



NEVIDITELNÁ
KNIHA
Neklidný Tauril

Pravidlový dodatek pro Dračí doupě II

Verze 1.0

Tento dokument obsahuje návrhy na to, jak pravidlově uchopit realie světa **Neviditelná kniha** a situace a osoby z příručky **Neklidný Tauril**, pokud se je rozhodnete hrát v pravidlech Dračího doupěte II.

Vše uvedené v tomto dokumentu berte jako nápady, kterými se můžete inspirovat, ale klidně si je změňte dle své libovůle. Nic z dále uvedeného není oficiální kánon. Jsme otevřeni úpravám tohoto dokumentu na základě vašich připomínek. Budeme rádi, když nám dáte zpětnou vazbu na: tauril@post.cz. Pokud vám tu budou chybět pravidla pro určitý prvek ze světa, zkuste nám také napsat, zkusíme něco vymyslet.

Obsah

Magie v Taurilu.....	1
Bytosti a Chaos.....	1
Rasy Taurilu	2
Thuren.....	2
Kalus.....	5
Agol Zar	6
Ukázkové postavy	8

Autorem tohoto dokumentu je Filip „Marky Parky“ Dvořák

Neviditelná kniha: Neklidný Tauril vyšla v roce 2017 v nakladatelství Mytago. Autoři: Martina Magdová a kol.

MAGIE V TAURILU

Ve světě Neviditelné knihy úplně každý disponuje magickou mocí ovlivnit svět kolem sebe. I obyčejní lidé tedy dokáží vroucnou modlitbou či opakováním rituálů po předcích požehnat úrodě či posílit pole, probudit zemi, dodat sílu duchovi lesa nebo zahnat nebezpečné zvíře.

Tuto možnost všudypřítomné magie znázorňujeme v pravidlech používáním obecné dovednosti *Zařikání* (*zařikávací*). Požehnání či prokletí v Taurilu působí nejen na lidi a zvířata, ale dokáže působit i na rostliny, půdu a za určitých okolností (například shromáždění velkého množství žehnajících nebo pravidelné opakování rituálu o magických okamžicích po delší dobu) i na nadpřirozené bytosti. Účinkem takového kouzla bývá nejvýše tělesné posílení či oslabení cíle kouzla (např. prokletá rostlina chřadne a vadne, voda z požehnaného potoka lépe osvěží), následkem v pravidlech tedy může být nejvýše změna **Ohrožení** nebo získání **Výhody**.

Obzvláště nadané či zkušené cizí postavy a bytosti z Taurilu navíc mohou mít tuto dovednost ve své charakteristice, případně mohou ovládat zvlášť schopnosti *Divoký talent* či *Modlitba a urknutí*.

MAGICKÉ BYTOSTI

Při obzvláště silných, početných či dlouho opakovaných rituálech může magická moc ožít v podobě kouzelné bytosti. Takto vyvolaná bytost bude z pohledu pravidel nějakým druhem *neživého*. Pokud jde o personifikaci nějakého lidského přání či touhy, případně některé ze sil, které formují svět Neviditelné knihy, půjde o *běsa*. Přivedla-li kouzla zpět k životu tvora, který již jednou zemřel, bude se jednat o *nemrtvého*. A nakonec někteří *alchymisté*, provádí tyto obřady záměrně a tvoří tak *oživené*.

KOSMICKÁ KNIHA

Všechno dění, které se odehrává v Taurilu, je zapisováno do Kosmické knihy. Jak už to ovšem bývá v magických světech, ve kterých slova mají velkou sílu, to, že je všechno dění zapsáno, zdaleka neznámá, že je toto dění zapsáno přesně tak, jak se odehrálo. Stránky Kosmické knihy se totiž plní podle toho, co si lidé myslí o událostech, které se staly.

Většinou se skutečná verze příběhu příliš neliší od té, která vešla v povědomí mezi lidem. Čas od času se ale stává, že si velké množství lidí je přesvědčeno o pravdivosti nějakého „věřejného tajemství“ a to se tedy stane variantu příběhu, která je zapsána v Neviditelné knize. Stejně tak to bývá s legendami a příběhy, které jsou předávány z generace na generaci a vylepšovány a upravovány každým vyprávěním u táborového ohně. Odehrála-li se nějaká událost v utajení a její průběh je spojen se silnou emocí, může

tato, ač zkreslená, převážit vzpomínky ostatních účastníků. Zkrátka, i když existují způsoby, jak do stránek Kosmické knihy nahlédnout, žádný soudce na takovém svědectví nezaloží svůj rozsudek, neboť se snadno může stát, že takováto informace nebude odpovídat skutečností.

V **DRAČÍM DOUPĚTI** představují stránky Kosmické knihy informace, ze kterých čerpají snovní duchové, jsou-li tázáni na události minulé nebo současné. Jak víte z pravidel, vždy, když se *saman* prostřednictvím *Hadačství* táže snových duchů, obdrží zpět odpověď, která je sice pravdivá, ale neurčitá.

V Taurilu je tato neurčitost představována právě tím, že *saman* se sice dozví o tom, co si lidé o věci, na kterou se ptá, opravdu a upřímně myslí, neznámá to však, že se to tak opravdu stalo. A také nepozná, koho pohled na událost se dozvídá a proč se právě tato verze události do Kosmické knihy zapsala.

BYTOSTI A CHAOS

Podle některých učenců se jistá míra Chaosu nachází v každém, kdo v Taurilu žije a některé rasy jsou Chaosem viditelně stíženy. U příslušníků lidem podobných ras – lidí, hobitů, eflů, trpaslíků či orků i u běžných zvířat je však zařazení Chaosem natolik nízké, že se z pohledu pravidel neprojeví. Z pohledu pravidel tyto tvory považujeme za *lidí* (jsou-li rozumní) nebo *zvířata* (jsou-li primitivní). V boji či jednání s nimi si tedy vystačíte s obecnými dovednostmi základních povolání.

Tam, kde se Chaos projevil silněji, má však způsob, jakým Chaos ovlivnil existenci tvora či mu dokonce dal vzniknout, velký vliv na to, zda tvor patří mezi *netvory* nebo *neživé*.

POKROUCENCI

Pokroucenci v Taurilu často patří mezi *netvory*. Jde tedy o tvory, primitivní i rozumné, kteří se sice narodili přirozenou cestou, ale Chaos si prohrál s jejich životem a změnil jejich tělesnou schránku či vědomí. O tom, zda jde o boj či vyjednávání s *netvorem* nebo s obyčejným *člověkem* či *zvířetem* v Taurilu často rozhoduje podoba pokroucence – čím více jeho tělo a jednání připomíná *lidské* či *zvířecí*, tím lépe uplatníte v konfliktech s nimi dovednosti základních povolání a naopak, čím podivnější pokroucencem je, tím spíše si s ním poradí jen hraničáři. Mezi *netvory* v Taurilu také řadíme velmi vzácná zvířata a neobvyklá monstra, která žijí daleko od lidí a běžní *lovci* a *bojovníci* neznají jejich zvyky či stavbu těla.

