

WAMPIR

M A S K A R A D A



Imię	Koncepcja	Drapieźnik
Kronika	Ambicje	Klan
Stwórca	Pragnienia	Pokolenie

ATRYBUTY

<i>Fizyczne</i>		<i>Społeczne</i>		<i>Umysłowe</i>	
Siła	○○○○○	Charyzma	○○○○○	Inteligencja	○○○○○
Zręczność	○○○○○	Manipulacja	○○○○○	Spryt	○○○○○
Wytrzymałość	○○○○○	Opanowanie	○○○○○	Determinacja	○○○○○
Zdrowie		Siła Woli			
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□			

UMIĘTNOŚCI

Broń biała.....	○○○○○	Cwaniactwo.....	○○○○○	Finanse.....	○○○○○
Kradzież.....	○○○○○	Etykieta.....	○○○○○	Medycyna.....	○○○○○
Krycie się.....	○○○○○	Intuicja.....	○○○○○	Nauka.....	○○○○○
Prowadzenie pojazdów.....	○○○○○	Perswazja.....	○○○○○	Okultyzm.....	○○○○○
Rzemiosło.....	○○○○○	Przebiegłość.....	○○○○○	Polityka.....	○○○○○
Strzelanie.....	○○○○○	Występy publiczne.....	○○○○○	Spostrzegawczość.....	○○○○○
Sztuka przetrwania.....	○○○○○	Zastraszanie.....	○○○○○	Śledztwo.....	○○○○○
Walka wręcz.....	○○○○○	Zdolności przywódcze.....	○○○○○	Technika.....	○○○○○
Wysportowanie.....	○○○○○	Zrozumienie zwierząt.....	○○○○○	Wykształcenie.....	○○○○○

DYSCYPLINY

○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Rezonans.....

Głód □□□□□

Człowieczeństwo □□□□□ □□□□□

WAMPIR

M A S K A R A D A



Założenia kroniki

Probierze i przekonania

Kłątwa klanowa

--	--	--

Atuty i wady

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

Moc krwi

○○○○○ ○○○○○

Napływ krwi	Wartość leczenia
Bonus mocy	Przerzut pobudzenia
Kara przy zerowaniu	Siła kłątwy

Suma doświadczenia

Wydane doświadczenie

Notatki

--

Prawdziwy wiek
Pozorny wiek
Data urodzenia
Data śmierci
Wygląd
Cechy charakterystyczne
Historia