

# WEREWOLF

## THE FORSAKEN

NOM: \_\_\_\_\_ CONCEPT: \_\_\_\_\_ AUSPICE: \_\_\_\_\_  
 JOUEUR: \_\_\_\_\_ VERTU: \_\_\_\_\_ TRIBU: \_\_\_\_\_  
 CHRONIQUE: \_\_\_\_\_ VICE: \_\_\_\_\_ LOGE: \_\_\_\_\_

### ATTRIBUTS

Pouvoir INTELLIGENCE: ●○○○○ PRESENCE: ●○○○○  
 Finesse ASTUCE: ●○○○○ DEXTERITE: ●○○○○ MANIPULATION: ●○○○○  
 Resistance RESOLUTION: ●○○○○ VIGUEUR: ●○○○○ CALME: ●○○○○

### COMPETENCES

#### MENTALES (-3 si INCOMPETENT)

Artisanat \_\_\_\_\_ 00000  
 Erudition \_\_\_\_\_ 00000  
 Informatique \_\_\_\_\_ 00000  
 Investigation \_\_\_\_\_ 00000  
 Médecine \_\_\_\_\_ 00000  
 Occultisme \_\_\_\_\_ 00000  
 Politique \_\_\_\_\_ 00000  
 Science \_\_\_\_\_ 00000

#### PHYSIQUES (-1 si INCOMPETENT)

Armes Blanches \_\_\_\_\_ 00000  
 Armes à feu \_\_\_\_\_ 00000  
 Athlétisme \_\_\_\_\_ 00000  
 Bagarre \_\_\_\_\_ 00000  
 Conduite \_\_\_\_\_ 00000  
 Discrétion \_\_\_\_\_ 00000  
 Larcin \_\_\_\_\_ 00000  
 Survie \_\_\_\_\_ 00000

#### SOCIALES (-1 si INCOMPETENT)

Animaux \_\_\_\_\_ 00000  
 Empathie \_\_\_\_\_ 00000  
 Expression \_\_\_\_\_ 00000  
 Intimidation \_\_\_\_\_ 00000  
 Persuasion \_\_\_\_\_ 00000  
 Entregent \_\_\_\_\_ 00000  
 Conn. de la Rue \_\_\_\_\_ 00000  
 Subterfuge \_\_\_\_\_ 00000

### Atouts

\_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000

### HANDICAPS

### ATTAQUES MODIFICATEURS

Morsure \_\_\_\_\_ (Gauru+2)  
 Griffes \_\_\_\_\_ (Gauru+1)  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### EQUIPEMENT

### EXPERIENCE

### AUTRES TRAITS

#### SANTÉ

+2 en forme Dalu • +4 en forme Gauru • +3 en forme Urshul

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

#### VOLONTÉ

○○○○○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□□□

#### ESSENCE

□□□□□□□□□□  
 □□□□□□□□□□

#### APPEL PRIMAL

●○○○○○○○○○○○○

#### HARMONIE

10 \_\_\_\_\_ 0  
 9 \_\_\_\_\_ 0  
 8 \_\_\_\_\_ 0  
 7 \_\_\_\_\_ 0  
 6 \_\_\_\_\_ 0  
 5 \_\_\_\_\_ 0  
 4 \_\_\_\_\_ 0  
 3 \_\_\_\_\_ 0  
 2 \_\_\_\_\_ 0  
 1 \_\_\_\_\_ 0

#### RENOM

PURETE \_\_\_\_\_ 00000  
 GLOIRE \_\_\_\_\_ 00000  
 HONNEUR \_\_\_\_\_ 00000  
 SAGESSE \_\_\_\_\_ 00000  
 RUSE \_\_\_\_\_ 00000

