

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

NOMBRE:
 JUGADOR:
 CRÓNICA:

NATURALEZA:
 CONDUCTA:
 CONCEPTO:

CLAN:
 GENERACIÓN:
 SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIALES	MENTALES
Fuerza _____ 00000000	Carisma _____ 00000000	Percepción _____ 00000000
Destreza _____ 00000000	Manipulación _____ 00000000	Inteligencia _____ 00000000
Resistencia _____ 00000000	Apariencia _____ 00000000	Astucia _____ 00000000

HABILIDADES

TALENTOS	TÉCNICAS	CONOCIMIENTOS
Alerta _____ 00000000	Artesanía _____ 00000000	Academicismo _____ 00000000
Atletismo _____ 00000000	Comercio _____ 00000000	Enigmas _____ 00000000
Consciencia _____ 00000000	Equitación _____ 00000000	Investigación _____ 00000000
Empatía _____ 00000000	Etiqueta _____ 00000000	Leyes _____ 00000000
Expresión _____ 00000000	Interpretación _____ 00000000	Medicina _____ 00000000
Intimidación _____ 00000000	Pelea con Armas _____ 00000000	Ocultismo _____ 00000000
Liderazgo _____ 00000000	Sigilo _____ 00000000	Política _____ 00000000
Pelea _____ 00000000	Supervivencia _____ 00000000	Sab. Popular _____ 00000000
Prestidigitación _____ 00000000	Tiro con Arco _____ 00000000	Senescal _____ 00000000
Subterfugio _____ 00000000	T.c. Animales _____ 00000000	Teología _____ 00000000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000000

VENTAJAS

DISCIPLINAS	TRASFONDOS	VIRTUDES
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000
_____ 00000000	_____ 00000000	Coraje _____ 00000
_____ 00000000	_____ 00000000	
_____ 00000000	_____ 00000000	

CAMINO

0000000000
 Aura: _____ ()

FUERZA DE VOLUNTAD

0000000000
 □□□□□□□□□□

RESERVA DE SANGRE

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

SALUD

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

DEBILIDAD

VAMPIRO

EDAD OSCURA

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

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: _____

