



ΠΟΜΕ

CLASSE Bárbaro

RAÇA Anão

ΠÍVEL 2

FOR	CON	DES	INT	SAB	CAR	CLASSE DE ARMADURA	DEFESA FÍSICA	DEFESA MENTAL
18	18	14	8	10	8	16	17	11
+4	+4	+2	-1	+0	-1	POUNTOS DE VIDA	RECUPERAÇÕES	DADOS DE RECUPERAÇÃO
+6	+6	+4	+1	+2	+1	44	8	2d10+4

SINGULARIDADE

PODER RACIAL

Esse é o seu Melhor Golpe?: Uma vez por batalha, use uma recuperação após ser atingido por um inimigo. Se o Dado de Intensidade estiver em menos de 2, você receberá apenas metade da recuperação normal.

CORPO-A-CORPO

ATAQUE	DANO	ERRO
+6 vs CA	2d10+4	—

À DISTÂNCIA

ATAQUE	DANO	ERRO
+4 vs CA	2d8+2	—

RELACIONAMENTO COM OS ÍCONES

MAGIAS

EQUIPAMENTO

Cota de Malha
Machado Grande
Arco Longo

ANTECEDENTES

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Fúria: Uma vez por dia, você pode entrar em fúria. Enquanto estiver em fúria, role 2d20 para seus ataques e selecione o melhor resultado; se ambos rolarem 11+ e o maior resultado acertar, ele se torna um acerto crítico. Após a batalha role 1d20+4; se o resultado for 16+, você pode entrar em fúria novamente neste dia.

Se o Dado de Intensidade estiver em 4+, você pode entrar em fúria sem restrição alguma.

PROEZAS

Fúria

Acumular o Frenesi

TALENTOS

Acumular o Frenesi: Uma batalha por dia, toda vez que você errar, ganha +d6 de dano em todos os seus ataques corpo-a-corpo, até um máximo de +4d6.

Irrefreável: Uma vez por batalha, cure-se usando uma recuperação após ter sucesso em um ataque corpo-a-corpo.

Execução: Durante seu turno, quando você atacar um inimigo cambaleante que não esteja engajado no início de seu turno, cause +2d6 de dano se acertar.

ÍTEMS MÁGICOS