

# Assamitas

**Nombre:**  
**Jugador:**  
**Crónica:**

**Naturaleza:**  
**Conducta:**  
**Concepto:**

**Afiliación:**  
**Generación:**  
**Sire:**

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○○ ○○○○  
Artesanía ○○○○○○ ○○○○  
Conducir ○○○○○○ ○○○○  
Etiqueta ○○○○○○ ○○○○  
Interpretación ○○○○○○ ○○○○  
Latrocinio ○○○○○○ ○○○○  
Pelea con Armas ○○○○○○ ○○○○  
Sigilo ○○○○○○ ○○○○  
Supervivencia ○○○○○○ ○○○○  
T.c. Animales ○○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○○ ○○○○  
Ciencias ○○○○○○ ○○○○  
Finanzas ○○○○○○ ○○○○  
Informática ○○○○○○ ○○○○  
Investigación ○○○○○○ ○○○○  
Leyes ○○○○○○ ○○○○  
Medicina ○○○○○○ ○○○○  
Ocultismo ○○○○○○ ○○○○  
Política ○○○○○○ ○○○○  
Tecnología ○○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

Celeridad ○○○○○○ ○○○○  
Extinción ○○○○○○ ○○○○  
Ofuscación ○○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○○○  
Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

*Recibe un nivel de daño letal por cada punto de Vitae consumido.*

### Experiencia



# BRUJAH

Nombre:

Naturaleza:

Afiliación:

Jugador:

Conducta:

Generación:

Crónica:

Concepto:

Sire:

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
 Artesanía ○○○○○ ○○○○  
 Conducir ○○○○○ ○○○○  
 Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
 Interpretación ○○○○○ ○○○○  
 Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
 Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
 Sigilo ○○○○○ ○○○○  
 Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
 T.c. Animales ○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
 Ciencias ○○○○○ ○○○○  
 Finanzas ○○○○○ ○○○○  
 Informática ○○○○○ ○○○○  
 Investigación ○○○○○ ○○○○  
 Leyes ○○○○○ ○○○○  
 Medicina ○○○○○ ○○○○  
 Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
 Política ○○○○○ ○○○○  
 Tecnología ○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

Celeridad ○○○○○ ○○○○  
 Potencia ○○○○○ ○○○○  
 Presencia ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

○○○○○ ○○○○  
 Porte: ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○ ○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

+2 a la dificultad de todas las tiradas para resistir o controlar el Frenesí.

### Experiencia



# Gangrel

**Nombre:**

**Naturaleza:**

**Afiliación:**

**Jugador:**

**Conducta:**

**Generación:**

**Crónica:**

**Concepto:**

**Sire:**

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
 Artesanía ○○○○○ ○○○○  
 Conducir ○○○○○ ○○○○  
 Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
 Interpretación ○○○○○ ○○○○  
 Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
 Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
 Sigilo ○○○○○ ○○○○  
 Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
 T.c. Animales ○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
 Ciencias ○○○○○ ○○○○  
 Finanzas ○○○○○ ○○○○  
 Informática ○○○○○ ○○○○  
 Investigación ○○○○○ ○○○○  
 Leyes ○○○○○ ○○○○  
 Medicina ○○○○○ ○○○○  
 Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
 Política ○○○○○ ○○○○  
 Tecnología ○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

Animalismo ○○○○○ ○○○○  
 Fortaleza ○○○○○ ○○○○  
 Protean ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○  
 Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

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

### Experiencia



# Biovanni

**Nombre:**

**Naturaleza:**

**Afiliación:**

**Jugador:**

**Conducta:**

**Generación:**

**Crónica:**

**Concepto:**

**Sire:**

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
 Artesanía ○○○○○ ○○○○  
 Conducir ○○○○○ ○○○○  
 Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
 Interpretación ○○○○○ ○○○○  
 Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
 Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
 Sigilo ○○○○○ ○○○○  
 Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
 T.c. Animales ○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
 Ciencias ○○○○○ ○○○○  
 Finanzas ○○○○○ ○○○○  
 Informática ○○○○○ ○○○○  
 Investigación ○○○○○ ○○○○  
 Leyes ○○○○○ ○○○○  
 Medicina ○○○○○ ○○○○  
 Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
 Política ○○○○○ ○○○○  
 Tecnología ○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

Dominación ○○○○○ ○○○○  
 Necromancia ○○○○○ ○○○○  
 Potencia ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

