

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Dračí Hlídko



Trpaslík Válečník 1. úroveň

Zbraně:

Široký meč (5/1/2)

Útok

8 (+1)

Obrana

5

Zbroj a štíty:

Prošíváná (2) + štít (1): 2 (Základní obrana)

Jméno: Baldur

Pohyblivost: 20

Velikost: A

Síla

+3

Obratnost

0

Odolnost

+3

Intelligence

-2

Charisma

-1

Dovednosti:

Atletika (SIL) 6

První pomoc (OBR) 3

Výdrž (ODO) 6

Přežití v přírodě (OBR/ODO) 1 / 4

Plavání (OBR/SIL) 1 / 4

Jízda na zvířeti (OBR) 1

Schopnosti:

® Noční vidění: *Ve tmě trpaslík vidí na 20 sáhů.*

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

- **Bojová připravenost:** *V prvním bojovém kole máš +2 k útoku nebo obraně.*
- **Zuřivý útok:** *Za 2 adrenaliny máš bonus +3 k útoku.*

Adrenalin:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

(začíná na 0, roste na konci kola)



Inventář

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

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Dračí Hlídko



Jméno: Gudrun

Pohyblivost: 20

Velikost: A

Síla

+3

Obratnost

0

Odolnost

+3

Intelligence

-2

Charisma

-1

Dovednosti:

Atletika (SIL) 6

První pomoc (OBR) 3

Výdrž (ODO) 6

Přežití v přírodě (OBR/ODO) 1 / 4

Plavání (OBR/SIL) 1 / 4

Jízda na zvířeti (OBR) 1

Trpaslice Válečnice 1. úroveň

Zbraně:

Široký meč (5/1/2)

Útok

8 (+1)

Obrana

5

Zbroj a štíty:

Prošívání (2) + štít (1): 2 (Základní obrana)

Schopnosti:

® Noční vidění: Ve tmě trpaslík vidí na 20 sáhů

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

Bojová připravenost: V prvním bojovém kole máš +2 k útoku nebo obraně

Zuřivý útok: Za 2 adrenaliny máš bonus +3 k útoku

Adrenalin:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

(začíná na 0, roste na konci kola)



Inventář

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

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dračí Hlídko



Jméno: Skal

Pohyblivost: 33

Velikost: B

Síla

+1

Obratnost

+3

Ođolnost

0

Intelligence

+1

Charisma

-2

Dovednosti:

Pouto s přírodou (INT) 4

Lov (OBR) 6

Orientace (INT) 4

Předpovídání počasí (INT) 4

Stopování (INT) 4

Přežití v přírodě (OB/OD) 6 / 3

První pomoc (OBR) 6

Znalost přírody (INT) 4

Zpracování zvěře (OBR) 4

Postřeh (INT) 2

Výdrž (ODO) 1

Schopnosti:

® Houževnatost: Barbar si pokaždé léčí o 2 životy navíc.

Hraničářská magie: Vychází z Pouta s přírodou na hod k10

- 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.

Barbar Hraničář 1. úroveň

Zbraně:

Krátký luk (4/0/0)

Tesák (3/2/1)

Útok

7

3 (+2)

Obrana

4

5

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

4 (Základní obrana)

Duševní síla: 0 1 2 3 4 5 6 7 8

(Doplňuješ po vydatném spánku na maximum)



Inventář

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Láhev oleje	
Lano (10 sáhů)	
Lucerna	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy	
Toulec s 20 šípy	
Železná zásoba	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dračí Hlídko



Jméno: Thyra

Pohyblivost: 33

Velikost: B

Síla

+1

Obratnost

+3

Odolnost

0

Intelligence

+1

Charisma

-2

Dovednosti:

Pouto s přírodou (INT) 4

Lov (OBR) 6

Orientace (INT) 4

Předpovídání počasí (INT) 4

Stopování (INT) 4

Přežití v přírodě (OB/OD) 6 / 3

První pomoc (OBR) 6

Znalost přírody (INT) 4

Zpracování zvěře (OBR) 4

Postřeh (INT) 2

Výdrž (ODO) 1

Schopnosti:

® Houževnatost: Barbar si pokaždé léčí o 2 životy navíc.

