

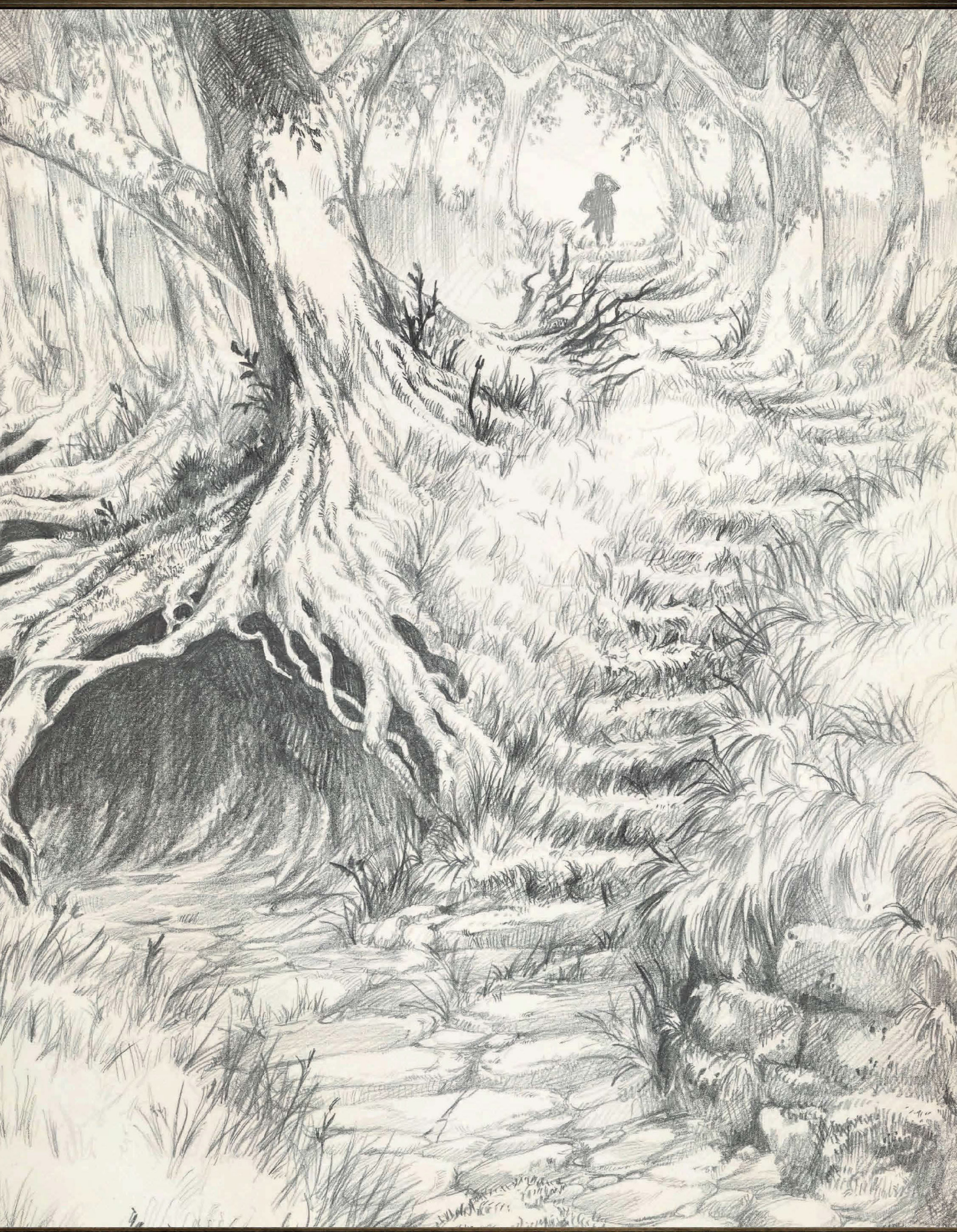
5e

DOBRODRUŽSTVÍ VE STŘEDOZEMI

PRŮVOCE HROU

Vše, co hráč potřebuje, k vytvoření příběhových postav
pro nejznámější fantasy svět

- autoři -



- OBSAH -

- OBSAH -

předmluva

Podobně jako pro mnohé hráče i pro mě byla Středozem nádherná součástí mého života téměř od nepaměti. Je to stěžejní součástí našeho společného dědictví a významně ovlivnila vývoj her, které milujeme. Přinést nejznámější fantasy svět do nejpobulárnější hry na hrdiny bylo pro celý náš tým ohromně vzrušující a obrovská výsada.

Když jsme začali s plánováním našeho přístupu, uvědomili jsme si, že tato hra by měla být o *vašich* dobrodružstvích ve Středozemi. Každý má svůj vlastní výklad tohoto neuvěřitelně bohatého světa, a to je něco, co by mělo být oslaveno! Potřebovali jsme zaujmout přístup „Ano a“ – díky němu můžete zakusit klíčový zážitek Středozemě získaný přímo od zdroje a současně vám umožňuje přizpůsobit si svou hru k obrazu svému.

Otevřená licence nám naštěstí dává perfektní způsob, jak uplatnit tento přístup. My vám dodáme složky Středozemě a vy si můžete přidat prvky z celé škály již existujících zdrojů. Pokud váš názor na Středozem zahrnuje kouzelnického učně metajícího kouzla, žádný problém – přidejte si kouzelnické povolání z hlavních OGL produktů. Podíváte-li se dostatečně pozorně, jsem si jistý, že někde najdete i odbornost pro surfování na štítu!



Tak jako na všech úkolech zahrnujících draha, i na tomto projektu se podílelo mnoho talentovaných lidí, kterým bych chtěl zvláště poděkovat. Francescovi Nepitellovi a Marcovi Maggimu, našim neochvějným společníkům a návrhářům při našem prvním vpádu do tvorby her o Středozemi, hře na hrdiny Jeden prsten. Garovi, Kenovi, Paulovi, TSovi, Waltovi a zbytku týmu Cubicle 7 za jejich skvělou práci a podporu na tomto fantastickém projektu a obzvlášť Jonovi Hodgsonovi, našemu úžasnému tvůrčímu řediteli, který odhalil vášně pro psaní anglosaské poezie z pohledu trpaslíka. Díky vám všem!

Takže si najděte statnou hůl, sbalte si druhou snídani a připravte se na cestu. Hodně štěstí na vašich dobrodružstvích, a pamatujte:

„Je to nebezpečný podnik, Frodo, vykročit ze dveří,“ říkával. „Stoupneš do Cesty, a když nestojíš pevně, nevíš, kam tě může strhnout. Uvědomuješ si, že tohle je právě ta stezka, která vede Temným hvozdem, a kdybys ji nechal, dovede tě k Osamělé hoře nebo ještě dál a do horších končin?“

Dominic McDowall
generální ředitel Cubicle 7 Entertainment



divočina

Příteli, kéž bych tě dokázal přesvědčit, abys sem přišel a viděl na vlastní oči, že čeho jsme společně dosáhli, nebylo promarněno zahálkou. Od zabití draha a osvobození Osamělé hory jsme udělali mnoho dobrého. Nádhera našich prací zdaleka předčí Thorinovy nejtvětší sny o tom, co bychom mohli dokázat, když jsme plánovali naše malé dobrodružství.

Když si pomyslím, že je to už skoro pět let! Možná si myslíš, že jsme si tě tehdy moc nevážili. Teď se mi strašně moc stýská po našich společných dnech a klidně bych se vzdal svého poklidného života za ně jaké nebezpečné dobrodružství. Docela udivuji, já vím, ale mám pocit, že spaní pod hvězdami s mečem po boku by uklidnilo mou neklidnou mysl.

Nevíím přesně, co mě trápí, ale mé srdce tě zce tíží neklid. Smakovo pustošení bylo přemoženo, nekromant byl vyhnán ze své lesní pevnosti a po Bitvě pěti armád se skřeti bojí o pustit své horské državy. Máme pádné důvody se těšit na novou éru prosperity!

Ale něco je špatně. Ne jsem jediný, kdo to vnímá. Stín, cítěný, ale neviděný. Přítomnost beze jmenné hrozby, která brání lidu se plně radovat v naději a důvěře, která má přijít po návratu světla.

Nesmysl? Možná. Konec konců jsem starý trpaslík a těch, co mi naslouchají, je jen hrstka. Za každý hlas, který se odváží šepat varovná slova, je nespočet od povědí, že naše nedávná vítězství nám do přála úlevu. I přes můj dotírání cítím neklid, jsem obecně s pokojem jený.

Nejdražší Bilbo, hluboko uvnitř mám pocit, že bychom měli zůstat bdělí a varovat ostatní před nebezpečím, abychom si gratulovali. Zdá se, že všichni kolem nás jsou místo toho zahleděni do sebe, do svých vlastních zájmů a domácího dění. Brzy o těchto záležitostech budu jednat s Gandalfem a možná tě při jdu navštívit na tvém laskavém Západě.

Dopis od Balina, syna Fundinova, pro ctihodného pána Bilba Pytlíka



- Divočina -

*Dům za mnou, svět přede mnou,
mnohé cesty po něm jdou*

Je rok 2946 Třetího věku a země na východ od Mlžných hor jsou v pohybu. Od v mracích zahalených vrcholů nad Vysokým průsmykem po šero Temného hvozdu zamořeného pavouky jsou znovu vyšlapávané dávno zpustlé cesty. Zaneprázdnění obchodníci nosí své zboží na nové trhy, poslové přináší poselství z cizích říší a králové vysílají ozbrojence, aby rozšířili svůj vliv a právní řád. Někteří říkají, že začal nový věk svobody, čas na dobrodružství a velké skutky, jimiž lze znovu získat slávu ztracenou v dlouhých staletích útlaku a úpadku.

Ale dobrodružství není úplně to, za čím by lidé šli a co by hledali. Dobrodružství jsou nebezpečná a vzácně končí dobře. I když je pravda, že hrstka statečných jednotlivců vyráží na cestu, aby se vyznamenala ve světě, jiným se zdá, že si dobrodružství volí je, jako by to byla cesta, kterou by byli předurčeni kráčet. Jsou to nepokojní válečníci, zvědaví učenci a tuláci, kteří neustále touží hledat ztracené nebo zkoumat zapomenuté. Proští obyvatelé jim říkají dobrodruzi, a když se úspěšně vrátí, říkají jim hrdinové. Ale pokud selžou, nikdo si ani nevzpomene na jejich jména...

V *Dobrodružstvích ve Středozemi* se vžijete do role hrdinů Středozemě. Budete cestovat zemí, odkrývat její tajemství, podílet se na odvíjející se historii a setkávat se s jejími obyvateli a legendami. Zatímco se do zemí svobodných národů opět plíží Stín, budete odhalovat náznaky toho, co se děje, a máte příležitost hrát roli v boji proti Nepříteli.

Prostředí

Dobrodružství ve Středozemi jsou zasazena do období mezi závěrečnými událostmi, o nichž se vypráví v *Hobitovi*, a vyvrcholením strašlivého boje popsaného na stránkách *Pána prstenu* – Soumrak Třetího věku.

Tato doba zahrnuje více než sedmdesát let. Začíná, když hobit Bilbo najde Vládnoucí prsten a nachází svůj konec o mnoho desetiletí později závěrečnou konfrontací mezi svobodnými

národy a Temným pánem Sauronem a zničením Prstenu. Je to vzrušující doba, jež nabízí spoustu příležitostí pro dobrodružství v zemi, která je svědkem konce jedné éry.

V tomto svazku hra představuje nebezpečné země souhrnně známé jako Divočina a pokrývá období bezprostředně po dobrodružstvích hobita Bilba a jeho společníků. Tento kraj představuje vynikající výchozí bod pro hráče, kteří vstupují do Středozemě poprvé, a nedávne události ho postavily do popředí dějin. Tato příručka uvádí základní pravidla hry a zcela ti vystačí na mnoho hodin dobrodružství ve Středozemi.

Daleko za Mlžnými horami

... věděl, jak ve Velké divočině vzrostlo a rozbujelo se zlo a nebezpečí, jakmile draci vyhnali z kraje lidi a skřetové se po bitvě v morijských dolech potají rozlezli široko daleko.

Země táhnoucí se od Mlžných hor až k Bystré řece je známá jako Divočina. Je mnoho dobrých důvodů pro tak zlověstné jméno. Nejen že tento kraj kdysi hostil dračí doupě, ale jeho větší část zabírá Temný hvozď, domov obřích pavouků, skřetů a jiných nebezpečných tvorů.

Nicméně v posledních letech se Divočina výrazně změnila. Šmak, drak z Ereboru, zhoubá Severního světa, byl zabit a Nekromant byl vyhnán ze své pevnosti na jihu Temného hvozdu. Mnoho hrdých národů kultivuje své ztracené državy: na severu se tyčí Osamělá hora, osamocený vrchol, v němž se rozkládá podzemní pevnost trpaslíků z Durinova rodu; v údolí po ní stojí Dol, město Severanů nově přestavěné z jeho troskek, poblíž obchodního města Esgaroth na Dlouhém jezeře; ve skrytých síních vyhloubených pod severním výběžkem Temného hvozdu znovu úřadují vojska krále Thranduila, vládce lesních elfů; poblíž Skalnatého brodu na řece Anduině stráží Meddědovci, lidé pod vedením kožoměnce Medděda; zatímco na jihu podél Velké řeky se množí Lesní lidé.

Vzdálené země

Západně od Divočiny, mezi Mlžnými horami a Mořem, je kraj Eriador. Pustý a převážně opuštěný. Eriador byl zemí velkých království, ale ta jsou již dlouho pryč, zničena Nepřítelem v dávných dobách. Ale stále existuje několik skrytých útočišť, jako je údolí Roklinky a Šedé

přístavy na pobřeží, kde elfové vzpomínají na zašlou slávu severu. Vzpomínky smrtelníků jsou samozřejmě mnohem kratší – hobiti a několik lidí, kteří stále bydlí v této zemi, si málokdy vzpomínají na ztracená království a neví, že tajemní Dúnadani, kteří je chrání před duchy a trolly, jsou ve skutečnosti potomci těchto númenorských králů.

Na Jihu protéká Velká řeka zeměmi Rohan a Gondor. Předci rohanských Pánů koní sídlili kdysi dávno v Divočině a jsou vzdálenými příbuznými lidu Severu, ale nyní bydlí na vlnitých pastvinách jižně. Jsou blízkými spojenci gondorského národa, největšího z přeživších lidských království v ubývajících letech Třetího věku.

A Gondor je stále ve střehu, protože na jeho hranicích je země Mordor, kde se snoubí šero se šerem...

Rok 2946 Třetího věku

Před pěti lety, v roce 2941 Třetího věku při odplatě elfů a Mužů ze Západu otřásla kořeny

Ereboru, Osamělé hory, nelítostná bitva. Skřeti, divocí vlci, lidé, trpaslíci a elfové se střetli pod oblohou potemnělou obřimi netopyry. Jejich nenávisť poháněly dávné spory. Toho dne bylo vykonáno mnoho slovných činů a někteří hrdinové triumfovali, zatímco jiní padli. Nakonec si svobodné národy Severu připsali drtivé vítězství.

Následkem této bitvy, již se od té doby říká Bitva pěti mečů, se zrodilo nové spojenectví. Vlastně nebyť Bolgovy invazní armády, která shromáždila svobodné národy pod jedinou zástavu, dlouhé roky malicherných nedorozumění by se rozhořely v otevřenou válku. Duše elfů, lidí a trpaslíků byly zahořklé a nešťastné houstnoucí temnotou Temného hvozdu a vsudy přítomnou hrozbou velkého draka z Ereboru.

Každá komunita začala podezřívát své sousedy a omezila svá jednání na skrovné obchody. Když bitevní vřava ustoupila, přeživší svobodné národy na sebe opět pohlédly s otevřeným srdcem.



Svobodné národy Severu

Když hrozba draka Šmaka pominula a byly vymýceny dvě třetiny skřetích válečníků ze Severu, obyvatelé severních oblastí Divočiny mají konečně možnost se těšit na vzkvétající budoucnost. Ale pět let po drakově skonu je mír za hranicí Divočiny stále křehký. Je třeba se o něj starat a pečovat, zejména o ty, kteří přebývají v nejtemnějších koutech.

Bardovci

Lučičtí Bard z rodu Girionova - drakobijce, střelec černého šípů - byl korunován králem Dolu, když úspěšně uplatnil nárok na své království. Před pěti lety vedl své vyvolené na sever a nechal za sebou trosky Jezerního města. Válečníci a řemeslníci z Dlouhého jezera přišli obnovit Dol a farmáři ze země na jihu a západě zorali pole. Tam, kde se kdysi rozkládala Šmakova poušť v zlověstném tichu, stromy brzy znovu začaly plodit ovoce a ptáci zpívat. Mnoho žádoucí pomoci přišlo od krále Dáina z Ereboru a od krále Thranduila z Lesní říše.

Oba vládci si pamatují a ctí Bardovu roli na jejich současném štěstí a jeho velkorysost po Bitvě pěti armád.

Počet Bardových spojenců neustále stoupal, jak se stále více lidí shromažďovalo v údolí pod Horou a uznávalo jeho udatnost a právo platný královský majestát. Obyvatelé Dolu se nyní nazývají bardovci a stává se z nich mocný národ. Konečně se cítí bezpečně před přímými hrozbami, daří se jim a jsou dobře vyzbrojeni. S králem, který svou odvahou možná brzy sjednotí rozptýlené osady podél Bystré řeky do širšího království lidí.

Elfové z Temného hvozdu

Král elfů Thranduil sedí na svém trůnu z vyřezávaného dřeva. Je vládcem říše od konce předešlého věku světa. Je princem urozeného rodu a přežil kruté války, které měly nesmírný dopad na jeho osobnost a vzhled. Již dávno dal na neblahé tušení ve svém srdci, opustil světlo hvězd a vybudoval silnou pevnost pod zemí k ochraně svého lidu.

Dol

Dol byl po dlouhé vládě draka zpustlý, ale jeho obnova byla ohromující. Bard dokončil opravy zničeného města za čtyři roky a zbudoval při tom skutečnou ekonomickou sílu. Tomuto růstu pomohla Dolu jeho pozice brány o Ereboru, ale neměli bychom podceňovat ani prozíravost Bardovců. Obzvláště legendární je Kratochvilný trh – jeho složité, krásné a úchvatné výrobky lákají kupce z celého Severu, a někdy i mimo něj.



Lesní říše

Oblast Temného hvozdu severně od Lesní řeky si nárokuje král elfů. I když král Thranduil žije ve své podzemní pevnosti – Síních krále elfů – mnozí jeho poddaní žijí v domech a chatrčích na povrchu, nebo vysoko ve větvích stromů. Tato obydlí se nachází v korunách prastarých dubů a buků podél řeky, která teče z Šedých hor na severu do Dlouhých močálů na východě.



Velká Thranduilova síň leží pod zemí, vyhloubená na severních hranicích Temného hvozdu. Ačkoliv se může zdát podivné, že se takto rozhodl pán vládnoucí lidu, který tak miluje šumění listů, ve skutečnosti to není tak zvláštní pro toho, kdo bojoval proti silám temnoty nesčetná století a často dokázal najít úkryt před Nepřítelem jen v utajení a odlehlosti.

I když v obležení, lesní elfové byli přesto schopni najít na povrchu útěchu: někteří žijí v domech a chatrčích hluboko v lese nebo vysoko mezi větvemi nejvyšších buků, kde jsou neviditelní očím smrtelníků, které neumí rozlišit jejich příbytky od okolí. Těch několik málo hostů, kteří vstupují do bran Thranduilova paláce na pozvání elfího krále, si myslí, že sestoupí do chladné kamenné jeskyně, a jsou překvapeni, že tato pevnost se nepodobá žádné pevnosti postavené lidmi, nebo dokonce trpaslíky. Její chodby se kroutí a opakují; její síně jsou vzdušné, se sloupy vytesanými z prahorního kamene a tmou zahánjí jasné lampy a červené pochodně. Jakmile její obyvatelé odloží luky a kopí podél čalouněných stěn, berou do rukou harfy a chystají se zpívat. Ale nechť

se vetřelci mají na pozoru: elfové z Temného hvozdu jsou k nepřítelům krutí stejnou měrou, jako jsou laskaví k přátelům.

Temný hvozď

Mnozí ho popisují jako „největší z hvozďů Severního světa“. Temný hvozď je jako lesní moře. Měří více než 400 mil od severu k jihu a 200 mil od východu na západ, kde kříží jeho šířku Stará cesta hvozďem. Rozkládá se v samém středu Divočiny a jeho přítomnost po staletí formovala historii kraje. Nikdo přesně neví, co se skrývá za jeho hranicemi, protože ho nikdy nikdo důkladně neprozkoumal.



Jezerní lidé

Město Esgaroth leží na Dlouhém jezeře. Jeho předchůdce byl z většiny zničen drakem Šmakem v jeho smrtelných křečích. Esgaroth je město kupců a zlodějů, obchodníků a žoldáků. Jsou blízkými spojenci elfů z Temného hvozdu a příbuzní Bardovců. Jezerní lidé jsou ambiciózní a mazaní a stále číhají na příležitost. Jak roste obchod v Divočině, Esgaroth se stává křižovatkou a tržištěm severu.

Obyvatelé Esgarothu jsou praktičtí, podezřívaví lidé. Ať se ostatní nechají zviklat písněmi, prorocstvími nebo sny o slávě – Jezerní lidé vědí, že náhoda a dračí oheň mohou zmařit i ty nejvznešenější plány a že v Divočině je jen málo bezpečných míst. Dobré časy se mohou rychle změnit ve zlé, takže chtějí naplno využít krátkého období naděje a světla Severu, než znovu přijde tma.

Mnohá dobrodružství začínají v přístavních hospodách a zprostředkovatelnách práce Jezerního města; ostatně, mnohá končí v uličkách města nebo plovoucí obličejem dolů.

Jezerní město

Esgaroth je svobodné město, které řídí Mistr volený starými a moudrými. Postavené je na západním pobřeží Dlouhého jezera jen na pilířích vyrobených z odolných kmenů. Jezerní město je rušné centrum obchodu. Na vyhlášku krále Barda žádající o pomoc s přestavbou severu dorazili mnozí odvážní jedinci. Někteří přišli kvůli širšímu dobru, někteří kvůli pokladu a někteří kvůli slávě. Bez ohledu na motivaci sehraji svou úlohu všichni, jak se blíží věk lidí.

Lesní lidé z Divočiny

Lesní lidé z Divočiny jsou Severané, kteří sídlí v zemích na jih od Starého brodu až po Kosatcová pole, mezi Mlznými horami a jihozápadními výběžky Temného hvozdu. Je to statečný národ. Skládá se z mnoha rodin a větších klanů, ale hodně ho zmenšily mnohé války, které otřásaly Středozemí. O jeho houževnatosti svědčí, že překonal každou těžkost, které čelil, dokonce se naučil, jak přežít ve stínu pevnosti samotného Nepřítele: obávané věže Nekromanta.

Země Lesních lidí

Lesní lidé z Divočiny žijí v údolích podél Velké řeky a západního okraje Temného hvozdu. Nemají žádného krále a jsou rozděleni do několika domů – skupin klanů nebo příbuzných rodin, které spolu bydlí v jednom velkém sále. V každém domě vládne jeho rada starších. Čtyři hlavní domy Lesních lidí jsou Horská síň, Lesní město, Lesní síň a Rhosgobel.

Horská síň je hlavní osada Lesních lidí na západní straně Velké řeky. Skrývá se v úzkém údolí východně od Mlžných hor a je chráněna divokou řekou, která se kolem osady stáčí – jedinou cestou dovnitř je snadno hlídána polní cesta. Horská síň je známá svými doly a mnozí její obyvatelé jsou zapojeni do nebezpečného úkolu najít měď, cín a železo, kterých si cení národy napříč Divočinou.

Lesní město leží čtyřicet mil jižně od Lesní síně. Jedná se o menší osadu, která se nachází na mýtině mezi stromy, kde teče lesní potok na západ. Několik usedlostí obklopuje starobylý velký dům, domov legendární lampy Balthi, jíž se připisují podivuhodné léčivé účinky. V domě Lesní město, jehož hrdá historie sahá více než devět set let do minulosti, jsou nejprominentnější rodiny Lesních lidí a jeho rada starších se dává za vzor ve všech lidových sporech. Mezi jeho válečníky a náčelníky bylo mnoho vyvolených vojevůdců.

Lesní síň leží padesát mil jižně o Staré cesty hvozdem, na široké mýtině vykáčené mnoha generacemi drvoštěpů Lesních lidí. Je to největší komunita lidí, se kterou se dá setkat v divokém lese. Je to vesnice chráněná velmi vysokým živým plotem a tlustou palisádou u řeky tekoucí na jih od hor v Temném hvozdu. Samotná síň je velkolepá, se složitými řezbářskými pracemi zdobícími každý dřevěný povrch, a každá vypráví jiný příběh Lesních lidí.

Rhosgobel vyrostl kolem domova Radagasta Ěněděho, na jihozápadním okraji Temného hvozdu pouhých sto mil severně od obávaného Dol Gulduru. Jeho název („Ěnědě seno“) je odvozeno od vysokého trnitého živého plotu, který odděluje prostor od blízkého lesa.





Silnou stránkou Lesních lidí je jejich jednota. Všichni z nich cítí mezi sebou neotřesitelné příbuzenské pouto, třebaže mohou být roztroušeni ve svých usedlostech, městečkách, na západních hranicích hvozdu nebo na opačné straně Velké řeky či na úpatí hor. Často se schází, aby oslavili sezónní festivaly, svatby a pohřby, aby utvořili lovecké skupiny pro sehnání potravy, nebo aby v čase nesnází sestavili armádu.

Po mnoho let Lesním lidem pomáhal čaroděj Radegast Hnědý. Ochránce zvířat Radagast dal pokyn ptákům a ostatním tvorům, aby dohlíželi na domovy Lesních lidí a v případě nebezpečí je varovali. Lesní lidé k němu často chodili pro radu do jeho sídla a vyhledávali ho v oploceném Rhosgobelu.

Meddědovci

Během roků, které následovaly po osvobození Osamělé hory, se kozoměncem Medděd stal velkým náčelníkem, shromáždil pod své velení mnoho lidí ze široka daleka, přičemž začal s osamělými lovci a bojovníky přivyklými drsnému životu v divočině.

Nyní, pod Meddědovým vedením, Meddědovci všichni uznávají jako statečný a věrný lid, zapřísáhlý bojovat se Stínem a jeho poskoky. (Když nejdou v Meddědových stopách, jsou z nich včelaři a pekaři medovníků!)

Nikdo neví, proč se Medděd, osamělý lovec skřetů a divokých vlků, rozhodl vítat cizince ve své síni. Rozhodl se náhle, po Bitvě pěti armád a smrti Thorina Pavézy.

Skalnatý brod

Tato velká skála vystupuje z horního toku řeky Anduiny, severně od Starého brodu. Skalnatý brod je užitečný a majestátný mezník, ale není to snadné místo pro přechod. Ačkoliv s východním břehem Velké řeky je Skalnatý brod propojen kamenitým brodem, k západnímu břehu nevede žádná taková pomoc.

Dnes meddědovci vládnu panství, které zahrnuje Skalnatý brod, Starý Brod a Vysoký průsmyk a okolní území. Dali si za povinnost dohlížet na průsmyky a brody na svém území, vybírat poplatky od těch, kdo chtějí projít s jejich doprovodem, a zabráňovat v průchodu všemožným zlovolným tvorům.

Země Meddědovců

Meddědovo území se rozkládá podél obou stran řeky Anduiny poblíž Skalnatého brodu. Jeho stoupenci mají tendenci žít v blízkosti svého vůdce v usedlostech a malých opevněných osadách podél okraje Temného hvozdu mezi Starou cestou hvozdem a Bránou do hvozdu. Návštěva síně kožoměnců ale není vždy příjemným zážitkem a většina návštěvníků oejde bez audience. Medděd požaduje, aby jeho stoupenci udržovali pěšiny a cesty otevřené a bezpečné, včetně Vysokého průsmyku – jedné z mála relativně bezpečných tras přes Mlžné hory.

Trpaslíci z Osamělé hory

Když Thorin Pavéza zemřel během Bitvy pěti armád, jeho blízký příbuzný Dáin Železná noha z Železných hor se ujal vedení Durinova lidu. Hned od začátku se ukázalo, že Dáin, bitvami zocelený válečník, je moudrý král, když štědře rozdělil drakov poklad mezi ty, kteří na něm měli spravedlivý podíl.

Za jeho vlády Erebor vzkvétal, udržoval dobré vztahy se sousedními říšemi a velkolepost Království pod Horou překonala Thorinovy sny: obrovská podzemní pevnost, vykopaná po vzoru trpaslíků, kteří se jako první probudili ve Středozemi, je nejvíce prosperující aktivní trpasličí kolonií v Severním světě.

Trpasličí řemeslníci pracují ve městě Dol. Bard oceňuje práci měchů v kovárnách pod horou a Bránou Ereboru přichází a odchází obchodníci, aby přinášeli produkty šikovné trpasličí práce do vzdálených zemí.

Říká se, že hluboké komnaty trpasličího města zdobí nesčetné poklady v hodnotě převyšující

jakékoliv moderní ruční práce. Pár vyslanců, kterým bylo dovoleno navštívit královské síně, mluví o dívech podzemního paláce, ale hlavně o tom, co teď odpočívá na nehybných prsou Thorina Pavézy: legendární Arcikámen, Srdce Hory.

Erebor

Osamělá hora se vrátila z dračího doupěte zpět k dračí pevnosti pod stabilní vládou krále Dáina. Cestující přicházející do Ereboru brzy ohromí grandiózní velikostí svých síní a pohádkovým bohatstvím svých chodeb. Při návštěvě Ereboru je projevem slušnosti přinést jako dárek malý kousek mramoru – poctu pro rekonstrukci po smrti Šmaka.



Svobodné národy Eriadoru

Eriador zpustošila válka a mor a teď je to bezútesná ruina, kde zbývá pár národů. Avšak ti, kteří zde stále bydlí, žijí pod ochranou Dúnadanů, Hraníčářů ze Severu, a to znamená, že Kraj a Hůrka jsou blaženě bezpečné a klidné. Příběhy o Bilbových dobrodružstvích za hranicemi volné přírody, spolu s rostoucím počtem trpaslíků cestujících na východ zpět do své vlasti v Eriadoru, znamená větší provoz mezi Eriadorem a Divočinou, než kdy byl za dlouhá léta.

