

CHANGELING

OS PERDIDOS

NOME:
 JOGADOR:
 CRÔNICA:

CONCEITO:
 VIRTUDE:
 VÍCIO:

FEIÇÃO:
 FRATRIA:
 CORTE:

Atributos

PODER Inteligência: ●○○○○ Força: ●○○○○ Presença: ●○○○○
 REFINAMENTO Raciocínio: ●○○○○ Destreza: ●○○○○ Manipulação: ●○○○○
 RESISTÊNCIA Perseverança: ●○○○○ Vigor: ●○○○○ Autocontrole: ●○○○○

Habilidades

MENTAIS

(-3 se inepto)

Ciências _____ 00000
 Erudição _____ 00000
 Informática _____ 00000
 Investigação _____ 00000
 Medicina _____ 00000
 Ocultismo _____ 00000
 Ofícios _____ 00000
 Política _____ 00000

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento _____ 00000
 Armas de Fogo _____ 00000
 Briga _____ 00000
 Condução _____ 00000
 Dissimulação _____ 00000
 Esportes _____ 00000
 Furto _____ 00000
 Sobrevivência _____ 00000

SOCIAIS

(-1 se inepto)

Astúcia _____ 00000
 Empatia _____ 00000
 Expressão _____ 00000
 Intimidação _____ 00000
 Manha _____ 00000
 Persuasão _____ 00000
 Socialização _____ 00000
 Trato com Animais _____ 00000

Outras características

VANTAGENS

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

DESVANTAGENS

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

CONTRATOS

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

PROMESSAS

VITALIDADE

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

FORÇA DE VONTADE

○○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

GLAMOUR

□□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□

FADO

●○○○○○○○○○○

LUCIDEZ

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

Bênção da feição: _____

Maldição da feição: _____

Tamanho: _____

Defesa: _____

Mod. de Iniciativa: _____

Deslocamento: _____

Blindagem: _____

Idade aparente: _____

Atributos: 5/4/3 • Habilidades: 11/7/4 (+3 Especializações) • Feição: Escolha uma Especialização gratuita na Habilidade Briga, Dissimulação ou Esportes; anote a bênção e a maldição
 • Contratos: 5 círculos • Vantagens: 7 círculos • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Tamanho = 5 para um ser humano adulto • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Lucidez inicial = 7 • Fado inicial = 1 • Glamour inicial = metade do máximo (determinado por Fado)