

# Errata k příručce povolání Bojovník

## 7/ Výběr archetypu a jeho stupně

Všechny bojovníkovy schopnosti, které nevyžadují sbírání síly a lze je použít okamžitě, se považují za automatické činnosti.

Na první úrovni získává bojovník navíc 3 dovednostní body, které ale může investovat pouze do fyzických dovedností Boj s..., Používání štítu a Nošení zbroje.

Každou úroveň si může bojovník o 1 stupeň zlepšit (nebo se naučit novou) zbraňovou dovednost z kategorie zbraní oblíbených pro archetyp, ve kterém se bojovník při přestupu rozvíjel.

Kdykoli dosáhne bojovník v nějakém archetypu 3. stupně, získává trvalý bonus +1 k Boji. Po dosažení 9. stupně archetypu se tento bonus zvyšuje na +2.

## 7/ Výběr fint a Shrnutí

Aby si bojovník mohl vybrat fintu z určité zbraňové kategorie, musí ovládat příslušnou zbraňovou dovednost aspoň na prvním stupni.

## 16/ Ochranná moc ideálu III

Rytíř nemůže zvýšit jiné postavě Ochranu zbroje o více než je jeho stupeň archetypu.

Rytíř nemůže pomocí této schopnosti zvýšit Ochranu zbroje jinému rytíři, který Ochrannou moc ideálu (na libovolném stupni) v tomtéž kole používá.

## 22/ Splynutí se zbraní II

Čas potřebný pro sbírání síly je 13 – stupeň archetypu.

## 25/ Boj před obecenstvem I

Bonus k ÚČ za zasažení soupeře je +1.

Bonusy se připočítají po úplném vyhodnocení gladiátorova útoku; tj. bonusy k ÚČ a ZZ a převaha na finty se projeví až v dalším kole, bonus k OČ hned.

## 26/ Boj před obecenstvem II

Bonus k ÚČ za zasažení soupeře je +2.

Při zásahu fintou je potřebná převaha na *všechny* finty o 1 nižší.

## 27/ Boj před obecenstvem III

Bonus k ÚČ za zasažení soupeře je +3.

Při zásahu fintou je potřebná převaha na *všechny* finty o 2 nižší.

## 29/ Výzva II

Poslední věta se přesouvá na konec schopnosti Výzva I.

## 31/ Posunutý práh bolesti I–III

Schopnost působí pasivně a neustále.

## 36/ Úder zuřivosti III

...a zaútočit na něj s bonusem +6 k ZZ. Odhad je nyní také možné...

## 39/ Bojové instinkty I

Poslední věta se škrte.

## 43/ Sladění s bojem III

Poslední věta se škrte.

## 49/ Sehranost III

V bojovém oddíle musí být nejméně dva kondotíři.

## 49/ Velitelství II

Kondotír nemůže pomocí této schopnosti poskytnout bonus k BČ jinému kondotírovi, který Velitelství II v tomtéž kole používá.

## 51//Popis fint

Pokud je v Předpokladech uvedeno například „4. stupeň archetypu“, znamená to, že bojovník musí být aspoň na 4. stupni v některém z archetypů, do jejichž oblíbené zbraňové kategorie finta patří.

## 51//Seznam fint

Seznam obsahuje několik desítek fint, které jsou rozděleny...

## 52/ Útok tělem

V popisném textu má být místo „srazí bojovník svého protivníka“ uvedeno „narazí bojovník do svého protivníka“. Touto fintou se dá útočit pouze na tělo.

## 53/ Zásek do štítu

Poslední věta:

...zvysuje Omezení štítu a snižuje kryt o útočnost...

## 54/ Úder hromu

Doplnit větu:

Je-li touto fintou způsobeno velké zranění, zvětšuje se Velikost vzniklého postižení o 2.

## 55/ Krvácející řez

Popis finty se mění na:

Finta se provádí jako útok zblízka. Je-li touto fintou způsobeno velké zranění, zvysuje se Velikost krváčení o 1.

