



# Válečník

Máš námitky...tak nemáš hlavu. Proč hledat složitosti, tam kde nejsou, to je princip válečníka. Vždyť sekera nebo kladivo dokáže vyřešit spoustu problému...

Válečníci však nejsou jen hrubá síla, jsou to mistři strategie, ochránci práva a postrach všech důlních bestii a démonů. Jejich sekery a meče jsou jistotou bezpečí nás všech.

Válečník je mistr zbraní a nic, co se týká boje, mu není cizí. Všechny jeho dovednosti proto s bojem nějakým způsobem souvisí (římská číslice za názvem dovednosti udává nejnižší úroveň, od které můžeš schopnost používat):

## Vždy ozbrojen (I)

Válečník beze zbraně neudělá ani krok. Hru proto může začít s libovolnou (ze železa vykovanou) zbraní do 60 cm délky.

## Větší odolnost (I)

Ten, kdo se věnuje umění válečnickému, má tuhý kořínek. Maximum jeho životů je o jedna vyšší!

## Ukrytí zranění (I)

Válečník je zocelen žárem bitev a nedá na sobě znát nějaké to škrábnutí. Zeptá se-li jej někdo na stav jeho životů, může nahlásit tvrdit že je o jednu kategorii výše (tedy například válečník s posledním životem může tvrdit, že je jen zraněn).

## Rozsekání dveří (I)

Válečníka lze jen těžko zastavit. Dřevěné dveře dokáže, má-li jednoruční či větší zbraň, rozsekat (to trvá ale jednu minutu a je to velmi hlučné).

## Vyrážení (IV)

Válečník této úrovně je již tak silný, že nepotřebuje na zdolání dveří žádnou zbraň. Nárazy svého ramene je schopen dřevěné nebo dokonce pokované dveře po minutě snahy vyrazit.

## Válečné pokřiky (II)

Strašlivou zbraní válečníka není jen chladná ocel, ale i jeho hrůzostrašný zjev. Toho válečník využívá při válečných pokřicích. Všeobecně platí, že válečník může využít svou schopnost válečných pokřiků **jen jednou za hodinu**. Který ze svých pokřiků si zrovna vybere, záleží jen na něm...



## **Bojový řev (II)**

Pokud válečník zařve (reálně a strašlivě), tak je jeho oběť zasažena vnějším zraněním za jeden život. Tento řev lze použít jen tehdy, není-li nepřátel více než řvoucích válečníků (na seřvání třech skřetů je tedy potřeba nejméně třech válečníků). Je-li nepřátel více, není možné vybrat část skupiny, na kterou má řev účinkovat. Zranění řevem se nekumulují – je-li někdo opakovaně seřván více válečníky, zranění je stále jen jeden život. Na některé nepřátele bojový řev nepůsobí.

## **Odzbrojující skřek (III)**

Vydá-li válečník ze svého hrdla tento strašný skřek, připraví tak jednoho nepřítele o všechny dočasné bonusy týkající se množství životů a síly útoku (tzn. drogy, požehnání, masáže...)

## **Bojová píseň (IV)**

Začnou-li válečníci zpívat svou bojovou píseň, tuhne všem v doslechu v žilách krev. Důsledkem je, že nikdo, kdo je poslouchá, nemůže meditovat, cokoli vyrábět, provádět masáže atd., dokud válečníci se svým projevem neskončí. Na zpěv bojové písně jsou potřeba alespoň tři válečníci. Válečníci při zpěvu mohou bojovat.

## **Bojové dovednosti (II)**

Válečník zná mnoho bojových fint, které mu můžou pomoci při likvidaci nepřátel. U každé dovednosti je napsáno, s jakou zbraní je ji možné provádět.

### **Hbitost (II)**

Zbraň: jakákoli zbraň (či kombinace zbraní) do 90 cm bez použití velkého štítu

Válečník vybavený lehkými zbraněmi je velmi hbitý a jen těžko jej lze zasáhnout. Během každého boje, kdy používá výše uvedené zbraně, může ignorovat jeden zásah (třeba i za tři životy). Toto se vztahuje i na bomby a kouzla, která jsou představována reálně vrženými předměty (hadrovými míčky). (Boj končí až tehdy, nejsou-li poblíž žádní nepřátelé.)

