

SVITEK RODU LESOPÝŘI



MARTIN J



LESOPÝŘI

Lesopýři jsou rozpustilí, vílí skřítkové s netopýřními tvářemi, proslulí svou láskou k hudbě, divokému veselí a občasně zálibě v ohních a mírnému zhářství či jiným lumpárnám. Mají velké, plandavé uši a jemnou srst na hlavě a hrudi, zbytek jejich těla však připomíná spíše drobné lidské děti. Původně pocházejí z vílího světa, odkud před generacemi odešli a usadili se v hlubokých hvozdech lidského světa.

Lesopýři žijí kočovným způsobem života, toulají se sami nebo v malých skupinkách, podle svých nálad a instinktu. S oblibou táboří ve vysoko ve větvích stromů, ale rádi se nechávají hostit v lidských sídlech, kde však někdy budí obavy kvůli své nezbedné povaze. Obzvlášť nadšení jsou, když se v lidské osadě zrovna koná nějaká veselice.

Jakožto vílí bytost původem z Férie je Studené Železo tvou velkou slabinou a veškerá zranění utržená takovouto zbraní jsou o +1 vyšší.

JMÉNO A VZHLED

Vyber z každého řádku jedno, nebo si vymysli vlastní:

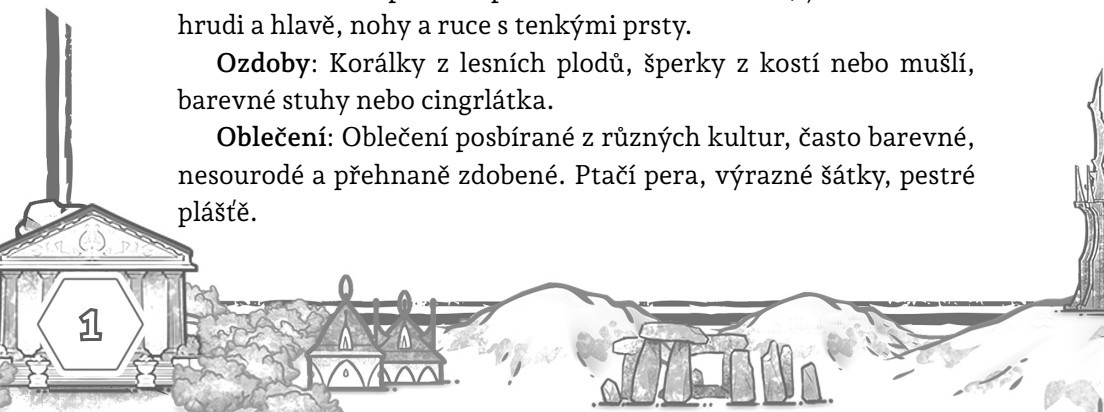
Jména: Trávysmrk, Kostibal, Švihokuk, Gubber, Lunodajka, Whipsee, Blinka, Bahňák, Chlasta

Tvář: Netopýří čenich s maličkými ostrými zoubky, obrovské plandající uši, oči plné rošťáckých jiskřiček.

Tělo: Drobná postava podobná lidskému dítěti, jemná srst na hrudi a hlavě, nohy a ruce s tenkými prsty.

Ozdoby: Korálky z lesních plodů, šperky z kostí nebo mušlí, barevné stuhy nebo cingrlátka.

Oblečení: Oblečení posbírané z různých kultur, často barevné, nesourodé a přehnaně zdobené. Ptačí pera, výrazné šátky, pestré pláště.



POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 6, 5, 5, 4, 3.

Lesopýři bývají hbití a lstiví, ale jen zřídka kdy fyzicky silní.