Dúnadani

Hraníčáři jsou Dúnadani, Muži ze Západu – potomci númenorského lidu. Jejich předkové založili království Arnor na Severu a Gondor na Jihu a porazili Saurona ve Válce Posledního spojenectví, přičemž mu odebrali Vládnoucí prsten. Časem Sauronův hlavní pobočník, Černokněžný král Angmaru, způsobil zničení Severního království a pokusil se Dúnadany vyhladit, ale přežili. Stali se z nich Hraníčáři, tajnůstkářský národ, poutníci a strážci. Stráží země jako Hůrka a Kraj před nebezpečím a nevděčně plní dávné přísahy. Hraníčáři cestují

široko daleko. V následujících letech se vůdce Hraníčářů Aragorn, syn Arathornův, vydá na svou velkou výpravu. Přejde Mlžné hory do Divočiny a prozkoumá místní země křížem krážem, než se vydá na jih sloužit armádám Rohanu a Gondoru. Půjde v přestrojení a nepůjde sám.

Lidé z Hůrky

Hůrka leží na křižovatce cest z východu na západ a ze severu na jih, takže zprávy o širém světě přichází do šenku *U Skákavého poníka* rychle. I když většina Hůreckých se drží doma, jsou rozumní a pevní a rozhodně nemají v úmyslu uhánět za dobrodružstvím, pár jedinců, kteří jdou hledat své štěstí, se najde. Často Hůrkou prochází trpaslíci na své cestě ze síní v Ered Luinu do svého nového království v Ereboru a tito trpaslíci mluví o nové příležitosti v Divočině. Nyní, když Meddėdovci zajišťují Vysoký průsmyk, se hrabivé pohledy hůreckých kupců a obchodníků upínají na východ, přes Mlžné hory.

Hůrečtí nedají na povídačky o duších či trolech, dracích a skřetech. Nevědí, jak jsou chránění – ale v jejich kostech je stará síla a odvaha. Hůrka je stará jako kopce a předkové

Hraníčáři

Hraníčáři ze Severu jsou poslední pozůstatky zaniklého Arnoru. Ti, které chrání, si na ně téměř nepamatují. Hraníčáři ze Severu mají za úkol dohlížet na obě temná místa v Eriadoru i ta místa, kde ještě nějaké světlo zbývá. Je to nevděčná práce – většina z těch, kteří se těší ochraně Hraníčářů ze Severu, o nich a jejich účelu ví jen velmi málo. Jsou to záhadné, tajemné a osamělé postavy, které netráví moc času s ostatními svobodnými národy. Většina jim a jejich účelu nedůvěřuje.



Húreckých přežili nespočet válek a katastrof. Kdo dokáže říct, jaká je čeká budoucnost?

Hostinec, spravedliví a odporní

V srdci Húrky stojí původní hostinec U Skákavého poníka, kde se křižují cesty a kde lze nalézt dobrodružství. Přes jeho práh chodí všechny druhy lidí, spravedliví i odporní. Húrečtí jsou dostatečně chytrí, aby se nepletli do záležitostí cizinců, ke spokojenosti jim stačí, že z nich mají zisk. U Skákavého poníka je živé, bujaré ztělesnění názoru Húreckých, které poskytuje občerstvení a ubytování všem. Pouhý den cesty od Húrky leží Opuštěný hostinec – opuštěná a zničená hospoda, který stojí jako svědectví o naprosté divokosti krajiny, která obklopuje Húrku ze všech směrů.

Hobiti z Kraje

Zabití draka Šmaka a úbytek síly skřetů měl hluboký efekt i mimo Mlžné hory. Na Západ došly zvěsti o nové prosperitě národů žijících v Severním světě. Ale i když horské průsmyky



nejsou tak nebezpečné jako dříve, Divočina je stále Divočina a pro hobity žijící ve svých vzdálených a pohodlných norách je každý náznak nepohodlí či nebezpečí dobrý důvod zůstat doma a zapomenout na trpasličí zlato a dračí poklady!

Ale v mnoha mladých hobitech se skrývá dobrodružná stránka, touha vidět svět a potkat ostatní národy. Příběhy o odvážných skutcích a dobrodružství někdy mohou u jistých hobitů překonat přirozený odpor k impulzivnímu chování a vyšlou je na Cestu vidět hory a elfy.

Ale kdo ví, kde je těm nešťastníkům konec? Překročili vůbec hranice Kraje, než je hobiti selský rozum otočil zpět, nebo se jim podařilo projít Velkou východní cestou do horských průsmyků?

Kraj

Kraj je jemná, mírumilovná země, bezděčně chráněná před okolním světem. Jeho obyvatelé nesnáší změnu a celkově se vyhýbají vzrušení. Užívají si svůj klid, venkovský život a vlnitá pole. Mírné zelené kopečky Kraje jsou ideálním místem k prožití takové venkovské idylly. V Kraji se toho děje velmi málo: cizinci nejsou vítáni a kdokoliv z velkých národů, kdo tudy prochází, je vždy podezřelý. Dobrodruzi se tu v rámci hranic rozhodně vědomě netolerují.

Svobodné národy Jihu

Pokud Divočina vstoupila po porážce draka do doby obnovy a Eriador již dávno upadl do zkázy, pak jižní země je mezi nimi na ostří nože. Království Rohan a Gondor jsou obě hrdá a silná, i když obě jsou v současnosti na ústupu. V Rohanu krutý a chamtivý král zasévá rozpor mezi své maršály. Pokud jde o Gondor, poslední království zmizelého Númenoru strávilo posledních tisíc let bojem s Nepřítelem a odrážením dlouhé prohry. A zatímco Nekromant byl v Divočině možná poražen, zvědové na hranicích s Mordorem přináší zprávy o rostoucí síle v této ponuré zemi. V těchto neklidných dobách mnozí hrdinové a dobrodruzi Jihu hledají v Divočině naději a spojení.

Muži z Gondoru

Válečníci a rytíři Gondoru se po mnoho staletí drželi pevně proti Stínu v Mordoru. Hodně trpěli; z jejich tří velkých měst je Osgiliath v troskách a z Minas Ithil se stala Minas Morgul, město mrtvých. Jen Minas Tirith, Strážní věž, se drží. Gondorští jsou velcí stavitelé a kame-

Minas Tirith

Minas Tirith stála po tisíce let jako maják pro svobodné národy Středozemě. Město bylo postaveno stupňovitě na okraji Bílých hor, na prahorní skále hory Mindolluina, a obeháno velkými hradbami. Minas Tirith, známá svými velkými bránami, dlouho dohlížela na země Mordoru.

Nyní Bílé město září jen v nejjasnějším světle letního dne. Z Věže slunce se stala Strážní věž. Bílý strom již nekvete. Ulice jsou poloprázdné a mnoho bohatých budov chátrá. Království vládou správcové, neboť král neusedl na gondorský trůn téměř devět set let. Toto jsou soumravná léta Gondoru.

níci a kdysi se vyrovnali trpaslíkům, i když hodně z jejich dávného řemesla bylo ztraceno. Jsou to také velcí válečníci a vojáci, jež stráží přechody přes Řeku před skřety a ostatními

Rohanské pláně

Jižně od Mlžných hor leží rozlehlá pole vlnitých pastvin, kde se stále rozeznávají rohy vzdáleného severu v bitvě s duněním kopyt. Tam bydlí Rohirové, Páni koní Rohanu. Ve svém vlastním jazyce si říkají Eorlovci a svou zem nazývají Jízdmarka. Po celou historii, co lidé počítají čas, bydleli Rohirové na rohanských pláních, ale jejich rodoví nepřátelé, Vrchovcí, tvrdí, že země je jejich a že jim byla dávno odcizena.



služebníky Stínu. Smrt draka a porážka Nekromanta ještě zvýšila naděje v Gondoru, že Stín slábně, ale starší kapitáni a mudrci vědí své. Velká válka proti Nepříteli teprve přijde a Gondor bude v čele konfliktu. Teď je čas pro mladé gondorské bojovníky ostřit své meče i dovednosti v rámci přípravy na tu poslední bitvu.

Rohanští jezdcí

Rohirové jsou vzdálení příbuzní Meddědovců a ostatních národů Severu, ale dávno následovali Mladého Eorla do války na jihu. Jsou Páni koní, narozeni v sedle a žádný houf skřetů nevydrží zteč Jezdců. Jejich země leží na západním břehu Anduiny, na travnatých pláních, které se táhnou od řeky k lesu Fangorn. Sřeží Rohanskou bránu, která vede kolem hor do Eriadoru.

I když je tomu mnoho let, co se nějací Jezdcí vrátili do svých rodných zemí v údolích Anduiny, smrt draka – nemluvě o problémech v Jízdmarce – může podnítit některé Rohanské, aby ještě jednou zkusili své štěstí na severu.

Stín

Nejtemnější legendy všech národů žijících v Severozápadní Středozemi mluví o zlé síle, odvěkém Nepříteli, jehož největším přáním je pokrýt všechny země temnotou. Tento Stín, starší než se dá dohledat, měl mnoho podob, vždy ve snaze dobýt a zahubit vše, co mu odporovalo. Utrpěl mnoho porážek z rukou udatných králů a samotných Sil světa, jen aby zase povstal v novém hávu.

Téměř před dvěma tisíci lety tento Stín vstoupil do Velkého zeleného hvozdu, lesa Divočiny. Potají se vetřel na holý kopec na jihu a postavil Dol Guldur, Černokněžnický kopec. Odtud pod převisy hvozdu šířil temnotu a pomalu ho měnil na místo hrůzy a děsu. Mnohá zvířata utekla a zanechala po sobě děsivé ticho, zatímco jiní tvorové se vloudili, jako by si všimli volání temného pána: skřeti a obří pavouci se začali množit a ohrožovat všechny, kdo vstoupili nebo žili poblíž Hvozdu.

Národy, pro něž byl divoký hvozď domovem, velice trpěly a brzy zapoměly na krásu Velkého zeleného hvozdu a přejmenovaly ho na Temný hvozď. Mezi nimi Lesní elfové a Lesní

lidé žijící podél jeho západních hranic přežili dodnes, ale ne bez velkého sváru. Elfové se stáhli do své podzemní pevnosti za pohořím, které prochází hvozdem na severu, zatímco Lesní lidé se naučili přežívat v malých skupinách, aby unikli Stínově pozornosti. Temné bytosti okupující Dol Guldur začali říkat Nekromant, naneštěstí v ní nepoznali dávného Nepřítele.

Rada Moudrých před několika lety se rozhodla vyhnat Stín z Hvozdu jednou provždy. Mocní páni shromáždili své síly, a Stín uprchl na Východ. Hvozď konečně poznal chvíli oddechu, ale temnota Temného hvozdu je teď staletí stará a její vliv na nejhlubší zákoutí hvozdu je stále silný. Svobodným národům Severu zabere mnoho let zkultivovat a očistit hvozď v celém rozsahu, a jen tehdy, pokud udrží Stín v dostatečné vzdálenosti.





přehled

Vyhláška Jeho Veličenstva krále Barda z Dolu

Svobodní občané Severu!

Vydobyli jsme si svobodu od útlaku draka, vyčistili jsme naše země od hrozby skřetů ze vzdálených hor a ukázali jsme, že společně jsme silněji než naši nepřátelé.

Jsem přesvědčen, že náš osud je v našich rukou, pokud nezapomeneme na tuto lekci. Společně jsme silní. Než jsme se sblížili, byli jsme jako ustrašené děti schovávané doma před stíny okolního světa. Ale nyní máme šanci na něco lepšího a stačí jen odvaha se toho chopit.

Atak, svobodné národy Severu, seberte odvahu a přineste ji ke mně. Mám se Severem plány, kterým budete jen sotva věřit, ale potřebu vaší síly obrátit plán ve skutek. Za vaši roli v našem přerodu vás dobře zaplatím zlatem a pozemky a budete mít dobrý pocit z vyvedení svého lidu ze stínů do světla její budoucnosti.

Pospěšte si do Jezerního města. První den každého měsíce přidělím se svými rádci úkoly dobrovolníkům a rozdělím odměny těm, kdo je splní. A budou oslavováni, neboť jsou to hrdinové naší doby.



- přehled -

Středozem je prostředí s obrovskou hloubkou a bohatou historií. Má svou vlastní atmosféru, svůj vlastní soubor vlivů a svou vlastní vnitřní logiku. Abychom vám pomohli přivést tento svět k životu ve vašich hrách, sestavili jsme pravidla, která zvýrazňují a posilují témata, jež se nalézají v knihách. Následující kapitoly přizpůsobují a rozšiřují standardní fantasy pravidla, aby vyhovovala světu Středozemě.

Dobrodružství ze Středozemě by nemělo působit jako nějaké prachobyčejné fantasy dobrodružství. Hráči jsou pozváni, aby přijali věci, které dělají ze Středozemě tak podivuhodné místo pro zažití dobrodružství, a aby objevili způsob hraní, jež vytváří příběhy, které uspokojivě vyvolávají pocit Středozemě.

Naše pravidla *Dobrodružství ve Středozemí* se dělí na dva druhy: pravidla pro tvorbu postavy a pravidla hry.

Pravidla pro tvorbu postav

„Měl zvláštní pocit, jak pomalý, bublající proud klouzal mimo: jeho starý život ležel vzadu v mlhách, vpředu leželo dobrodružství.“

Dobrodruzi jsou často jen prostí jedinci, kteří se narodili ve výjimečných dobách. Nejspíš vedli obyčejný život až do dne, kdy se stalo něco, co změnilo jejich pohled na svět a své známé. Místo, kde vyrostli, z nějakého důvodu

již nevypadalo tak zajímavé a bezbřehé jako dříve, nebo si začali uvědomovat, že nedělají dost pro ochranu svých blízkých, když nečinně pobývají doma a předstírají, že stíny nenarůstají každý rok blíž a blíž.

Za každého člena Moudrých a Velkých, za každého čaroděje či Hraníčáře ze Severu existuje nesčetně více takových jako Samvěd Křepelka, prostých obyvatel, kteří nikdy nepřekročili hranice své vesnice či města, nebo jedinců jako Gimli, syn Glóinův, kteří ignorovali existenci Rohanu, dokud ho nenavštívili, nebo lidí jako ušlechtilý Faramir, kteří studovali mnohé nauky, ale nikdy se před Válkou o Prsten nesetkali s elfem nebo hobitem. Ať je jejich motivace jaká chce, většina postav vytvořených pro *Dobrodružství ve Středozemí* jsou jedinci, kteří se rozhodli opustit své každodenní činnosti a stát se dobrodruhem. Nezačínají jako velcí kapitáni nebo legendární lovci, ani nejsou důvtipní kouzelníci snažící se sprádat osudem tkané nitky. Jsou to smělé duše, které se ze své vlastní svobodné vůle vystavují nebezpečí, někdy prostě z lásky k samotnému dobrodružství.

Následující kapitoly vám ukáží, jak si udělat dobrodruha z jednoho ze svobodných národů. Pomocí uvedených pokynů budou všichni hráči schopni vytvořit své hrdiny, spolu s přednostmi a slabostmi, vybavením a schopnostmi, nadějemi a obavami. Za těmito kapitoly hráči najdou další nová pravidla a herní struktury, které přinesou na váš stůl více atmosféry Středozemě. Postavám hráčů říkáme v *Dobrodružství ve Středozemí* hráčské postavy. Pánovi jeskyně říkáme Dějmistr.



Kultury

„Ostatní budou zastupovat zbylé svobodné národy světa: elfy, trpaslíky a lidi.“

Všechny hráčské postavy pochází z jednoho ze svobodných národů, hrdinských kultur, které ještě nepadly do Stínu. Každá z těchto kultur nabízí řadu jedinečných a speciálních ctností, rysů, které odráží výchovu a dědictví postavy. Vaše kultura také určuje jisté počáteční talenty a úpravu hodnot vlastností i počáteční vybavení a jak na vás pohlíží ostatní ve Středozemi.

Volba domovské kultury nahrazuje výběr rasy.

Hráčské postavy ze všech rozmanitých lidských kultur a Dúnaani začínají s jednou Kulturní ctností. Postavy ze všech kultur si mohou vybrat, že získají Kulturní ctnost místo Zlepšení hodnot vlastností na 4., 8., 12., 16. anebo 19. úrovni.

Pátá kapitola s podrobnostmi o ctnostech začíná na straně 100.

Povolání

„Pokud vás mohu ochránit životem nebo smrtí, udělám to.“

Opustit domov a vyrazit na cestu je odvážná volba. Hráčské postavy za sebou zanechají vše, co znají a milují, a proto musí mít silnou motivaci, aby se stali dobrodruhy. V *Dobrodružství ve Středozemi* je povolání postavy stejnou měrou profesí i posláním – volba povolání určuje, proč se postava vydává za dobrodružstvím, a stejně tak popisuje, jak překonává nástrahy.

Unikátní povolání vystupující v *Dobrodružství ve Středozemi* jsou navržena tak, aby pomohla vytvořit postavy, které působí dojemem, že patří do Středozemě. Bedlivě odráží celou škálu postav, jež vidíme v Tolkienových románech, a jsou jedním z nástrojů, které hra používá, aby vnesla do vaší hry ducha onoho prostředí.

Ve Středozemi je pramálo křiklavé, okázalé magie nebo božských mocností, které by dohlíželi na svět a se samozřejmostí by udělovaly svým přívržencům kouzla či požehnání. I když ve Středozemi existuje nadpřirozeno, je mnohem choulostivější a skrytější než v jiných fantasy světech. Proto z důvodu správné atmosféry



ry doporučujeme používat povolání uvedená v této kapitole. Přesto Tolkien očekával, že jeho výtvor budou dál zkoumat a rozšiřovat další ruce a mozky. Takže chcete-li si Středozem upravit přidáním kleriků Valaru nebo čarodějů sdružených v mystických kultech Modrých čarodějů, je to na vás. Zvažte přidání zdatností v nových dovednostech (viz strana 27) těm povoláním, kde je to odůvodněné.

Zázemí

„Míval jsem v posledním čase temné sny,“ řekl, „ale cítím se jako nově probuzený.“

Zázemí v *Dobrodružství ve Středozemi* dává vaší postavě různé přednosti, které pomáhají definovat, kým jste: dvě zdatnosti v dovednostech, Charakteristický rys, Zvláštnost, Nadějí a zdroj Zoufalství.

Hraní vaší postavy v souladu s vaším zázemím poskytuje Inspiraci. Inspirace umožňuje nejen hod s výhodou, ale dá se také utratit na spuštění určitých zvláštních schopností, což představuje vynaložení vůle nebo použití vrozené schopnosti. Konečně, zatímco má postava Inspiraci, může se vyhnout nejhorším účinkům Zbědovaného stavu.

Ctnosti

„Já ale říkám: ať oráč orá, ale na plavání vezměte vydru a na lehký běh po trávě a listí anebo po sněhu – elfa.“

Ctnosti jsou druh rysu představený v *Dobrodružství ve Středozemi*. Jedná se o několik zvláštních schopností sdílených jednotlivými Kulturními skupinami, ale ne každý člen dané kultury je nutně má. Pokud si v průběhu tvorby hráčské postavy zvolíte lidskou kulturu, dostanete možnost zvolit si na začát-

ku jednu takovou Ctnost, která personalizuje vaši postavu.

Hráčské postavy z ostatních kultur musí vyčkat až do 4. úrovně, kdy si budou moci zvolit ctnost v rámci schopnosti Zlepšení postavy.

Další ctnosti jsou k dispozici všem kulturám a jsou označovány jako otevřené ctnosti. Hráčská postava z jakékoli kultury může být Porázcem nebo získat Kvalifikaci v určité dovednosti.

Vzhledem k rozsahu Ctností dostupných hráčským postavám se nalézají ve vlastní kapitole.

Pravidla hry

Cestování

„Šli dál, pořád dál a jen s krátkými zastávkami.“

Dlouhé výpravy a putování na mnoho mil jsou důležitou složkou *Hobita a Pána prstenů*, a tak je cestování důležitým aspektem *Dobrodružství ve Středozemi*. Kde mnohá fantasy dobrodružství mohou začínat před vchodem do jeskyně, ve Středozemi může být často dobrodružstvím již samotné cestování.

Pravidla pro cestování v Osmé kapitole, ve shodě s mapou pro dobrodruhy a mapou pro Dějmisra, popisují, jak plánovat expedici napříč Středozemí a poskytují nástroje pro tvorbu úžasných příběhů, kde se dějí na cestě. Tato pravidla pro cestování jsou doplňkem standardních pravidel a jsou navržena tak,



aby odrážela význam cestování v příbězích zasazených do Středozemě.

Zkaženost

„Pro naše vlastní bláznovství nás Nepřítel porazí!“ vykřikl Boromir.

Dobrodružství ve Středozemi nepoužívají systém přesvědčení. Všechny hráčské postavy se považují za hrdiny – i když možná váhavé, možná odpudivé a ohyzdné, možná podezřívavé nebo povýšené, ale přesto jsou to všechno hrdinové. Hrdinové se snaží konat dobro, ale musí zápasit se svými vlastními obavami a selháními. Protože všechny hráčské postavy v *Dobrodružstvích ve Středozemi* mají **Stinnou slabinu** – vadu osobnosti, kterou se snaží zneuzít Stín.

Stinná slabina postavy je dána počátečním povoláním postavy. Hráčské postavy akumulují **Stínové body** proti své hodnotě Moudrosti. Stínové body přímo představují těžké břemeno boje proti Velkému Nepříteli. Získávají se za svědectví příliš mnoha utrpení, za cestování přes zkažené oblasti, za získání zkaženého pokladu, anebo ze všeho nejhorší, za otevřené přijetí způsobů Stínu pácháním **Zlých skutků**.

Když počet Stínových bodů hrdiny překročí jeho hodnotu Moudrosti, začne na něj působit **Zbědovaný stav** a je nebezpečí, že na určitou dobu zešílí, což způsobuje, že se u postavy projeví její nejhorší stránky, dle její Stinné slabiny. Pokud nedokáže potlačit svá temná nutkání, Stinná slabina určí její zhoubnou cestu ke zkaženosti, jak se propadá stále hlouběji do stínu.

Zkaženost a Stinná slabina se důkladně probírá od strany 180. Jedná se o nová pravidla, jejichž cílem je zvýšit ve vašich hrách dojem Středozemě.

Audience

„Potkáš mnoho nepřátel, otevřených i skrytých; a možná že cestou najdeš přátele, když to budeš nejméně čekat.“

Desátá kapitola obsahuje pravidla pro setkání s velkými pány a méně pravděpodobná setkání. Ve Středozemi se cizincům často nedůvěřuje a různé svobodné národy rozdělují

podezířavost, stejně jako dlouhé vzdálenosti mezi nimi.

Dobrodruzi nemohou volně chodit, kam se jim zlíbí, brát si, co se jim zachce, nebo jednat s králi jako se sobě rovnými. Pokud dorazí ke královskému sálu bez ohlášení, mohou být považováni za cizince, nebo huř, za lupiče. Proto existují tato pravidla pro posuzování takových střetnutí. Audience jsou doplňkem standardních pravidel a jsou navržena tak, aby navozovala společenské uspořádání Středořemě.

Společenská fáze

„Tak jsem se vrátil,“ řekl.

Většina her *Dobrodružství ve Středořemí* předpokládá jedno či dvě dobrodružství za rok – tzv. „Dobrodružná fáze“. Když dobrodružství skončí, postavy mají čas se zotavit, navštívit své blízké, postarat se o podnikání nebo dělat své vlastní zájmy. Tento čas mezi dobrodruž-

stvími se označuje jako Společenská fáze a postavy mohou během ní vykonávat nejrůznější činnosti – učit se nové schopnosti, odstraňovat zkaženost, případně navazovat spojenectví s mocnými patrony.

Společenská fáze je doplňkem standardních pravidel a je navržena tak, aby navozovala pohádkovou atmosféru Středořemě.

Nové dovednosti

Hráčské postavy v *Dobrodružstvích ve Středořemí* mají přístup k několika dovednostem speciálním pro dané prostředí, z nichž některé je těžké získat, a některé jsou téměř základní.

Hádankářství

Mluvit v hádankách je přijatý zvyk mezi mnoha tvory. Obvykle se připouští mezi cizinci, kteří se vidí poprvé a chtějí mluvit obezřetně. Hoďte si na ověření Inteligence (Hádankářství), když mluvíte o něčem, o čemž nechcete něco prozradit. Například když vysvětlujete něco o sobě, ale nechcete odhalit svou skutečnou totožnost. Tato dovednost se používá i k získání užitečného proniknutí do mluvených či psaných hádanek.

Tradicie

Ověření Inteligence (Tradicie) měří vaši schopnost uvědomit si řádné zdvořilosti a etiketu, kterou očekávají různé kultury svobodných národů, spolu s nějakým z jejich příběhů o nich a jejich vlastní historii. Hoďte si na ověření

Inteligence (Tradicie), kdykoli si přejete získat audienci u někoho vlivného. Tradicie se rovněž vztahují ke znalostem náboženství, jež existuje ve Středořemí.

Učenost

Ověření Inteligence (Učenosti) měří vaši schopnost vylovit z paměti neobvyklou a zapadlou informaci o starých legendách, prastaré výzbroji, vzácných artefaktech, úryvky písní a čtení run. Učenost nahrazuje dovednost Mystika; magie je nepřesný termín, neboť národy ho používají k popisu požehnání elfů i podvodů Nepřítele.

Znalost Stínu

Jde o temnou větev poznání. Ověření Inteligence (Znalosti Stínu) vám umožňuje sdílet, co jste se naučili o způsobech Nepřítele a různých tvorech, kteří kráčí ve stínech Středořemě. Tam, kde se Učenost zabývá minulostí, Znalost Stínu se zabývá současnou a vzestupující hrozbou mnoha přísluhovačů Nepřítele.



kultury

Barde,

Po tolika dlouhých letech bych si nikdy nepomyslel, že ještě někdy uslyším o tak potěšující zprávě mimo hranice mé vlastní říše, ale zdá se, že vaše město udělalo na mé vyslance velký dojem.

Staly se z nás tak rozdělené národy, že jsem se nikdy neodvážil doufat, že uslyším o tak různorodých obyvatelích Dolu. Bylo mi řečeno, že mají vyslanci měli možnost jednat se všemi druhy lidí. Těmi z velkého bílého města mnoho mil na Jihu, těmi ze Západu za Mlžnými horami a těmi z okraje Temného hvozdu, s ponurými a šedými trpaslíky z Sedých hor, a dokonce s těmi z Bilbova druhu, kteří, jak jsem slyšel, byli podobně jako on málokdy schoáni chvíli ne jíst.

Děkuji ti za vaši pohostinnost a dary a nápodobně nabízím pozvání pro tebe a tvé služebnictvo, abyste nás navštívili v Temném hvozdu. Pošli vzkaz a já pro vás pošlu čluny.

Tvůj přítel v míru,

Thranduil

- kultura -

„Kam se však podíval, všude viděl znamení války... Pod haluzemi Temného hvozdzu se odehrával smrtelný zápas elfů a lidí a divokých zvířat. Země Meddědovců hořela; nad Morii visel mrak; na hranicích Lórienu vystupoval kouř...“

Každá hráčská postava ve Středozemi patří k určité kultuře: jde o množinu tradic a zvyků a v některých případech i rod, které vymezují, že patří do konkrétní skupiny. Tyto skupiny mají většinou geografickou povahu: například Bardovci a Jezerní lidé mají hodně společného, co se týče původu, ale pro účely *Dobrodružství ve Středozemi* se považují za odlišné kultury; stejně tak Meddědovci jsou velmi mladý národ, s žádným zvláštním dědictvím, které by je odlišovalo od Lesních lidí. Avšak právě jejich kultura je tím, co je vymezuje a označuje jako odlišné; všichni elfové z Temného hvozdzu se pro účely *Dobrodružství ve Středozemi* považují za jednu skupinu, i když se skládají z různých rodů.

Všechny zde uvedené kultury patří mezi svobodné národy, statečné obyvatele, kteří odmítají temnotu, z nichž některé jsou s ní v otevřené válce.

Když si hráči vybírají kulturu, měli by si pročíst souhrnný popis, možná i některé nebo všechny uvedené příklady zázemí, a vybrat si, jaký

popis nejlépe sedí na koncept hrdiny, kterého si představují.

Na následujících stranách jsou podrobné popisy kultur, v následujícím formátu:

Úvod

Zeměpisná oblast, která je pro kulturu domovem, jisté informace o tom, jak žijí, a přehled o jejich historii a původu.

Popis

Údaje, které zpravidla odlišují vzhled hrdiny daného typu.

Běžná jména

Jmenné konvence a seznamy běžných mužských a ženských jmen.

Dobrodružný věk

Pomocí informací v této části si hráči zvolí počáteční věk svých postav.

Postavy zřídka začínají svou dobrodružnou kariéru, než je jejich kultura považuje za dospělé. Na druhou stranu, pokud příliš zestárnou, aniž by je kdy zlákal dobrodružství, pak mu pravděpodobně vůbec nebudou věnovat pozornost.

Životní úroveň

Životní úroveň je hrubý ukazatel zdrojů členů kultury. Hra dělí průměrný ekonomický status obyvatel do pěti vrstev: chudý, skrovný, vojenský, prosperující a konečně bohatý. Používá se k odhadování přibližného ekonomického



zázemí postavy a její schopnosti platit výdaje v hotovosti.

Rysy

Kultury poskytují různé opravy vlastností a zvláštní schopnosti, které odráží vrozené schopnosti, výchovu a názory.

O jménech a jazycích

Každý čtenář Tolkienu ví, jak miloval jazyky – jejich strukturu, původ a evoluci – a do jaké míry se snažil vymyslet různá jména původem z jeho kčního světa nebo najít vhodná jména z reálného světa.

Jazykům většiny národů obývajících Středozem byla věnována určitá pozornost a ty nejdůležitější z nich, jako různé jazyky elfů, se dokonce honosí rozsáhlým slovníkem a důslednými gramatickými pravidly. Každé jméno v *Pánovi prstenů* a *Hobitovi* bylo pečlivě vypracováno na pevných lingvistických základech a představuje přesný Kulturní vliv. Pro každý typ postav uvedený v této kapitole byl identifikován rodný jazyk a pro každou kulturu je níže uveden seznam jejích vhodných osobních jmen, z nichž si mohou hráči vybírat.

