

Průvodní listina

ANVAR
– BARBAR

PŘEDMĚTY

UMĚNÍ BOJE
počáteční umění
boje =

VÝHODY
Nic ho nepřekvapí

NEVÝHODY
*Neobleče plátovou
zbroj • Žádný
bonus při útoku
s kroužkovou
zbrojí • Odečíst
2 body od síly útoku
při použití kuše*

KONDICE
počáteční
kondice =

POKLADY

ZÁSOBY

ŠTĚSTÍ
počáteční
štěstí =

TALISMANY

Zlato Zlatáky

DÝKY

MAGIE
počáteční
body = 1

POZNÁMKY



BRAXUS
– VÁLEČNÍK

PŘEDMĚTY

UMĚNÍ BOJE
počáteční umění
boje =

VÝHODY
*Může používat
všechny zbraně*

NEVÝHODY
Žádné

KONDICE
počáteční
kondice =

POKLADY

ZÁSOBY

ŠTĚSTÍ
počáteční
štěstí =

TALISMANY

Zlato Zlaťáky

DÝKY

MAGIE
počáteční
body = 3

POZNÁMKY



DIVOUS
– TRPASLÍK

PŘEDMĚTY

UMĚNÍ BOJE
počáteční umění
boje =

VÝHODY
*Získává 2 body
k síle útoku
proti kamenným
monstrům*

NEVÝHODY
*Nemůže střílet
z dlouhého luku nebo
používat obouruční
zbraň • Obleče
pouze plátovou zbroj
v trpasličí velikosti*

KONDICE
počáteční
kondice =

POKLADY

ZÁSOBY

ŠTĚSTÍ
počáteční
štěstí =

TALISMANY

Zlato Zlatáky

DÝKY

MAGIE
počáteční
body = 2

POZNÁMKY



SALAZAR
– ČARODĚJ

PŘEDMĚTY

UMĚNÍ BOJE
počáteční umění
boje =

VÝHODY
*Získává 2 body
k UMĚNÍ
BOJE při zk.
VŠÍMAVOSTI*

NEVÝHODY
*Nemůže nosit
kovovou zbroj,
střílet z kuše, luku,
nebo používat
obouruční zbraň*

KONDICE
počáteční
kondice =

POKLADY

ZÁSOBY

ŠTĚSTÍ
počáteční
štěstí =

TALISMANY

Zlato Zlaťáky

DÝKY

MAGIE
počáteční
body = 7

POZNÁMKY