

**Co jsou to Errata?**

Množné číslo od slova Erratum. Jedná se o výčet chyb, překlepů a změn v textu. Zde snad najdeš veškeré úpravy, které se pokusíme zohlednit do dalších verzí pravidel. Překlepy budou rovnou publikovány pro úpravu do další verze pravidel. Zde po nich tedy nepátrejte.

V textu je vždy buď přeškrtnuto původní již neplatné znění, které je nahrazeno novým, tučně vyznačeným textem, popřípadě je připojen popis opravy.

**Důležité:** V těchto erratech najdeš mnoho drobných úprav. Ty zlepšují především pochopitelnost textu, aniž by cokoli pravidlově měnily. Stejně tak jsou zde drobné úpravy zlepšující herní zážitek. Pokud je však neadaptuješ, svět se nezboří a hra může fungovat naprosto v pořádku dál. Změny, které si zaslouží případnou pozornost, jsou v upravených mechanikách Utonutí a udušení, Pádu z výšky a Útok na bezbranného protivníka. **Jediná opravdu klíčová změna, která se hojně využívá, je v úpravě Vyvolávání kouzel a proseb.**

Obecně platí, že se tato errata příliš neliší od verze 1.0 a jsou určeny spíše pro nadšence.

str. 16 – Tabulka zkratk – nový text .....	8
str. 20 – Atributy – Obratnost – úprava .....	8
str. 20 – Životy – nové znění .....	8
str. 23 – Člověk – Rodová zvláštní schopnost – úprava znění .....	8
str. 24 – Elf – Rodová zvláštní schopnost – nové znění .....	8
str. 25 – Obr – nové znění .....	8
str. 35 – Tabulka dodatečného vybavení dle povolání – oprava počtu šipek .....	8
str. 39 – Pád z výšky – nové znění .....	9
str. 39 – Utonutí a udušení – úprava znění .....	9
str. 39 – Pravidlo zpětné opravy – úprava znění .....	10
str. 42 – Bojové triky – Přidaný text .....	10
str. 42 – Léčba vlastních zranění – úprava znění .....	10

str. 44 – Mistrovství ve zbraní – nové znění.....	10
str. 45 – Skvělá kondice – úprava znění.....	11
str. 45 – Urputnost – přidáný text.....	11
str. 45 – Velení – úprava znění – vyjmutí válečníka .....	11
str. 46 – Bojové školy – nové znění.....	11
str. 48 – Odražení projektilu – nové znění.....	11
str. 55. Duševní síla – úprava znění.....	12
str. 55 – Učení se kouzlům – oprava.....	12
str. 55 – Vyvolání – nové znění .....	12
str. 56 – Trvání – nové znění.....	12
str. 59 – Hraničář – Ochočování zvířat – nové znění .....	13
str. 60 – Kamufláž – nové znění.....	13
str. 61 – Magie zvířat – oprava znění.....	14
str. 62 – Najdi zvíře – oprava.....	14
str. 62 – Bdělý spánek – přidáný text.....	14
str. 63 – Úder varování – doba vyvolání.....	14
str. 65 – Tabulka zvířecích přátel – nové znění .....	14
str. 65 – Život se zvířetem – úprava znění .....	14
str. 69 – Vidění many – znalostní dovednost.....	14
str. 69 – Tabulka vidění many – úprava znění .....	14
str. 70 – Destilace – znalostní dovednost .....	15
str. 70 – Destilace – nové znění .....	15
str. 70 – Destilace – Příklad.....	15
str. 70 – Lučba – znalostní dovednost .....	15
str. 70 – Výroba alchymistických předmětů – nové znění.....	15

str. 71 – Trvání – nové znění.....	16
str. 71 – Výroba – úprava znění.....	16
str. 71 – Četnost – úprava znění.....	16
str. 71 – Vyžaduje – nové znění.....	16
str. 74 – Lektvar mucholapka – úprava znění.....	16
str. 74 – Lektvar neutralizace – úprava znění.....	17
str 76. Tabulka alchymistických schopností – precizní výroba.....	17
str. 77 – Pokročilá identifikace – znalostní dovednost.....	17
str. 77 – Substituce – úprava znění .....	17
str. 78 – Výroba svítek – znalostní dovednost .....	18
str. 81 – Jed Dofrův spánek – úprava parametrů a znění .....	18
str. 81 – Jed Vosí žihadlo – úprava počtu šípů.....	18
str. 81 – Kouzelný luk – úprava znění.....	18
str. 82 – Krvavé ostří – úprava znění.....	19
str. 87 – Meč požirač duší – úprava parametrů.....	19
str. 90 – Sibériovy posilující lektvary – úprava znění.....	19
str 96. – Mana – upřesnění znění.....	20
str. 96 – Dosah – úprava kouzlení pomocí předmětu .....	20
str. 96 – Trvání – nové znění .....	20
str. 96 – Vyvolání – nové znění.....	20
str. 98 – Blesk – doba vyvolání .....	21
str. 98 – Levitace – oprava rozsahu.....	21
str. 99 – Očaruj zbraň – nové znění.....	21
str. 100 – Rychlost – úprava znění.....	21
str. 100 – Světlo – úprava textu.....	21

str. 103 – Rychlé kouzlení – nové znění .....	22
str. 103 – Vyvolání přítele – specifikace počtu.....	22
str. 103 – Vyvolání přítele – oprava .....	22
str. 106 – Tabulka kouzelníkových přátel – nové znění.....	22
str. 110 – Dlouhá ruka – úprava dosahu .....	22
str. 111 – Magická zbroj – oprava, doba vyvolání .....	22
str. 111 – Mrazivá střela – změna parametrů.....	22
str. 113 – Ochrana před střelami – oprava .....	23
str. 113 – Ochromení – přidáný text .....	23
str. 114 – Pouto života – doba vyvolání.....	23
str. 115 – Dotek upíra – úprava efektu kouzla.....	23
str. 116 – Temnota – úprava formulace a efekt .....	24
str. 120 – Boj beze zbraně – úprava znění.....	24
str. 125 – Falešný útok – znalostní dovednost.....	24
str. 125 – Mimika – znalostní dovednost.....	24
str. 125 – Imitace – znalostní dovednost.....	24
str. 125 – Ohebnost – znalostní dovednost .....	24
str. 126 – Odhad lidí – znalostní dovednost.....	24
str. 126 – Odvedení pozornosti – oprava.....	25
str. 126 – Odvedení pozornosti– znalostní dovednost .....	25
str. 126 – Odstranění pastí – znalostní dovednost .....	25
str. 126 – Oko střelce – znalostní dovednost.....	25
str. 127 – Otevírání zámků – nové znění.....	25
str. 128 – Pád z výšky – znalostní dovednost.....	25
str. 128 – Padělání – znalostní dovednost .....	25

str. 128 – Tichý pohyb – znalostní dovednost.....	25
str. 129 – Tichý pohyb – odstraněno omezení rychlosti.....	25
str. 129 – Získání důvěry – znalostní dovednost .....	26
str. 133 – Svěcení – úprava znění.....	26
str. 133 – Prosby – znalostní dovednost.....	26
str. 134 – Efekty proseb – úprava znění.....	26
str. 134 – Prosby na souvěrce – nové znění .....	26
str. 134. – Přízeň – nové znění.....	26
str. 134 – Trvání – nové znění .....	26
str. 134 – Vyzývání – nové znění, změna Zvolání .....	27
str. 136 – Štít víry – nové znění, odebráno zvolání.....	28
str. 139 – Nauka božích patronů – úprava znění .....	28
str. 140 – Nauka žehnání aurami – přidáno omezení na jednu auru na klerika.....	28
str. 140 – Klidný spánek – přidáný text.....	28
str. 141 – Požehnání zdu – úprava znění.....	28
str. 141 – Vnuknutí – Temná alternativa – oprava .....	29
str. 142 – Nauka božích patronů – oprava.....	29
str. 143 – Doznání – oprava rozsahu, úprava znění.....	29
str. 144 – Odstraň paralýzu – oprava rozsahu .....	29
str. 144 – Odvracení temnoty – oprava.....	29
str. 145 – Ošálení temnoty – úprava rozsahu .....	29
str. 145 – Posel bojovník – úprava parametrů, úprava znění.....	29
str. 146 – Svatá zbroj – odebráno Zvolání .....	29
str. 146 – Útok štěstěny – odebráno Zvolání.....	29
str. 146 – Udržení života – oprava rozsahu .....	29



str. 147 – Vrácení úderu – odebráno Zvolání.....	30
str. 147 – Zesil zranění – odebráno Zvolání.....	30
str. 150 – Profesní ( <i>Speciální</i> ) dovednosti – nové znění – REWORKED.....	30
str. 152 – Tabulka dovedností – přidáno Plížení, změněno Plavání na znalostní, změněno Přežití v přírodě pouze na OBR.....	30
str. 153 – Plavání – upřesněno použití SIL a OBR.....	30
str. 153 – Dovednosti – nová obecná dovednost.....	31
str. 153 – Umění – oprava .....	31
str. 154 – Výdrž – upřesněna formulace .....	31
str 156. Tabulka zbraní – nová sekce pro boj beze zbraně .....	31
str. 158 a str. 159 Tabulka jednoručních zbraní – Meč bastard a Dlouhý meč – oprava .....	31
str. 159 – Rozdělení dle hmotnosti – úprava znění .....	31
str. 160 – Kosa – oprava.....	31
str. 160 – Kopí – úprava hodnot .....	31
str. 162 – Tabulka střelných a vrhacích zbraní – dýka – úprava hodnot.....	31
str. 163 – Text přebíjení pod odstavcem těžká kuše – přidán popis rychlosti.....	32
str. 163 – Stříbrné zbraně – nové znění .....	32
str 164. Tabulka doplňků ke zbraním – úprava hmotností .....	32
str. 166 Tabulka zbrojí – úprava cen .....	33
str. 169 – Tabulka bojových akcí – nová akce .....	33
str. 169 – Útok – úprava znění.....	33
str. 170 – Obrana – úprava znění .....	33
str. 171 – Použití předmětu – nová akce.....	33
str. 172 – Útok na bezbranného protivníka – nové znění.....	33
str. 172 – Obrana proti střelným zbraním – úprava znění.....	34

str. 175 - Životy a léčení – Kritická zranění – nové znění.....	34
str. 178 - Tabulka zkušeností – nové hodnoty .....	35
str. 179 - Zvyšování počtu životů – úprava znění + TIP .....	35
str. 184 – Tabulka rychlosti cestování – oprava.....	36
str. 185 - Tabulka náročnosti akcí – Boj -úprava hodnot.....	36
str. 188 – Táboření.....	36
str. 191 - Magické zbroje, zbraně a předměty – nová sekce .....	36

## JAK SE HLÍDKA HRAJE

str. 16 – Tabulka zkratek – nový text

OD        osobní deník  
žt        životy

## HERNÍ POSTAVA

str. 20 – Atributy – Obratnost – úprava

Čím vyšší Obratnost, tím lepší obrana a střelba.

str. 20 – Životy – nové znění

• **Hranice smrti** – záporné číslo, pod které nesmí životy postavy nikdy klesnout. Pokud by k tomu došlo, postava zemře.

