

JMÉNO POSTAVY

VZHLED POSTAVY

Aspekt je slovo, fráze nebo věta, která popisuje něco, co je pro tvoji postavu mimořádně důležité. Může to být motto, kterým se postava v životě řídí, netradiční charakterový rys, vztah, který má postava s jinou postavou, důležitý předmět nebo nějaký kus vybavení, které postava vlastní nebo cokoliv jiného, co je pro postavu životně důležité. Koncept je stručná fráze nebo věta, která vystihuje tvoji postavu, čím je, co dělá a „o co jí jde“.

Osobní problém tě vždy dostane do těžkostí. Může to být osobní slabost, úhlavní nepřítel, se kterým se opakovaně střetáváš nebo důležitý závazek – zkrátka cokoliv, co ti dokáže zkomplikovat život.

Další tři aspekty mohou popisovat vztah tvé postavy k ostatním hráčům nebo s cizím postavám nebo něco obzvlášť zajímavého tvé postavě. Při tvorbě aspektů myslí na dvě věci: jak ti aspekt pomůže a zároveň, jak ti může zkomplikovat život. Dobrý aspekt pokrývá obojí.

Trik je zvláštní rys (finta, manévr), který mění způsob, jak tvoje postava využívá přístup.

Postava si může vzít 3 Triky, když sníží Obnovu, tak až 5 Triků. Toto je pět nejběžnějších vzorů:

- 1) **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], dostanu bonus +2, když se snažím [vyberte přístup] [vyberte akci] při [popište situaci]."**
- 2) **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], jednou za herní sezení můžu [popište, co můžete provést]."**
- 3) **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], mohou použít k určení pořadí v kole ve [fyzickém nebo duševním] konfliktu přístup [vyberte přístup] místo [Rychle nebo Pečlivě]."**
- 4) **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], mohou použít [vyberte přístup 1] místo [vyberte přístup 2], když se snažím [vyberte akci] [vyberte přístup 2] při [popište situaci]."**
- 5) **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], když uspějí nebo uspějí se stylem [vyberte přístup] při vytváření výhody při [popište situaci], získám navíc jedno vyvolání zdarma."**

Obnova je počet bodů osudu, se kterými začínáš každé herní sezení, pokud ti z předchozí sezení nezůstalo více bodů osudu než je obnova. Postava má na začátku 3 body osudu.

Aspekty Aspects

KONCEPT HIGH CONCEPT

OSOBNÍ PROBLÉM TROUBLE

Triky Stunts

Obnova Refresh



Stres představuje únavu, rozčilení, povrchová zranění nebo rozpoložení postavy, který rychle pomine.

Následky jsou nové aspekty, které představují, že jsi byl nějakým způsobem vážné zraněn. Ten, kdo následek způsobil ho může zdarma vyvolat. Doba zotavení je uvedena v závorce.

Přístupy Approaches

Přístupy vyjadřují, jak věci děláte a jak působíte na okolní svět. Nejvyšší přístup by měl nejvíc určovat, jaká vaše postava je a jak jedná. Přístupy mají tyto stupně: jeden Dobrý (+3), dva Slušné (+2), dva Průměrné (+1) a jeden Nevalný (0).

Stupeň

PEČLIVĚ CAREFUL

Když jednáte Pečlivě, máte rovněž sklony všimát si drobných detailů. Když budete prohlížet zaprášenou knihovnu, budete první, ne-li jediní, který si všimne knihy s otřeným prachem. Jednáte rozvážně. Když mluvíte s našťvaným rváčem nebo vyhazovačem, jste schopni volit slova tak, abyste je nenaštvali. Na druhou stranu, když jste Pečlivý, nejste často Rychlý nebo Oslnivý jako ostatní. Zabere vám trochu času zformulovat odpověď na urážku.

CHYTRĚ CLEVER

Jako Chytrá postava máte nejrychlejší mysl, nejzajímavější a nejchytřejší řešení pro všechny problémy. Pokud je před vámi nějaký rébus, jste první, kdo přijde s nějakým nápadem, jak ho řešit. Jste jediný, kdo zná útržky prastarého jazyka. Na druhou stranu, když jste Chytrý, jste občas příliš vzdáleni skutečnosti. Lidé si myslí, že jste arogantní, což vám může způsobit problémy při jednání s lidmi.

OSLNVIVĚ FLASHY

Jako Oslnivá postava se zajímáte hlavně sami o sebe. Jste vtípní a všechno děláte s velkou pompou. Když jdete ulicí, pohybujete se stylem. Jste hvězdou představení, i když třeba jen ve vlastní myslí. Na druhou stranu, když jste Oslnivý, nejste obvykle Pečlivý. Váš smysl pro dramatičnost může vážně ovlivnit ostatní postavy a způsobit mezi nimi napětí.

RÁZNĚ FORCEFUL

Rázná postava řeší situace silou. Taková postava není příliš bojácná a často používá svaly tam, kde by se hodil spíš takt a je vždy připravena na boj. Rázné postavy jsou často dominantní osobnosti, které bezohledně prosazují svou přítomnost. Jako Rázná postava nejste schopni být příliš Lstivý. Rázná postava na sebe přirozeně strhává pozornost, často ale na škodu večírku.

RYCHLE QUICK

Rychlá postava je hbitá a mrštná, jak tělesně tak v myšlení. Jste nejrychlejší ve skupině a často jednáte dřív než věci pečlivě zvážíte. Rychlá postava raději hned do akce místo, aby čekala až někdo vymyslí plán. Často improvizujete přímo na místě. Hlavně, aby byly věci v pohybu. Nevýhodou Rychlé postavy je, že její rychlost může vést k narušení pokusů o plížení. Rychlá postava má někdy problém vrhat se bezhlavě do akce.

LSTIVĚ SNEAKY

Lstivá postava je mistrem v tom, být neviděn. Ať už se jedná o drobné triky, vybírání kapes, lhaní nebo provádění čehokoliv záluďného, v tom všem je Lstivá postava mistr. Lstivá postava často vyhledává důvod, proč být Lstivý, i když to není nutné. Když je postava Lstivá, nebývá většinou příliš Rázná. Pokud je konfrontována v situaci, kde je Lstivost k ničemu, zatuhne jako liška chycená v pastí.

Stres Stress

1

2

3

Následky Consequences

2 DROBNÉ (jedna scéna)

4 MÍRNÉ (jedno sezení)

6 VÁŽNÉ (jeden scénář)

