

BOJOVÉ TRIKY



Bojovník běžně nemá žádný adrenalin. Na konci každého bojového kola, kterého se válečník aktivně účastní, nebo se na něj připravuje, získává 1 bod adrenalinu. Adrenalin neroste, pokud válečník necítí ohrožení či se nechystá bojovat. Po ukončení boje vyprchává 1 bod za kolo. Bojové triky jsou speciální kace. Nemusí fungovat proti nehumanoidním bytostem. Bojový trik platí pro jednu konkrétní bojovou akci, ne všechny akce daného typu v kole. Při dostatku adrenalinu lze využít více triků v jednom kole. Ke každé akci lze využít nejvýš jeden trik.

ZH1

42

LÉČBA ZRANĚNÍ



Po skončení boje může válečník využít zbytkový adrenalin k léčbě. Ten pak nenechá vyprchat, ale použije ho k vybuzení svých regeneračních schopností. Každé kolo léčby ho stojí 1 bod adrenalinu a **uzdraví válečníkovi 2 životy** ze zranění, které v posledním boji utrpěl.



ZH1

+2 životy

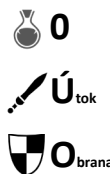
42

Bojový trik válečníka

BOJOVÁ PŘIPRAVENOST



Pokud se schyluje k boji, dokáže válečník rozpoznat nebezpečí a reagovat dříve, než ostatní.



Díky tomuto triku získá válečník **bonus +2 k prvnímu útoku či obraně**, který provede.

Trik lze použít **pouze na začátku boje** a nedá se uplatnit v případě, kdy válečník útok nečekal.

ZH1

+2 OČ nebo ÚČ

43

Bojový trik válečníka

ZUŘIVÝ ÚTOK



Válečník přetaví své bojové vzrušení do zuřivého útoku, v němž je rychlejší, silnější a nebezpečnější.



Díky tomuto triku získává válečník **bonus +3 do útoku**.

ZH1

+3 ÚČ

43

Škola boje s obouruční zbraní

BEZHLAVÝ ÚTOK



Adrenalin dokáže u válečníka probudit rudé šílenství a změnit ho ve vraždící stroj. V tu chvíli dává vše do ničivého útoku a zcela zapomíná na svou obranu. Pomocí tohoto triku získáváš **k jednomu konkrétnímu útoku** jednorázovou **Výhodu (bonus +5)**. V průběhu celého kola však **ztrácíš možnost obrany** (její hodnota pak odpovídá tvé Základní obraně).



ZH1

Výhoda +5 ÚČ

47

Škola boje s obouruční zbraní

DRTIVÝ ÚTOK



Adrenalin dokáže válečníkovi poskytnout drtivou sílu, kterou dokáže zranit protivníka mnohem víc, než je obvyklé. Pokud se válečník rozhodne tento trik použít (a uspěje v běžném útoku), způsobí protivníkovi **dodatečné zranění** za dalších 5 životů.



ZH1

Zranění +5 životů

47

Škola boje se dvěma zbraněmi

DVOJITÁ OBRANA



Válečník se s patřičnou dávkou bojového vzrušení dokáže bránit efektivněji a rychleji. Tímto trikem **získáš** v daném kole k dispozici **jednu obrannou akci navíc**. Můžeš se tak chránit před útoky více protivníků, či se krýt více útokům jednoho z nich.



ZH1

+1 Obrana

48

Škola boje s obouruční zbraní

KRUŽNÝ SEK



Válečník umí použít zbraň jako nástroj zkázy. Díky adrenalinu má rána takovou razanci, že projde i několika protivníky najednou. Kružným sekem dokáže válečník **zasáhnout všechny tvory v kruhu kolem sebe** (podle délky zbraně). Může zasáhnout i své spolubojovníky. První oběť útoku je zasažena plnou silou. U každé další se pak **intenzita snižuje o dva body**.



