

Mondo di Tenebra®

Nome: _____, caposquadra Concetto: Calma. Pensiamoci su. Cronaca: Primo Contatto
 Et : _____ Virt : Temperanza Fazione: E.S.P.
 Giocatore: _____ Vizio: Accidia Nome del Gruppo: _____

ATTRIBUTI

| | | | |
|--------------------|---------------------|---------------------|----------------------|
| PRESTANZA | Intelligenza ●●●○○○ | Forza ●●●○○○ | Presenza ●●●●○○ |
| ACCURATEZZA | Prontezza ●●○○○○ | Destrezza ●●●○○○ | Ascenderite ●●●○○○ |
| RESISTENZA | Fermezza ●●●●○○ | Costituzione ●●●○○○ | Autocontrollo ●●●○○○ |

ABILITA'

Meritali

(-3 senza addestramento)

Accademiche ●○○○○○
 Informatica ○○○○○○
 Investigare ●●●○○○
 Manualit  ○○○○○○
 Medicina ○○○○○○
 Occulto ○○○○○○
 Politica ○○○○○○
 Scienze ○○○○○○

Fisiche

(-1 senza addestramento)

Armi da Fuoco ●●●○○○
 Armi da Mischia ○○○○○○
 Atletica Resistenza ●○○○○○
 Criminalit  ○○○○○○
 Furtivit  ○○○○○○
 Guidare ○○○○○○
 Lotta ●●●●○○
 Sopravvivenza ○○○○○○

Sociali

(-1 senza addestramento)

Affinit  Animale ○○○○○○
 Bassifondi ○○○○○○
 Empatia Menzogne ●●●○○○
 Espressivit  ○○○○○○
 Intimidire Minacce indirette ●●●○○○
 Persuasione ●●●○○○
 Socializzare ○○○○○○
 Sotterfugio ●●●○○○

ALTRI TRATTI

Pregi

Motivatore ●●●●○○
 Schivare in Lotta ●○○○○○
 Costituzione d'Acciaio ●○○○○○
 Risorse ●○○○○○
 - ○○○○○○
 - ○○○○○○
 - ○○○○○○
 - ○○○○○○
 - ○○○○○○
 - ○○○○○○

Difetti

-
 -
 -
 Taglia 5 (umano adulto)
 Velocit  10
 Mod. Iniziativa +5
 Difesa 1
 Armatura

Salute

●●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Volont 

●●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Moralit 

10 _____ 0
 9 _____ 0
 8 _____ 0
 7 _____ 0
 6 _____ 0
 5 _____ 0
 4 _____ 0
 3 _____ 0
 2 _____ 0
 1 _____ 0

Esperienza

Armi

Pistola S-12 (12 colpi/caricatore) - Gittata 50m

Mod. Dado

+2 L /1 colpo

Equipaggiamento

Tuta Rinforzata E.S.P.
 Codici di Autorizzazione impianti criogenici E.S.P.

Mod. Dado

Armatura 1/2

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

Mondo di Tenebra®

Nome: _____, ex-soldato Concetto: Se non sei con me, sei contro di me. Cronaca: Primo Contatto
 Et : _____ Virt : Fortezza Fazione: E.S.P.
 Giocatore: _____ Vizio: Ira Nome del Gruppo: _____

ATTRIBUTI

| | | | |
|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| PRESTANZA | Intelligenza ●○○○○ | Forza ●○○○○ | Presenza ●○○○○ |
| ACCURATEZZA | Prontezza ●●○○○ | Destrezza ●●○○○ | Ascenderite ●●○○○ |
| RESISTENZA | Fermezza ●●●○○ | Costituzione ●●●○○ | Autocottrolo ●●●○○ |

ABILITA'

Meritali

(-3 senza addestramento)

| |
|---------------------------------|
| Accademiche Torrette Nave ●○○○○ |
| Informatica _____ 00000 |
| Investigare _____ 00000 |
| Manualit  _____ ●○○○○ |
| Medicina _____ 00000 |
| Occulto _____ 00000 |
| Politica _____ 00000 |
| Scienze _____ 00000 |

Fisiche

(-1 senza addestramento)

| |
|----------------------------------|
| Armi da Fuoco Fucile ●●●○○ |
| Armi da Mischia _____ ●●●○○ |
| Atletica Sollevamento pesi ●●●○○ |
| Criminalit  _____ ●○○○○ |
| Furtivit  _____ 00000 |
| Guidare _____ 00000 |
| Lotta _____ ●●○○○ |
| Sopravvivenza _____ 00000 |

Sociali

(-1 senza addestramento)

| |
|------------------------------|
| Affinit  Animale _____ 00000 |
| Bassifondi _____ ●●○○○ |
| Empatia _____ 00000 |
| Espressivit  _____ 00000 |
| Intimidire _____ ●●●○○ |
| Persuasione _____ 00000 |
| Socializzare _____ ●●○○○ |
| Sottrefugio _____ 00000 |

