

Dovednosti - vlkodlaci

Lupus (V!)

1. úroveň dovedností Renovamen.

+ 1 život k maximu.

Veškerá zranění výslovně způsobená stříbrem jsou dvojnásobná.

Alma (V)

* 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 přerušen, 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.

Aquilex (V!)

* Bonus +1 k SM při uplatňování účinků (nikoliv jejich odolávání) dovednosti Augur 1. a 2. úrovně. Lze kombinovat.

- ** (1x / CD: 30 minut) Máte-li k dispozici předmět, můžete se kohokoliv zeptat, zda jej měl ve svém držení (v součtu alespoň 30 minut). Jedná se o neherní proces a odpověď je pouze ano / ne.
- *** Redukce fyzických zranění v lokacích o 1 (i na 0 - Imunita). Lze kombinovat.
- **** (1x / CD: 40 minut) Po skončení průzkumu lokace (mimo upadnutí do agonie), může hráč ještě navíc táhnout 5 náhodných karet a bude-li některá z nich obsahovat přesný název předmětu, který se rozhodnul hledat, může si jej ponechat (vždy však pouze jeden, i kdyby se vyskytnul vícekrát).
- ***** Hráč si při postupu lokací může při každém kroku vytáhnout dvě karty a vybrat jako platnou pouze jednu z nich (druhou vrátíte do balíčku).

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 poznamenaná 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 přečtena 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.

Bestia (V!)

- * (*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 dobu trvání 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.
- ** Za 2 minuty klidné konzumace (RP) předmětu „Čerstvé maso“ si postava vyléčí 1 život. Bude-li přinucena konzumaci přerušit, život si nevyléčí, ale předmět je přesto spotřebován.
- *** Prvním zásahem zbraní na blízko v každém střetu (ale pouze tím) udělení o 1 většího zranění. Lze kombinovat.
- **** (*Cena: 2 esence*) Po uplynutí 20 sekund se postava promění do krino formy (obrovský humanoidní vlk). Tím získá na dobu 10 minut drápy na obou rukách (do 40 cm od zápěstí), které jsou brány jako zbraň (další přitom v ruce s drápy mít nelze.). Dále +2 stínové životy, které nelze žádným způsobem léčit ani obětovat a ubývají (je-li to možné) vždy jako první. Zároveň dostane také bonus +2 k SM při odolávání působení efektů Paralyza a Strach (lze kombinovat). 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 20 sekund.
- ***** Po dobu působení 4. úrovně dovednosti Bestia lze libovolně kombinovat efekty 3. úrovně dovednosti Bestia i 2., 3. a 4. úroveň dovednosti Vigor. Žádný zásah však nikdy nesmí obsahovat efekty Krvácení a Zmrzačení zářaz, ani je nelze takto uplatnit vícenásobně.

Celeritas

- * (*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.

Custodes (V!)

- * Snížení všech CD o 15%. Výsledný čas CD se zaokrouhluje na celé minuty nahoru. Lze kombinovat.
- ** Pokud životy postavy klesnou na 2 či méně, získává Redukci zranění zbraněmi o 1 (ale ne na 0).

- *** Pro předčasné ukončení agonie ve smyslu usmrcení postavy je třeba použít zvláštní předmět z kategorie vybavení - stříbrný bodec, nebo efekt dovednost Viscera 5. úrovně.
- **** Imunita na efekty Strach a Šílenství.
- ***** Po uplynutí doby agonie (nebyla-li předčasně ukončena smrtí) se postava znovu probere k vědomí a má právě 1 život. Efekt nelze poté znovu použít dříve, než po uplynutí 2 hodin.

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 (V)

- * 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.
- **** + 1 život k maximu.
- ***** Postava umírá až při poklesu životů na -2. Klesnou-li však na 0 či méně a není do 10 minut vyléčena nad tuto hranici, upadá okamžitě do agonie. Dovednost lze znovu použít teprve, až se postava zcela vyléčí (dosáhne maxima životů).

Gaia (V!)

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

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 přitom 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 soustředěná (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).

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.

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 spočívá.
- *** Postava může při vstupu na povědomé / opuštěné místo ignorovat jednu libovolnou událost. Ta se přítom 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 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 přítom pouze ano / ne, tedy nepoznáte, v čem dané ovládnutí spočívá.

Praesentia

- * (*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.

Renovamen (V)

- * 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.
- **** Za každých 5 minut si postava vyléčí 1 život nebo odstraní 1 stupeň efektu Krvácení. Nahrazuje Renovamen 3. úrovně. Lze kombinovat.
- ***** (*Cena: 1 esence*) Postava si vyléčí 1 život, odstraní 1 stupeň efektu Krvácení nebo efekt Zmrzačení. Lze kombinovat.

Sarcinus (V!)

- * Můžete si vybrat 2 jiné vlkodlaky, s nimiž utvoříte skupinu, jejíž složení je pro fungování dovednosti Sarcinus určující. Rozpadnout se může pouze dobrovolným rozhodnutím některého ze členů (které musí zbylým dvěma oznámit), nebo jeho smrtí. Stát se členem skupiny nové lze poté teprve po uplynutí 2 hodin (a to i v případě zemřelé postavy). Pokud některý člen skupiny zemře v boji a některý ze zbylých je toho svědkem, udělí svým příštím zásahem (ale pouze tím) v daném střetu o 1 větší zranění.
- ** V přítomnosti členů skupiny v blízkosti (do 10 metrů) získává postava bonus +1 k SM při všech obranných testech. Lze kombinovat.
- *** Pokud všichni vybraní vlkodlaci ovládají tuto úroveň dovednosti Sarcinus, získá každý z nich bonus +1 k jedné z vlastností, přičemž to vždy bude právě ta, kterou má v porovnání s ostatními nejnižší (v případě rovnosti bude náhodně určena správcem útočiště). Efekt je trvalý a je nutno jej uplatnit jen při získání dovednosti posledním vlkodlakem. Pokud by došlo k rozpadu skupiny, bonus vám zůstává, ale na efektu této úrovně dovednosti už se nikdy znovu podílet nemůžete.
- **** (*1x / CD: 30 minut*) Pokud postava pomáhá jinému členovi skupiny 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 (zaokrouhлено nahoru).
- ***** (*Cena: 2 esence*) Po 2 minutovém klidném soustředění (nelze mluvit, ani se hýbat) je možno při fyzickém kontaktu zachránit člena skupiny z agonie. Bude-li soustředění přerušeno, esence propadají a dovednost již na tuto agonii nemůže být použita (ani zbývajícím členem). Zachráněná postava má po probuzení pouze 1 život a žádné esence. Na zachráněnou postavu pak také nelze dovednost znovu použít dříve, než po uplynutí 2 hodin.

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 maximum.
- *** 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 maximum.
- ***** 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.

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).

Vigor (V)

- * (*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.
- **** (*1x / CD: 60 minut*) Zásahem zbraní na blízko efekt Zmrzačení.
- ***** Všechny úrovně dovednosti Vigor lze použít 2x.