

PŮLCÍK KRONIKÁŘ

Zdroj: Carcass Crawler 4

Přeložil Jan Hartman

Nelidské povolání

Podmínky: charisma aspoň 9,
odolnost aspoň 9, obratnost aspoň 9

Hlavní vlastnost: charisma a odolnost

Kostka životů: 1k6

Bojová zdatnost: bojové povolání

Nejvyšší úroveň: 8

Zbroje: kožená zbroj, štít

Zbraně: všechny vhodně veliké

Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč,
půlčičtina

Kronikáři jsou půlčíci, kteří se věnují uchovávání a vyprávění pověstí, národopisných zajímavostí a místních zvěstí. Jejich touha po odhalování původu ztracených příběhů, zapomenutých mýtů a shromažďování starých knih, deníků a spisů je často přivede na dráhu dobrodruha.

Hlavní vlastnosti: Pokud má půlčík kronikář jednu z hlavních vlastností aspoň 13, dostává bonus +5 % ke zkušenostem. Kronikář s charismatem i odolností aspoň 13 dostává bonus +10 %.

Zbraně a zbroje: Zbroje musejí být uzpůsobené nízké postavě půlčíků. Podobně můžou půlčíci používat jakoukoli zbraň, která odpovídá jejich výšce (což určí sudí). Nemůžou používat dlouhé luky a obouruční meče.

Bonus k obraně

Díky svému nízkému vzrůstu má půlčík kronikář bonus +2 k TZ, když na něj útočí velcí protivníci (větší než člověk).



KYLE PATTERSON

Kronikářovy dovednosti

Kronikáři můžou využívat následující dovednosti. Šanci na úspěch uvádí tabulka na další straně.

► **Čtení jazyků (ČJ):** Kronikář se může pokusit přeložit nemagický text v libovolném jazyce (včetně mrtvých jazyků a jednoduchých šifer). Když v hodu neuspěje, nemůže se ten samý text pokusit přeložit znova, dokud nepostoupí na další úroveň.

Kronikář může tuto dovednost použít ke čtení svitků s mystickými kouzly se šancí na úspěch rovnající se polovině hodnoty v tabulce. V případě selhání má seslané kouzlo nebezpečné až katastrofální následky.

► **Navázání přátelství (NP):** Když kronikář vypráví příběh dobrovolným posluchačům po dobu aspoň jedné směny a dokončí jej bez přerušení, počet osob (viz *Osoby* v *Old-school Essentials*) rovný kronikářově úrovni musí uspět v **záchranně proti kouzlům**, jinak bude pod vlivem kouzla přátelství. Takové osoby budou kronikáře považovat za přítele a spojence a budou jej bránit. Vliv trvá jednu hodinu za kronikářovu úroveň.

► **Znalosti (Z):** Kronikář má šanci, že disponuje znalostmi o nestvůrách, kouzelných předmětech nebo hrdinech z bájí a legend. Pomocí této dovednosti lze určit schopnosti kouzelných předmětů.

Kronikářův postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody				
				S	H	P	D	K
1	0	1k6	19 [0]	8	9	10	13	12
2	2 000	2k6	19 [0]	8	9	10	13	12
3	4 000	3k6	19 [0]	8	9	10	13	12
4	8 000	4k6	17 [+2]	6	7	8	10	10
5	16 000	5k6	17 [+2]	6	7	8	10	10
6	32 000	6k6	17 [+2]	6	7	8	10	10
7	64 000	7k6	14 [+5]	4	5	6	7	8
8	120 000	8k6	14 [+5]	4	5	6	7	8

* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

S: smrt/jed; **H:** hůlky;
P: paralýza/zkamenění;
D: dechové útoky; **K:** kouzla/žezla/hole.

Naslouchání za dveřmi

Kronikáři mají šanci 2 z 6 na zaslechnutí zvuků (viz *Dobrodružství v jeskyních v Old-school Essentials*).

Sběratel zvěstí

Když kronikář stráví jednu hodinu poznáváním místní komunity, může získat dvojnásob obvyklého počtu zvěstí, ze kterých může vyčíst užitečné informace.

Hostinec

Kronikář si může postavit hostinec nebo nálevnu, kdykoli chce (a má dost peněz). Podnik přiláká štamgasty z okolí a zajistí kronikáři zisk 1k4 x 100 zlatých měsíčně. 1k4+1 půlčíků na 1. úrovni se nechá zaměstnat jako personál a jeden bojovník na 3. úrovni se ujme role vyhazovače.

Šance kronikářových dovedností

Úroveň	ČJ	NP	Z
1	35	20	30
2	40	27	35
3	45	35	40
4	55	43	45
5	65	50	55
6	75	58	65
7	85	65	75
8	95	75	85

Házení na dovednosti

Hází se k%. Výsledek menší nebo stejný jako uvedená procentuální hodnota znamená úspěch.