

# the World of Darkness

Nom:

Concept:

Chronique:

Age:

Vertu:

Faction:

Joueur:

Vice:

Nom du groupe:

## ATTRIBUTS

<b>Pouvoir</b>	Intelligence	00000	Force	00000	Presence	00000
<b>Finesse</b>	Astuce	00000	Dexterite	00000	Manipulation	00000
<b>Resistance</b>	Resolution	00000	Vigueur	00000	Calme	00000

## COMPETENCES

### Mental

(incompétent -3)

Erudition	00000
Informatique	00000
Artisanats	00000
Investigation	00000
Medecine	00000
Oculte	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 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 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)  
 Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)  
 Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite + 5 • Moralite de depart = 7

