



Academia Heroica

pravidla v. 19.0

zvláštní schopnosti v oboru

BOJ

*MISTR ZBRANĚ, PRŮRAZ, NÁTAH, ÚHYB, VÝPAD, ODZBROJENÍ, STRACH,
ŽIVOTASCHOPNOST, BOJ ZBLÍZKA*

Mistr zbraně			
HERNÍ EFEKT	obecně	Schopnost ovládat různé druhy zbraní a kombinací zbraní.	
	úr. 1	Ovládá boj s jednou zbraní či lukem.	
	úr. 2	Ovládá obouruční boj se dvěma zbraněmi.	
	úr. 3	Ovládá boj s jednoruční zbraní a štítem.	
	úr. 4	Postava může vyučovat ostatní v užívání zbraní dle úr. 1	
	úr. 5	Postava může vyučovat ostatní v užívání zbraní dle úr. 2	
HERNÍ EFEKT		úr. 6	Postava může vyučovat ostatní v užívání zbraní dle úr. 3
POPIS MECHANISMU		Aby hráč mohl ve hře používat příslušnou zbraň, musí splnit podmínky zkoušky. V prvních třech úrovních stačí porazit s žádanou zbraní (či kombinací zbraní) zkoušejícího.	
PŘÍKLAD		Wilfríd každé ráno cvičí s jednoručním mečem a štítem, aby tuto kombinaci mohl nést do bitvy. Je tak dobrý, že ho velitel dokonce pověřil výukou spolubojovníků.	
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušený vyzve svého učitele na 3 minuty dlouhý souboj na tři zásahy. Pokud v souboji uspěje, je dost zdatný, aby mohl nést zbraň nebo kombinaci do bitvy. Souboje probíhají v 10 metrů velkém kruhu.	
	úr. 1	Porazí učitele s danou zbraní, kterou chce používat, ve cvičném souboji.	
	úr. 2	Porazí učitele s danou zbraní, kterou chce používat, ve cvičném souboji.	
	úr. 3	Porazí učitele s danou zbraní, kterou chce používat, ve cvičném souboji.	
	úr. 4	Porazí učitele v souboji, zná teoretické termíny týkající se šermu či lukostřelby.	
	úr. 5	Porazí učitele v souboji, zná teoretické termíny týkající se šermu či lukostřelby, dokáže je prakticky předvést, umí alespoň jednu fintu.	
ZKOUŠKA		úr. 6	Porazí učitele v souboji, zná teoretické termíny týkající se šermu či lukostřelby, dokáže je prakticky předvést, umí alespoň jednu fintu na úrovni vyšší než 3.
POZNÁMKY		U tohoto skillu by měl zkoušející volit náročnost souboje dle fyzické i psychické vyspělosti toho, kdo zkoušku skládá - lépe řečeno, nezřežu třináctiletého kluka jak žito a on nebude do konce akce chodit bezezbraně.	

Průraz		
HERNÍ EFEKT	obecně	Bojovník zvládá se svou zbraní zasadit mocné údery, které jsou někdy schopné prorazit i tu nejpevnější zbroj.
	úr. 1	Dokáže prorazit i prošívanou/koženou zbroj. Lze použít jednou denně.
	úr. 2	Dokáže prorazit prošívanou/koženou zbroj i kroužkovou zbroj. Lze použít jednou denně.
	úr. 3	Dokáže prorazit všechny druhy zbroje. Lze použít jednou denně.
	úr. 4	Dokáže prorazit všechny druhy zbroje. Prorazí také jakoukoliv nemagickou obrannou schopnost (Úhyb, ...). Lze použít jednou denně.
	úr. 5	Dokáže prorazit všechny druhy zbroje. Prorazí také jakoukoliv nemagickou obrannou schopnost (Úhyb, ...). Lze použít 2x denně.
	úr. 6	Dokáže prorazit všechny druhy zbroje. Prorazí také jakoukoliv nemagickou obrannou schopnost (Úhyb, ...). Lze použít 3x denně.
POPIS MECHANISMU		Bojovník soupeři zahlásí při zásahu "Průraz" a číslo úrovně kterou ovládá. Zasažený zahraje její efekt.
PŘÍKLAD		Vilfríd poctivě cvičil se svým novým mečem a je zasadit opravu mocný úder. Jeden z lapků, na které během úkolu narazil měl prošívanou zbroj. Vilfríd ovšem soupeři zahlásil "Průraz 4", a i přes zbroj a fakt, že se lapka snažil použít schopnost Úhyb, ho zranil. Ten, vida, že si z jeho zbroje mladý válečník nic nedělá, vzal nohy na ramena.
ZKOUŠKA	obecně	Podle toho, kolikrát zkoušený zasáhne s viditelným náprahem vyučujícího v cvičném souboji, dostane úroveň schopnosti. Souboje probíhají v 10 metrech velkém kruhu. Vyučující aktivně neútočí, pokud však on sám 3x zasáhne zkoušeného, ten musí počkat 5 sekund než může pokračovat v plnění zkoušky.
	úr. 1	Pokud v 1 minutu dlouhém souboji zasáhne vyučujícího 1x
	úr. 2	Pokud v 1 minutu dlouhém souboji zasáhne vyučujícího 2x
	úr. 3	Pokud v 1 minutu dlouhém souboji zasáhne vyučujícího 3x
	úr. 4	Pokud v 1 minutu dlouhém souboji zasáhne vyučujícího 4x
	úr. 5	Pokud v 1 minutu dlouhém souboji zasáhne vyučujícího 5x
	úr. 6	Pokud v 1 minutu dlouhém souboji zasáhne vyučujícího 6x
POZNÁMKY		

