

- **Habilidades:** De acuerdo la clase, se pueden elegir de 1 a 6 habilidades.
  - ✓ **Manejo de armas cuerpo a cuerpo:** Permite aplicar el efecto marcial del arma al sacar crítico en los dados. Por cada tipo de arma que se quiera dominar es necesario esta habilidad. Aumenta el daño de ese tipo de arma en 20.
  - ✓ **Manejo de armas a distancias:** Permite aplicar el efecto especial de armas a distancia especiales. Cada tipo de arma que se quiera dominar es necesario esta habilidad. Aumenta el daño de ese tipo de arma en 10.
  - ✓ **Conversar y persuadir:** Intentas engañar, volver amigable, distraer o guiar la actuación de un ser. Corre con INTELIGENCIA/CARISMA.
  - ✓ **Seducción:** Intentas cautivar a un ser para generar un vínculo con él. Corre con CARISMA.
  - ✓ **Hurto:** Robas algún objeto pequeño que lleve algún personaje en sus bolsillos o ropa. Corre con DESTREZA/INTELIGENCIA.
  - ✓ **Concentración:** Canalizas una acción para no fallar el próximo ataque. Aplica también a hechizos o poderes sobrenaturales. Corre con INTELIGENCIA/DESTREZA.
  - ✓ **Punto débil:** Canalizas un turno para asegurar un golpe crítico en tu siguiente acción ofensiva. No aplica a hechizos o poderes sobrenaturales. Corre con INTELIGENCIA/DESTREZA.
  - ✓ **Piruetas:** Te permite moverte por terreno difícil sin penalizadores y poder esquivar ataques utilizando el terreno sin un penalizador de +6. Corre con AGILIDAD.
  - ✓ **Sigilo:** Al no atacar por un turno o gastar 3 acciones, pierden la vista de ti y te camuflas. Atacar quita el camuflaje. Corre con AGILIDAD.
  - ✓ **Montar:** Puedes moverte sobre animales dóciles. Corre con DESTREZA.
  - ✓ **Conocimiento del terreno:** Encuentras con facilidad objetos escondidos. Corre con PERCEPCIÓN.
  - ✓ **Intimidar:** Merma la voluntad o aterrorizas a un ser. Corre con CARISMA/INTELIGENCIA.
  - ✓ **Resistencia:** Recibes un 20% de daño indirecto reducido. Corre con CONSTITUCIÓN.
  - ✓ **Averiguar intenciones:** Entiendes las intenciones de los NPC y te permite ver su alineamiento. Corre con INTELIGENCIA.
  - ✓ **Trueque:** Vendes 25% más caro y compras 20% más barato. Corre con CARISMA o INTELIGENCIA.

- ✓ Rastrear: Puedes seguir el rastro de un ser. Corre con DESTREZA.
- ✓ Domador: Puede volver dócil un animal neutro. Corre con DESTREZA.
- ✓ Adiestrar: Permite enseñar un 50% más rápido habilidades a animales domesticados. Permite enseñarle a animales habilidades que naturalmente no aprenderían ni son parte de sus competencias. Corre con DESTREZA.
- ✓ Lanzar: Vuelves arrojada un arma cuerpo a cuerpo. Corre con DESTREZA.
- ✓ Arremeter: Se acerca y ataca en el mismo turno. Puede hacerse otra acción no ofensiva luego. 1tR. Corre con AGILIDAD.
- ✓ Barrido: ataque en forma de cono de 60 puntos. Ocasiona el 15% de la vida máxima como daño físico adicional. 2tR. Corre con DESTREZA.
- ✓ Carga: Arremete contra un enemigo y lo aleja unos metros ocasionando 50 de daño. 2tR. Corre con CONSTITUCIÓN.
- ✓ Finta: Atacas a un enemigo y todos los ataques te apuntarán a ti. 1tR. Corre con INTELIGENCIA.
- ✓ Táctico: ataca y se reposiciona a corta distancia. 1tR. Corre con AGILIDAD.