

SEÑOR Y VASALLO

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
PAPEL:

SEÑOR:
CLAN:
TIPO:

ATRIBUTOS

FISICOS

Fuerza.....●○○○○○○○
Destreza.....●○○○○○○○
Resistencia.....●○○○○○○○

SOCIALES

Carisma.....●○○○○○○○
Manipulación.....●○○○○○○○
Apariencia.....●○○○○○○○

MENTALES

Percepción.....●○○○○○○○
Inteligencia.....●○○○○○○○
Astucia.....●○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Actuar.....○○○○○○○○○
Alerta.....○○○○○○○○○
Atletismo.....○○○○○○○○○
Esquivar.....○○○○○○○○○
Empatía.....○○○○○○○○○
Fullerías.....○○○○○○○○○
Intimidación.....○○○○○○○○○
Liderazgo.....○○○○○○○○○
Pelea.....○○○○○○○○○
Subterfugio.....○○○○○○○○○

TECNICAS

Armas C. C.....○○○○○○○○○
Equitación.....○○○○○○○○○
Etiqueta.....○○○○○○○○○
Herbolaria.....○○○○○○○○○
Musica.....○○○○○○○○○
Pericias.....○○○○○○○○○
Tiro con arco.....○○○○○○○○○
Sigilo.....○○○○○○○○○
Supervivencia.....○○○○○○○○○
Trato con Animales.....○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Academicismo.....○○○○○○○○○
Ciencias.....○○○○○○○○○
Investigación.....○○○○○○○○○
Leyes.....○○○○○○○○○
Lingüística.....○○○○○○○○○
Medicina.....○○○○○○○○○
Ocultismo.....○○○○○○○○○
Política.....○○○○○○○○○
Sabiduría Popular.....○○○○○○○○○
Senescal.....○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS

.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

TRASFONDOS

.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

VIRTUDES

Conciencia/Convicción.....●○○○○○
Autocontrol/Instinto.....●○○○○○
Coraje.....●○○○○○

OTROS RASGOS

.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

CAMINO

○○○○○○○○○○○○○○○
=FUERZA DE VOLUNTAD=
○○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
=RESERVA DE SANGRE=
□□□□□□□□□□

SALUD

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

VITAE VAMPIRICA

□□□□□□□□□□

MÉRITOS Y DEFECTOS

MERITOS

TPO

COSTE

DEFECTO

TIPO

BONO

EXPERIENCIA

TOTAL

GANADO POR

TOTAL GASTADO

GASTADO EN

TRASTORNOS

RITUALES

NOMBRE

NIVEL

COMBATE

[illegible]

| Maniobra | Precisión | Daño |
|----------|-----------|---------------------------------|
| Puñetazo | 6 | Fuerza |
| Presa | 6 | Fuerza |
| Patada | 7 | Fuerza+1 |
| Carga | 7 | Especial: ver Complicaciones |

ARMADURA.