LAYARIEL FRONDARGENTO

ESPLORASELVE



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Pronta all'uso

Uno Sguardo nel Buio

Nome	Layarel Frondargento
Genere	Femminile
Specie	Elfa
Professione	Esploraselve
Cultura	Elfi delle Rive
Stato sociale	Libera



Nota

Questa *Scheda del Personaggio* è stata creata appositamente per il ***Regolamento Breve*** e quindi contiene tutte le informazioni fondamentali per lo svolgimento dell'avventura "*Gli Schiavisti della Selva Imperiale*". Alcuni valori, come ad esempio *Vantaggi* e *Svantaggi*, sono indicati solo per caratterizzare il personaggio, ma non hanno effetto.
Più informazioni, sul gioco e sul regolamento, sono disponibili sul sito:
www.unosguardonelbuio.it

COR	ACU	INT	CAR	DES	AGI	COS	FOR
11	10	15	13	14	15	11	11

Vantaggi Avvenenza I, Canto a due voci, Veglia, Dono della magia, Senza età, Scattante, Senso della distanza, Senso eccezionale (Vista), Buiovisione I, Voce incantevole

Svantaggi Incompetente (Gioco e Bisbocciare) Perseguitata da spiriti minori, Olfatto sensibile, Paura degli spazi chiusi II, Difetto caratteriale (Estraneità rispetto alle religioni), Sfortuna I

Abilità Speciali Conoscenza del luogo (Rivotuono), Specializzazione (Tracce), Tradizione (Elfi)

	Valore	Bonus/Malus	Agg.	Max
Punti Vita	24			
Punti Astrali	35			
Animo	12		X	
Tenacia	0		X	
Schivata	8		X	

Movimento 9 **Iniziativa** 13+1D6

Punti Fato

Valore	Bonus/Malus	Max	Correnti
3	-1	2	1

Armi

	Tecnica	PImp	AT	PA
Pugnale	Pugnali	1D6+2	9	6
Pugni	Mani Nude	1D6+1	7	5

Punti Vita

Max 24 — Correnti

0 o meno = L'eroe è morente

Energia Astrale

Max 35 — Corrente

Armi a distanza

	Tecnica	Tempo Ricarica	TImp	Cat. Raggio	CD	Munizioni
Arco Elfico	Archi	1 azione	1D6+5	50/100/200	14	20 frecce

Armatura

	PRO
Abiti	0

Modificatori di distanza

Vicina	Media	Lontana
+2 CD, +1 PImp	*Nessuno*	-2 CD, -1 PImp

Competenza	Prova	LA
Fisici	COR/AG/FO (11/15/11)	
Arrampicare		0
Autocontrollo		2
Ballare		0
Bisbocciare		0
Borseggiare		0
Cantare		6
Cavalcare		0
Controllo del Corpo		10
Furtività		5
Giocoleria		0
Nuotare		4
Percezione		8
Prova di Forza		0
Volare		0
Sociali	IN/CA/CA (15/13/13)	
Camuffamento		0
Etichetta		0
Forza di Volontà		2
Intimidazione		0
Parlantina		0
Perspicacia		0
Persuasione		0
Seduzione		1
Vita da Strada		0
Naturali	COR/AG/COS (11/15/11)	
Corde		0
Fauna		6
Flora		6
Orientamento		5
Pescare		3
Sopravvivenza		10
Tracce		10

Competenza	Prova	LA
Conoscitive	SAG/SAG/IN (10/10/15)	
Arte della Guerra		0
Arti Magiche		2
Astronomia		0
Divinità e Culti		0
Geografia		0
Gioco		0
Leggi		0
Matematica		0
Meccanica		0
Miti e Leggende		0
Sferologia		0
Storia		0
Artigianali	DE/DE/FO (14/14/11)	
Alchimia		0
Commerciare		0
Cucinare		0
Curare Anime		0
Curare Ferite		0
Curare Malattie		0
Curare Veleni		0
Disegno e Pittura		0
Guidare		0
Lavorazione del Cuoio		2
Lavorazione del Legno		5
Lavorazione del Metallo		0
Lavorazione della Pietra		0
Musica		6
Navigare		1
Sartoria		0
Scassinare		0

Lingue

Isdira III (lingua madre),

Garetiano I

Lingue scritte

Nessuna

Punti Livello Abilità	Livello Qualità
0–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–15	5
+16	6



Oggetto	Posizione inventario
20 frecce	Faretra
Pugnale	Cintura
Faretra	Cintura
Arco Elfico	Schiena
Abiti	Corpo

Scarsella

Soldi	Decimi	Talleri	Ducati
		2	

Balsamon et medicina

Il bersaglio recupera *Punti Vita* (PV) in egual misura ai PA consumati per l'incantesimo. Dovrai decidere quanti PA consumare prima di lanciare l'incantesimo. Puoi usare un numero di punti PA pari al più al tuo *Livello Abilità* (LA) nell'incantesimo.

Prova: Acume / Intuito / Destrezza

Livello di abilità: 5

Tempo di lancio: 16 azioni

Costo PA: 1 PA per PV, minimo 4 PA

Raggio: Tocco

Durata: Immediato

Protectio armatura

La pelle del lanciatore d'incantesimi si indurisce, assicurandogli una *Protezione* (Pro) ulteriore. Prima di lanciare l'incantesimo, si dovrà stabilire quanta Pro ottenere (fino ad un massimo di 3 punti). Il costo di PA dipende dalla Pro ricevuta.

Prova: Acume / Intuito / Destrezza

Livello di abilità: 6

Tempo di lancio: 1 azione

Costo EA: 4 PA per Pro 1, 8 PA per Pro 2, 16 PA per Pro 3

Raggio: Se stesso

Durata: LQ × 3 minuti



Arco elfico



Pugnale

Azioni:
Fai un attacco
Fai un attacco a distanza
Muoviti (fino al tuo valore *Movimento* in passi)
Estrai un'arma
Carica un'arma a distanza *
Lancia un incantesimo * (le ultime due opzioni possono richiedere più di un'azione—quindi più turni—a seconda del tipo di arma o di incantesimo)

Difese:
Parata
Schivata

Azioni libere:
Grida una frase breve
Lancia un oggetto
Gettati a terra
Voltati su te stesso
Muoviti (fino al tuo valore *Movimento* in passi, in aggiunta al movimento svolto come *azione*)

Come posso usare i punti fato?

- **Rilancio:** puoi utilizzare un PFato per rilanciare un tiro andato male di una prova di abilità, di un attacco, una parata o di un tiro di attacco a distanza. Consumi un PFato per l'intero tiro, indipendentemente da quanti dadi tu voglia ritirare. Per esempio, se rilanci una prova di abilità, puoi ritirare uno, due o anche tutti e tre i dadi della prova. Non è possibile rilanciare più di una volta: il risultato del rilancio è definitivo.
- **Ritirare i danni:** puoi usare un PFato per ritirare 1D6 utilizzato per determinare il danno (PImp). Puoi ritirare il tuo dado, ma non quello del tuo avversario. Inoltre, puoi rilanciare un solo dado, anche se la tua arma comporta 2D6 (o più) di danno.
- **Difesa:** puoi usare un PFato per rafforzare la tua difesa, guadagnando un bonus di +4 su tutte le difese fino alla fine del turno di combattimento. Puoi usare questa opzione quando vuoi durante il turno, ma dovrai farlo prima di tirare per la difesa. Alla fine del turno il bonus perde il suo effetto.

© Ulisses Spiele 2019