DUNGEHOTEL

NOME

NATURA

RUOLI

SESSIONI DI GIOCO

PUNTI VITA

PUNTI MASTERING

PRECISIONE

- ☐ **ANALIZZARE**
  COMPORTAMENTI, MATERIALI, STATI DI SALUTE, TECNOLOGIE
- ☐ **COLPO MIRATO**
  ARMI DA TAGLIO E DA LANCIO
  COLPO DI PUNTA
- ☐ **INDAGARE**
  CACCIARE, INTERROGARE
- ☐ **MANIPOLARE**
  CREARE, CURARE, RIPARARE

POTENZA

- ☐ **COMBATTERE**
  COLPO DI TAGLIO, LOTTARE,
- ☐ **FORZA DI VOLONTÀ**
  COMANDARE, INTIMIDIRE
- ☐ **PERFORMANCE**
  ARRAMPICARSI, CORRERE, NUOTARE, SALTARE
- ☐ **RESISTERE**

SCALTREZZA

- ☐ **CONVINCERE**
  AFFASCINARE, CONFONDERE. INSTILLARE DUBBI
- ☐ **INFILTRARSI**
  IMPERSONARE
- ☐ **LOTTA SPORCA**
  ACCECARE, ATTERRARE
- ☐ **NASCONDERSI**

CAPACITÀ E PERSONALIZZAZIONI

EQUIPAGGIAMENTO

ARMI

DANNO __

DANNO __

DANNO __

DANNO __

DANNO __

DANNO __

CORAZZE

ASS __ RES __

ASS __ RES __

ASS __ RES __

ASS __ RES __

TABELLA DELLE ESTRAZIONI

1	2	3	4	5	6

USO DEI PUNTI MASTERING

1	2	3
ATTIVA UNA CAPACITÀ	SI RIPETE L'ESTRAZIONE	VITTORIA AUTOMATICA