



PŘÍRUČKA
DOBRODRUHOVA

VÁLEČNÍK

VÁLEČNÍK

Životový strop	9
Zbraně	Všechny druhy zbraní povolených rozměrů
Zbroje	Všechny druhy zbrojí a štíty

ZBRANĚ A ZBROJE

Následující řádky představují pouze krátké shrnutí k rozdělení zbraní a zbrojí, které může válečník používat. Bližší detail je v části pravidel **BOJ A BEZPEČNOST**.

Skupina zbraní	Omezení
Krátké zbraně	Nože, dýky, tesáky, obušky, bijáky a jiné zbraně, které nepřekračují délku 60 cm.
Jednoruční zbraně	Meče, sekery, palcáty, kladiva a jiné zbraně, které nepřekračují délku 90 cm.
Dvouruční zbraně	Meče, sekery a válečná kladiva delší než 90 cm a kratší než 130 cm.
Kombinace	Dvě krátké zbraně nebo jedna jednoruční a jedna krátká zbraň. Nejvyšší povolený součet délek obou zbraní je 140 cm.
Střelné zbraně	Povolené pouze luky, kuše, pistolové kuše a „potato guny“
Kvalita zbroje	Omezení
Kvalita 1	Prošívanice nebo kožená zbroj a její doplňky (Například železné myšky na loktech apod.)
Kvalita 2	Lehké kroužkové brnění a jiné lehké ochranné zbroje (například destičkové či kvalitnější kožené či prošívané zbroje, kyrysy atd.)
Kvalita 3	těžké kroužkové brnění a plátové zbroje.
Kvalita +1	Přilba

Kroužkové brnění, plátové a destičkové zbroje nelze využívat bez spodní prošívanice!
Postava má **vždy tolik stínových životů**, kolik je její kvalita zbroje.

UMĚNÍ

Použití některých aspektů válečníka stojí „umění“. Umění představuje roky tvrdé dřiny a výcviku, který válečník podstoupil. Každé použití aspektu, který vyžaduje umění, válečníka vyčerpá a sníží jeho počet aktuálních umění o jedna. Válečník má tolik umění na herčas, kolik je jeho úroveň. Kromě toho je možno si počet umění zvýšit i jinými způsoby (vlastnictvím mocných artefaktů, aspekty). Na začátku každého herčasu je počet umění vždy obnoven na válečnickovo maximum. V rámci herčasu lze také obnovovat umění například pomocí lektvarů a podobně.

ASPEKTY

1. BERSERKER (UMĚNÍ)

Využitím jednoho "umění" zraňuje berserker do konce jednoho boje každým zásahem za dva. Použití tohoto aspektu je třeba doprovodit patřičným RP (například řevem). Pokud válečník během tohoto boje využije jiné umění, ztrácí okamžitě efekt Berserkra.

2. TUHÝ KOŘÍNEK (UMĚNÍ)

Využitím jednoho "umění" může válečník do konce jednoho boje redukovat všechna zranění za dva a víc na zranění za jedna. Pokud válečník během tohoto boje využije jiné umění, ztrácí okamžitě efekt Tuhého kořínku.

3. METLA ČARODĚJŮ (UMĚNÍ)

Využitím jednoho "umění" válečník do konce jednoho boje získává imunitu na veškerá kouzla na něj seslaná (včetně pozitivních!). Ve chvíli kdy válečník využije metlu čarodějů, ztrácí okamžitě všechny pozitivní efekty kouzel, která má po spuštění metly čarodějů. Pokud válečník během tohoto boje využije jiné umění, ztrácí okamžitě efekt Metly čarodějů. Zvyšuje houževnatost o 1 natrvalo.

4. TĚŽKODĚNEC

Pokud těžkoodětec nosí zbroj kvality 1 (nezapočítávej helmu), redukuje první zranění v boji způsobené střelnou zbraní na 1. Pokud těžkoodětec nosí zbroj kvality 2 a vyšší (nezapočítávej helmu), pak vždy redukuje zranění ze všech střelných zbraně na jedna. Navíc pokud nosí těžkoodětec zbroj libovolné kvality, má o 1 zvýšený životový strop.

5. ŠAMPION

Šampion může využívat dvou umění v jednu chvíli. Zvyšuje počet válečnickových umění o 1.

6. VETERÁN

Veterán si vyléčí jeden život vždy, když vypije lektvar. Původní efekt lektvaru přitom také působí. Ihned po boji si může krátkým odpočinkem (nutný RP) vyléčit jeden život. Navíc na sobě může veterán nosit až tři obvazy najednou. Kromě toho může obvazovat sám sebe (pokud tak činí, stačí mu jeden obvaz na vyléčení 1 života).

7. PRAPOREČNÍK (UMĚNÍ)

Využitím jednoho "umění" může válečník utvořit jednotku, kterou tvoří nejméně tři a nejvíce pět dalších postav. Pokud nese praporečnick standartu, může mít jednotka až 8 členů (včetně praporečníka) Všichni členové jednotky redukují všechny zásahy zbraní

pro boj zblízka na 1 (jiné efekty zásahu ale stále platí!). V případě rozpuštění formace je tento bonus ztracen. Standarta musí být schválena některým z CP.

8. HARCÍŘ

Válečník s tímto aspektem smí v každém boji ignorovat zranění způsobené prvním zásahem zbraní či šípem, který v boji utrpí, bez ohledu na výši zranění (imunita). Efekt s tímto zásahem spojený (například jed) ignorovat nesmí. Zvyšuje houževnatost o 1 natrvalo.

