

Umiejętność	Grupa	Dominujące Cechy	Specjalności	Mistrzowska	Typowe Komplikacje
Alchemia	Magiczne	Inteligencja, Zręczność	Chemik, Nadworny alchemik, Prochmistrz	Masz wszelkie wymagane w danej krainie pozwolenia i licencje na uprawianie alchemii oraz otrzymujesz Warsztat.	Wyczerpanie składników, pożar.
Etykieta	Szlacheckie	Charyzma, Intuicja	Biurokrata, Mistrz Ceremonii, Płotkarz	Możesz mieć dodatkowo tyle Zalet Przyjaciół więcej, niż mieści się w sekcji Wady i Zalety na karcie postaci, ile masz Etykiety.	Utrata Reputacji.
Fach	Plebejskie	Inteligencja, Siła, Wytrzymałość, Zręczność	Kartograf, Rzemieślnik, Żeglarz	Zyskujesz Warsztat i bonus do Testów Fachu równy Twojej Potędze.	Awaria lub pomyłka.
Heraldyka	Szlacheckie	Inteligencja, Intuicja	Herold, Swatka, Weksylog	Po jednym Teście poznajesz miano, Ród, stan majątku, poziomy Pozycji i Reputacji danej osoby oraz krótkie informacje o jej rodzinie.	Pomyłona tożsamość.
Jeździectwo	Plebejskie	Intuicja, Zręczność	Dzokej, Hodowca koni, Rycerz	Żadne Twoje Testy nie mogą być Utrudniane z tego powodu, że postać jest w siodle. Nie musi też płacić kosztu opanowania konia w walce.	Zranienie rumaka.
Języki	Wiedzy	Inteligencja	Mistrz kodów, Nadworny tłumacz, Znawca wymarłych dialektów	Jesteś osobistym tłumaczem możnego. Zyskujesz Patrona.	Nieporozumienie.
Kupiectwo	Plebejskie	Charyzma, Intuicja	Defraudacja, Handlarz, Zarządca Majątku	Otrzymujesz Warsztat. Dodatkowo za każdym razem, gdy podejmujesz Przedsięwzięcie pozwalające zarabiać pieniądze, zyskujesz 1 sztukę złota więcej.	Niepewna inwestycja.
Leczenie	Plebejskie	Inteligencja, Zręczność	Aptekarz, Chirurg, Nadworny medyk	Otrzymujesz Warsztat i poziom Reputacji.	Nawracająca choroba.
Magia ludowa	Plebejskie	Intuicja, Potęga	Mówca Umarłych, Zaklinacz, Zdejmowanie kłąt	Zyskujesz tyle Kluczy Czarów, ile masz Potęgi.	Przyciągnięcie istoty nadprzyrodzonej.
Manipulacja	Szlacheckie	Intuicja	Intrygant, Oszust, Uwodziciel	Bez konieczności testowania omotujesz, okłamujesz albo uwodzisz Statystów i Popleczników, których podwojona Potęga jest mniejsza od Twojego Wdzięku.	Zadurzenie się.
Opanowanie	Żołnierskie	Inteligencja, Wytrzymałość	Nieustępliwość, Niezłomność, Stałowa wola	Możesz zignorować Zasadę Wahań i zadziałać w Rundzie pierwszy, jeżeli Twoje Opanowanie jest wyższe od najwyższego pozostałego Rezultatu.	Krwawe wspomnienia.
Polowanie	Plebejskie	Intuicja, Siła, Zręczność	Łowczy, Mistrz pułapek, Tropiciel	W trakcie sesji możesz w kwadrans stworzyć przedmiot kiepskiej jakości z naturalnych materiałów (prosty łuk, włócznię, broń czy młotek). Między rozdziałami możesz korzystać z Przedsięwzięcia Tworzenie z użyciem tej Umiejętności.	Niewłaściwy trop.
Praktyka magiczna	Magiczne	Inteligencja, Potęga	Egzorcysta, Strażnik praw magii, Pojedynkowiec magiczny	Styniesz w całym Imperium jako świetny czarownik. Zyskujesz 2 poziomy Reputacji rozłożone między dowolne grupy i 1 pośród Czarowników oraz Ucznia.	Przyciągnięcie uwagi duchów.
