ŘEMESLNÍK, LUPIČ, ŠVIHÁK

Autorův úvodník: Posledních pár let jsem pracoval na Nordsáze, althistorickém alternativním prostředí pro Zapovězené země. Velkou součástí tohoto nového prostředí byla zásadní proměna povolání, protože ta, která se nacházejí v Zapovězených zemích, působí pro Nordságu jako prvek „high fantasy“. Místo, abych svá nova povolání skrýval, dokud nevyjde moje hra, rozhodl jsem se je sdílet s ostatní hráči a vypravěči. Třeba by mohli udělat jejich hru rozmanitější.

by Matt Kay

FREE LEAGUE WORKSHOP
FORBIDDEN LANDS

překlad: Filip „JohnJarik“ Novotný

ŘEMESLNÍK

Nemůžeš být šťastný, pokud svýma vlastníma rukama nevytvoříš něco tak poctivého, aby to vydrželo navěky. Vždyť je to tím, co děláš celý svůj život.

KLÍČOVÁ VLASTNOST: síla
DOVEDNOSTI: Svaly, Výdrž, Řemesla, Zlodějina, Příběhy
TYPICKÁ PŘÍZVISKA: Cink, Záplata, Kostiřez

PÝCHA

Vyber některou možnost nebo vymysli vlastní:

- Kvalita věcí, které děláš, nemá konkurenci.
- Nejsi žádný zloděj, ale tvé prsty jsou mrštné a silné.
- Každá pořádná věc má svůj příběh, který z ní dokážeš přečíst.

TEMNÉ TAJEMSTVÍ

Vyber některou možnost nebo vymysli vlastní:

- Mnohem víc tě vzrušuje věci ničit než je tvořit.
- Neděláš zmetky úmyslně. Ale i pro ně najdeš neznalého zákazníka, abys jej natáhl.
- Tvé kladivo/sekera bylo vyrobeno pro někoho mocného, ale místo toho sis ho nechal.

VZTAHY

... je neohrabaný a hlučný, ale s určitým tvarováním má potenciál.
... má srdce jak z ledového kovu, ale zápal silnější než kovárna.
... si o sobě moc myslí. Potřebuje lekci pokory.

VYBAVENÍ

Válečné kladivo nebo sekera, kožená zbroj, tři libovolné předměty ze seznamu zboží, k8 stříbrňáků.
Kostky zdrojů: k8 jídla, k8 vody.

CESTA NIČENÍ

Dokážeš najít slabá místa, jejichž narušením dojde ke zničení.

- 1. STUPEŇ: Když rozbíjíš předmět, můžeš místo Svalů nebo Boje zblízka použít Řemesla. Musíš být ale vybaven odpovídající pomůckou.
- 2. STUPEŇ: Pokud uspěješ při hodu na ničení předmětů, můžeš utratit body vůle a tím zvýšit celkové poškození (zranění). Každý bod vůle zvýší poškození o 1.
- 3. STUPEŇ: Když uspěješ při hodu na Řemesla při ničení předmětu, stačí utratit jen jeden bod vůle, abys předmět zcela zničil (až do třídy zbroje 8)

CESTA STÁLOSTI

Víš jak upravit předměty tak, aby déle vydržely.

- 1. STUPEŇ: Dokážeš opravit cokoliv. Za každý utracený bod vůle získáváš tolik úspěchů, jako kdybys házel na Řemesla, pokud opravuješ rozbitý předmět.
- 2. STUPEŇ: Můžeš utratit jeden bod vůle a tím předmět zpevnit. To mu umožní ignorovat první bod poškození. Vyžaduje to čas a jednu jednotku surovin.
- 3. STUPEŇ: Umožňuje zvýšit bonus vybavení běžného předmětu. To lze udělat u každého předmětu pouze jednou. Počet požadovaných bodů vůle se rovná dvojnásobku nového bonusu vybavení. Lze kombinovat s 2. a 3. stupněm řemeslných talentů (Lukař, Kovář, Koželuh). Při opravách předmětů dodržuj pravidla pro Řemesla.

CESTA PŘIZPŮSOBIVOSTI

Můžeš si vyrobit předměty z čehokoliv, co máš po ruce.

- 1. STUPEŇ: Utrať 1 bod vůle a vytvoř dočasný předmět, který lze použít pouze jednou. Musíš uspět v hodu na hledání potravy nebo mít k dispozici odpovídající jednotku surovin. Výroba trvá jeden čtvrtden a vyžaduje hod na Řemesla, ale nevyžaduje žádné vybavení. Vyrobený předmět nepřidává bonus vybavení.
- 2. STUPEŇ: Dočasný předmět vydrží déle. Za utracení dalšího bodů vůle získá bonus vybavení 1. Nelze jej opravovat. Doba výroby a potřeba surovin se nemění.
- 3. STUPEŇ: Jako u 2. stupně, ale celkový bonus vybavení může být až 3. Cena za bonus se nemění (1 bod vůle za bonus vybavení 1). Stále je potřeba utratit 1 bod vůle za tvorbu.

LUPIČ

Proplížit se a nenápadně dostat do zamčeného nebo na těžko přístupné místo je tvoje specialita.

KLÍČOVÁ VLASTNOST: obratnost
DOVEDNOSTI: Výdrž, Plížení, Mrštnost, Zlodějina, Ostražitost
TYPICKÁ PŘÍZVISKA: Kočičí tlapka, Opičák, Volavka

PÝCHA

Vyber některou možnost nebo vymysli vlastní:

- S trochou času ti podlehne každý zámek.
- Neexistuje žádný povrch, po kterém bys nemohl vyšplhat.
- Dokážeš zmizet z dohledu, když nechceš být spatřen.

TEMNÉ TAJEMSTVÍ

Vyber některou možnost nebo vymysli vlastní:

- Máš pověst drsňáka, ale potají odvádíš část zisku těm, co to potřebují.
- Jsi jako straka. Vábí tě vše, co je lesklé.
- Bojíš se výšek, ale nikdo to nesmí vědět.

VZTAHY

... je překvapivě elegantní. Líbí se ti jak se pohybuje.
... pohybuje se jako slon a v hlavě má navíc pěkně vyzobáno.
... Je dost chytrej. Toho budu následovat.

VYBAVENÍ

2 vrhací nože, černý plášť (bonus vybavení +1, když ve tmě házíš na PLÍŽENÍ), dva libovolné předměty ze seznamu zboží, k10 stříbrňáků.
Kostky zdrojů: k6 jídla, k8 vody.

CESTA AKROBACIE

Jsi mimořádně přizpůsobivý a umíš se dostat z míst, odkud ostatní nedokáží.

- 1. STUPEŇ: Pokud používáš vybavení jako pomůcku při hodech na Mrštnost, utrať 1 bod vůle a přidej kostku k8 k jakékoliv použité kostce vybavení. Toto neplatí pro hod na Mrštnost při ovládání koní nebo řízení vozidel.
- 2. STUPEŇ: Utrať 1 bod vůle, aby ses dostal z jakýchkoliv pout nebo se protáhl skrz i nejmenší otvor až do šířky několika palců.
- 3. STUPEŇ: Víš, jak bezpečně dopadnout při pádu, který by ostatní zabil. Můžeš utrácet body vůle, abys snížil poškození způsobené pádem, a to až na maximum 5. Každý utracený bod vůle snižuje způsobené zranění o 1.

CESTA ŠIKOVNOSTI

Tvé prsty jsou pokračováním tvé mysli a umožňují ti provádět úžasné věci.

- 1. STUPEŇ: Utrať 1 bod vůle a při pokusu o odemčení zámku pomocí improvizovaných nástrojů nebudeš mít postih. Nopak získáváš jednu kostku vybavení. Můžeš takto použít dýku, hřebík nebo jakýkoliv jiný vhodný předmět. Pokud používáš šperháky, můžeš místo nich přidat kostku zdroje k8.
- 2. STUPEŇ: Utracením 1 bodu vůle můžeš v boji místo Boje zblízka použít Zlodějinu. Ale pouze při použití lehkých zbraní na blízko nebo zbraní vrhacích. Další bod vůle lze utratit na zvýšení zranění. Každý utracený bod zvyšuje zranění o 1. Počet utracených bodů vůle musíš určit dříve, než si soupeř hodí na zbroj.
- 3. STUPEŇ: Když si házíš na Zlodějinu při vybírání kapes nebo něčem podobném, můžeš utratit body vůle. Každý utracený bod vůle snižuje počet úspěchů protivníka při jeho hodu na Ostražitost. Body vůle můžeš utrácet až po jeho hodu.

CESTA STÍNŮ

Instinktivně vnímáš kudy, kam a jak se proplížit.

- 1. STUPEŇ: Když uspěješ při Útoku ze zálohy, můžeš utratit body vůle za zvýšení zranění. Každý bod vůle, který utratíš, zvýší zranění o 1.
- 2. STUPEŇ: Utracením bodů vůle získáš bonus k dosahu při přepadení. Za každý utracený bod vůle si přidej +1 k modifikátoru vzdálenosti.
- 3. STUPEŇ: Jsi mistrem odlákání pozornosti a dokážeš oklamat protivníka, i když by si měl vaší skupiny všimnout. Můžeš házet na Plížení a vést skupinu (místo postavy s nejnižší dovedností). Utracením 1 bodu vůle za každou jinou postavu, než jsi ty sám. Tím maskuješ všechny její (jejich) chyby. Stále ale musíš v hodu uspět, na to nezapomínej!