Různé jazyky mohou poskytnout zajímavé příležitosti v hraní postav, pokud o to Dějmistr a hráči stojí. Nemělo by to stát v cestě zábavě, nicméně: i když Tolkien používal jazykové rozdíly mezi různými říšemi Středozemě k dosažení dobrého příběhového efektu, zjistil také, že je jednodušší se vyhnout strmým Kulturním bariérám a většině Kulturních skupin (i skřetům a ostatním fantastickým tvorům jako entům) dal alespoň letnou znalost toho, co se vžilo jako „lingua franca“, čili Obecná řeč, nebo západština. To umožňuje hráčům, kteří se nechtějí zabývat složitými vztahy mezi různými národy a jejich jazyky, celou věc ignorovat, aniž by tím poškodili prostředí.

Jazyky ve hře

Předpokládá se, že všechny hráčské postavy umí kromě svého rodného jazyka mluvit Obecnou

řečí aspoň na přijatelné úrovni plynulosti a že kromě toho je několik postav, které umí cizí nebo staré jazyky:

Učenost: Elf nebo učenec se zdatností v této dovednosti umí aspoň trochu jazyk vznešených elfů (quenijštinu) a starý jazyk. Na konci Třetího věku se quenijština ve Středozemi používá vesměs jako obřadní jazyk na nápisy nebo vyvolávání.

Tradice: Postava zdatná v Tradicích umí komunikovat na základní úrovni s většinou příslušníků svobodných národů, zná klíčová slova a výrazy ve většině jazyků.

Obchodování: Postavy, které často musely jednat s obchodníky v cizích zemích, zpravidla pochytily pár slov v různých místních jazycích a umí celkem jasně vyjádřit své záměry, pokud nepotřebují komunikovat příliš složité nebo hluboké záležitosti.

Muži

Na některých místech používáme archaický výraz „Muži“ k popisu celé kultury nebo obyvatelstva – například Muži z Minas Tirith. Toto použití vychází z Tolkienova stylu a jeho překladů do češtiny a my jsme se je rozhodli zachovat. Nemělo by to být chápáno tak, že dobrodruhy se mohou stát jen jedinci mužského pohlaví dané kultury – ženy jako Galadriel, Éowyn a Tinúviel poskytují vynikající příklady dynamických a inspirativních postav, plně aktivních v boji proti Stínu.



- BARDOVCI -

„Kam „Bard znovu vybudoval město Dol, přistěhovali se tam za ním lidé od Jezera, z jihu i ze západu, celé údolí bylo znovu obděláno a zbohatlo a bývalá pustina teď byla na jaře plná ptáků a květů a na podzim se tam sklízelo ovoce a slavilo posvícení.“

Z popela

Město Dol leželo v troskách téměř dvě století, ve stínu Osamělé hory. Bylo zničeno drakem Šmakem, když sestoupil ze severu, aby se zmocnil obrovského pokladu trpaslíků z Ereboru. Před pěti lety byl drak zabit a lidé, vedeni Bardem Lučičníkem zvaným Drakobijce, začali obnovovat město. Od té doby byl Bard korunován králem a Dáin Železná noha, pán trpaslíků ze Želených hor, je nový král pod Horou. Za jejich vlády lidé a trpaslíci tvrdě pracovali a spolupracovali na budování Dolu, jak tomu bývalo před příchodem draka, a město se rychle blíží ke slávě, které dosahovalo před stovkami let.

Bardovci pochází ze stejné Kulturní skupiny jako Meddědovci a Lesní lidé z Divočiny. Rychle se z nich stává nejmocnější skupina lidí v Divočině. Jsou strategicky umístěni tak, že jsou mezi královstvím elfů z Lesní říše a královstvím trpaslíků pod Horou. Pod vedením nového krále město Dol poskytuje trpaslíkům z Ereboru vše od potravin a oblečení po dřevo a keramiku, výměnou za mnohé produkty jejich zručného železářského a kamenického řemesla. Obchodování s elfy umožňuje přístup k vynikající kvalitě jejich dřevařství.



Popis

Muži z Dolu jsou Seveřané se vznešeným původem. Jsou zpravidla vysocí a svalnatí, se světlými vlasy, i když sem tam najdete i tmavé, nebo dokonce černé vlasy. Jejich muži, pokud nejsou velmi staří, si své vousy zcela holi a vlasy si stříhají víc nakrátko než Lesní lidé z Divočiny. Ženy si nechávají narůst velmi dlouhé vlasy, ale často si je splétají do těsných copů. Dobrodruzi z Dolu se dají snadno poznat, protože nosí to nejlepší vybavení, jaké se dá najít mezi lidmi žijícími v Divočině.

Bardovská jména

Tradiční bardovské jméno se obvykle skládá z jedné či dvou slabik. Bardovci, tak jako většina Seveřanů, často pojmenovávají své syny a dcery po proslulých předcích či příbuzných, nebo vybírají jména začínající stejným zvukem či sdílející jeden prvek se jménem otce (jehož jméno se často uvádí s křestním jménem při formálním představování – například Lifstan, syn Leiknira, nebo Ingrid, dcera Ingolfa).

Mužská jména: Aegir, Agmund, Agnarr, Alfrim, Alfwald, Arn, Arnulf, Bain, Balki, Bard, Bern, Bragi, Brand, Brandulf, Dag, Domarr, Drengi, Egil, Einar, Eirik, Erland, Erling, Farald, Farmann, Farulf, Fastarr, Finn, Finnulf, Folki, Folkmarr, Galmann, Galti, Gautarr, Geirmund, Gismund, Gorm, Grimarr, Guthorm, Hafgrim, Haki, Hakon, Halfdan, Hammarr, Hedinn, Helgi, Hergrim, Hildir, Holgeir, Holti, Holvidur, Hord, Ingi, Ingolf, Ioli, Isolf, Jarl, Jarmarr, Joalf, Joar, Jofur, Jokell, Karl, Ketill, Ketilmund, Kol, Kolbeinn, Kori, Leiknir, Lifstan, Lodin, Lomund, Magni, Mord, Munan, Nari, Nefstan, Nerulf, Odd, Oddmarr, Odvarr, Olaf, Olvard, Omund, Ornof, Ottarr, Ragnar, Randur, Reinald, Runolf, Sandarr, Saxulf, Sigdan, Sigfast, Sigmarr, Sigvald, Sigward, Sigmund, Skarf, Skefill, Smidur, Steinarr, Thorald, Thorfast, Torwald, Ulfarr, Ulfied, Unnarr, Valbrand, Valdimarr, Vali, Vandil, Varinn, Varr.

Ženská jména: Aldis, Aldrifa, Asfrida, Asnya, Astrita, Bera, Bergdis, Brinhilda, Dagmar, Dagnya, Dalla, Edda, Eilifa, Erna, Eydis, Estrilda, Frida, Geira, Gerda, Grimhilda, Gudruna, Gundrida, Gunnhilda, Halla, Halldis, Halldora, Helga, Hilda, Holma, Inga, Ingiruna, Ingrid, Lifa, Linhilda, Kelda, Ragna, Runa, Saldisa, Sigga, Signya, Sigrida, Sigruna, Solveiga,

Thora, Thordisa, Thorhilda, Thorleifa, Ulfhilda, Ulfrun, Una, Valdisa, Vigdisa, Walda.

Životní úroveň

Díky obchodování s elfy, trpaslíky a dalekými jižními zeměmi si Bardovec může zvolit jakékoliv řemeslo a téměř jistě uspěje. Mezi řemeslníky z Dolu patří tesáři, koláři, ševci, krejčí, koželuhové a tkalci, nemluvě o těch, kteří se vyučili u trpasličích zbrojírů a zedníků. Z těchto důvodů se Bardovci považují za *prosperující* národ.

Bonusové vybavení: Kožešinový cestovní plášť, cestovní výbava pro aktuální roční období, karimatka, torna nebo sedlové brašny, pohodlné boty, 5k6 stříbrných pencí, a navíc si zvol libovolné dvě: stan, extra přikrývky, lano, magická hračka, stříbrný hřeben, amulet z havraního péra, láhev vína z Dorwinionu.

Bardovské rysy

Tvá hráčeká postava má díky svému bardovskému původu jisté rysy.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 1 a dvě další hodnoty vlastností si můžeš zvýšit o 1.

Dobrodružný věk – 16-30. Bardovci se obvykle nestávají dobrodruhy dříve než v 16 letech a málokdy pokračují po padesátce, kdy odchází do důchodu sloužit své rodině a lidu.

Velikost – Většina Bardovců měří mezi 5 a 6 stopami. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů.

Prozíravost – Jsi zdatný v dovednosti Vhled.

Počáteční ctnost – Získáš jednu bardovskou Kulturní ctnost dle své volby.

Jazyky – Umíš mluvit, číst a psát dalištinou – archaickou verzí obecné řeči.



- Dúnadaní -

„V divokých zemích za Hůrkou však žili tajuplní poutníci. Hůřečtí jim říkali Hraničáři a o jejich původu nevěděli nic.“

Ne každý, kdo bloudí, je ztracený

Když před dávnými časy zanikla říše Arnor, Dúnadaní ze Severu se nevzdali svého boje proti Nepříteli, ale přešli do stínů a opustili historii většiny lidí a elfů. Hrubě se zmenšil jejich počet a stali se tajnými lidmi, bloudícími v přestrojení mezi rozpadajícími se zdi a zničenými věžemi. Téměř tisíc let bydleli na skrytých místech, v osamělých lesích a tichých kopcích, ale nikdy nepřestali střežit hranice svého bývalého království jako Hraničáři ze Severu.

Zatímco roky se dloužily, úkol Dúnadanů byl vždy stejný: uchránit eriadorský národ od starostí a strachu. Neúnavně hlídají mnoho místních cest a silnic a chrání ty, kteří po nich cestují. Pracují tajně, ve volné přírodě se vyhýbají společnosti a zřídka prozrazují svá jména pocestným, jež ochraňují, nebo krajanům, jejichž statky střeží v noci, kdy z temných míst přichází zlé věci.

Hraničářům ze Severu se dostává jen málo slávy, protože jejich statečnost nelze ocenit se ctí a o jejich skutcích se málokdy zpívá. Vzpomínka na jejich dlouhé dědictví se zachovala v Roklince, kde si místní pamatují a zaznamenávají jejich dlouhý zápas se Stínem. Od dob posledního krále jsou synové a vůdci Dúnadanů podporováni v Elrondově domě, a tam, v Imladrisu, přebývají poklady jejich zaniklého království.



Popis

Hraničáři jsou na Severu posledními potomky Dúnadanů, Králů lidí, kteří připůluli do Středozemě přes Moře ze Západní země. Když nemaskují své rysy, jsou vysocí panští na poměry většiny lidí žijících na Severu. Jsou zpravidla tiší a vypadají ponuře, moudře a zrale.

Obecně nosí pohodlné, ale ošlehané oděvy, mají rádi vysoké boty a těžké pláště z tmavě šedé či zelené látky, spolu s širokou kapucí, která se dá přehodit přes obnošenou přilbu.

Dúnadanská jména

Dúnadani zachovávají starobylou tradici pojmenovávání svých synů a dcer sindarijským jazykem.

Mušská jména: Adrahil, Amlaith, Anardil, Anárion, Anborn, Angbor, Arador, Araglas, Aragorn, Aragost, Arahad, Arahael, Aranth, Arannel, Aranuir, Arafant, Arafor, Arassuil, Arathorn, Araval, Aravir, Aravorn, Argeleb, Argonui, Arvedui, Arvegil, Arveleg, Baranor, Belecthor, Beleg, Belegorn, Beregon, Beren, Bergil, Boromir, Celefarn, Cirion, Damrod, Denethor, Derufin, Dervorin, Dírhael, Duilín, Duinhir, Ecthelion, Egalmoth, Eldacar, Eradan, Faramir, Findegil, Finduilas, Forlong, Golasgil, Halbarad, Hallas, Hirgon, Hirluin, Húrin, Ingold, Iorlas, Mablung, Malbeth, Malvegil, Ohtar, Orodreth, Thorondir, Thorongil, Turgon.

Ženská jména: Gilraen, Ioreth, Ivorwen, Lothíriel, Morwen, Nelladel.

Životní úroveň

O Dúnadanech ze Severu se toho moc neví, ale jisté je, že nikdy nenosí nic, co se nedá využít prakticky. Jejich výbava a oděvy se cení ne kvůli lesku z drahých kamenů či zlata, ale pro jejich schopnost vydržet dlouhé cesty a namá-

havé boje. To je důvod, proč se jejich kultura považuje za *vojenskou*.

Bonusové vybavení: Tmavý cestovní plášť s kapucí, cestovní výbava pro aktuální roční období, torna, dýka na opasek, boty, 3k6 stříbrných pencí, a navíc si zvol libovolné dvě: prsten či šperk z rodinného dědictví, dýmka a tabák, kvalitní přikrývka, širák, pevná vycházková hůl.

Dúnadanské rysy

Tvá hráčská postava má díky svému dúnadanskému původu jisté rysy.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvé hodnoty Odolnosti a Moudrosti se zvýší o 1 a dvě další hodnoty vlastností si můžeš zvýšit o 1.

Dobrodružný věk – 18-60. Na Severu jsou Dúnadani posíláni do Divočiny ve dvaceti, když nastane jejich obvyklý věk toulání, ale mohou vyrazet za dobrodružstvími i v mladším věku. Svou tělesnou sílu a vůli si udržují déle než většina lidí, ale zpravidla přestanou cestovat daleko z Eriadoru před šedesátkou.

Velikost – Většina Dúnadanů měří přes 6 stop. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů.

Númenorská znalost – Jsi zdatný v dovednosti Historie.

Výchova v Divočině – Jsi zdatný v dovednosti Přežití.

Počáteční ctnost – Získáš jednu dúnadanskou Kulturní ctnost dle své volby.

Jazyky – Umíš mluvit, číst a psát sindarinštinou a západštinou, obecnou řečí.





- elfové z temného hvozdu -

„Ve velké síni se sloupy vytesanými z prahorního kamene seděl král elfů v křesle z vyřezávaného dřeva.“

Prodlévání v soumraku

Král elfů z Lesní říše vládne svým poddaným od dob, kdy Temný hvozď byl ještě znám jako Velký zelený hvozď. Cestovatelé a poutníci po celá staletí slyšeli tajemný smích odrážející se z každého rohu hvozdu; v dnešní době je Thranduilův dvůr v podzemní pevnosti v nejsevernější oblasti Temného hvozdu. Je to bašta chráněná kouzlem a vyzbrojená proti Stínu, který na hvozď padl. Jeho obyvateli jsou stále bdělí strážci, příslušníci ubývajícího lidu, který velmi trpěl v mnoha válkách.

V elfech narostla podezřívavost vůči procházejícím cizincům, a co by mohli přinést. Nyní ale velké vítězství v Bitvě pěti armád zklidnilo vztahy mezi elfy, trpaslíky a lidmi žijícími v této oblasti a obchod se po rocích izolace zvýšil.

Elfové ze severu Temného hvozdu jsou příslušníci Prvorozených, nejstarších obyvatel Středozemě. Také se jim říká lesní elfové. Stoupenci krále elfů Thranduila jsou samotářský národ. Jsou možná méně moudří či ctižádostiví než vznešení elfové, ale rozhodli se žít prostší život.

Jejich vazba se vší přírodou jim umožňuje radovat se v pořádání lovů a hostin, a to i pod hrozbou toho, co se skrývá v šeru Temného hvozdu. Je to právě láska ke Středozemí a jejich naděje na získání celého hvozdu zpět od Stínu, co jim brání opustit svůj domov a plout do Nejzazšího západu.



Popis

Lesní elfové jsou nepolapitelní válečníci, zaměřeni na zachování své skryté říše. Jsou spravedliví a vytrvalý národ. Kvůli svým zkušenostem jsou podezřívaví vůči ostatním národům, ale přesto jsou schopni se radovat z prostých věcí, jaké přináší život. I když moc elfů pomalu slábne, jsou to spolehliví bojovníci rozhodnutí odolávat pronikající temnotě, ať sami, nebo s důvěryhodnými spojenci. Jako na všechny, kteří patří mezi Prvorozené, na ně nepůsobí nemoci ani stáří, tudíž mohou přebývat v okruhu světa, dokud se nerozhodnou ho opustit, nebo nejsou zabiti.

Jména elfů z Temného hvozdu

Lesní elfové vesměs přejímají jména z jazyka šedých elfů.

Mužská jména: Aerandir, Amras, Amroth, Aredhel, Caranthir, Denethor, Edrahil, Elladan, Erestor, Galdor, Galion, Guilin, Haldir, Legolas, Lindir, Orofin, Orofer, Thranduil.

Ženská jména: Finduilas, Míriel, Nimrodel.

Životní úroveň

Elfové z Temného hvozdu jsou národ, který je ve válce a věnuje velkou část svého bohatství na svou obranu, kvůli čemuž se jejich kultura považuje za *vojenskou*.

Bonusové vybavení: Šedý či zelený cestovní plášť, cestovní vybava pro aktuální roční období, torna nebo sedlové brašny, dýka na opasek, boty, 3k6 stříbrných pencí, a navíc si zvol libovolné dvě: šedá přikrývka, měch na víno, krátký luk a toulec s 20 šípy, bílý šperk na stříbrném řetízku, lovecký nůž, hudební nástroj.

Rysy elfů z Temného lesa

Tvá hráčská postava má díky svému elfímu původu jisté rysy.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvá hodnota Obratnosti se zvýší o 2 a tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 1.

Dobrodružný věk – 100-500. Elfové jsou imunní vůči stárnutí a mohou se stát dobrodruhy kdykoliv po dosažení dospělosti (v asi sto letech) S ohledem na míru schopností začí-

najícího hrdiny by se hráči měli vyhnout volbě nadměrně úctyhodného věku pro svou postavu.

Velikost – Elfové měří mezi 5 a 6 stopami, štlhější postavy. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů.

Noční vidění – Jsi zvyklý na šeré hvozdy a noční oblohu, mimořádně dobře vidíš za tmy a v šeru. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero.

Elfí oči – Jsi zdatný v dovednosti Vnímání.



Elfí sny – Tvůj spánek je jiný než spánek smrtelníků. Když spíš, můžeš se rozhodnout poslat svou mysl do „Elfího snu“, kdy si nadále plně uvědomuješ své okolí a nemusíš mít zavřené oči. Čtyři hodiny strávené takovým sněním na tebe působí, jako bys odpočíval celou noc.

Nástroje války – Jsi zdatný s dýkami, kopími, širokými meči, krátkými meči a krátkými luky.

Šepot listí – Jsi zdatný v dovednosti Nenápadnost. Když jsi v lese, máš výhodu k ověření dovednosti Nenápadnost a můžeš se pokusit schovat, i když jsi jen slabě zahalený listím.

Jazyky – Umíš mluvit starým jazykem svého lidu, lesním jazykem, a umíš mluvit, číst a psát sindarinštinou. Umíš také mluvit obecnou řečí.





- HOBITI Z KRAJE -

„Hobiti jsou nenápadný, ale starobylý národ, dříve početnější než dnes; mají totiž rádi mír a pokoj a dobře obdělávanou půdu: jejich oblíbeným sídlištěm býval sporádaný venkov s dobrými hospodáři.“

Důvěrná spřízněnost se zemí
Kraj, příjemné zákoutí v tišině světa, zůstával po mnoho let bezpečný a klidný. Jeho obyvatelé, malý lid zvaný hobiti, milovali pevné tradice a slušné způsoby a k čemukoliv neobvyklému cítili silnou nechuť. Pokud by to mělo být podle nich, dny by ubíhaly v neměnném světě, aby si je každý mohl pamatovat. Ale i když většina hobitů předstírá nezájem, za hranicemi Kraje se pohybují temné stvůry; a ačkoli se někdo již dlouhou dobu snaží, aby žádný stín nenarušil jejich spořádané životy, tyto stíny se prodlužují.

Od úžasného dobrodružství pana Bilba Pytlíka s družinou trpaslíků a potulným čarodějem začaly mezi hobity s dobrodružnější povahou kolovat všechny druhy příběhů o vzdálených zemích, temných lesích, obrech, elfech tmavých síních pod zemí.

Nuže, ne všichni jsou přesvědčeni, že pan Pytlík skutečně opustil svou pohodlnou noru v Dně pytle, aby někam odešel, ale někteří opravdu ano, a každý rok opustí svůj domov nějaký chlapec nebo děvče a vyrazí za dobrodružstvím. Takové incidenty bývaly často kladeny za vinu kouzelníkovi Gandalfovi a pohled na jeho špičatý klobouk dokáže zkazit den všem váženým hobitům.



Popis

Hobiti jsou mnohem menší než lidé, dokonce menší než trpaslíci, a ti, kdo je vidí, si je často pletou s lidskými dětmi. Taková podoba se dá vysvětlit dávno zapomenutým společným původem, což by také vysvětlovalo, proč se hobitům často líbí nebo nelíbí stejné věci jako lidem. Hobiti jsou veselý, dobromyslný národ. Když jsou donuceni sáhnout po zbraních, volí krátké meče a krátké lovecké luky, se kterými v případě nutnosti umí střílet s nevídanou přesností.

Hobití jména

Hobití jména se skládají z křestního jména a příjmení. Křestní jména chlapců jsou většinou jednoduchá a krátká, zatímco dívky mají často křestní jména květin nebo drahokamů, ale ve starších rodinách přetrvává zvyk dávat hrdinštější a lépe znějící jména, jejichž původ lze vystopovat do dob, než existoval Kraj. Jména jako Fredegar či Hildibrand prozrazují společný kořen s podobnými jmény, které si dávájí lidé v údolích Velké řeky.

Příjmení se dělí do tří hlavních kategorií: příjmení bez patrného významu (Berilak, Fosko), „popisná“ příjmení (Pytlík, Hrdonožka) a s geografickým prvkem (Chalúpka, Pelíšek).

Mužská jména: Adalgrim, Adelard, Andověd, Balbo, Bandobras, Berilak, Bilbo, Bingo, Blanco, Bodo, Bouček, Bungo, Calmír, Dinonas, Doderik, Dodinas, Drogo, Dudo, Erling, Everard, Falko, Fastred, Ferdibrand, Ferdinand, Ferumbras, Filibert, Flambard, Folko, Fortinbras, Fosko, Fredegar, Frodo, Gerontius, Gorbulas, Gorhendad, Grifo, Halfred, Harding, Hending, Hildibrand, Hildifons, Hildigard, Hildigrim, Holfast, Hop, Hopů, Hrdomír, Hugo, Chalúpecký, Chalúpka, Ilberik, Isembard, Isembold, Isemgrim, Isengar, Isumbras, Largo, Longo, Loto, Madok, Marko, Marok, Marmadas, Marm, Merimak, Merimas, Milo, Minto, Moro, Mosko, Mudroch, Mungo, Nob, Odovakar, Odo, Olo, Orgulas, Oto, Paladin, Peckoslav, Pecků, Peregrin, Polo, Posko, Ponto, Porto, Radda, Reginard, Robin, Rorimak, Rufus, Saradas, Sadok, Samvěd, Sančo, Samír, Sedlák, Sigismund, Smělmír, Ted, Tobold, Togo, Tolman, Vítan, Vítek, Vrtal.

Ženská jména: Adaldrida, Adamanta, Angelika, Asfodela, Barvínka, Bela, Beladonna, Be-

runka, Beryla, Čika, Donamira, Dora, Elanor, Esmeralda, Estella, Gily, Hilda, Ibiška, Jeřabina, Kamélie, Komonice, Laskavka, Lilia, Linda, Lobelie, Maceška, Mája, Makulka, Mátá, Menegilda, Mimóza, Mirabelka, Mochnička, Myrta, Perla, Pivoňka, Primule, Priska, Prvosenska, Rosamunda, Rosana, Rubína, Růža, Růžena, Sedmikráska, Šalvěj, Tanta, Vlaštovička.

Příjmení: Belba, Bělonožka, Bral, Brandorád, Bulík, Bulva, Cvalík, Červík, Dobráček, Dobříšek, Dvounožka, Hnědáček, Hrašil, Hrdonožka, Chaloupka, Křepelka, Křovík, Kšandička, Kulička, Kutloušek, Nouna, Pelíšek, Pískar, Ponrava, Provazník, Pytlík, Pytlík ze Sáčkova, Severní Bral, Stránský, Svoboda, Tlapka, Troubil, Tvrdohlavý, Zahradníček, Zlaták, Zlatičko, Zelenoruký.

Životní úroveň

Hobiti žijí v míru a relativní hojnosti. Jejich země je bohatá a jejich hranice chráněné. S ostatními národy téměř neobchodují, s občasnou výjimkou cestujících trpaslíků. Ekonomie jejich kultury se považuje za *prosperující*.

Bonusové vybavení: Kožešinový cestovní plášť, cestovní výbava pro aktuální roční období, karimatka, torna nebo sedlové brašny, pohodlné boty, 5k6 stříbrných pencí, a navíc si zvol libovolné dvě: kvalitní vycházková hůl, trpasličí pánve a kotlíky, dostatek kapesníků na celé dobrodružství, dýmka a tabák, přeplněný polštář, talíř a příbor na pikniky, inkoust a pergameny na psaní dopisů domů.

Hobití rysy

Tvá hráčská postava má díky svému hobitímu původu jisté rysy.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvá hodnota Obratnosti se zvýší o 2.

Dobrodružný věk – 25-60. Hobiti se vzdávají svých pohodlných životů s těžkým srdcem, ale když se pro to rozhodnou, obvykle s tím vyčkávají aspoň do 33 let. Avšak obzvlášť nezodpovědný hobit může vyslyšet volání dobrodružství už ve *dvacítce*, jak hobiti nazývají věk mezi dětstvím a plnoletostí, dosahovanou ve třiatřiceti. Hobiti obecně umírají na počátku své druhé stovky let. Až do samého konce svých soumravných let zůstávají vesměs zdraví.

Velikost – Hobiti obecně měří o něco méně než tři stopy a váží kolem 50 liber. Tvá třída velikosti je Malá.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 5 sáhů.

Nepoddajnost – Máš výhodu k záchranným hodům proti zkaženosti.

Hobití hbitost – Můžeš se pohybovat skrz místa s tvory, kteří mají větší třídu velikosti než ty.

Ušlechtilá zábava – Jsi zdatný s krátkými luky. Získáš zdatnost s jedním řemeslnickým náradím dle své volby: buď hrnčářskými nástroji, kartografickými pomůckami, kovářskými nástroji, kuchařským náčiním, pivovarnickými surovinami, řezbářskými nástroji, tesařskými nástroji, tkalcovskými potřebami, nebo zahradnickými potřebami. Získáš i zdatnost s dýmky.

Hobití nepolapitelnost – Jsi zdatný v dovednosti Nenápadnost.

Jazyky – Umiš mluvit, číst a psát obecnou řečí, nebo taky západštinou, jak jí říkají mudrci. Ať už byl kdysi mateřský jazyk hobitů jakýkoliv, nic se z něj nezachovalo, až na pár unikátních slov jako „pamětina“, což je předmět, pro který hobit právě nemá použití, ale který z nějakého důvodu nechce vyhodit.

Rodinné vazby (zvol si jednu)

Zatímco se původní tři klany hobitů dlouho mísily, vyplouvaly na povrch rysy různých

předků v podivných variantách. Občas se v jednom klanu objevila jedna či více charakteristik jiných odrůd.

Jako hobit z Kraje si zvol jednu ze tří následujících klanů. Níže uvedené rysy pro daného člena klanu získáš k těm nahoře, společným pro všechny hobity.

Chluponoh

Zvýšení hodnot vlastností – Tvoje hodnota Moudrosti se zvýší o 1.

Kradmost – Můžeš se pokusit schovat, i když jsi zahalen jen tvorem, který je pouze o jednu třídu velikosti větší než ty.

Plavín

Zvýšení hodnot vlastností – Tvoje hodnota Inteligence se zvýší o 1.

Student starých nauk – Jsi zdatný v dovednosti Učenost a s kaligrafickými pomůckami.

Stat

Zvýšení hodnot vlastností – Tvoje hodnota Odolnost se zvýší o 2.





- JEZERNÍ LIDÉ -

„Bývali zámožní a mocní, měli na vodách celé flotily člunů.“

Srdce obchodu

Obyvatelé Jezerního města i obyvatelé Dolu jsou dva oddělené národy sdílející společné dědictví. Esgaroth byl nejprve založen obchodníky pocházejícími z Dolu, město se však brzy rozrostlo v nezávislé na mocném městě Severanů a nakonec ho přežilo, když Šmak zničil Dol a rozprášíl jeho obyvatelstvo. Po téměř dvě stě let žili přeživší z Dolu a původní Jezerní lidé spolu pod hrozbou dračího ohně, dokud jejich osudy náhle nerozdělil let černého šípů.

V současnosti bylo město Dol přestavěno a jeho koruna se znovu vrátila na hlavu právoplatného dědice z rodu Girionova. Jedním z prvních prohlášení krále Barda bylo uznání nezávislosti Esgarothu a vlády jeho městské rady. Jezerní lidé dřeli mnoho let, aby opětovně vybudovali své město, a znovu založený Esgaroth se dnes tyčí z hladiny Dlouhého jezera jako svědectví síly jejich úmyslu.

Jezerní lidé patří mezi nejpodnikavější a nejctižádostivější obyvatele Divočiny. I ve svých nejtemnějších letech se nikdy zcela nepřestali ohlížet za hranice Dlouhého jezera a nejodvážnější z nich cestovali daleko, když všem ostatním záleželo jen na jejich vlastní obraně. Dnes stojí Jezerní město na křižovatce příležitostí, s pevností trpaslíků, kteří potřebují zásoby, a ambiciózním mladým královstvím lidí na severu a starobyrou říší elfů na západě.



Popis

Jezerní lidé se odlišují od svých sousedů, obyvatel Dolu, svou větší láskou k „moderním“ věcem a exotickým novinkám, v kontrastu se zdravější úctou k tradicím Bardovců. Zatímco nejbohatší osoby dolského lidu ukazují svůj status nošením zlatých náramků, nákrčníků, jehlic a broží s drahými kameny, bohatí obyvatelé Jezerního města mají v oblibě bohaté kožesiny a jemně tkané látky, jež jsou často produktem cizího řemeslného zpracování. Ale jejich rozdíly přesahují pouhý vzhled: Bardovci si prý považují šlechtu a rodokmenu, zatímco Jezerní lidé si cení především těch mužů a žen, kteří se vymykají svou vynalézavostí a odvahou.