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Měšec s 5 stříbrnými mincemi
- » 9 zásob
- » Hudební dechový nástroj (flétna nebo píšťala)
- » Malá dýka nebo prak (zranění 2)
- » Malá lahvička podezřelého nápoje nebo sladkosti

HISTORIE

- » Tato postava se s tebou kdysi dala do tance při lidské slavnosti. Jaké kouzlo nebo zmatek jsi tehdy způsobil a proč si to do dnes pamatujete?
- » Před touto postavou jsi se jednou schoval na stromě a shodil na ni něco nečekaného. Co to bylo a jak na to reagovala?
- » Tahle postava zná tvou tajnou vášeň, kterou skrýváš i před ostatními lesopýři. Co je to a proč ji zná právě ona?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Lesopýři začínají s dovedností Lumpárna.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

LUMPÁRNA

Můžeš si k řešení aktuálního problému nebo situace vymyslet nějakou lumpárnu. Ta by neměla tebe ani tvé spoléčníky sabotovat, nebo zbytečně znesnadnit situaci, ale přeroutit ji nějakým vtipným nebo chaotickým způsobem. Zapoj do lumpárny i spoluhráče, aby sis byl jistý, že je tím mimoherně nenaštveš (hráčské postavy samozřejmě našťvané být mohou).

Vždy, když se snažíš řešit situaci pomocí lumpárny, rošťárny nebo vtipku, získáš plus jedna k souvisejícímu hodu.

Pokud tvá akce nenaštve ani neublíží nikomu z družiny, zvedneš v případě úspěchu navíc situaci o dva.

Pokud se ti legrádka nezdaří a problém vyřešíš se vši vážností a klidem, propadáš zasmušilosti – udělej jeden škrt do odhodlání.

HUDEBNÍ MAGIE

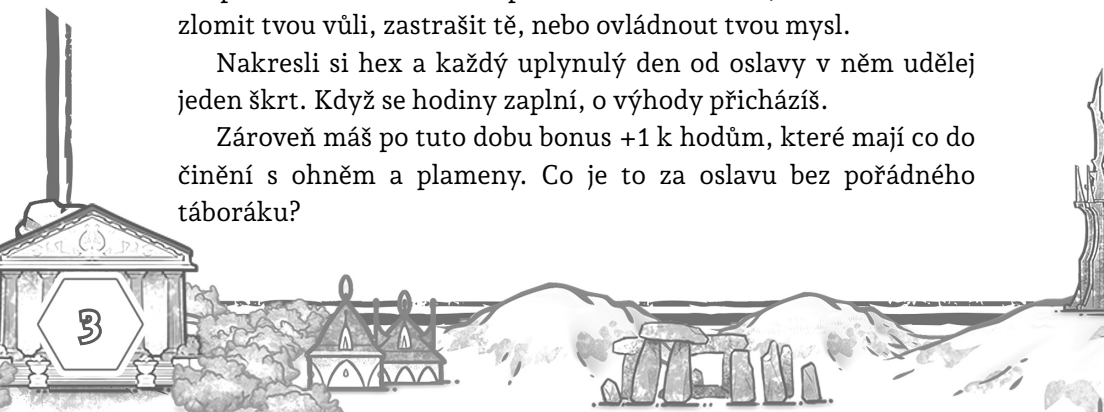
Lesopýři jsou známí magií svých hudebních nástrojů. Před tahem Táboříme můžeš zbytku skupiny za 2 škrtky odhodlání zahrát melodii pro lepší náladu a rytmus práce. Výsledný hod na Táboříme pak nemůže být horší, než částečný úspěch. Můžeš takto pomoci léčit i odhodlání jiných (svoje stále škrtáš).

SNESITELNÁ LEHKOST BYTÍ

Pokud se nacházíš poblíž oslav, hostin či veselí, je pro tebe obtížné odolat pokušení se zapojit. Pokud se zúčastníš nějaké veselky, hospodského klání nebo podobné kratochvíle, nemůže nikdo zlomit tvou vůli, zastrašit tě, nebo ovládnout tvou mysl.

Nakresli si hex a každý uplynulý den od oslavy v něm udělej jeden škrt. Když se hodiny zaplní, o výhody přicházíš.

Zároveň máš po tuto dobu bonus +1 k hodům, které mají co do činění s ohněm a plameny. Co je to za oslavu bez pořádného táboráku?



MISTR SLUCHU

Tvé velké netopýří uši jsou mimořádně citlivé. Pokud používáš tah Zkoumám a vyzvídám, kterým nasloucháš či sleduješ rozhovor, který probíhá poblíž, získáš otázku navíc, i v případě neúspěchu.

