

QUADERNO DE HOJAS DE PERSONAJE



PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

- **Paso Uno: Concepto del personaje**
Escoge Concepto, Clan, Naturaleza y Conducta
- **Paso Dos: Elige Atributos**
Prioriza las categorías de Atributos según su importancia: Físicos, Sociales y Mentales (7/5/3) y reparte puntos entre ellas.
- **Paso Tres: Elige Habilidades**
Prioriza las categorías de Habilidades según su importancia: Talentos, Técnicas y Conocimientos (13/9/5) y reparte puntos entre ellas.
Nota: Ninguna Habilidad puede tener un valor superior a 3.
- **Paso Cuatro: Escoge Ventajas**
Elige Disciplinas (4), Trasfondos (5) y Virtudes (7). Tu personaje recibe automáticamente un punto en cada Virtud.
- **Paso Cinco: Últimos detalles**
Anota la puntuación de Camino (igual a la suma de Conciencia/Convicción + Autocontrol/Instinto), Fuerza de Voluntad (igual a Coraje) y reserva de Sangre. Gasta los puntos gratuitos (15) y, opcionalmente, Méritos y Defectos (7 puntos).

CLANES Y LÍNEAS DE SANGRE

- **Ahrimanes:** Descendientes de una única valquiria, una Valkyrjr es parte de una Línea de Sangre completamente femenina, nacida de la venganza y que vive como le place.
- **Assamitas:** Los Hijos de Haqim, autoproclamados jueces de los Cainitas.
- **Baali:** Surgidos de un ancestral conflicto entre la oscuridad y la luz, los Diablos siguen un mal primordial más antiguo que el propio Satanás.
- **Bonsam:** Surgidos de la unión entre un cazador angustiado y una oscuridad llena de desesperación, los Invisibles son Cainitas solitarios que no toleran a nadie.
- **Brujah:** Apasionados e inclinados a la acción física, la pasión de los Exaltados a menudo los lleva al Frenesí.
- **Capadocios:** Tan misteriosos como la misma muerte, el Clan de la Muerte se ha dado cuenta de que este asunto alcanza todos los demás en la vida y la no-vida.
- **Danava:** Con el poder de una primigenia diosa hindú corriendo por sus venas, los Hijos de Danu realizan proezas realmente grandiosas.
- **Gangrel:** Rechazando de un lado la falsa seguridad de la civilización, los Proscritos son los lobos entre los Cainitas.
- **Giovani:** Descendientes de los Capadocios, los Jóvenes rechazan observar la muerte y en su lugar se aferran a la no-vida.
- **Hijos de Osiris:** Líderes naturales, no siempre los Penitentes guían a sus rebaños con justicia.
- **Impundulu:** Al vivir en simbiosis con un linaje de brujas, los Embrujados han empezado a buscar en otros sitios para poder mantener su arreglo.
- **Kiasyd:** Al ser una fusión entre los Cainitas y los tocados por las hadas, los Extraños pueden sobrevivir volviéndose útiles para los demás Cainitas.
- **Lamiae:** Una Línea de Sangre que sigue a Lilith. Ya sea como sacerdotisas o guerreras, las Gorgonas siempre están dispuestas a implicarse en lo que hacen.
- **Lasombra:** Son un Clan diverso y poderoso, y las diferencias de religión y cultura amenazan y al tiempo sustentan a los Magistri.
- **Lhiannan:** Tras rechazar la violencia de los Gangrel a cambio de vidas solitarias, las Brujas sienten profundamente la transferencia de poder entre Sire y Chiquillo.
- **Malkavian:** Los Hijos de Malkav, tocados por la locura, se dan cuenta de que hay un sentido tras ésta.
- **Nagarajah:** Estos misteriosos necromantes caminan entre las tierras de los vivos y de los muertos.
- **Niktuku:** Los Hambrientos, vinculados a la famosa bruja Baba Yaga, sólo pueden saciar su sed con la Sangre de un tipo de víctimas: los Cainitas.
- **Nosferatu:** Los Piores, deformados para siempre por la vanidad de su Fundador, buscan secretos para que sean su consuelo en la oscuridad.
- **Ramanga:** Los Titiriteros, nacidos de la ambición y de los consejos demoníacos, con gusto gobiernan entre bambalinas.
- **Ravnos:** Los Cambiantes, desplazados por todo del mundo, usan su perspectiva única para ajustar la realidad a su voluntad.
- **Salubri:** Tres ancestrales y moribundos linajes procedentes de un único Fundador fallecido. Los Sanadores, los Guerreros y los Vigilantes miran hacia un oscuro futuro.
- **Seguidores de Set:** Descendientes del dios egipcio Set, y no del antaño mortal Caín. El estado de las Serpientes se debe a su adoración del mal y del caos.
- **Toreador:** Los Estetas, entusiastas patronos de unas artes de las que nunca podrán ser partícipes, ansían aferrarse a la belleza, aunque a veces eso conlleva el impacto de la muerte.
- **Tremere:** Los Trémulos, aún un Clan en sus inicios, son dados a las pataletas mientras intentan establecerse en la sociedad Cainita.
- **Tzimisce:** Los Demonios, maestros de la artesanía corporal y originarios de las montañas de Transilvania, cambian sus cuerpos y la misma tierra para rechazar a los invasores.
- **Ventrue:** Los Ambiciones, según ellos el Clan más antiguo, se ven a sí mismos como los hermanos mayores del resto de Cainitas, y desean ejercer el poder y la autoridad que conlleva esa posición.
- **Verdaderos Brujah:** Son un linaje que se creía extinto hace mucho y sus escasos miembros desean hacer retroceder el tiempo para su Clan.

