Drystan

člověk sicco			
Úroveň	8.	Postřeh	
Max. životů	27	- obj.	12%
Max. magů	-	- mech.	6%
Vyřazení při dosažení		3	životů
Postih	-1	za méně jak	6 životů

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

Síla	8	-1
Obratnost	19	+4
Odolnost	12	0
Inteligence	12	0
Charisma	16	+2
Velikost	B	

Probodnutí a střelba ze zálohy	
Zabití	Vrh
Síť	Boj s dýkou
Převleky (52%)	Šplh po zdech (87%)
Získání důvěry (45%)	Skok z výšky (87%)
Objev. mech. (50%)	Tichý pohyb (39%)
Objev. obj. (59%)	Schov. ve stínu (64%)
Zneškod. mech. (55%)	Vybírání kapes (33%)
Otevření obj. (67%)	Odhad lidí (-)

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
krátký meč	3	-1	-1	1	pochva	
dýka (zblízka)	1	0	-2	1	opasek	
dýka (vrh)	6	0	-2	5/9/12	opasek	
lehká kuše	8	1	-2	15/27/40	záda	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
kožené	4	tělo	kouzelná

OČ	8

Věc	Kde	Poznámka
Zlodějské náčiní	opasek	
Prsten soudce Sparka	levá ruka	oficiální znak soudcovského úřadu
Jídlo na 3 dny	torna	

VZHLED A PRVNÍ DOJEM

Nejvýznamnější znak:	**Znak? Jo tenhle prsten...**	Oči	Zelené
Drystan, šéf exekutivní skupiny soudce Sparka. Práci dělá poctivě. Však složil všechny potřebné zkoušky a právo má v malíku. I když je pravda, že by ho občas mohl vyškrábnout a přečíst si pár paragrafů. Třeba jaká práva má zadržený podezřelý či kde končí jeho pravomoce soudního úředníka. Na druhou stranu, Drystan má výsledky. A bez velkých škraloupů, které by nešly zahladit.		Vlasy	Špinavý blond
		Výška (coul)	185
		Váha (kg)	75
		Stáří (léta)	40

OSOBNOST

Motiv k dobrodružství:	Dystan miluje svoji práci. Dává mu smysl. Odhalit podstatu zločinu, zase si dokázat, že má navrch.
Životní motto:	**Zločinci nedodržují zákon. Proč bych měl já?**
Vztah k úřadu:	Drystan je loajální. Své hranice si občas určuje po svém a nemá rád, když mu do toho někdo kecá. Dokud má výsledky, proč by měl poslouchat nějaké výčitky na své metody...

OSTATNÍ POZNÁMKY

K dispozici 400 zlatých (50 vlastních, 350 soudce Sparka na úřední "záležitosti").
Tři speciální svitky na spojení s úřadem soudce Sparka (expresní doručení do 24 hodin).

Elarion

Magy
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
33

barbar čaroděj			
Úroveň	6.	Postřeh	
Max. životů	27	- obj.	24%
Max. magů	33	- mech.	9%
Vyřazení při dosažení		3	životů
Postih	-1	za méně jak	9 životů

Síla	8	-1
Obratnost	12	+0
Odolnost	11	+0
Inteligence	18	+3
Charisma	17	+3
Velikost	B	

čtení	kouzlení 85%
psaní	odvracení neviděných
15 kouzel	přítelíček - kočka

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
Okovaná hůl	4	-1	+1	2	ruce	
Dýka (vrh)	2	0	-2	5/9/12	opasek	
Dýka (zblízka)	1	0	-2	1	opasek	
Dýky (zblízka)	2	+1	+2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
žádná	1	-	

OČ	1

Věc	Kde	Poznámka
Dýky 2x	opasek	
Hůl	ruka	
Prsten zeleného blesku	prst	magický, 4 magy/den, Zelený blesk
Jídlo na 3 dny	torna	

