

Le Notte di Nibiru

PERSONAGGIO **RA XHIN UKTJEN**

XP ok -1 -2 -4 -3 -5

CAPACITÀ TONALI

Presenza Nobiliare		Ampia Portata Alare	
Controllo dei Venti		Forma di Fulmine	
Alto Voltaggio			

TECNICHE DI VEGLIA	PA	EFFETTI
Reazione Lampante	5	, , 2x
Artigli del Predatore Volante	4	, ,
Incursione Fulminea	3	, Saetta+

BAGLIORI DELL'ANIMA	COSTO	PA	EFFETTI
Canto del Tuono	6	3	5x , 2x , Saetta +

ARMI / PROTEZIONI	PA	EFFETTO	AMMO	INTEGR	PESO
Corpetto Argentato		,	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Artigli Conduttori	2	, Saetta +	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

AMMO PA+

PUNTI AZIONE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

	<input type="text"/>	4		<input type="text"/>	6		<input type="text"/>	3
	<input type="text"/>	2		<input type="text"/>	3		<input type="text"/>	5
	<input type="text"/>	4		<input type="text"/>	5		<input type="text"/>	2

FISICHE	PRATICHE	COMBATTIVE
<input type="text"/> -2	<input type="text"/> -2	<input type="text"/> +3
Acrobazie Aeree	<input type="text"/>	Schivata Fulminea
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Mischia Aerea
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Add. da Cecchino
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Invocare il Lampo
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Invocare il Tuono
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MENTALI	SOCIALI	SPRITUALI
<input type="text"/> +2	<input type="text"/> +0	<input type="text"/> +1
Fauna Elementale	Intimidire Creature	Instinto Primord.
Leggende Umane	Finta Deferenza	Elettrocezione
Cultura Dolem	Etichetta Nobiliare	Intuire Lignaggio
Arte della Guerra	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Genealogia Umana	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Le Notte di Nibiru

FORMA TONALE

Fenice di Fulmini. Sono una Fenice di Elemento Saetta (debole a Onda). Posso manipolare il fulmine e il tuono. Posso anche trasformarmi parzialmente in fulmini, cosa che mi rende un veloce e letale predatore.

BACKGROUND

Sono figlia di due tonalisti neopatrizi di Xira. Allevata fin da bambina per diventare una Tonalista, mi sono iscritta alla Raeligo da giovanissima con grande istinto patriottico. Durante gli anni dell'Accademia ho sviluppato salde amicizie e alcune rivalita', ma cio' per cui mi sono distinta e' la determinazione. Scattantee impassibile, sembro essere l'incarnazione del tonalista modello -anche se a volte mi scopro essere egoista e piu' interessata ad avere un tornaconto personale che a fare qualcosa solo per altruismo.

OBIETTIVI

- Difendere la gente comune
- Compiere gesta importanti
- Impormi in combattimento

ARCHETIPO

GERNAUT
Specialita': sono una esperta combattente, addestrata anche a sfruttare leggende e battaglie del passato per creare strategie di combattimento.

PECULIARITÀ

Integerrima Combattente

Sangue Freddo

Purosangue

Talento Marziale

Tonalista Neopatrizio

Forma Elementale

INVENTARIO

APPUNTI

Forma di Affinita' al Fulmine. Ra Xhin puo' assumere per meta' del suo corpo una forma di Fulmini che gli permette di ricaricare o mandare in corto certe tecnologie. Inoltre, una volta per sessione Ra Xhin puo' attivare la sua Peculiarita' di Forma di Fulmine e, una volta per turno, utilizzare gratuitamente la sua omonima Capacita' Tonale. Ra Xhin e' allergica/sensibile a Tecniche di Onda.

Sangue Freddo. Una volta per sessione Ra Xhin puo' ignorare per una scena o un combattimento ogni malus ai Test che deriva dall'aver subito troppi Danni (i numeri negativi accanto ai PV).

