

PIRATE BOYS

nome *Compartilhado com MICK BORG*

classe

habilidades

Feitiços/Preces Restantes
ESPÍRITO+d2/dia

RELIQUIAS & RITUAIS

Rituais Restantes
ESPÍRITO+d4/dia

Pontos de Vida

arma

arma

armadura/roupas/chapéu

Força

Agilidade

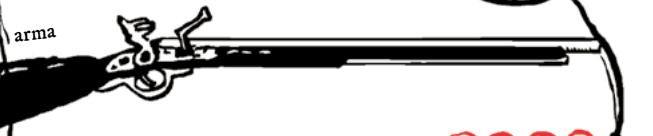
Presença

Resistência

Espírito

FORTE
DOS
DIABOS

d2 d4 d6



0 1 2 3
-0 -d2 -d4 -d6

Equipamento

Força + 8 itens ou GD+2 em testes de AGILIDADE/FORÇA



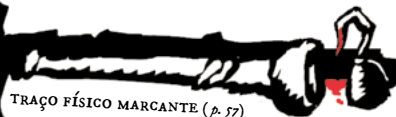
peças de oito (prata)

RELIQUIAS: ESPÍRITO GD12 após usá-las. Falha: atordoado por 1 rodada e não pode usá-la novamente até amanhecer. Revés: perde d2 PV & é DESTRUIDA.
RITUAIS: ESPÍRITO GD12 antes de usá-los. Falha: FALHA MÍSTICA (p. 66) e não pode usar o mesmo ritual até amanhecer. Revés: MJ decide.

dano máx., refazer rolagem, -d6 de dano a si mesmo, -4 GD em um teste, cancelar crítico/revés

ANTECEDENTE (p. 55)

DEFEITOS ÚNICOS (p. 56)



TRAÇO FÍSICO MARCANTE (p. 57)

IDIOSINCRASIAS (p. 58)

INCIDENTES & CONDIÇÕES INFELIZES (p. 59)

COISA IMPORTANTE (p. 60)

Diário de Bordo

nome da embarcação

Pontos de Vida

atual

máx.

Casco

0 1 2 3
-0 -d2 -d4 -d6

Perícia da Tripulação

atacar, consertar

Bordada

dano (área de acerto)

Armas Leves

dano (360°)

Agilidade

à todo pano, virar de bordo

Velocidade

centímetros/
hexágonos

Canções Conhecidas

(p. 68)

ariete

tipo de embarcação

Carga

máx.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Tripulação

min.

máx.