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

NOMBRE:
 JUGADOR:
 CRÓNICA:

NATURALEZA:
 CONDUCTA:
 CONCEPTO:

CLAN:
 GENERACIÓN:
 SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza _____●○○○○○○○○
 Destreza _____●○○○○○○○○
 Resistencia _____●○○○○○○○○

SOCIALES

Carisma _____●○○○○○○○○
 Manipulación _____●○○○○○○○○
 Apariencia _____○○○○○○○○○

MENTALES

Percepción _____●○○○○○○○○
 Inteligencia _____●○○○○○○○○
 Astucia _____●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta _____○○○○○○○○○
 Atletismo _____○○○○○○○○○
 Consciencia _____○○○○○○○○○
 Empatía _____○○○○○○○○○
 Expresión _____○○○○○○○○○
 Intimidación _____○○○○○○○○○
 Liderazgo _____○○○○○○○○○
 Pelea _____○○○○○○○○○
 Prestidigitación _____○○○○○○○○○
 Subterfugio _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○

TÉCNICAS

Artesanía _____○○○○○○○○○
 Comercio _____○○○○○○○○○
 Equitación _____○○○○○○○○○
 Etiqueta _____○○○○○○○○○
 Interpretación _____○○○○○○○○○
 Pelea con Armas _____○○○○○○○○○
 Sigilo _____○○○○○○○○○
 Supervivencia _____○○○○○○○○○
 Tiro con Arco _____○○○○○○○○○
 T.c. Animales _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Academicismo _____○○○○○○○○○
 Enigmas _____○○○○○○○○○
 Investigación _____○○○○○○○○○
 Leyes _____○○○○○○○○○
 Medicina _____○○○○○○○○○
 Ocultismo _____○○○○○○○○○
 Política _____○○○○○○○○○
 Sab. Popular _____○○○○○○○○○
 Senescal _____○○○○○○○○○
 Teología _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS

_____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○

TRASFONDOS

_____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○
 _____○○○○○○○○○

VIRTUDES

Conciencia/Convicción _____○○○○○
 Autocontrol/Instinto _____○○○○○
 Coraje _____○○○○○

OTROS RASGOS

CAMINO

 ○○○○○○○○○○
 Aura: _____()
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
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____	_____
Gastado en:	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción: _____

ASSAMITAS

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
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
Auspex _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
Extinción _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
Presencia _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Coraje _____ ○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
== FUERZA DE VOLUNTAD ==
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
== RESERVA DE SANGRE ==
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

Cada Visir tiene una obsesión relacionada con su Habilidad intelectual o creativa más alta. Además, los Assamitas se oscurecen con el tiempo hasta adquirir el tono de un mate ónice.