Kromě výše uvedeného se v souvislosti s životy používá i pojem Mez vyřazení. Je to hranice, která udává okamžik, kdy postava upadne do bezvědomí. Děje se tak v okamžiku, kdy je její aktuální počet životů menší nebo roven 0.

str. 23 – Člověk – Rodová zvláštní schopnost – úprava znění

Díky Všestrannosti získávají lidé 2 dovednostní body navíc. Ty se přičítají k ostatním dovednostním bodům na začátku hry a také při každém přestupu na další úroveň.

str. 24 - Elf - Rodová zvláštní schopnost – nové znění

Díky této schopnosti vidí elfové velmi ostře na dvakrát větší vzdálenost nežli ostatní. Ke všem ověřovacím hodům vyžadujícím ostrý zrak (*Stopování, Postřeh a podobně*) si tak započítávají bonus +2. Bonus se nevztahuje k útoku ani obraně.

str. 25 – Obr – nové znění

Obři nezískali své jméno nadarmo. Ačkoliv nedosahují ani desetiny velikosti svých jmenovců (*horských či skalních obrů*) a jejich rasa s těmito tvory ani nijak nesouvisí, stále svým zjevem výrazně převyšují ostatní. Jejich ženy jsou pak dokonce ještě o trochu vyšší nežli muži. Všichni bez výjimky však mají své statné tělo pokryté tvrdou zrohovatělou kůží.

## TVORBA POSTAVY

str. 35 - Tabulka dodatečného vybavení dle povolání – oprava počtu šipek

Zloděj | Velký vak, zlodějské vybavení, zrcátko, toulec (+20 šipek)



## HERNÍ MECHANIKY

## str. 39 - Pád z výšky – nové znění

Při pádu z výšky nad dva sáhy utrpí postava zranění. Za každé 2 sáhy nad tuto hranici je tak padající zraněn za kumulativních 1k6 životů (*tj. při pádu z výšky 8 sáhů utrpí postava zranění za 1k6+2k6+3k6 životů – celkem tedy za 6k6 životů*).

Od určité výšky (*obvykle 6 sáhů a výše*) je navíc možné utřít i kritické zranění. O tom však vždy rozhoduje PJ dle znalosti terénu, okolností atd.

**PŘÍKLAD:** Postava padá z výšky osmi sáhů. Hází si proto 1k6 na zranění způsobené za výšku 2-4 sáhy, pak 2k6 za výšku 4-6 sáhů a 3k6 za výšku 6-8 sáhů. Tj. hází si celkem 6k6 na přímou (*okamžitou*) ztrátu životů, a navíc 3k6 životů za Kritická zranění. Ta se navíc projeví znovu v každém dalším kole, dokud nebudou vyléčena nebo dokud postava nezemře.

Pokud se jedná o plánovaný skok (*vím kam padám, odkud skáču atd.*), řeší se situace tak, jako kdybys padal z výšky o 2 sáhy nižší.

## str. 39 - Utonutí a udušení – úprava znění

Ve hře může nastat situace, kdy postava bude muset vydržet s dechem (*plavání pod hladinou, vstup na místo, kde není vzduch, a podobně*). Jestliže se nemůže nadechnout, udusí se. Pod hladinou vody se pak utopí. Pro obě situace platí stejná pravidla.

Pokud má možnost se na situaci připravit (*nadechnout se*) vydrží bez vzduchu počet kol odpovídající jejímu hodu na Výdrž (*ODO*). Tento výsledek nemůže být nikdy menší než 1 (*pokud ano, pak je právě 1*). Jestliže nebyla na podobnou situaci připravená, začne ztrácet život v následujícím kole.

**PŘÍKLAD:** Trpaslík Baldur se chystá potápět. Dovednost Výdrž ovládá na 4. stupeň a jeho Oprava za Odolnost (*ODO*) má hodnotu 3. Při hodu mu padne na desetistěnné kostce 7. Výsledný součet čísel (*tedy 4+3+7=14*) odpovídá počtu kol, kdy zvládne zadržet dech (*tedy něco málo přes dvě minuty*).

Po vyčerpání vzduchu začne postava v každém kole ztrácet 1k6 životů. Toto číslo se navíc v každém dalším kole kumuluje o dalších 1k6. Tj. ve třetím kole (*poté, co už se postava skutečně topí nebo dusí*) ztrácí 3k6 životů.

Jestliže postava upadla vlivem topení se (*dušení*) do bezvědomí, musí jí být poskytnuta První pomoc. Nedojde-li k tomu do pěti minut, je považována za mrtvou. Její zachránce musí navíc uspět v ověřovacím hodu První pomoc (*OBR*) vs. X. Obtížnost hodu určuje PJ podle situace (*pokud nerozhodne jinak, může použít počáteční hodnotu 8*).

**str. 39 - Pravidlo zpětné opravy – úprava znění**  
Na Hlídce se používá Pravidlo zpětné opravy. To říká, že pokud dojde ke změně atributů tvé postavy nebo získáš nějakou zvláštní schopnost, můžeš provést úpravy, které s ní souvisí, a to i zpětně za všechny předchozí úrovně (*včetně první*).

Typickým příkladem může být schopnost Paměť na kouzla. Ta dává kouzelníkovi za každou úroveň o jedno zaklínadlo navíc. Pokud by tuto schopnost získal až na čtvrté úrovni, naučí se nejen o kouzlo navíc, ale zároveň získá ještě další tři kouzla za všechny předchozí úrovně (*včetně první*). Stejně tak lze například zpětně přičíst životy za získanou vyšší Odolnost.

## VÁLEČNÍK

### str. 42 - Bojové triky – Přidaný text

Každý bojový trik má přesně určené použití. Některé lze provést pouze při útoku, jiné pouze při obraně. **Pokud se postava útoku či obraně nevěnuje, nemůže ani použít trik, který by k ní jinak náležel.**

### str. 42 - Léčba vlastních zranění – úprava znění

Po skončení boje může válečník využít svůj zbytkový adrenalin ke spuštění svých regeneračních schopností. Díky nim si dokáže v každém kole za 1 bod adrenalinu uzdravit 2 životy. Toto léčení však může použít jen na čerstvé rány (*takové, které utrpěl právě v posledním boji*).

### str. 44 – Mistrovství ve zbraní – nové znění

Tato schopnost přidává k boji tváří v tvář (*útoku i obraně*) s daným typem zbraně bonus +2. Tím je míněna celá skupina zbraní (*drtiivé, bodné, sečné a podobně*). Na jaký typ zbraně se chce válečník specializovat, rozhoduje on sám v okamžiku získání této schopnosti (*připíše si k ní poznámku v OD*).

Schopnost si lze volit i opakovaně (*při dalších přestupech na vyšší úroveň*). V takovém případě

však bonus dále neroste, pouze se rozšíří na další skupinu zbraní.

#### str. 45 - Skvělá kondice – úprava znění

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

#### str. 45 – Urputnost – přidaný text

Jakmile boj skončí, má 1 směnu na doléčení svých životů nad Mez vyřazení, jinak upadne do bezvědomí.

#### str. 45 – Velení – úprava znění – vyjmutí válečníka

Díky této schopnosti dokáže válečník vydat ostatním členům družiny útočný nebo obranný rozkaz. Při útočném získávají všichni ti, kdo jeho rozkaz poslechnou, bonus +1 k útoku, při obranném pak +1 k obraně.

#### str. 46 - Bojové školy – nové znění

Jakmile ovládneš některou z bojových škol, získáš speciální bonus v boji. Ten se vztahuje k určitému typu zbraně a způsobu, jakým ji používáš (*viz dále*). Jednotlivé bonusy za zvládnutí různých bojových škol se nikdy nesčítají. Každý útok či obranu lze totiž provést vždy pouze jedinou bojovou technikou.

Bonus za mistrovství ve zbraní se nikdy nesčítá, a to ani při boji s více zbraněmi daného typu, ani při boji se zbraní spadající do více kategorií.

**PŘÍKLAD:** Mám dýku (*jednoruční bodnou zbraň*) a ovládám jak školu boje s jednoruční zbraní, tak i školu boje s bodnou zbraní. K útoku si však za znalost bojové školy přičtu vždy jen bonus +1. Rozhoduje totiž způsob (*bojový styl*), jakým dýku použiji a ten může být v dané situaci jen jeden.

Znalost bojové školy ti navíc otevírá možnost naučit se triky k ní náležící (*vždy nejvýše jeden za úroveň od okamžiku zvládnutí školy*).

