



# NEVIDITELNÁ KNIHA

## Tabulky pro tvorbu taurilských postav

Doplněk pro svět Neviditelné knihy



---

## O čem to je?

Tento dokument je pomůckou pro generování postav dobrodruhů do stolních her na hrdiny (RPG). Obsahuje tabulky s rozličnými prvky týkajícími se především minulosti postav. Z těchto tabulek si můžete poskládat pozadí vaší postavy. Vše je zasazené do fantasy světa **Neviditelné knihy** ([www.neviditelnakniha.cz](http://www.neviditelnakniha.cz)), konkrétně do reálií popsanych v příručce Neviditelná kniha: Neklidný Tauril, která vyšla v nakladatelství **Mytago** a pořídíte ji na tomto [odkazu](#). Mnohé prvky z tohoto dokumentu však využijete i v jiných fantasy světech.

Uvítáme vaši zpětnou vazbu na [tauril@post.cz](mailto:tauril@post.cz)

**Autoři:** Julius “kin” Karajos, Martina “Sparkle” Magdová

**Spolupracovali:** Vojtěch Příbyl, Jan Filip

**Ilustrace:** Jan Krůček, [krokc.z.deviantart.com/](http://krokc.z.deviantart.com/)





# Jak používat tyto tabulky

Všechny inspirativní prvky jsou poskládány do tématicky příbuzných tabulek o 6, 18 nebo 36 prvcích. Můžete si tabulky prostě přečíst a vybrat si z nich co chcete. Nebo si můžete hrdinu naházet náhodně. V takovém případě použijte šestistěnnou kostku. U tabulek o 6 prvcích to je jednoduché: hodte kostkou a vyberte položku s číslem, které padlo. U větších tabulek nejprve hodte kostkou pro určení, z kolikáté šestice budete brát (tabulky o 18 prvcích mají tři šestice, tabulky o 36 prvcích šest šestic), následně hodte kostkou znovu pro určení čísla 1 až 6 (př.: hodili jsme při prvním hození 3, při druhém 5, vybereme prvek s číslem 3.5). Tento systém se může zdát komplikovaný, je to ale nutné, pokud mají prvky padat se stejnou pravděpodobností. Pokud byste prostě hodili 3k6 a sečetli, budou vám některá čísla padat častěji než jiná.

Tabulky slouží k tvorbě výjimečných osobností: hráčských postav, případně příběhově významných NPC. Rozhodně nejsou zamýšleny jako reprezentace celé populace Taurilu; že by každý osmnáctý Thurenc byl vlkodlak, to opravdu ne :)

Je možné, že si naházíte postavu náhodně podle těchto tabulek a některé prvky si pak budou protirečit, že postava nebude dávat smysl. To se může stát, není v našich silách vychytat všechny alternativy při tolika prvcích; v takovém případě si postavu upravte nebo některou tabulku nahodte znovu.

## KDE (ČI KOMU) JSI SE NARODIL?

- 1.1 V zemi vzdálené od místa, kde se nyní nacházíš.
- 1.2 V národu či kultuře, který je nepřátelský ke kultuře, ve které se nyní pohybuješ.
- 1.3 Na moři, malém ostrůvku nebo na lodi.
- 1.4 Do otroctví nebo nevolnictví.
- 1.5 Do náboženské skupiny či kláštera.
- 1.6 Mezi jinou rasou než jaké jsi členem.
- 2.1 Do magického společenství.
- 2.2 V divoké či přímo primitivní kultuře.
- 2.3 Dobrodruhům.
- 2.4 Do temného kultu nebo zlé osobě či bytosti.
- 2.5 Nejubožejší lůze. Tulákům, žebrákům, zlodějům a podobně.
- 2.6 Chudé rodině. Farmářům, horníkům a podobně.
- 3.1 Do středního stavu. Písařům, obchodníkům a podobně.
- 3.2 V kultuře umělců či bohémů.
- 3.3 V armádě nebo žoldácké skupině.
- 3.4 V bohaté / šlechtické rodině.
- 3.5 Byl jsi vypěstován, vykouzlen nebo vyroben.
- 3.6 Netušíš, kde a komu jsi se narodil.

## TVÍ PŘEDCI

- 1.1 Byl mezi nimi mocný válečník či vojevůdce. Ať už země, kde jsi se narodil, nebo dobyvatel ze zneprátelené strany.
- 1.2 Byl mezi nimi křivě obviněný a nespravedlivě odsouzený člověk.
- 1.3 Vytvořili známý artefakt nebo umělecké dílo.
- 1.4 Byl mezi nimi někdo, kdo založil osídlení či organizaci, a dodnes je po něm něco pojmenováno. Možná se dokonce jmenoval stejně jako ty.



- 1.5 Byl mezi nimi někdo bohatý či vlivný (možná obojí).
- 1.6 Byl mezi nimi mocný čaroděj.
- 2.1 Byl mezi nimi známý dobrodruh, který se ztratil na jedné ze svých výprav.
- 2.2 Byl mezi nimi někdo ze vzdálených krajů.
- 2.3 Byl mezi nimi obávaný vrah, násilník nebo někdo s jinou podobně temnou pověstí.
- 2.4 Měli něco do činění s nekromancíí.
- 2.5 Předali ti prokletí či požehnání.
- 2.6 Měli temné tajemství, které se zatím mimo rodinu neprovalilo.
- 3.1 Měli zarytého nepřítele, s nímž si nestačili vyřídit účty.
- 3.2 Měli toulavé boty či rebelující povahu.
- 3.3 Byl mezi nimi mutant.
- 3.4 Byli propojeni s mocnou organizací, které sloužili.
- 3.5 Byla mezi nimi nelidská bytost, například duch přírody. Jaké to pro tebe bude mít následky, se uvidí...
- 3.6 Nevíš o tom, že by tví předci byli čímkoliv zajímaví. Je na tobě, abys tuto tradici přerušil.

## **Tvé RANÉ DĚTSTVÍ - S KÝM JSI VYRŮSTAL**

- 1.1 S oběma rodiči, bez sourozenců.
- 1.2 S oběma rodiči a sourozenci.
- 1.3 S matkou, bez sourozenců.
- 1.4 S matkou a sourozenci.
- 1.5 S otcem, bez sourozenců.
- 1.6 S otcem a sourozenci.
- 2.1 Bez rodičů, vychovávali tě sourozenci.
- 2.2 Vychovával tě strýc či teta.
- 2.3 Vychovával tě sluha, patron či opatrovník.
- 2.4 Vychovávala tě macecha nebo otčím.
- 2.5 Vychovávala tě velká komunita.
- 2.6 Vyrůstal jsi v sirotčinci.
- 3.1 Vychovávali tě dobří přátelé tvých rodičů.
- 3.2 Vychovával tě někdo úplně cizí, kdo si tě adoptoval.
- 3.3 Vychovávali tě tví vězňatelé (například nepřátelé tvých rodičů, kteří si tě vzali jako rukojmího).
- 3.4 Nikdo tě nevychoval, životem jsi se už v raném dětství protloukal sám.
- 3.5 Vychovávali tě nelidské bytosti (démoni, zvířata, duchové přírody, ...)
- 3.6 Nepomatuješ si nic z toho, jak jsi vyrůstal, možná jen zběsilé útržky.

