

Kdo jsou bojovníci?

Procitnutí

Noc byla tmavá, hvězd svítilo jen málo. Občas se mezi mraky objevil měsíc, ale jen na chvíli. Finin se tmy nebála, tedy většínou ne. Ale dnes to bylo jiné. Uprostřed noci ji vzbudila matka a vyvedla ven ze stanu. Vyrazily spolu do kopců. Ruku v ruce, přestože jí už bylo deset. Dnes v noci se stane něco důležitého a temného. Četla to už od rána ve všech tvářích. Ve všech, kromě dětských. Ty vypadaly bezstarostně jako vždy. Dospělí měli strach, na něco čekali. Co se dnes má stát?

„Kam jdeme?“ zeptala se Finin už po třetí.

„Za chvíli uvidíš,“ odpověděla matka a stiskla jí ruku ještě pevněji.

Finin se nervózně rozhlédla. Kousek za sebou uviděla dvojici postav, malou a velkou siluetu. Hned vedle byla další a před nimi se ozvalo zapraskání. Také tam někdo bude. Kam všichni jdou?

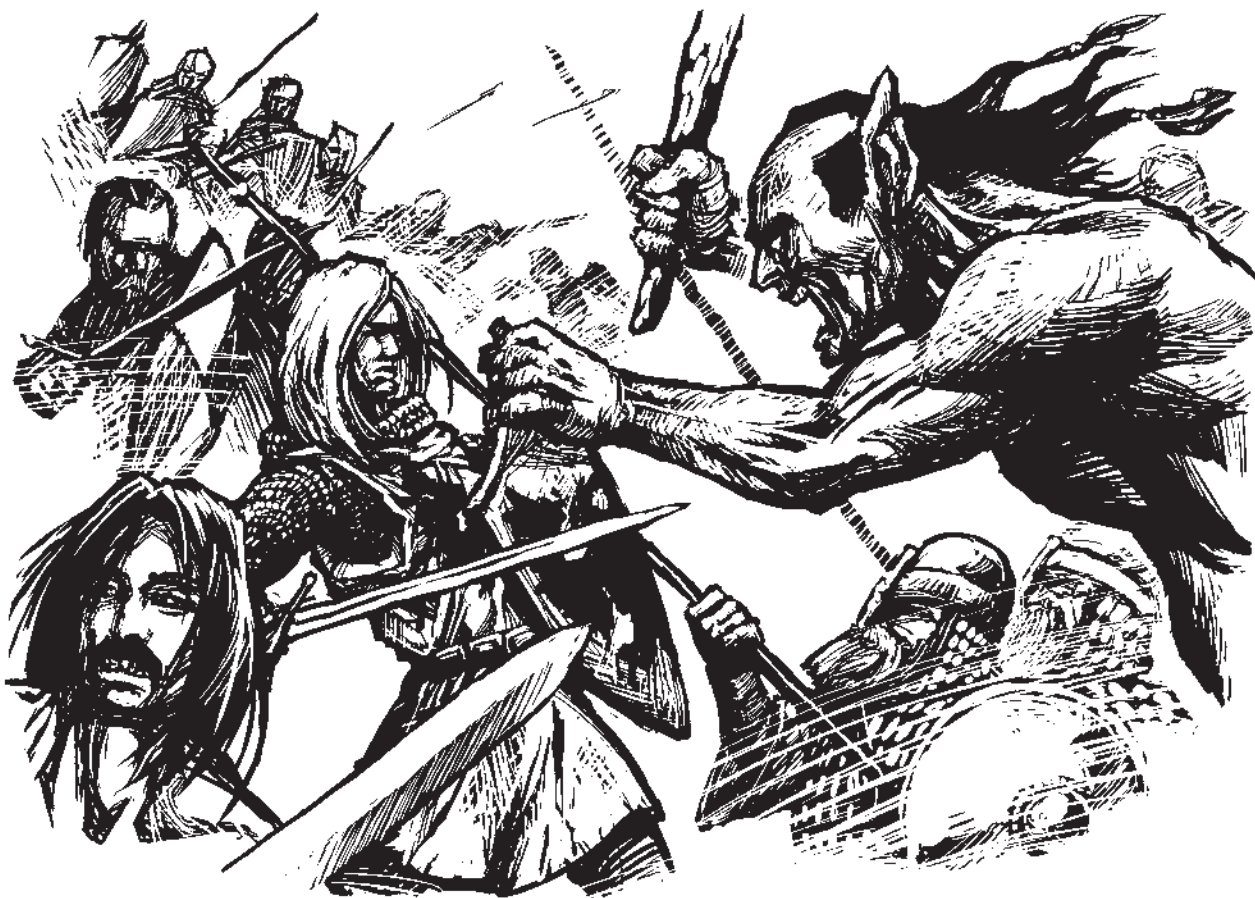
„Ostatní jsou tu taky? Húr, Driga, Uglúg?“ ptala se Finin dál.