Jména Jezerních lidí

Seveřané z Dolu a Esgarothu mluví stejným jazykem a mají společný seznam jmen. Pro výběr jména se podívej na jmenný seznam Bardovců na straně 33.

Životní úroveň

Obchod se po smrti draka stal postupně výnosnější než kdykoliv předtím. Každý další rok se plaví nahoru a dolů po Bystré řece stále více zboží, protože roste poptávka po tom, co dokáže vyprodukovat jen Esgaroth. Se zakázkami pro elfy z Lesní říše a dalšími pro Království pod Horou a Dol se Jezerní lidé řadí mezi *prosperující* kultury.

Bonusové vybavení: Kožesinový cestovní plášť, cestovní výbava pro aktuální roční období, karimatka, torna nebo sedlové brašny, pohodlné boty, 5k6 stříbrných pencí, a navíc si

zvol libovolné dvě: rybářský prut a vlasec, balíček karet (označených, nebo neoznačených – dle tvé volby), herní souprava, domnělá „dračí kost“ vylovená z Dlouhého jezera, libovolný předmět ze seznamu bonusového vybavení kterékoliv kultury.

Rysy Jezerních lidí

Tvá hráčská postava má díky svému původu z Jezerního města jisté rysy.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvá hodnota Charismatu se zvýší o 1 a dvě další hodnoty vlastností si můžeš zvýšit o 1.

Dobrodružný věk – 16-30. Jezerní lidé se obvykle nestávají dobrodruhy dříve než v 16 letech a málokdy pokračují po padesátce, kdy odchází do důchodu sloužit své rodině a lidu.

Velikost – Většina Jezerních lidí měří mezi 5 a 6 stopami. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů.

Rození obchodníci – Jsi zdatný v dovednosti Přesvědčování.

Počáteční ctnost – Získáš jednu Kulturní ctnost Jezerních lidí dle své volby.

Jazyky – Umíš mluvit, číst a psát dalištinou – archaickou verzí obecné řeči.





- LESNÍ LIDÉ Z DIVOČINY -

„Bylo jich mnoho, byli stateční a dobře vyzbrojení, takže ani Vrrci si netroufali zaútočit na ně, když jich bylo víc pohromadě, nebo za bílého dne.“

Proti Stínu

Před téměř dvěma tisíci lety se připlížil z Jihu stín a pomalu vysál všechno světlo ze srdce Velkého zeleného hvozdu až po jeho nejvzdálenější konce. Lidé mu začali říkat Temný hvozdu a naučili se bát jeho nejhlubších zákoutí. Navzdory temnotě se mnozí drželi na jeho okrajích. Byli to nebojácní synové lidí, kteří čelili hrozbě Nekromanta v jeho obávaném přibytku. Tito Lesní lidé bojovali s narůstající temnotou od nepaměti a budou v tom pokračovat i teď, když Stín opustil své doupě.

Lesní lidé z Divočiny jsou hraničáři ze Severu, kteří mají společný původ s Bardovci. Žijí v rozptýlených, izolovaných vesnicích a usedlostech obklopených dřevěnými palisádami, postavených na okraji velkého lesa, nebo v údolích západně od řeky. Lesní lidé jsou ohroženi stínem Dol Gulduru a tím, co se skrývá v hlubinách Temného lesa. Jsou to lovci a stopaři divokých zvířat, bojující v sebeobraně se skřety a pavouky.

Ženy tradičně bojují o boku svých mužů, nebo dokonce samy, pokud jsou svobodné či ovdovělé, ve svém boji o přežití v nepřátelském prostředí. Čaroděj Radagast, jeden z Moudrých Středozemě, se od nepaměti rozhodl žít mezi Lesními lidmi, přičemž přebýval v Rhosgobelu. Mistr přeměn a krotitel zvířat. Pro lovce a krotitele mezi Lesními lidmi se jeho učení ukázalo jako neocenitelné.



Popis

Lesní lidé z Divočiny jsou zpravidla světlolvasi a vysocí, jako všichni Muži ze Severu, ale kvůli životu pod širým nebem mají často hnědou kůži a načervenalé tváře. Ostatní národy je někdy považují za nevrle a zamlklé. Jsou to hraničáři a lovci, nenávislní vůči skřetům a pavoukům, zruční v boji v hloubi lesa s tisovými luky, tlustými kopími a sekerami s dlouhým topůrkem. Bývali šikovnými krotiteli koní a loveckých psů, ale život pod Stínem je přinutil vzdát se víceméně výcviku koní a upřednostnit výcvik ohařů.

Jména Lesních lidí

Severané obývající údolí řeky Anduiny – Meddědovci a Lesní lidé – mluví stejným jazykem a mají společný seznam osobních jmen. Oba národy upřednostňují jiná jména, ale odlišují se zejména svým zvláštním používáním přídomků a přezdívek. Lesní lidé nevykazují žádné zvláštní preference, ale mezi dobrodruhy je běžnou praxí, že svá pravá jména drží v tajnosti a raději se představují jen přezdívkou (Nevěsta, Ohař).

Mužská jména: Adalard, Agerik, Agilfrid, Agiulf, Alarik, Alberik, Amalrik, Amand, Andagis, Atalarik, Atanagild, Ansegisel, Ansovald, Aregisel, Arnulf, Audovald, Avagis, Badegisel, Baldak, Beran, Beranald, Berangar, Bertefried, Cilderik, Eberulf, Eborik, Ebregisel, Ebrimuth, Ediulf, Ermanarik, Eurik, Eutarik, Evermud, Evorik, Frideger, Gararik, Garivald, Geberik, Gisalrik, Gerold, Grimald, Grimbald, Grimbeorn, Grimfast, Gundovald, Hartgard, Hartmut, Hartnid, Hathus, Heriwulf, Hildebald, Imnachar, Ingelram, Ingund, Iwald, Iwgar, Leudast, Magnerik, Malarik, Marakar, Medderik, Meddéd, Medvanald, Medkal, Merovech, Munderik, Odo, Odovacar, Otbert, Ragnacar, Ramnulf, Rathar, Reginar, Ricfried, Rigunth, Roderik, Sigerik, Sigibert, Sunnegisil, Theodard, Theodebert, Theodemir, Theodwin, Theudebald, Theuderik, Thorismund, Walcaud, Waleran, Widuven, Willicar, Wulferd.

Ženská jména: Adosinda, Amalfrida, Amalina, Avagisa, Avina, Beranhilda, Brunihilda, Gailavira, Garsendis, Geleswinta, Gelvira, Grimhilda, Hermesinda, Heva, Radegunda.

Přezdívky Lesních lidí: Koumák, Lamželezo, Lesník, Lovec, Lučištník, Nevěsta, Ohař, Orel,

Pastýř, Ptáčník, Rychlík, Štítonoš, Tichošlápek, Uzdravovatel.

Životní úroveň

Živobytí Lesních lidí je založeno na skromných lovech, pálení dřevěného uhlí a chovu zvířat. Kvůli neustálému boji s Hvozdem a jeho divokými tvory doslova zápasí o přežití. Jejich kultura se hodnotí jako *skrovná*.

Bonusové vybavení: Cestovní plášť, cestovní vybava pro aktuální roční období, dýka na opasek, 2k6 stříbrných pencí, a navíc si zvol libovolnou jednu: koš bobulí, lovecká past, ručně vyřezávaná herní souprava, ozdobný kožený náramek nebo obojek.

Rysy Lesních lidí z Divočiny

Tvá hráčská postava má díky svému lesáckému původu jisté rysy.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvá hodnota Obratnosti se zvýší o 1 a dvě další hodnoty vlastností si můžeš zvýšit o 1.

Dobrodružný věk – 16-30. Lesní lidé se obvykle nestávají dobrodruhy dříve než v 16 letech a málokdy pokračují po padesátce, kdy odchází do důchodu sloužit své rodině a lidu.

Velikost – Většina Lesních lidí měří mezi 5 a 6 stopami. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů.

Prozíravost – Jsi zdatný v dovednosti Přežití.

Počáteční ctnost – Získáš jednu Kulturní ctnost Lesních lidí z Divočiny dle své volby.

Jazyky – Umíš mluvit, číst a psát jazykem údolí Anduiny – archaickou verzí obecné řeči, blízkou dalištině.





- lidé z hůrky -

„Podle vlastních pověstí byli původními obyvateli a potomky prvních lidí, kteří kdy zabloudili na západ Středozeemě. Málo jich přežilo bouřlivé Staré časy, když se však Králové vrátili přes Velké moře, našli Hůrecké pořád na místě, a ti tu byli pořád, i nyní, když vzpomínka na Krále už zarůstala trávou.“

U Skákavého poníka

Malá oblast Hůrecka je nejspíš vše, co zbylo po zmizelých královstvích Eriadoru. Je to ostrůvek civilizace uprostřed velké opuštěné divočiny. Tato oblast je pojmenovaná po své hlavní vesnici Hůrce. Velká mohyla Hůreckého kopce od nepaměti chrání její domy před studeným severním větrem a potkávají se tu dvě staré cestky. Zelená cesta z Rohanské brány procházející Vrchovinou a Tharbadem. Východní cesta, řečená Cesta, je ještě starší. Vede z nejzazšího východu až k břehům Moře.

Hůrka je, stejně jako Kraj, bezpečným útočištěm pro své obyvatele i cestovatele, a to navzdory mnoha hrozbám, které ji obklopují. I když v dnešní době přichází pravidelně jen trpaslíci po Východní cestě a Zelená cesta je méně frekventovaná. Ale Hůrka přetrvává.

Ostatní tři vesnice – zemědělská vesnice Špalíček, Jámy na východě a Podlesí v Hustolese – navštěvuje méně osob než Hůrku (a tak se jim to líbí). Vesničané přichází do Hůrky se zbožím na trh, obchodují s potulnými trpasličími kováři a popíjí ve slavném hostinci U Skákavého poníka.

Hůrečtí vyprávějí příběhy svých předků, ale ani Moudří nevědí, zda na těch starých povídačkách zbylo něco pravdy, protože se vypráví už velmi dlouho, dokonce i na poměry elfů.



Popis

Obyvatelé Hůrecka jsou vesměs lidé, ale mezi vesnicemi je roztroušeno i mnoho hobitích rodin, zejména ve Špalíčku, jejichž několik zvyků a obyčejů převzal i Velký lid. Pro návštěvníky z Kraje vypadají Lidé z Hůrky povědomě. Velký i Malý lid žijí ve velmi přátelském vztahu. Pomáhá tomu i celkový vzhled lidí z Hůrky, neboť jsou zpravidla hnědovlasí a poměrně nízcí, bývají podsadití a širocí a snadno se rozemějí.

Hůrecká jména

Hůrecká jména se skládají z křestního jména a příjmení. Mužská jména jsou často krátká, zatímco ženská jména jsou zpravidla po květinách. Hůrecká příjmení zní cizincům trochu zvláště. Často se v nich kombinují dvě přirozeně znějící slova, která spolu moc nesouvisí.

Mužská jména: Bob, Ječnimek, Jiljí, Jindra, Matěj, Nob, Rudla, Tom, Vilda, Vilík

Ženská jména: Anežka, Bazalka, Ema, Jana, Květa, Lilie, Růžena, Sedmikráska.

Příjmení: Cesmína, Dubisko, Haluza, Hvězdotřpyt, Chmýrek, Jabloňka, Konvalinkořez, Kozlíst, Kravoplaš, Křovík, Květináč, Lékořice, Lískolesk, Liškopal, Máselník, Mechohoř, Potměchuť, Puškvorník, Pylorej, Rákosník, Růžokeř, Ryzák, Šípkolep, Trnka, Umínělec, Višňorod, Vřesík, Zvonílek

Životní úroveň

Hůrecko není tak bohaté jako Kraj, ale přesto si udržuje životní styl, který je *prosperující*. Částečně je to díky ochraně jejich Strážců, Hraníčářů ze Severu; tito tajemní tuláci bloudí krajem a v tichosti střeží hranice a cesty, aniž by kdokoli v Hůrecku s jistotou věděl, co jsou zač.

Bonusové vybavení: Kožešinový cestovní plášť, cestovní vybava pro aktuální roční období, karimatka, torna nebo sedlové brašny, pohodlné boty, 5k6 stříbrných pencí, a navíc si zvol libovolné dvě: hůl či klacek, trpasličí pánve a kotlíky, prsten pro štěstí starobylého vzhledu, dopis od tvé rodiny, náhradní vycházkové boty, cestovní plášť navíc.

Rysy lidí z Hůrky

Poznámka: Zde uvedené rysy patří příslušníkovi Velkého hůreckého lidu. Pokud si přeješ vytvořit příslušníka Malého hůreckého lidu, udělej si hobita z Kraje s tím, že si pro jeho rodinné vazby zvolíš buď *Chluponoha* nebo *Stata* (*Plavíni* nikdy nechtěli mít s Hůrkou moc co do činění) a řekni, že jsi z rodinné větve z Hůrecka.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 1 a dvě další hodnoty vlastností si můžeš zvýšit o 1.

Dobrodružný věk – 16-30. Ve vzácných případech, kdy Hůrečtí vyrazí za dobrodružstvím, tak činí ve věku, když jsou plní mladických sil, a před čtyřicátkou se zpravidla vrací domů usadit.

Velikost – Většina Hůreckých jsou spíš širocí než vysokí, a jen hrstka má výrazně víc než 5 stop. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů.

Rozcestníkový rozhled – Jsi zdatný v dovednosti Vnímání.

Počáteční ctnost – Získáš jednu hůreckou Kulturní ctnost dle své volby.

Jazyky – Umíš mluvit, číst a psát západštinou, se silným drsným přízvukem Hůrecka.





- meddědovci -

„Medděd se skutečně potom stal velkým náčelníkem těch končin a vládl širokému kraji mezi horami a hvozdem...“

Medvědí země

Kraj podél horní části řeky Anduiny býval kdysi domovem mnoha lidí, ale jejich počet se během let postupně zmenšoval. Teprve nedávno se na území kolem Skalnatého brodu, kamenitého říčního ostrova, začali lidé vracet, aby hlídali Starý brod a cestu do Vysokého průsmyku přes Mlzné hory. Ačkoli jich nebylo mnoho, rychle nepovolaným prokázali, že pouze ti, kteří jsou kožoměncem Meddědem vítáni, mohou doufat, že přejdou přes Velkou řekou živí. A Medděd nikoho nevíta snadno...

Když Medděd přerušil svou dlouhou izolaci, stal se vůdcem lidí. Jeho legendární divokost přilákala horské lovce a bojovníky bez závazků, válečníky, kteří ztratili své rodiny nebo kteří opustili své klany kvůli své násilné povaze, a jeho ochránářská povaha přilákala duše potřebných. Časem se hrnuly po jeho bok všechny druhy osob, což vedlo ke vzniku Meddědovců.

Dle učení a vůle svého náčelníka chrání horské průsmyky a cestu, která opouští hvozď a překračuje řeku Anduinu, a číhají na každého tvora na dvou či čtyřech nohách, který se jim opováží vzdorovat. Lidé, elfové a trpaslíci si stále musí získat důvěru tohoto podezřívavého lidu a často musí zaplatit vysoké mýtné za bezpečný průchod přes toto území Meddědovců.



Popis

Meddědovci jsou robustní muži se svalnatýma rukama a nohama a živé ženy s neohroženými očima. V jejich vzhledu se odráží jejich duch: ženy mají dlouhé, rozčuchané vlasy a muži neupravené vousy. Rodí se svobodní, neplatí žádný poplatek ani se neklaní žádné koruně. Udržují v míru pás země, který si zvolili za svou vlast. Všichni nepřátelé Meddědovců jsou úhlavní, ale přátelé, kteří se ukáží jako důvěryhodní, jsou přátelé na celý život.

Meddědovská jména

Seveřané obývající údolí řeky Anduiny mluví stejným jazykem a mají společný seznam osobních jmen. Meddědovci a Lesní lidé upřednostňují jiná jména, ale odlišuje je hlavně osobité používání přídomků a přezdívek. Meddědovci postupně vytváří zvyk, že volí jména, která cítí jejich slavného náčelníka, že začínají písmenem M, nebo obsahují slovo „Med“ (například Medderik, Medvanald, Medkal). Svá jména dále zosobňují přidáváním přídomku, který odkazuje na jejich původ či povolání, nebo fyzické či povahové vlastnosti (Arnulf Starý, Berangar Výřečný). Přídomky často propůjčují události, obzvláště pokud jsou spojeny s mimořádným výkonem nebo významným skutkem.

Mužská jména: Adalard, Agerik, Agilfrid, Agiulf, Alarik, Alberik, Amalrik, Amand, Andagis, Atalarik, Atanagild, Ansegisel, Ansovald, Aregisel, Arnulf, Audovald, Avagis, Badegisel, Baldak, Beran, Beranald, Berangar, Bertefried, Cilderik, Eberulf, Eborik, Ebrengisel, Ebrimuth, Ediulf, Ermanarik, Eurik, Eutarik, Evermud, Evorik, Frideger, Gararik, Garivald, Geberik, Gisalrik, Gerold, Grimald, Grimbald, Grimbeorn, Grimfast, Gundovald, Hartgard, Hartmut, Hartnid, Hathus, Heriwulf, Hildebald, Imnachar, Ingelram, Ingund, Iwald, Iwgar, Leudast, Magnerik, Malarik, Marakar, Medderik, Meddéd, Medvanald, Medkal, Merovech, Munderik, Odo, Odovacar, Otbert, Ragnacar, Ramnulf, Rathar, Reginar, Ricfried, Rigunth, Roderik, Sigerik, Sigibert, Sunnegisil, Theodard, Theodebert, Theodemir, Theodwin, Theudebald, Theuderik, Thorismund, Walcaud, Waleran, Widuven, Willicar, Wulferd.

Ženská jména: Adosinda, Amalfrida, Amalina, Avagisa, Avina, Beranhilda, Brunihilda, Gailavira, Garsendis, Geleswinta, Gelvira, Grimhilda, Hermesinda, Heva, Radegunda.

Přídomky: z konkrétního místa (Baldak z Vysokého průsmyku, Beran z Hor), Bohatý, Bojovný, Bystrý, Černý, Červený, Dobrý, Dobrý meč, Hubený, Chápavý, Kapitán, Kovář, Křivý, Lysý, Mladý, Moudrý, Odvážný, Potížista, Prozíravý, Rudoštit, Rychlý, Smutný, Starý, Tichý, Věrný, Výřečný, Zahalený

Životní úroveň

Meddědovci se živí chovem dobytka a koní a chovají velké včely v úlech. Meddéd v poslední době ale zvažuje, že za průchod přes své území budou od všech cestovatelů vybírat mýtné. V tuto chvíli se kultura Meddědovců hodnotí jako *vojenská*.

Bonusové vybavení: Pestrobarevný cestovní plášť, cestovní výbava pro aktuální roční období, torna nebo sedlové brašny, dýka na opasek, boty, 3k6 stříbrných penic, a navíc si zvol libovolný jeden: jemná vlněná přikrývka, starodávná dýka z medvědích drápů, náhrdelník ze skřetích zubů, balíček chutných medovníků.

Meddědovské rysy

Tvá hráčská postava má díky svému meddědovskému původu jisté rysy.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvá hodnota Síly se zvýší o 1 a dvě další hodnoty vlastností si můžeš zvýšit o 1.

Dobrodružný věk – 16-30. Meddědovci se obvykle nestávají dobrodruhy dříve než v 16 letech a málokdy pokračují po padesátce, kdy odchází do důchodu sloužit své rodině a lidu.

Velikost – Většina Meddědovců je celkem podsaditá a měří často 6 stop a víc. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů.

Vzteklost – Jsi zdatný v dovednosti Zastrásování.

Počáteční ctnost – Získáš jednu meddědovskou Kulturní ctnost dle své volby.

Jazyky – Umíš mluvit, číst a psát jazykem údolí Anduiny – archaickou verzí obecné řeči, blízkou dalištině.



- muži z minas tirith -

*„Gondore! Uvidí lidé Stříbrný strom opět stát,
Bude od Moře k Horám západní vítr vát?“*

Kolem věže chladně dul jak roh, jež každý slyšel
Město Minas Tirith stálo po tisíce let jako maják naděje pro svobodné národy Středozeemě. Ale v soumraku Třetího věku se Bílá věž třpytí jen v nejjasnějším světle letního dne. Věž zapadajícího slunce se stala Strážní věží, poslední baštou proti Mordoru. Bílý strom, který kvetl na nádvoří citadely, dávno uschl. Městu vládnou správci, protože na trůnu neseděl král mnoho lidských generací. Pro Gondor jsou to léta úpadku a království stojí na hraně mezi nadějí a zoufalstvím.

Přesto Knížata Minas Tirith čelí svým nepřítelům a udržují volný tok Řeky od Argonathu k Moři. A jejich boj je hořký. Stráž citadely má výhled jen na východ, kde vidí Minas Morgul, obávanou Černokněžnickou věž, jak se tyčí v puklině v Horách stínu, a u cesty, která tam vede, vidí Osgiliath, trosky svého opuštěného hlavního města. Muži z Minas Tirith vědí, že zakolísání jejich bdělosti by znamenalo pohromu všeho, co jim je drahé

Ale tato neutuchající bdělost má svou cenu. Kdysi byli Dúnadani z Jihu považováni za moudřejší než ostatní lidé, s vynikajícími znalostmi a dovednostmi. V dnešní době si Muži z Minas Tirith cení zdatnosti a dovednosti se zbraněmi nade vše a zapomínají, že mezi poklady města se díky dlouhé tradici zachovalo mnoho dávných poznatků. Ale taková je nutnost jejich časů, protože Stín na Východě je neklidný a moc Černé země už nespí.



Popis

Muži z Minas Tirith jsou na Jihu potomci Mužů ze Západu, mořských králů, kteří město postavili v dobách dvou království, Arnoru a Gondoru. Moudrost a krása, které přivedl Elendil ze Západu, zde vydržely dlouho, ale linie králů tu nakonec vymřela. Zbyli správci, kteří dál mezi občany posilovali sílu svého lidu. Dnes jsou obyvatelé Minas Tirith lidé Soumraku, vysocí a poctiví válečníci se vzpomínkami na dávné události.

Lidé z Minas Tirith se oblékají způsobem, který by cizinec hodnotil jako bohatý. Mají rádi pláště s kožešinovou podšívku, jemné tkané oděvy s rozmanitou škálou látek a doplňky, které mají jednoduchý design, ale jsou ze vzácných materiálů, jako jsou stříbrné či zlaté límečky a prsteny s drahými kameny.

Jména Mužů z Minas Tirith

Lidé z Minas Tirith tradičně pojmenovávají své syny a dcery sindarinštinou.

Mužská jména: Adrahil, Amlaith, Anardil, Anárion, Anborn, Angbor, Arador, Araglas, Aragorn, Aragost, Arahad, Arahael, Aranth, Arannel, Aranuir, Araphant, Araphor, Arasuil, Arathorn, Araval, Aravir, Aravorn, Argeleb, Argonui, Arvedui, Arvegil, Arveleg, Baranor, Belecthor, Beleg, Belegorn, Beregon, Beren, Bergil, Boromir, Celepharn, Círión, Damrod, Denethor, Derufin, Dervorin, Dírhael, Duilin, Duinhir, Ecthelion, Egalmoth, Eldacar, Eradan, Faramir, Findegil, Finduilas, Forlong, Golasgil, Halbarad, Hallas, Hirgon, Hirluin, Húrin, Ingold, Iorlas, Mablung, Malbeth, Malvegil, Ohtar, Orodreth, Thorondir, Thorongil, Turgon.

Ženská jména: Gilraen, Ioreth, Ivorwen, Lothíriel, Morwen.

Životní úroveň

Díky obchodování je Gondor stále bohatý, a přestože správce spotřebovává většinu zdrojů k přípravě na válku, jeho obyvatelstvo žije pohodlně. Proto se Muži z Minas Tirith považují za *prosperující* kulturu.

Bonusové vybavení: Černý cestovní plášť, cestovní výbava pro aktuální roční období, torna nebo sedlové brašny, pohodlné boty, 5k6 stříbrných pencí, a navíc si zvol libovolné dva: lovecký roh, inkoust a pergamen, brousek na broušení meče, řemeslnické nářadí, stříbrná brož zobrazující Bílý strom.

Rysy Mužů z Minas Tirith

Tvá hráčská postava má díky svému gondorskému původu jisté rysy.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvá hodnota Intelligence se zvýší o 1 a dvě další hodnoty vlastností si můžeš zvýšit o 1.

Dobrodružný věk – 16-40. Muži z Minas Tirith se obvykle nestávají dobrodruhy dříve než v 16 letech a málokdy pokračují po padesátce, kdy se vrací do svých měst sloužit své rodině a správci.

Velikost – Většina Mužů z Minas Tirith měří 5 až 6 stop. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů.

Hrdé dědictví – Jsi zdatný v dovednosti Historie.

Počáteční ctnost – Získáš jednu Kulturní ctnost Mužů z Minas Tirith dle své volby.

Jazyky – Umíš mluvit, číst a psát sindarinštinou a západštinou, obecnou řečí.





- Rohanští jezdcí -

*„Kde je teď jezdec a kůň? Kde roh, který pěje?
Kde je teď přilba a pancíř a vlas, který věje? Kde je teď ruka a harfa a oheň, jenž hřeje?“*

Nebojte se žádné tmy

Nedostižní jezdcí, kteří před dávnými časy odpověděli na volání Gondoru a přijeli ze Severu mu pomoci. Rohanští jezdcí se toulají rozlehlými loukami své domoviny na nádherných koních, které milují jako svou rodinu. Muži z Marky jsou velkorysý národ, ale když se blíží válka, jsou vůči svým nepřítelům nelítostní, jako jsou věrní svým přátelům. Když je přepadne chtíč bitvy, mohou mít smrtelně bílé tváře a vypadat jako muži zasažení žalem, nebo jako šilenci, co se chtějí ze zoufalství smát.

Velké pláně na severu říše Gondor byly kdysi známé jako Calenardhon, než je správce přenechal Severanovi, Eorlovi Mladému, jako odměnu za jeho pomoc a odvahu na Poli Celebrant. Jejich okraje se táhnou od Brodů přes Želíz na západě po Ústí Entvy na východě.

Vlnité kopce a zlatá obilná pole jsou přerušena jen na jihu Bílými horami, kde leží Helmův žleb, a na severu věkovitým lesem Fangornem, kam se neodvažují ani ti nejstatečnější Jezdcí z Marky.



Popis

Muži a ženy z Jízdmarky jsou bojovní, spravedliví a vysocí, nejčastěji se zlatými vlasy a světlými očima. Tu a tam najdete i tmavší vlasy a oči, i když jsou neobvyklé a je na ně pohlíženo spatra. Považují se znamením vrchovského původu, na něž Rohirové pohlíží podezřívavě. Muži i ženy si nechávají narůst dlouhé vlasy a často si je splétají do dlouhých copů, zejména pro jízdu na koni.

I když jsou Rohanští jezdci oddaní stoupenci válečnictví ve všech jeho formách, naplno si užívají života, skutky i písněmi oslavují všechna jeho pozitiva, a když přijde zapomnětlivost a stáří, truchlí nad smrtí. Svým jezdeckým uměním jsou známí po celé Středozemi, a stejně tak jsou obávaní svou statečností v bitvě, neboť jejich dovednosti jsou hrozné, a když zabíjí, tak si u toho zpívají.

Jména Rohanských jezdců

Rohirové ctí své předky a mnozí z nich jsou pojmenováni po jejich pozoruhodných hrdinech nebo dřívějších králich. Většinou mají jen jediné jméno a někdy mají příjmení odkazující na otce („Grimson“) nebo svůj domov („ze Západních úvalů“). Občas mají prozaičtější příjmení, založená na nějakém činu nebo neštěstí (například „Kladivo“, „Stary“ či „Červivec“).

Své koně pojmenovávají se stejnou péčí a pozorností jako své děti, ačkoliv je pojmenovávají spíše popisně než jako své potomky.

Mužská jména: Aldor, Baldor, Brego, Brytta, Ceorl, Déor, Déorwine, Dermhelm, Dúnhere, Elfhelm, Eofor, Éomund, Eorl, Éothain, Erkenbrand, Fastred, Fengel, Folca, Folcwine, Folcred, Folda, Fréa, Fréawine, Freca, Gálmód, Gamling, Gárulf, Gléowine, Goldwine, Gram, Grim, Gríma, Grimbold, Guthláf, Háma, Harding, Helm, Herefara, Herubrand, Horn, Théoden, Wídfara, Wulf.

Ženská jména: Elfhilda, Éowyn, Hilda, Théodwyn.

Koňská jména: Arod, Bělohřívák, Hasufel, Felaróf, Ohnivec, Stínovlas, Větroplach.

Životní úroveň

Rohirové jsou prostý národ, spokojeně se starají o zvířata a pole a chovají koně. Vítají cizince, kteří přicházejí do jejich země v míru, ale především si přejí být svobodní a nesloužit žádnému cizímu pánovi. V důsledku toho jsou připraveni povstat se zbraní v ruce, pokud by byli v ohrožení, a lze je považovat za *vojenskou* kulturu.



Bonusové vybavení: Jezdecký kůň, pestrobarevný cestovní plášť, cestovní vybava pro aktuální roční období, torna nebo sedlové brašny, dýka na opasek, boty, 2k6 stříbrných pencí, a navíc si zvol libovolnou jednu: šachová souprava, roh na pití, zdobená přilba, ozdobná plášťová spona, bronzová hodnost na rukávu.

Rysy Mužů z Minas Tirith

Tvá hráčská postava má díky svému rohirskému původu jisté rysy.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 1 a dvě další hodnoty vlastností si můžeš zvýšit o 1.

Dobrodružný věk – 16-30. Rohanští jezdci se obvykle nestávají dobrodruhy dříve než v 16 letech, kdy jsou považováni za dospělé, a málokdy pokračují po padesátce, kdy mění své myšlení a starají se o domácí krb.

