

PODERES DA TORMENTA

PODER	PRÉ-REQUISITOS
Anatomia Insana	—
Legião Aberrante	Três poderes da Tormenta
Antenas	—
Armamento Aberrante	Um poder da Tormenta
Articulações Flexíveis	—
Asas Insetoides	Quatro poderes da Tormenta
Carapaça	—
Corpo Aberrante	Um poder da Tormenta
Cuspir Enxame	—
Dentes Afiados	—
Larva Explosiva	—

PODER	PRÉ-REQUISITOS
Desprezar a Realidade	Quatro poderes da Tormenta
Empunhadura Rubra	—
Fome de Mana	—
Mãos Membranosas	—
Membros Estendidos	—
Membros Extras	Quatro poderes da Tormenta
Mente Aberrante	—
Olhos Vermelhos	—
Pele Corrompida	—
Sangue Ácido	—
Visco Rubro	—

ESTILO DE DUAS MÃOS

Se estiver usando uma arma corpo a corpo com as duas mãos, você recebe +5 nas rolagens de dano. Este poder não pode ser usado com armas leves. *Pré-requisitos:* For 2, Treinado em Luta.

ESTILO DE UMA ARMA

Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na Defesa e nos testes de ataque com essa arma (exceto ataques desarmados). *Pré-requisito:* treinado em Luta.

ESTILO DESARMADO

Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano e podem causar dano letal ou não letal (sem penalidades). *Pré-requisito:* treinado em Luta.

FANÁTICO

Seu deslocamento não é reduzido por usar armaduras pesadas. *Pré-requisitos:* 12º nível de personagem, Encouraçado.

FINTA APRIMORADA

Você recebe +2 em testes de Enganação para fintar e pode fintar como uma ação de movimento. *Pré-requisitos:* treinado em Enganação.

FOCO EM ARMA

Escolha uma arma. Você recebe +2 em testes de ataque com essa arma. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes. *Pré-requisito:* proficiência com a arma.

GINETE

Você passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano. Além disso, não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias quando montado. *Pré-requisito:* treinado em Cavalgar.

INEXPUGNÁVEL

Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 em todos os testes de resistência. *Pré-requisitos:* Encouraçado, 6º nível de personagem.

MIRA APURADA

Quando usa a ação mirar, você recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno. *Pré-requisitos:* Sab 1, Disparo Preciso.

PIQUEIRO

Uma vez por rodada, se estiver empunhando uma arma alongada e um inimigo entrar voluntariamente em seu alcance corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este oponente com esta arma. Se o oponente tiver se aproximado fazendo uma investida, seu ataque causa dois dados de dano extra do mesmo tipo. *Pré-requisito:* Estilo de Arma Longa.

PRESENÇA ATERRADORA

Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para assustar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. Veja a perícia Intimidação para as regras de assustar. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.