Vampiri: The Masquerade.

Personaggio di _____

NOTE GENERALI

NOME PERSONAGGIO:_____ NOME GIOCATORE:_____ CRONACA:_____

NATURA:_____ CARATTERE: _____

BREVE NOTA:
_____
_____
_____

BREVE NOTA:
_____
_____
_____

SIRE:_____

PRESTIGIO SIRE:_____
STATUS SIRE:_____
RAPPORTO CON IL SIRE:_____
DOVE E COME CONTATTARLO:
_____
_____
_____
_____
_____

CLAN DI APPARTENENZA:_____
STATUS NEL CLAN:_____

STATUS GENERALE:_____

GENERAZIONE:_____

RIFUGIO:_____

PROFESSIONE PRECEDENTE:
_____
PRESTIGIO VAMPIRICO:_____
PRESTIGIO MORTALE:_____

NOTE VARIE:
_____
_____
_____

SEGUACI

NUMERO SEGUACI VAMPIRI:
NOMI, GENERAZIONI E MANSIONI E FEDELTÀ DEI SEGUACI VAMPIRI:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

NUMERO SEGUACI GHOUL:
NOMI E MANSIONI DEI SEGUACI GHOUL:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

NOTE:_____
_____

CONTATTI

NOMI, AFFIDABILITÀ E CAMPO DI CONOSCENZE DEI CONTATTI:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

NOTE:_____
_____

BACKGROUND

NOTE PERSONALI

DATA DI NASCITA:_____
LUOGO DI NASCITA:_____
NAZIONALITÀ:_____
RAZZA:_____

ALTEZZA:_____ SESSO:_____ PESO:_____
CAPELLI:_____
OCCHI:_____

DATA DELL'ABBRACCIO:_____
MOTIVO DELL'ABBRACCIO:_____
LA VOSTRA IDEA DI ESSERE VAMPIRO:_____
_____
_____
_____
_____

RAPPORTI CON IL CLAN:_____
_____
_____

RAPPORTI CON I SUPERIORI:_____
_____
_____
_____

DOVE STATE ANDANDO?:_____
_____
_____
_____

RISORSE MONETARIE:

CAPITALE TOTALE:_____
CAPITALE INVESTITO :_____
CAPITALE LIQUIDO DISPONIBILE :_____

INTROITI MENSILI :_____

SPESE MENSILI :_____

BENI DI PROPRIETÀ RILEVANTI: _____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

POSIZIONE ECONOMICA:_____

POSIZIONI SOCIO-POLITICHE:

INFLUENZA:_____

POSIZIONE SOCIALE :_____
POSIZIONE POLITICA:_____

FAMA MORTALE:_____

CETO SOCIALE:_____

STATUS SOCIO-POLITICO: _____
_____
_____
_____
_____
_____

CONOSCENZE E AVVENIMENTI RILEVANTI:

AVVENIMENTI RILEVANTI DELL'INFANZIA (VAMPIRICA E NON):_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

NOTE, GENERAZIONE, STATUS E INFLUNZA MENTORE:
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

CONOSCENZE DI CLAN:_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

VIRTÙ

COSCIENZA: ○○○○○

SELF-CONTROL: ○○○○○

CORAGGIO: ○○○○○

NOTE:_____

TABELLA DEI DANNI:

CONTUSIONE:	○
CONTUSIONE:	○
CONTUSIONE:	○
GRAFFIO:	-1 ○
GRAFFIO:	-1 ○
FERITA LIEVE:	-2 ○
FERITA MEDIA:	-3 ○
FERITA SERIA:	-4 ○
FERITA PROFONDA:	-5 ○
FERITA INCAPACITANTE:	○

PUNTI SANGUE:

○○○○○ ○○○○○
○○○○○ ○○○○○

PUNTI SANGUE MASSIMI:

_____

PUNTI SANGUE UTILIZZABILI IN UN TURNO:

_____

UMANITÀ:
○○○○○ ○○○○○

FORZA DI VOLONTÀ INIZIALE:
○○○○○ ○○○○○

FORZA DI VOLONTÀ ATTUALE:
○○○○○ ○○○○○

EQUIPAGGIAMENTO

ARMI

NOME ARMA	DIFFICOLTÀ	DANNO	GITTATA	POSSIBILITÀ	CAPACITÀ DI	CAPACITÀ	PESO

LEGENDA:

DIFFICOLTÀ: LA DIFFICOLTÀ PER SPARARE NEL LANCIO DESTREZZA + USARE ARMI DA FUOCO;
DANNO: IL NUMERO DI DADI DI DANNO CHE, DOPO AVER COLPITO, SI LANCIANO A DIFFICOLTÀ 6
GITTATA: IL NUMERO RAPPRESENTA LA GITTATA MEDIA DELL'ARMA, CI SONO TRE DISTANZE: CORTA(1M), CHE PORTA AD UNA DIFFICOLTÀ NEL COLPIRE DI 4; MEDIA(1M-GITTATA), NESSUN BONUS; LUNGA(GITTATA-2*GITTATA), DOVE VIENE APPLICATO UN MALUS DI +1 ALLA DIFFICOLTÀ DEL TIRO PER COLPIRE.
POSSIBILITÀ DI CELARLA: T=TASCA; G=GIACCA; C=CAPPOTTO; N=NON PUÒ ESSERE CELATA;
CAPACITÀ DI FUOCO: IL NUMERO MASSIMO DI COLPI O DI RAFFICHE A TRE COLPI CHE L'ARMA PUÒ SPARARE IN UN TURNO. IL VALORE NON VIENE APPLICATO ALL'AUTOMATICO O ALLA RAFFICA.

OGGETTI TRASPORTATI:

NOME OGGETTO	NOTE	PESO	NOME OGGETTO	NOTE	PESO

ATTRIBUTI

FISICI:	*SOCIALI:*	*MENTALI:*
FORZA: ●○○○○○○○	CARISMA: ●○○○○○○○	PERCEZIONE: ●○○○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
DESTREZZA: ●○○○○○○○	PERSUAS.: ●○○○○○○○	INTELLIGENZA: ●○○○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
STAMINA: ●○○○○○○○	ASPETTO: ●○○○○○○○	PRON. SPIRITO: ●○○○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____

ABILITÀ

ATTITUDINI:	*CAPACITÀ:*	*CONOSCENZE:*
ATLETICA: ○○○○○	ADDESTRARE ANIMALI: ○○○○○	BUROCRAZIA: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
CON.DELLA STRADA: ○○○○○	COMB. C. A C.: ○○○○○	FINANZA: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
DOTI DI COMANDO: ○○○○○	GALATEO: ○○○○○	INFORMATICA: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
EMPATIA: ○○○○○	GUIDARE: ○○○○○	INVESTIGARE: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
INTIMIDIRE: ○○○○○	MUOVERSI SILEN.: ○○○○○	LEGGE: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
RAGGIRARE: ○○○○○	MUSICA: ○○○○○	LINGUE: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
RECITARE: ○○○○○	RIP.I MECC. E ELE: ○○○○○	MEDICINA: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
RISSA: ○○○○○	SCASSINARE: ○○○○○	OCCULTO: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
SCHIVARE: ○○○○○	SOPRAVVIVENZA: ○○○○○	POLITICA: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
SESTO SENSO: ○○○○○	US. ARMI DA FUOCO: ○○○○○	SCIENZE: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
_____: ○○○○○	_____: ○○○○○	_____: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
_____: ○○○○○	_____: ○○○○○	_____: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
_____: ○○○○○	_____: ○○○○○	_____: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____
_____: ○○○○○	_____: ○○○○○	_____: ○○○○○
SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____	SPECIALITÀ:_____

Spesa Punti Esperienza

Punti Esperienza Attuali:

Come sono stati spesi i Punti Esperienza:

Vantaggi e Svantaggi

Vantaggio, Tipo e Costo:

-
-
-
-
-
-

Note:

Svantaggio, Tipo e Costo:

-
-
-
-
-
-

Note:

DISCIPLINE

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

DISCIPLINE

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

DISCIPLINE

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

DISCIPLINE

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

NOME DISCIPLINA:

POTERE: DESCRIZIONE:

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

●●●●●●

●●●●●●●

APPUNTI D'AVVENTURA

APPUNTI D'AVVENTURA