

Tělotepec

Spousta lidí se rodí s druhým organismem ukrytým hluboko ve svém těle. Většina se o něm nikdy nedoví. Někteří jej však dokážou probudit a využít jeho sílu.

Jenže probudit jej je snadné. Naučit se s ním žít je něco úplně jiného. Ti, kteří se pokusí jeho schopnosti využívat bez skutečného pochopení, se postupně mění. Jejich tělo přestává poslouchat lidské zákony a takovým pak říkáme různě; Měňavci, Morfisté, ... Zrůdy.

*Ovšem ta hrstka, která si symbiózu opravdu osvojí, se stává **Tělotepci**.*

Zatímco válečníci cvičí své tělo pro fyzickou zdatnost a kouzelníci tráví hodiny a hodiny studiem, Tělotepci trénují svého symbionta k doslovnému přetváření sama sebe. Mistři adaptability na rozličné situace dokážou správně odhadnout, zda je potřeba využít svých mutací k nějakému tomu vylepšení, nebo se rozhodnou vyřešit událost jako prostý smrtelník.

Tělotepcovy dominantní atributy:

- Odolnost +3
- Inteligence +3

Základní (Blízké) dovednosti

- Atletika (+3)
- Postřeh (+3)
- Reflex (+3)

Zvláštní schopnosti první úrovně:

Mutace



Podstata Tělotepcké profese

Tělotepcká profese je založena na využívání Mutagenních Bodů (MB) k vylepšení vlastního těla biologickou napodobeninou částí jiných tvorů. Tělotepce tak dokáže své tělo přizpůsobit situaci, ve které se právě nachází.

Síla Tělotepce nespočívá pouze v samotných mutacích, ale především ve schopnosti správně odhadnout, kdy zrovna je potřeba nějakou z nich využít.

Mutagenní Body

Mutagenní body jsou základem každého Tělotepce. Představují schopnost jeho organismu podstupovat a udržovat biologické změny. Každá mutace spotřebovává určitý počet Mutagenních Bodů. Čím výraznější změna, tím více MB vyžaduje. Za každou hodinku odpočinku si může tělotepce zregenerovat 1 MB. V případě osmihodinového spánku se jeho MB doplní do plna.

Tělotěpec může své MB využít kdykoliv, kdy je schopen mutaci provést, a nemusí je všechny spotřebovat. Rozumné hospodaření s Mutagenními Body je jednou z hlavních dovedností tohoto povolání.

PŘÍKLAD: Tělotěpec Rendor stopuje posla, který se ztrácí v uličkách města. Využil na to svou mutaci Vlčí čich a momentálně je na 1 ze 4 Mutagenních Bodů. Jde to však velmi pomalu, a tak zvažuje použití Běhu Šelmy. Tuší však, že tam kam posel míří, trable nebudou daleko, a proto si další body ušetří na kritičtější situaci.

Hranice lidskosti

Každý Tělotěpec má určité množství Mutagenních Bodů, které jeho tělo dokáže bezpečně využít. Tato hodnota se nazývá Hranice lidskosti. Dokud množství aktivních mutací nepřekračuje Hranici lidskosti, tělo Tělotepce dokáže změny bezpečně udržovat a nehrozí mu žádné následky.

Tělotěpec však může svou Hranici lidskosti překročit. Tím dostává své tělo do stavu nestability. Čím více Mutagenních Bodů Tělotěpec využije nad svou Hranici lidskosti, tím větší je riziko, že jeho tělo mutaci nezvládne a projeví se nežádoucí následek.

PŘÍKLAD: Tělotěpec Rendor má Hranici lidskosti 4 MB. Aktivní mutace mu spotřebovávají všechny. Ze své pozice by rád slyšel rozhovor lapků v táboře, ovšem kolem je jen pole a nemůže si dovolit vylézt ze svého úkrytu. Může použít mutaci Netopýří sluch a dostat se na 5/4 MB, čímž podstupuje riziko nestability.

Překročení Hranice lidskosti tedy není automaticky chyba. Je to vědomé rozhodnutí Tělotepce riskovat své tělo ve chvíli, kdy mu bezpečné možnosti nestačí.

Nestabilita

Pokud Tělotěpec překročí svou Hranici lidskosti, musí při použití nové mutace podstoupit zkoušku stability. Obtížnost zkoušky je 8 + počet aktivních Mutagenních Bodů nad Hranicí lidskosti. Při úspěchu tělo mutaci zvládne. Při neúspěchu se mutace projeví nestabilně a Tělotěpec naopak utrpí její nežádoucí následek.

