

# HURLER!

(BARBARO)

Livello  
da Barbaro

## BARBARO

Livello  
da Barbaro

1 ☐ { Skilled Thrower  
IRA!

2 ☐ Schivare Prodigioso

3 ☐ Percepire Trappole +1

5 ☐ Schivare Prodigioso 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

$$\boxed{r} = 2 + \text{COS} + \left( \boxed{\phantom{00}} \times 2 \right) + \boxed{\phantom{00}}$$

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

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

$$\boxed{r} = \boxed{\phantom{00}} \times 2$$

FOR

DIS

## IRA! POTERI

### IRA! POTERI CONOSCIUTI

Livello  
da Barbaro

Altro

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{00}}$$

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14