*Su Beso no es placentero para quien lo recibe y causa el doble de daño.*

### Experiencia



# LASOMBRA

**Nombre:**

**Naturaleza:**

**Afiliación:**

**Jugador:**

**Conducta:**

**Generación:**

**Crónica:**

**Concepto:**

**Sire:**

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
 Artesanía ○○○○○ ○○○○  
 Conducir ○○○○○ ○○○○  
 Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
 Interpretación ○○○○○ ○○○○  
 Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
 Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
 Sigilo ○○○○○ ○○○○  
 Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
 T.c. Animales ○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
 Ciencias ○○○○○ ○○○○  
 Finanzas ○○○○○ ○○○○  
 Informática ○○○○○ ○○○○  
 Investigación ○○○○○ ○○○○  
 Leyes ○○○○○ ○○○○  
 Medicina ○○○○○ ○○○○  
 Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
 Política ○○○○○ ○○○○  
 Tecnología ○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

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

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○  
 Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

*Sin reflejo.*

### Experiencia



# MalkAvian

Nombre:  
Jugador:  
Crónica:

Naturaleza:  
Conducta:  
Concepto:

Afiliación:  
Generación:  
Sire:

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
Artesanía ○○○○○ ○○○○  
Conducir ○○○○○ ○○○○  
Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
Interpretación ○○○○○ ○○○○  
Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
Sigilo ○○○○○ ○○○○  
Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
T.c. Animales ○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
Ciencias ○○○○○ ○○○○  
Finanzas ○○○○○ ○○○○  
Informática ○○○○○ ○○○○  
Investigación ○○○○○ ○○○○  
Leyes ○○○○○ ○○○○  
Medicina ○○○○○ ○○○○  
Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
Política ○○○○○ ○○○○  
Tecnología ○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

Auspex ○○○○○ ○○○○  
Dementación ○○○○○ ○○○○  
Ofuscación ○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○○○  
Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

*Sufre, como mínimo, un Trastorno incurable:*

### Experiencia



# NOSFERATU

Nombre:

Naturaleza:

Afiliación:

Jugador:

Conducta:

Generación:

Crónica:

Concepto:

Sire:

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
 Artesanía ○○○○○ ○○○○  
 Conducir ○○○○○ ○○○○  
 Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
 Interpretación ○○○○○ ○○○○  
 Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
 Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
 Sigilo ○○○○○ ○○○○  
 Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
 T.c. Animales ○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
 Ciencias ○○○○○ ○○○○  
 Finanzas ○○○○○ ○○○○  
 Informática ○○○○○ ○○○○  
 Investigación ○○○○○ ○○○○  
 Leyes ○○○○○ ○○○○  
 Medicina ○○○○○ ○○○○  
 Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
 Política ○○○○○ ○○○○  
 Tecnología ○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

Animalismo ○○○○○ ○○○○  
 Ofuscación ○○○○○ ○○○○  
 Potencia ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○○  
 Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

*O en Apariencia, no mejorable por ningún medio.*

### Experiencia



# Ravnos

**Nombre:**

**Naturaleza:**

**Afiliación:**

**Jugador:**

**Conducta:**

**Generación:**

**Crónica:**

**Concepto:**

**Sire:**

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
 Artesanía ○○○○○ ○○○○  
 Conducir ○○○○○ ○○○○  
 Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
 Interpretación ○○○○○ ○○○○  
 Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
 Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
 Sigilo ○○○○○ ○○○○  
 Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
 T.c. Animales ○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
 Ciencias ○○○○○ ○○○○  
 Finanzas ○○○○○ ○○○○  
 Informática ○○○○○ ○○○○  
 Investigación ○○○○○ ○○○○  
 Leyes ○○○○○ ○○○○  
 Medicina ○○○○○ ○○○○  
 Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
 Política ○○○○○ ○○○○  
 Tecnología ○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

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

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○  
 Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

Vicio:  
*Tira Autocontrol/Instinto (dif. 6)*  
*para no caer en él.*

### Experiencia



# Seguidores de Set

**Nombre:**

**Jugador:**

**Crónica:**

**Naturaleza:**

**Conducta:**

**Concepto:**

**Afiliación:**

**Generación:**

**Sire:**

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
 Artesanía ○○○○○ ○○○○  
 Conducir ○○○○○ ○○○○  
 Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
 Interpretación ○○○○○ ○○○○  
 Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
 Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
 Sigilo ○○○○○ ○○○○  
 Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
 T.c. Animales ○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
 Ciencias ○○○○○ ○○○○  
 Finanzas ○○○○○ ○○○○  
 Informática ○○○○○ ○○○○  
 Investigación ○○○○○ ○○○○  
 Leyes ○○○○○ ○○○○  
 Medicina ○○○○○ ○○○○  
 Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
 Política ○○○○○ ○○○○  
 Tecnología ○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

Ofuscación ○○○○○ ○○○○  
 Presencia ○○○○○ ○○○○  
 Serpents ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

○○○○○ ○○○○  
 Porte: ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○ ○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

+2 al daño por luz solar. -1 dado en la reserva para acciones bajo luces brillantes.

