# Raça

**NÄRIN:**

**Farejamento+2/Luta+1 ou Briga+1/Intimidação+1/Malícia-2/Enganação-1/Atuação-1**

* mordida: arma natural (corpo a corpo/1d6 perfurante/crit x2). Pode usar uma ação normal pra realizar uma mordida. Se estiver agarrar um alvo, pode morder ele na bônus. Nesse caso, o alvo terá uma desvantagem igual ao seu mod de maestria na rolagem de Reação.
* Pontos de Vida: 11+Con no nível 1 / 2d6+Con por nível depois do primeiro

# Classe

## Maestrias – 1d4 Mod 2 – [Escolho lá]

Técnicas: técnicas marciais. +1

Rolagens Defensivas: For e Ins.

Armas: qualquer arma marcial comum.

Proteção: armaduras leves e escudos.

Perícias: escolha três para adicionar 1 ponto entre: Atletismo, Escuta, Força de Vontade, Guerra, Intimidação, Perseguição, Reação e Vigia.

## Instância Irada – 2X

Turno: Ab -> Instância

- Vantagem = maestria de intimidação

- +1d4 em ataque de FOR

- Recebo -½\*(Dano Real)

Perder Sanidade:

Se ( ( Em instância irada ) E (PVA <= ½\*(PVT) ) ):

Sanidade -= 2d6

Enquanto (em instância Irada):

Se ( ( For o início do meu turno ) E ( PVA <= ½\*(PVT) ) ):

Sanidade -= 2d6

Terminar habilidade:

Ab

Automaticamente:

Inconsciente OU ESTAM <= 3

## Indomável – Grande

+2 Resistência à intimidação de criaturas até um tamanho maior que você

## Recuperação

Quando realizar uma rolagem, sempre que obti­ver 1 extremo, você recupera 1Stam.

Você não pode exceder a quantidade máxima de Stam com este artifício

Não pode recuperar mais do que 4 Stam por rola­gem.