Hraničářská magie: Vychází z Pouta s přírodou na hod k10

- 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.

Barbarka Hraničářka 1. úroveň

Zbraně:

Krátký luk (4/0/0)

Tesák (3/2/1)

Útok

7

3 (+2)

Obrana

4

5

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

4 (Základní obrana)

Duševní síla: 0 1 2 3 4 5 6 7 8

(Doplňuješ po vydatném spánku na maximum)



Inventář

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Láhev oleje	
Lano (10 sáhů)	
Lucerna	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy	
Toulec s 20 šípy	
Železná zásoba	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Dračí Hlídko



Jméno: Meredith

Pohyblivost: 30

Velikost: B

Síla

-1

Obratnost

0

Odolnost

-1

Intelligence

+3

Charisma

+2

Dovednosti:

Sesílání kouzel (INT) 6

Čtení a psaní (INT) 6

Historie (INT) 6

Cizí jazyky (INT) 6

*Postřeh (INT) 4 / *6

Teologie (INT) 4

Vůle (CHAR) 3

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*

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 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*

Elf Kouzelník 1. úroveň

Zbraně:

Dřevěná hůl (5/0/1)

Útok

4

Obrana

2

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

1 (Základní obrana)

Mana: 0 1 2 3 4 5 6 7 8

(Doplňuješ po vydatném spánku na maximum Meditací po 15 minut nebo pomocí schopnosti Nasátí many)



Inventář

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Kříd	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy	
Pergamen	
Psací potřeby	
Železná zásoba	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Dračí Hlídka



Jméno: Fairyn

Pohyblivost: 30

Velikost: B

Síla

-1

Obratnost

0

Odolnost

-1

Intelligence

+3

Charisma

+2

Dovednosti:

Sesílání kouzel (INT) 6

Čtení a psaní (INT) 6

Historie (INT) 6

Cizí jazyky (INT) 6

*Postřeh (INT) 4 / *6

Teologie (INT) 4

Vůle (CHAR) 3

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*

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 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*

Elfka Kouzelnice 1. úroveň

Zbraně:

Dřevěná hůl (5/0/1)

Útok

4

Obrana

2

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

1 (Základní obrana)

Mana: 0 1 2 3 4 5 6 7 8

(Doplňuješ po vydatném spánku na maximum Meditací po 15 minut nebo pomocí schopnosti Nasátí many)



Inventář

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Kříd	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy	
Pergamen	
Psací potřeby	
Železná zásoba	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dračí Hlídko



Jméno: Nerð

Pohyblivost: 23

Velikost: A

Síla

-2

Obratnost

+3

Odolnost

0

Intelligence

+2

Charisma

0

Dovednosti:

*Lučba (OBR) *8

Vidění many (OBR) 6

*Destilace many (INT) *7

Znalost přírody (INT) 5

*Mechanika (INT/OBR) 5 / *8

Čtení a psaní (INT) 5

Reflex (OBR) 4

Postřeh (INT) 3

Zpracování zvěře (OBR) 4

Schopnosti:

® Zručnost: *Gnóm si přičítá bonus +2 k *Mechanice, Lučbě, Destilaci many či jiným aktivitám vyžadující jemnou práci rukou.*
Identifikace předmětů: *Rozpoznáš předměty, které umíš vyrobit*
Obecná alchymie: *Seznam receptů ti ukáže Vypravěč*

Ingredience:

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



Gnóm Alchymista 1. úroveň

Zbraně:

Lehká kuše (4/1/1)

Obušek (3/2/1)

Útok

7(+1)

3(+2)

Obrana

5

5

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

4 (Základní obrana)

Mana: ____/120 ^{Max} Suroviny: ____/220 ^{Max}

Inventář

Poznámky

Alch. truhla

Lektvar rychlosti

Cestovní šaty

Bomba (2k6+4 zranění)

Deka

.....

Flakón (5x)

.....

