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 Hlídka

Barbar Válečník 3. úroveň

Jméno: Bjorn

Pohyblivost: 30
Velikost: B

Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	Charisma
+5	0	+4	-1	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.*

Zbraně:

	Útok	Obrana
Sekera *(4/3/1)*	9 *(+3)*	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)*

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 Hlídka

Jméno: Mína

Pohyblivost: 24
Velikost: B

Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	Charisma
0	+4	0	+2	+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: **Půlčíci mají +2 k nenápadnému pohybu.*

Rychlá střelba: *Střílíš 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.*

Půlčík Hraničář 3. úroveň

Zbraně:

	Útok	Obrana
Lovecký luk *(5/2/0)*	9 *(+2)*	5
Tesák *(3/2/1)*	3 *(+2)*	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

Cestovní šaty .....

Deka .....

Kožená torna .....

Křesadlo .....

Láhev oleje .....

Lano (10 sáhů) .....

Lucerna .....

Měch na vodu .....

Měšec .....

Obvazy .....

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

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: Eruas

Pohyblivost: 30
Velikost: B

Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	Charisma
-1	0	-1	+5	+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 přeneseš 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:	Útok	Obrana
Dřevěná hůl *(5/0/1)*	4	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 Hlídka

Trpaslík Alchymista 3. úroveň

Jméno: Bori

Pohyblivost: 24
Velikost: A

Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	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.*

Zbraně:

	Útok	Obrana
Lehká kuše *(4/1/1)*	8*(+1)*	*5*
Krátký meč *(4/1/2)*	4 *(+2)*	6

Zbroj a štíty:

Vycpávaná *(1)*: 4 *(Základní obrana)*

Mana:____/160 *Max*

Suroviny: ____/250 *Max*

Ingredience:

- Víno 3x
- Krev šelmy 1x
- Ještěrčí 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

Toulec (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 .....

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

Dračí Hlídka

Jméno: Tonttu

Pohyblivost: 24
Velikost: A

Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	Charisma
-1	+4	-1	0	+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:	Útok	Obrana
Lehká kuše* *(4/1/1)*	10 *(+1)*	8
Kord *(5/0/2)*	4	7
Beze zbraně	2	7

Zbroj a štíty:

Vycpávaná *(1)*: 5 *(Základní obrana)*

Zloděj ská 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

Cestovní šaty .....

Deka .....

Kožená torna .....

Křesadlo .....

Měch na vodu .....

Měšec .....

Obvazy .....

Toulec a 20 šipek .....

Velký vak .....

Zlodějské vybavení .....

Zrcátko .....

Železná zásoba .....

.....

Poznámky

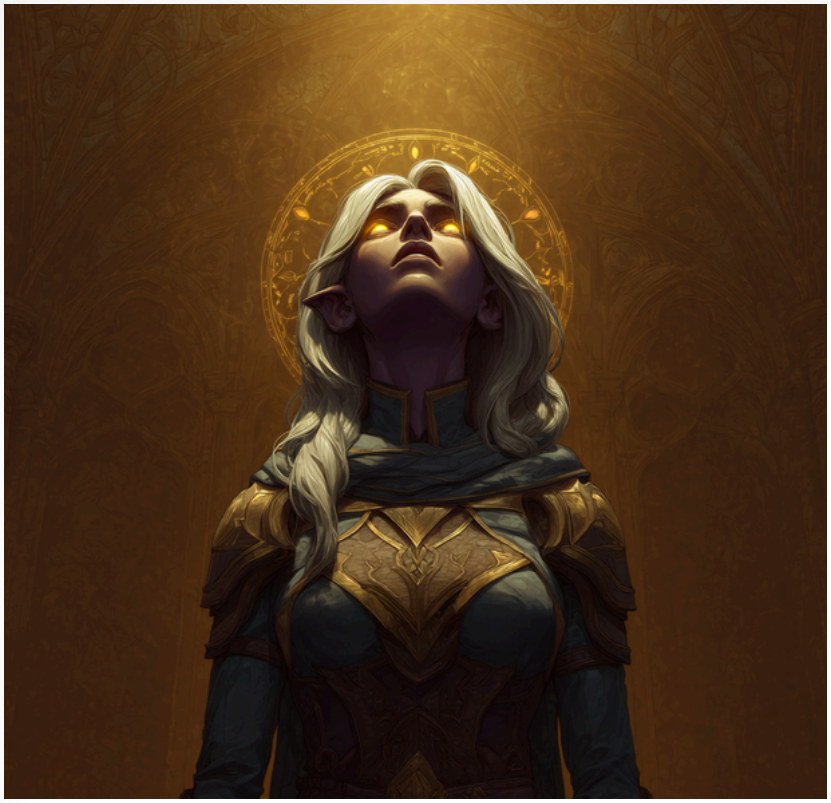
Zlaté .....

Stříbrné .....

Měděné .....

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

Dračí Hlídka



Jméno: Alekith uctívá bohyni Hel

Pohyblivost: 30
Velikost: B

Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	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:

® **Orlí zrak:** *Elfové mají +2* **k Postřehu** *a vidění do dálky.*
Svěcení: *Za 1 Přízeň posvětíš 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 očistíš 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 temné bytosti na 1 kolo vůči chráněnému cíli* **nevýhodu -5**
- **Prokletí nezdaru (8):** *Za 3 Přízně má cíl pro další hod* **výhodu +5**
- **Vnuknutí (8):** *Za 5 Přízně vnukneš inteligentnímu tvorovi vzkaz*

Temná elfka Klerik 3. úroveň

Zbraně:

	Útok	Obrana
Okovaná hůl *(6/1/1)*	9	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

Jméno: Hrungr

Pohyblivost: 31
Velikost: B

Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	Charisma
+3	+1	+1	0	+2

Dovednosti:

<u>Kumštýřství</u> (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

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

Obr Bard 3. úroveň

Zbraně:

	Útok	Obrana
Kord *(5/0/2)*	<u>8</u>	*6*

Zbroj a štíty:

Vycpávaná *(1)*: <u>4</u> *(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

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 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

Dračí Hlídka

Barbar Alchymista 4. úroveň

Jméno: Sinric popravčí

Pohyblivost: 33
Velikost: B

Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	Charisma
+3	+3	+4	0	-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.*

Zbraně:

	Útok	Obrana
Dlouhý meč *(7/2/0)*	10 *(+2)*	6

Zbroj a štíty:

Kožená *(3)*: 6 *(Základní obrana)*
(zbroj + OBR)

Mana: ____/160 *Max*

Suroviny: ____/250 *Max*

Ingredience:

- Víno 3x
- Krev šelmy 1x
- Ještěrčí 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

Toulec (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 .....