

Errata povolání Hraničář – edice A

V celém textu

Název zaměření První pomoc se mění na Rychlá pomoc

31/III/1

...Rituál musí obsahovat přechod do extrému nějakého živlu a vzápětí přechod do opačného extrému téhož živlu.

34/III/5

...To znamená, že chceš-li takového mechanismu využít, musíš mít k dispozici auru cílového tvora (tj. předtím k ní získat přístup). Ze samotného faktu přístupu k auře není možno zjistit žádné další informace ani na vlastníka aury nijak působit. Použitím (jedno, zda úspěšným) auru zničíš. Obnoví se až při nejbližší půlnoci.

35/II-3

... Máš-li s sebou v medicinském váčku funkční amulety pro živlovou příslušnost konkrétního postižení, máš při *Hojení živly* k hodů na vyhodnocení tohoto postižení bonus ...

37/II/2

Máš-li s sebou v medicinském váčku funkční amulety pro živlovou příslušnost konkrétního postižení, máš při *Hojení živly* k hodů na vyhodnocení tohoto postižení bonus...

39/II/1

...V případě neúspěchu můžeš toto zaměření na stejný živel použít nejdříve za půl dne.

39/II/2

Ovládaná masa se musí nacházet do vzdálenosti 10×PX (3,2 m; 10 m; 32 m).

39/III/1

Příklad: Winzo vypil otrávené víno. Tato otrava je kolové pasivní postižení o Velikosti 6, způsobující elementární zranění se Silou rovnou Velikosti, příslušející ...

39/II/6

Rychlá pomoc
doba +13 (5 kol)

...Opravy máš podle pomůcek a bonus +1 za každý stupeň obecné dovednosti První pomoc (+1; +2; +3).

39/III/5

Postih k BČ za nabíjení s Chybějící silou máš jako bys měl o 1 vyšší Sílu. Z luku dokážeš za jedno kolo nabít a vystřelit až 2 šípy na stejný cíl. Provádíš jen jeden útok, mění se ale parametry. Střílíš-li 2 šípy, máš k BČ opravu PX-5, Síla zranění je o 6 větší a protivník si Ochranu zbroje započte dvakrát. Máš-li tak vysokou Chybějící sílu, že bys musel počkat do dalšího kola, stihneš v každém kole vystřelit jen jeden šíp.

41/II-3

Máš-li převahu aspoň 4, můžeš se pokusit vynutit „férovku“. Používá soupeřovu auru. Hod' **Chr+PX+2k6⁺**:

méně ~ nepodaří se

5 + úroveň tvora ~ podaří se částečně

7 + úroveň tvora ~ podaří se úplně

Jestliže se vynucení *Férovky* zdaří úplně, sníží se každá soupeřova vlastnost, která je vyšší než u tebe, na hodnotu tvé vlastnosti. Zdaří-li se vynucení *Férovky* jen částečně, každá vlastnost, kterou má soupeř vyšší než ty, se sníží o PX, nikdy však neklesne pod hodnotu tvé vlastnosti. Toto snížení platí jen pro tento boj a jen dokud se ho sám účastníš.

41/III/5

Máš-li s sebou v medicinském váčku funkční amulety pro živlovou příslušnost konkrétního postižení, máš při *Hojení živly* k hodů na vyhodnocení postižení a při hodů k *Odstranění postižení* bonus...

42/III/4

...indukované zranění 5 + 2k6⁺ ~ 15 ~ nic.

42/III-1

...V případě neúspěchu můžeš toto zaměření použít na stejný živel nejdříve za půl dne.

43/II/1

...Ovládaná masa se musí nacházet do vzdálenosti 10×PX (3,2 m; 10 m; 32 m).

43/II/2

...Ovládaná masa se musí nacházet do vzdálenosti 20×PX (10 m; 100 m; 1 km).

43/II/8

Rychlá pomoc

...Opravy máš podle pomůcek, podle typu léčeného poškození a bonus +1 za každý stupeň obecné dovednosti První pomoc (+1; +2; +3).

