

Toreador

Nombre	Concepto	Depredador
Crónica	Ambición	Afiliación
Sire	Deseo	Generación

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	○○○○○	Carisma	○○○○○	Inteligencia	○○○○○
Destreza	○○○○○	Manipulación	○○○○○	Astucia	○○○○○
Resistencia	○○○○○	Compostura	○○○○○	Resolución	○○○○○
Salud		Fuerza de Voluntad			
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□			

HABILIDADES

Armas de Fuego.....	○○○○○	Callejeo.....	○○○○○	Academicismo.....	○○○○○
Artesanía.....	○○○○○	Etiqueta.....	○○○○○	Ciencias.....	○○○○○
Atletismo.....	○○○○○	Interpretación.....	○○○○○	Consciencia.....	○○○○○
Conducir.....	○○○○○	Intimidación.....	○○○○○	Finanzas.....	○○○○○
Latrocinio.....	○○○○○	Liderazgo.....	○○○○○	Investigación.....	○○○○○
Pelea.....	○○○○○	Perspicacia.....	○○○○○	Medicina.....	○○○○○
Pelea con Armas.....	○○○○○	Persuasión.....	○○○○○	Ocultismo.....	○○○○○
Sigilo.....	○○○○○	Subterfugio.....	○○○○○	Política.....	○○○○○
Supervivencia.....	○○○○○	Trato con Animales.....	○○○○○	Tecnología.....	○○○○○

DISCIPLINAS

Auspex	○○○○○	Celeridad	○○○○○	Presencia	○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Resonancia.....

Ansia □□□□□

Humanidad □□□□□ □□□□□

Toreador

Principios de la Crónica

Piedras de Toque y Convicciones

Prohibición de Clan

--

--

Mientras se encuentre en un entorno que no se pueda considerar hermoso, pierde su Severidad de Prohibición en dados en las reservas para usar Disciplinas. Un fallo bestial suele provocar un embelesado trance.

Ventajas y Defectos

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Potencia de Sangre ○○○○○ ○○○○○

Arrebato de Sangre	Cantidad de reparación
Bonificación al Poder	Repetición de Enardecimientos
Penalización a la alimentación	Severidad de la Prohibición

Experiencia total

Experiencia gastada

Edad verdadera
Edad aparente
Fecha de nacimiento
Fecha de defunción
Apariencia
Rasgos reseñables
Historia

Notas