## **DŮLEŽITÁ UDÁLOST ČI PROBLÉM, KTERÝ TĚ POTKAL**

- 1.1 Jeden čas jsi vlastnil něco velmi cenného, možná mocný artefakt či celé panství, ale přišel jsi o to.
- 1.2 Někdo, komu jsi věřil nebo ti byl hodně blízký, tě zradil.
- 1.3 Zažil jsi hrůzy války nebo většího ozbrojeného konfliktu. O někoho jsi při něm přišel. Jak jsi se k tomu všemu, co takový konflikt provází, postavil?
- 1.4 Málem jsi umřel, ale dostal jsi se z toho. Možná si z toho neseš dodnes následky.
- 1.5 Zapletl jsi se se špatnou partou a stále se to s tebou táhne, ať už jsi jejich členem zůstal nebo ne.
- 1.6 Strávil jsi nějaký čas v učení, ať už v klášteře, bojové škole, na magické univerzitě v Kalusu nebo třeba u osamělého poustevníka. A tam ti byli předány tvé zkušenosti a možná i nějaká tajná, zapovězená či vzácná vědomost nebo dovednost.
- 2.1 Zažil jsi neopětovanou lásku. Mohl ti někdo zlomit srdce, nebo tě láska tvého života možná opustila předčasně. Mohla to být i neopětovaná láska k rodičům.
- 2.2 Přisála se na tebe osoba, o jejíž společnost jsi úplně nestál. Možná to byl někdo, kdo do tebe byl zamilovaný, nebo to mohl být manipulativní příbuzný... a i když už jsi se dotyčného zbavil, máš pocit, že celá záležitost bude mít ještě dohru.
- 2.3 Byl jsi odsouzen za trestný čin. Možná jsi zabíjel a okrádal pocestné, či se jen snažil



- skrz krádeže nakrmit svou hladovějící rodinu. Nebo to na tebe někdo našel? Možná máš i označení, jako je například vypálený cejch lupiče.
- 2.4** Setkal jsi se s mocným stvořením Chaosu. Nejspíš tě to nějak poznamenalo buď na těle nebo na duši.
- 2.5** Náhodou jsi uviděl či zaslechl něco, co jsi neměl. Například jsi v lese ze křoví pozoroval vraždu následníka trůnu. Kdyby se někdo dozvěděl, co víš, budeš mít setsakra problém.
- 2.6** Víš o osobě, která tě nenávidí a ráda by tě pokořila či zesměšnila. Popřemýšlej, kdo to je a proč tě tak nesnáší, a třeba si jej i narychlo naházej pomocí tabulek v tomto rozšíření.
- 3.1** Velkou část svého života jsi prožil s dobrým přítelem, možná mentorem či láskou, který tě ale pod nátlakem okolností musel opustit. Rozešli jste se v dobrém nebo ve zlém? Vydal jsi se jej hledat, chceš na něj zapomenout, dostát jeho odkazu nebo se jen modlíš, ať je v pořádku?
- 3.2** Setkal jsi se s unikátní magickou entitou či jevem. Mohl jsi jako dítě být součástí speciálního rituálu. Nebo jsi byl napaden monstrem z legend a strašidelných historek, či sis s ním mohl promluvit a možná dokonce uzavřít i nějakou dohodu.
- 3.3** Byl jsi jedním z hybatelů velké události, třeba jsi někomu pomohl na trůn... ale byl jsi okraden o zásluhy a o tom, že jsi tam figuroval, se mezi lidmi neví.
- 3.4** Měl jsi silnou vizi či nábožné zjevení. Možná v něm k tobě promlouval Nebeský duch či některý z Pravládců, nebo jsi viděl obraz zkázy...
- 3.5** Někomu dlužíš službu. Pomohl ti z obrovských nesnází (můžeš si hodit znova na tuto tabulku, jaký typ nesnází to byl) a řekl, že si od tebe jednou bude chtít vybrat protislužbu.
- 3.6** Pomohl jsi odhalit hrůzný zločin a ví se to o tobě. Ale možná jsi se k tomu ochomýtl jen náhodou.



## KÝM JSI NYNÍ?

Následují tabulky o tom, co je vaše postava zač na začátku kampaně nebo těsně před začátkem kampaně (před první událostí, která dá družinu dohromady). Jsou tu zvlášť tabulky pro místa, kde bude kampaň začínat: Agol Zar, Kalus nebo Thuren; a dále pár tabulek navíc pro ty, kdo chtějí hrát exotickou rasu. Pokud například budete začínat v Thurenu a chcete hrát orka, pak si hoďte na tabulku Thuren a tabulku Ork, a buď zkombinujte obě položky, které vám padly, nebo pokud to nedává smysl a protiřečí si, tak si z nich vyberte jednu.

## THUREN

- 1.1 Dítě války.** Nedávno jsi byl vržen do vojenského konfliktu, ať už mezi šlechtici, proti Zimnímu lidu nebo v odlehlých částech ostrova proti divokým kmenům. Možná, že už toho máš dost a chceš si pro sebe vytvořit lepší postavení, nebo se ti naopak říční zbraní zamlouvá.
- 1.2 Nositel Prastaré magie.** Jsi vlkodlak nebo jiný typ kožoměnca, možná jsi se s tím narodil a nedávno se to v tobě začalo manifestovat; možná jsi k tomu přišel až v průběhu života díky speciálním okolnostem.
- 1.3 Porazený a zneuctěný.** Neseš si stigma poraženého z Války holubic, ať už jsi tam bojoval přímo ty nebo jsi byl ještě dítě a prohráli tví rodiče či páni.
- 1.4 Ten druhý.** Žiješ ve stínu jiné osoby, například jsi druhorozeným dítětem drobného šlechtice, a všechno ovoce úspěchu a obliby až dosud sklízela ten druhý. Je na čase to změnit.
- 1.5 Dakijec.** Jsi dakijského původu, či máš něco společného s dakijskými špehy, nasazenými sem pro připravovanou válku s Thurenem. Možná jsi jedním z nich, nebo naopak se od nich chceš odpojit.
- 1.6 Samaritán.** Přisahal jsi pomáhat chudým a slabým, možná z vlastní vůle; nebo tě k

tomu donutily okolnosti a teď bys rád co nejdříve splatil tento dluh a vyvázal se z toho. Možná jsi součástí většího dobročinného spolku.

- 2.1 Zimní lid.** Jsi potomek hrdých válečníků Zimního lidu, který se kvůli vývoji událostí nezvládl dostat zpět do své země, a tak se teď nyní snažíš navzdory osudu přežít mezi Thurenci.
- 2.2 Námořník.** Moře je ti druhou přirozeností. Mohl jsi sloužit na královské fregatě, obchodnické bárce nebo škuneru pirátů či dakijských korzárů.
- 2.3 Separatista.** Máš vazby na někoho, kdo se chce odtrhnout od Thurenského království, například národ Saarů z podrobeného ostrova Saaren. Možná jsi přímo součástí odboje, nebo naopak se od tebe očekává, že vzhledem k tvému původu se přidáš k odboji, ale ty nechceš.
- 2.4 Stopař/lovec/průvodce.** Válka holubic a Prokletá zima zanechala celý Thuren ve špatném stavu. Nejedna vesnice byla vymazána z map, mnohé cesty zarostly a příroda si vzala nazpět nějaká místa. Proto jsou lidé, kteří se v ní dokáží vyznat, velmi ceněnými průvodci a společníky na cestách.
- 2.5 Žoldák/voják.** Velké války sice možná skončily, ale menší i větší potyčky jsou stále součástí života v Thurenu. Staré křivdy se špatně zapomínají a bohatí a mocní touží vyrovnat své dluhy.
- 2.6 Rytíř.** Byl jsi vycvičen v dovednostech jako je pěší boj s mečem a boj na koni a složil jsi slib, kde jsi se zavázal dodržovat rytířské ctnosti, jako je bránit slabší, být věrný svému lordovi a neutíkat z boje.
- 3.1 Společenstvo sovy.** Jsi členem Společenstva sovy a hledáš a shromažďuješ informace a artefakty, kde se dá.
- 3.2 Ztracen v mlze.** Během Války holubic jsi se ztratil na pár hodin v mlze, a když jsi opět našel cestu ven, zjistil jsi, že už je spousta let po válce, a Mathila je královnou.



