

Příručka pro Válečníka upraveno pro ADrD

Válečník je silný a houževnatý. Vládne mnoha druhy zbraní a umí se v jejich používání zdokonalovat. Vzhledem k tomu, že do souboje se DrD dostávají postavy poměrně často, je válečník důležitým středem každé skupiny. Je to nejlepší postava pro použití hrubé síly, ať již jde o vyrazení dveří, odvalení balvanu či utlučení tlupy skřetů.

Časem se stane uznávaným a oblíbeným hrdinou, jak vyzní ze spousty legend. Kouzelníci ať si mají svoje kouzla, klerici svého boha, zloději své peníze, ale válečníci mají slávu a věhlas a pějí o nich bardi po celé zemi. Mezi proslulé válečníky patří Conan, Lancelot, Tristan, Herkules, Sian Hnědooký a Dangrud Zadumaný, Karamon, Sparhawk, Keldor, ale i William Wallis, Alexandr Veliký či Jana z Arku.

Válečník

Válečník smí používat všechny druhy zbraní, všechny druhy brnění a všechny typy štítů. Má své schopnosti přizpůsobeny převážně boji. Jsou to tyto:

Přesnost:

Válečník si může vytvořit zvláštní pouto se svou ruční zbraní, které se nazývá přesnost. Podle počtu zkušeností, které s touto zbraní (se stejnou zbraní, ne stejným druhem) vytrfiská z potvor se zvyšuje válečníkům um, tak jak zobrazuje následující tabulka:

Bonus	+1 k út.	+1 k ÚČ	+1 k inic.	+2 k út.	+1 k OZ	+2 k inic.	+2 k ÚČ	+2 k OZ
Zkušenost	1.000	3.000	5.000	6.500	8.000	10.000	12.500	15.000

Zastrašování:

Většinou strašlivý zjev a hrůzná gesta přinutí protivníka opustit pole dříve, než by měl skončit v krvi na zemi. Krom toho, že na dotyčnou nestvůru otřesně zařve, může ještě zapůsobit svým zjevem, bojovým postojem či celkovou proslulostí.

Základní šance: Válečník, který chce děsit tupé nestvůry, zvířata či dav vesničanů, dostane čtyři procenta za každou úroveň - to odráží jeho znalost výhružných pozic. Dále dostává za celkový zjev (odečti od 16 svou charismu a výsledek přičti), což může ještě PJ upravit podle přestrojení (takový zpustlý válečník, špinavý a nemytý dostane bonus až 15%, za bojovou masku až 10%...), celkové podpory (za každého dalšího ve skupině od 1 - 10%) a samozřejmě dle dalších modifikátorů (PJ určitě srazí procenta za bojovnost protivníků či za jejich přesilu, nebo naopak přidá za jejich slabou povahu či drobný početní nedostatek). Výsledek pak musí podhodit či vyrovnat hodem k%, pokud mu padne dvakrát více maximálně nepřítele rozzuří a ten jej o to dříve napadne.

Válečník, který chce děsit inteligentního protivníka, to má znatelně horší. Dostane tři procenta za každou úroveň - to odráží znalost výhružek, dále dostává za celkový zjev (zde záleží na co zastraší nepřítele více, jestli nemytý stroj na zabijení nebo chladnokrevný drsňák - max. bonus by však měl být tak 15%), celkové podpory družiny (za každého dalšího ve skupině od 1 - 5%), PJ srážek a samozřejmě nejdůležitějšího aspektu - věhlasu (věhlas je vysoký podle PJ, ale za každý hrdinský skutek se rapidně zvedá - max. bonus by mohl být až 50%).

