

CHANGELING

I PERDUTI™

NOME:
GIOCATORE:
CRONACA:

CONCETTO:
VIRTU':
VIZIO:

SIMIGLIANZA:
GUISA:
CORTE:

Attributi

PRESTANZA Intelligenza: ●○○○○○ Forza: ●○○○○○ Presenza: ●○○○○○
ACCURATEZZA Prontezza: ●○○○○○ Destrezza: ●○○○○○ Ascendente: ●○○○○○
RESISTENZA Fermezza: ●○○○○○ Costituzione: ●○○○○○ Autocontrollo: ●○○○○○

Abilità

MENTALI

(-3 senza addestramento)

Accademiche _____ 00000
Informatica _____ 00000
Investigare _____ 00000
Manualità _____ 00000
Medicina _____ 00000
Occulto _____ 00000
Politica _____ 00000
Scienze _____ 00000

FISICHE

(-1 senza addestramento)

Armi da Fuoco _____ 00000
Armi da Mischia _____ 00000
Atletica _____ 00000
Criminalità _____ 00000
Furtività _____ 00000
Guidare _____ 00000
Lotta _____ 00000
Sopravvivenza _____ 00000

SOCIALI

(-1 senza addestramento)

Affinità Animali _____ 00000
Bassifondi _____ 00000
Empatia _____ 00000
Espressività _____ 00000
Intimidire _____ 00000
Persuasione _____ 00000
Socializzare _____ 00000
Sotterfugio _____ 00000

Altri Trattati

PRECI

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

DIFETTI

CONTRATTI

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

IMPECUNI

SALUTE

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□

VOLONTÀ

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

MALIA

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

WYRD

●○○○○○○○○○○

CHIAREZZA

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

Benedizione della Simiglianza: _____

Maledizione della Simiglianza: _____

Taglia: _____

Difesa: _____

Mod. Iniziativa: _____

Velocità: _____

Armatura: _____

Esperienza: _____

Attributi 5/4/3 • Abilità 11/7/4 (+3 Specializzazioni) • Simiglianza: Scegliete 1 Specialità gratuita tra Atletica, Lotta o Furtività; Registrate Benedizione e Maledizione • Contratti: 5 pallini • Pregi 7 • (Comprare il quinto pallino in qualsiasi area costa due punti) • Salute = Costituzione + Taglia • Volontà = Fermezza + Autocontrollo • Taglia = 5 per gli umani adulti • Difesa = Il valore più basso tra Prontezza e Destrezza • Mod. Iniziativa = Destrezza + Autocontrollo • Velocità = Forza + Destrezza +5 • Chiarezza Iniziale = 7 • Il Wyrd comincia ad 1 pallino • La Malia comincia a 1/2 del massimo (determinato dal Wyrd)