

# Mondo di Tenebra®

Nome:

Concetto:

Cronaca:

Età:

Virtù:

Fazione:

Giocatore:

Vizio:

Nome del Gruppo:

## ATTRIBUTI

<b>PRESTANZA</b>	Intelligenza ●0000	Forza ●0000	Presenza ●0000
<b>ACCURATEZZA</b>	Prontezza ●0000	Destrezza ●0000	Ascenderite ●0000
<b>RESISTENZA</b>	Fermezza ●0000	Costituzione ●0000	Autocottrolo ●0000

## ABILITÀ

### Meritali

(-3 senza addestramento)

Accademiche \_\_\_\_\_ 00000  
 Informatica \_\_\_\_\_ 00000  
 Investigare \_\_\_\_\_ 00000  
 Manualità \_\_\_\_\_ 00000  
 Medicina \_\_\_\_\_ 00000  
 Occulto \_\_\_\_\_ 00000  
 Politica \_\_\_\_\_ 00000  
 Scienze \_\_\_\_\_ 00000

### Fisiche

(-1 senza addestramento)

Armi da Fuoco \_\_\_\_\_ 00000  
 Armi da Mischia \_\_\_\_\_ 00000  
 Atletica \_\_\_\_\_ 00000  
 Criminalità \_\_\_\_\_ 00000  
 Furtività \_\_\_\_\_ 00000  
 Guidare \_\_\_\_\_ 00000  
 Lotta \_\_\_\_\_ 00000  
 Sopravvivenza \_\_\_\_\_ 00000

### Sociali

(-1 senza addestramento)

Affinità Animale \_\_\_\_\_ 00000  
 Bassifondi \_\_\_\_\_ 00000  
 Empatia \_\_\_\_\_ 00000  
 Espressività \_\_\_\_\_ 00000  
 Intimidire \_\_\_\_\_ 00000  
 Persuasione \_\_\_\_\_ 00000  
 Socializzare \_\_\_\_\_ 00000  
 Sotterfugio \_\_\_\_\_ 00000

## ALTRI TRATTI

### Pregi

\_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000

### Difetti

Taglia \_\_\_\_\_  
 Velocità \_\_\_\_\_  
 Mod. Iniziativa \_\_\_\_\_  
 Difesa \_\_\_\_\_  
 Armatura \_\_\_\_\_

### Salute

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Volontà

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Moralità

10 \_\_\_\_\_ 0  
 9 \_\_\_\_\_ 0  
 8 \_\_\_\_\_ 0  
 7 \_\_\_\_\_ 0  
 6 \_\_\_\_\_ 0  
 5 \_\_\_\_\_ 0  
 4 \_\_\_\_\_ 0  
 3 \_\_\_\_\_ 0  
 2 \_\_\_\_\_ 0  
 1 \_\_\_\_\_ 0

Esperienza \_\_\_\_\_

### Armi

\_\_\_\_\_ Mod. Dado \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### Equipaggiamento

\_\_\_\_\_ Mod. Dado \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Attributi 5/4/3 • Abilità 11/7/4 (+3 Specializzazioni) • Pregi 7 • (Comprare il quinto pallino in qualsiasi area costa due punti) • Salute = Costituzione + Taglia • Volontà = Fermezza + Autocontrollo • Taglia = 5 per gli umani adulti • Difesa = Il valore più basso tra Prontezza e Destrezza • Mod. Iniziativa = Destrezza + Autocontrollo • Velocità = Forza + Destrezza + 5 • Moralità Iniziale = 7