

PREDISPOSIZIONI

PREDISPOSIZIONE	NOTE	AVAN. MAES.
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

ARMAMENTO

1. _____
2. _____

ZAINO

1.	PASTI (Ogni Pasto conta come un oggetto dello zaino)
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	-3 PR se nessun pasto è disponibile quando il personaggio deve mangiare
7.	BORSA (Massimo di 50 CO o equivalente)
8.	

COMBATTIVITÀ

COMBATTIVITÀ base:

Modificatori:

Totale:

ARMATURA

RESISTENZA

RESISTENZA base:

Modificatori:

Totale:

DIFESA

- Perdita di RES

VOLONTÀ

VOLONTÀ base:

Modificatori:

Totale:

SCUDO



TRATTI

1.	
2.	
3.	Ottenuto al RANGO 6
4.	Ottenuto al RANGO 8

ABILITÀ

1.	
2.	
3.	Ottenuto al RANGO 7
4.	Ottenuto al RANGO 9

OGGETTI SPECIALI

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.

NOTE

Creatura Piccola: +1 alle provvidi Furtività, doppio effetto da pozioni e veleni, non possono usare armi a Due Mani o Pesanti, devono usare due mani per tutte le armi che non siano Rapide o Piccole

LA PRIMA LEGGE