

# HURLER!

(BÁRBARO)

Nível de Bárbaro

## BÁRBARO

Nível de Bárbaro		
1	<input type="checkbox"/>	{ Skilled Thrower FÚRIA!
2	<input type="checkbox"/>	Esquiva Sobrenatural
3	<input type="checkbox"/>	Sentir Armadilha +1
5	<input type="checkbox"/>	Esquiva Sobrenatural Aprimorada
6	<input type="checkbox"/>	Trap Sense +2
7	<input type="checkbox"/>	Redução de Dano 1/—
9	<input type="checkbox"/>	Sentir Armadilha +3
10	<input type="checkbox"/>	Redução de Dano 2/—
11	<input type="checkbox"/>	Aprimorado FÚRIA!
12	<input type="checkbox"/>	Sentir Armadilha +4
13	<input type="checkbox"/>	Redução de Dano 3/—
14	<input type="checkbox"/>	Vontade Inabalável
15	<input type="checkbox"/>	Sentir Armadilha +5
16	<input type="checkbox"/>	Redução de Dano 4/—
17	<input type="checkbox"/>	Incansável FÚRIA!
18	<input type="checkbox"/>	Sentir Armadilha +6
19	<input type="checkbox"/>	Redução de Dano 5/—
	<input type="checkbox"/>	Poderoso FÚRIA!

## SKILLED THROWER

10 m 2 m<sup>2</sup>

Increased range increment on any thrown object

## FÚRIA!

### FÚRIA! DURAÇÃO POR DIA

$$\text{rds} = 2 + \text{CON} + \left( \frac{\text{Nível de Bárbaro}}{2} \times 2 \right) + \text{Outros}$$

MODIFICADOR DE FORÇA BÔNUS

CONSTITUIÇÃO MODIFICADOR

Teste de Vontade Bônus

### FÚRIA! HOJE

$$\text{rds}$$

CLASSE DE ARMADURA PENALIDADE

FÚRIA!	4	4	2	-2
FÚRIA MAIOR!	6	6	3	-2
FÚRIA PODEROSA!	8	8	4	-2

Modificador = (Total de pontos - 10) ÷ 2

FOR

CON

CA

### FATIGADO DURAÇÃO

### FÚRIA! Duração

Pontos de Força Penalidade: -2

Penalidade nos Pontos de Destreza -2

$$\text{rds} = \frac{\text{FÚRIA! Duração}}{2} \times 2$$

FOR

DIS

Não pode entrar em Fúria, Correr ou dar Inimigo enquanto estiver fatigado.

## FÚRIA! PODERES

### FÚRIA! PODERES CONHECIMENTO

Nível de Bárbaro

Outros

$$\text{rds} = \left( \frac{\text{Nível de Bárbaro}}{2} \div 2 \right) + \text{Outros}$$

(Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14