

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

☐

Trap Sense +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

☐

Incansável FÚRIA!

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

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

rds

FORÇA MODIFICADOR CONSTITUIÇÃO MODIFICADOR VONTADE BÔNUS DESEMPENHO 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

Pontos de Destreza Penalidade: -2

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

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

(Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14