

**Jméno:** Kus ThraKa  
**Rasa:** Půl-Ork z Talboru  
**Povolání:** Hraničář 3  
**Věra:** Abar  
**Jazyky:** Obecná a Orčtina



Vlastnosti			Boj - Obrana		Boj - Útok		Ostatní	
SIL	16	+3	Zbroj	17	Základní	+3	Rychlost	30/x4
OBR	14	+2	Životy	25	Na Blízko	+6	Zbroj Zaskočený	15
ODL	12	+1	Výdrž	+4	Na Dálku	+4	Zbroj při doteku	12
INT	10	+0	Reflexy	+4	Iniciativa	+1	Přesvědčení	ZN
MOU	16	+3	Vůle	+4			Všímavost	+9/19
CHA	8	-1	Manévry	17	Manévry	+6	Zatížení	-

Dovednosti a znalosti	
Dovednost	Hod 1k20+
Geografie	+6
Kradmost	+6
Léčení	+3
Odhalení Úmyslu	+3
Plavání	+1
Přežití	+9
Příroda	+6
Šplhání	+1
Vyřazení Mechanismu	+7
Zastrašení	+7

Zbraň				Zbraň			
Mistrovský Řemdih				Mistrovský biják			
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+3	1d8+3	20	X2	+3	1d8+1	20	X2
Způsob	Jak	Typ	Poznámka	Způsob	Jak	Typ	Poznámka
Na blízko	Dvě zbraně	Drtivá	Primární	Na Blízko	Dvě zbraně	Drtivý	Druhá ruka
Zbraň				Zbraň			
Těžká kuše							
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+4	1d10	19-20	X2				
Způsob	Jak	Typ	Dostřel	Způsob	Jak	Typ	Dostřel
	Střelecký	Bodná	120				

### Schopnosti Povolání a Odbornosti

**Bojové Manévry s Řemdihem:** S řemdihem můžeš použít bojové manévry Odzbrojení a Podražení

**Oblíbený nepřítel-Orkové:** *Některé protivníky zabiješ raději než jiné.* Získáváš bonus +2 bonus na útok, zranění a na dovednosti Klamání/Znalosti/Všímavost/Odhalení Úmyslu/Přežití v souvislosti s Oblíbeným nepřítelem. Znalosti které nejsou z tvého povolání můžeš použít jako trénované

**Oblíbený terén-Zástavba:** *Tvým revírem je město, tvé tempo je vražedné...* Získáváš bonus +1 k ověření Geografie/Všímavosti/Kradmosti/Přežití/Iniciativě. Nezanecháváš stopy, pokud nechceš. Vztahuje se na budovy, ulice a kanalizaci.

**Stopování:** *Každá stopa má příběh, kterému musíš přijít na kloub.* Získáváš +1 bonus k Přežití pro rozpoznání a následování stop

**Divoké vcítění** *Sdílíš pouto se všemi divokými tvory.* Pokud strávíš 1 minutu „uzíráním“ zvířete do vzdálenosti 30 stop a uspeješ proti DC (viz dovednost Diplomacie, str. 94 Core Rulebook) hodem 1k20+2 (Hraničářova úroveň + Charisma), můžeš změnit chování zvířete o jeden stupeň k lepšímu. Magičtí tvorové s INT 1 nebo 2 lze „uzírat“ s -4 postihem.

**Vytrvalost:** *Kdo dál dojde, ten později pojde* Máš bonus +4 při ověřování následujících dovedností a hodů na záchranu: Plavání při odolávání stínovému zranění, Odolnosti abys mohl pokračovat v běhu, Odolnosti aby ses vyhnul stínovému zranění z nuceného pochodu, Odolnosti při zadržování dechu, Odolnosti aby ses vyhnul stínovému zranění z hladu a žízně, hodů na záchranu na Výdrž, aby ses vyhnul stínovému zranění z horka nebo chladu a hodů na záchranu na Výdrž, abys odolal zranění z dušení. Navíc můžeš spát v lehké nebo střední zbroji bez toho, že bys pak byl unaven.

**Přesný úder** *Víš kam uhodit aby to protivník pocítil, zvláště když spolubojovník má společného nepřítele.* Pokud spolubojovník, který má taktéž tuto odbornost obestoupil protivníka udělíš bonusových 1K6 zranění. To se počítá s dalšími podobnými bonusy jako je ze zákeřného útoku a nenásobí se při kritickém úderu.

**Charakterové rysy: Pouliční rváč** *Dva na jednoho? No a co...* +1ke zranění obklíčeného protivníka (násobí se při crit).

