Magias Divinas:

Cura: 2 PM cura um dado de vida

Força da Fé: 1 PM ganha +1 ataque até o final do combate

Escudo Divino: 2 PM reduz em 2 todo ataque até o fim do combate

Chama Sagrada: 1 PM causa 2 de dano

Magias Arcanas:

Bola de fogo: 3 PM causa 2 dados de dano em todas as criaturas

Tiro Arcano: 2 PM causa 1 dado +2 de dano

Invocar Monstro: 3 PM invoca um monstro com 7 de Ataque e 10 PV para lutar no seu lugar, ao final do combate ele some . 1 por combate

Armadura arcana: 1 PM reduz em 2 todo ataque até o final do combate

Vantagem Ancestral: Você possui uma conexão com o primordial. Seu sangue carrega um poder antigo, o que concede a você uma forma hibrida, ou de um animal feroz, ou de um animal resistente por 2 pm

Feroz: Ataque 12 PV 8

Resistente: Ataque 8 pv 20