Errata

v201206 k verzi 1.0

Co jsou to Errata?

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

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

HRANIČÁŘ

str.62 – Najdi zvíře

~~**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.**

KOUZELNÍK

str.103 – Vyvolání přítele

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.113 – Ochrana před střelami

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

ZLODĚJ

str.126 – Odvedení pozornosti

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

KLERIK

str.141 – Vnuknutí – Temná alternativa

Musí však překonat hod proti pasti *~~(Vůle (CHAR) vs. Prosby)~~ (Prosby vs. Vůle (CHAR)).*

str.142 – Nauka božích patronů

- ~~Lačný posel~~ **Posel rovnováhy**

str.143 – Doznání

Rozsah: 1 ~~bytost~~ **tvor**

str.144 – Odstraň paralýzu

Rozsah: 1 ~~bytost~~ **tvor**

str.144 - Odvrácení temnoty

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

str.146 – Udržení života

Rozsah: 1 ~~osoba~~ **tvor**

Errata

v201206 k verzi 1.0

DOVEDNOSTI

str.150 – Profesní (Speciální) dovednosti
~~**Každou profesní dovednost, kterou se naučíš, ovládáš ihned na 3. stupeň zvládnutí** *(a to přesto, že tě její naučení stálo pouze jeden dovednostní bod).*~~

Každou profesní dovednosti lze získat *(naučit se jí)* **pouze při přestupu na vyšší úroveň. Děje se tak jejím výběrem ze seznamu volitelných zvláštních schopností povolání. Jakmile si některou z nich zvolíš, naučíš se ji rovnou na 3. stupeň zvládnutí. Za toto prvotní naučení navíc neplatíš žádnými dovednostními body** *(jak je běžné u ostatních dovedností).*

Pokud si postava zvolí schopnost zahrnující skupinu profesních dovedností *(např. zlodějská umění)*, **umí automaticky rovnou všechny dovednosti v ní obsažené** *(opět na 3. stupeň zvládnutí bez nutnosti zaplatit za to dovednostními body).*

str.153 - Umění
Umění *(CHAR / OBR)*

VÝZBROJ A VÝSTROJ

str.158 a str.159 Tabulka jednoručních zbraní – Meč bastard a Dlouhý meč
Popisky u obrázků jsou prohozeny špatně oproti tabulce. Platí tabulka.

str.159 - Rozdělení dle hmotnosti
Jakou sílu *(SIL)* potřebuješ k jejich efektivnímu použití, najdeš v ~~tabulce níže~~ **příslušných tabulkách zbraní.**

str.160 - Kosa
Obrázek je chybně uveden u středních zbraní. Kosa je lehká dle tabulky.

str.162 - Tabulka střelných a vrhacích zbraní – dýka
Dýka má pro vrh má stejné parametry jako pro boj tváří v tvář, tedy 2/1/1.

UŽITEČNÉ INFORMACE

str.184 – Tabulka rychlosti cestování
Povoz – spěch|**Cesta** ~~10~~ **12**|**Pláně** ~~12~~ **10** hodnoty jsou prohozeny

str.188 - Táboření
Spánek na železných kroužcích či kovových plátech je prostě peklo *(viz kapitola „užitečné informace“ - „únava“ na straně* ~~*X*~~ *186).*