

LUPO SOLITARIO

Scheda del Personaggio di Parvati V

Personaggio

Nome: _____ Giocatore: _____
 Razza: _____ Alleanza: _____
 Nato a: _____ Altezza: _____ m Peso: _____ kg
 Età: _____ Sesso: _____ Capelli: _____ Occhi: _____
 Classe: Cavaliere Ramas

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

d8 Max

Attuale

Esperienza

Livello: _____ PX: _____

Tiri Salvezza

totale base caratt. varie temp.

Tempra = + COS + +

Riflessi = + DES + +

Volontà = + SAG + +

Note: _____

Forza di Volontà

Max

Attuale

Difesa

CA = IO + + + DES + +

CA Psicica = 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

Abilità

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

max gradi: ____ / ____
 ○ abilità di classe * senza addestram.
 ○ abilità incrociata *pen. di armatura

Combattività

In Mischia = + FOR + +

A Distanza = + DES + +

Psicica = + CAR Iniziativa = DES +

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: _____

Capacità del Cavaliere Ramas

Arti Ramas

Affinità Animale

- I Stadio: Cuore Indomito
- II Stadio: Voce della Foresta
- III Stadio: Eco Primordiale
- IV Stadio: Linguaggio Animale
- V Stadio: Lato Indomito

Caccia

- I Stadio: Conoscenza Primordiale
- II Stadio: Velocità Selvaggia
- III Stadio: Impervio al Veleno
- IV Stadio: Il Colpo più Veloce (1 Resistenza)
- V Stadio: Senso della Caccia

Guarigione

- I Stadio: Tepore del Sole
- II Stadio: Stare sulla Soglia della Morte
- III Stadio: Nessuno Cadrà
- IV Stadio: Tocco Guaritore (2 Resistenza)
- V Stadio: Saggezza Sanguigna

Mimetismo

- I Stadio: Ambiente Accecante
- II Stadio: Impressione in Movimento
- III Stadio: Nascondersi nell'Ombra
- IV Stadio: Maschere
- V Stadio: Oltre il Corpo

Orientamento

- I Stadio: Seguire la Pista
- II Stadio: Passo del Boscaiolo
- III Stadio: Passo Senza Ombre
- IV Stadio: Segnali della Preda
- V Stadio: Maestria dell'Interpretazione

Psicolaser

- I Stadio: Distrazione
- II Stadio: Forza della Personalità
- III Stadio: Sferzata Psicica
- IV Stadio: Pugnale della Mente (1 Resistenza)
- V Stadio: Grido dello Spirito (2 Resistenza)

Psicoschermo

- I Stadio: (Erigere uno Schermo)
- II Stadio: (Erigere uno Schermo)
- III Stadio: (Schermo Istantivo)
- IV Stadio: (Schermo Istantivo)
- V Stadio: (Schermo Istantivo)

Scherma

- I Stadio: Istruzione Marziale
- II Stadio: Addestramento continuo
- III Stadio: Addestramento continuo
- IV Stadio: Addestramento continuo
- V Stadio: Maestro d'Armi

Sesto Senso

- I Stadio: Avvertimento Istantaneo
- II Stadio: Colpo Fulmineo
- III Stadio: Sussurri di Pericolo
- IV Stadio: Preveggenza Improvvisa
- V Stadio: Coltelli nell'Ombra

Telecinesi

- I Stadio: Sentiero del Pensiero
- II Stadio: Impulso Schermante
- III Stadio: Potere della Mente Pura
- IV Stadio: Punto Focale Semplice
- V Stadio: Volontà Mitragliatrice (1 Resistenza)

Arti Ramastan

Controllo Animale (Affinità Animale)

- I Stadio: Avvertimento
- II Stadio: Amico Selvatico
- III Stadio: Richiamo della Foresta
- IV Stadio: Benedizione della Natura
- V Stadio: Vero Compagno (2 Resistenza)

Difesa (Telecinesi)

- I Stadio: Respiro Prolungato
- II Stadio: Catene Infrante
- III Stadio: Tempra (1 Resistenza)
- IV Stadio: Aura Impervia (1 Resistenza al minuto)
- V Stadio: Anima del Vuoto

Divinazione (Sesto Senso)

- I Stadio: L'Occhio Senza Vista
- II Stadio: Aure di Potere
- III Stadio: Tocco Senza Tempo (2 Resistenza)
- IV Stadio: Spirito Libero (1 Resistenza al minuto)
- V Stadio: Previsione

Guerra (Scherma)

- I Stadio: Combattere Senza Acciaio
- II Stadio: Forma Scelta
- III Stadio: Negazione Armata
- IV Stadio: Impugnatura Speculare
- V Stadio: Un Solo Colpo (2 Resistenza)

Interpretazione (Orientamento)

- I Stadio: Passo Accurato
- II Stadio: Pericoli in Agguato
- III Stadio: Completamente Senza Tracce
- IV Stadio: Percorriamo la Stessa Strada
- V Stadio: Viaggio Nascosto

Maestria della Caccia (Caccia)

- I Stadio: Grazia Selvatica
- II Stadio: Presenza Selvatica
- III Stadio: Vista Selvatica
- IV Stadio: Sensi Selvatici
- V Stadio: Anima Selvatica

Medicina (Guarigione)

- I Stadio: Rallenta il Cuore
- II Stadio: Allontanare l'Impurità (2 Resistenza)
- III Stadio: Purificazione (2 Resistenza)
- IV Stadio: Riposo Assoluto
- V Stadio: Non Finché Respiro (5 Resistenza)

Raggio Psicico (Psicolaser)

- I Stadio: Mente Frantumatrice (1 Resistenza al round)
- II Stadio: Disperdere il Gregge
- III Stadio: Percezione Annebbiata (2 Resistenza)
- IV Stadio: Grido Stordente (4 Resistenza)
- V Stadio: Pianto di Ishir (8 Resistenza)

Scudo Psicico (Psicoschermo)

- I Stadio: (Schermo Istantivo)
- II Stadio: (Schermo Istantivo)
- III Stadio: (Schermo Istantivo)
- IV Stadio: (Schermo Istantivo)
- V Stadio: (Schermo Istantivo)

Sparizione (Mimetismo)

- I Stadio: Distrazione Opportuna
- II Stadio: Memoria Fluttuante
- III Stadio: Silenzio Assoluto
- IV Stadio: Completo Travestimento
- V Stadio: Sparire (4 Resistenza)

Altre capacità

I Quattro Voti

Competente in tutte le armi da mischia e a distanza

Cerchi di Sapienza del Ramastan

- Cerchio del Fuoco** (Guerra e Maestria della Caccia)
- Cerchio della Luce** (Controllo Animale e Medicina)
- Cerchio del Sole** (Maestria della Caccia, Interpretazione e Sparizione)
- Cerchio dello Spirito** (Difesa, Divinazione, Raggio Psicico, Scudo Psicico)

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
