

TORMENTA

JOGADOR

DESLOCAMENTO

9M (6Q)

PERSONAGEM

QAREEN (ÁGUA)

MARUJO

BÁRBARO 1

OCEANO (OPCIONAL)

RAÇA

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

DIVINDADE

TAMANHO

MÉDIO

FOR

+4

18

DES

+2

14

CON

+2

14

INT

0

10

SAB

-2

6

CAR

+3

16

PONTOS DE VIDA

26

Máximos

Atuais

PONTOS DE MANA

3

Máximos

Atuais

DEFESA

15

ATAQUES

| | Teste de Ataque | Dano | Crítico | Tipo | Alcance |
|-----------------------|-----------------|--------|---------|------------|---------|
| MACHADO GRANDE | +6 | 1d12+4 | x3 | Corte | - |
| AZAGAIA | +4 | 1d6+4 | x2 | Perfuração | Médio |

HABILIDADES E PODERES

DESEJOS Se lançar uma magia que alguém tenha pedido desde seu último turno, o custo da magia diminui em -1 PM. Fazer um desejo a um qareen é uma ação livre.

FÚRIA (2 PM) Você invoca uma fúria selvagem, recebendo +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). A fúria termina se, ao fim da rodada, você não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

PASSAGEM DE NAVIO Você consegue transporte marítimo para você e seus companheiros, sem custo, desde que todos paguem com trabalho.

TATUAGEM MÍSTICA Você pode lançar a magia *Suporte Ambiental*.

PERÍCIAS

| | TOTAL | |
|--------------------------|-------|----------|
| ACROBACIA ⁺ | 2 | |
| ADESTRAMENTO* | 0 | |
| ATLETISMO | 6 | TREINADO |
| ATUAÇÃO | 3 | |
| CAVALGAR | 2 | |
| CONHECIMENTO* | 0 | |
| CURA | -2 | |
| DIPLOMACIA | 3 | |
| ENGANAÇÃO | 3 | |
| FORTITUDE | 4 | TREINADO |
| FURTIVIDADE ⁺ | 2 | |
| GUERRA* | 0 | |
| INICIATIVA | 4 | TREINADO |
| INTIMIDAÇÃO | 5 | TREINADO |
| INTUIÇÃO | -2 | |
| INVESTIGAÇÃO | 0 | |
| JOGATINA* | 0 | |
| LADINAGEM** | 0 | |
| LUTA | 6 | TREINADO |
| MISTICISMO* | 0 | |
| NOBREZA* | 0 | |
| OFÍCIO (____)* | 0 | |
| OFÍCIO (____)* | 0 | |
| PERCEPÇÃO | -2 | |
| PILOTAGEM* | 4 | TREINADO |
| PONTARIA | 4 | TREINADO |
| REFLEXOS | 2 | |
| RELIGIÃO* | 0 | |
| SOBREVIVÊNCIA | -2 | |
| VONTADE | -2 | |

⁺Penalidade de armadura. *Somente treinado.

EQUIPAMENTO

Corda, couro batido, machado grande, azagaia x3, mochila, saco de dormir, traje de viajante.

T\$ 19

OUTROS

RESISTÊNCIA A FRIO 10

OPCIONAL

DEVOTO DE OCEANO

PODER CONCEDIDO - ARSENAL DAS PROFUNDEZAS
Você recebe +2 nas rolagens de dano com azagaias, lanças e tridentes.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES DE OCEANO As únicas armas permitidas para devotos do Oceano são a azagaia, a lança, o tridente e a rede. Podem usar apenas armaduras feitas de couro. O devoto também não pode se manter afastado do oceano por mais de uma semana.