

## PREDISPOSIZIONI

PREDISPOSIZIONE	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 RES se nessun pasto è disponibile quando il personaggio deve mangiare	
7.		<b>BORSA</b> (Massimo di 50 CO o equivalente)
8.		

## COMBATTIVITA

COMBATTIVITÀ base:
Modificatori:
Totale:

## RESISTENZA

RESISTENZA base:
Modificatori:
Totale:

## VOLONTÀ

VOLONTÀ base:
Modificatori:
Totale:

## ARMATURA

--

## DIFESA

-
Perdita di RES

## SCUDO

--

## TRATTI

1.
2.
3.
4.

Ottenuto al RANGO 6

Ottenuto al RANGO 8

## ABILITÀ

1.
2.
3.
4.

Ottenuto al RANGO 7

Ottenuto al RANGO 9

## OGGETTI SPECIALI

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

## NOTE

**Creatura Piccola:** +1 alle prove di 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

--