Šance na další útok:

Již od první úrovně pracuje válečník na tom, aby mohl útočit několikrát za kolo. Tato schopnost se zhodnotí až na vyšších úrovních, ale i na nízkých úrovních má válečník šanci zaútočit ještě jednou (pokud se dostane na úroveň, kdy už má dva útoky na kolo, tak si háže na třetí podle stejné tabulky, jako by byl právě na první úrovni), jak ukazuje následující tabulka (postih na iniciativu při druhém útoku je roven -5):

Úroveň	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	víc	Úpravy
2. útok	8	16	25	33	41	49	56	62	68	74	80	+7%	1*Sil +
3. útok	3	5	7	10	13	16	19	22	26	30	35		1*Obr

Léčba vlastních zranění :

Samozřejmě, že při svém tvrdém chlapském povolání to válečník také nespočetněkrát dostane, a i přesto, že má vysokou odolnost, se naučil dávat dohromady své zranění. Nejedná se o jemnou práci, jakou odvádí kněz, ale o hrubě sešité rány, ovázané kusem špinavé košile, narychlo vypláchnuté v potoce.

Válečník je schopen si vyléčit každý den 2 životy za každou úroveň, která ho dělí od první (tj. na třetí úrovni si vyléčí 4 životy). Léčba 3 životů trvá směnu. Tato schopnost se zvyšuje jen do deváté úrovně a dále již neroste, takže si pak může válečník vyléčit max. 16 životů za den.

Válečník si však může vyléčit jen sečné, tržné a bodné rány, pokud má jehlu s nití, obvaz a vodu. Pokud nemá vodu nebo nástroje k šití, pak si vyléčí jen jeden život místo dvou. Pokud nemá ani šicí potřeby ani vodu, pak si nemůže vyléčit nic. Otláčeniny a ztuhlé svaly (tzv. stínová zranění) si může válečník vyléčit i bez pomůcek.

Tuto schopnost může válečník používat od své druhé úrovně.

Vylepšený útok:

Válečník může převádět obranné číslo do útočného poměrem 1:2. Za každou druhou úroveň je možné převádět 1 bod. Útočné číslo přibude o 1(2...) a OZ se sníží o 2(4); v tomto případě může být OZ i nižší než -3 a nelze jej kompenzovat štítem.

Tuto schopnost může válečník používat od své druhé úrovně.

Sehranost:

Válečníci, ať již později šermíři či bojovníci, kteří se navzájem dobře znají, mohou bojovat se společným soupeřem účinněji, než každý sám nebo se spolubojovníky, které nezná. Válečníci, kteří jsou sehraní, tuší kdy a jak jejich kamarád zaútočí, kdy vyláká k útoku nepřítele, co zamýšlí tým, jak útočí, a kam při boji postoupí či ustoupí. Zároveň znají navzájem své chyby, mohou zasáhnout, když má spolubojovník problémy, zachytit ránu, kterou by on nedokázal vykrýt, nebo odvést pozornost soupeře od jeho odkrytého místa. Zkrátka zkušená a sehraná skupina válečníků se nechová jako tlupa chaoticky útočících postav, ale skoro jako jeden organismus.

Sehranost mohou využívat válečníci, kteří společně podstoupili určitý počet výcviků na vyšší úroveň (nemusí pochopitelně postupovat zároveň). V boji se sehranost projeví tím, že oba bojující, pokud jsou blízko sebe nebo si navzájem kryjí záda dostávají bonus - za každou lichou společnou úroveň (1, 3) dostávají bonus +1 k UČ a za každou sudou dostávají +1 k OČ.

Tuto schopnost může válečník začít počítat od třetí úrovně. Od páté úrovně si tuto schopnost může prohlubovat i s hraničářem.

Útok štítem:

Pokud bojuješ štítem, pak jistě doceníš třísknout s ním dotěrného skřeta do jeho rozšklebené tlamy, s tím, že sletí na zadek a nebude tě zatím otravovat. Útok samotný je roven 2 + Sil + k6 a působí pouze stínové zranění, ale pokud je soupeř zraněn, tak si hodí průměrem Odl + Obr proti pasti, která se rovná tvé Sil + (ztráta životů/4). Pokud napadený převyšší past o 4, tak se mu nic nestalo, pokud podhodí past o tři (včetně), tak si sedne na zem a zbylý rozsah mezi znamená narušení rytmu boje a postihu -1 k UČ i OČ.

