

Válečnické archetypy

Obecně k “archetypům”:

Každý bojovník bojuje jinak. Někdo se spoléhá na hrubou sílu, někdo na rychlost a mrštnost, jiní zase bojují sami za sebe, další skvěle ovládají boj početnějších skupin. Každý bojový styl vyžaduje jistou dávku specializace, a ne všechny bojové styly sedí všem typům zbraní. Pokud si někdo vybere jeden ze čtyř “archetypů”, **jiný už si vybrat nemůže**. Zvolením “archetypu” bojovník automaticky umí ovládat dýky a tesáky a má možnost učit se dovednostem zvoleného “archetypu”. Pokud chce používat dovednosti, které se mu tímto způsobem zpřístupní, musí v ten okamžik splňovat podmínky pro daný “archetyp”. Pokud tyto podmínky nesplňuje, nemůže používat dovednosti archetypu, ale zbraně ano. Např. Šermíř nikdy nemůže použít **Chcípni** pádnou zbraní – prostě s ní neumí a nezacílí tak přesně jako se sečnou. **Válečník nemůže mít zároveň bojový archetyp a zároveň magickou školu!**

Šermíř (8): Bojovník, který v boji hlavně využívá svoji rychlost a mrštnost. Z toho důvodu se nezpomaluje těžkou výstrojí a ani výzbrojí. Díky své rychlosti dokáže lépe uhýbat ranám a způsobí horší zranění, než se na první pohled může zdát.

Podmínky:

Bojuje jen se sečnými zbraněmi libovolné délky (meče, šavle...) nebo kopím.

Nepoužívá těžké zbroje a štíty

Dovednosti:

Jednoruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 61 cm do 90 cm včetně.

Jednoapůlruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 91 cm do 110 cm včetně

Obouruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 111 cm do 130 cm včetně.

Kopí (0): Postava smí používat kopí s délkou od 180 do 200 cm. S kopím se bojuje **obouručně**. Kopím se **pouze bodá**.

Úhyb I (4): Jakýkoliv první zásah zbraní/nosičem (ať už je to zepředu, zezadu, zblízka, z dálky), který by postavu zranil, se počítá jako neplatný zásah (včetně střelby a kouzla). Použitelné vždy jen **jednou za boj**. Hráč hlásí: „úhyb“

Úhyb II (4): Jakékoliv první dva zásahy zbraní/nosičem (ať už je to zepředu, zezadu, zblízka, z dálky), který by postavu zranil, se počítá jako neplatný zásah (včetně střelby a kouzla). Použitelné vždy jen **2x za boj**. Předpokladem je **Úhyb I**.

Skrz (5): Pokud je zásah postavy vykryt zbrojí, může nahlásit **dvakrát za boj** „skrz“ a tento zásah zbroj ignoruje. Některé zbroje nelze obejít (kouzla).

Zmrzačení (6): **Třikrát za den a maximálně jednou za boj**, může těžce zranit svému protivníkovi končetinu. Hlas “Zmrzačení”. Tuto končetinu potom nemůže protivník používat, pokud není v boji vyléčena.

Krvácení (6): **Třikrát za den a maximálně jednou za boj**, může při zásahu do trupu hlásit “krvácení.” Předpokladem je **Skrz**.

Chcípni (8): **Jednou za den** může nahlásit při zásahu kontaktní zbraní do trupu „chcípni“. Předpokladem jsou alespoň 3 zabití kontaktní zbraní. Nepočítá se dorážení bezbranných tvorů či tvorů v agónii. Předpokladem je **Krvácení**.

Boj se dvěma zbraněmi II (3): Postava smí používat kombinaci dvou zbraní do celkové délky 150 cm. Potřebná je znalost zbraní použitých v kombinaci. **Hráč musí reálně prokázat**, že bojovat dvěma zbraněmi umí.

Boj se dvěma zbraněmi III (4): Postava smí používat kombinaci dvou zbraní do celkové délky 180 cm. Potřebná je znalost zbraní použitých v kombinaci. Předpokladem je **Boj se dvěma zbraněmi II**.

