

Errata k příručce povolání Zloděj

6//Opakování činnosti

Většinu činností může zloděj provádět jak dlouho a kolikrát chce.

6//4

...dvojnásobek času než obvykle. Zámek tedy bude zamykat +31 (6 minut), ale dostane...

8//Stupně schopností

Za třetí odstavec přidat nový:

Zlodějovy schopnosti se od obecných dovedností liší ještě jednou zvláštností – bonusem Mistra. Zloděj totiž může schopnost na třetím stupni ještě jednou vylepšit a tím získat nějakou úžasnou dodatečnou výhodu. Bonusem Mistra může být schopnost chodit bez boření po sněhu a blátě, rozpoznávat barvy hmatem apod.

8//Profibody

...Naučit se schopnost na třetím stupni tedy celkem stojí 6 profibodů (tj. $1 + 2 + 3 = 6$ profibodů). Zlodějův unikátní bonus Mistra stojí další dva profibody a zloděj ho může získat zároveň se získáním třetího stupně schopnosti (to znamená, že za 5 profibodů se zloděj může najednou naučit třetí stupeň schopnosti a zároveň získat bonus Mistra). Pokud nemá hráč na získání bonusu Mistra dostatek profibodů, může ho získat při jakémkoli dalším přestupu na vyšší úroveň.

8//3

... naučí za tři profibody Zámky III. Po několika dalších přestupech konečně ušetří dva další profibody a naučí se Rychlootvírání, což je bonus Mistra u Zámků. Celkem tedy do této schopnosti investoval 8 profibodů.

8//Učení se schopnostem

Za druhý odstavec doplnit:

Při tvorbě postavy se zloděj nemůže naučit žádnou zlodějskou schopnost na vyšším než prvním stupni.

10//1

Bonus Mistra – na třetím stupni schopnosti může zloděj za 2 profibody získat bonus Mistra, který schopnost neuvěřitelným způsobem rozvine.

11//

Praktické využití: Akrobacie poskytuje bonus k Obratnosti v situacích vyžadujících rovnováhu a mrštnost, umožňuje delší skoky (dává bonus k Rychlosti), bezpečnější pády a bojovou fintu Odskočení.

11//3

Akrobacie poskytne zloději bonus k Obratnosti či Rychlosti při běhání...

11//1

V pravidlech vypadá následující situace takto: Tlapka má Akrobacii II, Obratnost +6 a Rychlost +3, její předpoklady jsou tedy +10. PJ rozhodne, že běžet po úzké římsce ve vichru, v kterém se špatně stojí i na široké ulici, bude opravdu náročné, a obtížnost stanoví na 17. Tlapka hodí na $2k6 + 8$, dohromady má $(+10 + 8) = 18$ a na římsce se tedy udržela a přeběhla na požadované místo. Nyní se musí určit, zda přeskočí bezmála třímetrovou vzdálenost mezi domy (tj. musí překonat obtížnost 9, zjištěnou v Tabulce vzdálenosti). Délka skoku bez rozběhu se podle PPH počítá takto:

$$\text{Délka skoku} = Rch/2 + 3 + 1k6$$

PJ dá Tlapce postih -3 za prudký vítr a další -1 za to, že se na římsce nemůže pořádně odrazit. Předpoklady Tlapky tedy budou $((3 + 4)/2 - 3 - 1) = 0$. Tlapka hodí na $1k6$ šestku, celkem má $0 + 3 + 6 = 9$. To je stejně, jako je obtížnost přeskočení, a Tlapce se skok s odřenými ušima povedl.

Díky Akrobacii zloděj navíc umí i lépe dopadnout na zem, a to ať je příčinou pádu cokoli – pád ze stěny, odhození silným protivníkem, skok z okna a podobně.

$$\text{Síla zranění (pád)} = \text{Výška} + HmP/2 - 5 + 1k6$$

Skok snižuje výšku až o 2 metry (podle terénu).

