

Uno Sguardo nel Buio



Nome _____

Sesso _____

Specie _____

Cultura _____

Professione _____

Energia Vitale (PV)

Max

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