ZH1

Škola boje drtičů kostí

NORDICKÝ KLÍČ



Nordickým klíčem lze zachytit ruku protivníka, zkroutit ji, zapáčit a tím ji pochroumat. Pokud uspěješ (**hod na Sílu proti hodů na Obratnost protivníka**), ubrániš se jeho útoku a zároveň mu pohmoždíš ruku. To mu způsobí **Nevýhodu (postih -5)** ke všem akcím a činnostem vyžadujícím ruce, dokud není řádně ošetřeno. Při neúspěchu budeš v chráněn jen Základní obranou.



ZH1

SIL vs. OBR

48

ODRAŽENÍ PROJEKTILU



Válečník dokáže přetavit svůj adrenalin do bleskového střehu. V něm zvládne svou zbraň vykřýt či odrazit letící projektily. Při použití tohoto bojového triku získá válečník do obrany **Výhodu (bonus +5) proti jednomu konkrétnímu projektilu**, který na něj letí (dýka, šíp, hvězdice a podobně).



Výhoda +5 OČ

RYCHLÝ PŘESUN



Některé situace vyžadují rychlý přesun a adrenalin je právě to, co k němu válečníka nabudí. Má pak šanci napadnout prchajícího protivníka, vykřýt ránu vedenou na dalšího člena družiny nebo jen zaujmout lepší bojové postavení. Díky tomuto triku se **zdvojnásobí vzdálenost**, kterou můžeš v daném kole překonat **Krátkým pohybem**.



Dvojnásobný pohyb

RYCHLÝ ÚDER



Bojové vzrušení dokáže vybičovat instinkty válečníka na maximum. Díky tomu dokáže reagovat i na nepatrné náznaky akcí protivníků a překvapit je svou reakcí. S tímto bojovým trikem získává tvá postava pro **následující kolo Výhodu (bonus +5) k Iniciativě**.



Výhoda +5 Iniciativa

SRAŽENÍ ŠTÍTEM



Válečník dokáže použít svůj štít jako účinné beranidlo. Místo běžného útoku tak naběhne celou silou do protivníka a pokusí se ho srazit k zemi. Pokud v triku uspěješ (**svým hodem na Sílu překonáš hod na Obratnost protivníka**), **srazíš ho štítem k zemi a zraníš ho za 1k6 životů**. Ten pak není schopen do konce kola žádné akce. Aby mohl znovu útočit, musí nejprve vstát.



Zraní za 1k6 životů

STRŽENÍ NA ZEM



Stržení na zem je bojová technika, při které se válečník přiblíží k cíli, strhne ho na zem, kde ho pak drží. Válečník používá tento trik místo svého útoku. Pokud uspěješ (**hod na Sílu proti hodu na Obratnost protivníka**), **povalíš ho na zem a znehybníš**. Cíl zůstává znehybněn, dokud neuspěje proti pasti. Během sevření není útočník ani obránce schopen jiných bojových akcí.



SIL vs. OBR

TRPASLIČÍ POLIBEK



Tato technika obnáší drsný útok čelem (obvykle do obličejů nebo břicha protivníka). Válečník používá tento trik jako **dodatečnou akci ke svému běžnému útoku**. Pokud v triku uspěješ (**svým hodem na Sílu překonáš hod na Obratnost protivníka**), způsobíš mu navíc **zranění odpovídající tvé Opravě za Sílu** (vždy však aspoň 1).



Zraní za SIL životů

TVRDÝ KRYT



Válečník dokáže využít svou volnou ruku a posílit úchop své zbraně k získání lepší obrany. Za použití tohoto triku získává válečník **bonus +2 ke svému hodu na Obranu**. Tento trik lze použít i tehdy, jestliže drží v druhé ruce štít.



+2 OČ

ÚDER HLAVICÍ



U tohoto triku využije válečník bezprostřední blízkost protivníka a po svém běžném útoku mu ještě uštědří **dodatečnou ránu hlavicí své zbraně**. Pokud se válečník rozhodne tento trik použít a uspěje ve svém běžném útoku, způsobí protivníkovi **dodatečné zranění za 1k6+2 životů**.



Zraní za 1k6+2 životů

ÚHYB A SEK



Falešné odkrytí zdánlivě nekrytého místa je ideální možnost, jak vyprovokovat protivníka k útoku a po soupeřově promáchnutí do prázdná navázat zdrcujícím útokem. Válečník si hází na klasickou obranu před útokem. Pokud neuspěje, je zraněn běžným způsobem. Jinak získá možnost napadnout z obrany protivníka (klasický hod na útok, při kterém si protivník započítává jen ZO).



