

Dovednosti - lovci

Sanctus (L!)

1. úroveň dovedností Bellum a Dirigentes.

+ 1 esence k maximu.

Mohou se naučit pouze 1. úroveň dovednosti Lateo.

Alma (L)

* Má-li postava jakýmkoliv způsobem proti své vůli ztratit esence, je jejich počet snížen na polovinu (zaokrouhloveno v neprospěch postavy).

** Bonus +1 k SM za každou úroveň dovednosti Alma při odolávání účinkům dovednosti Augur. Lze kombinovat.

Proces ožívování trvá o 5 minut méně a je při něm ztracena pouze čtvrtina zkušeností původní postavy (zaokrouhloveno nahoru).

*** Redukce nadpřirozených zranění v lokacích o 1 (i na 0 - Imunita). Lze kombinovat.

**** Vždy v každou celou hodinu si postava doplní 1 esenci. Není-li to možné (má již maximum, brání v tom efekt,...), esence propadá.

***** Po 1 minutovém klidném soustředění (nelze mluvit, ani se hýbat) je možno při fyzickém kontaktu předat jiné postavě v poměru 2:1 (v neprospěch postav) až tolik esencí, kolik je SM dárce. Podmínka soustředění se vztahuje i na příjemce a bude-li transfer přerušeno, esence propadají (počet je třeba určit již na začátku). Takto lze převádět pouze esence příjemci vlastní (tedy např. nelze darovat upírovi esenci země nebo víry).

Artisan

* Postava může používat předměty vyžadující specializaci Medik I.

** Postava může používat předměty vyžadující specializaci Alchymista I a vytvářet alchymistické výrobky 1. úrovně.

*** Postava může používat předměty vyžadující specializaci Medik II. Nahrazuje Artisan 1. úrovně.

**** Postava může používat předměty vyžadující specializaci Alchymista II a vytvářet alchymistické výrobky 1. i 2. stupně. Nahrazuje Artisan 2. úrovně.

***** Postava může používat předměty vyžadující specializaci Alchymista III a vytvářet alchymistické výrobky 1., 2. i 3. stupně. Nahrazuje Artisan 4. úrovně.

Postava může vytvářet nové alchymistické výrobky. Musíte přitom tento záměr oznámit správci útočiště, vysvětlit požadovaný efekt výrobku, absolvovat jeho standardní výrobu z vámi odhadnutých surovin a poté se dozvíte výsledek.

Postava může používat předměty vyžadující specializaci Medik III. Nahrazuje Artisan 3. úrovně.

Augur

* (1x / CD: 20 minut) Vybraný hráč vám musí sdělit svůj skutečný herní původ (člověk / nadaný / supernaturál / eterál). Síla efektu je rovna SM postavy plus maximální dosažená

úroveň dovednosti Augur. Jedná se o neherní proces a lze kombinovat s dovedností Perceptio 1. úrovně.

** (1x / CD: 20 minut) Vybraný hráč vám musí sdělit svůj skutečný herní původ, včetně přesné skupiny či druhu. Síla efektu je rovna SM postavy plus maximální dosažená úroveň dovednosti Augur. Jedná se o neherní proces a lze kombinovat s dovedností Perceptio 1. úrovně. Nahrazuje Augur 1. úrovně.

*** (1x / CD: 20 minut) Vybraný hráč vám musí po pravdě sdělit, zda jeho postava v průběhu života zabila nějakého člověka, nadaného či supernaturála (pouze ano / ne) a zda se jednalo o jedince, jednotky, desítky, či stovky případů. Určující je přitom zabití vědomé, tedy postava nesměla být pod vlivem jakéhokoliv druhu ovládnutí, nesmělo se jednat o nehodu a na smrti se musela aktivně podílet (tedy nestačí, že např. nechala někoho zavraždit). Hráč také musí sdělit, zda zabil v průběhu posledních 2 hodin. Síla efektu je rovna SM postavy plus maximální dosažená úroveň dovednosti Augur. Jedná se o neherní proces.

