

Dovednosti - upíři

Vespertilio (L!)

Imunita na chemické efekty v lokacích a veškeré efekty lektvarů i jedů.
+ 1 SM k maximu.

Veškerá zranění výslovně způsobená ohněm se léčí dvojnásobnou dobu.

Alma

- * 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.

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 přechtena 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 (U)

* (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.

Draugis (U!)

- * Obětujete-li předmět „Krysa“, můžete na nástěnku v útočišti umístit vzkaz, který může otevřít jenom ten, komu je určen. Zpráva by neměla být delší, než tři jednoduché věty a adresát automaticky nepozná, kdo mu jej poslal.
- ** Setrvá-li postava 10 sekund soustředěně bez pohnutí a interakce s okolím, může obětovat libovolný počet předmětů „Krysa“ a za každý získá 1 esenci krve.
- *** Za 10 minut hry na hudební nástroj nebo zpěvu u povědomé či opuštěné lokace, může z ní hráč táhnout 3 náhodné karty a budou-li některé z nich předměty „Krysa“, „Kryší kostra“ nebo „Kryší duch“, může si tyto ponechat. Hra ani zpěv nesmějí být přerušeny, avšak lze je uplatnit opakovaně.
- **** Postava může mít u sebe navíc až tolik předmětů „Krysa“, kolik je maximální dosažená úroveň dovednosti Draugis. Upadne-li však do agonie, krysy se rozutečou a všechny nadbytečné musí poté odevzdat správci útočiště.
- ***** Za každé 2 předměty „Krysa“ nebo 1 předmět „Kryší duch“ v jejím vlastnictví získává postava bonus +1 k SM. Lze kombinovat.

Duritiam

- * 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 (U)

- * 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).
- ** Setrvá-li postava 30 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 smí pohybovat pouze krokem a za každé započaté 2 minuty trvání efektu ztrácí 1 esenci (pakliže ji obětovat nemůže či nechce, efekt mizí).
- *** Setrvá-li postava 20 sekund soustředěně (může mluvit a pohybovat se krokem), získá efekt Skrytí. Ten potrvá tak dlouho, než se postava projeví útokem nebo sesláním kouzla. Za každých započatých 5 minut trvání efektu postava ztrácí 1 esenci (pakliže ji obětovat nemůže či nechce, efekt mizí).

- **** (Cena: 1 esence) Po uplynutí 10 sekund postava získá efekt Skrytí. Ten trvá 10 sekund nebo tak dlouho, než se postava projeví útokem či sesláním kouzla. Aktivaci efektu přeruší pouze dobrovolné rozhodnutí nebo upadnutí postavy do agonie, v obou případech obětovaná esence propadá. Dovednost nelze použít, pokud efekt Skrytí na postavu již působí.
- ***** (Cena: 1 esence) Po uplynutí 5 sekund postava získá efekt Skrytí. Ten trvá 20 sekund nebo tak dlouho, než se postava projeví útokem či sesláním kouzla. Aktivaci efektu přeruší pouze dobrovolné rozhodnutí nebo upadnutí postavy do agonie, v obou případech obětovaná esence propadá. Dovednost nelze použít, pokud efekt Skrytí na postavu již působí. Nahrazuje Lateo 4. úrovně.
(Cena: 1+ esence) Setrvá-li postava 20 sekund soustředěná (může mluvit a pohybovat se krokem), získá efekt Skrytí. Ten potrvá tak dlouho, než se postava přemístí k libovolné, při použití vybrané, konkrétní lokaci na herní ploše (povědomá místa, opuštěná místa nebo útočiště). Cena za použití dovednosti je 1 esence za každou zónu rozdílu oproti stávající poloze postavy (včetně té, kde se nachází, tedy minimálně 1). Efekt Skrytí nelze žádným způsobem přerušit, hráč se musí nejkratší cestou přemístit k vybrané lokaci a ve vzdálenosti do 10 metrů od ní se pak objevit. Až do té doby přitom nevnímá své okolí a nesmí na něj nijak reagovat.