Pokud je válečník alespoň o 15 coulů vyšší než protivník má bonus +1 k pasti, další bonus +1 dostává pokud útočí velkým štítem; bonus za sílu je 1.5násobný, když drží postava štít oběma rukama. *Tento speciální útok způsobuje 1 bod únavy.*

Útok štítem (místo zbraně): 3/0 => malý štít, střední zbraň (1/+4 s bodcem), inic. -1
3/+1 => velký štít, těžká zbraň (2/+4 s bodcem), inic. -2

Oba dva druhy útoku štítem mají nevýhodu neopatrného odkrytí. Štítem se po útoku bránit jen prvním napadením, každý další útok na tuto postavu neumožňuje použít postavě štítu k obraně, a pokud se již nemůže bránit zbraní má postih -3 k OZ jako normálně (ne modifikované -1 jako obvykle).

Tuto schopnost může válečník používat od své třetí úrovně.

Vyrovnání velikosti:

Být malým není vždy taková nevýhoda, pokud se naučíš svůj handicap plně využívat. Menší postava snáze uhne ráně a zasadí úder do hůře krytého místa snáze, než-li postava stejně vysoká. Válečník si nepočítá postihy za rozdíl velikosti, pokud bojuje s větším protivníkem, ale počítá se si výhody (např. trpaslík bojující s drakem). Díky této schopnosti tedy například lidský šermíř (vel. B) bojující s půlobrem (vel. D) nebude mít postih -2 k útoku i obraně.

Tuto schopnost může válečník používat od své třetí úrovně.

Vylepšená obrana:

Válečník může převádět útočné číslo do obranného a to poměrem 1:2. Za každou třetí úroveň (4, 6, 9,...) je možné převést jeden bod. OZ přibude o 1(2...) a útočné číslo se sníží o 2(4...), pokud se postava brání v tomto kole více útokům (a nemá schopnost „Šermířská obrana“), tak se jí OZ proti dalším útokům na ni nezvyšuje - je vždy 0.

Tuto schopnost může válečník používat od své čtvrté úrovně.

Zahrání mrtvého:

Válečník se dostal do úzkých. Nestvůra mu ubrala skoro všechny životy. Co může dělat. Zbývá vsadit na jednu kartu - nafilmovat smrt. Válečník zadrží na co nejdelší dobu dech a vytréští oči, jako kdyby byl mrtvý. Ostatním postavám se může, ale nemusí, zdát, že je dotyčný mrtvý. Na čtvrté úrovni dostane válečník základní pravděpodobnost 42%, k níž se přičítají dvě procenta za každou další úroveň a bojovník dostává speciální bonus +6%, když přestoupí na šestou úroveň. Tato schopnost nejlépe působí na postavy, které mají inteligenci (skřeti, strážce, banditi...), ale proti zvířatům má šanci o 40% nižší.

Tuto schopnost může válečník používat od své čtvrté úrovně.

Vícenásobné útoky:

Od páté úrovně výš může válečník automaticky útočit třikrát během dvou kol, protože jeho umění se zbraní již dosáhlo určitého stupně. V prvním kole útočí automaticky

dvakrát (+ k% na třetí útok podle „Šance na další útok“), v druhém pak jen jednou (+ k% na druhý útok podle stejné schopnosti). K vícenásobným útokům se však upravuje iniciativa => první útok se řídí normální iniciativou, druhý je penalizován -5 k inic. a případný třetí útok má už postih -10 k inic.

Bojovník

Bojovník je válečník, který se rozhodl více spoléhat na hrubou sílu, než na vytříbenou techniku. Je to strašlivý nástroj ničení, který rozboří, rozbije a rozmlátí vše, co se mu postaví do cesty. Bojovníci se rekrutují zejména z řad mínótaurů či barbarů, ale svými činy prosluli i válečníci z rodu trpaslíků. Bojovník se projevuje zejména hrubou silou. Hodí se na vyrážení dveří, zvedání balvanů a hlavně pro divoké řežby. Bojuje zpravidla obouruční zbraní. Mezi nejznámější bojovníky patřili bezesporu severští berserkři.

Bojovník zasvětil celý svůj výcvik boji s pořádnou obouruční zbraní, takže si pomalu, ale jistě, odvykne používat jednoruční zbraně a zvláštní schopnosti, které se naučil od šesté úrovně může používat jen pro obouruční zbraně, pokud nebude mimořádně specifikováno u dané schopnosti něco jiného.

