

# PŮLCÍK POMEZNÍ

Zdroj: *Carcass Crawler 4*

Přeložil Jan Hartman

## Nelidské povolání

**Podmínky:** odolnost aspoň 9,  
obratnost aspoň 9, moudrost aspoň 9  
**Hlavní vlastnost:** odolnost a moudrost  
**Kostka životů:** 1k6  
**Bojová zdatnost:** bojové povolání  
**Nejvyšší úroveň:** 8  
**Zbroje:** kožená zbroj, štíty  
**Zbraně:** všechny vhodně veliké  
**Jazyky:** jazyk přesvědčení, obecná řeč,  
půlčičtina

Pomezni jsou zapřísáhlí ochránci půlčických osad, kteří se vzdali pohodlí domova, aby bránili své soukmenovce a jejich prostý způsob života před predátory a nepřáteli, číhajícími v divočině za hranicemi malebných vesnic.

**Hlavní vlastnosti:** Pokud má půlčik pomezni jednu z hlavních vlastností aspoň 13, dostává bonus +5 % ke zkušenostem. Půlčik s odolností i moudrostí aspoň 13 dostává bonus +10 %.

**Přesvědčení:** Pomezni jsou ochránci, takže mohou mít jen zákonné přesvědčení. Pokud pomezni změní přesvědčení, ztratí všechny schopnosti povolání a stane se půlčíkem stejné úrovně. Postava se může znovu stát pomezním, pokud splní zvláštní úkol.

**Zbraně a zbroje:** Zbroje musejí být uzpůsobené nízké postavě půlčíků. Podobně mohou půlčici používat jakoukoli zbraň, která odpovídá jejich výšce (což určí soudi). Nemohou používat dlouhé luky a obouruční meče.

## Bonus k obraně

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



KYLE PATTERSON

## Božská magie (od 4. úrovně)

Podrobná pravidla božské magie jsou uvedena v části *Magie* v *Old-school Essentials*).

**Kouzlení:** Díky svému souznění s přírodou získává pomezni od 4. úrovně schopnost sesílat kouzla. Síla a počet pomezního kouzel se odvíjejí od jeho úrovně. Pomezni mají stejná kouzla jako druidi. Pokud skupina nepoužívá druidská kouzla, mají pomezni kouzla kleriků, přičemž kouzlo *zhoy lehká zranění* si mohou zapamatovat až na 6. úrovni.

## Hledání potravy a lov

Družina s pomezním má šanci 2 z 6, že uspěje při hledání potravy, a šanci 5 z 6, že vystopuje kořist při lovu (viz *Dobrodružství v divočině* v *Old-school Essentials*).

## Pomezního postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody					Kouzla		
				S	H	P	D	K	1	2	3
1	0	1k6	19 [0]	8	9	10	13	12	–	–	–
2	2 500	2k6	19 [0]	8	9	10	13	12	–	–	–
3	5 000	3k6	19 [0]	8	9	10	13	12	–	–	–
4	10 000	4k6	17 [+2]	6	7	8	10	10	1	–	–
5	20 000	5k6	17 [+2]	6	7	8	10	10	2	–	–
6	40 000	6k6	17 [+2]	6	7	8	10	10	2	1	–
7	80 000	7k6	14 [+5]	4	5	6	7	8	2	2	–
8	160 000	8k6	14 [+5]	4	5	6	7	8	3	2	1

**S:** smrt/jed; **H:** hůlky;

**P:** paralýza/zkamenění;

**D:** dechové útoky; **K:** kouzla/želza/hole.

### Zabiják goblinů

Pomezní získávají bonus +1 k hodům na útok a na zranění proti goblinům a podobným nestvůrám (např. gobrům a hobgoblinům). V kampaních, kde goblini osady půlčků neohrožují, může sudí vybrat jiné druhy nepřátel.

### Omezený majetek

Pomezní si může ponechat jen tolik majetku, kolik sám unese nebo uveze na jízdním zvířeti. Cokoli navíc musí věnovat na ušlechtilé účely (ne postavám ostatních hráčů!).

### Naslouchání za dveřmi

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

### Skrývání

V divočině má pomezní šanci 5 z 6, že se dokáže skrýt a pohybovat tiše.



KYLE PATTERSON

### Lovec vlků

Pomezní získávají bonus +1 k hodům na útok a na zranění proti všem druhům vlků a vlkodlakům.

### Po dosažení 8. úrovně

Půlčků pomezní si může postavit srub nebo loveckou chatu ve vzdálenosti do 6 mil od osady půlčků, což do služeb pomezního přiláká 2k6 půlčků na 1. úrovni a jednoho pomezního na 3. úrovni. Společně budou hlídkovat v divočině a osadu chránit.