



KATHRA FORJAFERRO

ANÃ GUERREIRA

NÍVEL 1 INDIFERENTE

“Felicidade é quebrar ossos dos meus inimigos.”

**DUNGEONS
& DRAGONS**

Valor de Habilidade	Valor	Modificador		
Força	16	+3	Classe de Armadura	19
Constituição	18	+4	Defesa de Fortitude	16
Destreza	12	+1	Defesa de Reflexos	13
Inteligência	10	+0	Defesa de Vontade	12
Sabedoria	14	+2	Iniciativa	+1
Carisma	8	-1	Deslocamento (Quadrados)	5

PONTOS DE VIDA	33	PVS CURADOS POR PULSO	8	RETOMAR FÔLEGO	<input type="checkbox"/>
SANGRANDO	16	PULSOS DE CURA/DIA	13	(Pode retomar fôlego até 1/encontro)	

Pontos de Vida Atuais

Pulsos de Cura Utilizados

Nome do Ataque Básico	Bônus de Ataque	Dano	Alcance/Propriedades
Martelo de guerra	+6 vs. CA	1d10+5	Versátil (+1 no dano usando 2 mãos)
Machadinha	+6 vs. CA	1d6+5	normal 5 quadrados/ máximo 10 quadrados

TALENTOS

Treinamento em Armas dos Anões (já incluído)

PERÍCIAS

Intuição Passiva	12
Percepção Passiva	12
Acrobacia	-1
Atletismo	+6
Tolerância	+9
Socorro	+7
Intuição	+2
Percepção	+2
Furtividade	-1
Manha	+4

PROEZAS (Poderes Marciais)

Consulte o verso da planilha de personagem.

EQUIPAMENTO

Brunea, escudo pesado, martelo de guerra, 2 machadinhas, mochila, saco de dormir, pederneira e isqueiro, algibeira, 2 bastões solares, 10 dias de ração de viagem, 15 m de corda de cânhamo, cantil

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA E CLASSE

Suportar Venenos (+5 nos TR vs. venenos)

Resiliência de Anão (usa retomar fôlego como ação mínima)

Sustentação dos Anões (move 1 quadrado a menos quando é empurrada, puxada ou conduzida; evita cair prostrada realizando imediatamente um TR para ficar em pé)

Desafio de Combate (quando ataca, pode marcar o inimigo, impondo -2 de penalidade para que ele ataque outros alvo, apenas uma marca por inimigo, uma nova marca substitui a antiga)

Desafio de Combate (quando um inimigo adjacente ajustar, faça imediatamente um ataque corpo a corpo contra ele)

Superioridade em Combate (+2 nos ataques de oportunidade e um sucesso contra um inimigo que provocou o ataque com deslocamento encerra o movimento)

Idiomas: Comum e Anão

Visão na Penumbra

Nota: Alguns dos traços raciais e características de classe já estão incluídos nas estatísticas do personagem e não estão listados na planilha.

PROEZAS (Poderes Marciais)

Os poderes desse personagem são chamados de proezas, por serem oriundos de fontes marciais. Esses poderes exigem uma arma para serem usados.

Poderes Sem Limite

Trespasar Ataque de Guerreiro 1

Seu golpe acerta o inimigo, trespassa e acerta outro.

Sem Limite ♦ **Marcial, Arma**

Ação Padrão Arma de corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +6 vs. CA

Sucesso: 1d10 + 5 de dano (1d6 +5 de dano usando a machadinha) e um aliado adjacente à vítima sofre 3 de dano.

Maré de Ferro Ataque de Guerreiro 1

Depois de seus golpes mais poderosos, você ergue o escudo avante usando-o para empurrar seu inimigo para trás.

Sem Limite ♦ **Marcial, Arma**

Ação Padrão Arma de corpo a corpo

Exigência: O personagem deve estar usando um escudo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: +6 vs. CA

Sucesso: 1d10 + 5 de dano (1d6 +5 de dano usando a machadinha) e o personagem empurra o alvo 1 quadrado se ele for de tamanho menor, igual ou até uma categoria maior. O guerreiro pode ajustar para o espaço que o alvo ocupava.

Poderes Por Encontro

Ataque de Passagem Ataque de Guerreiro 1

Você golpeia um inimigo e deixa o impulso o levar adiante para mais um ataque contra outro adversário.

Por Encontro ♦ **Marcial, Arma**

Ação Padrão Arma de corpo a corpo

Alvo Principal: Uma criatura

Ataque: +6 vs. CA

Sucesso: 1d10 + 5 de dano (1d6 +5 de dano usando a machadinha) e o personagem pode ajustar 1 quadrado. Faça um ataque secundário.

Alvo Secundário: Outra criatura exceto o alvo principal

Ataque Secundário: +8 vs. CA

Sucesso: 1d10 + 5 de dano (1d6 +5 de dano usando a machadinha).

Poder Diário

Golpe Brutal Ataque de Guerreiro 1

Você despedaça armaduras e ossos num golpe estrondoso.

Diário ♦ **Marcial, Confiável, Arma**

Confiável: Fracassar usando esse poder não consome sua utilização diária.

Ação Padrão Arma de corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +6 vs. CA

Sucesso: 3d10 + 5 de dano (3d6 +5 de dano usando a machadinha).