Dark Ages Ghoul

Name:
Player:
Chronicle:

Nature:
Demeanor:
Concept:

Domitor:
Duties:
Type:

Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength	●○○○○	Charisma	●○○○○	Perception	●○○○○
Dexterity	●○○○○	Manipulation	●○○○○	Intelligence	●○○○○
Stamina	●○○○○	Appearance	●○○○○	Wits	●○○○○

Abilities

Talents		Skills		Knowledges	
Alertness	○○○○○	Animal Ken	○○○○○	Academics	○○○○○
Athletics	○○○○○	Archery	○○○○○	Hearth Wisdom	○○○○○
Brawl	○○○○○	Commerce	○○○○○	Investigation	○○○○○
Dodge	○○○○○	Crafts	○○○○○	Law	○○○○○
Empathy	○○○○○	Etiquette	○○○○○	Linguistics	○○○○○
Expression	○○○○○	Melee	○○○○○	Medicine	○○○○○
Intimidation	○○○○○	Performance	○○○○○	Occult	○○○○○
Leadership	○○○○○	Ride	○○○○○	Politics	○○○○○
Legerdemain	○○○○○	Stealth	○○○○○	Seneschal	○○○○○
Subterfuge	○○○○○	Survival	○○○○○	Theology	○○○○○

Advantages

Disciplines		Backgrounds		Virtues	
Potence	●○○○○		○○○○○	Conscience	●○○○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Self-Control	●○○○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Courage	●○○○○
	○○○○○		○○○○○		

Merits & Flaws

Merit	Cost

Flaw	Bonus

Humanity

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Willpower

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Bloodpool

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

Overdosing?

Health

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

Blood Bond

Experience