**Duel**

Duel je zvláštní typ boje, když oba protivníci bojují podle válečnického kodexu cti a dodržují pravidla souboje. V takovém souboji obvykle nedochází ke smrtelným zraněním. Výzva k duelu musí být vyzvaným přijata, jinak je duel neplatný. Obvykle je ale duel přijat, odmítnutí bývá považováno za známku zbabělosti a slabosti. Základním pravidlem duelu je nezpůsobit protivníkovi zranění, které by mělo za následek jeho smrt.

**Vítězství v duelu**

Zvítězit nad protivníkem se dá několika cestami. Odzbrojený protivník je považován za poraženého, jestliže nedovede pokračovat podle pravidel v souboji. Protivník, který obdržel těžké zranění a nemůže bojovat dál, je považován za poraženého. Bezvědomý protivník je považován za poraženého. Pokud protivník složí zbraň ( = vzdá se), je poražen.

**Pravidla duelu**

Nikdy neútoč na ležícího protivníka.

Nikdy neútoč na protivníka, který o tobě neví, nebo odmítl souboj.

Nikdy neútoč na protivníka, který se nemůže bránit (např. sbírá-li zbraň ze země).

Nikdy nezpůsob protivníkovi takové zranění, které by skončilo smrtí.

Pokud je protivník vážně zraněn, dovol mu se vzdát.

**Technika duelu**

Na iniciativu se hází na začátku každého šermířského kola. Za jedno šermířské kolo je možné provést jednu útočnou a jednu pohybovou akci. Při zásahu protivníka může útočník pokračovat v útocích, dokud je obránce neodrazí, není odzbrojen nebo dokud není sražen k zemi (obránce má ale ke každému dalšímu útoku bonus k AC +2). Této technice se říká *příval úderů*. Pokud obránce odrazí protivníkův útok během přívalu, má automaticky volný protiútok s bonusem, +2 k útoku.

**Zranění a výdrž**

Bojovník, který je v duelu zraněn za více než polovinu životů ( = je zkrvaven), má postih

 -2 k útoku. Bojovník, který má méně než čtvrtinu maximálního počtu životů má postih

-4 k útoku a -2 k obraně, zároveň si každé kolo hází na záchranu proti upadnutí do bezvědomí.

**Zvláštní útoky**

Odzbrojení - při útoku se může útočník pokusit obránce odzbrojit.

Útočí s postihem -4 k útoku, nepůsobí zranění, ale při úspěšném zásahu si musí obránce hodit záchranný hod. Při neúspěchu je odzbrojen.

O odzbrojení se nelze pokusit s drtivými zbraněmi. Některé zbraně jsou přímo uzpůsobené k odzbrojení a mají proto při odzbrojení menší postih.

Sražení - při útoku se může útočník pokusit obránce srazit k zemi.

Útočí s postihem -2 k útoku a pokud zasáhne a zraní obránce za více než 5/10/15 životů, je obránce při neúspěšném záchranném hodu sražen k zemi a musí jedno kolo vstávat.

O sražení se lze pokusit jen s těžkými zbraněmi. Některé druhy zbraní (např. těžký kyj) jsou velice vhodné ke sražení a nemají při něm postih k útoku.

Křížení zbraní – pokud oba bojující svou zbraní v daném kole nezasáhnou protivníka, může dojít ke skřížení zbraní, známému jako přetlačování. Oba protivníci hází na sílu (d20+Str), pro úspěch musí jeden z nich zvítězit 2x po sobě. Takový bojovník má potom jeden volný útok s bonusem +5 jako okamžitou reakci a protivník je zatlačen jedno pole zpět. Každý hod na přetlačování trvá jedno šermířské kolo. Pokud ani jeden z duelistů nezvítězí do pěti kol, vítězí ten, který má poslední (pátý) hod na sílu vyšší.

Soubojová výhoda – soubojová výhoda, získaná jakýmkoliv způsobem, poskytuje útočníkovi bonus +4 k útoku (místo obvyklých +2), ale pouze na jeden první útok v daném kole. Soubojovou výhodu nejde v duelu získat bluffováním.

**Variace zbraní a štíty**

Pokud má útočník při útoku jednu ruku volnou a užívá *příval úderů*, má obránce bonus k obraně pouze +1 místo obvyklého +2 za útok.

Pokud útočník bojuje zbraní obouručně, má bonus +2 k hodům na sílu při přetlačování a protivník má při záchraném hodu proti sražení postih -2.

Pokud obránce třímá štít, poskytuje štít dvojnásobek obvyklého bonusu ke KZ ale zároveň nemůže nositel štítu užívat příval úderů.

**Přirozená k1 a k20**

Pokud útočník hodí na útok přirozenou 1, útok mine a protivník nad ním získá soubojovou výhodu. Pokud útočník hodí na útok přirozenou 20, způsobí kritické zranění a navíc má při případném pokusu o sražení či odzbrojení bonus +5. Jakýkoliv kritický zásah také přeruší příval úderů.

**Úplná obrana**

V duelu se počítá s tím, že se obránce pasivně brání útočníkovým úderům. Kryje se zbraní, uskakuje a snaží se vyhnout zásahu. Pokud se však chce obránce soustředit pouze na obranu, musí k tomu využít plnou akci, do začátku svého příštího kola získává bonus +2 ke všem obranám a proti všem hodům proti sražení či odzbrojení. Pokud během obrany odrazí protivníkův úder, má automaticky jeden volný úder vedený s bonusem +2 k útoku.

**Akční body**

Na začátku duelu se akční body obou duelistů resetují na jeden. Za každých pět kol souboje dostávají oba soupeři každý jeden akční bod. Akční body mohou být využity k získání mimořádné útočné akce. V jednom kole však nelze použít více než jeden akční bod.

**Pohyb a příležitostné útoky**

Ať už v duelu protivníci stojí proti sobě na místě, nebo kolem sebe krouží ve snaze najít skulinku v protivníkově obraně, platí, že případné příležitostné útoky jsou vedeny s bonusem +4 k útoku. V duelu nicméně obvykle protivníci nepobýhají po vymezeném prostranství, ale místo toho se soustředí na svého soka a techniku boje.

**At-will, encounter a daily powers**

V duelu je dovolena většina powers, pokud jejich použitím neporušuje duelista pravidla duelu.

**Šarvátky**

Speciální forma duelu, ve které bojují dvojice nebo i více duelistů stojí proti sobě, se nazývají šarvátka. Tyto souboje mají, kromě obvyklých pravidel, ještě další pravidla a ustanovení.

Obvykle to bývá pravidlo jeden na jednoho, které zakazuje útok dvou spojenců proti jednomu protivníkovi. Pokud je jeden z týmu vyřazen, zbývající bojovník se může vzdát, nebo podle pravidel duelu pokračovat v duelu nejdřív s jedním protivníkem a pokud zvítězí tak i s druhým.