Ošetření poškození: Ošetříš všechna běžná neošetřená zranění, stejně tak velká sečná či bodná zranění a elementární zranění příslušná k ohni či vodě. Zvol, jaké poškození chceš léčit (běžné, některé velké bodné či sečné, některé velké elementární příslušející ohni či vodě). Hod' **Zrč+2×PX+opravy – 14 + 2k6+**

doba +13 (5 kol)

Opravy máš podle pomůcek, podle typu léčeného poškození a bonus +1 za každý stupeň obecné dovednosti *První pomoc* (+1; +2; +3). Poslední odstavec se škrtná.

44/II/6

Postih k BČ za nabíjení s Chybějící silou máš jako bys měl o2 vyšší Sílu.

Střílíš-li 2 šípy, máš k BČ opravu PX-4, Síla zranění je o 6 větší...

Střílíš-li 3 šípy, máš k BČ opravu PX-6, Síla zranění je o 9 větší...

Máš-li tak vysokou Chybějící sílu, že bys musel počkat do dalšího kola, stihneš v každém kole vystřelit o jeden šíp méně.

45/II/3

Při míření si místo 1 každé kolo přičteš PX. Nejvýše lze získat bonus 3xPX.

46/II/2

Při výpočtu dostřelů si připočítej +2×PX k Soutbojovému a +PX k Maximálnímu dostřelu.

47/II/1

... PJ ti oznámí výsledek. Nepodařilo-li se získat přístup k auře, můžeš to u toho samého tvora zkusit až další den.

47/II/II

Pokud jsi nezanedbal cvičení, můžeš si během dneška přičíst k libovolným hodům na Sil, Obr, Odl či Vol jedničku, a to celkem tolikrát, kolik činí tvoje PX (samozřejmě, že k jednomu hodu jenom jednou). Jedničku si můžeš přičíst i k hodům vycházejícím z vlastností či charakteristik, které jsou z alespoň jedné z uvedených vlastností odvozeny.

48/II-3

Máš-li s sebou v medicinském váčku funkční amulety pro živlovou příslušnost konkrétního postižení, máš při *Hojení živly* k hodu na vyhodnocení postižení a při hodech k *Odstranění postižení* a *Přírodnímu léčení* bonus +2×PX.

48/II/5

... indukované zranění 5 + 2k6⁺ ~ 15 ~ nic.

48/II-1

... Při tzv. polospánku ztrácíš jen tolikrát více bodů únavy, kolik činí tvoje PX. Během té doby jsi však schopen udržet stejnou pozornost, jako bys byl bdělý, a tedy můžeš provádět nepřetržitě zběžné hledání (viz sekce Hledání v kapitole Postupy při hře v PPH) bez postihu k Sms.

49/II/1

.....V případě neúspěchu můžeš toto zaměření na stejný živel použít nejdříve za půl dne.

49/II/2

...Ovládaná masa se musí nacházet do vzdálenosti 10×PX (3,2 m; 10 m; 32 m).

49/II/3

...Ovládaná masa se musí nacházet do vzdálenosti 20×PX (10 m; 100 m; 1 km).

49/II/4

...Ovládaná masa se musí nacházet do vzdálenosti 30×PX (32 m; 1 km; 32 km).

49/II/2

Rychlá pomoc

Ošetření poškození: Ošetříš všechna běžná neošetřená zranění, stejně tak velká mechanická a elementární zranění. Dokážeš pomoci i v případě kolových fyzických postižení způsobujících vnější zranění (např. krvácení; poslední slovo má PJ) s výjimkou Zdrojů „vnější síla“ nebo „deformace“. Zvol, jaké poškození chceš léčit (běžné, některé z velkých mechanických či elementárních zranění, nebo některé kolové fyzické postižení). Hod
Zrč+2×PX+opravy – 14 + 2k6⁺
doba +13 (5 kol)

Opravy máš podle pomůcek, podle typu léčeného poškození a bonus +1 za každý stupeň obecné dovednosti *První pomoc* (+1; +2; +3).

