



# Vampire

## LE CERCLE DE LA SORCIERE



NOM :  
JOUEUR :  
CHRONIQUE :

CONCEPT :  
VERTU :  
VICE :

CLAN :  
REFUGE :  
COTERIE :

Pouvoir	INTELLIGENCE ●0000	FORCE ●0000	PRESENCE ●0000
Finesse	ASTUCE ●0000	DEXTERITE ●0000	MANIPULATION ●0000
Resistance	RESOLUTION ●0000	VIGUEUR ●0000	CALME ●0000

### COMPETENCES

#### MENTAL

(incompétent -3)

Artisanat	00000
Erudition	00000
Informatique	00000
Investigation	00000
Médecine	00000
Occulte	00000
Politique	00000
Science	00000

#### PHYSIQUE

(incompétent -1)

Armement	00000
Arme à feu	00000
Athlétisme	00000
Bagarre	00000
Conduite	00000
Furtivité	00000
Larcin	00000
Survie	00000

#### SOCIAL

(incompétent -1)

Animaux	00000
Empathie	00000
Entregent	00000
Expression	00000
Expérience de la rue	00000
Intimidation	00000
Persuasion	00000
Subterfuge	00000

### AUTRES CARACTERISTIQUES

#### ATOUTS

00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000

#### SANTÉ

00000000000000  
□□□□□□□□□□

#### VOLONTÉ

000000000000  
□□□□□□□□□□

#### VITAE

□□□□□□□□□□  
□□□□□□□□□□

#### HANDICAPS


#### PUISSANCE DU SANG

0000000000

#### HUMANITÉ

10	0
9	0
8	0
7	0
6	0
5	0
4	0
3	0
2	0
1	0

#### DISCIPLINES

00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000

Taille	
Defense	
Initiative	
Vitesse	
Expérience	
Armure	

#### EQUIPEMENTS


Attributs 5/4/3 • Compétence 11/7/4 (+3 spécialités) • Clan (Bonus +1 à un attribut, voir p.92) • Ligue • Puissance de sang 1 (peut être augmenté avec des points d'atout) • Disciplines 3 (2 points doivent être pour les disciplines claniques) • Atouts 7 • (L'obtention d'un 5 point d'un attribut, d'une compétence ou d'un atout coûte toujours 2 points) • Santé = Vigueur + Taille • Volonté = Résolution + Calme • Taille = 5 pour les adultes • Défense = le plus bas entre Dexterité et Astuce • Modificateur d'initiative = Dexterité + Calme • Vitesse = Force + Dexterité +5 • Humanité de départ = 7 • Vitae = résultat D10