Sytém postav jen pomoc ZS (uprava pravidel)

Stejně jako u pravidel pro mocné tak povolání je jen seznam zvláštních schopností co mají něco společného. Je pět druhů zvláštních schopností:

Skupina dovednost má pět stupňů pokaždé když si vezme znovu tuto ZS tak získá bonus +1 k hodu na dovednost

Vyhrazená skupina dovedností má pět stupňů pokaždé když si vezme znovu tuto ZS tak získá bonus +1 k hodu na dovednost

Doplňková vyhrazená dovednost jsem patří dovednosti co rozšiřují možnost použití ZS - dovednost nebo vyhrazená dovednost.

Specializace sem patří ZS co dávají postavě zběhlost, mistrovství, obranu a rozsáhle zdarma.

Obsahová pravomoc sem patří schopnost postavy ovlivnit příběh

Ostatní zvláštní schopnosti umožňuje za vyhrazené situace speciální bonus nebo činnost

Pro získání ZS z pokročilého povolání nebo mistrovského postava musí mýt 12 nebo 6 ZS - dovednost nebo vyhrazená dovednost z podmiňujících povolání.

Pro získání specializace musí mít postava minimálně dvě úrovně dané ZS - skupina dovedností nebo skupina vyhrazených dovedností, pro nadání musí mýt 3 a pro mistrovství musí mít 4.

Pro získání úrovně 3 musí mýt postava víc než 15 úrovní za sebou, pro získání 4 úrovně musí mýt víc jak 20 a pro získání 5 úrovně víc jak 25.

Postava si nesmí vzít dvě úrovně po sobě ZS ze stejného povolání. Tedy 5 ZS musí být mezera než si vezme postava znovu stejnou ZS - skupina dovedností nebo skupina vyhrazených dovedností.

Postava si nesmí vzít dvě úrovně po sobě zdroj.

Postava na každé úrovni získá možnost si zvýšit 3 ZS s toho jedna může být maximálně specializace a nebo si může zvýšit zdroj a jednu ZS.

ZÁKLADNÍ POVOLÁNÍ

Bojovník

Skupina dovedností

Pěší boj se zbraní zblízka proti lidem a zvířatům

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce kde se používá pěší boj se zbraní proti lidem. (bez aktivace tělo)

- Pěší boj se zbraní proti lidem: útok, obrana, finty
- Pěší boj se zbraní proti zvířatům: útok, obrana, finty
- Zručnost se zbraní: vyhazování a chytání zbraně, rozsekávání šátků ve vzduchu, chytání hozených věnců na kopí a podobně

Pěší boj beze zbraně zblízka proti lidem a zvířatům

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce kde se používá pěší boj beze zbraně proti lidem. (bez aktivace tělo)

- Pěší boj beze zbraně proti lidem: útok, obrana, finty
- Pěší boj beze zbraně proti zvířatům: útok, obrana, finty

Síla

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce kde se používá síla. (bez aktivace tělo)

- Hrubá síla: vyrážení dveří, zdvihání břemen

Bojovnické znalosti

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce kde se využije bojovnické znalosti. (bez aktivace duše)

- Bájesloví: legendy o slavných bitvách, zbraních a válečnících
- Znalost výzbroje: odhad kvality, ceny a nemagických schopností zbraně či zbroje, povědomí o výrobních postupech

Sebedůvěra

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce kde při použije sebedůvěra. (bez aktivace vliv)

- Chvástání: vychvalování svých činů a schopností, získávání úcty a obdivu
- Ocenění a ostouzení: umění pochválit či pohanět cizí výzbroj či bojové schopnosti
- Zastrašování lidí: zlomení morálky, zahnání na útěk

Lovec

Skupina dovedností

Pěší střelba proti lidem a zvířatům

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce kde se používá pěší střelba proti lidem a zvířatům. (bez aktivace, Tělo)

- Pěší střelba na lidi: používání střelných zbraní od krátkého luku až po kuši
- Pěší střelba na zvířata: používání střelných zbraní od krátkého luku až po kuši
- Pěší střelba na terč: střelba na neživé cíle

Průzkum divočiny

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při průzkumu divočiny. (bez aktivace, Duše)

