SAMUEL ARMSTRONG

Ventrue

EXIGEANT: NE PEUT PAS RÉDUIRE SA SOIF EN SE NOURRISSANT D'UN ANIMAL

Attributs

PHYSIQUE ●●○○○

SOCIAL ●●●○○

MENTAL ●●○○○

Compétences

ATHLÉTISME ○○○○○

BAGARRE ○○○○○

ARMES ✓○○○○

FURTIVITÉ ○○○○○

PERSUASION ✓✓✓○○

INTUITION ✓✓✓○○

SUBTERFUGE ✓✓○○○

INTIMIDATION ✓✓○○○

RECHERCHE ○○○○○

VIGILANCE ✓○○○○

OCCULTISME ○○○○○

TECHNOLOGIE ○○○○○

Disciplines

FORCE D'ÂME ○○○

DOMINATION - CONTRÔLE ●○○

PRÉSENCE ●○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

JADE LIHN-DUPLESSIS

Tremere

SANG DE L'USURPATEUR : INCAPABLE D'EXÉCUTER PUISSANCE DU SANG (P.36)

Attributs

PHYSIQUE ●●○○○

SOCIAL ●●○○○

MENTAL ●●●○○

Compétences

ATHLÉTISME ○○○○○

BAGARRE ○○○○○

ARMES ○○○○○

FURTIVITÉ ○○○○○

PERSUASION ○○○○○

INTUITION ○○○○○

SUBTERFUGE ✓○○○○

INTIMIDATION ✓○○○○

RECHERCHE ✓✓○○○

VIGILANCE ✓✓✓○○

OCCULTISME ✓✓✓○○

TECHNOLOGIE ✓✓○○○

Disciplines

DOMINATION - CONTRÔLE ○○○

SORCELLERIE DU SANG - THAUMATURGIE ●○○

AUSPEX ●○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

THOMAS CHARTRAND

Brujah

RAGE : LA SOIF PLAFONNE À 4

Attributs

PHYSIQUE ●●●○○

SOCIAL ●●○○○

MENTAL ●●○○○

Compétences

ATHLÉTISME ✓○○○○

BAGARRE ✓✓○○○

ARMES ✓✓✓○○

FURTIVITÉ ○○○○○

PERSUASION ✓○○○○

INTUITION ○○○○○

SUBTERFUGE ✓✓○○○

INTIMIDATION ✓✓○○○

RECHERCHE ○○○○○

VIGILANCE ✓✓○○○

OCCULTISME ○○○○○

TECHNOLOGIE ○○○○○

Disciplines

PUISSANCE ●○○

CÉLÉRITÉ ●○○

PRÉSENCE ○○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

GABE TREMBLAY

Caitiff

SANS LIGNÉE : LE COÛT EN XP DES DISCIPLINES EST PLUS ÉLEVÉ (X6 AU LIEU DE X5)

Attributs

PHYSIQUE ○○○○○

SOCIAL ○○○○○

MENTAL ○○○○○

Compétences

ATHLÉTISME ○○○○○

BAGARRE ○○○○○

ARMES ○○○○○

FURTIVITÉ ○○○○○

PERSUASION ○○○○○

INTUITION ○○○○○

SUBTERFUGE ○○○○○

INTIMIDATION ○○○○○

RECHERCHE ○○○○○

VIGILANCE ○○○○○

OCCULTISME ○○○○○

TECHNOLOGIE ○○○○○

Disciplines

◇ _____ ○○○

◇ _____ ○○○

◇ _____ ○○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

AREN KONWAY

Gangrel

BESTIAL : -1 DÉ AUX TESTS DE MENTAL POUR CHAQUE 2 POINTS DE SOIF (ARRONDI AU PLUS BAS, PÉNALITÉ MAXIMUM DE 2 DÉS)

