

Pokyny pro Velitele

Maršálové, Náčelníci a Velitelé jsou vůdci svých národů a klanů a to s sebou přináší několik výhod a ovšem také několik povinností. Mezi povinnosti patří hlavně a především starost o všechny případné mladší členy národa/klanu (v ohledu motivace, zapojení do hry, vysvětlování toho co se děje a proč – aby je zkrátka hra bavila). Mezi jejich povinnosti také patří dohled při tréninku ve městech a očekává se od nich určitá dávka role-playingu. Mezi výhody patří především dvě zvláštní schopnosti, které pak velitelé získají na druhé a páté úrovni, „Disciplína“ a „Na Zteč“. Navíc je není možné zastrašit.

Velitelé mají na počátku hry tři životy (maršálové a náčelníci pět) a dva body energie. Při postupu na novou úroveň jim přibydou dva body energie a jeden život. Velitel na osmé úrovni má tedy deset životů (náčelník a maršál dvanáct) a šestnáct bodů energie. Energii používá k aktivování svých zvláštních schopností (popsány níže), přičemž svou energii si obnovuje ve městech stejnou rychlostí, jakou tam probíhá léčení životů (obojí může probíhat paralelně).

Disciplína (2. Úroveň, 2 energie / 1 osoba): Velitel přinutí jednoho vojáka či jiného člena armády, prchajícího z boje (tedy pod vlivem kouzel Strach a Zastrášení) směrem do hlavního stanu, aby se vzpamatoval a vrátil se do boje.

Na Zteč! (5. Úroveň, 4 energie / 1 povel): Velitel přikáže vojákovvi jít na zteč. Takový voják dá v příštím platném zásahu +1 zranění (přičítá se ke všem ostatním bonusům, které voják už má). Voják jdoucí na zteč nemůže od žádného dalšího velitele obdržet stejný povel znovu dříve jak za deset minut. Velitelé nemůžou dávat rozkaz „Na Zteč“ jiným CP, kouzelníkům a ani kněžím, nebo sobě navzájem. Ostatním velitelům ale může rozkazovat král, nebo náčelník.

Poprava: Schopnost vyhrazená pouze pro maršály náčelníky, kteří jsou schopni nechat popravít kteréhokoliv člena svého národa, či klanu. Bude upřesněno na poradě maršálů a náčelníků.

Trénink: Probíhá ve městech podle herních pravidel. Týká se až pětičlenného oddílu pod vedením velitele, maršála, nebo náčelníka – ti budou pět minut trénovat (zde se vyžaduje role-playing ze strany velitele skupiny: fyzická cvičení, pořadová cvičení, boj a podobně) a po proběhnutí tréninku obdrží zkušenosti od správce města.

Velitelé mohou z tréninku získávat zkušenosti pouze, vede-li jej jejich maršál, nebo náčelník.