

Lovec

Veškeré texty „*kurzívou v uvozovkách*“ jsou vnímány jako zaklínání schopností, nikoliv kouzlem. Je potřeba je pronášet nahlas a směrem k těm, koho se týkají, jinak nejsou efekty kouzel platné.

V případě, že schopnost vyžaduje zásah, je jím míněný platný zásah protivníka.

Úroveň 0

Základ jsou 4 životy.

Dokáže vidět protivníky užívající neviditelnost (ruka na hlavě), avšak může na ně reagovat jen pomocí schopnosti **Stopař**.

Přístup k nové schopnosti:

Stopař – Dvakrát za boj, když sesilatel vidí protivníka, užívajícího neviditelnost, ukáže na něj a pronese zaklínání („*Vidím tě!*“). Protivník okamžitě přestane být neviditelný.

Úroveň 1

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Šíp jak břitva – před bojem sesilatel brousí své projektily a pronese zaklínání („*Ostré jako můj pohled, když mířím.*“). V následujícím boji má bonus **+1** ke zranění. Bonus platí na **3** zásahy střelnou zbraní.

Polibek zmije – Jednou za boj sesilatel jakoby roztírá mast po čepeli a pronese zaklínání („*Stačí jen malé*

škrábnutí!“). Na následujících **2** zásahy má bonus **+1** ke zranění.

Úroveň 2

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Je to past – Dvakrát za boj sesilatel na zemi rozloží do pomyslného kruhu provaz svázaný konci k sobě. Pokud do obrazce někdo vstoupí, sesilatel na něj ukáže a pronese zaklínání („*Past!*“). Protivník přichází o dva životy a nesmí se 15 vteřin hnout z místa.

Reflexy pantera – Jednou za boj, pokud dostane sesilatel zásah, může zahrát dodatečný úskok a pronést zaklínání („*Úhyb!*“). Zranění, které měl utřít se sníží o **-3**.

Úroveň 3

Navýšení životů o 1.

Přístup k vylepšení jedné z níže jmenovaných schopností:

Šíp jak břitva – Šíp jak břitva nyní dává bonus ke zranění **+2**.

Polibek zmije – Polibek zmije nyní dává bonus ke zranění **+2**.

Úroveň 4

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Šelest hvozdu – Nejvýše jednou za půl hodiny (ale vždy před bojem) sesilatel vybere až tři své spojence,

kteří nejsou Paladinové, Válečníci ani Rytíři smrti a zahraje, jak jim sděluje tajemství lesa. Poté se sesilatel i spojenci stávají neviditelnými (ruka na hlavě) na tak dlouho, dokud se drží blízko sesilatele nebo na někoho sami nezaútočí. Odhalení jednoho odhalí všechny.

Medvědí tlapa – Dvakrát za boj v náprahu ještě před úderem sesilatel pronese zaklínadlo („*Silou medvědí!*“) a následujícím zásahem omráčí nepřítele na 15 vteřin nebo do dalšího zásahu. Bezprostředně po zásahu je potřeba ohlásit protivníkovi heslo („*Omráčení!*“). Pokud se sesilatel netrefí, zaklínání se spotřebuje. Pozor, tento úde nedává ani základní zranění.

Úroveň 5

Navýšení životů o 1.

Přístup k nové schopnosti:

Černý šíp – Jednou za boj, ještě než sesilatel vystřelí, tak pronese zaklínadlo („*Poslední let křídel smrti!*“). Pokud zasáhne, zraní za **7**. Pokud se netrefí, zaklínání již neopakuje.

Tabulka životů dle úrovně s libovolnou zbraní						
Úroveň	0	1	2	3	4	5
Životy	4	5	6	7	8	9