

Noc goblinů

Předpřipravené postavy

Falc Těžkošlap

| | | | | | |
|-------------------|---------------|--------|---------------|------------|----|
| Rasa | Hobit pořízek | Zázemí | Lidový hrdina | XP | 0 |
| Povolání a Úroveň | Barbar 1 | Věk | 40 | Iniciativa | +0 |

| | | |
|-----------------|--------------------------|------------------------------|
| SIL +3 16 | Max. Životů 15 | Kostky Životů 1k12 |
| OBR +0 10 | Rychlost 5 sh | oč 13 |
| ODL +3 16 | | |

| Útoky | | | |
|-----------------|----------|----------|---------------|
| Jméno | Út.bonus | Dosah | Zranění |
| Válečné kladivo | +5 | 1 sh. | 1k10+2 drtivé |
| Prak * | +2 | 6/24 sh. | 1k4 drtivé |
| Oštěp (4) | +2 | 6/24 sh. | 1k6+3 bodné |

* = Potřebuje munici. Máš u sebe 20 oblázků

| |
|------------------------------|
| INT -1 8 |
| MDR +1 12 |
| CHA +0 11 |
| Pasivní Vnímání 13 |



Schopnosti

Štěstí. Když si házíš na útok, ověření vlastnosti nebo záchranný hod a padne ti 1, můžeš si touto kostkou hodit znovu, ale pak musíš použít nový výsledek.

Smělost. Máš výhodu k záchranným hodům proti vystrašení.

Hobití hbitost. Můžeš se pohybovat skrz místa s tvory, kteří mají větší třídu velikosti než ty.

Nezlomnost pořízků. Máš výhodu k záchranným hodům proti jedu a jsi odolný vůči jedovým zraněním.

Zuřivost. Ve svém tahu se můžeš rozzuřit jako bonusovou akci. Když zuříš, máš následující prospěchy, pokud nemáš oblečenou těžkou zbroj:

- Máš výhodu k ověření Síly a záchranným hodům na Sílu.
- Když zaútočíš na blízko zbraní s použitím Síly, získáš bonus k hodům na zranění +2
- Jsi odolný vůči bodným, drtivým a sečným zraněním.

Tvoje zuřivost trvá 1 minutu. Skončí předčasně, pokud upadneš do bezvědomí, nebo skončíš-li svůj tah, aniž bys od svého posledního tahu zaútočil na nepřátelského tvora a současně jsi ani od té doby neutrpěl zranění. Svoji zuřivost můžeš také ukončit ve svém tahu jako bonusovou akci. Můžeš zuřit dvakrát a pak znovu až si důkladně odpočineš.

Pohostinnost prostých. Pocházíš z řad prostého lidu, takže se mezi nimi cítíš jako doma. Snadno najdeš místo k úkrytu, odpočinku a zotavení mezi prostými obyvateli, pokud je nebudeš ohrožovat. Skryjí tě před zákonem nebo kýmkoli, kdo by tě hledal, ale nebudou pro tebe riskovat život.

Zdatnosti

Zbraně: Vše
Štíty: Ano
Zbroje: Lehké, Střední
Nástroje: kovářské náčiní, vozidla
Dovednosti: Přežití, Ovládání zvířat, Atletika, Vnímání
Jazyky: Obecná řeč, Hobitština
Záchrané hody: Síla, Odolnost

inventář

Zbroj: obyčejné oblečení
Baňoh: karimatka, ešus, křesadlo, 10 pochodní, zásoby na 10 dní a meč na vodu (11), 10 sáhů konopného lana, kovářské náčiní, lopata, železný kotlík
Osobní předmět: sáček se 47 humanoidními zuby, jeden z nich zkažený
Peníze: 9 zl, 7 st, 30 md

História postav

V mládí jsi se učil kovářem v panském městě. Jenže pak, to ti možná bylo tak dvacet, tě na cetě přepadli dva lapkové. Byl jsi odhodlaný neprodat svou kůži lacino, a tak jsi se s nimi pustil do křížku. Nejsi si úplně jistý co se dělo pak, ale když jsi přišel k sobě, byl jsi celý od krve, z větší části cizí. Na zemi ležela směs cárů, krve, masa a kostí, která snad bývala těmi dvěma bandity. Tehdy jsi uvědomil, že by z tebe mohl být hrdina, o jakých se povídají příběhy, chránící prostý lid a trestající všechny, kteří mu škodí.