Všechny magie vyjma substancí na pokroucence působí bez omezení. Substance ze základních pravidel však dokáží

ovlivnit jen ty pokroucené, kteří mají opravdu blízko k lidem či zvířatům.

Pokud se některý z hrdinů stane v průběhu hry pokroucením nebo si přeje jím být od začátku, může si vzít jako rasovou zvláštní schopnost jednu z následujících:

Pokroucené tělo

Postava má 1 přirozený nástroj, specializovaný na určité činnosti, rozsahem zhruba odpovídajícím jedné dovednosti. Hráč zvolí podobu tohoto pokroucení (rozpoznatelnou běžnými smysly, například ještěřčí jazyk, zatahovací drápy či kůži sloužící jako mimikry) a **manévr**, který mu tento specializovaný nástroj dává 1× za kolo zdarma.

Citlivost k Chaosu

Hráč může určit, že jeho postava dokáže včas zareagovat na nebezpečí hrozící od Chaosu, jako by měla alespoň podezření na jeho přítomnost. (Aktivace 1 Duše)

DÉMONI

Bytosti, které jsou stvořeny nepřirozeně, přímo z Chaosu – tedy démony – řadíme mezi *neživé*, zejména mezi *běsy*. Démoni zpravidla nabývají podobu silné myšlenky přítomné jejich příchodu, zejména strachu. Z této podoby také pramení, jaké dovednosti při konfliktu s nimi uplatníte. Získá-li démon podobu člověka nebo zvířete, kterého se někdo obává, je možné na něj působit dovednostmi základních povolání. Avšak bez ohledu na jeho podobu, na vyřazení, vážné zranění či ovlivnění démona skrze jeho tužby už je potřeba použít *vědmáckých* dovedností. S neobvyklými démony prapodivných tvarů či podstaty už si poradí jen *vědmáci*.

Démoni často bývají skrze strach, který představují, propojení s některou z magií, a pak často bývají touto magií nezranitelní. Zároveň však mohou mít nějakou slabinu, jejíž odhalení a využití umožní hrdinům zasáhnout nestvůru zranitelným způsobem.

Alchymisté se svou dovedností *Umělý život* dokáží démona přivolat a jeho sputáním do vhodné polohy z něj utvořit *oživeného*.

NETVOŘI CHAOSU

Netvoři Chaosu v sobě, z pohledu pravidel **DRAČÍHO DOUPĚTE**, spojují to, co víte o *netvorech* i *neživých*. Základní povolání si s těmito stvůrami nejspíš neporadí a při setkání s nimi jim nezbude než využít svých dovedností k útěku. Pokročilí hrdinové jsou na tom lépe. Mají-li štěstí či vhodně využijí kombinace okolností a svých dovedností, postačí jim ovládat dovednosti *vědmáka*, *hraničáře* nebo vhodnou magií a s netvorem Chaosu si poradí. Mnohem častěji se ale netvoři Chaosu objevují v natolik bizarních podobách a jednají natolik podivně, že chtějí-li je hrdinové

zahnat, musí dovednosti vhodných povolání používat zároveň. Proto je netvoři Chaosu obtížné porazit.

Zároveň ale platí, že netvoři Chaosu nedokáží na tomto světě zůstat dlouho. V pravidlech se to znázorňuje tak, že po určitém čase jejich pobytu ve světě Taurilu se většina akcí pro ně stane *náročnou*. V konfliktech jim tedy **Sudba** ubývá i tehdy, pokud se hrdinům nedaří jim uškodit a souboje mohou často vypadat tak, že hrdinové se s pomocí defenzivních akcí, ve kterých je neomezuje netvorova nadpřirozená podstata, snaží netvoři Chaosu „utahat“. Ve chvíli, kdy jim **Sudba** dojde, opustí svět Taurilu a vrátí se zpět do Chaosu.

BEZBŘEHÁ BOUŘE

Dostanou-li se hrdinové do míst, ve kterých řadí bezbřehá bouře, krom objevujících se démonů a netvorů Chaosu znázorníte její působení také akcemi prostředí, které budou působit na konci každého kola. Tyto akce mohou mít za cíl zvýšení **Ohrožení** hrdinům, způsobení **Jizvy** nebo i jejich vyřazení a nezřídka bývají (i *velmi*) *mocné* nebo *lživé*. Bezbřehá bouře navíc brání postavám v provádění jinak samozřejmých akcí – i banality se v ní mohou stát pouze *možnými* akcemi, proto pro hrdiny budou jinak jednoduché věci, jako je přeběhnutí ulice, **zkouškou**.

RASY TAURILU

Chcete-li v Taurilu hrát člověka, trpaslíka nebo elfa, použijte příslušnou rasu z **DRAČÍHO DOUPĚTE**. Pro znázornění půlčků použijte zvláštní schopnosti hobitů a příslušnost k orkům vyjádřete pomocí zvláštních schopností *kröllů*.

THUREN

THURENSKÁ MLHA

Thurenská mlha je poddajná a každý ji dokáže tvarovat, i když nemá kouzelné nadání. Nemažické tvarování a vytváření obrazců z mlhy je však snazší pro ty, kteří jsou zvyklí svými mrštnými prsty přetvářovat své nápady a svou inspiraci ve skutečná umělecká díla. Tvarování thurenské mlhy tímto způsobem, tedy její obrazné „sochaření“ spadá pod *Umění (kejklír)*.

V úvodní kapitole jsme si také řekli, že skoro každý člověk může ovlivňovat své okolí s pomocí magií a že působení *Zařikání (zařikávač)* se v Taurilu neomezuje pouze na *lidi* a *zvířata*. V Turenu se tato dovednost vztahuje i na tvarování turenské mlhy. Mlhu takto dokáží proměnit nahlas vyslovená slova.

Mlha je ale stále tvořena vodou a *druoidové* ji tedy také dokáží ovládat podle běžných pravidel pro *Magii vody*. V tom případě je její poddajnost znázorněna tím, že

druidové či bytosti, které mají vodní magii ve své charakteristice, získávají automaticky *zběhlost* v těch kouzlech, ve kterých právě s kouzelnou mlhou manipulují.

