

SVITEK NEKROMANTA



OMEGND



NEKROMANT

Byl jsi jedno z těch divných dětí co sní o tom, že se stane hrobníkem? Byli tvoji rodiče funebráci a ty se jen držíš rodinného řemesla? Nebo jsi možná jen velice nadaný lékař, který ale přišel o trochu později než bylo třeba. Každopádně jsi v sobě někde napříč životem objevil nadání na podmanění smrti. Ačkoliv na takové jako jsi ty není často pohlíženo nejlépe, nenech se zviklat společností, zůstává jen tvou volbou jak využiješ své schopnosti.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Hůl s černým nebo fialovým krystalem (zranění 2)
- » Nekronomikon (s)
- » Náhrdelník z kostí tobě blízké osoby (m)

HISTORIE

- » Potkal jsi divnou postavu v noci na hřbitově. Trhala nějaké býlí, vystrašila tě, a přitom jen pronesla: „Na hřbitově jevíc života než ve vsi.“ Co tam dělala? Proč byla v noci na hřbitově? Co trhala?
- » Při pohřbu jsi bezděky nechal promluvit pohřbívanou dívku. Kdo byla? Co řekla? Postava byla poblíž a pomohla uklidnit ostatní účastníky pohřbu.
- » Postava varovala vesničany před probuzenými bytostmi. Řekla ti něco více o záhrobních bytostech? Pomohl jsi jí proti nim?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Nekromant začíná s jednou základní schopností podle tvého výběru.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

AURA SMRTI

Obklopuje tě silná aura podobná té, která se vznáší nad všemi pohřebišti, lidé bývají okolo tebe vážnější, méně se smějí a tvá kůže se zdá chladná na dotek. Díky auře si tě nemrtví zpravidla nebudou všimnout a nebudou na tebe útočit pokud je nenapadneš první. Zvyš si odhodlání o 1 hex.

KŘÍŽOVATKA SMRTI

Na rozcestích vždy poznáš kterou cestou chodí smrt nejčastěji. Pokud se nacházíš v nejisté situaci například před zamčenou truhlou, zavřenými dveřmi nebo před pochybným artefaktem na ještě pochybnějším oltáři, můžeš se vypravěče zeptat: „Hrozí mi bezprostřední nebezpečí pokud...?“.

NESPLNĚNÉ POSLÁNÍ

Na místech s těžkou minulostí, na místech kde nedávno někdo zemřel nebo v přítomnosti přízraku se můžeš pokusit spojit s duší která nenašla klid, vypravěč rozhodne zda a s kým se spojíš. Vyvolaná duše se ti po navázání spojení svěří s úkolem který pro ni zůstává ve světě živých (pomstít jejího vraha, nalézt ztracený předmět, zaopatřit osiřelé děti, atd.), pokud dokážeš pro duši tento úkol splnit připiš si body reputace u frakce Mrtvých v závislosti na obtížnosti úkolu, pokud úkol splnit nedokážeš, jeden bod si odečti. Při komunikaci s duší můžeš použít rozmlouvání s mrtvými bez nutnosti těla.

ZNÁMOSTI

Se smrtkou už jste jako staří známí a tak když se spolu setkáte, čelíš jí tváří v tvář a ona s tebou za to jedná jako se sebou rovným. Na tah Čelím nebezpečí máš bonus +1.

ROZMLOUVÁNÍ S MRTVÝMI

Pokud máš k dispozici tělo, nebo aspoň jeho převážnou část, můžeš ho dočasně oživit i s jeho vzpomínkami a přes použití tahu Zkoumám a vyzvídám pomocí srdnatosti místo důvtipu se ho zeptat na věci které by mohl dle fikce vědět. S oživeným umrlcem se vždy dokážeš domluvit skrze magické pouto mezi vámi, takže není nutné aby za života uměl mluvit stejným jazykem jako ty.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

SVĚTLO NA KONCI TUNELU

Smrti už jsi stál tváří v tvář tolikrát, že jsi se pár věcem stačil přiučit. Pokud vypadl ze scény vlivem ztráty veškeré vitality, můžeš se, pokud to dává fikčně smysl, vymanit ze spárů smrti o něco dříve a do scény se ještě vrátit.

