

Destino do Polo Norte

Nome: Sören

<p>Eu sou um Filho 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;">Responsável e Discreto</p> <p>Sou Conhecido por... Regular (+1)</p> <p>Ser tão organizado que faço pilhas gigantes com as cartas vindas do Mundo Lá Fora</p> <p>Eu desejo... Razoável (+2)</p> <p style="text-align: center;">Conhecer melhor as pessoas que ajudamos</p> <p>Eu gosto de Razoável (+2)</p> <p style="text-align: center;">Ter momentos de paz e sossego, como os que Syllia provê quando conto histórias</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos mantenham a calma, por favor! - <i>uma vez por sessão</i>, pode remover um Aspecto relacionado a bagunça, desordem, medo ou qualquer outra forma de caos que tenha se instaurado, sem necessidade de rolamento
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Timmennen

<p>Eu sou um Filho 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 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 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>Esperta e Sonhadora</p> <p>Sou Conhecido por... Regular (+1)</p> <p>Ser muito detalhista ao construir brinquedos</p> <p>Eu desejo... Razoável (+2)</p> <p>Desenvolver todo um estilo ao criar brinquedos</p> <p>Eu gosto de Regular (+1)</p> <p>Desenhar croquis de brinquedos, novos ou estilizados</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Desenhos Detalhados: - <i>uma vez por sessão</i>, posso fazer um Desenho Detalhado de qualquer coisa, baseado nas descrições das pessoas, tão detalhado que ele pode ser útil. Esse Desenho Detalhado entra em jogo com um Uso Gratuito, sem necessidade de testes
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Kypip

<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>Curioso e que não consegue parar quieto</p> <p>Sou Conhecido por... Regular (+1)</p> <p>Tentar o melhor que pode sair das enrascadas em que me enfió</p> <p>Eu desejo... Regular (+1)</p> <p>Provar que posso ser um bom Elfo de qualquer clã</p> <p>Eu gosto de Razoável (+2)</p> <p>Aprender todas essas coisas novas</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Talento Potencial: Escolha uma Façanha Exclusiva que você tenha usado nessa sessão. Você pode a usar novamente ao custo de 1 Ponto de Destino, apenas uma única vez adicional, mas com bônus total.
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Fësto

<p>Eu sou um Filho 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 Fazanhas 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 checked="" 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) Alegre e Otimista</p> <p>Sou Conhecido por... Razoável (+2) Não ter quase nenhuma criança na Lista dos Malvados</p> <p>Eu desejo... Regular (+1) Chegar no nível de ser o Chefe dos Faz-Bem no Mundo Lá Fora</p> <p>Eu gosto de Regular (+1) Mostrar como o Mundo Lá Fora é interessante</p> <p>Fazanhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eu já estive aqui! - +2 ao <i>Superar Obstáculos</i> relacionados a locais ou pessoas estranhas
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Selyse

<p>Eu sou um Filho 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 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;">Austero e Focado</p> <p>Sou Conhecido por... Regular (+1)</p> <p style="text-align: right;">Remontar qualquer coisa que por um acaso exploda na minha mão</p> <p>Eu desejo... Regular (+1)</p> <p style="text-align: right;">Criar coisas que não se destruam, não importa o quanto você as castigue</p> <p>Eu gosto de Razoável (+2)</p> <p style="text-align: right;">Aperfeiçoar as coisas</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mestre de Quebra Cabeças: - sou um mestre dos quebra-cabeças, então recebo +2 ao tentar <i>Superar Obstáculos</i> envolvendo charadas e quebra-cabeças
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Yilliä

<p>Eu sou um Filho 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"/> Inventineiro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenho uma ideia! - +2 ao Criar Vantagens envolvendo mecanismos <p>■ 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: center;">Tranquila e Desbravadora</p> <p>Sou Conhecido por... Regular (+1)</p> <p style="text-align: center;">Ser capaz de aguentar qualquer clima, não importa o quão duro</p> <p>Eu desejo... Regular (+1)</p> <p style="text-align: center;">Explorar os locais selvagens do Mundo Lá Fora e registrar tudo</p> <p>Eu gosto de Razoável (+2)</p> <p style="text-align: center;">Ficar perto de uma fogueira com meus amigos</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aqui está muito bom! - ao acampar ou preparar um local para descanso, não importa o quão ruim seja, não pode ter nenhum Aspecto relacionado ao Ambiente forçado contra ela ou seus amigos, se tiver sido bem-sucedida em tal ação.
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições



Destino do Polo Norte

Nome: Syllia

<p>Eu sou um Filho 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"/> 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>■ 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>Sabichona e Confiável</p> <p>Sou Conhecido por... Razoável (+2)</p> <p>Saber onde estão todos os Livros e Cartas catalogados na Biblioteca do Papai Noel</p> <p>Eu desejo... Regular (+1)</p> <p>Ler tudo o que for possível sobre O Mundo Lá Fora</p> <p>Eu gosto de Regular (+1)</p> <p>Conversar sobre o Mundo Lá Fora com Sören</p> <p>Façanhas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Sabe Onde Tudo Fica na Vila de Natal: Syllia conhece tudo sobre a Cidade de Natal, recebendo +2 ao Superar Obstáculos ao se deslocar dentro da Vila. Entretanto, se falhar no Teste, ela se enfiou em algum lugar onde não deveria ou arrumou alguma outra enrascada!!!
	<p>Recarga: 3</p> <p>Pontos de Destino:</p>

Condições