Postižení: Přičti si k hodu opravu –6. Jestliže je opravený výsledek hodu více než 0, sniž Velikost postižení o tento opravený výsledek. Jedno postižení lze takto léčit jenom jednou (ani jiný hraničář už na něj nemůže *Rychlou pomoc* použít).

50/II/7

Postih k BČ za nabíjení s Chybějící silou máš jako bys měl Sílu o 3 vyšší.

Střílíš-li 2 šípy, máš k BČ opravu PX–3, Síla zranění je o 6 větší...

Střílíš-li 3 šípy, máš k BČ opravu PX–5, Síla zranění je o 9 větší...

Střílíš-li 4 šípy, máš k BČ opravu PX–6, Síla zranění je o 12 větší...

Máš-li tak vysokou Chybějící sílu, že bys musel počkat do dalšího kola, stihneš v každém kole vystřelit o jeden šíp méně.

51/II/6

Při míření si místo 1 každé kolo přičteš PX. Nejvýše lze získat bonus 3xPX.

52/II/7

Při výpočtu dostřelů si připočítej +2×PX k Soutbojovému a +PX Maximálnímu dostřelu. Při výpočtu Síly zranění si připočítej bonus +PX.

52/II/2

Pokud jsi nezanedbal cvičení, můžeš si během dneška přičíst k libovolným hodům na Sil, Obr, Odl, Vol, Vdr či Int jedničku, a to celkem tolikrát, kolik činí tvoje PX (samozřejmě, že k jednomu hodu jenom jednou). Jedničku si můžeš přičíst i k hodům vycházejícím z vlastností či charakteristik, které jsou z alespoň jedné z uvedených vlastností odvozeny.

54/II/1

Rychlá pomoc

Ošetření poškození: Ošetříš všechna běžná neošetřená zranění, stejně tak velká mechanická a elementární zranění. Dokážeš pomoci i v případě kolových fyzických postižení způsobujících vnější zranění (např. krvácení; poslední slovo má PJ) s výjimkou Zdrojů „vnější síla“ nebo „deformace“. Zvol, jaké poškození chceš léčit (běžné, některé velké mechanické či

elementální zranění, nebo některé kolové fyzické postižení). Hod

Zrč+2×PX+opravy – 14 + 2k6+

doba +13 (5 kol)

Opravy máš podle pomůcek, podle typu léčeného poškození a bonus +1 za každý stupeň obecné dovednosti *První pomoc* (+1; +2; +3).

Postižení: Přičti si k hodů opravu –3. Jestliže je opravený výsledek hodů více než 0, sniž Velikost postižení o tento opravený výsledek. Jedno postižení jde takto léčit jenom jednou (ani jiný hraničář už na něj nemůže *Rychlou pomoc* použít).

54/II/Bojové akce

Vložit na začátek odstavce:

Kdy se konkrétní bojové akce naučíš používat, to se dozvíš v popisu mechanismů nebo ti to včas oznámí tvůj PJ. Akci samozřejmě musíš nahlásit před hodem na boj a pokud nezískáš potřebnou převahu, akce se nezdaří (není-li v jejím popisu řečeno jinak).

55/I/2

..., připočítej k Síle zranění PX. Nemáš-li dostatečnou převahu, vyhodnotí se akce jako běžný útok.

55/II

Tabulka oprav pro určení polohy:

Hraničářova domovská krajina +8

...

Hraničáři zcela neznámá oblast –8

57/II

II a * Dřeviny (Dreviny). (značně polyfyletický)

II a vi Palmy. Arecales; jen dřevité druhy

II b ii Mechy a játrovky (Machy a pečeňovníky).

Marchantiomorpha, Anthocerotophyta, Bryophyta

II b v Magnolie (Magnólie). Magnoliopsida (bez

Eudicots); jen bylinné druhy

II b vi Lilie (alie). Liliopsida (bez Eudicots); jen bylinné druhy