Nátah		
HERNÍ EFEKT	obecně	Lučištník dokáže natáhnout luk takovou silou, že vystřelený šíp je schopný prorazit i tu nejpevnější zbroj.
	úr. 1	Dokáže šípem prorazit i prošívanou/koženou zbroj. Lze použít jednou denně.
	úr. 2	Dokáže šípem prorazit prošívanou/koženou zbroj i kroužkovou zbroj. Lze použít jednou denně.
	úr. 3	Dokáže šípem prorazit všechny druhy zbroje. Lze použít jednou denně.
	úr. 4	Dokáže šípem prorazit všechny druhy zbroje. Prorazí také jakoukoliv nemagickou obrannou schopnost (Úhyb, ...). Lze použít jednou denně.
	úr. 5	Dokáže šípem prorazit všechny druhy zbroje. Prorazí také jakoukoliv nemagickou obrannou schopnost (Úhyb, ...). Lze použít 2x denně.
	úr. 6	Dokáže šípem prorazit všechny druhy zbroje. Prorazí také jakoukoliv nemagickou obrannou schopnost (Úhyb, ...). Lze použít 3x denně.
POPIS MECHANISMU		Lučištník zahlásí při zásahu "Nátah" a číslo úrovně kterou ovládá. Zasažený zahraje její efekt.
PŘÍKLAD		Willem je skvělý lučištník a tak se vojáka s velkým štítem vůbec nepolekal. Naopak, napnul luk až k líci, vystřelil a po zásahu vykřikl "Nátah 4". Zasáhl sice vojáka do plátové zbroje, díky použití schopnosti mu však nebyla nic platná.
ZKOUŠKA	obecně	Střelba na cíl. Zkoušený má 3 minuty na to, aby s velkým nátahem zasáhl cíl. Cíle o průměru 30cm se nacházejí na střešnici ve vzdálenosti 7 - 10 metrů od střelce.
	úr. 1	Zkoušený zasáhne 1 cíl.
	úr. 2	Zkoušený zasáhne 2 cíle.
	úr. 3	Zkoušený zasáhne 3 cíle.
	úr. 4	Zkoušený zasáhne 4 cíle. Minimálně 3 cíle musí být v různé vzdálenosti.
	úr. 5	Zkoušený zasáhne 5 cílů. Minimálně 3 cíle musí být v různé vzdálenosti.
	úr. 6	Zkoušený zasáhne 5 cílů, minimálně 3 cíle musí být v různé vzdálenosti, a trefí i štít, se kterým se bude pohybovat instruktor mezi cíly.
POZNÁMKY		