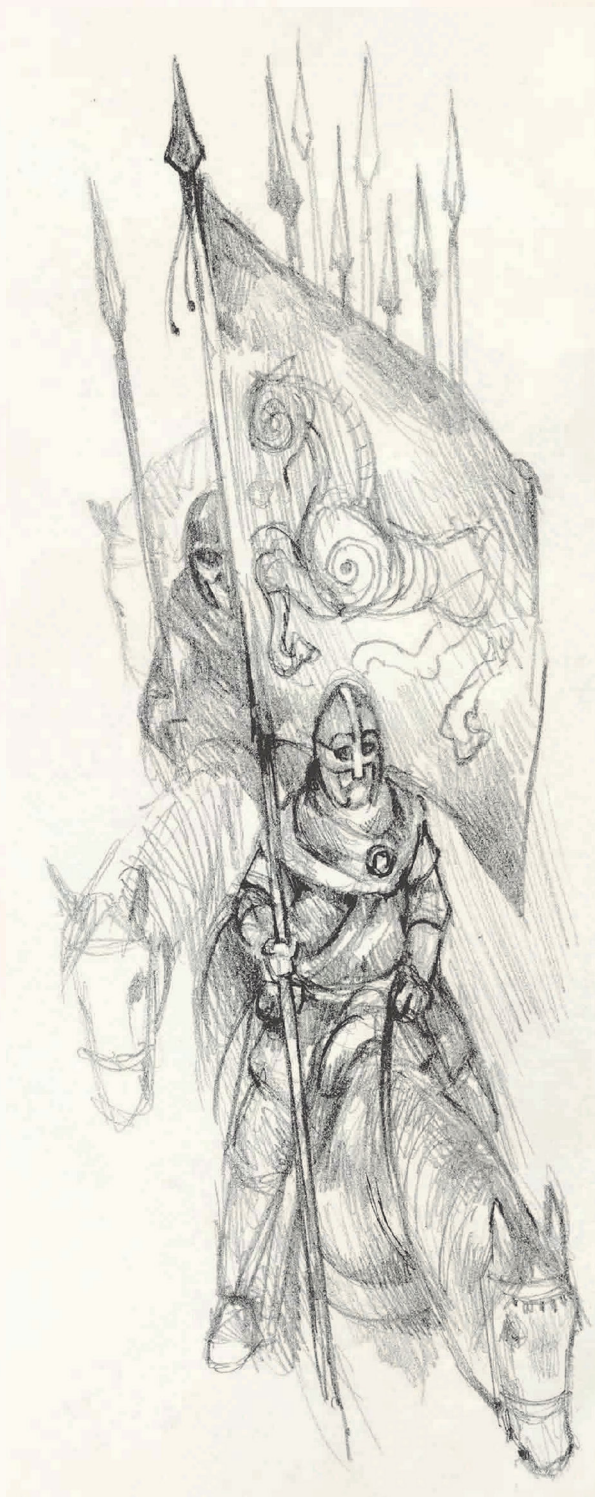
Velikost – Rohanští jezdci, muži i ženy, jsou obecně vysocí. Zpravidla mají dobře přes 5 stop a často dokonce přes 6 stop. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 6 sáhů.

Páni koní – Jsi zdatný v dovednosti Ovládání zvířat.

Počáteční ctnost – Získáš jednu Kulturní ctnost Rohanských jezdců dle své volby.

Jazyky – Umíš mluvit rohanštinou, která je volně příbuzná s jazykem údolí Anduiny. Umíš mluvit i západštinou a snadno se dorozumíš přízvučnou sindarštinou.





- trpaslíci z osamělé hory -

„Usadil se v ní teď Dáin, syn Nainův, a stal se králem pod Horou, a za čas se kolem jeho trůnu v dávných síních shromáždilo mnoho dalších trpaslíků.“

Království pod Horou

Když se trpaslíci poprvé usadili v Ereboru, Osamělé hoře, kopali hluboko a daleko. Vykutali pod Horou království z kamene a drahokamů. Neustále zapalovali další a další lampy a svíčky, aby si svítili na svou urputnou práci a jejich poklad rostl spolu s jejich slávou v severním světě.

Jednoho dne přilétl na křídlech chamtivosti největší drak onoho věku; Šmak Zlatý spálil Království pod Horou na popel a mrsknutím svého ocasu zničil jeho pýchu. Ale trpaslíci umí zadržovat zášť, že přechká dračí život a na konci neuvěřitelného dobrodružství se Thorin pávěza a třináct spoluspiklenců dočkali Šmakovy smrti. Dnes se v halách trpaslíků opět rozeznívá cinkot kladiv a kovadlin a jejich zednictví staví ulice a budovy Dolu a Ereboru kameny mnoha barev. Lidé z Dolu, nyní zvaní také „Bardovci“ na počest svého pána, Drakobijce, poskytují zaneprázdněným trpaslíkům vše, co potřebují pro svou obživu, výměnou za plody jejich výjimečné kamenické a kovodělné práce.

Trpaslíci od zabití draka přestali být potulným národem vyhnanců a pustili se do velké námahy na obnovu Království pod Horou. Jeho bohatství a sláva rychle rostou a zdá se, že jsou předurčeny narůst víc než dříve: kopou se nové síně, jeskynní chodby jsou zdobeny četnými sloupy jako stromy v lese, ačkoli prvotřídní zbroje a ostré meče opouští kovárny v ještě větším počtu. Každý rok přichází další trpaslíci ze vzdálených zemí a připojují se k podzemnímu dvoru krále Daina.



Popis

Trpaslíci jsou stará a tajnostkářská rasa, jejíž zvyky a tradice jsou většinou cizinců neznámé. Na konci Třetího věku jsou hrdý, ale ztenčující se národ, který přežil z dávné minulosti. Téměř všichni trpaslíci, se kterými se lze setkat, o sobě říkají, že patří k „Durinovu lidu“. Jsou pravděpodobně nejobávanějšími válečníky ve Středozemi. Je těžké je zlomit nebo zkazit, ale často jsou ve sporu s ostatními svobodnými národy kvůli starým sporům a novým ústrkům. Trpaslíci jsou nízcí a podsadití, s robustními končetinami a hlavou, kterou korunují dlouhé vlasy a delší vousy, jež jim dávají jejich typicky starší vzhled. Jsou dlouhověcí. Jsou známy případy až 250 let starých trpaslíků.

„Cizí“ jména Durinova lidu

Všichni trpaslíci z Durinova lidu dostávají při narození pravá jména, které neprozrazují příslušníkům jiných ras. Ve vztazích s ostatními národy přijímají osobní jména v jazyce přátelských kultur. Trpaslíci z Ereboru nejsou výjimkou a běžně používají jména po vzoru Mužů ze Severu. Tento zvyk je zažitý už tak dlouho, že celá řada jmen se již tradičně spojuje s trpaslíky a téměř výhradně s nimi.

Proslulým trpaslíkům se občas dávají přídomek, obvykle jako čestný titul oslavující mimořádný čin nebo typickou vlastnost (například Thorin Pavéza či Dáin, Železná noha).

Mužská jména: Ai, Anar, Balin, Beli, Bifur, Bláin, Bofur, Bombur, Borin, Burin, Bruni, Dáin, Dori, Durin, Dwalin, Farin, Fili, Flói, Frár, Frerin, Frór, Fundin, Gimli, Ginar, Glóin, Gróin, Grór, Hanar, Hepti, Iari, Kili, Lófar, Lóni, Náin, Náli, Nár, Narvi, Nipping, Nói, Nori, Núr, Nýrád, Óin, Ónar, Óri, Póri, Regin, Svior, Thorin, Thráin, Thrór, Veig, Vidar.

Ženská jména: Dís, Hón, Kóna, Már.

Životní úroveň

Díky tomu, že se trpaslíci z Osamělé hory zmocnili pohádkového dračího pokladu a obnovili své království, se jejich kultura hodnotí jako *bohatá*.

Bonusové vybavení: Kožešinový cestovní plášť, cestovní výbava pro aktuální roční období, karimatka, zdobená vycházková hůl, torna, pohodlné boty, 10k6 stříbrných penčí, a navíc si zvol libovolné dva: dalších 2k6 stříbrných penčí, zlaťák z pokladu Šmaka Velkole-



pého, řemeslnické náradí dle tvé volby, hudební nástroj, jemný hřeben na vousy a zrcátko, zlatý prsten, lahvice trpasličího špiritusu.

Trpasličí rysy

Tvá hráčská postava má díky svému trpasličímu původu jisté rysy.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 2.

Dobrodružný věk – 50-100. Trpasličí obecně začínají svůj potulný život po padesátce a necítí se obvykle na duchod před devadesátkou. Zhruba v té době získají pocit, že už nemohou dále zanedbávat svou rodinu, nebo se začnou věnovat výhradně svému řemeslu. Ale trpasličí mohou zůstat aktivní, dokud jim není přes dvě stě let, a je-li třeba, mohou se vrátit do dobrodružství, například když je šance pomstít starou urážku či zranění, nebo se znovu zmocnit pokladu či dávno ztracené trpasličí pevnosti. Zdravý trpaslík, který se vyhýbá násilné smrti, se může dožít až 250 let.

Velikost – Trpasličí obecně měří 4 až 5 stop a mohou vážit až 160 liber. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlost – Tvá základní rychlost chůze je 5 sáhů. Tví rychlost se nesnižuje nošením těžké zbroje.

Noční vidění (trpasličí) – Jsi zvyklý na život v podzemí, v šeru vidíš mimořádně dobře. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, ale ve tmě nevidíš.

Trpasličí nezlomnost – Máš výhodu k záchranným hodům proti jedu a jsi odolný vůči jedovému zranění.

Trpasličí výcvik se zbraní – Jsi zdatný se sekerou, ruční sekerou, válečnou sekerou, lehkým kladivem a válečným kladivem.

Zdatnost s pomůckami – Získáš zdatnost s jedním řemeslnickým náradím dle své volby: buď hornickým náčiním, klenotnickým náradím, kovářskými nástroji, řezbářské nástroji, nebo zednickým náradím. Získáš i zdatnost s jedním hudebním nástrojem dle své volby.

Znalost kamene – Kdykoliv si házíš na ověření Inteligence (Historie) vztahujícím se ke kame-

nické práci, považuješ se za zdatného v dovednosti Historie a přičteš si k ověření dvojnásobek svého zdatnostního bonusu, místo svého normálního zdatnostního bonusu.

Jazyky – Umíš mluvit, číst a psát dalištinou, což je jazyk Bardovců, kteří mluví starou verzí obecné řeči. Umíš také mluvit, číst a psát tajným jazykem svého lidu, který nikdy nebyl sdílen s nikým jiným.

Původ (zvol si jeden)

Jako trpaslík z Osamělé hory si zvol jako svůj původ, buď Erebor, nebo Železné hory. Níže uvedené rysy pro daný původ získáš k těm na-
hoře, společným pro všechny trpaslíky.

Erebor

Patříš k větvi Durinova lidu, která kdysi bydlela v Ereboru, i když jsi možná strávil velkou část svého života na cestách, nebo pocházíš z Modrých hor na Západě. Byl jsi dlouho zvyklý na strádání a naučil ses ve své době kdečemu, ale konečně jsi přišel domů.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvoje hodnota Moudrosti se zvýší o 1.

Trpasličí nezdolnost – Tvoje maximum životů se zvýší o 1 a zvýší se o 1 pokaždé, když získáš úroveň.

Cestovní moudrost – Můžeš si zvolit ještě jednu zdatnost s pomůckou dle své volby.

Železné hory

Patříš k větvi Durinova lidu, která zamířila na východ, aby se uchýlila do Železných hor, když byl poprvé zbudován Erebor, před příchodem Šmaka. Tvůj lid má skvělé horníky a nelitostné válečníky, se silnými rukama z dlouhých hodin lámání kamene.

Zvýšení hodnot vlastností – Tvoje hodnota Síly se zvýší o 2.

Nástroj pro válku – Jsi zdatný s motykou.





povolání

Glóine, můj starý příteli.

Naše velké dílo pokračuje rychlým tempem. Z di Dolu jsou nyní silnější než kdy předtím. Jsem o pět tvým dlužníkem. Zednáři, které jsi poslal, vynaložili veškeré své úsilí.

Chtěl jsem ti sdělit nejnovější zprávy týkající se záležitosti, o které jsem mluvil na Drakobraní. Jak bylo dohodnuto, rozeslal jsem po celém Severu výzvu všem těm, kdo jsou při právním riskování život nebo zranění, aby pomohli obnovit vše, co bylo zničeno.

Dá-li se věřit všemu, co jsem slyšel, slovo si našlo cestu za Východní okraj a do Mlžných hor. A oni přišli! Statečné duše cestu jí z daleka, aby nám pomohly.

Někteří přicházejí jen kvůli zlatu, někteří kvůli šanci na nový začátek tady v sousedství. U jiných se zdá, že je žene ušlechtilý důvod: lidské vůdci a ti, kteří chtějí bránit svůj lid. Slyšel jsem vyprávět o těch, kteří nejsou o moc jiní než ty a tví příbuzní, když jsme se poprvé setkali, kteří se snaží získat, o co přišli v temných dobách.

Někteří baží po znalostech skoro tak, jako jiní po zlatě. Potkal jsem druhého hobita, který píše knihu o trpaslících! Tvrdí, že je vzdálený příbuzný Bilba. Musíš si s ním promluvit o svém návratu.

Někteří z těchto dobrodruhů šli prostě po cestě za nosem, teď když je znovu bezpečné po nich cestovat. Jezerní město je tak zaneprázdněné! Obchod valí a naše pokladnice se po všem tom stavění znovu plní.

Až budeš moci, pospěš si zpátky do Dolu. Doslechl jsem se o dalších novinkách z jihu Temného hvozdu, které bych s tebou rád probral.

Tvůj přítel,

Bard

- povolání -

„Kéž je to znamením, že svět je sice temný, avšak blíží se lepší dny, a že přátelství mezi našimi národy bude obnoveno.“

Šest povolání v této kapitole popisuje šest způsobů, jakými svobodné národy mohou bojovat proti pronikajícímu Stínu. Učenec odkrývá tajemství minulosti a vyzná se v učení. Strážce povznáší duše spojenců a stráží krbový oheň. Poutník cestuje širým a osamělým světem a přináší zprávy z jedné osady do druhé.

Bijec bojuje hlavně sám, nebo ve společnosti spolubojovníků, zatímco válečník shromažďuje spojence. Hledač pokladů se mezitím zmocňuje toho, co nakradli služebníci Nepřítele. Každé povolání ovládá určité zbraně a dovednosti, stejně jako další jedinečné talenty.

POVOLÁNÍ	POPIS	KOSTRY ŽIVOTŮ	Hlavní VLASTNOST	ZDATNOSTI V ZÁCHRANNÝCH MODECH	ZDATNOSTI SE ZBROJEMI A ZBRANĚMI
Bijec	Divoch a chrabří bojovník, spojovaný spíš s barbar-skými nebo bojovnými kulturami.	k12	Síla	Síla, Odolnost	Lehké zbroje, střední zbroje, štíty, jednoduché zbraně, vojenské zbraně
Hledač pokladů	Nebo zloděj, pro méně zdvořilé lidi.	k8	Obratnost	Obratnost, Inteligence	Lehké zbroje, jednoduché zbraně, jednoruční meče
Poutník	Zkušený cestovatel, co je nejvíc doma na cestě nebo v osamělé divočině.	k10	Odolnost	Síla, Odolnost	Lehké zbroje, střední zbroje, štíty, jednoduché zbraně, vojenské zbraně
Strážce	Statečného ducha, jenž pomáhá ostatním povstat proti nepříteli.	k8	Charisma	Obratnost, Charisma	Lehké zbroje, jednoduché zbraně, jednoruční meče
Učenec	Vzdělaný odborník a mistr léčivých umění.	k8	Inteligence	Inteligence, Moudrost	Lehké zbroje, jednoduché zbraně
Válečník	Oddaný a disciplinovaný bojovník, spojovaný s bohatými a civilizovanými kulturami.	k10	Síla nebo Obratnost	Síla, Odolnost	Všechny zbroje, štíty, jednoduché zbraně, vojenské zbraně

- BIJEC -

„Přijde čas, kdy všichni zahynou, a já se vrátím zpátky!“

Možná, že ty a tvá rodina jste kvůli někomu utrpěli strašlivou ztrátu a z tebe se stal bijec, který vzal pomstu do svých rukou. Možná tě pálí v duši hrozný vztek a tys prostě musel spálit mosty, protože tě tvůj dřívější život už nenaplňoval radostí. Nebo jsi možná potomek válečného národa, zrozený pro sedlo či pro meč.

To je samé možná. Už toho bylo dost. V bitvě je jistota a v bitvě se cítíš skutečně jako doma. Bijci jsou bojovníci, kteří nemají sobě rovné, jezdcí a berserkři, kterým koluje v žilách oheň.

Hraj bijce, pokud chceš...

- Smetat vlky a skřety ze své cesty jako slámu a peří.
- Pomstít se Nepříteli za všechny ty křivdy, co způsobil tvému lidu.
- Bojovat samostatně, nebo v přední linii válečnické kumpanie.

Schopnosti povolání

Jako bijec získáš následující schopnosti povolání.

Životy

Kostky životů: 1k12 za každou úroveň bijce

Životy na 1. úrovni: 12 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k12 (nebo 7) + oprava Odolnosti za každou úroveň bijce po 1. úrovni

Zdatnosti

Zbroje: Lehké zbroje, střední zbroje, štíty

Zbraně: Jednoduché zbraně, vojenské zbraně

Pomůcky: Žádné

Záchranné hody: Síla, Odolnost

Dovednosti: Zvol si dvě z těchto: Atletika, Ovládání zvířat, Přežití, Příroda, Vnímání, Zastrahování

Vybavení

Kromě vybavení daného tvou životní úrovní začínáš i s následujícím vybavením:

Chudý: Obouruční sekera a usňová zbroj.

Skrovný: Vojenská zbraň a usňová zbroj, kopí, dvě ruční sekery.

Vojenský, prosperující nebo bohatý: Vojenská zbraň a kovový korzet, kopí, dvě ruční sekery.

Stinná slabina

Prokletí pomsty



TABULKA BIJCE

ÚROVEŇ	ZDATNOSTNÍ BONUS	SCHOPNOSTI	ZUŘIVOSTI	ZRANĚNÍ ZUŘIVOSTI
1.	+2	Bitevní zuřivost, Obrana beze zbroje	2	+2
2.	+2	Bezhlavý útok, Ostražitě smysly	2	+2
3.	+2	Cesta bijce	3	+2
4.	+2	Zlepšení postavy	3	+2
5.	+3	Rychlý pohyb, Útok navíc	3	+2
6.	+3	Schopnost Cesty	4	+2
7.	+3	Černá mlha	4	+2
8.	+3	Zlepšení postavy	4	+2
9.	+4	Smrtelné zranění (1 kostka)	4	+3
10.	+4	Schopnost Cesty	4	+3
11.	+4	Propíchnutý moha šípy	4	+3
12.	+4	Zlepšení postavy	5	+3
13.	+5	Smrtelné zranění (2 kostky)	5	+3
14.	+5	Schopnost Cesty	5	+3
15.	+5	Bojoval s mnoha nepřáteli	5	+3
16.	+5	Zlepšení postavy	5	+4
17.	+6	Smrtelné zranění (3 kostky)	6	+4
18.	+6	Nezkrotná síla	6	+4
19.	+6	Zlepšení postavy	6	+4
20.	+6	Silnější než všichni válečníci	neomezeně	+4

Bitevní zuřivost

V souboji bojuješ rozpálen dobřela s divokostí, nebo s chladnokrevnou, smrtící přesností. Bez ohledu na povahu tvého hněvu, ve svém tahu se můžeš rozzuřit jako bonusovou akci. Když zuříš, máš následující prospěchy, pokud na sobě nemáš navlečenou těžkou zbroj:

- Máš výhodu k ověření Síly a záchraným hodům na Sílu.
- Když zaútočíš na blízko zbraní s použitím Síly, získáš bonus k hodům na zranění, který se zvyšuje s tvou přibývajícím úrovní barbara, jak ukazuje sloupec Zranění zuřivosti v Tabulce bijce.

- Jsi odolný vůči bodným, drtivým a sečným zraněním.

Tvoje zuřivost trvá 1 minutu. Skončí předčasně, pokud upadneš do bezvědomí, nebo skončí-li svůj tah, aniž bys od svého posledního tahu zaútočil na nepřátelského tvora a současně jsi ani od té doby neutrpěl zranění. Svoji zuřivost můžeš také ukončit ve svém tahu jako bonusovou akci.

Jakmile jsi už zuřil tolikrát, kolik je uvedeno pro tvou úroveň bijce ve sloupečku Zuřivosti v Tabulce bijce, musíš si důkladně odpočinout, než budeš moci zuřit znovu.



Obrana beze zbroje

Když na sobě nemáš oblečenou žádnou zbroj, tvé Obranné číslo je rovno 10 + oprava Obratnosti + oprava Odolnosti. Můžeš používat štít (ale ne pavězu), aniž bys přišel o tento prospěch.

Bezhlavý útok

Počínaje 2. úrovní můžeš hodit za hlavu všechny starosti o svou obranu a zaútočit zoufale divoce. Když útočíš prvním útokem ve svém tahu, můžeš se rozhodnout zaútočit bezhlavě. Uděláš-li to, získáš pro tento tah výhodu k hodům na útok na blízko zbraní s použitím Síly, ale hody na útok proti tobě získají výhodu do tvého příštího tahu.

Ostražitě smysly

Od 2. úrovně začneš vnímat nebezpečí, když je poblíž. Máš výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), když se snažíš odhalit blízké nepřátele nebo přepadení ze zálohy. Abys získal tento prospěch, nesmíš být hluchý, slepý ani neschopný.



Cesta bijce

Na 3. úrovni si zvolíš cestu, která bude utvářet povahu tvé Bitevní zuřivosti. Zvol si buď cestu Jezdce, nebo cestu Vrahomlata. Obě cesty jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání. Tvá cesta ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 6., 10., a 14. úrovni.

Zlepšení postavy

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 12., 16. a 19. úrovni, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20. Nebo místo zvýšení vlastností si můžeš vzít Kulturní nebo otevřenou ctnost.

Rychlý pohyb

Od 5. úrovně se tvá rychlost zvýší o 2 sáhy, když na sobě nemáš těžkou zbroj.

Útok navíc

Počínaje 5. úrovní můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.

Černá mlha

Od 7. úrovně jsou tvé instinkty tak vytříbené, že máš výhodu k hodům na iniciativu. Mimo to, jsi-li na začátku boje překvapený a nejsi neschopný, můžeš ve svém prvním tahu normálně jednat, ale pouze pokud se nejprve rozzuříš Bitevní zuřivostí, než v tomto tahu něco uděláš.

Smrtelné zranění

Počínaje 9. úrovní, kdykoliv způsobíš kritický zásah útokem na blízko, hoď si při určování dodatečného zranění ještě jednou zbraňovou kostkou navíc. Od 13. úrovně se tato schopnost zvýší na dvě kostky navíc a na 17. úrovni na tři kostky navíc.

Propíchnutý mnoha šípů

Počínaje 11. úrovní tě tvá zuřivost může udržet v boji navzdory těžkým zraněním. Když zuříš Bitevní zuřivostí (anebo zbývá-li ti ještě aspoň jedna zuřivost) a klesnou ti životy na 0, ale ne-

jsi namísto mrtvý, můžeš si hodit záchranný hod na Odolnost se SO 10. Uspěješ-li, klesnou ti životy místo toho na 1 (a nejsi-li rozzuřený, rozzuříš se Bitevní zuřivostí).

Pokaždé, když použiješ tuto schopnost mimo první použití po odpočinku, se SO zvýší o 5. Když si krátce nebo důkladně odpočineš, SO se vrátí na 10.

Bojoval s mnoha nepřáteli

Od 15. úrovně je tvá Bitevní zuřivost tak prudká, že skončí předčasně jen tehdy, pokud upadneš do bezvědomí, nebo když si sám zvolíš její ukončení.

Nezkrotná síla

Počínaje 18. úrovní, je-li výsledek tvého ověření Síly menší než tvá hodnota Síly, můžeš tuto hodnotu použít místo výsledku.

Silnější než všichni válečníci

Na 20. úrovni tě tvůj hněv poznamenal navždy. Tvé hodnoty Síly a Odolnosti se zvýší o 4. Tvoje maximum pro tyto hodnoty je teď 24.

Cesty bijce

Tvář mu smrtelně zbledla a vzňala se v něm chladná zuřivost, takže byl na chvíli neschopen slova. Zatoužil po smrti.

„Éowyn! Éowyn!“ vykřikl nakonec. „Éowyn, jak ses sem dostala! Co je to za šilenství či kouzla? Smrt, smrt, smrt! Smrt ať nás vezme všechny!“

Bijec si nevolí cestu vědomě; je to instinktivní rozhodnutí, nebo předem určený osud, o němž bylo rozhodnuto mimo okruh světa.

Jezdec

I když neznámější jezdci mezi svobodnými národy jsou rohirové, nejsou jediný národ, který bojuje z koňského hřbetu. Útok bijce jedoucího na koni je děsivý a nádherný jako rozbřesk a troubení jejich rohů se rozléhá od hor k Moři.

Boj v sedle

Počínaje 3. úrovní, když jsi v sedle a zasáhneš svým útokem na blízko Středního či Malého nepřítele, který není v sedle, způsobíš mu dodatečné zranění 1k4. Použiješ-li akci Úprk, můžeš zaútočit jako bonusovou akci.

Mocný vrh kopím

Od 6. úrovně, když vrhneš své kopí s výhodou, automaticky způsobíš maximální zranění místo házení kostkami. Když sedíš v sedle, neutrpíš nevýhodu při vrhání kopí na dlouhý dostřel.

Zastrašující vzezření

Počínaje 10. úrovní, když jsi v sedle, můžeš se pomocí své akce na někoho zamračit a tím ho vystrašit. Uděláš-li to, zvol jednoho tvora do 6 sáhů od sebe, kterého vidíš. Pokud tě daný tvor vidí nebo slyší, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost (SO je roven 8 + tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Charismatu), jinak bude vystrašený do konce tvého příštího tahu.

V následujících tazích můžeš použít svou akci k prodloužení trvání tohoto účinku na vystrašeného tvora, vždy do konce svého příštího tahu. Účinek skončí, pokud tvor skončí svůj tah mimo výhled nebo víc jak 12 sáhů od tebe. Uspěje-li tvor v záchranném hodu, nebudeš moci tuto schopnost použít vůči němu znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

Vrhneš-li se do boje pomocí akce Úprk, můžeš použít Zastrašující vzezření jako bonusovou akci.

Podotýkáme, že použití Zastrašujícího vzezření se běžně nepočítá jako zlý skutek – i když Dějmistr může rozhodnout jinak, pokud bijec zneužívá svého odpudivého vlivu k šikanování nevinných obyvatel.

Divoce dující roh

Od 14. úrovně můžeš inspirovat své spojence. Jako bonusovou akci můžeš zatroubit na svůj roh nebo zařvat bojový pokřik. Uděláš-li to, tvoji spojenci, jejichž počet je roven 1 + tvá oprava Charismatu, získají prospěchy své schopnosti Bezhlavý útok. Pokud spojencem zaútočí Bezhlavým útokem, může si ke svým ho-

dům na zranění přičíst bonus za tvé Zranění zuřivosti.

Vrahomlat

Bijci, kteří se vydají cestou Vrahomlata, se pouští do samotného centra bitevní vřavy a nedbají na ubohé rány svých nepřátel. Takoví bijci jsou téměř nezastavitelní. Zuřivost jim zvyšuje sílu natolik, že dokážou zabít horší bojovníky jen pouhou pěstí.



Obrněná zuřivost

Když si počínaje 3. úrovní zvolíš tuto cestu, získáš všechny prospěchy své Bitevní zuřivosti, i když máš na sobě navlečenou těžkou zbroj. Navíc získáš zdatnost s těžkými zbrojemi, pokud ji ještě nemáš.

Ohebný jak proutek

Od 6. úrovně tě tvá zbroj již nijak neomezuje. Ke svému Obrannému číslu si přičítáš celou opravu Obratnosti, bez ohledu na typ zbroje, co máš na sobě. Když máš na sobě střední zbroj, nevztahuje se již na tebe nevýhoda k Nenápadnosti.

Vrahopěst

Počínaje 10. úrovní ti hněv koluje i v končetinách. Tvé ruce se teď vždy berou jako vojenské zbraně na blízko. Když zuříš Bitevní zuřivostí, způsobují v základu drtivé zranění 1k4 a kritický zásah při hoďu 19-20.

Útočíš-li zbraní na blízko, ale ne svýma rukama, a mineš, můžeš okamžitě zaútočit úderem beze zbraně jako bonusovou akci.

Kopí se štípe a štít jiskry křeše

Od 14. úrovně můžeš vsadit všechnu svou zuřivost do jednoho ničivého úderu. Můžeš si zvolit jednu z následujících možností:

- Při útoku svou zbraní na blízko, ale ne svou pěstí, automaticky způsobíš kritický zásah. Po určení zranění se tvá zbraň zcela rozpadne a nelze ji už znovu použít. (Některé starodávné, zpravidla magické zbraně nelze zničit, ale při použití tímto způsobem je lze natolik poškodit, že je nutné je pak opravit.) Tvorové, kteří jsou imunní vůči kritickým zásahům, přesto utrpí tímto útokem plné zranění.
- Těžkým úderem místo klasického útoku automaticky zničíš protivníkuv štít. Některé štíty, zpravidla ty vyrobené v dávných dobách Durinovým lidem, nelze tímto způsobem zničit, přičemž v takovém případě protivník utrpí zranění, jako by byl úspěšně zasažen.

Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až důkladně odpočineš.

Od 17. úrovně můžeš tuto schopnost použít dvakrát mezi důkladnými odpočinky.



- hledač - pokladů

*„Dřív nežli vzejde světlo dne,
přes horstvo, jež se v mlze pne,
jdem do hlubin, kde vládne stín,
hledat své zlato kouzelné.“*

Svět spatřil pomíjivou slávu mnoha trpasličích králů a elfích pánů a jejich dědictví je dnes pohřbeno v hlubokých kobkách a tmavých jeskyních. Třpytivé zlato a blyštivé šperky lákají všechny, kdo se odvažují je najít. Usiluješ o to, co je ztraceno, ať už je to rodinný poklad ukradený plundrujícími skřety, nebo zlatý poklad draka, i když to znamená, že budeš muset čelit nevýslovným nebezpečím.



Hledači pokladů nejsou nutně lupiči nebo zloději; mohou to být stejně tak průzkumníci nebo zvědové. Hledač pokladů je chytrý a pohybuje se tiše. Může být úžasným přínosem pro družinu dobrodruhů, i když mu nelze zcela důvěřovat. Při vytváření hledače pokladů zvaž, zda jsi přirozeně nenápadný, nebo jestli jsi vyškolený lupič, zvěd či průzkumník.