A\$SAMITAS

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____	_____
Gastado en: _____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCHANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

BRUJAS

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
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
Celeridad _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
Potencia _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
Presencia _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Coraje _____ ○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
===== FUERZA DE VOLUNTAD =====
○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
===== RESERVA DE SANGRE =====
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

Magullado		<input type="checkbox"/>
Lastimado	-1	<input type="checkbox"/>
Lesionado	-1	<input type="checkbox"/>
Herido	-2	<input type="checkbox"/>
Malherido	-2	<input type="checkbox"/>
Tullido	-5	<input type="checkbox"/>
Incapacitado		<input type="checkbox"/>

DEBILIDAD

La pasión que los inspira puede lanzarlos a explosiones de rabia. Además, un Brujah nunca puede gastar Fuerza de Voluntad para eludir el Frenesí.

BRUJAS

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

NOMBRE	NIVEL
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

SENDAS

_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000

EXPERIENCIA

Total: _____ Total gastado: _____
 Gastado en: _____

TRASTORNOS

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

CAPADOQIOS

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
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	
Auspex	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○	Conciencia/Convicción	○○○○○
Fortaleza	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○	Autocontrol/Instinto	○○○○○
Necromancia	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○	Coraje	○○○○○
	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○		
	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○		

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
== FUERZA DE VOLUNTAD ==
○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
== RESERVA DE SANGRE ==
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

Aspecto cadavérico, incapaz de fingir la apariencia de vida gastando Vitae. Tiene un +2 a la dificultad en cualquier tirada Social que pueda ser afectada por ello.

CAPADOQIOS

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____ Total gastado: _____

Gastado en: _____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción: _____

GANGREL

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS
Fuerza _____●○○○○○○○○
Destreza _____●○○○○○○○○
Resistencia _____●○○○○○○○○

SOCIALES
Carisma _____●○○○○○○○○
Manipulación _____●○○○○○○○○
Apariencia _____●○○○○○○○○

MENTALES
Percepción _____●○○○○○○○○
Inteligencia _____●○○○○○○○○
Astucia _____●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS
Alerta _____○○○○○○○○○
Atletismo _____○○○○○○○○○
Consciencia _____○○○○○○○○○
Empatía _____○○○○○○○○○
Expresión _____○○○○○○○○○
Intimidación _____○○○○○○○○○
Liderazgo _____○○○○○○○○○
Pelea _____○○○○○○○○○
Prestidigitación _____○○○○○○○○○
Subterfugio _____○○○○○○○○○

TÉCNICAS
Artesanía _____○○○○○○○○○
Comercio _____○○○○○○○○○
Equitación _____○○○○○○○○○
Etiqueta _____○○○○○○○○○
Interpretación _____○○○○○○○○○
Pelea con Armas _____○○○○○○○○○
Sigilo _____○○○○○○○○○
Supervivencia _____○○○○○○○○○
Tiro con Arco _____○○○○○○○○○
T.c. Animales _____○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS
Academicismo _____○○○○○○○○○
Enigmas _____○○○○○○○○○
Investigación _____○○○○○○○○○
Leyes _____○○○○○○○○○
Medicina _____○○○○○○○○○
Ocultismo _____○○○○○○○○○
Política _____○○○○○○○○○
Sab. Popular _____○○○○○○○○○
Senescal _____○○○○○○○○○
Teología _____○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS
Animalismo _____○○○○○○○○○
Fortaleza _____○○○○○○○○○
Protean _____○○○○○○○○○
_____○○○○○○○○○
_____○○○○○○○○○

TRASFONDOS
_____○○○○○○○○○
_____○○○○○○○○○
_____○○○○○○○○○
_____○○○○○○○○○
_____○○○○○○○○○

VIRTUDES
Conciencia/Convicción _____○○○○○
Autocontrol/Instinto _____○○○○○
Coraje _____○○○○○

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○○
Aura: _____()
FUERZA DE VOLUNTAD
○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
RESERVA DE SANGRE
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

Gana un rasgo animal temporal con cada Frenesí. Excepcionalmente, puede ser permanente.