Attributs

PHYSIQUE ●●●○○

SOCIAL ●●○○○

MENTAL ●●○○○

Compétences

ATHLÉTISME ✓✓✓○○

BAGARRE ✓✓✓○○

ARMES ✓○○○○

FURTIVITÉ ○○○○○

PERSUASION ✓○○○○

INTUITION ○○○○○

SUBTERFUGE ○○○○○

INTIMIDATION ✓✓○○○

RECHERCHE ○○○○○

VIGILANCE ✓✓○○○

OCCULTISME ○○○○○

TECHNOLOGIE ○○○○○

Disciplines

PROTÉISME - BESTIAL ●○○

FORCE D'ÂME ●○○

ANIMALISME ○○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

HAROLD BEAULIEU

Malkavian

ANXIÉTÉ : -1 DÉ AUX TESTS DE SOCIAL POUR CHAQUE 2 POINTS DE SOIF (ARRONDI AU PLUS BAS, PÉNALITÉ MAXIMUM DE 2 DÉS)

Attributs

PHYSIQUE ●●○○○

SOCIAL ●●○○○

MENTAL ●●●○○

Compétences

ATHLÉTISME ○○○○○

BAGARRE ○○○○○

ARMES ○○○○○

FURTIVITÉ ✓○○○○

PERSUASION ✓✓○○○

INTUITION ✓✓○○○

SUBTERFUGE ✓✓○○○

INTIMIDATION ○○○○○

RECHERCHE ✓✓✓○○

VIGILANCE ✓✓○○○

OCCULTISME ○○○○○

TECHNOLOGIE ✓○○○○

Disciplines

DOMINATION - ALIÉNATION ●○○

AUSPEX ●○○

OCCULTATION ○○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

LUCIANNA RICCI

Nosferatu

PRÉSENCE HIDEUSE : VOUS DEVEZ PRENDRE LA CARTE DISCIPLINE D'OCCULTATION NIVEAU 1: MASQUE AUX MILLE VISAGES

Attributs

PHYSIQUE ●●○○○

SOCIAL ●●○○○

MENTAL ●●●○○

Compétences

ATHLÉTISME ✓✓○○○

BAGARRE ✓✓○○○

ARMES ○○○○○

FURTIVITÉ ✓✓○○○

PERSUASION ○○○○○

INTUITION ○○○○○

INTIMIDATION ○○○○○

RECHERCHE ✓✓✓○○

VIGILANCE ○○○○○

SUBTERFUGE ✓○○○○

OCCULTISME ✓✓○○○

TECHNOLOGIE ✓○○○○

Disciplines

OCCULTATION ●○○

PUISSANCE ○○○

ANIMALISME ●○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

NICO MILLER

Toréador

SENSIBILITÉ ESTHÉTIQUE : SUR LES TUILES IDENTIFIÉES COMME TELLES, NICO SE SENT MAL À L'AISE ET SUBIT UNE PÉNALITÉ DE 1 SUR TOUS SES JETS

Attributs

PHYSIQUE ●●○○○

SOCIAL ●●●○○

MENTAL ●●○○○

Compétences

ATHLÉTISME ✓✓○○○

BAGARRE ✓○○○○

ARMES ✓○○○○

FURTIVITÉ ✓○○○○

PERSUASION ✓✓○○○

INTUITION ✓✓✓○○

SUBTERFUGE ✓✓○○○

INTIMIDATION ○○○○○

RECHERCHE ○○○○○

VIGILANCE ✓○○○○

OCCULTISME ○○○○○

TECHNOLOGIE ✓○○○○

Disciplines

PRÉSENCE ●○○

AUSPEX ●○○

CÉLÉRITÉ ○○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

AARON WISSAL

Banu Haqim

MALÉDICTION DU SANG: QUAND AARON ENTRE EN FRÉNÉSIE TOUS LES PERSONNAGES ET PNJ À 2 HEX DE LUI PRENNENT 2 DÉGÂTS INÉVITABLES ET ILS AUGMENTENT ÉGALEMENT LEUR SOIF DE 1

