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 Fisica 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 Fisica 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 Fisica 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 aplicado)*
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 Fisica 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 Fisica 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

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

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 Fisica 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 eletríco 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 Fisica 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 Fisica 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 Fisica 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)

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

Espírito da Terra - Potência 3 (cont)

Ações

Forma Astral e Materializar-se

Perceber Fisica 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 Fisica 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 Fisica 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 Fisica 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 Fisica 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 Fisica 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.

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

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/-/-

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com