„Ano, jdou všichni, co mají alespoň šest zim.“

Cože? Co se děje? Kam nás všechny vedou? Fininina mysl horečně pracovala, jak se to snažila pochopit. Noční stíny a mdlé světlo jí nabízelo nepřehledně odpovědi. Ani jedna z nich se jí nelíbila.

Ochladilo se, nepřírodně, náhle. Nebylo vidět daleko, výhledu bránily stromy a okolní kopce. Musíme být někde v údolí, pomyslíla si Finin. Sem tam zahlédla další dvojice, jak jdou stejným směrem. Neslyšela nikoho mluvit, všude byl klid. Jen tichý zvuk chůze občas neunikl bystrým uším. Fininy oči zabloudily k něčemu bílému, co osvětlil měsíc. Leželo to na zemi, částečně zarostlé travou. Kost nějakého zvířete, pečlivě ohlodaná. A o kousek dál další. Měsíc a hvězdy zamrkaly, a pak zhasly úplně. Odnikud se přivalila mlha, hustá, špinavá a štiplavá. Finin chtěla stisknout pevněji ruku své matky. Jenže už ji nedržela. Ztratila se. Začal ji ochromovat strach. Už, už chtěla křičet, ale někdo ji předběhl.

Vykřiky se začaly ozývat ze všech stran. Některé blízko, jiné daleko. Byl v nich děs, hluboký a bytostný. Finin nebyla sama, kdo ztratil svou matku. V tom uslyšela kroky. Někdo se k ní blížil. Srdce jí poskočilo radostí, matka ji přišla hledat. Vyběhla



jí v ústrety. Nebylo vidět dál než na dva sáhy. Finin natáhla do široka ruce, chtěla se vrhnout matce kolem krku. Bylo jí jedno, že už má deset let. Chtěla opět cítit její přítomnost, její lásku a strach. Ale tvář, která se vynořila z mlhy, nepatřila Fininině matce. Byla mnohem starší a mnohem bledší, než by dokázal vykouzlit jakýkoliv strach.

Finin se zarazila téměř uprostřed skoku. Zoufale hleděla na kostlivcovu lebku, na prázdné dülky. Chtěla, aby jí oči klamaly. Kostlivec zaskřípěl zuby a pozvedl nad hlavu sukovitou palici. Finin už chápala, proč ostatní řvou a sténají. Neměli strach z toho, že jsou v mlze sami. Báli se nezvaných návštěvníků.

Dál už Finin nepřemýšlela, její tělo ovládly reflexy. Kostlivec opsal palicí velký oblouk. Úder vedl na spodní čelist. Dívka se vrhla na zem. Kyj prosvítl kolem jejího levého ramene. Rychle se několikrát překulila směrem ke kostlivci a prudce mu podrazila nohy. Ve starych kostech zaprašťelo. Nemrtvý dopadl lebku napřed, palice mu vyletěla z rukou. Finin byla rychle na nohou, ale kostlivec překvapivě také. Už neměl zbraň, shrbený vyčkával na výpad protivnice. Jeho kostnaté pařáty se rychle míhaly ze strany na stranu.

Bitky probíhaly i jinde. Bylo slyšet nářky, ale i vítězné výkřiky a skřeky plné odhodlání. Když zazněl další, Finin se vrhla na svého soka. Rozhodla se pro přímý útok, bez záluždnosti. Udělala dva rychlé kroky ke kostlivci, odrazila se a skočila. Jednou rukou odrazila levý pařát, druhý však těsně minula. Ucítila, jak se jí ostré kosti prořezávají kůží od ramene až po břicho. Narazila celou svou vahou do kostlivce, srazila jej na zem a těžce na něj dopadla. Jeho hrudní koš se prolomil s tupým křupnutím. Lebka praskla, jak narazila na kámen. Pařáty se bezvládně sesuly k zemi, nepřítel byl konečně mrtev. Finin náhle udeřila ostrá bolest z ran na hrudi a na chvíli ji zbavila smyslů.

Trvalo to pět vteřin, víc ne, než znovu přišla k sobě. Po prsou jí tekla krev, ale rány nebyly hluboké, zato pářily jako tisíc démonů. Vykřiky a sténání okolo neutichaly. Bylo třeba pomoci ostatním. Finin zvedla kostlivcovu palici a zkusmo s ní máchlá. Dál už na nic nečekala, vyrazila za nejbližším zvukem. Mlha byla pomocníkem i zrádcem. Finin byla neviditelná, ale sama neviděla. Do dalšího kostlivce málem narazila, ležel na zemi, bez jedné nohy. Přesto se dál oháněl pařáty. Dívka mu dupla na jednu ruku, která se zabořila do země, a rozdrtila palicí klíčící kost druhé. Plynujícím obloukem švihla zbraní nad hlavou a nechala ji dopadnout na lebku. Jeden z úlomků se jí zaryl do stehna, ale Finin zranění nevěnovala pozornost.

