

SCION

Tormenta

Kardos

Nome

Chamado

Tormenta

Panteão

Filho de Keen

Parente Divino

Jogador

Natureza

ATRIBUTOS

Físicos

Força

Destreza

Vigor

Sociais

Carisma

Manipulação

Aparência

Mentais

Percepção

Inteligência

Raciocínio

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Acadêmicos	00000	<input type="checkbox"/> Ofícios	00000	<input type="checkbox"/> Armas Brancas	●●●●●
<input type="checkbox"/> Empatia c/ animais	00000	<input type="checkbox"/>	00000	<input type="checkbox"/> Ocultismo	00000
<input type="checkbox"/> Arte	00000	<input type="checkbox"/>	00000	<input type="checkbox"/> Política	00000
<input type="checkbox"/>	00000	<input type="checkbox"/> Empatia	00000	<input type="checkbox"/> Presença	●●●●●
<input type="checkbox"/> Esportes	●●●●●	<input type="checkbox"/> Fortitude	●●●●●	<input type="checkbox"/> Ciência	00000
<input type="checkbox"/> Prontidão	●●●●●	<input type="checkbox"/> Integridade	●●●●●	<input type="checkbox"/>	00000
<input type="checkbox"/> Briga	●●●●●	<input type="checkbox"/> Investigação	●●●●●	<input type="checkbox"/>	00000
<input type="checkbox"/> Comando	●●●●●	<input type="checkbox"/> Roubo/ Furto	00000	<input type="checkbox"/> Furtividade	00000
<input type="checkbox"/> Controle	●●●●●	<input type="checkbox"/> Atirar	●●●●●	<input type="checkbox"/> Sobrevivência	●●●●●
<input type="checkbox"/>	00000	<input type="checkbox"/> Medicina	00000	<input type="checkbox"/> Arremesso	00000

LEGADOS

Buscadora de Sangue 00000

Armadura de Sangue 00000

00000

00000

00000

00000

ARMAS

Arma	VEL	PRE	DAN	DEF	ALC
Espada larga	/ 5 /	11 /	7L /	5 /	
Arco curto	/ 5 /	8 /	7L /		/ 30m
	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /
	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /
	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /

TRUQUES

Vide verso

F. VONTADE

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

COMBATE

VD de Esquiva: 4

VD de Bloqueio: 5

Juntar-se à Batalha: 7

VIRTUDES

Expressão ●●●●●

Intelecto ●●●●●

Valor ●●●●●

Vingança ●●●●●

DÁDIVAS

Vide verso

ABSORÇÃO

C _____ L _____ A _____

ARMADURA

Armadura de batalha completa

C 9 L 7 A 4

LENDA

Pontos de Lenda 9 | _____

Lenda ●●●●○

□□□□□

MOVIMENTO

4 10m 40m/20m

Andar Correr Saltar

VITALIDADE

0 -1 -1 -2 -2 -4 I

□ □ □ □ □ □ □

Total:

Gasto: _____ Restante: _____

SCION

Tormenta

Poderes

Construção Esmagadora: Graças à incrível força que você recebeu de seu pai, você passa a causar dano letal nas manobras de agarrar.

Pronto para Guerra: Um filho de Keenn não cai fácil. Você pode gastar um ponto de lenda para recuperar um nível de dano contusivo ou letal.

Ignorar Covardes: A covardia falha em atingir um filho da guerra, sempre pronto a enfrentar tudo de peito aberto. Gastando um ponto de lenda e um ponto de Força de Vontade, você pode ignorar todo o dano vindo de uma fonte que tenha te atacado de surpresa.

Chamado às Armas: Com um discurso encorajador e um teste de Carisma + Comando, você pode invocar a benção da guerra para seus aliados, concedendo a eles um ponto de força de vontade e dois pontos temporários de valor.

Brado de Guerra: A guerra faz parte do seu ser e com um grito ensurdecedor você pode fazer todos os seus inimigos compreenderem o horror que ela trás. Com o gasto de um ponto de lenda e um teste de Carisma + Presença, você pode fazer com que seus inimigos percam um dado nas próximas três rolagens de ataque.

O general perfeito: O sangue de Keenn corre em suas veias e isso lhe concede um talento natural para a guerra. Você recebe dois dados adicionais em qualquer teste de Armas Brancas. Sempre que for realizar um teste de Armas Brancas, você pode trocar estes dois dados por uma re-rolagem no caso da sua primeira falhar. Além disso, você recebe um dado extra para qualquer teste de Presença.



