

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

# VAMPIRO

## EDAD OSCURA

NOMBRE: *Henry Fletcher*

JUGADOR: *Naighto*

CRÓNICA: *Choque de voluntades*

NATURALEZA: *Mercenario*

CONDUCTA: *Confabulador*

CONCEPTO: *Vagabundo*

CLAN: *Nosferatu*

GENERACIÓN: *9a*

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
Animalismo _____ ●●○○○○○○○	Generación _____ ●●○○○○○○○	Conciencia _____ ●●●○○○
Ofuscación _____ ●●○○○○○○○	Contactos _____ ●●○○○○○○○	Autocontrol _____ ●●●○○○
Potencia _____ ○○○○○○○○	Recursos _____ ●○○○○○○○	Coraje _____ ●●●○○○
_____ ○○○○○○○○	Identidad Alternativa _____ ●●○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○	Dominio _____ ●○○○○○○○	

### ANOTACIONES

### CAMINO

### SALUD

*Senda de la Comunidad*

○○○○○○○○○○○  
 Aura: \_\_\_\_\_ ( )

### FUERZA DE VOLUNTAD

●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### RESERVA DE SANGRE

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

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>Visión Oscura</i>		-2	<i>Adicción</i>		3
<i>Inofensivo a los Animales</i>		-1			0
		0			0
		0			0
		0			0
		0			0
		0			0

### OTROS RASGOS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

### RITUALES

### SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____00000
	0	_____00000
	0	_____00000
	0	_____00000
	0	_____00000
	0	_____00000
	0	_____00000

### EXPERIENCIA

### TRASTORNOS

Total: 5 Total gastado: \_\_\_\_\_  
 Gastado en: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### COMBATE

ARM/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN
<i>Daga</i>						

### ARMADURA

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

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

Penalización: \_\_\_\_\_

Descripción: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_