

Bohater

Imię: Bardin
Rasa: Krasnolud
Obecna profesja: Żak
Poprzednia profesja:
Wróżba losu: Umrzesz gdy tchu ci zabraknie.

Punkty doświadczenia

Obecna: 100(niewydane)	Razem:
------------------------	--------

Ruch w walce

Ruch/odwrot: 6	Szarża: 12	Bieg: 18
----------------	------------	----------

Opis Bohatera:

Wiek: 60
Kolor oczu: Kruczoczarne
Kolor włosów: Rude
Znak gwiazdny: Wielki Krzyż - Znak czystości
Miejsce urodzenia: Karak Kadrin
Znaki szczególne: Tatuaż trebusza na ramieniu
Płeć: Męzczyzna
Waga: 70 kg
Wzrost: 156 cm
Rodzeństwo: 0
Udźwig: 200/280

Cechy:

Cechy główne	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Początkowa	41	28	28	39	21	34	39	21
Schemat rozwoju	-	-	-	-	(10)	+5(10)	(5)	(10)
Aktualna	41	28	28	39	21	39	39	21

Cechy drugorzędne	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	OB	PP
Początkowa	1	14	2	3	3	0	0	1
Schemat rozwoju	-	(2)	-	-	-	-	-	-
Aktualna	1	14	2	3	3	0	0	1

Umiejętności:

Podstawowe	Wykupione	+10	+20	Zdolność pokrewna
Charakteryzacja				
Dowodzenie				
Hazard				
Jeździectwo				
Mocna głowa	X			
Opieka nad zwierzętami				
Plotkowanie				
Pływanie				
Powożenie				
Przekonywanie				
Przeszukiwanie				

Skradanie się				
Spostrzegawczość	X			Bystry wzrok, czuły słuch, geniusz arytmetyczny
Sztuka przetrwania				
Targowanie				
Ukrywanie się				
Wioślarstwo				
Wspinaczka				
Wycena				
Zastraszenie				

Zaawansowane	Wykupione	+10	+20	Zdolność pokrewna
Czytanie i pisanie	X			Poliglota
Leczenie	X			Chirurgia
Nauka(inżynieria)	X			Brak
Nauka(alchemia)	X			Brak
Znajomość języka (staroświatowy)	X			Brak
Znajomość języka (klasyczny)	X			Brak

Zdolności:

Błyskotliwość - + 5 inteligencji

Etykieta - + 10 do testów plotkowania i przekonywania wobec szlachty i arystokracji

Geniusz arytmetyczny - + 10 do testów hazardu i nawigacji, +20 do testów spostrzegawczości związanych z oceną ciężkości, odległości itp.

Broń:

Nazwa	Obc	Kategoria	Siła broni	Zasięg	Przeładowanie	Cechy
Księga inżynierii	50	Improwizowana	S - 4	-	-	brak
Księga alchemii	50	Improwizowana (miotana)	S - 4	6/-	Akcja	brak
Tarcza	50	Zwykła	S-2	Mele	brak	Specjalna - Parująca
Kij	50	Zwykła	S-2	Mele		
Topór	50	Zwykła		Mele		

Punkty zbroi:

Głowa -

Korpus -

Prawa ręka -

Lewa ręka -

Prawa noga -

Lewa noga -

Typ pancerza	Obc	Lokacja ciała	PZ

--	--	--	--

Wyposażenie:

Księga inżynierii - 50 obciążenia

Księga alchemii - 50 obciążenia

Przybory do pisania

Pieniądze:

Złote korony (zk)	0
Srebrne szylingi (s)	0
Mosiężne pensy (p)	0

Historia:

Przebudziłem się z ogromnym bólem głowy. Ostre światło dobiegające z rozbitego okna potęgowało nieprzyjemne doznanie. Podniosłem się z twardej drewnianej podłogi, widok walających się po domku butelek boleśnie przypomniiał mi, gdzie się podziały wszystkie moje pieniądze. Pierwszym moim odruchem było to co zazwyczaj robiłem w takiej sytuacji, zacząłem szukać spodni i po raz setny rozmyślać jak to się wszystko spierdoliło i jakim cudem zamiast chłać browary w Krasnoludzkiej twierdzy Karak Kadrin, leżę półnagi w drewnianej chatce pośrodku niczego. Jakim cudem ja, jeden z najbardziej obiecujących uczniów na krasnoludzkiej uczelni, skończył z niczym poza dwoma księgami i tatuażem trebusza na ramieniu przypominającego mu o jego celu.