

# 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**

Coraggio

**ACU**

Acume

**INT**

Intuito

**CAR**

Carisma

**DES**

Destrezza

**AGI**

Agilità

**COS**

Costituzione

**FOR**

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

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Condizione

I II III IV

Livello

Confusione

Dolore

Estraniamento

Impiccio

Paralisi

Paura

Stordimento

## Inventario

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Ducati

Talleri

Soldi

Piccoli

Animo

Movimento

Schivata

Tenacia

Iniziativa

PAVv

# Uno Sguardo nel Buio

Competenza	Prova	Imp	CM	LA	R	Note	Competenza	Prova	Imp	CM	LA	R	Note
<b>Fisiche</b>							<b>Conoscitive</b>						
	COR/AGI/FOR							ACU/ACU/INT					
Arrampicarsi	COR/AGI/FOR	Sì	B				Arte della guerra	COR/ACU/INT	No	B			
Autocontrollo	COR/COR/COS	No	D				Arti magiche	ACU/ACU/INT	No	C			
Ballare	ACU/CAR/AGI	Sì	A				Astronomia	ACU/ACU/INT	No	A			
Bisbocciare	ACU/COS/FOR	No	A				Divinità e culti	ACU/ACU/INT	No	B			
Borseggiare	COR/DES/AGI	Sì	B				Geografia	ACU/ACU/INT	No	B			
Cantare	ACU/CAR/COS	Forse	A				Gioco	ACU/ACU/INT	No	A			
Cavalcare	CAR/AGI/FOR	Sì	B				Leggi	ACU/ACU/INT	No	A			
Controllo del corpo	AGI/AGI/COS	Sì	D				Matematica	ACU/ACU/INT	No	A			
Furtività	COR/INT/AGI	Sì	C				Meccanica	ACU/ACU/DES	No	B			
Giocoleria	COR/CAR/DES	Sì	A				Miti e leggende	ACU/ACU/INT	No	B			
Nuotare	AGI/COS/FOR	Sì	B				Sferologia	ACU/ACU/INT	No	B			
Percezione	ACU/INT/INT	Forse	D				Storia	ACU/ACU/INT	No	B			
Prova di forza	COS/FOR/FOR	Sì	B				<b>Artigianali</b>						
Volare	COR/INT/AGI	Sì	B					DES/DES/COS					
<b>Sociali</b>							<b>Artigianali</b>						
	INT/CAR/CAR						Alchimia	COR/ACU/DES	Sì	C			
Camuffamento	INT/CAR/AGI	Forse	B				Commerciare	ACU/INT/CAR	No	B			
Etichetta	ACU/INT/CAR	Forse	B				Cucinare	INT/DES/DES	Sì	A			
Forza di volontà	COR/INT/CAR	No	D				Curare anime	INT/CAR/COS	No	B			
Intimidazione	COR/INT/CAR	No	B				Curare ferite	ACU/DES/DES	Sì	D			
Parlantina	COR/INT/CAR	No	C				Curare malattie	COR/INT/COS	Sì	B			
Perspicacia	ACU/INT/CAR	No	C				Curare veleni	COR/ACU/INT	Sì	B			
Persuasione	COR/ACU/CAR	No	B				Disegno e pittura	INT/DES/DES	Sì	A			
Seduzione	COR/CAR/CAR	Forse	B				Guidare	CAR/DES/COS	Sì	A			
Vita da strada	ACU/INT/CAR	Forse	C				Lavorazione del cuoio	DES/AGI/COS	Sì	B			
<b>Naturali</b>							<b>Artigianali</b>						
	COR/AGI/COS						Lavorazione del legno	DES/AGI/FOR	Sì	B			
Corde	ACU/DES/FOR	Forse	A				Lavorazione del metallo	DES/COS/FOR	Sì	C			
Fauna	COR/COR/CAR	Sì	C				Lavorazione della pietra	DES/DES/FOR	Sì	A			
Flora	ACU/DES/COS	Forse	C				Musica	CAR/DES/COS	Sì	A			
Orientamento	ACU/INT/INT	No	B				Navigare	DES/AGI/FOR	Sì	B			
Pescare	DES/AGI/COS	Forse	A				Sartoria	ACU/DES/DES	Sì	A			
Sopravvivenza	COR/AGI/COS	Sì	C				Scassinare	INT/DES/DES	Sì	C			
Tracce	COR/INT/AGI	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**