OSTROSTŘELEC

Ostrostřelec je válečník, který povýšil střelbu a vrhání zbraní na úroveň vojenské vědy. Zatímco hraničář spoléhá na instinkt a zloděj na moment překvapení, ostrostřelec sází na absolutní disciplínu, dril a mechanickou přesnost. Adrenalin v jeho podání není palivem pro zuřivost, ale prostředkem k dokonalému soustředění, zklidnění tepu a vyvinutí brutální síly při výstřelu.

Na bojišti funguje jako pohyblivá dělostřelecká věž. Dokáže nepřítele přibít k zemi dříve, než tasil meč, nebo vytvořit nepropustnou přehradu střel, která kryje postup spolubojovníků. Ostrostřelec je mistrem v odhadu vzdálenosti a využití slabin v protivníkově zbroji. Pokud má v toulci dostatek šípů, je pro nepřátele téměř nemožné se k družině bezpečně přiblížit.

Chceš-li být ostrostřelcem, musíš zvládnout:

- **Školu boje na dálku**
- **Vícenásobný útok** (*nově dle Cesty Střelce modifikovaný i pro střelecké/vrhací útoky*)
- **Mistrovství ve zbrani** (*pro zvolený typ střelecké či vrhací zbraně*)

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI OSTROSTŘELCE

Každý Válečník získává volbou této specializace automaticky jednu zvláštní schopnost, která odráží jeho specifický trénink a pohled na svět - Životní zkušenost ostrostřelce

ŽIVOTNÍ ZKUŠENOST OSTROSTŘELCE

Dlouhé dny strávené na předsunutých hlídkách a osamělý lov v divočině naučily Ostrostřelce vnímat i ty nejmenší detaily v okolí. Jeho smysly jsou vybičované na maximum a rozumí přírodě i terénu jako málokdo jiný. Dokáže nepozorovaně sledovat nepřítele celé dny a vždy najít tu nejlepší vyvýšenou pozici pro svůj útok.

Díky této schopnosti získá Ostrostřelec **bonus +3** k následujícím dovednostem: **Postřeh, Reflex, Přežití v přírodě.**

Zároveň, snižuje bonus polovičního a tříčtvrtečního krytu soupeře o **-2 k obraně.**

VOLITELNÉ SCHOPNOSTI OSTROSTŘELCE

TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ OSTROSTŘELCE	
Dlouhá paže	Max. dostřel luku, praku a vrhacích zbraní + bonus za SIL v sázích (ne kuše)
Koncentrovaná palba	S každým dalším kolem se zvyšuje bonus ke střeleckému útoku proti jednomu cíli o +1 až do +5
Krytý střelec	Poloviční kryt +5 OB, tříčtvrteční +8 OB, pavéza = úplný kryt proti střelbě zepředu
Neochvějný střelec	Bez postihu za střelbu v dosahu nepřítele a během Krátkého pohybu
Partyzánský výcvik	Bonus +3 k dovednostem Znalost přírody, Řemesla, Plížení
Sokolí oko	Poloviční postih za špatnou viditelnost; 1x za boj střelci družiny +1 k Útoku na 1 kolo
Toulec veterána	+50 % nosnosti střeliva, sběr 1/2 střel, výroba 5 ks za směnu, vojenské hroty
Trefa do slabin	obětuje krátkou akci a získá v daném kole bonus +3 k ÚČ na všechny útoky na dálku.
Škola jízdní střelby	Získá přístup k trikům této Školy a zároveň možnost bez postihu střílet za jízdy v klusu a cvalu, kůň se neplaší. Triky jsou: Karola, Partský výstřel, Střelba na zvíře a Vztyčení.
Škola vrhačů	Získá přístup k trikům této Školy a zároveň možnost bez postihu používat improvizované zbraně bez postihu. Triky jsou: Hozená pochodeň, Těžké pilum, Vrh čímkoli, Vrh tělem

DLOUHÁ PAŽE

Silné paže a dril dovolí Ostrostřelci natáhnout luk či vrhnout oštěp dál, než by zvládl běžný voják.

