

HURLER!

(BARBARO)

Livello
da Barbaro

BARBARO

Livello
da Barbaro

1 ☐ { Skilled Thrower
IRA!

2 ☐ Schivare prod.

3 ☐ Percepire Trappole +1

5 ☐ Schivare prod. migliorato

6 ☐ Percepire Trappole +2

7 ☐ Riduzione del Danno 1/—

9 ☐ Percepire Trappole +3

10 ☐ Riduzione del Danno 2/—

11 ☐ Superiore IRA!

12 ☐ Percepire Trappole +4

13 ☐ Riduzione del Danno 3/—

14 ☐ Volontà Indomabile

15 ☐ Percepire Trappole +5

16 ☐ Riduzione del Danno 4/—

17 ☐ Infaticabile IRA!

18 ☐ Percepire Trappole +6

19 ☐ Riduzione del Danno 5/—

☐ Possente IRA!

SKILLED THROWER

10 m 2 q

Increased range increment on
any thrown object

IRA!

IRA! DURATA AL GIORNO

Livello
da Barbaro

Altro

IRA! OGGI

$$\boxed{\text{rd}} = 2 + \text{COS} + \left(\frac{\text{PUNTEGGIO FORZA BONUS}}{\text{PUNTEGGIO DI COSTITUZIONE BONUS}} \times 2 \right) + \text{PUNTEGGIO DI DESTREZZA BONUS}$$

$$\boxed{\text{rd}} = \text{PUNTEGGIO DI DESTREZZA BONUS}$$

PUNTEGGIO
FORZA
BONUS

PUNTEGGIO DI
COSTITUZIONE
BONUS

BONUS
TS
VOLONTÀ'

PENALITÀ'
CA

IRA!

4

4

2

-2

SUPERIORE IRA!

6

6

3

-2

POSSENTE IRA!

8

8

4

-2

Modificatore di Abilità =
(Punteggio di Abilità Totale - 10) / 2

FOR

COS

CA

AFFATICATO DURATA

IRA!
Durata

Punteggio di Forza
Penalità: -2

Punteggio di Destrezza
Penalità: -2

$$\boxed{\text{rd}} = \frac{\text{PUNTEGGIO DI FORZA}}{\text{PUNTEGGIO DI DESTREZZA}} \times 2$$

FOR

DIS

Non può entrare in Ira, correre o caricare
mentre è Affaticato

IRA! POTERI

IRA! POTERI CONOSCIUTI

Livello
da Barbaro

Altro

$$\boxed{\text{rd}} = \left(\frac{\text{PUNTEGGIO DI FORZA}}{\text{PUNTEGGIO DI DESTREZZA}} \div 2 \right) + \text{PUNTEGGIO DI DESTREZZA BONUS}$$

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14