

Jméno: Quivalen Iiverin Soth
Rasa: Půlčik z Talboru
Povolání: Kavalír 2/Barď I
Víra: Iomeďae
Jazyky: Obecná, Půlčická, Keliš, Pekelština



Vlastnosti			Boj - Obrana		Boj - Útok		Ostatní	
SIL	12	+1	Zbroj	19	Základní	+2	Rychlost	20/x4
OBR	16	+3	Životy	24	Na Blízko	+4	Zbroj Zaskočený	16
ODL	12	+1	Výdrž	+5	Na Dálku	+6	Zbroj při doteku	14
INT	13	+1	Reflexy	+6	Iniciativa	+3	Přesvědčení	ZN
MOU	12	+1	Vůle	+5*			Všimavost	+7/17
CHA	15	+2	Manévry	15	Manévry	+2	Zatížení	

Dovednosti a znalosti	
Dovednost	Hod 1k20+
Akrobacie	+10
Diplomacie	+3
Jezdeckví	+12
Klamání	+6
Kradmst	+10
Práce se zvířaty	+8
Přežití	+5
Struné nástroje	+6
Řečnictví	+7
Zpěv	+8

Zbraň				Zbraň			
Dřevec				Mistrovský Dlouhý meč			
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+4	1D6+1	20	X3	+5	1D6+1	19-20	X3
Způsob	Jak	Typ	Poznámka	Způsob	Jak	Typ	Poznámka
-	Jednoruč	Bodná			Jednoruč	Sečná	
Zbraň				Zbraň			
Skládaný luk							
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+6	1D4+1	20	X3				
Způsob	Jak	Typ	Dostřel	Způsob	Jak	Typ	Dostřel
	střelecký	Bodná	70				

Schopnosti Povolání a Odbornosti

Dřevec: jezdecký výpad způsobuje dvojnásobné zranění. Dřevec ohrožuje větší vzdálenost.

Výzva: *Pane! Tady a ted! Na život a na smrt!* Jako rychlou akci můžeš vyzvat k boji, jednou denně cíl který je v dohledu. Udělíš mu +2 ke zranění, ale proti ostatním protivníkům máš -2 ke zbroju.

Bardská znalost: *Na svých cestách jsem se seznámil s ledasčims.* Získáváš bonus +1 ke všem znalostem. Znalosti můžeš používat bez trénování. (celkový bonus je +2)

Bardské představení: *Já s písničkou jdu jak ten ptáček...* představení začíná jako standartní akce a následně se udržuje jako volná akce. Jakmile se v něm nebude pokračovat, představení končí. Lze použít 6kol denně s max jedním efektem.

- **Protestsong:** zvukové představení, oveř jednu ze svých dovedností, kdokoliv do vzdálenosti 30 stop může použít výsledek ověření místo svého záchranného hodu proti magickým zvukovým efektům. Kdo je pod efektem takového kouzla použije výsledek ověření protestsongu jako svůj nový záchranný hod proti efektu. Pouze efekty umožňují záchranný hod mohou být zrušeny.
- **Uchváčení:** Zrakové a Zvukové představení, ovlivňuje mysl, způsobuje že jeden cíl do vzdálenosti 90 stop je zcela zaujatý představením v klidu sedí, má -4 k ověření dovedností jako reakcí, Záchraný hod na vůle TN12 efekt ruší. Nejasná hrozba umožňuje opakovaný záchranný hod, jasná hrozba efekt ruší
- **Vyrušení:** Zrakové představení, použij Řečnictví, funguje podobně jako Protestsong, akorát v tomto případě se ruší efekty iluzorní (reálné i nereálné)
- **Inspiruj odvahu:** Zvukové představení, ovlivňuje mysl, spojenci mají +1 morální bonus k záchranným hpdům proti strachu a podobným efektům, a +1 způsobilostní bonus k útokům a zraněním

Boj v Sedle: Jednou za kolo, můžeš ověřit jezdeckví (v reakci na útok) a negovat tento zásah. Výsledný hod bude použit jako hodnota zbroj zvířete.

Prodlévající představení: *Když někde hraješ zanecháš dojem.* Efekty z představení trvají ještě dvě kola po ukončení představení

Zbroj a Štít	Obrana	Maximální oprava Obratnosti	Postih ověření se zbrojí	Rychlost	Selhání kouzla
Mistrovský Osníř	+4	+4	-1	Ne	20%
Malý ocelový štít	+1		-1	Ne	5%

Bardská kouzla

Triky: Znáš 4 triky (TN12) které můžeš neustále sesílat: Zjistí směr, Přivolej hudební nástroj, Jiskra, Oprava

Kouzla: Můžeš seslat až dvě kouzla první úrovně (TN13). Můžeš si vybrat z těchto dvou kouzel: Vyleč lehká zranění, Osvěžení

Vybavení

Zlaté mince:

Stříbrné mince:

Měděné mince:

Bařoh, Čtóra, Stočené pokrývky, Křesadlo a ocílka, Brousek, Proviant na 7 dní, Náhradní struny, Med, Mandolína, Vojenské sedlo

Rasové schopnosti a Rysy postavy

Smělý: +2 Bonus na záchranné hody proti strachu a podobným efektům. Ostatní schopnosti jsou započítány.