9. POZNAMENANÝ (UMĚNÍ)

Poznamenaný válečník se může učit jednoslovná a dvouslovná kouzla. V každém herčase si pak může nechat od libovolného zaříkávače nakreslit jedno slovo moci na čelo (zaříkávač musí slovo znát). Na konci herčasu o toto slovo přichází. Válečník může v herčase seslat libovolné kouzlo, které zná a jehož součástí je slovo, kterým je poznamenan. Každé seslání kouzla stojí poznamenaného jedno umění. Tento aspekt také zvyšuje válečnickovo maximum umění o 1.

10. POKREVNÍ BRATŘI (UMĚNÍ)

Válečník s aspektem pokrevní bratři může na začátku každého herčasu s až dalšími dvěma postavami vytvořit bratrstvo. Toto bratrstvo si dohodne vhodný bojový pokřik. V boji může válečník s aspektem pokrevní bratři po použití jednoho umění tento pokřik zvolat. Další členové bratrstva se k pokřiku mohou přidat. Tento válečník pak prvním dalším zásahem zraní za 3, druhým pak za 2. Další členové bratrstva kteří se k pokřiku přidali následujícími dvěma zásahy udělí zranění za 2. Pokud se k válečnickovu bojovému pokřiku nikdo nepřidá, jeho umění přišlo vniveč (ani on sám nemůže využít efektu tohoto aspektu). Každá postava může být během jednoho herčasu součástí pouze jednoho bratrstva.

DALŠÍ DŮLEŽITÉ MECHANIKY VÁLEČNÍKA

Mechanikou rozumíme prvky hry spojené obvykle se zvláštními schopnostmi. Popisují způsob reprezentace nějakého děje v rámci hry. V této kapitole budou popsány mechaniky, které používá válečník v rámci svých aspektů.

JEDNOTKA

Postava s aspektem praporečník může sestavit a vést jednotku vycvičených spolubojovníků. Jednotku vyhlašuje praporečník zvoláním předem smluveného a libovolným CP schváleného hesla. Na toto heslo se musí členové jednotky seskupit v libovolné formaci okolo praporečníka a hromadně zvolat odpověď na praporečnickovo heslo (praporečník spočítá jestli počet lidí volajících proti heslu není vyšší než maximální možný počet členů jednotky). Tato odpověď je předem domluvená s praporečnickem. Kdo neodpoví správným proti heslem není členem jednotky. V boji se jednotka chová jako celistvý útvar, kdo tento útvar opustí ztrácí výhody jednotky. Po vyhlášení není možné se k jednotce přidat ani vrátit. Praporečník velí celé jednotce (vydává rozkazy které její členové opakují).

EFEKTY

Různé aspekty, herní předměty a kouzla mohou působit rozličné efekty ovlivňující postavu. U efektů musíme vždy znát, co dělají (samotný efekt) a čím jsou způsobeny (jejich zdroj). Vždy platí, že postava nesmí být nikdy ovlivňována více stejnými efekty ze stejného zdroje.

Touto poněkud složitou větou se snažíme říci, že postava nemůže být, například, pod vlivem dvou kouzel, která přidávají stínový život. Může být ale pod vlivem více kouzel, má-li každé kouzlo jiný efekt (například stínový život a nehmotnost). Dále může být postava pod vlivem více efektů, které přidávají stínový život, pokud pocházejí z rozdílných zdrojů (například zbroj a kouzelný předmět).

Za rozdílné zdroje považujeme:

- ❖ Zbroj (Pozor! Zbroj, která má ještě další efekt než přidání stínových životů (dle své kvality) je považována za magický předmět)
- ❖ Kouzlo
- ❖ Lektvar
- ❖ Runa
- ❖ Magický předmět

IMUNITA A REDUKCE

Některé schopnosti, kouzla nebo předměty propůjčují imunitu na určité útoky nebo redukuje zranění takovými útoky způsobená. Ačkoliv může postava mít “aktivováno” více různých imunit/redukci dle obecných pravidel pro efekty, vůči každému jednomu útoku je možné aplikovat pouze jednu z nich.

Příklad: *Válečník Bivoj bojuje s mocnou lesní bytostí, která je známá tím, že způsobuje velká zranění a navíc její pařáty mohou způsobit otravu. Rozhodne se proto využít svého aspektu Tuhý kořínek, který mu umožní i velká zranění redukovat na zranění za 1 život. Pro jistotu se také napije lektvaru, který mu do konce herčasu zajistí imunitu vůči jedům. Při boji jej bytost zasáhne a způsobí zranění za 2 a navíc způsobí otravu. Bivoj se nyní musí rozhodnout, zda využije redukce zranění pomocí tuhého kořínku nebo zda raději využije imunity vůči jedům, kterou získal díky lektvaru. Bivoj si dokáže rychle spočítat, že pokud by využil tuhý kořínek, bude zraněn okamžitě za 1 a později jedem za 2 - tedy celkem 3 životy. Je pro něj tedy lepší využít imunity vůči jedům a “ušetřit” si tak jeden život.*

OBVAZY

Obvaz je jedním z prostředků obnovy ztracených životů. Obvazy smí po proškolení používat každý. Na vyléčení jednoho zranění (jednoho života) jsou potřeba dva obvazy. Život se léčené postavě obnoví okamžitě po použití obvazu/ů. Postava si však obvaz/y musí nechat až do konce herčasu. V jednu chvíli na sobě může postava mít pouze dva obvazy. Postava nemůže obvázat sama sebe. Léčit pomocí obvazů lze pouze mimo boj. Léčená postava odevzdá obvaz po konci herčasu organizátorům. Některé aspekty mohou upravovat výše uvedená pravidla.