- 3.3 *Pytlák.* Ztracení šlechtici si nárokují i ten přebytek lovné zvěře ve svých lesích, a vy, obyčejní lidé, zatím hladovíte na starém chlebu a vodě. Rozhodl jsi se jim vzít, co patří všem, a možná ti to vyneslo nějaké peníze, či obdiv lidí, ale taktéž ti to přineslo spoustu problémů, před kterými se nyní musíš skrývat.
- 3.4 *Druid.* Kultura uctívání přírodních duší je v Thurenu velmi rozšířená, obzvlášť nyní po pádu Církve Nebeského ducha. Jsi jedním z věřících či duchovních této prastaré víry, a věříš, že Thurenská příroda se opět probouzí a získává na síle, a je tvým údělem jí pomoci, kde to jen bude možné.
- 3.5 *Nekromantický kult.* Po válce se v Thurenu stále skrývá mnoho jedinců i kultů praktikujících nekromancii. A ty jsi byl vychován jedním z nich. Možná to dokonce ani nebyl smrtelník, ale nemrtvý.
- 3.6 *Prospektor.* Divočina skrývá mnoho užitečných věcí a ty jsi vlastníkem královské koncese na hledání a vyhrazování přírodního bohatství jménem koruny. Pořád jsi na pozoru před divokými kmeny a nezkrocenou

přírodou, ale čekáš, že narazíš na skutečně cenný nález, na kterém zbohatneš.

## KALUS

- 1.1 *Student.* Jsi studentem na kaluské univerzitě, nebo možná jsi studentem jednoho z mnoha mágů či kabalů ve městě, jenž pod ní nespadá.
- 1.2 *Pomocník.* Někomu sloužíš či vypomáháš. Možná jsi pomocníkem učitele či školníka na kaluské univerzitě, nebo sloužíš v nezávislé magické dílně. Možná tě darovali rodiče někomu jako část platby pro to, aby tvůj starší sourozenec mohl vystudovat univerzitu.
- 1.3 *Kryšák.* Možná jsi se kryšákem stal za své zločiny, možná jsi je nespáchal a byl jsi přeměněn neprávem či jsi se jako kryšák už narodil.
- 1.4 *Kryšák opět člověkem.* Nedávno tě proměnili z kryšáka zpět na člověka, teprve si zvykáš na to být opět sám sebou a zjišťuješ, že jsi možná kvůli tomu přišel o staré přátele, a celý život se ti opět otočil vzhůru nohama.
- 1.5 *Živel z Podkalusu.* Tvým hlavním rajónem jsou ty části Kalusu, kam nedopadají paprsky slunce. Možná jsi členem zlodějského cechu, nebo patříš k nekromantům, nebo jen vymetáš místní bary a zápasnické arény.
- 1.6 *Přistěhovalec z méně vyspělé kultury.* Po dlouhé plavbě jsi vystoupil v tom nejúžasnějším městě, které snad musely postavit nadlidské bytosti, jak je velké. To ty domy mohou mít více jak dvě patra a nespadnou?
- 2.1 *Poznamenaný magickou anomálií.* Možná máš ve svém těle uzavřeného ještě někoho jiného: vyvolaného démona nebo nepovedený magický experiment. Nebo naopak tvé tělo někdo vytvořil či výrazně modifikoval.
- 2.2 *Spjatý se společenstvím koček.* Možná jsi sloužil kaluským kočkám jako otrok a teprve teď jsi získal svobodu. Nebo je tvá rodina jednou z mála lidí, kteří jsou s kočičím





společentvím úzce spjati a vidí do jeho fungování.

2.3 *Agent Truchlících.* Možná bojuješ za věc Truchlících dobrovolně a s nadšením. Možná tě sem vyslala komunita, která uctívá myšlenky Společentva ticha, a ty sám si ještě pořádně neuvědomuješ, do čeho jsi vlastně namočený.

2.4 *Hledač pravdy.* Tvým cílem a zápallem je odhalit tajemství, které tento svět skrývá, a zachovat pravdivé informace pro budoucí generace. A jaké lepší místo kde začít, než ve městě magie, kde sídlí největší základna tvého společentví.

2.5 *Námořník.* Je možné, že jsi přijel čerstvě do Kalusu z Thurenu, pověřený prací pro Královskou lodní společnost. Nebo již pracuješ nějakou dobu v docích, protože loď, na které jsi připlul, byla za velmi podivných okolností potopena.

2.6 *Obchodník.* Kalus je město, které neustále něco potřebuje. Ať to je jídlo, potřeby na psaní či exotičtější věci jako přísady do lektvarů či lidské ostatky. Vždy zde najdeš někoho, kdo koupí to, co prodáváš.

3.1 *Řemeslník.* Zabýváš se určitým “kalusky speciálním” řemeslem. Například umíš vytvářet očarované hrnce, nebo magické klíče, nebo kopíruješ dokumenty speciálními metodami. V Kalusu to ale znamená nejen ovládat řemeslo, ale také umět si zajistit, aby plody tvé práce nikdo nesebral.

3.2 *Strážce okultních tajemství.* Jsi členem nějaké tajněstkářské skupiny, nebo jsi nějaké takové skupině sebral vědomosti. Ať už se týkají tajných nauk o vytváření umělých lidí, nebo možností magických průchodů po městě, nebo podstaty anomálie, která město vyživuje, nebo čehokoli podobného.

3.3 *Napojený na komunitu uctívaců Nebeského ducha.* Možná z ní pocházejí tví předkové,





ať už se ti to líbí či ne, možná jsi se k ní přidal dobrovolně. A nebo s ní máš jen společné zájmy, například pracuješ pro rodinu Corré nebo ti chrám Nebeského ducha poskytl útočiště v nesnázích.

- 3.4 *Hledač pokladů.* Kalus je město plné pokladů a nečekaného výdělků, pokud jste dostatečně šilení a odvážíš lézt do opuštěných dílen a laboratoří.
- 3.5 *Ochránka / strážný.* Kalus je možná jedním z největších měst ve známém světě, takže ses se svým výběrem povolání nikdy nebál, že bys tu nenašel někoho, kdo si žádá tvých služeb.
- 3.6 *Poslíček.* Provozovat donáškovou službu v Kalusu vyžaduje nejen dobrou znalost města, ale často i schopnost pohybovat se způsoby, které by jinde na světě nebyly možné, v prostředí, na která si ostatní zvykají roky. Ty to dovedeš, i když možná jen nakrátko, abys splnil své poslání.

## AGOL ZAR

- 1.1 *Kanibal.* Určitou část života jsi strávil v kmeni kanibalů. Možná jste pojídali své padlé, aby jejich odkaz a duše žily dál, možná jste jedli srdce svých nepřátel, abyste získali jejich sílu, či jen kvůli přežití a chuti lidského masa. Možná v tom stále pokračuješ, možná jsi se rozhodl změnit své návyky a tuto cestu jsi opustil.
- 1.2 *Dobrodruh či badatel.* Agol Zar je skvělým místem pro ty, kdo touží po vzrušujícím objevování nepoznaného. Pro civilizaci stále mladá země skrývá exotickou kulturu, historii a výzvy, které před tebou ještě nikdo jiný nepokořil.
- 1.3 *Dračí kněz.* Jsi duchovním surtského náboženství. Důvod, proč jsi se vydal na cesty, může být takový, že skoro celý tvůj kmen byl pobit a zajat během bojů s jiným, nebo jsi měl vizi a vydal jsi se na cestu osvětlení. Či jsi jen učněm kmenového šamana a vydal ses na cesty, abys získal potřebné zkušenosti a přízeň Svahamy, než se budeš moci ujmout svého údělu.
- 1.4 *Misionář.* Dorazil jsi do Agol Zaru šířit civilizaci, vzdělání či víru. Jsi přesvědčen, že dokážeš zlepšit život lidí, či je přesvědčit na svůj pohled na svět. Prvním krokem bude získat si jejich důvěru a ukázat jim výhody toho, co jsi sem z daleka přivezl.
- 1.5 *Osvobozený otrok.* Až donedávna jsi byl otrokem. Mohla ti být dána svoboda, mohl jsi podřezat krk svému pánu a utéct jeho strážím, či tě vykoupil jiný člen družiny a nyní se mu cítíš zavázán?
- 1.6 *Lovec.* Možná jsi jedním z domorodých lovců, takovým, který je součástí okolní přírody a krajiny, a loví proto, aby nakrmil sebe a své bližní. Nebo tě možná přilákala do Agol Zaru vidina exotických a cenných trofejí pro tvou domácí sbírku. Nebo tě žene vidina peněz, kterou civilizovaní alchymisté platí za některé části těžko dosažitelných bestii.
- 2.1 *Pašerák.* Agol Zar je zlatým rájem pro toho, kdo se nebojí trochu riskovat. Poptávka po zakázaných věcech a nabídka zboží, které je jinak na Taurilu nesehnatelné, je obrovská, a tak jsi si našel cestičky, které nikdo jiný nenajde, a získal si kontakty, kteří o tobě nemluví.
- 2.2 *Žoldák.* Pro práci nájemného meče nemusíš v Agol Zaru jít daleko. Ať už jsi taurilský či rasenský žoldák hledající zde své štěstí nebo dítě Svahamy fungující jako průvodce.
- 2.3 *Křížák / svatý válečník.* Jsi potomek a akolyta válečníků Církve Nebeského ducha, kteří zůstali v Agol Zaru, a i po pádu Církve si udrželi jednu pevnost s přilehlou vesnicí, a pokračují nadále ve svém svatém poslání.
- 2.4 *Přeživší.* Možná jsi ani neměl v úmyslu vydat se na cestu dobrodruha, ale když jsi jako jediný přežil masakr či přírodní katastrofu, která ti vzala celý tvůj kmen, rodinu či organizaci, v níž jsi působil, nic jiného než začít znovu ti nezbylo.
- 2.5 *Akolyta Kosmického řádu.* Zabýváš se magií Kosmického řádu, možná jsi přímo nekro-



