

Životy:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Dračí Hlídko



Barbar Uálečník 3. úroveň

Zbraně:

Sekera (4/3/1)

Útok

9 (+3)

Obrana

6

Zbroj a štíty:

Kožená (3) + štít (2): 3 (Základní obrana)

Adrenalin:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

(začíná na 0, roste na konci kola)

Jméno: Bjorn

Pohyblivost: 30

Velikost: B

Síla

+5

Obratnost

0

Ođolnost

+4

Intelligence

-1

Charisma

0

Dovednosti:

Atletika (SIL) 9

První pomoc (OBR) 3

Výdrž (ODO) 7

Postřeh (INT) 0

Přežití v přírodě (OBR/ODO) 1 / 5

Plavání (OBR/SIL) 1 / 6

Jízda na zvířeti (OBR) 1

Reflex (OBR) 1

Schopnosti:

® Houževnatost: Barbar se vždy léčí o +2 životy navíc.

Léčba vlastních zranění: Po boji si léčíš 2 životy za každý 1 adrenalin.

Skvělá kondice: Za každou úroveň máš +3 životy k max. počtu.

Vícenásobný útok: Útočíš 3x během 2 kol.

- **Bojová připravenost:** V prvním bojovém kole máš +2 k útoku nebo obraně.
- **Zuřivý útok:** Za 2 adrenaliny máš bonus +3 k útoku.
- **Odražení projektilu:** Za 1 adrenalin si připočteš +5 k obraně proti letícímu projektilu (šíp, nůž, hvězdice atp.)
- **Rychlý úder:** Za 1 adrenalin získáš bonus +5 k iniciativě.



Inventář

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Lano (10 sáhů)	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy	
Pochodeň (3x)	
Železná zásoba (jídlo)	
.....	
.....	
.....	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Dračí Hlídko



Jméno: Mína

Pohyblivost: 24

Velikost: B

Síla

0

Obratnost

+4

Ođolnost

0

Intelligence

+2

Charisma

+1

Dovednosti:

Pouto s přírodou (INT) 6

Lov (OBR) 8

Orientace (INT) 5

Předpovídání počasí (INT) 5

Stopování (INT) 5

Zpracování zvěře (OBR) 5

Plížení (OBR) *3

Přežití v přírodě (OB/OD) 7 / 3

První pomoc (OBR) 6

Znalost přírody (INT) 6

Reflex (OBR) 5

Postřeh (INT) 4

Ochočování zvěře (CHAR) 2

Výdrž (ODO) 2

Schopnosti:

® Tichošlápek: *Půlcíci mají +2 k nenápadnému pohybu.

Rychlá střelba: *Střelíš 3x za 2 kola.*

Ochočování zvířat: Mína vlastní sokolici Ismé.

Hraničářská magie

- Najdi vodu (8): Za 3 Duševní síly najdeš vodu na 1 míli.
- Najdi úkryt (6): Za 3 Duševní síly najdeš úkryt na 1 míli.
- Rozdělej oheň (6): Za 2 Duševní síly magicky rozděláš oheň.
- Znamení (6): Za 1 Duševní sílu uděláš 10 značek které vidíš jen ty a tví spojenci.

Půlčice Hraničářka 3. úroveň

Zbraně:

Lovecký luk (5/2/0)

Tesák (3/2/1)

Útok

9 (+2)

3 (+2)

Obrana

5

6

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

5 (Základní obrana)

Duševní síla: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

(Doplňuješ po vydatném spánku na maximum)



Inventář

Poznámky

Cestovní šaty.....

Deka.....

Kožená torna.....

Křesadlo.....

Láhev oleje.....

Lano (10 sáhů).....

Lucerna.....

Měch na vodu.....

Měsec.....

Obvazy.....

Toulec s 20 šípů (10x ocel, 5x zápalné a 5x stříbrné).....

Železná zásoba.....

.....

Zlaté

Stříbrné

Měděné

Životy:

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Dračí Hlídka



Elf Kouzelník 3. úroveň

Zbraně:

Dřevěná hůl (5/0/1)

Útok

4

Obrana

2

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

1 (Základní obrana)

Jméno: Eruas

Pohyblivost: 30

Velikost: B

Síla

-1

Obratnost

0

Odolnost

-1

Intelligence

+5

Charisma

+4

Dovednosti:

Sesílání kouzel (INT) 9

Čtení a psaní (INT) 8

Historie (INT) 8

Cizí jazyky (INT) 8

*Postřeh (INT) 7 / *9

Teologie (INT) 6

Vůle (CHAR) 6

Plížení (OBR) 1

Mechanika (INT/OBR) 6 / 1

Reflex (OBR) 2

Schopnosti:

® Orlí zrak: Elfové mají bonus +2 k *Postřehu na zrak.