Hraj hledače pokladů, pokud chceš...

- Vkrádat se do jeskyní, pevností a odporných hrobek, kde číhá nebezpečí.
- Špehovat pohyby a plány Nepřítele.
- Krást skřetům poklad, co sami ukradli.

Schopnosti povolání

Jako hledač pokladů získáš následující schopnosti povolání.

Životy

Kostky životů: 1k8 za každou úroveň hledače pokladů

Životy na 1. úrovni: 8 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k8 (nebo 5) + oprava Odolnosti za každou úroveň hledače pokladů po 1. úrovni

Zdatnosti

Zbroje: Lehké zbroje

Zbraně: Jednoduché zbraně, krátký meč, široký meč

Pomůcky: Zlodějské náčiní

Záchranné hody: Obratnost, Inteligence

Dovednosti: Zvol si čtyři z těchto: Akrobacie, Atletika, Čachry, Hádankářství, Klamání, Nenápadnost, Přesvědčování, Vhled, Vnímání, Zastrasování

Vybavení

Kromě vybavení daného tvou životní úrovní začínáš i s následujícím vybavením:

Chudý nebo skrovný: Kožený kabátec, krátký meč, krátký luk a toulec s 20 šípy.

Vojenský: Kožený kabátec, krátký nebo široký meč, krátký luk a toulec s 20 šípy, dvě dýky.

Prosperující: Kožený kabátec, krátký nebo široký meč, krátký luk a toulec s 20 šípy, dvě dýky, 2k6 stříbrných pencí.

Bohatý: Kožený kabátec, krátký nebo široký meč, krátký luk a toulec s 20 šípy, dvě dýky, 5k6 stříbrných pencí.

Stinná slabina

Dračí nemoc



TABULKA HLEDAČE POKLADŮ

ÚROVEŇ	ZDAT. BONUS	ZÁKEŘNÝ ÚTOK	SCHOPNOSTI
1.	+2	1k6	Kvalifikace, noční vidění, Zákeřný útok
2.	+2	1k6	Mazaná akce
3.	+2	2k6	Archetyp hledače pokladů
4.	+2	2k6	Zlepšení postavy
5.	+3	3k6	Neuvěřitelné uhybání
6.	+3	3k6	Kvalifikace
7.	+3	4k6	Vyváznutí
8.	+3	4k6	Zlepšení postavy
9.	+4	5k6	Schopnost archetypu hledače pokladů
10.	+4	5k6	Zlepšení postavy
11.	+4	6k6	Šťastlivec
12.	+4	6k6	Zlepšení postavy
13.	+5	7k6	Schopnost archetypu hledače pokladů
14.	+5	7k6	Tichý jako pěna
15.	+5	8k6	Kluzká mysl
16.	+5	8k6	Zlepšení postavy
17.	+6	9k6	Schopnost archetypu hledače pokladů
18.	+6	9k6	Nepolapitelnost
19.	+6	10k6	Zlepšení postavy
20.	+6	10k6	Dávka štěstí

Kvalifikace

Na 1. úrovni si zvol buď dvě ze svých zdatností v dovednostech, nebo jednu ze svých zdatností v dovednostech a svou zdatnost se zlodějským náčiním. Tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoliv ověření vlastnosti, při kterém využiješ jednu z těchto zvolených zdatností.

Na 6. úrovni si můžeš zvolit další dvě ze svých zdatností (v dovednostech, nebo se zlodějským náčiním) a získat k nim tento prospěch.

Noční vidění

Vzhledem k tajné povaze svých aktivit rád pracuješ ve stínu či na jiných spoře osvětlených nebo neosvětlených místech. Časem sis na to zvykl a přizpůsobily se tomu i tvé smysly. I když ne nutně vidíš v šeru či úplné tmě lépe, tvoje ostatní smysly se ti to naučily vynahrazovat.

V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Dodejme, i když tvé ostatní smysly pomáhají tvému zraku, nelze tuto schopnost používat, pokud jsi slepý.

Zákeřný útok

Od 1. úrovně víš, jak udeřit zákeřně a využít protivníkovy nepozornosti. Jednou za tah můžeš způsobit dodatečné zranění 1k6 jednomu tvorovi, kterého zasáhneš svým útokem, pokud máš výhodu k hodů na útok. Útok musí být proveden vytríbenou zbraní nebo zbraní na dálku.

Výhodu k hodů na útok nepotřebuješ, pokud je do 1 sáhu od cíle jiný jeho nepřítel, který není neschopný, ale nesmíš mít nevýhodu k hodů na útok. Velikost dodatečného zranění se zvyšuje, jak získáváš úrovně v tomto povolání, jak ukazuje sloupec Zákeřný útok v Tabulce hledače pokladů.

Mazaná akce

Počínaje 2. úrovní, tvé rychlé uvažování a hbitost ti umožňují rychle se pohybovat a jednat. Každý svůj tah v boji můžeš provést bonusovou akcí. Tato akce se dá použít jen pro Odpoutání se, Schování nebo Úprk.

Archetyp hledače pokladů

Na 3. úrovni si zvol archetyp, který budeš napodobovat při praktikování svých schopností hle-

dače pokladů: buď Agenta, nebo Lupiče (oba jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání).

Tvůj archetyp ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 9., 13. a 17. úrovni.

Zlepšení postavy

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 10., 12., 16. a 19. úrovni, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20. Nebo místo zvýšení vlastností si můžeš vzít Kulturní nebo otevírací ctlost.

Neuvěřitelné uhýbání

Počínaje 5. úrovní, když tě zasáhne svým útokem útočník, kterého vidíš, můžeš použít svou reakci ke snížení zranění, které utrpíš tímto útokem, na polovinu.

Vyváznutí

Počínaje 7. úrovní můžeš hbitě uskočit z určitých oblastí účinků, například před ohnivým dechem rudého draka nebo kouzlem ledová bouře. Když jsi vystaven účinku, který ti umožňuje, abys pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpěl pouze poloviční zranění, tak místo toho neutrpíš žádné zranění, když v záchranném hodu uspěješ, nebo utrpíš jen poloviční zranění, když neuspěješ.

Šťastlivec

Do 11. úrovně ses buď naučil, jak využít každou příležitost, nebo máš přirozené štěstí, že jsi přežil tak dlouho. Tuto schopnost můžeš vyvolat pro získání příležitosti, při které budeš mít štěstí.

Nepřítel může na okamžik ztratit pozornost a tím ti dát možnost použít Zákerný útok. Můžeš se poslepu vypořádat z labyrintu, nebo náhodným objevením důležité stopy získat výhodu k ověření Inteligence (Pátrání). Můžeš odposlechnout stráž, když se zrovna baví o nějaké důležité informaci. Můžeš dokonce nahmatat rukou prsten, když šmátráš kolem sebe na podlaze tmavé chodby. Toto náhlé štěstí ti bude vždy přínosné, ale o jeho přesné formě rozhoduje Dějmistr. Jakmile Šťastlivec použiješ,

ješ, nemůžeš tuto schopnost použít znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

Tichý jako pěna

Od 14. úrovně máš výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnosti), pokud se ve stejném tahu nepohneš víc jak poloviční rychlostí.

Kluzká mysl

Od 15. úrovně jsi dosáhl větší mentální síly. Získáš zdatnost v záchranných hodech na Moudrost.

Nepolapitelnost

Počínaje 18. úrovní jsi tak nepolapitelný, že útočníci jen vzácně nad tebou získají převahu. Když nejsi neschopný, žádný hod na útok proti tobě nemá výhodu.



Dávka štěstí

Na 20. úrovni máš neuvěřitelný talent uspět tehdy, kdy to potřebuješ. Mine-li tvůj útok cíl v dosahu, můžeš změnit minutí na zásah. Nebo pokud neuspěješ v hodu na ověření vlastnosti, můžeš považovat hod k20 za 20. Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.



Archetypy hledače pokladů

Všichni hledači pokladů mají něco společného; specializují se na průnik do obtížných míst a získávání cenností, ať informací, nebo něčeho konkrétnějšího.

Někteří hledači pokladů rádi pracují ve stínu pevností, manipulují s ostatními, aby dostali, co chtějí. Jiní dávají přednost průzkumu míst netknutých po celá staletí, čelí pastem a zabydleným tvorům v naději, že objeví něco cenného.

Agent

Ale ukázalo se, že to nebyl ničí kamarád, a nikdo si nevzpomínal, kdy se vlastně připojil k výpravě.

Agent se spoléhá na svůj šarm stejně jako na svou nenápadnost a důvtip. Agent se vyzná, jak se dostat do míst, které jsou cizím běžně nepřístupné. Často toho umí dosáhnout otevřeně, že prostě přesvědčí lidi, že by mu měl být umožněn průchod.

Bonusové zdatnosti

Získáš zdatnosti se soupravou pro přestrojování a padělatelskou soupravou, a navíc získáš zdatnost v dovednosti Tradice, pokud ji ještě nemáš.

Sběr tajemství

Jsi odborník na sledování plánů a zbraní nepřátel. Počínaje 3. úrovní, pokud špehuješ nepříteli aspoň 10 minut, aniž by tě odhalil, můžeš si vybrat jeden z následujících prospěchů:

- Dějmistr ti dá ponětí o nepřátelských plánech či místě určení.
- Poznáš potenciální slabinu nepříteli, což ti (nebo spojenci, kterému ji poradíš) dá výhodu k prvnímu útoku proti nepřítelům tohoto druhu.
- Získáš bonus +1 k OČ proti útokům takového druhu nepřátel, které pozoruješ. Tento prospěch trvá, dokud si krátce či důkladně neodpočineš.
- Získáš výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnosti) proti nepřítelům tohoto dru-

hu. Tento prospěch trvá, dokud si krátce či důkladně neodpočineš.

- Pozorně si prohlédneš nepříteli a pak, když o něm podáváš zprávu, dokážeš podrobně popsat jeho vzhled, výbavu a taktiku a ostatní hráčské postavy získají výhodu k ověření vlastností jako Inteligence (Učenost) nebo Inteligence (Tradice) pro získání více informací o daném nepříteli.

Matení hlav

Na 9. úrovni sis osvojil získávání důvěry. Když strávíš aspoň 10 minut přesvědčováním tvora o svých dobrých úmyslech, musí uspět v záchranném hodu proti SO 8 + tvá oprava Charismatu + tvůj zdatnostní bonus, jinak ho zmámiš.

Tvor je zmámený, dokud mu nedáš důvod k pochybnostem o tvé upřímnosti, nebo do důkladného odpočinku. Jiný tvor může zlomit tvé okouzlení daného tvora, ale jsi-li přítomen, má nevýhodu k hodu na příslušnou sociální interakci.

Strategie úniku

Když dosáhneš 13. úrovně, osvojiš si umění úniku. Když vejdeš na nové místo, tvá mysl instinktivně hledá všechny způsoby, jak by ses co nejefektivněji vyprostil, pokud by nastala nebezpečná situace. Máš výhodu k ověření schopností pro únik z dané lokace.

Přesvědčivá slova

Od 17. úrovně máš schopnost až nadpřirozeně přesvědčovat ostatní. Můžeš rozkazovat tvorovi, kterého jsi zmámil pomocí schopnosti Matení hlav, a ten je musí plnit, jak nejlépe umí.

V případě, že mu přikážeš něco, co má tvor tendenci zpochybňovat nebo vůči čemuž má averzi, pak si může znovu hodit proti SO tvého Matení hlav.

Pokud se snažíš přinutit tvora udělat něco, co se přičí jeho povaze, pak má výhodu ke svému záchrannému hodu. Použití Přesvědčivých slov lze považovat za zlý skutek.

Lupič

Lupič hledá dobrou práci, hodně vzrušení a přiměřenou odměnu, tak se to znamená zpravidla čte. Jestli chcete, můžete místo lupič říct zkušený hledač pokladů. Někteří to tak říkají. Mám je to docela jedno.

Využíváš své pochybné, i když velmi užitečné, dovednosti k získávání věcí, co patří jiným. Je na tobě, jestli svou zručnost budeš používat k loupení povalujících se pokladů ve starých zapomenutých zříceninách, nebo na peněženky poctivých příslušníků svobodných národů.



Stín mých kapes

Možná máš poněkud zlodějského ducha, ale zcela jistě nesloužíš Stínu na Východě. Když si počínáje 3. úrovní zvolíš tento archetyp, utrpíš jen 1 Stínový bod, kdykoliv se dopustíš Zlého skutku Krádež (který běžně automaticky dává 3 Stínové body).

Okrádání

Jsi odborník na vykrádání kapes lidí a další kapsářské činy, když si nedávají pozor. Od 3. úrovně, když provádíš Zákeřný útok na blízko, můžeš svému protivníkovi místo dodatečného zranění úspěšně provést ověření Obratnosti (Čacher) (pokud chceš, můžeš mu stále způsobit běžné zranění jako normálně). Kromě

normálních použití Čacher ti tato schopnost umožňuje vzít na tvém protivníkovi jakoukoliv zbraň, kterou aktuálně nedrží.

Nauka o pokladech

Od 3. úrovně uslyšíš mnoho příběhů o pevnostech či zříceninách, kde mohou ležet velké poklady. Kdykoliv uslyšíš o určitém místě, nebo tě na něj zavede náhoda, můžeš požádat Dějmistra o tři kusé informace, které se ho týkají. Tyto informace jsou obvykle o pokladech a překážkách.

Získané informace lze považovat za vesměs pravdivé, třebaže podrobnosti v nich mohou být nejasné, nebo v nich mohou být vynechány důležité části.

Schování se ve stínu

Od 9. úrovně máš zvláštní schopnost se schovávat, nebo přinejmenším používat stíny ke svému prospěchu. Jsi-li ve stínu, můžeš se Schovat jako bonusovou akci, dokonce i když o tvé přítomnosti ví ostatní tvorové. Takoví tvorové si mohou hodit na ověření Moudrosti (Vnímání) v konfliktu proti tvému ověření Obratnosti (Nenápadnosti), jestli si tě nevšimnou a neanulují tak tvou výhodu k hodu na útok.

Ostražitost

Od 13. úrovně si začneš lépe všimnout pastí a léček, ještě než se spustí. Máš bonus +5 k hodnotám pasivní Moudrosti (Vnímání) a pasivní Inteligence (Pátrání) pro všimání si léček či pastí.

Zastření

Od 17. úrovně je tvá schopnost nebyť viděn přímo legendární. Máš výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnosti) ke schování a můžeš se schovat téměř všude. Jsi-li ve Stínové oblasti, která je vhodná ke schování, pak ti, kteří tě hledají, mají nevýhodu ke svému ověření.

- poutník -

„Většina našeho rodu už dávno odešla a i my se tu zdržíme jen chvíli, než se vrátíme přes Velké moře.“

Vidiš krásy života ve Středozemi i tam, kde je Stín nejsilnější. Každý kout země skrývá příslib nevyčerpáných tajemství, a proto ses rozhodl, že tvým domovem může být každá kotlina, jeskyně a říční údolí, byť nakrátko. Neboť když přijde ráno, další horizont ukáže tvůj nový cíl.



Někteří poutníci vidí smysl ve svém putování: mohou to být obchodníci, lovci, Hraničáři, nebo mohou být na nějakém poslání, které je zavedlo daleko od místa svého narození. Jiné vyhnali z domova skřeti či draci a nyní se musí toulat Středozemí a sní o tom, že se jednou znovu zmocní toho, co bývalo jejich.

A ještě jiní propadli kouzlu Cesty a zjišťují, že je jejich neklidné nohy stále táhnou pryč za dalším dobrodružstvím.

Hraj poutníka, pokud chceš...

- Prozkoumat širý svět Středozemě.
- Dopadat a ničit služebníky Stínu, ať se schovávají kdekoliv.
- Provádět družinu dobrodruhů přes nebezpečí Divočiny.

Schopnosti povolání

Jako poutník získáš následující schopnosti povolání.

Životy

Kostky životů: 1k10 za každou úroveň poutníka

Životy na 1. úrovni: 10 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k10 (nebo 6) + oprava Odolnosti za každou úroveň poutníka po 1. úrovni

Zdatnosti

Zbroje: Lehké zbroje, střední zbroje, štíty

Zbraně: Jednoduché zbraně, vojenské zbraně

Pomůcky: Žádné

Záchranné hody: Síla, Odolnost

Dovednosti: Přežití, plus si zvol tři z těchto: Atletika, Nenápadnost, Ovládání zvířat, Pátrání, Příroda, Tradice, Vhled, Vnímání

Vybavení

Kromě vybavení daného tvou životní úrovní začínáš i s následujícím vybavením:

Chudý: Kožený korzet, jednoduchá zbraň, krátký nebo dlouhý luk a toulec s 20 šípy.

Skrovný nebo vojenský: Usňová zbroj, vojenská zbraň, štít, krátký nebo dlouhý luk a toulec s 20 šípy.

Prosperující nebo bohatý: Kovový korzet, vojenská zbraň, štít, krátký nebo dlouhý luk a toulec s 20 šípy.

Stinná slabina

Cestovní šilenství

TABULKA POUTNÍKA

ÚROVEŇ	ZDAT. BONUS	SCHOPNOSTI
1.	+2	Cesty divočinou, Znamé země
2.	+2	Bojový styl, Přirozená bdělost
3.	+2	Archetyp poutníka, Pověst země
4.	+2	Zlepšení postavy
5.	+3	Útok navíc
6.	+3	Zlepšení Cest divočinou a Znamých zemí
7.	+3	Schopnost archetypu poutníka
8.	+3	Odolání vůči jedu, Zlepšení postavy
9.	+4	Bezestopý krok
10.	+4	Schování se přímo před zraky, zlepšení Znamých zemí
11.	+4	Schopnost archetypu poutníka
12.	+4	Zlepšení postavy
13.	+5	Neúnavnost
14.	+5	Zlepšení Cest divočinou, Zmizení
15.	+5	Schopnost archetypu poutníka
16.	+5	Zlepšení postavy
17.	+6	Znamení proti zkaženosti
18.	+6	Tajemství větru
19.	+6	Zlepšení postavy
20.	+6	Smrtonosný nepřítel

Cesty divočinou

Máš velké zkušenosti s cestováním divočinou a přežíváním různých nebezpečí, které divočina neustále klade.

Na 1. úrovni máš výhodu k ověření Moudrosti (Přežití), když stopuješ divočinou.

Jednáš-li při cestování jako průvodce, pak se má za to, že obsazuješ všechny neobsazené cestovní role (bere se, že sloužíš jako družinový lovec, zvěd a pozorovatel současně, pokud danou roli nepokrývá nikdo jiný v družině).

Na 6. úrovni tě čas strávený v přírodě naučil, že pouze ti, kteří udeří rychle a tvrdě, se dožijí dalšího dne. Tvé hody na útok v prvním kole každého souboje v divočině mají výhodu.

Od 14. úrovně tě v divočině nelze přepadnout ze zálohy a nemůžeš být překvapený.

Znamé země

Dlouhá léta strávená touláním se po celé zemi ti dala obrovský přehled o jistých krajích Středozemě. Terén takových krajů znáš jako své staré boty a společníkům, se kterými cestuješ, se tvá učenost může zdát téměř nepřirozená. Na 1. úrovni si z map Středozemě zvol 3 kraje + počet krajů rovný tvé opravě Moudrosti. Když si házíš na ověření Inteligence či Moudrosti vztahujícímu se k zemi, kterou znáš, tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí, pokud používáš dovednost, ve které jsi zdatný.

Když cestuješ známou zemí, získáš následující prospěchy:

- Pokud jakákoli část cesty prochází zemí, kterou znáš, SO pro tvé cestovní události se sníží o 2.
- Pokud celá cesta prochází zeměmi, které znáš, a jednáš-li jako průvodce, snížíš stupeň nebezpečí cestování o 2.
- Za normálních okolností se nemůžeš ztratit.
- Znáš nejméně jedno místo v každé známé zemi, kde si můžeš bezpečně důkladně odpočinout: třeba osadu, kde máš přátele, nebo skrytý srub v lese, nebo jen suchou a obranyschopnou jeskyni či tajnou mytínu.
- Máš výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnosti) a můžeš se nenápadně pohybovat normálním tempem.



- Když stopuješ tvory, automaticky určíš jejich přesný počet, třídy velikostí a jak nedávno prošli oblastí.
- Na 6. a 10. úrovni si zvolíš další známé země, pokaždé 1 + tvá oprava Moudrosti, ale minimálně 1. Pokud ti to Dějmistr dovolí, můžeš si tyto známé země ušetřit, dokud nezačneš prozkoumávat nové oblasti – jakmile si je jednou zvolíš, nelze je změnit.

Bojový styl

Na 2. úrovni si jako svou specializaci osvojiš konkrétní bojový styl. Zvol jednu z následujících možností. Jednu možnost Bojového stylu si můžeš zvolit jen jednou, i kdyby sis později mohl volit znovu.

Boj se dvěma zbraněmi

Když zaútočíš dvěma zbraněmi, můžeš si přičíst svou opravu vlastnosti ke zranění druhého útoku.

Obrana

Když máš na sobě zbroj, získáš bonus +1 k OČ.

Střelba

Získáš bonus +2 k hodům na útok se zbraněmi na dálku.

Šerm

Když držíš zbraň na blízko v jedné ruce, a žádnou jinou zbraň, získáš bonus +2 k hodům na zranění s touto zbraní.

Přirozená bdělost

Od 2. úrovně, když cestuješ, prozkoumáváš, nebo dokonce odpočíváš, se naučíš neustále dávat pozor na stopy a zvuky ve tvém okolí. Když jsi v divočině, tvůj zdatnostní bonus pro ověření Moudrosti (Vnímání) se zdvojnásobí, pokud jsi ve Vnímání zdatný.

Archetyp poutníka

Na 3. úrovni si zvol archetyp, který budeš napodobovat. Zvol si buď Lovce stínů, nebo Lovce zvířat. Oba archetypy jsou popsány na konci popisu tohoto povolání. Tvůj archetyp ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 7., 11. a 15. úrovni.

Pověst země

Počínaje 3. úrovní, když si lehneš na zatravněnou zem a přitiskneš k ní ucho, můžeš rozluštit zvuky země. Můžeš slyšet, jak sténá, když po ní mašuruje nepřítel, nebo ozvěnu vzdáleného cvalu koní, nebo melodický zpěv s hukotem padajících vod.

Jednou mezi důkladnými odpočinků si můžeš hodit na ověření Moudrosti (Přežití) se SO 15. Když uspěješ, Dějmistr ti musí dát užitečnou informaci o kořisti, kterou lovíš, nebo o místě, které hledáš. Je-li výsledkem tvého ověření 25 či více, získaná informace může pro ostatní vypadat dost dobře skoro jako zázrak.

Zlepšení postavy

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 12., 16. a 19. úrovni, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20. Nebo místo zvýšení vlastností si můžeš vzít Kulturní nebo otevřenou ctnost.

Útok navíc

Počínaje 5. úrovní můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.

Odolání vůči jedu

Od 8. úrovně si částečně zvykneš na jedy díky tomu, že jsi byl dlouhodobě vystaven působení jedů tvorů v divočině (a šípů určitých skřetů!). Získáš odolání vůči všem jedovým zraněním.

Bezestopý krok

Počínaje 9. úrovní umíš za sebou zametat stopy, když procházíš Divočinou. V divočině tě nelze vystopovat nemagickými prostředky. Navíc umíš zahladit stopy tolika společníků, kolik je tvá oprava Moudrosti, ale minimálně 1.

Schování se přímo před zraky

Od 10. úrovně můžeš strávit 1 minutu maskováním. Musíš mít cestovní plášť a přístup k blátu, hlíně, rostlinám či jiným přírodně vypadajícím materiálům, z nichž si vytvoříš své maskování. Jakmile se tímto způsobem

namaskuješ, můžeš se schovat přitisknutím k pevnému povrchu, který je aspoň tak velký a široký jako ty, například ke stromu či ke zdi.

Získáš bonus +10 ke všem ověření Obratnosti (Nenápadnosti), dokud vydržíš na místě nehnutě a neprovedeš žádnou akci. Jakmile se pohneš nebo provedeš nějakou akci či reakci, musíš se namaskovat znovu, abys získal tento užitek.

Neúnavnost

Od 13. úrovně tě tvá dlouhá putování Divočinou zocelila proti únavě z cestování. Tvé postihy z únavy jsou vždy o 2 stupně menší, než je tvůj aktuální stupeň únavy. Jinými slovy, až po dosažení 3. stupně únavy se na tobě projeví teprve 1. stupeň únavy, tedy nevýhoda k ověření vlastností.

Zmizení

Počínaje 14. úrovní můžeš použít akci Schování jako bonusovou akci ve svém tahu.

Znamení proti zkaženosti

Od 17. úrovně tě tvé hluboké spojení s divočinou chrání před zkažeností Stínu. Počet Stínových bodů, které získáváš ve zkažených oblastech, si snížíš o 1 za den.

Tajemství větru

Od 18. úrovně už před tebou přírodní svět ne-skrývá žádná další tajemství a vítr ti šeptá do uší vše, co slyšel. Jednou mezi důkladnými odpočinky si můžeš hodit na ověření Moudrosti (Vhledu) se SO 15, aby ses dozvěděl zprávy o svých přátelích a nepřítelích z daleka.

Když uspěješ, dozvíš se následující zprávy o těch, o nichž ses je chtěl dozvědět: kde přesně jsou, (případně) jakým směrem směřují a jejich obecný stav (bujare veselí, ranění a plní obav, unavení apod.).

Smrtonosný nepřítel

Na 20. úrovni z tebe dlouhý boj proti hrůzám, jež se potulují Divočinou, udělal strašlivého hrubiána v souboji. Když tvůj útok zasáhne, už si neházíš kostkami zranění; automaticky způsobíš maximum zranění daných kostek.

Archetypy poutníka

Tu zazpíval veliký luk z Lórienu. Ostře zasvištěl šíp z elfí tětivy. Frodo vzhledl. Téměř přesně nad ním okřídlený tvor zakolísal. Ozval se drsný, krákoravý skřek, když padal vzduchem, až zmizel v temnotě na východním břehu. Nebe bylo zase čisté.

Poutník ve Středozemí má dvě formy: Lovce stínů a Lovce zvířat. V těchto temných dnech přežijí ve volné přírodě pouze ti poutníci, co se umí bránit zlým nepřítelům.

Lovec stínů

Osamělé duše, které se rozhodly pro tento archetyp, se rozhodly navždy lovit služebníky Nepřítele, ať se skrývají kdekoli. Pro takové poutníky neexistuje žádný oddech a mají jen pramalou naději na konečné vítězství, bez ohledu na to ale bojují dál.

Nepřítel Nepřítele

Počínaje 3. úrovní, když si zvolíš tento archetyp, všechny tvé útoky proti služebníkům Nepřítele získají bonus ke zranění +2. Takovými služebníky jsou orkové, goblini, pavouci, trollové, mnozí Zlí lidé a každý, kdo ochotně slouží Pánovi Mordoru.

Mimo to získáš zdatnost v dovednosti Znalost Stínu.

Pomsta

Od 7. úrovně, kdykoliv tě zasáhne svým útokem služebník Nepřítele, můžeš na něj jako reakci jednou zaútočit.

Zabiják stínů

Na 11. úrovni si zvol jednu z následujících schopností:

Vířivý útok

Pomocí své akce můžeš zaútočit na blízko proti libovolnému počtu tvorů do 1 sáhu od tebe, přičemž na každý cíl si hodíš zvláštní hod na útok.

Zhouba

Jednou za tah, když zasáhneš služebníka Nepřítele svým útokem, můžeš mu způsobit do-

datečně zářivé zranění 1k8. Navíc pokud proti nemrtvému či jiným zlým přízrakům použiješ hořící pochodeň, tvůj útok způsobí zářivé zranění 1k12 místo normálního zranění pochodně.

Obrana proti Stínu

Na 15. úrovni získáš jednu z následujících schopností dle své volby:

Neuvěřitelné uhýbání.

Když tě zasáhne svým útokem útočník, kterého vidíš, můžeš použít svou reakci ke snížení zranění, které utrpíš tímto útokem, na polovinu.

Nezlomná vůle

Nelze tě žádným způsobem vystrašit ani zastrašit a jsi zcela imunní vůči všem nadpřirozeným zdrojům strachu.

Proti proudu

Když tě nepřátelský tvor mine útokem na blízko, můžeš ho pomocí své reakce přinutit, aby zopakoval stejný útok proti jinému tvorovi (a jinému, než je on sám) dle tvé volby.

Lovec zvířat

Umíš svou kořist stopovat mnoho mil a skolit ji dobře mířeným šípem nebo prudkým úderem. Některé národy Středozemě spoléhají na lovce kvůli obživě i ochraně; například Lesní lidi z Temného hvozdu uchovávají v bezpečí před pavouky a jinými hrůzami šípů jejich lovců. Jiné národy, například elfové, loví jako sport či pro radost z honu – nebo loví dvounohou kořist, narušitele a plenítele hvozdu.

Stopař

Od 3 úrovně si zdvojnásobíš svůj zdatnostní bonus, když si házíš na ověření Moudrosti

(Přežiti) pro stopování tvora. Kromě toho můžeš použít Přežití místo Pátrání, když dedukuješ ze stop či jiných fyzických známek.

Pohotovostní střelba

Počínaje 7. úrovní, pokud máš po ruce zbraň na dálku, můžeš provést jeden útok na dálku, než se hodí na iniciativu. To platí i v případě, že jsi překvapený.

Mistrovský lovec

Na 11. úrovni si zvol jednu z následujících schopností. Na 15. úrovni si zvol další jednu. Nemůžeš si zvolit dvakrát tu stejnou.

Lovcovo požehnání

Když skoliš (zabiješ nebo zneschopníš) tvora, kterého loviš, můžeš si obnovit Kostku životů (ne nad své maximum). Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

Salva

Pomocí své akce můžeš zaútočit na dálku proti libovolnému počtu tvorů do 2 sáhů od bodu, který vidíš v dostřelu své zbraně. Jako obvykle musíš mít střelu pro každý cíl a na každý cíl si hodíš zvláštní hod na útok. Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

Uštvaní

Strávíš-li den pronásledováním nepřítele, než na něj zaútočíš, utrpí 1 stupeň únavy. Strávíš-li tím tři dny, nepřítel utrpí další stupeň únavy (celkově +2). Strávíš-li tím týden, nepřítel utrpí ještě jeden stupeň únavy (celkově +3). Toto je navíc k stupňům únavy nepřítele, které nashromáždí jinak.