Zloděj si může při určování zranění přičíst k Obratnosti bonus za svou dovednost Akrobacie.

Alias vyleze na římsu za Tlapkou a chce ji dohonit. Bohužel však není tak mrštný a vítr ho z římsy srazí.

Podle pravidel vypadala situace následovně – Alias má Akrobacii I a váží 70 kg (HmP +5). Padá z výšky 7 sáhů, což odpovídá v Tabulce vzdálenosti +17. Na 1k6 hodí 1 a síla zranění je tedy $(17 + 5/2 - 5 + 1) = +15,5$, zaokrouhleno je to 16. To v Tabulce zranění a únavy odpovídá 20 bodům zranění. Díky své Obratnosti +4 spolu s bonusem za Akrobacii si může zranění snížit o $T(+4 + 2)$, tj. o 6 bodů zranění.

11/II-4

Kvalita představení = Obr + 2k6+

12/II/1

Přidat nový odstavec:

Pokud zloděj ovládá obecnou dovednost Atletika, může její bonus používat zároveň s bonusem Akrobacie.

13/II

Před Pavoučí prsty přidat odstavec:

Pokud zloděj ovládá obecnou dovednost Šplh a lezení, může si bonus za tuto dovednost přičíst k bonusu své schopnosti Šplhání.

13/II/Pavoučí prsty

...Dokáže se udržet po dobu odpovídající jeho Vdr + 20, k čemuž si ještě přičte svůj bonus za Šplhání.

14/II/4

...vybraným postavám poskytne bonus +1 k jejich vlastní schopnosti plížení. Úprava oblečení vydrží...

přidat nový odstavec:

Pokud zloděj ovládá obecnou dovednost Pohyb ve městě, Pohyb v lese nebo Pohyb v horách, může použít její bonus pro zvýšení rychlosti plížení v daném prostředí.

17/II/4

...nebo budovami, má bonus k Rychlosti podle stupně své schopnosti Útěk.

17/II-1

...ještě jednu výhodu – pokud používá bojovou činnost Běh a musí se bránit, má při uhýbání postih k OČ jen -2 místo -4, protože se po bojišti...

18/I

Předpoklady:

Novic – Zručnost +2

Znalec – Zručnost +5

Mistr – Zručnost +9

20/II/6

Na 2k6+ hodí tři šestky a pak trojku (to je...

20/I

Před Rychlopoutání přidat odstavec:

Zloděj nemůže zároveň používat bonusy obecné dovednosti Uzlování a své schopnosti Lana a lasa; musí si vybrat, který bonus při činnosti využije.

21/II-2

Odhalení zloděje: Sms + 2k6+: nepozná zloděje ~ Kvalita proměny ~ pozná zloděje

21/II/Pasti

Základní hod:

Odstranění pasti: Zrč + 2k6+:

méně ~ spuštění pasti

Složitost pasti ~ Zničení pasti

Složitost pasti + 5 ~ Deaktivace pasti.

22/II/2

Pasti mají několik charakteristik – Nenápadnost, Složitost a účinnost zapisovanou jako „Hod na útok ~ Hod na zranění“ (viz Příručka pro hráče, kapitola Pasti a jedy).

Podívejme se na to, jak vypadá samotné odstraňování pasti. Zloděj past musí nejprve najít pomocí jiné schopnosti – Hledání (popsané ve skupině Bystrost). Najít některé pasti je velmi snadné, jiné jsou dokonale ukryté. Nenápadnost pastí však většinou nemá mnoho společného s její nebezpečností – některé velmi nebezpečné pasti mohou být kvůli odstrašujícímu efektu schválně jasně viditelné, jiné mohou být skvěle ukryté, ale jen málo nebezpečné.