ALTRI TRATTI

Pregi

| |
|------------------------------|
| Gigante ●○○○○ |
| Costituzione d'Acciaio ●●○○○ |
| Risorse ●○○○○ |
| - _____ 00000 |
| - _____ 00000 |
| - _____ 00000 |
| - _____ 00000 |
| - _____ 00000 |
| - _____ 00000 |
| - _____ 00000 |

Difetti

| |
|----------------------------------|
| - _____ |
| - _____ |
| - _____ |
| Taglia 6 (umano adulto + pregio) |
| Velocit  11 |
| Mod. Iniziativa +4 |
| Difesa 2 |
| Armatura _____ |

Salute



Volont 



Moralit 

| | | |
|----|-------|---|
| 10 | _____ | 0 |
| 9 | _____ | 0 |
| 8 | _____ | 0 |
| 7 | _____ | 0 |
| 6 | _____ | 0 |
| 5 | _____ | 0 |
| 4 | _____ | 0 |
| 3 | _____ | 0 |
| 2 | _____ | 0 |
| 1 | _____ | 0 |

Esperienza

Armi

Fucile RA-42 (42 colpi/caricatore) - Gittata 100m
 -> raffica completa (1-3 bersagli, -1 cumulativo dopo il primo)
 Piede di Porco

Mod. Dado

+3 L /3 colpi
 +4 L /12 colpi
 +1 C

Equipaggiamento

Tuta Rinforzata E.S.P.

Mod. Dado

Armatura 1/2

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

Mondo di Tenebra®

Nome: _____, medico Concetto: Non abbandonerò nessuno. Cronaca: Primo Contatto
 Età: _____ Virtù: Carità Fazione: E.S.P.
 Giocatore: _____ Vizio: Superbia Nome del Gruppo: _____

ATTRIBUTI

| | | | |
|--------------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| PRESTANZA | Intelligenza ●●●●● | Forza ●●●●● | Presenza ●●●●● |
| ACCURATEZZA | Prontezza ●●●●● | Destrezza ●●●●● | Ascenderite ●●●●● |
| RESISTENZA | Fermezza ●●●●● | Costituzione ●●●●● | Autocontrollo ●●●●● |

ABILITÀ

Meritali

(-3 senza addestramento)

Accademiche ●●●●●
 Informatica ●●●●●
 Investigare 00000
 Manualità Materiali pericolosi ●●●●●
 Medicina Pronto soccorso ●●●●●
 Occulto 00000
 Politica 00000
 Scienze ●●●●●

Fisiche

(-1 senza addestramento)

Armi da Fuoco Pistola ●●●●●
 Armi da Mischia ●●●●●
 Atletica ●●●●●
 Criminalità 00000
 Furtività ●●●●●
 Guidare 00000
 Lotta 00000
 Sopravvivenza 00000

Sociali

(-1 senza addestramento)

Affinità Animale 00000
 Bassifondi 00000
 Empatia ●●●●●
 Espressività ●●●●●
 Intimidire ●●●●●
 Persuasione 00000
 Socializzare 00000
 Sottrefugio 00000

ALTRI TRATTI

Pregi

Res. alle Tossine ●●●●●
 Arma Preferita (bisturi) ●●●●●
 Estr. Rapida (bisturi) ●●●●●
 Costituzione d'Acciaio ●●●●●
 Risorse ●●●●●
 - 00000
 - 00000
 - 00000
 - 00000
 - 00000

Difetti

-
 -
 -
 Taglia 5 (umano adulto)
 Velocità 8
 Mod. Iniziativa +4
 Difesa 2
 Armatura

Salute

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

Volontà

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

Moralità

10 _____ 0
 9 _____ 0
 8 _____ 0
 7 _____ 0
 6 _____ 0
 5 _____ 0
 4 _____ 0
 3 _____ 0
 2 _____ 0
 1 _____ 0

Esperienza

Armi

Pistola S-12 (12 colpi/caricatore) - Gittata 50m
 Bisturi laser sovra-alimentato

Mod. Dado

+2 L /1 colpo
 +1 L

Equipaggiamento

Kit Medico improvvisato (si consuma con 1-2-3)
 Tuta standard E.S.P.

Mod. Dado

+1 su Medicina
 Armatura 0/1

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

Mondo di Tenebra®

Nome: _____, pilota Concetto: Prima io, poi gli altri. Cronaca: Primo Contatto
 Et : _____ Virt : Prudenza Fazione: E.S.P.
 Giocatore: _____ Vizio: Avidit  Nome del Gruppo: _____

ATTRIBUTI

| | | | |
|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| PRESTANZA | Intelligenza ●●●●● | Forza ●●●●● | Presenza ●●●●● |
| ACCURATEZZA | Prontezza ●●●●● | Destrezza ●●●●● | Ascenderite ●●●●● |
| RESISTENZA | Fermezza ●●●●● | Costituzione ●●●●● | Autocottrolo ●●●●● |