Mentis (U)

- * 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.
- **** + 1 SM k maximu.
- ***** (Cena: 1 esence) Pohledem do očí (musí dojít ke kontaktu) efekt Paralýza se silou rovnou SM postavy. Nelze použít na více postav současně.

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 přitom 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 přitom pouze ano / ne, tedy nepoznáte, v čem nebezpečí přesně spočívá.
- ***** (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 (U)

- * *(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 odvalu, 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 přerušen, jeho počítání musí začít znovu od začátku. Nahrazuje Renovamen 2. úrovně. Lze kombinovat.

Sanguis (U!)

- * Po 1 minutovém klidném soustředění (nelze mluvit, ani se hýbat) je možno při fyzickém kontaktu získat od jiné postavy v poměru 2:1 (v neprospěch darujícího) za její životy až tolik esencí, kolik je SM dárce. Podmínka soustředění se vztahuje i na dárce a bude-li transfer přerušen, životy i esence propadají (počet je třeba určit již na začátku).
- ** Získáte-li esenci krve jiné postavy (je třeba ji pozřít, nestačí ve formě předmětu), musí vám sdělit svůj skutečný herní původ, včetně přesné skupiny či druhu. Stejně tak poznáte, pokud

je v její krvi jed, droga, či jakýkoliv lektvar (pakliže sami ovládáte jejich výrobu, dozvíte se i přesný název).

- *** (1x / CD: 30 minut) Zásahem rukou (od zápěstí níže) do těla (pouze torzo) zranění soupeře za 1 život. Postava zároveň získá 1 esenci. Úder nesmí být bolestivý a je v tomto případě brán jako útok zbraní.
- **** Po 1 minutovém klidném soustředění (nelze mluvit, ani se hýbat) je možno při fyzickém kontaktu získat od jiné postavy část jejich Zk. Podmínka soustředění se vztahuje na oba. Bude-li celý proces přerušen, postava získávající Zk je namísto toho zraněna za 1 život. Takto převádět lze pouze Zk, které nebyly dosud investovány do žádné dovednosti a za každé i započaté 2 Zk, jenž darující ztratí, mu zároveň poklesne maximum životů o 1. Vždy po uplynutí 2 hodin se však opět o 1 navýší, až na původní hodnotu. Efekt nelze opakovat dříve, než za 30 minut od posledního pokusu o jeho použití.
- ***** Postava může libovolný počet dobrovolně obětovaných životů nahradit esencemi a naopak v poměru 1:1.

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.

Tenebris (U!)

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

Postava se může naučit celkem 3 kouzla II. (nebo nižšího) kruhu Tenebris.

Postava se může naučit celkem 2 kouzla III. (nebo nižšího) kruhu Tenebris.

***** Postava se může naučit celkem 5 kouzel I. kruhu Tenebris.

Postava se může naučit celkem 4 kouzla II. (nebo nižšího) kruhu Tenebris.

Postava se může naučit celkem 3 kouzla III. (nebo nižšího) kruhu Tenebris.

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 pohltnout. 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).

Vicis (U!)

* (*Cena: 1 esence*) Po uplynutí 5 sekund postava získá na dobu 10 minut drápy na jedné nebo obou rukách (do 40 cm od zápěstí), které jsou brány jako zbraň (další přitom v ruce s drápy mít nelze. Maximální dobu trvání efektu je možno po čas působení kdykoliv obětováním esence prodloužit o dalších 10 minut (prodlužuje se přitom maximální doba trvání). Efekt dovednosti lze kdykoliv přerušit, přičemž proces zpětné transformace trvá opětovně 5 sekund.

** (*Cena: 1 esence*) Postava se před vstupem do povědomé či opuštěné lokace (ale pouze tehdy) promění v hejno krysa a efekt trvá, dokud ji opět neopustí. Po tuto dochází k redukci fyzických zranění v lokacích o 1 (i na 0 - Imunita, Lze kombinovat.), způsobení efektu Zmrazení se automaticky přeměňuje na Krvácení a zároveň nalezne-li postava kdykoliv (na cestě tam i zpět) předmět „Krysa“, může si tento ponechat a to i opakovaně (započítává se do postupu lokací), nepřekročí-li tím omezení maxima vlastněných předmětů. Bude-li postava událostí přinucena lokaci opustit, nebude to pro ni mít mimo to rovněž žádné další následky.

