

LUPO SOLITARIO

Scheda del Personaggio di Parvati V

Personaggio

Nome: _____ Giocatore: _____
 Razza: _____ Alleanza: _____
 Nato a: _____ Altezza: _____ m Peso: _____ kg
 Età: _____ Sesso: _____ Capelli: _____ Occhi: _____
 Classe: Nano Artificiere di Bor

Caratteristiche

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

Resistenza

d12 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
- Armature Medie
- Armature Pesanti
- Scudi
- Scudo Grande

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

Note:

Abilità

nome dell'abilità	totale	gradi	caratt.	varie
• Acrobazia	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ DES + *
• Addestrare Animali	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ CAR +
• Artigianato ()	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
• Artigianato ()	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
• Artigianato ()	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
• Artista della Fuga	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ DES + *
• Atletica	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ FOR + *
• Camuffare	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ CAR +
• Cavalcare	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ DES +
• Concentrazione	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ COS +
• Conoscenze (architettura e ingegneria)	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
• Conoscenze (militari)	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
• Conoscenze (religioni)	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
• Conoscenze (storia)	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
• Diplomazia	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ CAR +
• Disattivare congegni	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
• Falsificare	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
• Furtività	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ DES + *
• Guarire	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ SAG +
• Intimidire	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ CAR +
• Intrattenere ()	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ CAR +
• Intrattenere ()	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ CAR +
• Percepire Intenzioni	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ SAG +
• Percezione	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ SAG +
• Professione ()	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ SAG +
• Professione ()	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ SAG +
• Raccogliere Informazioni	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ CAR +
• Raggiungere	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ CAR +
• Rapidità di mano	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ DES + *
• Sapienza Occulta	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
• Scalare	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ FOR + *
• Sopravvivenza	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ SAG +
• Utilizzare Oggetti Magici	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ CAR +
• Valutare	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ INT +
	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ +
	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ +
	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	+ +

max gradi: ____ / ____

⊙ abilità di classe * senza addestram.
 ○ abilità incrociata ✱ pen. di armatura

Capacità del Nano Artificiere di Bor

Privilegi di Classe

- Fucile e Proiettili
- Sapienza della Forgia
- Forgiare Avanzato
- Forgiare Esperto
- Forgiare Superiore
- Sparo Fumogeno
- Sparo Infuocato
- Sparo Frantumatore
- Sparo Tonante
- Mira + _____ d6
- Esplosivi
- Ruggito del Comando

Segreti dell'Artificiere

- | | Resistenza | |
|---|--|-------------|
| <input type="checkbox"/> Accuratezza Prodigiosa | □□□□□□□ | 1 |
| <input type="checkbox"/> Fuoco in Arrivo | | 2 |
| <input type="checkbox"/> Mira Precisa | □□□□□□□ | 1 |
| <input type="checkbox"/> Caricamento Rapido | <input type="checkbox"/> Primo Livello | 1 |
| | <input type="checkbox"/> Secondo Livello | 2 |
| | <input type="checkbox"/> Terzo Livello | 1 per colpo |
| <input type="checkbox"/> Padronanza delle Due Pistole | <input type="checkbox"/> Primo Livello | |
| | <input type="checkbox"/> Secondo Livello | |
| | <input type="checkbox"/> Terzo Livello | 3 |
| <input type="checkbox"/> Calcio dell'Arma | □□ | |
| <input type="checkbox"/> Occhio da Cecchino | □□□□□□□ | 4 |

Altre capacità

Competente in tutte le armi da mischia a una mano, nelle balestre e in tutte le armi da fuoco; può anche usare un'ascia da guerra Drodarin con una sola mano senza penalità.

Zaino

oggetto

peso

Pasti

- □□□□
□□□□
□□□□

Un Pasto occupa 1/2 spazio dello Zaino

Note: _____

Oggetti Speciali

oggetto

peso

Linguaggi

Movimento

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

Disegno

Ricchezze

Corone d'Oro

tp: ____ pa: ____ pr: ____

Altro: _____
