

STUDI

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

ARMAMENTO

1.	
2.	

ZAINO

1.	<b>PASTI</b> (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.	
8.	
	<b>BORSA</b> (Massimo di 50 CO o equivalente)

COMBATTIVITÀ

COMBATTIVITÀ base:
Modificatori:
Totale:

RESISTENZA

RESISTENZA base:
Modificatori:
Totale:

VOLONTÀ

VOLONTÀ base:
Modificatori:
Totale:

ARMATURA

--

DIFESA

-	Perdita di RES
---	----------------

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

--

PURO PENSIERO

--