Tabulka Tělotepcových Mutagenních bodů

Úroveň	Stupeň Odolnosti																			
Tělotepce	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12
3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13
4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15
5	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16
6	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18

Obtížnost zkoušky se zvyšuje podle toho, o kolik Mutagenních Bodů překročil svou Hranici lidskosti. Čím více Tělotěpec své tělo přetěžuje, tím obtížnější je udržet mutaci pod kontrolou. Horní hranice Nestability je dvojnásobek Hranice Lidskosti a pokud se dostane na její maximum, automaticky upadá do bezvědomí.

PŘÍKLAD: Tělotěpec Rendor má Hranici lidskosti 4 MB a právě využívá všechny 4 MB. Jeho Nestabilita je dvojnásobek, může tedy jít až na 8 MB. Rozhodnul se, že Netopýří Sluch je pro něj nezbytný, a tak použije tuto drobnou mutaci za 1 MB. Dostane se tak na 5/4, ověřovací hod, rovnající se $8 + 1$ ovšem nezvládnul. Zatímco tedy dokonale slyší, zhoršil se mu zrak a získává nevýhodu k Postřehu na vidění.

Zvláštní schopnosti první úrovně:

Mutace

Tělotepci již od své první úrovně umí náležitě využívat svých mutací, a to hned skrze všechny tři stupně. Využití mutace nemá žádný ověřovací hod na obtížnost – ten se využívá až v případě, že překročí Hranici Lidskosti. I tehdy však mutace uspěje. Ověřování se hází pouze na to, zda se spustí Nestabilita.

Stupně mutací

Mutace jsou rozděleny podle rozsahu změny, kterou musí tělo podstoupit.

- Drobné mutace
- Střední mutace
- Velké mutace

Drobné mutace

Spotřeba: 2 MB

Drobně pozměňují určitou část těla a poskytují omezenou, ale užitečnou schopnost.

Například:

- noční vidění,
- přilnavé prsty,
- žábry.

Střední mutace

Spotřeba: 3 MB

Výrazně mění část těla nebo vytvářejí novou tělesnou schopnost.

Například:

- pavoučí končetiny,
- krunýř,
- echolokace.

Velké mutace

Spotřeba: 4 MB

Způsobují rozsáhlou proměnu organismu a poskytují Tělotepci významnou novou schopnost.

Například:

- další pár končetin,
- regenerace,
- mimikry

Učení se mutacím

Na začátku hry ovládá Tělotepec tři mutace dle vlastního výběru, ať už drobné, střední, či velké. Vybrat si je můžeš ze seznamu Mutací uvedeného dále v kapitole. Pro jejich volbu neplatí žádné omezení.

Při každém přestupu na vyšší úroveň se můžeš naučit další tři ze základních mutací, speciální schopnost, anebo mutagenní odnož.

Dosah

Již z principu může podstoupit mutaci jen sám Tělotepec. Proto dosah není uváděn a platí vždy sám na sebe. Výjimkou je poté jedna z mutací, ale o tom více v příslušné kapitole.

Trvání

Popisuje, jak dlouho daná mutace působí. U mutací s delším trváním může tělotepec rozhodnout o jejich předčasném ukončení. Nemusí je tedy nechat působit až do konce.

Vyvolání

Mutace trvá 1 kolo, tedy šest sekund. V případě použití v boji pak dané kolo stráví mutací a následný efekt se projeví až kolo příští.

Nestabilita

Pokud tělotepec přesáhne Hranici lidskosti a neuspěje v hodu na stabilitu, projeví se naopak slabina dané mutace

Mutace

Tělotepec si na první úrovni může vybrat tři z těchto mutací

- Vlčí čich
- Závoj chameleona
- Zlobří kůže
- Drápy bánší
- Koňské kopyta
- Osminožka
- Chapadlo prastarého
- Motýlí feromon
- Regenerace trola

Vlčí čich

MB: 2
Trvání: 1 hodina

Pokud má něco svůj typický zápach, vlci dokážou tento pach velice dobře sledovat. Tělotepci se změni nos v čenich a získává bonus ke Stopování +5, pokud jde o pachovou stopu.

Nestabilita: Veškeré pachové vjemy budou extrémně ubíjející. Stopování -5, pokud jde o pachovou stopu

Závoj chameleona

MB: 2
Trvání: 10 minut

Splynutí s okolím je skvělý způsob, jak se vyhnout zpozorování. Díky této schopnosti se tělotepec dokáže přesvědčivě zamaskovat a vzít na sebe pigmenty okolí. V případě, že by jej někdo měl spatřit, musí přehodit Postřeh (INT) vs 10. Již z podstaty věci se ovšem nelze během maskování pohybovat, v takovém případě mutace selže a předčasně se ukončí.

