

## - **Raças**

### ❖ **Humano**

- Nenhuma fraqueza ou resistência de tipo de dano.
- +1 perícia treinada (não necessariamente da classe).

### ❖ **Android**

- Máquina com aparência humana, criados para batalha, mas com consciência individual.
- Sofre +1 dado de dano elétrico e -1 dado de dano balístico.
- Pode ter uma prótese a mais antes do dano aumentar e começa com uma prótese avançada a mais.

### ❖ **Máquina**

- Robô de aparência humanóide, mas facilmente identificável, criados para diversos fins, poucas têm consciência individual
- Sofre +1 dado de dano de fogo e -1 dado de dano elétrico.
- Pode ter uma prótese a mais antes do dano aumentar e começa com uma prótese avançada a mais.

**Obs:** Todas as metades são arredondadas para baixo.

## - **Classes**

Todas as classes iniciam no nível 1, com:

- Suas características de classe e raça
- 10 de mana
- 1d100x100 yen
- 2 pontos de habilidade
- Uma Habilidade de sua classe
- Treinamento em uma Perícia de Classe
- Até duas armas não-especiais
- Um Aspecto Elemental
- Quantas Próteses (básicas) quiser e uma avançada

A cada nível adicional, o personagem recebe:

- +1d6 de mana
- +1 ponto de habilidade
- +1 Habilidade de classe (em níveis ímpares)
- +1 Perícia treinada qualquer (em níveis pares)

Uma segunda classe pode ser escolhida no sétimo nível do personagem, o personagem passa a utilizar os dados de vida por nível daquela classe.

### ❖ Ghost

- **Vida:** 26 (+1d6 por nível)
- **Bônus de Armadura:** 0
- **Deslocamento:** 8
- **Perícias de Classe:** Furtividade, Ladinagem, Enganação, Atuação, Acrobacia, Atletismo, Reflexos.
- **Habilidades:**
  - **Bate-Estaca:** Expele uma estaca de seu punho matando instantaneamente um alvo à corpo a corpo, teste de Furtividade contra um inimigo desprevenido.
  - **Hit 'n' Run:** Pode se mover antes e depois de atacar, o deslocamento total se aplica.
  - **Mãos Leves:** Desarma o inimigo com um teste de Ladinagem, fazendo ele ter que recuperar a arma após um turno.
  - **Aproveitador:** Teste de Furtividade (sem teste para alvos flanqueados ou sobre stun, cegueira ou raiva), +1 dado de dano de uma classe acima do da arma. Crítico: 2 dados.
  - **Sortudo:** Uma vez por dia, pode anular um ataque de um inimigo contra você.
  - **Inconsequente:** Se você se mover ao menos 2 quadrados antes de seu ataque e terminar seu movimento em um quadrado diferente de onde o iniciou, usa +1 dado de ataque.

### ❖ Jeager

- **Vida:** 24 (+1d6 por nível)
- **Bônus de Armadura:** 0
- **Deslocamento:** 7
- **Perícias de Classe:** Pontaria, Iniciativa, Percepção, Intuição, Acrobacia, Atletismo, Reflexos.
- **Habilidades:**
  - **Style Points:** Quando utilizando uma arma especial ou à distância (não-pesada), você pode fazer um truque (à sua escolha) com a arma, usando metade dos dados de ataque para causar +2 dados de dano.
  - **Pistoleiro:** Pode atacar com duas armas à distância (leves), removendo um dos dados de ataque e com 10 de penalidade em cada ataque.
  - **Arma para o Serviço:** Ao utilizar a fraqueza de um inimigo, causa 2 dados de dano adicional ao invés de um.
  - **Cuidadoso:** Caso não se mova antes de atacar neste turno e depois do ataque no turno anterior, recebe +3 em Pontaria neste turno.
  - **Elite:** Ao causar um crítico com um ataque à distância, pode atacar mais uma vez com a arma.
  - **Alvo do Caçador:** À qualquer momento do combate você pode designar um Alvo, você causa o seu valor de Pontaria como dano bônus nele, dobrado em críticos. Após a morte dele você pode designar um novo Alvo.

