

# Rasy

Svět, ve kterém se naše hra odehrává, je velmi rozmanitý. To se odráží i v množství inteligentních ras, které se v něm pohybují.

Postavy výše vypsane nemají většinou rasu určenou. V tomto je vám nechána volnost výběru. Pamatujte, že k nějakým postavám se určité rasy hodit nebudou.

Níže najdete stručné popisy několika nejpočetnějších ras.

U každé je popsán vzhled, který se zaměřuje na kostýmové požadavky na hráče. Potřebujete-li více, či detailnější obrázky, použijte Google.

V části chování naleznete, jak se chová typický člen této rasy. Není nutné se tímto řídit, je to pouze doporučení a také to, co od vás ostatní budou očekávat. Poslední část uvádí stručný výpis, pro jaký typ postavy se daná rasa hodí.

Je možné hrát i rasu, která zde není popsána. Může se jednat např. o gnóma, drowa, půlorka či i daleko exotičtější rasy jako genasi, imaskar či další. Je nutné se domluvit s organizátory.

## Člověk

Nejpřizpůsobivější a nejrozmanitější rasa. Ať již vzhledem či chováním, každý člověk je jedinečný.

Člověka nebudeme složitě rozepisovat, neboť se nijak neliší od známých a běžných znalostí.

Zkuste dát přednost jiné rase, hra tak bude zajímavější.

**Vhodné pro:** cokoliv









## Drakorozený

Během propuknutí Magického moru a prolnutí světu se na Toril dostal kus Abeiru i s hojnou populací těchto tvorů s rozvinutou kulturou.

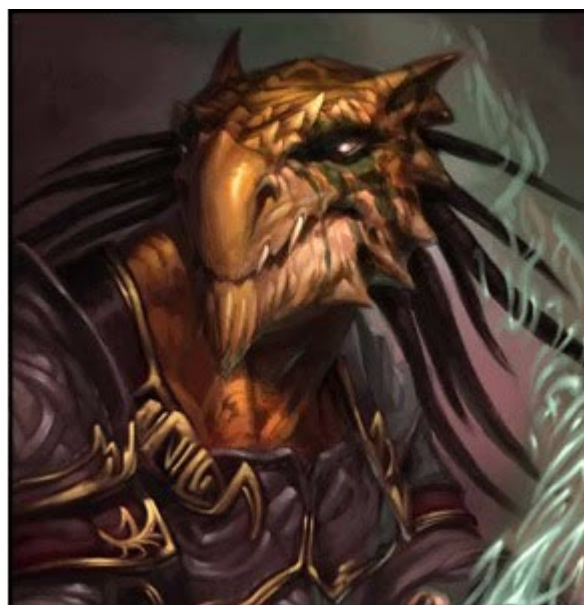
Jedná se tedy o bytosti z jiného světa, které se na Faerūnu prosadily jako "normální".

**Vzhled:** Jedná se o stvoření pokrytá ještěřimi šupinami a prsty zakončenými malými drápy. Jelikož nosí oblečení a zbroj jako například lidé, není nutné mít šupiny na většině těla. V každém případě je ale nutné nějak ztvárnit jejich hlavu. Velká kostýmová náročnost vyžaduje důkladnou přípravu, ale nakonec vám budiž odměnou to, že hrajete draka!

**Chování:** Snad v každém je silně zakořeněna smysl pro čest a považují ji často za důležitější než život. Zbabělost je pro ně přímo odpornou vlastností. Nicméně, podle nich si všechny živé bytosti zaslouží respekt.

Jejich hrdost je neustále žene za sebezlepšováním. Nikdy se nevzdávají a když už selžou, nechcete být poblíž. Většinou totiž neskrývají emoce, proto jsou někdy považováni za náladové.

**Vhodné pro:** Bojovníci, kněží Bahamuta





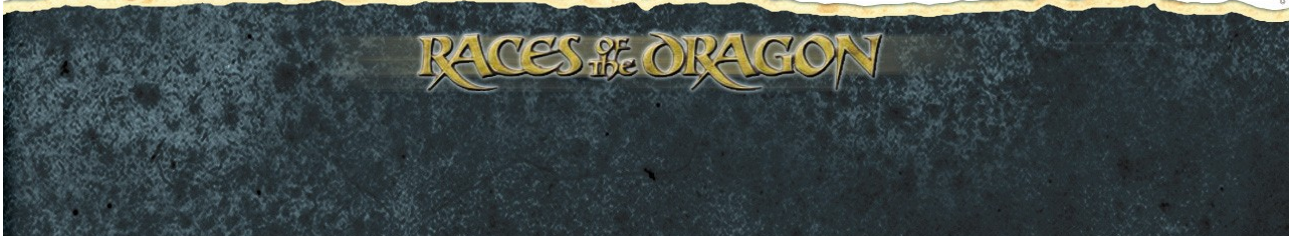


Dragonborn  
rogue

Art



©2008 Wizards of the Coast, Inc. A subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved.





## Trpaslík

**Vzhled:** Příslušníci této rasy jsou menšího vzrůstu, podsadití, svalnatí. Muži pěstují mohutný plnovous. Nízký vzrůst ale není podmínkou hraní této rasy!

**Chování:** I když mnozí nevěří, že trpaslíci, jak oni sami tvrdí, byli vytesáni z kamene, nikdo nemůže popřít, že se chovají dost podobně. Jsou silní, odolní, spolehliví a zároveň zdvořilí a moudří. Mnoha lidem navíc vadí jejich nepochopitelná tvrdohlavost. Společně s jejich cynismem mnohdy své okolí dovádí téměř k šílenství.

V každém případě je dobré je mít na své straně. Jejich důvěra a věrnost se těžko získává, zejména kvůli jejich přirozené podezíravosti, ale pokud se to povede, může vydržet i století.

A také mají rádi (a dobře se v tom vyznají) zemské poklady všeho druhu.

**Vhodné pro:** válečníci, řemeslníci, kněží Morradora







## Eladrin

Bytosti pocházející z jiného světa, z Vlíí divočiny (tedy jiná dimenze než Abeir i Toril). Jsou blízkými příbuznými elfů a mnohdy s nimi navazují dobré vztahy. Již od narození ovládají mystickou magii, na kterou často spoléhají v boji.

**Vzhled:** Téměř všichni oproti ostatním rasám vypadají štíhle. Většina z nich má tmavé vlasy se stříbrnými prameny. Jejich jasným znakem jsou špičaté uši.

**Chování:** Díky jejich dlouhověkosti berou všechny události s určitým nadhledem. To, co ovlivní pouhé roky, považují za nedůležité. To se projevuje i v chování k ostatním bytostem, často jsou poté považováni za odtažitě, někdy i arogantní.

Nicméně jejich touha po vědění je žene kupředu a spousta nich, zejména ti mladší, prozkoumávají různé části Torilu.

**Vhodné pro:** mágové (ne druid), vědci







## Elf

Volný a divoký národ žijící povětšinou v lesích. Své obydlí si dokážou skvěle ohlídat díky smrtícím šípům a takřka neviditelnému pohybu v přírodě.

**Vzhled:** Jediným stejným prvkem všech elfů jsou jejich špičaté uši. Kdyby nebylo těch, klidně by mohli být považováni za lidi. Většina z nich má tmavší pleť a tmavé dlouhé vlasy.

**Chování:** Hýbou s nimi silné, často se měnící emoce, jsou tedy často vnímáni jako přelétaví a impulzivní. Stejně jako Eladrini neberou spoustu věcí tak vážně jako ostatní, ale ve chvílích ohrožení se na ně může kdokoliv spolehnout. Také umí dobře využívat okolní přírodu, které velmi dobře rozumí. Na rozdíl od svých příbuzných, eladrinů, využívají radši přírodní magii.

**Vhodné pro:** lovci, zvědové, válečníci, mágové (přírodní magie)









## **Půlčik**

**Vzhled:** Velmi podobný lidem (které nazývají "Velcí"), nicméně jejich vzrůst je poloviční. Dále narozdíl od lidí jim nerostou vousy. Stejně jako u trpaslíka, velikost hráče není podmínkou pro volbu této rasy.

**Chování:** Půlčici jsou známí nejen pro svůj nízký vzrůst, ale i rychlost, bystrost a pevné nervy. Ve světě velkých lidí přežívají díky tomu, že vypadají neškodně, a také díky své nenápadnosti. Často vyhledávají společnost a jsou neustále usměvaví. V ničem nehledají složitosti, jsou praktičtí (často mají na zádech jedno zavazadlo, kam se jim vše vejde). V jejich odvaze ostatní vidí hloupost, ale oni rádi pokoušejí různé výzvy.

### **Vhodné**

**pro:** zvědové,  
jedlíci,  
šprýmaři









## Tiefling

Humanoidi (většinou původně lidé), kteří jsou poznamenáni démony a temnými silami. I když pakt s těmito silami uzavřeli většinou předkové několik generací vzdálení, stopy po tomto obchodu se mohou objevit na jejich potomcích dodnes.

**Vzhled:** Z velké části vypadají jako členové rasy, ke které patřili jejich předkové, ale odlišují je démonické části těla, které jim zůstaly. Mohou to být podivně zbarvené oči, rohy, zvětšené a špičaté zuby či ocas a mnohé další.

**Chování:** Velmi málo tieflingů zažije normální dětství. Oni i okolí si uvědomují, že nejsou normální. Většina z nich tedy vyroste v jedince očekávající opovržení od každého, koho potká. Zatímco pro některé to je počátek cesty za zlými skutky, někteří naopak chtějí přesvědčit, že démonické stopy nic neznamenají a můžou i jít příkladem většině běžných lidí.

**Vhodné pro:** cokoliv (ne druid)