(1x / CD: 20 minut) Vybraný hráč vám musí po pravdě sdělit, zda je duše jeho postavy poznamenána některým ze sedmi smrtelných hříchů (a jakým), nebo některou ze sedmi ctností (a jakou). Rozhodující přitom je, zda se jedná o dlouhodobý a alespoň trochu výrazný faktor existence postavy. Síla efektu je rovna SM postavy plus maximální dosažená úroveň dovednosti Augur. Jedná se o neherní proces.

**** (Cena: 1 esence) Resetuje libovolný jeden CD dovednosti Augur 2. - 4. úrovně.

(1x / CD: 20 minut) Vybraný hráč vám musí po pravdě sdělit aktuální výši vlastností své postavy. Síla efektu je rovna SM postavy plus maximální dosažená úroveň dovednosti Augur. Jedná se o neherní proces.

***** (1x / CD: 60 minut) Setrvá-li postava nejméně 10 sekund v klidném, soustředěném fyzickém kontaktu s jinou bytostí, předmětem či místem, nasaje jeho auru a může o něm získat od organizátora v útočišti vizi. Kontakt musí být přímý (dotyk), nepřerušovaný a soustředící se nemůže vykonávat žádnou jinou činnost (ani mluvit). Dojde-li k porušení některé podmínky, snaha nasát auru byla neúspěšná a dovednost je třeba znovu nabít. Síla efektu je rovna SM postavy plus maximální dosažená úroveň dovednosti Augur. Podoba pozdější vize není pevně daná. Pakliže však postava obětuje 1 esenci (i opakovaně), může základní vizi dále prodloužit a navíc ji zkusit i určitým způsobem nasměrovat (jedno až tři slova). Dovednost je využita již samotným nasátím aury (tu přitom nelze uchovat déle, než 60 minut), ale znovu nabíjet se začne teprve poté, co je získaná aura přerušena nebo dobrovolně obětována.

Bellum

* + 30 cm k maximální délce zbraně.

** + 30 cm k maximální délce zbraně

*** Možnost rozdělit maximální délku zbraně rozdělit do kombinace, kdy však žádná zbraň nesmí být kratší než 30 cm, ani delší než 90 cm.

**** + 30 cm k maximální délce zbraně.

(2x / CD: 30 minut) Zásahem zbraní na blízko efekt Krvácení.

***** + 30 cm k maximální délce zbraně.

(2x / CD: 30 minut) Udělení o 1 většího zranění zbraní na blízko.

Celeritas (L)

* (1x / CD: 30 minut) Efekt Úhyb proti zranění střelnou zbraní.

** (1x / CD: 30 minut) Efekt Úhyb proti zranění zbraní na blízko.

- *** Postava může při každém vstupu na povědomé / opuštěné místo ignorovat jednu fyzickou událost. Do postupu lokací se však karta stále započítává.
- **** (Cena: 1 esence) Postava může použít efekt Úhyb.
Postava potřebuje při každém vstupu na povědomé / opuštěné místo na cestu zpět pouze poloviční počet karet (zaokrouhleno dolů).
- ***** Imunita na zranění střelnou zbraní.

Dirigentes

- * Možnost použití jednoranné střelné zbraně.
- ** Prvním výstřelem v každém střetu (ale pouze tím) udělení o 1 většího zranění. Lze kombinovat.
- *** Možnost použití manuální zásobníkové střelné zbraně.
- **** Možnost použití automatické zásobníkové střelné zbraně nebo zbraně s kumulovaným výstřelem.
- ***** Možnost použití dvou libovolných střelných zbraní naráz.

Duritiám

- * Upadne-li postava do agonie, doba jejího trvání se prodlužuje na 10 minut.
- ** + 1 život k maximu.
- *** Redukce fyzických zranění v lokacích o 1 (i na 0 - Imunita). Lze kombinovat.

Lateo

- * Setrvá-li postava 40 sekund soustředěně bez pohnutí a interakce s okolím, aniž by ji přítom někdo viděl, získá efekt Skrytí. Ten potrvá tak dlouho, než se postava jakkoliv projeví (útok, mluvení, manipulace s předmětem,...). Skrytá postava se přítom nesmí pohybovat a za každou započatou minutu trvání efektu ztrácí 1 esenci (pakliže ji obětovat nemůže či nechce, efekt mizí).

