Différentes habiletés :

Ces capacités sont triées selon trois axes :

1. Création : Permet plus ou moins la création d’objets.
2. Morphologie : Change la morphologie de l’espèce.
3. Amélioration : Améliore les stats que possède déjà l’espèce.

* Créativité (10/0/0), (à combiner avec d'autres habiletés) : Peut construire armes, pièges et outils (castor, oiseaux, fourmis).
* Pouces opposables (5/5/0) : Améliore la créativité.
* Tentacules (5/5/0): Idem.
* Tissage de toile (soie) (5/5/0).
* Métamorphose (sans nymphe) (0/5/5): Permet d’améliorer ses stats en changeant de corps.
* Métamorphose (avec nymphe) (0/5/5): Permet, en passant par un stade nymphal, de changer de corps et d’améliorer ses caractéristiques. La nymphe ne se nourrit pas, est immobile, ne peut attaquer mais est plus résistante. L’imago a des stats améliorées.
* Bioluminescence (déf)(fireflies&some fish) (0/5/5): Augmente la fréquence l'accouplement et la résistance aux prédateurs.
* Bioluminescence (att) (0/5/5): Leurre les proies.
* Ailes (0/10/0): Permet de devenir aérien.
* Nageoire (0/10/0) : Permet de devenir aquatique.
* Photosynthèse (0/0/10) : Permet de devenir autotrophe.
* Poison (0/0/10): ajout de poison (ou de poison plus efficace) aux mécanismes d’attaque.
* Multitasking (0/0/10) : +1 action.
* Hibernation (0/0/10).
* Radar (0/0/10): Développe l’audition.
* Vision améliorée (0/0/10): Développe la vision.
* Odorat amélioré (0/0/10): Développe l’odorat.
* Phéromones (0/0/10): Augmente la résistance (en « prévenant » les autres individus d’un danger), la durée de reproduction (attirance sexuelle), et l’attaque (chasse améliorée)