- Tichý pohyb v divočině: lehké našlapování, plížení se
- Smysly: zrak, sluch, čich, chuť, hmat, prohledávání, postřeh
- Skrývání se v divočině: nalezení úkrytu pro sebe nebo pro předmět

Lov a přežití v divočině

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při lovu a přežití v divočině. (bez aktivace, Duše)

- Zálesáctví: rozdělání ohně, nalezení přístřeší, potravy a vody, vaření
- Orientace v divočině: znalost zákonitostí prostředí, odhad správného směru, vyhýbání se nebezpečným místům a jevům
- Otužilost: snášení zimy, hladu, žízně, dlouhé pochody
- Pohyb ve vodě: plavání, řízení člunu a voru, pádlování
- Lovecké pasti: líčení, nalézání a zneškodňování loveckých pastí (například smyčky, oka, padající stromy a kameny), odhad jejich síly a účinků, kladení návnad na zvířata, příprava tenat na ptáky
- Rybolov: příprava vrší na ryby, lov na udici
- Zpracování kořisti: stažení kožešiny, vyčinění a výroba z kůže, řemeslné zpracování kostí, zubů a klů, znalost trhů s masem, kožešinami a trofejemi, znalost cen

Stopař

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při stopování a zakrývání stop. (bez aktivace, Duše)

- Stopování: čtení a sledování stop živých tvorů (otisků, výkalů, zbytků ohnišť aj.), svedení ze stopy, zahlazování stop

Jednání se zvířaty a vedené zvířat

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce kde se při ochočování si zvířat, využívání zvířat pomocí povelů a v zastrašování zvířat. (bez aktivace, Vliv)

- Znalost zvířat: odhad hranic (Tělo, Duše, Vliv), odhad pocitů a úmyslů
- Ovlivňování zvířat: působení na zvířata (od laskavosti až po přísnost), vyvolání pocitů (od klidu až po paniku), napodobování hlasů zvířat, vábení
- Zastrašování zvířat: zlomení sebedůvěry, zahnání na útěk
- Získávání a výcvik zvířat: odhad a nákup, nalezení, ochočení, krocení, cvičení zvířat k následování
- povelů, získání si důvěry
- Velení zvířatům: vydávání jednoduchých povelů, využívání zvířat ke stopování a jiným činnostem

Kejklíř

Skupina dovedností

Pěší vrh proti lidem a zvířatům

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při pěším vrhání jakoukoliv vrhací zbraní na lidi, zvířata a neživé cíle. (bez aktivace, Tělo)

- Pěší vrh na lidi: vrhání malými předměty a zbraněmi (od nože až po oštěp) a metání kamenů koženým prakem
- Pěší vrh na zvířata: vrhání malými předměty a zbraněmi (od nože až po oštěp) a metání kamenů koženým prakem
- Pěší vrh na terč: vrh na neživé cíle

Akrobacie

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti při akrobacii. (bez aktivace, Tělo)

- Pohyblivost: běh, skoky a pády, úhyby, rovnováha
- Jezdectví: jízda na koni, řízení vozu
- Jezdecká akrobacie: nasedání a sesedání za jízdy, jízda pod koňským břichem, přeskakování z koně na vůz

Tichý pohyb

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce kde se při tichém pohybu ve městě. (bez aktivace, Tělo)

- Tichý pohyb ve městě: lehké našlapování, plížení se

Mršnost

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při mrštnosti. (bez aktivace, Tělo)

- Mrštnost: šplh a lezení, protahování se úzkými otvory, vykroucení se z pout

Triky a kejkle

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při triků a kejklí. (bez aktivace, Tělo)

- Rychlé prsty: žonglování, triky s drobnými předměty, ukrytí věci na svém těle nebo v oděvu
- Okrádání: kapsářství, falešná hra, prošacování a spoutání
- Pěší vrh na terč: vrh na neživé cíle

Přežití ve městě

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při ukrývání se a odhalování skrytých tvorů či věcí ve městě a v orientaci ve městě. (bez aktivace, Duše)

- Orientace ve městě: znalost zákonitostí prostředí, odhad správného směru, vyhýbání se nebezpečným místům a jevům, získávání zboží a kontaktů
- Skrývání se ve městě: nalezení úkrytu pro sebe nebo pro předmět, splynutí s davem

Ovlivňování pocitů

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce kde se při předstírání a herectví, v přestrojování se a v uměleckých kouscích. (bez aktivace, Vliv).