LYKANTROPIE

Při tvorbě bytostí, které patří mezi lykantropy, se inspiруйте vlkodlakem ze základních příručky **DRAČÍHO DOUPĚTE**. Ve vaší hře se ovšem může stát, že se některý z hráčů rozhodne, že se jeho hrdina stane lykantropem. Dojde-li k tomu v průběhu hry, je vhodné proměnu v lykantropa spojit s vyvrcholením některé z výprav. Hráč, který se stane lykantropem, si zvolí druh zvířete, se kterým je jeho lykantropie spojena a od tohoto okamžiku si může při některém z přestupů na vyšší úroveň spolu se zvýšením své zdatnosti jako rasovou zvláštní schopnost vybrat i následující:

Kožoměnc

Postava se dokáže s pomocí *Magie zvířat (šaman)* proměnit ve zvolené *zvíře*, a to i tehdy, když tuto vyhrazenou dovednost jinak neovládá. (Aktivace 1 Vliv)

Ostrý smysl

Postava s tímto neobvyklým smyslem si může vybrat jeden smysl, ve kterém vyniká jím zvolené zvíře a tento smysl má zostřený více než běžný člověk.

Nelidský

Hráč si vybere z dovedností *Síla, Pohyblivost, Cestování, Odolnost a výdrž, Vůle*, jednu, která nejvíce odpovídá jeho zvolenému zvířeti. Postava *bravurně* ovládá tuto dovednost.

Rozhodne-li se hráč, že jeho postava má být lykantropem z Turenu od počátku své hrdinské cesty, může si tuto rasovou zvláštní schopnost vzít již během tvorby postavy.

Jste-li pokročilí hráči a chcete svou hru ještě více zpestřit, můžete se rozhodnout nedostat své proměny pod kontrolu ihned a několik herních sezení věnovat svému hrdinskému zápasu s neovladatelnými proměnami. Zvláštní schopnost se tak naučíte později, v rámci některého z přestupů na vyšší úroveň a zároveň tím své proměn oddálíte. Z pohledu pravidel to znamená, že za určitých okolností, například v noci za svitu měsíce, může nastat samovolná proměna. Odolání této proměně, pokud si ji hrdina nepřeje, je **výzvu**. Nezapomínejte ale na to, že u hraní Dračího doupěte by se měli bavit všichni hráči, a i po proměně zůstáváte jako hráči za své postavy odpovědní. Nezneužívejte tedy takových proměn k tomu, abyste ostatní ve hře škodili a následně se vymlouvali, že „to ne vy, to ten lykantrop“.

KREVNÍ PEČETĚ

Pro všechny krevní pečete thurenských rodů platí, že bytosti, které je mají (např. významné cizí postavy daného

rodu) zároveň mají odpovídající zvláštní schopnost, kterou si popíšeme dále.

Je-li z některého z rodů hrdina, může si odpovídající zvláštní schopnost vzít na počátku nebo v průběhu své hrdinské cesty při přestupu na vyšší úroveň místo rasové zvláštní schopnosti.

Jakákoliv postava však může mít nejvýše jednu pečeť jako svou zvláštní schopnost.

Pečeť Carlyssů: Postava dovede thurenskou mlhu nejen tvarovat, ale dokáže ji s pomocí *Zařikání* zahustit a zpevnit, a to i tehdy, pokud neovládá vyhrazenou dovednost *Magie vody*.

Dále dokáže s pomocí thurenské mlhy seslat posílené kouzlo *Magie vody*, které ji zahustí natolik, že dokáže samo o sobě zabít či znehybnit protivníka. (Aktivace 1 Duše).

Pečeť Dellamyů: Postava dokáže používat *Znamení* proti lidem, a to i tehdy, pokud jinak vyhrazenou dovednost *Znamení* neovládá.

Pečeť Humbricků: Postava dokáže odhadnout, jaké bude počasí, jako *samozřejmou* akci.

Hráč s touto obsahovou pravomocí může určit, jaké bude počasí (Aktivace 1 Duše).

Pečeť Langyllů: Hráč s touto obsahovou pravomocí může určit, jakou zrovna má postava viditelnou tvář. (Aktivace 1 Vliv).

Postav si také může obnovit 1 libovolný **Zdroj**, pokud její hráč popíše, jak zvolená tvář či její změna vnesla do příběhu komplikaci či zajímavý zvrát, obdobně jako by použil svůj povahový rys.

Pečeť Trenawainů: Hráč nebo Průvodce může rozhodnout, že postava měla ve spánku věštecký sen. Sen vždy zobrazuje událost, která právě probíhá, podobně jako by šlo o otázku položenou s pomocí *Hadačství* – tedy ne skutečný průběh události, ale to, co je o události zapsáno do Kosmické knihy. Jakou událost bude sen zobrazovat, určuje vždy Průvodce.

Postava dokáže jiné spící postavě pomocí *Hadačství* vnuknout sen, a to i tehdy, pokud sama vyhrazenou dovednost *Hadačství* neovládá (Aktivace 1 Duše).

Pečeť Malsterů: Při otravě jedem má postava *nadání* na *Odolnost a výdrž*.

Postava dále dokáže pomocí *Odolnosti a výdrže* uchovat v ústech libovolné *jedy*, aniž by se sama otráвила a použít je, aby někoho otráвила polibkem, plivancem či nechat na sebe libovolný *jed* působit částečně (například nechat projevít vedlejší účinky a předstírat s jejich pomocí smrt nebo vyřazení, aniž by to skutečně nastalo).

THURENSKÉ BYTOSTI

Wyverna (netvor)

Viz pravidla.

Bánší (běs)

Charakteristika: 2–4 (zejména *Pohyblivost*, Pěší a jízdní boj zblízka proti mužům, ovlivňování mužů, orientace ve *městě* i v *divočině*)

Sudba: 7

Hranice: TĚlo 4, Duše 3, Vliv 6

Talenty: Běs zármutku (*bravurní*, pokud předem oznámí svůj útok trojitým zakvílením)

Oblíbená zbraň: Bič z lidské páteře (*dlouhá bodná*)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (zastrašování od mužů), *Neschopnost* (pomůže-li muži převlečenému za ženu)

Kurolišek (netvor)

Varianta Gryfa

Charakteristika: 3–5 (zejména *Pohyblivost*, boj zblízka proti lidem, *zvířatům* a *netvorům*, *zastrašování lidí* a *zvířat*, skrývání se a objevování ve *městě*) – pozn. Kurolišek dokáže svými křídly i létat, ale protože v tom není dobrý, nemá létání ve své charakteristice.