Magisterium (L!)

- * Snížení CD vybrané dovednosti o 10%. Výsledný čas CD se zaokrouhluje na celé minuty nahoru. Lze kombinovat.
- ** Postava získá navíc 1 použití k maximu libovolné úrovně vybrané dovednosti omezeného CD (efekt nelze kumulovat, není-li přímo řečeno jinak). Výběr je nutno učinit při získání dovednosti a nelze jej již změnit.
- *** Snížení CD vybrané dovednosti o 20%. Výsledný čas CD se zaokrouhluje na celé minuty nahoru. Nahrazuje snížení CD o 10% dovednosti Magisterium 1. úrovně. Lze kombinovat Snížení CD vybrané dovednosti o 10%. Nelze v rámci efektu dovednosti Magisterium kumulovat. Výsledný čas CD se zaokrouhluje na celé minuty nahoru. Lze kombinovat.
- **** (1x / CD: 30 minut) Pokud postava pomáhá jiné při učení se vybrané dovednosti, kterou již sama na dané úrovni ovládá (RP po dobu nutnou dle obecných pravidel), stojí tento proces učícího se pouze 1/2 Zk (zaokrouhleno nahoru).
- ***** Snížení CD vybrané dovednosti o 30%. Výsledný čas CD se zaokrouhluje na celé minuty nahoru. Nahrazuje snížení CD o 20% dovednosti Magisterium 3. úrovně. Lze kombinovat.

Snížení CD vybrané dovednosti o 20%. Nelze v rámci efektu dovednosti Magisterium kumulovat. Výsledný čas CD se zaokrouhluje na celé minuty nahoru. Nahrazuje snížení CD o 10% dovednosti Magisterium 3. úrovně. Lze kombinovat.

Snížení CD vybrané dovednosti o 10%. Nelze v rámci efektu dovednosti Magisterium kumulovat. Výsledný čas CD se zaokrouhluje na celé minuty nahoru. Lze kombinovat.

Mentis

* Snížení všech CD o 15%. Výsledný čas CD se zaokrouhluje na celé minuty nahoru. Lze kombinovat.

** + 1 SM k maximu.

*** Bonus +1 k SM při odolávání působení efektů Strach, Šílenství a dovednosti Praesentia. Lze kombinovat.

Postava dokáže odolat účinkům dovednosti Perceptio 2. a 4. úrovně, tedy při jejich využití na vás můžete i lhát.

Mutatio (L!)

* Redukce chemických zranění v lokacích o 1 (i na 0 - Imunita). Lze kombinovat.

** Veškeré pozitivní efekty lektvarů měřené časem trvají pro postavu dvojnásobnou dobu a negativní efekty jedů dobu poloviční.

*** Možnost navýšit maximum libovolné vlastnosti postavy o 1, ale maximum jiné vybrané naopak o 1 klesne. Efekt je trvalý a je nutno jej uplatnit jen při získání dovednosti.

Pro předčasné ukončení agonie ve smyslu usmrcení postavy je třeba použít zvláštní předmět z kategorie vybavení - obsidiánové ostří, nebo efekt dovednost Viscera 5. úrovně.

**** Imunita na jeden z efektů Krvácení, Paralýza, Strach nebo Šílenství. Výběr je nutno učinit při získání dovednosti a nelze jej již změnit.

Postava může nést až 2 runy dovednosti Signum.

***** Navýšení maxima vlastnosti vylepšené 3. úrovní dovednosti Mutatio o 1.

Upadne-li postava do agonie, doba jejího trvání se prodlužuje na dvojnásobek. Lze kombinovat.

Postava může nést až 3 runy dovednosti Signum.

Perceptio

* Postava dokáže vycítit Skryté ve své blízkosti. Nedokáže přesně určit jejich polohu ani identitu, ale ví o jejich přítomnosti.

** (1x / CD: 60 minut) Vybraný hráč musí po pravdě odpovědět na otázku, zda vám v něčem lže. Jedná se o neherní proces a efekt platí na aktuální téma, o kterém se vede rozhovor. Odpověď je přítom pouze ano / ne, tedy nepoznáte, v čem lež přesně spočívala.

