

Pravidla válečnictví

- První úroveň
 - Druhá úroveň
 - Třetí úroveň

Strom pravidel

- základní válečnictví (3sp)
 - specializace na střelné zbraně(7sp)(3ob)
 - průstřel(5sp)(3si)
 - sokolí oko(5sp)
 - mistr střelby(10sp)(5ob) - *mistrovská dovednost*
 - ostřelovač(5sp)
 - specializace na sečné zbraně(7sp)(3si)
 - finesa(5sp)
 - úhyb(5sp)(3ob)
 - mistr seku(9sp)(5si)(3ob) - *mistrovská dovednost*
 - vrácení rány(7sp)
 - specializace na drtivé zbraně(7sp)(3si)
 - průraz(3sp)
 - odražení(5sp)
 - berserk(10sp)(5si) - *mistrovská dovednost*
 - válečnický ryk(7sp)
 - druhá ruka(5sp)
 - ovládání štítu(3sp)(3od)(3si)
 - těžký úder(3sp)
 - výsměch(5sp)
 - mistrovská obrana(8sp)(5si)
 - absolutní obrana(5sp)
 - záštita(3sp)
 - válečnická výdrž I(5sp)(3od)
 - válečnická výdrž II(5sp)(4od)
 - tvrdá kůže (5sp)

- hroší kůže (5sp)
- válečnická výdrž III(7sp)(5od)
- použití improvizovaných zbraní(2sp)(2si)

Základní válečnictví

Umožňuje postavě používat všechny zbraně a zbroje, na které má dostatečné hodnoty atributů vyjma štítu a kombinací. Takové zbraně způsobují při zásahu zranění za 1 život. Tato schopnost vám otevírá strom “válečnictví”, nebojte se používat vlastní invenci a vynalézat nové schopnosti!

Specializace na střelné zbraně

Umožňuje postavě lépe používat střelné zbraně. Jednou za souboj smí postava před běžným útokem zahlásit „za dva“ (tak, aby cíl slyšel), takový útok, pokud NÁSLEDNĚ uspěje, způsobí zranění za 2 životy. (Vázáno na střelnou zbraň)

Učení: Věci z tohoto stromu, které zahrnují útočení, provádíte na terči, který si vyrobíte při hře. I když samozřejmě není zakázán ani styl Vilém Tell, který však může postava s jablkem na hlavě ošklivě odnést.

Průstřel

Jednou za období může střelec prostřelit zbroj a dát tak běžné zranění. Zbroj je potřeba opravit, jinak není plně funkční. Lze ji používat, sníží kvalitu o 2. Všechny další účinky zásahu fungují - jedy a pod. Nemá-li zasažená postava zbroj, způsobí zlomeninu v zasaženém místě. (Vázáno na střelnou zbraň)

Sokolí oko

Schopnost, kterou specializovaní střelci získávají s výcvikem. Střelec může popojít až 10 metrů se zacpanýma ušima a podívat se dál v linii pohledu, přečíst si text, který drží jiná postava šikovně natočený v ruce... NIKOLIV ZA ROH NEBO VE SLEPÉM ÚHLU. Na nové pozici může střelec zůstat 5 sekund, pak se vrátí zpět na původní místo. Jde o pohled, ne o přemístění, na postavu není možné útočit ani s ní nijak interagovat, je pořád fyzicky na stejném místě! Takto se nelze schovávat nebo prchat z boje.

Mistr střelby - mistrovská dovednost

Další prohlubování střeleckých dovedností. Zvolením této schopnosti ztrácí postava možnost zvolit si další mistrovskou schopnost ve válečnictví a berserk. Postava každým běžným zásahem způsobí zranění za 2 životy (stejný princip jako u zbraňové specializace). (Vázáno na střelnou zbraň)

Ostřelovač

Jednou za období může postava na dostřel své zbraně po 10s přípravě (RP míření střelnou zbraní, která má patřičný dostřel) způsobit zásah za 2 životy. Hráč poté s rukou na hlavě útok postavě oznámí. Pokud ho zasažená postava vidí, zařve na ni. Jde o nekrytelný zásah šípem. (Vázáno na střelnou zbraň)

Specializace na sečné zbraně

Umožňuje postavě lépe používat sečné zbraně. Jednou za souboj smí postava před běžným útokem zahlásit „za dva“ (tak, aby cíl slyšel), takový útok, pokud NÁSLEDNĚ uspěje, způsobí zranění za 2 životy. (Vázáno na sečnou zbraň)

Finesa

Schopný šermíř dokáže zásahem do zbraně (nikoliv štítu) soupeře odzbrojit. Ten musí zbraň odhodit nejméně 2 metry od sebe. Schopnost lze použít jednou za období. (Vázáno na sečnou zbraň). Pokud postava umí finesu není možné na ní tuto schopnost použít. To znamená, že když někomu nahlásíte finesu a on ji má také, může vám říct: „Mám finesu“ a finesa na něj nemá žádný účinek.

Úhyb

Při platném zásahu smí postava jednou za období zahlásit „úhyb“, čímž efekty zásahu vyruší beze zbytku. Vztahuje se i na letící projektily.