Nyní nás zajímá především Složitost pasti, která ukazuje, jak složité je ji odstranit. Zloděj past v běžných případech zlikviduje, to znamená, že zničí její spouštěcí mechanismus a past nepůjde až do opravy použít. Pokud ale uspěje o 5 a více, může past jen deaktivovat a později ji může opět aktivovat. K opětovné aktivaci pasti už není potřeba další hod, je automaticky úspěšné a trvá jen jedno kolo. Deaktivace je výhodnější v tom, že později nikdo nepozná, že se s pastí něco dělo a zloděj s bonusem Mistra Přestavba navíc může deaktivovanou past i různě přestavovat. Rozšířený hod na úspěch vypadá takto:

Odstranění pasti: Zrč + 2k6+:
méně ~ Spuštění pasti
Složitost pasti ~ Zničení pasti
Složitost pasti + 5 ~ Deaktivace pasti

22/II-3

...potřebuje zlodějské náčiní, jinak bude mít postih -9.

22/II-2

...PJ řekne, že složitost pasti je kolem patnácti (ve skutečnosti ...

27/II/Pronikavý pohled

Důkladné prohledání běžné místnosti o velikosti 4x5x2 metry (36m² či 56m² i s podlahou) potrvá 36 minut, případně 56 minut i s podlahou. Pokud by ale měla Tlapka Pronikavý pohled, trvalo by jí důkladné prohledání celé místnosti jen jedno kolo!

28/II

před Duše budovy přidat odstavec:

Zloděj ovládající obecnou dovednost Pohyb ve městě nebo Znalost města může při orientaci ve městě použít buď tento bonus nebo bonus schopnosti Orientace ve městě.

28/II/Duše budovy

Po získání tohoto bonusu Mistra začnou zloději vnímat něco, čemu mezi sebou...

29/I

Předpoklady:

Novic – žádné

Znalec – Technologie I (obecná dovednost)

Mistr – Smysly +9, Technologie II

30/II/Dokonalá ostražitost

Dokonalá ostražitost rozšíří využití Šestého smyslu i na situace, které...

33/II/Herectví – název se mění na Imitace

Základní hod:

Představení: Chr + 2k6+

33/II/6

Představení = Chr + 2k6+

33/II/7

Alias je na královské hostině a předvádí své oblíbenou scénku o sprostém žebrákovi, s nímž už sklídl úspěch v řadě hostinců po celé zemi. Alias má Charisma +2 a Imitaci II, jeho předpoklady jsou tedy (+2 + 4) = +6. Na 2k6+ hodí 3,

kvalita jeho vystoupení je tedy $(3 + 6) = +9$. PJ určí, že náročnost shromážděných šlechticů je opravdu vysoká, řekněme +15. Aliasovi se tedy představení naprosto nezdařilo a je z místnosti vyhnán salvou rajčat a vajíček.

přidat odstavec:

Pokud zloděj ovládá obecnou dovednost Herectví, může si při hereckém představení přičíst i její bonus.

38/I

před Odhad nebezpečnosti přidat odstavec:

Bonus Řeči těla je možné přičítat jak ke zlodějské schopnosti Kapsářství tak k obecné dovednosti Hazardní hry.

40/II/Bojování

Za třetí odstavec přidat nový:

Bonusy všech schopností za skupiny Bojování se používají zároveň s patřičnými obecnými dovednostmi. Jinými slovy – obecná dovednost snižuje postih za používání určité zbraně a zlodějská schopnost navíc obvykle přidá nějaký bonus.

41/II/Dýka

Praktické využití: Dá zloději bojujícímu nablízko se zbraněmi z kategorie Nože a dýky bonus podle stupně schopnosti k ÚČ, ZZ a OČ při krytu zbraní.

42/II/3

Zloděj si při boji dýkou nebo nožem nablízko může přičíst bonus za stupeň své schopnosti k Útočnému číslu, Základu zranění a k Obrannému číslu, pokud používá kryt zbraní.

