



VAMPIRE

THE MASQUERADE



NOM:
JOUEUR:
CHRONIQUE:

NATURE:
ATTITUDE:
CLAN: *Gangrel Antitribus*

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
SUBTILFUGE _____ 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
_____ 00000

DISCIPLINES

_____ 00000
_____ 00000
PROTÉISME _____ 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

TRAITS DE LA BÊTE

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

