

PÁN ŠELEM

Zdroj: Carcass Crawler 0

Přeložil Jan Hartman

Podmínky: žádné

Hlavní vlastnost: síla a moudrost

Kostka životů: 1k6

Nejvyšší úroveň: 14

Zbroje: kožená, kroužková, štíty

Zbraně: všechny

Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč

Pány šelem a zvířata pojí silné pouto. Jsou to dobrodruzi, které často doprovází jeden nebo víc oddaných zvířecích společníků.

Hlavní vlastnost: Pán šelem s hodnotou jedné z hlavních vlastností alespoň 13 získá 5% zkušenostní bonus. Pokud je jeho síla i moudrost alespoň 16, získá 10% zkušenostní bonus.



Zvířecí společníci

Pán šelem se může pokusit ochočit si zvíře. Pokud uspěje, zvíře se stane jeho oddaným společníkem.

Ochočení

Aby si mohl pán šelem zvíře ochočit, musí k němu klidně a přátelsky přistoupit. Sudí provede hod na reakci, a pokud padne 8 a víc, zvíře se stane společníkem pána šelem.

Požadavky

Druh zvířete: Společníky se mohou stát domácí i divoká zvířata. Obří a kouzelná zvířata se mohou stát společníky se souhlasem sudího.

Počet společníků: Pán šelem může mít jednoho zvířecího společníka za každou svou úroveň. Celkový počet kostek životů společníků nesmí být vyšší než úroveň postav.

Smrt a odloučení: Pokud zvířecí společník zemře nebo je vypuštěn na svobodu, pán šelem si může ochočit nové zvíře.

Společníkovo chování

Jakmile se zvíře stane společníkem, doprovází pána šelem na každém kroku. Poslouchá jednoduché příkazy a svého pána brání. Při obraně pána šelem si společník nehází na morálku.

Zření

Po dosažení páté úrovně se pán šelem může dívat očima svých zvířecích společníků, a to bez ohledu na to, kde se zvířata zrovna nachází. Tato činnost vyžaduje plné soustředění.

Boj

Pán šelem může používat všechny zbraně, koženou a kroužkovou zbroj a štíty.

Postup pána šelem po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody				
				S	H	P	D	K
1.	0	1k6	19 [0]	11	12	12	15	16
2.	1 800	2k6	19 [0]	11	12	12	15	16
3.	3 600	3k6	19 [0]	11	12	12	15	16
4.	7 250	4k6	19 [0]	11	12	12	15	16
5.	15 000	5k6	17 [+2]	9	10	10	13	14
6.	30 000	6k6	17 [+2]	9	10	10	13	14
7.	60 000	7k6	17 [+2]	9	10	10	13	14
8.	120 000	8k6	17 [+2]	9	10	10	13	14
9.	240 000	9k6	14 [+5]	7	8	8	11	12
10.	360 000	9k6+2*	14 [+5]	7	8	8	11	12
11.	480 000	9k6+4*	14 [+5]	7	8	8	11	12
12.	600 000	9k6+6*	14 [+5]	7	8	8	11	12
13.	720 000	9k6+8*	12 [+7]	5	6	6	9	10
14.	840 000	9k6+10*	12 [+7]	5	6	6	9	10

* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

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

Určování stop

Pán šelem dokáže rozpoznat stopy a pachovou stopu zvířat v divočině.

Modifikátor k reakcím

Při jednání se zvířaty dostává pán šelem bonus +1 k hodům na reakci, navíc k modifikátoru charismatu. (Viz část *Setkání* v pravidlech *Old-School Essentials*.)

Mluvení se zvířaty

Zvířata rozumí základnímu významu toho, co jim pán šelem říká.

► **Od 2. úrovně:** Pán šelem rozumí řeči zvířat.

► **Od 4. úrovně:** Pán šelem umí komunikovat se zvířaty telepaticky, bez použití slov.

Povaha takové komunikace vždy závisí na inteligenci zvířete.



Po dosažení 9. úrovně

Pán šelem si může vybudovat tvrz v divočině. Zvířata v okruhu 5 mil od pevnosti se stanou přáteli pána šelem. Můžou ho varovat před vetřelci, doručovat zprávy apod. Pán šelem je na oplátku musí chránit.