Nestabilita: Rozbitý pigment způsobí duhovou podívanou. I samotné stání tak bude opticky způsobovat pohyb.

Zlobří kůže

MB: 2
Trvání: 1 směna

Díky Zlobří kůži pokryje tělotepec natvrdlá, až šupinatá pokožka. Získává bonus do ZO +3.

Nestabilita: Kůže popraská a instantně tak odkryje slabinu. ZO se snižuje o 3.

Drápy banší

MB: 3
Trvání: 1 kolo

Konečky prstů tělotepec se prodlouží v nehmotné spáry, které pronikají přímo do těla. Jejich následující útok je magický za 1k6+2 poškození.

Nestabilita: Spáry neproniknou ven a způsobí tak instantní poškození tělotepci za 2 zdraví

Koňské kopyta

MB: 3
Trvání: 5 minut

Spodní končetina se promění na koňskou, zakončenou kopytem. Použití takového kopyto přidává sílu +3. V případě kritického hodu složí nepřítele na zem (dovoluje-li to jeho velikost)

Nestabilita: Spodní končetiny se na koňské změnění obě. Udržet rovnováhu je těžké, a tak tělotepec padá k zemi, neschopen chodit.

Osminožka

MB: 3
Trvání: 1 směna

Tělotepci naroste 8 pavoučích končetin, díky kterým je možné pohybovat se všemi směry. Navíc si přidává +2 do OBR.

Nestabilita: Nohy jsou přisáty tak silně, že tělotepec není schopen pohybu a je tak uvězněn na jednom místě.

Chapadlo prastarého

MB: 4
Trvání: 10 minut/1 útok

Ze zad vyroste tělotepci dvoumetrové chapadlo. Je velice silné a samotného tělotepec udrží. V případě boje může zaútočit pouze jednou a počítá se s poškozením 5 + 1k6. Toto chapadlo je možné využít spolu s běžným útokem a tělotepec tak může využít dva útoky během kola.

Nestabilita: Tělotepec nemá kontrolu nad chapadlem. To se bude snažit udeřit nejbližší cíl. Pokud v okolí není nikdo k úderu, bude se snažit uchopit blízky předmět.

Motýlí feromon

MB: 4
Trvání: 30 minut

Z pórů v kůži vyletí proti nepříteli silné feromony, díky kterému se z něj stane spojenec. Funguje pouze proti lidským či zvířecím protivníkům, vůči monstrům tato schopnost nemá efekt. Vždy lze „ovlivnit“ pouze jeden subjekt.

Nestabilita: Pokud tělotepec neodolá svým feromonům (Vůle 7), obrátí se proti své skupině.

Regenerace trola

MB: 4
Trvání: 1k6

Zrychlený metabolismus umožňuje tělotepci vyléčit svá zranění. Po dobu 1k6 si bude léčit 1 život každé kolo. Mimo boj si může přičíst 1k6 rovnou.

Nestabilita: Zrychlený metabolismus vyčerpá Tělotepce, takže má nevýhodu -3 na vše kvůli únavě, a to až do dalšího odpočinku.

Tělotepcovy schopnosti pro vyšší úrovně

Při dosažení každé další úrovně získá tělotepec následující:

- Tři nové mutace nebo Mutagenní odnož.
- Dovednostní body odpovídající trojnásobku nově dosažené úrovně (3x úroveň).
- Zvýšení maximálního počtu životů o 1k6 + ODO
- Zvýšení maximálního množství MB (viz Tabulka Mutagenní bodů).

Tabulka volitelných schopností Tělotepce

Tabulka volitelných schopností Tělotepce	
Parazit	Tělotepec dokáže propůjčit jednu Drobnou mutaci někomu jinému.
Prospěchář	Tělotepec využívá mutace o 1 MB levněji
Hazardér	Tělotepec si při nepovedeném hodu na nestabilitu, může akci zopakovat
Odnož Záhrobník	Mutagenní odnož zaměřená na nemrtvé. Tělotepec se naučí mutace Zombie, Jekot a Kalciák
Odnož Hlubinný	Specializace vodních tvorů. Obsahuje mutace Inkoust, Žábry a Vodník
Odnož Hmyzák	Odnož využívající hmyz. Garantuje dovednosti Žihadlo, Sosák a Atta samec
Odnož Kočka	Stará dobrá kočka. Propůjčuje mutace Kočičí zrak, Našlapování a Drápek
Odnož Rychlík	Odnož použitelná pro pohyb. Naučí mutace Skokan, Běh šelmy a Plachtění
Odnož Přeživší	S těmito mutacemi zlepšuješ svou šanci na přežití. Dostáváš mutaci Želvák, Sešívánec a Slizoun

Parazit

MB: 2

Trvání: dle mutace

Tělotepec dokáže dotykem převést část symbionta někomu jinému. Může použít pouze drobnou mutaci

Nestabilita: Tělotepec sám je oslaben a získává Nevýhodu -2 na následující hodinu

Prospěchář

Trénink dělá mistra a díky používání svého symbionta jste splynuli více do sebe.