#### str. 48 - Odražení projektilu – nové znění

**Adrenalin:** 1

**Použití:** do obrany

**Vyžaduje:** jakákoliv zbraň pro boj tvář v tvář

Válečník dokáže přetavit svůj adrenalin do bleskového střehu, kterým dokáže vykrýt (*či odrazit*) letící projektil.

Při použití tohoto bojového triku získává válečník možnost chránit se před letícím projektilem. Do své celkové Obrany si tak navíc započítá obranu zbraně a **Výhodu** (*bonus +5*). Efekt se vztahuje na jeden konkrétní projektil, který na něj letí (*dýka, šíp, hvězdice a podobně*).

## HRANIČÁŘ

## str 55. Duševní síla – úprava znění

Množství duševní energie nutné k navázání Pouta s přírodou. Je-li v popisu kouzla uvedeno X nebo přímo množství Duševní síly za jeho posílení či prodloužení, záleží jen na hraničáři, kolik Duševní síly (*many*) do něj vloží. Množství Duševní síly, kterou do kouzla vložíš, se určuje při navázání Pouta s přírodou (nelze tak doplňovat v průběhu kouzla, není-li u něj uvedeno jinak).

Některá kouzla mohou vyžadovat určité množství Duševní síly, dle úrovně či síly protivníka. Pokud ji neznáš, je jen na tvém odhadu, kolik jí bude zapotřebí. Pokud jí však bude málo, kouzlo se nezdaří a patřičnou část své Duševní síly ztratíš.

## str. 55 – Učení se kouzlům – oprava

Na první úrovni umí hraničář sesílat pouze ~~čtyři~~ čtyři základní kouzla.

## str. 55 – Vyvolání – nové znění

Jde o dobu potřebnou k seslání kouzla. Ověření úspěchu seslání kouzla se provádí na konci posledního vyvolávacího kola (*poté, co všichni účastníci daného kola odehrají své akce*). V případě půlkolového kouzla k němu dojde

ihned po skončení jeho sesílání a jeho efekt se projeví bezprostředně po zdárném ověření úspěchu.

Po celou dobu sesílání kouzel je nutné se soustředit. Není tak možno během vyvolávání kouzel na nikoho útočit, bránit se nebo se věnovat dalším činnostem.

Dobu soustředění potřebnou k sesílání kouzel nelze nijak uspíšit. Jiná kouzla ani lektvary tedy nemají na rychlost sesílání kouzel žádný vliv. Během jednoho kola lze seslat vždy nejvýše jedno kouzlo. Žádné kouzlo pak nemůže mít kratší dobu vyvolání než půl kola (*a to ani vlivem zvláštní schopnosti*).

Je-li hraničář během vyvolávání vyrušen, dostane se do nevýhody a kouzlí s postihem -5. V případě půlkolových kouzel dostane tento postih tehdy, je-li v daném kole vyrušen ještě před sesláním kouzla (*než na něj dojde v iniciativě řada*).

## str. 56 – Trvání – nové znění

Popisuje, jak dlouho dané kouzlo působí. Ta kouzla, která mají trvání „ihned“, se projeví okamžitým jednorázovým efektem (*Úder varování a podobně*). Trvání kouzel měřitelných na kola či déle se pak začíná počítat od kola následujícího po jejich seslání.



U kouzel s delším trváním může hraničář rozhodnout o jejich přerušení pouhou myšlenkou. Nemusí je tedy nechat působit až do konce.

#### **str. 59 - Hraničář – Ochočování zvířat – nové znění**

Ochočování trvá 1k6 směn. Pokud jsi v něm úspěš, získáš si důvěru a přízeň zvířete. To se od té chvíle stane tvým „druhem ve zbrani“. V případě neúspěchu se můžeš o další Ochočování stejného tvora pokusit nejdříve další den.

O ochočování zvířat se může teoreticky pokusit každý. Pokud ho však neprovádí hraničář, nebude mít daný tvor nikdy schopnosti Zvířecího přítele (*ve smyslu popsaném níže*). Obtížnost ochočení běžných zvířat bez schopností Zvířecích přátel je obvykle nižší (*dle rozhodnutí PJe*). Tito tvorové pak dokáží poslouchat jen jednoduché příkazy (*asi jako papoušci, psi či jiná zvířata v naší realitě*).

Ve stejném okamžiku není možné mít ochočeno víc než jedno zvíře. Výcvik a sehranost s ním jsou totiž velmi náročné. Běžní hraničáři nezvládnou dělit tyto aktivity mezi více zvířat. Pokud by se hraničář o něco

takového pokusil, tvorové k němu nepřílnou natolík, aby si je získal.

#### **str. 60 – Kamufláž – nové znění**

Kamufláž je specifická dovednost, kterou lze použít pouze v přírodě či terénu obecně (*nikoliv ve městech či budovách*). S trochou bláta, trávy, větví a díky charakteru krajiny dokáže hraničář dokonale splynout s okolím. Stejně maskování pak dokáže provést i na jiné osobě či předmětu.

Aby ses o tuto akci mohl pokusit, nesmí tě při ní protivník vidět. V opačném případě v ní automaticky neuspěješ.

Provedení kamufláže zabere nějaký čas (*obvykle deset kol*). Její výsledek se ověří klasickým hodem, kterým musíš překonat obtížnost stanovenou PJe (*X*). V případě úspěchu se pak stává kamuflovaná postava pro všechny kolem prakticky nepostřehnutelnou. Aby si jí někdo všiml, musel by svým hodem na Postřeh překonat sílu Kamufláže (*hod na ní*). Ta je navíc (*jestliže se maskovaný nepohybuje*) posílena **Výhodou** (*bonus +5*).

Kamuflovaná postava se může také opatrně pohybovat, a to rychlostí odpovídající plížení (*jedné desetině jeho Pohyblivosti*). Pokud však



zaútočí nebo na sebe jinak upozorní, stává se opět viditelnou.

#### str. 61 - Magie zvířat – oprava znění

Tento druh magie se zaměřuje na úzký kontakt hraničáře s dalšími „dětmi přírody“ – zvířaty. Hraničář je dokáže přivolávat a využívat jejich schopnosti. ~~Od šesté úrovně pak získá možnost „proměnit“ se ve zvíře či získat jeho pomoc.~~

#### str. 62 – Najdi zvíře – oprava

~~Důležité: Spánek pod vlivem tohoto kouzla není plnohodnotný. Tělo hraničáře se tak sice léčí, avšak jeho Duševní sílu obnovit nedokáže.~~  
– Tento text patří ke kouzlu Bdělý spánek.

#### str. 62 - Bdělý spánek – přidáný text

Důležité: Spánek pod vlivem tohoto kouzla není plnohodnotný. Tělo hraničáře se tak sice léčí, avšak jeho Duševní sílu obnovit nedokáže.

#### str. 63 - Úder varování – doba vyvolání

Vyvolání: ~~4 kolo~~ půl kola

#### str. 65 – Tabulka zvířecích přátel – nové znění

Nové znění poznámky v tabulce:

„\* Při každém přestupu postavy na vyšší úroveň roste maximální počet životů tohoto tvora o 3. Na každé třetí úrovni pak získáš 1 bod, kterým můžeš zvýšit útočné či obranné

číslo přítele o 1. Stejně tak se na každé třetí úrovni zvyšuje i Postřeh zvířete o 1 bod (*neplatí zde pravidlo Zpětné opravy*).“

#### str. 65 - Život se zvířetem – úprava znění

Jak už bylo řečeno, hraničáři na zvířecím druhovi záleží. Nebude ho proto vystavovat zbytečnému nebezpečí.

Zvíře, o které by se pán nestaral nebo by dovolil, aby mu bylo ubližováno, na pána zanevře. Někdy čas bude smutné, až nakonec dojde k přerušení pouta, které je mezi nimi. Takový tvor pak prchá do divočiny s doživotním šrámem na duši. Dalším následkem je, že už se nikdy nedá ochočit. Bude se lidem vyhýbat nebo na ně bude naopak v záchvatu výčitek útočit.

## ALCHYMISTA

#### str. 69 - Vidění many – znalostní dovednost

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí).*

#### str. 69 - Tabulka vidění many – úprava znění

\* Jaké množství many musí v předmětu být, abys ho dokázal postřehnout. U velké koncentrace k tomu může dojít i mimoděk, aniž bys vůbec musel provést ověřovací hod.

**str. 70 – Destilace – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 70 – Destilace – nové znění**

Základním předpokladem pro získávání many je, aby předmět vůbec nějakou manu obsahoval.

O destilaci se můžeš samozřejmě pokusit i tehdy, jestliže nevíš, zda daný předmět nějakou manu vůbec obsahuje. Stejně tak můžeš destilovat bylinky či zdroje, kde je jí jen velmi málo a Vidění many by ti ji nepotvrdilo. Dáš tomu prostě potřebný čas a Pán Jeskyně ti řekne, zda jsi destilací něco získal.

V tabulce níže pak najdeš několik příkladů věcí, které jsou pro destilaci užitečné. Množství many a surovin v jiných předmětech určuje Pán Jeskyně.

**str. 70 – Destilace – Příklad**

**PŘÍKLAD:** Gnóm alchymista Nerd (rodová zvláštní schopnost Zručnost +2, Obratnost 19 (OBR +4) a stupeň zvládnutí Destilace +3) se rozhodne zpracovat zlaté kapradí. Provede tedy hod na efektivitu destilace (padne mu 4), ke kterému přičte svůj bonus za rodovou zvláštní schopnost +2, Opravu za Obratnost

(OBR +4) a Destilaci +3. Výsledek je tedy 13 (4 + 2 + 4 + 3).

Za jednu hodinu destilace je tedy schopen získat z předmětu 13 bodů many. Protože má čas pouze dvě hodiny, získá z předmětu celkem 26 bodů many a po jejím skončení se kapradí znehodnotí. Maximum many, které z něj mohl získat, bylo 40, ale tuto možnost nedokázal vzhledem k nedostatku času plně využít.

**str. 70 – Lučba – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí).*

**str. 70 – Výroba alchymistických předmětů – nové znění**

Bez ohledu na to, zda jsi při výrobě předmětu uspěl či nikoliv, si musíš z Osobního deníku vždy odepsat manu, základ i suroviny, které k ní byly potřeba.

**DŮLEŽITÉ:** Není-li uvedeno jinak, nelze žádný alchymistický výrobek použít jako základ či surovinu pro další alchymistický výrobek. Pokud by k tomu došlo, naruší se fungování původního a nedokončí se výroba druhého (*skončí to pravděpodobně nehodou či tragickým následkem*).

**str. 71 – Trvání – nové znění**

**Trvání** – Jak dlouho trvá efekt či schopnosti daného předmětu. Některé se projeví okamžitě (*např. Prsten blesku svým výbojem*) a proto je u něj uvedeno "ihned". U lektvarů se účinek projeví obvykle na začátku dalšího kola po jejich pozření. Některé předměty mohou mít omezený počet použití anebo mohou být limitovány množstvím many, které obsahují. Pokud u nich není uveden žádný údaj, odpovídá Trvání jejich Životnosti.

**Životnost** je doba, po které předmět samovolně ztratí své zvláštní schopnosti. Pokud není uvedeno jinak, jsou to obvykle dva roky.

**str. 71 – Výroba – úprava znění**

**Výroba** – Výroba každého předmětu může trvat různě dlouhou dobu. U některých stačí k rychlému uvolnění účinných látek i malé množství many. To se projevuje krátkou dobou jejich výroby (*především u lektvaru*). Jiné však mohou být mnohem náročnější a vyžadovat hodiny tvrdé práce v laboratoři (*doma*). Výroba proto udává, kolik času tato činnost zabere a případně i to, kde je nutné ji provést.

**POZNÁMKA:** Delší doba výroby předmětů (*dny, týdny a podobně*) nemusí nutně znamenat,

že se jí alchymista věnuje nepřetržitě. Je to však činnost, která vyžaduje dostatek pozornosti a jeho osobní přítomnost. Po celou dobu se tak alchymista nemůže věnovat jiným činnostem (*vyjma občasného spánku ve chvíli, kdy třeba zrají suroviny a podobně*). Délka výroby předmětu tak udává dobu strávenou těmito činnostmi jako celek.

**str. 71 – Četnost – úprava znění**

Pokud by postava ~~pozřela další lektvar~~

**byla vystavena vlivu dalšího lektvaru** stejného druhu v době vymezené jeho četností, tělo jej obvykle automaticky odmítne (*vydáví*) a jeho efekt se nijak neprojeví.

**str. 71 – Vyžaduje – nové znění**

**Vyžaduje** – Daný předmět můžeš vyrobit pouze tehdy, jestliže ovládáš obor alchymie, do kterého spadá. Některé navíc vyžadují specifický čas, kdy je třeba s jejich tvorbou začít.

**str. 74 – Lektvar mucholapka – úprava znění**

Minutu po pozření tohoto lektvaru se změní sliny toho, kdo jej pozřel, jednorázově na zvláštní tekutinu. Ta má schopnost proměnit se na vzduchu mimo ústa dotyčného do formy slizké lepidivé hmoty. Tento gel pak dokáže

přilnout k jakémukoliv předmětu. Množství takto získaného gelu odpovídá zhruba jednomu decilitru za třídu velikosti postavy.

Sliny se obvykle plivou do dlaní či na chodidla a postava díky nim dokáže lézt po zdech či po stropě podobně jako moucha. Odtrhávat se od přilepených ploch a uvolňovat sliz k dalšímu uchycení je možné pouze speciálními pohyby – odtahením a kroucením prstů. Aby byla postava schopna tuto techniku použít, potřebuje množství gelu odpovídající její velikosti ( $A = 1\text{ dcl}$ ,  $B = 2\text{ dcl}$ ,  $C = 3\text{ dcl}$ ).

#### str. 74 - Lektvar neutralizace – úprava znění

Lektvar Neutralizace dokáže během jednoho kola zrušit efekty všech dalších lektvarů, který na postavu v dané chvíli aktivně působí. Nemá tedy vliv na předchozí jednorázové efekty, které už proběhly (*vyléčení či omlazení postavy a podobně*). Stejně nemá žádný vliv na působení jedů.

Vypitím lektvaru Neutralizace se navíc jednorázově anulují četnost, která platila pro všechny dříve použité lektvary (*včetně těch, jejichž účinek už proběhl*). Můžeš je tedy použít znovu, aniž by ses musel obávat účinků z předávkování.

#### str 76. Tabulka alchymistických schopností – precizní výroba

Výroba předmětu trvá 2x déle, ale šance na úspěch vzroste o 5 bodů.

#### str. 77 - Pokročilá identifikace – znalostní dovednost

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

#### str. 77 - Substitute – úprava znění

S touto schopností dokáže alchymista nahradit základ předmětu něčím jiným. Podmínkou je, že jsou si svým způsobem použití (*držením, vzhledem, či druhem*) nebo obsahem (*v případě tekutin či hmot*) podobné.

Koňskou moč tak lze nahradit močí psa (*stále je to moč*), víno kořalkou (*stále je to alkohol*) a podobně. Stejně tak lze například místo prstenu použít náušnici či místo létajícího koštěte vyrobit létající židli. Opačným případem (*kdy není záměna možná*) je například substitute štítu za zbroj či náhrada sečné zbraně za drtivou a podobně.

Záměna základní suroviny nemá vliv na fungování předmětu. Ten bude mít stejné vlastnosti a schopnosti, jaké by měl klasicky vyrobený předmět. Stejně tak není většinou potřeba měnit množství many a surovin

potřebných k výrobě předmětu (*dle rozhodnutí PJ*).

O konkrétní možnosti (*či nemožnosti*) Substituce předmětu rozhoduje vždy PJ.

**str. 78 - Výroba svitků – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 81 - Jed Dofrův spánek – úprava parametrů a znění**

**JED DORFŮV SPÁNEK** (*Veneum Nox Dorfum*)

**Mana:** 5+X

**Suroviny:** 30

**Základ:** voda, makovice

**Trvání:** 4 hodiny

**Výroba:** 20 minut

**Popis:** černá tekutina / slabá vůně a chuť po máku

**Použití:** pozření

**Past:** ODO vs. 1 (+1 za každých dalších 5 bodů many)

**Obtížnost:** 8

**Vyžaduje:** –

Tento jed otupuje mysl oběti. Pokud jej někdo pozře, začne po patnácti minutách působit. Jestliže cíl nepřekoná svým hodem na

Odolnost nebezpečnost jedu, upadne v tu chvíli do hlubokého spánku.

Je-li postava v době působení jedu vystavena stresové situaci (*silný pocit nebezpečí*) nebo bojuje, ztrácí automaticky iniciativu a má **Nevýhodu** (*postih -5*) ke všem akcím. Toto trvá, dokud daná situace nepomine. Poté okamžitě znaveně usíná hlubokým spánkem.

Nebezpečnost lektvaru lze zesílit o +1 za každých pět bodů many, které do něj přidáš.

**str. 81 - Jed Vosí žihadlo – úprava počtu šípů**

Tento jed lze použít buďto k nanesení na zbraň, nebo k přímému požití. Jedna dávka stačí k potření hrotu 10 5 šípů (*projektilů*) či jedné čepele.

**str. 81 - Kouzelný luk – úprava znění**

Základem této zbraně je magický olej vetřený do tětiny a napuštěný do jejího těla. Takto upravená zbraň je pak nebezpečnější než její nemagická verze. Snadněji se s ní střílí, působí větší zranění a umožňuje zasáhnout vzdálenější cíl.

Útočnost i Zranění takové zbraně jsou pak o +1 vyšší nežli u originálu. Pokud by šlo o krátký luk, bude mít nově atributy 5/+1/+0, lovecký luk 6/+3/+0 a dlouhý luk 8/+4/+0.



Každá taková zbraň má navíc o 30 sáhů delší dostřel než její nemagická varianta. V ostatních parametrech je pak stejná, jako všechny ostatní.

#### str. 82 - Krvavé ostří – úprava znění

Tato dýka je děsivým nástrojem v boji. Snadno totiž překoná i vycpávanou zbroj. Díky magii se navíc udržuje stále ostrá. Její drobné zoubky pak způsobují větší zranění, než je u dýky obvyklé (*viz její atributy*).

Útočnost i Zranění Krvavého ostří jsou vždy o +1 vyšší nežli u původní zbraně. Příkladem může být dýka, jejíž původní hodnota 2/+1/+1 se změní na 3/+2/+1 atd.

#### str. 87 - Meč požírač duší – úprava parametrů MEČ POŽÍRAČ DUŠÍ

Mana:	130 110
Suroviny:	110 80
Základ:	meč
Trvání:	dle krmení démona
Výroba:	24 hodin / půlnoc / úplněk
Popis:	meč s čepelí rudé až bronzové barvy
Použití:	nošení ( <i>používání v boji</i> )
Obtížnost:	12
Vyžaduje:	Hvězdné sestavy

Tento meč v sobě obsahuje lačného démona. Jakmile je jím někdo zraněn, démon se nasytí krví oběti a vysaje jí ~~2~~ 3 životy navíc.

Krmení démona je naprosto nezbytné pro jeho udržení v naší existenci. Pokud není v průběhu každých 24 hodin nasycen, začne hladovět. Po dvou dnech „půstu“ začne čepel zbraně blednout a v průběhu třetího dne s hlasitým kovovým břinknutím praskne. Démon se ze zbraně uvolní a navždy zmizí. Meč se tak stane zcela nepoužitelným. K nasycení démona jsou potřeba ~~deva~~ tři životy vysáté z krve živého tvora (*třeba i slepice, nelze-li jinak*).