ÚHYB		
HERNÍ EFEKT	obecně	Bojovník dokáže uhnout zásahu, který by netrénovaného trefil.
	úr. 1	Může schopnost použít 1x za den.
	úr. 2	Může schopnost použít 2x za den.
	úr. 3	Může schopnost použít 3x za den.
	úr. 4	Dokáže se vyhnout i zásahu šípem. Může schopnost použít 3x za den.
	úr. 5	Dokáže se vyhnout i zásahu šípem a i použité schopnosti (pokud to dává herně smysl). Může schopnost použít 3x za den.
úr. 6	Dokáže se vyhnout i zásahu šípem a i použité schopnosti (pokud to dává herně smysl). Po Úhybu má po dobu 5 vteřin schopnost Plížení úr. 1. Může schopnost použít 3x za den.	
POPIS MECHANISMU		Pokud hráč dostane zásah a ten zahlásí "Úhyb", zásah si nepočítá.
PŘÍKLAD		Vilfríd se pohádal s Willemem o kořist. Willem na něj ve vzteku vystřelil šíp, ale Vilfríd je dost obratný, proto zahlásil "Úhyb" a šípu se elegantně vyhnul. Oba si vzápětí uvědomili co se stalo a situaci vyřešili v klidu.
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušený stojí na 7 metrů dlouhé lajně, po které se může pohybovat pouze vlevo nebo vpravo. 6 vybraných postav na něj hází šípy z pětimetrové vzdálenosti, každý má k dispozici jeden šíp. Pokud se dokáže vyhnout, získává schopnost úhyb.
	úr. 1	Zkoušený se vyhnul pouze 1 šípu.
	úr. 2	Zkoušený se vyhnul pouze 2 šípům.
	úr. 3	Zkoušený se vyhnul 3 šípům.
	úr. 4	Zkoušený se vyhnul 4 šípům.
	úr. 5	Zkoušený se vyhnul 5 šípům.
úr. 6	Zkoušený se vyhnul 6 šípům.	
POZNÁMKY		

ODZBROJENÍ		
HERNÍ EFEKT	obecně	Hráč je schopen svého soupeře odzbrojit.
	úr. 1	Může použít schopnost 1x za den.
	úr. 2	Může použít schopnost 2x za den.
	úr. 3	Může použít schopnost 3x za den.
	úr. 4	Zasažený hráč musí zbraň upustit na zem. Může použít schopnost 3x za den.
	úr. 5	Zasažený hráč musí zbraň odhodit pod nohy odzbrojujícího. Pokud je zasažen štít, musí ruku se štítem svésit a počítat do pěti sekund. Může použít schopnost 3x za den.
úr. 6	Zasažený hráč musí zbraň odhodit pod nohy odzbrojujícího. Pokud zasáhne zbraně dvou protivníků zároveň či v rychlém sledu, odzbrojí je oba. Může použít schopnost 3x za den.	
POPIS MECHANISMU		Postava nejprve zahlásí "Odzbroj X", pokud bezprostředně poté zasáhne zbraň protivníka, ten ji musí svésit a po dobu pěti sekund ji nesmí nijak používat.
PŘÍKLAD		Max bojuje s protivníkem, který je silnější. Rozhodne se použít fintu, kterou jej naučil jeho učitel a hlásí "Odzbroj 4". Protivníkův meč letí na zem a vzápětí v nedalekém křoví mizí i nyní bezmocný nepřítel.
ZKOUŠKA	obecně	Zkouška probíhá formou duelu se zkoušejícím. Každý z duelantů je vyzbrojen tesákem. Aréna má průměr čtyři dlouhé kroky rozhodčího. Každý z duelantů má plátěný pytlík na 20cm dlouhém hladkém provázku. Provázek drží v ruce spolu s jílcem tesáku tak, že pytlík volně visí a vrchní konec provázku nepřechází nad dlaň ruky, která jej drží. Pytlík není možné držet druhou rukou ani provázek k čemukoliv přivazovat či jinak připevňovat. Cílem zkoušeného je zbavit protivníka jeho pytlíku čepelí vlastní zbraně. Úroveň získané schopnosti určuje čas, v jakém to zvládne aniž by přišel o vlastní pytlík. (Doporučeno použít rukavici pro ruku držící zbraň.)
	úr. 1	< 3 minuty
	úr. 2	< 2,5 minuty
	úr. 3	< 2 minuty
	úr. 4	< 1,5 minuty
	úr. 5	< 1 minuta
úr. 6	< 0,5 minuty	
POZNÁMKY		