GANGREL

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____	00000000	_____	00000000	_____	00000000
_____	00000000	_____	00000000	_____	00000000
_____	00000000	_____	00000000	_____	00000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____	_____
Gastado en: _____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCHANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

LA SOMBRA

NOMBRE:

NATURALEZA:

TÍTULO:

JUGADOR:

CONDUCTA:

GENERACIÓN:

CRÓNICA:

CONCEPTO:

SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza _____ ●○○○○○○○○
 Destreza _____ ●○○○○○○○○
 Resistencia _____ ●○○○○○○○○

SOCIALES

Carisma _____ ●○○○○○○○○
 Manipulación _____ ●○○○○○○○○
 Apariencia _____ ●○○○○○○○○

MENTALES

Percepción _____ ●○○○○○○○○
 Inteligencia _____ ●○○○○○○○○
 Astucia _____ ●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta _____ ○○○○○○○○○
 Atletismo _____ ○○○○○○○○○
 Consciencia _____ ○○○○○○○○○
 Empatía _____ ○○○○○○○○○
 Expresión _____ ○○○○○○○○○
 Intimidación _____ ○○○○○○○○○
 Liderazgo _____ ○○○○○○○○○
 Pelea _____ ○○○○○○○○○
 Prestidigitación _____ ○○○○○○○○○
 Subterfugio _____ ○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○

TÉCNICAS

Artesanía _____ ○○○○○○○○○
 Comercio _____ ○○○○○○○○○
 Equitación _____ ○○○○○○○○○
 Etiqueta _____ ○○○○○○○○○
 Interpretación _____ ○○○○○○○○○
 Pelea con Armas _____ ○○○○○○○○○
 Sigilo _____ ○○○○○○○○○
 Supervivencia _____ ○○○○○○○○○
 Tiro con Arco _____ ○○○○○○○○○
 T.c. Animales _____ ○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Academicismo _____ ○○○○○○○○○
 Enigmas _____ ○○○○○○○○○
 Investigación _____ ○○○○○○○○○
 Leyes _____ ○○○○○○○○○
 Medicina _____ ○○○○○○○○○
 Ocultismo _____ ○○○○○○○○○
 Política _____ ○○○○○○○○○
 Sab. Popular _____ ○○○○○○○○○
 Senescal _____ ○○○○○○○○○
 Teología _____ ○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS

Dominación _____ ○○○○○○○○○
 Obtenebración _____ ○○○○○○○○○
 Potencia _____ ○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○

TRASFONDOS

_____ ○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○

VIRTUDES

Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
 Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
 Coraje _____ ○○○○○

OTROS RASGOS

CAMINO

 ○○○○○○○○○○○
 Aura: _____ ()
FUERZA DE VOLUNTAD
 ○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□
RESERVA DE SANGRE
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

Sin reflejo. Además, no soportan la luz brillante y sufren un nivel adicional de daño agravado ante cualquier exposición a la luz solar.

LA SOMBRA

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____	_____
Gastado en:	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

MALKAVIAN

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
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
Auspex _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
Dementación _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
Ofuscación _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Coraje _____ ○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
=FUERZA DE VOLUNTAD=
○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
=RESERVA DE SANGRE=
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

Magullado		<input type="checkbox"/>
Lastimado	-1	<input type="checkbox"/>
Lesionado	-1	<input type="checkbox"/>
Herido	-2	<input type="checkbox"/>
Malherido	-2	<input type="checkbox"/>
Tullido	-5	<input type="checkbox"/>
Incapacitado		<input type="checkbox"/>

DEBILIDAD

*Sufre, como mínimo,
un trastorno incurable:*

MALKAVIAN

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____ Total gastado: _____

Gastado en: _____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción: _____

NOSFERATU

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
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	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Conciencia/Convicción	○○○○○○
Ofuscación	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Autocontrol/Instinto	○○○○○○
Protean	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Coraje	○○○○○○
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		

OTROS RÁSGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
=FUERZA DE VOLUNTAD=
○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□
=RESERVA DE SANGRE=
□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

o en Apariencia, no mejorable por ningún medio.

NO\$PERATU

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000
_____	_____	00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____	_____
Gastado en:	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

RAYNOS

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza ●○○○○○○○○
Destreza ●○○○○○○○○
Resistencia ●○○○○○○○○

SOCIALES

Carisma ●○○○○○○○○
Manipulación ●○○○○○○○○
Apariencia ●○○○○○○○○

MENTALES

Percepción ●○○○○○○○○
Inteligencia ●○○○○○○○○
Astucia ●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta ○○○○○○○○○
Atletismo ○○○○○○○○○
Consciencia ○○○○○○○○○
Empatía ○○○○○○○○○
Expresión ○○○○○○○○○
Intimidación ○○○○○○○○○
Liderazgo ○○○○○○○○○
Pelea ○○○○○○○○○
Prestidigitación ○○○○○○○○○
Subterfugio ○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

