

Campagna

PE

Punteggio	Bonus	Modificatore	IRA!	Fatica
Caratteristica	oggetto	Caratteristica	Mod.	Modificatore

FOR	_____	_____	FOR		
DES	_____	_____	DES		
COS	_____	_____	COS		
INT	_____	_____	INT		
SAG	_____	_____	SAG		
CAR			CAR		

Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt. - 10) ÷ 2 (per difetto)

Livello da Barbaro		
1	<input type="checkbox"/>	Movimento Veloce Analfabetismo IRA! 1/gg
2	<input type="checkbox"/>	Schivare prodigioso
3	<input type="checkbox"/>	Percepire Trappole +1
4	<input type="checkbox"/>	Ira 2/gg
5	<input type="checkbox"/>	Schivare prodigioso migliorato
6	<input type="checkbox"/>	Percepire Trappole +2
7	<input type="checkbox"/>	Riduzione del Danno 1/-
8	<input type="checkbox"/>	Ira 3/gg
9	<input type="checkbox"/>	Percepire Trappole +3
10	<input type="checkbox"/>	Riduzione del Danno 2/-
11	<input type="checkbox"/>	Superiore IRA!
12	<input type="checkbox"/>	Ira 4/gg Percepire Trappole +4
13	<input type="checkbox"/>	Riduzione del Danno 3/-
14	<input type="checkbox"/>	Volontà Indomabile
15	<input type="checkbox"/>	Percepire Trappole +5
16	<input type="checkbox"/>	Ira 5/gg Riduzione del Danno 4/-
17	<input type="checkbox"/>	Infaticabile IRA!
18	<input type="checkbox"/>	Percepire Trappole +6
19	<input type="checkbox"/>	Riduzione del Danno 5/-
20	<input type="checkbox"/>	Possente IRA! Ira 6/gg

TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI

Linguaggi

Nome

Razza

Taglia

Gender

Mod.
di Taglia

CLASSI

1 Barbaro

Gradi AbilitàDado Vita

Livello /

di Livello

Livello Effettivo Personaggio

Personaggio

Gradi Max / = LCE + 3

Grad

1

$$= \text{LCE} + 3$$

Bonus
Abilità

Abilità di Classe

se Gradi

Razziale,
Talenti,
Sinergia

Varie

Proibite durante IRA! Penalità armatura alla prova

Altre abilità:
Artigianato - INT
Intrattenere - CAR