Kdoví jak by to s tebou dopadlo, kdyby do města krátce na to nepřibyl potulný žoldák a dobrodruh, který si říkal Winifred. Dal jsi se s ním v hospodě do řeči, a nakonec jste došli k oboustranně výhodné dohodě. Winifred totiž byl zrovna na cestě k jakýmsi ruinám, ve kterých měl být poklad. Jenže sám tam jít nechtěl, a tak vzal zavděk s tebou, neboť jsi mu odsouhlasil, že jakýkoliv poklad bude jeho, a tebe za to naučí pořádně bojovat. A tak začala tvá kariéra dobrodruha.

S výjimkou první výpravy jsi prakticky neopustil rodný kraj. V rámci něj však neustále cestuješ od vsi ke vsi, a snažíš se činit hrdinské skutky, jako je záchrana dětí před hladovými vlky, donucení šejdíře aby vrátil peníze vyhrané s cinklými kostkami a podobně. A pokud zrovna nic takového není k dispozici, vždy se najde něco na co je třeba síly, a co ti vyslouží večeri a nocleh.

Osobní cíl: Hrdinství. Dnes jsi dorazil do Kovařikova se stejným úmyslem jako u každé jiné vesnice, kterou jsi navštívil. Pokud bude příležitost, konat hrdinské skutky, pokud ne, alespoň budovat svou dobrou pověst.

Osobnost

Přísaha: Slib jednou daný je nutné splnit nehledě na cokoliv jiného.

Rozmar: Svět se nezhroutí když si dám jedno pivo... nebo možná dvě, tři...

Svědomy: Nikdy neodmítni žádost o pomoc

Pokušení: Pokud úkol nezahrnuje rozmlácení něčí hlavy na kaši, těžko to může být hrdinský skutek.


Cíl: Vejít do historie jako hrdina

Přesvědčení: Neutrální Dobro

Naděje

| | | | | | |
|-------------------|-----------|--------|---------|------------|----|
| Rasa | Tieflinka | Zázemí | Akolyta | XP | 0 |
| Povolání a Úroveň | Klerik 1 | Věk | 20 | Iničiativa | +1 |

| | | |
|-----------------------|------------------|----------------------|
| SIL +2 14 | Max. Životů 9 | Kostky Životů 1k8 |
| OBR +1 12 | Rychlost 6 sh | oč 16 |
| ODL +1 13 | | |
| INT +0 10 | | |
| MDR +2 15 | | |
| CHA +1 12 | | |
| Pasivní Vnímání 12 | | |



Zdatnosti

Zbraně: Jednoduché

Štíty: Ano

Zbroje: Vše

Nástroje: -

Dovednosti:

Náboženství, Vhled, Lékařství, Historie

Jazyky: Obecná řeč,

Ďábelština, Nebesština, Elfština

Záchrané hody: Moudrost, Charisma

Inventář

Zbroj: Drátěná zbroj

Na krku: svatý symbol v podobě zlatého přívěsku ve tvaru oslí hlavy

Baňoh: modlitební knížka, 7 dávek kadidla, ornát, obyčejné oblečení, přikrývka, 10 svíček, křesadlo, pokladnička na charitu, kadidelnice, zásoby na 2 dny a měch na vodu (1 l), léčitelská souprava (10 použití)

Osobní předmět: notně opotřebovaná hadrová panenka

Peníze: 15 zl

Útoky

| Jméno | Út.bonus | Dosah | Zranění |
|--------------|----------|-----------|--------------|
| Hůl | +4 | 1 sh. | 1k8+2 drtivé |
| Lehká kuše * | +3 | 16/64 sh. | 1k8+1 bodné |

* = Potřebuje munici. Máš u sebe 20 šipek

Kouzla

Znamé triky: Posvátný oheň, Boží dohled

Připravená kouzla: požehnání, zhoj zranění, azyl, štít víry, očisti jídlo a pití

Pozice: O O **SO záchran:** 12 **Út.bonus:** +4

Schopnosti

Vidění ve tmě. Díky svému pekelnému dědictví máš dokonalejší vidění ve tmě a šeru. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstíny šedi.

Pekelné odolání. Jsi odolný vůči ohnivému zranění.

Pekelné dědictví. Znáš trik divotvorství.

Útočiště věrných. Jako akolyta vzbuzuješ respekt těch, kdo sdílí tvoji víru a můžeš vykonávat náboženské obřady svého božstva. Ty a tví dobrodružní společníci můžete očekávat léčení a další péči zdarma v každém chrámu, svatyni nebo v jiné ustálené přítomnosti tvé víry, ačkoli všechny surovinové složky kouzel musíš poskytnout ty. Tví spluvěříci se ti složí na střídmý životní styl (ale jen tobě). Můžeš mít také vazby na nějaký konkrétní chrám zasvěcený tebou zvolenému božstvu nebo panteonu a bydlet tam. Pokud jste se nerozešli ve zlém, tak to může být chrám, kde jsi dříve sloužil, nebo naopak chrám, kde jsi našel nový domov. Pokud jsi poblíž svého chrámu, tak můžeš poprosit kněží o pomoc, nebude-li to pro ně nebezpečné a nebude-li to proti učení chrámu.

