

Espírito da Água - Potência 3

Corpo 3, Agilidade 4, Reação 5, Força 3, Vontade 3, Intuição 3, Carisma 3, Magia 3, Essência 3

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 10

Iniciativa 6+2d6

Iniciativa Astral 6+3d6

Nível de Defesa:3

Alergia: Fogo (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 6 dados

Correr: 6 dados (+2 para Nadar)

Ocultar-se: ganha o status Invisível 3. Pode aplicar em até 3 humanos medianos.

Buscar algo: 6 dados (5, 10 minutos)

Confudir: 6 dados vs VONT+LOG. Alvo fica atordoado e confuso (=sucessos restantes)

Ataque Elemental (6 dados): VD 3F, NA 6/4/-

Espírito da Água - Potência 5

Corpo 5, Agilidade 6, Reação 7, Força 5, Vontade 5, Intuição 5, Carisma 5, Magia 5, Essência 5

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 10

Iniciativa 12+2d6

Iniciativa Astral 10+3d6

Nível de Defesa 5

Alergia: Fogo (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 10 dados

Correr: 10 dados (+2 para Nadar)

Proteger do poder Acidente: anula

Ocultar-se: ganha o status Invisível 5. Pode aplicar em até 5 humanos medianos.

Buscar algo: 10 dados (5, 10 minutos)

Confudir: 10 dados vs VONT+LOG. Alvo fica atordoado e confuso (=sucessos restantes)

Ataque Elemental (10 dados): VD 5F, NA 10/8/2

Espírito da Água - Potência 5 (cont)

Engolfar (10 dados): VD 7A, NA 11/-/-.

Aplica status imobilizado. Resiste a fugas com 10 dados

Espírito da Água - Potência 7

Corpo 7, Agilidade 8, Reação 9, Força 7, Vontade 7, Intuição 7, Carisma 7, Magia 7, Essência 7

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 12

Iniciativa 16+2d6

Iniciativa Astral 14+3d6

Nível de Defesa 7

Alergia Fogo (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 14 dados

Correr: 14 dados (+2 para Nadar)

Proteger do poder Acidente: anula

Ocultar-se: ganha o status Invisível 7. Pode aplicar em até 7 humanos medianos.

Buscar algo: 14 dados (5, 10 minutos)

Confudir: 14 dados vs VONT+LOG. Alvo fica atordoado e confuso (=sucessos restantes)

Aura Fria: +4 em VD de Corpo a Corpo (*já aplicada*)

Ataque Elemental (14 dados): VD 11F, NA 18/16/10/8

Engolfar (14 dados): VD 13A, NA 15/-/-.

Aplica status imobilizado. Resiste a fugas com 14 dados

Espírito do Ar - Potência 3

Corpo 1, Agilidade 6, Reação 7, Força 0, Vontade 3, Intuição 3, Carisma 3, Magia 3, Essência 3

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 10

Iniciativa 10+2d6

Iniciativa Astral 6+3d6

Nível de Defesa:1

Alergia: toxinas inaladas (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Espírito do Ar - Potência 3 (cont)

Perceber Física e Astralmente: 6 dados

Correr: 6 dados

Ocultar-se: ganha o status Invisível 3. Pode aplicar em até 3 humanos medianos.

Buscar algo: 6 dados (5, 10 minutos)

Confudir: 6 dados vs VONT+LOG. Alvo fica atordoado e confuso (=sucessos restantes)

Ataque Elemental de Ar ou Frio (9 dados): VD 3F, NA 6/4/-

Engolfar (9 dados): VD 5A. NA 7/-/- .Aplica status imobilizado. Resiste a fugas com 6 dados

Espírito do Ar - Potência 5

Corpo 3, Agilidade 8, Reação 9, Força 2, Vontade 5, Intuição 5, Carisma 5, Magia 5, Essência 5

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 11

Iniciativa 14+2d6

Iniciativa Astral 10+3d6

Nível de Defesa:3

Alergia: toxinas inaladas (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 10 dados

Correr: 14 dados

Ocultar-se: ganha o status Invisível 5. Pode aplicar em até 5 humanos medianos.

Buscar algo: 10 dados (5, 10 minutos)

Confudir: 10 dados vs VONT+LOG. Alvo fica atordoado e confuso (=sucessos restantes)

Ataque Elemental de Ar, Frio ou Eletricidade (13 dados): VD 5F, NA 10/8/2

Engolfar (13 dados): VD 7A. NA 11/-/-

.Aplica status imobilizado e fatigado I.

