

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

NOMBRE: *Lady Ende de Essex*
 JUGADOR: *Eria*
 CRÓNICA: *Choque de Voluntades*

NATURALEZA: *Filósofo*
 CONDUCTA: *Pedagogo*
 CONCEPTO: *Clérigo*

CLAN: *Capadocios*
 GENERACIÓN: *9a*
 SIRE: *Madre Superiora Sor Filotea*

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
Necromancia _____ ●●●○○○○○○○	Generación _____ ●●●○○○○○○○	Convicción _____ ●●●●○
Auspex _____ ●●○○○○○○○	Dominio <input checked="" type="checkbox"/> _____ ●●●○○○○○○○	Autocontrol _____ ●●●○○
Fortaleza _____ ●○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○	Coraje _____ ●●●○○
_____ ○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○	

ANOTACIONES

Los flemáticos son calmados, meditabundos y pacientes. Este temperamento es común entre los académicos y suelen ser muy ordenados con respecto a su área de especialidad. Sin embargo, debido a su focalización hacia su interior, tienen problemas para adaptarse rápidamente a los cambios en su entorno (-1 dado a las tiradas de Astucia y Destreza).

CAMINO

Senda de la Muerte y el Alma
 ●●●●●●●○○○
 Aura: Silencio ()

FUERZA DE VOLUNTAD

●●●●●●○○○○
 □□□□□□□□

RESERVA DE SANGRE

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

SALUD

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

DEBILIDAD

+2 a la dificultad en cualquier tirada Social

VAMPIRO

EDAD OSCURA

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
Alfabetizado	<input type="checkbox"/> Mental	-1	Presencia Inquietante	<input type="checkbox"/> Sobrenatural	2
Sentido Común	<input type="checkbox"/> Mental	-1			0
		0			0
		0			0
		0			0
		0			0
		0			0

OTROS RASGOS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

RITUALES

NOMBRE	NIVEL
Llamada de los Muertos Hambrientos <input type="checkbox"/>	1
Preparar el Recipiente <input type="checkbox"/>	2
	0
	0
	0
	0

SENDAS

Senda de las Cenizas <input type="checkbox"/>	●●●●00
Vision del Manto - Pag 290	●0000
Lengua de los Reinos Oscuros - 290	●●0000
Tocar los Infiernos - Pag 290	●●●●00
	00000
	00000
	00000

EXPERIENCIA

Total: 5 Total gastado: _____
 Gastado en: _____

TRASTORNOS

Discracia flemática (p.353)

COMBATE

ARMV/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN
Daga		Fue <input type="checkbox"/>	20			ropa ampl <input type="checkbox"/>
Cuchillo	Ch <input type="checkbox"/>	Fue <input type="checkbox"/>	15			Bolsillos
Apuntar	Naz <input type="checkbox"/>	Arma				

ARMADURA

Clase: *Primera clase (ropa grues)*
 Valor: 1 _____
 Penalización: 0 _____
 Descripción:
Corset de barbas de Ballena

