

## COMBATE DEFENSIVO

Quando usa a ação agredir, você pode usar este poder. Se fizer isso, até seu próximo turno, sofre -2 em todos os testes de ataque, mas recebe +5 na Defesa. *Pré-requisito:* Int 1.

## DERRUBAR APRIMORADO

Você recebe +2 em testes de ataque para derrubar. Quando derruba uma criatura com essa manobra, pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra contra ela. *Pré-requisito:* Combate Defensivo.

## DESARMAR APRIMORADO

Você recebe +2 em testes de ataque para desarmar. Quando desarma uma criatura, pode gastar 1 PM para arremessar a arma dela para longe. Para definir onde a arma cai, role 1d8 para a direção (sendo "1" diretamente à sua frente, "2" à frente e à direita e assim por diante) e 1d6 para a distância (medida em quadrados de 1,5m a partir da criatura desarmada). *Pré-requisito:* Combate Defensivo.

## DISPARO PRECISO

Você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade de -5 no teste de ataque. *Pré-requisito:* Estilo de Disparo ou Estilo de Arremesso.

## DISPARO RÁPIDO

Se estiver empunhando uma arma de disparo que possa recarregar como ação livre e gastar uma ação completa para agredir, pode fazer um ataque adicional com ela. Se fizer isso, sofre -2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisitos:* Des 1, Estilo de Disparo.

## EMPUNHADURA PODEROSA

Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua, a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para -2 (normalmente, usar uma arma de uma categoria de tamanho maior impõe -5 nos testes de ataque). *Pré-requisito:* For 3.

## ENCOURAÇADO

Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 na Defesa. Esse bônus aumenta em +2 para cada outro poder que você possua que tenha Encouraçado como pré-requisito. *Pré-requisito:* proficiência com armaduras pesadas.

## ESQUIVA

Você recebe +2 na Defesa e Reflexos. *Pré-requisito:* Des 1.

## Poderes Gerais: Usar ou Não?

Poderes gerais permitem diferenciar ainda mais seu personagem, trazendo novas opções e estratégias. No entanto, seu uso deixa o jogo mais pesado — construir o personagem e subir de nível será mais trabalhoso.

Se você está experimentando suas primeiras aventuras, pode ser melhor evitar poderes gerais. Suas escolhas de raça, classe e origem já oferecem um enorme número de combinações.

No entanto, se você é um veterano de várias campanhas, talvez queira mais capacidade de personalização. Nesse caso, fique à vontade para ler esta seção e escolher os poderes que preferir — seja para melhor representar o conceito de seu herói, seja para conseguir combinações mais efetivas.

## ESTILO DE ARMA E ESCUDO

Se você estiver usando um escudo, o bônus na Defesa que ele fornece aumenta em +2. *Pré-requisitos:* treinado em Luta, proficiência com escudos.

## ESTILO DE ARMA LONGA

Você recebe +2 em testes de ataque com armas alongadas e pode atacar alvos adjacentes com essas armas. *Pré-requisitos:* For 1, treinado em Luta.

## ESTILO DE ARREMESSO

Você pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e recebe +2 nas rolagens de dano com elas. Se também possuir o poder Saque Rápido, também recebe +2 nos testes de ataque com essas armas. *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.

## ESTILO DE DISPARO

Se estiver usando uma arma de disparo, você soma sua Destreza nas rolagens de dano. *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.

## ESTILO DE DUAS ARMAS

Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Se possuir Ambidestria, em vez disso não sofre penalidade para usá-lo. *Pré-requisitos:* Des 2, treinado em Luta.