Bojovník za svobodu: *S otroctvím v Cheliaxu máš vlastní zkušenost, uděláš cokoli abys pomohla lidem v nouzi.* +1 bonus k dovednostem a útokům použitým při snaze vyhnout se zajetí, či osvobození zajatců či otroků.

Ušlechtilá: *Vyrůstala si na příbězích o hrdinech. Snažíš se být jako oni.* Získáváš bonus +1 k Diplomacii (započítáno) a ke Znalosti historie (celkem tedy +3 s Bardskými znalostmi)

Historie postavy

Quivaleniným rodičům se jako jedněm z mála povedlo utéct z otroctví v Cheliaxu. Dříve bohatí obchodníci se usadili v degenerovaném Taldoru u svých příbuzných. Quivalen si však s radostí užívala příběhy o starých hrdinech, jako byl rytíř Huma, zpívajícímu vévody De Telair, čestném Blaisovy z Garsenku, který se postavil zlému králi. nejraději však měla příběhy o hrdinech válčící proti lychovi známému jako Šeptající tyran. A nejvíce obdivovala lomedae, rytířku, která byla nakonec přijata na nebesa. Quivalen měla dost peněz aby si zaplatila trenéry šermu i zpěvu. Čekala na znamení. To přišlo, když narazila na zraněnou mladou vlčici. Dělal vše proto aby se s ní spřátelila, brzy se na ní naučila jezdit. Pak se jen čekalo co se stane. Léčit vlčici ji pomáhal mladý púl ork z Arodenova chrámu jménem Kus. Když jí řekl, že se vydá na cestu doprovázet cestujícího soudce, bylo Rozhodnuto. Quivalen postavila rodiče před hotovou věc a vyrazila s nimi.

Víra v lomedae

Ještě jako smrtelná bojovnice vedla lomedae úspěšně vojska proti Šeptajícímu tyranovi. Po úspěšném složení Zkoušky hvězdného kamene se stala Arodenovým heroldem. Po smrti svého mentora absorbovala lomedaina církev většinu z pozůstatků té Arodenovi. Její následovníci jsou známí bojovými dovednostmi, ctí a vůdcovstvím.

Obrázek



Přesvědčení – Zákoně Neutrální

Zákonně neutrální postavy konají tak, jak jim nařizuje zákon, tradice nebo osobní kodex. Řád a organizace jsou pro ni prvořadé. Může věřit v osobní řád a žít podle kodexu nebo morálních zásad, nebo může věřit v řád pro všechny a dávat přednost silné, organizované vládě. Zákonný neutrální je nejlepší přesvědčení, protože znamená, že jsi spolehlivý a čestný bez toho, abys byl fanatik.

Přísaha Draka

Quivalen se zavázala k Přísaze Draka. Tím dala najevo že bude sloužit potřebám svých přátel i všem kdo její pomoc potřebují. Musí je chránit před nebezpečím a ochraňovat jejich čest pokud je zpochybněna.

Výzva: Získává +1 bonus k útoku na oponenta jehož přímo ohrožuje

Získává bonus +2 k přežití při hledání jídla a vody spojencům, nebo při ochraně spojenců před vlivy počasí.

Pomoc spojencům: Při použití standartní akce Podpora (Aid another)-(Útok vs TZ 10) zvyšujete následný bonus k útoku, zbroji, nebo dovednosti na +3.

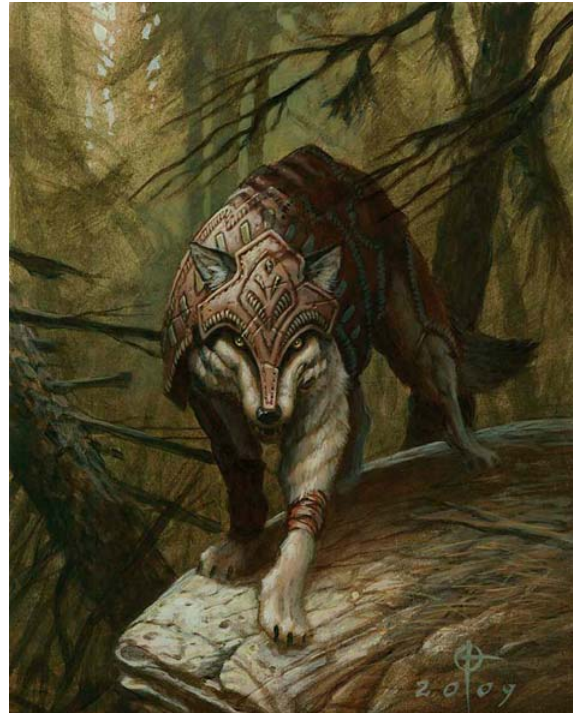
Taktik: Jednou denně jako standartní akci můžete předat výhody kolektivních odborností všem postavám, které tě slyší/vydrží po 4 kola. **Koordinovaná obrana:** +2 bonus k Obranným bojovým manévřům (+4 pokud je oponent větší než ty nebo spojenec.