- Předstírání: skrývání svých záměrů a pocitů, vyvolání zdání (vlastní neškodnosti, hlouposti, vysokého postavení, znalostí aj.), matení, lhaní
- Převleky: přestrojování se, líčení a masky
- Herectví: upoutání pozornosti, svádění, napodobování cizího hlasu a mimiky, pobavení či citové pohnutí publika

Mastičkář

Skupina dovedností

Odolnost a výdrž

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při Odolávání strastem. (bez aktivace tělo)

- Odolávání strastem: nemoci, otravy, popáleniny, poleptání, bolest, alkohol a omamné látky

Léčení

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při léčení lidského těla, v lučbě a v přípravě a podávání lektvarů. (bez aktivace, Duše)

- Rozpoznání tělesných chorob: nacházení příčin nemocí, určení napadeného orgánu, postřehnutí známek působení jedů a omamných látek,
- ohledávání mrtvol
- Ošetřování těla: oživovací zákroky, obvazování a sešívání ran, zastavení krvácení, opatření proti otravě, uštknutí, popálení, omrzlinám, dušení, poleptání, dlouhodobé vyhladovělosti či nedostatku tekutin, léčba nemagických nemocí a otrav, napravování kostí, péče o nemocné
- Lazebnictví: trhání zubů, stříhání a holení
- Mastičkářské znalosti: rozpoznávání lektvarů a jedů, zjišťování přítomnosti jedu v jídle či nápoji, odhad síly a účinků jedu podle zbarvení, čichem nebo chutí
- Výroba a podávání lektvarů: příprava léků, hojivých mastí a přípravků k otupení bolesti, znalost dávkování a vedlejších účinků

Jedy

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při přípravě a maskování jedů a uspávadel a v mastičkářských znalostech. (bez aktivace, Duše)

- Mastičkářské znalosti: rozpoznávání lektvarů a jedů, zjišťování přítomnosti jedu v jídle či nápoji, odhad síly a účinků jedu podle zbarvení, čichem nebo chutí
- Lučba: bylinkářství, znalost kovů a kamenů, tělesných šťáv a částí těl, žíhání, destilování a další způsoby získávání surovin
- Výroba a podávání jedů: výroba jedů působících na tělo lidí a zvířat, jejich maskování v jídlech a nápojích
- Výroba protijedů: příprava látek potlačujících účinky otravy

Jednání s lidmi

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při odhadování hranic, pocitů a úmyslů lidí a ve vyjednávání a smlouvání s lidmi. (bez aktivace, Vliv)

- Znalost lidí: odhad hranic (Tělo, Duše, Vliv), odhad pocitů a úmyslů
- Vyjednávání s lidmi: přesvědčování, přímé ovlivňování pocitů a názorů (od přemlouvání až po výhružky), výslechy
- Smlouvání s lidmi: dosahování nejlepší možné ceny při obchodování

Zaříkávač

Skupina dovedností

Učenost

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při Učenosti. (bez aktivace, Duše)

- Vzdělání: čtení a psaní, cizí jazyky, znalost starých jazyků a písem
- Cestovatelské znalosti: místopis, historie a pověsti, pověry a přísloví
- Okultní a náboženské vědomosti: orientace v různých náboženstvích a systémech magie, znalost kouzelnických obrazců, rituálů a tajných jazyků, náboženských symbolů, obřadů a obětin
- Rozpoznání nadpřirozena: nacházení magických zřídel a svatyní, objevování stop působení kouzel a výskytu nadpřirozených sil

Léčení lidské duše a rituálních předměty

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při léčení lidské duše a vytváření rituálních předmětů. (bez aktivace, Duše)

- Rozeznávání duševních chorob: nacházení příčin nemocí, duševních útrap a odhalení známek šoku
- Ošetřování duše: zklidnění, dodání naděje, vytržení z letargie, léčba duševních chorob a ztráty duševních schopností
- Vytváření: vkládání zdrojů do kultovních předmětů (např. přívěšek náboženského řádu) a magických
- pomůcek (např. kouzelnická hůl)
- Užívání: čerpání zdrojů z kultovních předmětů a magických pomůcek k provádění čar a kouzel

Kletby a požehnání na lidi a zvířata

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při sesílání prokletí a požehnání. (bez aktivace, Vliv)

