

Walka: Specjalizacje i szkolenia

ver. 2.2 (11-11-2021)

Specjalizacje

Specjalizacje to tzw. Atuty specjalne, które posiadają specyficzne zasady. Zapisujemy je na karcie postaci jako Specjalizacje [nazwa broni] [poziom specjalizacji]. Ten typ umiejętności znacznie zwiększa umiejętności posługiwania się bronią. Należy je „nabywać” po kolei i dotyczą tylko broni, w której postać się szkoli – przykładowo nie da się wyspecjalizować we wszystkich mieczach naraz.

Stopień fechtmistrza i mistrza w danej broni jest zwykle nieosiągalny w zwykłych szkołach walki i aby znaleźć odpowiedniego mistrza trzeba się sporo natrudzić. Feczmistrzów w danej broni jest na kontynencie najwyżej kilkudziesięciu, a mistrzów kilku, może kilkunastu.

Efekty specjalizacji i biegłości w broni

Stopień	Nazwa	Atak na rundę								Opóźnienie	Atak	Rany	Czas szkolenia	Koszt szkolenia
		Poziom doświadczenia	Broń biała	Lekka kusza	Ciężka kusza	Sztylet do rzucania	Strzałka	łuk	Inne pociski (bez łuków)					
1.	Biegły	1-6	1/1	1/1	1/2	2/1	3/1	2/1	1/1	-	-	kość K6	Kilka dni (k6+2)	50-100 SZ., 1PA
		7-12	3/2	1/1	1/2	2/1	3/1	2/1	1/1					
		13	2/1	1/1	1/2	2/1	3/1	2/1	1/1					
2.	Specjalista	1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	2/1	3/2	-2	+1	kość K8	Kilka tygodni (k6+2)	400-700 SZ., 2PA
		7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	5/2	2/1					
		13	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	3/1	5/2					
3.	Feczmistrz	1-6	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	3/1	2/1	dod. -k4	+2	kość K10	Kilka miesięcy (k6)	1000-2000 SZ., 3PA
		7-12	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	3/1	5/2					
		13	3/1	5/2	2/1	6/1	7/1	3/1	3/1					
4.	Wielki Mistrz	1-6	5/2	3/2	1/1	4/1	5/1	3/1	5/2	dod. -k4	+3	kość K12	Okolo roku (k6+6)	2000-4000 SZ., 4PA
		7-12	3/1	2/1	3/2	5/1	6/1	3/1	3/1					
		13	4/1	3/1	2/1	6/1	7/1	4/1	4/1					

Szkolenia w walce

Szkolenia w walce to odmiana specjalizacji – w tym przypadku postać szkoli specyficzne umiejętności jak np. *Parowanie ciosów*, co przekłada się na pozytywne modyfikatory w każdej broni, która pozwala parować ciosy (łukiem ciężko to robić).

1. Parowanie ciosów

Każda postać potrafi parować ciosy i wykorzystuje to w walce. Jednak niektóre szkoły uczą zaawansowanej techniki parowania ciosów, szkolenia takie są długie i wymagają sporych nakładów pieniężnych. Każda postać może poświęcić Punkt Atutu i szkolić swą technikę parowania ciosów.

Poziom	Efekt (sumaryczny)	Czas i koszt szkolenia
1	Obrona +1	1PA, 100 FL, 1 miesiąc
2	Obrona +2	1PA, 300 FL, 2 miesiące
3	Obrona +3; Opóźnienie tarczy w walce -1; Obrona +2, jeśli postać jest Feczmistrzem w danej broni.	1PA, 600 FL, 3 miesiące

2. Walka dwoma broniąmi

Każda postać może używać dwóch broni naraz. Na każdym poziomie wyszkolenia postać ma ustalony modyfikator Ataku dla pierwszej i drugiej broni, który na wyższych poziomach tej sztuki walki zmniejsza się. Należy jednak zauważyć, że modyfikator ten może zostać zmniejszony poprzez Koordynację, atrybut wynikający ze Zręczności, ale tylko jeśli postać walczy bronią długą i krótką lub dwoma broniąmi krótkimi (typu np. sztylet). Przy walce dwoma długimi broniąmi Koordynacja w żaden sposób nie wpływa na modyfikator Ataku.