Cítila se teď jako někdo jiný. Z hlubin jejího já se vydrala na povrch bojovnice, rozhodná a rázná. Nepřemýšlela jako obyčejně, všechno bylo náhle jednodušší. Svět ztratil barvy, zůstala jen bílá a černá. Spolubojovníci a nepřátelé. Nebylo místo pro lítost, soucit, odpuštění či pochopení. Vše zaplnila zuřivost, běsnění, touha zvítězit a horečka boje. Ve Finin se probudila první, prastará bojovnice, vzešlá z lůna bohů. Znovu a zase chodila po tomto světě, aby žíznila po boji a pila z kalicha vítězů. K d'asu se vším ostatním, jedinou cenu má jen boj! Jenom boj!

Finin běžela a dívoce mávala palicí. Vlevo zahlédla Húra, jak zápasí s dalším kostlivcem. Byl zle podrápaný a pařáty se mu zaryvaly do krku. V jednom okamžiku změnila směr běhu, v druhém už její zbraň drtila kostlivcovu páteř. Úder byl tak silný, že spodní část nemrtvého odlétla pryč, kamsi do chuchvalců mlhy.

Přesto kostlivec Húra stále držel ve smrtícím sevření. Finin vyskočila a dívoce ho kopl do hrudního koše. Ten se převrátil a lebka narazila do Húrova čela. Chlapec spadl bezvládně k zemi. Finin zařvala, dupla a znovu prašťtěly kosti. Lebka se oddělila od zbytku kostlivce a s dutým zvukem se kutálela pryč. Dívka věnovala svému kamarádovi jediný pohled a zase utíkala pryč.

Sténání a vykřiky se ozývaly už jen sporadicky. Finin našla ještě dvě bojující skupinky, v jedné se tři malé děti společně bránily velkému kostlivci. I bez její pomoci by ho dokázaly zabít. Druhou tvořila Driga, krvácející z několika menších ran a s bezvládnou rukou, a kostlivec bojující obouruč dlouhou větví. Stejně jako Finin i Driga v sobě probudila prastarou sílu prvotní bojovnice. Její zuřivost zcela nahrazovala zraněnou ruku. Spolu byly jako vichřice, jako uragán, který smete vše, co mu přijde do cesty.

Zvedla se mlha a mračky se rozestoupily. Horečka boje vyprchala. Někdo začal plakat. Ostatní děti se nevěřičně dívaly kolem sebe. Úlomky kostí, zranění, mrtví. Krev, vlastní i cizí, na špinavých šatech.

Z kopce začaly scházet matky a hledaly své děti. Opět se ozval nářek, ronily se slzy štěstí i bolesti. Dvojice opouštěly bojiště. Matka s dítětem, vedoucí se za ruce. Stisk byl pevnější než předtím. Matka se zraněným potomkem, nesenyím v náručí. Některé matky se ale nevracely. Klečely u bezvládných, mrtvých těl, a zpívaly píseň plnou bolesti. Byla to modlitba k duchům předků a bohům kmene.

„Mami, kde jsme to byly?“ osměřila se Finin, když zpěv truchlících už nebyl slyšet. Rukou si držela ránu na prsou.

„To bylo Pohřebiště Gur Oru, dávného procitnutí. Tady leží naši mrtví. Jsou kmeni prospěšní, i když nežijí. Každý z nás tam musel, když přišel jeho čas. Bud' se stal bojovníkem, nebo padl.“

Bojovníci jsou tvrdá cháaska. Boj je jejich doménou, jejich královstvím. Ostatní povolání mají sice v boji také své místo, ale žádné z nich se v něm necítí tak přirozeně jako právě bojovník. Duely, rvačky, pŕtky, bitvy i války jsou pro bojovníka denním chlebem.

To ale není všechno. Bojovník není jen stroj na zabjění, je to také člověk jako každý jiný. Má své cíle, sny a záliby. Nemusí to být jen vítězství, bohatství, sláva, mohou to být i docela obyčejné věci. Mnoho žoldněřů sní o tom, že si ve stáří z ušetřeného žoldu koupí farmu, kde budou žít obyčejným životem bez nečekaných vzestupů a pádů. Někteří bojovníci naleznou smysl svého života v boji za své přesvědčení, zem nebo pána. Jiní jsou k boji nuceni. Mohou být třeba neustále stíháni kvůli původu nebo dřívějším prohřeškům. Životní příběh a motivaci svého bojovníka je dobré řádně promyslet a probrat s PJ.

Původ, povaha a pohnutky tvého bojovníka totiž mohou ovlivnit styl, kterým bojuje. Pro každého bojovníka je boj něčím jiným a v DrD+ jsou bojovníci rozděleni právě podle toho, jak boj vnímají a jak v něm vítězí. Na dalších stránkách nalezneš podrobnější popis.



