

Les habiletés avancées sont achetées avec les points d'expérience au même titre que les autres habiletés mais nécessitent un apprentissage en jeu grâce à une quête personnalisée afin d'être actives.

Attaque surprise avancée

Coût : 10*(7)

Pré-requis : Attaque surprise niveau 7

Effet : Ajoute un bonus de +3 aux dégâts des attaques surprises par niveau.

Attaque surprise ultime

Coût : 12*(6)

Pré-requis : Attaque surprise avancée niveau 7

Effet : Ajoute un bonus de +3 aux dégâts des attaques surprises par niveau.

Botte de combat : Agilité niveau 4

Coût : 12

Pré-requis : Esquive 2, Botte de combat : Agilité niveau 3

Effet : Ajoute un bonus de +1 aux dégâts lorsque l'utilisateur manie deux armes.

Botte de combat : Finesse niveau 4

Coût : 10

Pré-requis : Botte de combat : Finesse niveau 3

Effet : Ajoute un bonus de +1 aux dégâts lorsque l'utilisateur manie son arme de prédilection. Fonctionne seulement quand l'utilisateur combat avec une seule arme. Il ne peut utiliser ni les armes à deux mains, ni les boucliers.

Botte de combat : Finesse niveau 5

Coût : 10

Pré-requis : Botte de combat : Finesse niveau 4

Effet : Permet de désarmer une cible une fois supplémentaire par scénario. L'utilisateur doit faire tourner son arme autour de celle de la cible.

Coup engourdissant

Coût : 15

Pré-requis : Coup précis niveau 4, Arme de prédilection

Effet : Permet à l'utilisateur, une fois par scénario, de paralyser un bras ou une jambe avec son arme de prédilection. Doit frapper la partie que l'on veut paralyser. Durée: 2 min. Ceci est un effet corporel égal au niveau de Coup précis.

Coup paralysant

Coût : 15

Pré-requis : Coup précis niveau 8

Effet : Permet à l'utilisateur une fois par scénario de paralyser complètement une cible avec son arme de prédilection. Doit frapper le tronc. Dure 1 min. Ceci est un effet corporel égal au niveau de Coup précis.

Défense réflexe supérieure

Coût : 12*(5)

Pré-requis : Défense réflexe niveau 4

Effet : Permet d'ignorer les effets de niveaux égaux ou inférieurs et qui ont des effets de type réflexe. Habileté passive qui est active en tout temps.