

Ravnos

Nom :
Joueur :
Chronique :

Nature :
Attitude :
Concept :

Generation :
Coterie :
Refuge :

Attributs

Physique

Force	● ○ ○ ○ ○
Dextérité	● ○ ○ ○ ○
Vigueur	● ○ ○ ○ ○

Social

Charisme ● ○ ○ ○ ○
Manipulation ● ○ ○ ○ ○
Apparence ● ○ ○ ○ ○

Mental

Perception	● ○ ○ ○ ○
Intelligence . . .	● ○ ○ ○ ○
Astuce	● ○ ○ ○ ○

Capacités

Talents

Athlétisme	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Bagarre	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Commandement	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Empathie	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Esquive	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Exp. de la rue	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Expression	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Intimidation	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Subterfuge	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Vigilance	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

Competences

Animaux	○ ○ ○ ○ ○
Arme à feu	○ ○ ○ ○ ○
Artisanat	○ ○ ○ ○ ○
Conduite	○ ○ ○ ○ ○
Étiquette	○ ○ ○ ○ ○
Furtivité	○ ○ ○ ○ ○
Mêlée	○ ○ ○ ○ ○
Représentation	○ ○ ○ ○ ○
Sécurité	○ ○ ○ ○ ○
Survie	○ ○ ○ ○ ○

Connaissances

Érudition	○ ○ ○ ○ ○
Finance	○ ○ ○ ○ ○
Informatique	○ ○ ○ ○ ○
Investigation	○ ○ ○ ○ ○
Loi	○ ○ ○ ○ ○
Médecine	○ ○ ○ ○ ○
Linguistique	○ ○ ○ ○ ○
Occultisme	○ ○ ○ ○ ○
Politique	○ ○ ○ ○ ○
Science	○ ○ ○ ○ ○

■ Advantages

Historiques

A 4x8 grid of circles, intended for a dot-marker activity where students place a dot in each circle.

Disciplines

Animalisme	○○○○○
Chimérite	○○○○○
.....	○○○○○
.....	○○○○○
.....	○○○○○
.....	○○○○○
.....	○○○○○

Vertus

Conscience/ Conviction	
Maîtrise de soi/ Instinct	
Courage	

+ Atouts & Handicaps +

Humanite-Vole

- Volonte

Points de Sang

-Sante

Cortusion		<input type="checkbox"/>
Blessure légère	-1	<input type="checkbox"/>
Blessure moyenne	-1	<input type="checkbox"/>
Blessure grave	-2	<input type="checkbox"/>
Handicap	-2	<input type="checkbox"/>
Infirmitté	-5	<input type="checkbox"/>
Incapacité		<input type="checkbox"/>

Faiblesse :

Tente par un vice

VAMPIRE

LA MASCARADE

Autres traits

Talents

The page contains ten horizontal lines for handwriting practice. To the right of these lines are two vertical columns of circles. The first column has five circles, and the second column has five circles, totaling ten circles for dot-marker practice.

Competences

[illegible]

Connaissances

Rituals

[illegible]

Experience

Total : _____
Total dépense : _____
dépense pour :

Der angenehme

Liens de Sang/ Vinculum

Лица	Товары	Лица	Товары

Combat

[illegible]