

Chci hrát: Intelektuálku, která prvně přemýšlí a pak jedná. Do ničeho se nežene po hlavě a na všechno je čas. Nic jako štěstí neexistuje

Akademička Siantra



Člověk Kouzelník Úroveň 1

Statistiky:

Síla 0

Obratnost 0

Odolnost -1

Intelligence +3

Charisma +2

Životy /9

Mana /8

Z. Obrana 0

Dovednosti:

Čtení a psaní INT 3

Historie INT 3

Cizí jazyky INT 3

Postřeh INT 1

Umění CHAR/OBR 1

Plavání SIL/OBR 1

Vůle CHAR 1

Teologie INT 1

Sesílání kouzel INT 3

Zbraně

Dřevěná hůl (5/0/1)

Nůž (1/1/0)

Útok

5(+0)

1(+0)

Obrana

1

0

Schopnosti:

Všestrannost +2 Dovednostní body za level

Kouzelnické triky: Za 1 manu vytvoříš jednoduchou iluzi

Nasátí many: 1x denně můžeš nasát 1k6 many, trvá 1 minutu

Obecná magie: Vychází ze Sesílání kouzel na hod k10

Blesk (6+2x): Za 3 many a 2 za každý další vyvoláš blesk, který zraní soupeře za 1k6 životů

Teleport (6): Za 4 many přeneseš dotykem sebe nebo jiného tvora na 60 sáhů

Rychlost (6): Za 2 many a 1 za každé další kolo zrychlíš sebe nebo jiného tvora. Dodá útok i obranu a +2 k OB



Inventář	
Kožená torna	
Cestovní šaty	
Deka	
Železná zásoba	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy 2x	
Křída	
Křesadlo	
Psací potřeby	
Pergamen	
Osobní deník	
Svíčky	
Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Příběh

Siantra byla prodigium – zázračné dítě, které přijali do Velké Akademie už v 12 letech. Svůj první rituál seslala dřív než uměla správně vyslovit slovo „transmutace“. Byla pýchou arcimágů, budoucností cechu... dokud nezačala klást špatné otázky. Zpochybnila zakázaná dogmata. Provedla experimenty s časem, které způsobily, že jeden profesor téměř „nikdy neexistoval“. A když navrhla, že magie by měla být učena i obyčejným lidem, začala být její vize budoucnosti nebezpečná. Byla vyhoštěna, titul odebrán, knihy zabaveny. Ale ona si pár stránek ponechala. A nyní cestuje, hledá skutečné vědění, svobodné od předsudků akademie. Jednou se vrátí. A donutí je přepsat dějiny.