Poziom	Efekt (sumaryczny)	Czas i koszt szkolenia
Brak wyszkolenia	Pierwsza broń – Atak -4 , druga broń – Atak -8 Obrona +1 (dzięki zastonom z drugiej broni) Liczba ataków drugą bronią +1	-
1	Pierwsza broń – Atak -2 , druga broń – Atak -4 Obrona +1 (dzięki zastonom z drugiej broni) Liczba ataków drugą bronią +1	1PA, 200 FL, 1 miesiąc
2	Pierwsza broń – Atak -1 , druga broń – Atak -3 Obrona +2 (dzięki zastonom z drugiej broni) Liczba ataków drugą bronią +2 Obrona +1 , jeśli postać posiada Atut <i>Parowanie(2)</i> .	1PA, 300 FL, 3 miesiące
3	Druga broń – Atak -1 Obrona +2 (dzięki zastonom z drugiej broni) Liczba ataków drugą bronią +3 Obrona +2 , jeśli postać posiada Atut <i>Parowanie(3)</i> .	1PA, 600 FL, 5 miesięcy

3. Walka tarczą.

Styl walki tarczą jest często stosowany przez krasnoludzkie formacje wojskowe i elitarne oddziały ludzkich najemników z Karhanu. W czasie dużych bitew oddziały takie tworzą tak zwaną "formację żółwia" i powoli przesuują się w kierunku wrogich sił. Ogromną zaletą takiej formacji jest niesamowita odporność na deszcz strzał i wrogiej magii ofensywnej, minusem słabsze tempo marszu. Niejedna bitwa została wygrana przez oddziały tarczowników, którzy jak mało kto potrafią utrzymać wyznaczoną pozycję, cały czas atakując i rażąc wrogów. Wielu wojowników takich formacji stosuje elementy tych wojskowych taktyk w pojedynkach i mniejszych potyczkach, znacząco zwiększając swoją defensywę, jednocześnie będąc niesamowicie niebezpiecznym. Mistrzowie, którzy uczą sztuki walki tarczą, zapewniają, że dobry tarczownik powinien sobie bez problemu poradzić z czarownikiem, a żaden łucznik mu niestraszny.

Poziom	Efekt (sumaryczny)	Czas i koszt szkolenia
Brak wyszkolenia	Atak tarczą (Atak: podstawowy + modyfikator zależny od profesji, Rany: L+k4*2, Opóźnienie: pawęż - 10, tarcza średnia - 8, tarcza mała - 6, puklerz - 4, Dodatkowe: atakując tarczą nie można zaatakować inną bronią w danej rundzie).	-
1	Atak tarczą (Atak: podstawowy, Rany: S+k6*2, Opóźnienie: pawęż - 8, tarcza średnia - 6, tarcza mała - 4, puklerz - 2, Dodatkowe: atak tarczą jest wykonywany zawsze jako ostatni po ataku główną bronią); Obrona +1 przeciw broni dystansowej i czarom (zależnie od sytuacji); Obrona +1 w Defensywie (kosztem pogorszenia Inicjatywy o 3 punkty); Redukcja trafień krytycznych +1.	1PA, 200 FL, 1 miesiąc
2	Atak tarczą (Atak: podstawowy +1, Rany: S+k6*3, Opóźnienie: pawęż - 7, tarcza średnia - 5, tarcza mała - 3, puklerz - 1, Dodatkowe: atak tarczą jest wykonywany zawsze jako ostatni po ataku główną bronią); Obrona +1; Obrona +2 przeciw broni dystansowej i czarom (zależnie od sytuacji); Obrona +2 w Defensywie (kosztem pogorszenia Inicjatywy o 3 punkty/punkt zwiększonej Obrony); Redukcja trafień krytycznych +3.	1PA, 400 FL, 3 miesiące
3	Atak tarczą (Atak: podstawowy +2, Rany: S+k8*3, Opóźnienie: pawęż - 6, tarcza średnia - 4, tarcza mała - 1, puklerz - 0, Dodatkowe: atak tarczą jest wykonywany zawsze jako ostatni po ataku główną bronią); Obrona +2; Obrona +4 przeciw broni dystansowej i czarom (zależnie od sytuacji); Obrona +3 w Defensywie (kosztem pogorszenia Inicjatywy o 3 punkty/punkt zwiększonej Obrony); Redukcja trafień krytycznych +4. Redukcja trafień krytycznych +2, jeśli postać posiada <i>Atut Parowanie(3)</i> .	1PA, 800 FL, 6 miesięcy