- Prokletí: vyvolá ochromení nebo jiné omezení
- Požehnání: zajistí posílení nebo jiné ulehčení
- Lámání prokletí a požehnání: zruší přetrvávající účinky prokletí či požehnání

Jednání s nadpřirozenými bytostmi

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při jednání s nadpřirozenými bytostmi, včetně jejich přilákání, a ve vytváření magických obrazců. (bez aktivace, Vliv)

- Znalost nemrtvých a oživených, běsů a netvorů: odhad hranic (Tělo, Duše, Vliv), odhad pocitů a úmyslů, zkazky o mýtických stvořeních
- Přesvědčování nadpřirozených bytostí: přímé ovlivňování pocitů a názorů (od přemlouvání až po výhružky), výslechy
- Smlouvání s nadpřirozenými bytostmi: dosahování nejlepší možné ceny při obchodování s nimi

Vůle

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při psychické odolnosti, nezlomnosti a nepoddajnosti (bez aktivace duše)

- Síla vůle: psychická odolnost, nezlomnost a nepoddajnost

Magické obrazce

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při vytváření znaku Oka: sesílání prokletí a požehnání pomocí obrazce na místě či předmětu (bez aktivace duše)

- Znak Oka: sesílání prokletí a požehnání pomocí obrazce na místě či předmětu

POKROČILÁ POVOLÁNÍ

Válečník

Skupina dovedností

Jízdní boj zblízka proti lidem a zvířatům

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při jízdním boji zblízka proti lidem a zvířatům. (bez aktivace, Tělo)

- Jízdní boj se zbraní i beze zbraně proti lidem: útok, obrana, finty, udržení se v sedle
- Jízdní boj se zbraní i beze zbraně proti zvířatům: útok, obrana, finty, udržení se v sedle
- Jízdní taktika: využívání jízdního zvířete či netvora k boji (údery kopyt, kousání, nájezd na soupeře, cval podél řady nepřátel), udržení jízdní formace či rozestupu

Válečnické znalosti a práce se železem

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při strategii a v odhadu nepřítele a při opravách zbraní. (bez aktivace, Duše)

- Strategie: nalezení či úprava vhodného bojiště, organizace, plánování
- Odhad nepřítele: odhad cílů a postupu nepřátelské strany
- Základy diplomacie: etiketa, heraldika, zvyklosti a právo
- Kovářství: okování kopyt, výroba a opravy železných nástrojů
- Základy zbrojířství: opravy poškozených zbrojí a zbraní

Vedení lidí v boji

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při vedení lidí v boji. (bez aktivace, Vliv)

- Získávání a výcvik vojáků: verbování, přesvědčování lidí k boji, trénování v souhře a disciplíně, upevňování oddanosti a morálky
- Skupinové velení v boji: vydávání rozkazů, bojová taktika, orientace v bitce, udržení sestavy a dohodnutého plánu

Vyhrazená skupina dovedností

Vliv ve vyšší společnosti

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při využívání svého vlivu ve vyšší společnosti a v uplatňování základů diplomacie. (bez aktivace, Duše).

- Získávání kontaktů: navazování známostí mezi smetánkou, získávání popularity a slávy, udržování si dobrého jména, štědrost a velkorysost
- Znalci poměrů: zjišťování informací od panošů, heroldů, pobočníků a manželek šlechticů, od panských či vladařských úředníků
- Autority: vyjednávání a vyvíjení nátlaku prostřednictvím mocných spojenců, využívání přízně vojenských velitelů, rychtářů, kastelánů a dalších vlivných osob, prosazování nebo ohýbání práva, pohrůžky upadnutím v nemilost či zatčením

Hraničář

Zvláštní schopnosti

Skupina dovedností

Boj zblízka proti netvorům

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při pěším boji zblízka s netvory a v braní a prodeji trofejí z netvorů. (bez aktivace, Tělo)

- Pěší boj se zbraní i beze zbraně proti netvorům: útok, obrana, finty

Boj zdálky proti netvorům

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při pěší střelbě na netvory a v braní a prodeji trofejí z netvorů. (bez aktivace, Tělo)

- Pěší střelba na netvory: používání střelných zbraní od krátkého luku až po kuši

Práce se dřevem

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při výrobě primitivních zbraní a nástrojů, jednoduchých obranných staveb a malých plavidel. (bez aktivace, Duše)

