

PROFICIÊNCIA

Escolha uma proficiência: armas marciais, armas de fogo, armaduras pesadas ou escudos (se for proficiente em armas marciais, você também pode escolher armas exóticas). Você recebe essa proficiência. Você pode escolher este poder outras vezes para proficiências diferentes.

QUEBRAR APRIMORADO

Você recebe +2 em testes de ataque para quebrar. Quando reduz os PV de uma arma para 0 ou menos, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque extra contra o usuário dela. O ataque adicional usa os mesmos valores de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente. *Pré-requisito:* Ataque Poderoso.

REFLEXOS DE COMBATE

Você ganha uma ação de movimento extra no seu primeiro turno de cada combate. *Pré-requisito:* Des 1.

SAQUE RÁPIDO

Você recebe +2 em Iniciativa e pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, a ação que você gasta para recarregar armas de disparo diminui em uma categoria (ação completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre). *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.

TRESPASSAR

Quando você faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. *Pré-requisito:* Ataque Poderoso.

VITALIDADE

Você recebe +1 PV por nível de personagem e +2 em Fortitude. *Pré-requisito:* Con 1.

PODERES DE DESTINO

ACROBÁTICO

Você pode usar sua Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas. *Pré-requisito:* Des 2.

AO SABOR DO DESTINO

Confiando em suas próprias habilidades (ou em sua própria sorte), você abre mão de usar itens mágicos. Sua autoconfiança fornece diversos benefícios, de acordo com seu nível de personagem e a tabela da página seguinte.

Um Inexpugnável
cavaleiro
de Khalmyr

