

# Bojovník

## Dovednosti

### Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům (Tělo)

- **Boj zblízka:** útok, obrana, finty
- **Používání a využívání zbraní a zbrojí:** krytí se štítem před šípy, prorazení dveří zbraní, sekání lan, vyhazování a chytání zbraně, rozsekávání šátků ve vzduchu, chytání hozených věnců na kopí a podobně

### Síla (Tělo)

- **Hrubá síla:** vyrážení dveří, zdvihání břemen, tlačení, tažení a držení silou

### Bojovnícké znalosti (Duše)

- **Bájesloví:** znalost legend o slavných bitvách, zbraních a válečnicích
- **Znalost výzbroje:** odhad kvality, ceny a nemagických schopností zbraně či zbroje, povědomí o výrobních postupech
- **Bojová taktika:** schopnost orientace v bitce, zaujmutí výhodného postavení, příprava, provedení či odhalení léčky, provedení obklíčení, držení formace

### Sebedůvěra (Vliv)

- **Chvástání:** vychvalování svých činů a schopností, získávání úcty a obdivu
- **Ocenění a ostouzení:** umění pochválit či pohanět cizí výzbroj či bojové schopnosti
- **Zastrašování lidí:** zlomení morálky, zahánění na útěk

## Zvláštní schopnosti

### **Cit pro zbraň (Tělo, rychlá volba: 3)**

*Ten chlap to s tesákem umí, a nemám na mysli jen porcování masa, jestli mi rozumíte.*

Hráč si vybere jeden druh zbraně pro boj zblízka (např. kopí nebo meč). Postava má *nadání* (2 manévry) pro pěší i jízdní boj s tímto druhem zbraně proti jakémukoliv protivníkovi a pro zručnost s tímto druhem zbraně.

### **Gladiátor (Tělo, rychlá volba: 1)**

*Výbojoval už tolik duelů s lidmi i zvířaty, že přesně ví, jak se jim dostat na kopytku.*

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Pěším boji zblízka proti lidem a zvířatům.

### **Silák (Tělo)**

*Dokáže vyvrátit okované dveře z pantů nebo vyrvat menší strom ze země i s kořeny.*

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Síle. Postava dokáže používat veškeré zbraně určené pro dvě ruce i jednou rukou. Neztrácí přitom manévr zdarma ze zbraně, ale ztrácí bonus jednoho manévru navíc za obouruční zbraň.

### **Skald (Duše)**

*Zná příběhy o slavných hrdinech a bojovnicích, velkých bitvách i prastarých artefaktech. A dokáže si z nich vzít poučení pro sebe.*

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Bojovnických znalostech.

### **Šampión (Vliv, rychlá volba: 5)**

*Jeho slova a chování dokážou zdrtit soupeře dřív, než začne samotný boj.*

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Sebedůvěře.

### **Kružný sek (Tělo, rychlá volba: 4)**

*Díky svému šermířskému umění dokáže naprášit celému oddílu.*

Při boji zblízka může postava použít zdarma manévr *rozsáhle* pro svůj hromadný útok směřovaný na sevřenou hrstku. Z hromadného útoku nelze nikoho výjmout.

### **Osobní strážce (Tělo)**

*Svého zákazníka nebo přítele dostane živého a zdravého z jakéhokoliv nebezpečí.*

Tělesnými akcemi může reagovat pomocí manévru *obrana* nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoli akce vedené na jinou postavu, která se nachází poblíž.

### **Rameno na rameno (Tělo, rychlá volba: 2)**

*Věrnému spolubojovníkovi dokáže pomoci v útoku i kryt záda.*

Postava může zaplatit svými Zdroji za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí nepřítelům v boji zblízka.

### **Hlava nehlava (Tělo)**

*V zápalu boje dokáže rozbít soupeři o hlavu takřka cokoliv.*

Postava může při boji zblízka poškodit jakýkoliv předmět, který použije jako nouzovou zbraň. Předmět tak zničí a získá tím 1 zdroj jako při poškození zbraně běžné kvality.

### **Pádny úder (Tělo)**

*Ranou své zbraně dokáže prorazit i pevnou zbroj nebo rozdrtit přilbu.*

Proti jeho útokům se zbraní poskytuje zbroj o 1 menší slevu.

### **Přečtení soupeře (Vliv)**

*Pozná, co může od svého protivníka čekat, a to ještě dřív, než se s ním střetne.*

Hráč může stanovit, že budoucí soupeř jeho postavy má při boji zblízka určitou slabinu nebo nějakou oblíbenou taktiku, kterou ve střetu s jeho postavou využije. (Aktivace: 1V)

### **Briskní taktik (Duše)**

*Jeho schopnost bleskově zhodnotit bojovou situaci a ve vteřině se jí přizpůsobit z něj činí obávaného protivníka.*

Pokud je postava přepaden bojem zblízka získává 1 Výhodu.

Pokud postava po dostatečně předchozí přípravě bojového plánu Bojuje zblízka, může v daném boji používat zdarma manévry k iniciativě, dokud jdou věci podle plánu.

(Aktivace: 2 D)