

EDICIÓN VIGESIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

NOMBRE: *Lady Ende de Essex*
 JUGADOR: *Eria*
 CRÓNICA: *Choque de Voluntades*

NATURALEZA: *Filósofo*
 CONDUCTA: *Pedagogo*
 CONCEPTO: *Clérigo*

CLAN: *Capadocios*
☒ GENERACIÓN: *9a*
☒ SIRE: *Madre Superiora Sor Filotea*

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

Necromancia ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
 Auspex ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
 Fortaleza ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

TRASFONDOS

Generación ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
 Dominio ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VIRTUDES

Convicción ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Autocontrol ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Coraje ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ANOTACIONES

Los flemáticos son calmados, meditabundos y pacientes. Este temperamento es común entre los académicos y suelen ser muy ordenados con respecto a su área de especialidad. Sin embargo, debido a su focalización hacia su interior, tienen problemas para adaptarse rápidamente a los cambios en su entorno (-1 dado a las tiradas de Astucia y Destreza).

CAMINO

Senda de la Muerte y el Alma

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
 Aura: *Silencio* ()

FUERZA DE VOLUNTAD

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RESERVA DE SANGRE

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

SALUD

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

DEBILIDAD

+2 a la dificultad en cualquier tirada Social

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
<i>Alfabetizado</i>	☐ Mental	-1	<i>Presencia Inquietante</i>	☐ Sobrenatural	2
<i>Sentido Común</i>	☐ Mental	-1			0
		0			0
		0			0
		0			0
		0			0
		0			0

OTROS RASGOS

000000000	000000000	000000000
000000000	000000000	000000000
000000000	000000000	000000000

RITUALES

NOMBRE	NIVEL
Cifrar/Descifrar Misiva	1
Arma Ardiente	2
	0
	0
	0
	0

SENDAS

Senda de las Cenizas	●●●●○
Vision del Manto - Pag 290	●○○○○
Lengua de los Reinos Oscuros - 290	●●○○○
Tocar los Infiernos - Pag 290	●●●○○
ExNihilo - Pag 290	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○

EXPERIENCIA

Total: _____ Total gastado: _____
Gastado en: _____

TRASTORNOS

Discracia flemática (p.353)

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN
<i>Daga</i>		<i>1c Th</i>	20			<i>ropa amplia</i>
<i>Cuchillo</i>		<i>Th 1c Th c</i>	15			<i>Bolsillos</i>
<i>Apuntar</i>		<i>form/Arma</i>				

ARMADURA

Clase: *Primera clase (ropa grues)*
Valor: *1*
Penalización: *0*
Descripción: *Corset de barbas de Ballena*