

the World of Darkness

Nom:

Concept:

Chronique:

Age:

Vertu:

Faction:

Joueur:

Vice:

Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence 00000	Force 00000	Présence 00000
Finesse	Astuce 00000	Dexterite 00000	Manipulation 00000
Resistance	Resolution 00000	Vigueur 00000	Calme 00000

COMPETENCES

Mental

(incompétent -3)

Erudition _____ 00000
 Informatique _____ 00000
 Artisanats _____ 00000
 Investigation _____ 00000
 Medecine _____ 00000
 Occulte _____ 00000
 Politique _____ 00000
 Science _____ 00000

Physique

(incompétent -1)

Sports _____ 00000
 Bagarre _____ 00000
 Conduite _____ 00000
 Armes à feu _____ 00000
 Larcin _____ 00000
 Discrétion _____ 00000
 Survie _____ 00000
 Armes blanches _____ 00000

Social

(incompétent -1)

Animaux _____ 00000
 Empathie _____ 00000
 Expression _____ 00000
 Intimidation _____ 00000
 Persuasion _____ 00000
 Entregent _____ 00000
 Exp. de la rue _____ 00000
 Subterfuge _____ 00000

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

_____ 00000
 _____ 00000
 _____ 00000
 _____ 00000
 _____ 00000
 _____ 00000
 _____ 00000
 _____ 00000

Handicaps

Taille _____

Vitesse _____

Initiative _____

Defense _____

Armure _____

Santé

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Volonté

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Moralité

10 _____ 0
 9 _____ 0
 8 _____ 0
 7 _____ 0
 6 _____ 0
 5 _____ 0
 4 _____ 0
 3 _____ 0
 2 _____ 0
 1 _____ 0

Experience

Armes

_____ **Modificateurs**

Equipments

_____ **Modificateurs**

Attributs 5/4/3 • Compétences 11/7/4 (+3 Spécialités) • Avantages 7 • (Acheter le cinquième niveau coûte deux points)
 Santé = Vigueur + Taille • Volonté = Résolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Défense = Dexterité ou Astuce (score le plus bas)
 Initiative = Dexterité + Calme • Vitesse = Force + Dexterité + 5 • Moralité de départ = 7

