

[illegible]

SIRE:
GENERACIÓN:
REFUGIO:

Fuerza _____ ●○○○○○○○○○ Carisma _____ ●○○○○○○○○○ Percepción _____ ●○○○○○○○○○
 Destreza _____ ●○○○○○○○○○ Manipulación _____ ●○○○○○○○○○ Inteligencia _____ ●○○○○○○○○○
 Resistencia _____ ●○○○○○○○○○ Apariencia _____ ●○○○○○○○○○ Astucia _____ ●○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Actuar _____	Armas C.C. _____	Academicismo _____
Alerta _____	Equitación _____	Ciencias _____
Atletismo _____	Etiqueta _____	Investigación _____
Esquivar _____	Herbolaria _____	Leyes _____
Empatía _____	Música _____	Lingüística _____
Fullerías _____	Pericias _____	Medicina _____
Intimidación _____	Tiro con Arco _____	Ocultismo _____
Liderazgo _____	Sigilo _____	Política _____
Pelea _____	Supervivencia _____	Sabiduría Popular _____
Subterfugio _____	T. Animales _____	Senescal _____

VIRTUDES

_____ ○○○○○○ Ofuscación _____ ○○○○○○
 _____ Presencia _____ Consciencia/Convicción ____
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○ Autocontrol/Instinto _____
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

= SALUD

		FUERZA DE VOLUNTAD =	Magullado	<input type="checkbox"/>
			Lastimado -1	<input type="checkbox"/>
			Lesionado -1	<input type="checkbox"/>
			Herido -2	<input type="checkbox"/>
		RESERVA DE SANGRE =	Malherido -2	<input type="checkbox"/>
			Tullido -5	<input type="checkbox"/>
			Incapacitado	<input type="checkbox"/>
			DEBILIDAD	
			Añaden 2 Heridas por la Luz del Sol	
			Subtraen 1 Dado a la Rese	
			Cuando Están Bajo Una Lu	
			Brillante	



MÉRITOS Y DEFECTOS

COSTE

GASTADO EN

[illegible]

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

ARMADURA



SETITAS

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

