

- Dotes comunes: se elige una por personaje.
  - ✓ Ataque rápido: Atacas primero. La primera fuente de daño está aumentada en un 50%.
  - ✓ Ambidiestro: Permite utilizar ambas manos en el combate. Aunque la habilidad no es solamente en el uso de las manos. En combate permite usar dos armas, o un arma y un escudo. Por lo consiguiente se pueden hacer dos ataques, o un ataque y una defensa o un ataque y un movimiento corto. Otorga una acción extra.
  - ✓ Ráfaga: Con arrojadizas o armas de fuego, puedes atacar 5 veces en un turno. 3tR
  - ✓ Combo: Con una o dos armas melé, se pueden dar 5 golpes en total en un turno. 3tR.
  - ✓ Noquear: Embistes con mucha fuerza y aturdes a un objetivo por el turno. Fuera del combate, queda inconsciente por 6 horas. 1tR por objetivo cuando termina el aturdimiento.
  - ✓ Ejecución sigilosa: Puedes asesinar a un enemigo pequeño o mediano, que no sea un jugador o un NPC relevante en la historia. Si usas la habilidad desde el sigilo no fallará. Fuera de este tiene un penalizador de +10.
  - ✓ Armas cargadas: Imbuyes un arma en veneno que ocasiona 35 de daño durante 6 turnos. El veneno no se acumula en daño ni duración en un mismo objetivo. 2tR.
  - ✓ Supercrítico: La habilidad consume dos acciones. En la primera acción canaliza para no fallar el próximo ataque. En la segunda turno asegura el crítico y en la tercera ataca. El crítico es del 250%.
  - ✓ Ataque en movimiento: Atacar permite moverse hasta 3 casillas que no afectan las casillas de agilidad generales.
  - ✓ Desarme: Puedes quitarle el arma a un enemigo durante dos turnos. 2tR por objetivo.
  - ✓ Contraataque: Tras defender un ataque, se puede atacar. Al defender un ataque proveniente de un contrataque desaparece el penalizador de +6. Se puede contraatacar un máximo de 2 veces un mismo ataque.
  - ✓ Aguante: Posee -3 en tiradas de salvación y extraordinarias.
  - ✓ Amenazante: Disminuye 30 puntos el daño de los ataques con armas de los enemigos.
  - ✓ Desviar proyectiles: Desvías proyectiles acorde a tu nivel de destreza. Con valores de 3-10 desvías armas arrojadizas, de 11-20 puede desviar también flechas y saetas, y de 21-25 puedes desviar cualquier proyectil físico.
  - ✓ Armadura muscular: Obtienes 20 de modificador de armadura contra todos los daños de forma base.
  - ✓ Esgrimista: Al usar las armas cuerpo a cuerpo, aplicas el efecto marcial y aumentas su daño en 30.
  - ✓ Artillero: Los críticos con armas a distancia se aplican con un dado de 14 o menos. Al aplicar un crítico puedes volver a disparar.
  - ✓ Radar interno: Tiene tres variantes pero se puede elegir solo una.

- Sismo génesis: Si se está descalzo, puede sentir las vibraciones del suelo, pudiendo detectar el movimiento de un ser, su velocidad, dirección y tamaño hasta en un radio de 1,5 km.
- Rastreo primitivo: Puedes detectar y seguir olores o su rastro hasta 1,5km de distancia.
- Secuenciación timpánica: Puedes detectar sonidos y determinar la velocidad del ser hasta 1,5 km.