

## SIR TIRUS

**SETKÁNÍ:** *Upocení a špinavý dobrodruzi stojí před zdobenými dubovými dveřmi. Brzy to přijde, to dobře ví. Brzy budou čelit jednomu z největších postrachů tohoto světa. Vypijí lektvary a vytasí zbraně. Naposledy se nadechnou a prudce rozrazí dveře.*

*Ocitnou se uprostřed potemnělé pracovny, která je osvětlena jen svícmi. Okna zavřená na petlici a před nimi masivní dubový stůl s mnoha tajemnými svítky a prázdnými kalamáři od inkoustu. Jedna veliká rozpracovaná změt nad kterou se sklání postava v rytířské zbroji.*

*Zvedne hlavu. Pohlédne na ně. V očích se hněvivě blýskne a kladivo zavíří ke své první oběti.*

**POPIS:** Sir Tirus vypadá jako běžný muž po středních letech. Vybočuje však tím, že je oděn do rytířské zbroje špičkové kvality. Na hlavě má ocelovou helmici s rudým chocholem a pod ní začínající lysinu místo vlasů. Hledí má vždy nahoře. Má totiž rád přehled. Na očích nasazený tajemné a mystické okuláry, díky kterým prý vidí až za roh. Rytířská zbroj je zdobena mnoha runami a na prsou je zlatem vyobrazena dračí hlava s tajemným nápisem. Pokud je v družině nějaký trpaslík, tak by přečetl nápis ve starém dialektu „Dračí hlídka“. Přes ramena má sir Tirus přehozený

šarlatový plášť, který je vyšíváný zlatou nití. A v ruce třímá jednoruční válečné kladivo, které plane magickou mocí. Na topůrku se potom ukrývá jméno této mocné zbraně. Jmenuje se „Pádný argument“.

**POVAHA:** Sir Tirus je věčně unavený muž, který se neustále věnuje svému psaní. Neustále zalezlí ve své pracovně. Stále škrabající tajemné věci na staré pergameny. Z toho důvodu nemá rád hned několik věcí. A to hlavně denní světlo, které štípe do očí. A pak ještě oheň. Ten by totiž mohl snadno spálit jeho dílo, na kterém už ztrávil mnoho a mnoho let. Sir Tirus je také věčně unavený a proto také mrzutý. A když je mrzutý, tak se nebojí sáhnout po svém mocném kladivu. Proto není radno ho vyrušovat a nebo hůře, něco po něm chtít.

**KOŘIST:** Pokud se po úporném boji povede družině sira Tiruse porazit, tak mohou získat mnoho legendárních věcí. Prvním artefaktem, který má, tak je kladivo Pádný argument (*útočnost 10, zranění 3 a obrana 1*). Kladivo je možné bez obav vrhat, protože se vždy vrátí nositeli do ruky. Dále má na nose naraženy magické Okuláry, které dávají **Výhodu** (*bonus +5*) k dovednostem Postřeh a Čtení a psaní. V neposlední řadě na sobě má artefaktovou zbroj s erbem dračí hlídky, ta má KZ 10 a dává rezistenci proti magickému a fyzickému zranění. Sir Tirus byl prostě pán.

<b>Životy:</b>	247	<b>Zvl. schopnosti:</b>	přetažení, špatné a horší řešení, doražeč, porada, mentální zpráva, kumpání, termíny, den volna
<b>Úroveň:</b>	19	<b>Rezistence:</b>	fyzické a magické zranění
<b>Výzva:</b>	4x16	<b>Imunita:</b>	omezující efekty, únava, prosby
<b>Atributy:</b>	SIL 18 (+4), OBR 16 (+3), ODO 16 (+3), INT 16 (+3), CHAR 10 (+0)	<b>Slabina:</b>	oheň, denní světlo
<b>Pohyblivost:</b>	33 (na zemi)	<b>Dovednosti:</b>	atletika (17), reflex (13), výdrž (30), postřeh (24), čtení a psaní (32), vůle (15),
<b>Velikost:</b>	B	<b>Četnost:</b>	1
<b>Útočné číslo:</b>	(4+10/+3+10/+5) = 24/+8 (pádný argument) 3x	<b>Výskyt:</b>	temná sklepení, pracovny
<b>Zákl. obrana:</b>	(3+10+5) = 18 (rytířská zbroj)	<b>Typ:</b>	„humanoid“
<b>Obranné číslo:</b>	(3+10+1+10) = 24 (rytířská zbroj a pádný argument)	<b>Zkušenosti:</b>	108 800



**BOJ - SHRNUTÍ**

Sir Tirus má velkou řadu schopností ve svém arzenálu. Do boje si povolává své věrné *Kumpány*, kteří jsou mu občas i nápomocní. V boji se bude ohánět a nebo vrhat (*stejný útok*) „Pádným argumentem“. *Termíny* mu dovolují nepřátelskou družinu dostat do časového presu. *Špatné a horší řešení* mu potom pomáhá uspět v hodech. A pomocí *Porady* dokáže velmi úspěšně překazit kouzla a triky svých nepřátel. Pokud se dostane do úzkých, tak se pokusí využít svůj poslední trumf, *Den volna*, který ho opět postaví na nohy. Jestliže uvidí někoho padnout, tak se chopí příležitosti a jako správný *Doražeč*, mu udělí ránu z milosti.

**ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI A KOUZLA**

**Přetažení (*pasivní*):** Přetažení je stav do kterého se sir Tirus může dostat při narušení jeho schopnosti Den volna. Když je přetažený, tak si ke každému útoku hází +1k6 navíc (*po šestce opakovat*).

**Špatné a horší řešení (*pasivní*):** Kdykoli si sir Tirus má hodit kostkou na nějaký hod, tak si může hodit dvakrát a vybrat si ten „méně hrozný“.

**Doražeč (*pasivní*):** Sir Tirus se vyzná ve slabinách nepřátel a tak umí profesionálně dorazit, pokud může. Kdykoliv sir Tirus provede útok na bezbranného protivníka, tak ho rovnou usmrtí.

**Porada (*reakce*):** Kdykoli je sir Tirus cílem nepřátelského kouzla a nebo triku, tak může reagovat výzvou k mentální poradě. Cíl porady poté musí uspět v hodu na ověření Vůle (CHAR) vs. Vůle (CHAR) Sira Tiruse. Jestliže neuspěje, tak ho Siru Tirus přesvědčí k tomu, aby seslal jiné kouzlo, či trik (*zamění například blesk za rychlost*).

**Mentální zpráva (*okamžitá akce*):** Sir Tirus vyšle proti nepříteli mentální zprávu. Díky které se cíli v hlavě ozve hlasité „Ping“. To ho samozřejmě rozhodí. Herně se to projeví tím, že nepřítel dostane k dalšímu hodu **Nevýhodu** (*postih -5*).

**Kumpáni (*okamžitá*):** Sir Tirus má mnoho následovníků a ti přispěchají je-li to třeba. Každé kolo tedy přivolá kumpány. Herně to probíhá tak, že si každé kolo hodí 1k6.

- **1-4:** Zelení rytíři.
- **5-6:** Žlutí rytíři.

Po tomto hodu si ještě hodí na to kolik jich povolal. To se určí hodem 1+1k6/2. Statistiky jednotlivých rytířů nalezneš níže. Důležité je si pamatovat, že každá družina rytířů má svou „kolektivní“ schopnost, kterou každé kolo vykonávají a jejich počet nemá na tento hod žádný vliv.

**Termíny (*speciální akce*):** Sir Tirus vyzve nepřátele a dá jim termín, který musí každý splnit. Aby byl termín splněn, tak musí každá postava během 3 kol zranit Tiruse alespoň za 30 životů. Pokud se tak nestane, tak bude dotyčný potrestán. Sir Tirus totiž na každého opozdilce vrhne své mocné kladivo. Herně se jedná o volný útok, který ho nestojí žádné akce. Tuto schopnost může použít 1x za 3 kola.

**Den volna (*legendární dlouhá akce*):** Při použití této schopnosti nemůže sir Tirus nic dělat, protože nyní odpočívá a nabírá síly. Herně se to projeví tím, že se mu obnoví životy do původního maxima. Den volna je však možné narušit (*útokem, kouzlem, špatnou poznámkou*). Pokud se tak stane, tak sir Tirus potrestá onoho opovážlivce svým mocným kladivem, které po něm vrhne. Opět se jedná o volný útok, ke kterému není třeba využít žádné akce. Navíc se sir Tirus stane Přetaženým.