#### str. 90 - Sibériovy posilující lektvary – úprava znění

Sibérius byl alchymista, který proslul svými experimenty, především znalostmi anatomie a elixírů. Byl to právě on, kdo přišel na to, jak překonat fyzické i mentální hranice lidského těla. To vše se mu podařilo jen a pouze za použití zdravých orgánů jiných tvorů.

Tímto lektvarem můžeš dočasně zvýšit hodnotu opravy vybraného atributu. V tabulkách níže pak najdeš, jaký základ (*surovinu*) a kolik many k tomu budeš potřebovat. Požitím lektvaru se po dobu jeho trvání zvyšuje i maximální počet životů a many, případně další vlastnosti postavy.

**PŘÍKLAD:** Pokud chceš vyrobit Sibériův lektvar na zvýšení opravy Inteligence (*INT*) o 3 body, budeš potřebovat k jeho výrobě mozek jako základ a 110 bodů many

## KOUZELNÍK

### str 96. – Mana – upřesnění znění

**Mana** – Množství magické energie, kterou potřebuješ k seslání kouzla. Je-li v popisu kouzla uvedeno *X* nebo přímo množství many za jeho posílení či prodloužení, záleží jen na kouzelníkovi, kolik many do něj vloží. Množství many, kterou do kouzla dáš, se určuje při jeho vyvolání (*nelze tak doplňovat v průběhu kouzla, není-li u něj uvedeno jinak*).

Některá kouzla mohou vyžadovat určité množství many, dle úrovně či síly protivníka. Pokud ji neznáš, je jen na tvém odhadu, kolik jí bude zapotřebí. Pokud jí však bude málo, kouzlo se nezdaří a mana se neškodně vyzáří do okolí.

### str. 96 - Dosah – úprava kouzlení pomocí předmětu

K sesílání i použití efektů kouzel (*včetně těch dotykových*) lze použít i předmět, který drží kouzelník v ruce (*obvykle hůl*), není-li uvedeno jinak. Předmět se tímto použitím nestává

magickým (*viz kapitola Užitečné informace – Mana a její specifika – Magické zbroje, zbraně a předměty na str. 191*).

### str. 96 - Trvání – nové znění

**Trvání** – Popisuje, jak dlouho dané kouzlo působí. Ta kouzla, která mají trvání „ihned“, se projeví okamžitým jednorázovým efektem (*Blesk, Magická střela a podobně*). Trvání kouzel měřitelných na kola či déle se pak začíná počítat od kola následujícího po jejich úspěšném seslání.

U kouzel s delším trváním může kouzelník rozhodnout o jejich přerušení pouhou myšlenkou. Nemusí je tak nechat působit až do konce.

### str. 96 - Vyvolání – nové znění

**Vyvolání** – Jde o dobu potřebnou k seslání kouzla. Ověření úspěchu seslání kouzla se provádí na konci posledního vyvolávacího kola (*poté, co všichni účastníci daného kola odehrají své akce*). V případě půlkolového kouzla k němu dojde ihned po skončení jeho sesílání a jeho efekt se projeví bezprostředně po zdárném ověření úspěchu.

Po celou dobu sesílání kouzel je nutné se soustředit. Není tak možno během vyvolávání

kouzel na nikoho útočit, bránit se nebo se věnovat dalším činnostem.

Dobu soustředění potřebnou k sesílání kouzel nelze nijak uspišit. Jiná kouzla ani lektvary tedy nemají na rychlost sesílání kouzel žádný vliv.

**Během jednoho kola lze seslat vždy nejvýše jedno kouzlo.** Žádné kouzlo (*vyjma protikouzel v Pravidlech pro pokročilé*) pak nemůže mít kratší dobu vyvolání než půl kola (*a to ani vlivem zvláštní schopnosti*).

Je-li kouzelník během vyvolávání vyrušen, dostane k Sesílání kouzel **Nevýhodu** (*postih - 5*). V případě půlkolových kouzel dostane tento postih tehdy, je-li v daném kole vyrušen ještě před sesláním kouzla (*než na něj dojde v iniciativě řada*).

#### str. 98 – Blesk – doba vyvolání

Vyvolání: ~~1 kolo~~ půl kola

#### str. 98 – Levitace – oprava rozsahu

Rozsah: ~~jedna bytost~~ 1 tvor / předmět

#### str. 99 – Očaruj zbraň – nové znění

Tímto kouzlem lze změnit obyčejnou zbraň na magickou. Ta se pak stává nebezpečnou bytostem, které jsou běžnými zbraněmi nezranitelné (*magičtí tvorové, nadpozemské bytosti atd*). Proti běžným tvorům pak působí

jako obvykle. Očarováním střelných zbraní získají magický efekt i jimi vystřelené projektily (*odezní v dalším kole po zásahu cíle*).

#### str. 100 – Rychlost – úprava znění

Vlivem tohoto kouzla se stává daná bytost extrémně pohyblivou. Její rychlost se zdvojnásobí a získá tak každé kolo jeden útok (*a tím i obranu*) navíc. Zároveň získá bonus +2 k hodům na Obranu, iniciativu a ke všem ověřovacím hodům i pastem na Obratnost. V případě, že postava používá výrazně pomalou zbraň (*např. těžkou kuši*), bude s ní moci útočit každé kolo.

Kouzlo už ze své podstaty nedokáže zkrátit dobu potřebnou k sesílání kouzel, vyzývání proseb a podobně. Jeho cena je 2 body many za první kolo a 1 za každé další. Dobu trvání kouzla určuje kouzelník při jeho seslání.

#### str. 100 – Světlo – úprava textu

Po seslání tohoto kouzla se na vybraném místě rozzáří drobná koule o velikosti jablka. Z ní pak vychází jasná záře, která osvětlí plochu odpovídající rozsahu kouzla. V tomto místě je pak vidět jako za slunného dne. Barvu světla si může kouzelník zvolit.

**str. 103 - Rychlé kouzlení – nové znění**

Tato schopnost je základem pro magii ochrany a protikouzla. Pokud má kouzelník přerušit cizí kouzlo nebo odrazit útok, běžná rychlost kouzlení by mu nemusela stačit.

Pokud se kouzelník rozhodne tuto schopnost použít, oznámí to na začátku kola, ještě před hodem na Iniciativu. Získá tím **Výhodu** (*bonus* +5) ke své Iniciativě v daném kole. Doba potřebná k seslání kouzla se zkrátí o polovinu (*vždy však nejméně na půl kola*). Obtížnost jeho seslání se však zvýší o 3.

Jestliže sesílá půlkolové kouzlo proti jinému půlkolovému kouzlu, dokončí sesílání rychleji ten kouzelník, který má vyšší Iniciativu. Pokud by byla shodná, rozhodne náhodný hod 1k6 (*vyšší číslo vyhrává*). V případě půlkolových kouzel (*krátká akce*) má navíc možnost se aktivně bránit.

**str. 103 - Vyvolání přítele – specifikace počtu**

Zvládnutím prastarých rituálů dokáže kouzelník získat schopnost přivolat magického přítele. V jednom okamžiku lze mít vždy pouze jednoho. Kouzelník si pak může vybrat, jakou formu bude tento přítel mít. Více se o tom dozvíš v podkapitole „Kouzelníkovi přátelé“.

**str. 103 – Vyvolání přítele – oprava**

Zda se ti vyvolání podaří, ověříš hodem kostkou na dovednost Sesílání kouzel. Obtížnost se liší podle druhu tvora a najdeš ji v Tabulce kouzelníkových přátel (*strana ~~105~~ 106*).

**str. 106 - Tabulka kouzelníkových přátel – nové znění**

**Nové znění poznámky v tabulce:** „\* Jakmile kouzelník postoupí na vyšší úroveň, zlepší se i některé vlastnosti jeho přítele. Naučí se jedno nové kouzlo a získá +2 životy a +1 bod many navíc ke svému maximu (*neplatí zde pravidlo Zpětné opravy*).“

**str. 110 - Dlouhá ruka – úprava dosahu**

**Dosah:** ~~10 sáhů~~ „-“

**str. 111 – Magická zbroj – oprava, doba vyvolání**

**Magická zbroj** (~~*Arma Magica*~~ *Defendor*)

**Vyvolání:** ~~1 kolo~~ půl kola

**str. 111 - Mrazivá střela – změna parametrů**

**MRAZIVÁ STŘELA** (*Frigo Orbi*)

**Mana:** 7 za první střelu, 6 za každou další

**Dosah:** ~~60~~ 120 sáhů

**Rozsah:** koule o poloměru 5 sáhů

**Trvání:** ihned

**Vyvolání:** 1 kolo

**Obtížnost:** 6 8 (+2 za každou střelu navíc)

**Vyžaduje:** Divoká magie

Tímto zaklínadlem dokáže kouzelník zformovat ledovou kouli o velikosti hlávky zelí. Ta pak vysokou rychlostí vystřelí směrem, kterým kouzelník ukáže. Může ji nechat explodovat kdykoliv během letu, jinak vybuchne sama, jakmile se vzdálí nad šedesát sáhů od kouzelníka. V tu chvíli exploduje ve zmeř malých ledových krystalů.

Střela zraní každého tvora v dosahu za ~~1k10~~ 2k10 životů.

Jestliže kouzelník sešle v jednom kole více Mrazivých střel, všechny se spojí do jedné veliké. Její rozsah se zvýší o 2 sáhy za každou další střelu v ní obsaženou a jimi způsobená zranění se počítají.

#### str. 113 – Ochrana před střelami – oprava

Toto kouzlo vytvoří kolem ~~kouzelníka~~ cíle ochrannou kupoli, která dokáže zabránit průniku rychle letících předmětů (*běžné dýky, šípy či šípky*).

#### str. 113 – Ochromení – přidaný text

Množství many potřebné k seslání kouzla se liší podle úrovně cíle. Kouzelník tak musí

odhadnout, kolik many bude k ochromení potřeba. Jestliže jí nebude dost, kouzlo se automaticky nezdaří a mana se bez efektu rozptýlí do okolí.