STYLY BOJE A ARCHETYPY

Stejně jako se světlo v duze rozkládá na mnoho barev, když déšť prosvětluje slunce, stejně jako se život dá žít mnoha způsoby, dle citění, vnímání, přijímání a odevzdávání, stejně tak se dělí způsoby boje, bojové styly na mnoho druhů. Každý z nás je nějaké podstaty, nějaké barvy světa. A jak žijeme, tak bojujeme. Je to ukryto hluboko v nás, vetkáno osudem a předurčením. Styl boje odráží naše nejvnitřnější já, vypovídá o nás lépe než cokoli jiného. Proto vždy přemýšlejte, pro koho, proti komu a za co bojujete.

Mistr Su, Bytí a umění boje

Bojovníci se v DrD+ dělí podle stylu, kterým bojují. Jednotlivé styly jsou pak pojmenované podle dobře známých druhů bojovníků. Dohromady je jich šest: rytíř, šermíř, gladiátor, bijec, barbar a kondotíř. Každý z těchto předobrazů neboli archetypů je nerozlučně spojen s určitým uceleným přístupem k boji. Šermířův styl boje tak staví na dokonalé technice, naproti tomu třeba barbar vítězí spíše díky svým instinktům a intuici. Každý archetyp má svůj jedinečný přístup k boji, který s rostoucí zkušeností rozvíjí.

Výše jmenované bojovnícké archetypy však nevyvolávají jen představu určitého stylu boje. S archetypy je často spojováno určité prostředí, popřípadě charakterové vlastnosti.

Například rytíř je většinou spojován s pojmy cti a spravedlnosti, stejně jako se službou králi nebo církvi. Pán jeskyně si však může vymyslet i svět, kde žádná království nebo církve nejsou a nakonec i čest a spravedlnost mohou být v různých částech světa nahlíženy jinak.

Archetypy bojovníka proto v DrD+ nejsou přímo závislé na určitém prostředí, stejně jako nejsou přímo podmíněny určitými charakterovými rysy tvé postavy. Každý archetyp je místo toho vymezen svým přístupem k boji. PJ tak může zasadit svou hru do libovolného prostředí a ty si zase můžeš vymyslet postavu takřka jakékoli povahy.

Krátké popisy jednotlivých archetypů níže ti přiblíží jejich pojetí boje a způsob, jak v něm vítězí.

Rytíř

Rytíř je odhodlaný bojovník plný vnitřní síly. Zdrojem této síly je jeho přesvědčení o vlastní věci, ať už je jakákoli. Zpravidla jde o zájmy něčeho většího, které rytíř přijal. Příkladem může být služba určité víře nebo zemi. Rytíř ale může sloužit i nějaké velké osobní myšlence nebo přesvědčení. Může třeba žít tím, že zničí všechny příslušníky určitého vyznání nebo rasy. Rytíř tak vždy bojuje ve jménu nějakého ideálu, o jehož oprávněnosti a pravdivosti je absolutně přesvědčen. Z tohoto přesvědčení o vlastní věci a odhodlání pro ni bojovat pak pramení veškerá jeho síla. Boj je pro rytíře posláním, vítězí v něm díky síle, která pramení z jeho sebejistoty.

Do boje rytíř vyrazí na svém věrném oři. V sedle i na zemi bojuje mečem, oděn v těžké zbroji. Mezi jeho oblíbené zbraně patří jednoruční zbraně obecně, při nájezdu pak kopí. Zbraně však nejsou to jediné, čím poráží nepřítel. Síla jeho odhodlání budí v protivnících pochyby, z jeho zbroje se stá-

vá ocelová stěna, kterou neprorazí nikdo a nic – tak velká je moc rytířova přesvědčení.

Šermíř

Styl, grácie a dokonalá technika – to jsou rysy, podle nichž poznáte šermíře. Boj je pro něj taktickou hrou, ve které je třeba stále znovu přesně vyhodnocovat situaci a volit z arzenálu fint a schopností tu nevhodnější. Ba co víc, boj není pro šermíře něčím chladným, jak by se mohlo zdát, je to pro něj umění, něco, co v sobě nese půvab. Nenech se však zmást, boj není pro šermíře smyslem života. To, co ho na něm přitahuje, je možnost zdokonalit své umění na nejvyšší možný stupeň, úplně jej ovládnout. Vítězství dobývá šermíř technikou, jednotou zbraně a těla.

Šermíř bojuje elegantními, vyváženými zbraněmi, jako jsou meče, šavle nebo dýky. Zbroj je pro něj jen nutným doplňkem, který mu pomáhá překonat případné chyby. Šermíř vítězí především díky přesnému odhadu protivníka. Po několika klamných výpadech ví, s kým má tu čest. Pár chvil poté si se soupeřem dělá, co se mu zlíbí. Ten má pak jen dvě možnosti – spasit duši útekem nebo vyčkat, než svist šermířova ostří ohlásí jeho smrt.

