

ČLOVĚK TULÁK 6

Útočné schopnosti (Inic. +6)

Bodavý útok standardní akce

Bod, který obejde zbroj a zamíří přímo do masa.

Útok: +14 vs. Reflexy

Zásah: 1d6 + 4

Riposta standardní akce

Kalkulovaným útokem jsi otevřel protivníka šikovně ripostě, pokud se odváží na tebe zaútočit.

Útok: +14 vs. AC

Zásah: 1d6 + 4 Pokud cíl zaútočí před začátkem vašeho dalšího kola, provádíte jako okamžité přerušení útok: +10 vs. AC, který udílí 1d6 + 2 zranění.

Záludný pohyb standardní akce

Rozptylující pohyb způsobí, že protivník zapomene na čepel na jeho krku.

Útok: +14 vs. AC (možno i prakem pak +9 vs. AC)

Zásah: 1d8 + 6

Zteč standardní akce

Vrhnete se do boje hlava nehlava.

Pohyb 2-6 čtverečků po přímce

Útok +15 vs. AC

Zásah 1d6 + 4 (a žádné další akce v tomto kole)

Mučivý útok standardní akce

Pokud čepelí zatočíte v ráně, bude protivník kvílet bolestí.

Útok: +14 vs. AC

Zásah: 2d6 + 6

Návnada a prohození standardní akce

Zaútočíte a zakličkujete, způsobíte, že se protivník vrhne vpřed, takže kolem něj proklouznete a dostanete se na jeho místo.

Útok: +14 vs. Vůle

Zásah: 2d6 + 4. Navíc si s cílem prohodíte místa a pak se můžete přesunout (shift) o jeden čtvereček.

Snadný cíl standardní akce

Způsobíte šokující úder protivníkovi, který jej připraví pro další útoky.

Útok: +14 vs. AC (možno i prakem pak +9 vs. AC)

Zásah: 2d6 + 4 a cíl je zpomalen a poskytuje bojovou výhodu (záchranný hod ukončí boj)

Minutí: Poloviční zranění, a cíl poskytuje bojovou výhodu až do konce vašeho dalšího kola.

Hluboký sek standardní akce

Každá kapka krve je dalším hřebíčkem do protivníkovy rakve.

Útok: +14 vs. AC

Zásah: 2d6 + 4 a pokračující zranění 7 (záchranný hod)

Minutí: Poloviční zranění a žádné pokračující.

Obranné a jiné schopnosti

Životy a kondice

Maximum životů	49	Počet léčení	7
Zkrvavení	24	Léčení	za 12 životů

Obrany

Zbroj (AC): 21

Reflexy 20

Výdrž: 15

Vůle 16

Druhý dech standardní akce

Sáhnete do svých skrytých sil odhodlání a houževnatosti a pocítíte přívál energie.

Efekt: Utratíte jedno léčení, dostáváte 12 životů a +2 ke všem obranám až do začátku vašeho dalšího kola.

Speciální

Akční bod

Na začátku hry (a po odpočinku) máte 1 akční bod. Po každých dvou střetnutích dostáváte další. Za 1 bod můžete:

- Dostat jednu akci v kole navíc
- Navrátit si jednu vyčerpanou schopnost za střetnutí
- Zachránit se před smrtí (anulovat odpočet smrti)

Zákeřný útok

Jednou za kolo máte-li bojovou výhodu (typicky v kole překvapení, proti těm, kteří ještě nejednali, v obstoupení apod.) můžete způsobit +2k8 +2 zranění. Toto zranění se můžete rozhodnout aplikovat až po hodů na normální zranění.

Příležitostný útok přerušení

Když nepřítel otevře svou obranu, provedete proti němu útok.

Spoušť: Pohyb ze čtverce, u nějž stojíte, pokud nejde o přesun (shift), použití schopností na dálku nebo na oblast.

Omezení: Jen jednou za kolo.

Útok: +12 vs. AC

Zásah: 1d6 + 2.

Chameleon přerušení

Zmizíte ve stínech.

Spoušť: Jste ukrytí a ztratíte kryt nebo ukrytí proti protivníkovi.

Zásah: Provedte ověření Kradmosti. Až do konce dalšího kola zůstáváte skrytí, pokud tvor, který na vás vidí, nedokáže překonat vaše ověření svým hodem na vnímání. Pokud na konci kola nemáte proti tvorovi kryt nebo ukrytí, tvor si vás na konci vašeho kola všimne.

Pohybové schopnosti

Pohyb 1 pohybová akce

Můžete se pohnout až o **6 čtverečků**.

Příležitostný útok: Pokud se pohybujete z ohrožené oblasti, provokujete příležitostný útok.

Přesun 1 pohybová akce

Můžete se pohnout až o **1 čtvereček**.

Neprovokuje příležitostný útok!

Běh 1 pohybová akce

Můžete se pohnout až o **8 čtverečků**.

Máte postih -5 k hodům na útok až do začátku dalšího kola.

Příležitostný útok: Pokud se pohybujete z ohrožené oblasti, provokujete příležitostný útok.

Akrobatické kousky 1 pohybová akce

Odkouľíte se nebezpečí z cesty, když uhýbáte příležitostným útokům vašich nepřátel.

Efekt: Můžete se přesunout (shift) až o 3 čtverečky.

Jiné

Dovednost	bonus	Dovednost	bonus
Akrobacie	+12	Atletika	+10
Diplomacie	+5	Historie	+3
Houževnatost	+4	Kradmost	+12
Léčení	+4	Mystika	+3
Náboženství	+3	Podvádění	+5
Příroda	+4	Vhled	+9
Vnímání	+11	Zastrašování	+5
Znalost podzemí	+9	Znalost ulice	+5
Zlodějství	+15		

Odbornosti

Alertness, Backstabber, Nimble Blade, Weapon Focus (light blade).

Vlastnosti

Síla	14 (+2)	Intelligence	10 (0)
Obratnost	18 (+4)	Moudrost	12 (+1)
Odolnost	12 (+1)	Charisma	14 (+2)

Schopnosti vybavení

Meč obklíčení

Tvoji nepřátelé jen neradi pouštějí pohled z tvé zbraně, což umožňuje jak tobě tak tvým spojencům je snáze chytit do kleští.

Kritický zásah: +2d6 resp. 2d8 když obklíčíte (flank) protivníka

Schopnost: Drobná akce (jednou denně). Pokud jste jak vy, tak váš spojenc u protivníka, je to jako byste jej vzali do kleští (flank). Tato schopnost trvá až do konce vašeho dalšího kola.

Zbroj z hadí kůže

Vyrobená z odhozené kůže velkého hada si stále nese část jeho hbitosti.

Schopnost: Pohybová akce (jednou za den). Přesuňte se (shift) až o 3 čtverečky. Tento přesun může být i nepřátelskými čtverci ale musíte skončit v legálním čtverci.

Tulácké rukavice

Tyto očarované černé rukavice mírně zlepšují zlodějské dovednosti.

Schopnost: Drobná akce (jednou za den). Kdykoliv během tohoto kola děláte ověření Zlodějství, házejte dvakrát a berte lepší výsledek.

Lektvar vitality

Mocný lék, který odvane nejen zranění, ale dokáže zachránit i další trápení.

Efekt: Drobná akce. Vypijte lektvar a utraťte jedno léčení. Namísto životů, které byste normálně dostali, dostáváte 25 životů a můžete provést jeden záchranný hod proti účinkům, které může záchranný hod ukončit.