42/II/4

Zlodějka Tlapka má Útok +3, Obranu +3, Boj +5 a Sílu 0. Navíc ovládá obecnou dovednost Boj s dýkami III (nemá tedy žádný postih za boj s dýkami) a schopnost Dýka III, která jí dává bonus +3 k ÚČ, ZZ a OČ. S dýkou tedy bude mít Tlapka tyto parametry:

$$\text{ÚČ} = \text{Útok} + \text{Útočnost} + 3 = 3 + 1 + 3 = +7$$

$$\text{OČ (při krytu zbraní)} = \text{Obrana} + \text{Kryt} + 3 = 3 + 2 + 3 = +8$$

$$\text{ZZ} = \text{Sil (+) Zranění zbraně} + 3 = 0 (+) 1 + 3 = +5$$

42/II/6

Stupeň	ÚČ	ZZ	Kryt	Počet krytů
Novic	+1	+1	+1	1
Znalec	+2	+2	+2	1
Mistr	+3	+3	+3	2 spec.

42/II/Improvizované zbraně

Předpoklady:

Novic – alespoň dvě různé obecné fyzické dovednosti Boj s...

Znalec – alespoň tři různé obecné fyzické dovednosti Boj s..., z toho aspoň jedna na 2. stupni

Mistr – alespoň čtyři různé obecné fyzické dovednosti Boj s..., z toho aspoň dvě na 3. stupni, Obratnost +6

Praktické využití: Zloděj dostane při boji improvizovanými zbraněmi bonus k ÚČ, ZZ a k OČ při krytu zbraní.

42/II/5

... stupně své schopnosti k ÚČ a k OČ, pokud se kryje zbraní. Bonus k ÚČ může ...

42/II/8

Tlapka je přistižena při falešné hře a než stačila vytáhnout pořádně dýku, vyrazil jí obehraný bojovník zbraň z ruky. Tlapka se překulila dozadu a zvedla ze země malou stoličku. Má Útok +3, Obranu +3, Sílu 0 a Improvizované zbraně II. Pomocí stoličky bude bojovat s následujícími čísly:

$$\text{ÚČ} = \text{Útok} + \text{Útočnost} + 2 = 3 + 1 + 2 = +6$$

$$\text{OČ (při krytu zbraní)} = \text{Obrana} + \text{Kryt} + 2 = 3 + 1 + 2 = +6$$

$$\text{ZZ} = \text{Sil (+) Zranění zbraně} = 0 (+) 2 + 2 = +5$$

Tlapka může stoličku použít i jako vrhací zbraň s bonusem +2 k ÚČ.

42/II-1

Stupeň	Úč	ZZ	Kryt
Novic	+1	+1	+1
Znalec	+2	+2	+2
Mistr	+3	+3	+3

43/II

Předpoklady:

Novic – Boj s kušemi I (obecná dovednost)

Znalec – Boj s kušemi II

Mistr – Boj s kušemi III, Zručnost +6

Bonus Mistra: poslední věta se škrtná

44/II/2

...jak je co nejlépe zapřít a podobně, takže při výpočtu Chybějící síly se bere, jako by kuše měla Potřebnou sílu o 3 menší.

44/II/3

Zlodějka Tlapka má Střelbu +2, Obranu +3, Boj +5, Sílu 0, obecnou dovednost Boj s kušemi III a schopnost Kuše a minikuše II. Používá lehkou kuši, se kterou má tyto bojové vlastnosti:

$$BČ = \text{Boj} + 2 - 3 \text{ (za chybějící Sílu)} = 5 + 2 - 3 = +4$$

$$ÚČ = \text{Střelba} + \text{Útočnost} + 2 - 1 \text{ (za chybějící Sílu)} = 2 + 4 + 2 - 1 = +7$$

$$ZZ = \text{Sil (+) Zranění zbraně} + 2 = +6 \text{ (+) } 5 + 2 = +9$$

44/I

Stupeň	BČ	ÚČ	ZZ
Novic	+1	+1	+1
Znalec	+2	+2	+2
Mistr	+3	+3	+3

44/II

Předpoklady:

Novic – Boj s vrhacími zbraněmi I (obecná dovednost)