TÉCNICAS

Artesanía ○○○○○○○○○
Comercio ○○○○○○○○○
Equitación ○○○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○○
Interpretación ○○○○○○○○○
Pelea con Armas ○○○○○○○○○
Sigilo ○○○○○○○○○
Supervivencia ○○○○○○○○○
Tiro con Arco ○○○○○○○○○
T.c. Animales ○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Academicismo ○○○○○○○○○
Enigmas ○○○○○○○○○
Investigación ○○○○○○○○○
Leyes ○○○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○○
Ocultismo ○○○○○○○○○
Política ○○○○○○○○○
Sab. Popular ○○○○○○○○○
Senescal ○○○○○○○○○
Teología ○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS

Animalismo ○○○○○○○○○
Fortaleza ○○○○○○○○○
Quimerismo ○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

TRASFONDOS

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

VIRTUDES

Conciencia/Convicción ○○○○○
Autocontrol/Instinto ○○○○○
Coraje ○○○○○

OTROS RÁSGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
=FUERZA DE VOLUNTAD=
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
=RESERVA DE SANGRE=
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

Rasgo de personalidad determinante que no puede resistir salvo con una tirada de Autocontrol/Instinto:

RAYNOS

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

RITUALES

NOMBRE	NIVEL
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

SENDAS

_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000

EXPERIENCIA

Total: _____ Total gastado: _____

Gastado en:

TRASTORNOS

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción:

SETICAS

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza ●○○○○○○○○
Destreza ●○○○○○○○○
Resistencia ●○○○○○○○○

SOCIALES

Carisma ●○○○○○○○○
Manipulación ●○○○○○○○○
Apariencia ●○○○○○○○○

MENTALES

Percepción ●○○○○○○○○
Inteligencia ●○○○○○○○○
Astucia ●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta ○○○○○○○○
Atletismo ○○○○○○○○
Consciencia ○○○○○○○○
Empatía ○○○○○○○○
Expresión ○○○○○○○○
Intimidación ○○○○○○○○
Liderazgo ○○○○○○○○
Pelea ○○○○○○○○
Prestidigitación ○○○○○○○○
Subterfugio ○○○○○○○○
○○○○○○○○

TÉCNICAS

Artesanía ○○○○○○○○
Comercio ○○○○○○○○
Equitación ○○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Interpretación ○○○○○○○○
Pelea con Armas ○○○○○○○○
Sigilo ○○○○○○○○
Supervivencia ○○○○○○○○
Tiro con Arco ○○○○○○○○
T.c. Animales ○○○○○○○○
○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Academicismo ○○○○○○○○
Enigmas ○○○○○○○○
Investigación ○○○○○○○○
Leyes ○○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ○○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Sab. Popular ○○○○○○○○
Senescal ○○○○○○○○
Teología ○○○○○○○○
○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS

Ofuscación ○○○○○○○○
Presencia ○○○○○○○○
Serpentis ○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

TRASFONDOS

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

VIRTUDES

Conciencia/Convicción ○○○○
Autocontrol/Instinto ○○○○
Coraje ○○○○

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()

FUERZA DE VOLUNTAD

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

RESERVA DE SANGRE

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

Reciben el doble de daño por luz solar.

SETICAS

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____ Total gastado: _____

Gastado en: _____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción: _____

COREADOR

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza _____ ●○○○○○○○○
Destreza _____ ●○○○○○○○○
Resistencia _____ ●○○○○○○○○

SOCIALES

Carisma _____ ●○○○○○○○○
Manipulación _____ ●○○○○○○○○
Apariencia _____ ●○○○○○○○○

MENTALES

Percepción _____ ●○○○○○○○○
Inteligencia _____ ●○○○○○○○○
Astucia _____ ●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta _____ ○○○○○○○○○
Atletismo _____ ○○○○○○○○○
Consciencia _____ ○○○○○○○○○
Empatía _____ ○○○○○○○○○
Expresión _____ ○○○○○○○○○
Intimidación _____ ○○○○○○○○○
Liderazgo _____ ○○○○○○○○○
Pelea _____ ○○○○○○○○○
Prestidigitación _____ ○○○○○○○○○
Subterfugio _____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

