

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

NOMBRE:
 JUGADOR:
 CRÓNICA:

NATURALEZA:
 CONDUCTA:
 CONCEPTO:

CLAN:
 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
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	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

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
		_____00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____	_____
Gastado en:	_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCHANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción: _____