Znalec – Boj s vrhacími zbraněmi II

Mistr – Boj s vrhacími zbraněmi III, Smysly +6

44/II-4

Zlodějka Tlapka má Útok +3, Boj +5, Sílu 0, obecnou dovednost Boj s vrhacími zbraněmi II a schopnost Malé vrhací zbraně II. Používá vrhací dýky, se kterými má tyto bojové vlastnosti:

$$BČ = \text{Boj} + 2 = 5 + 2 = +7$$

$$ÚČ = \text{Útok} + \text{Útočnost} + 2 - 1 \text{ (za chybějící dovednost)} = 3 + 0 + 2 - 1 = +4$$

$$ZZ = \text{Sil (+) Zranění zbraně} + 2 = 0 \text{ (+) } 1 + 2 = +4$$

44/II-2

Stupeň	BČ	ÚČ	ZZ
Novic	+1	+1	+1
Znalec	+2	+2	+2
Mistr	+3	+3	+3

45/II/3

... i jednou rukou nabíjet (ale jen v případě, že nemá sílu menší než je Potřebná síla pro příslušnou kuši), takže...

45/II/4

Mistr Lothias má obecnou dovednost Boj s kušemi III, Sílu +6, Boj 9, Střelbu +4, Kuše a minikuše III, Neuvěřitelnou střelbu II a používá dvě zlodějské kuše. Bude tedy mít tyto parametry:

$$BČ = \text{Boj} + 3 = 9 + 3 \text{ (za Kuše a minikuše III)} = +12$$

$$ÚČ = \text{Střelba} + \text{Útočnost} + 3 \text{ (za Kuše a minikuše III)} - 2 = 4 + 4 + 3 - 2 = +9$$

ZZ = Síť (+) Zranění zbraně + 3 = +6 (+) 5 + 3 = +10

Navíc dokáže v jednom kole vystřelit dvakrát, obě šipky ale musejí mířit na jeden cíl.

46//Zázračný střelec

doplnit odstavec:

Pro kuši, ze které střílí dvakrát, se provede jen jeden hod na útok (v případě dvou cílů ten s nižšími předpoklady) a jeden hod na obranu (v případě dvou cílů pro cíl s vyšším OČ); při zásahu se provede jen jeden hod na Sílu zranění (ta je tedy pro obě šipky stejná).

49//5

...poměrně vyčerpávající (zloději přitom přibývá únava jako při sprintu).
zbytek odstavce se škrtná

52//Drtivý útok

...použití drtivého útoku zloděj v případě zásahu hází na zranění 2k6+ místo 1k6.

52//Nečekaný útok

... útok na citlivé místo s bonusem +5 k ZZ. Pokud zloděj...

53//Rukojmí

...úspěšný obyčejný útok zbraní (tj. zasáhnout oběť). Tento útok však...

54//Stínová dýka

...jen v jednom z těl. Na útok si zloděj hází jen jednou (pokud útočí na více cílů, použije nejnižší předpoklady), na obranu si každý terč hází samostatně.

54//Tisíc bodnutí

převaha: +6
...získá bonus +3 k ÚČ a +6 k ZZ

54//Vývrtka

převaha: +2 proti každému protivníkovi
...jen ty protivníky, kteří jsou v jeho dosahu; své přátele může vynechat. Pokud tedy na...
druhý odstavec nahradit:

Při použití Vývrtky má zloděj na prvního protivníka postih -1 k ÚČ, na druhého -2 k ÚČ atd. Na jednotlivé protivníky musí zaútočit v pořadí, v jakém stojí; smí si vybrat toho, na něhož zaútočí jako na prvního, a směr, kterým od něj budou útoky postupovat. V tomto kole se zloděj může bránit pouze uhnutím, a to s postihem -1 k OČ.

56//Dýmavnice

Cena výroby: 3zl (9 zl)

58//1

... tedy zloděj zaplatí 6 zlatých...

60//Zlodějská bojová kuše

...pomocí dovedností Boj s palicemi a kyji a Boj s holemi a kopími. Zloděj si při...