Resiste a fugas com 10 dados



Espírito do Ar - Potência 7

Corpo 5, Agilidade 10, Reação 11, Força 4, Vontade 7, Intuição 7, Carisma 7, Magia 7, Essência 7

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 12

Iniciativa 18+2d6

Iniciativa Astral 14+3d6

Nível de Defesa:5

Alergia: toxinas inaladas (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 14 dados

Correr: 16 dados

Ocultar-se: ganha o status Invisível 7. Pode aplicar em até 7 humanos medianos.

Buscar algo: 14 dados (5, 10 minutos)

Confudir: 14 dados vs VONT+LOG. Alvo fica atordoado e confuso (=sucessos restantes)

Aura de Eletricidade: VD+4 elétrico em Corpo a Corpo (*já aplicado*)

Ataque Elemental de Ar, Frio ou Eletricidade (17 dados): VD 11F, NA 14/12/6

Engolfar (17 dados): VD 13A. NA 15/-/. Aplica status imobilizado e fatigado I. Resiste a fugas com 14 dados

Espírito da Fera - Potência 3

Corpo 5, Agilidade 4, Reação 3, Força 5, Vontade 3, Intuição 3, Carisma 3, Magia 3, Essência 3

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 10

Iniciativa 6+2d6

Iniciativa Astral 6+3d6

Nível de Defesa:5

Alergia prata (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 6 dados

Espírito da Fera - Potência 3 (cont)

Controlar Animais: dá comando a 3 animais maiores ou 15 pequenos.

Causar Medo: 6 dados contra LOG+VONT. Aplica status Apavorado e Amedrontado por (sucessos restantes x 2) rodadas.

Buscar algo: 8 dados (5, 10 minutos)

Garras/Presas (7 dados): VD 3F, NA 7/-/-

Espírito da Fera - Potência 5

Corpo 7, Agilidade 6, Reação 5, Força 7, Vontade 5, Intuição 5, Carisma 5, Magia 5, Essência 5

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 10

Iniciativa 6+2d6

Iniciativa Astral 6+3d6

Nível de Defesa:5

Alergia prata (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 10 dados

Controlar Animais: dá comando a 5 animais maiores ou 25 pequenos.

Causar Medo: 10 dados contra LOG+VONT. Aplica status Apavorado e Amedrontado por (sucessos restantes x 2) rodadas.

Ocultar-se: ganha o status Invisível 5. Pode aplicar em até 5 humanos medianos.

Buscar algo: 12 dados (5, 10 minutos)

Agarrar alvo: 11 dados. Depois, deve rolar 7+hits contra limiar da Força do alvo. Em sucesso, agarra e pode atacar contra FOR+REA (com -4) do oponente. VD 4A. Resiste a fuga com 12 dados.

Garras/Presas (11 dados): VD 3F, NA 10/-/- *Causa Atordoado e Envenenado 5F.* Velocidade 1 turno, Toxidade 5.

Espírito da Fera - Potência 7

Corpo 9, Agilidade 8, Reação 7, Força 9, Vontade 7, Intuição 7, Carisma 7, Magia 7, Essência 7

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 12

Iniciativa 14+2d6

Iniciativa Astral 14+3d6

Nível de Defesa:9

Alergia prata (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 14 dados

Controlar Animais: dá comando a 7 animais maiores ou 35 pequenos.

Causar Medo: 14 dados contra LOG+VONT. Aplica status Apavorado e Amedrontado por (sucessos restantes x 2) rodadas.

Ocultar-se: ganha o status Invisível 7. Pode aplicar em até 7 humanos medianos.

Buscar algo: 16 dados (5, 10 minutos)

Agarrar alvo: 17 dados. Depois, deve rolar 9+hits contra limiar da Força do alvo. Em sucesso, agarra e pode atacar contra FOR+REA (com -4) do oponente. VD 5A. Resiste a fuga com 16 dados.

Garras/Presas (15 dados): VD 4F, NA 14/-/- *Causa Atordoado e Envenenado 7F.*

Velocidade 1 turno, Toxidade 7

Sopro Venenoso (15 dados): NA 14/-/- *Vetor: inalação. Causa Nauseado e Envenenado 7A.* Velocidade 1 turno, Toxidade 7

Espírito da Terra - Potência 3

Corpo 7, Agilidade 1, Reação 2, Força 7, Vontade 3, Intuição 2, Carisma 3, Magia 3, Essência 3

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 10

Iniciativa 5+2d6

Iniciativa Astral 6+3d6

Nível de Defesa:7

Alergia: Eletricidade (Severa)



Espírito da Terra - Potência 3 (cont)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 6 dados

Proteger contra Acidente: anula

Buscar algo: 6 dados (5, 10 minutos)

Ocultar-se: ganha o status Invisível 3. Pode aplicar em até 3 humanos medianos.

