LVL 1 – 5 (1):

• Intimidar (3): d20 para o inimigo não agir contra você pelas próximas 1 – 3 rodadas. 2x por bat.

• Provocar (3): d20 para chamar a atenção de um inimigo pelas próximas 2 – 5 rodadas. 2x por bat.

• Arremesso (3): d12 para arremessar algo com 2x DMG + 3x STR como dano, e d20 para arma cair em um lugar acessível. 5x por dia

• Investida (3): investe contra um inimigo causando 4x STR, e garante um ataque certeiro. – 3x por dia

• Marchar (3): realiza um movimento junto com todos os integrantes a um destino desejado pelo usuário, aliados podem realizar os próximos movimentos com garantia. 1x por dia.

• Gritar (3): d20 para deixar um inimigo com eficiência reduzida pela metade pela as próximas 2 rodas. 1x por bat.

• Encarar (3): evolui percepção para poder antecipar movimentos inimigos com 1 – 3 de precisão, mais d20. X de percepção.

LVL 5 – 10 (2):

• Espancar (4): d4 – d6 para uma série de golpes a mão livre baseado no STR, se cair 4 – 5 a skill é resetada, se cair 6 os dois últimos acertos são críticos mais DMG. 1x por bat.

• Raiva (4): entre em um estado por 2 - 4 rodadas onde todos ataques de você ou contra não precisem de acerto. 2x por batalha

• Vanguarda (4): Protege dos próximos 1 – 5 movimentos hostis, porém é quebrada imediatamente por ataques furtivos, caso seja quebrada aumenta a RES em 10%. 1x por bat.

• Atropelar (4): Ganha mais 1 – 3x Investida, a skill em si causa o efeito de investida atual a mais de 4 – 8 inimigos, e d20 para atordoar cada um, com preferência do mais fraco ao mais forte. 1x por dia

• Executar (4): Se o alvo ficar ou possuir 5 – 10 de HP + 0.05x VIT do usuário, o usuário pode executá-lo a qualquer momento, inclusive intervir jogadas, lembrando que MATA. Sempre.

• Concentrar (4): não sofrer danos por duas rodadas, aumenta chance de batalha a 1 – 2 no d20 no próximo turno. Sempre

• Punho (4): Interrompe uma jogada inimiga, até no meio dela, e faz com que ele não possa usar o mesmo movimento especial pelas próximas d4 + 1 – 4 rodadas. 2x por inimigo.

LVL 10 – 15 (3):

• Aprimorar (5): joga um d4 e ganhe outra jogada, a próxima jogada terá a quantidade do número tirado no d4 de eficiência, mais um bônus primário de 5 – 15 e secundário de 10 – 30. 1x por dia.

• Desmembrar (5): se um ataque for maior que um quarto da vida do oponente, amputa-se um membro dele, Passiva opcional, e reduz permanentemente do oponente, atributos primários em 2 – 6, secundários 10 – 20. 1x por inimigo.

• Transpor (5): seus ataques causam um quarto do dano a inimigos próximos a 2 – 6 metros de distância, tanto a passiva quanto o raio de Transpor são opcionais. Sempre.

• Enfurecer (5): Adiciona mais 1 – 2 cargas de Raiva, aumenta os números de rodadas para 3 – 5 (baseado em ira), retira seus efeitos negativos e aumenta o DMG para 10% – 40% durante a raiva. Após a aprimoração, o DMG e RES do usuário é reduzido a 40% – 80%, aprimorar raiva é opcional. A mesma quantia de x que raiva.

• Quebrar (15): joga um d20, mais de 12 incapacita o uso da arma inimiga por cinco rodadas, mais de 16 deixa uma rachadura na arma inimiga reduzindo permanentemente seus atributos em um quinto, mais de 18 quebra a arma tirando ela da batalha, 20 quebra ela de vez. Menos 10 incapacita sua própria arma por três rodadas, menos de 6 quebra sua arma sendo necessário concertara-la futuramente fora de batalha, igual a 1 quebra sua arma permanentemente. Sempre.

• Duelar (5): Faz uma ligação a um inimigo, fazendo com que os dois sejam obrigados a lutarem até a morte, e não podendo atacar outros ou ser atacado, os duelistas ganham 25% – 35% de DMG e STR. 1x por dia.

• Determinar (5): Passiva – as próximas 1 – 4 ações hostis de origem magica são ignoradas, ao ativar converte os acúmulos de Determinação restantes 20% de RES adicional. 1x por batalha

LVL 15 – 20 (4):

• Fissurar (10): pisa no chão, fissurando 20 – 50 metros ao seu redor, raio da fissura opcional, causando 4x VIT como dano, e reduzindo a VEL inimiga em 10% – 30% enquanto estiver na área de fissura. 1x por 3 dias.

• Revidar (10): depois de perder metade da vida, o usuário ruge causando um quarto de sua vida perdida mais 1x VIT + RES a todo os inimigos da batalha. 1x a cada 4 – 2 dias.

• Pecado Capital IRA (20): Evolui enfurecer, removendo seus efeitos negativos, e duplica o DMG e RES durante o RAIVA, após o fim da duração a vida do usuário vai para um quarto. Se o usuário morrer durante o efeito ele retorna com metade do HP e sem toda as skills relacionadas a RAIVA por uma semana. 1x por 3 dias.

• Homicídio (10): Aumenta o bônus de Executar para 0.1x, e para cada morte ganha 1 – 3 VIT.

• Chamado de Ares (10): Convoca o poder de Ares para fazer um julgamento de guerra, caso o STR tenha uma diferença de 0.5 – 2 x de STR e seus componentes, ele soma e faz media de todos eles.

• Fervor (10): Passiva opcional, Caso cause danos no oponente, aumenta o DMG e VEL em 3 – 6 por golpe, durante a batalha.

• Ecoar (50): Sua próxima ação tem 10x de eficiência e atinge todos os inimigos em um raio de 20 metros. 1 vez por semana.

• Ordenar (100): Após ganhar uma luta, d100 para contratar o oponente como capanga.