Bijec (8): Bojovník, který se své umění naučil v největších krvavých řežbách. Jeho přítomnost v bitvě se snadno pozná, obvykle se totiž rychle probije skrze hordy nepřátel. K pobití svým protivníkům používá hrubou sílu a obrovské zbraně. Díky jeho divoké krvi se může dostat do stavu, kdy vidí rudě a seká do všeho kolem sebe.

Podmínky:

Bojuje se sečnými a pádnými zbraněmi, tj. jednoruční, jedenapůlruční i obouruční.

Nepoužívá těžké zbroje, štíty a kopí.

Dovednosti:

Jednoruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 61 cm do 90 cm včetně.

Jedenapůlruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 91 cm do 110 cm včetně.

Obouruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 111 cm do 130 cm včetně.

Zmrzačení (6): Třikrát za den a maximálně jednou za boj, může těžce zranit svému protivníkovi končetinu. Hlas "zmrzačení". Tuto končetinu potom nemůže protivník po dobu boje používat, pokud není v boji vyléčena.

Chcípni (8): Jednou za den může nahlásit při zásahu kontaktní zbraní do trupu „chcípni“. Předpokladem jsou alespoň 3 zabití kontaktní zbraní. Nepočítá se dorážení bezbranných tvorů či tvorů v agónii. Předpokladem je **Zmrzačení**.

Výdrž (4): Díky tvrdým a nelítostným podmínkám, ve kterých se Bijec pohyboval, vydrží více než ostatní. Získáváš +1 k maximálnímu počtu životů. Tato schopnost se dá zkombinovat se schopností **Konstituce I a II**.

Kamenná kůže (6): části těla, nekryté zbrojí, počítá jako lehkou zbroj. Lehké zbroje poskytují imunitu na dýky a tesáky. Neplatí jako imunita proti **Podřezání** a **Omráčení**. V nočním boji se počítá stejně jako lehká zbroj.

Oko za oko (6): Oko za oko, zub za zub. Jeden z nejstarších principů „řešení sporů“. Pokud je postava zasažena krvácením nebo zmrzačením, pak může tento efekt použít na svůj další zásah (jednou za boj). Hlas: „krvácení“ nebo „zmrzačení“. Předpokladem je **Kamenná kůže**.

Zuřivost (8): Postava se dostane do stavu, kdy se nezastaví před ničím a před nikým. Po dobu boje získává imunitu na jakékoli efekty, které by ho měli zastavit (**Zmrzačení**, **Paralýza**, **Zakořenění** atd.), výjimku tvoří Velekouzla a Umělecké recepty 5. úrovně (**Zkamenění**, **Vakuum**) a **Agónie**. Do tohoto stavu se postava může dostat jednou za den. Nicméně, jakmile není v dosahu žádný nepřítel, je možné, že se postava obrátí na své spolubojovníky (dle posouzení RP v dané chvíli). Po boji, se všechny efekty (hlavně zmrzačení a fyzické poranění), které ignoroval v boji, dostaví. Předpokladem je **Oko za oko**.

Příklad: Skřetí bijec jménem Ogh Mak, bojuje spolu se svými partáky proti skupince několika dobrodruhů. Při boji mají sice skřeti výraznou převahu, ale utrpí těžké ztráty a zabít velitele dobrodruhů se jim pořád nedaří. Ogh Mak po několika skřetích kletbách ze sebe strhne svou zbroj, dají-li se tak skřetí zbroje vůbec nazývat, popadne svou obouruční palici a s mohutným křikem vyrazí proti dobrodruhům. Ogh Mak na začátku boje měl 8 životů. Před tím než použil schopnost zuřivost, ztratil jen 3. V průběhu svého záchvatu mu dobrodruzi sebrali další 4 životy, zmrzačili obě ruce a snažili se jeho řádění zastavit i pomocí Mrazivé vlny s efektem Zakořenění. Nic z toho jej však nezastavilo a v závěru bitvy se mu podařilo velitele dobrodruhů oddělit od jeho spolubojovníků a dorazit. Ostatní dobrodruhovské poté utekli. Ogh Mak následně zkolaboval pod tíhou svých zranění. Naštěstí pro něj se dobrodruhům nepodařilo vzít mu jeho poslední život, což by jeho řádění zastavilo.