Attributs 5/4/3 • Compétences 11/7/4 (+3 Spécialités) • Auspice: choisir 1 Spécialité de Compétence gratuite • Tribu • Renom et Dons: 1 pour l'auspice, 1 pour la tribu, 1 au choix • iAtouts 7 • (Le 5ème pt d'Attributs, Compétences ou Atouts coûte 2 pts) • Santé = Vigueur+Taille • Taille = 5 pour un Loup-Garou de la taille d'un humain adulte • Volonté=Résolution+Calme • Défense = Dextérité ou Astuce (le plus bas) • Modificateur d'Initiative=Dextérité+Calme • Vitesse=Force+Dextérité +5 • Harmonie initiale= 7 • Appel Primal initial =1 • Essence=Harmonie •

AISAU  
(HUMAIN)

DALU  
(QUASI-HUMAIN)

GAURU  
(HOMME-LOUP)

URSAUL  
(QUASI-LOUP)

URAAH  
(LOUP)

TAILLE: \_\_\_\_\_  
DEFENSE: \_\_\_\_\_  
INITIATIVE: \_\_\_\_\_  
VITESSE: \_\_\_\_\_  
ARMURE: \_\_\_\_\_  
PERCEPTION: \_\_\_\_\_

FORCE(+1): \_\_\_\_\_  
VIGUEUR(+1): \_\_\_\_\_  
MANIPULATION(-1): \_\_\_\_\_  
TAILLE(+1): \_\_\_\_\_  
DEFENSE: \_\_\_\_\_  
INITIATIVE: \_\_\_\_\_  
VITESSE(+1): \_\_\_\_\_  
ARMURE: \_\_\_\_\_  
PERCEPTION(+2): \_\_\_\_\_

Induit le Délire;  
les observateurs ont  
+4 à leur jet de  
Volonté pour résister.

FORCE(+3): \_\_\_\_\_  
DEXTERITE(+1): \_\_\_\_\_  
VIGUEUR(+2): \_\_\_\_\_  
TAILLE(+2): \_\_\_\_\_  
DEFENSE: \_\_\_\_\_  
INITIATIVE(+1): \_\_\_\_\_  
VITESSE(+4): \_\_\_\_\_  
ARMURE 1/1  
PERCEPTION(+3): \_\_\_\_\_

Rage invoquée.  
Induit un Délire total  
Penalités de blessure  
ignorée et aucun  
jet d'inconscience à  
faire. -2 contre la  
Rage de Mort. Dégâts  
létaux. Echec à quasi  
tous les jets Mentaux  
et Sociaux.

FORCE(+2): \_\_\_\_\_  
DEXTERITE(+2): \_\_\_\_\_  
VIGUEUR(+2): \_\_\_\_\_  
MANIPULATION(-3): \_\_\_\_\_  
TAILLE(+1): \_\_\_\_\_  
DEFENSE: \_\_\_\_\_  
INITIATIVE(+2): \_\_\_\_\_  
VITESSE(+7): \_\_\_\_\_  
ARMURE: \_\_\_\_\_  
PERCEPTION(+3): \_\_\_\_\_

Induit le Délire;  
les observateurs ont  
+2 à leur jet de  
Volonté pour résister.  
Inflige dégâts létaux.

DEXTERITE(+2): \_\_\_\_\_  
VIGUEUR(+1): \_\_\_\_\_  
TAILLE(-1): \_\_\_\_\_  
DEFENSE: \_\_\_\_\_  
INITIATIVE(+2): \_\_\_\_\_  
VITESSE(+5): \_\_\_\_\_  
ARMURE: \_\_\_\_\_  
PERCEPTION(+4): \_\_\_\_\_

Inflige dégâts létaux  
par morsure.

### TOTEM

ATTRIBUTS:  
Pouvoir: \_\_\_\_\_  
Finesse: \_\_\_\_\_  
Resistance: \_\_\_\_\_  
VOLONTE: \_\_\_\_\_  
ESSENCE: \_\_\_\_\_  
Initiative: \_\_\_\_\_  
Defense: \_\_\_\_\_  
Vitesse: \_\_\_\_\_  
Taille: \_\_\_\_\_  
Corpus: \_\_\_\_\_  
Influences: \_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
Numina: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 00000  
Bonus: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 00000  
Ban: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 00000

### DONS ET RITES

Listes de Dons: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Rang Maximum: 00000

Don jet Page

Rituels: 00000

Rite jet Page