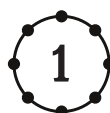


10 0 ○ TS	17 +3 ● TS	10 0 ○ TS	14 +2 ● TS	12 +1 ○ TS	14 +2 ○ TS
FORZA Fisco	DESTREZZA Agilità	COSTITUZIONE Resistenza	INTELLIGENZA Conoscenze	SAGGEZZA Intuito	CARISMA Personalità

• Abilità | Hai vantaggio a: •

Nascondersi Socializzare Uscire dai Guai
Trappole



Punti Squadra

usa un punto per dare **vantaggio** a un alleato o **svantaggio** a un nemico

• Tratti Caratteriali •

Esistono due categorie di persone: gli amici e quelli che possono fare il lavoro al posto suo

• Difetti •

L'oro è una tentazione irresistibile. Ne voglio sempre di più

• Punti Ferita •

11

• Danni Subiti •

Velocità

9 m

Iniziativa

+3

Armatura

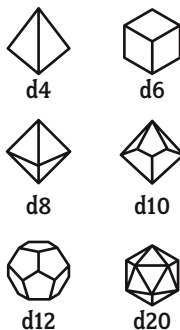


● Leggera
○ Pesante

• ATTACCHI •

Nome	Attacco	Danni
Spadino	1d20+5	1d6+3
Arco Corto (Vicino/lontano)	1d20+5	1d6+3
Pugnale (mischia/vicino)	1d20+5	1d4+3

• DADI •



• BRAVURA •

+2

• Bonus Attacchi e TS •

○ Armi Grandi

● Armi a Distanza

● Armi Piccole

○ Magia

Spada Corta
Arco Corto
Arnesi da scasso
Armatura di cuoio
2 Pugnali

8

• Oro •

• Equipaggiamento •

HALFLING

- Fortunato: Quando effettui una prova o un attacco se il risultato è 1 puoi ritirare il dado. Devi tenere il risultato che esce

LADRO

- Attacco Furtivo: Se hai vantaggio o attacchi un nemico che lotta con un alleato aggiungi 1d6 al danno

- Maestria: +2 sulle prove per nascondersi e socializzare

• Capacità •



• Ritratto •

ESPLORATORE
Puoi spendere 1 Punto Squadra per
- localizzare trappole o nemici
- in battaglia nasconderti senza farti vedere e senza usare un azione

• Ruolo nel Gruppo •

Non è facile notare qualcuno di molto basso che si muove nelle ombre e Rubik non ha scelto questa vita, ci si è ritrovato. Le sue origini restano un enigma: ha imparato ad arrangiarsi con quello che trova. Non tutti quelli da cui ha preso in prestito qualcosa sono tranquilli: con il tempo ha imparato le tecniche del combattimento senza regole. Dotato di una brillante perspicacia, Rubik ha cercato sempre di migliorare la sua condizione. Si è fatto notare da Elosterion che ha deciso di dargli un'opportunità unica, diventando così un avventuriero a tempo perso.

• La Tua Storia •

• TRUCCHETTI •

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata

• INCANTESIMI •

1° Livello | Slot | Utilizzati ○○○○

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata

2° Livello | Slot | Utilizzati ○○○○

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata

3° Livello | Slot | Utilizzati ○○○○

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata