

TEATRO DE LA MENTE

VAMPIRO

LA MASCARADA



Jugador:
Personaje:
Arquetipo:
Clan:

Ambientación/Secta:

Título:

Atributos

(Asigna 7 puntos a tu Atributo primario, 5 al secundario y 3 al terciario. Elige un Foco en cada Atributo.)

Físico OOOOO OOOOO

Social OOOOO OOOOO

Mental OOOOO OOOOO

Bonif. de Atributo OOOOO

Bonif. de Atributo OOOOO

Bonif. de Atributo OOOOO

Fuerza Destreza Resistencia

Carisma Manipulación Apariencia

Percepción Inteligencia Astucia

Habilidades

(Escoge una Habilidad y asignale 4 puntos. Escoge dos y asigna 3 puntos a cada una. Escoge tres y asigna 2 puntos a cada una. Escoge cuatro y asigna 1 punto a cada una.)

Academicismo _____ OOOOO
Alerta _____ OOOOO
Armas de Fuego _____ OOOOO
Artesanía _____ OOOOO
Artesanía _____ OOOOO
Atletismo _____ OOOOO
Callejeo _____ OOOOO
Ciencia _____ OOOOO
Ciencia _____ OOOOO
Conducir _____ OOOOO

Cultura _____ OOOOO
Empatía _____ OOOOO
Esquivar _____ OOOOO
Informática _____ OOOOO
Interpretación _____ OOOOO
Interpretación _____ OOOOO
Intimidación _____ OOOOO
Investigación _____ OOOOO
Liderazgo _____ OOOOO
Lingüística _____ OOOOO

Medicina _____ OOOOO
Ocultismo _____ OOOOO
Pelea _____ OOOOO
Pelea con Armas _____ OOOOO
Seguridad _____ OOOOO
Sigilo _____ OOOOO
Subterfugio _____ OOOOO
Supervivencia _____ OOOOO
Trato con Animales _____ OOOOO
_____ OOOOO

Trasfondos

(Asigna a un Trasfondo 3 puntos. Asigna a un segundo Trasfondo 2 puntos. Asigna 1 punto a un tercero.)

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Disciplinas

(Escoge una Disciplina de Clan y asignale 2 puntos. Asigna 1 punto a cada una de tus otras Disciplinas de Clan.)

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Méritos y Defectos

(Compra hasta 7 puntos de Méritos y 7 puntos de Defectos.)

Sangre

(La Generación determina el máximo de Sangre y limita los puntos de Sangre gastados por turno.)

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

● 10/1, ●● 12/2, ●●● 15/3, ●●●● 20/4, ●●●●● 30/5

Fuerza de Voluntad

(Los personajes empiezan a jugar con 6 puntos en Fuerza de Voluntad.)

1
2
3
4
5
6
7

Moralidad

(Los personajes empiezan con Humanidad a 5.)

Humanidad

1
2
3
4
5
6

Niveles de Salud

(Los personajes Incapacitados pierden su acción simple.)

Sano □ □ □
Herido □ □ □
Incapacitado □ □ □

Estatus

Reservas de tiradas habituales

Iniciativa _____

Ataque primario

_____ ○

_____ ○

_____ ○

_____ ○

_____ ○

(Iniciativa es tu Atributo más alto: Mental o Físico.)
(Las reservas son Atributo + Habilidad (o FdV) + bonificación miscénea.)

Rasgos de la Bestia

(Todo Rasgo de la Bestia se elimina tras dormir un día.)

1 — Maltratar a otro 3 — Matar
2 — Infligir heridas 5 — Actos abominables

1 Rasgo de la Bestia

Ira: Haz una Prueba si recibes 4 de daño.
Hambre: Haz una Prueba si estás sin sangre.
Miedo: Haz una Prueba si estás envuelto en fuego o luz del Sol.

2 Rasgos de la Bestia

Ira: Haz una Prueba con 3 de daño.
Hambre: Haz una Prueba si tu Sangre es inferior a 1/3.
Miedo: Haz una Prueba si estás ardiendo por fuego o de la luz del Sol.

3 Rasgos de la Bestia

Ira: Haz una Prueba con 2 de daño.
Hambre: Haz una Prueba si tu Sangre es inferior a 1/2.
Miedo: Permanecer demasiado cerca del fuego o de la luz del Sol.

4 Rasgos de la Bestia

Ira: Haz una Prueba al recibir cualquier daño.
Hambre: Haz una Prueba si no estás completamente saciado de Sangre.
Miedo: Ver la luz del Sol o una llama mayor que la de un mechero.

5 Rasgos de la Bestia

Pierdes un punto permanente de Moralidad.