

TREMERE

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

ORDEN SECRETA:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza _____ 00000 0000
Destreza _____ 00000 0000
Resistencia _____ 00000 0000

SOCIALES

Carisma _____ 00000 0000
Manipulación _____ 00000 0000
Apariencia _____ 00000 0000

MENTALES

Percepción _____ 00000 0000
Inteligencia _____ 00000 0000
Astucia _____ 00000 0000

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta _____ 00000 0000
Atletismo _____ 00000 0000
Callejeo _____ 00000 0000
Consciencia _____ 00000 0000
Empatía _____ 00000 0000
Expresión _____ 00000 0000
Intimidación _____ 00000 0000
Liderazgo _____ 00000 0000
Pelea _____ 00000 0000
Subterfugio _____ 00000 0000
_____ 00000 0000

TÉCNICAS

Armas de Fuego _____ 00000 0000
Artesanía _____ 00000 0000
Conducir _____ 00000 0000
Etiqueta _____ 00000 0000
Interpretación _____ 00000 0000
Latrocinio _____ 00000 0000
Pelea con Armas _____ 00000 0000
Sigilo _____ 00000 0000
Supervivencia _____ 00000 0000
T.c. Animales _____ 00000 0000
_____ 00000 0000

CONOCIMIENTOS

Academicismo _____ 00000 0000
Ciencias _____ 00000 0000
Finanzas _____ 00000 0000
Informática _____ 00000 0000
Investigación _____ 00000 0000
Leyes _____ 00000 0000
Medicina _____ 00000 0000
Ocultismo _____ 00000 0000
Política _____ 00000 0000
Tecnología _____ 00000 0000
_____ 00000 0000

VENTAJAS

DISCIPLINAS

_____ 00000 0000
_____ 00000 0000
_____ 00000 0000
_____ 00000 0000
_____ 00000 0000
_____ 00000 0000

TRASFONDOS

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

VIRTUDES

_____ 00000
_____ 00000
Coraje _____ 00000

DISCIPLINAS COMBINADAS

SENDA

0000000000
Porte: _____ ()

FUERZA DE VOLUNTAD

0000000000
□□□□□□□□□□

RESERVA DE SANGRE

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Sangre por turno: _____

SALUD

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

DEBILIDAD

*Sólo necesita beber dos veces
para estar Vinculado a nivel 3.*

EXPERIENCIA

TREMERE

MÉRITOS Y DEFECTOS

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

OTROS RASGOS

_____00000 0000	_____00000 0000	_____00000 0000
_____00000 0000	_____00000 0000	_____00000 0000
_____00000 0000	_____00000 0000	_____00000 0000
_____00000 0000	_____00000 0000	_____00000 0000

RITUALES

SENDAS

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

EXPERIENCIA

CAPILLA

TOTAL: _____
 TOTAL GASTADO: _____
 GASTADO EN: _____

DESCRIPCIÓN:

Almacén	_____00000 00000
Biblioteca	_____00000 00000
Guardianes	_____00000 00000
Investigación	_____00000 00000
Santidad	_____00000 00000

COMBATE

ARMADURA

Arma/Ataque	Dif.	Daño	Alcance	Cadencia	Capacidad	Ocultación

CLASE: _____
 VALOR: _____
 PENALIZACIÓN: _____
 DESCRIPCIÓN: _____

TREMERE

TRASFONDOS EXPANDIDOS

POSESIONES

EQUIPO (PORTADO)

EQUIPO (POSEÍDO)

TERRENOS DE ALIMENTACIÓN

VEHÍCULOS

VÍNCULOS DE SANGRE/VINCULI

VINCULADO A

NIVEL

VINCULADO A

NIVEL

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

REFUGIOS

LOCALIZACIÓN

DESCRIPCIÓN

TREMERE

HISTORIA
PRELUDIO

OBJETIVOS

DESCRIPCIÓN

EDAD: _____
EDAD APARENTE: _____
FECHA DE NACIMIENTO: _____
R.I.P.: _____
PELO: _____
OJOS: _____
RAZA: _____
NACIONALIDAD: _____
ALTURA: _____
PESO: _____
SEXO: _____

VISUALES

ESQUEMA DE COTERIE

BOCETO DEL PERSONAJE