50

Škola boje s bodnou zbraní

ÚSKOK



Válečník dokáže provádět mistrnou choreografii úskoků a klamavých pohybů, které ztěžují protivníkovi šanci ho zasáhnout. Díky tomuto triku získává válečník do obrany **bonus +2 proti všem útokům**, které jsou na něj v daném kole vedeny.

1



+2 ZO

ZH1

50

Škola boje se dvěma zbraněmi

ÚTOK A VRH



Zkušení válečníci dokáží překvapit svého protivníka. Umí totiž v rámci běžného útoku ještě vrhnout svou sekundární zbraň (nůž nebo dýku). Pokud se válečník rozhodne tento trik použít, vybere si cíl ve svém zorném poli. Proti němu pak může použít útok svou vrhací zbraní. Tento útok dokáže provést v rámci kola, kdy už útočil klasicky dvěma zbraněmi. Lze použít i na jiného protivníka.

1



ZH1

50

Škola boje s bodnou zbraní

ÚTOK Z OBRANY



Válečník dokáže tímto trikem využít sílu útočníka a proměnit ji ve svůj prospěch. Odkloní zbraň protivníka, ukročí a nechá sklouznout ostří své čepele do jeho těla. Při tomto triku provedeš klasický hod na obranu před útokem protivníka. Jestliže jsi byl zasažen, pak se ti trik nepodařil. Pokud se však ubráníš, **zraníš protivníka za tolik životů, jaký je rozdíl mezi vašimi výsledky**.

2



ZH1

Zraní za rozdíl životů

50

Škola boje se štítem

ÚTOK ZPOZA ŠTÍTU



Válečník dokáže při boji odstrčit protivníkovu zbraň do nevhodné pozice. Ten se pak hůře brání a je tak mnohem snazší jej zasáhnout. Útok zpoza štítu dává válečníkovi **jednorázový bonus do útoku +2**.

1



+2 ÚČ

ZH1

50

Škola boje se dvěma zbraněmi

VÍŘIVÝ ÚTOK



Vířivý útok je bojový trik, při kterém válečník sérií klamných výpadů rozptýluje pozornost protivníka. Když pak konečně udeří, bývá jeho útok překvapivý a vražedný. Při použití tohoto triku získává válečník **Výhodu (bonus +5) k jednomu konkrétnímu útoku**.

3



ZH1

Výhoda +5 ÚČ

50

Škola boje s bodnou zbraní

VÝPAD



Výpad patří ke klasickým bojovým fintám. Jde o velmi přesný útok s dokonalým načasováním. Válečník se při něm pokusí protivníka probodnout. Pokud válečník svým výpadem zasáhne, způsobí protivníkovi automaticky krvácivé zranění (viz Kritický útok). Každé kolo (včetně aktuálního) si pak raněný hází **1k6 na počet životů, které ztratí v důsledku krvácení**.

3



ZH1

Krvácení za 1k6 životů

51

Škola boje se štítem

ZÁMEK



Tímto trikem dokáže válečník „zamknout“ protivníkovu zbraň mezi své tělo a štít. Pokud v triku uspěješ (**hod na Sílu proti hodu na Obratnost protivníka**), je jeho zbraň „uzamčena“ a nemůže s ní nijak manipulovat, dokud cíl neuspěje v hodu proti pasti. Válečníkova druhá ruka je volná. Jestliže je válečník napaden někým dalším, nemůže si započítat štít.

3



SIL vs. OBR

ZH1

51

MISTROVSTVÍ SEČNÉ



Každý válečník rozumí zbraním a umí s nimi velmi dobře zacházet. Teprve zkušenost však promění obyčejné sekání v opravdové umění. Zbraň se pak stává válečníkovou prodlouženou rukou a zajišťuje mu dominanci při boji tváří v tvář.

Bojovník získává k **boji tváří v tvář (útok i obraně) se sečnou zbraní bonus +2**.

