



PŘÍRUČKA DOBRODRUHOVA

RASY

Náš svět obývají rozličné rasy. Na dalších řádcích nalezneš jejich stručné popisy a schopnosti, kterým vládnou. Detailnější popis ras můžete najít na webu www.cernobor.org.

LIDÉ

Tato pozoruhodná rasa je nejmladší ze všech. Právě jejich nevelkému stáří připisují mnozí učenci původ jejich odhodlanosti, pílě a energii, se kterou si podmaňují okolní svět. Jsou nekonečně vynalézaví, pokud jde o možnost zisku nebo ulehčení vlastní práce. Pro svou víru ve vlastní pokrok, která jim umožňuje dosahovat rychlých úspěchů, jsou často hanobeni jinými za pramalou úctu k okolnímu světu a nedostatek morálních hodnot.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Učenlivost: Lidé jsou od přírody učenliví a tak jim stačí pro přestup na každou úroveň o jeden exp méně.

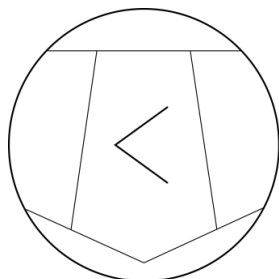
TRPASLÍCI

Houževnatý národ, který si za svůj domov vyvolil skalisté hory a kamenná pohoří. Jsou tajnůstkářští a nedůvěřiví, pomalu přijímají vše nové a jen opatrně otevírají svá pevná sídla okolnímu světu. Milují kámen a veškeré kovy, v jejichž zpracování dosáhli nejvyššího mistrovství. Neradi připouštějí, že byli v něčem překonáni. Pomalu přijímají cizince a odlišné kultury, ale ve svém nitru jsou bodří a přátelští, jejich přátelství je pevné, přestože se těžko získává. Pokud se však rozhněvají, povstanou jako jeden a jen málokdo dokáže zůstat pevný před jejich hněvem. Nenávidí všechna nečistá stvoření a netvory - ti jsou jejich nepřítelem již od počátku věků.

KLANY A JEJICH ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Trpasličí společnost je silně řízena tradicí a velice širokou rodovou základnou. Každý trpaslík náleží k nějakému klanu. A věřte, že není větší ostudy pro trpaslíka nežli přijít o svůj klan – stát se odpadlíkem. Dnes se běžně ve společnosti potulují příslušníci tří klanů: Kharhardové, Gotramburové a Skellendar z ostrova Skyberenn.

Hráč, který si jako svou rasu zvolí trpaslíka, si musí vybrat příslušnost k jednomu z těchto klanů. Trpaslík také musí připojit symbol svého klanu na svůj kostým.

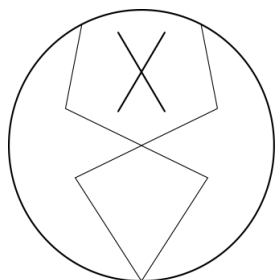


KLAN KHARHARD

Z klanu Kharhard pocházejí ti největší stavitelé a inženýři trpasličího rodu. Bývají statné postavy a jen tak něco je nerozhází.

Zvláštní schopnost: Pevný hřbet

Životový strop a houževnatost postavy jsou zvýšené o 1.

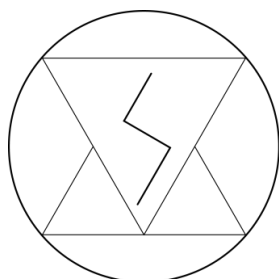


KLAN GOTRAMBUR

Příslušníci tohoto klanu zasvětili svůj život boji s netvory a nečistými silami. Spalující nenávisť ke všemu zlému a nepřírozenému jim koluje v žilách.

Zvláštní schopnost: Nedotknutelnost

V každém herčase může zcela ignorovat účinky jednoho kouzla na něj seslaného. Ve chvíli, kdy takto kouzlo "láme" musí vzkřiknout "Gotrambur!"



KLAN SKELLENDAR

Divocí nájezdníci si vybudovali svá sídla na ostrově skalnatém a nehostinném ostrově Skyberennu, odsud podnikají své pirátské rejdy a zde hromadí svoji kořist. Jejich rejdy jsou ale trnem v oku celé Hanse a zejména Orlenburku.

Zvláštní schopnost: Nájezdník

V každém herčase může zcela ignorovat účinky jednoho zranění zbraní, které utrhá. Ve chvíli, kdy takto ignoruje zranění, musí vzkřiknout "Skellendar!"

ELFOVÉ

Divocí a nespoutaní elfové jsou nejstarší rasu obývající náš svět. Elfové jsou hlavně známí svým odporem k autoritě a jakémukoliv tradičnímu uspořádání. Většina z nich tak žije samotářským a potulným životem lovců a stopařů. Jen nemnozí zakládají pevná společenství.

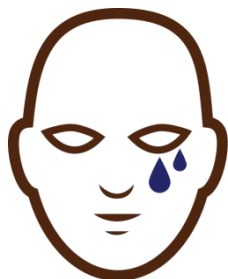
Elfové jsou oproti ostatním rasám relativně dlouhověcí (dožívají se stovky let), ale jejich nesmlouvavá povaha a neschopnost žít ve společenství jejich život často utne dříve než by bylo potřeba.

Ostatní národy je často považují za tajemné, což může být dáno jejich nepřístupností. Na rozdíl od trpaslíků, ale nemají problém se rychle s kýmkoliv sprátelit, ovšem na druhou stranu nemají ani potíže s tím svého nejlepšího přítele zradit, pokud dojdou k závěru, že to bude lepší.

ZNAMENÍ

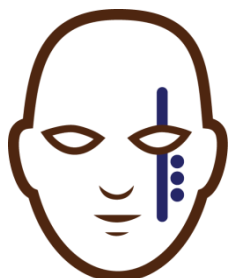
Výrazným prvkem elfů jsou jejich válečné barvy. Elfové si často zdobí tvář různými znameními, kterým dávají najevo svoje pohnutky, záměry nebo nálady.

Právě tato znamení dávají elfům v naší hře jejich zvláštní schopnosti. Znamení si musí hráči elfů vždy namalovat před začátkem herčasu a během herčasu již nelze měnit. Barvy na obličej poskytnou organizátoři.



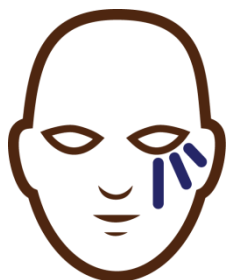
ZNAMENÍ PRAMENE

Znamení pramene zvyšuje limit moci, umění, kontaktů nebo potenciálu jedné běžné suroviny o 1.



ZNAMENÍ STÍNU

Znamení stínu poskytne 1 stínový život na začátku herčasu a zvýšení životového stropu o 1 (na tento herčas). Celý efekt znamení končí, pokud je elf uveden do chroptění.



ZNAMENÍ SVĚTLA

Znamení světla propůjčuje imunitu na čtení myšlenek a imunitu na strach po celý herčas.