Drtivost:

Bojovník je strašlivý bitevní kolos bojující hrubou silou. Menší nestvůry nezasáhne tak snadno, ale když se tak stane, způsobí jim strašné zranění. Proto má bojovník v boji s nestvůrami velikosti A a B při každém útoku bonus +2 k účinnosti zbraně.

Tuto schopnost může bojovník používat od své šesté úrovně.

Průraznost:

Těžkým zbráním bojovníka málokdy odolá i tlustá kůže baziliška či draka. Proto v boji s nestvůrami velikosti C, D a E má bonus +2 k účinnému číslu.

Tuto schopnost může bojovník používat od své šesté úrovně.

Vějířový útok

Tento drtivý útok lze provádět jen obouruční zbraní. Bojovník se mohutně rozpřáhne na stranu, a pak prudce srazí několik protivníků před sebou na krvavou hromadu a zase se připraví k dalšímu boji.

Tento útok je jediný, který v tomto kole bojovník povede a může jej provádět jenom v kole, kdy by měl mít dva (event. tři) útoky. Mohutný rozpřah má za následek nepříjemné odkrytí = OZ -3 proti všem útokům a drobné opoždění - inic. -4. Pak vede útok až na tři protivníky před ním => na prvního vede útok normální, na druhého se počítá útok o 3 nižší a na třetího jen třetinový - a pak má zbraň zase připravenou k obraně tj. normální OZ. Stojí bod únavy.

Pokud má bojovník už schopnost „Vícenásobné útoky II.“, pak je třetí útok veden jen s postihem -3, ne jen třetinovou silou (pokud je však útok snížený o tři nižší než útok třetinový, pak samozřejmě použij výhodnější variantu).

Příklad: Bojovník Lamželezo(7. úroveň) má útok se svým mohutným obouručákem UČ: 20/+2 a na útok mu padne 4 (tj. 24/+2). V půlkruhu před ním se tísní banda čtyř skřetů. Lamželezo se rozpřáhne a útočí 24/+4 (drtivost) na prvního skřeta; 21/+4 (o 3 méně) na druhého skřeta a 8/+4 (jen 1/3) na třetího skřeta. Čtvrtý skřet nebude vůbec zasažen.

Tuto schopnost může bojovník používat od své sedmé úrovně.

Taktické krytí:

Postavě, s níž bojovník již nějaký ten pátek putuje, může tzv. krytí záda. Pokud bojovník oznámí, že kryje dotyčného, dostává sice postih -3 ke všem útokům a postih -2 k inic., ale u každého útoku, který jde na chráněnou postatu je 50% pravděpodobnost, že jej svede na sebe, ale i pokud se mu nepodaří útok zadržet, dostane alespoň bráněná postava bonus +2 do OČ. Jedna směna souboje však stojí o 1 bod únavy navíc. Od 12. úrovně už stihá bojovník chránit až dvě postavy, pokud od sebe nejsou vzdáleny dále než tři kroky.

Tuto schopnost může bojovník používat od své osmé úrovně.

Proměna v berserkra:

Bojovník může za jistých okolností propadnout bojovému šílenství a změnit se v berserkra. Tuto proměnu ber jako past: použitá vlastnost je intelligence, nebezpečnost je uvedena v tabulce, síla je nic/změna v berserkra. Pokud opět nastane situace, popsaná v Tabulce změny, hází si bojovník znovu.

Hráč nemůže změnu v berserkra ovlivnit; pokud nastane situace popsaná v tabulce a hráč neuspěje v hodu proti pasti, změní se jeho bojovník v berserkra, ať už chce či ne. Berserkra řídí částečně PJ, což znamená, že může hráči zakázat jakoukoliv akci, o které se domnívá, že jí smyslů zbavený bojovník není schopen.

