LUPO SOLITARIO

Scheda del Personaggio di Parvati V

Personaggio

Nome: _____ Giocatore: _____
Razza: _____ Alleanza: _____
Nato a: _____ Altezza: ____ m Peso: ____ kg
Età: ____ Sesso: ____ Capelli: _____ Occhi: _____
Classe: Confratello della Stella di Cristallo

Caratteristiche

	base	mod.	temp.	mod.
For forza				
Des destrezza				
Cos costituzione				
Int intelligenza				
Sag saggezza				
Car carisma				

Resistenza

(d4) Max

Attuale

Note

Esperienza

Livello: _____ PX: _____

Tiri Salvezza

	totale	=	base	+	caratt.	+	varie	+	temp.
Tempra		=		+	COS	+		+	
Riflessi		=		+	DES	+		+	
Volontà		=		+	SAG	+		+	

Note: _____

Difesa

CA = IO + armat. + scudo + caratt. (DES) + varie + temp.

Tipo di armatura: _____

Competenza
- ○ Armature Leggere
- ○ Armature Medie
- ○ Armature Pesanti
- ○ Scudi
- ○ Scudo Grande

CA colto alla sprovvista		Bonus massimo Destrezza	
CA negli attacchi di contatto		Penalità di Armatura alla Prova	
Fallimento Incantesimi		Riduzione del Danno	

Combattività

	totale	=	base	+	caratt.	+	varie	+	temp.	DMB
In Mischia		=		+	FOR	+		+		
A Distanza		=		+	DES	+		+		
Magica		=		+	INT	+				

	totale	=	caratt.	+	varie
Iniziativa		=	DES	+	

Armi

arma	combattività totale	danno	crit.	gittata	tipo	taglia
	___/___/___/___					
	___/___/___/___					
	___/___/___/___					

Munizioni

Note: _____

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 (_____)	◉	____	=	____	+	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	+	____
• Raggirare	◉	____	=	____	+	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

Capacità del Confratello della Stella di Cristallo

Incantesimi della Confraternita e rispettive Parole di Potere

Incantesimo	Maestria Mistica	Resistenza
☐ **Ammaliamento Mentale**	☐	
I Stadio: Comportamento Affabile		[nessuno]
II Stadio: Amicizia Istantanea		1
III Stadio: Armistizio		2
☐ **Parola: Dominio**		3
☐ Effetto Superiore		4 + 1 al giorno
☐ **Controincantesimo**	☐	CD/5 (per eccesso)
☐ **Guarigione**	☐	[nessuno]
☐ **Parola: Ristoro**		4
☐ Effetto Superiore		7
☐ **Levitazione**	☐	
I Stadio: Planata Dolce		[nessuno]
II Stadio: Sguardo Frenante		1
III Stadio: Blocca il Volo		2
☐ **Parola: Movimento**		3
☐ Effetto Superiore		8
☐ **Mano Fulminante**	☐	
I Stadio: Impulso Elettrico		1
II Stadio: Acciaio Scintillante		2
III Stadio: Arco Tempestoso		5
☐ **Parola: Energia**		6
☐ Effetto Superiore		7
☐ **Percepire il Male**	☐	
I Stadio: Vedere l'Anima Tenebrosa		[nessuno]
II Stadio: Richiamo del Male		[nessuno]
III Stadio: Vile Riconoscimento		1
☐ **Parola: Consapevolezza**		2
☐ Effetto Superiore		4

Incantesimo	Maestria Mistica	Resistenza
☐ **Rete**	☐	
I Stadio: Ragnatele		1
II Stadio: Esplosione Agglomerante		2
III Stadio: Spire Stritolanti		4
☐ **Parola: Intrappolamento**		3
☐ Effetto Superiore		4
☐ **Scudo Invisibile**	☐	
I Stadio: Mano che Deflette		1
II Stadio: Baluardo di Forza		2
III Stadio: Muro di Scudi		4
☐ **Parola: Forza**		5
☐ Effetto Superiore		6
☐ **Silenzio**	☐	
I Stadio: Passi Quieti		[nessuno]
II Stadio: Tocco Quietante		1
III Stadio: Isolamento		2
☐ **Parola: Diniego**		3
☐ Effetto Superiore		9
☐ **Vigore**	☐	
I Stadio: Armigero		1
II Stadio: Patto di Spada		2
III Stadio: Furia di Guerra		5
☐ **Parola: Battaglia**		6
☐ Effetto Superiore		8

Altre capacità

☐ Il Giuramento del Mago
☐ Stella di Cristallo
☐ Skyrider
☐ Nomina
☐ Parola di Potere Superiore

Competente in: pugnale, asta, lancia, dardo

Zaino

oggetto	peso

Pasti

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

Un Pasto occupa ½ spazio dello Zaino

Note: _____

Oggetti Speciali

oggetto	peso

Linguaggi

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Ricchezze

Corone d'Oro ☐

tp:___ pa:___ pr:___

Altro: _____
_____
_____

Movimento

Carico: ____/____/____
Carico Attuale: _____
Velocità Attuale: _____
Max. Destrezza: _____
Penalità alla prova: _____

Disegno