

LUPO SOLITARIO

Scheda del Personaggio di Parvati V

Personaggio

Nome: _____ Giocatore: _____
 Razza: _____ Alleanza: _____
 Nato a: _____ Altezza: _____ m Peso: _____ kg
 Età: _____ Sesso: _____ Capelli: _____ Occhi: _____
 Classe: Bucaniere di Shadaki

Caratteristiche

	base	mod.	temp.	mod.
For forza	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Des destrezza	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cos costituzione	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Int intelligenza	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sag saggezza	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Car carisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Resistenza

d6 Max

Attuale

Note

Esperienza

Livello: _____ PX: _____

Tiri Salvezza

totale base caratt. varie temp.

Tempra = + COS + +

Riflessi = + DES + +

Volontà = + SAG + +

Note: _____

Difesa

CA = IO + + + DES + +

Tipo di armatura:

CA colto alla sprovvista

CA negli attacchi di contatto

Bonus massimo Destrezza

Penalità di Armatura alla Prova

Fallimento Incantesimi

Riduzione del Danno

Competenza

- Armature Leggere (solo imbottita e cuoio)
- Armature Medie
- Armature Pesanti
- Scudi
- Scudo Grande

Abilità

nome dell'abilità totale gradi caratt. varie

- Acrobazia = ___ + DES + *
- Addestrare Animali = ___ + CAR + ___
- Artigianato () = ___ + INT + ___
- Artigianato () = ___ + INT + ___
- Artigianato () = ___ + INT + ___
- Artista della Fuga = ___ + DES + *
- Atletica = ___ + FOR + *
- Camuffare = ___ + CAR + ___
- Cavalcare = ___ + DES + ___
- Concentrazione = ___ + COS + ___
- Conoscenze (geografia) = ___ + INT + ___
- Conoscenze () = ___ + INT + ___
- Conoscenze () = ___ + INT + ___
- Conoscenze () = ___ + INT + ___
- Diplomazia = ___ + CAR + ___
- Disattivare congegni = ___ + INT + ___
- Falsificare = ___ + INT + ___
- Furtività = ___ + DES + *
- Guarire = ___ + SAG + ___
- Intimidire = ___ + CAR + ___
- Intrattenere () = ___ + CAR + ___
- Intrattenere () = ___ + CAR + ___
- Percepire Intenzioni = ___ + SAG + ___
- Percezione = ___ + SAG + ___
- Professione () = ___ + SAG + ___
- Professione () = ___ + SAG + ___
- Raccogliere Informazioni = ___ + CAR + ___
- Raggiare = ___ + CAR + ___
- Rapidità di mano = ___ + DES + *
- Sapienza Occulta = ___ + INT + ___
- Scalare = ___ + FOR + *
- Sopravvivenza = ___ + SAG + ___
- Utilizzare Oggetti Magici = ___ + CAR + ___
- Valutare = ___ + INT + ___

max gradi: ___ / ___

abilità di classe senza addestram.
 abilità incrociata *pen. di armatura

Combattività

In Mischia = + FOR + +

A Distanza = + DES + +

Iniziativa = +

Armi

arma	combattività totale	danno	crit.	gittata	tipo	taglia

Munizioni

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Note:
