

ČLOVĚK ČARODĚJ 6

Útočné schopnosti (Inic. +4)

Magická střela **standardní akce**

Vyšlete na protivníka stříbrný zášleh energie.

Útok: +10 vs. Reflexy **Dosah** 20

Zásah: 2d46 + 4

Zásah blesku **standardní akce**

Rychlý záblesk blesku zasáhne cíl.

Útok: +10 vs. Výdrž **Dosah** 10

Zásah: 1d6 + 4 a cíl je zpomalen do konce vašeho dalšího kola.

Hromová vlna **standardní akce**

Vytvoříte ráz zvukové vlny, která drtí vše, do čeho narazí.

Útok: +10 vs. Výdrž **Rozsah** blízko 3x3 (každý)

Zásah: 1d6 + 4 a posune cíl o Wis čtverečků

Příležitostný útok **přerušení**

Když nepřítel otevře svou obranu, provedete proti němu útok.

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

Omezení: Jen jednou za kolo.

Útok: viz magická střela

Kulový blesk **standardní akce**

Vyšlete kouli praskající magické energie na protivníka. Vybuchne proti cíli a vyšle do něj jako žiletky bodající úder elektřiny, které zasáhnou i okolní nepřátele.

Útok: +10 vs. Reflexy **Dosah** 20

Zásah: 2d8 + 4 a druhý útok – všichni sousedící protivníci

Druhý zásah: 1d0 + 4

Šokující koule **standardní akce**

Mrštíte praskající koule blesků, která vybuchne na určeném místě a pohltí všechny okolo stojící tvory v elektrické bouři.

Útok: +10 vs. Reflexy **Dosah** 5x5 čtverec do 10 (každý)

Zásah: 2d6 + 4

Spánek **standardní akce**

Uplatníte svou vůli na protivníky, které přemůže přívál magické únavy.

Útok: +10 vs. Vůle **Rozsah** 5x5 čtverec do 10 (každý)

Zásah: Cíl je zpomalen (záchranný hod). Pokud cíl selže v prvním záchranném hodě, padá do bezvědomí (záchranný hod).

Minutí: Cíl je zpomalen (záchranný hod).

Výbuch elektřiny **standardní akce**

V ruce se ti objeví bouřící koule blesků. Vrhneš ji na nepřátele a ona vybuchne po dopadu, zanechávaje po sobě jen spoušť.

Útok: +10 vs. Reflexy **Rozsah** 3x3 čtverec do 20 (každý)

Zásah: 3k6 + 4

Minutí: Poloviční zranění.

Obranné a jiné schopnosti

Životy a kondice

Maximum životů	44	Počet léčení	10
Zkrvavení	22	Léčení	za 11 životů

Obrany

Zbroj (AC): 20 **Reflexy** 17

Výdrž: 15 **Vůle** 17

Druhý dech **standardní akce**

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

Efekt: Utратíte jedno léčení, dostáváte 11 životů a +2 ke všem obranám až do začátku vašeho dalšího kola.

Štít **přerušení**

Máchnete rukou a objeví se štít mystické energie, který vás ochrání proti okamžitým útokům.

Spoušť: Jste zasaženi útokem.

Efekt: Až do konce vašeho dalšího kola +4 k AC a Reflexům.

Neviditelnost **standardní akce**

Tvor dle vaší volby zmizí.

Cíl: Vy nebo jeden tvor **Dosah** 5

Efekt: Cíl je neviditelný do konce vašeho kola. Pokud zaútočí, okamžitě se zviditelní. Je-li v dosahu kouzla, lze prodloužit trvání.

Pohyb a jiné

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)

Pohyb **pohybová akce**

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

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

Přesun **pohybová akce**

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

Neprovokuje příležitostný útok!

Běh **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.

Čáry a rituály

Slyšiny standardní akce

Mrknutí okem vytvoříte iluzorní zvuk.

Cíl Jeden předmět nebo neobsazené místo **Dosah** 10

Efekt: Způsobíte zvuk od šepotu až po hlasitý křik nebo boj.

Světlo drobná akce

Mávnutím roky se na špičce tvé hole nebo jinde objeví světlo.