## 56/ Pohotovému krytí

Pokud se bojovník bude krýt dříve, než mohl zaútočit, přijde o svůj útok v tomto kole.

## 57/ Zapření o tyč a kop

Útok se vyhodnocuje jako kopnutí.

## 58/ Nájezd kopím

Změnit text na:

... se k jeho vlastní Sil přidá (použij součet hodnot) Sil koně a ...

## 58/ Zabodnutí do štítu

V předpokladech má být: „pouze kopí“.

Poslední věta:

...zvysuje Omezení štítu a snižuje kryt o útočnost...

## 58/ Mistrovské krytí holí

V tomto kole může bojovník krýt zbraní všechny útoky, které jsou na něj vedeny, nemůže však útočit.

## 58/ Nekonečné kopí

Prodloužení se projevuje až při použití finty.

## 58/ Zapření o ratiště a kop

Útok se vyhodnocuje jako kopnutí.

## 60/ Úder štítem

Při použití této finty nemá bojovník postihy za chybějící bojovou dovednost.  
Pokud bojovník použil štít ke krytu, již s ním v tomto kole nemůže útočit.

## 60/ Řez štítem

Při použití této finty nemá bojovník postihy za chybějící bojovou dovednost.  
Parametry pro řez štítem jsou stejné jako v Tabulce štítů v PPH, ale při hodu na zranění je ZZ o 1 vyšší.  
Pokud bojovník použil štít ke krytu, již s ním v tomto kole nemůže útočit.

## 61/Rozšířená tabulka vrhacích zbraní

doplnit o další zbraně:

	<i>Potřebná síla</i>	<i>Útočnost</i>	<i>Zranění</i>	<i>Typ</i>	<i>Dostřel</i>
<i>Nože a dýky</i>					
Zubatá dýka	+1	-1	+1	B	+20
Zakřivený nůž	0	-2	0	B	+19
Zubatá dlouhá dýka	+3	-1	0	B	+18
<i>Sekery</i>					
Dvoubřítá sekyra	+13	3	+8	B	+16
Dvoubřítá obouruční sekera	+15	2	+11	B	+15
<i>Šavle a tesáky</i>					
Zubatá šavle	+8	2	+3	B	+15
Válečná šavle	+10	1	+4	B	+14
<i>Meče</i>					
Plamenný meč	+14	3	+7	B	+17
Obří meč	+17	1	+8	B	+16
<i>Palice a kyje</i>					
Obří kladivo	+16	3	+11	D	+14
Železný kyj	+13	2	+10	D	+13
Bitevní perlík	+15	2	+12	D	+12
<i>Řemdihy a bijáky</i>					
Trojhlavý biják	+13	2	+10	D	+15
<i>Hole a kopí</i>					
Ocelové kopí	+9	3	+9	B	+20
Ocelová dlouhá hůl	+7	2	+7	D	+18
<i>Sudlice a trojzubce</i>					
Bitevní trojzubec	+10	3	+8	B	+17
Válečná halapartna	+13	1	+11	B	+16
<i>Řemdihy a bijáky</i>					
Trojhlavý řemdih	+13	1	+12	D	+15

## 63/Rozšířená tabulka zbraní pro boj zblízka

doplnit sloupec Váha:

Zubatá dýka - 0,3; Zakřivený nůž - 0,3; Zubatá dlouhá dýka - 1; Dvoubřítá sekera - 3; Dvoubřítá obouruční sekera - 5; Zubatá šavle - 1,5; Válečná šavle - 2; Plamenný meč - 4,5; Obří meč - 5,5; Obří kladivo - 7; Železný kyj - 6; Bitevní perlík - 7; Trojhlavý biják - 3,5; Ocelové kopí - 3; Ocelová dlouhá hůl - 4; Bitevní trojzubec - 5; Válečná halapartna - 6,5; Trojhlavý řemdih - 5