

Uno Sguardo nel Buio



Nome _____

Sesso _____

Specie _____

Cultura _____

Professione _____

Energia Vitale (PV) Max

¼ ½ ¾

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	Competenza	Prova	Imp	CM	LA	R	Note
Fisiche							Conoscitive						
	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				Artigianali						
Volare	COR/INT/AGI	Sì	B					DES/DES/COS					
Sociali							Artigianali						
	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			
Naturali							Artigianali						
	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

Foglio d'identità

Magia e Opere Divine

Max

PA/PK Attuali

COR

ACU

INT

CAR

DES

AGI

COS

FOR

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Nome	Prova	LA	Costi	Tempo	Raggio	Durata	Aspetto	CM	Effetto	Pg.

Tradizione

Attributo primario

Aspetto

Competenze gradite alla divinità

Artefatti della tradizione / Oggetti cerimoniali

Abilità speciali

Trucchi di magia / Benedizioni