MALÁ POSTAVA, PLAMENNÁ DUŠE

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. V boji, ve kterém figuruje oheň, toho dokážeš využít a vhodným manévrováním kolem protivníků jim způsobit popáleniny navíc. Dostáváš bonus +1 ke zranění vždy, když je ve scéně oheň.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

PLAMÍNKY V OČÍCH

Tvá radost z ohně, zapalování a hoření se propojuje s tvou kouzelnou hudbou. S pomocí svého hudebního nástroje můžeš zaplatit 1 škrt Odhodlání a ovládat přirozené chování ohně v rozsahu jednoho domu. Dokážeš tedy urychlit hoření nebo rozšíření ohně do takové šířky, nebo naopak značně urychlit utlumení plamenů, nebo odklonit šíření jinam, než by se šířil přirozeně. Pokud pomocí této dovednosti útočíš nebo pomáháš apod., může Vypravěč požádat o odpovídající hod, máš na něj bonus +1.

ROZTOMILÁ HROZBA

Tvá pověst veselého lumpa znamená, že většina bytostí tě raději nechá být, než aby tě provokovala. Máš vždy minimálně částečný úspěch, když se snažíš někoho odradit od konfliktu nebo sporu.

ZKUŠENÝ RAUBÍŘ

Můžeš se naučit jednu libovolnou základní dovednost z kteréhokoliv svitku povolání.

LESOPÝR V ŘÍŠI DIVŮ

Jednou za den, když si nevíš rady, co a jak dál, můžeš na svůj hudební nástroj zahrát rozveselující písničku, která vás má inspirovat k vyřešení situace. Hod' si 1k10, abys zjistil, který z fikčních důsledků ze seznamu níže se stane.

Kromě jednoho z fikčních efektů níže přidává tvé hraní +1 do Situace. Efekt by měl vždy posunout družinu blíž k řešení problému.

1. Jakoby náhodou se otevrou tajné dveře, odbarikáduje nebo objeví cesta, která dosud nebyla zřejmá. A to i v případě, že Vypravěč s takovou cestou nebo dveřmi nepočítal. Vymyslete je případně spolu.

2. Na scéně se objeví obyčejné zvíře o velikosti kočky nebo menší. Nemůžeš ho nijak ovládat, ale za žádnou cenu tě nezraní a pokusí se ti nějak pomoci v aktuální situaci.

3. Náhodou si vzpomeneš na nějaký fakt související se situací, který by vám mohl nějak pomoci - povídačky o slabíně monstra, se kterým bojujete, nebo kus historie, který si pamatuješ z vyprávění ze svých cest.

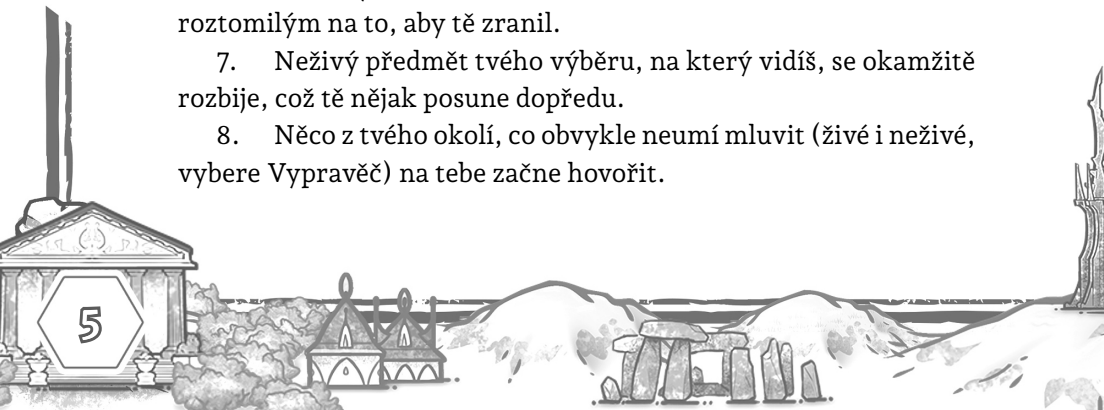
4. Vyber si jednoho tvora, kterého vidíš, ten okamžitě uklouzne nebo zakopne a padá k zemi. V boji tím zvýšíš situaci o 1.

