

Jméno: LOREANA SEMAN
Rasa: Půl Elfka z Talboru
Povolání: Vědma 3
Víra: Duch lesa Toruň
Jazyky: Obecná, Keliš, Terranština, Sylvánština



Vlastnosti			Boj - Obrana		Boj - Útok		Ostatní	
SIL	10	+0	Zbroj	12	Základní	+1	Rychlost	30/x4
OBR	14	+2	Životy	14	Na Blízko	+1	Zbroj Zaskočený	10
ODL	10	+0	Výdrž	+1	Na Dálku	+3	Zbroj při doteku	12
INT	16	+3	Reflexy	+5	Iniciativa	+2	Přesvědčení	CD
MOU	14	+2	Vůle	+5			Všimavost	+4/14
CHA	14	+2	Manévry	13	Manévry	+1	Zatížení	

Dovednosti a znalosti	
Dovednost	Hod 1k20+
Čarozpyt	+10
Herbalista	+6
Jezdectví	+3
Klamání	+4
Léčení	+8
Magické předměty	+10
Plavání	+5
Přežití	+3
Příroda	+7
Zastrašení	+6

Zbraň				Zbraň			
Hůl				Mistrovský Stříbrný Srp			
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+1	1D6	20	X2	+2	1D6-1	20	X2
Způsob	Jak	Typ	Poznámka	Způsob	Jak	Typ	Poznámka
Obouruč		Drtivá		Jednoruč		Sečná	
Zbraň				Zbraň			
Prak							
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+3	1D4	20	X3				
Způsob	Jak	Typ	Dostřel	Způsob	Jak	Typ	Dostřel
Jednoruč	Vrhací	Drtivá	50				

Schopnosti Povolání a Odbornosti

Uřknutí: *Avada Kedavra...* Vědma má celou řadu zvláštních schopností, které lze používat jedno denně jako standartní akci, není-li řečeno jinak. TN je 14. Úroveň odesílatele je 3.

Poletování: *Věřím že mohu létat, věřím že se dotknu nebe, lalalala* Můžeš použít kouzle *Pírko* kdykoliv chceš, tedy zpomalíš svůj pád a při dopadu nedostává žádné zranění, zároveň se ve vodě nadlehčí, čili získává bonus +4 k plavání /započítáno/, a jednou denně se můžeš vznést na dobu až 3 minut, s celkovou váhou 300liber. Můžeš mentálně ovládat svůj pohyb ve směru nahoru nebo dolů až do rychlosti 20 stop za kolo; pro tebe je to jako pohybová akce. Nemůžeš se pohybovat ve vodorovném směru, ale můžeš např. ručkovat podél stěny útesu nebo se odrážet od stropu (obvykle polovinou své základní rychlosti). Levitující tvor, který útočí zbraní na blízko nebo na dálku, je velmi nestabilní; první útok má postih k hodě -1, druhý -2, atd. až do maximálního postihu -5. Jedno celé kolo ztrávené pokusy o stabilizaci umožní tvorovi začít opět na postihu -1.

Ozdravení: *Lázně tu nejsou, zkus tohle rytíři...* můžeš vyléčit tvora kterého se dotkneš za 1d8+3 životy, ovšem tento tvor nedostane výhodu z tvého dalšího léčení dalších 24hodin.

Štěstí: *Štěstí co je to štěstí? Muška jenom zlatá, svině jedna přelétává.* 1 kolo může cíl do vzdálenosti 30 stop přehodit jeden hod - ověření útoku, vlastnosti, dovednosti, záchranného hodu a vybrat lepší výsledek. Musí se rozhodnout na začátku svého kola, na které ověření uřknutí použije. Po dalších 24 hodin nedostane výhodu z tohoto dalšího uřknutí dalších 24hodin

Charakterové rysy: **Okouzující:** *Však tiše, co to svítá nade mnou? V tom okně Loreana je a Loreana je slunce.* +1 na klamání a diplomacii na cíle které k tobě mohou být sexuálně přitahováni. **Nebezpečně zvědavá:** *Copak to tu máme. BUUUM. Oops.* +1 na Magické předměty

Zbroj a Štít	Obrana	Maximální oprava Obratnosti	Postih ověření se zbrojí	Rychlost	Selhání kouzla
není					

Kouzla Vědmy

Vědma si může dopředu připravit 4 triky (TN13), které lze sesílat neustále.