Kotlík

.....

Kožená torna

.....

Křesadlo

.....

Měch na vodu

.....

Měsec

.....

Obvazy

.....

Toulec (20 šipek)

.....

Železná zásoba

.....

Lektvar ranhojič 2x

.....

Zlaté

Stříbrné

Měděné

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dračí Hlídko



Jméno: Kloi

Pohyblivost: 20

Velikost: A

Síla

-2

Obratnost

+3

Odolnost

0

Intelligence

+2

Charisma

0

Dovednosti:

*Lučba (OBR) +6

Vidění many (OBR) 6

*Destilace many (INT) *7

Znalost přírody (INT) 5

*Mechanika (INT/OBR) 5 / *8

Čtení a psaní (INT) 5

Reflex (OBR) 4

Postřeh (INT) 3

Zpracování zvěře (OBR) 4

Schopnosti:

® Zručnost: *Gnóm si přičítá bonus +2 k *Mechanice, Lučbě, Destilaci many či jiným aktivitám vyžadující jemnou práci rukou.*
Identifikace předmětů: *Rozpoznáš předměty, které umíš vyrobit*
Obecná alchymie: *Seznam receptů ti ukáže Vypravěč*

Ingredience:

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

Gnómka Alchymistka 1. úroveň

Zbraně:

Lehká kuše (4/1/1)

Obušek (3/2/1)

Útok

7(+1)

3 (+2)

Obrana

5

5

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

4 (Základní obrana)

Mana: ____/120 ^{Max} Suroviny: ____/220 ^{Max}



Inventář

Poznámky

Alch. truhla

Lektvar rychlosti

Cestovní šaty

Bomba (2k6+4 zranění)

Deka

.....

Flakón (5x)

.....

Kotlík

.....

Kožená torna

.....

Křesadlo

.....

Měch na vodu

.....

Měsec

.....

Obvazy

.....

Toulec (20 šipek)

.....

Železná zásoba

.....

Lektvar ranhojič 2x

.....

Zlaté

Stříbrné

Měděné

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Dračí Hlídko



Jméno: Willy

Pohyblivost: 23

Velikost: A

Síla	Obratnost	Odolnost	Intelligence	Charisma
-1	+3	-1	0	+2

Dovednosti:

Přesvědčování (CHAR) 5

Reflex (OBR) 6

Vybírání kapes (OBR) 6

Mechanika (INT/OBR) 1 / 4

Hazardní hry (OBR) 6

Čtení a psaní (INT) 1

Odhad ceny (INT) 3

*Plížení (OBR) *6

*Akrobacie (OBR) 6 / *8

Postřeh (INT) 3

Schopnosti:

® Tichošlápek: *Půlčík si přičítá bonus +2 k *Plížení či jiným aktivitám vyžadující nenápadný pohyb.*

Boj beze zbraně: *Zloděj si při neozbrojeném souboji přičítá bonus +3 k útoku a obraně holýma rukama*

Zlodějská výbava: Šperhák, zrcátko, lano 10 sáhů

Půlčík Zloděj 1.úroveň

Zbraně:

Lehká kuše (4/1/1)

Útok
7(+1)

Obrana
5

Dýka (2/1/1)

1(+1) zblízka

5

-/-

5(+1) vrhem

5

Beze zbraně

2

7

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

4 (Základní obrana)



Inventář

Cestovní šaty

Deka

Kožená torna

Křesadlo

Měch na vodu

Měšec

Obvazy

Toulec a 20 šipek

Velký vak

Zlodějské vybavení

Zrcátko

Železná zásoba

Poznámky

Zlaté

Stříbrné

Měděné

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Dračí Hlídko



Jméno: Gilly

Pohyblivost: 23

Velikost: A

Síla

-1

Obratnost

+3

Odolnost

-1

Intelligence

0

Charisma

+2

Dovednosti:

Přesvědčování (CHAR) 5

Reflex (OBR) 6

Vybírání kapes (OBR) 6

Mechanika (INT/OBR) 1 / 4

Hazardní hry (OBR) 6

Čtení a psaní (INT) 1

Odhad ceny (INT) 3

*Plížení (OBR) 6

*Akrobacie (OBR) 6 / *8

Postřeh (INT) 3

Půlčice Zlodějka 1.úroveň

Zbraně:

Útok

Obrana

Lehká kuše (4/1/1)

7(+1)

5

Dýka (2/1/1)

1(+1) zblízka

5

-//-

5(+1) vrhem

5

*Beze zbraně

2

7

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

4 (Základní obrana)

Schopnosti:

® Tichošlápek: Půlčík si přičítá bonus +2 k *Plížení či jiným aktivitám vyžadující nenápadný pohyb.

*Boj beze zbraně: Zloděj si při neozbrojeném souboji přičítá bonus +3 k útoku a obraně holýma rukama

Zlodějská výbava: Šperhák, zrcátko, lano 10 sáhů



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

Dračí Hlídko

Jméno: Uěrovít

Pohyblivost: 30

Velikost: B

Síla

0

Obratnost

0

Odolnost

+1

Intelligence

+1

Charisma

+2

Dovednosti:

Prosby (CHAR) 5

Čtení a psaní (INT) 4

Teologie (INT) 4

Vůle (CHAR) 5

První pomoc (OBR) 1

Cizí jazyky (INT) 2

Historie (INT) 2

Schopnosti:

® Všestrannost: Lidí mají za úroveň o 2 dovednostní body navíc

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

Obecné prosby: Vychází z Proseb hod k10

- Léčivé ruce (6): Za 3 Přízně vyléčíš 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 podle obtížnosti jedu musíš odhadnout nebo jinak zjistit nutnou dávku Přízně.

Člověk Klerik 1. úroveň

Zbraně:

Dřevěná hůl (5/0/1)

Útok

5

Obrana

2

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

1 (Základní obrana)

Přízeň: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

(3x denně si doplníš po 15 min. modlení 3 body Přízně)



Inventář

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

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Dračí Hlídko



Jméno: Ulrika

Pohyblivost: 30

Velikost: B

Síla

0

Obratnost

0

Odolnost

+1

Intelligence

+1

Charisma

+2

Dovednosti:

Prosby (CHAR) 5

Čtení a psaní (INT) 4

Teologie (INT) 4

Vůle (CHAR) 5

První pomoc (OBR) 1

Cizí jazyky (INT) 2

Historie (INT) 2

Schopnosti:

® Všestrannost: Lidí mají za úroveň o 2 dovednostní body navíc

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

Obecné prosby: Vychází z Proseb hod k10

- Léčivé ruce (6): Za 3 Přízně vyléčíš 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 podle obtížnosti jedu musíš odhadnout nebo jinak zjistit nutnou dávku Přízně.

Lidská Klerička 1. úroveň

Zbraně:

Dřevěná hůl (5/0/1)

Útok

5

Obrana

2

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

1 (Základní obrana)

Přízeň: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

(3x denně si doplníš po 15 min. modlení 3 body Přízně)



Inventář

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

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dračí Hlídko

Jméno: Dorian

Pohyblivost: 31

Velikost: B

Síla

+2

Obratnost

+1

Ođolnost

0

Intelligence

0

Charisma

+2

Dovednosti:

Kumštýřství (CHAR) 5

Vůle (CHAR) 5

Akrobacie (OBR) 4

Umění (OBR/CHAR) 4 / 5

Historie (INT) 1

Diplomacie (CHAR) 5

Pletky (CHAR) 5

Věhlas (CHAR) 5

Postřeh (INT) 2

Čtení a psaní (INT) 1

Schopnosti:

® Všestrannost: Lidí mají za úroveň o 2 dovednostní body navíc

Obecné Múžické kumšty: Vychází z Kumštýřství hod k10

- Ryčný akord (6+1x): Za 4 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 2 Múzy uspíš 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 a 1 za každé další kolo přidáš cíli bonus +2 k iniciativě.
- Zpěvákův kord (6+4x): Za 2 Múzy a 1 za každé další kolo posílíš zbraň o +1/+1/+1 a za každé další posílení se zvyšuje obtížnost +4.

