

# CHODEC

Zdroj: *Carcass Crawler 0*

Přeložil Jan Hartman

**Podmínky:** odolnost a moudrost  
aspoň 9

**Hlavní vlastnost:** síla

**Kostka životů:** 1k8

**Nejvyšší úroveň:** 14

**Zbroje:** kožená, kroužková, štítý

**Zbraně:** všechny

**Jazyky:** jazyk přesvědčení, obecná řeč

Chodci jsou členové tajné společnosti, která brání svou zem před útoky a vlivem Chaosu. Jsou to zkušení bojovníci zvyklí na život v divočině.

**Přesvědčení:** Chodci jsou ochránci, takže mohou mít jen zákonné nebo neutrální přesvědčení. Pokud chodec změní přesvědčení na chaotické, ztratí všechny schopnosti povolání a stane se bojovníkem stejné úrovně. Postava se může znovu stát chodcem, pokud splní zvláštní úkol.

## Ostražitost

Chodci jsou překvapeni, jen když na kostce padne 1. To může vést k tomu, že chodec bude jednat i v kole, ve kterém budou jeho společníci překvapeni.

## Boj

Chodci mohou používat jakoukoli zbraň, koženou a kroužkovou zbroj a štítý. Musejí být nenápadní, a proto nemůžou používat plátovou zbroj.

## Hledání potravy a lov

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



## Omezený majetek

Chodec 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!).

## Pronásledování

Skupina, kterou v divočině pronásleduje družina s chodcem (viz část *Únik a pronásledování* v *Old-school Essentials*), má o 10 % menší šanci uniknout.

## Překvapivý útok

V divočině má chodec šanci 3 z 6, že se nepozorovaně přiblíží k cíli. Pokud uspěje, cíl je překvapen (viz *Překvapení* v části *Setkání* v *Old-school Essentials*).

## Chodcův postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody				
				S	H	P	D	K
1.	0	1k8	19 [0]	12	13	14	15	16
2.	2 000	2k8	19 [0]	12	13	14	15	16
3.	4 000	3k8	19 [0]	12	13	14	15	16
4.	8 000	4k8	17 [+2]	10	11	12	13	14
5.	16 000	5k8	17 [+2]	10	11	12	13	14
6.	32 000	6k8	17 [+2]	10	11	12	18	14
7.	64 000	7k8	14 [+5]	8	9	10	10	12
8.	120 000	8k8	14 [+5]	8	9	10	10	12
9.	240 000	9k8	14 [+5]	8	9	10	10	12
10.	360 000	9k8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10
11.	480 000	9k8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10
12.	600 000	9k8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10
13.	720 000	9k8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8
14.	840 000	9k8+10*	10 [+9]	4	5	6	5	8

\* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

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

## Stopování

Chodci umí rozpoznávat a sledovat stopy. Tato dovednost se zlepšuje se zvyšující se úrovní postavy (viz tabulka vpravo). Následující okolnosti mohou ovlivnit šanci na úspěch:

- ▶ **Měkký/tvrdý povrch:** +20 % až -50 %.
- ▶ **Velikost stopované skupiny:** +2 % za každou bytost kromě té první.
- ▶ **Oblast, kde se mísí víc různých stop:** -50 %.
- ▶ **Stáří stop:** -5 % za každých 12 hodin.
- ▶ **Děšť:** -25 % za každou hodinu.
- ▶ **Pokus o zamaskování stop:** -25 %.



## Po dosažení 10. úrovně

K chodci se připojí 2k12 následovníků. O tom, kdo se stane následovníkem, rozhodne sudí – můžou jimi být lidští i nelidští dobrodruzi, zvířata, kouzelná jízdní zvířata, lesní bytosti i nestvůry. Pokud některý následovník zemře, žádný další ho nenahradí.

## Chodcova šance úspěchu na stopování

Úroveň	Stopování
1.	20 %
2.	30 %
3.	40 %
4.	50 %
5.	60 %
6.	70 %
7.	80 %
8.	90 %
9.	100 %
10.+	110 %