TÉCNICAS

Artesanía _____ ○○○○○○○○○
Comercio _____ ○○○○○○○○○
Equitación _____ ○○○○○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○○○○○
Interpretación _____ ○○○○○○○○○
Pelea con Armas _____ ○○○○○○○○○
Sigilo _____ ○○○○○○○○○
Supervivencia _____ ○○○○○○○○○
Tiro con Arco _____ ○○○○○○○○○
T.c. Animales _____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Academicismo _____ ○○○○○○○○○
Enigmas _____ ○○○○○○○○○
Investigación _____ ○○○○○○○○○
Leyes _____ ○○○○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○○○○○
Política _____ ○○○○○○○○○
Sab. Popular _____ ○○○○○○○○○
Senescal _____ ○○○○○○○○○
Teología _____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS

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

TRASFONDOS

_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

VIRTUDES

Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
Coraje _____ ○○○○○

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
—FUERZA DE VOLUNTAD—
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
—RESERVA DE SANGRE—
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

*Cae en trance ante una gran
belleza. Tira Autocontrol/Instinto
(dif. 5) para no caer.*

COREADOR

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____ Total gastado: _____

Gastado en: _____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____

Valor: _____

Penalización: _____

Descripción: _____

TREMERE

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
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
Auspex _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
Dominación _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
Taumaturgia _____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Coraje _____ ○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	

OTROS RÁSGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○○

Aura: _____ ()

==FUERZA DE VOLUNTAD==

○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

==RESERVA DE SANGRE==

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

SALUD

Magullado

Lastimado -1

Lesionado -1

Herido -2

Malherido -2

Tullido -5

Incapacitado

DEBILIDAD

El primer sorbo que tome un Tremere cuenta como dos a efectos de establecer un Vínculo. Además, recién Abrazado entrega un vial con su Sangre al Consejo de los Siete.

TREMERE

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____
Gastado en: _____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

TZIMISQE

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza ●○○○○○○○○
Destreza ●○○○○○○○○
Resistencia ●○○○○○○○○

SOCIALES

Carisma ●○○○○○○○○
Manipulación ●○○○○○○○○
Apariencia ●○○○○○○○○

MENTALES

Percepción ●○○○○○○○○
Inteligencia ●○○○○○○○○
Astucia ●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta ○○○○○○○○○
Atletismo ○○○○○○○○○
Consciencia ○○○○○○○○○
Empatía ○○○○○○○○○
Expresión ○○○○○○○○○
Intimidación ○○○○○○○○○
Liderazgo ○○○○○○○○○
Pelea ○○○○○○○○○
Prestidigitación ○○○○○○○○○
Subterfugio ○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

TÉCNICAS

Artesanía ○○○○○○○○○
Comercio ○○○○○○○○○
Equitación ○○○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○○
Interpretación ○○○○○○○○○
Pelea con Armas ○○○○○○○○○
Sigilo ○○○○○○○○○
Supervivencia ○○○○○○○○○
Tiro con Arco ○○○○○○○○○
T.c. Animales ○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Academicismo ○○○○○○○○○
Enigmas ○○○○○○○○○
Investigación ○○○○○○○○○
Leyes ○○○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○○
Ocultismo ○○○○○○○○○
Política ○○○○○○○○○
Sab. Popular ○○○○○○○○○
Senescal ○○○○○○○○○
Teología ○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS

Animalismo ○○○○○○○○○
Auspex ○○○○○○○○○
Vicisitud ○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

TRASFONDOS

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

VIRTUDES

Conciencia/Convicción ○○○○○
Autocontrol/Instinto ○○○○○
Coraje ○○○○○

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
—FUERZA DE VOLUNTAD—
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
—RESERVA DE SANGRE—
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

Sólo obtiene reposo si descansa con al menos dos puñados de su tierra nativa. Por cada día de descanso que pase sin ellos se dividen entre dos todas las reservas de dados.