Změní-li se bojovník v berserkra, začne strašlivě řvát, od úst mu jde pěna a vrhne se jako bouře na nepřátele bez ohledu na vlastní bezpečnost i jakékoliv taktické pokyny. Získá bonus k inic. +6 nezávisle na tom, jakou zbraní bojuje, a má automaticky jeden útok za kolo navíc (nemá již k% útok). K útočnému číslu se mu připočítává dvojnásobek bonusu za sílu, tady jako by bojoval dvojnásobnou silou. Vůbec se ale nekryje, což znamená, že nehází na obranu a jeho hod na obranu je roven pouze jeho obrannému číslu - za OZ se díky zuřivost s jakou kolem sebe mlátí počítá 0 a to proti všem případným útokům.

Tento stav trvá, dokud není bojovník mrtev nebo dokud je v dohledu nějaký živý nepřítel. Berserkra však také nevnímá svá zranění. Proto může být během boje zraněn celkem až za dvojnásobek počtu životů, které měl na začátku boje - teprve potom se jeho protivníkům podaří jej udolat. Berserkra však nedostává žádné životy navíc a pokud má na konci boje nula a méně životů, je na místě mrtev. Berserkra je také možné ochromit nebo spoutat zaklínadlem. Pokud v tomto stavu setrvá alespoň 1 směnu, bojové šílenství pomine. Proměna ho stojí odolnost bodů únavy.

Tuto schopnost může bojovník používat od své osmé úrovně.

Tabulka změny v berserkra

Smrt nebo vyřazení člena družiny	1
Bezvýhodná situace (obklíčení, útok ze zálohy)	3
Zrada spolubojovníka	4
Smrt nebo vyřazení vůdce družiny či přítele	5
Smrt nebo vyřazení posledního spolubojovníka	6
Těžká zranění (více než za polovinu jedním útokem - spálení, poleptání)	7

Harrekův drtič:

Oblíbený minotaurů úder lze provádět jen obouruční drtivou nebo sečnou zbraní. Útok se provádí dvě kola. První kolo zdvihne bojovník nad hlavu svou zbraň (většinou při tom děsně řve), má OZ -3 a vůbec neútočí. Druhé kolo pak zbraň, s bonusem +2 k bojové

iniciativě, tvrdě dopadne (to pak většinou děsně řve protivník) s útokem modifikovaným o -10 k útoku, ale o +25 k útočnosti. Pokud protivník útok přežil a útok byl veden drtivou zbraní, háže si past Odl => zranění obdržené - 20<= nic/omráčení a pokud neuspěje, tak se poskládá omráčený na zem. Stojí dva body únavy.

Tuto schopnost může bojovník používat od své deváté úrovně.

Vícenásobné útoky II.:

Od desáté úrovně útočí bojovník dvouruční zbraní (ne tou směšnou jednoruční) dvakrát za kolo. Iniciativa prvního útoku je nezměnná, na druhý útok je postih -3 a na třetí útok -7. Před hodem na iniciativu se také může rozhodnout, že spojí všechny útoky v tomto kole v jeden => v tomto případě dostává k tomuto jedinému bonus +4 k útoku a +6 k útočnosti; +2 k bojové iniciativě a +3 k OZ. Toto spojení útoků v jeden však nelze provádět lehkou zbraní.

Touto schopností také dostává bonus +1 k bojové iniciativě a OZ všech obouručních zbraní, protože už je opravdovým bijcem.

Tuto schopnost může bojovník používat od své desáté úrovně.

Bojový pokřik:

Dunivý křik bojovníka se dlouho ozývá v uších jeho nepřátel a jemu samotnému dodává pocit větší síly a drsnosti. Vrhá se potom do řezů s větší vervou a kosí nepřátele jako sekáč obilí. Pokud bojovník zařve, tak dostává bonus +2 k UČ. Bojový pokřik je však dvousečná zbraň, protože bojovník povzbuzený vlastním hlasem se pak opomíná krýt, čímž se mu sníží o -2 OZ. Bojový pokřik trvá po celý souboj a jeho použití stojí bojovníka 1 bod únavy. Pokud si dodá bojovník odvahy bojovým pokřikem, pak nezáleží jakým typem zbraně bojuje.

Tuto schopnost může bojovník používat od své jedenácté úrovně.

