



VAMPIRE

THE MASQUERADE



NOM:
JOUEUR:
CHRONIQUE:

NATURE:
ATTITUDE:
CLAN: *Bryah Antiribus*

GÉNÉRATION:
SIRE:
CONCEPT:

ATTRIBUTS

PHYSIQUE

FORCE _____ ●0000
DEXTÉRITÉ _____ ●0000
VIGUEUR _____ ●0000

SOCIAL

CHARISME _____ ●0000
MANIPULATION _____ ●0000
APPARENCE _____ ●0000

MENTAL

PERCEPTION _____ ●0000
INTELLIGENCE _____ ●0000
ASTUCE _____ ●0000

CAPACITÉS

TALENTS

ATHLÉTISME _____ 00000
BAGARRE _____ 00000
COMMANDEMENT _____ 00000
EMPATHIE _____ 00000
ESQUIVE _____ 00000
Exp. DE LA RUE _____ 00000
EXPRESSION _____ 00000
INTIMIDATION _____ 00000
SUBTERFUGE _____ 00000
VIGILANCE _____ 00000

COMPÉTENCES

ANIMAUX _____ 00000
ARME À FEU _____ 00000
ARTISANAT _____ 00000
CONDUITE _____ 00000
ETIQUETTE _____ 00000
FURTIVITÉ _____ 00000
MÊLÉE _____ 00000
REPRÉSENTATION _____ 00000
SÉCURITÉ _____ 00000
SURVIE _____ 00000

CONNAISSANCES

ERUDITION _____ 00000
FINANCE _____ 00000
INFORMATIQUE _____ 00000
INVESTIGATION _____ 00000
LOI _____ 00000
LINGUISTIQUE _____ 00000
MÉDECINE _____ 00000
OCCULTISME _____ 00000
POLITIQUE _____ 00000
SCIENCE _____ 00000

AVANTAGES

HISTORIQUES

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

DISCIPLINES

CÉLÉRITÉ _____ 00000
PUISSANCE _____ 00000
PRÉSENCE _____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

VERTUS

CONSCIENCE/CONVICTION ●0000
MAÎTRISE DE SOI/INSTINCT ●0000
COURAGE ●0000

ATOUTS & HANDICAPS

HUMANITÉ-VOIE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

VOLONTÉ

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

RÉSERVE DE SANG

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

SANTÉ

CONTUSION
BLESSURE LÉGÈRE -1
BLESSURE MOYENNE -1
BLESSURE GRAVE -2
HANDICAP -2
INFIRMITÉ -5
INCAPACITÉ

FAIBLESSE

FRÉNÉSIE

VAMPIRE

THE MASQUERADE

HISTORIQUE DÉTAILLÉ

ALLIÉS

MENTOR

CONTACTS

RESSOURCES

RENOMMÉ

SUIVANTS

TROUPEAU

STATUS

INFLUENCE

AUTRES

EQUIPEMENT (TRANSPORTÉ)

POSSESSION

EQUIPEMENT (POSSÉDÉ)

LIEUX DE CHASSE

VÉHICULES

LOCALISATION

REFUGES

DESCRIPTION

