

Vampire

LE REQUIEM
DEUXIÈME ÉDITION

Nom : _____ Masque : _____ Clan : _____
 Joueur : _____ Élégie : _____ Lignée : _____
 Chronique : _____ Concept : _____ Ligue : _____

ATTRIBUTS

pouvoir	Intelligence ●○○○○	Force ●○○○○	Présence ●○○○○
finesse	Astuce ●○○○○	Dextérité ●○○○○	Manipulation ●○○○○
résistance	Résolution ●○○○○	Vigueur ●○○○○	Calm ●○○○○

COMPÉTENCES

MENTALES

(-3 si incompetent)

Artisanat	○○○○○
Érudition	○○○○○
Informatique	○○○○○
Investigation	○○○○○
Médecine	○○○○○
Occultisme	○○○○○
Politique	○○○○○
Science	○○○○○

PHYSIQUES

(-1 si incompetent)

Armes à feu	○○○○○
Armes blanches	○○○○○
Bagarre	○○○○○
Conduite	○○○○○
Furtivité	○○○○○
Larcin	○○○○○
Sports	○○○○○
Survie	○○○○○

SOCIALES

(-1 si incompetent)

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

AUTRES CARACTÉRISTIQUES

DISCIPLINES

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

ATOUPS

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

ASPIRATIONS

FLÉAUX

SANTÉ

○○○○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

VOLONTÉ

○○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

PUISSANCE DE SANG

○○○○○○○○○○○○

VITAE

□□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□

HUMANITÉ

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

Taille : _____ Vitesse : _____

Défense : _____ Protection : _____

Mod d'initiative : _____

Battements : □□□□□

Expériences : _____

Aspirations 3 • Attributs 5/4/3 • Compétences 11/7/4 (+3 Spécialités) • Clan • Ligue • Puissance de sang 1 • Disciplines 3 (dont deux points dans le clan) • Atouts 10 • Santé = Vigueur + Taille + Résilience • Volonté = Résolution + Calme • Taille = 5 pour un Vampire humain de taille adulte • Défense = Dextérité ou Astuce (le plus bas) + Sports + Célérité • Mod d'initiative = Dextérité + Calme • Vitesse = Taille + Force + Dextérité + Puissance • Humanité de départ = 7 • Vitae = jet d'un d10

LE REQUIEM
DEUXIEME EDITION

Coût