Aby jsi se odvrátil od světla a utíkal na druhou stranu, hod' si na Nezdolnost.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Vracíš se do scény s dvěma obnovenými hexy vitality, lehký následek ale stále dostaneš.

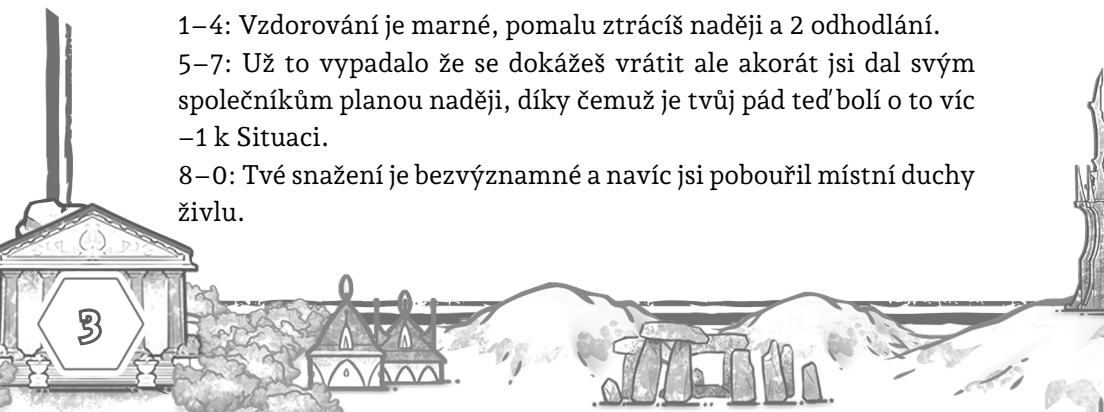
ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Vracíš se do scény s jedním obnoveným hexem vitality, dostaneš ale lehký následek a vzdorování smrti si na tobě vyžádalo daň, škrtni si dvě odhodlání.

NEÚSPĚCH:

1–4: Vzdorování je marné, pomalu ztrácíš naději a 2 odhodlání.

5–7: Už to vypadalo že se dokážeš vrátit ale akorát jsi dal svým společníkům planou naději, díky čemuž je tvůj pád teď bolí o to víc –1 k Situaci.

8–0: Tvé snažení je bezvýznamné a navíc jsi pobouřil místní duchy živlu.



MRAZIVÝ DOTEK

Pokud se na to soustředíš tvá aura smrti může dočasně mnohonásobně zesílit a nabývat účinků na okolí. Při aktivaci této schopnosti budou rostliny pod tvým dotykem vadnout, dřevo trouchnivět a měnit se v prach a živí tvorové se budou cítit slabí a začnou z tebe začnou mít strach.

Pro ovládnutí mrazivého doteku se musíš chvíli soustředit, hod' si +lstivost.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Úspěšně jsi zesílil svou auru, proběhne žádaný efekt a situace +2

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Úspěšně jsi zesílil svou auru, proběhne žádaný efekt a situace +1 ale vyber 1:

1–3: Neudržel jsi pozornost a zasáhl jsi sám sebe, škrtni si 2 škrty odhodlání.

4–6: Tvé počínání se obrátilo proti tobě a způsobilo ti zranění, škrtni si 1–2 škrty vitality.

7–8: Tvá aura se otřela o tvé zásoby, ztrácíš 1–3 zásoby.

9–0: Tvé počínání rozzlobilo zdejší duchy živlů.

NEÚSPĚCH: Tvůj pokus selhal a vyber 1:

1–4: Neudržel jsi pozornost a zasáhl jsi sám sebe, škrtni si 2 škrty odhodlání.

5–7: Při pokusu použít dotek jsi akorát vlezl kam jsi neměl, ocitáš se v nevýhodné pozici (pod tlakem).

8–0: Rituál vyvolal výron divoké magie.

VYKÁZÁNÍ

Za cenu jednoho bodu z reputace u frakce Mrtvých můžeš jakoukoliv nemrtvou postavu, přízrak nebo duši vykázat ze světa živých a „násilně“ ji převést na druhou stranu.