Maximální dostřel střelných a vrhacích zbraní se Ostrostřelci zvyšuje o počet sáhů rovný jeho bonusu za Sílu (SIL). U kuší se bonus nepočítá, jejich síla je dána mechanismem.

KONCENTROVANÁ PALBA

S každým výstřelem Ostrostřelec lépe čte pohyb cíle, vítr i vzdálenost. Další střela dopadá blíž, až nakonec cíl nemá kam uhnout.

Pokud Ostrostřelec střílí několik kol po sobě na tentýž cíl, získá za každé takové kolo kumulativní bonus **+1 k ÚČ** proti tomuto cíli, nejvýše **+5**. Bonus platí pro všechny jeho střelecké Útoky na tento cíl v daném kole.

KRYTÝ STŘELEC

Ostrostřelec ví, že mrtvý střelec nevystřelí podruhé. Každý kámen, vůz či pavéza je pro něj palebným postavením.

Pokud Ostrostřelec střílí zpoza krytu, zvyšuje se mu bonus k Obraně za poloviční kryt na **+5** a za tříčtvrteční kryt na **+8**. Pavézu považuje za **úplný kryt**, takže proti běžným střeleckým a vrhacím útokům vedeným zepředu je za ní nezranitelný, a to i v kole, kdy z ní střílí.

Vyvážení: Nezranitelnost je silná. Navrhuji ji omezit buď jen na útoky z čelní strany pavézy, nebo jen na kola, kdy Ostrostřelec nepoužije trik do útoku. Kouzla, plošné efekty a obléhací stroje se počítají normálně.

NEOCHVĚJNÝ STŘELEC

(obdoba Šermířova ignorování postihu proti více protivníkům)

Ostrostřelec si nepočítá postih za střelbu, pokud stojí v dosahu nepřítele bojujícího zblízka, ani postih za střelbu během vlastního Krátkého pohybu. Nepřítel u něj ale stále může využít jeho nekrytí obvyklým způsobem.

SOKOLÍ OKO

Ostrostřelec si postih za špatnou viditelnost (šero, mlha, déšť, kouř) při střelbě a vrhu počítá jen poloviční. Navíc dokáže jednou za boj ohlásit vítr a vzdálenost spojencům: všichni střelci družiny mají na 1 kolo bonus +1 k Útoku.

PARTYZÁNSKÝ VÝCVIK

Ostrostřelec získá trvalý bonus **+3** k dovednostem Znalost přírody, Řemesla a Plížení.

Vyvážení: Překrývá se se Životní zkušeností (Přežití v přírodě). Zvažte buď sloučení, nebo vyměnit Přežití v přírodě v Životní zkušenosti za něco bojovějšího, například Iniciativu při střelbě.

TOULEC VETERÁNA

Ostrostřelec ví, že bitva se často prohraje ve chvíli, kdy dojdou šípy. Proto se o střelivo stará stejně pečlivě jako šermíř o čepel.

Ostrostřelec získá tyto výhody:

- **Nošení:** Unese o polovinu víc střeliva bez postihu (dva toulce, pouzdra na šipky, vak na koule do praku), a vytažení střely mu nikdy nezabere akci navíc.
- **Sběr:** Po boji najde a použije znovu polovinu vystřelených šípů a šipek (místo obvyklé třetiny, nebo dle Vypravěče).
- **Oprava a výroba:** Za 1 směnu opraví nebo vyrobí 5 kusů běžného střeliva, pokud má materiál (dřevo, peří, hroty, olovo).

- **Vojenské hroty:** Dokáže vyrobit a používat speciální válečné střelivo. Na rozdíl od Hraničářova loveckého a přírodního střeliva jde o čistě vojenskou výrobu:

Typ	Efekt
Bodcový hrot	Ignoruje 2 body Kvality zbroje (KZ), OČ či ZO cíle tedy je o 2 nižší
Tupý hrot	Poškození není skutečné, při zásahu si cíl hází ***Výdrž (ODO) vs. Poškození***, pokud neuspěje, získá postih -5 k další akci. Pokud je rozdíl hodu větší než stupeň Výdrže dojde k vyřazení do bezvědomí.
Široký hrot	Při zásahu přidá Zranění +3, proti šupinové a kvalitnější zbroji naopak -5 k ÚČ.
Hvízdavý šíp	Bez Zranění, signál slyšitelný na vzdálenost 2 mil, koně a zvířata hází na Vůli (CHAR) vs. 12 proti vystrašní.
Půlměsíc	Lze s ním přestřelit lano, popruh, tětivu či řemen štítu. Útok proti zbroji kvalitnější než Šupinová má postih -5. Při zásahu si cíl hází ***Výdrž (ODO) vs. Poškození***, pokud neuspěje, dostává 1k6 krvácení.