5. Počasí v oblasti, ve které se nacházíš, se okamžitě mění k pro tebe lepšímu, záleží, co ti jak vyhovuje. Je to všeobecná změna, nemůže to být specificky zaměřený poryv větru nebo úder blesku do protivníka.

6. Jeden náhodný tvor v tvém okolí, kterého vidíš, se k tobě do konce směny cítí silnou náklonost nebo tě začne shledávat moc roztomilým na to, aby tě zranil.

7. Neživý předmět tvého výběru, na který vidíš, se okamžitě rozbije, což tě nějak posune dopředu.

8. Něco z tvého okolí, co obvykle neumí mluvit (živé i neživé, vybere Vypravěč) na tebe začne hovořit.



9. Do konce scény, nebo dokud někoho nezraníš, všichni přítomní ve scéně zcela zapomenou, že existuješ. Můžeš manipulovat s věcmi, ale pokud se někoho pokusíš okrást nebo jim sebrat zbraň, uvědomí si, že tam jsi.

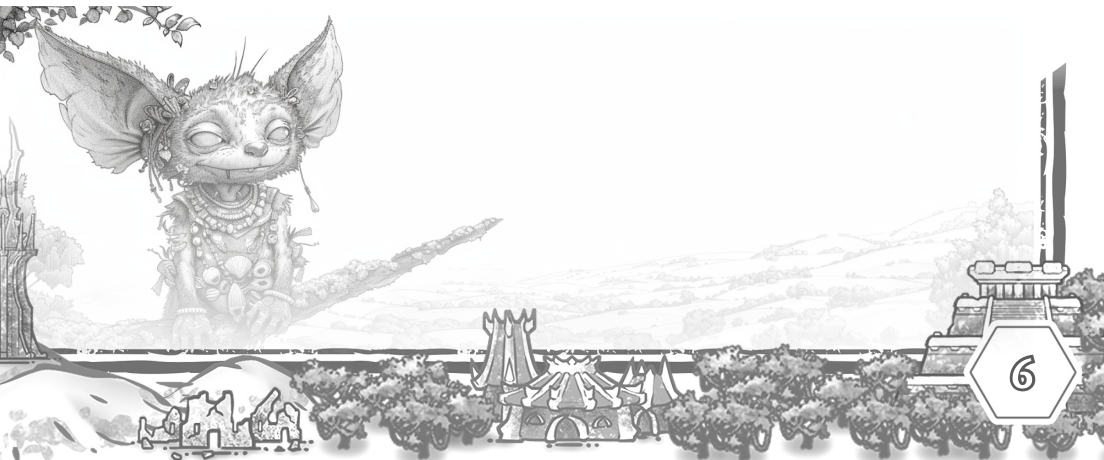
10. Uvědomíš si, že v oblasti kde se nacházíš je něco, co tu zapomněla nebo ztratila nějaká nehráčská postava z vašeho příběhu, co ti o dané postavě nebo lokaci kde se nacházíte něco řekne.

- » Předmět musí být obecný, tedy např. nějaký klíč, ne ten klíč, co odemyká dveře naproti.
- » Předmět je maximálně o velikosti bochníku chleba

Předmět vymysli ve spolupráci s Vypravěčem podle toho, co tě v lokaci zajímá a co Vypravěči přijde alespoň vtipné a nápomocné. Nemusí to nutně “dát smysl,” od toho je to divné Lesopří štěstí.

V MALÉM TĚLE VELKÝ DUCH!

Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex. Používáš-li nějakou humornou nebo netradiční zbraň, máš s ní bonus +1 ke zranění.



Doplňěk Lesopýři pro Svitky hrdinů

Autor doplňku: Martin J

Sazba: Archimedesfort1

Autorovo poděkování: Nord, Archimedesfort1, Dolmenwood (Necrotic Gnome)

Inspirováno světem Dolmenwood od Necrotic Gnome

Ilustrace: Midjourney AI (V GIMPu upravil Archimedesfort1)