



# LADRO

ARCHETIPO LADRESCO

RAZZA BACKGROUND

ALLINEAMENTO GIOCATORE

NOME DEL PERSONAGGIO

## COMPETENZA

PERCEZIONE PASSIVA

ISPIRAZIONE

FORZA

- ◆ TIRO SALVEZZA
- ATLETICA

DESTREZZA

- ◆ TIRO SALVEZZA
- ACROBAZIA
- FURTIVITÀ
- RAPIDITÀ DI MANO

COSTITUZIONE

- ◆ TIRO SALVEZZA

INTELLIGENZA

- ◆ TIRO SALVEZZA
- ARCANO
- INDAGARE
- NATURA
- RELIGIONE
- STORIA

SAGGEZZA

- ◆ TIRO SALVEZZA
- ADDESTRARE ANIMALI
- INTUIZIONE
- MEDICINA
- PERCEZIONE
- SOPRAVVIVENZA

CARISMA

- ◆ TIRO SALVEZZA
- INGANNO
- INTIMIDIRE
- INTRATTENERE
- PERSUASIONE

LINGUAGGI, TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

## COMPETENZE

- ARMATURE LEGGERE
- ARMATURE MEDIE
- ARMATURE PESANTI
- ARMI SEMPLICI
- ARMI DA GUERRA
- SCUDI

## STRUMENTI & ALTRE COMPETENZE

- ARNESI DA FALSARIO
- ARNESI DA SCASSO
- BORSA DA ERBORISTA
- SOSTANZE DA AVVELENATORE
- STRUMENTI DA NAVIGATORE
- TRUCCHI PER CAMUFFAMENTO
- STRUMENTI DA ARTIGIANO
- GIOCHI
- STRUMENTI MUSICALI
- VEICOLI

CA INIZIATIVA VELOCITÀ

MAX PUNTI FERITA ATTUALI PUNTI FERITA TEMPORANEI

## DADI VITA

TOTALI USATI

LIVELLI DI INDEBOLIMENTO

1 2 3 4 5 6

SALVEZZA DA MORTE

d8

ATTACCO	BONUS TPC	DANNI	TIPO

## ATTACCO FURTIVO

d

## INCANTESIMI PREFERITI

Liv. NOME EXTRA RIT. TS/TPC TEMPO DI LANCIO

Liv. NOME EXTRA RIT. TS/TPC TEMPO DI LANCIO

## SLOT INCANTESIMO

TOTALI				LANCIATI			
1st	2nd	3rd	4th	1st	2nd	3rd	4th
○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○

TRUCCHETTI CONOSCIUTI

## ATTACCO FURTIVO

UNA VOLTA PER TURNO PUOI AGGIUNGERE I DANNI DA ATTACCO FURTIVO AL TUO ATTACCO. PUOI USARE IL BENEFICIO SOLO SE EQUIPAGGI UN'ARMA ACCURATA O A DISTANZA E DEVI AVERE VANTAGGIO AL TIRO PER COLPIRE. SE UN ALTRO NEMICO DEL BERSAGLIO SI TROVA A 1,5 METRI DA LUI E NON È INCAPACITATO, NON HAI BISOGNO DI AVERE VANTAGGIO. SE I TUOI TIRI HANNO SVANTAGGIO NON PUOI USARE QUESTO PRIVILEGIO.

## GERGO LADRESCO

UTILIZZANDO GESTI, DIALETTI E PAROLE IN CODICE PUOI INSERIRE UN MESSAGGIO NASCOSTO IN UN DISCORSO. PER INSERIRE IL MESSAGGIO SERVE 4 VOLTE IL TEMPO CHE SERVIREBBE NORMALMENTE PER ESPRIMERE IL CONCETTO DIRETTAMENTE. LE ALTRE PERSONE DEVONO CONOSCERE IL GERGO. INOLTRE PUOI CAPIRE SIMBOLI, SEGNALI O ALTRO CHE INDICHINO BOTTINI, PERICOLI O PERSONAGGI CHE POSSONO AIUTARTI LASCIA TI DA ALTRI LADRI.

