

**Jméno:** VORGAN SRPEN  
**Rasa:** Trpaslík z Hor pěti králů  
**Povolání:** Barbar 3  
**Božstvo:** TRUDD  
**Jazyky:** Obecná a Trpasličtina



Vlastnosti			Boj - Obrana		Boj - Útok		Ostatní	
SIL	14	+2	Zbroj	17	Základní	+5	Rychlost	30/x4
OBR	10	+0	Životy	38	Na Blízko	+5	Zbroj Zaskočený	10
ODL	16	+3	Výdrž	+6	Na Dálku	+3	Zbroj při doteku	17
INT	12	+1	Reflexy	+1	Iniciativa	+0	Přesvědčení	ND
MOU	14	+2	Vůle	+3			Všímavost	+2/12
CHA	12	+1	Manévry	15	Manévry	+5	Zatížení	

Dovednosti a znalosti	
Dovednost	Hod 1k20+
Kovář	+3
Odhalení úmyslu	+7
Platněř	+6
Plavání	-2 (+3)
Přežití	+7
Stopování	+7
Šplhání	-2 (+3)
Zastrašení	+7
Zbrojiř	+6
Znalost přírody	+6

Zbraň				Zbraň			
Mistrovská Trpasličí Sekera				Mistrovská Trpasličí Sekera (Mocný útok)			
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+6	1k10+2	20	X3	+5	1k10+4	20	X3
Způsob	Jak	Typ	Zvláštní	Způsob	Jak	Typ	Zvláštní
Na Blízko	Jednoruč	S		Mocný útok	Jednoruč	S	
Zbraň				Zbraň			
Vrhací Sekera (4x)				Mistrovská Trpasličí Sekera (obouruč)			
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+3	1k6+2	20	X2	+6	1k10+3	20	X3
Způsob	Jak	Typ	Dostřel	Způsob	Jak	Typ	Zvláštní
Střelecký	Jednoruč	S		Na blízko	Obouruč		

### Schopnosti Povolání a Odbornosti

**Zuřivost** Vztek bývá v boji většinou špatným sluhou, ale ta síla... 17 kol v jednom dni můžeš využít svojí zuřivost. Staneš se zuřivým ve volné akci a jako volnou akci zuřivost můžeš ukončit. Během doby ve které zuříš máš +4 bonus k SIL a ODL, +2 morální bonus k hodům na vůli a postih -2 ke zbroji. Po dvakrát takový počet kol co jsi zuřil jsi unaven – nemůžeš běhat ani provádět výpady, -2 k OBR a SIL. Další činnost způsobující únavu změní status ve vyčerpání

**Zastrašující pohled** Tvůj pohled spaluje duši všem na které prohlédneš a nic co bylo jisté už jisté není Během Zuřivosti můžeš místo pohybové akce pohledem zastrašit blízkého protivníka, tak že je otřesen (-2 k útoků, záchranám, ověření vlastností a dovedností) po dobu 1d4 + 1kol za každých 5 bodů o které jsi přehodil TZ (TZ je rovno 10+HD+Vůle oponenta)

**Mocný útok** Čím více síly, tím více zranění. Vložíš do útoku všechnu svojí sílu, abys místo přesnosti úoku zvětšoval zranění (započítáno v tabulce)

**Charakterový rys: Pravý piják** Dokážeš vypít vše co teče. Lektvary do sebe leješ snad pořád – hlavně však jako pohybovou akci a ne standartní

**Charakterový rys: Podezřívavý** Jako obchodník se nenecháš jednoduše oblafnout. +1 bonus k Odhalení úmyslu a ten je vždy tvou dovedností povolání

**Šestý smysl** Máš snad šestý smysl na odhalování nebezpečí. Nemůžeš být zaskočen a to ani neviditelným protivníkem. Stále však ztrácíš bonus za obratnost pokud jseš znehybněný, nebo terčem úspěšné finty. Máš bonus +1 k reflexům a +1 k obraně proti účinkům pastí.

Zbroj a Štít	Zbroj	Maximální oprava Obratnosti	Postih ověření se zbrojí	Rychlost	Váha
<b>Řetězková zbroj</b>	+6	+2	-5	-	-
<b>Lehký dřevěný štít</b>	+1		-1	-	-

### Rasové schopnosti

- Vidění v temnotě 60 stop
- +4 úhybný bonus ke zbroji proti obrům
- +2 rasový bonus k ocenění nemagických kovů nebo drahým kamenům
- Nenávisť k orkům - +1 k útoku proti orkům a goblinům
- Robustní: +2 k výdrži proti jedům, kouzlům a kouzelným schopnostem
- Stabilní: +4 k CMD proti sražení či podražení
- Kameník: +2 ke všimání vedoucímu k odhalení neobvyklé kamenické práce, pravděpodobnost ohalení je do vzdálenosti 10 stop a to bez aktivního vyhledávání (tj +2 k pasivní všímavosti)

### Kovář, zbrojiř a platněř

Vorgan má základní kovářské dovednosti, specializuje se postupně na výrobu zbraní a zbrojí, ale okovat koně mu nedělá problém.

Výroba předmětu trvá týden. Určete cenu předmětu ve stříbrných mincích. Pak hoďte ověření Řemesla a vynásobte TN předmětu. Pokud vyrovnáte cenu předmětu, pak jste předmět vyrobili, pokud jste cenu přesáhli v násobcích, dvou a více, doba vyrábění se stejným násobkem zkracuje. Cena potřebného materiálu je rovna třetině ceny vyrobeného předmětu. K opravě je třeba hodit číslo rovné jeho TN. Výroba mistrovského předmětu je vyšší (+ 300gp po zbraň, 150Gp pro štít či zbroj) a TN je 20. Výrobní cena je opět 1/3 celkové ceny.

Zbroj a štít TN 10+bonus k obraně  
 Jednoduché zbraně vrhací a na blízko TN 12  
 Bojové zbraně vrhací a na blízko TN15  
 Exotické zbraně vrhací a na blízko TN18  
 Kuše a šípky TN15

### Historie Postavy

Vorgan je klasickým potomkem své rasy. Prchlivý až cholerický, ovšem zároveň věrný a oddaný společník. Jeho problémem jsou občasné výbuchy vzteku, které jsou ku prospěchu věci v boji, ne ovšem při diskuzi o politice. To potom létají třísky.

Vorgan se přidal na cestách ke Gnošrovi, společně na jednom vozu vozí své obchodní náčiní. Poslední dobou se rozhodli pomoci Geraltinovi- Vorgan proto, že pro své záchvaty vzteku vždy nikde dlouho nevydrží a zároveň proto, že ho nadšenectví svého řemeslnického kolegy fascinuje a zároveň cítí že by nad ním někdo měl držet ochranou ruku.

Vorgan s Gnošrem jsou opravdovými odborníky na pivo a jídlo, nikdy nevynechají možnost navštívit místo vyhlášené dobrým pivem, či kuchyní.

Vorgan má dvoje pracovní náčiní, jedno pravidelně jen otevírá kontroluje a konzervuje, je to památka na otce a ještě nebylo na místě, aby jej použil.

### Obrázek



### Vybavení

Zlaté mince: 28  
 Stříbrné mince: 73  
 Měděné mince: 123

Bat'oh, Čutora, Čutora, Soudek, Stočené pokrývky, Křesadlo a ocílka, Brousek, Proviant na 7 dní, Kovářské náčiní a Mistrovské kovářské náčiní (+2 k řemeslu), Náhradní oblečení. Brousek. Příbor. Dvka. Kovadlina .