*** Postava může při vstupu na povědomé / opuštěné místo ignorovat jednu libovolnou událost. Ta se přitom nezapočítává do postupu lokací a místo ní musí být tažena nová.

**** (1x / CD: 60 minut) Vybraný hráč musí po pravdě odpovědět na otázku, zda má vůči vám nepřátelské úmysly. Jedná se o neherní proces a efekt postihuje úmysly související s vědomím o možnosti způsobení fyzické újmy (tedy ne že v podvádí v kartách). Odpověď je přítom pouze ano / ne, tedy nepoznáte, v čem nebezpečí přesně spočívala.

***** (1x / CD: 60 minut) Vybraný hráč musí po pravdě odpovědět na otázku, zda je pod vlivem jakéhokoliv druhu ovládnutí. Jedná se o neherní proces a efekt se nevztahuje

na efekt dovednost Praesentia. Odpověď je přitom pouze ano / ne, tedy nepoznáte, v čem dané ovládnutí spočívá.

Praesentia (L)

- * (*1x / CD: 60 minut*) Pohledem do očí (musí dojít ke kontaktu) efekt Strach se silou rovnou SM postavy. Nelze použít na více postav současně.
- ** (*1x / CD: 60 minut*) Postava dokáže přimět jiného k určitému rozhodnutí. Pro efekt je třeba vyslovit jednoduchý „příkaz“ (jedno až tři slova), směřující k výsledku, o němž však již cíl aktivně přemýšlí jako o možném řešení (např. „neskákej“ pro sebevraha, který ztratil odvahu, ale ne „odhod’ zbraň“ na soupeře, který drží brokovnici, když vy máte nohu od židle). Síla efektu je rovna SM postavy. Nelze použít na více postav současně.
- *** (*1x / CD: 60 minut*) Postava dokáže posílit či oslabit vybranou emoci dané osoby. Pro úspěch je třeba vést alespoň 5 minutový rozhovor a emoce musí být už od počátku nějakým způsobem patrná. Síla efektu je rovna SM postavy a trvání je neurčité (rozhoduje o něm ovlivněná postava dle povahy a okolností). Nelze použít na více postav současně.
- **** (*1x / CD: 60 minut*) Postava dokáže danou osobu přesvědčit o své pravdě v určité věci. Pro úspěch je třeba vést alespoň 5 minutový rozhovor a cíl musí o téma projevat alespoň minimální samovolný zájem. Síla efektu je rovna SM postavy a trvání je neurčité (rozhoduje o něm ovlivněná postava dle povahy a okolností). Nelze použít na více postav současně.
Za každé úspěšné použití dovednosti Praesentia vůči konkrétní osobě je síla jakéhokoliv jejího dalšího efektu o 1 vyšší. Bonus se může bez omezení kumulovat, ale za každou uplynulou hodinu od posledního úspěchu vždy automaticky klesne o 1.
- ***** (*1x / CD: 60 minut*) Postava dokáže z dané osoby učinit svého spojence. Nejedná se o žádný druh ovládnutí, ale vznikne vazba na úrovni silné oddanosti vůči postavě. Pro úspěch je třeba vést alespoň 10 minutový rozhovor. Síla efektu je rovna SM postavy a trvání je neurčité (rozhoduje o něm ovlivněná postava dle povahy a okolností). Nelze použít na více postav současně.

Renovamen

- * Za každých 20 minut soustředění v zelené či modré zóně si postava vyléčí 1 život. Při tom může postava pouze mluvit, či pomalu chodit (tedy nesmí ani kouzlit nebo se věnovat jiným činnostem). Je-li soustředění přerušeno, jeho počítání musí začít znovu od začátku. Lze kombinovat.
- ** Za každých 10 minut soustředění v zelené či modré zóně si postava vyléčí 1 život. Při tom může postava pouze mluvit, či pomalu chodit (tedy nesmí ani kouzlit nebo se věnovat jiným činnostem). Je-li soustředění přerušeno, jeho počítání musí začít znovu od začátku. Nahrazuje Renovamen 1. úrovně. Lze kombinovat.
- *** Za každých 10 minut v klidu (nesmí bojovat ani běhat) si postava vyléčí 1 život nebo odstraní 1 stupeň efektu Krvácení. Je-li interval přerušeno, jeho počítání musí začít znovu od začátku. Nahrazuje Renovamen 2. úrovně. Lze kombinovat.