V jakékoliv situaci lze k útoku či obraně použít pouze jeden bonus za Mistrovství ve zbraní.

ZH1

+2 ÚČ, +2 OČ sečné

44

MISTROVSTVÍ BODNÉ



Každý válečník rozumí zbraním a umí s nimi velmi dobře zacházet. Teprve zkušenost však promění obyčejné sekání v opravdové umění. Zbraň se pak stává válečníkovou prodlouženou rukou a zajišťuje mu dominanci při boji tváří v tvář.

Bojovník získává k **boji tváří v tvář (útok i obraně) se bodnou zbraní bonus +2**.

V jakékoliv situaci lze k útoku či obraně použít pouze jeden bonus za Mistrovství ve zbraní.

ZH1

+2 ÚČ, +2 OČ bodné

44

MISTROVSTVÍ DRTIVÉ



Každý válečník rozumí zbraním a umí s nimi velmi dobře zacházet. Teprve zkušenost však promění obyčejné sekání v opravdové umění. Zbraň se pak stává válečnickovou prodlouženou rukou a zajišťuje mu dominanci při boji tváří v tvář.

Bojovník získává k **boji tváří v tvář (útoku i obraně)** se drtivou zbraní **bonus +2**.

V jakékoliv situaci lze k útoku či obraně použít pouze jeden bonus za Mistrovství ve zbraní.

ZH1

+2 ÚČ, +2 OČ drtivé

44

ROZVÁŽNOST



Válečník dokáže chladnokrevně vyhodnotit každou bojovou situaci. Umí se správně rozhodnout, jaký způsob boje bude v dané chvíli nejlepší. Může tak posílit svůj útok na úkor obrany či naopak. Pokud se válečník rozhodne použít ofenzivní styl boje, získává **do útoku bonus +3, ale do obrany postih -3**. V případě, že použije defenzivní styl, získá **bonus +3 do obrany a postih -3 do útoku**. Bojový styl si může válečník zvolit ještě před započítáním boje. V průběhu boje ho může měnit vždy na začátku každého kola. Pokud válečník chce, může samozřejmě bojovat běžným způsobem.

ZH1

+ - 3 mezi ÚČ a OČ

45

SKVĚLÁ KONDICE



Tělo válečníka funguje jako dokonalý stroj. Jeho vnitřní orgány, svaly i šlachy pracují v naprosté shodě. To vše se pak odráží v nárůstu jeho životní síly a energie.

Díky této schopnosti získá válečník za každou dosaženou úroveň **3 životy** navíc.

ZH1

+3 životy za úroveň

45

URPUTNOST



Někteří válečníci nikdy neakceptují prohru. Raději by zemřeli, než aby se vzdali. Právě tento fanatismus jim pomáhá překročit hranice vlastních sil. Zatímco ostatní kolabují, oni bojují dál! S touto schopností zvládne válečník v boji překonat svou běžnou Mez vyřazení. Pokud mu **klesne počet životů na 0 (a méně), neupadá do bezvědomí, ale může fungovat dál**. Zastavit ho dokáže až samotná smrt (pokud překročí Hranici smrti, umírá jako kdokoliv jiný). Jakmile boj skončí, má válečník 1 směnu na doléčení svých životů nad Mez vyřazení, jinak upadne do bezvědomí.

ZH1

45

VELENÍ



Zkušený válečník si umí udržet chladnou hlavu a přehled o situaci na bojišti. Dokáže se bleskově rozhodnout a vydat správné rozkazy. Díky této schopnosti dokáže válečník vydat ostatním členům družiny útočný nebo obranný rozkaz. Kdo poslechne, získá **bonus +1 k útoku nebo +1 k obraně** podle typu rozkazu. Rozkaz (a bonus) platí od jeho vyřknutí až do odvolání. V daném kole se vztahuje na ty, kdo ještě nehrál svůj tah, pro ostatní pak platí až od dalšího kola. Platnost pozbývá ihned po skončení boje. Válečník může rozkazy každé kolo měnit.

ZH1

+1 ÚČ nebo +1 OČ

45

VÍCENÁSOBNÝ ÚTOK



Trénovaní válečníci dokáží reagovat rychleji než jejich méně zkušení kolegové. Jejich pohyby jsou dokonale koordinované, a proto získávají dar vícenásobných útoků.

