

VAMPIRE

THE MASQUERADE

NOM:
 JOUEUR:
 CHRONIQUE:

NATURE:
 ATTITUDE:
 CLAN: TREMERE

GÉNÉRATION:
 SIRE:
 CONCEPT:

ATTRIBUTS

PHYSIQUE	SOCIAL	MENTAL
FORCE _____ ●0000	CHARISME _____ ●0000	PERCEPTION _____ ●0000
DEXTÉRITÉ _____ ●0000	MANIPULATION _____ ●0000	INTELLIGENCE _____ ●0000
VIGUEUR _____ ●0000	APPARENCE _____ ●0000	ASTUCE _____ ●0000

CAPACITÉS

TALENTS	COMPÉTENCES	CONNAISSANCES
ATHLÉTISME _____ 00000	ANIMAUX _____ 00000	ERUDITION _____ 00000
BAGARRE _____ 00000	ARME À FEU _____ 00000	FINANCE _____ 00000
COMMANDEMENT _____ 00000	ARTISANAT _____ 00000	INFORMATIQUE _____ 00000
EMPATHIE _____ 00000	CONDUITE _____ 00000	INVESTIGATION _____ 00000
ESQUIVE _____ 00000	ETIQUETTE _____ 00000	LOI _____ 00000
Exp. DE LA RUE _____ 00000	FURTIVITÉ _____ 00000	LINGUISTIQUE _____ 00000
EXPRESSION _____ 00000	MÊLÉE _____ 00000	MÉDECINE _____ 00000
INTIMIDATION _____ 00000	REPRÉSENTATION _____ 00000	OCCULTISME _____ 00000
SUBTERFUGE _____ 00000	SÉCURITÉ _____ 00000	POLITIQUE _____ 00000
VIGILANCE _____ 00000	SURVIE _____ 00000	SCIENCE _____ 00000

AVANTAGES

HISTORIQUES	DISCIPLINES	VERTUS
_____ 00000	AUGURE _____ 00000	CONSCIENCE/CONVICTION ●0000
_____ 00000	DOMINATION _____ 00000	
_____ 00000	THAUMATURGIE _____ 00000	MAÎTRISE DE SOI/INSTINCT ●0000
_____ 00000	_____ 00000	
_____ 00000	_____ 00000	
_____ 00000	_____ 00000	
_____ 00000	_____ 00000	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

LIÉ 1 FOIS AUX ANCIENS

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