mant. Agol Zar je nejen dobrým místem pro úkryt před zraky nechápavých lidí, ale také vzhledem k surtským rituálům se smrtí a pojidáním lidského masa má země jistou auru, že by se tu mohlo magii Kosmu dobře dařit.

- 2.6 *Přistěhovalec - osadník.* Můžeš být čerstvým přistěhovalcem, nebo možná potomkem některých z těch, kteří sem dorazili za dob Církve. Možná doufáš, že zde nalezeš lepší život, nebo budeš pokračovat v odkazu tvých rodičů.
- 3.1 *Surta smířený s pokrokem.* Jsi Surtou, který poznal, že věci z jiných krajů nejsou vždy na škodu, a když se správně využijí, jsou dokonce velmi nápomocné. Možná dokonce vidíš jako své poslání ukázat Surtům, že se nemají inovací z ciziny bát.
- 3.2 *Zaraki.* Jsi jedním ze strážců surtských tradic a mistr partyzánského boje. Cestuješ zemí a snažíš se pomáhat a zachovat agol zarskou kulturu, jak jen nejlépe dokážeš.
- 3.3 *Padlý Zaraki.* Byl jsi členem Zaraki, ale už nejsi. Něco nepěkného se přihodilo. Možná jsi neuspěl v důležitém úkolu. Nebo jsi porušil určité tabu. Nebo tě vystrnadily něčí intriky.
- 3.4 *Kmenový válečník.* Nesváry mezi kmeny jsou v Agol Zaru na denním pořádku a ty jsi ten, jehož údělem je zažívat to v první linii, ať už jsi na to vybaven oštěpem a štítem nebo ještěří lebkou a ohnivými střelami, které z ní umíš vypustit.
- 3.5 *Obchodník.* Agol Zar je rozlehlý, bez pořádných cest a spojů. V tom jsi jasně viděl svou možnost zbohatnout. Přivézt cenné věci tam, kam se normálně nedostanou, a těžce na nich vydělat.
- 3.6 *Ztracený v divočině a bez paměti.* Hod' si tříkrát na předměty z tabulky Tvůj zvláštní předmět (viz níže), to budou věci, které jsi našel u sebe.

## ELF

- 1 *Paladin.* Jsi potomkem členů církevního elfího paladinského řádu, či tvůj řád stále existuje v ilegilitě. Možná stále praktikuješ jeho původní poslání a nebo věříš v možnost obnovy nové Církve Nebeského ducha, tentokrát pod úplnou nadvládou elfů.
- 2 *Umělec.* Církev sice možná padla, ale něco z jejích ideí v lidech zůstalo. Hlavně odhodlání vytvořit něco, co tu zůstane jako odkaz. Takže tvoříš. Mohou to být obrazy, básně či stavba monumentu nebo sbírání historických artefaktů a informací o nich.
- 3 *Ellach - pokorný elf.* Jsi součástí elfí "komunity hanby", ať už se nachází v chudinské čtvrti města, na kocábce pendlující podél pobřeží nebo v hlubokých lesích. Možná už tam nechceš žít, protože jsi příliš hrdý a něco chceš dokázat, nebo tě komunita vysílá do světa, protože od tebe něco potřebuje.
- 4 *Elf samaritán.* Jsi členem špitálního řádu či jiné skupiny, která se stará o pomoc chudým, a za to se mezi lidmi těší jisté vážnosti. Tvé pohnutky mohou vycházet z touhy





pomáhat, ale také mohou být čistě sobecké, neboť řády jako ten tvůj povolna získávají v novém společenském zřízení židibky původní moci elfů.

- 5 *Uctívač Společenstva ticha.* Jsi členem skupiny s radikálními názory na lidi a přírodu. Ať už se vaše ideologie opírá o “staré elfí tradice” nebo jste zkrátka dospěli k názoru, že lidé škodí Matce Zemi a je potřeba to zarazit. Možná se s tím ztotožňuješ, nebo naopak jsi v tom byl vychován a chceš z toho pryč.
- 6 *Syn/Dcera oceánu.* Poměrně nedávno tě vyvrhlo moře, probudil jsi se na pobřeží a nic si nepamatuješ, jen mlhu a vlny. (Nebo si pamatuješ jen drobné útržky, viz to, co jsi si naházel z předchozích tabulek). Kdo jsi, kde jsi se tu vzal, a proč jsi dorazil k pobřeží Taurilu až o 250 let později než zbytek elfího národa?

## TRPASILÍK

- 1 *Učeň svatyně kamene.* Studuješ zemi a její nálady a pocity jako učeň Svatyně kamene. Víš že každá věc má svou duši, touhy a přání. A to i věci u kterých by to málokdo čekal, jako je třeba kámen. Toužíš se zemí více komunikovat, představit se jí a pochopit ji.
- 2 *Řemeslný expert.* Možná jsi členem gildy, možná jsi samouk, ale tvé řemeslo tě pohltilo a definuje tě. Ať už umíš vyrábět překrásné sochy ze skla, píšťaly s nejjemnějším zvukem nebo opravit koňskou výstroj i poslepu, jako trpaslík na sebe můžeš být hrdý.
- 3 *Horal.* Žil jsi v drsné přírodě hor. Možná jsi byl honákem a pomáhal jsi chytat a krotit divoká zvířata pro chov a práci v trpasličích sídlech. Nebo jsi byl průvodcem výprav či sběračem speciálních horských bylin a alchymistických přísad.
- 4 *Masotepec.* Pocházíš z kultury, která se zabývá uměním masotepectví, ať už přímo z Voitkrossu nebo z malé skupiny trpaslíků udržující znalosti této školy v cizím krá-

lovství. Podle většiny trpaslíků je upravení těl masotepectvím v rozporu s tím, co je učil Těžký dráp. Ale ty víš, že ve vašich schopnostech je skrytá nevidaná síla, kterou vám mohou ostatní jen závidět. A nebo naopak možná utíkáš od svého původu.

- 5 *Přeživší z bojů se skřety.* Jsi poznamenaný válkou trpaslíků se skřety z Antakky. Možná jsi sloužil v Kamenné legii, možná z válečné zóny přímo pocházíš.
- 6 *Bankéř.* Tvůj život se točí kolem renomované trpasličí banky, kde jsi zaměstnancem či součástí rodiny majitelů. A protože svět financí na Taurilu není rozhodně klidný, nemáš nouzi o akci v terénu. Možná hledáš skrývající se dlužníky, nebo vyšetřuješ záhadné zmizení věřitelů, ověřuješ pravost pokladů nebo prověřuješ žadatele o úvěr.