Následovník života. Počínaje 1. úrovní jsou tvá léčivá kouzla účinnější. Kdykoliv použiješ kouzlo 1. či vyšší úrovně k obnovení životů tvora, obnoví si tvor dodatečné životy rovné 2 + úroveň kouzla.

Historie postavy

Pocházíš z jedné z chudších čtvrtí Baldurovy brány. Tví rodiče, oba prostí a poctiví lidé, se po tvém narození zděšili toho co by asi tak řekli sousedi. Řešením bylo, že jsi vyrůstala ve sklepe, který přestavěli na celkem pohodlný pokoj. Kromě vnějšího světa ti nic nechybělo, a jakmile jsi se naučila utíkat sklepním oknem, tak ti nechyběl ani vnější svět.

Vnější svět samozřejmě nebyl jakkoliv milý, ale brzy jsi zapadla do skupiny dětí, které vyrůstali z toho či onoho důvodu na vlastní pěst. Možná to nebyla nejlepší společnost, ale nestranili se tě, ba naopak tě mezi sebe přijali. Jenže pak na to tví rodiče přišli a zazdili jediné tvé spojení s vnějším světem. Tu noc jsi proplakala. A pak, tou dobou, kdy se noc pomalu začíná prosvětlovat prvním světlem nového dne, jsi náhle ucítila průvan. Okno bylo zas na svém místě. Jako ve snu jsi vylezla ven, a na prázdné ulici stál mladý oslík. Pocítila jsi, že jej máš následovat, a tak jsi i učinila. A než vyšlo slunce, stála jsi v části města ve které jsi zatím nebyla, před dveřmi nějakého chrámu. Oslík se podíval na tebe, na dveře, a pak se rozplynul. A tak jsi zaklepala. A tak se stalo, že jsi se v deseti letech dala do služeb Hestie, bohyně rodin, domovů, a všech těch, kteří je nemají, nebo jim jsou upírány.

Jako jedna z mála novicek jsi byla požehnána schopností činit menší zázraky ve jménu Hestie, a starší kněžky tvůj výcvik tedy směřovali k tomu, že jednoho dne budeš chodit světem a šířit slávu této bohyně. Což se i stalo.

Osobní cíl: Identifikovat a zastavit zlo. Kraj kolem kovaříkova je prostě jenom jeden z mnoha, kterými procházíš. Tedy alespoň tomu tak bylo, než jsi se dostala asi na den cesty od Kovaříkova, kdy tě začlo pronásledovat neblahé tušení, že se má stát něco strašného, a ten pocit jen sílil, čím víc jsi se blížila Kovaříkovi. Nyní jsi v Kovaříkově a nervozně očekáváš další dění. Pevně věříš tomu, že tě sem Hestia nasměrovala, abys přežila něčemu strašnému, ale vše zatím vypadá v naprostém pořádku..

Osobnost

Přísaha: Nedopustíš, aby s někým bylo zacházeno s pohrdáním, natož aby mu byla upírána důstojnost.

Rozmar: Každý pohyb je tancem. Alespoň v mém případě.

Svědomy: Chraň domovy, a ty, kdo je tvoří a tvrdě ztrestej ty, kdo by je chtěli zničit a rozvrátit..

Pokoušení: Mé kroky odmalička vede bohyně. Bohové jsou neomylní a tudíž se nemohu plést ani já.

Cíl: Dosáhnout toho, aby ve mě lidé neviděli mou pekelnou krev, ale dobrotu mé bohyně.

Přesvědčení: Chaotické Dobro

Lael

| | | | | | |
|-------------------|-----------|--------|-------|------------|----|
| Rasa | Půelf | Zázemí | Voják | XP | 0 |
| Povolání a Úroveň | Paladin 1 | Věk | 35 | Iničiativa | +1 |

| | | |
|-----------------------|-------------------|---------------------------|
| SIL +3 16 | Max. Životů 12 | Kostky Životů 1k10 |
| OBR +1 12 | Rychlost 6 sh | OČ 18 bez štítu: 16 |
| ODL +2 14 | | |
| INT +0 10 | | |
| MDR -1 8 | | |
| CHA +3 16 | | |
| Pasivní Vnímání 12 | | |



| Útoky | | | |
|--------------|----------|----------|--------------|
| Jméno | Út.bonus | Dosah | Zranění |
| Dlouhý meč | | | |
| v jedné ruce | +5 | 1sh. | 1k8+3 sečné |
| v obou rukou | +5 | 1 sh. | 1k10+3 sečné |
| Ruční sekera | | | |
| na blízko | +5 | 1 sh. | 1k6+3 sečné |
| vrhnutá | +3 | 4/12 sh. | 1k6+1 sečné |

Schopnosti

Vidění ve tmě. Díky elfí krvi máš dokonalejší vidění ve tmě a šeru. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstíny šedi.