Gladiátor

Říká se, že gladiátor bojuje s každým protivníkem trochu jinak. Vždy dokáže přijít s něčím nečekaným. Nemá žádnou vyhraněnou techniku, jeho doménou je improvizace. Boj je pro něj zábavou, nebezpečným sportem, který mu umožňuje dokázat protivníkovi, že on je ten lepší. Nejde tedy nutně o to soupeře zabít, ale o to ho přemoci. Právě pokoření protivníka, a to jakýmkoli způsobem, vystihuje gladiátorův přístup k boji.

Gladiátor ovládá velké množství zbraní – krátké dýky, pádné sekery, ale i meče nebo halapartny. Zbroj a štít mu též nejsou cizí. Nejraději však bojuje beze zbraně, dvěma zbraněmi naráz, popřípadě nějakou speciální exotickou zbraní. Gladiátor vždy dokáže najít způsob, jak na svého protivníka vyzrát. Ten pak zpravidla neví, kdy ani jak se čepel dýky dostala na jeho hrdlo. V takové chvíli mu nezbyvá nic jiného, než gladiátora proklínat nebo prosit.

Bijec

V celém světě existuje pro bijce především boj. Právě v něm nachází smysl svého života, své naplnění. Bijec nepotřebuje žádnou techniku, zná jen prudkost a hrubou sílu. Boj pro něj nemusí mít žádný účel, stačí mu bojovat pro boj samotný. Protivníka bijec porazí ohromným náporům čisté síly, který vzbudí strach a ochromí i ty nejotrlejší.

Bijcovy zbraně jen umocňují jeho sílu a tvrdost. V boji se totiž ohání těžkými, pádnými, často obouručními zbraněmi, které takřka bez odporu procházejí i zbrojí z oceli. K obraně pak používá těžké zbroje, popřípadě velké štíty, pokud má volnou ruku. Boj však pro bijce nekončí u zbraní a zbrojí. Údery, kopy i pákami zraňuje a láme své nepřátele. Bijce v jeho zuřivosti nezastaví nikdo a nic. Bolest, zranění i smrt ustoupí před jeho bojovým šílenstvím jen proto, aby je z jeho rukou mohl pocítit nepřítel.



Barbar

Pro barbary je boj přirozenou a také nevyhnutelnou součástí života. Tento náhled dostává zpravidla člověk, který má blízko k přírodě a jejím rytům zrození a smrti. Možná právě proto pochází většina barbarů z nehostinných oblastí, kde ještě příroda nezávisí na člověku, ale člověk na ní. Barbarský styl boje není technický, je spíše instinktivní a intuitivní. Barbaři zpravidla boj nevyhledávají, berou ho spíš jako nevyhnutelnou okolnost, která přichází a odchází bez ohledu na jejich vůli. Díky tomu také s bojem stále počítají, a tak je nepřekvapí nenadálý útok ze zálohy. Smrt stejně jako boj je pro ně jen další součástí života, před kterou se nedá uniknout. Díky tomuto postoji se dokážou boji odevzdat, nechat se unášet jeho přirozeným rytmem až k vítězství nebo smrti. Celý svůj um tak dávají na oltář esenci boje, která je pro ně životem. Právě tato důvěra ve vlastní intuici a instinkt přináší barbarům vítězství.

Barbaři nejraději bojují obouručními zbraněmi všeho druhu. Lehké zbroje pro ně představují ideální ochranu, neboť některé rány zachytí a zároveň nijak neomezuji pohyb. Barbarova síla pramení z jeho instinktů. Nejdříve se sladí s rytmem boje, osloví jeho ducha. Celý boj se pak pro barbara stane vyřešenou hádankou. Každá jeho akce vždy přijde v pravou chvíli, aby zachránila život či přinesla smrt.

Kondotiér

Když někdo řekne, že pro kondotiéra je boj denním chlebem, myslí to doslova. Boj je totiž kondotiérovým živobytím, jeho povoláním. Jistě, každý archetyp se může bojem živit, ale všechny z nich krom kondotiéra v něm vidí ještě něco jiného. Kondotiér přistupuje k boji chladně logicky. Jde o to zvítězit, neboť jinak přijde jen smrt a žádný výtěžek. Bojiště je pro něj šachovnice a bojovníci figurky – stačí s nimi správně hýbat a vítězství přijde samo. Kondotiér nejvíce ze všech archetypů klade důraz na sílu skupiny naproti síle jednotlivce. To z něj činí nejenom vojáka, ale především velitele, který se snaží pro svoji stranu dobýt vítězství.

Kondotiér zpravidla bojuje jednoruční zbraní a štítem, popřípadě tyčovými zbraněmi, jako jsou halapartny, kopí nebo obouruční řemdihy. Zbrojí se určitě neštití, neboť ví, jak snadno lze v boji přijít o život. Jeho dokonalý přehled o situaci a schopnost bezprostředně využívat všech dostupných informací o nepříteli dávají jeho straně v boji převahu. Někdy se dokonce zdá, že už sama přítomnost kondotiéra každému tiše našeptává, kde je na bojišti jeho pravé místo.

