



SIRE:
GENERACIÓN:
REFUGIO:

MENTALES

CONOCIMIENTOS

VIRTUDES

SALUD

Aspecto Cero, Fallan Automáticamente todas las Tiradas de Aspecto



NOSFERATU

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE DEFECTO	TIPO	COSTE

EXPERIENCIA

TOTAL

GANADO POR

TOTAL GASTADO

GASTADO EN

TRASTORNOS

COMBATE

Arma	Dificultad	Daño	Ocultación	Alcance	Cadencia	Fuerza

TABLA DE PELEA

Maniobra	Dif.	Daño
Garras	6	Fuerza+2*
Mordisco	5	Fuerza+1*
Patada	7	Fuerza+1
Presa	6	Fuerza
Puñetazo	6	Fuerza

ARMADURA

NOSFERATU

TRASFONDO AMPLIADO

ALIADOS

MENTOR

CONTACTOS PRINCIPALES

POSICIÓN

ALIADOS

MENTOR

CONTACTOS SECUNDARIOS

PRESTIGIO DE CLAN

CRIADOS

REBAÑO

INFLUENCIA

RECURSOS

POSESIONES

EQUIPO (TRANSPORTADO)

PERTENENCIAS (GUARDADAS)

TERRENO DE ALIMENTACIÓN

TRANSPORTE

REFUGIOS

SITUACIÓN

DESCRIPCIÓN

NOSFERATU

HISTORIA

PRELUDIO

TÍTULOS _____

LOGOS IMPORTANTES _____

DESCRIPCIÓN

Edad _____

Edad Aparente _____

Fecha de Nacimiento _____

Fecha de Defunción _____

Pelo _____

Ojos _____

Raza _____

Nacionalidad _____

Estatura _____

Peso _____

Sexo _____

GRÁFICO

ESQUEMA DE CUADRILLA

BOCETO DE PERSONAJE