

## DVOSTRUKI MAČ

### Brza akcija

Dobijate 2 zamora. Do kraja poteza kovitlate mač oko svog tela i pravite odbrambeni obruč oko sebe, vaša odbrana se povećava za 2 i odbrana svih protivnika u 2. poluprečniku se spušta za 2. Ovaj efekat traje do kraja sledeće runde ili dok sledeći put ne napadnete. Na početku sledeće runde ako niste prekinuli ples dobijate +□ na štetu na prvi udarac u rundi.

🔪🔪🔪 TRENING 🔪🔪🔪

## DVOSTRUKI MAČ

### 20□ | Pucačko | Dvorucno |

Kada pucate sa ovim oružijem možete da birate područije na koje će te da pucate, bez obzira da li ga vidite i ne (sve dok strela fizički može otići tamo).

🔪🔪🔪 ORUŽIJE 🔪🔪🔪

## ŠTIT

### Odbrambeno 2 | Jedna ruka

Kao reakciju lik može da podigne svoj štit, do kraja runde lik ne može da napada ali svi napadi koji koriste projekte i koji ga ne gađaju u leđa ga automatski omašuju.

🔪🔪🔪 ORUŽIJE 🔪🔪🔪

## ŠTIT

### Brza akcija

Dobijate 2 zamora. Do kraja poteza kovitlate mač oko svog tela i pravite odbrambeni obruč oko sebe, vaša odbrana se povećava za 2 i odbrana svih protivnika u 2. poluprečniku se spušta za 2. Ovaj efekat traje do kraja sledeće runde ili dok sledeći put ne napadnete. Na početku sledeće runde ako niste prekinuli ples dobijate +□ na štetu na prvi udarac u rundi.

🔪🔪🔪 TRENING 🔪🔪🔪

## KOPLJE

### 3◇ | Brzo | Motka | Versatilno

#### Brza akcija

Postavite se u odbrambeni stav nogama i spremite koplje za udar, do kraja runde dobijate +2 na odbranu. Ako ste se pomerili pre ili posle ove akcije dobijate 2 boda zamora.

🔪🔪🔪 ORUŽIJE 🔪🔪🔪

## ČEKIĆ

### 1◇ | Silovito 3 | Šteta Snaga

Svaki put kada pogodite metu koja ima oklopnu odbojnost označite je sa tokenom polomljenog oklopa, sledeći saveznik koji napada tu metu ignoriše oklopnu odbojnost tog protivnika i taj napad nanosi punu štetu, na kraju tog napada uklonite token sa mete.

🔪🔪🔪 ORUŽIJE 🔪🔪🔪

## KOPLJE

### Brza Akcija

Skočite 2. unapred i napadnite željenog protivnika. Ovaj napad ima **Silovito** specijalno pravilo, šteta napada je jednaka okretnosti \* 2.

🔪🔪🔪 TRENING 🔪🔪🔪

## ČEKIĆ

### Spora Akcija

Odaberite protivnika i napadnite ga, ako ga pogodite nasumučno odredite 1 deo tela tog protivnika (uz pomoć naratora), ako protivnik ne uspe da podbaci svoju svest (□□□) taj deo tela se smatra neupotrebljivim dok se ne zaleči ili rekonstruiše. Ne možete da radite ovaj efekat na protivnike 2 ili više veličina većih od vas.

🔪🔪🔪 TRENING 🔪🔪🔪

## SEKIRA

### 1◇ | Hvat | Kovitlavo | Silovito 1

Sekira može da se koristi kao oružije sa dometom, kada se koristi kao oružije sa dometom šteta je jednaka Snagi korisnika. Ako protivnika pogodi sekira sledeći saveznik koji ga napada dobija +2 bonus na napad.

🔪🔪🔪 ORUŽIJE 🔪🔪🔪