TZIMISQE

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____
Gastado en: _____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCHANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

VENTRUE

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza _____ ●○○○○○○○○
Destreza _____ ●○○○○○○○○
Resistencia _____ ●○○○○○○○○

SOCIALES

Carisma _____ ●○○○○○○○○
Manipulación _____ ●○○○○○○○○
Apariencia _____ ●○○○○○○○○

MENTALES

Percepción _____ ●○○○○○○○○
Inteligencia _____ ●○○○○○○○○
Astucia _____ ●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta _____ ○○○○○○○○○
Atletismo _____ ○○○○○○○○○
Consciencia _____ ○○○○○○○○○
Empatía _____ ○○○○○○○○○
Expresión _____ ○○○○○○○○○
Intimidación _____ ○○○○○○○○○
Liderazgo _____ ○○○○○○○○○
Pelea _____ ○○○○○○○○○
Prestidigitación _____ ○○○○○○○○○
Subterfugio _____ ○○○○○○○○○

TÉCNICAS

Artesanía _____ ○○○○○○○○○
Comercio _____ ○○○○○○○○○
Equitación _____ ○○○○○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○○○○○
Interpretación _____ ○○○○○○○○○
Pelea con Armas _____ ○○○○○○○○○
Sigilo _____ ○○○○○○○○○
Supervivencia _____ ○○○○○○○○○
Tiro con Arco _____ ○○○○○○○○○
T.c. Animales _____ ○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Academicismo _____ ○○○○○○○○○
Enigmas _____ ○○○○○○○○○
Investigación _____ ○○○○○○○○○
Leyes _____ ○○○○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○○○○○
Política _____ ○○○○○○○○○
Sab. Popular _____ ○○○○○○○○○
Senescal _____ ○○○○○○○○○
Teología _____ ○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS

Dominación _____ ○○○○○○○○○
Fortaleza _____ ○○○○○○○○○
Presencia _____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

TRASFONDOS

_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

VIRTUDES

Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
Coraje _____ ○○○○○

OTROS RÁSGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
==FUERZA DE VOLUNTAD==
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
==RESERVA DE SANGRE==
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

Predilección: _____

Sólo obtiene sustento de su tipo de presa predilecta.

VENTRUE

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000
_____	_____	_____00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____	_____
Gastado en: _____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

CLAN:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza _____ ●○○○○○○○○
Destreza _____ ●○○○○○○○○
Resistencia _____ ●○○○○○○○○

SOCIALES

Carisma _____ ●○○○○○○○○
Manipulación _____ ●○○○○○○○○
Apariencia _____ ○○○○○○○○○

MENTALES

Percepción _____ ●○○○○○○○○
Inteligencia _____ ●○○○○○○○○
Astucia _____ ●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta _____ ○○○○○○○○○
Atletismo _____ ○○○○○○○○○
Consciencia _____ ○○○○○○○○○
Empatía _____ ○○○○○○○○○
Expresión _____ ○○○○○○○○○
Intimidación _____ ○○○○○○○○○
Liderazgo _____ ○○○○○○○○○
Pelea _____ ○○○○○○○○○
Prestidigitación _____ ○○○○○○○○○
Subterfugio _____ ○○○○○○○○○

TÉCNICAS

Artesanía _____ ○○○○○○○○○
Comercio _____ ○○○○○○○○○
Equitación _____ ○○○○○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○○○○○
Interpretación _____ ○○○○○○○○○
Pelea con Armas _____ ○○○○○○○○○
Sigilo _____ ○○○○○○○○○
Supervivencia _____ ○○○○○○○○○
Tiro con Arco _____ ○○○○○○○○○
T.c. Animales _____ ○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Academicismo _____ ○○○○○○○○○
Enigmas _____ ○○○○○○○○○
Investigación _____ ○○○○○○○○○
Leyes _____ ○○○○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○○○○○
Política _____ ○○○○○○○○○
Sab. Popular _____ ○○○○○○○○○
Senescal _____ ○○○○○○○○○
Teología _____ ○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS

_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

TRASFONDOS

_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

VIRTUDES

Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
Coraje _____ ○○○○○

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
=FUERZA DE VOLUNTAD=
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
=RESERVA DE SANGRE=
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

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

DEBILIDAD

EDICIÓN VIGESIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

RITUALES

NOMBRE	NIVEL
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

SENDAS

_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000

EXPERIENCIA

Total: _____ Total gastado: _____
 Gastado en: _____

TRASTORNOS

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO
VAMPIRO
EDAD OSCURA

TRASFONDOS EXPANDIDOS

ALIADOS

CONTACTOS

FAMA

REBAÑO

INFLUENCIA

MENTOR

RECURSOS

CRIADOS

ESTATUS

OTRO (_____)

