

- Habilidade -

AGL min. 2 | Custo OPA | Ação Livre

Movimento Furtivo

O Herói não tem seu movimento reduzido por engajamento em combate, podendo se mover para dentro ou para fora da área de ação de inimigos sem sofrer penalidades.

- Habilidade -

AGL min. 3 | Custo 1PA | Ação Livre

Esquiva

Ao ser atacado, após rolar sua defesa o Herói pode gastar 1PA para rerolar quantos dados quiser uma vez. O novo valor fica valendo mesmo que seja pior que o anterior.

- Habilidade -

AGL min. 2 | Custo OPA | Ação Livre

Ataque Furtivo

Some +1 ao dano total sempre que atacar um Inimigo que esteja engajado em combate com outro Herói.

- Habilidade -

AGL min. 2 | Custo 1PA | Ação Livre

Ambidestro

Ao realizar uma ação de ataque, um Herói equipado com duas armas pode gastar 1PA para realizar um ataque extra com outra arma na mesma ação. Cada ataque com cada arma é realizado separadamente. O jogador deve definir com qual arma atacará antes de realizar cada ataque.

- Feitiço -

INT min. 2 | Custo 1PA | Alcance Médio | 1 Ação

Pele de Pedra

O conjurador ou outro Herói a Médio Alcance ganha +1 dado em todas as rolagens de defesa até o Fim da Rodada.

- Feitiço -

INT min. 2 | Custo 1PA | Alcance Curto | Ação Livre

Explosão de Energia

Determine um alvo (Inimigo a Curto Alcance do Herói) e ataque (INT).  
O inimigo perde 1PV por acerto no dado.

- Feitiço -

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

Bola de fogo

Determine um alvo (um espaço a Longo Alcance do Herói). Todos (Inimigos ou Heróis) a no alvo e a Curto Alcance do alvo perdem 2PV.

- Feitiço -

INT min. 2 | Custo 1PA | Alcance Médio/Longo | 1 Ação

Ataque Atordoante

Determine um alvo (um espaço a Médio/Longo Alcance do Herói) e ataque (INT). Todos os inimigos afetados no alvo e a Curto Alcance do alvo realizam apenas uma ação nesta rodada.

- Feitiço -

INT min. 2 | Custo 2PA | Alcance Médio | 1 Ação

Petrificar

Teste INT contra o lv do alvo, se passar o inimigo fica paralisado (não move e não ataca) até o Fim da Rodada.

- Habilidade -

Sem restrições | Custo OPA | Ação Livre

Golpe de Sorte

Ao atacar ou defender, para cada 6 nos dados jogue +1 dado e aplique seu resultado, somando-o ao total. O efeito deste habilidade não se aplica sobre os dados extra.

- Feitiço -

INT min. 2 | Custo ?PA | Alcance Médio | 1 Ação

Curar Ferimentos

O conjurador ou outro Herói a Médio Alcance recupera 1PV por PA gasto pelo conjurador.

- Habilidade -

Sem restrições | Custo ?PA | Ação Livre

Ataque Concentrado

Antes de realizar uma ação de ataque, o Herói pode gastar qualquer valor em PA para somar o PA gasto ao resultado dos dados em sua próxima rolagem de ataque.

- Habilidade -

Sem restrições | Custo OPA | Ação Livre

Regeneração

O Herói recupera 1PV todo Fim da Rodada (até seu máximo).

- Feitiço -

INT min. 3 | Custo 3PA | Alcance Médio | 1 Ação

Inferno

Determine até dois alvos (Inimigos a Médio Alcance do Herói) e ataque (INT). Cada Inimigo afetado perde 2PV por acerto no dado.

- Habilidade -

FOR min. 2 | Custo OPA | Ação Livre

Empurrar

Ao realizar um ataque bem-sucedido (ao menos 1 acerto) o jogador pode mover o Inimigo atacado para qualquer espaço adjacente válido a Médio Alcance de sua posição original.

- Habilidade -

FOR min. 2 | Custo 1PA | Ação Livre

Ataque de Carga

Após realizar uma ação de movimento, o Herói pode gastar 1PA para realizar um ataque com base em STR. Esse ataque não conta como uma ação.