SCION

Tormenta

Nocturia

Nome

Chamado

Tormenta

Panteão

Filha de Tenebra

Parente Divino

Jogador

Natureza

ATRIBUTOS

Físicos

Força

Destreza

Vigor

Sociais

Carisma

Manipulação

Aparência

Mentais

Percepção

Inteligência

Raciocínio

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Acadêmicos	00000	<input type="checkbox"/> Ofícios	00000	<input type="checkbox"/> Armas Brancas	00000
<input type="checkbox"/> Empatia / animais	00000	<input type="checkbox"/>	00000	<input type="checkbox"/> Ocultismo	●●●●●
<input type="checkbox"/> Arte	00000	<input type="checkbox"/>	00000	<input type="checkbox"/> Política	00000
<input type="checkbox"/>	00000	<input type="checkbox"/> Empatia	●●●●●	<input type="checkbox"/> Presença	●●●●●
<input type="checkbox"/> Esportes	●●●●●	<input type="checkbox"/> Fortitude	●●●●●	<input type="checkbox"/> Ciência	00000
<input type="checkbox"/> Prontidão	●●●●●	<input type="checkbox"/> Integridade	●●●●●	<input type="checkbox"/>	00000
<input type="checkbox"/> Briga	00000	<input type="checkbox"/> Investigação	●●●●●	<input type="checkbox"/>	00000
<input type="checkbox"/> Comando	00000	<input type="checkbox"/> Roubo/ Furto	00000	<input type="checkbox"/> Furtividade	●●●●●
<input type="checkbox"/> Controle	00000	<input type="checkbox"/> Atirar	●●●●●	<input type="checkbox"/> Sobrevivência	00000
<input type="checkbox"/>	00000	<input type="checkbox"/> Medicina	00000	<input type="checkbox"/> Arremesso	00000

LEGADOS

Caixão das sombras (invocar coualt) 00000

Laminas da lua (discos de arremesso) 00000

00000

00000

00000

00000

ARMAS

Arma	VEL	PRE	DAN	DEF	ALC
Discos de metal	/ 6	/ 10	/ 6L	/	/ 10m
	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/

TRUQUES

Vide verso

F. VONTADE

●●●●●●●●●●

COMBATE

VD de Esquiva: 5

VD de Bloqueio: -

Juntar-se à Batalha: 5

VIRTUDES

Harmonia ●●●●●

Ordem ●●●●●

Piedade ●●●●●

Vingança ●●●●●

DÁDIVAS

Vide verso

ABSORÇÃO

C 4 L 5 A 2

ARMADURA

C _____ L _____ A _____

LENDA

Pontos de Lenda 9 | _____

Lenda ●●●●●

EXPERIÊNCIA

Total:

MOVIMENTO

5 22m 12m/6m

Andar Correr Saltar

VITALIDADE

0 -1 -1 -2 -2 -4 I

Gasto: _____ Restante: _____

SCION

Tormenta

Poderes

Respeito: O sangue de Tenebra lhe concede uma aura que emana medo e respeito. Gastando um ponto de lenda, você pode obrigar o alvo a parar e escutar o que você tem dizer antes de fazer qualquer ação.

Encantador: Tenebra é a deusa mais sedutora do panteão e você herdou essa característica. Com o gasto de um ponto de lenda, você pode fazer uma pessoa acreditar, por uma cena, que seria melhor para os interesses dela te ajudar, contendo qualquer ódio ou suspeita que a pessoa tenha de você.

Defesa das Sombras: Muitas vezes as sombras lhe ajudam a escapar dos piores golpes. Com o gasto de um ponto de lenda, você pode mudar o tipo do dano para contusivo (ou letal, caso o dano seja agravado)

Sentir a morte: Apesar de não ser a deusa da morte, Tenebra é a deusa dos mortos vivos e por isso você possui a capacidade de ver fantasmas mesmo que eles não se materializem. Além disso, ao olhar para um corpo morto, você sempre sabe qual foi a causa da morte.

Benção da Noite: Como filha da noite, você pode usar as sombras para esconder a sua identidade. Gastando um ponto de lenda e fazendo um teste de Destreza + Ladinagem, você pode esconder uma parte de seu rosto e cobrir o resto com sombras. Com isso você fica irreconhecível para qualquer um. Além disso sua voz se torna um sussurro e não é identificável.