### ❖ Havoc

- **Vida:** 28 (+1d8 por nível)
- **Bônus de Armadura:** +2
- **Deslocamento:** 7
- **Perícias de Classe:** Luta, Cavalgar, Acrobacia, Atletismo, Reflexos, Percepção, Iniciativa.
- **Habilidades:**
  - **Olho por Olho:** Quando for sofrer um ataque corpo a corpo, pode escolher perder seu bônus de defesa mais alto para poder contra-atacar o inimigo caso ele falhe.
  - **Metralhadora:** Ataca com duas armas ou duas vezes com uma arma corpo a corpo, removendo um dos dados de ataque e com 10 de penalidade em cada ataque.
  - **COMBO BREAKER:** Causa +2 dados de dano caso o inimigo tenha acertado seus últimos dois ataques.
  - **Técnicas:** Teste de Luta contra um inimigo, deixando ele preso, cada rodada terá outro teste para continuar agarrado.
  - **Sem Escapatória:** Ao causar um crítico com um ataque corpo a corpo, diminui pela metade o movimento do alvo.
  - **Aagitado:** Recebe +2 de deslocamento no próximo turno caso tenha recebido mais que um ataque entre seus turnos.

### ❖ Fortress

- **Vida:** 32 (+1d8 por nível)
- **Bônus de Armadura:** +4
- **Deslocamento:** 6
- **Perícias de Classe:** Luta, Intimidação, Reflexos, Iniciativa, Fortitude, Atletismo, Cavalgar.
- **Habilidades:**
  - **Sobrecarga:** O maior dado tomado de dano corpo a corpo é causado como dano elétrico ao atacante.
  - **Berserk:** Quando com menos da metade da vida, causa +5 e recebe -5 de dano.
  - **Peso-pesado:** Pode empurrar os inimigos até 2 quadrados para trás num acerto corpo a corpo, até 3 quadrados em críticos.
  - **Trem-bala:** Ao se mover 5 ou mais quadrados em direção ao inimigo antes de atacar, causa +1 dado de dano.
  - **Chamariz:** Deixa um inimigo raivoso com um teste de Intimidação com DT10 + a Vontade do inimigo, deixando ele com -10 em testes de ataques contra qualquer um exceto você até o fim do combate (por uma rodada em bosses)
  - **Último Suspiro:** Uma vez por combate, adia o dano de um ataque fatal, você recebe o dano no final do seu próximo turno, outros danos dentro desse período são desconsiderados.

### ❖ Sage

- **Vida:** 26 (+1d6 por nível)
- **Bônus de Armadura:** +1
- **Deslocamento:** 7
- **Perícias de Classe:** Cura, Diplomacia, Iniciativa, Percepção, Vontade, Intuição, Sobrevivência.
- **Habilidades:**
  - **Curandeiro:** Seus testes de Cura curam 3d6 + SAB (dobrado para críticos).
  - **Nobreza:** Passa sua ação padrão para algum aliado.
  - **Incentivo:** Quando você causa um acerto crítico, você pode escolher um aliado na sua linha de visão para causar 2 dados de dano adicional no próximo ataque.
  - **Desestabilizar:** Neutraliza um inimigo por 3 turnos e faz ele errar o próximo ataque dele, funciona uma vez por inimigo, ação rápida.
  - **Psicologia:** Com um teste de Vontade de DT15, faz um aliado ter um bônus de +10 de ataque no próximo turno, uma vez por aliado por combate, ação rápida.
  - **Sorte programada:** Seus ataques funcionam em um ciclo de 6, com o sexto sempre sendo um acerto crítico, o ciclo se reinicia em todo combate.

### ❖ Pathfinder

- **Vida:** 26 (+1d6 por nível)
- **Bônus de Armadura:** 0
- **Deslocamento:** 7
- **Perícias de Classe:** Conhecimento, Investigação, Intuição, Vontade, Reflexos, Iniciativa, Jogatina
- **Habilidades:**
  - **Crafts:** Consegue modificar qualquer arma uma vez, com um teste de Conhecimento de DT 15 e 10 mil yen, caso falhe, não consegue a modificação, mas gasta metade do valor na próxima tentativa para a mesma arma. Modificações: +2 de acerto; +5 de dano; mudar o tipo de dano (armas físicas não podem se tornar balísticas e vice-versa). Modificações podem ser removidas.
  - **Holo-isca:** Consegue criar um Holograma de si mesmo por combate com um teste de Conhecimento. O Holograma se autodestrói ao seu comando, causando 3d6 + 10 (Crítico: 6d6 + 10) de dano do tipo que você escolher (exceto físico) numa área 2x2. O Holograma marca os inimigos que atirarem nele, funcionando como um hack na Pele. Alcance para posicionamento: 6. Se você e o Holograma estiverem à vista do inimigo, ele rola um teste de Intuição com Inteligência de DT 20, para decidir quem atacar.
  - **In a Blink:** Consegue improvisar uma Flashbang por combate com um teste de Conhecimento. A bang causa cegueira em todos numa área de 3x3 por 1 rodada, duas em caso de crítico no teste.