## PŮLČÍK

- 1 *Hledač ryzí podstaty.* Hledáš něco metafyzického, čemu obyčejní lidé nemají šanci porozumět. Možná využíváš alchymii, astronomii, složitou matematiku nebo magii Kosmu, možná jsi jen dobrodruh, který se umí protáhnout kdejakou dírou. Možná doufáš, že s nabytými vědomostmi vytvoříš veledílo nebo získáš nesmrtelnost, možná ti jde o uznání mezi půlčíky, nebo je tvá cesta sama o sobě cílem, protože povznáš duši.
- 2 *Divoký půlčik.* Žiješ tradicemi původních půlčiků, hrdých kočovných jezdců z planin na druhé straně Pohoří Těžkého drápu. Možná jsi odtamtud přišel do Taurilu. Nebo jsi tam nikdy nebyl, ale učarovaly ti staré pověsti z doby před všemi těmi ghetty, bádáním a intrikami.
- 3 *Půlčik udivený světem.* Dlouho jsi žil v Útočišti a ven jsi chodil minimálně a byl jsi s tím spokojený. Ale jednou jsi vycestoval a probudila se v tobě hluboce zakořeněná zvědavost původních půlčiků, kteří byli ochotni kvůli ní přejít Pohoří Těžkého drápu, a vydal jsi se na cesty. Pro tvora



zvyklého žít v mikrosvětě, kde se všichni znají, může být toto velkým šokem.

- 4 *Půlčik mezi lidmi.* Už delší dobu žiješ mimo Útočiště a usiluješ o to, aby tě ostatní brali jako plnohodnotného člena společnosti. Možná jsi opustil Útočiště nedobrovolně, protože jsi se někomu znelíbil. Možná jsi už několikátá generace tvé rodiny, která žije mimo Útočiště. Nebo jsi si to vybral sám, protože ti uzavřená nátura Útočišť a vsudypřítomné tajnůstkářství a našťvanost na lidi leze krkem.
- 5 *Dekadentní půlčik.* Patříš k půlčikům, kteří se starají o poskytování "povznášejících" zážitků. Tyto činnosti mají mezi půlčiky tradici, protože jim umožnily i v těžkých dobách dostávat se do intimní blízkosti cizích osob a získávat od nich informace a službičky. Možná jsi hercem v avantgardním divadelním spolku, kejkliřem vystupujícím s dvouhlavým hadem, provozuješ palírnu alchymii vylepšeného alkoholu, vyrábíš drogy či jedy, poskytujes masáže a podobně.
- 6 *Kultista.* Byl jsi vybrán pro speciální poslání. Možná jsi byl vytrénován na vraha v kultu Aryn Jaal, nebo ovládáš zapovězenou magii Kosmického řádu či přímo nekromancii a máš hledat na Taurilu spojence, nebo tě půlčici vyslali jako agenta do Společenstva ticha, a podobně.
- 3 *Řád zlomeného meče.* Jsi členem Řádu zlomeného meče, cestuješ proto po světě, poznáváš nové věci a snažíš se vnášet do podvědomí lidí, že ne všichni orci jsou barbaři, a děláš se s těmi, co jsou ochotni ti naslouchat, o věci, které jsi se naučil na cestách.
- 4 *Divoch.* Vyrostl jsi v divokém orčím kmeni, možná jste byli skoro jako smečka vlků, kde silnější vládl všem, nebo jste měli své vlastní zákony a pravidla. Nyní jsi vycestoval, ať už ze svého vlastního rozhodnutí, nebo rozhodnutí kmene, a zjišťuješ, v čem všem se kultura civilizovaných lidí liší od te vaší.
- 5 *Otrok.* Donedávna jsi byl otrokem v místech, kde orkové nebyli považováni za plnoprávné bytosti, a teprve nedávno jsi byl propuštěn, ať už z vůle majitelů, nebo vnějším podnětem, či si možná utekl.
- 6 *Žoldák.* Živil jsi se jako nájemný sval. Možná si dělal v docích a tahal těžké náklady, nebo jsi jen tvářil výhružně a odháněl lidi od svého patrona, či jsi byl součástí uznávané kasty elitních strážců v bohatém městě. Možná se ale chceš někam posunout a ukázat nejen okolí, ale i sobě, že nejsi definován jen svým vzhledem a rasou.

## ORK

- 1 *Skoro člověk.* Byl jsi vychován mezi lidmi, dostalo se ti vzdělání a slušného vychování. Ale stále tam úplně nepatříš. I moudrý ork je pro hodně lidí stále jen ork.
- 2 *Svobodomyšlný ork.* Patříš k chaoticky organizované, možná až anarchistické orkské komunitě, která dobu pod nadvládou Ulaxe nepovažuje za zlatý věk silných orků, ale za dobu zotročení. V takové společnosti tě rozhodně nenaučili mít respekt k pravidlům a dodržovat stálý denní režim, zato ti předali znalost speciálních hlášek, nadávek
- 1.1 *Peníze.* Z tvé dosavadní činnosti jich nemáš dost. Možná je opravdu potřebuješ, například abys vyléčil někoho blízkého; nebo je prostě chceš.
- 1.2 *Reputace.* Možná máš škraloup na pověsti a potřebuješ ho něčím přebít. Nebo potřebuješ reputaci, abys udělal dojem na osobu svého srdce. Nebo ti přijde prostě jako dobrý nápad být oblíbený a slavný.
- 1.3 *Moc.* Chceš být členem vládnoucí vrstvy. Nepotřebuješ obdiv navenek, chceš sku-

## MOTIVACE PRO DOBRODRUHOVÁNÍ

Co by tě motivovalo dát se dohromady s partou dobrodruhů a někam vyrazit?



tečnou moc. Ať už proto, že ji potřebuješ k nápravě nějaké nespravedlnosti, nebo ti moc nad životem jiných chutná. Ale cítíš, že aniž bys vykonal něco výjimečného, se ti to nepodaří.

- 1.4 *Výzva.* Rád posouváš svoje hranice a dokazuješ si, že zvládneš i nezvládnutelné. Neděláš to ani tak kvůli ostatním, ale svému pocitu.
- 1.5 *Vyšší poslání.* Máš pocit, že tvé putování má vyšší smysl, ať už proto, že chceš ochraňovat lidi, nebo něco změnit ve společnosti, či jsi dostal nějaké zjevení.
- 1.6 *Toulavé boty.* Někteří lidé to mají v sobě, že nevydrží dlouho jednou činností nebo na jednom místě.
- 2.1 *Zážítka.* Nic zas tak zajímavého se poslední dobou nedělo a ty to chceš změnit. Prožít něco vzrušujícího a nezapomenutelného, když život je tak krátký.
- 2.2 *Přátelství.* Máš potřebu pevného pouta a tam, kde se nyní nacházíš, máš jen povrchní vztahy s lidmi, nebo vůbec žádné. Nebo už máš silné pouto k jinému členovi družiny, který chce vyrazit za dobrodružstvím, a ty se přidáš, abys byl s ním. Nebo pátráš po zmizelé osobě, která ti byla blízká.
- 2.3 *Inspirace.* Tvoříš určité dílo a dobrodružství by ti mohlo nakopnout kreativitu.
- 2.4 *Poznávání.* Chceš nabrat životní zkušenosti či se něco nového a zajímavého dozvědět. Možná je to dokonce náplní tvého povolání kronikáře, vyšetřovatele či Hledače pravdy.
- 2.5 *Výchova.* V dobrodružném životním stylu jsi byl vychován a ani jsi moc nepřemýšlel o tom, proč bys tak měl žít; prostě tak žiješ. Nebo jsi prošel dlouhým a náročným výcvikem dovedností, které se při dobrodružování hodí, a nechceš, aby toto úsilí vyšlo vniveč.
- 2.6 *Naivita.* Možná jsi romantik, kterému učarovaly příběhy o dobrodruzích. Možná tě někdo zmanipuloval, že se chceš pustit do určité nebezpečné činnosti (hod si znovu na tuto tabulku, jaký důvod to je), i když je to ve skutečnosti klam.

