

TREMERE

Name:

Nature:

Generation:

Player:

Demeanor:

Sire:

Chronicle:

Concept:

Haven:

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

Auspex ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Dominate ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Thaumaturgy ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Backgrounds

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Virtues

Conscience/Conviction ○ ○ ○ ○ ○

Self-Control/Instinct ○ ○ ○ ○ ○

Courage ○ ○ ○ ○ ○

Other Traits

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Humanity/Path

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Health

Bruised

Hurt -1

Injured -1

Wounded -2

Mauled -2

Crippled -5

Incapacitated

Weakness

One Step Toward Clan Blood Bond

Experience

TREMERE

MERITS & FLAWS

Merit	Type	Cost	Flaw	Type	Cost

== Languages ==

== Experience ==

Total: _____

Total Spent: _____

Spent on: _____

== Derangements ==

COMBAT

Weapon	Difficulty	Damage	Range	Rate	Conceal

Armor



TREMERE

EXPANDED BACKGROUNDS

ALLIES

CLAN PRESTIGE

CONTACTS, MINOR

CONTACTS, MAJOR

HERD

OTHER

INFLUENCE

MENTOR

RESOURCES

RETAINERS

STATUS

OTHER

POSSESSIONS

GEAR (CARRIED)

EQUIPMENT (OWNED)
