

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

NOMBRE:
 JUGADOR:
 CRÓNICA:

NATURALEZA:
 CONDUCTA:
 CONCEPTO:

CLAN:
 GENERACIÓN:
 SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIALES	MENTALES
Fuerza _____ 00000000	Carisma _____ 00000000	Percepción _____ 00000000
Destreza _____ 00000000	Manipulación _____ 00000000	Inteligencia _____ 00000000
Resistencia _____ 00000000	Apariencia _____ 00000000	Astucia _____ 00000000

HABILIDADES

TALENTOS	TÉCNICAS	CONOCIMIENTOS
Alerta _____ 00000000	Artesanía _____ 00000000	Academicismo _____ 00000000
Atletismo _____ 00000000	Comercio _____ 00000000	Enigmas _____ 00000000
Consciencia _____ 00000000	Equitación _____ 00000000	Investigación _____ 00000000
Empatía _____ 00000000	Etiqueta _____ 00000000	Leyes _____ 00000000
Expresión _____ 00000000	Interpretación _____ 00000000	Medicina _____ 00000000
Intimidación _____ 00000000	Pelea con Armas _____ 00000000	Ocultismo _____ 00000000
Liderazgo _____ 00000000	Sigilo _____ 00000000	Política _____ 00000000
Pelea _____ 00000000	Supervivencia _____ 00000000	Sab. Popular _____ 00000000
Prestidigitación _____ 00000000	Tiro con Arco _____ 00000000	Senescal _____ 00000000
Subterfugio _____ 00000000	T.c. Animales _____ 00000000	Teología _____ 00000000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000000

VENTAJAS

DISCIPLINAS	TRASFONDOS	VIRTUDES
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000
_____ 00000000	_____ 00000000	Coraje _____ 00000
_____ 00000000	_____ 00000000	
_____ 00000000	_____ 00000000	

CAMINO

_____ 0000000000
 Aura: _____ ()

FUERZA DE VOLUNTAD

0000000000
 □□□□□□□□□□

RESERVA DE SANGRE

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

SALUD

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

DEBILIDAD

VAMPIRO

EDAD OSCURA

MÉRITOS Y DEFECTOS

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

OTROS RASGOS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

RITUALES

SENDAS

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

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____ Total gastado: _____
 Gastado en: _____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCHANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción: _____

TRASFONDOS EXPANDIDOS

ALIADOS

MENTOR

CONTACTOS

RECURSOS

FAMA

CRIADOS

REBAÑO

ESTATUS

INFLUENCIA

POSESIONES

EQUIPO (PORTADO)

EQUIPO (POSEÍDO)

TERRENOS DE ALIMENTACIÓN

TRANSPORTE

REFUGIO

LOCALIZACIÓN

DESCRIPCIÓN

VAMPIRO

EDAD OSCURA

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

