

## IL REGISTRO DI GUERRA DEL TUO CAVALIERE KAI

Nel **Gioco di Ruolo di Lupo Solitario** interpreti il ruolo di un nobile Cavaliere Kai, un coraggioso monaco-guerriero che ha giurato di difendere le terre di Sommerlund.

Questo è il tuo Registro di Guerra. Ti dice quanto è bravo il tuo Cavaliere Kai a svolgere i vari compiti e le varie imprese, ed elenca i suoi poteri e le sue capacità speciali.

Avrai bisogno di consultarlo durante il gioco, ma non preoccuparti troppo del significato di tutti i numeri, almeno per ora. Il Narratore ti spiegherà quello che devi sapere man mano che il gioco procede. Ecco i concetti base:

### NOME DEL PERSONAGGIO

Questo è il tuo nome da Cavaliere Kai, quello che i tuoi maestri al monastero Kai ti hanno impartito. Che significato ha questo nome per il tuo Cavaliere Kai? È un riflesso della sua personalità o del modo in cui si comporta? Si riferisce al suo animale preferito o alla sua arma preferita? A te la scelta!

### RANGO DEL PERSONAGGIO

Questo valore indica l'esperienza e l'addestramento che il Cavaliere Kai ha accumulato all'interno dell'Ordine Kai. Tutti i Cavalieri Kai partono dal Rango 5, come Iniziati Kai, ma verranno presto promossi se si distingueranno per il loro valore nel corso delle avventure.

### DISCIPLINE KAI

Tutti i Cavalieri Kai sono dotati di poteri soprannaturali che devono imparare a padroneggiare per diventare dei guerrieri veramente completi. Il tuo Cavaliere Kai ne conosce cinque all'inizio del gioco, ma presto imparerà a controllarne degli altri nel corso del suo addestramento. Il Narratore ti spiegherà cosa fa ogni tua disciplina nel gioco, ma trovare un modo ingegnoso per usarli sarà fondamentale per completare con successo le avventure!

## REGISTRO DI GUERRA DELL'INIZIATO KAI

NOME DEL PERSONAGGIO: *Scudo Lucente* RANGO DEL PERSONAGGIO: *5*

### DISCIPLINE

DISCIPLINA	NOTE
1. <i>Psicolaser</i>	<i>Attacco Mentale</i>
2. <i>Telecinesi</i>	<i>Spostare piccoli oggetti a distanza</i>
3. <i>Affinità Animale</i>	<i>Parlare con gli animali e influenzarli</i>
4. <i>Caccia</i>	<i>Per non patire mai la fame nelle terre selvagge</i>
5. <i>Psicoschermo</i>	<i>Difesa mentale</i>
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

### ARMAMENTO

1. <i>Lancia</i>
2.

### ZAINO

1. <i>Rotolo di Corda</i>	PASTI (Ogni Pasto conta come un oggetto dello zaino)
2. <i>Lanterna</i>	
3.	0
4.	<i>Caccia</i>
5.	-3 PR se nessun pasto è disponibile quando il personaggio deve mangiare
6.	BORSA (Massimo di 50 CO o equivalente)
7.	17
8.	

### RITRATTO DEL PERSONAGGIO



### COMBATTIVITÀ

COMBATTIVITÀ base: 18

Modificatori: *+2 per lo Scudo*

Totale: 20

### RESISTENZA

RESISTENZA base: 24

Modificatori: *Panciotto di Cotta di Maglia +4*

Totale: 28

### OGGETTI SPECIALI

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.

### NOTE

*+2 COMBATTIVITÀ contro ogni nemico che non sia immune allo Psicolaser*

### ARMAMENTO

I Cavalieri Kai sono prima di ogni altra cosa dei guerrieri, e queste sono le armi che il tuo personaggio porta con sé.

### ZAINO

Gli oggetti che raccogli e metti da parte nel corso di un'avventura vengono custoditi nello zaino del Cavaliere Kai. Può contenere fino a 8 oggetti in totale, inclusi i Pasti.

### OGGETTI SPECIALI

Alcuni oggetti non vengono custoditi nello zaino del Cavaliere Kai, come una custodia per mappe o una faretra. Questi oggetti vengono invece elencati in questo spazio, e il tuo Cavaliere Kai può avere fino a un massimo di 12 Oggetti Speciali.

### COMBATTIVITÀ

Questo numero rappresenta la prestanza marziale e le capacità fisiche del tuo Cavaliere Kai, assieme alla sua coordinazione, destrezza e velocità. Viene usata nella maggior parte dei casi per determinare il successo del Cavaliere Kai durante uno scontro, ma può anche essere usata per determinare l'esito di altre azioni fisiche.