- 3.1 *Závazek.* Možná jsi slíbil svému otci na smrtelné posteli, že získáš zpět rodinné artefakty. Nebo budeš plnit úkoly pro člověka, který ti zachránil život. Nebo jako šlechtic či rytíř ctíš přísahu postarat se o životy lidí tobě svěřených.
- 3.2 *Náprava.* Něco jsi pokazil a potřebuješ to napravit. Možná to je věc, kterou půjde spravit jedním splněným úkolem, možná tě tíží svědomí za celý tvůj dosavadní život.
- 3.3 *Zklamání.* V něčem či někom konkrétním jsi se zklamal a tak od toho chceš vypadnout; nebo naopak vyrazíš na dobrodružství proto, abys problém vyřešil, případně se pomstil.
- 3.4 *Zoufalství.* O někoho či něco důležitého jsi přišel, například tvou vesnici vybila epidemie, a ty jsi se chytil jako tonoucí stébla určitého úkolu. Stejně nemáš kam jít, takhle aspoň možná přijdeš na jiné myšlenky.
- 3.5 *Útěk.* Možná se potřebuješ zdekovat ze své rodné hroudy, protože jsi se tam někomu znelíbil. Nebo utíkáš před povinnostmi, které se od tebe očekávají.
- 3.6 *Vyhoření.* Tvého dosavadního života máš plné zuby. Nebyl k tomu jen jeden důvod, budovalo se to v tobě dlouhodobě a teď to vyublblalo. Cítíš potřebu začít znovu.

## TVÁ ZAJÍMAVOST

- 1.1 Máš drobnou mutaci Chaosu. Může to být prst navíc, občasný viditelný pohyb vnitřností pod kůží, nebo se ti každý den mění přízvuk, kterým mluvíš, nebo je kolem tebe vždy o pár stupňů méně než je okolní teplota, a podobně.
- 1.2 Odlišuješ se vzhledem od své rasy. Možná máš zvláštní barvu vlasů, očí či pokožky. Nebo viditelné znaky jiné rasy či přímo jiného živočišného druhu, jako elfí uši, orčí špičáky nebo rybí oči.
- 1.3 Chybí ti určitá část těla. Nebo ji máš vylepšenou či nahrazenou neživým materiálem; možná je to obyčejná dřevěná protéza



či skleněné oko, ale může to být i nějaká mago-technologická vychytávka vycházející z experimentů Církve ve snaze bojovat s omezeními přírody.

1.4 Máš zajímavé a netradiční tetování, jizvy či skarifikaci, může to být i cejch odsouzení. Mohou být čistě pro ozdobu, součástí rituálu nebo příběhem tvých činů a zážitků.

1.5 Máš znamení od vyšší bytosti, ať už je to duch přírody, Praládce či Nebeský duch nebo jiná nelidská entita. Můžeš být požehnaný či prokletý, nebo si tě jen označil. Znamení může vypadat jako znak na kůži, nebo trochu svítíš ve tmě, drží se tě motýli nebo po tobě lezou brouci a podobně.

1.6 Máš zapamatovatelný rys, který začne být viditelný, jakmile se začneš hýbat nebo promluvíš. Můžeš trochu kulhat či mít ráznou chůzi, mluvit překotně či zadržávat se při řeči, nebo jsi levák, šilháš, křepe ti v zádech a podobně.

2.1 Nosíš dost netradiční styl účesu, jako jsou třeba dredy nebo jsi holohlavé děvče. Můžeš si vlasy barvit krví tvých padlých nepřátel nebo máš místo vlasů z hlavy trčící hřeby.

2.2 Máš něco, na čem si velmi zakládáš. Krásný pěstěný plnovous, neustále čisté oblečení, svatý symbol tvé víry, či co největší množství co nejdráž vypadajících šperků.

2.3 Máš speciální souznění s určitou částí svého oblečení či výbavy. Například je to věc, kterou nikdy nemusíš sundávat, protože už se stala součástí tvého těla, nebo nosíš boty s vysokými podpatky, které tě neomezují v obratnosti, nebo je tvůj plášť z nějakého důvodu vždy čistý a skvěle vypadá, na tvém meči není nikdy krev a podobně.

2.4 Máš výjimečný talent pro něco, co se zdá být reálně k ničemu, ale kdo ví, třeba to dokážeš zajímavě zužitkovat? Možná umíš ohýbat prsty dozadu, mluvit pozpátku, stát dlouho nehybně jako socha, říkat rychle jazykolamy, imitovat zvuk určitého zvířete, mluvit i skrz zavřené rty a podobně.

2.5 Máš netradiční koníček či libůstku. Možná jsi expertem na mušle, doma máš jejich sbírku a mluvíš s nimi, nebo sbíráš a zapisuješ vtipy, které zaslechněš, nebo nejíš maso ani mléčné výrobky, nebo sis vymyslel a praktikuješ vlastní náboženství, nebo tě fascinuje obloha a kreslíš ji či o ní skládáš písně, nebo si nosíš pořád u sebe kostku a když se nemůžeš rozhodnout, házíš si, a podobně.

2.6 Máš speciální vztah se zvířaty či malými dětmi (ne, že by v tom byl zas tak velký rozdíl :) ) Možná neodoláš si s nimi hrát, možná oni reagují příznivě na tebe a pořád se kolem tebe motají, nebo naopak se jich bojíš či oni se bojí tebe.

3.1 Máš nějakou fobii, strach z určité věci. Může to být něco obvyklého, jako strach z pavouků či ze tmy, nebo naopak něco víc netradičního, jako je strach ze stárnutí a starých lidí, z havranů, z úplňku nebo z falešného zpěvu.

3.2 Máš zvířecího společníka, který je něčím zvláštní. Možná je zmutovaný či nemrtvý, možná je oproti svému druhu příliš velký nebo malý, nebo jsi ho vycvičil k něčemu, co





by umět neměl, nebo je to jen imaginární přítel.

- 3.3 Máš alergii na nějaké jídlo, zvířata či nějaké alchymistické výtvary. Může to být třeba senná rýma, alergie na oříšky či nepříjemná reakce na léčivý lékvar.
- 3.4 Byl jsi po nějakou dobu posedlý démonem, proto si určité období svého života nepamatuješ, ale je možné že narazíš na někoho, kdo tě poznal zrovna v té době. Navíc v tobě pobyt démona zanechal pár stop, proto si vyber nějaký typ démona (použijte jako inspiraci tabulku náhodných démonů v knize) a zapracujte jeho hlavní rys chování trochu i do svého. Př.: pokud tě posedl démon zuřivosti, občas máš problémy udržet se v klidu.
- 3.5 Máš unikátní kontakt či vztah se speciální osobou či spolkem. Možná jsi byl v dětství nejlepším přítelem současného krále, možná je tvůj bratr nejhledanějším zločincem na Taurilu a ty jsi jediný, kdo ví, kde se nachází. Nebo jsi posledním přeživším z legendárního řádu bojových mnichů či nejtalentovanějším rekrutem asasínského společenství.
- 3.6 Znáš návod na něco speciálního, exotického či zcela unikátního, ať už v podobě kouzelné formule, receptu na jídlo či návodu na výrobu předmětu.

## **Tvůj zvláštní předmět**

Zkuste popřemýšlet, jak se tento předmět dostal do vlastnictví postavy. Dal jí jej například někdo z rodiny? Jakou má historii? Udělejte z toho tajemný a zajímavý prvek pro vaši postavu.

- 1.1 Masivní obojek pro válečného psa s vyrytým jménem.
- 1.2 Ocelový nepromokavý zapalovač na lampový olej, který má na jednom boku vyrytý tobě neznámý erb nebo symbol.
- 1.3 Pečetní prsten údajně vymřelého rodu nebo nějaké organizace, o které se má za to, že už neexistuje.