Vlíí původ. Máš výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie tě nemůže uspat.

Vojenská hodnost. Ze své vojenské kariéry máš vojenskou hodnost. Vojáci patřící k tvé bývalé organizaci stále uznávají tvou autoritu a vliv a pokud mají nižší hodnost, tak tě poslechnou. Můžeš zmínit svou hodnost, když se snažíš ovlivnit ostatní vojáky, nebo můžeš požádat o běžné zásoby či koně pro dočasné použití. Také získáš přístup do táborů a tvrzí armád, které uznávají tvou hodnost.

Vnímání božství. Přítomnost silného zla zaznamenávají tvé smysly jako nechutný smrad a silné dobro je pro tvé uši nebeskou hudbou. Jako akci můžeš napnout svou ostražitost, abys odhalil takové síly. Do konce svého příštího tahu si uvědomíš polohu každého běsa, nebeštana a nemrtvého do 12 sáhů od tebe, který není za úplným krytem. Poznáš typ bytosti (běs, nebeštan, nebo nemrtvý), jejíž přítomnost vnímáš, ale ne její identitu (například upír hrabě Strahd von Zarovich). Ve stejném okruhu odhalíš také přítomnost jakéhokoliv místa či předmětu, který byl posvěcen nebo znesvěcen, například kouzlem posvátná půda. Tuto schopnost můžeš použít čtyřikrát a pak znova, když si důkladně odpočineš.

Příkladání rukou. Jako akci se můžeš dotknout tvora a vyléčit mu až 5 životů. Jakmile takto vyléčíš celkově 5 životů, musíš si důkladně odpočinout, než tuto schopnost budeš moct použít znova.

Zdatnosti

Zbraně: Vše

Štíty: Ano

Zbroje: Vše

Nástroje: Karetní hry, dopravní prostředky (vozidla)

Dovednosti: Atletika, Zastrasování, Přesvědčování, Lékařství, Klamání

Jazyky: Obecná řeč, Elfština, Goblinština

Záchranné hody: Moudrost, Charisma

Iventář

Zbroj: Drátěná zbroj

Na krku: svatý symbol v podobě železného disku s vyrytým symbolem tvého rádu.

Baňoh: oprýskaný odznak bývalé hodnosti, notně ohmataný balíček karet, obyčejné oblečení

Osobní předmět: mumifikovaná gobliní ruka (upomínka na zajetí gobliny)

Peníze: 10 zl

Historie postav

Jsi druhý syn vcelku úspěšného kupce z Hlubiny, a protože tvůj otec plánoval předat obchod staršímu bratrovi, který ostatně na to měl lepší hlavu, dal ses k armádě. Jednou byl váš oddíl poslán vyřídit nějaké gobliny, nicméně věci se strašně zvrtili a celý oddíl byl rozprášen. Přežil jsi, ale padl jsi goblinům do zajetí. Nevíš jak dlouho jsi byl v jejich spárech, než do jejich doupěte vstoupil neznámý válečník a bez jakékoliv pomoci gobliny pobil a tebe zachránil. Když se ukázalo, že tě Hlubinská hlídka mezitím odepsala jako mrtvého, neznámý, ze kterého se mezitím vyklubal paladin řádu Hvězdy a Štítu, ti nabídl, že tě vezme do učení. A tak se i stalo.

Osobní cíl: Zrenovovat Málinovu hrobku. Během svého paladinského výcviku jsi se dočetl o jednom z hrdinů tohoto řádu, hobitím paladinovi, který sám zastavil invazi z nižších sfér, a pocítil jsi touhu vidět to místo, jeho hrob. Jenže přesná poloha hrobu byla zapomenuta a nikdo ani neví, jestli stále stojí. Když přišel čas vybrat si svou první misi, zvolil sis nalezení Málinova hrobu a zajištění jeho obnovy coby poutního místa.

Osobnost

Přísaha: Vždy hled maximalizovat svůj zisk a nikdy nepřijmi cenu, aniž bys nesmlouval o lepší.

Rozmar: Všichni goblini musí zemřít.

Svědění: Chraň slabé a bezbranné, i za cenu svého života, bude-li to nutné..

Pokušení: Bojuji za slabé a bezbranné, ten zbytek buď bojuje po mém boku, nebo po boku mých nepřátel.


