

FORMA DE MACACO

HYNINN

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para se transformar em um macaco. Você adquire tamanho Minúsculo (o que fornece +5 em Furtividade e -5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de escalar 9m. Seu equipamento desaparece (e você perde seus benefícios) até você voltar ao normal, mas suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura indefinidamente, mas termina caso você faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano. ☉

FULGOR SOLAR

AZGHER

Você recebe redução de frio e trevas 5. Além disso, quando é alvo de um ataque você pode gastar 1 PM para emitir um clarão solar que deixa o atacante ofuscado por uma rodada.

FÚRIA DIVINA

THWOR

Você pode gastar 2 PM para invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Até o fim da cena, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode executar nenhuma ação que exija paciência ou concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). Se usar este poder em conjunto com a habilidade Fúria, ela também dura uma cena (e não termina se você não atacar ou for alvo de uma ação hostil). ☉

GOLPISTA DIVINO

HYNINN

Você recebe +2 em Enganação, Jogatina e Ladinagem.

HABITANTE DO DESERTO

AZGHER

Você recebe redução de fogo 10 e pode pagar 1 PM para criar água pura e potável suficiente para um odre (ou outro recipiente pequeno). ☉

INIMIGO DE TENEBRA

AZGHER

Seus ataques e habilidades causam +1d6 pontos de dano contra mortos-vivos. Quando você usa um efeito que gera luz, o alcance da iluminação dobra.

KIAI DIVINO

LIN-WU

Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, você pode pagar 3 PM. Se acertar o ataque, causa dano máximo, sem necessidade de rolar dados.

LIBERDADE DIVINA

VALKARIA

Você pode gastar 2 PM para receber imunidade a efeitos de movimento por uma rodada. ☉

MANTO DA PENUMBRA

TENEBRA

Você aprende e pode lançar *Escuridão*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☉

MENTE ANALÍTICA

TANNA-TOH

Você recebe +2 em Intuição, Investigação e Vontade.

MENTE VAZIA

LIN-WU

Você recebe +2 em Iniciativa, Percepção e Vontade.

MESTRE DOS MARES

OCEANO

Você pode falar com animais aquáticos (como o efeito da magia *Voz Divina*) e aprende e pode lançar *Acalmar Animal*, mas só contra criaturas aquáticas. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☉

OLHAR

AMEDRONTADOR

MEGALOKK, THWOR

Você aprende e pode lançar *Amedrontar*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☉

PALAVRAS DE BONDADÉ

MARAH

Você aprende e pode lançar *Enfeitiçar*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☉

PERCEPÇÃO TEMPORAL

AHARADAK

Você pode gastar 3 PM para somar sua Sabedoria (limitado por seu nível e não cumulativo com efeitos que somam este atributo) a seus ataques, Defesa e testes de Reflexos até o fim da cena.

PESQUISA ABENÇOADA

TANNA-TOH

Se passar uma hora pesquisando seus livros e anotações, você pode rolar novamente um teste de perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria que tenha feito desde a última cena. Se tiver acesso a mais livros, você recebe um bônus no teste: +2 para uma coleção particular ou biblioteca pequena e +5 para a biblioteca de um templo ou universidade.

PODER OCULTO

NIMB

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar a força, a rapidez ou o vigor dos loucos. Role 1d6 para receber +2 em Força (1 ou 2), Destreza (3 ou 4) ou Constituição (5 ou 6) até o fim da cena. Você pode usar este poder várias vezes, mas bônus no mesmo atributo não são cumulativos. ☉