- 1.4 Kamenná tabulka s vyrytými symboly a znaky nějakých barbarů, orků nebo škretů.
- 1.5 Svíce, která když nebude celá spálená, tak během jednoho dne doroste.
- 1.6 Ručně psaný deník v elfím jazyce, který už si ani oni sami nepamatují, pocházející z míst v mlze, odkud před staletími přijeli.
- 2.1 Malý rituální nůž z mosazi, který se nikdy neztupí. Zdobený runami.
- 2.2 Věštické kameny vyrobené z lidských a zvířecích kostí.
- 2.3 Urna s popelem vyrobená z lebky toho, jehož popel je uvnitř.
- 2.4 Cestovní nádobí, které se dá prakticky složit do sebe. Je to velmi kvalitní práce i materiály. Hodně opotřeбенé a jsou na něm vyryté něčí iniciály.
- 2.5 Válečné vyznamenání za statečnost v bitvě.
- 2.6 Srolovaný obraz rodiny v nepromokavém pouzdře. Nakreslený známým umělcem.
- 3.1 Velká dračí šupina, asi jako dlaň dospělého muže.
- 3.2 Kniha plná rituálů, ale bohužel snad ani jeden není kompletní. Občas je tam vytržena stránka nebo alespoň její kus, část rituálu je začmáraná nebo nedopsaná.
- 3.3 Sada kuliček z barevného skla, které v noci lehounce září.
- 3.4 Kůžený váček plný cizokrajných mincí různých hodnot.
- 3.5 Trofej z nějaké nebezpečné bestie.
- 3.6 Panenka s několika sadami oblečení na její převlečení.
- 4.1 Sada dřevěných zvířat a bestí vyřezaných ze dřeva.
- 4.2 Kámen, jenž mění barvu podle okolní teploty.
- 4.3 Šperk vyrobených z krásně barevných mušlí, z jedné je po přiložení k uchu jemně slyšet zpěv ryb a řeč vln.
- 4.4 Řetízek s přívěskem, který se dá otevřít, s portrétem uvnitř. Možná je to někdo z rodiny, možná portrét královny.
- 4.5 Hudební nástroj, na který jdou hrát pouze písně, které vymyslel jeho nositel, nebo někdo z jeho rodiny.



- 4.6 Draze a kvalitně vypadající meč, který má ale bohužel velkou část své detailně ryté čepě ulomenou a ztracenou.
- 5.1 Cizokrajná květina či malý stromek zavřený ve skleněné zapečetěné lahvi; stále žije.
- 5.2 Model lodičky, který když je na vodě, tak vždy pluje k severu.
- 5.3 Pěkný kvalitní klobouk se širokou krempou, který když máš na hlavě a prší, tak po tobě voda stéká bez toho, aniž by se i jen část tvého oblečení namočila.
- 5.4 Menší lucerna se sérií zrcadel a stínítek, kvůli kterým jde nastavit různá intenzita světla a jeho směr.
- 5.5 Prsten vyrobený z neznámého a naprosto nezničitelného materiálu.
- 5.6 Drobné zkamenělé zvíře jako třeba rybka nebo myška.
- 6.1 Nefunkční magická hůlka.
- 6.2 Teplá cestovní deka zdobená vyšíváním po celém svém povrchu.
- 6.3 Virgule na hledání vody, která ale hledá tu tekutinu, v které ležela naposledy potopená alespoň hodinu.
- 6.4 Svatý symbol Církve Nebeského ducha.
- 6.5 Náhrdelník z orčích a zvířecích zubů. Většínou zuby predátorů.
- 6.6 Oční bulva schovaná v kůži na jemném řetízku. Je to symbol voitkrosských masotepců. Občas mrká.

## CO DÁL?

Již víte, o čem jsou tabulky v tomto dokumentu. Nyní vám zbývá vytvořit podle nich postavu.

1. Naházejte si prvky z tabulek.
2. Zkontrolujte, jestli prvky dávají dohromady smysl, pokud ne, tak je upravte nebo něco nahodte znova.
3. Dotvořte detaily. Pokud postavu někdo zradil, kdo to byl? Pokud přežila hrůzy války, co to bylo za konflikt? Pokud na začátku měla sourozence a nyní je osamělá, co se stalo? ...
4. Vymyslete postavě jméno. Můžete použít příklady z knížky.

## VZOROVÉ POSTAVY

Zde jsme si zkusili naházet tři náhodné postavy, každou do jedné z hlavních kapitol z knihy Neklidný Tauril, kterými se můžete inspirovat.

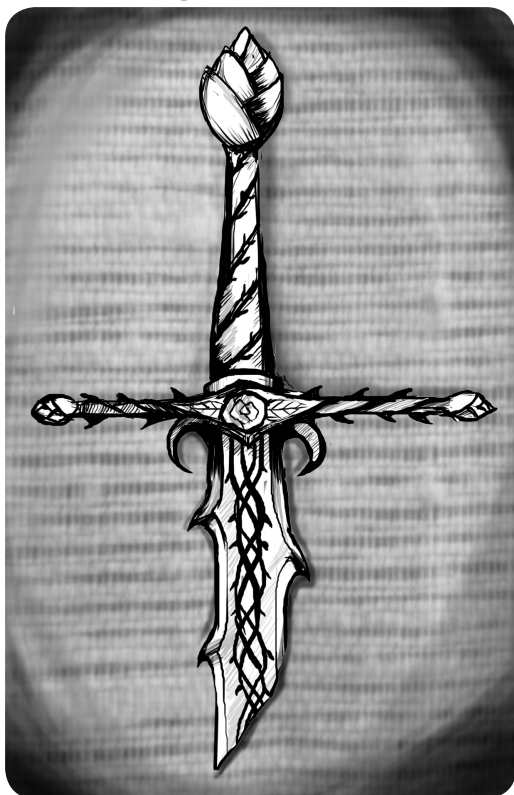
### NIKA „SMRŤONOŠ“ KHAEL KAMPAŇ ZAČÍNÁ V KALUSU

Kde (či komu) jsi se narodil? - 3.2 - *V armádě nebo žoldácké skupině.*

Tví předci - 2.4 - *Měli něco do činění s nekromancii.*

Tvé rané dětství - s kým jsi vyrůstal - 3.3 - *Vychovávali tě tví vězňitelé (například nepřátelé tvých rodičů, kteří si tě vzali jako rukojmího).*

Důležitá událost či problém, který tě potkal - 3.5 - *Někomu dlužíš službu. Pomohl ti z*





*obrovských nesnází (můžeš si hodit znova na tuto tabulku, jaký typ nesnází to byl) a řekl, že si od tebe jednou bude chtít vybrat protislužbu.*

*Kým jsi nyní? Kalus - 3.4 - Hledač pokladů.*

*Kalus je město plné pokladů a nečekaného výdělku, pokud jste dostatečně šilení a odvázní lézt do opuštěných dílen a laboratoří.*

*Motivace pro dobrodruhování - 1.2 - Reputace.*

*Možná máš škraloup na pověsti a potřebuješ ho něčím přebít. Nebo potřebuješ reputaci, abys udělal dojem na osobu svého srdce. Nebo ti přijde prostě jako dobrý nápad být oblíbený a slavný.*

*Tvá zajímavost - 3.2 - Máš zvířecího společníka, který je něčím zvláštní. Možná je zmutovaný*

*či nemrtvý, možná je oproti svému druhu příliš velký nebo malý, nebo jsi ho vycvičil k něčemu, co by umět neměl, nebo je to jen imaginární tvor...*

*Tvůj zvláštní předmět - 3.2 - Kniha plná rituálů, ale bohužel snad ani jeden není kompletní.*

*Občas je tam vytržená stránka nebo alespoň její kus, část rituálu je začmáraná nebo nedopsaná.*

Nika se narodil vojenské jednotce. Nikdo neví, kdo byl jeho otcem, a jeho matkou byla jedna z dívek cestujících s vojáky, na kterou čas zapomněl. Nika tak vyrůstal na cestách a jeho rodinou byla armáda.