Roubar os sentidos: Como mãe dos mortos-vivos, Tenebra lhe ensinou alguns truques que eles sabem fazer. você pode escolher uma vítima e, ao gastar um ponto de lenda e fazer um teste de percepção + empatia, você pode incorporar seu espírito no alvo, como um fantasma, e experimentar todos os sentidos dele. Enquanto usa essa técnica, seu corpo fica em um estado de semi-consciência.

Tomar o Controle: Enquanto você estiver usando o poder de Roubar os sentidos, você pode gastar um ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Inteligência + Controle para fazer qualquer ação no corpo da vítima por uma cena.



SCION

Tormenta

Cerce

Nome

Chamado

Tormenta

Panteão

Filha de Valkaria

Parente Divino

Jogador

Natureza

ATRIBUTOS

Físicos

Força ●●●●●

 Destreza ●●●●●

 Vigor ●●●●●

Sociais

Carisma ●●●●●

 Manipulação ●●●●●

 Aparência ●●●●●

Mentais

Percepção ●●●●●

 Inteligência ●●●●●

 Raciocínio ●●●●●

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Acadêmicos 00000	<input type="checkbox"/> Ofícios 00000	<input type="checkbox"/> Armas Brancas ●●●●●
<input type="checkbox"/> Empatia c/ animais 00000	<input type="checkbox"/> 00000	<input type="checkbox"/> Ocultismo ●●●●●
<input type="checkbox"/> Arte 00000	<input type="checkbox"/> 00000	<input type="checkbox"/> Política 00000
<input type="checkbox"/> 00000	<input type="checkbox"/> Empatia 00000	<input type="checkbox"/> Presença ●●●●●
<input type="checkbox"/> Esportes ●●●●●	<input type="checkbox"/> Fortitude ●●●●●	<input type="checkbox"/> Ciência 00000
<input type="checkbox"/> Prontidão ●●●●●	<input type="checkbox"/> Integridade ●●●●●	<input type="checkbox"/> 00000
<input type="checkbox"/> Briga ●●●●●	<input type="checkbox"/> Investigação ●●●●●	<input type="checkbox"/> 00000
<input type="checkbox"/> Comando ●●●●●	<input type="checkbox"/> Roubo/ Furto 00000	<input type="checkbox"/> Furtividade 00000
<input type="checkbox"/> Controle ●●●●●	<input type="checkbox"/> Atirar 00000	<input type="checkbox"/> Sobrevivência 00000
<input type="checkbox"/> 00000	<input type="checkbox"/> Medicina 00000	<input type="checkbox"/> Arremesso 00000

LEGADOS

Lança de Heróis: Lança longa 00000
 Armadura do destino (armadura de placas) 00000
 00000
 00000
 00000
 00000

ARMAS

Arma	VEL	PRE	DAN	DEF	ALC
Espada larga	/ 5	/ 8	/ 7L	/ 3	/ 5m
	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/

TRUQUES

Vide verso

F. VONTADE

●●●●●●●●●●

COMBATE

VD de Esquiva: 5
 VD de Bloqueio: 3
 Juntar-se à Batalha: 5

VIRTUDES

Coragem ●●●●●

 Resistencia ●●●●●

 Expressão ●●●●●

 Lealdade ●●●●●

DÁDIVAS

Vide verso

ABSORÇÃO

C _____ L _____ A _____

ARMADURA

Armadura de Placas
 C 7 L 9 A 3

LENDA

Pontos de Lenda 9 | _____

Lenda ●●●●○

MOVIMENTO

4 11m 12m/6m
 Andar Correr Saltar

VITALIDADE

0 -1 -1 -2 -2 -4 I

Total:

Gasto: _____ Restante: _____

SCION

Tormenta

Poderes

Sorte dos Heróis: Como uma filha da deusa do heroísmo, você pode invocar o favor do destino para lhe auxiliar nas batalhas. Ao gastar um ponto de lenda, sua DV de esquiva aumenta em +1

Ânimo de Batalha: Você é a epítome do heroísmo. Ao gastar um ponto de lenda, você pode recuperar um nível de dano contusivo ou letal.

Incitar o Heroísmo: Valkaria é a deusa da ambição e você sabe fazer com que as pessoas sigam o seu chamado para uma vida emocionante. Ao gastar um ponto de Lenda, você pode recuperar um ponto de força de vontade de um aliado.

Atenção Sobrenatural: Como uma aventureira experiente, você tem facilidade em detectar emboscadas. Você recebe um dado extra no seu teste de Raciocínio + Atenção para detectar emboscadas.