→ **Firewall:** Garante sucesso dos aliados na primeira tentativa de serem hackeados.

→ **Espião:** Tem um pequeno drone com uma câmera montada, pode ser usado de qualquer forma que você imaginar. Pode se autodestruir, causando o 6d6 de dano. Status do Drone:

- **Vida:** 12 (Conserto completo: Teste de Conhecimento de DT 15 + 100 yen, Cópia: 8 mil yen)

- **Armadura:** Teste de Reflexos

- **Deslocamento:** 10

→ **Invasor:** Hackeia uma prótese com um teste de Conhecimento contra a Vontade do alvo (funciona apenas uma vez por prótese), com os seguintes efeitos:

- **Braços:** Força o alvo a atacar alguém à sua escolha, um turno.

- **Pernas:** Controla o movimento do alvo, dois turnos.

- **Olhos:** Enxerga pelos olhos dele e/ou causa cegueira, dois turnos.

- **Garganta:** Fala pela boca do alvo, seja criativo, um turno.

- **Ouvido:** Stuna o alvo, um turno.

- **Pele:** Pode ser visto através de objetos, -2 de defesa e -20 de Furtividade, 4 turnos.

- **Outros (não-prótese):** Condições definidas pelo Mestre.

#### - **Próteses**

A cada prótese depois da segunda, sofre 5 de dano elétrico adicional, o jogador pode aprimorar a prótese para inserir partes com habilidades especiais.

❖ **Braços** - +1 em Luta, +1 em Intimidação. +3 de dano base em corpo a corpo (dobra em críticos).

- **Soco foguete:** Impulsiona seu braço para frente como um foguete, alcance infinito em linha reta, 1d6 de dano a cada 2 quadrados que percorrer, escalando até 6d6. Crítico: +2 dados de dano. Teste de Pontaria com Força.

- **Grappling Hook:** Pode ser usado de 3 formas: +5 em Acrobacia, +2 de deslocamento em linha reta ou puxar inimigos até 8 de alcance de você para um quadrado adjacente ao seu.

❖ **Pernas** - +1 em Atletismo, +1 em Acrobacia. +2 de deslocamento.

- **Patins:** +3 de deslocamento adicional.

- **Perna foguete:** +2 de Atletismo e +2 de Acrobacia adicional.

❖ **Olhos** - +1 em Pontaria, +1 em Investigação. +3 de dano base em à distância (dobra em críticos)

- **Lentes de contato:** visão noturna e visão de calor.

- **Scanner:** Você consegue ver qualquer sessão da ficha de um alvo que você quiser.

❖ **Garganta** - +1 em Enganação, +1 em Atuação.

● **Granada de Som:** Stuna todos em um raio de 8 quadrados de você por um turno e causa 1d4 de dano.

● **Drive de Som:** Imita diversos sons.

❖ **Ouvido** - +5 em Percepção para audição, +2 em Intuição.

● **Sonar:** Você emite um pulso ultrassônico, funcionando basicamente como o sonar de um morcego, identificando tudo ao seu redor, por um turno.

● **Sexto Sentido:** +2 em Intuição, +1 em Reflexos, impossível de ser surpreendido.

❖ **Pele** - +1 em Furtividade, +1 em Ladinagem. Recebe -3 de dano por ataque.

● **Sangue Frio:** Imune à visão de calor e visão noturna.

● **Bolsos:** Você pode esconder qualquer coisa menor que você dentro do seu corpo.

#### - Aspecto Elemental

Habilidades especiais de cada elemento que gastam Mana para serem utilizadas, quando subindo de nível, é possível converter o 1d6 adicional de mana em vida. A mana se recarrega após um descanso longo, assim como a vida.

#### ❖ **Fogo**

● **Dawnblade:** Cria uma Espada que atira rajadas de Fogo a até 8 quadrados de você e ganha +1 de deslocamento, Gasta 3 mana por ataque, dano: 2d8 + 3DES, Crítico: 3d8 + 6DES, Gasta 5 de mana para conjurar uma rajada de fogo que cura um aliado em 2d8 + 2SAB.