Životy
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

VZHLED A PRVNÍ DOJEM

Nejvýznamnější znak:	**Vzhled sopky před výbuchem**	Oči	Hnědé
Elarion nikdy nedosahoval "výkonů", jako jiní čarodějové. Na lukrativní místo v některém z cechů či šlechtických rodin mohl zapomenout. Na čaroděje byl vždy "chudý jemných rysů". Docela jej překvapilo, když jej přijali do úřadu. Hlavně Drystan byl nadšený. Prý "přesně takového čaroděje potřebuji". Nikdy Elarionovi nevysvětlil, co tím úplně myslel, ale bylo mu to jedno. Elarion si práce váží a snaží se činit vše tak, aby o ni nepřišel. Dodržuje předpisy a postupuje tak, aby každý případ dostal soudce Spark v "mašličkách".		Vlasy	Havraní čerň
		Výška (coul)	175
		Váha (kg)	95
		Stáří (léta)	50

OSOBNOST

Motiv k dobrodružství:	Další příležitost ukázat, že jsem dobrý čaroděj a úředník práva.
Životní motto:	**Nejsem nejlepší. O to víc se musím snažit.**
Vztah k úřadu:	Někdy je těžké poslouchat Drystana, když dělá takové průsery. Zatím dobrý.

OSTATNÍ POZNÁMKY

#	Vybraná kouzla
1.	Bílá střela
2.	Hyperprostor I
3.	Hyperprostor II
4.	Cizí jazyk
5.	Cizí oči
6.	Leť
7.	Metamorfóza
8.	Nebezpečné ovoce
9.	Neviditelnost do 4 sáhů
10.	Přelož
11.	Rychlost
12.	Světlo
13.	Zaklep
14.	Zelené blesky
15.	Zlom kouzlo

K dispozici 50 zlatých.

Kočka

ŽVT = 18
MAG = 12 (6 kouzel denně)
ÚČ = (+2 +2) = 4
OČ = (+4 +1) = 5
ODL = 18/+3
VEL = A
INT = 10/+0

Lyndor

Magy
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

Životy
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
33
34
35
36
37
38
39

barbar druid

Úroveň	6.	Postřeh	
Max. životů	39	- obj.	21%
Max. magů	23	- mech.	8%
Vyřazení při dosažení		5	životů
Postih	-1	za méně jak	13 životů

Síla	17	+3
Obratnost	10	0
Odolnost	14	+1
Inteligence	16	+2
Charisma	4	-3
Velikost	B	

Boj proti zvířatům	Nepřirozené chování zvířat
Stopování	Odvracení zvířat
Pes lovecký	Očištění
Telekineze (3. st)	Druidova zbraň
Kouzla hraničářská a druidova lesní	Předpovídání počasí
Líčení loveckých pastí	

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
druidova hůl	10	-2	+2	2	ruce	
dlouhý luk	5	+1	-2	15/30/50	záda	
prak	6	-1	-2	9/16/25	opasek	kouzelný (+2)

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
kožené	3	tělo	

OČ	3

Věc	Kde	Poznámka
Lovecký pes	-	
Jídlo na 3 dny	torna	

VZHLED A PRVNÍ DOJEM

Nejvýznamnější znak:	**Budoucí vysoký soudní úředník**	Oči	Hnědé
Lyndor v sobě nezapře starou školu. Když mu tohle někdo řekne, cítí se polichocen. Ostatní v něm spíše vidí druida, co nerozumí dnešnímu světu. Furt lpí na pravidlech, které tak svazují ruce! Asi je to i tím, že je druid. Ty jejich rituály jsou přeci jen podobné těm pravidlům, co musí úředníci dodržovat... Lyndor je sice dost často Drystanovi opozicí, na druhou stranu skupinu nejednou "podržel". To když si vyšlápli na někoho, kdo se začal ohánět pravidly, vyhláškami a zákony. Jó, Lyndora to soudcovské křeslo nemůže minout...		Vlasy	Hnědé
		Výška (coul)	200
		Váha (kg)	75
		Stáří (léta)	55

OSOBNOST

Motiv k dobrodružství:	Takhle daleko od Stone znamená jediné. Drystan se urve ze řetězu a bude na mě, abych do dalekých končin přinesl právo.
Životní motto:	**Právo a pořádek. Tak se odlišujeme od těch, co stíháme.**
Vztah k úřadu:	Naprostá loajalita podpořená touhou získat vyšší (a teplejší) místo v hierarchii úřadu.