Nunca desatenta: Um herói sempre deve estar preparado. Quando você for alvo de um ataque onde você foi pego desprevenido, você pode se defender com o dobro do seu VD mais alto.

Todos são Heróis: Com um discurso encorajador e um teste de Carisma + Comando, você pode invocar a o heroísmo latente que existe dentro de cada ser. Seus aliados recebem um ponto de força de vontade e dois pontos temporários de valor.

O Sangue de Valkaria: Em seu sangue corre o poder divino e em ocasiões especiais, você pode dividi-lo com outros. Com o gasto de um ponto de lenda e 1 nível de vitalidade, você pode conceder 1 ponto de força ou vigor para um animal, que se torna leal a você. Esse poder dura um mês. Caso use em um humano ele custa dois pontos de lenda e você pode conceder 2 pontos de força ou vigor para o humano.



SCION

Tormenta

Poderes

Conhecimento Universal: Como filho da deusa do conhecimento, você possui uma ligação natural com a verdade. Sempre que alguém contar uma mentira para você, você pode detectar imediatamente.

Lógica Inabalável: Uma das maiores bênçãos que sua mãe lhe concedeu foi a capacidade de criar argumentos incríveis. Com o gasto de um ponto de força de vontade você pode dar uma ordem a um alvo. O alvo obedece acreditando no que você diz. A ordem deve ser algo que o alvo possa fazer em uma única ação.

Ver o Destino: O destino se torna claro para aqueles que o conhecem o suficiente. Ao gastar um ponto de lenda e marcar um alvo, você pode fazer um teste de percepção + sobrevivência para poder saber instintivamente em que direção o alvo está, não importando a distância. Você simplesmente vê as perturbações que ele deixa no fio do destino.

Visão da Verdade: Com o gasto de um ponto de força de vontade e um teste de Percepção + ocultismo, você pode ver quaisquer magias e poderes sobrenaturais que sejam invisíveis aos olhos mortais. Isso inclui identificar criaturas sobrenaturais.

Análise tática: O sangue da deusa do conhecimento corre em suas veias e permite que você possua uma capacidade limitada de previsão. Ao gastar um ponto de lenda e fazer um teste de raciocínio + ocultismo, você ganha um número de dados igual à sua quantidade de sucessos. Esses dados podem ser gastos em qualquer pilha durante a cena, mas não podem exceder metade do seu nível de força de vontade.

Explorar Fraqueza: Ao analisar a postura de seu oponente, você pode explorar suas fraquezas, concedendo uma penalidade nos dados. Gastando um ponto de lenda e fazendo um teste de manipulação + presença, você pode fornecer uma penalidade de 4 dados para as próximas ações do oponente. O número de ações que este poder afeta é igual ao número de sucessos do teste.

Aquele que tudo sabe: Seu sangue divino lhe fornece uma clareza sobrenatural sobre as coisas. Ao se concentrar em uma coisa específica e fazer um teste de Inteligência + 2, o jogador pode fazer um número de perguntas igual à quantidade de sucessos para o narrador. O narrador não precisa explicar sua resposta, mas deve responder de forma direta.



SCION

Tormenta

Kenji

Nome

Chamado

Tormenta

Panteão

Filho de Lin Wu

Jogador

Natureza

Parente Divino

ATRIBUTOS

Físicos

Força ●●●●●

 Destreza ●●●●●

 Vigor ●●●●●

Sociais

Carisma ●●●●●

 Manipulação ●●●●●

 Aparência ●●●●●

Mentais

Percepção ●●●●●

 Inteligência ●●●●●

 Raciocínio ●●●●●

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Acadêmicos ●●●●●	<input type="checkbox"/> Ofícios 00000	<input type="checkbox"/> Armas Brancas ●●●●●
<input type="checkbox"/> Empatia c/ animais 00000	<input type="checkbox"/> 00000	<input type="checkbox"/> Ocultismo 00000
<input type="checkbox"/> Arte 00000	<input type="checkbox"/> 00000	<input type="checkbox"/> Política ●●●●●
<input type="checkbox"/> 00000	<input type="checkbox"/> Empatia ●●●●●	<input type="checkbox"/> Presença ●●●●●
<input type="checkbox"/> Esportes ●●●●●	<input type="checkbox"/> Fortitude ●●●●●	<input type="checkbox"/> Ciência 00000
<input type="checkbox"/> Prontidão ●●●●●	<input type="checkbox"/> Integridade ●●●●●	<input type="checkbox"/> 00000
<input type="checkbox"/> Briga 00000	<input type="checkbox"/> Investigação ●●●●●	<input type="checkbox"/> 00000
<input type="checkbox"/> Comando ●●●●●	<input type="checkbox"/> Roubo/ Furto 00000	<input type="checkbox"/> Furtividade 00000
<input type="checkbox"/> Controle ●●●●●	<input type="checkbox"/> Atirar ●●●●●	<input type="checkbox"/> Sobrevivência 00000
<input type="checkbox"/> 00000	<input type="checkbox"/> Medicina 00000	<input type="checkbox"/> Arremesso 00000