Sražení (4): Díky své síle a velké zbrani může postava srazit svého protivníka. Jednou za boj může naznačit úder oběma rukama ("toporem sekery"), nebo naběhnutí ramenem do cíle. Oba způsoby naznačování musí být bez fyzického kontaktu s cíleným hráčem. Hlas: "sražení."

Velitel (8): Ostřílený veterán, jenž má za sebou spoustu bojů a nyní se rozhodl své zkušenosti předávat mladším bojovníkům. Před bitvou dokáže pořádně rozproudit krev svým spolubojovníkům.

Podmínky:

Smí používat štít i libovolné zbroje. Ze zbraní smí používat všechny, mimo kombinací dvou zbraní.

Dovednosti:

Jednoruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 61 cm do 90 cm včetně.

Smí si vybrat dvě z následujících čtyř dovedností:

Jedenapůlruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 91 cm do 110 cm včetně.

Obouruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 111 cm do 130 cm včetně.

Kopí (0): Postava smí používat kopí s délkou od 180 do 200 cm. S kopím se bojuje **obouručně**. Kopím se **pouze bodá**.

Štít (0): Postava může používat štít. Do druhé ruky je povolena zbraň maximálně 90 cm.

Výcvik (6): Cvičit, cvičit, cvičit... nic tak nepomůže v boji, jako dobrá příprava. Máš všechny předpoklady všímát si chyb, kterých se tví soupeři dopouštějí. Pokud někoho vyzveš na cvičný duel, ideálně před publikem, aby se mohlo také něčemu přiučit, a po duelu si proberete, co by se dalo zlepšit, získá tvůj soupeř jeden **Úhyb** navíc pro následující boj. Za den se zvládneš věnovat maximálně pěti osobám.

Chcípni (8): Jednou za den může nahlásit při zásahu kontaktní zbraní do trupu „chcípni“. Předpokladem jsou alespoň 3 zabití kontaktní zbraní. Nepočítá se dorážení bezbranných tvorů či tvorů v agónii. Předpokladem je **Výcvik**.

Povzbuzení spolubojovníků (8): Proslovem povzbudí spolubojovníky ještě předtím, než začne boj. Povzbuzuje je, chválí je, nabudí jejich bojechtivost. Až 4 velitelem určené osoby, které slyšely celý proslov, budou mít jeden **Skrz** navíc pro následující boj. Tyto osoby se musí aktivně účastnit boje spolu s velitelem a stát na jeho straně, jinak bonus ztrácí. Velitel může mezi 4 určené určit i sám sebe. Proslov musí trvat alespoň 1 minutu.

Rozproudění krve (8): Vyhecování spolubojovníků, povzbuzení jejich morálky a vlití adrenalinu do jejich krve. Až 4 velitelem určené osoby, které slyšely celý proslov, budou mít po dobu boje 1 život navíc. Tyto osoby se musí aktivně účastnit boje spolu s velitelem a stát na jeho straně, jinak bonus ztrácí. Velitel může mezi 4 určené určit i sám sebe. Proslov musí trvat alespoň 1 minutu. Lze kombinovat s **Povzbuzením spolubojovníků**, čas proslovu se ale prodlouží na 2 minuty.

Odvaha (6): Velitel se za svůj život setkal už s mnoha nestvůrami a dostal se několikrát do překérných situací. Proto pro něj není problém i v těch nejvypjatějších situacích udržet klidnou mysl. Sám má permanentní imunitu na efekt „panika.“ Je schopen udržet klid a disciplínu mezi svými muži. Za den může celkem třikrát poskytnout imunitu na paniku někomu ze svých spolubojovníků. Může ji tak poskytnout jednomu cíli třikrát nebo třem cílům naráz. Imunita pro spolubojovníky platí jen do vybití (až po odolání seslanému efektu **Panika**) nebo 1 hodinu.