Kouzelnické triky: Za 1 manu vytvoříš jednoduchou iluzi.

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

Koncentrace many: +2 many za úroveň.

Obecná magie a Divoká magie

- Blesk (6+2x): Za 3 many a 2 za každý další vyvoláš blesk, který zraní soupeře za k6 životů.
- Teleport (6): Za 4 many přeneses sebe nebo jiného tvora (když bude souhlasit) na 60 sáhů.
- Rychlost (6): Za 2 many a 1 za každé další kolo zrychlíš sebe nebo jiného tvora. Cíl získá útok a obranu navíc a +2 k OBR.
- Mrazivá střela (8+2x): Za 7 many a 6 za další střelu zraníš za k10+2.
- Ohnivá koule (10+2x): Za každých 5 many zraníš za k6+2.
- Světlo (6): Vytvoříš světélko, které za každou 1 manu svítí na 2 sáhy.
- Neviditelnost (6): Za 6 many jsi na 15 minut neviditelný.
- Magický štít (6): Za 2 many a každou další +5 k obraně na min. 1 kolo

*(Manu doplňuješ po vydatném spánku na maximum Meditací po 15 minut nebo pomocí schopnosti Nasátí many)

Mana:

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26



Inventář

Poznámky

Cestovní šaty

Deka

Kožená torna

Křesadlo

Kříd

Měch na vodu

Měsíc

Obvazy

Pergamen

Psací potřeby

Železná zásoba

Zlaté 

Stříbrné

Měření



Jméno: Bori

Pohyblivost: 24

Velikost: A

Síla	Obratnost	Odolnost	Intelligence	Charisma
0	+3	+1	+1	-1

Dovednosti:

Lučba (OBR) 8

Vidění many (OBR) 6

Destilace many (INT) 4

Znalost přírody (INT) 4

Mechanika (INT/OBR) 5 / 7

Řemesla (SIL/OBR) 1 / 5

Čtení a psaní (INT) 4

Reflex (OBR) 5

Postřeh (INT) 3

Zpracování zvěře (OBR) 5

Vůle (CHAR) 1

Schopnosti:

® Vidění ve tmě: *Trpaslíci vidí ve tmě na 20 sáhů (metrů).*

Identifikace předmětů: *Rozpoznáš předměty, které umíš vyrobit.*

Obecná alchymie: *Seznam receptů ti ukáže Vypravěč.*

Nestabilní substance: *Seznam receptů ti ukáže Vypravěč.*

Lektvary a elixíry: *Seznam receptů ti ukáže Vypravěč.*

Ingredience:

- Víno 3x
- Krev šelmy 1x
- Ještěrcí ocásky 2x
- Sedmibílí 1x
- Železná koule 2x
- Lano 5 sáhů
- Olej 1x
- Koňská moč 1x
- Pegamen 1x
- Oslí moč 1x
- Líh 1x
- Uhlí 3x

Trpaslík Alchymista 3. úroveň

Zbraně:

Lehká kuše (4/1/1)

Krátký meč (4/1/2)

Útok

8(+1)

4 (+2)

Obrana

5

6

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

4 (Základní obrana)

Mana: ____/160 ^{Max} Suroviny: ____/250 ^{Max}



Inventář

Poznámky

Alch. truhla

Lektvar ranhojič 4x

Cestovní šaty

Lektvar rychlosti

Deka

Letvar medvědí síly

Flakón (5x)

Dýmovnice

Kotlík

Bomba 2x (2k6 +4 zranění)

Kožená torna

Výbušná hlína 1x

Křesadlo

Univerzální protijed 2x

Měch na vodu

.....

Měsec

.....

Obvazy

.....

Touleč (20 šipek) (15x ocel, 5x zápalné)

Železná zásoba

.....

.....

.....