## TYRKYSOVÝ RYTÍŘI

<b>Životy:</b>	95
<b>Úroveň:</b>	10
<b>Výzva:</b>	1x10
<b>Atributy:</b>	SIL 18 (+4), OBR 16 (+3), ODO 18 (+4), INT 16 (+3), CHAR 16 (+3)
<b>Pohyblivost:</b>	33
<b>Velikost:</b>	B
<b>Útočné číslo:</b>	$(4+12/+2+5/+2) = 21/+4$ 2x
<b>Obrana:</b>	<b>ZO:</b> $(3+9+2) = 14$ <b>OČ:</b> $(3+9+2+5) = 19$
<b>Schopnost:</b>	debata
<b>Rezistence:</b>	fyzické zranění
<b>Imunita:</b>	omezující efekty, únava
<b>Slabina:</b>	nemají
<b>Dovednosti:</b>	čtení a psaní (10), vůle (10), postřeh (10), Atletika (10), Reflex (10)
<b>Četnost:</b>	1-3 ( <i>jedno zavolání</i> )
<b>Výskyt:</b>	temná sklepení, pracovny
<b>Typ:</b>	humanoid

**POPIS:** Družina tyrkysových rytířů je oděna do rytířských zbrojí velmi kvalitní výroby. Zbroje jsou zdobené stříbrem a vykládané safíry. Helmice jsou zdobeny pyšným pavím peřím. V ocelových rukavicích potom všichni třímají mohutný obouruční meč, který problýskává magickou mocí.

## KOLEKTIVNÍ SCHOPNOSTI

**Debata (*volná akce*):** Rytíři započnou slovní debatu. Každý má svůj názor a není snadné se shodnout. Proto si každé kolo musí hodit 1k10.

- **1-5:** Všichni tyrkysový rytíři se začnou hádat, tak utrhá **Nevýhodu** (*postih -5*), která se též vztahuje ke všem hodům v tomto kole.
- **6-10:** Debata se povede úspěšně uzavřít a všichni tyrkysový rytíři získají **Výhodu** (*bonus +5*) ke všem svým akcím.

## ŽLUTÍ RYTÍŘI

<b>Životy:</b>	113
<b>Úroveň:</b>	12
<b>Výzva:</b>	nemá
<b>Atributy:</b>	SIL 18 (+4), OBR 18 (+4), ODO 18 (+4), INT 16 (+3), CHAR 18 (+4)
<b>Pohyblivost:</b>	34
<b>Velikost:</b>	B
<b>Útočné číslo:</b>	$(4+10/+3+6/+3) = 20/+6$ 2x
<b>Obrana:</b>	<b>ZO:</b> $(4+9+3) = 16$ <b>OČ:</b> $(4+9+6) = 19$
<b>Schopnosti:</b>	organizace, hněte se
<b>Rezistence:</b>	nemají
<b>Imunita:</b>	omezující efekty, únava,
<b>Slabina:</b>	nemají
<b>Dovednosti:</b>	čtení a psaní (10), vůle (10), postřeh (10), atletika (10), reflex (10)
<b>Četnost:</b>	1-3 ( <i>jedno zavolání</i> )
<b>Výskyt:</b>	temná sklepení, pracovny
<b>Typ:</b>	humanoid

**POPIS:** Družina žlutých rytířů je oděna též do kvalitních rytířských zbrojí. Zbroje jsou zdobené zlatem a vykládané opály. Na helmách potom žluté chocholi ze zlaté labutě. V rukavicích z ocele potom každý svírá dlouhý luk, který už od pohledu museli vyrábět ti nejlepší elfští zbrojíři. Šípy z nich létají s mnohem větší silou.

## KOLEKTIVNÍ SCHOPNOSTI

**Hněte se (*okamžitá akce*):** Žlutí rytíři zavelí těm tyrkysovým a ti se urychleně přesunou. Herně se tyrkysový rytíři pohnou o svou Pohyblivost.

**Organizace (*reakce*):** Žlutí rytíři znají své tyrkysové kolegy a pečlivě hlídají, zda-li nepropukne nějaká hádka. Pokud by modří neuspěli v hodu na kolektivní schopnost a měla by hádka nastat, tak jí žlutí okamžitě utnou a díky tomu tyrkysový neutrží žádný postih.