

SZKOLENIA SPECJALISTYCZNE W BRONIACH

PODWÓJNIE BIEGŁY

Wymagane szkolenie: biegłość w określonej broni (grupie)

Wymagane wolne biegłości: 1

Szansa znalezienia nauczyciela: 1% na każdą osobę spotkaną np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Specjalista w tej broni, który zechce go wyszkolić

Czas trwania szkolenia: 10 dni (po 10 godzin dziennie)

Koszt szkolenia (minimum): 10 szt. złota + 5 szt. złota za utrzymanie

Ograniczenia: brak

Biegłość: +. 5% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie)

Punkty doświadczenia: + 5

Szkolenie to umożliwia:

JL: + 1 atak na rundę

J: –

PT: –

DW: –

SPECJALISTA

Wymagane szkolenie: Podwójnie Biegły w określonej broni (grupie)

Wymagane wolne biegłości: 1

Szansa na znalezienie nauczyciela: 1% na każde 10 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Podwójny Specjalista w tej broni, który zechce go wyszkolić

Czas szkolenia: 40 dni (po 10 godzin dziennie)

Koszt szkolenia (minimum): 100 szt. złota + 20 szt. złota za utrzymanie

Ograniczenia: brak

Biegłość: + 10% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie)

Punkty doświadczenia: + 10.

Szkolenie to umożliwia:

JL: + 1 atak na rundę

J: + 1 atak na rundę

PT: –

DW: –

PODWÓJNY SPECJALISTA

Wymagane szkolenie: Specjalista w określonej broni (grupie)

Wymagane wolne biegłości: 2

Szansa na znalezienie nauczyciela: 1% na każde 100 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Mistrz w tej broni, który zechce go wyszkolić.

Czas trwania szkolenia: 180 dni (po 10 godzin dziennie)

Koszt szkolenia (minimum): 500 szt. złota + 100 szt. złota za utrzymanie

Ograniczenia: postacie o chaotycznym charakterze nie będą miały cierpliwości by ukończyć tak długo trwające szkolenie

Biegłość: + 15% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie)

Punkty doświadczenia: + 25

Szkolenie to umożliwia:

JL: + 1 atak na rundę

J: + 1 atak na rundę

PT: + 1 atak na rundę

DW: –

MISTRZ

Wymagane szkolenie: Podwójny Specjalista w określonej broni (grupie)

Wymagane wolne biegłości: 2

Szansa na znalezienie nauczyciela: 1% na każde 1000 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Wielki Mistrz w tej broni, który zechce go wyszkolić

Czas szkolenia: 360 dni (po 10 godzin dziennie)

Koszt szkolenia (minimum): 2000 szt. złota + 500 szt. złota za utrzymanie

Ograniczenia: postacie o chaotycznym charakterze nie będą miały cierpliwości by ukończyć tak długo trwające szkolenie

Biegłość: + 20% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie)

Punkty doświadczenia: 100 Punktów

Szkolenie to umożliwia:

JL: + 1 atak na rundę

J: + 1 atak na rundę
PT: + 1 atak na rundę
DW: + 1 atak na rundę

WIELKI MISTRZ

Wymagane szkolenie: Mistrz w określonej broni (grupie)

Wymagane wolne biegłości: 1

Szansa znalezienia nauczyciela: zrobienie czegoś wyjątkowego dla Bóstwa

Czas szkolenia: W momencie zrobienia czegoś wyjątkowego dla swojego Bóstwa (np. niezwykle ryzykownej Misji itp), może zostać obdarzony mocą, dzięki której staje się świetnie wyszkolonym Wielkim Mistrzem.

Koszt szkolenia (minimum): specjalny

Biegłość: 25% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie)

Punkty doświadczenia: 500

Szkolenie to umożliwia:

JL: + 1 atak na rundę

J: + 1 atak na rundę

PT: + 1 atak na rundę

DW: + 1 atak na rundę

SZKOLENIE W OBURĘCZNOŚCI

OBURĘCZNOŚĆ

Wymagane szkolenia: przynajmniej biegły w określonej broni (grupie)

Wymagane wolne biegłości: 1

Szansa znalezienia nauczyciela: ma 1% na każde 10 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Oburęczny w tej broni, który zechce go wyszkolić.

Czas trwania szkolenia: Szkolenie takie trwa 40 dni (po 10 godzin dziennie)

Koszt szkolenia (minimum): 100 szt. złota + 20 szt. złota za utrzymanie.

Punkty doświadczenia: 10 Punktów Doświadczenia.

Szkolenie to umożliwia:

- Oburęczność w broni jednoręcznej lekkiej pozwala używać tej broni:
 - ✓ w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce (tzn. z tą samą ilością ataków, co normalnie w prawej)
- Oburęczność w broni jednoręcznej pozwala używać tej broni:
 - ✓ w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce
 - ✓ nie pozwala na posługiwanie się dwoma broniąmi jednoręcznymi jednocześnie
 - ✓ pozwala też na używanie broni jednoręcznej lekkiej w drugim ręku, ale ilość ataków tej broni w rundzie maksymalnie może wynosić 1
 - ➔ oburęczność w tej broni pozwala jednak wykorzystać wszelkie jej potencjalne ataki, o ile mieszczą się w rundzie
- Oburęczność w broni półtoraręcznej czyni, że dla tej jest to osoby broń jednoręczna:
 - ✓ pozwala używać jej jednoręcznie (a nie dwuręcznie jak normalnie) i to z tarczą (z wyjątkiem największych) w lewym ręku.
 - ✓ Nie pozwala jednak na posługiwanie się dwoma broniąmi naraz.
- Oburęczność w broni dwuręcznej czyni dla tej osoby tą broń półtoraręczną, a więc w praktyce to nic nie zmienia