**Zlaté ručičky:** *Jedna pastička sem, druhá sem...* +1 bonus k Vyřazení mechanismu

Zbroj a Štít	Obrana	Maximální oprava Obratnosti	Postih ověření se zbrojí	Rychlost	Selhání kouzla
<b>Osníř</b>	+4	+4	-2	Ne	20%

### Bojové dovednosti Hraničáře

Hraničář se může specializovat buď na střelbu, nebo na boj se dvěma zbraněmi. Kuskus si vybral boj se dvěma zbraněmi. Při dlouhých trénincích koordinace, se naučil dvěma zbraněmi i bránit. Získává tak odbornosti Boj se dvěma zbraněmi a Obrana se dvěma zbraněmi, které jsou už započítány.

### Vybavení

Zlaté mince: 20

Stříbrné mince: 20

Měděné mince: 20

Bat'oh, Čtóra, Stočené pokrývky, Křesadlo a ocílka, Brousek, Proviant na 7 dní, Zlodějovo náčiní, Horníkův špičák

### Rasové schopnosti

Vidění ve tmě 60 stop

**Orčí zuřivost:** Pokud v boji klesne na 0 životů, ale není zabit, může ještě jedno kolo udělat buď pohybovou nebo standartní akci. Pohyb lze udělat maximálně o polovinu pohybu. Pokud tato akce nezvedne počet životů, postava upadá do záporných HP a upadá do bezvědomí. Na konci svého dalšího kola má postava 10% šanci, že se stabilizuje, pokud se tak nestane, dostává záporný život až do maxima -10HP. Orčí zuřivost lze použít maximálně jednou za den.

### Víra v Abadara

Abadar je trpělivý kalkulující a dopředu hledící božstvo, které chce přinést civilizaci za její hranice, řád do divočiny a bohatství všem kdo podporují rozvoj zákona. Jeho hlavní uctívači se rekrutují z řad soudců, obchodníků, právníků a šlechty, kteří využívají výhod zavedeného práva a obchodu. Do řad uctívačů patří taktéž chudí či zneužití, doufající že zvrátí padlou štěstí zpět v jejich prospěch.

Očekává od svých následovníků věrnost právu (ne ovšem bláznivému, bezzubému a bezdůvodnému právu) a práci ku prospěchu řádu a míru.

### Přesvědčení – Zákoně Neutrální

Zákoně neutrální postavy konají tak, jak jim nařizuje zákon, tradice nebo osobní kodex. Řád a organizace jsou pro ni prvořadé. Může věřit v osobní řád a žít podle kodexu nebo morálních zásad, nebo může věřit v řád pro všechny a dávat přednost silné, organizované vládě. Zákoně neutrální je nejlepší přesvědčení, protože znamená, že jsi spolehlivý a čestný bez toho, abys byl fanatik.

### Historie postavy

Kus je dítětem násilí. Při přepadu lidské vesnice orčími nájezdníky byla jeho matka unesena jako otrokyně. Při cestě na tržiště byla znásilněna orkem v rámci rituálů mužnosti. Následně byla prodána do otroctví. Štěstí bylo, že jejího nového majitele po čtyřech měsících dopadl Abadarův inkvizitor. Otroky osvobodil, řada z nich se vrátila do svých domovů, ale Kusova matka byla ve špatném psychickém stavu, dokonce se pokusila o sebevraždu a násilný potrat.

Abadarovi kněží nakonec museli Kuse porodit císařským řezem o měsíc dříve než byl plánovaný termín. Matka utrpení nepřežila. Díky dřívějšímu porodu nemá robustní stavbu běžnou půl orkům, ale ostatní charakteristické vlastnosti zůstaly. Kus má zvláštní vztah k přírodě, kterou přirozeně chápe, jeho „otec“ byl pravděpodobně šamanským učedníkem. Je silný, má sice tmavší pokožku, a mírně zašpičatělé uši, ale jsou to především tesáky přesahující spodní ret které ho na první pohled odlišují.

Kus byl těžko zvladatelné dítě, a ani v klášterní škole si s ním ze začátku nevěděli rady. Tedy až do doby, kdy byl přidělen na doučování a zároveň jako osobní stráž k mladému šlechtici Geraltinovi, který jako nejmladší syn zámožného barona měl dělat kariéru v církvi. Ale mladý Geraltin si vymínil že chce dělat něč pořádného. A Kus se rozhodl že mu pomůže. Když o tom řekl své kamarádce Quivalen, které pomáhal léčit zraněnou vlčici, ta zajásala a přidala se k vám.

Nyní cestuje spolu, potíráte bezpráví a pomáháte obyvatelům. Když u toho budeš moct zabít orky, více orků, především z kmene Železných hlav, tím lépe.

### Obrázek