- STRÁŽCE -

„Tak třeba Beren, toho ani nenapadlo, že dostane ten silmaril ze Železné koruny v Thangorodrim, a přece dostal, a bylo to horší místo a černější nebezpečí než naše. Ale to je samozřejmě dlouhý příběh a jde od štěstí k zármutku a ještě dál - i silmaril šel dál a přišel k Eärendilovi. A vida, pane, vždyť tohle mě ještě vůbec nenapadlo! My máme - vy máte trochu jeho světla v té hvězdné lahvičce, co vám dala Paní! Pomyslete, vždyť my jsme pořád v tom samém příběhu! Jde dál. Copak velké příběhy nikdy nekončí?“



V tomto věku světa, kde se každým rokem zvětšují stíny, jsi přísahal, že budeš bránit všechny, kdo se neumí bráni sami. Někdy kvůli tomu musíš opustit civilizované oblasti, abys lépe chránil jejich obyvatele před tím, co se skrývá hned za ploty. To z tebe v očích obyčejných lidí dělá cizince. Jsi pro ně postava, co je stejně hrozná jako ti, před kterými je bráníš.

Někteří strážci plní svou přísahu chlácholením poražených a ustrašených tvorů. Vypráví příběhy o dřívějších skutcích a dávných časech, aby podnítili novou generaci hrdinů pozvednout zbraně proti Nepříteli. Strážci střeží vše, za co stojí za to bojovat v tomto věku světa,

i když o tom nevědí. Například mnoho hbitých hrdinů jsou strážci (když nejsou hledači pokladů!).

Když si vytváříš strážce, zvaž svůj vztah s domácí kulturou, se stými známými a příbuznými. Bojuješ, abys chránil zejména je, nebo jsi přítelem a spojencem všech? Zvedáš náladu svým veselým úsměvem, nebo svým ponurým pohledem zastrašuješ nepřátele?

Hraj strážce, pokud chceš...

- Bránit svobodné národy před Stínem.
- Inspirovat své spojence k větším skutkům.
- Přinášet naději, když všechna pohasne.

Schopnosti povolání

Jako strážce získáš následující schopnosti povolání.

Životy

Kostky životů: 1k8 za každou úroveň hledače pokladů

Životy na 1. úrovni: 8 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k8 (nebo 5) + oprava Odolnosti za každou úroveň strážce po 1. úrovni

Zdatnosti

Zbroje: Lehké zbroje, štíty

Zbraně: Jednoduché zbraně, dlouhý meč, krátký meč, široký meč

Pomůcky: Žádné

Záchranné hody: Obratnost, Charisma

Dovednosti: Tradice a zvol jakékoli dvě další.

Vybavení

Kromě vybavení daného tvou životní úrovní začínáš i s následujícím vybavením:

Chudý nebo skrovný: Jednoduchá zbraň, krátký luk a toulec s 20 šípy, kožený kabátec.

Vojenský nebo prosperující: Krátký, dlouhý nebo široký meč, krátký nebo dlouhý luk a toulec s 20 šípy, kožený korzet, štít.

Bohatý: Krátký, dlouhý nebo široký meč, krátký nebo dlouhý luk a toulec s 20 šípy, kožený korzet, štít nebo pavéza.

Stinná slabina

Touha po moci



TABULKA STRÁŽCE

ÚROVEŇ	ZDAT. BONUS	SCHOPNOSTI
1.	+2	Stále ve střehu, Strážcův dar (k6)
2.	+2	Historky u ohně (k6), Všeuměl
3.	+2	Kvalifikace, Vyjádření strážce
4.	+2	Zlepšení postavy
5.	+3	Nebojácnost, Strážcův dar (k8)
6.	+3	Rozptýlení
7.	+3	Schopnost strážcova vyjádření
8.	+3	Zlepšení postavy
9.	+4	Historky u ohně (k8)
10.	+4	Strážcův dar (k10)
11.	+4	Schopnost strážcova vyjádření
12.	+4	Zlepšení postavy
13.	+5	Historky u ohně (k10)
14.	+5	Ani únava, ani nekonečné pusté míle
15.	+5	Schopnost strážcova vyjádření, Strážcův dar (k12)
16.	+5	Zlepšení postavy
17.	+6	Historky u ohně (k12)
18.	+6	Ohnivá duše
19.	+6	Zlepšení postavy
20.	+6	Až zhasnou všechna ostatní světla

Stále v obraze

Strážci se snaží udržovat si přehled o nejnovějších zprávách. Jak místních, tak z dálky, stejně jako se snaží poznávat moudré a mocné osoby. Můžeš-li se volně pohybovat oblastí a mluvit s místními obyvateli i procházejícími cestovateli po dobu několika hodin, můžeš si

hodit s výhodou na ověření Inteligence (Pátrání) se SO 12.

Když uspěješ, doslechneš se o všech nejnovějších užitečných zvěstech, včetně znepokojujících zpráv. Když neuspěješ, doslechneš se o všech nejnovějších zvěstech a novinkách, ale nedokážeš rozeznat pravdu od lži. Při úspěchu posbíráš také jména, místa pobytu a obecné vzhlady všech místních vlivných jednotlivců, rodin i frakcí, stejně jako jaký oděv, barvy a erbovní znaky případně nosí.

Strážcův dar

Pomocí působivého proslovu, hudby nebo pouhou přítomností umíš inspirovat ostatní. Uděláš to pomocí bonusové akce ve svém tahu, ve které zvolíš jednoho tvora, jiného než sebe, do 12 sáhů od tebe, který tě slyší. Tento tvor získá jednu Darovanou kostku, k6.

V následujících 10 minutách si tvor může jednou hodit Darovanou kostkou a přičíst hozené číslo k jednomu svému ověření vlastnosti, hodu na útok, nebo záchrannému hodu. Tvor se může rozhodnout si hodit Darovanou kostkou klidně až poté, co si hodí k20, ale předtím, než Dějmistr oznámí, jestli hod uspěl, či neuspěl. Jakmile si hodí Darovanou kostkou, přijde o ni. V jednu chvíli může mít tvor jen jednu Darovanou kostku.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Charismatu (nejméně jednou). Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechna svá utracená použití.

Tvá Darovaná kostka se změní, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání. Kostka se změní na k8 na 5. úrovni, k10 na 10. úrovni a k12 na 15. úrovni.

Historky u ohně

Od 2. úrovně můžeš během krátkého odpočinku pomocí revitalizovat své zraněné spojence. Když během krátkého odpočinku vyprávíš historky, pak ty a přátelští tvorové, kteří slyší tvé historky, si obnovíte 1k6 životů navíc za každou svou utracenou Kostku zranění.

Dodatečné životy se zvýší, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání: na 1k8 na 9. úrovni, 1k10 na 13. úrovni a 1k12 na 17. úrovni.

Všeuměl

Strážci obvykle umí od každého trochu. Počínaje 2. úrovní si můžeš přičíst polovinu svého zdatnostního bonusu (zaokrouhлено dolů) ke každému ověření vlastnosti, které již neobsahuje tvůj zdatnostní bonus.

Kvalifikace

Na 3. úrovni si zvol dvě ze svých zdatností v dovednostech. Tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoliv ověření vlastnosti, při kterém využiješ jednu z těchto zvolených zdatností.

Na 10. úrovni si můžeš zvolit další dvě ze svých zdatností v dovednostech a získat k nim tento prospěch.

Vyjádření strážce

Na 3. úrovni si zvolíš způsob, jakým se budou projevat tvé talenty: buď Hlasatel, Pomezny, nebo Rádce. Všechny tři možnosti jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání.

Tvá volba ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 7., 11. a 15. úrovni.

Zlepšení postavy

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 12., 16. a 19. úrovni, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20. Nebo místo zvýšení vlastností si můžeš vzít Kulturní nebo otevřenou ctnost.

Nebojácnost

Od 5. úrovně si obnovíš všechna utracená použití Strážcova daru si obnovíš, když si krátce či důkladně odpočineš.

Rozptýlení

Od 6. úrovně můžeš použít svůj ostrovtip a znalosti terénu k rozptýlení, zmatení či jinému podkopání důvěry a způsobivosti ostatních.

Když si tvor, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe, hází na útok, ověření vlastnosti nebo na zra-

nění, můžeš pomocí své reakce utratit jedno ze svých použití Strážcova daru, hodit Darovanou kostkou a hozené číslo odečíst z tvorova hodu.

Tuto schopnost se můžeš rozhodnout použít klidně až poté, co si hodí tvor, ale předtím, než Dějmistr oznámí, jestli hod na útok či ověření vlastnosti uspělo či neuspělo, nebo než tvor způsobí zranění. Tvor je imunní, pokud tě neslyší, nebo je-li imunní vůči zmámení.

Ani únava, ani nekonečné pusté míle

Počínaje 14. úrovní, když si házíš na ověření vlastnosti, můžeš utratit jedno použití Strážcova daru. Hoď si Darovací kostkou a hozené číslo si přičti ke svému ověření vlastnosti. Můžeš se rozhodnout si hodit Darovanou kostkou klidně až poté, co si hodíš k20, ale předtím, než Dějmistr oznámí, jestli hod uspěl, či neuspěl.

Ohnivá duše

Od 18. úrovně patříš mezi největší Strážce na světě. Svůj hod na ověření Charismatu můžeš vyměnit za 15 (před započítáním oprav). Toto můžeš udělat tolikrát, kolik je tvá oprava Charismatu. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechna svá utracená použití.

Až zhasnou všechna ostatní světla

Na 20. úrovni, když si házíš na iniciativu a nemáš už žádná použití Strážcova daru, obnovíš si jedno použití.

Vyjádření strážce

*Z popela oheň znovu vzplane,
ze stínů světlo vzejde náhle.*

Strážci ve Středozemí se nakonec časem dělí do jedné z těchto tří kategorií: Hlasatel, Pomezny, či Rádce. Tato tři vyjádření povolání strážce jsou každé úplně jiné, ale všechny zahrnují inspiraci a ochranu těch, kteří potřebují pomoci.

Hlasatel

Hlasatelé jsou válečníci i učenci, horující za věci, které motivují ostatní, a bojující za své přesvědčení. Hlasatelé se snaží být svědky vel-



kých, odvážných činů z první ruky a pak o tom na oplátku zpívat ostatním, aby je inspirovali.

Bonusové zdatnosti

Když si na 3. úrovni zvolíš toto vyjádření, získáš zdatnost se středními zbrojemi, štíty a vojenskými zbraněmi.

Zabíjecí písně

Tam, kde jsou Hlasatelé, se rozeznávají bojové písně. Od 3. úrovně můžeš utratit jednu svou Darovací kostku a dát tím všem svých spojencům do 6 sáhů od tebe dodatečnou k4 k jejich příštímú hodu na útok. Případně tvor, který má jednu z tvých Darovacích kostek, jí může hodit a přičíst si hozené číslo k hodu na zranění zbraní, který právě provedl.

Útok navíc

Počínaje 7. úrovní můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.

Sražení odhodlání

Od 11. úrovně tvůj tvrdý pohled způsobuje, že nižší nepřátelé před tebou ztrácí své odhodlání. Jako akci se můžeš pokusit vyvolat strach v jednom tvorovi, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe. Hoď si na ověření Charismatu (Zastrašování) se SO 15. Když uspěješ, ovlivněný tvor si musí hodit záchranný hod na Moudrost (SO je rovný výsledku tvého ověření Charismatu), jinak se stane vystrašený. Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

Konec, jež si zaslouhuje píseň

Od 15. úrovně tvá povzbudivá slova pomáhají tvým spojencům ustát jakoukoli výzvu, i kdyby mělo jít o tu poslední. Jako akci můžeš promluvit o naději a odvaze a ty a ovlivnit sebe a všechny spojence do 6 sáhů od sebe. Každý ovlivněný tvor získá bonus +2 ke všem hodům na útok, zásobu dočasných životů rovných tvé úrovni strážce a imunitu vůči stavu vystrašení. Tento účinek trvá počet kol rovných tvé opravě Charismatu + 1 (ale minimálně 1). Když tato schopnost skončí, všichni ovlivnění tvorové ztratí zbývající dočasné životy, které získali touto schopností, a utrpí jeden stupeň únavy. Musíš si důkladně odpočinout v Útočišti (viz

str. 199), než budeš moci použít tuto schopnost znovu.

Pomeztný

Pomeztní chrání prosté obyvatele, aby se ve svém životě nemuseli obávat nebezpečí nezkrotné divočiny. Jít cestou Pomeztného znamená být navždy na okraji divočiny. Hlídkovat na místech, kde se obdělaná zelená pole setkávají s okrajem tmavých lesů. Pomeztní jsou nezdolní a téměř neúnavní ochránci, kteří se drží ve tmě, aby se ostatním mohlo dařit ve světle.

Ochránce

Počínaje 3. úrovní, když si zvolíš toto vyjádření, když tvor, kterého vidíš, zaútočí na jiný cíl, než jsi ty, do 1 sáhů od tebe, můžeš pomocí své reakce způsobit nevýhodu k hodu na útok.

Nepřetržitá stráž

Od 7. úrovně se můžeš pomocí své reakce vložit do útoku, který míří na někoho jiného. Hodíš si záchranný hod na Obratnost se SO rovným hodu na útok nepříteli. Když uspěješ, útok se automaticky přesměruje na tebe. Pokud spojenec, kterého se snažíš chránit, má jednu ze tvých Darovaných kostek, můžeš si tou kostkou hodit a přičíst si ji ke svému OČ proti tomuto útoku.

Tvor z kamene a oceli

Od 11. úrovně jsi jako nepoddajné železo. Získáš trvalou zásobu dočasných životů rovných 12 + tvá oprava Odolnosti. Tato zásoba se obnoví, když si důkladně odpočineš.

Neústupná stráž

Počínaje 15. úrovní dosáhne tvá schopnost ochránit sebe i ostatní vrcholu. Pomocí své akce můžeš naprosto zmařit plány svých nepřátel. Zvol libovolný počet nepřátel do 2 sáhů od tebe, jejichž celkový počet Kostek životů je menší nebo roven tvému celkovému počtu Kosek životů. V příštím kole si tyto nepřátelé nebudou házet na útok – všechny jejich útoky automaticky minou. Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

Rádce

Tvůj hlas je tvou zbraní. Máš sluch hrdinů a pánů a šepem dokážeš víc než mečem.

Bonusová zdatnost

Když si na 3. úrovni zvolíš toto vyjádření, získáš zdatnost v libovolné jedné dovednosti vztahující se k Charismatu, nebo Moudrosti.

Projev

Od 3. úrovně máš zvláštní schopnost, že pomocí pečlivě vybraných slov a silou své osobnosti umíš snížit ostražitost potenciálních nepřátel a přesvědčit je, aby místo násilí vyjednávali. Zvol jednoho tvora na doslech a hoď si s výhodou na ověření Charismatu. Soupeř si hodí záchranný hod na Moudrost. Uspěješ-li, bude tvor vůči tobě přátelský.

Dovednost, kterou použiješ pro toto ověření Charismatu, závisí na typu projevu, který chceš pronést: snažíš-li se svého soupeře obelstít, použiješ Klamání; snažíš-li se ho přesvědčit silou svých zbraní, aby se stáhl, použij Zastrasování; snažíš-li se přesvědčit neutrální družinu, aby se k vám připojila, použij Přesvědčování; a pokud prostě chceš jen na chvíli zaujmout protivníkovu pozornost, tak použij Umění. Zkrátka jakoukoli dovednost založenou na Charismatu, je-li to obhajitelné.

Přátelský tvor se aktivně snaží ti pomáhat, dokud on či jeho spojenci nejsou ohroženi; jakýkoli útok proti němu či jeho spojencům projev ukončí! Požádáš-li přátelského tvora o zlý skutek či něco v rozporu s jeho rozkazy, nebo nějak jinak našteješ někoho nad ním, pak si dle uvážení Dějmistra může hodit záchranný hod na Moudrost znovu.

Myslet pohotově a hledat správná slova pro snížení protivníkovy ostražitosti tě vysiluje. Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

Dobrý poradce

Od 7. úrovně jsi opravdu dobrý v rozdávání rad. Když dáš tvorovi Darovanou kostku a on ji použije k ověření vlastnosti dle tvých pokynů, hodí si s výhodou. Nebo mu můžeš dát

špatnou radu a on si hodí s nevýhodou, ale jen pokud ti věří a řídí se tvými pokyny.

Předvídavost

Od 11. úrovně ti tvé znalosti a zkušenosti dávají téměř šestý smysl, pokud jde o předvídání věcí, co se mohou pokazit. Jednou za důkladný odpočinek můžeš strávit alespoň půl hodiny uvažováním o postupu. Dějmistr ti dá určitou představu o jednom či více možných problémech v zamýšleném postupu. Může to být mimořádně tvrdohlavý diplomat, nedostatek vojáků k dosažení cíle, nebo třeba neschopnost spojence prosadit plán.

Tato schopnost ti neposkytne informace, ke kterým se nemůžeš dopídit svým rozumem.

Příklad: Posílí-li nepřítel tajně své jednotky žoldnéři Černých Númenorejců, tuto informaci nedostaneš; ale Dějmistr ti může říci, že nepřítel by na vás se svou současnou silou nikdy nezaútočil, takže fakt, že proti vám táhne, nutně znamená, že něco se změnilo...

Velvyslanectví

Od 15. úrovně jsi široce respektován. Tvé předvolání přivede nepřítele k jednacímu stolu, aby si vyslechl tvé prosby či návrhy, bez ohledu na to, jak je nepřátelský. Děje se to pod vlajkou příměří a předvolání nepřikročí k žádnému podvodu. Během tohoto vyjednávání (obvykle asi hodinu) máš výhodu ke všem ověřením vlastností proti svému nepříteli.

I když nepřítel nakonec nemusí souhlasit s tvými požadavky, můžeš alespoň získat nějaký čas, abyste se lépe připravili nebo se dozvěděli něco nového o nepříteli. Dokonce i vojáci Temného pána Mordoru budou dbát takových předvolání. I kdyby se nakonec rozhodli strávit onu hodinu vysmíváním se vám, můžeš z jejich hrozeb a urážek stále posbírat hodně informací.

Během jedné Dobrodružné fáze si můžeš vynutit jen jednu audienci s nepřítelem, i když Dějmistr může toto omezení rozvolnit pro zvláště složité zápletky nebo dlouhé války.

- učenec -

„Nemluvte o žádných tajemstvích! Tady je znalec starého jazyka.“

Díky znalostem je pro tebe Divočina méně nebezpečným místem. Správné oslovení dělá z cizinců přátele, zažloutlé mapy ve starých knihách mění strach z neznáma ve zvědavost a úžas nad místy, které máš v plánu prozkoumat, a písně složené v dávných dobách posilují i ta nejutrápenější srdce. Lásky k učení vede každý tvůj krok a osvětluje cestu tobě i těm, kteří dají na tvou radu.



Učenec je vždy sečtělý, vždy moudrý, ale učení má mnoho podob. V civilizovaných zemích a civilizovaných časech učenci sbírají naučné knihy a hloubají nad šustivými pergameny. V Divočině, ve venkovských komunitách nebo v dobách války a chtíče může být učenec mistrem folklóru a tajemství předávaných z učitele na učně po řadu dlouhých let.

Mnozí učenci jsou také léčitelé, neboť znalost bylinkářství a léčitelství umění je možná nejužitečnější (a někteří by řekli nejváženější) studijní obor.

Nejdůležitější věc, kterou bys měl mít na paměti při vyváření učence, je vymyslet si, jak a kde jsi získal své znalosti. Učil ses jako učeň u mistra? Jsi učenec amatér, co přebíhá z jedné věci na druhou, nebo se naučíš vše, co souvisí s jedním oborem nauky, a pak teprve přejdeš dál?

A konečně, proč jsi opustil svůj domov a dal ses na nebezpečný život dobrodruha?

Hraj učence, pokud chceš...

- Odhalovat dávná tajemství a používat jejich moc proti Nepříteli.
- Ovládat léčitelství umění a uzdravovat své zraněné kamarády do plného zdraví.
- Být přijat do rady Moudrých a vědět mnoho o tom, co je skryto.

Schopnosti povolání

Jako učenec získáš následující schopnosti povolání.

Životy

Kostky životů: 1k8 za každou úroveň učence

Životy na 1. úrovni: 8 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k8 (nebo 5) + oprava Odolnosti za každou úroveň učence po 1. úrovni

Zdatnosti

Zbroje: Lehké zbroje

Zbraně: Jednoduché zbraně

Pomůcky: Bylinkářská souprava a buď jedno řemeslnické nářadí dle tvé volby, nebo dýmka

Záchranné hody: Inteligence, Moudrost

Dovednosti: Lékařství, Učenost, plus si zvol jednu z těchto: Hádankářství, Historie, Pátrání, Přežití, Příroda, Tradice, Vhled

Vybavení

Kromě vybavení daného tvou životní úrovní začínáš i s následujícím vybavením:

- Jednoduchá zbraň
- Kožený kabátec

Prosperující a bohatí učenci začínají i s inkoustem a pergamenem.

Stinná slabina

Lákadlo tajemství

TABULKA UČENCE		
ÚROVEŇ	ZDAT. BONUS	SCHOPNOSTI
1.	+2	Jazyky mnoha národů, Novinky z dálky, Ruce ranhojiče
2.	+2	Cesta moudrosti
3.	+2	Specializace
4.	+2	Zlepšení postavy
5.	+3	Pavučiny klamu
6.	+3	Stín minulosti
7.	+3	Schopnost specializace
8.	+3	Zlepšení postavy
9.	+4	Felčar
10.	+4	Schopnost specializace
11.	+4	Skryté cesty
12.	+4	Zlepšení postavy
13.	+5	Nečekaná naděje
14.	+5	Schopnost specializace
15.	+5	Zvyky Moudrých
16.	+5	Zlepšení postavy
17.	+6	Nevyřčená slova
18.	+6	Schopnost specializace
19.	+6	Zlepšení postavy
20.	+6	Velký mezi Moudrými

Jazyky mnoha národů

Mnoho jazyků znáš trochu. Můžeš vést jednoduchý rozhovor v jakémkoli jazyce lidí či elfů a v jazycích ostatních národů znáš několik základních frází – dost na to, abys uměl pozdravit, zakřičet varování nebo někoho urazit.

Novinky z dálky

Znáš věci, které jsou většinou obyvatel skryté, a poselství o vzdálených událostech se k tobě

zpravidla dostávají s ohromující rychlostí. Zdroj tvých vědomostí je nejasný a ty ostatním nevysvětluješ, jak to, že víš, co víš – stačí, že co víš, je pravda.

Na začátku každé Dobrodružné fáze nebo po čase stráveném v Útočišti by tě Dějmistr měl informovat o jedné či dvou důležitých událostech, které se dějí někde v Divočině.

Učenci vždy o všem ví aspoň něco málo a Dějmistr by ti pravidelně měl sdělovat zvěsti a informace na základě pasivních hodnot příslušných vlastností. Vždycky si můžeš aktivně hodit na ověření příslušné vlastnosti a dozvědět se o dané osobě, místě či události jisté podrobnosti. Jednou za Dobrodružnou fázi si můžeš přičíst bonus +5 k jednomu z těchto aktivních ověření vlastností.

Ruce ranhojiče

Víš, jak ošetřovat zranění, nemoci a otravy. Máš zásobu léčivých triků a technik, kterou si obnovuješ po krátkém odpočinku. Máš jednu Léčivou kostku (1k8) za každou úroveň učence.

Můžeš se dotknout tvora a utratit jednu Léčivou kostku za akci, přičemž mu okamžitě obnovíš počet životů rovný 1k8 + tvá oprava Moudrosti, ale nejvýše do jeho maxima. Pokud se místo toho o něj budeš starat aspoň 10 minut, ovazovat mu rány, nanášet na ně bylinky a obklady a utěšovat ho slovy, tak můžeš vynásobit 1k8 svým zdatnostním bonusem. Pak přičteš svou opravu Moudrosti.

Nebo můžeš utratit Léčivou kostku k uzdravení jedné nemoci, neutralizaci jednoho jedu, nebo sejmutí jednoho stavu ovlivňujícího jeden cíl. Stav se odstraní ihned, ale jed a nemoc vyžadují, aby si tvor důkladně odpočinul, než se odstraní.

Typy stavů, které můžeš snímat, jsou omezené, když tuto schopnost získáš nově. Můžeš odstranit stavy ochromený, paralyzovaný, v bezvědomí či vystrašený. Na vyšších úrovních můžeš snímat další stavy, jak je popsáno níže.

Cesta moudrosti

Na 2. úrovni si zvol buď Lékařství a jednu zdatnost v dovednosti, nebo Lékařství a zdatnost s bylinkářskou soupravou. Tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoliv ověření



vlastnosti, při kterém využiješ jednu z těchto zvolených zdatností.

Kdykoliv získáš novou zdatnost v dovednosti, můžeš přesunout svůj dvojnásobný zdatnostní bonus na novou dovednost a vyjádřit tak změnu svého zaměření.

Specializace

Na 3. úrovni si zvol specializaci, která určí zaměření tvého studia. Zvol si buď Mistra léčení, nebo Mistra znalostí. Obě specializace jsou popsány na konci popisu tohoto povolání. Tvá specializace ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 7., 10., 14. a 18. úrovni.

Zlepšení postavy

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 12., 16. a 19. úrovni, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hod-

notu vlastnosti nad 20. Nebo místo zvýšení vlastností si můžeš vzít Kulturní nebo otevřenou ctnost.

Pavučiny klamu

Na 5. úrovni máš dostatečnou učenosť a vhled, abys mohl ostatními manipulovat dobře načasovanými slovy (nebo teatrálností a lacinými triky). Na začátku sociální interakce si můžeš hodit na ověření Moudrosti (Vhledu) proti SO 15 + oprava Moudrosti cíle. Pokud uspěješ, pak si díky své učenosťi a přípravě můžeš kdykoliv během rozhovoru hodit s výhodou na libovolné jedno ověření.

Můžeš například udělat skrytou narážku na nějaké tajemství, které zná jen několik málo osob, nebo připomenout osobě, se kterou hovoříš, činy jejích praotců, nebo zvednutím své berly dramaticky vylekat hejno vran a zdůraznit tak svá slova. Můžeš vypálit z dlaně ohňostroj nebo dorazit na poslední chvíli.



Stín minulosti

Na 6. úrovni najdeš hlubší význam v dlouhé historii Středozeří. Připomeneš-li jiné hráčské postavě související příběh z historie jejího národa, pak postava získá jednu Učencovou inspirační kostku, k6, kterou může použít k přičtení k jakémukoli svému hodu. Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až si důkladně odpočineš.

Felčar

Od 9.úrovně se zlepší použití tvé schopnosti Ruce ranhojiče, takže pokrývá větší počet stavů. Nyní můžeš sejmout i stavy hluchý, slepý nebo zmámený. Navíc utracením dodatečné Kostky zranění můžeš sejmout stav zkamenělý, nebo stupeň únavy.

Skryté cesty

Od 11. úrovně jsou tvé znalosti již takové, že znáš tajné cesty, alternativní trasy a skryté vchody a průchody na nejnepravděpodobnějších místech. Můžeš udělit spojenci výhodu k jakémukoli jednomu ověření vlastnosti vztahujícímu se k jedné z cestovních rolí (lovec, pozorovatel, průvodce či zvěd), když popíšeš, jak vám pomáhá znalost temných míst a tajného vědění. Když například sloužíš jako průvodce, můžeš vést družina skrytým údolím, nebo jako zvěd objevit tajné trpasličí dveře.

Cesty, po kterých se vydáváš, mají zpravidla svá vlastní nebezpečí či střetnutí; tato schopnost tě často vytáhne z pánve do ohně. Tuto schopnost můžeš použít jen jednou za Dobrodružnou fázi.

Nečekaná naděje

Od 13. úrovně se můžeš připravovat dopředu a odhalit přípravu až ve chvíli, kdy nadejde správný čas. Jednou za Dobrodružnou fázi můžeš aktivovat tuto schopnost a popsat akce, které jsi provedl v minulosti a o kterých zbytek hráčských postav dosud nevěděl, ale teď vyšly najevo. Pak si hoď na vhodné ověření vlastnosti, abys určil, jak jsi byl ve svých přípravách úspěšný. Dějmistr má právo vetovat jakékoliv nepřiměřené návrhy.

Příklady použití této schopnosti mohou zahrnovat:

- „V jiném dobrodružství jsem objevil tuto prastarou mapu a nyní ji odhaluji.“
- „Před týdnem jsem poslal zprávu našim spojencům v Rohanu a mají přijet podpořit naši obranu těsně před útokem orků.“
- „Tipoval jsem, že nás král uvězní, a proto jsem před týdnem podplatil žalárnika, aby schoval klíč za touto uvolněnou cihlou.“
- „Náhodou mám s sebou tyto ohňostroje.“

Zvyky Moudrých

Od 15. úrovně je tvá učnost už taková, že víš, že je jen málo těch, kteří dokážou chápat tvé obavy a starosti, a tak musíš hledat moudré rady ve svém nitru. Utracením inspirace můžeš získat další použití schopnosti, která obvykle vyžaduje důkladný odpočinek, než ji můžeš použít znovu, nebo která je použitelná jen jednou za Dobrodružnou fázi. Samy Zvyky Moudrých jsou použitelné jen jednou za Dobrodružnou fázi.

Nevyřčená slova

Od 17. úrovně umíš vyjádřit své myšlenky, aniž bys je vyslovil nahlas. Když jednáš s vysokoúrovňovými učenci, elfy, Dúneany či jinými mocnými národy, můžeš vést celý rozhovor telepaticky. Ostatní mají pocit či tušení tvých slov, ale nemohou odpovídat, a mohou se chybně domnívat, že tvé myšlenky jsou jejich vlastní. Pomocí této schopnosti nemůžeš číst myšlenky druhých.

Jednou za důkladný odpočinek můžeš poslat letnou myšlenku na dlouhou vzdálenost; ve snech dopravíš jedno slovo či krátkou zprávu.

Velký mezi Moudrými

Na 20. úrovni se tvá znalost jednoho předmětu blíží absolutnu a Moudří tě pokládají za vynikajícího odborníka na záležitosti týkající se zvolené nauky. Zvol si jednu dovednost vztahující se k Inteligenci, nebo Moudrosti – automaticky uspěješ ve všech ověřeních vlastností využívajících tuto dovednost.