PODWÓJNA OBURĘCZNOŚĆ

Wymagane szkolenia: oburęczność w określonej broni (grupie)

Wymagane wolne biegłości: 1

Szansa znalezienia nauczyciela: zrobienie czegoś wyjątkowego dla Bóstwa

Czas szkolenia: w momencie zrobienia czegoś wyjątkowego dla swojego Bóstwa (np. niezwykle ryzykownej Misji itp.), może zostać obdarzony mocą, dzięki której staje się znakomicie wyszkolonym Podwójnie Oburęcznym.

Koszt szkolenia (minimum): specjalny

Punkty doświadczenia: 250

Szkolenie to umożliwia: Dzięki temu szkoleniu nie zyskuje się nic do biegłości, jednakże w zależności od broni pozwala na specyficzne jej używanie

- Podwójna Oburęczność w broni jednoręcznej lekkiej pozwala używać tej broni:
 - ✓ jakby miało się w niej dwukrotnie więcej ataków (o ile ze względu na SZ mieści się w rundzie razem z innymi)
- Podwójna Oburęczność w broni jednoręcznej pozwala używać tej broni
 - ✓ w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce (z tą samą ilością ataków, co w prawej).
- Podwójna Oburęczność w broni półtoraręcznej czyni dla tej osoby broń jednoręczną
 - ✓ z możliwością używania w drugiej ręce broni jednoręcznej lekkiej, ale ilość ataków w tej broni w rundzie maksymalnie może wynosić 1
 - ➔ oburęczność jednak w tej broni pozwala wykorzystać wszelkie jej potencjalne ataki, o ile mieszczą się w rundzie
- Podwójna Oburęczność w broni dwuręcznej czyni dla tej osoby tę broń jednoręczną albo w inny sposób modyfikuje posługiwanie się nią, co jest ściśle uzależnione od rodzaju broni, sposobu walki i MG.

SZKOLENIA W POSŁUGIWANIU SIĘ TARCZĄ

TARCZOWNIK

Wymagane Szkolenie: brak

Wymagane wolne biegłości: 2 (osoby z Podstawami Tarczownika poświęcają tylko jedną biegłość).

Szansa na znalezienie nauczyciela: 1% na każde 20 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Tarczownik, który zechce go wyszkolić.

Czas szkolenia: Szkolenie takie trwa 100 dni (po 10 godzin dziennie); (osoby z podstawami Tarczownika szkolą się dwukrotnie krócej)

koszt szkolenia: kosztuje minimum 250 szt. złota + 50 szt. złota za utrzymanie (osoby z podstawami Tarczownika płacą dwukrotnie mniej).

Punkty doświadczenia :10

Szkolenie to umożliwia:

- Zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczą (np. z – 25% na – 50%, chociaż w tym momencie połowę uszkodzeń przyjmuje tarcza).
- Wykorzystywanie tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
- Raz w czasie rundy atakowanie tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków bronią, jeżeli ma ostre brzegi (cięciem), szpikulce (pchnięciem) lub jest cała metalowa (obuchowa).
 - ✓ Trafienie taką tarczą liczy się tak, jakby miało się w niej podstawową (minimalną) biegłość zależną od profesji, zwiększoną o wartość 25 i premię funkcyjną oraz o premię do TR zależną od SF i ZR.
 - ✓ Ilość ran, które można otrzymać od trafienia tarczą zależy ściśle od jej konstrukcji i MG, i wacha się średnio w granicach 10 – 75 (które po zmodyfikowaniu przez biegłość, b. z SF do ran i przez rzut losowy +/- 50 mówią o sile danego uderzenia).
 - ➔ Opóźnienie uderzenia tarczą wynosi minimum 1 segment. Za każde ograniczenie tarczy do 1/2 ZR lub SZ dodaje się po 1 segmencie, zaś za każde ograniczenie do 1/3 ZR lub SZ dodaje się po 2 segmenty, itd. (Przykład: atak Tarczą ograniczającą do 1/2 ZR i do 1/3 SZ ma opóźnienie 4 segmentów [1 + 1 + 2]).
- Raz w rundzie atakowanie tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków bronią, by móc wybić przeciwnika z równowagi. Trafienie (i opóźnienie ataku) oblicza się identycznie jak w powyższym przypadku i udane powoduje, że trafiony musi wykonać procentowy rzut na akt. ZR albo znajduje się w balansie, przy czym jeśli jeszcze raz nie rzuci na ZR, to oznacza że nie utrzymał równowagi i przewrócił się).
 - Uwaga:** Jeżeli ktoś chce zadać rany tarczą i wybić tym ciosem z równowagi przeciwnika, to może taki cios tarczą wyprowadzić tylko raz na 2 rundy.
 - Uwaga:** W garnizonach szukać nauczycieli do tych szkoleń mogą tylko ci, którzy spędzili tam dłuższy czas i mają przez to znajomości oraz osoby z Wyższej Arystokracji lub Elity Władzy (danej krainy).