OSTATNÍ POZNÁMKY

Hraničářská kouzla

- Mluv se zvířaty
- Najdi stopy
- Najdi zvíře
- Neutralizuj jed
- Uzdrav lehká zranění
- Uzdrav těžká zranění
- Uzdrav nemocného
- Zmam osobu
- Chraň před dračím dechem
- Magické zrcadlo
- Ošetři zranění chladem
- Ošetři zranění kyselinou
- Ošetři zranění ohněm
- Telepatická ochrana
- Úder varování
- Úder zloby
- Úder nenávisti
- Úkryt

K dispozici 50 zlatých.

Druidova lesní kouzla

- Cit dřeva
- Cit kamene
- Cit vody
- Cit země
- Hněv lesa
- Láska lesa
- Najdi bytost
- Orientace
- Pouto krve
- Pouto lásky
- Pouto života
- Temnota
- Přivolej druida

Pomocná lesní kouzla

- Přání
- Prosba
- Stesk
- Nářek

Lovecký pes

ŽVT	=	12		
ÚČ	=	(+2 + 3)	=	5
OČ	=	(+2 + 2)	=	4
ODL	=	11/+0		
VEL	=	A		
INT	=	1/-5		
BOJ	=	8		

Morvain

Magy	
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
2	2
2	2
2	2
2	2
2	2
2	2
4	4
4	4
4	4
4	4
4	4
6	6
6	6
6	6
6	6
6	6
8	8
8	8
8	8
8	8
8	8
10	10
10	10
10	10
10	10
10	10

hobit theurgh

Úroveň	6.	Postřeh	
Max. životů	39	- obj.	12%
Magů	350	- mech.	11%

Vyřazení při dosažení 5 životů

Postih -1 za méně jak 13 životů

Síla	6	-2
Obratnost	20	+4
Odolnost	16	+2
Inteligence	12	0
Charisma	10	0
Velikost	A	

Odolnost vůči jedům	Léčivé lektvary
Vidění magenergie	Welfovy lektvary
Lučba	Poslové živlů
Únava	
Elementálové	
Astrální sféry	

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
palcát	5	+1	-1	1	opasek	kouzelný (+2)
tesák	1	-1	-2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
kožené	3	tělo	

OČ	7

Věc	Kde	Poznámka	
elementální hůl	ruka	kapacita 100 magů, na začátku dobrodružství obsahuje 100 magů	
astron	torna		
alchymistova truhla	torna	350 magů 350 zl surovin	
1x lektvar rudého kříže	truhla s flakónky a základy	2x medovina	2x zvířecí moč
1x lektvar bílé hvězdy		2x olej	2x pivo
1x lektvar obří síly		2x zvířecí mléko	2x mošt
1x lektvar metamorfóza		2x červené víno	6x flakónek
1x lektvar rychlosti		2x ocet	5x svitek

Životy	
1	21
2	22
3	23
4	24
5	25
6	26
7	27
8	28
9	29
10	30
11	31
12	32
13	33
14	34
15	35
16	36
17	37
18	38
19	39
20	

VZHLED A PRVNÍ DOJEM

Nejvýznamnější znak:	**Úšklebek z kterého mrazí**	Oči	Modré
Morvain je záhadou. Občas si člověk říká, jestli ten malý skřet nepatří k těm "druhým". Vždycky agilní "posunout" věci kupředu. A že občas dojde k "omylu"? Chyby se stávají. Omlouváme se, příště si dáme pozor. Drystan umí spoustu věcí vyžehlit, stejně jako Lyndor se svými paragrafy... A v nejhorším se do toho vždycky můžu vložit já. Ještě se to nestalo, ale proč si kazit kariéru nějakými "vyšetřovacími komisemi".		Vlasy	Blond
		Výška (coul)	80
		Váha (kg)	45
		Stáří (léta)	30

OSOBNOST

Motiv k dobrodružství:	Další akce, další vzrušení. Ach ty překvapené obličeje, když z nich ty přiznání s naší pomocí vylézají.
Životní motto:	**Když se kácí les, létají třísky!**
Vztah k úřadu:	Jaké by to bylo "na druhé straně"? Haha, dobrý vtip. Vždyť už to vím.

OSTATNÍ POZNÁMKY

Jídlo na 3 dny. K dispozici 50 zlatých.