● **Bomba Solar:** Sobrecarrega uma Granada com energia de Fogo ou gasta 4 de mana para criar uma Granada de Fogo - Causa metade do dano comum e cria uma área 2x2 de dano contínuo por 2 turnos, causando o mesmo dano por turno.

● **Inferno:** Você cria uma parede de fogo, que dá cobertura de visibilidade para seus aliados e causa dano nos inimigos que tentarem atravessá-la, dano: 2d6 + SAB. A parede é colocada a até 6 quadrados de você e com comprimento de até 7 quadrados. Você gasta 2 de mana por turno que a deixa ativa.

● **Clarão da Fênix:** Você consegue se teleportar em uma distância do dobro do seu movimento, causando cegueira por um turno nos quadrados adjacentes ao final. Gasta 10 de mana.

#### ❖ **Vácuo**

● **Sentinel:** Cria um Escudo de Vácuo que intercepta ataques, você recebe -1 dado de dano e +5 de armadura, você não pode atacar enquanto com ele ativo, gasta 2 de mana por turno que permanecer ativo e +5 para cada ataque que defender, o deslocamento se aplica para defender um aliado.

● **Bomba Neutra:** Sobrecarrega uma Granada com energia de Vácuo ou gasta 4 de mana para criar uma Granada de Vácuo - Causa metade do dano

comum, faz o inimigo receber +5 de dano de todos os ataques e o neutraliza por uma rodada.

- **Buraco Negro:** Gasta 4 de mana e arremessa um pequeno buraco negro a até 8 quadrados de alcance, atraindo todos os inimigos para o centro dele e deixando todos presos até seu próximo turno. É possível se agarrar à cobertura passando em um teste de Fortitude com Força e DT 20. Atinge uma área de 3x3, a área aumenta com quanto mais mana você gasta até um máximo de 9x9 aos 10 de mana.

- **Reino Sombrio:** Você convoca um inimigo para um combate 1x1, o combate dura 3 turnos de cada um, não é possível interrompê-lo. Gasta 10 de mana.

#### ❖ Eletricidade

- **Strider:** Cria um longo Bastão Elétrico, ganhando +2 de defesa e podendo atacar todos os inimigos num raio de 2 quadrados de você, Gasta 3 mana por ataque, dano: 2d8 + 2FOR, Crítico: 3d8 + 4FOR.

- **EMP:** Sobrecarrega uma Granada com energia Elétrica ou gasta 4 de mana para criar uma Granada Elétrica - Causa metade do dano comum e stun de um turno.

- **Alta Tensão:** Você pode atacar pulando de um inimigo para o outro, desde que eles estejam a até 3 quadrados de distância um do outro, gastando 4+1 de mana para cada ataque adicional, um pulo por inimigo, por turno.

- **Redirecionar Corrente:** Você marca todos os inimigos que atinge com suas habilidades elétricas. Você pode magnetizar as armas de dois inimigos marcados, forçando elas a se unirem. Com um teste de Fortitude com Força e DT 20, os inimigos conseguem manter as armas em mãos. Gasta 8 de mana.

#### - Armas corpo a corpo (Luta)

##### ❖ Manoplas

- Bônus de Ataque: +5 (FOR)
- Dano: 2d6 + FOR
- Crítico: 3d6 + 2FOR
- Tipo: Físico
- Alcance: 1

##### ❖ Katana

- Bônus de Ataque: 0 (FOR ou DES)
- Dano: 2d6 + FOR + DES
- Crítico: 3d6 + 2FOR + 2DES
- Tipo: Físico
- Alcance: 1

❖ **Nunchucks**

- Bônus de Ataque: +5 (DES)
- Dano: 2d6 + DES
- Crítico: 3d6 + 2DES
- Tipo: Físico
- Alcance: 1

❖ **Bastão curto**

- Bônus de Ataque: +5 (FOR)
- Dano: 1d8 + 2FOR
- Crítico: 2d8 + 3FOR
- Tipo: Físico
- Alcance: 1

❖ **Bastão longo**

- Bônus de Ataque: +5 (DES)
- Dano: 1d8 + 2DES
- Crítico: 2d8 + 3DES
- Tipo: Físico
- Alcance: 1

❖ **Faca** (pode ser arremessada)

- Bônus de Ataque: +10 (DES) / 0 (DES)
- Dano: 2d4 + DES
- Crítico: 3d4 + 2DES
- Tipo: Físico
- Alcance: 1 / 3