4. Walka bronią jednoręczną.

Rzadko spotykana tesijska technika walki. Polega ona (z reguły) na trzymania oboma dłońmi broni jednoręcznej i gwałtownym wyprowadzeniu ciosu. Styl ten bardzo często trenują Magowie Walki, którzy wykorzystując cenne sekundy, kiedy trzymają broń w jednej dłoni, rzucają śmiertelne czary w przeciwników. Ten styl polega na ciągłym natarciu i niedopuszczeniu przeciwnika do przejęcia inicjatywy. Styl ten głównie dotyczy walki mieczem lub długim sztyletem (którego wtedy nie trzyma się obiema dłońmi), ale zdarzają się adepci tej sztuki wyszkoleni w innych broniach. Znanca tej sztuki, używając dwóch broni lub tarczy, traci wszelkie bonusy uzyskane dzięki temu szkoleniu.

Poziom	Efekt (sumaryczny)	Czas i koszt szkolenia
1	Obrona +2; Trafienie krytyczne +1; Rany +2.	1PA, 300 FL, 2 miesiące
2	Obrona +3; Trafienie krytyczne +2; Rany +4; Atak +1.	1PA, 600 FL, 5 miesiące
3	Obrona +4; Trafienie krytyczne +3; Rany +6; Atak +2; Dodatkowy atak.	1PA, 1000 FL, 12 miesięcy

5. Walka bronią dwuręczną.

Styl ten opracowali dalgotańscy rycerze w XII wieku Ery Odrodzenia i do dziś jest stałym elementem treningu w większości zakonów rycerskich. Polega głównie na szybkim dźganiu i pchnięciach, a nie na wolnych i długich zamachach. Szkolenie jest jednak tak prowadzone, aby dostosować je do każdej broni dwuręcznej, dzięki czemu można spotkać adeptów tej sztuki posługujących się toporem lub młotem dwuręcznym. Niektóre, co bogatsze miasta, wdrażają podstawy tego szkolenia dla swoich strażników miejskich, którzy posługują się halabardą.

Poziom	Efekt (sumaryczny)	Czas i koszt szkolenia
1	Atak +1; Opóźnienie broni -1; Rany +4.	1PA, 300 FL, 3 miesiące
2	Atak +1; Obrona +2; Opóźnienie broni -2; Rany +7; Trafienie krytyczne +1.	1PA, 600 FL, 7 miesięcy
3	Atak +2; Obrona +3; Opóźnienie broni -4; Rany +10; Trafienie krytyczne +2; Akcja bitewna „Podwójne uderzenie”.	1PA, 900 FL, 12 miesięcy

6. Elfickie szkolenie strzeleckie (odnosi się do kusz i łuków)

Ten rodzaj szkolenia to doskonała okazja do doszlifowania swoich umiejętności strzeleckich. Opracowały go w V wieku Ery Odrodzenia elfy z królestwa Arael, chcąc wdrożyć do regularnych oddziałów wojskowych jednolity program szkoleń. Z czasem elficy nauczyciele zaczęli nauczać inne rasy kontynentu, co oczywiście spowodowało rozprzestrzenienie się tej sztuki po wielu krainach.