ŠVIHÁK

Patříš do mocné rodiny (nebo jsi alespoň patřil) a jsi zvyklý na život v přepychu.

KLÍČOVÁ VLASTNOST: bystrost
DOVEDNOSTI: Boj zblízka, Příběhy, Empatie, Manipulace, Zvířata
TYPICKÁ PŘÍZVISKA: Zlatoprdelník, Červený Bedrník, Vaše královská výsosti

PÝCHA

Vyber některou možnost nebo vymysli vlastní:

- Krev v tvých žilách se nedá zapřít.
- Nikdy jsi nepotkal nikoho chytřejšího, než jsi ty.
- Neexistuje nikdo, koho bys nemohl zastrašit.

TEMNÉ TAJEMSTVÍ

Vyber některou možnost nebo vymysli vlastní:

- Tvůj věrný pes patřil někomu mocnému. A ten jej chce zpět. Zatraceně.
- Neumíš se chovat v lepší společnosti.
- Myslíš, že jsi lepší než kdokoli jiný.

VZTAHY

... je to neurvalec, ale potřebuješ jeho ochranu.
... chová se jako koza, a také tak voní!
... váží si mého postavení. Zaslouží si ochranu za každou cenu!

VYBAVENÍ

Dlouhý meč, kroužková košile, lovecký pes, k12 stříbrňáků.
Kostky zdrojů: k6 jídla, k6 vody.

CESTA OHAŘE

Tvůj mazlíček je cvičený k boji a je ti velmi věrný.

- 1. STUPEŇ: Můžeš poslat svého psa, aby za tebe bojoval. Pokud utratíš 1 bod vůle, když jsi na tahu, bude bojovat a poslouchat rozkazy i tvůj pes. Na útoky za něj házíš jako obvykle.
- 2. STUPEŇ: Tvůj pes je cvičený v hledání slabin protivníka. Když zasáhne při útoku zblízka, utrať 1 bod vůle. Tímto způsobem najde slabinu ve zbroji (vyrobeném nebo přirozeném). Zbroj potom nemá žádný účinek proti útoku tvého 'mazlíčka'.
- 3. STUPEŇ: Tvůj pes neprojevuje žádné slitování. Když tvůj 'mazlíček' zasáhne Útokem zblízka, můžeš zvýšit zranění způsobené utracením bodů vůle. Každý utracený bod zvyšuje poškození o 1. Musíš uvést, kolik bodů vůle použiješ, než si protivník hodí na zbroj.

CESTA VELITELE

Prošel jsi vojenským výcvikem a dokážeš ostatní dovést k výtečným výkonům.

- 1. STUPEŇ: Jako krátkou akci utrať 1 bod vůle a umožni jednomu spojenci do střední vzdálenosti provést volně akci: Tasení zbraně, Běh, Ústup nebo Příprava zbraně.
- 2. STUPEŇ: Když jsou spojenci v krátké vzdálenosti zasaženi útokem strachem, můžeš utratit 1 bod vůle za spojence, aby u něj nedošlo ke kritickému zásahu strachem, ale zůstane vyřazený. Utracením dalšího BODU VŮLE (na spojence) můžeš udržet spojence na 1 bodu Bystrosti.
- 3. STUPEŇ: Jako 1.stupeň, ale s tím, že utratíš další bod vůle, aby spojenec mohl provést akci Seknutí, Bodnutí, Úder pěstí/kopnutí/kousnutí, Výstřel nebo Zteč.

CESTA UČENCE

I když bys možná dával přednost lovu, dostalo se ti luxusu vzdělání.

- 1. STUPEŇ: Utrať 1 bod vůle a proveď ověření Příběhů, abys něčemu porozuměl. Každý úspěch nad rámec prvního lze využít jako bonus +1 k pozdějšímu hodu souvisejícímu s tím, co sis vybavil nebo kdybys chtěl na někoho zapůsobit svými znalostmi.
- 2. STUPEŇ: Kdykoli někomu pomáháš (viz základní pravidla), můžeš jej inspirovat. Utrať 1 bod vůle a hoď na Empatii. První úspěch poskytuje bonus +2 k dalšímu hodu inspirované postavy, a každý další úspěch pak další +1. Hod na Empatii musíš provést dřív, než si hodí tvůj spojenec. Pokud tvůj hod na Empatii selže, tak spíše překážíš a utrpíš všechny nepříznivé účinky jako spojenec.
- 3. STUPEŇ: Máš velké zkušenosti se složitými debatami a logickou argumentací. Můžeš utratit body vůle, abys doplnil svou Manipulaci logikou. Každý utracený bod odstraní jeden úspěch tvého protivníka