	×	1 2110 011110 010								
		Nome						0	3	Gender
Giocatore		Razza				Taglia		1		Mod.
	S WALL	;				ragiia		Til.	di	i Taglia
Campagna	CLASSI					Gradi Abili		a Live	ello Aggiu	stamento Livello
PE	<u> </u>						_ <u>d</u>			LIVEIIO
CAD A PERIOD CONTRACTOR	2						_ <u>d</u>			ivello
CARATTERISTICHE  Punteggio Bonus Modificatore Bonus Modificat	3						_ <u>d</u>		Eff	fettivo onaggio
Caratteristica oggetto Caratteristica Temp	4						d		$\dashv$ $\Gamma$	Ť
FOR FOR FOR	5	-	-		ABILITÀ	-	d			
DES DES DES	Gradi	,	= LCE + 3	D = ====	Abilità di Cl	0	Razziale,		Bonus P	
cos cos	Max	/	No addestr.	Bonus Abilità	1 2 3 4	<b>5</b>	Talenti, Sinergia		Nemico ar Presc. all	
INT INT INT	1									
SAG SAG SAG										
CAR CAR CAR										
Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2 (per difetto)										
INVENTARIO	7									
Valore Pes										
	_									
0 W.T. 1 W										
	<u>(g</u> (g									
	kg									
	ζg									
Carico Leggero Carico Medio Carico Pesante										
kg kg kg										
SOLDI LINGUAGGI	*									
,       mr										
,     ,     ma										
,     ,     mo										- INT
,     ,     ) mp										Conoscenza - INT Professione - SAG
										Cond
										a: - INT e - CAR
										Altre abilità: Artigianato - INT Intrattenere - CAR