- Výroba primitivních zbraní a nástrojů: nůž z pazourku, kopí s hlavicí z kosti, pochodeň a podobně
- Jednoduché obranné stavby: příkopy, záseky, palisády, zátarasy
- Malá plavidla: stavba vorů a menších lodic

Vyhrazená skupina dovedností

Hraničářská zběhlost

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při zastrašování netvorů, odhadování jejich zvláštních schopností a v získávání důvěry či přízně obyčejných obyvatel. (bez aktivace, Vliv)

- Znalost zvláštností netvorů: odhad zvláštních schopností, které spadají pod Tělo, Duši i Vliv
- Zastrašování netvorů: zlomení sebedůvěry, zahnání na útěk

Ovládání primitivních netvorů

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při krocení (přivábení a krocení netvorů se zvířecí inteligencí) a ovládání (výcvik zkrocených netvorů, ovládání prostřednictvím jednoduchých pokynů) (bez aktivace, Vliv)

- Krocení: přivábení a krocení netvorů se zvířecí inteligencí
- Ovládání: výcvik zkrocených netvorů, ovládání prostřednictvím jednoduchých pokynů

Šaman

Skupina dovedností

Léčení zvířat a omamné látky

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při léčení zvířat a ve výrobě a podávání omamných látek. (bez aktivace, Duše)

- Ošetřování těla: obvazování a sešívání ran, zastavení krvácení, opatření proti otravě, uštknutí, popálení nebo omrzlinám, napravování kostí, léčba tělesných nemocí
- Ošetřování duše: uklidnění, utišení strachu, vzpružení, vytržení z omámení
- Výroba a podávání omamných látek: příprava látek působících na duši lidí a zvířat, znalost dávkování a vedlejších účinků
- Výroba protijedů: příprava látek potlačujících účinky omámení

Vyhrazená skupina dovedností

Zvířecí magie

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při magii zvířat (bez aktivace, Vliv)

- Znalost zvláštností zvířat: odhad zvláštních schopností, které spadají pod Tělo, Duši i Vliv
- Příprava esencí: výroba a použití nápojů či amuletů, s jejichž pomocí lze ovládat zvířata
- Ovládání zvířat: např. mluvení se zvířaty, čtení myšlenek, vnímání skrze smysly určitého zvířete, posednutí zvířete
- Lámání kouzel zvířecí magie

Hadačství

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při hadačství, tedy ve využívání snového světa. (bez aktivace, Duše)

- Vstup do snového světa: rituály, s jejichž pomocí lze hovořit s bytostmi snového světa nebo otevřít bránu do něj
- Putování snovým světem: orientace ve snovém světě, nalézání vědomostí o minulých událostech, které jsou chráněné či skryté

Druid

Vyhrazená skupina dovedností

Magie vody

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při kouzlech ovládajících vodu v její přírodní podobě a v lámání vodních kouzel. (bez aktivace, Duše)

- Ovládání země: např. tvarování kamene, změna struktury kovu, vytvoření bažiny či tekutého písku, místní zemětřesení
- Lámání zemních kouzel

Magie kamene

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při kouzlech ovládajících zemi v její přírodní podobě a v lámání zemních kouzel. (bez aktivace, Duše)

- Ovládání vody: napr. vytváření vln, mlhy, zmrazení a rozmrazení, počasnictví
- Lámání vodních kouzel

Magie dřeva

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při kouzlech ovládajících živé rostliny a v lámání rostlinných kouzel. (bez aktivace, Duše)

- Ovládání rostlin: např. tvarování dřeva, rychlý růst a vadnutí, pohybování větvemi stromů a šlahouny
- Lámání rostlinných kouzel

Lupič

Skupina dovedností

Mechanismy

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při rozpoznávání a odhadování mechanismů a v práci se zámky. (bez aktivace, Duše)

- Znalost mechanismů: rozpoznávání typu, případně i výrobce zámku či pasti, odhad síly a účinků mechanických pastí
- Zámky: rozlamování pantů, páčení, otevírání a uzamykání zámků, vyháčkování petlic

Mechanické pasti a použití kontaktních jedů

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při líčení a odstraňování mechanických pastí a použití kontaktních jedů. (bez aktivace, Duše),

