

# CHANGELING

## I PERDUTI

NOME:  
GIOCATORE:  
CRONACA:

CONCETTO:  
VIRTU':  
VIZIO:

SIMIGLIANZA:  
GUIA:  
CORTE:

### Attributi

PRESTANZA Intelligenza: ●○○○○○

Forza: ●○○○○○

Presenza: ●○○○○○

ACCURATEZZA Prontezza: ●○○○○○

Destrezza: ●○○○○○

Ascendente: ●○○○○○

RESISTENZA Fermezza: ●○○○○○

Costituzione: ●○○○○○

Autocontrollo: ●○○○○○

### Abilità

#### MENTALI

(-3 senza addestramento)

Accademiche \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Informatica \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Investigare \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Manualità \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Medicina \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Occulto \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Politica \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Scienze \_\_\_\_\_ ○○○○○○

#### FISICHE

(-1 senza addestramento)

Armi da Fuoco \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Armi da Mischia \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Aletica \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Criminalità \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Furtività \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Guidare \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Lotta \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Sopravvivenza \_\_\_\_\_ ○○○○○○

#### SOCIALI

(-1 senza addestramento)

Affinità Animali \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Bassifondi \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Empatia \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Espressività \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Intimidire \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Persuasione \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Socializzare \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Sotterfugio \_\_\_\_\_ ○○○○○○

### Altri Tratti

#### PRECI

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

#### DIFETTI

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### CONTRATTI

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

#### IMPECNI

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### SALUTE

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□□□□□□□

#### VOLONTÀ

○○○○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□□□

#### MALIA

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

#### WYRD

●○○○○○○○○○○○○

#### CHIAREZZA

10 \_\_\_\_\_ ○

9 \_\_\_\_\_ ○

8 \_\_\_\_\_ ○

7 \_\_\_\_\_ ○

6 \_\_\_\_\_ ○

5 \_\_\_\_\_ ○

4 \_\_\_\_\_ ○

3 \_\_\_\_\_ ○

2 \_\_\_\_\_ ○

1 \_\_\_\_\_ ○

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)