

# Rasa

U každé rasy hod' dvakrát, pokud padne něco podruhé, ignoruj to a hod' znovu.



## Člověk (1k10)

- |     |   |    |  |
|-----|---|----|--|
| 1-3 | Trénink je víc než talent. Vyber si dvě libovolné vlastnosti a vyměň jejich hodnoty.  | 7  | Divošský původ, nahoď si rasovou schopnost z orkské tabulky.   |
| 4   | Roky jsi dřel na farmě nebo v otroctví. +2 řádky nosnosti.  | 8  | Jsi vzdělaný, ať už ze studií nebo z písní a pověr, a mluvíš třemi dalšími jazyky dle tvého výběru.                      |
| 5   | Pracoval jsi jako tovaryš ve městě, vyber jedno řemeslo, ve kterém jsi zručný.  | 9  | Vyber jeden typ rodové zbraně (meče, kopí...). Kdykoli ti s touto zbraní padne 1 na poškození, ignoruj ji a házej znovu. |
| 6   | Urozený původ. Začínáš s věrným sluhou (1k6 životů, o útok, záchrana 16) a 100 stříbrňáky navíc. Někde na tebe čeká dědictví. | 10 | Přízeň bohů. Jednou za hru smíš přehodit libovolný hod dvacetistěnkou.   |



### Trpaslík (1k10)

- |  |   |
|--|---|
| <p>1-3 Pokud máš vyšší obratnost než odolnost, vyměň je mezi sebou. Pokud ne, ignoruj tuto položku a házej dál.</p> <p>4 Máš za sebou dlouhá desetiletí práce v dolech. +4 řádky nosnosti</p> <p>5 Hlubinní trpaslíci přenechávají nemoci slabším rasám. +4 k záchraně proti jedům a nemocem</p> <p>6 Jsi zručný v jedné z těchto profesí: Architektura a stavitelství, Kovářství a metalurgie, Gastronomie a pivovarnictví.</p> | <p>7 O vládu nad horami bojují trpaslíci s obry. +1 obrana proti všem humanoidům o polovinu vyšším než člověk.</p> <p>8 Umíš tesat základní trpasličí runy. Viz Runopisec.</p> <p>9 Máš čich na drahé kovy. Vždy je v místnosti najdeš a tušíš, kdo z přítomných u sebe má nejvíc.</p> <p>10 Neprůstředná játra, opilecké štěstí a tekutá odvaha. Kdykoli jsi pod vlivem alkoholu, máš +1 ke všem záchranným hodům.</p> |
|--|---|



### Elf (1k8)

- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| 1 | Pokud máš vyšší odolnost než inteligenci, vyměň je mezi sebou. Pokud ne, ignoruj tuto položku a házej dál.                 | 5 | Lesní elfové jsou mistři lukostřelby. Kdykoli ti s lukem padne 1 na poškození, ignoruj ji a házej znovu.           |
| 2 | Jednou denně dokážeš nahlédnout minutu do vlastní budoucnosti. Vypravěč ti popíše jeden obraz.                             | 6 | Elfové jsou rozvážní a vyrovnaní. +4 k záchraně proti strachu a kouzlům či magickým schopnostem ovlivňujícím mysl. |
| 3 | Máš výrazné, sytě barevné jestřábí oči. Vidíš až po horizont s dokonalou ostrotí.  | 7 | Dokážeš promlouvat k ostatním bez hlasu a pohybu rtů. Stačí hluboký pohled do očí.                                 |
| 4 | Bdělý jsi lehčí než bys měl být. Nenecháváš stopy, nepropadáš se sněhem, plížením, šplháním i skákáním je pro tebe snazší. | 8 | Elfové jsou bytostí krásy a umění. Vyber jedno umění, kterému se věnuješ, a přehoď si charisma (počítej vyšší).    |



### Ork (1k8)

- |   |  |
|---|--|
| <p>1 Pokud máš vyšší charisma než odolnost, vyměň je mezi sebou. Pokud ne, ignoruj tuto položku a házej dál.</p> <p>2 Pokud máš vyšší inteligenci než sílu, vyměň je mezi sebou. Pokud ne, ignoruj tuto položku a házej dál.</p> <p>3 Vrozená zuřivost. Pod polovinou životů hážeš v boji na poškození 2x a počítáš vyšší.</p> <p>4 Nezlomná vůle přežít. Při záchraně proti smrti hážeš dvakrát a počítáš vyšší.</p> | <p>5 Máš respekt divoké zvěře +1 k jejich reakci. Začínáš hru s vlkem (2k8 životů, +2 útok, 1k4+1 poškození, záchrana 16)</p> <p>6 V orkské civilizaci je síla autoritou. Kdykoli ti s těžkou obouruční zbraní padne 1 na poškození, ignoruj ji a házej znovu.</p> <p>7 Pitím krve poražených nepřátel získáváš přízeň předků pro boje budoucí. +2 k příštímu útoku.</p> <p>8 +3 k záchraně proti magii, pokud na sebe naneseš klanové válečné malování. Nelze použít se zbrojí.</p> |
|---|--|



### Goblin (1k10)

- |   |          |
|---|----------|
| <p>1-3 Pokud máš vyšší charisma než obratnost, vyměň je mezi sebou. Pokud ne, ignoruj</p> | <p>7</p> |
|---|----------|

	tuto položku a házej dál.		
4	Goblini pochází z hlubin. Vidíš ve tmě, ale přímé denní světlo tě oslňuje (-1 útok).	8	Kdykoli ti s prakem nebo nožem padne 1 na poškození, ignoruj ji a házej znovu.
5	Goblini musí často žít jako žebráci nebo mrchožrouti. Dokážeš se živit kůrou, kořínky, kostmi apod. Poloviční spotřeba zásob a +2 záchrana proti jedům a nemocem.	9	Gobliní férovka. Máš +1 k útoku, pokud na tvůj cíl v tomto kole už někdo útočil.
6	V hlubinách se o tobě proslýchá něco legendárního. Mezi dobrodružstvími se k tobě vždy přidá 1k3 goblinů na nulté úrovni (1k4ž, útok 0, záchrana 16)	10	<b>Bledý alfa goblin. Vysoký jako člověk. Přehod' si všechny vlastnosti a počítej vyšší hod. Pokud ti tato možnost padla ignoruj všechny ostatní.</b>



### Gnóm (1k10)

1	Pokud máš vyšší sílu než charisma, vyměň je mezi sebou. Pokud ne, ignoruj tuto položku a házej dál.	6	
2	Po přežití kritického zásahu se na několik minut instinktivně zneviditelníš.	7	Dokážeš mluvit s drobnými savci (veverky, krysy, lišky...).
3		8	Záchranu proti nevolnosti hážeš až u třetího lektvaru, namísto druhého.
4	dar po rodičích (viz tabulka)	9	
5	náhodné tři lektvary do začátku	10	