ABILITA'

Meritali

(-3 senza addestramento)

Accademiche ●●●●●
 Informatica ●●●●●
 Investigare 00000
 Manualit  Modifiche illegali ●●●●●
 Medicina 00000
 Occulto 00000
 Politica 00000
 Scienze 00000

Fisiche

(-1 senza addestramento)

Armi da Fuoco Pistola ●●●●●
 Armi da Mischia ●●●●●
 Atletica ●●●●●
 Criminalit  00000
 Furtivit  ●●●●●
 Guidare Nave trasporto ●●●●●
 Lotta 00000
 Sopravvivenza 00000

Sociali

(-1 senza addestramento)

Affinit  Animale 00000
 Bassifondi ●●●●●
 Empatia 00000
 Espressivit  00000
 Intimidire 00000
 Persuasione ●●●●●
 Socializzare 00000
 Sottrefugio ●●●●●

ALTRI TRATTI

Pregi

Guidatore Acrobatico ●●●●●
 Ambidestro ●●●●●
 Risorse ●●●●●
 - 00000
 - 00000
 - 00000
 - 00000
 - 00000
 - 00000
 - 00000

Difetti

-
 -
 -
 Taglia 5 (umano adulto)
 Velocit  10
 Mod. Iniziativa +6
 Difesa 3
 Armatura

Salute

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

Volont 

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

Moralit 

10 _____ 0
 9 _____ 0
 8 _____ 0
 7 _____ 0
 6 _____ 0
 5 _____ 0
 4 _____ 0
 3 _____ 0
 2 _____ 0
 1 _____ 0

Esperienza

Armi

Pistola SX-15 custom (15 colpi/caricatore) - Gittata 40m
 -> raffica controllata (bersaglio singolo)

Mod. Dado

+2 L /1 colpo
 +3 L /3 colpi

Equipaggiamento

Tuta standard E.S.P.

Mod. Dado

Armatura 0/1

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

Mondo di Tenebra®

Nome: _____, tecnico...? Concetto: Io sono speciale per un motivo. Cronaca: Primo Contatto
 Et : _____ Virt : Fede Fazione: E.S.P.
 Giocatore: _____ Vizio: Invidia Nome del Gruppo: _____

ATTRIBUTI

| | | | |
|--------------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| PRESTANZA | Intelligenza ●●●●● | Forza ●●●●● | Presenza ●●●●● |
| ACCURATEZZA | Prontezza ●●●●● | Destrezza ●●●●● | Ascenderite ●●●●● |
| RESISTENZA | Fermezza ●●●●● | Costituzione ●●●●● | Autocontrollo ●●●●● |

ABILITA'

Meritali

(-3 senza addestramento)

Accademiche _____ 00000
 Informatica Hacking _____ ●●●●●
 Investigare _____ 00000
 Manualit  _____ 00000
 Medicina _____ 00000
 Occulto Psionica _____ ●●●●●
 Politica _____ 00000
 Scienze _____ 00000

Fisiche

(-1 senza addestramento)

Armi da Fuoco _____ ●●●●●
 Armi da Mischia _____ 00000
 Atletica _____ 00000
 Criminalit  _____ 00000
 Furtivit  _____ ●●●●●
 Guidare _____ 00000
 Lotta _____ 00000
 Sopravvivenza _____ 00000

Sociali

(-1 senza addestramento)

Affinit  Animale Emozioni _____ ●●●●●
 Bassifondi _____ 00000
 Empatia _____ ●●●●●
 Espressivit  _____ 00000
 Intimidire _____ 00000
 Persuasione _____ ●●●●●
 Socializzare _____ 00000
 Sottrefugio _____ ●●●●●

ALTRI TRATTI

Pregi

Psionica: Auspex _____ ●●●●●
 Psionica: Oscurazione _____ ●●●●●
 Senso Occulto _____ ●●●●●
 Risorse _____ ●●●●●
 - _____ 00000
 - _____ 00000
 - _____ 00000
 - _____ 00000
 - _____ 00000
 - _____ 00000

Difetti

Psionico (usare specifico potere
 pi  di 1/giorno consuma Volont 
 o necessita di test Moralit )

Taglia _____ 5 (umano adulto)
 Velocit  _____ 10
 Mod. Iniziativa _____ +6
 Difesa _____ 2
 Armatura _____

Salute

●●●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□□□

Volont 

●●●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□□□

Moralit 

10 _____ 0
 9 _____ 0
 8 _____ 0
 7 _____ 0
 6 _____ 0
 5 _____ 0
 4 _____ 0
 3 _____ 0
 2 _____ 0
 1 _____ 0

Esperienza _____

Armi

Pistola S-12 (12 colpi/caricatore) - Gittata 50m

Mod. Dado

+2 L /1 colpo

Equipaggiamento

Tuta standard E.S.P.
 Tablet personale (scheggiato)

Mod. Dado

Armatura 0/1
 +1 su Informatica

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