### Experiencia



# TOREADADOR

Nombre:  
Jugador:  
Crónica:

Naturaleza:  
Conducta:  
Concepto:

Afiliación:  
Generación:  
Sire:

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
Artesanía ○○○○○ ○○○○  
Conducir ○○○○○ ○○○○  
Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
Interpretación ○○○○○ ○○○○  
Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
Sigilo ○○○○○ ○○○○  
Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
T.c. Animales ○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
Ciencias ○○○○○ ○○○○  
Finanzas ○○○○○ ○○○○  
Informática ○○○○○ ○○○○  
Investigación ○○○○○ ○○○○  
Leyes ○○○○○ ○○○○  
Medicina ○○○○○ ○○○○  
Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
Política ○○○○○ ○○○○  
Tecnología ○○○○○ ○○○○  
○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

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

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○  
Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

*Cae en trance ante una gran belleza. Tira Autocontrol/Instinto (Of. 6) para no caer.*

### Experiencia



# TREMERE

**Nombre:**

**Naturaleza:**

**Afiliación:**

**Jugador:**

**Conducta:**

**Generación:**

**Crónica:**

**Concepto:**

**Sire:**

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
 Artesanía ○○○○○ ○○○○  
 Conducir ○○○○○ ○○○○  
 Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
 Interpretación ○○○○○ ○○○○  
 Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
 Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
 Sigilo ○○○○○ ○○○○  
 Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
 T.c. Animales ○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
 Ciencias ○○○○○ ○○○○  
 Finanzas ○○○○○ ○○○○  
 Informática ○○○○○ ○○○○  
 Investigación ○○○○○ ○○○○  
 Leyes ○○○○○ ○○○○  
 Medicina ○○○○○ ○○○○  
 Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
 Política ○○○○○ ○○○○  
 Tecnología ○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

Auspex ○○○○○ ○○○○  
 Dominación ○○○○○ ○○○○  
 Taumaturgia ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

○○○○○ ○○○○  
 Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○ ○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

*Solo necesita beber dos veces para estar Vinculado a nivel 3.*

### Experiencia



# Tzimisce

Nombre:

Naturaleza:

Afiliación:

Jugador:

Conducta:

Generación:

Crónica:

Concepto:

Sire:

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○  
 Artesanía ○○○○○ ○○○○  
 Conducir ○○○○○ ○○○○  
 Etiqueta ○○○○○ ○○○○  
 Interpretación ○○○○○ ○○○○  
 Latrocinio ○○○○○ ○○○○  
 Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○  
 Sigilo ○○○○○ ○○○○  
 Supervivencia ○○○○○ ○○○○  
 T.c. Animales ○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○  
 Ciencias ○○○○○ ○○○○  
 Finanzas ○○○○○ ○○○○  
 Informática ○○○○○ ○○○○  
 Investigación ○○○○○ ○○○○  
 Leyes ○○○○○ ○○○○  
 Medicina ○○○○○ ○○○○  
 Ocultismo ○○○○○ ○○○○  
 Política ○○○○○ ○○○○  
 Tecnología ○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

Animalismo ○○○○○ ○○○○  
 Auspex ○○○○○ ○○○○  
 Vicesitud ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○ ○○○○

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○○○  
 Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

*Sólo obtiene reposo si descansa sobre al menos dos puñados de su tierra natal.*

### Experiencia



# Venture

**Nombre:**

**Naturaleza:**

**Afiliación:**

**Jugador:**

**Conducta:**

**Generación:**

**Crónica:**

**Concepto:**

**Sire:**

## Atributos

### Físicos

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

### Sociales

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

### Mentales

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

## Habilidades

### Talentos

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

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○○ ○○○○  
 Artesanía ○○○○○○ ○○○○  
 Conducir ○○○○○○ ○○○○  
 Etiqueta ○○○○○○ ○○○○  
 Interpretación ○○○○○○ ○○○○  
 Latrocinio ○○○○○○ ○○○○  
 Pelea con Armas ○○○○○○ ○○○○  
 Sigilo ○○○○○○ ○○○○  
 Supervivencia ○○○○○○ ○○○○  
 T.c. Animales ○○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○○ ○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○○ ○○○○  
 Ciencias ○○○○○○ ○○○○  
 Finanzas ○○○○○○ ○○○○  
 Informática ○○○○○○ ○○○○  
 Investigación ○○○○○○ ○○○○  
 Leyes ○○○○○○ ○○○○  
 Medicina ○○○○○○ ○○○○  
 Ocultismo ○○○○○○ ○○○○  
 Política ○○○○○○ ○○○○  
 Tecnología ○○○○○○ ○○○○  
 ○○○○○○ ○○○○

