

# PODERES GERAIS

Poderes gerais podem ser escolhidos por qualquer personagem, independentemente de sua classe. Eles seguem todas as regras de habilidades. Poderes gerais fornecem mais opções, ao custo de um pouco de complexidade. Usá-los ou não é uma decisão de cada jogador (veja o quadro na página ao lado).

## ESCOLHENDO PODERES GERAIS

Algumas raças e origens fornecem poderes gerais. Além disso, sempre que você recebe um poder de classe, pode trocá-lo por um poder geral.

## GRUPOS DE PODERES

**COMBATE.** Poderes que melhoram características relacionadas a combate.

**DESTINO.** Poderes que melhoram características não relacionadas a combate.

**MAGIA.** Poderes ligados a magias e itens mágicos.

**CONCEDIDOS.** Poderes recebidos por devotos.

**TORMENTA.** Poderes ligados à tempestade rubra.

## PODERES DE COMBATE

### ACUIDADE COM ARMA

Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou uma arma de arremesso, você pode usar sua Destreza em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito:* Des 1.

### ARMA SECUNDÁRIA GRANDE

Você pode empunhar duas armas de uma mão com o poder Estilo de Duas Armas. *Pré-requisito:* Estilo de Duas Armas.

### ARREMESSO POTENTE

Quando usa uma arma de arremesso, você pode usar sua Força em vez de Destreza nos testes de ataque. Se você possuir o poder Ataque Poderoso, poderá usá-lo com armas de arremesso. *Pré-requisitos:* For 1, Estilo de Arremesso.

### ARREMESSO MÚLTIPLO

Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra o mesmo alvo, arremessando outra arma de arremesso. *Pré-requisitos:* Des 1, Estilo de Arremesso.

### ATAQUE COM ESCUDO

Uma vez por rodada, se estiver empunhando um escudo e fizer a ação agredir, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com o escudo. Este ataque não faz você perder o bônus do escudo na Defesa. *Pré-requisito:* Estilo de Arma e Escudo.

### ATAQUE PESADO

Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma de duas mãos, você pode pagar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, além do dano você faz uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo como uma ação livre (use o resultado do ataque como o teste de manobra). *Pré-requisito:* Estilo de Duas Mãos.

### ATAQUE PODEROSO

Sempre que faz um ataque corpo a corpo, você pode sofrer -2 no teste de ataque para receber +5 na rolagem de dano. *Pré-requisito:* For 1.

### ATAQUE PRECISO

Se estiver empunhando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na margem de ameaça e +1 no multiplicador de crítico com ela. *Pré-requisito:* Estilo de Uma Arma.

### BLOQUEIO COM ESCUDO

Quando sofre dano, você pode gastar 1 PM para receber redução de dano igual ao bônus na Defesa que seu escudo fornece contra este dano. Você só pode usar este poder se estiver usando um escudo. *Pré-requisito:* Estilo de Arma e Escudo.

### CARGA DE CAVALARIA

Quando faz uma investida montada, você causa +2d8 pontos de dano. Além disso, pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento. *Pré-requisito:* Ginete.