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

2 (Základní obrana)

Múza: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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



Inventář

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy (lks)	
Pergamen	
Psací potřeby	
Železná zásoba	
Loutna	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dračí Hlídko



Jméno: Laďa

Pohyblivost: 31

Velikost: B

Síla

+2

Obratnost

+1

Odolnost

0

Intelligence

0

Charisma

+2

Dovednosti:

Kumštýřství (CHAR) 5

Vůle (CHAR) 5

Akrobacie (OBR) 4

Umění (OBR/CHAR) 4 / 5

Historie (INT) 1

Diplomacie (CHAR) 5

Pletky (CHAR) 5

Věhlas (CHAR) 5

Postřeh (INT) 2

Čtení a psaní (INT) 1

Schopnosti:

® Všestrannost: *Lidi mají za úroveň o 2 dovednostní body navíc*

Obecné Múžické kumšty: *Vychází z Kumštýřství hod k10*

- **Ryčný akord (6+1x):** *Za 4 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 2 Múzy 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 a 1 za každé další kolo přidáš cíli bonus +2 k iniciativě.*
- **Zpěvákův kord (6+4x):** *Za 2 Múzy a 1 za každé další kolo posílíš zbraň o +1/+1/+1 a za každé další posílení se zvyšuje obtížnost +4.*

Lidská Barďka 1. úroveň

Zbraně:

Kord (5/0/2)

Útok

7

Obrana

4

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

2 (Základní obrana)

Múza: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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



Inventář

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy (lks)	
Pergamen	
Psací potřeby	
Železná zásoba	
Loutna	

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 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Dračí Hlídko



Trpaslík Uálečník 3. úroveň

Zbraně: Široký meč (5/1/2) **Útok** 10 (+1) **Obrana** 6

Zbroj a štíty:

Kožená (3) + štít (2): 2 (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: Nordri

Pohyblivost: 19

Velikost: A

Síla

+5

Obratnost

-1

Ođolnost

+4

Intelligence

-2

Charisma

-1

Dovednosti:

Atletika (SIL) 9

První pomoc (OBR) 3

Výdrž (ODO) 7

Postřeh (INT) 0

Přežití v přírodě (OBR/ODO) 1 / 4

Plavání (OBR/SIL) 1 / 4

Jízda na zvířeti (OBR) 1

Reflex (OBR) 1

Schopnosti:

® Noční vidění: *Ve tmě trpaslík vidí na 20 sáhů.*

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	

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 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Dračí Hlídko



Trpaslice Uálečnice 3. úroveň

Zbraně: Široký meč (5/1/2) **Útok** 10 (+1) **Obrana** 6

Zbroj a štíty:

Kožená (3) + štít (2): 2 (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: Holga

Pohyblivost: 19

Velikost: A

Síla

+5

Obratnost

-1

Ođolnost

+4

Intelligence

-2

Charisma

-1

Dovednosti:

Atletika (SIL) 9

První pomoc (OBR) 3

Výdrž (ODO) 7

Postřeh (INT) 0

Přežití v přírodě (OBR/ODO) 1 / 4

Plavání (OBR/SIL) 1 / 4

Jízda na zvířeti (OBR) 1

Reflex (OBR) 1

Schopnosti:

® Noční vidění: *Ve tmě trpaslík vidí na 20 sáhů.*

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	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	



Barbar Hraničář 3. úroveň

Zbraně:	Útok	Obrana
Lovecký luk (5/2/0)	<u>9</u> (+2)	<u>5</u>
Tesák (3/2/1)	<u>4</u> (+2)	<u>6</u>

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1): 5 (Základní obrana)

Jméno: Crom

Pohyblivost: 34

Velikost: B

Síla	Obratnost	Odolnost	Intelligence	Charisma
+1	+4	+1	+1	-2

Dovednosti:

Pouto s přírodou (INT) 5

Lov (OBR) 8

Orientace (INT) 4

Předpovídání počasí (INT) 4

Stopování (INT) 4

Zpracování zvěře (OBR) 7

Přežití v přírodě (OB/OD) 7 / 4

První pomoc (OBR) 6

Znalost přírody (INT) 5

Reflex (OBR) 5

Postřeh (INT) 3

Ochočování zvěře (CHAR) 1

Výdrž (ODO) 3

Schopnosti:

® Houževnatost: Barbar si pokaždé léčí o 2 životy navíc.