Bohužel jednoho dne byla tato jednotka poražena v boji s nepřáteli a on, společně s pár dívkami a dětmi, kterým v té době ještě byl, byl zajat vítězi.

Na panství svých vězňitelů pracoval, kde se dalo, ale i přesto se zvládl seznámit se synem pána panství, mladým sirem Baelem. Brzo se stali dobrými přáteli a Nika si tak vydobyl jistá privilegia. Jeho přítel mu domluvil i možnost s ním studovat u jeho soukromého učitele. Tam se dostal k rituální knize, jež pojednávala o mocných nekromantických rituálech; a i přesto, že v ní snad žádný z oněch zapovězených rituálů nebyl kompletní, Nika v ní dokázal číst mezi řádky, skoro jako by ji napsal on.

S její pomocí se mu otevřel svět za oponou, svět mrtvých, a on seznal, proč je mu tak blízká: byla napsána rukou jeho předků a jejich krví.

V té době ale jeho učitel přišel na to, že ji Nika ukradl (společně s dalšími věcmi) a sdělil to pánu hradu, jenž se rozhodl za to Niku popravít. Jeho přítel Bael jej ale varoval a dokonce mu pomohl utéct. To ale natolik nahněvalo jeho otce, že svého syna v amoku zabil, jeho smrt svedl na Nika a vyslal za ním své nejlepší stopaře. Nika unikl do Kalusu, tam přivolał Baelova ducha a společně prolézají opuštěná sídla mágů, aby se mu povedlo vytvořit či najít tělo, které by mohl jeho duch osídlit, a společně pak očistili Nikovo jméno a odvděčit se tak Baelovi za jeho nejvyšší oběť.

## **TRPASLICE KARSTA KAMPAŇ ZAČÍNÁ V THURENU**

*Kde (či komu) jsi se narodil? - 1.2 - V národu či kultuře, který je nepřátelský ke kultuře, ve které se nyní pohybuješ.*

*Tví předci - 3.5 - Byla mezi nimi nelidská bytost, například duch přírody. Jaké to pro tebe bude mít následky, se uvidí...*

*Tvé rané dětství - s kým jsi vyrůstal - 3.5 - Vychovávaly tě nelidské bytosti (démoni, zvířata, duchové přírody...)*

*Důležitá událost či problém, který tě potkal - 1.3 - Zažil jsi hrůzy války nebo většního ozbrojeného konfliktu. O někoho jsi při něm přišel. Jak jsi se k tomu všemu, co takový konflikt provází, postavil?*

*Kým jsi nyní? - 2.4 - Stopař/lovec/průvodce. - 5 - Přeživší z bojů se skřety.*

*Motivace pro dobrodruhování - 2.1 - Zázitky.*

*Tvá zajímavost - 2.4 - Máš zvířecího společníka, který je něčím zvláštní.*

*Tvůj zvláštní předmět - 2.1 - Malý rituální nůž z mosazi, který se nikdy nezrupí. Zdobený runami.*

Narodila jsem se temnému trpasličímu kultu, který se snažil poutat duchy přírody, aby z nich pak mohl získávat sílu. Vzešla jsem ze spojení členky kultu a jednoho z uvězněných duchů. Neptejte se mě na podrobnosti, neznám je. Zanedlouho se duchové vzbouřili, pobili kul-



tisty a mě ušetřili, protože jsem byla ještě malé dítě, a pak jsem s nimi vyrůstala v hlubokých lesích, vedená a vychovávána jejich vědomím rozptýleným v přírodě okolo.

Pak naše území napadli skřeti a zahubili přírodu všude okolo a tím i mé duchy. Zůstal mi pouze fragment mého otce vtělený do veverky. Způsobilo mi to trauma a vydala jsem se žít hodně daleko, kde žádné skřety nikdy nepotkám. Tak jsem doputovala až do Thurenu, kde se nyní živím lovem a stopováním. Zjistila jsem, že potřebuju k životu, aby dny nebyly stejné a pořád se něco dělo. Ale nemusela by to být zrovna válka...

Veverka již od té doby zemřela, ale otec-duch se přemístil do jiné, která byla poblíž, teď už mám třetí takovou veverku. Je velká jako kočka, má obrovské drápy a umí pěkně poškrábat a pokousat nepřítele. Naučila jsem ji jedno-duché povely, a určitě časem přijdu na další věci, které by se s ní daly dělat. Přijde mi, že se neustále vyvíjí a zdokonaluje.

Nedávno jsem našla v lesích mrtvolu muže, podle šatů to mohl být někdo z lepší rodiny, a měl u sebe zajímavý nůž s runami, nejspíš kouzelný. Mám dilema, jestli si ho ponechat, přece jen je to cenná věc, nebo zkusit zjistit, komu to patřilo, a vrátit pozůstalým.

## **YOSI AMAWE KAMPAŇ ZAČÍNÁ V AGOL ZARU**

Kde (či komu) jsi se narodil? - 1.2 - *V národu či kultuře, který je nepřátelský ke kultuře, ve které se nyní pohybuješ.*

Tví předci - 1.1 - *Byl mezi nimi mocný válečník či vojevůdce. Ať už země, kde jsi se narodil, nebo dobyvatel ze nepřátelené strany.*

Tvé rané dětství - s kým jsi vyrůstal - 2.5 - *Vychovávala tě velká komunita.*

Důležitá událost či problém, který tě potkal - 1.2 - *Někdo, komu jsi věřil nebo ti byl hodně blízký, tě zradil.*

Kým jsi nyní? Agol Zar - 1.1 - *Kanibal.*

*Určitou část života jsi strávil v kmeni kanibalů. Možná jste pojídali své padlé, aby jejich odkaz a*

*duše žily dál, možná jste jedli srdce svých nepřátel, abyste získali jejich sílu, či jen kvůli přežití a chuti lidského masa. Možná v tom stále pokračuješ, možná jsi se rozhodl změnit své návyky a tuto cestu jsi opustil.*

Motivace pro dobrodruhování - 2.4 - *Poznávání. Chceš nabrat životní zkušenosti či se něco nového a zajímavého dozvědět. Možná je to dokonce náplní tvého povolání kronikáře, vyšetřovatele či Hledače pravdy.*

Tvá zajímavost - 3.3 - *Máš alergii na nějaké jídlo, zvířata či nějaké alchymistické výtvoary.*

*Může to být třeba senná rýma, alergie na oříšky či nepřijemná reakce na léčivý lektvar.*

Tvůj zvláštní předmět - 2.2 - *Věstecké kameny vyrobené z lidských a zvířecích kostí.*

Yosi Amawe, "bílý démon", je potomek z dlouhé linie křížáků Církve Nebeského Ducha, ale to on neví. Jako malé dítě byl ukraden kmenem kanibalů kvůli věštbě, která jim sdělila, že bude nástrojem zkázy bílých mužů. Šaman kmene se jej ujal a začal jej vychovávat podle obrazů, které viděl v opojení vyvolaném kouřem posvátných bylinek.

Yosi byl tak vychováván jako kanibal celým kmenem a i přes svou bílou kůži se cítil jako jeden z nich. Zvykl si na jejich způsob života natolik, že jeho tělo dokonce odmítá jinou stravu než syrové maso, nejlépe lidské, které trhá svými ostře zabroušenými zuby.

Šaman kmene měl ale nedávno jednou vizi, vizi že se spletl a ono dítě nemá být jejich nástrojem pomsty, ale naopak jejich pádem, a pokusil se proto mladého Yosiho zabít. To se mu ale nepovedlo a Yosi jej zděšeně skolil jako první. Když si uvědomil, co se stalo, bylo mu jasné, že kmen jej nepochopí. Hodil si věsteckými kameny vyřezanými z kostí bílých dobyvatelů a vydal se tam, kam mu řekly.

Nyní Yosi cestuje po Agol Zaru a hledá místo, kam by patřil. Není ani Surta ani cizinec a proto to není vůbec snadné, ale Yosiho snem je vydat se do zemí bílých mužů, aby pochopil, odkud pochází...