Ataque Elemental (4 dados): VD 3F, NA 6/4/-

Espírito da Terra - Potência 5

Corpo 9, Agilidade 3, Reação 4, Força 9, Vontade 5, Intuição 4, Carisma 5, Magia 5, Essência 5

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 11

Iniciativa 9+2d6

Iniciativa Astral 10+3d6

Nível de Defesa:9

Alergia: Eletricidade (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 10 dados

Proteger contra Acidente: anula

Buscar algo: 10 dados (5, 10 minutos)

Prender alvo: 8 dados e aplica status imobilizado. Resiste a fugas com 10 dados.

Ataque Elemental ou Químico (8 dados): VD 5F, NA 10/8/2

Espírito da Terra - Potência 7

Corpo 11, Agilidade 5, Reação 6, Força 11, Vontade 7, Intuição 6, Carisma 7, Magia 7, Essência 7

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 12

Iniciativa 13+2d6

Iniciativa Astral 14+3d6

Nível de Defesa: 11

Alergia: Eletricidade (Severa)

Ações

Espírito da Terra - Potência 7 (cont)

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 14 dados

Proteger contra Acidente: anula

Buscar algo: 14 dados (5, 10 minutos)

Causar Medo: 14 dados contra LOG+VONT. Aplica status Apavorado e Amedrontado por (sucessos restantes x 2) rodadas.

Confudir: 14 dados vs VONT+LOG. Alvo fica atordoado e confuso (=sucessos restantes)

Ataque Elemental ou Químico (12 dados): VD 7F, NA 14/12/6

Espírito do Semelhante - Potência 3

Corpo 4, Agilidade 3, Reação 5, Força 1, Vontade 3, Intuição 4, Carisma 3, Magia 3, Essência 3

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 10

Iniciativa 9+2d6

Iniciativa Astral 6+3d6

Nível de Defesa:4

Alergia metal ferroso (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 6 dados

Proteger do poder Acidente: anula

Causar Acidente: 6 dados contra REA+CHA do alvo.

Confudir: 6 dados vs VONT+LOG. Alvo fica atordoado e confuso (=sucessos restantes)

Psicocinese: move um objeto com FOR e AGI = sucessos em 6 dados

Ocultar-se: ganha o status Invisível 3. Pode aplicar em até 3 humanos medianos.

Buscar algo: 6 dados (5, 10 minutos)

Punhos: VD 2A, NA 6/-/-

Espírito do Semelhante - Potência 5

Corpo 6, Agilidade 5, Reação 7, Força 3, Vontade 5, Intuição 6, Carisma 5, Magia 5, Essência 5

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 11

Iniciativa 13+2d6

Iniciativa Astral 10+3d6

Nível de Defesa:6

Alergia metal ferroso (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 10 dados

Usar um feitiço do Invocador: 10 dados

Proteger do poder Acidente: anula

Causar Acidente: 10 dados contra REA+CHA do alvo.

Causar Medo: 10 dados contra LOG+VONT. Aplica status Apavorado e Amedrontado por (sucessos restantes x 2) rodadas.

Confudir: 10 dados vs VONT+LOG. Alvo fica atordoado e confuso (=sucessos restantes)

Ocultar-se: ganha o status Invisível 5. Pode aplicar em até 5 humanos medianos.

Buscar algo: 10 dados (5, 10 minutos)

Punhos: VD 3A, NA 10/-/-

Espírito do Semelhante - Potência 7

Corpo 8, Agilidade 7, Reação 9, Força 5, Vontade 7, Intuição 8, Carisma 7, Magia 7, Essência 7

1 Ação Maior, 3 Menores

Monitor de Condição 12

Iniciativa 17+2d6

Iniciativa Astral 14+3d6

Nível de Defesa:8

Alergia metal ferroso (Severa)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Física e Astralmente: 14 dados

Usar um feitiço do Invocador: 14 dados

Proteger do poder Acidente: anula

Causar Acidente: 14 dados contra REA+CHA do alvo.



Espírito do Semelhante - Potência 7 (cont)

Causar Medo: 14 dados contra LOG+VONT. Aplica status Apavorado e Amedrontado por (sucessos restantes x 2) rodadas.

Confudir: 14 dados vs VONT+LOG. Alvo fica atordoado e confuso (=sucessos restantes)

Psicocinese: move um objeto com FOR e AGI = sucessos em 14 dados

Ocultar-se: ganha o status Invisível 7. Pode aplicar em até 7 humanos medianos.

Buscar algo: 14 dados (5, 10 minutos)

Punhos: VD 4A, NA 14/-/-



By Davi_Ferrei505
cheatography.com/davi-ferrei505/

Not published yet.

Last updated 17th July, 2023.

Page 4 of 4.

Sponsored by CrosswordCheats.com

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>