POSTUP PO ÚROVNÍCH

Teď, když jsi mladý, musíš cvičit rychlost, preciznost, sílu a obratnost. Až budeš v mých letech, budeš se muset naučit rozpoznávat, kdy je lepší meč sklonit a začít vyjednávat.

Lord Vánsáří svému vnuku

S rostoucí zkušeností v sobě bojovník odhaluje všelike schopnosti. Čím více bude tvůj bojovník rozvíjet určitý archetyp, tím více se bude blížit k jeho podstatě. Schopnosti,

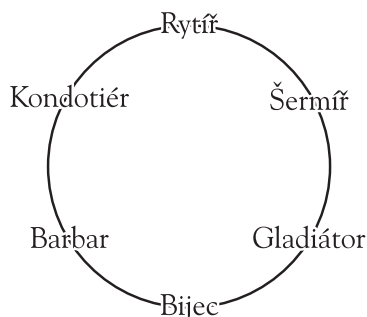
kteří si na této cestě osvojí, rozvinou přístup k boji daného archetypu až k úplné dokonalosti. Šermíř tak například časem dokáže přesně odhadnout úmysly svého protivníka, kondotiér úspěšně velet. Všichni bojovníci si také osvojují řadu schopností, které s rozvíjením archetypů přímo nesouvisí. Jde o konkrétní bojové akce – finty.

Výběr archetypu a jeho stupně

Z předchozí kapitoly víš, jak který archetyp k boji přistupuje. Tvorbou tvého bojovníka začíná právě volbou jednoho z archetypů. Každý z nich má deset stupňů. Pro každý archetyp je připraveno šest schopností o třech stupních, ve kterých se bude bojovník rozvíjet. Při přestupu na vyšší stupeň archetypu získá bojovník automaticky jednu nebo dvě schopnosti, aniž by musel splňovat nějaké předpoklady či požadavky. Které nové schopnosti to budou, je dáno stupněm archetypu, jenž si při přestupu zvyšoval.

Na první úrovni se tvá postava naučí jeden vybraný archetyp na 1. stupeň. Dále pak při každém přestupu na vyšší úroveň buď získá nový archetyp na 1. stupni, nebo si zlepší jeden z archetypů, který již ovládá, právě o jeden stupeň (maximálně na 10). Záleží jen na tobě, zda budeš svého bojovníka rozvíjet jen ve dvou směrech, které dovedeš k dokonalosti, nebo ho necháš přičichnout třeba ke čtyřem archetypům.

Dále je třeba říci, že některé archetypy jsou si blíže než jiné. Podívej se na obrázek příbuznosti archetypů. Čím blíže jsou jednotlivé archetypy na kruhu, tím více mají společného. Je tak vidět, že například rytíř a kondotiér jsou si vcelku blízko. Oba se nespolehají jen na sebe, počítají alespoň s několika spolubojovníky. Naproti tomu je očividně obtížné skloubit kondotiérův styl boje, který staví na síle skupiny, s bezohledným stylem bijce.



Postup archetypů je omezen. Platí, že můžeš každý archetyp rozvíjet nejvýše tři úrovně po sobě. Nikdo totiž nemůže dosáhnout mistrovství, aniž by získal dostatečný přehled o ostatních stylech boje.

Pokud se ty i tvůj PJ bavíte barvitým hraním postavy, je následující text určen pro vás. Nabízíme vám alternativní pravidla pro postup archetypů, podle nichž nelze rozvíjet archetypy úplně libovolně, ale jen ty, jejichž přístup k boji souhlasí s přístupem tvé postavy. Dohodni se se svým PJ, jaké archetypy by se hodily ke tvé postavě. Ve hře pak budeš moci postupovat jen v těchto vybraných archetypech. Změní-li tvůj bojovník během svých dobrodružství přístup k boji, můžeš po dohodě s PJ začít rozvíjet archetypy jiné. Přístup k boji se však mění asi tak zřídka jako povaha postavy.

Rozhodneš-li se rozvíjet více než jeden archetyp, budeš muset vymyslet, jak se jejich přístupy k boji uvnitř tvé postavy mísí. To je samo o sobě výzvou ke kvalitnímu hraní postavy. Otevírá se tím totiž množství možností pro vznik zajímavých a originálních životních příběhů vašich postav.

Snadno lze též ukázat vývoj tvé postavy v čase. Například rytíř, který ztratil své ideály, musí přehodnotit svůj náhled na boj, a tím i na svět. Záleží jen na fantazii hráče, zda z bývalého rytíře udělá mistra šermíře nebo třeba gladiátora. Dokonce je možné získat jiný ideál a vrátit se zpět k archetypu rytíře. Vše záleží jen na tom, jak se bude postava během života vyvíjet.