Rychlá střelba: Střlíš 3x za 2 kola.

Ochočování zvířat: Řekni si Vypravěči o mazlíčka.

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.



Inventář

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Láhev oleje	
Lano (10 sáhů)	
Lucerna	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy	
Toulec s 20 šípy	
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 21

Dračí Hlídko



Jméno: Keira

Pohyblivost: 34

Velikost: B

Síla

+1

Obratnost

+4

Ođolnost

+1

Intelligence

+1

Charisma

-2

Dovednosti:

Pouto s přírodou (INT) 5

Lov (OBR) 8

Orientace (INT) 4

Předpovídání počasí (INT) 4

Stopování (INT) 4

Zpracování zvěře (OBR) 7

Přežití v přírodě (OB/OD) 7 / 4

První pomoc (OBR) 6

Znalost přírody (INT) 5

Reflex (OBR) 5

Postřeh (INT) 3

Ochočování zvěře (CHAR) 1

Výdrž (ODO) 3

Schopnosti:

® Houževnatost: *Barbar si pokaždé léčí o 2 životy navíc.*

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

Ochočování zvířat: *Řekni si Vypravěči o mazlíčka.*

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.*

Barbarka Hraničářka 3. úroveň

Zbraně:

Lovecký luk (5/2/0)

Tesák (3/2/1)

Útok

9 (+2)

4 (+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

(Doplňuješ po vydatném spánku na maximum)



Inventář

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Láhev oleje	
Lano (10 sáhů)	
Lucerna	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy	
Toulec s 20 šípy	
Železná zásoba	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy:

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Dračí Hlídka

Jméno: Orobin

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 zraní 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



Elf Kouzelník 3. úroveň

Zbraně:

Dřevěná hůl (5/0/1)

Útok

4

Obrana

2

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

1 (Základní obrana)

*(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

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Kříd	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy	
Pergamen	
Psací potřeby	
Železná zásoba	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Životy:

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Dračí Hlídko

Jméno: Drysana

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 zraní 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



Elfka Kouzelnice 3. úroveň

Zbraně:

Dřevěná hůl (5/0/1)

Útok

4

Obrana

2

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

1 (Základní obrana)

*(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

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Kříd	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy	
Pergamen	
Psací potřeby	
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 21

Dračí Hlídko



Gnóm Alchymista 3. úroveň

Zbraně:

Lehká kuše (4/1/1)
Krátký meč (4/1/2)

Útok

8(+1)
3 (+2)

Obrana

6
7

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1): 5 (Základní obrana)

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

Jméno: Gemlik

Pohyblivost: 24

Velikost: A

Síla	Obratnost	Odolnost	Intelligence	Charisma
-1	+4	+1	+1	-1

Dovednosti:

*Lučba (OBR) *10
Vidění many (OBR) 7
*Destilace many (INT) *6
Znalost přírody (INT) 4
*Mechanika (INT/OBR) 5 /*10
Řemesla (SIL/OBR) 0 / 6

Čtení a psaní (INT) 4
Reflex (OBR) 6
Postřeh (INT) 3
Zpracování zvěře (OBR) 6
Vůle (CHAR) 1

Schopnosti:

® Zručnost: *Gnóm si přičítá bonus +2 k *Mechanice, Lučbě, Destilaci many či jiným aktivitám vyžadující jemnou práci rukou.*
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:

- Vínó 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

Měšec

Obvazy

Touleč (20 šipek)

Železná zásoba

.....

.....