Sophia (L!)

- * Hráč si může u správce útočiště vybrat 1 náhodný knižní předmět z kategorie vybavení (grimoár, deník,...). Výběr je možno učinit kdykoliv, ale nelze jej již změnit.
- ** Bonus +1 k SM při uplatňování efektu dovednosti Augur (nikoliv při jeho odolávání). Lze kombinovat.

- *** Postava může při každém vstupu na povědomé / opuštěné místo ignorovat jednu nadpřirozenou událost. Do postupu lokací se však karta stále započítává.
- **** Nalezne-li postava při průzkumu knihovny, muzea, staré léčebny nebo vyhořelého divadla jakýkoliv předmět, který jí poskytne libovolný počet Zk, postava jeho prostřednictvím získá vždy o 1 Zk více. Efekt však působí pouze na postavu samotnou a ona sama také musí daný předmět najít.
- ***** Za každou plně naučenou dovednost mající 5 úrovní (včetně dovednosti Sophia) získá postava +1 esenci k maximu.

Substantia

- * Postava může v modré zóně získávat z předmětů k tomu určených esence (pouze pro sebe). Jedna extrakce vyžaduje setrvat 10 minut v klidu na jednom místě (můžete nanejvýš popocházet a mluvit). Po jejím skončení je předmět zničen (odevzdáte jej správci útočiště) a stejně tak, pokud bude celý proces přerušen, avšak v tom případě postava žádné esence nezíská. Nelze takto nikdy z jednoho předmětu získat více než 1 esenci, cokoliv navíc propadá.
- ** + 1 esence k maximu.
- *** Postava může získávat z předmětů k tomu určených esence (pouze pro sebe). Jedna extrakce vyžaduje setrvat 5 minut v klidu na jednom místě (můžete nanejvýš popocházet a mluvit). Po jejím skončení je předmět zničen (odevzdáte jej správci útočiště) a stejně tak, pokud bude celý proces přerušen, avšak v tom případě postava žádné esence nezíská. Nelze takto nikdy z jednoho předmětu získat více než 2 esence, cokoliv navíc propadá.
- **** +1 esence k maximu.
- ***** Postava může získávat z předmětů k tomu určených esence (pouze pro sebe). Jedna extrakce vyžaduje setrvat 2 minuty v klidu na jednom místě (můžete nanejvýš popocházet a mluvit). Po jejím skončení je předmět zničen (odevzdáte jej správci útočiště) a stejně tak, pokud bude celý proces přerušen, avšak v tom případě postava žádné esence nezíská.
Postava může dočasně po dobu 30 minut překročit maximum svých esencí až na dvojnásobek. Pokud však nejsou využity, po uplynutí intervalu všechny nad základní hranici automaticky mizí. Počítání času začíná vždy již od okamžiku, kdy k navýšení nad maximum o libovolný počet dojde a končí teprve, až když jsou všechny esence navíc spotřebovány.

Signum (L!)

- * Postava se může naučit celkem 1 kouzlo I. kruhu Signum.
- ** Postava se může naučit celkem 2 kouzla I. kruhu Signum.
Postava se může naučit celkem 1 kouzlo II. (nebo nižšího) kruhu Signum.
- *** Postava se může naučit celkem 3 kouzla I. kruhu Signum.
Postava se může naučit celkem 2 kouzla II. (nebo nižšího) kruhu Signum.
Postava se může naučit celkem 1 kouzlo III. (nebo nižšího) kruhu Signum.
- **** Postava se může naučit celkem 4 kouzla I. kruhu Signum.
Postava se může naučit celkem 3 kouzla II. (nebo nižšího) kruhu Signum.
Postava se může naučit celkem 2 kouzla III. (nebo nižšího) kruhu Signum.
- ***** Postava se může naučit celkem 5 kouzel I. kruhu Signum.
Postava se může naučit celkem 4 kouzla II. (nebo nižšího) kruhu Signum.
Postava se může naučit celkem 3 kouzla III. (nebo nižšího) kruhu Signum.