Rozvoj různých archetypů se také promítá zpět do povahy postavy. Budeš-li rozvíjet jeden archetyp dostatečně dlouho, může se stát, že jeho přístup k boji ovlivní i to, jak se tvá postava dívá na svět. Barbar tak může získat díky svému přístupu k boji větší nadhled, gladiátor může zas třeba začít toužit po slávě. Je tak vidět, že nejen povaha ovlivňuje volbu archetypu, ale mohou nastat i situace, kdy se rozvíjení určitého archetypu odrazí zpět na povaze postavy.

Výběr fint

Bojovník na každé úrovni nerozvíjí jen schopnosti archetypu, učí se také různé finty se zbraněmi. Ty jsou rozděleny do jednácti kategorií podle toho, s jakými zbraněmi je lze provádět. Aby si bojovník mohl vybírat finty z určité zbraňové kategorie, musí příslušnou zbraňovou dovednost (viz dovednosti Boj s ... v Příručce pro hráče) ovládat na třetím stupni.

V části Archetypy bojovníka najdeš u každého archetypu seznam jeho oblíbených kategorií. S každou úrovní zkušenosti získáš dvě finty a obě z nich si musíš vybrat z oblíbených kategorií archetypu, ve kterém jsi právě postoupil. Z toho plyne, že například šermíři brzy získají slušný počet fint s meči a jinými elegantními zbraněmi, ale k fintám se sudlicí nebo řemdihem se nedostanou.

Shrnutí

Na první úrovni umí bojovník jeden vybraný archetyp na 1. stupni a dvě finty z kategorie zbraní, oblíbené tímto archetypem. Při každém dalším přestupu na vyšší úroveň buď získá nový archetyp na 1. stupni, nebo si zlepší jeden z již ovládaných archetypů o jeden stupeň (maximálně na 10), a současně se naučí dvě nové finty – opět platí, že se musejí týkat oblíbené kategorie zbraní archetypu, který byl při tomto přestupu rozvíjen nebo nově získán.

Aby se bojovník mohl učít finty, musí ovládat odpovídající obecnou dovednost Boj s ... na třetím stupni. Jeden archetyp lze rozvíjet nejvýše tři úrovně po sobě. Každý stupeň každého archetypu má přesně definovanou jednu nebo dvě nové schopnosti, které bojovník při dosažení tohoto stupně automaticky získá.

SPOLEČNÉ HERNÍ MECHANISMY

Kdo je bojovník? To je chlapek, který začíná mluvit až tehdy, když má v ruce meč.

Odposlechnuto na univerzitě v Sarđu

I když každý archetyp má jiné schopnosti, přesto jsou některé herní mechanismy pro všechny bojovníky společné. Nejprve si shrňme pravidla pro průběh boje.

Shrnutí průběhu boje

Jedno kolo začíná tím, že každý hráč oznámí, jakou akci bude postava v tomto kole provádět a kdo bude jejím cílem. Může se jednat o standardní akce uvedené v Příručce pro hráče v kapitole Boj nebo o speciální akce některých povolání, třeba konkrétní bojovnícká finta. Akci je nutné volit uvážlivě, pokud totiž v okamžiku, kdy se postava dostane na řadu, aby ji provedla, nejsou splněny potřebné podmínky (například cíl akce se přesunul mimo dosah, bojovník nemá na provedení finty dostatečnou převahu), akci nelze provést (a pochopitelně místo ní nemůže postava provést ani jinou akci).

Po oznámení všech plánovaných akcí se provede hod na boj. Ten, komu padne nejméně, je na řadě jako první. Padne-li někomu na boj více než jeho protivníkovi, říkáme, že má nad svým soupeřem převahu rovnou rozdílu hodů. Čím vyšší rozdíl, tím větší převaha. Převaha je důležitá pro některé speciální akce, nemá-li postava dostatečnou převahu, nemůže příslušnou akci provést a přijde o ni. Převaha se velmi snadno zjistí pomocí soubojového pravítka, kdy se figurka či žetonek každého účastníka souboje položí na číslo odpovídající jeho hodu na boj.

Svoje akce provádějí účastníci v pořadí podle hodu na boj – od nejvyššího k nejnižšímu. Probereme si standardní akci útok zblízka. Nejprve si obránce zvolí, zda se bude krýt zbraní, štítem, či zda bude ráně pouze uhýbat. Kryt zbraní nebo štítem nelze provádět vždy, jejich počet za kolo je omezen. Poté si útočník hodí na útok a obránce na obranu. Jestliže útočník hodil více, znamená to, že obránce se odkryl. Podle výše rozdílu obou hodů, neboli odkrytí, může útočník volit, jakou část těla zasáhl. Poté útočník provede hod na zranění, přičemž od výsledného počtu bodů zranění si obránce odečte Ochranu zbroje. Zaznamená si zranění do své mřížky zranění, v případě potřeby vyřeší jeho následky. Na řadě je další účastník souboje.