Respekt (8): Díky své pověsti a sebevědomému vystupování si spousta lidí rozmyslí, zda právě s tímto mužem skříží zbraně. Třikrát za den smí seslat efekt „Respekt“ na cíl, který je vzdálen maximálně 10 m. Ten je pak zastrašen, ale jen do té míry, že nezaútočí na sesilatele jako první. Tento efekt nemůže velitel seslat na stejný cíl vícekrát, než jednou za den. Předpokladem je **Odvaha**.

Dnes neumírej! (4): Správný velitel umí nejen velet svým mužům, ale dokáže i pomoci padlému druhovi, ve chvíli nejtěžší. Velitel s touto schopností je schopný probírat z Agónie, **pouze** během boje. Proces „oživování“ trvá 5 vteřin (proces je nutno doprovodit adekvátním RP). Hlas velitele postaví ležícího na nohy a ten je pak schopen dále bojovat do svého prvního zranění nebo do konce boje. V obou případech postava padá zpět do **Agónie**. Velitel může tuto schopnost jednou za boj.

Obránce (8): Představte si osobu ve zbroji se štítem v ruce, která stojí v úzké chodbě. Ať se snažíte, jak chcete, nemáte šanci přes něj projít. Využívá svých schopností k tomu, aby chránil své spolubojovníky před nebezpečím jakéhokoliv typu.

Podmínky:

Bojuje vždy se štítem v ruce.

Může mít libovolnou zbroj.

Dovednosti:

Jednoruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 61 cm do 90 cm včetně.

Štít (0): Postava může používat štít. Do druhé ruky je povolena zbraň maximálně 90 cm.

Odolnost I (4): Pokud má na sobě obránce jakoukoliv zbroj smí 2x za den ale maximálně 1x za souboj ignorovat zásah do zbroje, který by mu ubral život. Hlásí "odolnost"

Odolnost II (4): Jednou za den smí obránce ignorovat jakýkoliv efekt kromě velekouzel a podobně silných schopností. Hráč hlásí „Odolnost“ Předpokladem je **Odolnost I**.

Defenzivní postoj (6) – Jednou za boj, Jeho pevný postoj slouží k tomu, aby zabránil hordě nepřátel dostat se skrze něho. Stojící obránce získává imunitu na efekt sražení (fyzické i magické). Tato imunita platí pouze tehdy, když obránce stojí a vědomě se kryje před sražením svým štítem (sražení do zad funguje normálním způsobem).

Bok po boku (8) - Za použití svých schopností, je schopen ochránit ty jež jsou mu nejbliž. **Jednou za den,** kdykoliv, i během boje, obránce určí jednoho spolubojovníka bojujícího po jeho boku. V ten okamžik oba porovnají svůj aktuální počet životů a sečtou je. Výsledné číslo je pak počet životů, který každý z bojovníků obdrží po zbytek bitvy. Tímto způsobem lze získat víc životů, než je bojovníkovo maximum. Obránce se vlastně staví mezi raněného a nepřitele. Po zbytek boje musí oba bojující bojovat u sebe (na dosah rukou od sebe). Pokud se jeden z nich vzdálí, nebo obránce padne do agónie, ztrácí oba bojovníci bonusové životy získané touto dovedností. Obránce nemůže být vybrán pro tuto dovednost jiným obráncem. Předpokladem je **Defenzivní postoj**.

