

VAMPIRI

IL REQUIEM

Nome:

Concetto:

Clan:

Giocatore:

Visti:

Congrega:

Pronomi:

Vizi:

Doterie:

Attributi

Prestanza	<i>Intelligenza</i> ●0000	<i>Forza</i> ●0000	<i>Presenza</i> ●0000
Accuratezza	<i>Prontezza</i> ●0000	<i>Destrezza</i> ●0000	<i>Ascendente</i> ●0000
Resistenza	<i>Fermezza</i> ●0000	<i>Costituzione</i> ●0000	<i>Autocontrollo</i> ●0000

Abilità

Mentali

(-3 senza addestramento)

Accademiche	00000
Informatica	00000
Investigare	00000
Manualità	00000
Medicina	00000
Occulto	00000
Politica	00000
Scienze	00000

Fisiche

(-1 senza addestramento)

Armi da Fuoco	00000
Armi da Mischia	00000
Atletica	00000
Criminalità	00000
Furtività	00000
Guidare	00000
Lotta	00000
Sopravvivenza	00000

Sociali

(-1 senza addestramento)

Affinità Animale	00000
Bassifondi	00000
Empatia	00000
Espressività	00000
Intimidire	00000
Persuasione	00000
Socializzare	00000
Sotterfugio	00000

Altri Tratti

Pregi

_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000

Defetti

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000

Discipline

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Taglia	_____
Difesa	_____
Mod. Iniziativa	_____
Velocità	_____
Esperienza	_____
Armatura	_____

Salute

0000000000000000

Volontà

0000000000000000

Vitae

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Potenza del Sangue

0000000000000000

Umanità

10	_____	0
9	_____	0
8	_____	0
7	_____	0
6	_____	0
5	_____	0
4	_____	0
3	_____	0
2	_____	0
1	_____	0

Equipaggiamento

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Attributi 5/4/3 • Abilità 11/7/4 (+3 Specializzazioni) • Clan (Bonus +1 a un Attributo; vedi pag. 92) • Congrega • Potenza del Sangue 1 (Può essere incrementata con 1 punti Pregio) • Discipline 3 (Due pallini devono essere spesi in Discipline di Clan) • Pregi 7 • (Comprare il quinto pallino in Attributi, Abilità o Pregi costa due punti) • Salute = Costituzione + Taglia • Volontà = Fermezza + Autocontrollo • Taglia = 5 per un Fratello delle dimensioni di un umano adulto • Difesa = Il valore più basso tra Destrezza e Prontezza • Mod. Iniziativa = Destrezza + Autocontrollo • Velocità = Forza + Destrezza +5 • Umanità Iniziale = 7 • Vitae = Tirare un dado