

Dovednosti

Stupeň - kolikátá dovednost dané skupiny v pořadí to je (tj. dovednost stupně 2 vyžaduje alespoň jednu dovednost stupně 1, 3 vyžaduje 2 apod.). Kde není stupeň uveden, dovednost nepotřebuje nic, ani na ni nic nenavazuje.

Název - název dovednosti

Popis - stručný popis dovednosti. V případě nejasností se ptejte.

Některé dovednosti se v různých dokumentech opakují. Pokud mají stejný název, opravdu se jedná o tu stejnou dovednost a není tedy potřeba brát si ji znovu.

Bojové

Na blízko

V základu umí každá postava používat dýky do délky až 40 cm.

Stupeň	Název	Popis
1	Zvěd	Postava umí používat zbraně do délky 60 cm.
2	Šermíř	Postava umí používat libovolnou jednoruční zbraň (do 90 cm) a nebo obouruční zbraň do 120 cm.
3	Válečník	Postava umí používat kopí a kombinaci jednoručních (součet délek až 130 cm).
	Štít	Postava umí používat štít. Dovednost je potřeba pro libovolně velký štít.
	Hůl	Postava umí používat hůl ke krytí.

Na dálku

Stupeň	Název	Popis
1	Luk	Postava umí zacházet s lukem.
1	Kuše	Postava umí zacházet s kuší.
2	Neomezené střelivo	Během boje si postava může (s rukou za hlavou) chodit pro vystřelené šípy. Během toho je mimo boj a nelze ji zranit. Nelze takto utíkat z boje, vyhýbat se zraněním apod.
3	Sniper	Postava smí jednou za hodinu nahlásit až dvě střely, které zraní za 2 životy. Lze se jim vyhnout dovedností <i>Úhyb</i> (viz pravidla boje). Snipe se musí hlásit před vystřelením šípu! Pokud šíp po vystřelení mine, dovednost se počítá jako použitá.

Zlodějské

Zámek je černá stužka uvázaná kolem nějaké věci. Pokud visí na provázku, jedná se o zamčené dveře, pokud na určité věci, je zamčená právě ta věc (truhla, dům...)

Stupeň	Název	Popis
	Tajná kapsa	Postava si vyhradí jednu kapsu na kostýmu jako tajnou. Vše, co je v tajné kapse nejde ukrást, ani najít při prohledávání. Nesmí se jednat o tašku či brašnu.
1	Otevírání zámků	Pokud postava najde zamčené dveře, truhlu apod., může se ji pokusit pomocí šperháku odemknout (šperhák musí být fyzický, jako rekvizita ke kostýmu, a postava ho musí vlastnit jako herní předmět. Do začátku hry si jeden můžete dovézt). Po krátkém (aspoň dvě minuty!!) zahrání situace si hodí kostkou - pokud padne 1, šperhák se zlomí a už ho nelze použít. Pokud 5 nebo 6, odemčení se povedlo. Pokud cokoliv jiného, může házet znovu (znovu zahraj pokus o odemčení).
2	Profi paklíč	Odemykání se povede, i když padne 4, 5 nebo 6. Paklíč se zlomí jen, když padne jednička a po ní se zámek nepovede odemčít (tj. padne 1 a poté 1/2/3).
2 (Zvěd)	Podřezání	Postava přiloží dýku na klíčící kost oběti, zahlásí "Podřezání" a zranění za 4 životy. Podřezání musí oběť překvapit, jinak se jedná o normální zásah za jeden život. Podřezání nelze vykryt zbrojí, ani mu uhnout. Nelze podřezat chráněný krk (např. zbrojí), nemrtvé, démony, draky, golemy a podobná, nepodřezatelná stvoření.

Léčitelství

1	Obvazy	Postava důkladně (aspoň 3 otočky!) obváže zraněnému místo, kde byl zraněn a tím mu ihned uzdraví jeden život. Obvaz musí být nošen aspoň 5 minut. Obvazy (či záclonovinu, hadry apod.) si dovezte vlastní .
2	Doktor	Postava léčí až dva životy za obvaz a dokáže poznat, jestli má člověk chorobu/nemoc, a jakou. Doktor může identifikovat nalezenou postavu (zda se jedná o jinou rasu/ určit stáří mrtvol apod.) Doktor může také provádět pitvy mrtvol. Pokud doktor provede pitvu mrtvol, pitvaná postava musí pravdivě odpovědět, na co zemřela.
2	Oživení	Postava aspoň minutu hraje ožívování mrtvé postavy (ošetřování, masáž srdce...). Po dokončení postava ožije, má jeden život a nepamatuje si nic, co proběhlo během agónie a deset minut před ní, ani během toho, co byla mrtvá. Mrtvola je potřeba čerstvá (max. dvacet minut) a je třeba aspoň trup a hlava (neoddělené...).

Ostatní

Stupeň	Název	Popis
	Vysoké vzdělání	Postava ví a umí to, co hráč samotný. Bez této dovednosti neumí ani číst a psát (hrajte to).
	Omráčení	Postava smí naznačit úder do hlavy a cíl je na minutu omráčený. Nevnímá okolí a "spí". Tento útok musí oběť překvapit! Neubírá život. Nefunguje na zvířata. Nelze provádět během boje.
	Zálesák	Vyznáte se v přírodě a v lese. Smíte sbírat kytičky pro alchymisty a z mrtvých zvířat můžete vyřezávat orgány. Nezapomeňte to hezky zahrát.
1	Výdrž	Přidá +1 k maximu životů. Agonie trvá jen 3 minuty.
2	Odolnost	Přidá (další) +2 k maximu životů. Jedy zraňují vždy o jeden život méně. Postava je imunní na omráčení a postihy jako paralýza, přikování apod. trvají jen poloviční dobu.

Alchymistické

Existují ještě dovednosti a učení alchymistická, ty ale nejsou veřejně známá. Zájemcům je rádi poskytneme, ale pouze před hrou. Alchymie je dovednost, kterou se nenaučíte během pár dní, ale musíte ji poctivě studovat klidně několik let - proto alchymisté můžou být jen ti hráči, kteří se tak před hrou rozhodnou.

Pokud nevíte, jestli chcete být alchymistou, napište nám, a my vám to zkusíme co nejlépe nastítnit. Alchymisté jsou spíše pro zkušenější (ve smyslu roleplayingu), hravé a zvědavé hráče.

Kouzelnické

Kouzlení je v celém impériu zakázané. Jediné, co se ví, je, že se kouzlí z jakýchsi svitků. Ten, kdo svitek používá, musí mít písemné potvrzení od imperátora. Pokud se jím neprokáže, musí být neprodleně odevzdán spravedlnosti (ne mrtvý, ale v jakém stavu...). Magie ve hře bude spíše rituálová, tj. kouzelníci budou provádět magické rituály.