Koncentrace na boj

Boj je činnost vyžadující plné soustředění. Pro bojovníka se ovšem boj stává jeho denním chlebem, pohyby se automatizují a bojovník se nemusí na boj tolik koncentrovat. Od 5. úrovně se boj pro bojovníka stává činností s volným soustředěním. Může tedy současně s ním vykonávat jednu jinou činnost s volným soustředěním, například zběžné hledání (viz PPH, kapitola Postupy při hře) nebo sbírání síly (viz následující sekce). K oběma činnostem však má postih –3, u boje se tento postih promítá do BČ, ÚČ a OČ.

Od 10. úrovně bojovník může současně s bojem vykonávat jednu jinou činnost s volným soustředěním, přičemž postih má jen na tuto činnost, nikoli na boj.

Od 15. úrovně bojovník může současně s bojem vykonávat jednu jinou činnost s volným soustředěním, přičemž nemá postih ani na tuto činnost ani na boj.

Bojovník v každém případě může současně s bojem provádět nejvýše jednu jinou činnost s volným soustředěním, ať už s postihem nebo bez něj.

Sbírání síly

Použití některých náročnějších schopností archetypu, které nalezneme v další části, vyžadují od tvého bojovníka, aby

v sobě nashromáždil sílu. U schopností, jichž se nutnost sbírat sílu týká, je to vždy uvedeno.

Sbírání síly je činnost s volným soustředěním. Případný postih –3 za současné vykonávání s jinou činností s volným soustředěním (bojem) znamená, že bojovník musí sbírat sílu o kolo déle, než je u příslušné schopnosti uvedeno. Sbírání síly se od standardní činnosti s volným soustředěním liší tím, že není možné jej přerušit. Pokud se tak stane, je třeba začít sbírat sílu opět od začátku.

Každý archetyp také sbírá sílu jiným způsobem. Například bijci v sobě kumulují své bojové nadšení, šermíři se zasoustředí na souhru pohybů těla a zbraně. V případě, že bude tvůj bojovník rozvíjet více než jeden archetyp, je třeba vždy oznámit PJ, sílu kterého archetypu právě tvůj bojovník sbírá. Shromažďuješ-li několik kol sílu jednoho archetypu a pak se rozhodneš sbírat sílu jiného, počítej to jako přerušení volného soustředění. V takovém případě je tedy třeba začít sbírat sílu od začátku. Nashromážděnou sílu jednoho archetypu je však možné využít na jeho různé schopnosti, neboť není třeba říkat, na co přesně tvůj bojovník sílu sbírá.

Příklad: Bojovník Překousmeč (15. úroveň, bijec 8. stupně) sbírá sílu, aby ji mohl uvolnit ve svém běsnění. Potřebuje na to sbírat sílu po dobu +10, tj. 3 kola. Po prvním kole sbírání síly a boje se ale ukáže, že bude lepší vyzkoušet, zda je soupeř jeho zbraní vůbec zranitelný, neboť všechny mocné rány, které mu Překousmeč uštědřil, jím dosud prošly jakoby nic. Před začátkem dalšího kola řekne hráč Překousmeče PJ, že na tajemného muže v černém hávu použije úder zuřivosti (na to mu stačí sbírání síly po dobu +2, tedy předcházející kolo). Síla, kterou Překousmeč sbíral v minulém kole, tedy neposloužila původnímu účelu, ale přinesla mu důležitou informaci. PJ totiž hráči Překousmeče s úsměvem sdělil, že postavu v černém ani jeho bravurní úder zuřivosti nijak nepoznamenal, z čehož bijec pochopil, že nemá šanci mu ublížit.

Ochrana zbroje

Mezi bojovnícké schopnosti často patří zvyšování Ochrany zbroje o nějakou hodnotu. Není-li řečeno jinak, zvyšuje se o tuto hodnotu Ochrana zbroje i Ochrana přilby, byť by nositel třeba žádnou přilbu (nebo i zbroj) neměl.

Jindy je bojovník schopen přenést část Ochrany své zbroje na někoho jiného. Zpravidla je omezen tím, že nesmí svou Ochranu snížit pod 0 a velikost přenášené Ochrany nesmí převyšit stupeň příslušného archetypu. Protože Ochrana přilby bývá nižší než Ochrana zbroje, může se stát, že zatímco u zbroje využije bojovník přenos v plné míře, u přilby bude přenos nižší. Konkrétní příklady najdeš například u archetypu rytíř, schopnost Ochranná moc ideálu I až III.

Výběr akcí

Některé herní mechanismy bojovníka spočívají v tom, že svou bojovou akci nahlašuje (či vybírá konkrétní akci z několika předem nahlášených), až když při vyhodnocování boje přijde na řadu. Stane-li se, že je bojovník do boje zatažen dříve, než podle svého hodu na boj předpokládal (například musí čelit útoku), musí specifikovat svou akci již v tomto okamžiku.