

Lovec

Dovednosti

Pěší střelba proti lidem a zvířatům (Tělo)

- **Střelba:** Používání střelných zbraní od krátkého luku až po kuši, střelba na neživé cíle, zručnost ve střelbě.

Pohyb v divočině (Tělo)

- **Pohyb v přírodě:** pohyb v džungli, bažině, sněhu, brození
- **Pohyb ve vodě:** plavání a potápění, řízení loděk, člunů, kánoí a voru, pádlování
- **Otužilost:** snášení zimy, hladu, žízně, vytrvalost, dlouhé pochody

Přežití v divočině (Duše)

- **Zálesáctví:** táboření, práce s ohněm, stavba stanů a přístřešků, vaření, výroba primitivních nástrojů
- **Orientace v divočině:** znalost zákonitostí prostředí, odhad správného směru, vyhýbání se nebezpečným místům a jevům
- **Hledání potravy v divočině:** hledání vody, sběr hub, plodů, bylin, drobných živočichů a vajec
- **Skrývání se v divočině:** nalezení či odhalení úkrytu pro osobu nebo pro předmět, tichý pohyb v divočině, stopování a matení stop

Lov (Duše)

- **Střelecká taktika:** Volba vhodného místa, vyčkávání a setrvání ve vybrané pozici
- **Lovecké pasti:** výroba, líčení, nalézání a zneškodňování loveckých pastí (například smyčky, oka, padající stromy a kameny), odhad jejich síly a účinků, kladení návnad na zvířata, příprava tenat na ptáky
- **Zpracování zvířecí kořisti:** práce s kůží a kostmi, braní zvířecích trofejí, stažení kožešiny, vyčinění a výroba z kůže, řemeslné zpracování kostí, zubů a klů, znalost trhů s masem, kožešinami a trofejemi, znalost cen
- **Znalost zvířat:** rozeznávání nepřírozeného chování, odhad vlastností zvířat

Jednání se zvířaty (Vliv)

- **Ovlivňování pocitů zvířat:** odhad pocitů a úmyslů, působení na zvířata (od laskavosti až po přislost), vyvolání pocitů (od klidu až po paniku), napodobování hlasů zvířat, vábení
- **Zastrašování zvířat:** zlomení sebedůvěry, zahánění na útěk
- **Přilákání zvířat:** přivolání zvířat v místě či okolí se vyskytující

Vedení zvířat (Vliv)

- **Získávání a výcvik zvířat:** odhad a nákup, nalezení, ochočení, krocení, cvičení zvířat k následování povelů, získání si důvěry
- **Velení zvířatům:** vydávání jednoduchých povelů, využívání zvířat ke stopování a jiným činnostem

Použití dovedností

Lovecké pasti (Nástraha)

- Působí na Tělo, zejména pohyblivost.
- Působí jednou na jednu bytost, není-li rozsáhlá.
- Slabinou je nápadná odlišnost od prostředí.
- Výroba: 3 Suroviny +1 S vyřazení +1 S manévr
- Podává se spuštěním při kontaktu nebo přímo, po spuštění působí okamžitě.

Zvláštní schopnosti

Jedno oko otevřené (Duše)

Je ostražitý a vnímá, co se kolem děje, i když odpočívá nebo spí.

Postava s touto schopností dokáže během nemagického spánku reagovat na nebezpečí ohrožující ji, nebo jiného člena družiny, jako by byla vzhůru. (Aktivace 1D)

Vetřelci (Duše, rychlá volba: Úroveň 5)

Vycítí na dálku cizí tvory, pro něž není divočina domovem.

Postava dokáže v divočině najít tvory do vzdálenosti asi jedné hodiny chůze, kteří zde nejsou doma. (Aktivace: 1 D)

Něco z ničeho (Duše, rychlá volba: Úroveň 2)

Nepotřebuje železa ani oka z drátů, k vytvoření smrtící léčky mu stačí kus provazu a nůž.

Postava dokáže při výrobě lovecké pasti nahradit chybějící Suroviny zdroji Duše.

Dobrá muška (Tělo, rychlá volba: Úroveň 3)

Se svou oblíbenou zbraní dokáže zasáhnout hned první ranou, jako by cíl jeho střelu přímo přitahoval.

Hráč si vybere jeden druh střelné zbraně (např. luk).

Postava má *nadání* (2 manévry) pro střelbu tímto druhem zbraně na jakýkoliv cíl.

Ostrostřelec (Tělo, rychlá volba: Úroveň 1)

Před jeho střelami není úniku. Najde si svou kořist v jakémkoliv úkrytu a ví, jak šípem spolehlivě zmrzačit zvíře nebo člověka.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Pěší střelbě proti lidem a zvířatům.

Cestovatel (Tělo)

Na cestách i v hustých lesích je jako doma, nikdy neztratí směr. Mráz, žár ani hlad jej nezlomí. Voda je jeho živel a řeky jsou pro něj cestami spolehlivě vedoucími k cíli.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Pohybu v divočině.

Nimrod (Duše)

V honitbě i čekání se mu žádný nevyrovná.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Lovu.

Stopař (Duše)

V přírodním terénu se pohybuje tiše jako duch a jeho bystrému zraku nic neunikne. Kde jiní vidí pouze brázdu ve sněhu, on dokáže rozpoznat stopy pěti mužů, kteří odnášeli hledanou ženu směrem na sever.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Přežití v divočině.

Krotitel (Vliv)

I to nejvzpornější zvíře zjihne pod jeho přísným pohledem či výhrůžným zamručením.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Jednání se zvířaty a Vedení zvířat.

Zdvojená střela (Tělo, rychlá volba: Úroveň 4)

První šíp ještě sviští vzduchem a zkušená ruka již zakládá na tětívu druhý.

Při střelbě, během níž má postava dostatek dobře přístupné munice (například šípy zabodané před sebou v zemi), může postava použít zdarma manévr *rozsáhle* pro svůj hromadný útok směřovaný na sevřenou hrstku (tucet). Z hromadného útoku nelze nikoho výjmout.

Jedna duše (Vliv)

Dokáže si své zvíře vycvičit tak, že na sebe cizího člověka nenechá ani sáhnout.

Hráč může určit, jak bude reagovat ochočené zvíře jeho postavy na tvora, který se s ním právě pokouší navázat kontakt (například pes může odmítnout nabízený pamlssek i v nepřítomnosti svého pána, kuň může na zahvizdnutí shodit jezdce, který se na něm pokouší ujet). To platí, pokud není zvíře očarováno. (Aktivace 1V)

Zvířecí a podobní nerozumní pomocníci postavy mají slevu 1 na Vyčerpání proti snaze je přesvědčit, ovlivnit nebo ovládnout nemagickým způsobem.

Průvodce (Vliv)

Nejen že se v lese vyzná jako nikdo jiný, ale dokáže jím bezpečně provést i celou kupeckou karavanu.

Postava může zdarma použít manévr *rozsáhle* při použití Pohybu v divočině či Přežití v divočině na přirozenou výpravu postav. (Vliv)