

Giocatore

Campagna

PE

### CARATTERISTICHE

	Punteggio Caratteristica	Bonus oggetto	Mod.	IRA! Mod.	Fatica Modificatore
FOR			FOR	+	-
DES			DES	+	-
COS			COS		-
INT			INT		
SAG			SAG		
CAR			CAR		

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

### BARBARO

Livello da Barbaro		
1	<input type="checkbox"/>	Movimento Veloce Analfabetismo IRA! 1/gg
2	<input type="checkbox"/>	Schivare prod.
3	<input type="checkbox"/>	Percepire Trappole +1
4	<input type="checkbox"/>	Ira 2/gg
5	<input type="checkbox"/>	Schivare prod. 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

### PERSONAGGIO



Nome

Razza

Taglia



Modificatore di Taglia

### CLASSI

1 BARBARO

2

3

4

5

Gradi Abilità

d

d

d

d

d

Dado Vita

### ABILITÀ

Gradi  
Max

/ = LCE + 3

Bonus  
Abilità

Abilità di Classe

1 2 3 4 5

Gradi

Razziale,  
Talenti,  
Sinergia

Altro

Proibite  
durante  
IRA!

Penalità  
armatura  
alla prova

Conoscenza - INT  
Professione - SAG  
Artigianato - INT  
Intrattenere - CAR