Talenty: Podzemní tvor (*bravurní*, je-li v tunelech, káňkách a jeskyních)

Přirozené zbraně a zbroje: Velký zoban (*dlouhá drtivá*), Křídla s kostěnými výrůstky (*dlouhá drtivá*), šupinaté tělo (*kov*)

Grindylow (běs)

Varianta vodníka

Charakteristika: 1–3 (zejména pohyb ve vodě a blátě, *Běžný boj zblízka*, *Orientace v divočině*, *Magie vody*)

Sudba: 5

Hranice: TĚlo 4, Duše 4, Vliv 5

Talenty: Běs blat (*zběhlý*, je-li na bahnitě zemi či v močále; *bravurní*, jsou-li vidět hvězdy)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (*Magie kamene*), *Zranitelnost* (vítr a *Magie větru*),

Bludička (běs)

Viz pravidla.

Kelpie (běs)

Varianta Víly

Charakteristika: 2–4 (zejména *Charisma*, skrývání se a objevování v *divočině*, plavání, proměna v koně, *Magie vody*)

Sudba: 9

Hranice: TĚlo 4, Duše 7, Vliv 5

Talenty: Vodní běs (*bravurní* ve vodě či za deště; *zběhlá* nad hlubinou, kde člověk nedosáhne dna)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (voda a vodní kouzla), *Neschopnost* (proti lidem oblečeným v liščí kůži), *Spodní proudy*, *Paměť vody*, *Znak vodanoje* (*druid*)

Deor (běs)

Charakteristika: 3–5 proměny – nehmotná hvězdnatá aura nebo tvor s medvědí silou, parohy a pařáty, ve hmotné podobě navíc *Boj zblízka*, *Pohyblivost*, *Cestování*)

Sudba: 9

Hranice: TĚlo 7, Duše 4, Vliv 5

Talenty: Běs lesa (*bravurní* v lese či hvozdu; *zběhlý* tam, kde jsou koruny stromů tak husté, že je slunce neprozáří)

V přízračné podobě:

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (všechny Tělesné útoky), *Zranitelnost* (oheň a ohnivá kouzla), *Hněv lesa* (*druid*)

Ve hmotné podobě:

Přirozené zbraně a zbroje: Pařáty (*drtivá*), Parohy (*dlouhá drtivá*)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (dřevo a kouzla rostlin), *Zranitelnost* (oheň a ohnivá kouzla), *Hněv lesa* (*druid*)

KALUS

KALUSKÉ KOČKY

Kaluské kočky patří mezi *mluvící zvířata* (a říkáme jim tak, i když ve vašem pojetí Taurilu nebude jejich způsob komunikace vyloženě mluva; důležité je, že s nimi lidé dokáží komunikovat s pomocí slov a přemýšlejí obdobně). V pravidlech **DRAČÍHO DOUPĚTE** to znamená, že zatímco při posuzování akcí působících na **Tělo** na ně pohlédneme jako na *zvířata*, je-li cílem akce **Duše** nebo **Vliv**, považujeme kaluské kočky za *lidi*.

Spona je zvláštním druhem **Pouta**, které vznikne mezi kaluskou kočkou a hrdinou, když si ji připoutá. Je-li kočka vázána ke svému pánovi sponou, může hrát při hraní za kočku používat následující zvláštní schopnost:

Spona

- Kaluská kočka může i mimo svou akci pomoci jiné postavě s duševními dovednostmi (dodat jí skrze Sponu duševní sílu), pokud se nachází dostatečně blízko, a poskytnout jí pro tuto akci svoji **Sudbu** či **Pouto** (na zaplacení **aktivace**, **náročnosti**, **manévrů** nebo **vyčerpání**).

Platbou za tento druh **Pouta** je péče o kočku a starání se o ní. Platba se odvádí v **Penězích** a určí se stejně jako u jakéhokoliv jiného pomocníka na základě charakteristiky, výše **Pouta** a jeho neobvyklosti. Navíc však platí, že kaluské kočky bývají rozmarné a požadují specifický druh péče – Platbu tedy nestačí kočce “vysázet” na dlaň, ale zpravidla je nutné **Peníze** utratit buďto za péči, která bude kočce poskytnuta nebo za drahé dárky či jídlo, kterým ji hrdina zahrne.

Spona s kaluskou kočkou je omezena pouze na území ústí řeky Aruffy, což je Kalus a jeho blízké okolí. Kaluské kočky odmítají toto území opustit.

KOUZELNÁ MOC KALUSU

Výroba artefaktů

Pokud používáte pravidla pro výrobu artefaktů z příručky **DRDII: HRY MOCNÝCH** a hrdinové se rozhodnou vytvářet svůj artefakt na území Kalusu s využitím zdejší magické moci, taková výroba je mnohem bezpečnější než jindy. Hrdinům, kteří se na tvorbě artefaktu podílí, totiž v Kalusu nehrozí, že by v artefaktu museli zanechat část své duše. Stále platí, že dokončení výroby je poznamenáno **Jizvou** závažnosti 3, avšak nezískají žádnou negativní povahou vlastnost a nemusí tedy vyhledávat mocné či prastaré cizí postavy, které by jejich duši opět dokázaly zcelit.

KALUSKÉ BYTOSTI

Vodní brigáda (oživený)

Varianta Golema

Charakteristika: 1–3 (zejména *Magie vody*, *Síla*)

Zvláštní schopnosti: *Oživlá hora* (bojovník), *Spodní proudy* (druid)

Lepták (zvíře)

Charakteristika: 1–3 (zejména *Létání*, plivání žiraviny)

Sudba: 3

Hranice: **Tělo** 2, **Duše** 3, **Vliv** 2

Talenty: Malý létavec (*zběhlý* ve vzduchu)

Přirozené nástrahy: Žiravé sliny (poplivaný tvor či předmět / *žiravina* > **Tělo** / silná popálenina – **Jizva** + vyřazení bolestí + rozleptá *kov* / leptáci mají svítící zelené oči)

Letpáci mohou létat v hejnech – potom celé hejno jedná jako jeden tvor s jednou iniciativou, má **Sudbu** 6, **Hranice:** **Tělo:** 5, **Duši:** 4, **Vliv:** 4 a může pod sebe *plošně* plivat bez použití **manévru rozsáhle**.

Artachnea „Výtvarnice“ (netvor)

Varianta obřího pavouka

Přirozené nástrahy: Mámivé obrazce (pohled na utkaný vzor / *mámivý jed* > **Duše** / ztráta orientace, zmatení – zvýšení **Ohrožení** / zavrať, bolest hlavy či nevolnost při pohledu na ně)

Animavorus (netvor)

Charakteristika: 1–5 (podle velikosti – zejména plazení a protahování se, boj zblízka proti lidem, zvířatům a netvorům, pohlcování kouzel a substancí seslaných či použitých přímo proti němu, vylučování a vrhání lepidivého slizu)

Sudba: 6

Hranice: **Tělo** 7, **Duše** 2, **Vliv** 5

Talenty: Požírač kouzel (*zběhlý* za magického okamžiku či je-li v okolí magické zřídlo)

Přirozené zbraně a zbroje: Nůžkovité čelisti (*sečná*), tlustá kůže (*kůže*)

Přirozené nástrahy: Lepivý sliz (tvor, kterého animavorus zasáhne slizem / *past* > **Tělo** / spleení do pevného kokonu – zvýšení **Ohrožení**+ (*velmi*) *lživě*)

Zvláštní schopnost: Čím větší, tím víc slizu: (animavorus vylučuje lepidivý sliz celým povrchem svého těla – při všech útocích slizem může podle své velikosti používat zdarma: malé exempláře – *mocně*, střední exempláře – *velmi mocně*, velké exempláře – *ukrutně mocně*).

Varianty:

V oblastech s opravdu silným výskytem magie může být efekt slizu animavorů odlišný od spleení do kokonu –

například dotyčným zateče pod zbroj a začne ho svrbět na celém těle, nebo způsobí drobné výboje jisker vyvolávající křeče, případně obalí zasaženého jako žvýkačka, nafoukne se a začne s ním levitovat po místnosti. I tato zvláštní působení vyhodnocujte jako nástrahy.

Papírová letka (oživený)

Charakteristika: 1–3 (zejména létání)

Sudba: 2

Hranice: Tělo 1, Duše 3, Vliv 1

Talenty: Malý létavec (*zbehlý ve vzduchu*)

Dopisy z papírové letky mohou létat v hejnech – potom celé hejno jedná jako jeden tvor s jednou iniciativou, má **Sudbu** 4, **Hranice:** Tělo: 4, **Duši:** 4, **Vliv:** 3 a může *plošně* provádět útoky nárazem bez použití **manévru rozsáble**.

AGOL ZAR

NEHOSTINNÁ KRAJINA

Krajina Agol Zaru je pro cizince nehostinná, nepřijemná krajina, plná nemocí, bodavého hmyzu a jedovatých tvorů i rostlin. Surtové i obyvatelé, kteří v kraji žijí delší dobu nebo se zde narodili, jsou již na tyto nepříjemnosti zvyklí a získali odolnost. Pro nově příchozí ale znamenají velkou míru nepohodlí a starostí navíc a tyto starosti budou trvat nějaký čas.

Pravidla, pomocí kterých budete toto nepohodlí znázorňovat, se na jednu stranu hodí k tomu, aby dodaly vaší hře atmosféru cestování krajinou plnou nemocí a strastí. V moment příjezdu hrdinů vám jejich použití pomůže vytvořit originální situace a nový obsah hry. Hrdinové budou kromě svých vlastních zápletek řešit, jak předejít strádání či jak vyřešit případné nemoci a otravy, které je postihnou. Na druhou stranu po určitém čase by se řešení těchto problémů mohlo stát nezábavnou rutinou – hráči po několika sezeních naleznou ta nejlepší řešení, naučí se, jak se strastem vyhýbat a jak si případné nemoci vyléčit, atmosféra se vytratí a pokud byste tato pravidla používali dál, zůstalo by vám jen házení kostkami.

Abyste tomuto momentu předešli, je vhodné mezi zápletky také zapojit takovou výpravu, po jejímž dokončení hrdinové získají proti nehostinným podmínkám odolnost, ochranné talismany či je domorodí Surtové zasvětili do způsobu stravy či chování, který je učiní rezistentními. Druhou možností je prostě po několika výpravách prohlásit, že hrdinové si již zvykli a přestat tato pravidla používat. Můžete to udělat pro všechna pravidla najednou či pro každé z nich v jiný čas.

Komáři, vlhko a zápach

Agol Zar je plný vlhka, komárů a jiného nepříjemného bodavého hmyzu a také ostrého, nepříjemného zápachu a krajina je nepřístupná a těžko se v ní cestuje. Díky tomu je mnohem obtížnější si venku v přírodě dobře odpočnout. *Běžný odpočinek v divočině* Agol Zaru obnoví cizincům o 1 **Zdroj** méně, než je obvyklé.

Hrdinové mohou této nepříjemnosti předcházet, pokud každý den cestují kratší dobu, díky čemuž se neukládají ke spánku zcela rozlámaní cestou, mají čas věnovat před odpočinkem dostatek času k přípravě tábořiště, nejlépe s velkým otevřeným ohněm, který odežene komáry, vysuší vlhko a kouřem přebije zápach.

Zároveň ale platí, že postup krajinou tímto tempem je velmi pomalý a kouř z mokrého dříví i plameny, když se vatra rozhoří, jsou na blatech vidět na dlouhé vzdálenosti. Hrdinové se tedy musí rozhodnout, zda raději zatnou zuby nebo budou riskovat noční setkání s domorodci.

Nemoci

Vzduch, voda, lidé i zvířata na Agol Zaru jsou často infikováni nejrůznějšími nemocemi. Tyto nákazy jsou zvláštním druhem nástrahy, jejíž šíření se vyhodnocuje následujícími pravidly:

- Každá nákaza se šíří určitým druhem kontaktu (např. kašlem, krví, nakažením vody či potravy).
- Pokud se zdravá postava kdykoliv dostane do kontaktu s nákazou (např. je s kašlajícím v malé místnosti, sní nakažené jídlo nebo ji řízne nůž, který předtím pořezal infikovaného), při nejbližším magickém okamžiku se tato nástraha spustí a postava si musí vyhodnotit, zda nástraze odolá.
- Zamýšleným účinkem nástrahy je vždy **Jizva** odpovídající dané nemoci.
- Použitou dovedností proti nákazám zpravidla bývá *Odolnost a výdrž* (pokud postava pouze pasivně odolává), nebo *Ošetřování lidského těla* (pokud se postava ví, že a jakou nemocí je nakažena a aktivně se snaží onemocnění předejít léčebnou kúrou).
 - Úspěch proti nákaze znamená, že postava nemocí zcela odolala, není nakažena a nijak nemoc dál nešíří.
 - Přijmutí neúspěchu značí, že nákaza způsobí postavě Jizvu. Tuto **Jizvu** je možné léčit podobným způsobem, jako kteroukoliv jinou **Jizvu**. Po dobu, než je Jizva vyléčena, se postava sama stává zdrojem nákazy a může ji dále šířit.
 - **Vyčerpání** se značí, že postava sama se nenakazila, avšak do nejbližšího dalšího magického okamžiku se stává bacilonosičem a může tak nakazit někoho jiného.

- Jakmile jednou postava nákazu spustí, již ji nemůže spustit znovu, bez ohledu na to, zda nemoci zcela odolala, nebo ji prodělala až do vyléčení **Jizvy**.

Závažnost nákaz se znázorní tím, že spuštěná nástraha může být (*velmi*) *mocná* (pokud je těžké ji odolat) či (*velmi*) *lstivá* (pokud má onemocnění těžký a dlouhý průběh). Ty nejhorší náказы obsahují oba manévry zároveň.

Stojatá voda, obtížně stravitelné plody, jedovatý hmyz

Hrdinové přicházející do Agol Zaru se často mohou otrávit, i když se je nic nebo nikdo otrávit nepokouší. Místní obyvatelé zkrátka při přípravě potravy omývají jídlo ve zdejší vodě, nezvyklé plody mohou způsobit hrdinům zdravotní potíže a nezvyklé tělo občas reaguje na obyčejné kousance od hmyzu přehnaně.

Všechny tyto nástrahy přírody znázorníte v pravidlech jako jedy. Na rozdíl od nákaz, tyto jedy nejsou nebezpečné. Způsobí nepohodlí na jedinou noc či zkomplikují jeden den pochodu či plavby. Jejich zamýšleným účinkem je zpravidla pouze zvýšení **Ohrožení** a postih na nějakou méně důležitou činnost, téměř nikdy neobsahují manévry.

Mějte při jejich hraní na paměti, že neznalí cizinci zpravidla nemají šanci odhalit jejich slabinu a domorodci si naopak neuvědomují, že by taková věc mohla někomu uškodit. Proto zvláště zpočátku vůbec nevyhodnocujte výzvu na všimnutí si takového jedu a teprve s nejbližším magickým okamžikem vyhodnocujte rovnou spuštění.

BYTOSTI ĀGOL ZARU

Persevak (zvíře)

Charakteristika: 1–3 (zejména *Cestování*)

Sudba: 6

Hranice: **Tělo 5, Duše 2, Vliv 3**

Přirozené zbraně a zbroje: Zubatá tlama (*sečná*), šupinatá kůže (*železo*)

Xig Agol (netvor)

Varianta draka

Charakteristika: 1–3 (zejména *Boj zblízka proti lidem, zvířatům a netvorům, Orientace v divočině, Pohyblivost, Cestování, létání, plivání kouzel*)

Sudba: 4

Hranice: **Tělo 3, Duše 3, Vliv 3**

Přirozené zbraně a zbroje: zuby (*bodná*), dračí šupiny (*kožená*)

Zvláštní schopnosti: *Plivání kouzel* (Drobní Xig Agolové na rozdíl od svých větších příbuzných nemají dostatečně vyvinutou schopnost chrlit. Místo toho jejich tlamy dokáží plivat kouzla. Xig Agolové s těmito kouzly žijí od mala, a proto je ovládají stejně přirozeně jako své

tělo. Nedokáží však seslati libovolné kouzlo a neovládají celé magické obory. Místo toho každý exemplář zpravidla umí plivnout jedno či dvě kouzla, která nedokáží trvale ublížit (zabít či způsobit Jizvu) – umí například plivnout blesk, štknout na strom, který se zlomí či vydechnout oblaček iluzorní mlhy a podobně), *Boj ve skupině*

Rhya Agol (netvor)

Varianta draka

Charakteristika: 3–5 (zejména *Boj zblízka proti lidem, zvířatům a netvorům, Orientace v divočině, Pohyblivost, Cestování, létání, chrlení*)

Sudba: 8

Hranice: **Tělo 7, Duše 5, Vliv 6**

Přirozené zbraně a zbroje: zuby (*bodná*), pařáty (*dlouhá sečná*), ocas (*dlouhá drtivá*), dračí šupiny (*železná*)

Zvláštní schopnosti: *Chrlení* (Vzrostlí Rhya Agolové dokáží ze svého chřtánu chrlit nebezpečný dech. Tento dech může mít u různých exemplářů různou podobu – plamenný trychtýř, oblak horké páry, matoucí mlhy, úzký proud vody, jedovatý sliz, vzdušný vír či duhový paprsek, který přivede zasaženého do euforie. Běžný dech však nedokáže zabít či trvale znehybnit). *Ztělesněná zkáza (chrlení)*. *Oživilá hora, Triumfální příchod, Jedno oko otevřené (lovec)*, *Silný dech* (Drak dokáže posílit své chrlení tak, že jím dokáže zabít či zcela znehybnit protivníka – **Aktivace: 1 Sudba**)

Mahtii (netvor)

Charakteristika: 2–4 (zejména *Běžný boj, skrývání se a odhalování v divočině, Pohyblivost, Charisma*)

Sudba: 6

Hranice: **Tělo 5, Duše 3, Vliv 5**

Přirozené zbraně a zbroje: zuby (*bodná*), mohutné tlapy (*dlouhá drtivá*), ocas (*dlouhá drtivá*), dračí šupiny (*železná*)

Přirozené nástrahy: Lidský hlas (člověk, který zaslechne hlas / *mámivá past* > **Vliv** / přiblížení se k Mahtii – zvýšení **Ohrožení** / slova, ač lákavá, nedávají smysl)

Neobvyklý smysl: *Sluch* (dokáží zaslechnout zvuky, zejména lidský rozhovor, na velmi dlouhé vzdálenosti)

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině, Člen skupiny* či *Vůdce skupiny*

Anakh (běs)

Charakteristika: 3–5 (zejména *Boj zblízka, skrývání se a odhalování v divočině, Pohyblivost, Charisma*)

Sudba: 12

Hranice: **Tělo 6, Duše 4, Vliv 5**

Přirozené zbraně a zbroje: krokodýlí zuby (*bodná*), sloní kly (*dlouhá bodná*), hadí ocas (*štit*), krokodýlí šupiny (*železná*), sloní kůže (*kožená*)

Přirozené nástrahy: Chobot plivající jed (zásah plivnutým jedem do očí / *oslepující jed* > **Duši** / oslepení – **Jizva** / chobot má hlavu kobry)

Talenty: Běs pýchy (*bravurní* v blízkosti někoho pyšného, arogantním, povýšeného a podobně; *zběhlý* je-li mu prokazována úcta, někdo mu podlézá nebo se ho obává)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (*Ovlivňování neživých*), *Neschopnost* (ublíží-li upřímně skromnému), *Triumfální příchod*, *Ztělesněná zkáza*, *Silák*

SURTOVÉ

Mezi lidem se říká, že nad divokými Surty drží ochrannou tlapu samotná Velká Dračice a jen ona rozhoduje o tom, kdy mohou zemřít. Je-li některý z hrdinů původem Surta nebo jej v průběhu jeho hrdinského života Surtové přijmou za vlastního, může si jako rasovou zvláštní schopnost vzít následující:

Pod ochranou Dračice

Hrozí-li Surtovi smrt ve jménu jiného boha či světem hýbající magické síly (například od paladina šířícího víru v Nebesa ohněm a mečem, od rozvášněného davu při náboženském pogromu či má být obětován během magického obřadu zasvěceného Chaosu) než Dračice, vždy se může vyčerpat, aniž by za to platil svými zdroji a dále:

- Je-li uvěřitelné, že Surta se smrti vyhnul, může jeho hráč popsat, jakým způsobem se to stalo, jako při běžném vyčerpání, a zvýší si **Ohrožení** o 1, neuplatní se však pravidlo pro vyřazovací akce.
- Není-li uvěřitelné, že se Surta smrti vyhnul, umírá. Jeho hráč však může popsat, proč smrt nepřinesla útočníkovi to, co od ní očekával, případně vložit do příběhu výraznou komplikaci (například kletbu umírajícího), která bude útočníka pronásledovat.

Tato zvláštní schopnost se neuplatní v běžných situacích, kdy motivem zabití není víra (například přepad divokým zvířetem, smrtící past, boj s lovcem odměn, ale i rvačka s mnichem v hostinci, pokud jejím důvodem není náboženský zápal, ale podvádění v kartách a podobně). Naopak v situacích, kdy hrdina se surtskou krví tuto zvláštní schopnost uplatní, nemůže hráč použít volitelné pravidlo o hrdinské smrti.

UKÁZKOVÉ POSTAVY

ŠIRLA – EXCENTRICKÁ VÝZKUMNICE

- Orkyně: (*Kořeny magie*)
- Mastičkářka 2 (*Dryjáčnice, Umění improvizace*)
- Zaříkávačka 1 (*Knihomol*)

Tělo: 5, **Duše:** 6, **Vliv:** 4

Povahový rys: „Touha po objevech silnější než rozum“

Vybavení: 10 *grošů* a 50 **Surovin**, vhodné oblečení na cesty a kožená torna plná užitečných věcí, dýka

Hráčka Širly si chce zahrát nesnadnou cestu výzkumnice za velkým objevem. Jako rasu si zvolila orkyni, protože by ráda prožila příběh méně obvyklé postavy, která sice bude bojovat s předsudky, ale zároveň bude mít příležitost překvapovat ostatní. Ví, že chce hrát proměněnce, díky nepovedenému experimentu má ruku stíženou Chaosem. Zatím ale neví, k čemu se jí její ruka bude hodit, proto si ještě nevzala zvláštní schopnost *Pokroucené tělo* a jako rasovou schopnost zvolila krollovu obsahovou pravomoc spojenou s magií a zřídly. Později, až se v příběhu odehraje něco, co jí ohledně ruky inspiruje, zapíše si do deníku spolu se zvýšením zdatnosti *Pokroucené tělo* a svou ruku ovládne.

Ve hře by ráda používala vědomosti a znalosti, míchala rozmanité substance a možná se dotkla i zkoumání kouzel. Její příběh začíná v laboratoři, proto si jako počáteční povolání volí *mastičkáře*, *zaříkávače* a zvláštní schopnosti vyjadřující znalosti, které doposud získala čtením knih a pozorováním experimentů. Budoucnost své postavy bude nejspíš směřovat k pokročilým povoláním *Alchymisty*, *Šamana* a možná i *Mága*.

Širla bude mít nejvyšší zdatnost **Duše** – je přeci jen bystrá, chytrá a také šikovná. Jako druhé nejvyšší si vybrala **Tělo** – její orkské kořeny se nezapřou a prováděné experimenty jí posílily. Naopak **Vliv** si ponechá nižší, neboť pro ni, alespoň z počátku, bude jako pro orkskou výzkumnici obtížnější vyjednat si respekt ostatních.

Hráčka Širly očekává, že její touha po vědění ji často bude působit potíže, a proto si ji zvolila i jako svůj povahový rys.

Při volbě vybavení bylo jasné, že Širla nebude mít žádné velké zbraně – bude bojovat hlavně rozumem, a tak si vzala obyčejnou výzbroj. Potom se hráčka rozhodovala, zda zvolit raději drahou výstroj nebo hotovost. Nakonec se rozhodla, že protože Širlu z laboratoře vlastně vyhodili, bude uvěřitelnější, že během svého působení si „ušetrila“ větší množství Surovin (drahou hotovost) a ostatní vybavení je běžnější (ceněná výstroj).

NÍVI – SLAVNÝ POPLĚTA

- Člověk s kapkou elfí krve, vychován elfy: (*Vznešenost*)
- *Lovec 1 (Táborník)*
- *Zaříkavač 2 (Dar tvoření, Čarovné strážce)*

Tělo: 4, Duše: 7, Vliv: 4

Povahový rys: „Musím si napravit pověst“

Vybavení: drahé oblečení a malá truhla plná hodně užitečných věcí, luk a sekera, 6 *grošů* a 6 **Surovin**.

Hráče Níviho láká příběh poplety, který si napravuje svou neprávem získanou pověst. Chtěl by si zahrát lesního kouzelníka a líbí se mu elfové, zároveň ale nechce ve svém příběhu příliš řešit „dědictví“, které elfové na Taurilu mají. Proto se rozhodne pro člověka s kapkou elfí krve, který byl vychováván v elfí komunitě. Jako rasovou zvláštní schopnost si vybere *Vznešenost* – ne, protože by se sám cítil vznešeně, ale protože tato zvláštní schopnost umožňuje snažit se „oklepání“ se z **Jizev** na **Vlivu**, a to odpovídá jeho příběhu postavy, která si napravuje pověst. Protože si zvolil člověka, jeho příští rasová zvláštní schopnost bude pro změnu lidská a zatím očekává, že to nejspíš bude *Zarputilost*.

Níviho láká ho zejména čarování s rostlinami. Určitě si plánuje později vzít několik úrovní *druida*. Aby se k němu dopracoval, potřebuje rozvíjet *zaříkavače* a *lovce*. V pravidlech ho zaujaly *ochranné obrazce*, skrze které se dá čarovat na dálku a užije je i ve své kariéře *druida*. Proto si zvolil spolu se 2 úrovněmi *zaříkavače* zvláštní schopnosti, které obrazce rozvíjí. Prozatím je bude používat pro svá *Zařikání*, kterým ve světě Taurilu také dokáže dodat sílu rostlinám, či je nechat zvadnout. Když přemýšlel o lovcích, uvědomil si, že prožil své dětství v elfí komunitě v lese, proto je v pořádku, aby měl *lovce* na první úrovni. Už se o sebe musel párkrát sám postarat a podle toho si zvolil i zvláštní schopnost. Zatím si není jist, jaká další pokročilá povolání by si měl vzít, tak trochu si je ale vědom, že má-li se stát hrdinou, o kterém budou zpívat bardí, bude muset občas i pozvednout zbraň. Nejspíš jej tedy čeká i několik úrovní *bojovníka* a poté možná rozšíří svůj repertoár kouzel jako *čaroděj*.

