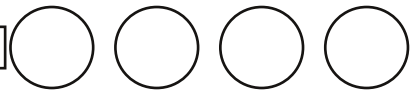


Gluder - il fabbro -

Punti ferita

70



Bonus al danno

+2

Armatura



Tiro salvezza

15

Abilità

Arma: Martello

19

Furtività

13

Schivare

18

Scassinare

15

Percezione

18

Nascondersi

13

Cultura Generale

15

Cercare

17

Forza

19

Discutere

13

Danno: Martello

3d4+7

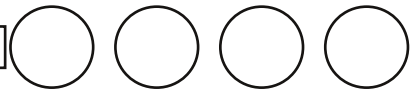
Monete

Note

Moris - il cameriere -

Punti ferita

60



Bonus al danno

+1

Armatura



Tiro salvezza

17

Abilità

Arma: Daga

21

Furtività

20

Schivare

20

Scassinare

17

Percezione

20

Nascondersi

15

Cultura Generale

17

Cercare

19

Forza

15

Discutere

20

Danno: Daga

2d4+4

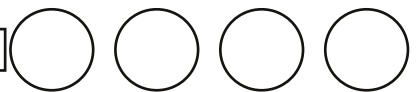
Monete

Note

Bernis - il curatore -

Punti ferita

65



Bonus al danno

+2

Armatura



Tiro salvezza

19

Abilità

Arma: Bastone

18

Furtività

14

Schivare

18

Scassinare

12

Percezione

18

Nascondersi

18

Cultura Generale

21

Cercare

17

Forza

13

Discutere

17

Danno: Daga

1d8+3

Monete

Potere: Esorcizzare

18

Note

Può curarsi 10 punti ferita al giorno, pregando per 1 ora.