Cíl: Nemusíš být nejlepší. Ale buď lepší než tvé včerejší já.

Přesvědčení: Zákonné Dobro

Orík Chernin

| | | | | | |
|-------------------|-------------|--------|------------------|------------|----|
| Rasa | Člověk | Zázemí | Klášterní učelec | Xp | 0 |
| Povolání a Úroveň | Kouzelník 1 | Věk | 30 | Iniciativa | +2 |

| | | |
|-----------------------|------------------|-------------------------------------|
| SIL -1 8 | Max. Životů 8 | Kostky Životů 1k6 |
| OBR +2 14 | Rychlost 6 sh | OČ 15 (bez mágovy zbroje: 12) |
| ODL +2 14 | | |
| INT +3 16 | | |
| MĐR +1 12 | | |
| CHA +0 10 | | |
| Pasivní Vnímání 13 | | |



Útoky

| Jméno | Út.bonus | Dosah | Zranění |
|--------|----------|----------|--------------|
| Dýka | +4 | 1 sh. | 1k4+2 bodné |
| Prak * | +4 | 6/24 sh. | 1k4+2 drtivé |

* = Potřebuje munici. Máš u sebe 20 oblázků.

Kouzla

Znamé triky: kyselinová koule, kejkle, ovládni plameny
Kniha kouzel: hořící ruce, katapult, mágova zbroj, porozumění jazykům, najdi magii, najdi přítelíčka

Připravená: hořící ruce, katapult, mágova zbroj, najdi magii

Pozice: ○ ○ **SO záchrany:** 13 **Út.bonus:** +5

Schopnosti

Přístup do knihovny. Ačkoliv musí ostatní často strpět dlouhé pohovory a vysoké poplatky, aby získali přístup i do těch nejobyčejnějších archivů v tvé knihovně, ty máš snadný vstup zdarma do většiny knihovny, ačkoliv i zde může být úložiště znalostí, které jsou příliš cenné, magické, nebo tajné, aby tam byl někomu povolen okamžitý vstup. Máš praktické znalosti klášterního personálu a byrokracie a víš, jak se jednoduše spojit, s kým potřebuješ. Navíc je pravděpodobné, že v jiných knihovnách Říší získáš jako profesionální zdvořilost prokazovanou kolegům učencům zvláštní zacházení

Kouzelný ostřelovač. Naučil ses techniky, jak zlepšit své útoky s určitými druhy kouzel a získal jsi tím následující prospěchy:

- Když sesíláš kouzlo, které vyžaduje, aby sis hodil na útok, dosah kouzla se zdvojnásobí.
- Tvé útoky na dálku kouzlem ignorují poloviční kryt a tříčtvrteční kryt.
- Znáš trik *Kouzelný oblázek* ze seznamu kouzel Divotepce. Tvá sesílací vlastnost pro tento trik je Inteligence

Zotavení mystiky. Jednou za den, během krátkého odpočinku, si můžeš obnovit 1 pozici

Kouzelný oblázek

Transmutační trik

Sesílací doba: 1 bonusová akce

Trvání: 1 minuta

Složky: V,P

Očaruješ až 3 oblázky, které pak můžeš použít jako munici do praku. Vystřelení očarovaného oblázku se počítá jako útok kouzlem na dálku, s dosahem 24 sáhů. Pokud zasáhneš, cíl utrpí drtivé zranění rovné 1k6+tvá oprava Inteligence. Po útoku z vystřeleného kamínku magie vyprchá. Můžeš mít maximálně 3 očarované oblázky najednou.

Zdatnosti

Zbraně: dýka, hůl, prak, šipka, lehká kuše

Štíty: Ne

Zbroje: -

Nástroje: -

Dovednosti: Historie, Příroda, Mystika, Náboženství, Vnímání

Jazyky: Obecná řeč, Elfština, Dračí řeč

Záchrané hody:

Moudrost, Inteligence

Iventář

Zbroj: Roucho stříbrovodského učence

Opasek: brašnička na suroviny

Baťoh: vypůjčená kniha „Magické prameny světa“, kniha „Léčivé byliny a jejich využití“, láhev inkoustu, inkoustové pero, 10 listů pergamenu, pytlík písku a malý perořízek, kniha kouzel

Osobní předmět: ampulka dračí krve (pravá, ale neznáš původ)

Peníze: 10 zl

Historie postav

Narodil ses do rodiny písaře ve službách radních ze Stříbrovodí, a od malička jsi prokazoval nebývalou zvědavost a hltal každé slovo vědomostí, které ti někdo řekl. Tvoji rodiče byli naštěstí dost movití na to, aby tě jako šestiletého nechali zapsat do školy, kolem které město kdysi vyrostlo. Tam jsi se dlouhá léta učil, pracoval a dělal svým rodičům radost a nakonec jsi získal i status tovaryše mystických věd.

