

PODERES CONCEDIDOS

Todos os poderes desta seção possuem como pré-requisito ser devoto de um dos deuses indicados. O atributo-chave desses poderes é Sabedoria.

AFINIDADE COM A TORMENTA

AHARADAK

Você recebe +10 em testes de resistência contra efeitos da Tormenta, de suas criaturas e de devotos de Aharadak. Além disso, seu primeiro poder da Tormenta não conta para perda de Carisma.

ALMEJAR O IMPOSSÍVEL

THWOR, VALKARIA

Quando faz um teste de perícia, um resultado de 19 ou mais no dado sempre é um sucesso, não importando o valor a ser alcançado.

ANFÍBIO

OCEANO

Você pode respirar embaixo d'água e adquire deslocamento de natação igual a seu deslocamento terrestre.

APOSTAR COM O TRAPACEIRO

HYNINN

Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PM para apostar com Hyninn. Você e o mestre rolam 1d20, mas o mestre mantém o resultado dele em segredo. Você então escolhe entre usar seu próprio resultado ou o resultado oculto do mestre (neste caso, ele revela o resultado). ☉

ARMAS DA AMBIÇÃO

VALKARIA

Você recebe +1 em testes de ataque e na margem de ameaça com armas nas quais é proficiente.

ARSENAL DAS PROFUNDEZAS

OCEANO

Você recebe +2 nas rolagens de dano com azagaias, lanças e tridentes e seu multiplicador de crítico com essas armas aumenta em +1.

ASTÚCIA DA SERPENTE

SSZZAAS

Você recebe +2 em Enganação, Furtividade e Intuição.

ATAQUE PIEDOSO

LENA, THYATIS

Você pode usar armas corpo a corpo para causar dano não letal sem sofrer a penalidade de -5 no teste de ataque.

AURA DE MEDO

KALLYADRANOCH

Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de medo de 9m de raio e duração até o fim da cena. Todos os inimigos que entrem na aura devem fazer um teste de Vontade (CD Car) ou ficam abalados até o fim da cena. Uma criatura que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade por um dia. ☉

AURA DE PAZ

MARAH

Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de paz com 9m de raio e duração de uma cena. Qualquer inimigo dentro da aura que tente fazer uma ação hostil contra você deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia. ☉

AURA RESTAURADORA

LENA

Efeitos de cura usados por você e seus aliados em um raio de 9m recuperam +1 PV por dado.

BÊNÇÃO DO MANA

WYNNA

Você recebe +1 PM a cada nível ímpar.

CARÍCIA SOMBRIA

TENEBRA

Você pode gastar 1 PM e uma ação padrão para cobrir sua mão com energia negativa e tocar uma criatura em alcance corpo a corpo. A criatura sofre 2d6 pontos de dano de trevas (Fortitude CD Sab reduz à metade) e você recupera PV iguais à metade do dano causado. Você pode aprender *Toque Vampírico* como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em -1 PM. ☉

CENTELHA MÁGICA

WYNNA

Escolha uma magia arcana ou divina de 1º círculo. Você aprende e pode lançar essa magia.

COMPREENDER OS ERMOS

ALLIHANNA

Você recebe +2 em Sobrevivência e pode usar Sabedoria para Adestramento (em vez de Carisma).

CONHECIMENTO ENCICLOPÉDICO

TANNA-TOH

Você se torna treinado em duas perícias baseadas em Inteligência a sua escolha.

CONJURAR ARMA

ARSENAL

Você pode gastar 1 PM para invocar uma arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. A arma surge em sua mão, fornece +1 em testes de ataque e rolagens de dano, é considerada mágica e dura pela cena. Você não pode criar armas de disparo, mas pode criar 20 munições. ☉