		PERSONAGGIO										
			Nome							0	3	Gender
Giocatore		Collination States	Razza					Taglia		+		Mod. di Taglia
Campagna		CLASSI						Gradi Abil	itàDado Vit	a Liv	ello Agg	giustament
PE		1							_ <u>d</u>	_		di Livello
		2							_ <u>d</u>	_		Livello
Punteggio Bonus Modificatore		3					+		<u>d</u>	<u> </u>	Pe	Effettivo ersonaggio
Caratteristica oggetto Caratteristica	Temp Temp	4					+		d	-  -	= 1	
FOR FOR	FOR	5	-	_	-	ABIL	ITÀ	-	d			
DES DES	DES	Gradi	/	= LCE + 3	Bonus			sse Gradi	Razziale, Talenti,	Vario		Penalità armatura
cos	COS	Max	/	No addestr.	Abilità		2 3 4		Sinergia	valle		alla prova
INT INT	INT								-			
SAG SAG	SAG											
CAR CAR	CAR											
Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2 (po												
INVENTARIO												
	Valore Peso											
									-			
									-			
	_							-				
Oggetti Trasportati	kg											
Armi, Munizioni, Pergamene, Pozioni	kg								-			
Armatura, Scudo, Protezioni Peso Totale	kg											
	kg Carico Pesante											
kg kg	kg											
SOLDI LIN	NGUAGGI											
mr												
,     ,     ma												
,     ,     mo												SAG
,     ,     mp												Conoscenza - INT Professione - SAG
												Cono
												tà: o - INT re - CAR
									-			Altre abilità: Artigianato - INT Intrattenere - CAR