STRACH		
HERNÍ EFEKT	obecně	Děsivým pokřikem vyděsí soupeře, kteří se po 3 vteřiny snaží od hráče vzdálit.
	úr. 1	Může použít 1x za den.
	úr. 2	Může použít 2x za den.
	úr. 3	Může použít 3x za den.
	úr. 4	Může použít 3x za den a vystrašit až 2 soupeře najednou.
	úr. 5	Může použít 3x za den a vystrašit až 3 soupeře najednou.
	úr. 6	Může použít 3x za den a vystrašit všechny nepřátele ve vzdálenosti třech metrů.
POPIS MECHANISMU		Postava ukáže na soupeře, vůči kterému schopnost používá, zahlásí "Strach X" a poté zařve svůj děsivý pokřik. Vyděšený nepřítel se od něj po 5 vteřin pokouší překotně vzdálit. Působení strachu přeruší platný zásah.
PŘÍKLAD		Vilfríd je zraněný a potřebuje uniknout svému soupeři. Zahlásí "Strach 1" a zařve svůj pokřik tak hlasitě, že se soupeř na místě otočí a chvíli prchá. Vilfríd této chvíli využívá, aby se vzdáčil do bezpečí.
ZKOUŠKA	obecně	Během zkoušky si zkoušený musí vymyslet válečný pokřik, který následně předvede vyučujícím. Podle děsivosti a provedení rozhodne vyučující o dosažené úrovni.
	úr. 1	Řev.
	úr. 2	Řev + cenění zubů.
	úr. 3	Řev + cenění zubů + mimika.
	úr. 4	Intonovaný řev + cenění zubů + mimika + práce očí.
	úr. 5	Intonovaný řev + cenění zubů + mimika + práce očí + gestikulace.
	úr. 6	Intonovaný řev + cenění zubů + mimika + práce očí + gestikulace + originální výhružka.
POZNÁMKY		

ŽIVOTASCHOPNOST		
HERNÍ EFEKT	obecně	Hráč má pevnou vůli a dokáže vzdorovat i smrti.
	úr. 1	Agonie se prodlužuje na 20 minut.
	úr. 2	Agonie se prodlužuje na 25 minut.
	úr. 3	Agonie se prodlužuje na 30 minut.
	úr. 4	Agonie se prodlužuje na 30 minut, hráč se dokáže po prvních 15 minutách i plazit.
	úr. 5	Agonie se prodlužuje na 30 minut, po prvních 15 minutách se hráč může v agonii potácet pomalým krokem.
úr. 6	Agonie se prodlužuje na 30 minut, hráč se může po prvních 15 minutách pohybovat pomalým krokem, zvládne i jednoslovně odpovědět na otázku.	
POPIS MECHANISMU		Po utržení několika ran hráč upadá do agónie, ale díky schopnosti životaschopnost v ní vydrží delší dobu než průměrný člověk a s vyšší úrovní této schopnosti získává určité schopnosti v agónii, které mohou vést k záchraně jeho života.
PŘÍKLAD		Vilfríd v boji utržil tolik ran, že padá do agónie. Má ovšem životaschopnost na úrovni 4, proto v agónii vydrží místo 15 minut 25 a může se v ní i křečovitě plazit.
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušený si dá ráno před snídaní rozcvičku a podle její náročnosti získá úroveň schopnosti. Rozcvičku musí opakovat každý den, avšak pro udržení schopnosti stačí pouze dle podmínek úr. 2. Pokud zkoušený vynechá rozcvičku, tak se mu večer sníží úroveň této schopnosti o jeden stupeň. Kliky ani dřepy nemusí být v tahu, hráč si to může rozkouskovat, ale vše musí být před snídaní.
	úr. 1	10 kliků a 10 dřepů
	úr. 2	15 kliků a 15 dřepů
	úr. 3	20 kliků a 20 dřepů
	úr. 4	25 kliků, 20 dřepů a poklusem kolečko kolem areálu
	úr. 5	30 kliků, 30 dřepů a poklusem 2 kolečka kolem areálu
úr. 6	45 kliků, 45 dřepů a poklusem 3 kolečka kolem areálu	
POZNÁMKY		