TREFA DO SLABIN

Pokud Ostrostřelec obětuje **krátkou akci** na zaujetí pozice a míření, získá v daném kole bonus **+3 k ÚČ** na všechny své střelecké a vrhací Útoky.

Bonus lze kombinovat s triky Druhý (třetí) šíp a s Vícenásobným útokem. Lze sečíst s bonusem za míření ze IV. stupně Cesty střelce, započítá se vyšší z nich.

ŠKOLA JÍZDNÍ STŘELBY

Stepní nájezdníci a lehká jízda dokážou spojit rychlost koně s ničivostí luku. Zatímco těžký jezdec rozhoduje nárazem, jízdní střelec vyčerpává nepřítele z dálky a nikdy mu nedovolí boj na blízko.

Válečník, který ovládá Školu jízdní střelby, si nepočítá postih za střelbu ze sedla v klusu ani cvalu a jeho kůň nepanikaří z vlastní střelby.

PARTSKÝ VÝSTŘEL

Adrenalin: 1
Použití: Trik (Útok)
Vyžaduje: Škola jízdní střelby
Ověření: Atletika vs. Postřeh

Jezdec předstírá útěk, pak se náhle otočí v sedle a vystřelí dozadu.

Válečník může během ústupu na koni (pohyb od nepřítele) vystřelit na pronásledovatele. Cíl se brání pouze Základní obranou (ZO).

KAROLA

Adrenalin: 2
Použití: Pohyb, Trik (Útok)
Vyžaduje: Škola jízdní střelby, jízda na zvířeti
Ověření: -

Jezdec najede k nepříteli, vystřelí a stočí koně zpět dřív, než mu protivník stihne odpovědět.

Válečník provede Krátký pohyb, střelecký Útok a další Krátký pohyb v rámci jedné akce. Protivníci zblízka na něj nemohou v tomto kole použít Reakci. Protivníkům pro střelecký útok se tak vzdálí mimo efektivní dostřel.

STŘELBA NA ZVÍŘE

Adrenalin: 2
Použití: Trik (Útok)
Vyžaduje: Škola jízdní střelby
Ověření: Poškození vs. Výdrž (ODO) zvířete

Proti jezdci je často výhodnější mířit na jeho koně.

Válečník míří na jízdní zvíře nepřítele. Pokud zasáhne a zvíře neuspěje v ověření, splaší se

nebo upadne a jezdec si musí hodit na Jízdu na zvířeti (OBR) vs. 15, jinak je sražen na zem.

VZTYČENÍ VE TŘMENECH

Adrenalin: 1
Použití: Soustředění
Vyžaduje: Škola jízdní střelby,
Ověření: -

Válečník se vztyčí ve třmenech a z vyvýšené pozice střílí přes hlavy pěchoty.

Na 1 kolo ignoruje částečný kryt cílů tvořený štíty a střílí bez postihu včetně pavéz, přízemních překážek nebo tvory před cílem, i pokud jsou vyšší maximálně o jednu kategorii.

ŠKOLA VRHAČŮ

Ne každý boj se odehraje s plným toulcem. Vrhač je zvyklý použít cokoliv, co mu přijde pod ruku, a z každého předmětu udělat zbraň.

Válečník, který ovládá Školu vrhačů, si nepočítá postih za vrh improvizovanou zbraní a může tasit a vrhnout lehkou vrhací zbraň v rámci jedné akce.

VRH ČÍMKOLIV

Adrenalin: 1
Použití: Trik (Útok)
Vyžaduje: Škola vrhačů
Ověření: Atletika vs. Postřeh

Židle, podnos, korbel, kladivo z kovadliny. V rukou vrhače je zbraní všechno.