❖ **Tomahawk** (pode ser arremessado)

- Bônus de Ataque: +10 (FOR) / 0 (FOR)
- Dano: 2d4 + FOR
- Crítico: 3d4 + 2FOR
- Tipo: Físico
- Alcance: 1 / 3

- **Armas à distância (Pontaria)**

❖ **Pistola** (leve)

- Bônus de Ataque: +5 (DES)
- Dano: 2d6 + 3
- Crítico: 3d6 + 6
- Tipo: Balístico
- Alcance: 10



❖ **Rhino** (leve)

- Bônus de Ataque: 0 (DES)
- Dano:  $2d8 + 2$
- Crítico:  $3d8 + 4$
- Tipo: Balístico
- Alcance: 10

❖ **Uzi** (leve)

- Bônus de Ataque: 0 (DES)
- Dano:  $3d4 + 3$
- Crítico:  $5d4 + 5$
- Tipo: Balístico
- Alcance: 8

❖ **Shotgun**

- Bônus de Ataque: 0 (FOR ou DES)
- Dano:  $4d4 + 4$
- Crítico:  $6d4 + 8$
- Tipo: Balístico
- Alcance: 5

❖ **Minigun** (pesada)

- Bônus de Ataque: -10 (FOR)
- Dano:  $4d4 + 2$
- Crítico:  $6d4 + 4$
- Tipo: Balístico
- Alcance: Cone de 3x7 (Base x Altura)

❖ **Sniper**

- Bônus de Ataque: 0 (DES)
- Dano:  $2d10 + 2$
- Crítico:  $4d10 + 6$ , vara inimigos
- Tipo: Balístico
- Alcance: 14, não pode ser utilizada à menos de 6

❖ **Bazooka** (pesada, foguetes limitados) (preço por foguete: 3000 yen)

- Bônus de Ataque: -10 (FOR ou DES)
- Dano:  $6d6 + 10$
- Crítico:  $10d6 + 20$
- Tipo: Balístico
- Alcance: 16, área 3x3, não pode ser utilizada à menos de 8

❖ **Granada** (limitadas) (preço: 1500 yen)

- Bônus de Ataque: -5 (FOR ou DES)
- Dano: 3d6 + 5
- Crítico: 6d6 + 15
- Tipo: Balístico
- Alcance: 8, área 2x2

❖ **Shuriken** (500 yen)

- Bônus de Ataque: +5 (DES)
- Dano: 2d4 + 4
- Crítico: 4d4 + 8
- Tipo: Físico
- Alcance: 10
- Especial: Completamente silenciosa e pode ser arremessada em curvas. Pode ser comandada à explodir para causar +2d6 de dano balístico, destruindo ela.

- **Armas especiais**

Armas 2-em-1 que usam Luta/Pontaria

❖ **Manoplas-Shotgun** (pesada)

- Bônus de Ataque: +5 (FOR) / 0 (FOR ou DES)
- Dano: 2d6 + 2FOR / 4d4 + 5
- Crítico: 4d6 + 4FOR / 7d4 + 12
- Tipo: Físico / Balístico
- Alcance: 1 / 5

❖ **Foice-Sniper**

- Bônus de Ataque: 0 (DES) / 0 (DES)
- Dano: 2d8 + DES / 2d10 + 3
- Crítico: 4d8 + 2DES / 5d10 + 8, vara inimigos
- Tipo: Físico / Balístico
- Alcance: 2 / 14, não pode ser utilizada à menos de 6

❖ **Katana&Pistola**

- Bônus de Ataque: 0 (FOR ou DES) / +5 (DES)
- Dano: 2d6 + 2FOR + 2DES / 2d6 + 4
- Crítico: 4d6 + 3FOR + 3DES / 4d6 + 10
- Tipo: Físico / Balístico
- Alcance: 1 / 10

### ❖ **Nunchucks-Revolver**

- Bônus de Ataque: +5 (DES) / 0 (DES)
- Dano: 2d6 + 2DES / 2d8 + 3
- Crítico: 4d6 + 4DES / 4d8 + 8
- Tipo: Físico / Balístico
- Alcance: 1 / 10

