

i ÚVOD

Nerd
(gnóm, alchymista)

Nerd hlasitě funěl. Něco si polohlasem brblal pod vousy, snažil se popadnout dech a utřít si pot z čela. Rychlý běh na dlouhé vzdálenosti nepatřil mezi jeho silné stránky. Na chvíli se zastavil a přemýšlel. Jak je to dlouho, co vypil svůj posilující lektvar? Půl hodiny? Možná. Nebyl si jistý. Věděl, že pokud vypije další příliš brzy, bude to pro něj hodně nepříjemné. Nakonec ale pokrčil rameny a začal šátrat ve své torně. Flakóny i ampule měly na sobě našťastí pečlivě udělané značky. Dokázal tak i poslepu rozeznat, o který z nich se jedná. Rychle smíchal obsah tří z nich a chvatně ho vypil. Napětí vystřídala úleva, když ucítil, jak se mu žilami rozlívá čerstvá síla.

Už se chystal pokračovat v běhu, když se v dálce za ním ozval další tlumený výbuch. Zlatavý záblesk prozářil celý obzor i krajinu kolem. Ne, že by mu světlo plamenů nějak zvlášť pomohlo. Po hlavní cestě stejně utíkat nemohl a tráva kolem byla vyšší než on. Při běhu ho řezala, pleskala a motala se mu kolem jeho malých nohou.

„Zatraceně!“ zavrčel. Skla jeho tlustých brýlí byla úplně zamlžená. Chvilí šátral ve své torně, ale to, co hledal, nenašel. Nespokojeně si je tedy nasadil zpět. „Modrý hadřík! Zůstal tam můj modrý hadřík!“ zavřískl. Vzpomněl si na stůl v mistrově pracovně a svou nezbytnou modrou pomůcku. Byla tam. Tedy ještě před tím výbuchem.

Podíval se znovu k městu a zakroutil hlavou. Tolik skvělé many, tolik talentu, tolik příprav a všechno k ničemu! „Ta kanyla!“ brblal si po chvíli znovu. Kdyby ho mistr nechal dělat na jeho nápadech ve skutečné dílně, nemuselo se to nikdy stát. Nemusel by utrácet všechny své úspory za starý šrot a budovat si aparaturu ve svém pokoji. Na druhou stranu i s tím málem dokázal hotové zázraky. Za poslední rok se toho hodně naučil a vyrobil si účtyhodnou řádku věcí. Tedy až do dnešní noci. Znovu se zamračil: „No určitě! Musela to být ta kanyla.“ Vzpomněl si na chlapa, který mu ji včera prodával, a na povídačky o nejvyšší jakosti a doživotní záruce.

„Tohle ti nedaruju!“ odplivl si a zahrozil pěstičkou směrem k plamenům v dálce.

Náhle však ucítil zvláštní brnění ruky. Všiml si matné záře kolem prstenu, který měl na ruce. Tiše polkl, protože mu došlo, že má společnost. Chvatně znovu zašátral v torně a tentokrát vytáhl malou bachratou lahvičku. Jedním lokem ji do sebe obrátil, protřepal si nohy a pak neuvěřitelnou rychlostí zmizel kdesi ve vysoké trávě.

JMÉNO
NERD

VELOKOST
A

POHYBLIVOST
24

POVOLÁNÍ
ALCHYMISTA

RASA
GNÓM

MAX 12

AKTUÁLNÍ 12

HR. SMRTI - 12

0 ŽIVOTU = BEZVĚDOMÍ

HR.SMRTI = 10 + ODO

MAX -

AKTUÁLNÍ 160

AKTUÁLNÍ 250

ÚČ

útoč. číslo

8

OČ

obran. číslo

5

ÚTOČNOST 4

ZRANĚNÍ +1

OBRANA +1

NÁZEV

ÚTOČNOST

ZRANĚNÍ

OBRANA

NÁZEV

ÚTOČNOST

ZRANĚNÍ

OBRANA

NÁZEV

ÚTOČNOST

ZRANĚNÍ

OBRANA

ZBROJ A ŠTÍT

KVALITA

NÁZEV

NÁZEV

ZO

ZÁKL. OBRANA

OBR + KVÁL. ZBROJE

4

INICIATIVA = OBR + k6

BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

ÚTOK POSTAVY = ÚČ + k6

OBRANA POSTAVY = OČ + k6

ÚČ = ÚTOČNOST ZBRANĚ + SIL

OČ = ZO + OBRANA ZBRANĚ + ŠTÍT

STŘELECKÝ SOUBOJ

ÚTOK POSTAVY = ÚČ + k6

OBRANA POSTAVY = ZO + ŠTÍT + k6

ÚČ = ÚTOČNOST ZBRANĚ + OBR

VYBAVENÍ

Cestovní šaty

Měsec

Deka

Kožená torna

Železná zásoba

Měch na vodu

Obvazy

Křesadlo

Alch. truhla

Flakón x5

Kotlík

Toulelec (+20 šipek)

ATRIBUTY

SÍLA

6

STUPEŇ

-2

SIL

OBRATNOST

19

STUPEŇ

+4

OBR

ODOLNOST

14

STUPEŇ

+2

ODO

INTELIGENCE

13

STUPEŇ

+1

INT

CHARISMA

8

STUPEŇ

-1

CHAR

PENÍZE

ZLATÉ

5

STŘÍBRNÉ

0

MĚDĚNÉ

0

1 zl = 10 st

1 st = 10 md

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50