Zlaté

Stříbrné

Měděné

Životy:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Dračí Hlídko



Jméno: Tonttu

Pohyblivost: 24

Velikost: A

Síla

-1

Obratnost

+4

Odolnost

-1

Intelligence

0

Charisma

+4

Dovednosti:

Přesvědčování (CHAR) 10

*Vybírání kapes (OBR) 10

*Hazardní hry (OBR) 7

Odhad ceny (INT) 4

Akrobacie (OBR) 8

Postřeh (INT) 3

Reflex (OBR) 8

Plížení (OBR) 5

*Mechanika (INT/OBR) 1 / *7

Čtení a psaní (INT) 2

Umění (OBR/CHAR) 5 / 5

Odstranění pastí (OBR) 8

Otevírání zámků (OBR) 8

Padělání (OBR) 8

Gnóm Zloděj 3.úroveň

Zbraně:

Lehká kuše* (4/1/1)

Kord (5/0/2)

Beze zbraně

Útok

10 (+1)

4

2

Obrana

8

7

7

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

5 (Základní obrana)

Zlodějská výbava:

Šperhák, zrcátko, lano 10 sáhů, kotvička

Schopnosti:

® Zručnost: Díky této schopnosti má Gnóm +2 k hodům OBR na mechaniku, vybírání kapes a hazardní hry

Boj beze zbraně: Zloděj si při neozbrojeném souboji přičítá bonus +3 k Útoku a Obraně holýma rukama.

*Zákeřná kuše: +2 k Útoku a Obraně při boji s kuší.

Umění železného klíče: Naučil ses nové dovednosti

Odstranění pastí, Otevírání zámků a Padělání.



Inventář

Poznámky

Cestovní šaty

Deka

Kožená torna

Křesadlo

Měch na vodu

Měsíc _____

Obvazy

Toulec a 20 šipek

Velký vak

Zlodějské vybavení

Zrcátko

Železná zásoba

Zlaté 

Stříbrné

Měření

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Dračí Hlídko

Pohyblivost: 30

Velikost: B

Jméno: Alekith

Síla

+1

Obratnost

0

Odolnost

+1

Intelligence

+2

Charisma

+3

Dovednosti:

Prosby (CHAR) 8

Čtení a psaní (INT) 5

Teologie (INT) 5

Vůle (CHAR) 7

První pomoc (OBR) 2

Cizí jazyky (INT) 3

Historie (INT) 2

Postřeh (INT) *3

Reflex (OBR) 1

Schopnosti:

® Orlí zrak: *Elfové mají +2 k Postřehu a vidění do dálky.*

Svěcení: *Za 1 Přízeň posvětiš 1 zbraň nebo 5 šípů či flakónů vody.*

Boží Bojovník: *Získáváš bonus +2 k Útoku a Obraně.*

Osvícení: *Za každou úroveň máš +2 Přízně.*

Obecné prosby

- Mrtvolné ruce (6): *Za 3 Přízně zraníš 1k6 životů*
- Štít víry (6): *Za 3 Přízně a 2 za každé další kolo získává cíl bonus +5 k Základní obraně na minimálně 1 kolo*
- Úder moci (6): *Za 5 Přízně duševně zraníš za 1k10*
- Očištění (6): *Za 3 přízně očistiš porci jídla či měch vody*
- Uzdrav otravu (6): *Vyléčíš otravu, obtížnost jedu však musíš odhadnout nebo jinak zjistit nutnou dávky Přízně.*
- Hlas víry (8): *Za 3 Přízně tvůj hlas získá na kolo bonus +3 Charisma*
- Klidný spánek (8): *Za 4 Přízně si cíl vyléčí po dlouhém spánku +2 životy*
- Kopí pravé temnoty (8): *Za 3 Přízně zraní živoucí bytosti za 1k6+2*
- Ochrana před světlem (8): *Za 4 Přízně mají světlé a živoucí bytosti na 10 kol vůči chráněnému cíli nevýhodu -5*
- Prokletí nezdaru (8): *Za 3 Přízně má cíl pro další hod nevýhodu -5*
- Vnuknutí (8): *Za 5 Přízně vnukneš inteligentnímu tvorovi vzkaz*

Elfka temná Klerička 3. úroveň

Zbraně:

Okovaná hůl (6/1/1)

Útok

9

Obrana

4

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

1 (Základní obrana)

*(3x denně si doplníš po 15 min. modlení 8 / 8 / 9 Přízně)

Přízeň: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25



Inventář

Cestovní šaty	
Deka	
Jehla a nit	
Kožená torna	
Křesadlo	
Měch na vodu	
Měsec	
Obvazy (2 ks)	
Svěcená voda	
Železná zásoba	
.....	
.....	
.....	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy:

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Dračí Hlídka



Obr Bard 3. úroveň

Zbraně:

Kord (5/0/2)

Útok

8

Obrana

6

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

4 (Základní obrana)

Múza: (Múzu si doplníš hledáním inspirace po 15. minut až 3x denně, ale vždy po Dlouhém odpočinku.)

