

- Feitiço -  
INT min. 3 | Custo 2PA | Alcance Longo | 1 Ação

**Relâmpago**

Determine um alvo (Inimigo a Longo Alcance do Herói) e ataque (INT).  
O inimigo perde 2PV por acerto no dado.

- Habilidade -  
FOR min. 3 | Custo OPA | Ação Livre

**Resistência**

O Herói recebe +1 dado em todas as rolagens de defesa.

- Feitiço -  
INT min. 2 | Custo 3PA | Alcance Conjurador | 1 Ação

**Teleporte**

O conjurador se move instantaneamente para qualquer espaço válido revelado na masmorra.

- Habilidade -  
AGL min. 2 | Custo OPA | Ação Livre

**Velocista**

O Herói pode andar um espaço a mais sempre que realizar uma ação de movimento.

**Habilidades**

**Habilidades**

**Habilidades**


**Habilidades**

6  
2  
1



**Montante**  
FOR min. 2

4



**Colete de Couro**  
Dado Positivo em todas as rolagens de defesa durante o combate

2  
1



**Espada Curta**

5



**Escudo**  
FOR min. 2  
+1 Dado em todas as rolagens de defesa durante o combate

**Armas & Equipamentos**

**Armas & Equipamentos**

**Armas & Equipamentos**

**Armas & Equipamentos**