Osobní cíl: Prozkoumat léčivý pramen. Posledních pár let, vlastně od doby, kdy jsi získal status tovaryše, se touláš světem, ve snaze najít něco, čím bys mistry zaujmul natolik, aby tě přijali mezi sebe. Nedávno jsi se doslechl o jistém prameni, jehož voda prý léčí ledasjaké neduhy. Pokud by to byla pravda, znamenalo by to snadnější a levnější výrobu léčivých lektvarů, což je jistě objev, který by mistry zaujal. A tak jsi se přirozeně k tomuto prameni vydal.

Osobnost

Přísaha: Přečti každou knihu ke které se dostaneš.

Rozmar: Kdybych se svými znalostmi a schopnostmi nepředváděl, k čemu by mi byly?

Svědomy: Poděl se tedy o své vzdělání se všemi, kteří o to stojí.

Pokušení: Pokud ani netušíš jaký je rozdíl mezi Damoklem a Descartem, proč bych tě měl jakkoliv brát vážně?

Cíl: Stát se mistrem a starat se o předání znalostí další generaci.

Přesvědčení: Chaotické Dobro

Mella Siannodel

| | | | | | |
|-------------------|-------------|--------|-----------|------------|----|
| Rasa | Lesní elfka | Zázemí | Archeolog | XP | 0 |
| Povolání a Úroveň | Tulák 1 | Věk | 90 | Iničiativa | +3 |

| | | |
|-----------------------|------------------|----------------------|
| SIL +0 10 | Max. Životů 8 | Kostky Životů 1k6 |
| OBR +3 17 | Rychlost 7 sh | OČ 14 |
| ODL +2 14 | | |
| INT +1 12 | | |
| MDR +2 14 | | |
| CHA -1 8 | | |
| Pasivní Vnímání 16 | | |



Útoky

| Jméno | Út.bonus | Dosah | Zranění |
|--------------|----------|-----------|-------------|
| Rapír | +5 | 1 sh. | 1k8+3 bodné |
| Krátký luk * | +5 | 16/64 sh. | 1k6+3 bodné |
| Dýka (2) | +5 | 4/12 sh. | 1k4+3 bodné |

* = Potřebuje munici. Máš u sebe 20 šípů.

Schopnosti

Maska divočiny. Můžeš se pokusit schovat, i když jsi jen slabě zahalený listím, hustým deštěm, padajícím sněhem, mlhou nebo jiným přírodním jevem.

Vidění ve tmě. Jsi zvyklý na šeré hvozdy a noční oblohu, mimořádně dobře vidíš za tmy a v šeru. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstíny šedi.

Vlíí původ. Máš výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie tě nemůže uspat.

Trans. Elfové nepotřebují spát. Místo toho hluboce meditují, kdy zůstávají zpola při vědomí, 4 hodiny denně. (Taková meditace se v obecné řeči nazývá „trans.“) Během meditace můžeš dle potřeby snít; takové sny jsou ve skutečnosti mentální cvičení, která se stala během let výcviku zpětným promítáním. Toto odpočívání je stejně prospěšné jako 8 hodin spánku pro lidi.

Zákeřný útok. Jednou za tah můžeš způsobit doda-tečné zranění 1k6 jednomu tvorovi, kterého zasáhneš svým útokem, pokud máš výhodu k hodů na útok. Útok musí být proveden vytříbenou zbraní nebo zbraní na dálku. Výhodu k hodů na útok nepotřebuješ, pokud je do 1 sáhu od cíle jiný jeho nepřítel, který není neschopný, ale nesmíš mít nevýhodu k hodů na útok.

Zlodějská hantýrka. Znáš kódovanou mluvu podsvětí a množství zlodějských značek. Mluvit tímto způsobem zabere čtyřikrát déle než normálně.

Znalost dějin. Když vstoupíš do ruin nebo podzemních tunelů, dokážeš spolehlivě určit původní účel stavby a zda jejími tvůrci byli lidé, elfové, trpaslíci, yuan-ti, nebo nějaká jiná známé stavba. Kromě toho dokážeš určit peněžní hodnotu uměleckých předmětů starších než jedno století.

Zdatnosti

Zbraně: dlouhý meč, krátký meč, dlouhý luk, krátký luk, rapír, jednoduché zbraně

Štíty: Ne

Zbroje: Lehké

Nástroje: Zlodějské náčiní, kartografické pomůcky

Dovednosti: Vnímání*,

Historie*, Přežití, Akrobacie,

Nenápadnost, Vhled, Pátrání

Jazyky: Obecná řeč, Elfština,

Trpasličtina

Záchranné hody: Obratnost,

Inteligence

* = přičti dvojnásobek zd.bonusu.

