

NÍVEL	BENEFÍCIO
6º	+2 em uma perícia
7º	+1 na Defesa
8º	+1 nas rolagens de dano
9º	+1 em um atributo
11º	+2 em uma perícia
12º	+2 na Defesa
13º	+2 nas rolagens de dano
14º	+1 em um atributo
16º	+2 em uma perícia
17º	+3 na Defesa
18º	+3 nas rolagens de dano
19º	+1 em um atributo

Os bônus não são cumulativos (os bônus em atributos e perícias devem ser aplicados num atributo ou perícia diferente a cada vez). Se você utilizar voluntariamente qualquer item mágico (exceto poções), perde o benefício deste poder até o fim da aventura. Você ainda pode lançar magias, receber magias benéficas ou beneficiar-se de itens usados por outros — por exemplo, pode “ir de carona” em um tapete voador, mas não pode você mesmo conduzi-lo. *Pré-requisito:* 6º nível de personagem.

APARÊNCIA INOFENSIVA

A primeira criatura inteligente (Int –3 ou maior) que atacar você em uma cena deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Este poder só funciona uma vez por cena; independentemente de a criatura falhar ou não no teste, poderá atacá-lo nas rodadas seguintes. *Pré-requisito:* Car 1.

ATLÉTICO

Você recebe +2 em Atletismo e +3m em seu deslocamento. *Pré-requisito:* For 2.

ATRAENTE

Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra criaturas que possam se sentir fisicamente atraídas por você. *Pré-requisito:* Car 1.

COMANDAR

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gritar ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena. *Pré-requisito:* Car 1.

COSTAS LARGAS

Seu limite de carga aumenta em 5 espaços e você pode se beneficiar de um item vestido adicional. *Pré-requisito:* Con 1, For 1.

FOCO EM PERÍCIA

Escolha uma perícia. Quando faz um teste dessa perícia, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. Este poder não pode ser aplicado em Luta e Pontaria (mas veja Foco em Arma). *Pré-requisito:* treinado na perícia escolhida.

INVENTÁRIO ORGANIZADO

Você soma sua Inteligência no limite de espaços que pode carregar. Para você, itens muito leves ou pequenos, que normalmente ocupam meio espaço, em vez disso ocupam 1/4 de espaço. *Pré-requisito:* Int 1.

INVESTIGADOR

Você recebe +2 em Investigação e soma sua Inteligência em Intuição. *Pré-requisito:* Int 1.

LOBO SOLITÁRIO

Você recebe +1 em testes de perícia e Defesa se estiver sem nenhum aliado em alcance curto. Você não sofre penalidade por usar Cura em si mesmo.

MEDICINA

Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Se você passar, ela recupera 1d6 PV, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (2d6 com um resultado 20, 3d6 com um resultado 25 e assim por diante). Você só pode usar este poder uma vez por dia numa mesma criatura. *Pré-requisitos:* Sab 1, treinado em Cura.

PARCEIRO

Você possui um parceiro animal ou humanoide que o acompanha em aventuras. Escolha os detalhes dele, como nome, aparência e personalidade. Em termos de jogo, é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (veja a página 260). O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo, mas, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu parceiro, você recebe outro no início da próxima aventura. *Pré-requisitos:* treinado em Adestramento (parceiro animal) ou Diplomacia (parceiro humanoide), 5º nível de personagem.

SENTIDOS AGUÇADOS

Você recebe +2 em Percepção, não fica desprevenido contra inimigos que não possa perceber e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha. *Pré-requisitos:* Sab 1, treinado em Percepção.