Veškeré mutace stojí nyní o 1 MB méně, minimálně však 1 MB.

Hazardér

Pokud jde o nestabilitu, zkušený Tělotepec má dvakrát větší šanci se ji vyhnout. S tímto tréninkem můžeš při nepovedeném hodu na nestabilitu hod opakovat.

Odnož Záhrobník

Jekot

MB: 2

Trvání: 1 kolo

Hlasivky propůjčené od Bánší dokáží terorizovat své okolí, pokud přehodí Vůli protivníka. Ten je na jedno kolo ochromen strachem. Zasaženo může být více cílů v okolí 5 sáhů.

Nestabilita: Tělotepec křičí tak silně, že paralyzuje i sám sebe.

Kalciák

MB: 3

Trvání: 1 směna

Od krku dolů se z tělotepece stane doslovně kostra. Díky tomu získává +3 ZO proti sečným a bodným zbraním. Taktéž se stává imunní vůči jedům a nedostatku kyslíku.

Nestabilita: Křehké kosti nyní obdrží -3 ZO proti drtivému poškození

Zombie

MB: 4

Trvání: 10 minut

Pokud se během následujících 10 minut dostane tělotepec pod 0 HP neupadá do bezvědomí. Efekt je platný i vícenásobně, během doby trvání.

Nestabilita: Tělotepec získává postih k Obratnosti -2

Odnož Hlubinný

Žábry

MB: 2

Trvání: 1 hodina

Žábry poskytují tělotepci až hodinový přístup k dýchání pod vodou. Navíc díky tomu získává výhodu +2 k útoku i obraně.

Nestabilita: Pohyb pod vodou je nezvyklý a tělotepec dostává -2 k obratnosti.

Inkoust

MB: 3

Trvání: 10 minut

Díky inkoustovým váčkům umí tělotepec vyprsknout „mrak“ inkoustu na vzdálenost až 3 sáhy. Rádus je 2 sáhy. Ten je tak hustý, že skrze něj nejde vidět. Všichni zasažení mají postřeh 0 a v boji získávají stav „Nevýhoda“

Nestabilita: Tělotepec se stává středobodem tohoto mraku.

Vodník

MB: 4

Trvání: 1 směna

Tělotepec nalezne, podobně jako vodník, dušičku. Takto využitá dušička poskytuje bonus +3 k Charismatu

Nestabilita: Tělotepec získává status Nevýhoda -5 na vše, pokud není v okolí vodní tok.

Odnož Hmyzák

Žihadlo

MB: 2

Trvání: 1 kolo

Tělotepec využije vosího těla a ze zádě mu vyrostе žihadlo. 3/2/0 + aplikace jedu 2 poškození na dobu tří kol.

Nestabilita: Tělotepec zůstává přilepen na místě po zbytek boje, max však 5 minut.

Atta samec

MB: 3

Trvání: 1 hodina

Využití mutace mravenců dodává tělotepce Sílu do horních končetin +3

Nestabilita: Mutageny zmenší tělotepce na velikost mravence. Sílu si nepřičítá.

Sosák

MB: 4

Trvání: 1 kolo

Komáří sosák nejenže udělí 1k6 poškození do nepřítele, o stejnou hodnotu se zároveň vyléčí

Nestabilita: Tělotepec se nakazí nemocí, která mu ubere 1k6 zdraví a „obdaruje“ postihem -2 ke všemu na celý den.

Odnož Kočka

Kočičí zrak

MB: 2

Trvání: 1 hodina

Tělotepec si svým kočičím zrakem připočítává +3 k postřehu.

Nestabilita: Pokud je tělotepec na přímém světle, získává naopak postih -2 ke všemu.

Našlapování

MB: 3

Trvání: 1 hodina

Díky jemným tlapkám dostává tělotepec +5 k plížení, ovšem již z principu nemůže používat obuv.

