Symbaroum

RAZZA: ARCHETIPO: SESSO: ETÀ:

CLASSE SOCIALE: CARRIERA: FAZIONE:

OMBRA:

CONDANNA: STAGIONE:

Punti Esperienza Totali: Disponibili: Spesi:

ASTUZIA | ATTENZIONE | FURTIVITÀ | PERSUASIONE | PRECISIONE | RAPIDITÀ | TENACIA | VIGORE

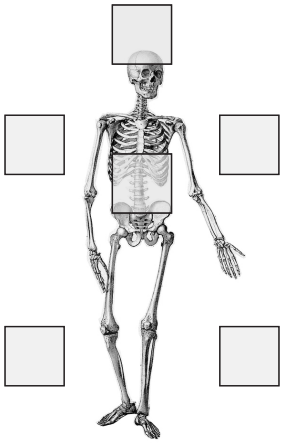
Resistenza

soglia | totale | ferite

Armatura

Scudo:

Impedimento:



difesa

Test di Morte

Corruzione

temporanea | permanente | soglia

Stigmi e Afflizioni

Armi

	Tiro	A	Danno	Proprietà

Munizioni:

Tratti e Note

Abilita e Poteri Mistici

◇◇◇	◇◇◇	◇◇◇
◇◇◇	◇◇◇	◇◇◇
◇◇◇	◇◇◇	◇◇◇
◇◇◇	◇◇◇	◇◇◇
◇◇◇	◇◇◇	◇◇◇
◇◇◇	◇◇◇	◇◇◇

Relazioni

PNG	Fazione	A	+/-

Descrizione

PERSONALITÀ

CREDENZE

LEGAMI

SEGRETI

Equipaggiamento

1	○
2	○
3	○
4	○
5	○
6	○
7	○
8	○
9	○
10	○
11	○
12	○
13	○
14	○
15	○
16	○
17	○
18	○
19	○
20	○
21	○
22	○
23	○
24	○
25	○
26	○
27	○
28	○
29	○
30	○
31	○
32	○
33	○
34	○
35	○
36	○
37	○
38	○
39	○
40	○

Ogni oggetto, di norma, occupa 1 slot.
2 Armi Piccole: 1 slot; 1 Arma Pesante: 2 slot; se Imponente +1 slot.
30 oggetti piccoli (monete, gioielli, munizioni): 1 slot.
L'armatura, il vestiario e i contenitori leggeri non vengono contati.

Orteghi

Scellini

Talleri