### RESISTENZA

Questo numero rappresenta la tempra fisica e la salute del tuo Cavaliere Kai. Quando il Cavaliere Kai resta ferito in combattimento, questo numero si riduce.

### NOTE

Nel corso di un'avventura potresti scoprire indizi di ogni genere, incontrare personaggi di cui vorresti ricordare i nomi e fare progetti su quelle che saranno le tue prossime mosse. Questo spazio è un ottimo posto per annotare tutte queste informazioni!

Prima di compilare il tuo Registro di Guerra, chiedi al tuo Narratore il permesso di farlo: potrebbe preferire che tu usi un foglio di carta vuoto! Usa una matita per compilare il tuo Registro di Guerra: sarai in grado di cancellare le tue note e di riutilizzare il Registro di Guerra nelle avventure future.

## CHI È SCUDO LUCENTE?

Interpretando Scudo Lucente assumerai il ruolo di un potente guerriero Kai, dotato di grandi abilità in combattimento. Quando le forze del Male attaccano, sei sempre presente in prima linea, pronto a difendere i tuoi compagni senza arretrare di un passo.

### CON LE SUE PAROLE

*“Dicono che i Sommerliani siano venuti dal Nord, a bordo di possenti navi in grado di domare le onde più maestose. La mia famiglia naviga ancora su quelle fredde acque, guadagnandosi da vivere lungo la costa grazie alla pesca. Anche se non sono di nobili origini come molti Kai miei compagni, appartengo a una tradizione fiera e onorevole, e vado orgoglioso delle mie origini.*

*Uno dei modi in cui mostro rispetto al mio retaggio è brandire la lancia, un omaggio alla pesca d'alto mare che il mio popolo pratica ogni giorno per sopravvivere. Impugno quest'arma assieme al mio scudo per adempiere al mio dovere, e difendere i Cavalieri Kai miei compagni e l'onore del mio Ordine.*

*Spero un giorno di seguire le tradizioni della mia famiglia, di affrontare un nemico terribile, di sconfiggerlo in uno scontro glorioso, e di usare la sua effigie per decorare il mio scudo.”*

### PERCHÉ SCEGLIERE SCUDO LUCENTE?

Scudo Lucente è un'ottima scelta perché:

- Scudo Lucente possiede le discipline Kai Psicolaser e Psicoschermo, che ne fanno un esperto nelle battaglie psichiche.
- È un guerriero solido e resistente in combattimento, dotato sia di scudo che di cotta di maglia.
- Possiede il tratto Imperioso, che fa di lui un condottiero nato.

### DISCIPLINE

DISCIPLINA	NOTE	AVAN. MAES.
1. <i>Psicolaser</i>		— —
2. <i>Telecinesi</i>		— —
3. <i>Affinità Animale</i>		— —
4. <i>Caccia</i>		— —
5. <i>Psicoschermo</i>		— —
6.		— —
7.		— —
8.		— —
9.		— —
10.		— —

### ARMAMENTO

1. <i>Lancia</i>
2.

### ZAINO

	PASTI (Ogni Pasto conta come un oggetto dello zaino)
1. <i>Rotolo di corda</i>	0
2. <i>Lanterna</i>	
3.	Caccia
4.	
5.	-3 PR se nessun pasto è disponibile quando il personaggio deve mangiare
6.	BORSA (Massimo di 50 CO o equivalente)
7.	17
8.	

### COMBATTIVITÀ

COMBATTIVITÀ base: 18

Modificatori: +2 per lo Scudo

Totale: 20

### RESISTENZA

RESISTENZA base: 24

Modificatori: +1 per Instancabile

Totale: 25

### VOLONTÀ

VOLONTÀ base: 13

Modificatori:

Totale:

### ARMATURA

*Panciotto di Cotta di Maglia*

### DIFESA

- 3 Perdita di RES

### SCUDO

*Scudo*

### TRATTI

1. *Instancabile*
2. *Imperioso*
3. Ottenuto al RANGO 6
4. Ottenuto al RANGO 8

### ABILITÀ

1. *Potenza*
2. *Artigianato*
3. Ottenuto al RANGO 7
4. Ottenuto al RANGO 9

### OGGETTI SPECIALI

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.

### NOTE

+2 COMBATTIVITÀ contro ogni nemico che non sia immune allo Psicolaser

Immune allo sfinimento

Può spendere 2 PV per conferire a un alleato +1 a COM per uno Scambio in Combattimento o un bonus di +1 a una Prova di Tecnica

+1 alle Prove di VOLONTÀ effettuate per influenzare gli altri

### FAVORE DI KAI

2

## SCUDO LUCENTE