Chladnokrevnost:

Ačkoliv to většinou není pro bojovníka příliš příjemná zkušenost, setkává se během svého hrdinného a slavného života s proradnou magií. Během této doby si vyvine zdravou nedůvěru vůči kouzlicímu světu, který ho obklopuje, a tak je těžší ho oklamat psychickými nebo iluzivními kouzly. Proti kouzlům z těchto oborů má bojovník bonus +2 k hodům proti pasti.

Tuto schopnost může bojovník používat od své dvanácté úrovně.

Vůdcovství:

Když se trmácí v neprostopných horách, tak se chrabří bojovníci rádi nechají vést zkušeným hraničářem. Pokud se vyjednává, tak obvykle stojí takticky válečníci vzadu a čekají, co výhodného ti ukecaní kouzelníci, kněží a zloději získají. Ale v okamžiku, kdy se vyjednávání vymkne z rukou a je potřeba použít zbraní, tak se stávají vůdci družiny oni - každý kdo bude souhlasit s bojovníkovým vedením a přijímat jeho rozkazy, dostává 2 body, které si může libovolně každé kolo rozdělit do útočného a obranného čísla (třeba 1 do útoku a 1 do obrany, ale i oba do obrany či obráceně).

Tuto schopnost může bojovník používat od své třinácté úrovně.

Šermíř

Šermíř je typ válečníka, který spíše než hrubou silou bojuje uměním a rychlostí. Je trochu podobný hraničáři, ale je silnější, nemá nadpřirozené schopnosti a bojuje raději

zblízka. Šermíř je specialista na šermování, tedy na boj přibližně stejně velkých postav sečnými či bodnými zbraněmi. Šermíři jsou mistři soubojů, mnozí z nich či jejich učitelů začínali jako gladiátoři na dalekém jihu, odkud k nám toto umění bylo přineseno.

Šermíř je mistrem ladných a rychlých pohybů a při svém výcviku se specializuje na jednoruční zbraně, čímž si odvyká používání neohrabaných a pomalých obouručních zbraní a zvláštní schopnosti, které se naučí od šesté úrovně může používat jen pro jednoruční zbraně, pokud nebude mimořádně specifikováno u dané schopnosti něco jiného.

Šerm

Šermíř je cvičen v boji muže proti muži na vzdálenost ostří meče. Boj vede s ladnou grácií využívajíc chyb protivníka. Při boji s humanoidní postavou, která používá ruční zbraň, dostává bonus +1 k UČ i OČ, od deváté úrovně pak dostává bonus +2 místo +1 a od třinácté dokonce +3.

Dále šerm dává postavě možnost použít tzv. útok z obrany - šermíř využije energie protivníka, proklouzne pod jeho zbraní a ten mu naběhne přímo na ostří. Pokud se šermíř úspěšně ubrání (tj. úplně uhne, nedostane to ani do zbroje), je protivník zraněn za rozdíl mezi svým útočným číslem a šermířovým obranným.

Tuto schopnost může šermíř používat od své šesté úrovně.

Šermířská obrana

Oč menší je efekt šermířova útoku, o to více lepší je jeho zručnost se zbraní, kterou se kryje. Zatímco jiní stihnou vykrýt jen první útok a ti šikovnější pak i dva, tak šermíř stihá krýt až čtyři útoky za kolo. Šermíř může používat své OZ proti více útokům, ale každý útok, který sám provádí je o -2 k útoku nižší (a to vždy, i když se brání jen jednou v kole - jde o automatický cvik). Krom toho dává schopnost šermířské obrany možnost počítat si +1 k OZ, pokud nebude používat štít.

Tuto schopnost může šermíř používat od své šesté úrovně.

Vícenásobné útoky II.

Od sedmé úrovně útočí šermíř jednoruční zbraní (ne tou neohrabanou dvouruční) dvakrát za kolo. Iniciativa prvního útoku je nezměnná, na druhý útok je postih -3 a na třetí útok -8. Před hodem na iniciativu se také může rozhodnout, že spojí dva útoky v tomto kole v jeden => v tomto případě dostává k tomuto jedinému bonus +3 k útoku a +3 k účinnosti; +3 k bojové iniciativě a +2 k OZ. Aby však mohl spojit útoky v jeden musí bojovat střední nebo těžkou zbraní. Případný třetí útok (de facto druhý) útok již není nijak ovlivněn.

