Vampire
LE REQUIEM

Nom :
Joueur :
Chronique :

Concept :
Vertu :
Vice :

Clan :
Alliance :
Coterie :

Attributs

Pouvoir	Intelligence	●○○○○	Force	●○○○○	Présence	●○○○○
Finesse	Astuce	●○○○○	Dextérité	●○○○○	Manipulation	●○○○○
Resistance	Résolution	●○○○○	Constitution	●○○○○	Sang Froid	●○○○○

Compétences

Mental
(incompétent -3)

Artisanat _____ ○○○○○
Erudition _____ ○○○○○
Informatique _____ ○○○○○
Investigation _____ ○○○○○
Medecine _____ ○○○○○
Occultisme _____ ○○○○○
Politique _____ ○○○○○
Science _____ ○○○○○

Physique
(incompétent -1)

Armement _____ ○○○○○
Armes à Feu _____ ○○○○○
Athlètisme _____ ○○○○○
Bagarre _____ ○○○○○
Conduite _____ ○○○○○
Furtivité _____ ○○○○○
Larcin _____ ○○○○○
Survie _____ ○○○○○

Social
(incompétent -1)

Animaux _____ ○○○○○
Empathie _____ ○○○○○
Expression _____ ○○○○○
Intimidation _____ ○○○○○
Persuasion _____ ○○○○○
Relationnel _____ ○○○○○
Sag. de la Rue _____ ○○○○○
Subterfuge _____ ○○○○○

Autres Traits

Avantages

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Désavantages

_____
_____
_____

Disciplines

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Taille _____
Defense _____
Initiative _____
Vitesse _____
Experience _____
Armure _____

Santé
○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□

Volonté
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Vitae
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Puissance du Sang
○○○○○○○○○○

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

Equipement

_____
_____
_____
_____
_____

Attributs 5/4/3•Talents 11/7/4 (+3 Specialtés)•Clan (+1 Attribut bonus, voir p. 92)•Alliance•Puissance du Sang 1 (Peut être augmentée avec des points d'Avantage)•Disciplines 3 (Deux points doivent être dans celles du clan)•Avantages 7•(Acheterun cinquième point d'Attribut, Talent ou avantage coute deux points•Santé = Constitution + Taille•Volonté = Résolution + Sang-Froid•Taille = 5 pour un vampire adulte Défense = Dextérité ou Astuce (le plus bas)•Initiative = Dexterité + Sang-Froid•Vitesse = Force + Dexterité +5•Humanité de départ = 7 Vitae = score d'1D10