

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 profese.

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 profesí] [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 profese [vyberte profesí]."**
- 4) **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], mohou použít [vyberte profesí 1] místo [vyberte profesí 2], když se snažím [vyberte akci] [vyberte profesí2] při [popište situaci]."**
- 5) **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], když uspějí nebo uspějí se stylem [vyberte profesí] 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 vážně zraněn.

Ten, kdo následek způsobil ho může zdarma vyvolat. Doba zotavení je uvedena v závorce.

Stres Stress

1

2

3

Následky Consequences

2 DROBNÉ (jedna scéna)

4 MÍRNÉ (jedno sezení)

6 VÁŽNÉ (jeden scénář)

Profese Profession

Profese popisují váš vrozený talent, zkušenosti nebo vycvik v daném oboru. Hodnocení profese je přičítáno téměř ke každému vašemu hodu a reflektují obecnou základnu vědomostí a schopností vaší postavy, ale už ne pokročilý nebo specifický trénink. Profese mají tyto stupně: jeden Dobrý (+3), dva Slušné (+2), dva Průměrné (+1) a jeden Nevalný (0).

Stupeň



ARISTOKRAT ARISTOCRAT

Aristokrat ovlivňuje a socializuje. Aristokrat se snadno vetře na večírek, sjedná smlouvy či svou autoritou nebo ohromující přítomností zastraší mafiánské poskoky, aby ustoupili.



INŽENÝR ENGINEER

Inženýr staví a sabotuje. Inženýři jsou nadaní pokročilými technickými schopnostmi. Jsou schopni postavit zařízení plně jemné mechaniky nebo parní motor a samozřejmě sabotovat stroje.



CESTOVATEL EXPLORER

Cestovatel uniká a naviguje. Nezáleží na tom jestli ve své vzducholodi, pěšky nebo na koni. Ať už v horách, poušních nebo v ulicích měst, je to mistr svého prostředí.



BOJOVNÍK FIGHTER

Bojovník útočí a taktizuje. Buď jako člen oficiální armády nebo zaměřen na osobní boj. Bojovníci jsou trénováni v užívání široké palety zbraní a v rozličných bojových technikách.



UČENEC SCHOLAR

Učenec přemýšlí a odhaluje. Interpretovat svět kolem vás, vybavovat si znalosti a shromažďovat podstatné informace, to všechno jsou oblasti, kde je potřeba profese Učenec.



GAUNER SCOUNDREL

Gauner se plíží a klame. Je to mistr lži a průniků. Gauner se může propížit kolem stráží, vymyslet dobrou krycí historkou a spáchat zločin.

Žebříček

Legendární	8
Velkolepý	7
Fantastický	6
Vynikající	5
Skvělý	4
Dobrý	3
Slušný	2
Průměrný	1
Nevalný	0
Mizerný	-1