Inventář

Zbroj: Kožená

Bafoh: Mapa cesty k hradu ve Stráži, směrová lucerna, krumpáč, cestovní oblečení, lopata, stan pro dva, zlodějská souprava, pytel s 1000 kuličkovými ložisky, 2 sáhy řetězu, zvonek, 5 svíček, páči-dlo, kladivo, 10 skob, lucerna s okenicemi, 2 lahvice oleje, zásoby na 5 dní, 10 sáhů lana, křesadlo a meč na vodu

Osobní předmět: kus křišťálu, který slabě září ve svitu měsíce (nález z prastarých elfích katakomb)

Peníze: 25 zl

Historie postavy

Jakožto členka jednoho z movitějších Hlubinských měšťanských rodů jsi studovala na Eltorchulově akademii, a velice brzy jsi své volání našla v kronikách, spisech, střepech a artefaktech z dob pradávných, zkrátka v studiu historie. Díky svému zaujetí tímto předmětem jsi velice brzy pročetla a prostudovala vše co akademie měla k dispozici a zaujaly tě některé nesrovnalosti v oficiálním výkladu historie elfského lidu. Díky mistru, pod kterým jsi studovala se ti povedlo dostat se do Svícmarku, ale ani v tam jsi nenašla nic co by tyto nesrovnalosti vysvětlovalo. A tak jsi se vydala do světa, pátrat po vlastních odpovědích.

Za těch pár let co se potloukáš světem jsi rozšířila svůj repertoár na zkoumání jakýchkoliv ruin na které narazíš, neboť nakonec, každá neprobádaná ruina obsahuje svědectví o dobách dávno minulých, příběh, který je nutné zapsat, artefakty, které patří do sbírek... a cenností, které tě živí.

Osobní cíl: Ruiny ve Stráži. Tvůj nejnovější cíl jsou ruiny hradu poblíž vsi Stráž. Hrad podle všeho sloužil po staletí a nikdy nebyl, pokud lze věřit záznamům, dobyt. Navzdory tomu byl hrad před necelými dvěma sty lety spěšně opuštěn, a panstvo, které jej obývalo, se usadilo až na druhém konci panství. Ohledně toho co je tehdy vyhnalo se mezi místními učenci vedou spory, neboť záznamy o tom mlčí.

Osobnost

Přísaha: Nikdy nevynechej příležitost prozkoumat jakékoliv ruiny, byť by se jevíly nezajímavě.

Rozmar: Peníze jsou od toho aby se utrácely.

Svědomy: Ať se jedná o historii, nebo o lidi, nikdy nedej na to co lidé říkají. Jen na holá fakta.

Pokušení: Mrtví své věci už nepotřebují, ať jsou mrtví staletí, nebo pár minut.


Cíl: Dokázat, že elfové jsou asi tak spříznění s vlámi, jako orkové.

Přesvědčení: Neutrální Dobro

Holg

| | | | | | |
|-------------------|-----------|--------|---------|------------|----|
| Rasa | Půlork | Zázemí | Hlídkář | Xp | 0 |
| Povolání a Úroveň | Čaroděj 1 | Věk | 25 | Iniciativa | +3 |

| | | |
|-----------------------|------------------|----------------------|
| SIL +0 10 | Max. Životů 8 | Kostky Životů 1k6 |
| OBR +2 14 | Rychlost 6 sh | OČ 12 |
| ODL +2 14 | | |
| INT +1 12 | | |
| MDR +0 10 | | |
| CHA +2 15 | | |
| Pasivní Vnímání 10 | | |



Zdatnosti

Zbraně: Dýka, šipka, prak, hůl, lehká kuše

Štíty: Ne

Zbroje: -

Nástroje: Bubny

Dovednosti: Zastrahování, Atletika, Přežití, Vhled, Náboženství

Jazyky: Obecná řeč, Orština, Elfština

Záchrané hody: Odolnost, Charisma

Inventář

Zbroj: obyčejné oblečení

Na krku: mystický ohniskový předmět (Dračí kostěný pařát zavěšený na prostém koženém náhrdelníku)

Baňoh: lovecká past, Kožešina z medvěda (skolil jsi ho v rámci příprav na Iniaci), cestovní oblečení, karimatka, nádobíčko, křesadlo, 10 pochodní, zásoby na 10 dní a měch na vodu, 10 sáhů konopného lana

Osobní předmět: Výše zmíněný kostěný pařát, symbol šamanů tvého kmene

Peníze: 10 zl

Útoky

| Jméno | Út.bonus | Dosah | Zranění |
|--------------|----------|-----------|-------------|
| Hůl | +2 | 1 sh. | 1k8 drtivé |
| Lehká kuše * | +4 | 16/64 sh. | 1k6+2 bodné |
| Dýka (2) | +4 | 4/12 sh. | 1k4+2 bodné |

* = Potřebuje munici. Máš u sebe 20 šípů.