REVENANT

Pokud máš k dispozici celé tělo tvora jehož život jsi vlastnoručně ukončil, můžeš ho skrze malý krvavý rituál přivést zpět k životu jako svého poskoka. Takto vyvolaný tvor je s tebou v magickém svazku a ačkoliv nerozumí pokynům jiných, tvoje pokyny přijímá telepaticky z jakékoliv dálky a je schopen samostatně jednat s inteligencí téměř stejnou jako za života. Najednou můžeš mít pouze jednoho revenanta.

Pokud jsi pod tlakem nebo nemáš na provedení rituálu klid, hod' si +lživost.

Kompletní úspěch: Úspěšně jsi rituál provedl za cenu 2 škrťů vitality

Částečný úspěch: Rituál je úspěšný za cenu 2 škrťů vitality, ale vyber 1:

1–3: Ve spěchu jsi se řízl příliš hluboko, odečti si další 2 škrty vitality.

4–6: Podmanění rozzuřené duše bylo obtížnější než jsi čekal, škrtni si 2 škrty odhodlání.

7–8: Rituál nebyl dokonalý a vyvolaný tvor má pouze polovinu (zaokrouhleno dolů) výdrže.

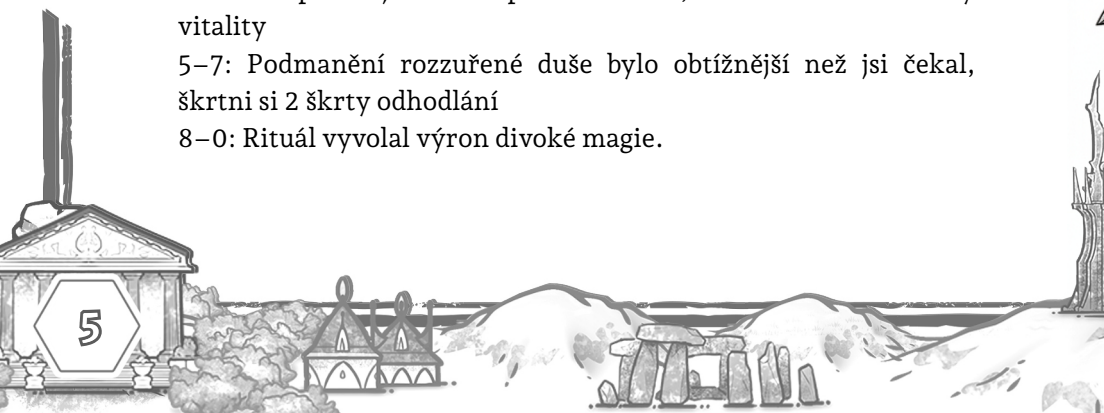
9–0: Tvé počínání rozzlobilo zdejší duchy živilů.

Neúspěch: Rituál se nepodařil, ztrácíš 2 škrty vitality a vyber 1:

1–4: Ve spěchu jsi se řízl příliš hluboko, odečti si další 2 škrty vitality

5–7: Podmanění rozzuřené duše bylo obtížnější než jsi čekal, škrtni si 2 škrty odhodlání

8–0: Rituál vyvolal výron divoké magie.



KOSTITŘAS

Pokud rozlomíš kost tvora, kterého jsi za života znal a on o tobě smýšlel v dobrém, prostoupí tebou duch onoho tvora a ty dostaneš do konce scény bonus +1 k libovolné vlastnosti. Rozlamování více kostí pak už nemá žádný efekt

Zvyš si srdnatost nebo lstivost o 1.



AUTOR: OMEGND

SAZBA A FINÁLNÍ ÚPRAVY: ARCHIMEDESFORT1

ILUSTRACE V HEXU NA PŘEDNÍ OBÁLCE: GEMINI AI

ILUSTRACE POD NASBÍRANÝMI ZKUŠENOSTMI: GEMINI AI

ŠABLONA A GRAFIKA: NORD.NINJA.RPG

**DALŠÍ KOMUNITNÍ DOPLŇKY NAJDETE NA DISCORDU SVITKŮ HRDINŮ
NEBO NA WEBU KOMUNITA.NORD.NINJA**