LEGADOS

Bo magico 00000
 00000
 00000
 00000
 00000
 00000

ARMAS

Arma	VEL	PRE	DAN	DEF	ALC
Bo Magico	/ 6 /	11 /	10c /	5 /	-
	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /
	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /
	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /

TRUQUES

Vide verso

F. VONTADE

●●●●●●●●●●

COMBATE

VD de Esquiva: 7
 VD de Bloqueio: 5
 Juntar-se à Batalha: 5

VIRTUDES

Dever ●●●●●

 Resistência ●●●●●

 Intelecto ●●●●●

 Valor ●●●●●

DÁDIVAS

Vide verso

ABSORÇÃO

C 4 L 3 A 0

ARMADURA

C _____ L _____ A _____

LENDA

Pontos de Lenda 9 | _____
 Lenda ●●●●○

MOVIMENTO

4 12m 14m/7m
 Andar Correr Saltar

VITALIDADE

0 -1 -1 -2 -2 -4 I

EXPERIÊNCIA

Total:
 Gasto: _____ Restante: _____

Poderes

Graça felina: Sua ligação com Lin-Wu te permite assumir a postura de resistência que os monges tamuranianos usam para resistir o fluxo das cachoeiras. Você não pode ser derrubado por nenhum ataque e ignora qualquer penalidade por terreno.

Harmonizar com o Vazio: Ao concentrar sua energia, você pode se harmonizar com o vazio, fazendo com que tudo aquilo que existe se torne mais nítido e previsível. Ao gastar um ponto de lenda, você recebe +2 na sua esquiva por uma cena.

Revitalizar o Chi: Influenciar o fluxo de chi dos outros é fácil para você, devido ao seu sangue divino. Com o gasto de um ponto de lenda, você pode recuperar um ponto de força de vontade de um alvo.

Foco: Como filho do deus dos samurais, você jamais pode se render as suas emoções. Você pode eliminar qualquer penalidade de distração ambiental.

Reflexos de lebre: Um samurai sempre deve estar preparado. Quando você for alvo de um ataque onde você foi pego desprevenido, você pode se defender com o dobro do seu VD mais alto.

Armadura de Honra: Você pode canalizar sua honra em uma pessoa ou objeto, concedendo a ele uma proteção divina. Ao gastar um ponto de lenda, um ponto de força de vontade e fazer um teste de Vigor + Fortitude, você pode fazer com que os sucessos do teste sejam adicionados à dureza do alvo por 24h.

Despertar o Espírito: Os espíritos estão em todos os lugares e objetos e eles tendem a prestar muita atenção em um filho de Lin-Wu. Com um teste de Carisma + Presença, você pode despertar o espírito de um objeto e perguntar qualquer coisa a ele.

Favor Espiritual: Os espíritos não negam nada a quem possui o sangue de Lin-Wu. Ao gastar um ponto de lenda e fazer um teste de Carisma + presença, você pode pedir qualquer coisa para um kami, desde vigiar uma pessoa a enviar uma mensagem.