Lektvar ranhojič 4x

Lektvar rychlosti

Letvar medvědí síly

Dýmovnice

Bomba 2x (2k6 +4 zranění)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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 21

Dračí Hlídko



Gnómka Alchymistka 3. úroveň

Zbraně:	Útok	Obrana
Lehká kuše (4/1/1)	8(+1)	6
Krátký meč (4/1/2)	3 (+2)	7

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1): 5 (Základní obrana)

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

Jméno: Phoebe

Pohyblivost: 24

Velikost: A

Síla	Obratnost	Odolnost	Intelligence	Charisma
-1	+4	+1	+1	-1

Dovednosti:

*Lučba (OBR) *10

Vidění many (OBR) 7

*Destilace many (INT) 6

Znalost přírody (INT) 4

*Mechanika (INT/OBR) 5 /*10

Řemesla (SIL/OBR) 0 / 6

Čtení a psaní (INT) 4

Reflex (OBR) 6

Postřeh (INT) 3

Zpracování zvěře (OBR) 6

Vůle (CHAR) 1

Schopnosti:

® Zručnost: Gnóm si přičítá bonus +2 k *Mechanice, Lučbě, Destilaci many či jiným aktivitám vyžadující jemnou práci rukou. 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



Inventář

Alch. truhla

Cestovní šaty

Deka Flakón (5x)

Kotlík

Kožená torna

Křesadlo

Měch na vodu

Měšec

Obvazy

Touleč (20 šipek)

Železná zásoba

.....

.....

Lektvar ranhojič 4x

Lektvar rychlosti

Letvar medvědí síly

Dýmovnice

Bomba 2x (2k6 +4 zranění)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Poznámky

Zlaté

Stříbrné

Měděné

Životy:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Dračí Hlídko

Jméno: Rudla

Pohyblivost: 24

Velikost: A

Síla

-1

Obratnost

+4

Odolnost

-1

Intelligence

0

Charisma

+4

Dovednosti:

Přesvědčování (CHAR) 10

Vybírání kapes (OBR) 8

Hazardní hry (OBR) 7

Odhad ceny (INT) 4

*Akrobacie (OBR) 8 / *10

Postřeh (INT) 3

Reflex (OBR) 8

*Plížení (OBR) *7

Mechanika (INT/OBR) 1 / 5

Čtení a psaní (INT) 2

Umění (OBR/CHAR) 5 / 5

Získání důvěry (CHAR) 8

Odhad lidí (CHAR) 8

Odvedení pozornosti (CHAR) 8

Schopnosti:

® Tichošlápek: *Půlčík si přičítá bonus +2 k *Plížení či jiným aktivitám vyžadující nenápadný pohyb.*

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 Šarmu: *Naučil ses nové dovednosti Získání důvěry, Odhad lidí a Odvedení pozornosti.*



Půlčík Zloděj 3.úroveň

Zbraně:

Lehká kuše* (4/1/1)

Kord (5/0/2)

Beze zbraně

Útok

10 (+1)

4

2

Obrana

8

7

8

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

5 (Základní obrana)

Zlodějská výbava:

Šperhák, zrcátko, lano 10 sáhů, kotvička



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:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Dračí Hlídko



Jméno: Doubača

Pohyblivost: 24

Velikost: A

Síla

-1

Obratnost

+4

Odolnost

-1

Intelligence

0

Charisma

+4

Dovednosti:

Přesvědčování (CHAR) 10

Vybírání kapes (OBR) 8

Hazardní hry (OBR) 7

Odhad ceny (INT) 4

*Akrobacie (OBR) 8 / *10

Postřeh (INT) 3

Reflex (OBR) 8

*Plížení (OBR) *7

Mechanika (INT/OBR) 1 / 5

Čtení a psaní (INT) 2

Umění (OBR/CHAR) 5 / 5

Získání důvěry (CHAR) 8

Odhad lidí (CHAR) 8

Odvedení pozornosti (CHAR) 8

Půlčice Zlodějka 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:

® Tichošlápek: Půlčík si přičítá bonus +2 k *Plížení či jiným aktivitám vyžadující nenápadný pohyb.