Thal

kroll bojovník			
Úroveň	6.	Postřeh	
Max. životů	59	- obj.	9%
Max. magů	-	- mech.	2%
Vyřazení při dosažení		1	života
Postih	0	za méně jak	19 životů

Životy			
1	16	31	46
2	17	32	47
3	18	33	48
4	19	34	49
5	20	35	50
6	21	36	51
7	22	37	52
8	23	38	53
9	24	39	54
10	25	40	55
11	26	41	56
12	27	42	57
13	28	43	58
14	29	44	59
15	30	45	

Síla	21	+5
Obratnost	8	-1
Odolnost	20	+4
Inteligence	4	-3
Charisma	3	-4
Velikost	C	

Zastrašení	Vícenásobné útoky
Poznávání artefaktů	Iniciativa
Přesnost	Výpad a kryt
Léčba vlastních zranění	Drtivost
Odhad zbraně	Průraznost
Odhad soupeře	Změna v berskerka

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
těžký kyj	11	+4	-1	1-2	opasek	obouruční, rodová
tesák	8	-1	2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
kroužková	5	tělo	

OČ	4

Věc	Kde	Poznámka
Lano 20 sáhů	torna	
Prsten ohně	prst	kouzelný, 4 magy/den, Oheň
Jídlo na 3 dny	torna	

VZHLED A PRVNÍ DOJEM			
Nejvýznamnější znak:	**Vy-so-ký-jak-ho-ra**	Oči	Černé
Pomáhat a chránit. Jednoduše mlátit je hlava nehlava. Drystan nebo někdo jiný z party zavelí a jdu na to. Většinou mám někoho chytit. Nebo opatrně znehybnit. Někdy se to nepovede podle Lyndorovo představ, ale Drystan je většinou spokojený.		Vlasy	Prořídlé
		Výška (coul)	220
		Váha (kg)	140
		Stáří (léta)	35

OSOBNOST	
Motiv k dobrodružství:	Jsem užitečnej a chlapi mě potřebujou.
Životní motto:	**Tady není o čem uvažovat!**
Vztah k úřadu:	Máma je na mě pyšná, že jsem to dotáhl až na úředníka. Práci si považuji a Drystan mi vždycky řekne, co je potřeba.

OSTATNÍ POZNÁMKY
K dispozici 50 zlatých.

Valandorin

Magy
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
33

člověk čaroděj			
Úroveň	6.	Postřeh	
Max. životů	21	- obj.	19%
Max. magů	33	- mech.	9%
Vyřazení při dosažení		4	životy
Postih	-2	za méně jak	7 životů

Síla	8	-1
Obratnost	12	0
Odolnost	11	0
Inteligence	19	+4
Charisma	17	+3
Velikost	B	

čtení	kouzlení 95%
psaní	odvracení neviděných
15 kouzel	přítelíček - kočka

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
Okovaná hůl	4	-1	+1	2	ruce	
Dýka (vrh)	2	0	-2	5/9/12	opasek	
Dýka (zblízka)	1	0	-2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
žádná	1	-	

OČ	1

Věc	Kde	Poznámka
Dýka	opasek	
Hůl	ruka	
Prsten světla	prst	kouzelný, 4 magy/den, Světlo
Jídlo na 3 dny	torna	

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

VZHLED A PRVNÍ DOJEM

Nejvýznamnější znak:	**Nos trochu nahoru**	Oči	Zelené
Valandorin se trochu vymyká. Jako by do družiny ani nepatřil. Chybí mu akčnost a viditelné "zapálení" pro věc. Nic nechce uspěchat, všechno chce promyslet. Asi si o sobě hodně myslí, asi jako každý čaroděj (kromě Elariona). Jo a furt cituje z předpisů! Většinou je k nesnesení a jeho kázání vysloveně s**ou, na druhou stranu již mnohokrát ukázal, že o "případech" přemýšlí a tam, kde nestačila hrubá síla, pomohla ta jeho "logyka".		Vlasy	Hnědé
		Výška (coul)	165
		Váha (kg)	65
		Stáří (léta)	40

OSOBNOST

Motiv k dobrodružství:	Pořád je potřeba tu chásku usměrňovat a tahat z bryndy. Potřebují mě.
Životní motto:	**Není třeba mi děkovat. Vím, že jsem dobrý.**
Vztah k úřadu:	Téhle smečce dodávám vážnost soudcovského úřadu.

