Vampire: The Masquerade

Name: | Nature: | Clan:
Player: | Demeanor: | Generation:
Chronicle: | Concept: | Sire:

Attributes

Physical

Strength ●○○○○○○○○
Dexterity ●○○○○○○○○
Stamina ●○○○○○○○○

Social

Charisma ●○○○○○○○○
Manipulation ●○○○○○○○○
Appearance ●○○○○○○○○

Mental

Perception ●○○○○○○○○
Intelligence ●○○○○○○○○
Wits ●○○○○○○○○

Abilities

Talents

Alertness ○○○○○○○○○
Athletics ○○○○○○○○○
Brawl ○○○○○○○○○
Dodge ○○○○○○○○○
Empathy ○○○○○○○○○
Expression ○○○○○○○○○
Intimidation ○○○○○○○○○
Leadership ○○○○○○○○○
Streetwise ○○○○○○○○○
Subterfuge ○○○○○○○○○

Skills

Animal Ken ○○○○○○○○○
Crafts ○○○○○○○○○
Drive ○○○○○○○○○
Etiquette ○○○○○○○○○
Firearms ○○○○○○○○○
Melee ○○○○○○○○○
Performance ○○○○○○○○○
Security ○○○○○○○○○
Stealth ○○○○○○○○○
Survival ○○○○○○○○○

Knowledges

Academics ○○○○○○○○○
Computer ○○○○○○○○○
Finance ○○○○○○○○○
Investigation ○○○○○○○○○
Law ○○○○○○○○○
Linguistics ○○○○○○○○○
Medicine ○○○○○○○○○
Occult ○○○○○○○○○
Politics ○○○○○○○○○
Science ○○○○○○○○○

Advantages

Disciplines

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Backgrounds

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtues

Conscience/Conviction ●○○○○
Self-Control/Instinct ●○○○○
Courage ●○○○○

Merits & Flaws

Merit	Cost

Flaw	Cost

Humanity/Path

○○○○○○○○○○

Willpower

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

BloodPotency

○○○○○○○○○○

Bloodpool

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Points Per Turn: _____

Health

Bruised		□
Hurt	- 1	□
Injured	- 1	□
Wounded	- 2	□
Mauled	- 2	□
Crippled	- 5	□
Incapacitated		□

Weakness

Experience