

# BRUJAH™

VAMPIRE: La Mascarade®

Nom:

Nature:

Père:

Joueur:

Attitude:

Génération:

Chronique:

Concept:

Refuge:

## Attributs

### Physique

Force 00000000

Dextérité 00000000

Vigueur 00000000

### Social

Charisme 00000000

Manipulation 00000000

Apparence 00000000

### Mental

Perception 00000000

Intelligence 00000000

Astuce 00000000

## Capacités

### Talents

Comédie 00000000

Vigilance 00000000

Sport 00000000

Bagarre 00000000

Esquive 00000000

Empathie 00000000

Intimidation 00000000

Commandt. 00000000

Connais. rue 00000000

Subterfuge 00000000

### Compétences

Animaux 00000000

Pilotage 00000000

Etiquette 00000000

Armes à feu 00000000

Mélée 00000000

Musique 00000000

Réparations 00000000

Sécurité 00000000

Furtivité 00000000

Survie 00000000

### Connaissances

Bureaucratie 00000000

Informatique 00000000

Finance 00000000

Investigation 00000000

Droit 00000000

Linguistique 00000000

Médecine 00000000

Occultisme 00000000

Politique 00000000

Sciences 00000000

## Avantages

### Disciplines

Célérité 00000000

Puissance 00000000

Présence 00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

### Historique

00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

### Vertues

Conscience 00000

Maîtrise de soi 00000

Courage 00000

### Autres Traits

00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

00000000

### Humanité

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

### Volonté

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Réserve de Sang

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Santé

Contusion □

Blessure légère -1 □

Blessure moyenne -1 □

Blessure grave -2 □

Handicap -2 □

Infirmité -5 □

Invalidité □

### Faiblesse

+ 2 à la difficulté  
sur les jets de frénésie

Attributs: 7/5/3

Capacités: 13/9/5

Disciplines: 3

Historique: 5

Vertues: 7

Bonus: 15 (7/5/2/1)

Armure:



VAMPIRE: La Mascarade ®

Historique Complet

Alliés

Influence

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Prestige au sein du Clan

Mentor

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Contacts mineurs

Ressources

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Contacts majeurs

Servants

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Troupeau

Statut

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Possessions

Possessions (sur soi)

Equipement (possédé)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Lieux de Chasse

Véhicules

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Refuges

Emplacement

Description

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



