

# HURLER!

(BÁRBARO)

Nível de Bárbaro

## BÁRBARO

Nível de Bárbaro

1

☐

{ Skilled Thrower  
FÚRIA!

2

☐

Esquiva Sobrenatural

3

☐

Sentir Armadilha +1

5

☐

Esquiva Sobrenatural Aprimorada

6

☐

Encontrar Armadilhas +2

7

☐

Redução de Dano 1/—

9

☐

Sentir Armadilha +3

10

☐

Redução de Dano 2/—

11

☐

Aprimorado FÚRIA!

12

☐

Sentir Armadilha +4

13

☐

Redução de Dano 3/—

14

☐

Vontade Inabalável

15

☐

Sentir Armadilha +5

16

☐

Redução de Dano 4/—

17

☐

FÚRIA! Incansável

18

☐

Sentir Armadilha +6

19

☐

Redução de Dano 5/—

☐

Poderoso FÚRIA!

## SKILLED THROWER

10 m

2 m²

Increased range increment on any thrown object

## FÚRIA!

FÚRIA! DURAÇÃO POR DIA

Nível de Bárbaro

Outros

FÚRIA! HOJE

rds

=

2

+

CON

+

(

\_\_\_\_\_

× 2

)

+

\_\_\_\_\_

rds

FORÇA  
MODIFICADOR

CONSTITUIÇÃO  
MODIFICADOR

Teste de Vontade  
Bônus

CLASSE DE ARMADURA  
PENALIDADE

FÚRIA!

4

4

2

-2

FÚRIA MAIOR!

6

6

3

-2

FÚRIA PODEROSA!

8

8

4

-2

Mod. de Habilidade =  
(Total de pontos de habilidade - 10) ÷ 2

FOR

CON

CA

FATIGADO  
DURAÇÃO

FÚRIA!  
Duração

Pontos de Força  
Penalidade: -2

Pontos de Destreza  
Penalidade: -2

rds

=

\_\_\_\_\_

× 2

FOR

DIS

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

## FÚRIA! PODERES

FÚRIA! PODERES  
CONHECIMENTO

Nível de Bárbaro

Outros

=

(

\_\_\_\_\_

÷ 2

)

+

\_\_\_\_\_

(Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14