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 1 – 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. 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 – 17 e secundário de 13 – 43. 1x por dia.
* Desmembrar (5): se um taque for maior que um quarto da vida do oponente, amputa se um membro dele, opcional, e reduz permanentemente do oponente atributos primários em 2 – 8, secundários 10 – 27. 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 pelo até concertar, 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 ação hostil 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 perdia 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 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 dano, aumenta o DMG e VEL em 4 – 7 por golpe.
* 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.