## Ventajas

### Disciplinas

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

### Trasfondos

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

### Virtudes

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

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○○○  
 Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### Salud

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

### Debilidad

*Predilección:* \_\_\_\_\_

*Solo obtiene sustento de su tipo de presa predilecta.*

### Experiencia



# VAMPIRO

## LA MASCARADA

Nombre:  
Jugador:  
Crónica:

Naturaleza:  
Conducta:  
Concepto:

Clan:  
Generación:  
Sire:

### Atributos

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●○○○○ ○○○○	Carisma	●○○○○ ○○○○	Percepción	●○○○○ ○○○○
Destreza	●○○○○ ○○○○	Manipulación	●○○○○ ○○○○	Inteligencia	●○○○○ ○○○○
Resistencia	●○○○○ ○○○○	Apariencia	○○○○○ ○○○○	Astucia	●○○○○ ○○○○

### Habilidades

Talentos		Técnicas		Conocimientos	
Alerta	○○○○○ ○○○○	Armas de Fuego	○○○○○ ○○○○	Academicismo	○○○○○ ○○○○
Atletismo	○○○○○ ○○○○	Artesanía	○○○○○ ○○○○	Ciencias	○○○○○ ○○○○
Callejeo	○○○○○ ○○○○	Conducir	○○○○○ ○○○○	Finanzas	○○○○○ ○○○○
Consciencia	○○○○○ ○○○○	Etiqueta	○○○○○ ○○○○	Informática	○○○○○ ○○○○
Empatía	○○○○○ ○○○○	Interpretación	○○○○○ ○○○○	Investigación	○○○○○ ○○○○
Expresión	○○○○○ ○○○○	Latrocinio	○○○○○ ○○○○	Leyes	○○○○○ ○○○○
Intimidación	○○○○○ ○○○○	Pelea con Armas	○○○○○ ○○○○	Medicina	○○○○○ ○○○○
Liderazgo	○○○○○ ○○○○	Sigilo	○○○○○ ○○○○	Ocultismo	○○○○○ ○○○○
Pelea	○○○○○ ○○○○	Supervivencia	○○○○○ ○○○○	Política	○○○○○ ○○○○
Subterfugio	○○○○○ ○○○○	T.c. Animales	○○○○○ ○○○○	Tecnología	○○○○○ ○○○○
	○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○

### Ventajas

Disciplinas		Trasfondos		Virtudes	
	○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○	Conciencia/Convicción	○○○○○
	○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○	Autocontrol/Instinto	○○○○○
	○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○	Coraje	●○○○○
	○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		
	○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		
	○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		

### Humanidad/Senda

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○○○○  
Porte: \_\_\_\_\_ ( )

### Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

### Reserva de Sangre

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

Sangre por turno: \_\_\_\_\_

### 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

### Experiencia

# VAMPIRO

## LA MASCARADA

### Méritos y Defectos

Mérito	Tipo	Coste	Defecto	Tipo	Coste

### Otros Rasgos

	00000 0000		00000 0000		00000 0000
	00000 0000		00000 0000		00000 0000
	00000 0000		00000 0000		00000 0000
	00000 0000		00000 0000		00000 0000

### 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: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# VAMPIRO

LA MASCARADA

## Trasfondos Expandidos

**Aliados**

**Mentor**

---

---

**Contactos**

**Recursos**

---

---

**Fama**

**Criados**

---

---

**Rebaño**

**Estatus**

---

---

**Influencia**

**Otro ( \_\_\_\_\_ )**

---

---

## Posesiones

**Equipo (portado)**

**Equipo (poseído)**

---

---

**Terrenos de alimentación**

**Vehículos**

---

---

## Vínculos de Sangre/Vínculi

**Vinculado a**

**Nivel**

**Vinculado a**

**Nivel**

---

---

---

---

## Refugios

**Localización**

**Descripción**

---

---

---

---