**Přidaný text:** Kouzelník se musí na toto kouzlo po celou dobu jeho trvání soustředit. Pokud by svou koncentraci přerušil, ochromení tvora okamžitě pomine.

#### str. 114 – Pouto života – doba vyvolání

**Vyvolání:** ~~1 kolo~~ půl kola

#### str. 115 – Dotek upíra – úprava efektu kouzla

**DOTEK UPÍRA** (*Manus Nocturna*)

**Mana:** 5

**Dosah:** -

**Rozsah:** kouzelník

**Trvání:** 5 kol

**Vyvolání:** 1 kolo

**Obtížnost:** 10

**Vyžaduje:** Vitální magie

Kouzelník dokáže pomocí tohoto kouzla působit trochu jako upír. Dotkne-li se své oběti **rukou nebo zbraní**, vysaje z ní 1k6 životů a polovinu z nich pak sám hned získá.

Aby k tomu došlo, musí kouzelník v boji zasáhnout svého protivníka (*překonat jeho*



obranu). Jestliže se oběť doteku nebrání, je úspěch efektu kouzla automatický.

Efekt tohoto kouzla působí jen na živé tvory.

**str. 116 - Temnota – úprava formulace a efekt**

Po seslání tohoto kouzla se prostor vymezený zaklínadlem ponoří do naprosté tmy. Kdokoliv zvenčí tak ztrácí schopnost vidět cokoliv uvnitř rozsahu tohoto kouzla (*podobně, jako když zvenčí hledíš do tmy v jeskyni*). Temnota je tak silná, že ruší i zvláštní schopnosti některých ras vidět ve tmě. Zaklínadlo může kouzelník seslat na určité místo nebo přímo na sebe. V takovém případě se temnota pohybuje spolu s ním.

Postavy uvnitř Temnoty vidí vše, co je mimo ni. Obvykle však nevidí nic z toho, co je uvnitř. Použiješ-li při seslání dvojnásobek požadované many, uvidí všichni uvnitř kouzla bez jakýchkoliv omezení.

Pokud by do bariéry vstoupil někdo se zdrojem světla, bude jeho intenzita odpovídat desetině původní záře (*pochodeň bude zářit zhruba jako svíčka a podobně*).

**ZLODĚJ**

**str. 120 - Boj beze zbraně – úprava znění**

Jestliže zloděj bojuje beze zbraně, získává díky této schopnosti při boji tváři v tvář bonus +3 do útoku i do obrany. Z logiky věci tedy nelze zároveň používat (*držet*) štít, jednoruční zbraň a podobně.

**str. 125 - Falešný útok – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 125 – Mimika – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 125 – Imitace – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 125 – Ohebnost – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 126 – Odhad lidí – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 126 – Odvedení pozornosti – oprava**

Úspěch akce se ověřuje klasickým hodem na dovednost proti ~~Inteligenci~~ Charismatu protivníka.

**str. 126 – Odvedení pozornosti– znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 126 – Odstranění pastí – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 126 – Oko střelce – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 127 - Otevírání zámků – nové znění**

*Odemknout zámek dveří nebo trubly patří k velmi obtížným a vyhledávaným dovednostem. Není divu, že to umí jen málokdo.*

S touto dovedností dokáže zloděj odemknout či zamknout vybraný zámek. Aby v ní uspěl, musíš v ověřovacím hodě překonat obtížnost daného zámku určenou Pánem Jeskyně.

Šanci na úspěch navíc ovlivňuje zlodějské vybavení, které je k akci použito (*to obsahuje různé planžety, speciální háčky a podobně*). S

těmito proprietami umí obratně zacházet pouze a jen zloděj. Pro jiné profese (*nebo pokud zloděj toto vybavení nemá*) se stává tato akce velmi složitou a způsobuje Nevýhodu (*postih -5*). S primitivními pomůckami (*spona do vlasů a podobně*) pak lze zdolat jen ty nejjednodušší zámky, a to jen při velkém štěstí a množství času.

**str. 128 – Pád z výšky – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 128 – Padělání – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 128 – Tichý pohyb – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 129 - Tichý pohyb – odstraněno omezení rychlosti**

Pokud chce zloděj tuto dovednost použít, musí v ověřovacím hodu překonat Postřeh protivníka. Jestliže uspěje, dokáže se pohybovat v naprosté tichosti, a to rychlost odpovídající jeho Pohyblivosti.

**str. 129 – Získání důvěry – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

## KLERIK

**str. 133 – Svěcení – úprava znění**

Je-li tímto předmětem zbraň, získá zvláštní moc v boji proti různým magickým tvorům, neviděným, nemrtvým či nadpozemským bytostem. Ta jí zůstane až do konce prvního souboje s těmito tvory. Každý zásah takovou zbraní jim pak působí dvojnásobné zranění.

**str. 133 – Prosby – znalostní dovednost**

*Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)*

**str. 134 – Efekty proseb – úprava znění**

U části proseb tudíž existuje i jejich další (*temná*) alternativa. Je jen na tobě, kterou z nich si zvolíš. Na bohu pak je, zda tě při tvé prosbě vyslyší. Jestliže je využita v rozporu s jeho principy, nemusí tak učinit.

Pokud je některá z tvých proseb vyslyšena, je vyslyšena vždy ve variantě, o kterou jsi žádal. Prosby s delším trváním tak nelze v jejich průběhu “přepínat” (*temná / světlá / temná a podobně*). Chceš-li použít opačný efekt, musíš

provést novou prosbu a zaplatit za ni další Přízní.

**str. 134 – Prosby na souvěrce – nové znění**

Jestliže klerik vyzývá prosbu na jiného tvora stejné víry, bude její cena o 1 bod Přízně nižší, než je obvyklé (*vždy však aspoň 1*).

**str. 134. – Přízeň – nové znění**

**Přízeň** – Množství božské náklonnosti, kterou tě jeho zásah do naší sféry existence bude stát. Je-li v popisu prosby uvedeno X nebo přímo množství přízně za její posílení či prodloužení, záleží jen na klerikovi, kolik Přízně do ní obětuje. Množství Přízně, kterou do prosby vložíš, se určuje při jejím vyzvání (*nelze tak doplňovat později v jejím průběhu, není-li u ní uvedeno jinak*).

Některé prosby mohou vyžadovat určité množství Přízně, dle úrovně či síly protivníka. Pokud ji neznáš, je jen na tvém odhadu, kolik jí bude zapotřebí. Pokud jí však bude málo, prosba se nezdaří a o patřičnou část své Přízně přijdeš.

**str. 134 – Trvání – nové znění**

**Trvání** – Popisuje, jak dlouho daná prosba působí. Ty, které mají trvání „ihned“, se projeví okamžitým jednorázovým efektem (*Úder moci*

a podobně). Trvání proseb měřitelných na kola či déle se pak začíná počítat od kola následujícího po jejich vzývání.

U proseb s delším trváním může klerik rozhodnout o jejich přerušení pouhou myšlenkou. Nemusí je tak nechat působit až do konce.

#### str. 134 - Vzývání – nové znění, změna Zvolání

**Vzývání** – Jde o čas strávený modlitbou, nežli bude prosba vyslyšena. Ověření úspěchu jejího vyslyšení se provádí na konci posledního kola vzývání (*poté, co všichni účastníci daného kola odehrají své akce*). V případě půlkolových proseb k němu dojde okamžitě po skončení jejich vzývání a jejich efekt se projeví bezprostředně po zdárném ověření úspěchu. Prosby s vyvoláním ihned (*okamžitě*) je možné vzývat v rámci jiné akce klerika v daném kole.

**Okamžité prosby i Zvolání je nutné ohlásit vždy před tím, než dojde k ověřovacím hodům.**

**PŘÍKLAD:** Pokud chce klerik použít okamžitou prosbu k posílení útoku, musí ji provést ještě před svým hodem na útok. Stejně tak, pokud by mělo sloužit k obraně, musí být provedena ještě předtím, než provede protivník hod na útok a klerik svůj hod na obranu.

Po celou dobu vzývání proseb je nutné se na ně soustředit. Během této doby není možné na nikoho útočit, bránit se nebo se věnovat dalším činnostem. Okamžité prosby vyžadují jen zlomek času, a proto se na ně toto omezení nevztahuje.

Je-li klerik během vzývání vyrušen, dostává k jejímu provedení **Nevýhodu** (*postih -5*). V případě půlkolových a okamžitých proseb dostane tento postih tehdy, je-li v daném kole vyrušen ještě před vzýváním prosby (*než na něj dojde v iniciativě řada*).

Dobu soustředění potřebnou k vzývání proseb nelze nijak uspišit. Jiná kouzla ani lektvary tedy nemají na rychlost vzývání žádný vliv. Během jednoho kola lze vzývat vždy nejvýše jednu prosbu.

#### Zvolání

Existuje i jedna speciální forma vzývání, která se nazývá „Zvolání“. Tu lze použít jen tehdy, je-li klerik v nejvyšší nouzi (*o tom, zda taková situace nastala, rozhoduje PJ pohledem daného boha*). V takovém případě bývá prosba vyslyšena okamžitě (*kdykoliv během bojového kola i mimo něj*). Může být navíc vyslyšena i tehdy, nemá-li klerik žádnou přízeň.

Zvolání je velmi vzácná forma modlitby. Klerik může takto požádat boha o pomoc nejvýše jednou za úroveň. Pokud nebyl vyslyšen, o možnost Zvolání na dané úrovni přichází. Stejně tak se možnost Zvolání nesčítá za úroveň, kdy ho klerik nevyužil.

**str. 136 – Štít víry – nové znění, odebráno zvolání**

*(Zvolání)*

Tato prosba vytvoří kolem klerika ochrannou bariéru, která zvyšuje obranu proti všem druhům útoku o +5.

