

BOJOVÉ TALENTY

Zdroj: *Carcass Crawler Issue 1*

Volitelné pravidlo pro bojovníka

Skupiny, které ve hře oceňují trochu víc mechanické komplexity, můžou postavám bojovníků umožnit vzít si na 1., 5. a 10. úrovni jeden z následujících bojových talentů.



1. **Smršť:** Když bojovník stojí v boji zblízka proti více nepřítelům a jednoho z nich zabije, může okamžitě zaútočit proti dalšímu. K druhému hodů na útok má postih -2 .
2. **Obránc:** Když bojovník stojí v boji zblízka proti nepříteli, má tento nepřítel postih -2 ke všem útokům, které provádí proti jiným postavám.
3. **Vůdce:** Žoldáci a družiníci pod velením bojovníka nacházející se do vzdálenosti 60 stop mají bonus $+1$ k morálce/věrnosti. Všichni spolubojovníci do vzdálenosti 60 stop mají bonus $+1$ k záchranným hodům proti účinkům způsobujícím strach.
4. **Levoruká dýka:** Při boji s dýkou ve slabší ruce (místo štítu) se bojovník může v každém kole rozhodnout, jestli chce bonus $+1$ k zásahům, nebo $+1$ k TZ.
5. **Zabiják:** Bojovník má bonus $+1$ k hodům na zásah a zranění proti konkrétnímu typu nepřátel. Typ je nutné určit ve chvíli, kdy si tento talent bereš. (Příklady: nemrtví, klerici, draci, obři atd.)
6. **Zbraňový specialista:** Bojovník je expert na boj konkrétním typem zbraně (např. palčáty, obouruční meče, dlouhé luky atd.) K hodům na útok a zranění s tímto typem zbraně má bonus $+1$. (Při používání volitelného pravidla zbraňových dovedností z *Old-School Essentials Advanced Fantasy* by tento bojový talent neměl být povolený.)