Příklad: Obránce jménem Barion bojuje spolu se svými druhy proti přesile skřetů. Barionovo místo je hned vedle velitele. V průběhu boje velitel obdrží několik těžkých zranění a protože Barion ze svých 5 životů má pořád ještě 4, rozhodne se svého velitele vzít pod ochranu za použití dovednosti Bok po boku. Barionův aktuální počet životů je 4, velitel má už jen život 1. Dohromady je to životů 5. Barion i jeho velitel od tohoto okamžiku mají 5 životů každý. V dalším průběhu boje se ale Barion od svého velitele vzdálí a skřeti je od sebe rozdělí na vzdálenost několika metrů. V tu chvíli již nemůže Barion velitele chránit a ten ztratí 4 životy (tolik životů získal použitím dovednosti) z aktuálních 2 a upadá do agónie. Barion ztrácí jeden život z aktuálních 3. Bojuje tedy dál se 2 životy.

Skrz (6): Pokud je zásah postavy vykryt zbrojí, může nahlásit **dvakrát za boj** „skrz“ a tento zásah zbroj ignoruje. Některé zbroje nelze obejít (kouzelnické kouzlo).

Zmrzačení (6): Třikrát za den a maximálně jednou za boj, může těžce zranit svému protivníkovi končetinu. Hlas "zmrzačení - souboj". Tuto končetinu potom nemůže protivník po dobu boje používat, pokud není v boji vyléčena. Předpokladem je **Skrz**.

Chcípni (8):Jednou za den může nahlásit při zásahu kontaktní zbraní do trupu „chcípni“. Předpokladem jsou alespoň 3 zabítí kontaktní zbraní. Nepočítá se dorážení bezbranných tvorů či tvorů v agónii. Předpokladem je **Zmrzačení**.

Lučištník (Kušník) (8): Specialista na boj z dálky. Je ukrytý za svými spolubojovníky a jeho luk či kuše si vybírají krutou daň mezi nepřáteli. Svou precizní střelbou jsou schopni způsobit těžká zranění, dokonce i smrt. Protože zasvětil svůj um boji zdálky, vyhýbá se kontaktnímu boji.

Podmínky:

Bojuje **jen** se střelnou zbraní (luk a kuš).

Používá maximálně **lehké** zbroje

Dovednosti:

Tesák (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 41 cm do 60 cm včetně (lze použít pro boj se dvěma zbraněmi i z obecných dovedností)

Smí si vybrat jednu z následujících dvou dovedností:

Luk (0): Postava smí používat luk s nátahem do 15 kg. Použití pro lov i boj.

Kuše (0): Postava smí používat kuši s nátahem do 15 kg. Použití pro lov i boj.

Úhyb (4): Jakýkoliv první zásah zbraní/nosičem (ať už je to zepředu, zezadu, zblízka, zdálky), který by postavu zranil, se počítá jako neplatný zásah (včetně střelby a kouzla). Použitelné vždy jen **jednou za boj**.

Skrz (4): Pokud je zásah postavy vykryt zbrojí, může nahlásit **dvakrát za boj** „skrz“ a tento zásah zbroj ignoruje. Některé zbroje nelze obejít (kouzelnické kouzlo).

Zmrzačení (6): **Třikrát za den a maximálně jednou za boj**, může těžce zranit svému protivníkovi končetinu. Hlas “Zmrzačení.” Tuto končetinu potom nemůže protivník po dobu boje používat, pokud není v boji vyléčena. Předpokladem je **Skrz**.

Krvácení (6): **Třikrát za den a maximálně jednou za boj**, může při zásahu do trupu hlásit “krvácení.” Předpokladem je **Skrz**.

Přesná střelba (8): **Šestkrát za den a maximálně třikrát za boj**, může zranit protivníka za dva životy. Hlas “Za dva”. Předpokladem je **Zmrzačení**.

Zpomalení (4): **Dvakrát za den a maximálně jednou za boj**, může zranit svého protivníka do dolní končetiny a zhlásit “Zpomalení na 10 sekund”. Zasažený, po určenou dobu, nesmí běhat a smí se pohybovat pouze krokem.

Sražení (6): **Jednou za boj** může střelec díky přesnému zásahu trefit nepřítele tak, že ztratí rovnováhu. Při zásahu do trupu hlas: “sražení”. Předpoklad je **Zpomalení**.