**HABILIDADES**

TROCA INJUSTA

Gasto: 5PE

Você consegue se auto ferir rolando 1d20 de dano, porém o valor tirado será descontado o dobro na vida do inimigo.

CONFUSÃO

Gasto: 5PE

O oponente não pode mais esquivar e terá desvantagens em contra-ataques, por 1d4 + 1 rodadas.

GUERRA ENTRE ALIADOS

Gasto: 10PE

Consegue entrar na mente dos alvos para que um ataque o outro por 1 rodada.

REPOUSO

Gasto: 25 de sanidade se não tiver em batalha.

Por 3 rodadas o indivíduo repousa para recuperar 30PE, não podendo fazer nenhuma ação e nem reação.

PÂNICO

Gasto: 7PE

O indivíduo consegue deixar o alvo em pânico, fazendo-o perder sua ação.

CONJURAMENTO DE CENTOPÉIAS

Gasto: 5PE

Conjura uma centopeia com:

* + Força = 16
  + Resistência = 7
  + Lutar = 15
  + Destreza = 20
  + Furtividade = 19
  + Encontrar = 12
  + Vida = 1d6 + 1 rodadas, 60 de vida.
  + Dano = 1d10 + 1d4 + 2

TIRO ÁCIDO

Gasto: 2PE

Permite ao indíviduo atirar um ácido no inimigo mais próximo causando 1d20 + 2d6 de dano.