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 Šarmu: Naučil ses nové dovednosti Získání důvěry, Odhad lidí a Odvedení pozornosti.



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

Jméno: Horazd

Pohyblichkeit: 30

Velikost: B

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:

® Všestrannost: Lidí mají za úroveň o 2 dovednostní body navíc.

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

- Léčivé ruce (6): Za 3 Přízně vyléčíš 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 pravého světla (8): Za 3 Přízně zraní temné bytosti za 1k6+2
- Ochrana p. temnotou (8): Za 4 Přízně mají temné bytosti na 1 kolo vůči chráněnému cíli nevýhodu -5
- Požehnání zdaru (8): Za 3 Přízně má cíl pro další hod výhodu +5
- Vnuknutí (8): Za 5 Přízně vnukneš inteligentnímu tvorovi vzkaz

Člověk Klerik 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	
Měšec	
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 21

Dračí Hlídko



Jméno: Marion

Pohyblivost: 30

Velikost: B

Síla	Obratnost	Odolnost	Intelligence	Charisma
+1	0	+1	+2	+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:

® Všestrannost: Lidí mají za úroveň o 2 dovednostní body navíc.

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

- Léčivé ruce (6): Za 3 Přízně vyléčíš 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 pravého světla (8): Za 3 Přízně zraní temné bytosti za 1k6+2
- Ochrana p. temnotou (8): Za 4 Přízně mají temné bytosti na 1 kolo vůči chráněnému cíli nevýhodu -5
- Požehnání zdaru (8): Za 3 Přízně má cíl pro další hod výhodu +5
- Vnuknutí (8): Za 5 Přízně vnukneš inteligentnímu tvorovi vzkaz

Lidská 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	
Měšec	
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



Člověk Bard 3. úroveň

Zbraně:

Kord (5/0/2)

Útok

7

Obrana

4

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

2 (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: Tristan

Pohyblivost: 31

Velikost: B

Síla

+2

Obratnost

+1

Odolnost

+1

Intelligence

0

Charisma

+3

Dovednosti:

Kumštýřství (CHAR) 8

Vůle (CHAR) 6

Akrobacie (OBR) 4

Umění (OBR/CHAR) 4 / 6

Diplomacie (CHAR) 6

Pletky (CHAR) 6

Věhlas (CHAR) 6

Čtení a psaní (INT) 3

Postřeh (INT) 3

Historie (INT) 3

Schopnosti:

® Všestrannost: Lidí mají za úroveň o 2 dovednostní body navíc

*Strunný nástroj: Snižuje počet potřebné Múzy o 1

Obecné Múzické kumšty a Kolej Hlasu a zpěvu

- Ryčný akord (6+1x): Za 3 Múzy vyšeš 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

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy (1 ks)	
Železná zásoba	
Loutna	
Pergamen	
Psací potřeby	

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



Lidská Barůka 3. úroveň

Zbraně:

Kord (5/0/2)

Útok

7

Obrana

4

Zbroj a štíty:

Vycpávaná (1):

2 (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: Darja

Pohyblivost: 31

Velikost: B

Síla

+2

Obratnost

+1

Odolnost

+1

Intelligence

0

Charisma

+3

Dovednosti:

Kumštýřství (CHAR) 8

Vůle (CHAR) 6

Akrobacie (OBR) 4

Umění (OBR/CHAR) 4 / 6

Diplomacie (CHAR) 6

Pletky (CHAR) 6

Věhlas (CHAR) 6

Čtení a psaní (INT) 3

Postřeh (INT) 3

Historie (INT) 3

Schopnosti:

® Všestrannost: Lidí mají za úroveň o 2 dovednostní body navíc

*Strunný nástroj: Snižuje počet potřebné Múzy o 1

Obecné Múzické kumšty a Kolej Hlasu a zpěvu

- Ryčný akord (6+1x): Za 3 Múzy vyšeš 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

Cestovní šaty	
Deka	
Kožená torna	
Křesadlo	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy (1 ks)	
Železná zásoba	
Loutna	
Pergamen	
Psací potřeby	

Poznámky

Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	