LVL 1 – 5 (1):

• Barganhar (2): D100 com CHR de bônus, o número que der dívida por 4 – 2, o resultado será a porcentagem de desconto, caso acerte 100 sem o bônus, o produto será de graça. Funciona como forma de vender também, porem a porcentagem é de aumento. Min 10%. Sempre.

• Sussurro (5): As próximas d4 jogadas serão ocultas por parte do time. 2x por dia.

• Charme (2): Evolui teste de carisma em relação a seres racionais, opcional, para manipular o alvo por 1 – 3 rodadas. 2x por bat.

• Sujeira (2): Oferece 1 – 3 habilidades, respectivamente Furto com d20, Fingir de morto com d4 e trapacear com d100.

• Nocautear (2): d100 com bônus de VEL para atordoar um alvo eternamente até receber um ataque, 1 – 3 oponentes podem estar nesse efeito por vez, não funciona 2x no mesmo alvo por dia. 1x por alvo por dia.

• Roubar vestes (4): demora d4 rodadas para roubar e pôr as vestes da vítima, só funciona se ela estiver inconsciente durante o processo. Sempre.

• Trombar (2): Ganha a aura “Trombadinha” que necessita de 16 no d20 para ser revelado pelo inimigo, caso seja revelado o usuário não poderá usar mais Trombar pelo resto da bat. Se não ser revelado, o usuário pode realizar 2 movimentos especiais, esses movimentos só acontecerão depois de 2 turnos, não funciona com o mesmo inimigo para sempre. 1 – 3x por dia.

LVL 5 – 10 (2):

• Assassinar (3): Caso o inimigo não o veja, essa habilidade será disponível, cause 3 – 5 x VEL como dano, e o alvo tem dificuldade para de acertar nos próximos 2 ataques. 1x por oponente.

• Assalto (6): d20 para acertar, invade em frente a um inimigo furtando d4 itens, caso seja chefe diminui a chance de acerto, e quantidade de itens para 1. 1x por bat.

• Falsificar (3): Pode manipular itens e objetos para parecer ter mais ou menos valor, atributo e importância, d100 para acertar. 3 – 6 x por dia.

• Trafico (8): Permissão para entrar no submundo do mercado, com mais iguarias e por preços menores.

• Sequestro (3): Rapta um oponente, com d100, apenas 2 – 1 LVL menor que o seu, e requisita uma ordem, a vida do alvo está na mão do usuário. Só pode ser usado em uma batalha de mais de 2 oponentes, oponentes sequestrados caso lutem novamente com o usuário em outra batalha, não podem ser sequestrados. 1x por bat.

• Ofuscar (10): Passiva opcional – toda ação hostil contra alguém se for acertada, ativa Ofuscar, dando um golpe no rosto do oponente, ofuscando sua visão, e reduzindo em 1 seus atributos primários por um dia. Sempre

• Domar (10): Evolui teste de carisma em relação a seres irracionais, podendo fazer ele virar um mascote, nomear e ser comandado. Se errar, o alvo pode te acertar com garantia. Sempre.

• Esconder(F): Pode se esconder antes de começar uma batalha, garantindo duas jogadas ocultas (exceto sussurro), pode ser usado uma vez na batalha, para ocultar-se, precisa de um d20 para ter eficiência. Esconder pode ser usado em objetos e seres além de você.

LVL 10 – 15 (3):

• Camuflagem (F): Evolui esconder em casos de uso próprio, podendo ser usado 3x por bat. O d20 tem mais chance e o usuário tem a mesma cor de pele que o ambiente.

• Aumentar sentidos (10): Tem a capacidade de farejo, audição e tato melhorados, podendo identificar inimigos a 10 – 30, inimigos 3 LVL acima não são vistos, inimigos ocultos não são vistos, pode ser usado sempre quando não estiver na área revelada, pode ser usado novamente em uma área revelada gastando percepção, com d20 para revelar ocultos.

• Ataque rápido (4): 3x por inimigo, pode causar 2 - 4 ataques comuns certeiros antes ou depois da próxima ação, a próxima ação terá dano bônus com 1x VEL.

• Baixaria (6): Evolui Sujeira, oferece mais 1 – 4 habilidades, respectivamente Golpe baixo com d12 para acerto, que acerta a genital inimiga incapacitando alvo por 0.1x LUC jogadas, inimigos nunca mais conseguem receber essa habilidade de você. Dedo no olho com acerto d10, onde tenta cegar o inimigo até o fim do dia, acima de 6 será um olho e causa 2x VEL como dano, com 10 será os dois e ainda causa 4x LUC como dano, 1x por bat. Cuspir, causa d4 + VEL como dano, se cair 4 ambos valores ficam crítico e faz o barulho “SPLASH”, essa habilidade provoca o inimigo por d20 rodadas, só pode ser usado uma vez por bat. Humilhar, pode ser sempre um complemento de outro movimento especial, o usuário passa a mão em alguma parte do corpo do alvo, reduzindo INT e seus aspectos, primário 2 e secundário 4, mas aumentando seu CHR em 3.

• Glitch (6): Mente para o jogo, aumentando d100 os aspectos da AGI para a próxima ação, a próxima ação depois dessa recebera uma punição, o buff será um debuff na próxima jogada.

• Copia ligeira (15): Só pode ser usado uma vez a cada alvo, copiando sua última habilidade lançada. Apenas arte marcial, física, armas e trapaça.

• Marcação (10): Deixa uma marca em um inimigo, e a partir desse ponto cria-se um histórico de todas as suas ações, movimentos e etc. O alvo será revelado a todos integrantes do grupo, não podendo se ocultar. 1x por dia, porém se o alvo ser morto/derrotado pelo seu grupo a skill voltara.

LVL 15 – 20 (4):

• Aspecto da inveja (40): escolhe um aspecto do inimigo para o drenar inteiro, dura até o inimigo morrer, usuário morrer ou por opção do usuário. 1x por dia.

• Indomado (100): Pode sair de qualquer efeito negativo a qualquer momento. Sempre.

• Explodir Marca (25): Explode a skill Marcação causando o número de ações de históricos multiplicado por 0.3x LUC como dano.

• Invisibilidade (F): se oculta completamente, podendo realizar duas ações furtivas. 3x por bat.

• Jogabilidade (30): pode realizar duas vezes qualquer ação comum. Opcional.

• Sonegar (25): Pode criar um número de notas falsas ilimitado, porem quando usá-las necessitara de d100.

• Pancada (50): causa a soma de todos os atributos e aspectos como dano critico, só pode ser usado se alvo não sofreu quaisquer danos na batalha. 1x por bat.

• Chantagear (10): manipula o alvo quando obter informações cruciais sobre tal.