

TREMERE

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

VENTAJAS

DISCIPLINAS	TRASFONDOS	VIRTUDES
Auspex _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
Dominación _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
Taumaturgia _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Coraje _____ ○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○

Aura: _____ ()

==FUERZA DE VOLUNTAD==

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

==RESERVA DE SANGRE==

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

SALUD

Magullado

Lastimado -1

Lesionado -1

Herido -2

Malherido -2

Tullido -5

Incapacitado

DEBILIDAD

El primer sorbo que tome un Tremere cuenta como dos a efectos de establecer un Vínculo. Además, recién Abrazado entrega un vial con su Sangre al Consejo de los Siete.

TREMERE

MÉRITOS Y DEFECTOS

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

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

SENDAS

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

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____
Gastado en: _____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción: _____