Tuto schopnost může šermíř používat od své sedmé úrovně.

Taktické krytí:

Postavě, s níž bojovník již nějaký ten pátek putuje, může tzv. krýt záda. Pokud bojovník oznámí, že kryje dotyčného, dostává sice postih -5 ke všem útokům a postih -2 k inic., ale u každého útoku, který jde na chráněnou postatu je 70% pravděpodobnost, že jej svede na sebe, ale i pokud se mu nepodaří útok zadržet, dostane alespoň bráněná postava bonus +3 do OZ. Jedna směna souboje však stojí o 1 bod únavy navíc. Od 12. úrovně už stihá šermíř chránit až dvě postavy, pokud od sebe nejsou vzdáleny dále než tři kroky.

Tuto schopnost může šermíř používat od své osmé úrovně.

Hadí čepel:

Tento útok lze provést jen bodnou jednoruční zbraní a až po útoku protivníka. Pak vyrazí rychle šermířova ruka se zbraní a rychle bodne nepřítele do obličeje, krku či jiného

odkrytého místa. Je to jediný útok, který šermíř v tomto kole vede. Šermíř si háže na útok jako normálně, ale dostává úpravu -4 k útoku a +10 k útočnosti a protivník si nepočítá do své obrany zbroj ani štít. Tento útok lze vést jen proti humanoidnímu tvor, bojujícího ruční zbraní. Provedení útoku stojí bod únavy.

Tuto schopnost může šermíř používat od své deváté úrovně.

Vrhání zbraní:

Mimořádný postřeh a cit v ruce umožňují vrhat šermíři dýky, hvězdice, kameny a podobné zbraně s vysokým účinkem. Šermíř je schopen vrhat tyto předměty s připočtením svého bonusu za sílu do UČ.

Tuto schopnost může šermíř používat od své desáté úrovně.

Přetlačování:

Šermíř vede jediný útok tím, že se přisune rychle k soupeři a svou zbraní zablokuje protivníkovu zbraň (jen sečnou nebo drtivou). Přiskočení se podaří jen pokud se šermíři povede útok, který ovšem soupeře nezraní. Pokud na šermíře vede někdo útok před jeho přetlačováním, tak se šermíř brání s postihem -2 od OZ. Oba zaklesnutí soupeři mají OZ -3 a postih k OČ -2. Místo svého druhého útoku se snaží soupeř svého soupeře přetlačit a oba si hodí proti pasti 5, k níž přičtou nepřítelovu Odl a hodí si svou Sil (šermíř dostává speciální bonus +1 k Sil). Pokud jeden se soupeřů neuspěl, tak padá na zem (tj. příští kolo musí vstávat). Pokud uspěli oba nebo ani jeden, zůstávají zaklesnutí, a ten, kdo má příští iniciativu, rozhoduje zde bude nadále přetlačovat, nebo zda od soupeře odskočí pryč. Každé kolo zaklesnutí stojí oba soupeře bod únavy.

Tuto schopnost může šermíř používat od své jedenácté úrovně.

Vyražení zbraně:

Šermíř se bleskově přitočí k protivníkovi, prudce zapáčí zespodu a protivníkovu zbraň se válí v prachu u cesty. Touto schopností může šermíř vyrazit protivníkovi zbraň. Před prvním útokem šermíř nahlásí, zda bude vyrážet zbraň a pokud se mu podaří minimálně dva útoky v kole, tak nesebere protivníkovi žádné životy, ale může mu vyrazit zbraň. Šermíř si hodí svou Sil proti pasti, která je rovná šesti + Sil obránce, s efektem vyražení/nic. Pokud bude chtít šermíř vyrazit protivníkovi dvouruční zbraň, je Sil protivníka dvojnásobná.

Tuto schopnost může šermíř používat od své dvanácté úrovně.

Pravidla pro Advanced Dračí doupě jsou vytvořena v klubu příznivců a hráčů RPG, fantasy, hororu a SF MOORBOYZ. Vytvořeno v roce 1998 by Jezevec :o).

<http://moorboyz.webpark.cz>