

Vampire

La Lancea Sanctum

Nom :

Joueur :

Chronique :

Concept :

Vertu :

Vice :

Clan :

Refuge :

Coterie :

Pouvoir	Intelligence	●○○○○	Force	●○○○○	Présence	●○○○○
Finesse	Astuce	●○○○○	Dextérité	●○○○○	Manipulation	●○○○○
Resistance	Résolution	●○○○○	Vigueur	●○○○○	Calme	●○○○○

Compétences

Mental

(incompétent -3)

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

Physique

(incompétent -1)

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

Social

(incompétent -1)

Animaux	○○○○○
Empathie	○○○○○
Entretien	○○○○○
Expression	○○○○○
Expérience de la rue	○○○○○
Intimidation	○○○○○
Persuasion	○○○○○
Subterfuge	○○○○○

Autres Caractéristiques

Atouts

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Handicaps

Disciplines

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Taille	_____
Défense	_____
Initiative	_____
Vitesse	_____
Expérience	_____
Armure	_____

Santé

○○○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□

Volonté

○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Vitae

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Puissance du Sang

○○○○○○○○○○○○

Humanité

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

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'attribut) • 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 Dextérité et Astuce • Modificateur d'Initiative = Dextérité + Calme • Vitesse = Force + Dextérité +5 • Humanité de départ = 7 • Vitae = résultat D10