Mimo to můžeš utratit inspiraci a dozvědět se o své zvolené nauce něco zcela skrytého. Chytřím odhadem či zdánlivě náhodným vhledem se dozvíš užitečné tajemství, o kterém většina nemá zdání. Musíš si důkladně odpočinout v Útočišti (viz str. 199), než budeš moci použít tuto schopnost znovu.

Specializace učence

Kdyžsi jsem znal každé zaklínadlo každého jazyka elfů, lidí i skřetů, které kdy bylo použito s podobným záměrem. Ještě si jich spatra pamatuji pár set.

Ani Moudří nedohlédnou do všech konců nebo nezvládnou každé odvětví nauky. Stále je co objevovat, a tak si učenec musí vybrat obor své specializace.

Mistr léčení

Studoval jsi anatomii, fyziologii a všelijaká léčebná umění. Víš, jak používat léčivé byliny a obklady, jak nechat krev očistit zranění a jak ho ovázat, jak bojovat s nemocí, která napadá ducha i tělo.



Zlepšené léčení

Když si na 3. úrovni zvolíš tuto specializaci, staneš se odborníkem na léčbu zranění. Kdykoliv použiješ schopnost Ruce ranhojiče pro obnovu životů, hod' 2k8 místo 1k8.

Léčitelství

Na 3. úrovni také učiníš objev ve své snaze porozumět tělu i mysli. Na 7., 10., 14. a 18. úrovni získáš další objev.

Když se naučíš nový objev, můžeš si také vyměnit jeden objev, co už znáš, za jiný.

Vyber si z následujících objevů.

Léčivé byliny

Studoval jsi bylinkářství do hloubky a znáš tajné techniky, jak léčit nemoci a otravy. Tvor nyní potřebuje jen krátký odpočinek, aby se zotavil z nemoci či otravy, když použiješ svou schopnost Ruce ranhojiče.

Kromě toho ses naučil mnohem víc než obvyčejné použití léčivých bylin a jsi schopen je použít v silnějších formách nebo novými způsoby. Když používáš léčivé byliny, použij tyto účinky místo běžných účinků dané byliny.

- **Blatouch:** Blatouchový obklad přiložený na otrávenou ránu vytáhne jed a vyléčí zranění, které jed způsobil.
- **Janovec:** Když se janovec rozemele na pastu, usuší a pak vykourí v dýmce, uvolňuje ducha a uzdravuje 1 Stínový bod. Mistr léčení může pomocí janovce ozdravit jen 1 Stínový bod za rok.
- **Králův lístek:** Když se tato bylina seškvaří na prášek a pak povaří, vytvoří oblak páry, který odstraní stupeň únavy tolika tvorům, kolik je tvá úroveň učence.
- **Leknín:** V případě, že se bílý leknín vysuší a rozemele na jemný prášek, lze z něj upéct sladké koláče. Tyto koláče povzbuzují a regenerují. Jednomu tvorovi umožňují během krátkého odpočinku získat výhody důkladného odpočinku.

Pokud se z červeného leknínu uvaří sirup, vytvoří se silná, ale smrdutá kapalina. Z těch, kdo znají toto použití, jen málokdo vyrábí tento lék ochotně, protože i když na hodinu dává hráčské postavě bonus +2 k hodům na útok a hodům na zranění, vyvolává také prudký vztek a vytváří 1 Stínový bod.

- **Orobinec:** Šňupnutí prášku z usušeného orobince umožňuje tvorovi zůstat vzhůru a při vědomí tři dny, aniž by potřeboval spát či jíst. Poté hráčská postava utrpí dva stupně únavy.
- **Stínotr:** Když se stínotr dvakrát povaří a vymačká, vznikne vlhká rostlinná hmota, kterou lze dokonale zamaskovat zápach tvora. To mu tři dny dává výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnosti).

Přítel všech

Mistr léčení je téměř všude vítán, a dokonce i hořcí nepřátelé budou váhat zaútočit na takovou osobu. Předchází tě tvá pověst a dovednost. Máš výhodu ke všem hodům na přesvědčení osoby, aby tě ubytovala či dala jídlo na jednu noc. Navíc, pokud během souboje nezaútočíš, inteligentní nepřátelé, kteří neslouží Stínu, na tebe nezaútočí. Nicméně jsi přísahal, že svými dovednostmi budeš pomáhat všem, kteří potřebují tvou pomoc, takže odmítnutí nebo zanedbání léčby jakéhokoliv případného pacienta se pro tebe bere jako zlý skutek. Mimo to získáš zdatnost v dovednosti Tradice, pokud ji ještě nemáš.

Ranhojičova uzdravující píseň

Slova této písně a její zvláštní melodie pomáhá zacelit rány a léčit zranění. Poté, co se naučíš tuto píseň, můžeš ji během krátkého odpočinku zazpívat tolika společníkům, kolik je tvá úroveň učence. Každý z těch, kteří mají z této písně prospěch, si může obnovit životy rovné jedné jeho Kostce zranění + jeho oprava Odolnosti, aniž by za to utratil Kostku zranění.

Tělesné slabiny

Díky studiu anatomie nejrůznějších tvorů a bytostí znáš důvěrně jejich slabiny. Strávíš-li akci studiem cíle, získáš dodatečnou kostku zranění, kterou můžeš použít na jeden svůj či spojencův útok, který zasáhne tvora. Tato kostka je na 3. úrovni k6 a zvyšuje se na k8 na 6., k10 na 12. a k12 na 20. úrovni.

Úleva od vleklých břemen

Naučil ses, jak léčit i zranění srdce a mysli. Pokud během důkladného odpočinku nic neděláš, kromě odpočívání a mluvení s tvorem, který s tím souhlasí, můžeš mu odstranit Stínový bod. Počet vyléčených Stínových bodů vzroste na dva body na 10. úrovni a na tři body na 20. úrovni. Tuto schopnost nemůžeš použít na sebe, ani jiný Mistr léčení ti takto nepomůže.

Zbraně Nepřítele

Víš, jak neutralizovat různé jedy, které používají skřeti. Umíš uzdravit některé hrozné rány způsobené zlými kouzly či zbraněmi Nepřítele, jako jsou morgulské nože nebo Černý dech Nazgúla. Mimo to získáš zdatnost v dovednosti Znalost Stínu, pokud ji ještě nemáš.

Léčitelův dům

Od 14. úrovně, pokud přebýváš na místě po dobu více než rok, stane se Útočištěm, dokud tam bydlíš. Jakmile ho opustíš, toto požehnání přetrvává po dobu jednoho měsíce za každou tvou úroveň učence.

Vidění a nevidění

Jakmile dosáhneš 18. úrovně, z tvých očí vyzařuje světlo Blažené říše, a to i v případě, že jsi tam nikdy nebyl. Máš výhodu ke všem zachranným hodům proti zkaženosti a vidíš neviditelné tvory a duchy.

Mistr znalostí

Studoval jsi prastaré knihy a svitky v cenných knihovnách velkých měst, nebo ses od nějakého staršího mistra naučil nepsané naučné verše a tajemství. Víš mnohé z toho, co je skryto či ztraceno.

Bonusová zdatnost

Když si na 3. úrovni zvolíš tuto specializaci, získáš zdatnost v libovolné jedné dovednosti vztahující se k Inteligenci, nebo Moudrosti.

Tajné nauky

Na 3. úrovni se také naučíš jedno odvětví temné nebo skryté nauky. Další tajemství získáš na 7., 10., 14. a 18. úrovni. Vyber si z následujících tajemství.

Dávná nauka

Tvé znalosti sahají do Starých časů. Znáš jména Dvou stromů, příběh o Třech klenotech a hrůze Velkého Nepřítele Morgotha. Slyšel jsi příběhy o elfích královstvích Beleriandu, která nyní leží ztracená pod mořem, o ukradených síních trpasličích vládců a víš o vzestupu a pádu Dunadanů. Pro věci ohledně dávných záležitostí si můžeš házet na ověření Inteligence (Historie) bez postihu.

Díla starých časů

Víš o podivuhodných výtvořech elfích kovářů z Ereinionu i o jiných velkých kovářích a řemeslnících z dávných dob a víš, že osoby se správnými vědomostmi mohou používat jisté možnosti oněch děl. Umíš určit vlastnosti divotvorných artefaktů hodem na ověření Inteligence (Pátrání) se SO 15. Když uspěješ, odhalíš jedno požehnání a dokážeš slušně odhadnout případné další schopnosti, které mohou být v takovém předmětu ukryty.

Mimo to získáš zdatnost se třemi řemeslnickými nástroji dle své volby.

Přírodní svět

Znáš tajné vlastnosti mnoha rostlin, dobré i špatné a pohotově dokážeš určit přírodní jedy. Pouhým pohledem umíš rozeznat, jestli je zvíře přirozené, či nepřirozené zvíře. Víš o existenci Pastýřů stromů, entů z Fangornského lesa, přestože ses s nimi možná nikdy nepotkal. Úspěšným ověřením Inteligence (Přírody) se SO 15 dokážeš správně určit zkaženou oblast a zhruba odhadnout, co způsobilo její zkažení. Pokud cestuješ oblastí, jejíž zkaženost jsi úspěšně rozpoznal, máš výhodu k záchrannému hodu na Moudrost proti zkaženosti.

Mimo to získáš zdatnost v dovednosti Historie, pokud ji ještě nemáš.

Ptáci a zvířata

Naučil ses tajnou řeč určitého zvířecího plemene, například řeč orlů, nebo řeč lišek. Můžeš s nimi komunikovat pomocí dovedností jako Klamání, Přesvědčování, Vhled a Zastrásování. Zvířata lze přesvědčit, aby doručila zprávy, špehovala v oblastech, nebo dokonce tě zavedla k jídlu a vodě.

Komunikace je omezena znalostmi daného zvířete a zvířata mají tendenci se starat pouze o to, co se jich týká, například jídlo, přístřeší a dravce, přičemž dění větších tvorů nevěnují moc pozornost; ale jejich řeči lze získat mnoho informací. Například zpěvný pták možná neumí rozeznat orka od hobita, ale všimne si, když někdo plení les.

Toto tajemství si můžeš vybrat i podruhé. Uděláš-li to, tvé znalosti se rozšíří od konkrétního plemene na všechny tvory daného druhu a získáš výhodu vůči nim k ověření Charismatu. Například, když si zvolíš toto tajemství poprvé, naučíš se houkající řeč sov; když si ho zvolíš

podruhé, naučíš se řeči všech ptáků a získáš jejich přízeň.



Runy

Znáš tajemství čtení starých run, od prastarého Tegwaru po Daeronovu abecedu, tzv. Angerthas Moriu. Jsi odborník na nalézání vědomostí ukrytých v rafinovaných textech a v takových záležitostech máš výhodu k ověřením Inteligence (Učivosti).

A konečně, umíš automaticky rozpoznat, kde byly vyryty trpasličí měsíční runy (třebaže je nelze přecíst bez správného měsíce!).

Temné znalosti

Nauka o Nepříteli je temná a hrozná a ty víš mocná více, než je bezpečné. Když si zvolíš toto tajemství, naučíš se Černou řeč Mordoru a můžeš si házet na ověření vlastností na informace ohledně Stínu a jeho stoupců bez postihu. Mimo to získáš zdatnost v dovednosti Znalost Stínu, pokud ji ještě nemáš.

Když se naučíš toto tajemství, získáš 4 Stínové body.

Hluboké znalosti

Na 14. úrovni jsi v průběhu let nashromáždil znalosti o osobách, místech, předmětech a událostech, se kterými se nejspíš setkáš.

Mnohé z těchto informací sis zapamatoval, ale ještě více je obsaženo na svitcích a v knihách, ke kterým máš přístup, stejně jako ostatní mezi Moudřími, jež můžeš požádat o radu.

Když se poprvé setkáš s nějakou osobou, předmětem, místem či událostí, můžeš položit Dějmistrovi tři vztahující se otázky a dostaneš na ně pravdivé odpovědi. Uděláš-li to, tak kromě nabytých vědomostí budeš mít výhodu ke všem pozdějším ověření vlastností, které se vtaňují k dané osobě, předmětu, místu či události po zbytek dobrodružné fáze. Vzhledem k tomu, jak je někdy náročné vzpomenout si na takové informace, možná nebudeš moci znovu použít tuto schopnost, dokud si důkladně neodpočineš v Útočišti.



Rozkazovací slova

Od 18. úrovně ti tvé mistrné znalosti dávají moc nad okolním světem. Jednou za krátký odpočinek můžeš vyslovit rozkazovací slovo. Uděláš-li to, zvol cíl jednoho z tajemství, která sis osvojil, a hoď si na ověření příslušné vlastnosti proti SO stanoveném Dějmistrem (typic-

ky nejméně SO 20). Pokud uspěješ, můžeš dát cíli krátký rozkaz, který musí splnit. Například:

- **Dávná nauka:** Prikážeš dveřím vyrobeným elfy z Eregionu, aby se otevřely.
- **Díla starých časů:** Vytrhneš palantir z vůle Temného pána.
- **Přírodní svět:** Prikážeš hromadě dřeva, aby vzplála.
- **Ptáci a zvířata:** Prikážeš obávanému vlkovi, aby zaběhl zpět do své nory.
- **Runy:** Prikážeš měsíčním runám, aby se zjevily za bílého dne.
- **Temné znalosti:** Prikážeš přízraku, aby se vrátil do své hrobky.



- válečník -

*„Zůstaň! Na Jihu nemáš žádný úkol.“
„Ti ostatní, co jedou s tebou, také ne. Jdou jenom proto, že se od tebe nechtějí nechat odloučit – protože tě milují.“*

Moudří vědí, že síla je nebezpečný dar a kdykoliv se v hněvu berou do rukou zbraně, je možné očekávat brutální činy. Ale když je svět na pokraji zkázy, je povinností všech ctihodných osob, aby povstaly a tasily meče, bez ohledu na riziko.

Rozhodl ses dát své síly do služeb druhých a v této temné hodině vyrazit společně do bitvy. Jsi obšírný válečník, který opustil domácí krb a domov a vydal se bojovat s Nepřítelem. Jsi odborník v umění války a hledáš slávu na bitevním poli.

Koneckonců, na vlásku visí víc než tvůj život – pokud zemřeš zbytečně, co se stane s věcí, za kterou bojuješ?

Hraj válečníka, pokud chceš...

- Bránit svobodné národy se zbraní v ruce
- Nosit těžkou zbroj a disciplinovaně a odvázně bojovat
- Velet následovníkům nebo ovládat zbraně naplno

Schopnosti povolání

Jako válečník získáš následující schopnosti povolání.

Životy

Kostky životů: 1k10 za každou úroveň válečníka

Životy na 1. úrovni: 10 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k10 (nebo 6) + oprava Odolnosti za každou úroveň válečníka po 1. úrovni

Zdatnosti

Zbroje: Všechny zbroje, štíty

Zbraně: Jednoduché zbraně, vojenské zbraně

Pomůcky: Žádné

Záchranné hody: Síla, Odolnost

Dovednosti: Zvol si dvě z těchto: Akrobacie, Atletika, Historie, Ovládnání zvířat, Pátrání, Přežití, Tradice, Vhled, Zastrasování

Vybavení

Kromě vybavení daného tvou životní úrovní začínáš i s následujícím vybavením:

Chudý: Kožený korzet, jednoduchá zbraň, krátký nebo dlouhý luk a toulec s 20 šípů.

Skrovný nebo vojenský: Usňová zbroj, vojenská zbraň, štít, krátký nebo dlouhý luk a toulec s 20 šípů.

Prosperující nebo bohatý: Kovový korzet, vojenská zbraň, štít, krátký nebo dlouhý luk a toulec s 20 šípů.

Stinná slabina

Lákadlo moci

Bojový styl

Jako svou specializaci si osvojiš konkrétní bojový styl. Zvol jednu z následujících možností. Jednu možnost Bojového stylu si můžeš zvolit jen jednou, i kdyby sis později mohl volit znovu.

TABULKA VÁLEČNÍKA		
ÚROVEŇ	ZDAT. BONUS	SCHOPNOSTI
1.	+2	Bojový styl, Druhý dech
2.	+2	Akční vlna (jedno použití)
3.	+2	Bojový archetyp
4.	+2	Zlepšení postavy
5.	+3	Útok navíc
6.	+3	Zlepšení postavy
7.	+3	Schopnost Bojového archetypu
8.	+3	Zlepšení postavy
9.	+4	Obránce padlých
10.	+4	Schopnost Bojového archetypu
11.	+4	Útok navíc (2)
12.	+4	Zlepšení postavy
13.	+5	Nezdolný (jedno použití)
14.	+5	Zlepšení postavy
15.	+5	Nezdolný (dvě použití), Schopnost Bojového archetypu
16.	+5	Zlepšení postavy
17.	+6	Akční vlna (dvě použití), Nezdolný (tři použití)
18.	+6	Schopnost Bojového archetypu
19.	+6	Zlepšení postavy
20.	+6	Útok navíc (3)

Boj se dvěma zbraněmi

Když zaútočíš dvěma zbraněmi, můžeš si přičíst svou opravu vlastnosti ke zranění druhého útoku.

Boj s obouruční zbraní

Když si hodiš 1 nebo 2 na kostce zranění při útoku zbraní na blízko, kterou držíš oběma rukama, můžeš si hodit kostkou znovu, ale nový hod musíš použít, i kdyby padlo 1 či 2. Abys získal tento přínos, zbraň musí mít obouruční nebo jeden a půlruční vlastnost.

Obrana

Když máš na sobě zbroj, získáš bonus +1 k OČ.

Ochrana

Když tvor, kterého vidíš, zaútočí na jiný cíl, než jsi ty, do 1 sáhu od tebe, můžeš pomoci své reakce způsobit nevýhodu k hodů na útok. Musíš u toho držet štít.

Střelba

Získáš bonus +2 k hodům na útok se zbraněmi na dálku.

Šerm

Když držíš zbraň na blízko v jedné ruce, a žádnou jinou zbraň, získáš bonus +2 k hodům na zranění s touto zbraní.

Druhý dech

Máš omezenou studnu vitality, ze které můžeš čerpat a ochránit se tak před zraněním. Ve svém tahu můžeš použít bonusovou akci k obnově svých životů rovných 1k10 + tvá úroveň bojovníka.

Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

Akční vlna

Od 2. úrovně se můžeš na okamžik dotlačit za své běžné hranice. Ve svém tahu můžeš kromě své běžné a případně bonusové akce provést ještě jednu akci.

Uděláš-li to, můžeš použít tuto schopnost znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

Počínaje 17. úrovní můžeš použít tuto schopnost dvakrát před odpočinkem, ale v jednom tahu pouze jednou.

Bojový archetyp

Na 3. úrovni si zvol archetyp, který se budeš snažit napodobit ve svých bojových stylech a technikách. Zvol si buď Rytíře, nebo Zbraňového mistra. Všechny archetypy jsou popsány na konci tohoto povolání.

Tvůj archetyp ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 7., 10., 15. a 18. úrovni.

Zlepšení postavy

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 6., 8., 12., 14., 16. a 19. úrovni, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastností dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastností nad 20. Nebo místo zvýšení vlastností si můžeš vzít Kulturní nebo otevírací ctnost.

Útok navíc

Od 5. úrovně můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok. Počet útoků se zvýší na tři, když dosáhneš 11. úrovně v tomto povolání a na čtyři, když dosáhneš 20. úrovně v tomto povolání.

Obránce padlých

Od 9. úrovně, pokud tvému spojenci nějaký útok snížil počet životů na pětinu maxima či méně, můžeš jako bonusovou akci použít Úprk, pokud se díky tomu dostaneš blíže k tomu zraněnému spojenci.

Nezdolný

Počínaje 13. úrovní můžeš zopakovat svůj neúspěšný záchranný hod. Ale uděláš-li to, nový hod musíš použít a dokud si důkladně neodpočineš, nemůžeš použít tuto schopnost znovu. Od 15. úrovně můžeš použít tuto schopnost dvakrát mezi důkladnými odpočinky a od 17. úrovně třikrát mezi důkladnými odpočinky.

Archetypy válečníka

„Válka být musí, dokud bráníme své životy proti ničiteli, který by nás všechny pohltil; nemilují však jasný meč pro jeho ostrost, ani šíp pro jeho rychlost, ani válečníka pro jeho slávu. Milují pouze to, co brání.“

Válečník si může vybrat mezi dvěma archetypy – oddaným Rytířem a smrtícím Zbraňovým mistrem.

Rytíř

Rytíř přísahal, že bude sloužit a bránit svého lenního pána. Staví se do cesty útokům a násilí. Je vytrvalý a rozhodný a neustále si musí všimnout nebezpečí a být připraven mu zabránit.



Zapřísáhlý obránce

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, získáš schopnost nominovat svěřence. Na konci důkladného odpočinku můžeš jmenovat osobu či místo a zavázat se mocnými přísahami, že ho budeš chránit a bránit. Tento svěřenec ti vydrží, dokud není zabit, nebo dokud ho nezmeščíš po důkladném odpočinku. Dokud jsi poblíž svého svěřence, získáš dočasné životy rovné tvé opravě Moudrosti plus tvé úrovni válečníka. Další možností je, že tvůj lenní pán ti přidělí úkol, v kterémžto případě se tvým svěřencem stává splnění daného úkolu. Pokud Dějmistr usoudí, že s úkolem otálíš nebo že ses od něj odchýlil, přijdeš o své dočasné životy.

Je-li tvým svěřencem místo, je zároveň tvým Útočištěm, dokud je tvým svěřencem (více in-

formací o Útočištích najdeš v kapitole Společenská fáze).

Známky cti

Na 3. úrovni je ti také za tvé věrné služby udělena známka cti. Další známku dostaneš na 7., 10., 15. a 18. úrovni.

Vybírej z následujících známek.

Důstojník: Když si zvolíš tuto známku, získáš čtyři rozkazové kostky, což jsou k6. Když použiješ rozkazovou kostku, utratíš ji. Všechny utracené rozkazové kostky si obnovíš, když si krátce či důkladně odpočineš. Jako bonusovou akci můžeš dát rozkazovou kostku jakémukoliv spojenci, který je ve výhledu do 12 sáhů od tebe a který slouží tvému lennímu pánovi. Tento spojenec si může hodit rozkazovou kostkou a přičíst si hozené číslo k libovolnému hodů na útok, na zranění nebo na ověření vlastnosti.

Z této schopnosti mohou mít prospěch jen tvoji kolegové rytíři a vojáci tvého lenního pána. Hráčským postavám ve vaší družině můžeš dát tyto kostky jen tehdy, pokud byly představeny tvému pánovi a ten je přijal jako spojence vaší věci.

Inspirace: Ze svého svěřence můžeš načerpat inspiraci. Jakmile získáš inspiraci ze svého svěřence, nemůžeš to udělat znovu, až si důkladně neodpočineš.

Odměna: Od svého lenního pána získáš jeho Kulturní dědictví. Tuto známku si můžeš vzít několikrát.

Příhody potulného zpěváka: Po splnění úkolu pro svého lenního pána můžeš prohlásit, že tvůj skutek přešel do písně. V jakémkoli sociálním střetnutí si můžeš zlepšit počáteční postoj k tobě o jeden stupeň (viz Tabulka postojů na straně 193).

Příklad: Pokud bys byl za normálních okolností považován danou kulturou za Přítel, nyní jsi v jejich síních Oblíbený. Pokud by na tebe normálně pohlíželi Podezřívavě, jsi pro ně, alespoň v tuto chvíli, Neutrální. Je-li tvá kultura v těchto částech světa Neznámá, dívají se na tebe aspoň v Neutrálním světle.

Tuto známku si můžeš vzít několikrát; pokaždélepší postoj o jeden stupeň.

Pochopitelně, pokud tvůj úkol uráží nebo zraňuje danou kulturu, pak z příběhových písní nezískáš žádný prospěch v těchto částech světa.

Příklad: Pokud Thranduil vyšle jednoho ze svých rytířů, aby se utkal s nejlepším lučištníkem v Jezerním městě v soutěži lukostřelby a elfí rytíř vyhraje a vezme si tento prospěch, pak mu zpráva o jeho zdatnosti s lukem může dopomoct k přátelství ve všech kulturách kromě Jezerního města.



Rytířský úder: Můžeš utratit inspiraci za úder s větší zuřivostí, přičemž si přičteš 3k6 ke zranění svého útoku.

Slovutný ochránce

Od 15. úrovně, když jsi do 6 sáhů od svého svěřence, jsi imunní vůči ochromení, vystrašení a zmámení. Navíc nemůžeš být bezmocný ani v bezvědomí, dokud třikrát neuspěješ v záchranných hodech proti smrti (načež zemřeš).

Oběť

Od 18. úrovně, kdykoliv tvůj svěřenec utrpí zranění nebo stav, když je do 6 sáhů od tebe, můžeš se vrhnout do cesty zranění a utrpět zranění či stav místo něj. Pokud zdroj zranění či stavu poskytuje záchranný hod, předpokládej, že jsi v něm neuspěl. Ale pokud je to pokračující stav, který poskytuje záchranný hod, můžeš se o něj pokusit jako normálně v příštím kole poté, co jsi použil tuto schopnost.

Zbraňový mistr

Zbraňoví mistři se, na rozdíl od jiných, snaží ovládnout sami sebe. Zbraňový mistr se specializuje na styl boje, někdy dokonce na konkrétní zbraň, do té míry, o jaké se ostatním válečníkům ani nesnilo.

Zaměření na styl

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, staneš se ještě hrozivější nepřítel s vybraným Bojovým stylem. Bojový styl, který sis zvolil na 1. úrovni, získá dodatečné schopnosti.

Boj se dvěma zbraněmi

Když držíš dvě zbraně, můžeš se vzdát útoku s jednou z nich a tím dát příštímu nepříteli, který na tebe zaútočí, nevýhodu k jeho hodu na útok.

Boj s obouruční zbraní

Když útočíš zbraní, která má obouruční nebo jeden a půlruční vlastnost, na tvora tvé nebo nižší velikosti, máš výhodu k hodu na útok.

Obrana

Ignoruješ nevýhodu k ověření Nenápadnosti kvůli své zbroji.

Ochrana

Jako bonusovou akci můžeš zaútočit svým štítem a při zásahu způsobit zranění 1k6 + tvá oprava Síly.

Střelba

Můžeš strávit akci mířením. Když pak v příštím tahu zaútočíš se svým lukem, získáš bonus +2 k hodu na útok a neutrpíš nevýhodu za útok na dlouhý dostřel.

Šerm

Když držíš zbraň na blízko v jedné ruce, a žádou jinou zbraň, můžeš vyměnit svůj bonus +2 k hodům na zranění z Šermu za bonus až +2 k hodu na útok.



Mistrovství

Na 3. úrovni si také mistrovsky osvojíš konkrétní zbraň. Další mistrovství získáš na 7., 10., 15. a 18. úrovni.

Zvol si z následujících mistrovství.

Člen cechu

Získal jsi členství v jisté válečné organizaci, jako je například Lukostřelcův cech Jezerního města nebo Královští lukostřelci z Dolu. Základna této organizace se stala pro tebe a tvé spolence Útočištěm a podporuje vaše úsilí formou potravin a přístřeší, přístupem k cvičištím a znalostem i ostatními prostředky, kromě zapojením do války (i když by se teoreticky dala přesvědčit).

Rodová zbraň

Získal jsi ušlechtilé vyrobenou zbraň s dlouhým rodokmenem. Pojmenuj ji. Když ji pojmenuješ, získáš výhodu k ověření Charismatu (Zastrašování) a Charismatu (Přesvědčování), zatímco ji budeš držet. Na 3. úrovni zbraň dává bonus +1 k hodům na útok a na zranění. Na 7. úrovni zbraň získá jednu z následujících vlastností a další pak na 10. a 15. úrovni.

- **Krutá:** Tato zbraň způsobuje dodatečně zranění +7 při přirozeném hodu na útok 20.
- **Potupná:** Jméno tvé zbraně nepřátelé dobře znají a nahání jim strach. Zvol si skupinu (Haradští, Vozatajové, Vrchovci, skřeti, trollové, pavouci či podobná skupina); kdykoliv způsobíš kritický zásah svou zbraní, všichni nepřátelé kolem tebe z dané skupiny si musí hodit záchranný hod na Moudrost (SO je 8 + tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Síly, nebo Obratnosti, dle tvé volby), jinak budou z tvé zbraně vystrašení po zbytek souboje.
- **Trvanlivá:** Trvanlivou zbraň nelze nešťastně zlomit ani zničit útoky nepřátel.
- **Třeskatá:** Zbraň nyní poskytuje bonus +2 ke všem hodům na útok a na zranění místo +1.
- **Vyvážená:** Na začátku svého tahu můžeš přesunout útočný bonus zbraně ke svému OČ. Tento bonus vydrží do začátku tvého příštího tahu.

- **Zlověstná:** Zlověstná zbraň způsobuje kritický zásah při přirozeném hodu na útok 19 či 20.

Síla vůle

Skutečně jsi splynul se svou zbraní; chová se jako prodloužení tvé vůle a nic ti neodepře. Veškeré zranění, které tato zbraň způsobí, se považuje za zářivé, což jí umožňuje obejít odolání a imunity, které za normálních okolností chrání před typem tvé zbraně.

Smrtonoš

Viš, jak udeřit a jak udeřit tvrdě. Když zasáhneš svým útokem, přičti si ke způsobenému zranění buď svůj zdatnostní bonus, nebo opravu vlastnosti, podle toho, co je vyšší.

Musíš být na 10. či vyšší úrovni, aby sis mohl vzít toto Mistrovství.

Staří nepřátelé

Zvol si nepřítele, pokud možno takového, se kterým jsi osobně bojoval, nebo se kterým tvůj lid pravidelně válčí. Naučíš se jazyk tohoto nepřítele a získáš výhodu k ověření Charismatu (Klamání), Charismatu (Zastrašování) a Moudrosti (Vhledu), která je zahrnují. Když zasáhneš zvoleného nepřítele útokem zbraní a hodíš si na zranění kostkami zranění své zbraně, můžeš tento hod zopakovat a použít libovolný z obou hodů.

Výzva Zbraňového mistra

Nominuj v této bitvě svého spojence (ne sebe). Dokud se počet nepřátel, které jsi zabil v tomto střetnutí, liší maximálně o 3 oproti počtu nepřátel, které zabil nominovaný spojenec, máte oba bonus +1 k hodům na útok. Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znovu, dokud si důkladně neodpočineš.