Znáš jakýkoliv počet kouzel, které se po 8 hodinovém spánku a hodinovou komunikací s Bystrouškou můžeš naučit. Můžeš seslat maximálně 3 kouzla 1. Úrovně (TN14) a 2 kouzla 2. Úrovně (TN15).

Bystrouška zná následující kouzla.

Triky 0. Úrovně: Krvácení, Tančící světla, Strnutí, Odhal magii, Odhal jed, Boží dohled, Světlo, Oprava, Zpráva, Zkaž jídlo a pití, Přečti magii, Odolání, Jiskra, Dotyk Únavy, Stabilizuj.

Kouzla 1. Úrovně: Šokující sevření, Mágova zbroj, Vyleč lehká zranění, Zlé znamení, Oř, Mlha, Paprsek slabosti

Kouzla 2. Úrovně: Palčivý dohled. Vvleč střední zranění

Vybavení

Zlaté mince: 35

Stříbrné mince: 47

Měděné mince: 68

Bat'oh, Čutora, Stočené pokrývky, Křesadlo a ocílka, Brousek, Proviant na 7 dní, Med, Herbář, Herbaistovo vybavení

Obrázek



Historie postavy

Lloreana to v životě neměla jednoduché. Její otec byl elf, který matku sice velice miloval, ale o dítě se starat neuměl. Zvláště když maminka umřela ještě když byla malá. Otec, pocházející mezi exulanty z Kyoninu žijícími v Brevoji, jí brzy opustil, se skazkou o tom jak se musí vrátit za svými povinnostmi.

Po něm jí zůstala elfí krev, láska k přírodě a k magii. Jako sirotek ve vesnicích Talodoru to bylo těžké, ale jejího nadání si brzy všimla stará vědma Hewga. Nikdo jí nebránil odvést si půl elfku k sobě domů. A tak začala žít v lese. Učila se lesní moudrost, rozpoznávat kytičky a používat je k léčení. A vůbec se pohybovat v lese. Chodila s Hewgou po okolních vesnicích. V magii svou učitelku rychle předhonila. Po otci hrnaičáři a čarodějovu zdědila i elementální předky a ke kouzlům elementů stále inklinuje.

Jejím patronem je Brevojský duch divokého lesa, tak jak jí o něm vyprávěl otec. Toruň žije v divokých tajgách a dává život všemu co se v lese zrodí. Občas svým věrným předává znamení v podobě velmi vzácného kořene zvaného jako Toruňovo dítě, kterému se připisují celé řady zázračných léčivých účinků. Kořen má tvar malého člověka a říká se že se dá najít jentam, kde se rozpadl zemní elementál sloužící Toruňovi.

Lloreana se ale nakonec dostala do potíží, to když jí mladý šlechtic, kterého odmítl nařkl z toho, že ořarovala úrodu v jeho vsi. Hewgu rozlícený dav vedený zbrojnoší mladého zemana zabil, když Lloreanu chránila. Tu před hranicí zachránil jen příjez Abadarova soudce Geraltina.

Lloreana se po tomto zážitku rozhodla, že bylo dost vesničanů a přidala se ke Geraltinovi a jeho družince. Je na čase také poznat zem svého odce a vlastně podívat se jak to ve světě funguje.

Rasové schopnosti a Rysy postavy

+2 bonus proti očarování mysli

Vidění v šeru - vidíš dvakrát tak daleko v šeru

Družná: Ověření diplomacie které neuspějou o -5 na zlepšný vztahu cíle lze přehodit.

