

VÁMPÍR

A M A S Z K A B Á L

Név	Koncepció	Ragadozói stílus
Krónika	Életcél	Klán
Atya	Vágy	Generáció

TULAJDONSÁGOK

Fizikai		Szociális		Mentális	
Erő	○○○○○	Karizma	○○○○○	Intelligencia	○○○○○
Ügyesség	○○○○○	Manipuláció	○○○○○	Fortély	○○○○○
Állóképesség	○○○○○	Hidegvér	○○○○○	Koncentráció	○○○○○

Életerő

Akaraterő

□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

KÉPESSÉGEK

Atlétika	○○○○○	Állatszeldítés	○○○○○	Egyetemi képzettség	○○○○○
Kézitusa	○○○○○	Illemtan	○○○○○	Éberség	○○○○○
Kézművesség	○○○○○	Éleslátás	○○○○○	Pénzügy	○○○○○
Járművezetés	○○○○○	Megfélemlítés	○○○○○	Nyomozás	○○○○○
Lőfegyverek	○○○○○	Irányítás	○○○○○	Orvoslás	○○○○○
Betörés	○○○○○	Szereplés	○○○○○	Okkult	○○○○○
Közelharc	○○○○○	Meggyőzés	○○○○○	Politika	○○○○○
Lopakodás	○○○○○	Seftelés	○○○○○	Természettudomány	○○○○○
Túlélés	○○○○○	Szélhámoság	○○○○○	Technológia	○○○○○

DISZCIPLÍNÁK

○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Rezonancia

Éhség □□□□□

Emberség □□□□□ □□□□□

A krónika alapvetései

Horgonykövek és hitelvek

Klánátok

--	--	--

Előnyök és hátrányok

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

Jegyzetek

Vérpotenciál ○○○○○ ○○○○○

Véráradat	Gyógyulás
Erő bónusz	Vérvágy próba újradozás
Étkezéssel kapcsolatos büntetések	Átok súlyossága

Összes tapasztalat

Elköltött tapasztalat

Valódi kor
Látszólagos kor
Születés ideje
Halál ideje
Kinézet
Különleges ismertetőjegyek
Történet