Válečník vrhne improvizovaný předmět. Zranění se určí dle váhy předmětu (do 1 libry je zranění 1, do 1,5 lb je zranění 3, do 3 liber je zranění 5, do 5 liber je zranění 8) plus bonus za Sílu (SIL). Pro vrh předmětu nad váhu 1,5 libry bez postihu k Ověření je nutno mít opravu za SIL +2 a vyšší, nad váhu 3 libry je nutno mít opravu za SIL +4.

HOZENÁ POCHODEŇ

Adrenalin: 1
Použití: Trik (Útok)
Vyžaduje: Škola vrhačů, hořící předmět
Ověření: Atletika vs. Reflex (OBR)

Hořící pochodeň vržená do obličeje oslepí, popálí a zapálí, co se zapálit dá.

Při zásahu cíl utrží Zranění 2 a pokud neuspěje v Reflexu, je na 1 kolo oslněn pokud není slepý a má jedno kolo Nevýhodu (postih -5) na všechny pohybové akce, Postřeh a Reflex. Pochodeň zapálí hořlavé materiály v místě dopadu.

VRH TĚLEM

Adrenalin: 3
Použití: Trik (Útok)
Vyžaduje: Škola vrhačů

Ověření: Atletika (SIL) vs. Reflex (OBR)

Válečník popadne mrtvolu padlého nepřítele či mršinu zvířete a mrští ji do řady protivníků. K úspěšnému provedení je potřeba oprava za SIL alespoň +2, a v dosahu krátkého pohybu ležící tělo nebo mršina do velikosti B. Pokud vrhá s živým cílem ověření provádí s Nevýhodou (postih -5), avšak při úspěchu i vržený tvor získá poškození.

Až 3 cíle stojící vedle sebe si hází na Reflex. Při neúspěchu jsou povaleni a utrží Zranění rovné rozdílu hodů.

TĚŽKÉ PILUM

Adrenalin: 2
Použití: Trik (Útok)
Vyžaduje: Škola vrhačů, bodná vrhací zbraň váhy střední a vyšší
Ověření: -

Oštěp se zabodne do štítu a jeho váha táhne štít k zemi.

Válečník míří na štít. Pokud zasáhne a obránce neuspěje v ověření, oštěp uvízne ve štítu: obránce si nepočítá Kvalitu štítu, dokud oštěp nevytrhne (dlouhá akce) nebo štít neodhodí.

TRIKY OSTROSTŘELCE

Tyto triky je možné naučit se ihned, po zvládnutí specializace Ostrostřelce.

TREFA DO PRŮZORU

Adrenalin: 3
Použití: Trik (Útok)
Vyžaduje: Ostrostřelec
Trvání: 1 kolo
Ověření: -

Válečník míří do průzoru přilby, podpaží nebo mezery mezi pláty.

Zacílení tvrá 1 kolo, výstřel ale ignoruje Kvalitu zbroje (KZ) cíle. Lze kombinovat s bonusem za míření ze IV. stupně Cesty střelce.

SALVA NA POVEL

Adrenalin: 2
Použití: Výkřik
Vyžaduje: Ostrostřelec
Ověření: -

Ostrostřelec vykřikne „Natáhnout! Pal!" a všichni střelci používající luk či kuši, za předpokladu že mají nabito nebo hodlají v daném kole nabíjet vystřelí v ostrostřelcově tahu.

Všichni spřátelení střelci, kteří v tomto kole střílí na stejný cíl, mají bonus +2 k Útoku a cíl se nemá jak bránit.

PŘEBITÍ V KRYTU

Adrenalin: 1
Použití: Reakce (Obrana)
Vyžaduje: Ostrostřelec, kuše, kryt
Ověření: -

Válečník se při natahování kuše stáhne za kryt a vystaví se jen na okamžik výstřelu.

Během nabíjení kuše si započítává bonus krytu jako by byl o stupeň lepší. Nezkracuje dobu nabíjení, takže nezasahuje do vyvážení těžké kuše.