Poziom	Efekt (sumaryczny)	Czas i koszt szkolenia
1	Opóźnienie broni -1; Rany +3.	1PA, 100 FL, 1 miesiąc
2	Opóźnienie broni -2; Rany +5; Trafienie krytyczne +1.	1PA, 400 FL, 2 miesiące
3	Atak +1; Opóźnienie broni -3; Rany +7; Trafienie krytyczne +2; Akcja bitewna „Śmiertelny strzał”.	1PA, 700 FL, 6 miesięcy

7. Style mnichów

Poniższe style to specjalizacje mnichów. Mnich decydując się na którąś z nich wybiera daną ścieżkę na zawsze i powoli zmienia swój styl walki. Walka stylem Pijanego Mistrza wygląda niczym ruchy pijaka, ale jest to bardzo szybki i niesamowicie trudny dla przeciwnika styl, którego ruchy ciężko przewidzieć, co zwykle kończy się odślonięciem. Bardzo często mnisi są naprawdę pijani lub podchmieleni. Styl Krwawego Żurawia to mordercze uderzenia, które jętrzą rany i które z czasem powodują, że przeciwnik pada z wyczerpania. Największym wyzwaniem dla przeciwników jest styl Grzechotnika, którego adepci potrafią dosłownie zahipnotyzować ofiary, po to, żeby w jednym momencie skoczyć i śmiertelnie ukąsić niczym grzechotnik.

Mnisi uczą się poniższych stylów podczas medytacji na przestrzeni swojego życia.

Poziom	Styl	Efekt (sumaryczny)	Czas i koszt szkolenia
1	Pijany Mistrz	Rany +3; Opóźnienie ataku -1; Obrona +1; Pijacki Krok (1Ki) - <i>Raz na 6 rund (k6) nie wykonuje żadnych ataków, aby nie wypaść z rytmu walki. Wtedy jednak Obrona +2.</i>	2PA
2	Pijany Mistrz	Rany +5; Opóźnienie ataku -2; Obrona +1; Pijacki Krok.	4PA
3	Pijany Mistrz	Rany +8; Opóźnienie ataku -2; Obrona +2; Pijacki Krok.	6PA
1	Krwawy Żuraw	Dziób (1Ki na rundę) - <i>każda rana średnia powoduje, że przeciwnik co rundę testuje Krzepę i jeśli test jest nieudany, to otrzymuje dodatkową lekką ranę.</i>	2PA
2	Krwawy Żuraw	Dziób; Trafienie krytyczne +1; Oko (1Ki) - <i>Atak +2 jeśli poświęci 5 punktów Inicjatywy.</i>	4PA
3	Krwawy Żuraw	Dziób; Trafienie krytyczne +2; Oko; Dodatkowy Atak na rundę.	6PA
1	Grzechotnik	Kołyska (1Ki na rundę) - <i>hipnotyzujące ruchy osłabiają reakcje każdego inteligentnego przeciwnika, co przekłada się na obniżoną Inicjatywę o 5 punktów. Nie działa na Szał, Berserk itp.;</i>	2PA
2	Grzechotnik	Kołyska; Kontra (1Ki na rundę) - <i>Każdy nietrafiony atak przeciwnika dodaje mnichowi +5 do ran w następnej rundzie. Mnich nie może używać w obu tych rundach Ofensywy.</i>	4PA
3	Grzechotnik	Kołyska; Kontra; Ukąszenie (3 Ki) - <i>raz na 3 rundy (k3) mnich może wykonać specjalny atak na przeciwnika, który nie jest w defensywie. Przeciwnik testuje swój Refleks - nie udany rzut powoduje, że pierwszy atak mnicha w danej rundzie jest krytyczny. Udany test Refleksu powoduje, że mnich nie wykonuje „Ukąszenia” i wykonuje swoje ataki normalnie. Zapewne spróbuje tego ataku przy następnej okazji.</i>	6PA