

Impulso vittorioso guarigione, marziale, recuperabile, arma Mischia Azione: Azione Standard Bersaglio: una creatura Attacco: Forza Vs. CA Colpito: 3A+ mod For e il personaggio recupera Pf come se avesse usato un impulso giornaliero Guerriero 9	Tenacia illimitata guarigione, marziale, stabile Azione: Azione Minore Bersaglio: personale Colpito: Rigenerazione 2+ mod Cos quando sanguinante giornaliero Guerriero 2	Addestramento difensivo marziale, stabile Azione: Azione Minore Bersaglio: personale Colpito: +2 a Tempra, Riflessi o Volontà giornaliero Guerriero 6
Riscossa difensiva guarigione, marziale Azione: Azione Minore Bersaglio: personale Colpito: Il personaggio usa un impulso e fino all'inizio del turno successivo ha un bonus alla CA pari a mod Des. giornaliero Guerriero 10		