Tuto schopnost dokáže válečník použít pouze při souboji tváří v tvář. Díky ní dokáže provádět více útoků v jednom kole. Samotný útok probíhá formou **tří útoků za dvě kola**. Na každý z těchto útoků se pak hází zvlášť. Od šesté úrovně se tato schopnost ještě dále rozvíje. Válečník pak může útočit v každém kole dvakrát.

ZH1

45

ŠKOLA BOJE JEDNORUČNÍ



Zvládnutí jednoručních zbraní je skvělou volbou každého válečníka. Ponechává mu totiž druhou ruku volnou k dalším činnostem.

Při boji s **jednoručními zbraněmi** získáváš **bonus +1 k útoku a obraně**.

Zároveň si můžeš vybírat z několika dalších bojových triků. Těmi jsou **Úhyb a sek, Úder hlavicí a Tvrďý kryt**.

ZH1

46

ŠKOLA BOJE OBOURUČNÍ



Válečník se může při svém výcviku zaměřit na boj s obouruční zbraní. Ty jsou mnohem těžší, masivnější a nebezpečnější než zbraně jednoruční. Obvykle se příliš nehodí k obraně, ale jejich útoky jsou vražedné a zničující.

Při boji s **obouručními zbraněmi** získáváš **bonus +1 k útoku a obraně**.

Zároveň si můžeš vybírat z několika dalších bojových triků. Těmi jsou **Bezhlavý útok, Drtivý útok a Kružný sek**.

ZH1

ŠKOLA BOJE BODNÁ



Válečník specializující se na boj s bodnou zbraní upřednostňuje rychlou práci s hrotem a vzdáleností, své protivníky dokáže zaskočit obratným manévrováním i precizně zacílenými útoky na slabá místa.

Při boji s **bodnými zbraněmi** získáváš **bonus +1 k útoku a obraně**.

Zároveň si můžeš vybírat z několika dalších bojových triků. Těmi jsou **Úskok, Výpad nebo Útok z obrany**.

ZH1

46

ŠKOLA BOJE DRTIČI KOSTÍ



Mnozí válečníci věří, že vítězství v boji netkví ve zbraních, ale především v nich samých. Zbraň se totiž může zlomit, ztratit nebo být ukradena. U pěstí a svalů to však nehrozí. Jejich účinky mohou být navíc stejně vražedné. Člověk jen musí vědět, jak na to.

Zvládnutím této školy získáváš **při boji beze zbraně bonus +1 k útoku i obraně**.

Zároveň si můžeš vybírat z dalších bojových triků. Těmi jsou **Stržení na zem**, **Trpasličí polibek** nebo **Nordický klíč**.

ZH1

46

ŠKOLA BOJE DVĚ ZBRANĚ



Boj dvěma zbraněmi je velmi specifické umění. Jen trénovaný bojovník dokáže v boji zbraně správně kombinovat a použít. Zvládnutím této školy boje získáš neobvyklou schopnost spojit silné stránky obou zbraní. Lze použít, jsi-li vybaven dvěma jednoručními zbraněmi. Jedna z nich navíc musí být lehká krátká. **Sčítají se atributy obou zbraní**. Při útoku **sečteš Útočnost**, pokud zasáhneš, přičteš **součet Zranění** za každou z nich. **Stejně postupuješ i při obraně**. Zvládnutí této školy ti umožní vybrat si z dalších bojových triků. Těmi jsou **Útok a vrh**, **Dvojitá obrana** a **Vířivý útok**.

ZH1

46

ŠKOLA BOJE ŠTÍT



Válečník se může při svém výcviku zaměřit i na efektivní používání štítu. Ten pak může použít nejen k lepší obraně, ale také k drtivému nebo překvapivému protiútku.

Při boji **s použitím štítu získáváš bonus +1 k útoku a obraně**.

Zároveň si můžeš vybírat z několika dalších bojových triků. Těmi jsou **Sražení štítem**, **Útok zpoza štítu** a **Zámek**.

ZH1

47