

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

NOMBRE: *Sir Leomund Warfrey*
 JUGADOR: *Marcos*
 CRÓNICA: *Choque de Voluntades*

NATURALEZA: *Juez*
 CONDUCTA: *Defensor*
 CONCEPTO: *Caballero*

CLAN: *Ventrue*
 GENERACIÓN: *7a*
 SIRE:

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 _____ ●●●●○○○○○
 Recursos _____ ●●●●○○○○○
 Criados _____ ●●○○○○○○○○○
 Aliados _____ ●○○○○○○○○○
 Fama _____ ●○○○○○○○○○

VIRTUDES

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

ANOTACIONES

Media espada: - alcance, 2 a penetración.
Guardia del tonto: -2 dif parada, 1 daño extra si falla.
Trampa de escudo: 2a dificultad de parada, si los éxitos superan el ataque y la fuerza atrapa arma.
Carga con lanza: (des y equit) 1 dif. daño fuerza del caballo más 3 o más 4.
Descabalar: (fue y melee) 2 dif. si éxitos como fuerza cae del caballo

CAMINO

Senda de la Caballería

●●●●●●●●○○○
 Aura: Mando (- 1)

FUERZA DE VOLUNTAD

●●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

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
<i>Lengua Franca</i>	<i>Social</i>	-1	<i>Secreto Oscuro</i>	<i>Social</i>	1
<i>Compañía de Santos y Héroes</i>	<i>Social</i>	-1	<i>Andares Extraños</i>	<i>Físico</i>	1
		0			0
		0			0
		0			0
		0			0
		0			0

OTROS RASGOS

E.M. Ride ☒●●●○○○○○○○○ ○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○

E.M. Melee ●●●●○○○○○○ ○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○

○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	
	0	○○○○○
	0	○○○○○
	0	○○○○○
	0	○○○○○
	0	○○○○○
	0	○○○○○
	0	○○○○○

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: 4 Total gastado: _____

Gastado en: _____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción: _____