Přesvědčení – Zmateně dobré

CHAOTICKY (ZMATENĚ) DOBRÉ: bývají silné osobnosti s laskavým a benevolentním chováním.

Věří v dobro a právo, ale mají jen málo porozumění pro zákony a omezení. Nerozumí a nemají rádi lidi, "kteří se snaží ostatní manipulovat, posouvat sem a tam a říkat jim, co dělat a co ne". Jejich činy řídí jejich vlastní svědomí, které (přestože dobré) se někdy neshoduje s názorem společnosti.

Bystrouška

Příteliček Vědmy, Liška, 3.úroveň

Dovednosti	
Dovednost	Hod 1k20+
Akrobacie	+2
Klamání	+0
Znalost sfér	-2
Zastrašení	-1
Čarozpyt	+1
Odhalení úmyslu	+1
Kradmost	+14
Plavání	+6

Obrázek



Vlastnosti			Boj - Obrana		Boj - Útok		Ostatní	
SIL	3	-4	Zbroj	16	Základní	+5	Rychlost	30
OBR	15	+2	Životy	3	Poškození	2 spáry (1d2-4)	Zbroj Zaskočený	14
ODL	8	-1	Výdrž	+1		1 kousnutí (1d3-4)	Zbroj při doteku	14
INT	7	-2	Reflexy	+4	Kritický	20/x2	HD	3
MOU	12	+1	Vůle	+1	Iniciativa	+2	Všímavost	+5/15
CHA	7	-2	Manévry	7	Manévry	+1	Odolnost proti kouzlu	8

Schopnosti Přítelička

Všímavost: Vidění v šeru, čich

Zlepšený únik: Jestliže je vystavena útoku, u něhož si může normálně hodit na záchranu na Reflexy, aby byl zraněna jen za polovinu životů, Bystrouška není při úspěchu v tomto hodu zraněna vůbec a v případě neúspěchu je zraněna jen za polovinu životů.

Sdílení kouzel: Jakékoliv kouzlo (avšak žádná kouzelná schopnost), které sesíláš na sebe, může působit i na Bystroušku. Ta musí být v okamžiku sesílání do 5 stop od tebe. Jestliže má kouzlo nebo efekt jiné trvání než ihned, pak přestane na lišku působit, když se vzdálí na víc jak 5 stop. A nebude už na něj působit, ani když se ještě v době trvání kouzla vrátí. Dále můžeš místo na sebe seslat kouzlo na Bystroušku i v případě, že má dosah "Ty" (jako dotykové kouzlo).

Empatie : jste empaticky spojeni do vzdálenosti 1 míle. Nemůžeš dívat očima pomocníka, ale můžete spolu empaticky komunikovat. Toto spojení je omezené, proto si můžete vyměňovat jen obecné emocionální pocity.

Přenes dotyková kouzla: Bystrouška může přenášet dotyková kouzla a Uřknutí. Pokud se dotýkáte okamžiku, kdy sesíláš dotykové kouzlo, můžeš lišku určit jako "přenašeče". Bystrouška pak může toto kouzlo aktivovat úplně stejně jako ty.

Uchovávání kouzel: Bystrouška uchovává všechna tvá kouzla. Bez Bystroušky nemůžeš kouzlit. Momentálně uchovává následující kouzla:

Triky 0. Úrovně: Krvácení, Tančící světla, Strnutí, Odhal magii, Odhal jed, Boží dohled, Světlo, Oprava, Zpráva, Zkaž jídlo a pití, Přechť magii, Odolání, Jiskra, Dotyk Únavy, Stabilizuj.

Kouzla 1. Úrovně: Šokující sevření, Mágova zbroj, Vyleč lehká zranění, Zlé znamení, Oř, Mlha, Paprsek slabosti

Kouzla 2. Úrovně: Palčivý pohled, Vyleč střední zranění