**Sacerdote.**

**Habilidades iniciais:**

* **Rezar ao deus do sol (Ativa):**

**Custo:** consumir **9 pontos de Mana,** só pode ser usado de **dia.**

Cura você igual a metade de seus **pontos de Inteligência** e cura o alvo escolhido igual ao total de seus **pontos de Inteligência**.

Caso o alvo tenha sido você, invés disso, se cure igual ao triplo de seus **pontos de Inteligência** e você não pode usar mais **Rezar ao deus do sol** nesse confronto.

* **Ler escrituras (Talento):**

Você pode ler escrituras antigas com maestria.

* **Iluminar (Ativa):**

**Custo:** consumir **1 ponto de mana**.

Crie uma esfera de luz.

Ela dura **2d6** turnos e ilumina um raio em metros entre a **zero** a duas vezes seus **pontos de Inteligência** (a sua escolha).

Pode ser usado um custo alternativo de consumir **5 pontos de mana** para aplicar o mesmo efeito a objetos.

* **Seta sombria (Ativa):**

**Custo:** só pode ser usado a noite.

Cause **d6** de dano ao alvo.

Recupere **pontos de Mana** igual ao dano causado.

Caso seja um acerto crítico e você possua metade ou mais de seus **pontos de Mana** restaure completamente esses pontos.

* **Artes sombrias (Talento):**

Esta habilidade só funciona a noite.

Imunidade e familiaridade aumentada a seres e objetos das trevas.

**Habilidades por nível:**

**LVL 1:**

* **Voar (Ativa):**

**Custo:** consumir **8** **pontos de Mana**.

O alvo pode voar durante **d20** turnos.

Acertos crítico na duração de **Voar** ou quando você for o próprio alvo a duração pode ser estendida até o fim do dia.

* **Abençoar o solo (Ativa):**

**Custo:** consumir **2 pontos de Mana**, só pode ser usado de **dia**.

Encanta um solo aos seus pés de raio em metros entre **zero** a seus **pontos de Inteligência** (a sua escolha).

Durante **d10** turnos cura aliados sobre o terreno **d6 pontos de Vida** (decididos individualmente a cada turno).

O mesmo solo pode ser encantado novamente, porém não é acumulativo e apenas renova a duração.

* **Amedrontar (Ativa):**

**Custo:** consumir **10 pontos de Mana,** só pode ser usado a **noite**.

Deixe o alvo amedrontado por **d10** turnos.

Alvos afetados não podem usar habilidades ou ações e se locomovem em direções aleatórias.

Dano ou outro efeito incapacitante automaticamente interrompem a duração de **Amedrontar** (ainda sucetível a **Expurgo** e afins)

* **Sifão d’alma (Ativa):**

**Custo:** consumir **6 pontos de Vida**, só pode ser usado a **noite**.

O custo de **Sifão d’alma** é dobrado a cada uso no mesmo dia.

Cause **6 pontos de dano** ao alvo.

Você ganha **pontos de Vida** igual aos seus pontos **de Inteligência**.

Se o alvo morrer, recupere todos seus **pontos de Mana**.

**LVL 2:**

* **Escudo negro (Ativa):**

**Custo:** consumir **15 pontos de Mana**.

Durante **d6** turnos o alvo é imune a efeitos negativos.

Habilidades inimigas que contenha o atributo **Inteligência** em seu texto não são efetivas.

Cada uso de **Escudo negro** no mesmo dia a duração é reduzido pela metade a cada uso (arredondado para baixo), essa restrição não é aplicada a noite.

* **Expurgo (Ativa):**

**Custo:** consumir **5 pontos de Mana**.

Escolha um ou ambos:

1. Remova todos os efeitos negativos de um alvo.
2. Remova todos os efeitos positivos de um alvo.

* **Projeção (Ativa):**

**Custo:** consumir **3 pontos de Vida**.

Sua alma sai de seu corpo durante **d6** turnos e pode fazer habilidades de nível até **d4** (aprendidas).

Ao longo da duração você tem **Voar** e **Furtividade**.

* **Fadiga (Ativa):**

**Custo:** consumir **20 pontos de Mana**.

Durante o **d4** turnos o alvo tem **pontos de Mana**, **Fúria** e **Combo** zerados não podendo ser incrementados.

O custo de **Fadiga** é duplicado a cada uso no mesmo dia e sua duração reduzida pela metade.

**LVL 3:**

* **Domínio do solstício (Talento):**

Você não tem restrição de dia e noite para habilidades.

Ao usar habilidades de noite durante o dia, perca **pontos de Mana** igual ao custo de **Mana**.

Ao usar habilidades de dia durante a noite, perca **pontos de Vida** igual a metade (arredondado para cima) do custo de **Mana**.

* **Escurecimento (Talento):**

Você só pode morrer quando ambos **Vida** e **Mana** estiverem zerados.

Quando tiver **zero** **pontos de Vida** ou menos, transfira o dano para os pontos de **Mana**.

Enquanto esse **Talento** estiver ativo você não pode receber **pontos de Mana** de qualquer fonte e custos em **pontos de Vida** são refletidos aos de **Mana.**

* **Ressucitar (Ativa):**

**Custo:** consumir **50 pontos de Mana**

Ressuscite o alvo.

* **Cura maior (Ativa):**

**Custo:** consumir **25 pontos de Mana**, só pode ser usado de **dia**.

Recupere todos os **pontos de Vida** do alvo.

**Cura maior** custa **5 pontos de Mana** adicionais para cada uso no mesmo ser durante o mesmo dia.

**LVL 4:**

* **Paraíso em terra (Ativa):**

**Custo**: metade dos **seus pontos de Vida** e **Mana**.

Encanta um solo aos seus pés de raio em metros entre **zero** a seus **pontos de Inteligência** (a sua escolha).

Durante **d8** turnos aliados não podem sofrer dano ou efeitos negativos.

O mesmo solo pode ser encantado novamente, porém não é acumulativo e apenas renova a duração.

* **Herdeiro do sol (Ativa):**

**Custo:** consumir **1 ponto de Mana** e **1 ponto de Vida**.

Mude o tempo para noite ou dia e sua estação climática.

* **Palavra libertadora (Ativa):**

**Custo:** consumir **30 pontos de Mana**.

Durante **d4** turnos o alvo não tem custo em suas habilidades e podem realizar mais uma ação em seus respectivos turnos (para habilidades dependentes de consumo não custar é opcional)

**Sacerdotes** não podem ser alvos.

* **Aspecto da noite (Talento):**

Quando gastar ou perder pontos de **Vida** e **Mana** cause essa quantia em dano a inimigos dentro de um raio em metros igual a **seus pontos de Inteligência**.

Aliados dentro do raio são curados pelo gasto ou perda de **Vida** e **Mana**.

Feito por: Tlum