Attributs

PHYSIQUE ●●●○○

SOCIAL ●●○○○

MENTAL ●●○○○

Compétences

ATHLÉTISME ✓✓○○○

BAGARRE ✓✓○○○

ARMES ✓✓✓○○

FURTIVITÉ ✓✓✓○○

PERSUASION ○○○○○

INTUITION ○○○○○

SUBTERFUGE ○○○○○

INTIMIDATION ○○○○○

RECHERCHE ○○○○○

VIGILANCE ✓○○○○

OCCULTISME ✓○○○○

TECHNOLOGIE ○○○○○

Disciplines

SORCELLERIE DU SANG - QUIETUS ●○○

CÉLÉRITÉ ○○○

OCCULTATION ●○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

MELISSA SANTOS

Ministry

ENNEMI DE LA LUMIÈRE : PRENEZ 1 DÉGÂT INABSORBABLE LORSQUE VOUS COMMENCEZ VOTRE TOUR SUR UN HEX ADJACENT À UN JETON DE FEU

Attributs

PHYSIQUE ●●○○○

SOCIAL ●●○○○

MENTAL ●●●○○

Compétences

ATHLÉTISME ✓○○○○

BAGARRE ○○○○○

ARMES ○○○○○

FURTIVITÉ ✓○○○○

PERSUASION ✓○○○○

INTUITION ✓✓○○○

SUBTERFUGE ✓✓○○○

INTIMIDATION ✓○○○○

RECHERCHE ✓✓○○○

VIGILANCE ✓✓○○○

OCCULTISME ✓✓○○○

TECHNOLOGIE ✓○○○○

Disciplines

PROTÉISME - SERPENTIS ●○○

PRÉSENCE ●○○

OCCULTATION ○○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

EDWARD HARVEY

Lasombra

IMPITOYABLE: COMMENCEZ AVEC 5 EN HUMANITÉ.
PRENEZ LA CARTE **EFFET BUG** (#80) QUAND VOUS COMMENCEZ UN CHAPITRE

Attributs

PHYSIQUE ●●○○○

SOCIAL ●●●○○

MENTAL ●●○○○

Compétences

ATHLÉTISME ○○○○○

BAGARRE ✓○○○○

ARMES ✓○○○○

FURTIVITÉ ○○○○○

PERSUASION ✓✓○○○

INTUITION ✓✓○○○

SUBTERFUGE ✓✓○○○

INTIMIDATION ✓✓✓○○

RECHERCHE ○○○○○

VIGILANCE ○○○○○

OCCULTISME ✓✓○○○

TECHNOLOGIE ○○○○○

Disciplines

OBLIVION - OBTÉNÉBRATION ●○○

DOMINATION - CONTRÔLE ○○○

PUISSANCE ●○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15

AURORA ROSSELINI

Hecata

BAISER DOULOUREUX : QUAND VOUS VOUS NOURRISSEZ D'UN PNJ PENDANT UN CHAPITRE, ROULEZ UN DÉ ROUGE. LORS D'UN ÉCHEC, PERDEZ 1 D'HUMANITÉ. **FROID ET DISTANT :** COMMENCEZ AVEC 5 D'HUMANITÉ

Attributs

PHYSIQUE ●●○○○

SOCIAL ●●○○○

MENTAL ●●●○○

Compétences

ATHLÉTISME ✓○○○○

BAGARRE ○○○○○

ARMES ○○○○○

FURTIVITÉ ✓○○○○

PERSUASION ✓✓○○○

INTUITION ✓○○○○

SUBTERFUGE ✓✓○○○

INTIMIDATION ✓✓○○○

RECHERCHE ✓○○○○

VIGILANCE ✓○○○○

OCCULTISME ✓✓✓○○

TECHNOLOGIE ○○○○○

Disciplines

OBLIVION - NÉCROMANCIE ●○○

FORCE D'ÂME ●○○

AUSPEX ○○○

XP

COÛT EN **XP** PAR POINT D'**ATTRIBUT**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	4	8	12	16	20

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **COMPÉTENCE**					
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Coût en **XP**	3	6	9	12	15

COÛT EN **XP** PAR POINT DE **DISCIPLINE**			
Niveau	**1**	**2**	**3**
Coût en **XP**	5	10	15