

HOUBNÍK

Zdroj: *Carcass Crawler 3*

Přeložil Jan Hartman

Nelidské povolání

Podmínky: odolnost aspoň 9

Hlavní vlastnost: síla

Kostka životů: 1k8

Nejvyšší úroveň: 6

Zbroje: jen štíty

Zbraně: všechny

Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč, hlubinná obecná řeč

Houbníci jsou humanoidní houby. Na vrcholu svého protáhlého trupu mají široký, plochý klobouk a malé oči, posazené mezi lupeny. Nemají ústa, ale umějí komunikovat telepaticky. Přebývají v temných jeskyních hluboko pod zemí.



Boj

Houbníci nenesí zbroje, ale mají odolnou kůži, která je chrání. Můžou používat štíty a všechny zbraně.

Výtrusy

Jednou denně může houbník poprášit svými výtrusy jednu živou osobu (to znamená člověka/nečlověka libovolné úrovně anebo člověku podobnou nestvůru s až 4+1 KŽ) vzdálenou až 20 stop.

Zklidňující výtrusy: Pokud cíl neuspěje v **záchranném hodu proti jedu**, nemůže jednat ani se hýbat po dobu jednoho kola za houbníkovu úroveň.

Omamné výtrusy: (od 4. úrovně) Pokud cíl neuspěje v **záchranném hodu proti jedu**, zachvátí ho strašlivé vidiny, které trvají jednu směnu za houbníkovu úroveň. Hod 1k6 určí, jak cíl na vidiny reaguje.

Omamné výtrusy

k6	Reakce
1–2	Prchá hrůzou
3–4	Schoulí se a žvatlá
5–6	Pokouší se zabít nejbližší stvoření

Růst

Na 1. úrovni je houbník vysoký 120 cm. Každou další úroveň vyroste o 30 cm, až do výšky 270 cm na 6. úrovni.

Útoky beze zbraně: Houbník může svými mohutnými pěsti útočit zblízka. Pěsti způsobují zranění 1k4 za úroveň (viz tabulka postupu po úrovních).

Přirozená zbroj: Houbníci nemůžou nosit zbroje, ale jejich odolná kůže je dobře chrání. Houbníková třída zbroje se postupně zvyšuje (viz tabulka postupu po úrovních).

Houbníková tabulka postupu po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Přirozená TZ	Zranění zblízka	Záchranné hody				
						S	H	P	D	K
1.	0	1k8	19 [0]	6 [13]	1k4	9	11	9	13	12
2.	3 000	2k8	19 [0]	5 [14]	2k4	9	11	9	13	12
3.	6 000	3k8	19 [0]	4 [15]	3k4	9	11	9	13	12
4.	12 000	4k8	17 [+2]	3 [16]	4k4	7	9	7	11	10
5.	24 000	5k8	17 [+2]	3 [16]	5k4	7	9	7	11	10
6.	45 000	6k8	17 [+2]	3 [16]	6k4	7	9	7	11	10

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

Infravidění

Houbníci mají infravidění do 60 stop (viz pasáž *Tma* v části *Nebezpečí a překážky* v *Old-school Essentials*).

Citlivost na světlo

Na ostrém světle (denní světlo, *trvalé světlo*) mají houbníci postih -2 k útočným hodům a -1 ke třídě zbroje.

Odpočinek a potrava

Houbníci nejí ani nespí v pravém slova smyslu. Každý den však musejí být aspoň 8 hodin v kontaktu s vlhkou půdou.

Zameškání kontaktu s půdou: Houbník ztratí 1 život za každý den, kdy není 8 hodin v kontaktu s vlhkou půdou.

Telepatická komunikace

Houbníci neumějí mluvit, protože nemají ústa. S inteligentními bytostmi však může houbník komunikovat telepaticky na vzdálenost až 120 stop, a to jakoukoli řečí, kterou ovládá.

Po dosažení 6. úrovně

Houbník si může postavit podzemní tvrz, která přiláká ostatní houbníky. Pán tvrze se stane jejich králem.

Houbová zombie

Král houbníků může do rozkládajícího se těla humanoida zasadit speciální výtrusy a vytvořit tak houbovou zombii, která plní královy rozkazy.

Doba: Výroba houbové zombie trvá jeden týden. Král se musí výrobě pečlivě věnovat.

Houbová zombie

TZ 8 [11], 2 **KŽ** (9 živ.), **útk.** 1× zbraň (1k8 nebo podle zbraně), **THACO** 18 [+1], **rych.** 60' (20'), **zách.** S12 H13 P14 D15 K16 (1), **mor.** 12, **přesv.** neutrální, 20 zk.

- **Iniciativa:** Vždy prohrává (nehází).
- **Odvracení:** Houbové zombie nejsou nemrtvé, takže je klerici apod. nemůžou odvracet.