

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

# VAMPIRO

## EDAD OSCURA

NOMBRE: *Sir Leomund Warfrey*  
 JUGADOR: *Marcos*  
 CRÓNICA: *Choque de Voluntades*

NATURALEZA: *Juez*  
 CONDUCTA: *Defensor*  
 CONCEPTO: *Caballero*

CLAN: *Ventrue*  
 GENERACIÓN: *7a*  
 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
Dominación _____ ●●●○○○○○	Generación _____ ●●●○○○○○	Conciencia _____ ●●●○○○
Presencia _____ ○○○○○○○○	Recursos _____ ●●●○○○○○	Autocontrol _____ ●●●○○○
Fortaleza _____ ●○○○○○○○	Criados _____ ●●○○○○○○○	Coraje _____ ●●●○○○
_____ ○○○○○○○○	Aliados _____ ●○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○	Fama _____ ●○○○○○○○	

### ANOTACIONES

*Media espada: - alcance, 2 a penetración.*  
*Guardia del tonto: -2 dif parada, 1 daño extra si falla.*  
*Trampa de escudo: 2a dificultad de parada, si los éxitos superan el ataque y la fuerza atrapa arma.*  
*Carga con lanza: (des y equit) 1 dif. daño fuerza del caballo más 3 o más 4.*  
*Descabalar: (fue y melee) 2 dif. si éxitos como fuerza cae del caballo*

### CAMINO

*Senda de la Caballería*  
 ●●●●●●●●○○  
 Aura: *Mando* (-1)

### FUERZA DE VOLUNTAD

●●●●●●●●○○  
 □□□□□□□□□□

### 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
<i>Lengua Franca</i>	<i>Social</i>	-1	<i>Secreto Oscuro</i>	<i>Social</i>	1
<i>Compañía de Santos y Hér</i>	<i>Social</i>	-1	<i>Andares Extraños</i>	<i>Físico</i>	1
		0			0
		0			0
		0			0
		0			0
		0			0

### OTROS RASGOS

E.M. Ride	■●●○○○○○○○	○○○○○○○○○	○○○○○○○○○
E.M. Melee	●●●○○○○○○○	○○○○○○○○○	○○○○○○○○○
	○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	○○○○○○○○○

### RITUALES

### SENDAS

NOMBRE	NIVEL	
	0	○○○○
	0	○○○○
	0	○○○○
	0	○○○○
	0	○○○○
	0	○○○○
	0	○○○○

### EXPERIENCIA

### TRASTORNOS

Total: 4 Total gastado: \_\_\_\_\_  
 Gastado en: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### COMBATE

ARMV/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

### ARMADURA

Clase: \_\_\_\_\_

Valor: \_\_\_\_\_

Penalización: \_\_\_\_\_

Descripción: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_