

Uno Sguardo nel Buio



Nome _____

Sesso _____

Specie _____

Cultura _____

Professione _____

Energia Vitale (PV)

Max

$\frac{3}{4}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$

Energia Astrale (PA)

Max

--

Energia Karmica (PK)

Max

--

COR

ACU

INT

CAR

DES

AGI

COS

FOR

Coraggio

Acume

Intuito

Carisma

Destrezza

Agilità

Costituzione

Forza

Armi da mischia

Arma	Tecnica	PImp	Soglia Impatto	Mod. Att/Par	Raggio	Att	Par	Peso

Armi a distanza

Arma	Tecnica	PImp	Soglie di Distanza	TR	Munizioni	CD	Peso

Armature

Armatura	Pro	Imp	Penalità	Peso	Indossata

Scudi / Armi da parata

Scudo / Arma	PStrut	Mod. Att/Par	Peso

Punti Fato

Base ± Max Attuali

--	--	--	--

Condizione

I

II

III

IV

Livello

Confusione

Dolore

Estraniamento

Impiccio

Paralisi

Paura

Stordimento

Inventario

--	--	--	--

Ducati

Talleri

Soldi

Piccoli

Animo

Movimento

Schivata

Tenacia

Iniziativa

PAvv

Uno Sguardo nel Buio

Competenza Prova Imp CM LA R Note

Fisiche	COR/AGI/FOR				
Arrampicarsi	COR/AGI/FOR	Sì	B		
Autocontrollo	COR/COR/COS	No	D		
Ballare	ACU/CAR/AGI	Sì	A		
Bisbocciare	ACU/COS/FOR	No	A		
Borseggiare	COR/DES/AGI	Sì	B		
Cantare	ACU/CAR/COS	Forse	A		
Cavalcare	CAR/AGI/FOR	Sì	B		
Controllo del corpo	AGI/AGI/COS	Sì	D		
Furtività	COR/INT/AGI	Sì	C		
Giocoleria	COR/CAR/DES	Sì	A		
Nuotare	AGI/COS/FOR	Sì	B		
Percezione	ACU/INT/INT	Forse	D		
Prova di forza	COS/FOR/FOR	Sì	B		
Volare	COR/INT/AGI	Sì	B		
Sociali	INT/CAR/CAR				
Camuffamento	INT/CAR/AGI	Forse	B		
Etichetta	ACU/INT/CAR	Forse	B		
Forza di volontà	COR/INT/CAR	No	D		
Intimidazione	COR/INT/CAR	No	B		
Parlantina	COR/INT/CAR	No	C		
Perspicacia	ACU/INT/CAR	No	C		
Persuasione	COR/ACU/CAR	No	B		
Seduzione	COR/CAR/CAR	Forse	B		
Vita da strada	ACU/INT/CAR	Forse	C		
Naturali	COR/AGI/COS				
Corde	ACU/DES/FOR	Forse	A		
Fauna	COR/COR/CAR	Sì	C		
Flora	ACU/DES/COS	Forse	C		
Orientamento	ACU/INT/INT	No	B		
Pescare	DES/AGI/COS	Forse	A		
Sopravvivenza	COR/AGI/COS	Sì	C		
Tracce	COR/INT/AGI	Sì	C		

Competenza Prova Imp CM LA R Note

Conoscitive	ACU/ACU/INT				
Arte della guerra	COR/ACU/INT	No	B		
Arti magiche	ACU/ACU/INT	No	C		
Astronomia	ACU/ACU/INT	No	A		
Divinità e culti	ACU/ACU/INT	No	B		
Geografia	ACU/ACU/INT	No	B		
Gioco	ACU/ACU/INT	No	A		
Leggi	ACU/ACU/INT	No	A		
Matematica	ACU/ACU/INT	No	A		
Meccanica	ACU/ACU/DES	No	B		
Miti e leggende	ACU/ACU/INT	No	B		
Sferologia	ACU/ACU/INT	No	B		
Storia	ACU/ACU/INT	No	B		
Artigianali	DES/DES/COS				
Alchimia	COR/ACU/DES	Sì	C		
Commerciare	ACU/INT/CAR	No	B		
Cucinare	INT/DES/DES	Sì	A		
Curare anime	INT/CAR/COS	No	B		
Curare ferite	ACU/DES/DES	Sì	D		
Curare malattie	COR/INT/COS	Sì	B		
Curare veleni	COR/ACU/INT	Sì	B		
Disegno e pittura	INT/DES/DES	Sì	A		
Guidare	CAR/DES/COS	Sì	A		
Lavorazione del cuoio	DES/AGI/COS	Sì	B		
Lavorazione del legno	DES/AGI/FOR	Sì	B		
Lavorazione del metallo	DES/COS/FOR	Sì	C		
Lavorazione della pietra	DES/DES/FOR	Sì	A		
Musica	CAR/DES/COS	Sì	A		
Navigare	DES/AGI/FOR	Sì	B		
Sartoria	ACU/DES/DES	Sì	A		
Scassinare	INT/DES/DES	Sì	C		

Tecnica	Attributo primario	CM	LTC	Att/CD	Par
Archi	DES	C			
Armi a catena	FOR	C			
Armi da impatto	FOR	C			
Armi da impatto a due mani	FOR	C			
Armi da lancio	DES	B			
Armi da scherma	AGI	C			
Armi inastate	AGI/FOR	C			
Balestre	DES	B			
Lance	FOR	B			
Mani nude	AGI/FOR	B			
Pugnali	AGI	B			
Scudi	FOR	C			
Spade	AGI/FOR	C			
Spade a due mani	FOR	C			

Lingue / alfabeti

Vantaggi

Svantaggi

Abilità speciali