Prawo	Wiedzy	Inteligencja	Prawo miast, Prawo Rodów, Prawo Imperium	Zyskujesz Zaletę Urząd lub zwiększasz jej poziom.	Przeciwny precedens.
Przewodzenie	Żołnierskie	Charyzma	Dowódca, Inspirator, Mówca	Po Zwykłym Teście Przewodzenia tytu przyjaznych lub neutralnych dotąd Statystów, ile obejmujesz działaniem Przewodzenia, i tytu podobnych Popleczników, ile masz Charyzmy, jest gotowych zaryzykować dla Ciebie życie.	Tłum to żywiół.
Religie	Wiedzy	Charyzma, Inteligencja	Kultury, Nauczanie, Teologia	Jeśli przynajmniej połowa uczestników Konflikta Społecznego wybrało tę samą Cnotę co Ty, ten Test jest dla Ciebie łatwy.	Pomyłone bóstwa.
Retoryka	Szlacheckie	Charyzma	Mistrz dysput, Orator, Negocjator	Jeżeli postać wykorzystuje Retorykę jako Umiejętność Główną lub Wspierającą w Teście, BN-i o mniejszej Potędze uważają wersję wydarzeń podaną przez postać za prawdziwą (co powinno mieć pozytywne konsekwencje fabularne), nawet jeśli nie przychylił się do jej sprawy. Inny świetny retor może jednak zanegować ten efekt.	Nadinterpretacja słów postaci.
Rolnictwo	Plebejskie	Siła, Wytrzymałość	Flisak, Hodowca, Rolnik	Otrzymujesz efekt Zalet Uczni i Warsztat (dom na wsi).	Problemy w gospodarstwie.
Strategia	Żołnierskie	Inteligencja, Intuicja	Gry, Wojsko, Załoga	Masz wszystkie przywileje przynależne oficerowi lub kapitanowi okrętu. Masz pod swoją komendą Oddział o poziomie 2.	Straty w sprzecz lub ludziach.

<b>Strzelanie</b>	Żołnierskie	<b>Siła</b>	Kusze, Łuki, Broń palna	Przetadowanie i strzał mogą zostać wykonane w jednej kolejce (koszt w Rezultacie się sumuje).	Koniec amunicji.
Sztuka	Szlacheckie	<b>Charyzma, Intuicja, Zręczność</b>	Mistrz pióra, Twórca, Występy	Utrzymuje Cię zamożny mecenas, koneser sztuki. Zyskujesz poziom Reputacji w wybranej grupie i Patrona (jak efekt Zalety), który jest jej członkiem.	Utrata Reputacji.
Technologia	Wiedzy	<b>Inteligencja, Siła, Zręczność</b>	Broń eksperymentalna, Wytwórca, Eksperymentator	Zyskujesz Warsztat i poziom Reputacji. W razie jakichkolwiek wątpliwości masz wszelkie potrzebne w Twojej pracy licencje.	Opóźniona awaria.
Teoria magiczna	Magiczne	Inteligencja, Intuicja	Geomanta, Ploeges, Teoretyk magii	Kiedy zyskujesz poziom tej Umiejętności, możesz nie wybierać Klucza Czarów, tylko poczekać na okazję, by ktoś użył przy Tobie egzotycznej magii (czaru lub zaklęcia). Wykonujesz wtedy Test Teorii Magii, by poznać wykorzystany właśnie Klucz (wybrany przez Ciebie, jeśli jest ich więcej), nawet jeśli jest on Zakazany. Zajmuje on „wolne” miejsce.	Katastrofa z opóźnionym zapłonem.
Walka	Żołnierskie	Zręczność	Bójka, Mistrz jednej, Mistrz wielu	Twoje umiejętności bojowe przyniosły Ci niemąłą sławę: zyskujesz dwa poziomy Reputacji oraz efekt Zalety Uczeń.	Uszkodzenie oręża.
