

GANGREL

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

SIRE:
GENERACIÓN:
REFUGIO:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza ☒ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Destreza ☒ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Resistencia ☒ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

SOCIALES

Carisma ☒ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Manipulación ☒ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Apariencia ☒ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MENTALES

Percepción ☒ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Inteligencia ☒ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Astucia ☒ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

HABILIDADES

TALENTOS

Actuar ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Alerta ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Atletismo ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Esquivar ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Empatía ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Fullerías ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Intimidación ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Liderazgo ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Pelea ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Subterfugio ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

TÉCNICAS

Armas C.C. ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Equitación ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Etiqueta ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Herbolaria ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Música ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Pericias ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Tiro con Arco ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Sigilo ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Supervivencia ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
T. Animales ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

CONOCIMIENTOS

Academicismo ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Ciencias ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Investigación ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Leyes ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Lingüística ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Medicina ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Ocultismo ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Política ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Sabiduría Popular ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Senescal ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VENTAJAS

TRASFONDOS

☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

DISCIPLINAS

Animalismo ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Ofuscación ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Protean ☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VIRTUDES

Consciencia/Convicción ☒ ○ ○ ○ ○ ○
Autocontrol/Instinto ☒ ○ ○ ○ ○ ○
Coraje ☒ ○ ○ ○ ○ ○

OTROS RASGOS

☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

CAMINO

☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

SALUD

Magullado ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

DEBILIDAD

Cada Vez que Entran en
Frenesí Adquieren un
Rasgo Animal

GANGREL

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE

EXPERIENCIA

TOTAL

GANADO POR

TOTAL GASTADO

GASTADO EN

TRASTORNOS

COMBATE

Arma	Dificultad	Daño	Ocultación	Alcance	Cadencia	Fuerza

TABLA DE PELEA

Maniobra	Dif.	Daño
Garras	6	Fuerza+2*
Mordisco	5	Fuerza+1*
Patada	7	Fuerza+1
Presa	6	Fuerza
Puñetazo	6	Fuerza

ARMADURA

GANGREL

TRASFONDO AMPLIADO

ALIADOS

MENTOR

CONTACTOS PRINCIPALES

POSICIÓN

ALIADOS

MENTOR

CONTACTOS SECUNDARIOS

PRESTIGIO DE CLAN

CRIADOS

REBAÑO

INFLUENCIA

RECURSOS

POSESIONES

EQUIPO (TRANSPORTADO)

PERTENENCIAS (GUARDADAS)

TERRENO DE ALIMENTACIÓN

TRANSPORTE

REFUGIOS

SITUACIÓN

DESCRIPCIÓN

GANGREL

HISTORIA

PRELUDIO

TÍTULOS _____

LOGOS IMPORTANTES _____

DESCRIPCIÓN

Edad _____

Edad Aparente _____

Fecha de Nacimiento _____

Fecha de Defunción _____

Pelo _____

Ojos _____

Raza _____

Nacionalidad _____

Estatura _____

Peso _____

Sexo _____

GRÁFICO

ESQUEMA DE CUADRILLA

BOCETO DE PERSONAJE