Nívi se rozhodl, že bude mít velmi vysokou zdatnost **Duše**, protože nehody a průšvihy z dětství, které stojí za jeho pověstí, ho naučily pozornosti a teď už umí problémy řešit, místo toho, aby je vyráběl. Naopak **Vliv** a **Tělo** si Nívi snížil, aby tím vyjádřil pověst, která ho předchází a díky které je pro něj obtížnější přesvědčit ostatní, a také to, že ho zatím víc zajímaly květiny a zkazky o hrdinech, než cvičení či rvačky.

Níviho příběh je o napravování pověstí, a proto se Nívi rozhodl pro povahový rys, který vyjadřuje jeho snahu učinit tak i za cenu potíží.

Nívi pochází z elfské komunity a má povolání lovence. Proto se rozhodl, že se určitě chce toulat světem s lukem. A protože mu přijde, že bez zbraně pro boj zblízka by mohl přijít k úhoně, krom luku si do deníku zapíše ještě sekeru a zvolil tedy ceněnou výzbroj. Protože se snaží napravit si pověst, rozhodl se pro drahou výstroj. Dobré šaty by mu mohly otevírat jinak zavřené dveře a zároveň pokud v nich získá slávu, lidé si ho lépe zapamatují. Zbyla mu tedy volba obyčejné hotovosti. Kvůli ochranným obrazcům si rozdělil příděl hotovosti napůl mezi *groše* a **Suroviny**.

AJO – HLEDAČ PRAVDY

- Člověk: (*Jménem krále – „Hledači pravdy“*)
- *Mastičkář 1 (Kluzký jako úhoř)*
- *Kejklíř 2 (Akrobat, Psi oči)*

Tělo: 5, Duše: 4, Vliv: 6

Povahový rys: „Záblesky vzpomínek“

Vybavení: drahé oblečení a malá truhla plná hodně užitečných věcí, 24 *grošů*, vrhací dýky

Hráč Aja by chtěl hrát příběh o hledání tajemné a možná trochu temné minulosti. Protože Ajo přichází z neznáma, zvolil pro něj rasu člověka, která působí neutrálně. Zároveň ho zaujala rasová zvláštní schopnost *Jménem krále* – protože ve svém příběhu chce sloužit organizaci Hledačů pravdy, je rád, že tato zvláštní schopnost mu za to přinese výhodu, bude-li si nucen způsobit **Jizvu**.

Představuje si svého hledače tak, že se ze všeho vykecá a z čeho se nevykecá, odtud uteče. Pro to se nejvíc hodí povolání *mastičkáře* a *kejklíře* a související zvláštní schopnosti. Protože získávání informací je pro něj důležité, později ho nejspíš budou lákat povolání *lupiče*, *mága*, *válečníka* a *zvěda*, která mu umožní získávat informace i z kruhů, do kterých se běžný člověk nedostane.

Nejvyšší zdatnost, kterou Ajo má, bude **Vliv**, protože se dokáže vykecat a vyvléct z většiny nepříjemných situací. Jako druhé nejvyšší si zvolil **Tělo**, aby měl dostatek zdrojů pro případné útoky a úprky. **Duši** si naopak snížil, čímž vyjádřil své problémy s pamětí a určitou jednoduchost a přímost svého uvažování.

Hráč by byl rád, kdyby Ajova minulost zahrnovala něco temného. Proto pojal svůj povahový rys netradičně – domluvil se s Průvodcem, že občas bude mít záblesky paměti či mu některé události, lidé či věci budou připomínat něco z minulosti a když to přinese zajímavou scénu či komplikaci, vycházející z jeho minulosti, bude si za to moci obnovit **Zdroj**.

Hledači při získávání informací potřebují dobře vypadat, proto Ajo zvolil drahou výstroj. Informace se také získávají za peníze, proto volba padla na cennou hotovost. Díky tomu zbyla na hledače jen obyčejná výzbroj a s ohledem na povolání *kejklíře* se rozhodl pro sadu vrhacích dýk.

ZOLDA – PALADINKA SAMOUK

- Člověk: (*Rodová zbraň* – „Řemdih“)
- Bojovnice 2 (*Cít pro zbraň* – „Řemdih“, *Gladiátorka*)
- *Zaříkávačka* 1 (*Divoký talent*)

Tělo: 7, **Duše:** 4, **Vliv:** 4

Povahový rys: „Znuděná provokatérka“

Vybavení: *kvalitní řemdih ze svaté knihy, 12 grošů* v penězích i špercích, houně, torna a běžné oblečení

Hráčka Zolda si chce zahrát bojovnici, která navíc občas i čaruje. Napadlo jí, že by mohlo jít o paladina, ale nechtěla být příliš svázána vírou a pravidly, proto si vymyslela příběh o dědečkovi – biskupovi a divokém dětství plném rvaček. Na rase jí příliš nezáleželo, a protože chtěla, aby její postava byla od počátku co nejlepší v boji, zvolila si jako rasovou zvláštní schopnost *Rodovou zbraň*.

Od počátku věděla, že chce umět bojovat a trochu kouzlit, proto zvolila jako svá první povolání *bojovnice* a *zaříkávačky*. Zvolila si dvě bojové zvláštní schopnosti, aby ještě posílila svou schopnost ovládat zbraň a u *zaříkávače* se jí zalíbil název *Divoký talent*. Určitě bude směřovat k pokročilým povoláním *čarodějky* a *válečnice*, a pokud se jí boj zalíbí, pravděpodobně postavu později rozšíří i o několik úrovní *vědmáka* či *hraničáře*.

Nad zdatnostmi moc dlouho nepřemýšlela, jednoduše si dala vysoké **Tělo**, aby v boji vydržela, na úkor **Duše** a **Vlivu**.

Když vymýšlela příběh své postavy, napadlo jí, že Zolda často vyvolává konflikty jen proto, aby se nenudila. Nazvala tedy svůj povahový rys „Znuděná provokatérka“.

Zolda chtěla na dobrodružství vyrazit se zvláštní zbraní – řemdihem vyrobeným ze svaté knihy. Také chtěla, aby to byla kvalitní zbraň. Průvodce ale namítl, že kvalitní zbraně jsou drahé. Hráčka se tedy domluvila s Průvodcem, že využijí pravidla o nákupu vybavení za 90 *grošů*. Průvodce stanovil cenu kvalitního řemdihu na 35 *grošů* a Zolda ještě nějaké peníze utratila za tornu, houně na spaní a běžné oblečení a zbytek si zapsala do deníku ve formě šperků po rodičích a hromádky stříbrných mincí.