## MAESTRIA

PUOI SCEGLIERE COMPETENZA IN 2 ABILITÀ OPPURE IN UN'ABILITÀ E GLI ARNESI DA SCASSO. OGNI VOLTA CHE EFFETTI UNA PROVA DI ABILITÀ NELLE COMPETENZE SCELTE, RADDOPPI IL BONUS DI COMPETENZA.

## AZIONE SCALTRA

IN OGNI TUO TURNO PUOI EFFETTUARE UN'AZIONE DI DISIPMECNO, NASCONDERSI O SCATTO COME UN'AZIONE BONUS.

## PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO LADRESCO

## SCHIVATA PRODIGIOSA

QUANDO VIENI COLPITO DA UN ATTACCO CHE PUOI VEDERE, PUOI USARE LA TUA REAZIONE PER DIMEZZARE I DANNI.

## ELUSIONE

QUANDO EFFETTI UN TIRO SALVEZZA SU DESTREZZA PER DIMEZZARE I DANNI, SE SUPERI IL TIRO NON SUBISCI ALCUN DANNO, SE FALLISCI LI DIMEZZI COMUNQUE.

## PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO LADRESCO

## NOTE AFFIDABILE

QUANDO TIRI 1d20 PER EFFETTUARE UNA PROVA DI ABILITÀ IN CUI SEI COMPETENTE, PUOI CONSIDERARE COME UN 10 I RISULTATI SOTTO IL 9.

## PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO LADRESCO

## PERCEZIONE CIECA

SE PUOI SENTIRE, CONOSCI L'UBICAZIONE DI TUTTE LE CREATURE INVISIBILI O NASCOSTE ENTRO 3 METRI DA TE.

## MENTE SFUGGENTE

OTTIENI COMPETENZA IN TUTTI I TIRI SALVEZZA SU SAGGEZZA.

## PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO LADRESCO

## INAFFERRABILE

SE NON SEI INCAPACITATO, NESSUN TIRO PER COLPIRE CONTRO DI TE PUÒ DISPORRE DI VANTAGGIO.

## COLPO DI FORTUNA

UNA VOLTA OGNI RIPOSO BREVE O LUNGO PUOI TRASFORMARE UN ATTACCO FALLITO IN UN SUCCESSO. IN ALTERNATIVA PUOI TRASFORMARE IL RISULTATO DI UNA PROVA DI CARATTERISTICA FALLITA COME UN 20.



NOME DEL PERSONAGGIO

ETA'

ALTEZZA

PESO

PELLE

OCCHI

CAPELLI

DIVINITA'

CICATRICI

SEGNI DI RICONOSCIMENTO

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

ASPETTO

TALENTI & TRATTI AGGIUNTIVI

BACKGROUND

ALLEATI

NEMICI

ZAINO & BORSE

OGGETTO

QTA'

MR

MA

ME

MO

MP

OGGETTI MAGICI / PERGAMENTE / POZIONI

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva



CARATTERISTICA  
DA INCANTATORE

BONUS DI  
ATTACCO INCANTESIMI

CD SALVEZZA  
INCANTESIMI

EXTRA  
 TOTALI USATI  
 TIPO

CLASSE DA  
INCANTATORE

		Liv.	NOME	EXTRA	SCUOLA	TS/TPC	TEMPO DI LANCIO	EFFETTO
PREP	<input type="radio"/>	<input type="text"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	MOSOVY	CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="text"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	MOSOVY	CONC. ○				

**VISO**

Lenti, Maschere, Occhi, Occhiali

**TESTA**

Cappelli, Corone, Diademi, Elmi  
 Fasce, Filatteri

**COLLO**

Amuleti, Collane, Medaglioni,  
 Ninnoli, Pendenti, Sciarpe,

**SCHIENA**

Cappe, Coprispalle, Mantelli

**CORPO**

Abiti, Armature

**TORSO**

Maglie, Tuniche, Sottovesti  
 Vesti

**MANI**

Guanti, Guanti d'arme, Tirapugni

**BRACCIA**

Copribraccia, Bracciali,  
 Braccialetti

**VITA**

Cinture, Fasce

**ANELLI**

Anelli, Ditali

**PIEDI**

Sandali, Scarpe, Stivali

**ARMI**

Armi da mischia/distanza, Bastoni,  
 Bacchette, Scudi

**ALTRO**

Pozioni, Pergamene, Tratti, Ecc.