**Barganhar (P) {**Dois pontos XP**}:**

*“Espada vence, mas não convence”*

* Descrição: Através do diálogo, o usuário utiliza a lábia a fim de sobrepor negócios financeiros. Baseando-se em um teste de Carisma, garantindo negócios, descontos ou aumentos.
* Utilidade: (d100 + CHR) / 2 = Desconto ou Aumento, depende principalmente da escolha do usuário. Para cada 10 de CHR é necessário um d4 amais na soma antes da divisão por dois. (Há exceções quando os dados caírem na face máxima. O estado de desconto se tornará *gratuito*, e em casos de aumento será o dobro.)

OBS: *Barganhar* pode ser usado em trocas, com valores baseados em raridade. Além de poder utiliza-lo para criar relações ou até mesmo contratos e organizações.

* Tipo: Habilidade Psicológica Alvo.
* Custo: -5 MP como base, -5 MP para cada 10 de CHR.
* Recarga: Apenas com o termino da batalha/Discussão.
* Consequências: Inimigos que foram vítimas de *Barganhar* falho provindo do usuário não podem receber a mesma habilidade por uma semana, podendo o tempo variar com base no oponente. A variação de tempo não deve ser informada ao jogador.
* Requisitos: Poder se comunicar.

**Inspirar (P) {** Dois pontos XP**}:**

*“Se não acredita em você, viva por min”*

* Descrição: O usuário pode alternar entre abater o inimigo, ou, o convencer a lutar e viver pelo usuário.
* Utilidade: (SPR + CHR). Se essa soma for maior que a soma do oponente ele se torna *Lacaio*. O oponente dependendo de sua *Moral*, *Comportamento* ou *Tendência* pode jogar um d20 para resistir. Neste caso o usuário deverá sobrepor o valor do oponente com também um d20.
* Tipo: Habilidade Psicológica Alvo/Múltipla.
* Custo: Todo MP restante.
* Recarga: Pode ser utilizado apenas uma vez a cada oponente na mesma batalha.
* Consequências: Inimigos que foram vítimas de *Inspirar* falho provindo do usuário não podem receber a mesma habilidade por uma semana, podendo o tempo variar com base no oponente. A variação de tempo não deve ser informada ao jogador. A variação pode ser permanente.
* Requisitos: Poder se Comunicar, porém com base em algumas circunstâncias pode ser anulado, aprimorado ou dificultado.

**Nocautear (P) {**Três pontos de XP**}:**

*“Frase de efeito”*

* **Descrição:** \*
* **Utilidade:** \*
* **Tipo:** Físico Alvo.
* **Custo:** \*
* **Recarga:** \*
* **Consequências:** \*
* **Requisitos:** \*

**//**

**Nome (Identificação) {**Aprender**}:**

*“Frase de efeito”*

* **Descrição:** \*
* **Utilidade:** \*
* **Tipo:** \*
* **Custo:** \*
* **Recarga:** \*
* **Consequências:** \*
* **Requisitos:** \*