Klerik se rozhoduje, koho do jejího působení zahrne či nikoliv.

Efekt prosby trvá tak dlouho, dokud má klerik dostatek přízně a dokud se na prosbu soustředí *(nemůže se tak věnovat jiné činnosti)*.

**str. 139 - Nauka božích patronů – úprava znění**

Poslové jsou při vstupu na svět obvykle viditelní, avšak nehmotní *(fyzické předměty jimi prostupují)*. Mívají navíc podobu spjatou s doménou daného boha. Dokáží procházet skrze zdi či předměty a pohybují se rychlostí myšlenky. Po celou dobu své existence se drží blízko klerika *(viz Dosah dané Prosby)*.

**str. 140 - Nauka žehnání aurami – přidáno omezení na jednu auru na klerika**

Zvládnutím této nauky získáš automaticky všechny znalosti potřebné k provedení těchto proseb: Aura ocelové pěsti, Aura proti temnotě, Aura svatého štítu a Léčivá aura.

V jednu chvíli může mít klerik vyprošenu pouze jedinou auru. Další může vyprosit až po skončení té předchozí. Pokud je postava pod vlivem stejných aur více kleriků, počítá se vždy jen efekt jedné z nich. Efekty různých aur více kleriků fungují bez omezení.

**str. 140 – Klidný spánek – přidáný text**

Vzýváním této prosby dokáže klerik zajistit klidný spánek jednomu tvorů. Ochrání ho tak před zlými sny, nespavostí či nočními můrami. Dotyčný se pak ~~probudí velmi svěží a odpočatý~~ navíc probudí naprosto odpočatý *(stupeň únavy – svěží)*. Spánek mu uzdraví o 2 životy více, než je obvyklé.

**str. 141 – Požehnání zdaru – úprava znění**

Klerik dokáže touto prosbou požehnat jedné bytosti. Ta pak získá Výhodu *(bonus +5)* ke klerikem požehnané akci, útoku či obraně.



str. 141 - Vnuknutí – Temná alternativa – oprava

Musí však vědět, o koho se jedná, a překonat hod proti pasti (~~Vůle (CHAR)~~ vs. ~~Prosby~~) (~~Prosby (CHAR)~~ vs. ~~Vůle (CHAR)~~).

str. 142 – Nauka božích patronů – oprava

- ~~Lačný posel~~ Posel rovnováhy

str. 143 – Doznání – oprava rozsahu, úprava znění

Rozsah: 1 ~~bytost~~ tvor

Tato prosba dokáže intenzivní bolesti zlomit vůli protivníka. Jestliže klerik v ověřovacím hodu překoná Výdrž protivníka, sníží mu na dobu jedné směny ODO i CHAR o 1. Ačkoliv se bude dotýčný cítit hrozně, neutrpí žádné skutečné zranění (*i když to tak může vnímat*). Změna Opravy za atribut navíc neovlivní hodnoty, které jsou s ním spojeny (*tj. základ atributu, životy, množství Přízně a podobně*).

str. 144 – Odstraň paralýzu – oprava rozsahu

Rozsah: 1 ~~bytost~~ tvor

str. 144 - Odvracení temnoty – oprava

Jestliže klerik v ověřovacím hodu uspěje (*a překoná obtížnost akce ovlivněnou úrovní monstra vyšší mocí*), odvracení se zdařilo.

str. 145 – Ošálení temnoty – úprava rozsahu

Rozsah: ~~klerik~~ 1 tvor

str. 145 - Posel bojovník – úprava parametrů, úprava znění

Přízeň: 2+X (*max. úroveň klerika*)

Dosah: ~~10~~ 20 sáhů

Klerik si touto prosbou dokáže přivolat posla, který se ho zastane v boji. Tato bytost má 30 životů. Jeho základní ÚČ i OČ má hodnotu 1, avšak klerik ho dále zvyšuje množstvím Přízně, kterou použil k jeho vzývání (*počet bodů X rozdělíš mezi ÚČ a OČ dle vlastního uvážení*). Rozdělení se provede v okamžiku přivolání tvora a zůstane platné po celou dobu jeho existence.

Útoky posla bojovníka jsou nehmotné a jejich cíl se jim proto může bránit pouze hodem na OBR (*případně s přičtením ochranných hodnot magické výbavy*).

str. 146 - Svatá zbroj – odebráno Zvolání

SVATÁ ZBROJ (~~Zvolání~~)

str. 146 – Útok štěstěny – odebráno Zvolání

ÚTOK ŠTĚSTĚNY (~~Zvolání~~)

str. 146 – Udržení života – oprava rozsahu

Rozsah: 1 ~~osoba~~ tvor

str. 147 – Vrácení úderu – odebráno Zvolání

VRÁCENÍ ÚDERU (*Zvolání*)

str. 147 – Zesil zranění – odebráno Zvolání

ZESIL ZRANĚNÍ (*Zvolání*)

## DOVEDNOSTI

str. 150 – Profesní (*Speciální*) dovednosti – nové znění – REWORKED

Profesní dovednosti jsou unikátní v tom, že se je může naučit jen postava daného povolání. Některé může ovládat už od začátku hry, další se pak může naučit (*získat*) při přestupu na vyšší úroveň. Děje se tak jejich výběrem ze seznamu volitelných zvláštních schopností daného povolání. Pokud si postava zvolí zvláštní schopnost zahrnující skupinu profesí dovednostní (*např. zlodějská umění*), umí automaticky všechny dovednosti v ní obsažené.

Jakmile nějakou profesní dovednost získáš, umíš ji rovnou na 3. stupeň zvládnutí. Její prvotní naučení tě navíc nestojí žádné dovednostní body. Pro další zvyšování jejího stupně zvládnutí však už platí obvyklá pravidla pro zlepšování dovednosti.

O akci vyžadující profesní dovednost se může teoreticky pokusit i ten, kdo ji neovládá.

Kouzelník tak může zkusit vybírat kapsy, kněz stopovat a podobně. V takových případech však platí následující omezení:

- Pokud se pokoušíš o akci vyžadující profesní dovednost svého či cizího povolání, kterou neovládáš, započítáš si k ověřovacímu hodu pouze atribut, který k dané dovednosti náleží.
- Pokud by šlo navíc o znalostní dovednost (*kterou neznáš*), bude každý pokus o její použití automaticky neúspěšný.

str. 152 - Tabulka dovedností – přidáno Plížení, změněno Plavání na znalostní, změněno Přežití v přírodě pouze na OBR

### Znalostní

Plavání		ANO	SIL / OBR
Plížení			OBR
Přežití v přírodě			OBR / <del>OOO</del>

str. 153 - Plavání – upřesněno použití SIL a OBR

Na svých cestách jistě narazíš na rozličné potoky, řeky a jezera. Jestliže neumíš plavat, může to pro tebe znamenat velký problém. Buď tě čeká zdlouhavá cesta k nejbližšímu brodu, nebo riziko utonutí. Zkušenému plavci však nic z toho nehrozí. Dokáže skrz vodu uniknout nepřítelům nebo proniknout tam, kde by ho nikdo nečekal. Síla se uplatní při

plavání proti proudu či v rozbouřených vodách a Obratnost při potápění a plavání v běžné situaci.

**str. 153 - Dovednosti – nová obecná dovednost**

### PLÍŽENÍ (*OBR*)

Pokud se potřebuješ někam nenápadně přesunout, je plížení tou nejlepší volbou. Postava je při něm přikrčená nebo se přímo plazí po zemi. Díky tomu může uniknout pozornosti protivníka a proklouznout na místo, kam potřebuje. Cenou za to je však velmi nízká rychlost, kterou můžeš plížení provést. Ta odpovídá 1/10 její Pohyblivosti postavy. Jestliže máš v této dovednosti úspěch, musíš navíc v ověřovacím hodu překonat Postřeh protivníka.

**str. 153 – Umění – oprava**

### UMĚNÍ (*CHAR / OBR*)

**str. 154 – Výdrž – upřesněna formulace**

### VÝDRŽ (*ODO*)

Výdrž je dovednost, při které je tvé tělo trénováno na přežití v extrémních podmínkách. Dokáže se tak lépe vypořádat s následky hladu, žízně či vyčerpání. Stejně tak dokážeš vydržet déle bez nádechu pod vodou

nebo odolat mrazu či horku. Z logiky věci však tato dovednost nemá žádný vliv na odolnost postavy vůči jedům či otravám.

## VÝZBROJ A VÝSTROJ

**str 156. Tabulka zbraní – nová sekce pro boj beze zbraně**

// k nalezení na konci dokumentu

**str. 158 a str. 159 Tabulka jednoručních zbraní – Meč bastard a Dlouhý meč – oprava**

Popisky u obrázků jsou prohozeny špatně oproti tabulce. Platí tabulka.

**str. 159 - Rozdělení dle hmotnosti – úprava znění**

Jakou sílu (*SIL*) potřebuješ k jejich efektivnímu použití, najdeš v ~~tabulce~~ níže příslušných tabulkách zbraní.

**str. 160 - Kosa – oprava**

Obrázek je chybně uveden u středních zbraní. Kosa je lehká dle tabulky.

**str. 160 - Kopí – úprava hodnot**

Útočnost 5 6 | Zranění 2 | Obrana 1

**str. 162 - Tabulka střelných a vrhacích zbraní – dýka – úprava hodnot**

Dýka pro vrh má stejné parametry jako pro boj tváří v tvář, tedy 2/1/1.

str. 163 - Text přebíjení pod odstavcem těžká kuše – přidán popis rychlosti

**Nabíjení a přebíjení pod vlivem magie**  
Pokud je postava pod vlivem kouzla či lektvaru rychlosti, může nabít a vystřelit z luku a praku během jednoho kola několikrát, z lehké kuše maximálně dvakrát a z těžké vždy pouze jednou. Ze střední kuše pak můžeš střílet třikrát za dvě kola.

str. 163 - Stříbrné zbraně – nové znění

### STŘÍBRNÉ, SVĚCENÉ A MAGICKÉ ZBRANĚ

Ve hře se můžeš setkat i se zvláštními typy zbraní (*stříbrné, magické a svěcené*). Ty mají zvláštní moc a účinky proti některým druhům monster. Zdroj moci každé z nich je však jiný. Svěcená zbraň tak není magická a podobně.

