

TM

AFILIACIÓN:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

SOCIALES

MENTALES

Fuerza_____●○○○○ ○○○○
Destreza_____●○○○○ ○○○○
Resistencia_____●○○○○ ○○○○

Carisma_____●○○○○ ○○○○
Manipulación__●○○○○ ○○○○
Apariencia____●○○○○ ○○○○

Percepción_____●○○○○ ○○○○
Inteligencia_____●○○○○ ○○○○
Astucia_____●○○○○ ○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

TÉCNICAS

CONOCIMIENTOS

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

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

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

TRASFONDOS

VIRTUDES

[illegible]

Conciencia/Convicción_00000

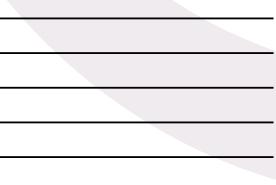
Autocontrol/Instinto__00000

Coraje_____●0000

OTROS RASGOS

HUMANIDAD/SENDA

SALUD



Porte: ()

◀ FUERZA DE VOLUNTAD ▶

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

RESERVA DE SANGRE

Sangre por turno:

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

ALIADOS

MENTOR

CONTACTOS

RECURSOS

FAMA

CRIADOS

REBAÑO

ESTATUS

INFLUENCIA

OTRO ()

POSESIONES

EQUIPO (PORTADO)

EQUIPO (POSEIDO)

TERRENOS DE ALIMENTACIÓN

VEHÍCULOS

VÍNCULOS DE SANGRE/VÍNCULOS

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