#### - **Itens**

- Silenciador: Deixa uma Pistola, Rhino ou Sniper silenciada, perdendo os modificadores de dano fixo, mas evitando a desvantagem em Furtividade no turno seguinte ao ataque (3000 yen).
- Mira Telescópica: Aumenta o alcance de uma Pistola ou Rhino em 2 (1000 yen).
- Bastão Extensível: +2 em Acrobacia, não se aplica quando segurando uma arma (1000 yen).
- Medkit: +2 em Cura, apenas fora de combate (1000 yen).
- Kit de Arrombamento: +2 em Ladinagem para arrombar fechaduras (1000 yen).
- Bomba de Fumaça: +5 em Furtividade, gasta. (500 yen)
- Smartphone: Bem útil, +2 em Conhecimento, apenas fora de combate (3000 yen).
- Rush: Droga (adrenalina), +1 de deslocamento, +2 em Reflexos, até o fim do combate. Com menos da metade da vida, dobra o deslocamento, se não se mover pelo menos 6 quadrados todo turno, desmaia. Não pode guardar turnos.
- Cybertrip: Droga (visão em alto contraste), recebe e causa -1 dado de dano, três turnos.
- Re-lax: Droga (alucinógena), cura e previne qualquer debuff por 2 turnos. -5 em todos os testes.
- Armadura Pesada: +4 de Armadura, Penalidade -2 (Deslocamento e Perícias) (8000 yen).
- Colete Blindado: +2 de Armadura, Penalidade -1 (Deslocamento e Perícias) (5000 yen).
- Capacete Blindado: +1 de Armadura (4000 yen).
- Escudo: +2 de Armadura, Penalidade -1 (Deslocamento e Perícias), ocupa uma das mãos (5000 yen).

#### - **Efeitos**

**Físicos**: Resiste com um Teste de Fortitude com DT 20. (exceto quando especificado)

- Cegueira: Transforma os testes de ataque em Intuição com DT 20.
- Stun: Impossibilitado de agir.
- Preso: Impossibilitado de utilizar ações de movimento.

**Mentais:** Resiste com um Teste de Vontade com DT 10 + a Vontade do Causador. (exceto quando especificado)

- **Raivoso:** Você é obrigado a atacar o causador do debuff.
- **Neutralizado:** Impossibilitado de usar o Aspecto Elemental.

- **Perícias**

O primeiro treino em uma perícia te dá +2, os treinos seguintes te dão +1. Os testes funcionam da seguinte forma: Por exemplo, para um teste de Pontaria com Destreza, você joga 1+DES d20s e soma o seu valor de Pontaria ao resultado do dado mais alto. Quando o teste não especifica qual Habilidade é usada, se utiliza a habilidade padrão da Perícia, visível na ficha. Em testes empatados a vitória é do defensor. DT: Dificuldade de Teste.

- **Acrobacia:** Manobras, escalada.
- **Adestramento:** Apaziguar animais ou máquinas selvagens.
- **Atletismo:** Correr, fôlego.
- **Atuação:** Imitar coisas.
- **Cavalgar:** Dirigir.
- **Conhecimento:** Saber informações.
- **Cura:** Tratar ou analisar medicamento alguém, +1d6 de vida. Salvar alguém da morte tem DT 20.
- **Diplomacia:** Persuasão, interações sociais positivas.
- **Enganação:** Mentir.
- **Fortitude:** Resistir condições físicas ou à morte (DT 15 com 2 acertos, 3 chances).
- **Furtividade:** Não ser percebido, -20 em quando o inimigo já te notou.
- **Guerra:** Habilidade de administração de pessoas em batalha, criar estratégias.
- **Iniciativa:** Decide a ordem de ações em combate.
- **Intimidação:** Intimidar.
- **Intuição:** “Sexto sentido”.
- **Investigação:** Encontrar pistas e descobrir informações.
- **Jogatina:** Habilidade em jogos.
- **Ladinagem:** Roubo, arrombamento, habilidades de ladrão.
- **Luta:** Ataque corpo-a-corpo.
- **Misticismo:** Conhecimento sobre cultos ou mitologia.
- **Navegação:** Pilotar veículos aquáticos.
- **Nobreza:** Ser reconhecido por pessoas.
- **Ofício:** Habilidades específicas do trabalho do personagem, de acordo com a backstory, recebe treino 3 inicialmente.
- **Percepção:** Audição ou visão, para perceber coisas.
- **Pontaria:** Ataques à distância.
- **Reflexos:** Desviar de ataques em área ou surpresa.
- **Religião:** Conhecimento sobre religião.
- **Sobrevivência:** Habilidades de sobrevivência, cozinhar, fazer fogo.
- **Vontade:** Resistir condições mentais, como ser hackeado.