### **Rozdrcení štítu (II)**

Zbraň: kladivo, sekera, palice...

Zasáhne-li válečník třikrát silně nepřítelův štít, tak ten se rozletěl na třísky a je dále nepoužitelný. Dejte hráči čas si štít sundat! Kouzelný štít (tzn. označený zelenou stužkou) rozdrtit nelze!

### **Rozseknutí topora (II)**

Zbraň: meč a meči podobné zbraně

Zasáhne-li válečník třikrát silně toporo soupeřovy zbraně, tak se mu jej podařilo přeseknout a zbraň je dále nepoužitelná. Tuto vlastnost lze požit jen na nemagické zbraně obsahující toporo. Proti zubům a drápům bestii (i když jsou reálně představované např. sekerou) tuto vlastnost použít nelze!

### **Zlomení končetiny (III)**

Zbraň: zbraň přes 90cm

Zasáhne-li válečník dvakrát silně soupeřovu končetinu (nohu, ruku, chapadlo...), tak se mu ji podařilo zlomit a končetina je dále nepoužitelná. Proti zubům a drápům bestii,



když jsou reálně představované např. sekerou) lze tuto vlastnost použít také! Tuto schopnost lze použít jednou za souboj.

### **Údernost (III)**

Zbraň: kladivo, sekera, palice...

Zasáhne-li válečník svého soupeře ať už do těla, zbraně nebo štítu, tak ten musí couvnout o jeden krok.

### **Boj na nože (III)**

Zbraň: zbraň do 60 cm bez použití štítu

Válečník je nebezpečný soupeř i bez velkých mečů a seker. Bojuje-li takto lehce vybaven, způsobuje zranění o jedna vyšší (tento bonus se samozřejmě sčítá s dalšími bonusy).

### **Useknutí končetiny (IV)**

Zbraň: meč nebo sekera přes 90cm

Zasáhne-li válečník silně soupeřovu končetinu (nohu, ruku, chapadlo...), tak se mu ji podařilo useknout a končetina je dále nepoužitelná. Proti zubům a drápům bestíí, když jsou reálně představované např. sekerou) lze tuto vlastnost použít také! Tuto schopnost lze použít jednou za souboj.

### **Obranný postoj (IV)**

Zbraň: jakákoli zbraň v kombinaci se štítem

Zaujme-li válečník obranný postoj (tzn. nahlas vykřikne „Obranný postoj!“) stává se pro soupeře obtížněji zranitelný, sám ale působí také menší škody. V praxi se to projeví tak, že se válečník vzdá všech svých útočných bonusů, takže zraňuje jen za jeden život (i kdyby v ruce držel třeba ten nejmocnější meč). Na druhou stranu všechna zranění, která utrží od svých nepřátel, si počítá jako by byla také jen za jeden život. V obranném postoji nelze využívat jiných válečnických dovedností ani pokřiků.

Obranný postoj nelze svévolně přerušit v průběhu boje. Válečník jej může ukončit, jen když se vzdálí z bojové vřavy.

### **Berserk (IV)**

Dostane-li se válečník do opravdu nebezpečné situace, může se změnit v berserka. Začne strašně řvát případně i slintat a vrhne se na nepřátele jako bouře. Výhodou je, že takto rozrušený **válečník dočasně získá jednou tolik životů, co v tu chvíli má a nepůsobí na něj střelné a vrhací zbraně**. Nevýhodou je, že berserk z boje nikdy neustoupí a dokud budou na dohled nějakí nepřátelé, bude s nimi bojovat. Pokud by soupeř začal prchat, tak ho berserk bude pronásledovat, dokud jej bude mít v dohledu. Berserk používá jen zbraně pro boj tváří v tvář a nekouzlí.

Přesně šedesát sekund po skončení boje (tzn. nepřítomnosti soupeře či znehybnění berserka) přijde válečník o tolik životů, kolik mu na začátku proměny přibylo. Má-li pak méně než jeden život, umírá bez možnosti agónie.

**Povinné potřeby:** *Dřevěné polstrované zbraně všeho druhu, bojové malování... hodinky!*

**Doporučené potřeby:** *Reálné zbroje, rukavice...*