- Mechanické pasti: líčení, nalézání a zneškodňování mechanických pastí (nášlapní ježci, natažená lanka, poplašné zvonce, šipky z otvorů ve zdech,…)
- Použití: líčení a maskování kontaktních jedů

Padělatelství

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při falšování, uplatňování a poznávání padělků. (bez aktivace, Duše)

- Znalost padělků: odhad pravosti nemagických předmětů (mincí, cenností, uměleckých děl aj.)
- Falšování: napodobování písma, výroba falešných předmětů (dokumentů, pečetí aj.), penězokazectví

Vyhrazená skupina dovedností

Vzdušná akrobacie

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při vzdušné akrobacii. (bez aktivace, Duše)

- Mistrovský šplh: šplhání po stropech a hladkých stěnách
- Visení: dlouhé číhání na nepřítele na zdi či na stropě, využívání dovedností postavy při visu za jednu ruku či hlavou dolů za nohy

Výroba a použití kontaktních jedů

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při výrobě jedů působící po kontaktu s krví či jinými tělesnými šťávami oběti. (bez aktivace duše)

- Výroba: jedy působící po kontaktu s krví či jinými tělesnými šťávami oběti
- Použití: líčení a maskování kontaktních jedů

Zvěd

Skupina dovedností

Jízdní střelba a vrh v boji

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při jízdní střelbě a vrhu na lidi, zvířata a neživé cíle. (bez aktivace, Tělo)

- Jízdní střelba na lidi a zvířata: používání střelných zbraní od krátkého luku až po kuši, udržení se v sedle)
- Jízdní vrh na lidi a zvířata: vrhání malými předměty od nože až po vrhací sekerku, včetně metání kamenů koženým prakem, udržení se v sedle
- Jízdní střelecká taktika: prudké změny směru, krytí se za překážkami či za tělem koně

Vedení lidí mimo boj

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při vedení lidí mimo boj. (bez aktivace, Vliv).

- Získávání a výcvik stoupenců: najímání, podněcování lidí k určité činnosti, trénování sehranosti, posilování oddanosti a motivace
- Skupinové velení mimo boj: vydávání rozkazů, nebojová taktika, orientace v situaci, dodržení dohodnutého plánu

Obnovování lidského vlivu

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při obnovování lidského vlivu. (bez aktivace, vliv)

- Rozeznání důvodů ztráty vlivu: odhalení intrik a pomluv, rozpoznání šrámů na pověsti a jiných příčin ztráty postavení
- Odstraňování jizev na vlivu: vyvracení fám, vytváření dobré pověsti, přímluva u mocných, zajištění
- veřejného odpuštění, pochvaly či pokárání posměváčků

Vyhrazená skupina dovedností

Vliv v podsvětí a utajování informací

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při využívání svého vlivu v podsvětí, v utajování informací a v obnovování lidského vlivu. (bez aktivace, Vliv).

- Získávání kontaktů: navazování známostí v nižších vrstvách společnosti ve městě i na venkově, zavazování si lidí službami a protislužbami, rozšiřování sféry vlivu
- Donašeči: zjišťování tajných informací, rozšiřování nepravd a pomluv, narušování a likvidace cizích vyzvědačských sítí » » Překupníci: prodej kradeného zboží, získávání zakázaných předmětů
- Zločinci: únosy, vydírání a vyjednávání prostřednictvím všeho schopných lumpů
- Šifrování: sestavování a luštění šifer, znalost zločineckých výrazů, slangů a jinotajů
- Hovory beze slov: odezírání ze rtů, břichomluvectví

Vědmák

Skupina dovedností

Boj zblízka proti nemrtvým, oživeným a běsům

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při pěším boji zblízka proti nemrtvým a běsům a braní trofejí (bez aktivace, Tělo)

- Pěší boj se zbraní i beze zbraně proti nemrtvým a oživeným: útok, obrana, finty
- Pěší boj se zbraní i beze zbraně proti běsům: útok, obrana, finty
- Zpracování těl nemrtvých a běsů: odhad cenných částí či látek a jejich získání z těla
- Prodej trofejí: znalost alchymistů a čarodějů vykupujících trofeje, znalost cen

Vyhrazená skupina dovedností

Znamení

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při používání vědmáckých znamení. (bez aktivace, Vliv)

- Příprava esencí: výroba a použití mutagenů či talismanů, s jejichž pomocí lze provádět vědmácká znamení
- Znamení Isa: postihuje prokletím těla nemrtvých a běsů

Vědmácká zběhlost

Běsi ani nemrtví už ho nemohou zaskočit, dokáže je vlákat do pasti, stejně jako zahnat na útěk.