Nestabilita: -3 ZO

Drápek

MB: 4

Trvání: 3 kola

Tělotepec může využít své mrštné drápy ke dvojitému útoku, případně k dvojitě obraně. Musí počítat s Drápy 3/2/1

Nestabilita: Tělotepec je neschopen se po dobu trvání bránit, může používat pouze ZO.

Odnož Rychlík

Běh šelmy

MB: 2

Trvání: 1 směna

Zdvojnásobuje rychlost pohybu na souši a přidává +3 do Atletiky

Nestabilita: Postřeh -5

Plachtění

MB: 3
Trvání: max 2 minuty

Tělotepec si nechá narůst křídla. Ty nejsou schopné letu, zato jej bezpečně dostanou z vyvýšeného bodu dolů. S křídly lze také plachtit a překonat tak větší vzdálenost.

Nestabilita: -3 k Obratnosti

Skokan

MB: 4
Trvání: 1 směna

Nohy skokana zvyšují Akrobacii o +5. Navíc propůjčují tělotepci schopnost skočit až trojnásobek své velikosti, jak horizontálně, tak vertikálně.

Nestabilita: Neschopnost chůze, - 4 k obratnosti

Odnož Přeživší

Slizoun

MB: 2
Trvání: 1 směna

Tělotepec dokáže své tělo ohýbat obdobně jako had. Dokáže se tak vmístit do extrémně malých prostor až do velikosti 10 cm.

Nestabilita: Tělotepec nedokáže během doby trvání používat končetiny. Jeho jedinou případnou obranou zůstává úskok.

Sešívaneč

MB: 3
Trvání: 1 směna

Tělotepec díky různým částem těla získává +2 a +1 k čemukoliv co si zamane.

Nestabilita: Tělotepec sám je oslaben a získává Nevýhodu -2 na následující hodinu

Želvák

MB: 4
Trvání: 10 minut

Ostnatý krunýř nejenže navyšuje ZO o 5, veškeré obdržené poškození se navíc odrazí zpět za polovinu původního.

Nestabilita: Nemotornost zajistí -5 k Obratnosti

Specializace

Bestiář

Někteří Tělotepci zjistí, že jejich symbiont dokáže jejich tělo přizpůsobit téměř jakémukoliv nebezpečí. Zesílené svaly, zpevněná kůže, odolnější kosti nebo nové způsoby pohybu z nich dělají tvory, kteří se nebojí stát tam, kde by jiní padli.

Bestiář se nevyhýbá nebezpečí. Naopak. Čím větší hrozbě čelí, tím více se jeho tělo mění, aby ji dokázalo přežít. V boji se tak stává neúnavnou bestií, která vydrží rány, po kterých by jiný člověk zůstal ležet.

Pro Bestiáře není jeho tělo pouze nástrojem. Je jeho nejpevnější zbrojí.

Pokud se chceš stát Bestiářem, musíš si osvojit:

- *Regenerace trola*
- *Hazardér*
- *Odnož Přeživší*

Predátor

Tělotepci s tímto zaměřením proměňují své tělo v dokonalý nástroj lovu. Nespoléhají na hrubou sílu, ale na rychlost, přesnost a schopnost objevit slabé místo dříve, než si jejich protivník vůbec uvědomí, že je sledován.

Jejich symbiont dokáže probouzet instinkty jiných predátorů, zostřovat smysly a měnit tělo tak, aby bylo připravené k rychlému útoku i okamžitému ústupu. Predátor ví, že nejlepší boj je často ten, ke kterému nikdy nedojde.

Pro svou kořist bývá viditelný až ve chvíli, kdy už je příliš pozdě.

Pokud se chceš stát Predátorem, musíš si osvojit:

- *Vlčí čich*
- *Prospěchář*
- *Odbož kočka*

Aberant

Ne každý Tělotěpec hledá dokonalost ve vlastním těle. Někteří časem pochopí, že jejich symbiont dokáže ovlivňovat i ty, kteří se nacházejí kolem nich.

Aberant se učí využívat vlastní tělo jako nástroj působení na ostatní. Jeho organismus může vytvářet látky, zvuky nebo jiné podněty, které mění vnímání a chování okolních tvorů. Dokáže protivníka zmást, oslabit jeho odhodlání nebo naopak povzbudit svého spojence. To, co jiní považují za pouhou mutaci, je pro něj prostředkem, jak ovládnout průběh celé situace.

Čím déle se Aberant svému symbiontovi přizpůsobuje, tím méně připomínají jeho schopnosti něco, co by mělo lidské tělo vůbec dokázat.

Pokud se chceš stát Aberantem, musíš si osvojit:

- *Motýlí feromon*
- *Parazit*
- *Odbož Hmyzák*