

Destino do Polo Norte

Nome: Tivista

<p>Eu sou um Elfo do Clã... Bom (+3)</p> <p><input checked="" 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"/> Inventineiro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenho uma ideia! - +2 ao Criar Vantagens 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... Regular (+1)</p> <p style="text-align: center;">Eu sou compenetrado e honesto</p> <p>Sou Conhecido por... Razoável (+2)</p> <p style="text-align: center;">Eu sou conhecido por minha memória fantástica</p> <p>Eu desejo... Regular (+1)</p> <p style="text-align: center;">Eu desejo ainda ver como é o mundo lá fora</p> <p>Eu gosto de Razoável (+2)</p> <p style="text-align: center;">Eu gosto de ter algum tempo livre para deixar minha imaginação correr solta</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memória Espetacular - Tivista soma +2 em todos os testes relativos a coisas que ele precise lembrar (<i>“acho que estive aqui em 1978”</i>)
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Fintelnin

<p>Eu sou um Elfo do Clã... Bom (+3)</p> <p><input type="checkbox"/> Carreiraista</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 checked="" 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"/> Inventineiro</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... Regular (+1)</p> <p style="text-align: right;">Detalhista e esforçada</p> <p>Sou Conhecido por... Razoável (+2)</p> <p>Incríveis detalhes dos brinquedos que construo</p> <p>Eu desejo... Regular (+1)</p> <p style="text-align: right;">Mostrar para Enelda que sou uam elfa competente</p> <p>Eu gosto de Razoável (+2)</p> <p style="text-align: right;">Minha rivalidade com Enelda</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algo está errado aqui! - Se não for completamente surpreendida, Finnin pode somar +2 em qualquer teste relacionado a notar coisas erradas em objetos ou locais
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>



Destino do Polo Norte

Nome: Pumpin

<p>Eu sou um Elfo do Clã... Bom (+3)</p> <p><input type="checkbox"/> Carleirista</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>■ 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"/> Inventineiro</p> <ul style="list-style-type: none">• Tenho uma ideia! - +2 ao Criar Vantagens 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... Razoável (+2)</p> <p>Inquisitivo e interessado</p> <p>Sou Conhecido por... Regular (+1)</p> <p>Ser bastante atrapalhado (ainda)</p> <p>Eu desejo... Razoável (+2)</p> <p>Deixar os outros Elfos e o Papai Noel orgulhosos</p> <p>Eu gosto de Regular (+1)</p> <p>Observar o que os outros estão fazendo</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Acho que dá para fazer isso de maneira diferente - +2 ao tentar realizar algo que alguém já tenha tentado e falhou, mas desde que seja de maneira diferente
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Lilla

<p>Éu sou um Elfo do Clã... Bom (+3)</p> <p><input type="checkbox"/> Carleirista</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>■ 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"/> Inventineiro</p> <ul style="list-style-type: none">• Tenho uma ideia! - +2 ao Criar Vantagens 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>Éu sou... Razoável (+2)</p> <p>Compassionada e empática</p> <p>Sou Conhecido por... Razoável (+2)</p> <p>Cuidar bem dos meus amigos</p> <p>Éu desejo... Regular (+1)</p> <p>Fazer sempre o melhor</p> <p>Éu gosto de Regular (+1)</p> <p>Sempre lembrar das boas coisas</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Pequenas lembrancinhas: Fazem-Bem são conhecidos por suas coleções de meias e pequenos objetos das crianças às quais eles ajudam. Essas lembrancinhas ajudam eles a lembrar o por que estão longe de casa. Lilla recebe +2 para resistir a impactos mentais.
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Enelda

<p>Eu sou um Elfo do Clã... Bom (+3)</p> <p><input type="checkbox"/> Carreiraista</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 checked="" type="checkbox"/> Inventineiro</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... Razoável (+2)</p> <p style="text-align: right;">Absurda e criativa</p> <p>Sou Conhecido por... Razoável (+2)</p> <p style="text-align: center;">Por ter ideias muito loucas para brinquedos, mesmo para o nível dos Inventineiros</p> <p>Eu desejo... Regular (+1)</p> <p style="text-align: center;">Criar brinquedos cada vez mais divertidos</p> <p>Eu gosto de Regular (+1)</p> <p style="text-align: center;">Descobrir formas diferentes de diversão (e superar sempre Fintelnin)</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenha certeza, vai funcionar! - +2 ao <i>Criar Vantagens</i> ao construir coisas que pareçam muito malucas
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Metinli

<p>Eu sou um Elfo do Clã... Bom (+3)</p> <p><input type="checkbox"/> Carreiraista</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"/> Inventineiro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenho uma ideia! - +2 ao Criar Vantagens envolvendo mecanismos <p><input checked="" 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... Regular (+1)</p> <p style="text-align: right;">Pragmático e Cuidadoso</p> <hr/> <p>Sou Conhecido por... Razoável (+2)</p> <p style="text-align: right;">Ser o Holhooja que poderia ser Kapunki</p> <hr/> <p>Eu desejo... Regular (+1)</p> <p style="text-align: right;">Cuidar sempre bem da minha rena, Strink, e manter a amizade com Pimmipo</p> <hr/> <p>Eu gosto de Razoável (+2)</p> <p style="text-align: right;">Um canto bem cuidado e limpo, mesmo que no meio dos bosques</p> <hr/> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faro para encrenca - Se houver algo potencialmente perigoso em um local, Metinli soma +2 em seus testes para perceber e/ou evitar problemas <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma Rena de Natal bastante ativa Razoável (+2); • Ainda pequena e assustadiça Ruim (-1)
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Pimmipo

<p>Eu sou um Elfo do Clã... Bom (+3)</p> <p><input type="checkbox"/> Carleirista</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"/> Inventineiro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenho uma ideia! - +2 ao Criar Vantagens 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 checked="" 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... Regular (+1)</p> <p style="text-align: right;">Ativo e energético</p> <hr/> <p>Sou Conhecido por... Razoável (+2)</p> <p style="text-align: center;">Ser o Kapunki que poderia ser Hollhoja</p> <hr/> <p>Eu desejo... Regular (+1)</p> <p style="text-align: center;">fazer uma GRANDE expedição nos bosques junto com Strink e Metinli</p> <hr/> <p>Eu gosto de Razoável (+2)</p> <p style="text-align: center;">Fazer tarefas ao Ar Livre</p> <hr/> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disposição Elevada - Pimmipo não pode ter Aspectos forçados contra ele por razões relacionadas a cansaço físico, exceto se forem Condições sobre ele
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