Kouzla

Znamé triky: mrazivý dotyk, ohnivý šíp, zamoření, závan

Znamá kouzla: chaotický blesk, oblak mlhy

Pozice: O O **SO záchrany:** 12 **Út.bonus:** +4

Schopnosti

Vidění ve tmě. Díky orčí krvi máš dokonalejší vidění ve tmě a šeru. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstíny šedi.

Zarytá houževnatost. Když ti klesnou životy na 0, ale nejsi namísto mrtvý, klesnou ti místo toho na 1. Tento rys můžeš použít znovu, až si důkladně odpočineš.

Divoké útoky. Když způsobíš kritický zásah útokem na blízko zbraní, můžeš si hodit jednou z kostek zranění zbraně ještě jednou navíc a přičíst ji k dodatečnému zranění kritického zásahu

Cestovatel. Máš výbornou paměť na mapy a zeměpis a dokážeš si vždy vybavit celkové uspořádání terénu, osad a ostatních rysů ve tvém okolí. Navíc každý den dokážeš najít jídlo a pitnou vodu pro sebe a až pět dalších tvorů, pokud země skýtá bobulovité ovoce, nízkou zvěř (zajáci, králíci apod.), vodu a tak dále.

Vlna divoké magie. Kdykoliv sesíláš kouzlo 1. a vyšší úrovně, hoď k20. Pokud padne 1, přihodí se vlna divoké magie určená náhodně, podle tabulky, kterou má PJ. Vlna se může přihodit jen jednou za tah.

Přilivy chaosu. Pomocí chaotické magie, kterou vládneš si můžeš udělit výhodu k jednomu hodu na útok, ověření vlastnosti, nebo záchranému hodu. Můžeš tak učinit jednou a pak poté co si důkladně odpočineš, nebo tvé kouzlo spustí vlnu divoké magie.

Historie postavy

Tvůj otec byl elf, přijatý do klanu, a tvá matka byla orčího rodu. Snad i díky takto míšené krvi jsi byl fyzicky o něco slabší než tvoji vrstevníci, ale co ti scházelo na síle, to jsi dorovnával obratností a odhodláním. Když jsi povyrostl, vzal si tě do učení šaman. V patnácti, po mnoha letech učení, tě konečně inicioval. Jenže navzdory plánům se tě neujal ani mocný Grúmš, ani žádný z předků, ale naprosto neznámá entita. Pravda, iniciace v tobě probudila Moc, ale moc to byla nepředvídatelná a těžší kontrolovatelná. Moudrý šaman tě i tak cvičil, dokud neměl jistotu, že máš alespoň trochu vládu nad svou neovladatelnou Mocí. A pak, bylo to asi půl roku po tvé iniciaci, tě vyslal do světa, neboť to, že se k tobě neznali ani předci, ani Grúmš podle něj znamenal, že tvůj osud neleží s kmenem, ale někde ve světě, tam, kde dlí duch, který ti dal Moc, ať už je to kdokoliv. Navzdory květnatému proslovu ale máš dojem, že se tě spíš chtěl zbavit poté, co jsi dvakrát ztratil vládu nad Mocí a srovnal šamanův příbytek se zemí.

Osobní cíl: Najít stopy po svém duchovi. Už nějakou dobu křížuješ svět, a zatím jsi na původce svých sil nenarazil. Ale dorazil jsi do tohoto podivného kraje, kde co by kamenem dohodil od sebe sílí víly, ježibaby, pekelní duchové zde stavěli mosty, usadil se tu drak, povalují se zde magické kameny a zdejší prameny mají léčivé účinky... tento kraj musí být prodchnut skutečně silnou magií. A kde jinde hledat původce Moci, než v kraji, který je jí plný?

Osobnost

Přísaha: Jakmile se jednou pro něco rozhodnu, necouvnu ani se nevzdám, i kdyby to bylo sebepošetilejší.

Rozmar: Jedno jestli přežiju, nebo ne, hlavně když se tak jako tak o mě ještě dlouho bude povídat.

Svědomy: Nebuď zbytečně krutý vůči svým nepřátelům, a zbytečně chladný vůči svým přátelům.

Pokušení: Pravdu má ten co zůstane stát. Spor prohrál ten, kdo leží na zemi v kaluži své krve.

Cíl: Získat kontrolu nad svou Mocí.

Přesvědčení: Chaoticky neutrální