

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

NOMBRE: *Fergus, Mormaer de Ross*
 JUGADOR: *Julian*
 CRÓNICA: *Los Peones de la Corte*

NATURALEZA: *Defensor*
 CONDUCTA: *Protector*
 CONCEPTO: *Político*

CLAN: *Ventrue*
 GENERACIÓN: *7a*
 SIRE: *Angus el Irlandes*

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza _____●●●●●●●●●●
 Destreza _____●●●●●●●●●●
 Resistencia _____●●●●●●●●●●

SOCIALES

Carisma _____●●●●●●●●●●
 Manipulación _____●●●●●●●●●●
 Apariencia _____●●●●●●●●●●

MENTALES

Percepción _____●●●●●●●●●●
 Inteligencia _____●●●●●●●●●●
 Astucia _____●●●●●●●●●●

HABILIDADES

TALENTOS

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

TÉCNICAS

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

CONOCIMIENTOS

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

VENTAJAS

DISCIPLINAS

Dominación _____●●●●●●●●●●
 Presencia _____●●●●●●●●●●
 Fortaleza _____●●●●●●●●●●
 _____●●●●●●●●●●
 _____●●●●●●●●●●

TRASFONDOS

Generación _____●●●●●●●●●●
 Dominio _____●●●●●●●●●●
 Recursos _____●●●●●●●●●●
 Criados _____●●●●●●●●●●
 Aliados _____●●●●●●●●●●

VIRTUDES

Conciencia _____●●●●●●
 Autocontrol _____●●●●●●
 Coraje _____●●●●●●

ANOTACIONES

Apariencia: 27 años.
 Año de Abrazo: 5 de Marzo de 1173
 Vida Resumida: *Perteneciente a un linaje rebelde escocés, hijo del último Mormaer reconocido por el Rey de Escocia. Su sire fue un antiguo rey Irlandés que lo abrazó como recompensa por la hospitalidad de su padre.*
 Séptima: 20 puntos de Sangre
 Máximo y 4 puntos de Sangre por turno.

CAMINO

Senda de la Caballería

●●●●●●●●●●
 Aura: _____()

FUERZA DE VOLUNTAD

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

RESERVA DE SANGRE

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

SALUD

Magullado _____□
 Lastimado -1 _____□
 Lesionado -1 _____□
 Herido -2 _____□
 Malherido -2 _____□
 Tullido -5 _____□
 Incapacitado _____□

DEBILIDAD

Ventrue: Solo la sangre de los Ingleses le satisface.

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
<i>Lengua Franca</i>	<i>Social</i>	-1	<i>Deuda de Gratitud</i>	<i>Social</i>	0
<i>Ambidiestro</i>	<i>Físico</i>	0	<i>Sueño Profundo</i>	<i>Físico</i>	0
<i>Alfabetizado</i>	<i>Social</i>	-1			0
<i>Sire Prestigioso</i>	<i>Social</i>	-1			0
		0			0
		0			0
		0			0

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____00000
_____	0	_____00000
_____	0	_____00000
_____	0	_____00000
_____	0	_____00000
_____	0	_____00000
_____	0	_____00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____ Total gastado: _____
 Gastado en: _____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCHANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción: _____
