VENTRUE

Name: Nature: Generation:
Player: Demeanor: Sire:
Chronicle: Concept: Title:

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 ○○○○○○○○○
Etiquette ○○○○○○○○○
Firearms ○○○○○○○○○
Melee ○○○○○○○○○
Performance ○○○○○○○○○
Ride ○○○○○○○○○
Security ○○○○○○○○○
Stealth ○○○○○○○○○
Survival ○○○○○○○○○

Knowledges

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

Advantages

Disciplines

Dominate ○○○○○○○○○
Fortitude ○○○○○○○○○
Presence ○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Backgrounds

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

Virtues

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

Merits & Flaws

Merit	Cost

Flaw	Cost

Humanity/Path

○○○○○○○○○○

Willpower

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Bloodpool

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

Points Per Turn: _____

Health

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

Weakness

Feeding Restriction

Experience