

# SETICAS

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
Ofuscación _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
Presencia _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
Serpentis _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Coraje _____ ○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	

## OTROS RASGOS

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## CAMINO

\_\_\_\_\_  
○○○○○○○○○○○○  
Aura: \_\_\_\_\_ ( )  
===== FUERZA DE VOLUNTAD =====  
○○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□  
===== RESERVA DE SANGRE =====  
□□□□□□□□□□  
□□□□□□□□□□  
□□□□□□□□□□  
□□□□□□□□□□  
□□□□□□□□□□

## SALUD

Magullado		<input type="checkbox"/>
Lastimado	-1	<input type="checkbox"/>
Lesionado	-1	<input type="checkbox"/>
Herido	-2	<input type="checkbox"/>
Malherido	-2	<input type="checkbox"/>
Tullido	-5	<input type="checkbox"/>
Incapacitado		<input type="checkbox"/>

## DEBILIDAD

*Reciben el doble de daño por luz solar.*

# §ETICAS§

## 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: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_