Retirer le filigrane maintenant

WEREWOLF THE APOCALYPSE

NOM : za
Joueur : Dreykaster
Chronique :

Race : Lupus
Auspice : Ragabash
Tribu : Seigneurs de l'Ombre

Nom de meute :
Totem de meute :
Concept :

Attributs

Physique		Social		Mental	
Force :	2	Charisme :	2	Perception :	2
Dextérité :	4	Manipulation :	4	Intelligence :	1
Vigueur :	2	Apparence :	4	Astuce :	3

Capacités

Talents		Compétences		Connaissances	
Athlétisme :	1	Animaux :	0	Droit :	0
Bagarre :	2	Arme à feu :	0	Enigmes :	2
Commandement :	0	Artisanats :	0	Erudition :	0
Empathie :	0	Conduite :	0	Informatique :	0
Connaiss Rue :	3	Etiquette :	0	Investigation :	3
Expression :	0	Furtivité :	3	Médecine :	0
Intimidation :	3	Larcin :	3	Occultisme :	0
Intuit Primal :	0	Mêlée :	2	Rituels :	0
Subterfuge :	3	Représentation	0	Science :	0
Vigilance :	1	Survie :	1	Technologie:	0

Avantages

Historiques		Dons	Dons
Contacts	3		
Parentèle	1		
Destin	1		
-Rien-	0		
-Rien-	0		

Renommée		Rage	Santé	
Gloire	0	0	Contusion	☐
	0	0	Blessure légère	-1 ☐
Honneur	0		Blessure Moy.	-1 ☐
	0	Gnose	Blessure grave	-2 ☐
		0	Handicap	-2 ☐
Sagesse	0	0	Invalidité	-5 ☐
	0			
Rang		Volonté	Expérience	
Ancien		0		
		0		

pdfelement

Retirer le filigrane maintenant

WEREWOLF THE APOCALYPSE

Homidé	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
	Force(+2)	Force(+4)	Force(+3)	Force(+1)
	Vigueur(+2)	Dextérité(+1)	Dextérité(+2)	Dextérité +2)
Aucun	Manip. (-2)	Vigueur(+3)	Vigueur(+3)	Vigueur(+2)
changement	Apparence(-1)	Manip(-3)	Manip(-3)	Manip(-3)
		Apparence :0	Morsure :	
			+1 dé de DMG	Perception:diff-2
Diff. :6	Diff. :7	Diff. :6	Diff. :7	Diff. :6
		PROVOQUE	Perception : diff-1	
		LE DELIRE CHEZ LES		
		HUMAINS		

Autres traits

5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5

Cicatrices de batailles

Difformités de métis

Fétiches

Objet: Niveau: 5 Gnose : 8
Pouvoir :
Objet: Niveau: 5 Gnose : 8
Pouvoir :
Objet: Niveau: 5 Gnose : 8
Pouvoir :
Objet: Niveau: 5 Gnose : 8
Pouvoir :
Objet: Niveau: 5 Gnose : 8
Pouvoir :
Objet: Niveau: 5 Gnose : 8
Pouvoir :

Rites

Combat

Arme/Attaque	Armure	Jet	Diff	DMG	Porté	Cad	Chargeur

Commenté [MO1]: Corps-à-Corps
Manœuvre . . . Jet . . . . . Diff . . . . Dégâts
Morsure . . . . . Dex+Bagarre . . . 5 . . . Force+1/A
Plaquage . . . . . Dex+Bagarre . . . 7 . . . Spécial/C
Griffes . . . . . Dex+Bagarre . . . 6 . . . Force+2/A
Agripper . . . . . Dex+Bagarre . . . 6 . . . Force/C
Coup de pied . . Dex+Bagarre . . . 7 . . . Force+1/C
Coup de poing . Dex+Bagarre . . . 6 . . . Force/C
A=Dégâts aggravés . . . . C=Dégâts contondants

pdfelement