Cíl Jeden předmět nebo neobsazené místo **Dosah** 5

Efekt: Cíl svítí – dosah 4 čtverečky okolo. Zhasnutí je volná akce. Světlo trvá 5 minut. Lze mít jen jedno světlo v jeden čas.

Mágova ruka drobná akce

Provedete gesto směrem k předmětu a přízračná ruka jej zvedne.

Cíl Jeden předmět nebo neobsazené místo **Dosah** 5

Efekt: Vyčarujete přízračnou ruku, která manipuluje předměty do 20 liber a 5 čtverců vzdálenosti. Můžete mít jen jednu.

Triky a čáry standardní akce

Předvádíte zábavné magické triky jako je zapálení, občerstvení zvadlých květin, zmizení mince, ohřátí nápoje a podobně.

Efekt: Jeden z následujících (dosah 2): Pohyb 1 librou materiálu, nenásilný smyslový efekt – jiskry, pufnutí větru, hudba, silný zápach. Vyčištění, obarvení, ušpinění, zapálení svíce, ochucení, ohřátí nebo ochlazení, vytvoření malého symbolu, vyvolání malého předmětu nebo jeho zmizení. (Až tři efekty v jeden čas).

Hovor s mrtvými 10 minut (rituál)

Na tvůj příkaz ti mrtví odhalí tajemství.

Trvání 10 minut **Dovednost:** Náboženství

Mrtvý zná to, co znal za života, co se událo blízko těla a nic víc. Počet otázek udává hod na náboženství (do 9: 0; 10-19: 1; 20-29: 2; 30 a víc: 3).

Magický kruh 1 hodina (rituál)

Kruh symbolů vyškrábaných do země září a trochu jiskří, když démon testuje jeho hranice. „To tě na druhou nezachrání...“

Trvání Do prolomení **Dovednost** Mystika

Při tvorbě kruhu volíte druh – abnormální, živelné, vílí, nesmrtelní, přírodní, stínový nebo všichni. (poslední možnost postih -5). Postižený tvor, jehož úroveň je nižší než ověření mystiky minus 10 nemůže projít. Ostatní dostávají zranění rovné vašemu ověření mystiky.

Přízračný kočár 10 minut (rituál)

Vyvoláš bojový vůz tažený černými kozly. Neklidně odfrkávají a hází hlavou, zatímco čekají, aby se hnali s větrem o závod.

Trvání 12 hodin **Dovednost** Mystika

Ověření mystiky určuje rychlost tvého vozu a zvláštní schopnosti kozlů. (do 19: rychlost 10; 20-29: rychlost 12 a ignoruje obtížný terén; 30-39: rychlost 15 a pohybuje se i po vodě; 40+: rychlost 20 a létá až 10 čtverců nad zemí).

Jiné

Dovednost bonus Dovednost bonus

Akrobacie	+4	Atletika	+4
Diplomacie	+3	Historie	+12
Houževnatost	+10	Kradmost	+9
Léčení	+5	Mystika	+15
Náboženství	+12	Podvádění	+3
Příroda	+10	Vhled	+10
Vnímání	+7	Zastrašování	+3
Znalost podzemí	+5	Znalost ulice	+3
Zlodějství	+4		

Odbornosti

Durable, Skill Training (Endurance, Stealth), Alertness, Skill Focus (Arcana)

Vlastnosti

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

Schopnosti vybavení

Hromová hůl

Tato hůl se vetkanou runou vyznačuje vlny hromů a způsobuje zranění, která sráží nepřátele na zem.

Kritický zásah: +2d8

Schopnost: Volná akce (jednou denně). Použijte tuto schopnost, když odstrčíte nepřátele nějakou svou silou. Namísto odstrčení je srazíte a udělíte každému Xd6 zranění kde X je počet čtverečků o které byste je posunuli.

Roucho krvežíznivosti

Toto roucho tě odměňuje za ničení tvých nepřátel.

Schopnost: (Jednou za střetnutí, volná akce). Pokud snížíš protivníka do vzdálenosti 10 čtverečků na 0 životů, teleportuješ se na jeho místo.

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.