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při odhadování zvláštních schopností, lákání a zastrašování běsů a nemrtvých. (bez aktivace, Vliv)

- Zastrašování nemrtvých a běsů: zlomení sebedůvěry, zahnání na útěk
- Znalost zvláštností nemrtvých a běsů: odhad zvláštních schopností, které spadají pod Tělo, Duši i Vliv

Alchymista

Skupina dovedností

Alchymické znalosti

Postava s touto dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při alchymických znalostech a v získávání respektu, úcty a pozornosti předvedením svých vědomostí. (bezaktivace, Duše)

- Alchymická teorie: znalost magických surovin, legendy o artefaktech, luštění symbolů a jinotajů v alchymických receptech
- Získávání magických surovin: hledání a rozpoznávání čarovných bylin, magických kovů, tělesných
- šťáv a částí těl nadpřirozených bytostí
- Příprava magických ingrediencí: lučba, žíhání, destilování, rituály a zaříkávání
- Rozpoznání elixírů a magických artefaktů: odhad počtu surovin a zvláštních schopností magické výzbroje, artefaktů a elixírů

Vyhrazená skupina dovedností

Výroba třaskavin, žíravin a plynů

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při výrobě a používání třaskavin, žíravin a plynných jedů. (bez aktivace, Duše)

- Výroba třaskavin: tvorba střelného prachu a jiných hořlavých a výbušných směsí
- Výroba žíravin: tvorba leptajících směsí
- Výroba plynných jedů: tvorba jedů působících po vdechnutí
- Použití třaskavin: líčení a maskování, načasování výbuchu, tvorba ohňostrojů
- Použití žíravin: líčení a zacházení s leptavými látkami
- Použití plynných jedů: vypouštění a vrhání nádob s plynem v různých podmínkách

Elixíry

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při výrobě a podávání elixírů. (bez aktivace, Duše)

- Výroba elixírů: příprava nápojů zlepšujících tělesné či duševní činnosti nebo dávajících nadpřirozené schopnosti, znalost dávkování a vedlejších účinků

Umělý život

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při vytváření a ovládání umělých bytostí a v lámání oživovací magie. (bez aktivace, Vliv)

- Vytváření umělých bytostí: schopnost vdechnout zdání života neživým věcem (například hliněnému golemovi, kovové soše, mrtvému tělu atd.)
- Lámání oživovací magie

Čaroděj

Vyhrazená skupina dovedností

Magie ohně

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při ohnivých kouzlech, k nimž využije jako základ přirozený plamen (postačí i hořící svíce) nebo žár či dým (postačí i dohasínající ohniště), a v lámání ohnivých kouzel. (bez aktivace, Duše)

Magie větru

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při vzdušných kouzlech, k nimž postava využije jako základ přirozený vítr (postačí i zvíření vzduchu pláštěm či vějířem, ale nikoliv jen fouknutí), a v lámání vzdušných kouzel. (bez aktivace, Duše)

Magie energie

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při vytvoření elektrického výboje a tak měnit tak ohrožení (bez aktivace duše)

Mág

Vyhrazená skupina dovedností

Magie lidské mysli

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při myšlenkových kouzlech (bez aktivace, Vliv)

Magie iluzí

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při iluzionistických kouzlech (bez aktivace, Duše)

Vliv v kouzelnictvu či duchovenstvu

Postava s touto vyhrazenou dovedností si může počítat bonus k hodu dle úrovni této dovednosti na akce při:

Získávání kontaktů: navazování známostí mezi kouzelníky nebo církevními hodnostáři, šíření pověstí o svém umění či osvícenosti, dělení se o vědomosti se spojenci

Zasvěcenci: zjišťování informací od učedníků, noviců, mladých kněží nebo kouzelníků a od jejich pánů či nadřízených

Autority: vyjednávání a vyvíjení nátlaku prostřednictvím mocných spojenců, využívání přízně představených kouzelnických gild či náboženských řádů, pohrůžky vyloučením ze společenství nebo obviněním z kacířství (bez aktivace vliv)