POSESIONES

EQUIPO (PORTADO)

EQUIPO (POSEÍDO)

TERRENOS DE ALIMENTACIÓN

TRANSPORTE

REFUGIO

LOCALIZACIÓN

DESCRIPCIÓN

EDICIÓN VIGESIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

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



DISCIPLINAS

- **Abombwe:** El don de los Bonsam como depredadores.
- **Animalismo:** Dominio de las bestias.
- **Auspex:** Sentidos más allá de la visión.
- **Celeridad:** Destreza y velocidad sobrenaturales.
- **Bardo:** La manipulación de la Humanidad según la practican los Hijos de Osiris.
- **Daimonion:** La afinidad de los Baali con lo demoníaco.
- **Dementación:** La afilada locura de los Malkavian.
- **Dominación:** Dominio de las mentes.
- **Extinción:** Secretos de la judicatura Assamita.
- **Fortaleza:** Aguante sobrenatural.
- **Hechicería Koldúnica:** Magia cruda y elemental.
- **Misticismo del Abismo:** Rituales de sombras y oscuridad.
- **Mythercería:** La magia feérica de los Kiasyd.
- **Necromancia:** Varias magias de la muerte.
- **Ofuscación:** Moverse sin ser visto.
- **Obtenebración:** El juego de sombras de los Lasombra.
- **Ogham:** Poderes espirituales sobre la tierra.
- **Potencia:** Fuerza impía.
- **Presencia:** Encanto y astucia sorprendentes.
- **Protean:** Cambio de forma de los Gangrel.
- **Quimerismo:** Las ilusiones y engaños de los Ravnos.
- **Serpentis:** El Poder de los Setitas de asumir la forma de su serpiente divinidad.
- **Spiritus:** La manipulación espiritual de las Ahrimanes.
- **Taumaturgia:** Rituales y hechicería hermetista.
- **Temporis:** Manipulación temporal de los Verdaderos Brujah.
- **Valeren:** La obra de los Salubri sobre el alma.
- **Vicisitud:** Artesanía corporal de los Tzimisce.
- **Vuelo:** La habilidad de las Gárgolas para volar.

TRASFONDOS

- **Aliados:** Asociados mortales, amigos y miembros de la familia.
- **Contactos:** Individuos y organizaciones de las que puedes obtener información.
- **Criados:** Subalternos que te sirven a nivel doméstico, militar o cualquier otro.
- **Dominio:** Terrenos de Caza reconocidos por la sociedad Cainita.
- **Estatus:** La posición del personaje en relación con los demás Cainitas.
- **Fama:** Cuán lejos han viajado tu nombre y tu reputación.
- **Generación:** A qué distancia de Caín se encuentra el personaje.
- **Identidad Alternativa:** Por quién te haces pasar, con su correspondiente historia personal.
- **Influencia:** La influencia política del personaje en la sociedad mortal.
- **Mentor:** El Cainita que hace de guía y ayuda al personaje.
- **Rebaño:** Aquéllos de quienes el personaje se puede alimentar libremente y a voluntad.
- **Recursos:** Ingresos, riqueza y posesiones.

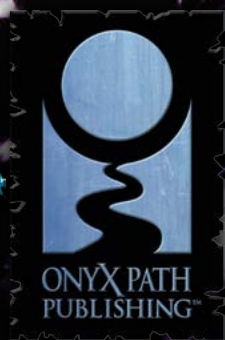
PUNTOS GRATUITOS

Rasgo	Coste (por círculo)
Atributos	5
Habilidad	2
Disciplina	7
Senda de Hechicería de la Sangre	4
Ritual de Hechicería de la Sangre	Nivel del Ritual
Trasfondos	1
Virtud	2
Camino	2
Fuerza de Voluntad	1

CUADERNO DE HOJAS DE PERSONAJE

EL CUADERNO DE HOJAS DE PERSONAJE INCLUYE:

- Un resumen del proceso de creación de personajes extraído del VEO20
- Una reproducción de la Hoja de Personaje genérica de dos páginas del VEO20
- Trece Hojas de Personaje de dos páginas diseñadas para cada uno de los Clanes de Caín.
- Una Hoja de Personaje de cuatro páginas de lujo diseñada especialmente para el Mecenazgo de VEO20 en español



NOSOLOROL