



Sire:
Generación:
Refugio:

Mentales

Conocimientos

Virtudes

Salud

*Suplen las Penalizaciones de Heridas de los
Demás del Grupo en el Siguiente Turno
No Pueden Abraxar*



HERMANOS DE SANGRE



Otros Rasgos

_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○

Rituales

Nombre

Nivel

Total:

Experiencia

Total Gastado:

Obtenido Por:

Trastornos Mentales

Vinculo

Vinculo A

Tipo

Vinculo A

Tipo

Poderes Especiales

Combate

Arma	Dañ o	Alcance	Cadencia	Cargador	Ocultación	Armadura



HERMANOS DE SANGRE



Trasfondos Ampliados

Aliados

Mentor

Contactos

Recursos

Fama

Criados

Rebaño

Posición

Influencia

Otros

Posesiones

Equipo (Transportado)

Pertenencias (Guardadas)

Terreno De Alimentación

Vehículo

Refugio

Localización

Descripción



Preludio

[illegible]

Sexo: _____

Boceto De Personaje