LUPO SOLITARIO

Scheda del Personaggio di Parvati V

Personaggio

Nome: _____ Giocatore: _____
Razza: _____ Alleanza: _____
Nato a: _____ Altezza: ____ m Peso: ____ kg
Età: ____ Sesso: ____ Capelli: _____ Occhi: _____
Classe: Mago di Dessi

Caratteristiche

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

Resistenza

(d4) Max ____

Attuale

Forza di Volontà

Max ____

Attuale

Esperienza

Livello: _____ PX: _____

Tiri Salvezza

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

Note: _____

Difesa

CA ____ = 10 + armat. ____ + scudo ____ + caratt. DES + varie ____ + temp. ____

CA Psichica ____ = INT + Vol.

Tipo di armatura: _____

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

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

Combattività

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

	totale	=	base	+	caratt.		totale	=	caratt.	+	varie
Psichica		=		+	CAR	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 Mago di Dessi

Antiche Arti

Arte	Forza di Volontà
☐ **Alchimia**	
Pozione della Salute	[nessun costo]
Pozioni delle Caratteristiche	[nessun costo]
Pozione della Mente	[nessun costo]
Pozione del Ristoro	[nessun costo]
Pozione di Combattimento	[nessun costo]
☐ **Controllo sulla Materia**	
Spirito dell'Acqua	4
Spirito dell'Aria	4
Spirito del Fuoco	4
Spirito della Terra	4
☐ **Evocazione**	
Grido dello Spirito	1 al round + 1 Res. al round

Arte	Forza di Volontà
☐ **Incantesimo**	
Costrizione della Mente	2 al round
Miraggio della Mente	3 al round
Sonda della Mente	3 per domanda
☐ **Profezia**	
Visione dell'Aura	5
Visione Futura	3
Visione Localizzante	4
☐ **Psicomanzia**	
Senso del Passato	4
Senso del Potere	3
☐ **Sortilegio**	
Barriera di Forza	5 al round
Lama di Forza	3 per attacco
Presa di Forza	4 al round
Scudo di Forza	4 al round

Altre capacità

☒ Infanzia con Potere
☒ Un Solo Popolo
☐ Benedizione del Fato _____ volte al giorno
☐ Protezione Arcana +_____
☐ Grazia di Ishir
☐ Mago Trascendente

Competente soltanto nell'Asta.

☐ Asta del Mago
☐ Potere Antico _____/×_____
☐ Consapevolezza Psichica
  ☐ Erigere uno Schermo
  ☐ Focalizzare _____ volte al giorno
  ☐ Attaccare
  ☐ Schermo Istintivo

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