

TORMENTA RPG

Talentos

Analfabetismo Grupos, aos escopos da Igreja de Linnar-Oh, cujos clérigos atuam como professores e educadores, a maior parte dos habitantes de Aton é analfabeto — mas bárbaros são originários de povos que não têm acesso ao esse tipo de educação, ou então a rejeitam. Muitos, assim, não sabem ler e escrever. No entanto, podem aprender caso desejem. Benefício: não recebe nenhum ponto de talento.
Ataque Poderoso Você pode sacrificar a própria vida para causar um golpe destruidor. Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você recebe um ponto de dano de 2 no jogado de ataque, mas recebe +4 no jogado de dano. Foco em Arma (Machado Grande) Adquire um nível em qualquer outra classe.
Golpe com Das Mãos Você só pode lutar com uma arma escolhida. Benefício: +1 em jogadas de ataque com a arma escolhida.
Esquiva Sobrenatural Você consegue evitar danos que você consegue reagir ao jogado de ataque antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprotegido. Benefício: quando usando uma arma de corpo-a-corpo, com os ataques, você soma o dobro de sua modificação de foga de Esquiva no resultado. Esquiva Sobrenatural Aprimorada Você suprime mais ferimentos que outros pessoas.
Furtividade Um personagem pode ser furtivo como se fossem apenas um. Você não pode ser flagrado. Benefício: você recebe 1 ponto de não adicional por nível de personagem. Quando sobre de nível, os PV que recebe por este talento aumentam de acordo. Por exemplo, se receber este talento no 3º nível, recebe 3 PV. Chegando ao 4º nível, recebe +1 PV, e assim por diante (já incluso no ficha). Furtividade Aprimorada Você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flagrado. Benefício: você recebe 1 ponto de não adicional por nível de personagem. Quando sobre de nível, os PV que recebe por este talento aumentam de acordo. Por exemplo, se receber este talento no 3º nível, recebe 3 PV. Chegando ao 4º nível, recebe +1 PV, e assim por diante (já incluso no ficha).

Nascida nas regiões ermas da Grande Savana, Sandra impressiona não apenas pelo porte guerreiro, corpo esguio, ou perfume de flores em seus cabelos longos, mantidos presos às costas numa trança. Sandra é reconhecida e temida principalmente por seu gênio, tão forte quanto ela.

Mulher sem meias palavras, não perde uma oportunidade de distribuir duras verdades (e golpes ainda mais duros) contra quem se coloca entre ela e seus objetivos. Não se interessa nem tampouco faz questão de seguir os costumes dos povos do sul — o que a torna uma bárbara para os padrões do Reinado e do Império. Entretanto, é uma mulher astuta. No passado envolveu-se com o tipo errado de companhia, fato que quase custou-lhe a vida. Daqueles tempos traz apenas lembranças ruins que tenta evitar, além de uma marca na carne: a profunda cicatriz escorre pelo ombro e desaparece sob a trança e roupas de couro. Agora considera-se limpa do mal e pronta para agir em nome do que acha justo e correto, mesmo que para isso algumas regras tenham que ser violadas.

Talento Racial: Humana

- +2 em duas habilidades à escolha do jogador.
- 2 talentos adicionais à escolha do jogador.
- 2 perdas treinadas extras, que não precisam ser escolhidas entre suas perdas de classe.

*Inclusos na ficha.
*Inclusos na ficha.

TORMENTA RPG

Sandra Halden

Humana/ Bárbara 6º / Caótica e Boa

“Saia da minha frente ou te parto em dois!”

Atributos	Mod.	Resistências	Tamanho Médio	Perícias Treinadas
FOR	20	Fort +10	Deslocamento 12m/8 Quad.	Atletismo +12
CON	20	Refl +6	Visão Normal	Iniciativa +11
AGI	14	Vont +3	C.A. 18	Intimidação +8
INT	8	>(+3) Nível; >(+2) Des; >(+3) Armadura;		Percepção +9
SAB	11			Sobrevivência +9
CAR	8			

Pontos de Vida	90	Pontos de Magia	00
----------------	----	-----------------	----

Pontos de Ação	1	BBA Corpo a Corpo	+11	BBA Distância	+8
----------------	---	-------------------	-----	---------------	----

Ataques:
Corpo-a-corpo:
 Machado Grande de Adamante (O.P.) +13
 (3d6+13, x3);
à distância:
 Funda +8 (1d4+7)

- Equipamentos**
- Machado Grande de Adamante(obra-prima);
 - Armadura de Couro Batido;
 - Funda;
 - Balas de Chumbo(10)

