

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

NOMBRE:

JUGADOR:

CRÓNICA:

NATURALEZA:

CONDUCTA:

CONCEPTO:

CLAN:

GENERACIÓN:

SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza _____ 0000000000
Destreza _____ 0000000000
Resistencia _____ 0000000000

SOCIALES

Carisma _____ 0000000000
Manipulación _____ 0000000000
Apariencia _____ 0000000000

MENTALES

Percepción _____ 0000000000
Inteligencia _____ 0000000000
Astucia _____ 0000000000

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta _____ 0000000000
Atletismo _____ 0000000000
Consciencia _____ 0000000000
Empatía _____ 0000000000
Expresión _____ 0000000000
Intimidación _____ 0000000000
Liderazgo _____ 0000000000
Pelea _____ 0000000000
Prestidigitación _____ 0000000000
Subterfugio _____ 0000000000
_____ 0000000000

TÉCNICAS

Artesanía _____ 0000000000
Comercio _____ 0000000000
Equitación _____ 0000000000
Etiqueta _____ 0000000000
Interpretación _____ 0000000000
Pelea con Armas _____ 0000000000
Sigilo _____ 0000000000
Supervivencia _____ 0000000000
Tiro con Arco _____ 0000000000
T.c. Animales _____ 0000000000
_____ 0000000000

CONOCIMIENTOS

Academicismo _____ 0000000000
Enigmas _____ 0000000000
Investigación _____ 0000000000
Leyes _____ 0000000000
Medicina _____ 0000000000
Ocultismo _____ 0000000000
Política _____ 0000000000
Sab. Popular _____ 0000000000
Senescal _____ 0000000000
Teología _____ 0000000000
_____ 0000000000

VENTAJAS

DISCIPLINAS

_____ 0000000000
_____ 0000000000
_____ 0000000000
_____ 0000000000
_____ 0000000000

TRASFONDOS

_____ 0000000000
_____ 0000000000
_____ 0000000000
_____ 0000000000
_____ 0000000000

VIRTUDES

_____ 000000
_____ 000000
Coraje _____ 000000

CAMINO

0000000000
Aura: _____ ()

FUERZA DE VOLUNTAD

0000000000
□□□□□□□□□□

RESERVA DE SANGRE

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

NOMBRE	NIVEL

SENDAS

_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000

EXPERIENCIA

Total: _____ Total gastado: _____
 Gastado en: _____

TRASTORNOS

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCHANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