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

Jméno: Hrungr

Pohyblivost: 31

Velikost: B

Síla

+3

Obratnost

+1

Odolnost

+1

Intelligence

0

Charisma

+2

Dovednosti:

Kumštýřství (CHAR) 7

Vůle (CHAR) 5

Atletika (SIL) 6

Umění (OBR/CHAR) 4 / 5

Diplomacie (CHAR) 5

Pletky (CHAR) 5

Věhlas (CHAR) 5

Čtení a psaní (INT) 3

Postřeh (INT) 3

Historie (INT) 3

Schopnosti:

® Hroší kůže: Obři mají díky odolné pokožce +2 k Základní obraně

*Strunný nástroj: Snižuje počet potřebné Múzy o 1

Obecné Múzické kumšty a Kolej Hlasu a zpěvu

- **Ryčný akord (6+1x):** Za 3 Múzy vyšleš zvukovou vlnu která na 3 sáhy srazí až 3 nepřátele (+1 k obtížnosti za každého) a zraní za 1k6 životů. *vs. Atletika (SIL) cíle*
- **Seppova balada (6+1x):** Za 1 Múzu uspiš své okolí a za každou 1 další Múzu vynecháš jeden cíl z jejího efektu. *vs. Vůle (CHAR) cíle*
- **Skočný rytmus (6+1x):** Za 1 Múzu (*-1) a 1 za každé další kolo přidáš cíli bonus +2 k iniciativě.
- **Zpěvákův kord (6+4x):** Za 1 Múzu a 1 za každé další kolo posílíš zbraň o +1/+1/+1 a za každé další posílení se zvyšuje obtížnost +4.
- **Sirénina elegie (10):** Za 2 Múzy omámí písni až 5 cílů a uvede je v trans na 15 minut, pokud nepřehodí *vs. Vůle (CHAR) cíle*
- **Echo propasti (10):** Za 3 Múzy udělíš v kuželu o 10 sáhů 1k6 psychické zranění. Brání se pouze kouzlicí. *vs. Sesílací dovednost*
- **Ohlušující chorus (12):** Za 4 Múzy v poloměru 3 sáhů omráčíš na 1k6 kol všechny cíle. *vs. Výdrž (ODO) cíle*



Inventář

Poznámky

Cestovní šaty

Deka

Kožená torna

Křesadlo

Měch na vodu

Měsíc

Obvazy (1 ks)

Železná zásoba

Loutna

Pergamen

Psací potřeby

Zlaté 

Stříbrné

Měření



Barbar Alchymista 4. úroveň

Zbraně:

Dlouhý meč (7/2/0)

Útok

10 (+2)

Obrana

6

Zbroj a štíty:

Kožená (3):

6 (Základní obrana)
(zbroj + OBR)

Mana: ____/160 ^{Max} Suroviny: ____/250 ^{Max}

Jméno: Sinrie popravečí

Pohyblivost: 33

Velikost: B

Síla

+3

Obratnost

+3

Odolnost

+4

Intelligence

0

Charisma

-1

Dovednosti:

Lučba (OBR) 8

Vidění many (OBR) 6

Destilace many (INT) 4

Znalost přírody (INT) 4

Mechanika (INT/OBR) 3 /6

Řemesla (SIL/OBR) 6/6

Plavání (SIL/OBR) 4/4

Čtení a psaní (INT) 3

Reflex (OBR) 4

Postřeh (INT) 3

První pomoc (OBR) 6

Vůle (CHAR) 1

Výdrž (ODO) 5

Plížení (OBR) 4

Schopnosti:

® Houževnatost: Barbar se vždy léčí o +2 životy navíc.

Identifikace předmětů: Rozpoznáš předměty, které umíš vyrobit.

Obecná alchymie, Alchymistická Anatomie, Lektvary a

elixíry: Seznam receptů ti dá vypravěč

Substituce: Umíš nahrazovat ingredience podobnými náhražkami.

Ingredience:

- Víno 3x
- Krev šelmy 1x
- Ještěrcí ocásky 2x
- Sedmibílí 1x
- Železná koule 2x
- Lano 5 sáhů
- Olej 1x
- Koňská moč 1x
- Pegamen 1x
- Oslí moč 1x
- Líh 1x
- Uhlí 3x



Inventář

Alch. truhla

Cestovní šaty

Deka

Flakón (5x)

Kotlík

Kožená torna

Křesadlo

Měch na vodu

Měsec

Obvazy

Touleč (20 šipek) (15x ocel, 5x zápalné)

Železná zásoba

.....

Lektvar ranhojič 4x

Lektvar rychlosti

Letvar medvědí síly

Dýmovnice

Bomba 2x (2k6 +4 zranění)

Výbušná hlína 1x

Univerzální protijed 2x

.....

.....

.....

Poznámky

Zlaté

Stříbrné

Měděné