Wiedza magiczna	Magiczne	Inteligencja, Zręczność	Antymag, Historyk magii, Wytwórca mikstur	Potrafisz tworzyć amulety działające dokładnie tak, jak opisano przy miksturach. Amulet ma Potęgę twórcy „ładunków” swojego efektu i powinien mieć działanie ochronne. W ramach Przedsięwzięcia Tworzenie możesz stworzyć ich tyle, ile normalnie przedmiotów przeciętnej jakości, ale takie mogą zawierać w sobie efekt wart co najwyżej tyle Rezultatu, ile masz Wiedzy magicznej.	Skutki uboczne.
Wiedza o Imperium	Wiedzy	Inteligencja	Dzieje, Krainy, Sekrety	W dowolnym miejscu Imperium potrafisz wmieszać się w tłum i udawać miejscowego z użyciem swojej Specjalności.	Nie o to chodziło.
Wiedza o Mroku	Wiedzy	<b>Intuicja, Potęga</b>	Mistrz ochronnych rytuałów, Wróg Czarnej Magii, Znacznik bestii	Obrońca ludzkości, niejeden jest gotów rzucić takiemu groszem. Zyskujesz poziom Reputacji i efekt Zalety Patron.	Przyciągnięcie bestii.
Wiedza o nieludziach	Wiedzy	Inteligencja	Elfy, Krasnoludy, Sztuka Galatei	Raz na rozdział możesz przestudiować jednego nieczłowieka, wykonując Trudny Test tej Umiejętności. Jeżeli ten się powiedzie, MG zdradza postaci tyle najbliższych kroków planu celu, ile ma ona Umysłu.	Mity i uprzedzenia.
Wpływy	Szlacheckie	Potęga	Czarny rynek, Mistrz kontaktów, Szara eminencja	Masz dodatkową Sieć Kontaktów wśród doradców władców tyłu prowincji, ile wynoszą Twoje Wpływy.	Dorobienie się wroga.
Wróżbiarstwo	Magiczne	Intuicja	Astrolog, Jasnowidz, Nadworny wróżbita	Raz na sesję możesz zadać MG pytanie co do przyszłości sformułowane tak, by mógł on odpowiedzieć „Tak” albo „Nie”. Osoba prowadząca udziela takiej odpowiedzi zgodnie ze swoją najlepszą wiedzą i trzyma się jej.	Wróżba, której nikt nie chciał usłyszeć.
Wysportowanie	Żołnierskie	<b>Siła, Wytrzymałość, Zręczność</b>	Atleta, Miotacz, Pływak	Żadne Twoje Testy nie mogą być Utrudniane przez czynniki takie jak ruch, nierówne lub śliskie podłoże czy silny wiatr.	Potknięcie.
Zakazana Wiedza	Plebejskie	Intuicja	Mówca Piekieł, Rzucanie klątw, Technomanta	Poznajesz tyle zaklęć, ile masz Potęgi. W Testach Magii używasz w ich przypadku tej Umiejętności i zasad Mrocznej Mocy.	Roztłosczenie istoty Mroku; ujawnienie swojej wiedzy.
Zielarstwo	Magiczne	<b>Intuicja, Wytrzymałość, Zręczność</b>	Truciciel, Zielarz, Żmija	Potrafisz tworzyć antidota, trucizny, ziołowe leki i remedia oraz trwałe wersje specyfików z podstawowego użycia tej Umiejętności.	Skutki uboczne.
Złodziejstwo	Plebejskie	<b>Charyzma, Intuicja, Zręczność</b>	Bandyta, Hazardzista, Włamywacz	Jeżeli ktoś Cię ściga, możesz wydać 3 Punkty Potęgi, by się przed nim skutecznie ukryć. Pościg Cię gubi i musi dopiero później ruszyć Twoim tropem. Przerывa to wszelkie Gry o Wysokie Stawki, które mogą doprowadzić do osaczenia Cię lub szybkiego schwytania.	Natrafienie na stróża prawa.
Znajomość prowincji	Plebejskie	Inteligencja	Dana prowincja	W swojej prowincji postać odpoczywa, zdrowieje i usuwa Szaleństwo dwa razy szybciej niż normalnie (co zazwyczaj znaczy, że uzyskuje podwojony efekt Przedsięwzięć).	Pomylenie drogi.