

CLAN :
REFUGE :
COTERIE :

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