OSTATNÍ POZNÁMKY

#	Vybraná kouzla
1.	Cizí uši
2.	Dveřník
3.	Dým
4.	Hrom a blesky
5.	Hyperprostor I
6.	Hyperprostor II
7.	Modré blesky
8.	Najdi neviditelnost
9.	Neslyšitelnost do 4 sáhů
10.	Oheň
11.	Oko
12.	Rozptyl kouzla
13.	Tma
14.	Vodní dech
15.	Zamkni

K dispozici 50 zlatých.

Kočka

ŽVT = 18
MAG = 12 (6 kouzel denně)
ÚČ = (+2 +2) = 4
OČ = (+4 +1) = 5
ODL = 18/+3
VEL = A
INT = 10/+0

Kwaelor

Magy
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17

trpaslík chodec

Úroveň	6.	Postřeh	
Max. životů	45	- obj.	18%
Max. magů	17	- mech.	6%

Vyřazení při dosažení 6 životů

Postih -1 za méně jak 15 životů

Síla	17	+3
Obratnost	9	-1
Odolnost	15	+2
Inteligence	13	+1
Charisma	8	-1
Velikost	A	

Boj proti zvířatům	Psychická kouzla
Stopování	Odhad přesvědčení
Pes hlídací	Rychlý pochod
Pyrokineze (3. st)	Chodcův meč
Kouzla hraničářská a kouzla pocestných	Ochočování nestvůr
Líčení loveckých pastí	

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
chodcův meč	10	0	0	1-2	opasek	10 magů
dýka	5	0	-2	1	opasek	
krátký luk	5	0	-2	10/20/30	záda	kouzelný (+2)

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
šupinové	4	tělo	

OČ	3

Věc	Kde	Poznámka
Hlídací pes	-	
Jídlo na 3 dny	torna	

Životy	
1	24
2	25
3	26
4	27
5	28
6	29
7	30
8	31
9	32
10	33
11	34
12	35
13	36
14	37
15	38
16	39
17	40
18	41
19	42
20	43
21	44
22	45
23	

VZHLED A PRVNÍ DOJEM

Nejvýznamnější znak:	**Pěstěný knír**	Oči	Uhlově černé
Kwaelor se nikdy s ničím pořádně nemazal. Vymýšlet, jak to udělat, není jeho styl. Jak říkal jeho děd: "Když rubeš skálu, tak rubeš skálu. Nevymýšlej hovadiny.". Úkol se má splnit, čím dřív, tím líp. Proto se často Kwaelor chytá iniciativy a je nervózní, když se "diskutuje".		Vlasy	Hnědé
		Výška (coul)	130
		Váha (kg)	75
		Stáří (léta)	35

OSOBNOST

Motiv k dobrodružství:	Soudce Spark je bafuňář jako všichni ostatní. Práce je práce a tahle navíc občas hodně zábavná.
Životní motto:	**Nebát se a jednat!**
Vztah k úřadu:	Tyhle předpisy jenom trpaslíka zdržují od práce. Chceš výsledky? Tak si strč ty vyhlášky někam a nech mě pracovat!

OSTATNÍ POZNÁMKY

Hraničářská kouzla

- Mluv se zvířaty
- Najdi stopy
- Najdi zvíře
- Neutralizuj jed
- Uzdrav lehká zranění
- Uzdrav těžká zranění
- Uzdrav nemocného
- Zmam osobu
- Chraň před dračím dechem
- Magické zrcadlo
- Ošetři zranění chladem
- Ošetři zranění kyselinou
- Ošetři zranění ohněm
- Telepatická ochrana
- Úder varování
- Úder zloby
- Úder nenávisti
- Vládni přirozeným věcem

Kouzla pocestných

- Ochrana před bouří
- Ochrana před deštěm
- Ochrana před vlky
- Ochrana před zimou
- Přivolej druida
- Rozdělej oheň

Psychická kouzla

- Odhal vinu
- Odveď pozornost
- Uhrančivý pohled
- Uspi okolí
- Zrcadlo vzpomínek a melancholie

Kouzla chodcova meče

- Dvojitý sek
- Odraz projektily
- Odraz šípy
- Poškození zbraně
- Prasátko
- Svítící čepel
- Transmutace kovu
- Uspání démona

Hlídací pes

ŽVT = 20
ÚČ = (+2 + 3) = 5
OČ = (+1 + 2) = 3
ODL = 10/+0
VEL = A
INT = 1/-5
BOJ = 7

K dispozici 50 zlatých.