ČLOVĚK TULÁK 6. ÚROVEŇ

INICIATIVA: +6

OBRANY

**Třída zbroje: 20 Reflexy:** 20

**Výdrž:** 18 **Vůle:** 15

ŽIVOTY: 55 žt

**Hodnota zkrvavení:** 27 žt

**Léčení (počet vln):**  8 za den

**Léčení za:**  13 žt

STANDARDNÍ AKCE

## +10 vs TZ Základní útok nablízko

**Zásah:** 1k8 + 4 (Kritický +1k8)

* **V případě bojové výhody:** +2k8+3 zákeřného zranění (jednou za tah).

## +11 vs TZ Hbitý úder

*Závěrečný výpad tě dostane do výhodné pozice.*

**Zvláštní:** Před útokem se můžete pohnout o dvě pole.

**Zásah:** 1k8 + 5 (Kritický +1k8)

* **V případě bojové výhody:** +2k8+3 zákeřného zranění (jednou za tah).

## +11 vs TZ Riposta

*S propočítanou ranou necháte protivníka otevřeného obratné ripostě, pokud se na vás odváží zaútočit.*

**Zásah:** 1k8 + 5 (Kritický +1k8)

* **Bojová výhoda:** +2k8+3 zákeřného zranění (jednou za tah).
* **Pokud na tebe cíl zaútočí do začátku svého příštího tahu:** (okamžité přerušení: +8 vs TZ, Zásah: +1k8 + 4)

## +11 vs.TZ Mučivý útok

*Otočíš čepel v ráně tak, že nepřítel zakvílí bolestí.*

**Zásah:** 2k8 + 8 (Kritický +1k8)

* **Bojová výhoda:** +2k8+3 zákeřného zranění (jednou za tah).

## +14 vs.TZ Sražení

*Rovnováha a hybnost jsou tvými spojenci, když se natáhneš kupředu, rychle udeříš a srazíš protivníka k zemi.*

**Zásah:** 1k8 + 8 (Kritický +1k8)

* **Bojová výhoda:** +2k8+3 zákeřného zranění (jednou za tah).

## +11 vs. Reflexy Přesný řez

*Zamíříš na otevření v protivníkově zbroji a provedeš zlomyslný sek.*

**Zásah:** 3k8 + 5 (Kritický +1k8)

* **Bojová výhoda:** +2k8+3 zákeřného zranění (jednou za tah).

**Minutí:** Tato schopnost není vyplýtvána. Lze ji použít novu.

##  Druhý dech

*Když už jsi na pokraji sil, zatneš zuby a nabereš druhý dech.*

**Účinek:** Utratíš léčivou vlnu a obnovíš si životy. Získáš bonus +2 ke všem obranám do začátku svého příštího tahu.

## +11 vs. Výdrý Hluboký sek

*Každá kapka krve je dalším hřebem do protivníkovy rakve.*

**Zásah:** 2k8 + 5 (Kritický +1k8) a pokračující zranění 8 do záchrany.

* **Bojová výhoda:** +2k8+3 zákeřného zranění (jednou za tah).

**Minutí:** Poloviční zranění, žádné pokračující zranění.

POHYBOVÉ AKCE

## 6 polí Základní pohyb

## 8 polí Běh

Máš postih – 5 k hodům na útok do začátku dalšího tahu. Pokud opustíš sousedící pole nepřítele, může na tebe zaútočit příležitostným útokem.

## 1 pole Přesun

Nevyvolává příležitostné akce.

Dovednost bonus Dovednost bonus

Akrobacie +7 **Atletika +11**

Diplomacie +4 Historie +3

Houževnatost +6 Jeskyňářství +2

**Klamání +12** Léčení +2

Mystika +3 Náboženství +3

**Nenápadnost +12 Poměry +9**

Příroda +2 Vhled +2

**Vnímání +7 Zastrašování +9**

**Zlodějství +12**

VLASTNOSTI

Síla 16/+3 Odolnost 14/+2

Obratnost 19/+4 Inteligence 10/0

Moudrost 8/-1 Charisma 12/+1

ZVLÁŠTNÍ

**Jazyky:** Obecná, trpasličtina

**První úder:** Na začátku každého střetnutí máš bojovou výhodu proti jakýmkoliv tvorům, kteří ještě nejednali.

**Brutální darebák:** Získáš bonus ke zranění Zákeřného útoku, který je roven tvé opravě Síly.

**Zákeřný útok:** Když máš proti nepříteli bojovou výhodu a zasáhneš ho útokem, způsobíš mu jednou za tah zranění navíc. To, jestli dodatečné zranění způsobíš, se rozhodneš až po hodu na zranění.

**Odbornost:** Probodávač (kostky zákeřného útoku k8); Zacházení se zbraní (rapír), Zdatnost s usňovou zbrojí, Houževnatost (+5 HP), Soustředění na dovednost (Klamání +3)

Minulost: Vojenská (+2 Houževnatost)

VYBAVENÍ

* Klamopardí vílí usňová zbroj (+3 k TZ, +1 Výdrž)
* Rodinný rapír (+3 / k8)

ŽÁDNÁ AKCE

##  Hrdinské usilí

*Tvé pekelné soustředění a urputná energie značí, že neúspěch se nepřipouští.*

**Spouštěč:** Tvůj útok mine nebo neuspěje záchranný hod.

**Účinek:** Získáš rasový bonus +4 k tomuto hodu na útok nebo na záchranu.

##  Akční bod

Začínáš s 1 akčním bodem. Po dosažení milníku (2 střetnutí) získáš další. Po důkladném odpočinku začínáš znovu s 1 akčním bodem.

**Účinek:** Získáš dodatečnou akci ve svém tahu.

OKAMŽITÉ PŘERUŠENÍ

##  Čepel štěstěny

**Spoušť:** Protivník tě zasáhne, když jsi zkrvavený.

**Efekt:** Nepřítel musí házet na útok znovu a použít nový výsledek.

##  Kluzká mysl

*Zakryješ svou mysl vágními myšlenkami jako štít proti útoku.*

**Spoušť:** Jsi zasažen útokem proti Vůli.

**Efekt:** Dostáváš proti danému útoku bonus +2 k Vůli.

DROBNÉ AKCE

##  Vpašování útoku Nablízko 1

*Poskytneš spojenci výhodu, aby způsobil ničivý útok.*

**Efekt:** Až do začátku tvého dalšího kola následující spojenec, který zasáhne cíl a má bojovou výhodu, způsobí zranění navíc +2k6.

##  Klamopardí zbroj

*Když máš tuto zbroj, zdá se jako bys byl na více místech naráz.*

Jakýkoliv nepřítel provádějící na tebe útok nablízko nebo na dálku musí házet dvěma k20 kostkami na útok a použít nižší číslo. Efekt trvá až do konce střetnutí.