

Destino do Polo Norte

Nome:

<p>Eu sou um Elfo do Clã... Bom (+3)</p> <p><input type="checkbox"/> Carteirista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Histórias de Vida - +2 ao reconhecer a necessidade de uma pessoa baseando-se em alguma coisa que já leu <p><input type="checkbox"/> Construtor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenho o que precisamos! - +2 ao construir alguma coisa útil para <i>Superar</i> algum obstáculo <p><input type="checkbox"/> Em Treinamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ainda aprendendo - Pode utilizar as Façanhas de todos os clãs. Entretanto, só podem utilizar cada uma delas <i>uma vez por sessão</i>, e com um bônus reduzido para +1. <p><input type="checkbox"/> Faz-Bem</p> <ul style="list-style-type: none"> • O Livro! - cada Faz-Bem possui um Livro onde registra todas as coisas boas (ou não) que aquelas crianças que ele observa fez (e demais pessoas próximas). +2 para tentar prever o comportamento dessa criança ou entender mudanças de comportamento. <p><input type="checkbox"/> Injentineiro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenho uma ideia! - +2 ao <i>Criar Vantagens</i> envolvendo mecanismos <p><input type="checkbox"/> Holhooja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falar com Animais (Literalmente): Holhooja são adeptos em falar com todo tipo de animal selvagem ou doméstico. Portanto, podem sempre conversar com eles. Entretanto, os animais não saberão responder nada que não saibam ou não entendam (por exemplo, sobre magia ou coisas tecnológicas) <p><input type="checkbox"/> Kapunki</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificando Padrões - Kapunki costumam ser elfos que percebem quando algo está fora de lugar. +2 ao <i>Superar</i> obstáculos, reconhecendo padrões que mostrem coisas que estão fora do lugar 	<p>Eu sou...</p> <p>Sou Conhecido por...</p> <p>Eu desejo...</p> <p>Eu gosto de</p> <p>Façanhas:</p> <p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>
--	--

Condições