SCION

Tormenta



Coração de Urso

Nome

Chamado

Tormenta

Panteão

Filho de Allihanna

Parente Divino

Jogador

Natureza

ATRIBUTOS

Físicos

Força ●●○○○
□□□□□

Destreza ●●●○○
□□□□□

Vigor ●●●○○
□□□□□

Sociais

Carisma ●●●○○
□□□□□

Manipulação ●○○○○
□□□□□

Aparência ●●●○○
□□□□□

Mentais

Percepção ●●●○○
□□□□□

Inteligência ●●●○○
□□□□□

Raciocínio ●●●○○
□□□□□

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Acadêmicos <input type="checkbox"/> ●●○○○	<input type="checkbox"/> Ofícios <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> Armas Brancas <input type="checkbox"/> ●●●○○
<input type="checkbox"/> Empatia c/ animais <input type="checkbox"/> ●●●○○	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> Ocultismo <input type="checkbox"/> ○○○○○
<input type="checkbox"/> Arte <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> Política <input type="checkbox"/> ○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> Empatia <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> Presença <input type="checkbox"/> ●●●○○
<input type="checkbox"/> Esportes <input type="checkbox"/> ●●●○○	<input type="checkbox"/> Fortitude <input type="checkbox"/> ●●○○○	<input type="checkbox"/> Ciência <input type="checkbox"/> ○○○○○
<input type="checkbox"/> Prontidão <input type="checkbox"/> ●●○○○	<input type="checkbox"/> Integridade <input type="checkbox"/> ●●○○○	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ○○○○○
<input type="checkbox"/> Briga <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> Investigação <input type="checkbox"/> ●●○○○	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ○○○○○
<input type="checkbox"/> Comando <input type="checkbox"/> ●●●○○	<input type="checkbox"/> Roubo/ Furto <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> Furtividade <input type="checkbox"/> ○○○○○
<input type="checkbox"/> Controle <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> Atirar <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> Sobrevivência <input type="checkbox"/> ●●●○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ○○○○○	<input type="checkbox"/> Medicina <input type="checkbox"/> ●●●○○	<input type="checkbox"/> Arremesso <input type="checkbox"/> ○○○○○

LEGADOS

Bastão de madeira de Tollon ○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

ARMAS

Arma	VEL	PRE	DAN	DEF	ALC
Bastão	/ 6 /	9 /	10c/	1 /	-
<input type="checkbox"/>	/ / /	/ / /	/ / /	/ / /	/ / /
<input type="checkbox"/>	/ / /	/ / /	/ / /	/ / /	/ / /
<input type="checkbox"/>	/ / /	/ / /	/ / /	/ / /	/ / /

TRUQUES

Vide verso

F. VONTADE

●●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

COMBATE

VD de Esquiva: 5

VD de Bloqueio: 1

Juntar-se à Batalha: 6

VIRTUDES

Dever ●●●○○

□□□□□

Resistência ●●○○○

□□□□□

Intelecto ●●○○○

□□□□□

Valor ●●●○○

□□□□□

DÁDIVAS

Vide verso

ABSORÇÃO

C 4 L 3 A 0

ARMADURA

C L A

LENDA

Pontos de Lenda 9 |

Lenda ●●●○

□□□□

EXPERIÊNCIA

Total:

MOVIMENTO

4 10m 8m/4m

Andar Correr Saltar

VITALIDADE

0 -1 -1 -2 -2 -4 I

Gasto: Restante:

SCION

Tormenta

Poderes

A postura do falcão: Devido à sua ligação com a deusa da natureza, você pode exalar a postura de autoconfiança do Falcão, que te permite ser ouvido mesmo nas horas mais graves. Gastando um ponto de lenda, você pode obrigar o alvo a parar e escutar o que você tem dizer antes de fazer qualquer ação.

A força da vida: Quando você sofrer dano o suficiente para desmaiar, você pode fazer uma última ação que enche seus companheiros de coragem. Todos que verem o seu ato, recebem um ponto de força de vontade.

Graça Felina: O personagem pode assumir a agilidade dos felinos para o combate. Ele ignora a penalidade de terreno e nunca pode ser derrubado.

Asas: Ao chamar o poder de Allihanna, você pode mudar o seu corpo para incorporar uma das melhores características de um pássaro: as asas. Com o gasto de 1 ponto de lenda e 1 ponto de força de vontade, asas crescem em suas costas e você pode se mover livremente pelo céu.

Purificar: Com o gasto de 1 ponto de lenda e uma rolagem de (Vigor + Sobrevivência), você pode fazer com que uma área contaminada por qualquer tipo de corrupção seja limpa, fazendo com que as plantas cresçam de forma abundante pelo local.

Sentir a Natureza: Ao colocar a mão no chão, você pode procurar por alguma coisa específica (como uma pessoa ou objeto) e saber a que distância ou profundidade (caso esteja debaixo da terra) esta coisa está. Você deve fazer um teste de Percepção + Atenção e caso seja bem sucedido, pode procurar por uma área de 2,4km de raio.

Sacrifício da Deusa: Fazendo um ritual ancestral utilizado pelos druidas de Allihanna, você pode fazer um pequeno ferimento em seu corpo e oferecer seu sangue à deusa. Ao causar um nível letal de dano de forma voluntário, você recupera 1 ponto de lenda.