Mistr seku - *mistrovská dovednost*

Další prohlubování šermířských dovedností. Zvolením této schopnosti ztrácí postava možnost zvolit si další mistrovskou schopnost ve válečnictví a berserk. Postava každým běžným zásahem způsobí zranění za 2 životy (stejný princip jako u zbraňové specializace). Jednou za den může útokem způsobit zlomeninu na zasaženém místě (po platném zásahu zahlásí). (Vázáno na sečnou zbraň)

Vrácení rány

Šermíř využije útoku soupeře tak, aby se ten zranil sám. Funguje jako úhyb, ovšem způsobí hlášené zranění útočníkovi (pokud útočník zraní za 3, vrátí se mu zranění za 3) a nevrací útoky střelnou zbraní! Smí se použít jednou za období.

Specializace na drtivé zbraně

Umožňuje postavě lépe používat drtivé zbraně. Jednou za souboj smí postava před běžným útokem zahlásit „za dva“ (tak, aby cíl slyšel), takový útok, pokud NÁSLEDNĚ uspěje, způsobí zranění za 2 životy. (Vázáno na pádnou zbraň)

Průraz

Válečník smí využít tuto schopnost jednou za období. Po zahlášení „průraz“ je postava zraněna přes běžný štít, kryt zbraně nebo zbroj za běžné zranění válečnickovou zbraní. Schopnost

neplatí na speciální schopnosti, posílené obrany, úhyby. Pokud zasáhne postavu platným zásahem (rozuměj rána není kryta), způsobí zlomeninu na patřičném místě. (Vázáno na pádnou zbraň)

Odražení

Válečník brutálním útokem odrazí postavu. Hráč zahlásí „odražení“ a vysvětlí efekt. Postava po zásahu do štítu nebo krytu odletí pět metrů dozadu, kde si sedne na zadek/upadne. Pokud je postava následujícím zásahem zasažena, ztrácí ještě navíc adekvátní počet životů. Použití jednou za období. (Vázáno na pádnou zbraň)

Berserk - *mistrovská dovednost*

Další prohlubování specializace na drtivé a pádné zbraně. Zvolením této schopnosti ztrácí postava možnost zvolit si další mistrovskou schopnost ve válečnictví. Postava každým běžným zásahem způsobí zranění za 2 životy (stejný princip jako u zbraňové specializace). (Vázáno na pádnou zbraň)

Válečnický ryk

Válečník děsivě zařve. Všechny postavy v okruhu 3m okolo válečníka jsou odraženy (stejný efekt jako u odražení). Lze použít jednou za den.

Druhá ruka

Umožňuje válečníkovi používat zbraňové kombinace, na které má postava atributy.

Ovládání štítu

Postava dokáže používat kombinace se štítem. Jednou za souboj smí postava použít Kryt. Zahlásí „kryt“ a vyruší tak jakýkoliv zásah, nikoliv však letící projektil.

Těžký úder

Hráč předvede úder štítem (ideálně tak, aby se protivníka nedotkl), protivník zahraje upadnutí / sedne si na zadek. Jednou za souboj.

Výsměch

Postava se RP vysměje protivníkovi, který právě útočí. Po dobu jedné minuty musí protivník útočit na toho, kdo se mu vysmál. Funguje pouze v souboji, nelze se vysmát takto schopností mimo něj postavě, která se aktuálně neúčastní boje.

Mistrovská obrana

Postava se nyní krytem dokáže ubránit i před letícími projektily. Zranění, které jí je způsobeno, je navíc redukováno o 1 (minimálně na 1), ale pouze u zbraní na blízko. Dostává navíc i 1 kryt za období navíc.

Absolutní obrana

Postava si stoupne do obraného postoje, pokud se nepohybuje z místa na místo, je imunní na zranění zbraněmi na blízko. Trvá maximálně 1 minutu. Postava nepoužívá aktivně žádné své další schopnosti (efekty ale trvají). Lze použít jednou za den.

Záštit

Postava dokáže přesměrovat svůj kryt na jinou postavu, která stojí do 3m od ní. Ten je tím spotřebován. Spolu se schopností dostává další kryt za období navíc, který ale musí použít jako záštitu.

Válečnická výdrž (I - III)

Lze si vzít až 3x. Přidá tolik životů, kolikrát postava tuto schopnost má.

Tvrdá kůže

První zásah zbraní / projektilem v souboji nezpůsobí žádné zranění. (Speciální efekty a jedy však neruší)

Hroší kůže

Ruší speciální efekty a jedy prvního zásahu zbraní / projektilem v souboji.

Použití improvizovaných zbraní

Postava může používat improvizované zbraně typu pánvička, noha od stolu, půllitr, jídelní nůž nebo třeba ostrý kámen. I takové zbraně však musí projít schválením (jsou řádně měkčené a bezpečné)! Pak způsobují běžné zranění za 1. Postava bez této schopnosti může zmíněné zbraně používat také, platí pro ně však pravidla boje beze zbraně (maximálně stínové životy s vhodným a smysl dávajícím RP).