Tempus

- * Snížení všech CD o 15%. Výsledný čas CD se zaokrouhluje na celé minuty nahoru. Lze kombinovat.
- ** (*Cena: 1 esence*) Postava může po 2 minutovém klidném soustředění (nesmí mluvit ani se hýbat) obnovit již použitý předmět z kategorie vybavení (resp. doplnit mu 1 nabití).
- *** (*Cena: 1 esence*) Postava může po 20 sekundovém klidném soustředění (nesmí mluvit, ani se hýbat) vejít do formy stáze, kdy pro ni zcela přestává plynout čas. V tomto stavu přitom vydrží 10 - 40 minut a délku trvání si musí určit již na počátku. Postava je fyzicky ve stavu podobném efektu Paralyza, ale zároveň nevnímá a přestávají pro ni platit veškeré herní mechanismy. Vše, co by na postavu mělo mít jakýkoliv vliv (od zranění, až po získávání zkušeností) se projeví naráz teprve ve chvíli skončení efektu. S tělem přitom stále lze manipulovat, ale pouze jako s celkem.
- **** Má-li být postava proti své vůli zraněna, může za obětování 1 esence za každý 1 život toto zranění pohltit. Nemůže však takto vstřebat více životů, než je její SM. Doba trvání efektu je v minutách rovna SM postavy a začíná se počítat již od prvního využití. Po jejím uplynutí je postava okamžitě zraněna za tolik životů, kolik jich pohltila.
- ***** (*Cena: 1 esence*) Postava může pro sebe zrychlit plynutí času na dvojnásobek, nebo naopak zpomalit na polovinu. Změna nebo vrácení do normálu přitom vyžaduje opětovné použití dovednosti (obětování esence), je třeba být při vědomí (tedy ne např. v agonii) a z efektu nelze nic vyjmout. Zároveň se však vztahuje skutečně pouze na postavu samotnou, tedy nemá vliv na intervaly průzkumu lokací, získávání zkušeností apod. Použití nelze kombinovat s efektem dovednosti Tempus 3. a 4. úrovně (nijak se na nich neprojevuje).

Venatio (L!)

- * + 30 cm k maximální délce zbraně.
- ** Pokud by měla postava v důsledku události na opuštěném místě (nikoliv povědomém) upadnout do agonie, namísto toho opustí lokaci s 1 životem a efektem Krvácení. Dovednost lze znovu použít teprve, až se postava zcela vyléčí (dosáhne maxima životů).
- *** Hráč si může u správce útočiště zdarma vybrat jednu libovolnou zbraň, kterou je již schopen ovládat a 2 náhodné lektvary 2. stupně. Výběr je možno učinit kdykoliv, ale nelze jej již změnit.
- **** (*1x / CD: 60 minut*) Při vstupu do červené zóny (překročení hranice) na dobu pobytu v ní získává postava bonus +1 k SM při odolávání působení efektu Strach a +1 stínový život. Tyto životy nelze žádným způsobem léčit ani obětovat a ubývají (je-li to možné) vždy jako první. Dovednost lze znovu použít teprve, až se postava zcela vyléčí (dosáhne maxima životů). Lze kombinovat.
- ***** Za každé 3 zabití v červené zóně (musíte jim ubrat poslední život a agonie skončit smrtí) se veškeré bonusy dovednosti Venatio 4. úrovně navýší o 1. Efekt lze kumulovat, ale počet nutných zabití vždy vzroste o 3 (3 / 6 / 9 / ...) a začínají se počítat znovu od začátku. Lze kombinovat.

Vigor

- * (*1x / CD: 30 minut*) Zásahem rukou (od zápěstí níže) do těla (pouze torzo) zranění soupeře za 1 život. Úder nesmí být bolestivý a je v tomto případě brán jako útok zbraní.
- ** (*1x / CD: 60 minut*) Zásahem zbraní na blízko efekt Krvácení.
- *** (*1x / CD: 60 minut*) Udělení o 1 většího zranění zbraní na blízko.