Kirsha

Kavalírův Oř, VII, 2. Úroveň

Dovednosti	
Dovednost	Hod 1k20+
Akrobacie	+5
Splhání	+0
Ohebnost	+1
Zastrašení	-2
Všímavost	+5
Kradmost	+5
Přežití	+1
Plavání	+0

Obrázek



Vlastnosti			Boj - Obrana		Boj - Útok		Ostatní	
SIL	13	+1	Zbroj	18	Základní	+3	Rychlost	20/x4
OBR	15	+2	Životy	23	Poškození	1d6+1+ podražení	Zbroj Zaskočený	15
ODL	15	+2	Výdrž	+5	Kritický	20/x2	Zbroj při doteku	13
INT	2	-4	Reflexy	+5	Iniciativa	+2	Přesvědčení	N
MOU	12	+1	Vůle	+2			Všímavost	+5/15
CHA	6	-2	Manévry	16	Manévry	+3	Zatížení	

Schopnosti Povolání a Odbornosti

Pohyblivost: Vůči příležitostným útokům, vyprovokovaných tvým pohybem ven nebo v rámci ohrožované oblasti, máš úhybný bonus +4 k TZ. Úhybné bonusy se sčítají, narozdíl od většiny ostatních bonusů.

Lehká zbroj: Vyztužená kožená zbroj

Jezdectví: Typické jezdecké akce ověřování nevyžadují. Dokážeš bez problémů osedlat, nasednout, řídit zvíře i z něj sesednout. Následující věci ověřování vyžadují.

- **Řízení koleny:** Dokážeš řídit svého oře pouze koleny, takže máš obě ruce volné k boji. TN5
- **Zůstat v sedle:** Můžeš okamžitě zareagovat ve snaze zůstat v sedle poté, co se tvůj oř vzepjal, nebo se nečekaně splasil, nebo když jsi byl poraněn. Toto použití dovednosti nevyžaduje žádnou akci. TN5
- **Boj s válečným koněm:** Pokud přiměješ svého oře trénovaného pro boj k útoku, můžeš normálně útočit i ty sám. Toto použití je volná akce. TN10
- **Kryt:** Můžeš okamžitě zareagovat a sklouznout podél sedla na bok koně, takže ho použiješ jako kryt. Když se kryješ za svým ořem, nemůžeš útočit ani sesílat kouzla. Návrat do předchozí polohy je pohybová akce bez ověřování. TN15
- **Bezpečný pád:** Můžeš okamžitě zareagovat ve snaze nebyť poraněn pádem z koně. Pokud neověříš Jezdectví, jsi pádem zraněn za 1k6 životů. Toto použití nevyžaduje akci. TN15
- **Skok:** Během jeho pohybu můžeš svého oře přinutit ke skoku přes překážku. Použij buď to své Jezdectví nebo jeho Skákání (vždy to nižší), abys poznal, jak daleko či vysoko zvíře skočí. Musíš ověřit Jezdectví se TN 15, abys zůstal v sedle, když tvůj oř skáče. TN15
- **Rychlé nasednutí či sesednutí:** Dokážeš nasednout nebo sesednout v rámci volné akce. Pokud neověříš, pak to dokážeš místo pohybové akce. (Nemůžeš se pokusit rychle nasednout nebo sesednout, když bys nemohl provést tento manévr). TN20

Podražení: bojový manévr u vlka nevyvolává Příležitostný útok, po každém úspěšném kousnutí lze podrazit protivníka.

Spojení: dokážeš ovládat svého společníka volnou akcí nebo mu něco rozkázat pohybovou akcí. Máš bonus za okolnosti +4 na všechna ověřování porozumění divočině a Zacházení se zvířaty, které se týkají Kirshy

Sdílení kouzel: Pokud si to přeješ, pak každé kouzlo (ne však kouzelná schopnost), které sesílá sám na sebe, působí i na Kirshu. Ta musí být v době sesílání kouzla do 5 stop od tebe. Jestliže má kouzlo nebo efekt trvání jiné než okamžité, pak na Kirshu, jakmile se vzdálí na víc jak 5 stop a nebude už na něj působit, ani když se vrátí před vypršením jeho trvání. Kouzla které na sebe můžeš sesílat můžeš sesílat také jen na Kirshu.