Pokud je obyčejná zbraň posvěcena, stává se z pohledu pravidel svěcenou. Stejně tak pokud je postříbřena, bere se jako stříbrná atd.

Ve hře může nastat situace, kdy se na jedné zbrani projeví více efektů (*stříbrná zbraň je posvěcena a vylepšena třeba kouzlem Očaruj zbraň*). V takovém případě se rozšiřuje spektrum tvorů, které zbraň dokáže zranit. Jednotlivé efekty na zbrani (*stříbro, magie,*

*svěcení*) se pak nesčítají, ale působí pouze ten nejvyšší z nich.

str 164. Tabulka doplňků ke zbraním – úprava hmotností

**TABULKA DOPLŇKŮ KE ZBRANÍM**

Název	Cena	Hmotnost
Pochva na meč	1 zl	0,25 lb
Pouzdro na nůž / dýku	3 st	0,1 lb
Toulec na šípy / šipky	1 zl	0,25 lb
Šíp ( <i>obyčejný</i> )	1 st	0,03 lb
Šíp ( <i>zápalný</i> )	3 st	0,04 lb
Šíp ( <i>stříbrný</i> )	5 st	0,03 lb
Šipka ( <i>obyčejná</i> )	1 st	0,03 lb
Šipka ( <i>zápalná</i> )	3 st	0,04 lb
Šipka ( <i>stříbrná</i> )	5 st	0,03 lb



str. 166 Tabulka zbrojí – úprava cen

Změna cen dle velikosti

TABULKA ZBROJÍ			
Typ zbroje	Cena (dle velikosti)		
	A	B	C
Žádná	-	-	-
Vycpávaná	3 zl	5 zl	7 zl
Prošívaná	10 zl	15 zl	25 zl
Kožená	30 zl	40 zl	50 zl
Kroužková	65 zl	80 zl	95 zl
Šupinová	135 zl	150 zl	165 zl
Plátová	215 zl	225 zl	245 zl
Rytířská	330 zl	350 zl	370 zl

## BOJ A JEHO PRAVIDLA

str. 169 – Tabulka bojových akcí – nová akce

Použití předmětu | krátká/dlouhá | ostatní

str. 169 – Útok – úprava znění

Máš-li v daném kole možnost vícenásobného útoku, jsou všechny výpady v něm vedené (z pohledu mechanik) stále součástí jedné herní akce (*Útok – dlouhá*). Pro každý z nich si pak můžeš vybrat jiný cíl.

str. 170 – Obrana – úprava znění

~~Aktivní obraně se lze věnovat jen tehdy, pokud jsi v daném kole útočil nebo prováděl jednu krátkou akci.~~

Aktivní obraně se lze věnovat pouze tehdy, pokud jsi v daném kole ještě neprováděl žádnou akci (či jen jednu krátkou) nebo jsi na někoho útočil (*viz akce Útok a obrana*).

str. 171 – Použití předmětu – nová akce

Během kola můžeš použít různé předměty. Délka této akce se liší podle situace a toho, zda je máš po ruce nebo ne. Požití či použití lektvarů je krátká akce. Jejich efekt se projeví na začátku dalšího kola. Zapálení bomby či dýmovnice trvá celé kolo (teprve v dalším je můžeš hodit). O délce akce použití ostatních předmětů pak rozhoduje PJ.

str. 172 – Útok na bezbranného protivníka – nové znění

## ÚTOK NA BEZBRANNÉHO PROTIVNÍKA

Útok na bezbranného protivníka lze použít jen tehdy, je-li protivník zcela nehybný (*je ochromený, v bezvědomí, spí nebo se nemůže z jiného důvodu vůbec hnout*).



V takovém případě se oběť nijak nebrání. Její Obrana je pak obvykle 0 (*nerozhodne – li PJ jinak*) a to i v případě, má-li na sobě dotyčný nějakou zbroj. Vzhledem k nehybnosti oběti má totiž útočník vynikající šanci zasáhnout cíl v nechráněném místě (*i kdyby jen otvor v hledí přilbice*).

Pokud je útok veden na tvory, kteří mohou krvácet, dochází při něm navíc automaticky ke speciální formě Kritického zranění. Ta způsobí, že přijde navíc ještě o  $\frac{1}{4}$  životů ze svého maxima. Toto Kritické zranění se pak projevuje v každém dalším kole stejnou silou a to až do okamžiku, kdy postava zemře, nebo kdy je zranění ošetřeno. Ošetření je možné klasickými způsoby, tedy poskytnutím První pomoci (*obtížnost akce 14+*), použitím lektvarů, léčivých kouzel a podobně.

Útok na bezbranného protivníka lze provést vždy jen z bezprostřední blízkosti. Stejně tak nelze tímto útokem zabít tvory velikost D a vyšší.

#### str. 172 – Obrana proti střelným zbraním – úprava znění

Bránit se těmto útokům je poměrně obtížné. Teoreticky k tomu lze použít štít, avšak zbraň ti nijak nepomůže (*pokud nejsi v něčem podobném trénován*). Tvá obrana je pak dána

součtem ZO + kvalita štítu + k6 (*pokud se můžeš aktivně bránit*), případně jen ZO (*pokud se bránit nemůžeš*).

#### str. 175 - Životy a léčení – Kritická zranění – nové znění

Občas může postava utrpět Kritická zranění. Obvykle se jedná o silná krvácení, otevřené zlomeniny a podobně. V takovém případě pak ztrácí každé kolo určitý počet životů ( $X \times k6$ ), kde X je počet kritických zranění, které postava utrpěla. Tato ztráta životů trvá až do okamžiku, dokud není ošetřena. Je tedy zjevné, že bez poskytnutí První pomoci hrozí postavě dříve nebo později smrt.

Ošetřením je myšleno úspěšné použití dovednosti První pomoc (*viz níže*). Další možností je použití magického léčení (*lektvary, kouzla, prosby a podobně*). V takovém případě se postavě kromě doplnění životů navíc automaticky uzdraví (*odstraní*) všechna kritická zranění.

Kritické zranění se obvykle neprojevuje u tvorů, kteří nemohou krvácet.

## ROZVOJ POSTAVY

str. 178 - Tabulka zkušeností – nové hodnoty

TABULKA ZKUŠENOSTÍ		
Úroveň	Zkušenost	Zlepšení atributu
1	0	-
2	550	
3	1 100	první
4	2 200	
5	4 400	
6	8 500	druhé
7	15 000	
8	24 000	
9	36 000	třetí
10	51 000	
11	69 000	
12	90 000	čtvrté
13	114 000	
14	141 000	
15	170 000	páté
16	200 000	
17	230 000	
18	260 000	šesté
19	290 000	
20	320 000	
21	350 000	sedmé
22	380 000	
23	410 000	
24	440 000	osmé

str. 179 - Zvyšování počtu životů – úprava znění + TIP

Při přestupu na vyšší úroveň se zvýší maximální počet životů tvé postavy. Hod' si 1k6 a k výsledku přičti svou Opravu za Odolnost (*ODO*). Přírůstek životu nesmí být nikdy záporný či roven nule. Na každé úrovni tak postava získá vždy alespoň 1 život.

$$\text{Přírůstek životů} = 1k6 + \text{ODO}$$

Pokud navíc postava ovládá zvláštní schopnost, která jí počet životů dále zvyšuje, nezapomeň je také přičíst.

Výsledek se započítává k maximálnímu počtu životů postavy. Aktuální počet životů (*není-li postava zraněná*), se ji zvýší na maximum až po vydatném osmihodinovém spánku. Pokud je zraněná, musí se nejprve doléčit běžným způsobem.

**TIP:** Pokud chcete, můžete se s Pánem Jeskyně dohodnout a omezit při růstu životů vliv náhody. Místo hodu kostkou tak použijete fixní číslo (3), reprezentující průměrný hod, ke kterému přičtete Opravu za Odolnost (*ODO*).

## UŽITEČNÉ INFORMACE

str. 184 – Tabulka rychlosti cestování – oprava

Povoz – spěch|Cesta ~~10~~ 12|Pláně ~~12~~ 10

hodnoty jsou prohozeny

str. 185 - Tabulka náročnosti akcí – Boj -  
úprava hodnot

Boj\* (~~1 souboj~~ tři kola) ~~2~~ 1 bod

str. 188 – Táboření

Spánek na železných kroužcích či kovových  
plátech je prostě peklo (*viz kapitola „užitečné  
informace“ – „únava“ na straně X 186*).

str. 191 - Magické zbroje, zbraně a předměty –  
nová sekce

## MAGICKÉ ZBROJE, ZBRANĚ A

## PŘEDMĚTY

Tyto předměty získaly působením magie různé  
zvláštní a vylepšené vlastnosti. Někdy jsou to  
zlepšené statistiky (*útočnost, kvalita zbroje a  
podobně*), jindy přímo unikátní schopnosti  
(*čepel hořící plamenem, mocné zraňování  
nemrtvých a podobně*). Patří sem rovněž všechny  
alchymistické předměty, pro jejichž výrobu je  
třeba mana (*zbraně, jako jsou kouzelný luk,  
čarovný štít a podobně*).

## TABULKA PRO BOJ BEZE ZBRANĚ

Název	TYP	Útočnost	Zranění	Obrana	Dosah	Váha	Cena
Žádná zbraň (pěsti)	-	0	0	0	1,5 sáhu	-	-
Okované rukavice	Drtivá	0	1	1	1,5 sáhu	0,3 lb	1 zl