

the World of Darkness

NAME:

CONCEPT:

CHRONICLE:

PLAYER:

VIRTUE:

FACTION:

AGE:

VICE:

GROUP NAME:

ATTRIBUTES

INTELLIGENCE: ● ○ ○ ○ ○ ○

STRENGTH: ● ○ ○ ○ ○ ○

PRESENCE: ● ○ ○ ○ ○ ○

WITS: ● ○ ○ ○ ○ ○

DEXTERITY: ● ○ ○ ○ ○ ○

MANIPULATION: ● ○ ○ ○ ○ ○

RESOLVE: ● ○ ○ ○ ○ ○

STAMINA: ● ○ ○ ○ ○ ○

COMPOSURE: ● ○ ○ ○ ○ ○

SKILLS

Mental (-3 Unskilled)

Academics ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Computer ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Crafts ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Investigation ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Medicine ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Occult ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Politics ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Science ○ ○ ○ ○ ○ ○

Physical (-1 Unskilled)

Athletics ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Brawl ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Drive ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Firearms ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Larceny ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Stealth ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Survival ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Weaponry ○ ○ ○ ○ ○ ○

Social (-1 Unskilled)

Animal Ken ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Empathy ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Expression ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Intimidation ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Persuasion ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Socialize ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Streetwise ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Subterfuge ○ ○ ○ ○ ○ ○

OTHER TRAITS

Merits

_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Flaws

 Size _____
 Speed _____
 Initiative Mod _____
 Defense _____
 Armor _____

Health

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Willpower

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Morality

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

Experience _____

Weapons

_____ Dice Mod. _____

Equipment

_____ Dice Mod. _____

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Merits 7 • (Buying the fifth dot in any area costs two points) • Health = Stamina + Size Willpower = Resolve + Composure • Size = 5 for adult humans • Defense = Lowest of Dexterity or Wits • Initiative Mod = Dexterity + Composure • Speed = Strength + Dexterity + 5 • Starting Morality = 7