BOJ ZBLÍZKA		
HERNÍ EFEKT	obecně	Bojovník umí při střetu na blízko sebrat soupeři zbraň, udeřit na citlivá místa, nebo ho vzít jako rukojmí.
	úr. 1	Může soupeři odebrat zbraň.
	úr. 2	Může soupeři odebrat zbraň nebo ho omráčit na 3 vteřiny.
	úr. 3	Může soupeři odebrat zbraň nebo ho omráčit na 3 vteřiny nebo ho vzít jako rukojmí.
	úr. 4	Může soupeři odebrat zbraň nebo ho omráčit na 5 vteřin nebo ho vzít jako rukojmí.
	úr. 5	Může soupeři odebrat zbraň nebo ho omráčit na 10 vteřin nebo ho vzít jako rukojmí.
	úr. 6	Může soupeři odebrat zbraň nebo ho omráčit na 15 vteřin nebo ho vzít jako rukojmí.
POPIS MECHANISMU		Odebrání zbraně - hráč zahlásí "Odebrání zbraně" a chytí soupeře za předloktí se zbraní. Volnou rukou odebírá zbraň (může brát za čepel). Soupeř se musí podvolit do chvíle, než je mu zbraň odebrána. Štít není možné odebrat.
		Omráčení - pokud se bojovník dostane blízko k nekrytému soupeři, vybere si z útoku na ledviny (zezadu), játra (pravý bok) nebo na solár (střed hrudi) a zahlásí "Omráčení X vteřin". Pak plácne dlaní na zvolené místo. Cíl musí zavřít oči, ustát ve své akci a nahlas začít odpočítávat vteřiny. Po uplynutí zvolaného času je cíl opět aktivní.
		Rukojmí - zahlásí "Rukojmí" a levou rukou imituje kravatu tak, že chytí soupeře kolem ramen. Svoji volnou rukou buď přiloží rukojmému nůž pod krk, nebo chytá ozbrojenou ruku nepříteli a drží ji nataženou za jeho zády. Soupeř se musí podvolit a to do té doby, než mu hráč ruku pustí, či sundá ruku imitující kravatu.
PŘÍKLAD		<i>Vilfríd byl zaskočen ozbrojeným zlosynem, který mu právě míří kordem na hrud'. Vilfríd však na nic nečeká, odráží čepel kordu z dosahu svého těla a rychlým skokem se ocitne u zlosyna. Zahlásí "odebrání zbraně" a uchopí překvapeného muže za zápěstí. Vzápětí již drží kord Vilfríd a soupeř chvíli zpracovává, co se to vlastně stalo.</i>
		<i>Eduard usnul v hospodě na stole. Dva lapkové se rozhodli jej okrást, bohužel Eduarda probudili. Ten ještě v polospánku automaticky vypálil úder na solár a zavolal "Omráčení 10". Zapomněl sice říct "vteřin", ale lapkův hrudník to pochopil i tak. Lapka už nešťastně odpočítává. Druhý z mužů se otáčí na útek, ale to už jeho ledviny stihá "Omráčení 10 vteřin" a tak má Eduard dost času svázat soupeře. Ti mu k práci hezky počítají.</i>
		<i>Vilfrídův kamarád Eduard upotal pozornost smrdutého Marinheira. Vilfríd se tak nepozoravně dostal drbanovi do zad. Zahlásil "rukojmí" a nasadil Marinheirovi kravatu kolem ramen. Svoji pravou rukou drží pirátovu ozbrojenou ruku v šachu a společně s Eduardem tak začínají další fázi vyjednávání.</i>
ZKOUŠKA	obecně	Součástí výcviku bude schopnost přiblížit se k soupeři na takovou vzdálenost, aby mohl zbraň odebrat, zasáhnout citlivá místa, nebo pacifikovat soupeře ve chvatu pro rukojmí (kravata). Druhou fází bude samotný chvat. Naučíme bojovníky, jak to funguje, ale mechanikou hry bude pouhé uchopení za zápěstí, plácnutí na místo omráčení, nebo náznak kravaty.
	úr. 1	Dokáže 3x po sobě odebrat učiteli zbraň.
	úr. 2	Dokáže 3x zasáhnout každý ze tří bodů na učiteli. Ten se aktivně brání.
	úr. 3	Dokáže 3x po sobě nasadit vyučujícímu kravatu a reagovat na pokus o vykroucení.
	úr. 4	Dokáže 3x po sobě nasadit kombinaci odebrání zbraně a omráčení.
	úr. 5	Dokáže 3x zasáhnout každý ze tří bodů na učiteli. Během toho má žák zavázané oči.
	úr. 6	Dokáže 4x po sobě nasadit vyučujícímu kravatu, aniž by předem věděl, která ruka je ozbrojená.
POZNÁMKY		Způsob vedení zkoušky: 1) zkoušený provádí zkoušku na vyučujícím. Ten se zaměřuje na správnost techniky a obtížnost přizpůsobuje reálným schopnostem zkoušeného. 2) Zkoušející náhodně vybere dvě postavy a nechá je skládat zkoušku mezi sebou.