*** (*Cena: 1 esence*) Postava se před vstupem do povědomé či opuštěné lokace (ale pouze tehdy) promění v hejno netopýrů a efekt trvá, dokud ji opět neopustí. Po tuto dochází k redukci fyzických zranění v lokacích o 1 (i na 0 - Imunita, Lze kombinovat.), postava

získává Imunitu na efekt Zmrzačení a bude-li událostí přinucena lokaci opustit, nebude to pro ni mít mimo to žádné další následky. Zároveň je také možno ukončit průzkum lokace, aniž by bylo nutné absolvovat zpáteční cestu. Po skončení průzkumu lokace (mimo upadnutí do agonie), může hráč ještě navíc táhnout 3 náhodné karty a budou-li některé z nich obsahovat esence krve, může si tyto ponechat. Postava může být současně pod vlivem efektů pouze jedné z 2. až 4. úrovně dovednosti Vicis.

**** (Cena: 2 esence) Postava se před vstupem do povědomé či opuštěné lokace (ale pouze tehdy) promění v oblak mlhy a efekt trvá, dokud ji opět neopustí. Po tuto dochází k redukci veškerých zranění v lokacích vyjma nadpřirozených o 1 (i na 0 - Imunita, Lze kombinovat.) a postava získává Imunitu na efekty Krvácení, Paralýza, Zapletení a Zmrzačení. Zároveň si při postupu lokací lze při každém kroku vytáhnout dvě karty a vybrat jako platnou pouze jednu z nich (druhou vrátíte do balíčku). Postava může rovněž ignorovat jakoukoliv událost, která by ji přiměla lokaci opustit (do průchodu se však započítává). Postava může být současně pod vlivem efektů pouze jedné z 2. až 4. úrovně dovednosti Vicis.

***** Má-li postava upadnout do agonie (ale pouze tehdy), může se namísto toho proměnit v hejno nočních motýlů. Od této chvíle se nachází zcela mimo hru. Hráč musí na místě zanechat veškeré herní předměty a zamířit nejkratší cestou do útočiště, kde se ohlásí správci a teprve po uplynutí 15 minut do hry znovu vstoupí. Postava má v tu chvíli pouze 1 život, 0 esencí a maximum všech vlastností sníženo o 2. To se však vždy po uplynutí 2 hodin navýší o 1, až na původní hodnoty. Efekt lze využít i opakovaně, ale žádná vlastnost se užitím nesmí snížit na 0 či méně.

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.

Viscera (U!)

* Interval efektu Krvácení se pro postavu prodlužuje na 15 minut.

** Za 2 minuty klidné konzumace (RP) předmětu „Tlející maso“ si postava vyléčí 1 život. Bude-li přinucena konzumaci přerušit, život si nevyléčí, ale předmět je přesto spotřebován. Lze kombinovat.

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

**** (1x / CD: 60 minut) Pokud si postava dobrovolně přivodí efekt Zmrzačení, získá okamžitě 2 esence. Postava přitom nesmí být na daný efekt Imunní, ani na ni při použití nesmí již působit.

***** Po 1 minutovém klidném soustředění (nelze mluvit, ani se hýbat) je možno při fyzickém kontaktu usmrtit postavu v agonii a navýšit si tak maximum vybrané vlastnosti o 1. Bude-li proces přerušen, je ten, kdo agonii ukončuje, namísto toho zraněn za 1 život. K neúspěchu (bez zranění) dojde i tehdy, pokud postava, jejíž agonie byla ukončena, měla nižší, nebo stejnou hodnotu maxima vlastnosti, která má být navýšena. Efekt nelze opakovat dříve, než za 30 minut od posledního pokusu o jeho použití.