

Le Monde des Ténés

Nom : _____ Concept : _____ Chronique : _____
 Âge : _____ Vertu : _____ Faction : _____
 Joueur : _____ Vice : _____ Nom du Groupe : _____

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence ●0000	Force ●0000	Présence ●0000
Finesse	Astuce ●0000	Dextérité ●0000	Manipulation ●0000
Resistance	Résolution ●0000	Constitution ●0000	Sang-Froid ●0000

COMPETENCES

Mental

(incompétent -3)

Artisanat	00000
Erudition	00000
Informatique	00000
Investigation	00000
Médecine	00000
Occultisme	00000
Politiques	00000
Science	00000

Physique

(incompétent-1)

Armement	00000
Armes à Feu	00000
Athlétisme	00000
Bagarre	00000
Conduite	00000
Eurtivité	00000
Larcin	00000
Survie	00000

Social

(incompétent -1)

Animaux	00000
Empathie	00000
Expression	00000
Intimidation	00000
Persuasion	00000
Relations	00000
Sag. de la Rue	00000
Subterfuge	00000

AUTRES TRAITS

Avantages

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

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

Désavantages

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

Taille _____

Vitesse _____

Initiative _____

Défense _____ Expérience _____

Armure _____

Arme _____ Modificateur _____

Équipement _____ Modificateur _____

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