

### 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\_Ferreis505**  
[cheatography.com/davi-ferreis505/](https://cheatography.com/davi-ferreis505/)

Not published yet.

Last updated 17th July, 2023.

Page 4 of 4.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>