

CORAGEM TOTAL

ARSENAL, KHALMYR, LIN-WU, VALKARIA

Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros).

CURA GENTIL

LENA

Você soma seu Carisma aos PV restaurados por seus efeitos mágicos de cura.

CURANDEIRA PERFEITA

LENA

Você sempre pode escolher 10 em testes de Cura. Além disso, não sofre penalidade por usar essa perícia sem uma maleta de medicamentos. Se possuir o item, recebe +2 no teste de Cura (ou +5, se ele for aprimorado).

DEDO VERDE

ALLIHANNA

Você aprende e pode lançar *Controlar Plantas*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☉

DESCANSO NATURAL

ALLIHANNA

Para você, dormir ao relento conta como condição de descanso confortável.

DOM DA ESPERANÇA

MARAH

Você soma sua Sabedoria em seus PV em vez de Constituição, e se torna imune às condições alquebrado, esmorecido e frustrado.

DOM DA IMORTALIDADE

THYATIS

Você é imortal. Sempre que morre, não importando o motivo, volta à vida após 3d6 dias. Apenas paladinos podem escolher este poder. Um personagem pode ter Dom da Imortalidade ou Dom da Ressurreição, mas não ambos. ☉

DOM DA PROFECIA

THYATIS

Você pode lançar *Augúrio*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. Você também pode gastar 2 PM para receber +2 em um teste. ☉

DOM DA RESSURREIÇÃO

THYATIS

Você pode gastar uma ação completa e todos os PM que possui (mínimo 1 PM) para tocar o corpo de uma criatura morta há menos de um ano e ressuscitá-la. A criatura volta à vida com 1 PV e 0 PM, e perde 1 ponto de Constituição permanentemente. Este poder só pode ser usado uma vez em cada

criatura. Apenas clérigos podem escolher este poder. Um personagem pode ter Dom da Imortalidade ou Dom da Ressurreição, mas não ambos. ☉

DOM DA VERDADE

KHALMYR

Você pode pagar 2 PM para receber +5 em testes de Intuição, e em testes de Percepção contra Enganação e Furtividade, até o fim da cena.

ESCAMAS DRACÔNICAS

KALLYADRANOCH

Você recebe +2 na Defesa e em Fortitude.

ESCUDO MÁGICO

WYNNA

Quando lança uma magia, você recebe um bônus na Defesa igual ao círculo da magia lançada até o início do seu próximo turno. ☉

ESPADA JUSTICEIRA

KHALMYR

Você pode gastar 1 PM para encantar sua espada (ou outra arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando). Ela tem seu dano aumentado em um passo até o fim da cena. ☉

ESPADA SOLAR

AZGHER

Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando causar +1d6 de dano por fogo até o fim da cena. ☉

ÊXTASE DA LOUCURA

AHARADAK, NIMB

Toda vez que uma ou mais criaturas falham em um teste de Vontade contra uma de suas habilidades mágicas, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena desta forma igual a sua Sabedoria.

FAMILIAR OFÍDICO

SSZZAAS

Você recebe um familiar cobra (veja a página 38) que não conta em seu limite de parceiros.

FARSA DO FINGIDOR

HYNINN

Você aprende e pode lançar *Criar Ilusão*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

FÉ GUERREIRA

ARSENAL

Você pode usar Sabedoria para Guerra (em vez de Inteligência). Além disso, em combate, quando vai fazer um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para substituí-lo por um teste de Guerra (exceto para testes de ataque).