

LUPI MANNARI I RINNEGATI

NOME:

GIOCATORE:

CRONACA:

CONCETTO:

VIRTU':

VEZIO:

AUSPICIO:

TRIBU':

LOGGIA:

ATTRIBUTI

Prestanza INTELLIGENZA: ● 0000	FORZA: ● 0000	PRESENZA: ● 0000
Accuratezza PRONTEZZA: ● 0000	DESTREZZA: ● 0000	ASCENDENTE: ● 0000
Resistenza FERMEZZA: ● 0000	COSTITUZIONE: ● 0000	AUTOCONTROLLO: ● 0000

ABILITA'

MENTALI

(-3 SENZA ADDESTRAMENTO)

Accademiche	00000
Informatica	00000
Investigare	00000
Manualita'	00000
Medicina	00000
Occulto	00000
Politica	00000
Scienze	00000

FISICHE

(-1 SENZA ADDESTRAMENTO)

Armi da Fuoco	00000
Armi da Mischia	00000
Aletica	00000
Criminalita'	00000
Furtivita'	00000
Guidare	00000
Lotta	00000
Sopravvivenza	00000

SOCIALI

(-1 SENZA ADDESTRAMENTO)

Affinita' Animale	00000
Bassifondi	00000
Empatia	00000
Espressivita'	00000
Intimidire	00000
Persuasione	00000
Socializzare	00000
Sotterfugio	00000

ALTRI TRATTI

PREGI

00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000

DEFETTI

ATTACCO

Morso	(Gauru+2)
Artiglio	(Gauru+1)
_____	_____
_____	_____

MOD DADI

SALUTE

+2 in forma Dalu • +4 in forma Gauru • +3 in forma Urshul

00000000000000000000
□□□□□□□□□□□□□□□□

VOLONTA'

0000000000
□□□□□□□□

ESSENZA

□□□□□□□□
□□□□□□□□

ISTINTO PRIMORDIALE

● 0000000000

ARMONIA

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

EQUIPAGGIAMENTO

ESPERIENZA

RINOMANZA

ASTUZIA	00000
GLORIA	00000
ONORE	00000
PUREZZA	00000
SAGGEZZA	00000

Attributi 5/4/3 • Abilità 11/7/4 (+3 Specializzazioni) • Auspicio: scegli 1 Specializzazione di Abilità gratuita • Tribù • Rinomanza e Doni: 1 per l'auspicio, 1 per la tribù, 1 a tua scelta • Pregi 7 • (Comprare il quinto pallino in Attributi, Abilità o Pregi costa due punti) • Salute = Costituzione + Taglia • Volontà = Fermezza + Autocontrollo • Taglia = 5 per un lupo mannaro delle dimensioni di un umano adulto • Difesa = Il valore più basso tra Destrezza e Prontezza • Mod. Iniziativa = Destrezza + Autocontrollo • Velocità = Forza + Destrezza + 5 • Armonia Iniziale = 7 • L'Istinto Primordiale parte con 1 pallino • Essenza=Armonia

