

Errata k příručce povolání Zloděj

6//Opakování činnosti

Většinu činností může zloděj provádět jak dlouho a kolikrát chce.

6//II/4

...dvojnásobek času než obvykle. Zámek tedy bude zamýkat +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

Při tvorbě postavy dostává zloděj 8 profibodů a při každém postupu na další úroveň 6 profibodů.

...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//I-3

... naučí za 3 profibody Zámky III. Po několika dalších přestupech konečně ušetří dva další profibody a naučí se Rychlootvírání, což je bonus Mistra u Zámek. 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//I

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

11//I

Základní hod:

Kvalita představení: Obr + 2k6+

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//I-3

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

11//I-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 římsě ve víchru, 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 římsě 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 římsě 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 metrů, 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

$$\text{Kvalita představení} = \text{Obr} + 2k6+$$

Alias má předpoklady +6 za Akrobacii I a Obratnost +4. Za „úžasný“ kostým, který mu ušila škodolibá Tlapka, dostane místo bonusu postih 3 (špatně se v něm pohybuje a Alias v něm vypadá hrozně). Na 2k6+ hodí 3, celková kvalita jeho představení je tedy $(6 - 3 + 3) = +6$. To zhyčkaným šlechticům nemohlo stačit ani náhodou.

12//I

Přidat nový odstavec:

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

12//I-3

Tyto činnosti lze urychlit podle pravidel uvedených v Trvání činnosti (v kapitole Použití schopností v části Zlodějské schopnosti), za zpomalení však zloděj žádný bonus nezíská.

13//II/3

Pokud zloději padne ve dvou po sobě následujících hodech, že se jen stačil zachytit, znamená to pád. Při lezení zloději nezapomeň počítat postihy za naložení. Zloděj šplhá rychlostí rovnou polovině své vlastnosti Rychlost zvýšené obonus za schopnost Šplhání a...

13//II/5

Ručka má Šplhání II, Obratnost +5, Rychlost +3 a speciální lezecké dýky,

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 a jiné „šplhací“ dovednosti a schopnosti (např. *Šplh a lezení*).

14/II-1

Zloděj se při *Tichém pohybu* přesunuje rychlostí +10 (tj. asi tři metry za kolo), svou rychlost ale může kdykoli změnit podle pravidla uvedeného v Trvání činnosti v kapitole Použití schopností vpředchozí části této příručky (místo zkracování, respektive prodlužování doby trvání se však bere zvyšování, respektive snižování rychlosti plížení).

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.

15/II/Ukrývání

Bonus Mistra: Záhadné zmizení – zloděj se dokáže ukrýt, dokonce i když je přímo sledován, ale s postihem -6 za normálních podmínek a -12 v boji.

15/II/Záhadné zmizení

... Má pak sice postih -6, ale stále se mu to může podařit. ... Ukrýt je vždy někde velmi blízko, nejvýše do vzdálenosti pěti metrů od původního místa zloděje. Zloděj se dokáže ukrýt během jediného kola dokonce i přímo uprostřed boje, ale má při tom postih -12. Pokud se ...

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

19/II/Lana a lasa

Předpoklady:

Novic – Boj s vrhacími zbraněmi I, Uzlování I
Znalec – Boj s vrhacími zbraněmi II, Uzlování II

Mistr – Boj s vrhacími zbraněmi III, Uzlování III

19/II-3

Palin chce hodit smyčku na chrlič na zdi, který je vysoko 5 metrů. Obtížnost zachycení...

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+:

méně ~ 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 pasti 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 je to 16). Ručka hodí 4 a 5, dohromady má $(4 + 5 + 9) = 18$ a past tak po pěti minutách úspěšně zničí. Past však nepůjde znovu aktivovat, na to už hod nestačil. Kdyby byl její výsledek 21 a více, past by dokázala deaktivovat, nikoli jen zničit.

23/II/IV

Alias si potřebuje vyrobit nové paklíče, protože ty staré ztratil na místě svého posledního činu. Má přístup do dobré zlodějské dílny, takže bude mít nejen klid na práci, ale zároveň

i bonus +3. Materiál na výrobu pakličů stojí 15 zlatých, Obtížnost výroby je 18 a Trvání výroby +70 (9 hodin). Aliasovy předpoklady jsou +11 (*Výroba II*, Zručnost +4, dobrá zlodějská dílna +3). Svou práci se však rozhodne urychlit, nebo PJ rozhodl, že vedení cechu po něm bude chtít 3 zlaté za každou hodinu v dílně. Alias tedy bude pakliče vyrábět jen 5 hodin (+65) a za to dostane postih 5, takže nyní jsou jeho předpoklady $(5 + 11) = +6$. Na kostkách hodí 9, dohromady s předpoklady má 15, takže klíč se mu vyrobit nepodařilo. Alias tedy tři hodiny pracoval zbytečně, o materiál za 15 zlatých však naštěstí nepřišel. Kdyby byl jeho výsledek 14 a méně, přišel by i o materiál za 15 zlatých.

24/II-4

Tlapka Aliasovi kromě převleku vytvoří ještě listinu s příkazem k přesunu vojska, kterou pak Alias v převleku předá maršálovi Kolodějovi. Tlapka měla nedávno možnost prohlédnout si královskou peče a rukopis králova současného písaře, takže může padělek vyrobit (ale s postihem 3, protože nemá žádný dokument k dispozici). Na kostkách jí padne 8, kvalita padělků tedy bude 12. Tuto obtížnost musí později maršál Koloděj překonat, aby poznal, že je listina padělaná.

26/II/1

Alias se tiše pohybuje několik metrů před družinou a prohledává cestu. Náhle ze zdi vyjede otrávená čepel a Alias se jí vyhne tak rychle, že se na chvíli promění jen v rozmazanou šmouhu. Pak s bezstarostným hvízdáním pokračuje v cestě a nechá za sebou zbytek družiny stát s otevřenými ústy.

Podle pravidel to vypadalo následovně. Alias šlápl na dlaždicí spouštějící past, jejíž parametr Hod na útok je 13. Alias má Obratnost +6, navíc má ale *Bleskové reakce II*, takže jeho OČ při uhýbání před čepelí je $(+6 + 4)/2 = +5$. Alias hodil 5 a 4 a celkem má $(5 + 4 + 5) = +14$. Účinku pasti se tedy dokázal vyhnout.

27/II/Rozmlžení

Mistr *Bleskových reakcí* se dokáže na krátkou dobu pohybovat zvláštním trhavým pohybem, který způsobí, že vypadá rozmlženě a jen stěží se dá odhadnout, kde přesně se vlastně v danou chvíli nachází. Projeví se to tak, že všechny střelecké útoky a kouzla cílená na zloděje mají postih -6 k ÚČ.

Rozmlžení je však nesmírně náročné (unavuje zloděje jako sprint) a zloděj může být nepřetržitě ...

27/II/Pronikavý pohled

Důkladné prohledání běžné místnosti o velikosti 4x5x2 metry (36m² či 56m² i s podlahou) potrvá 18 minut, případně 28 minut i s podlahou. Pokud by ale měla Tlapka Pronikavý pohled, trvalo by jí ...

28/II-2

... Hledání trvá ve městě +55 (90 minut) a na vesnici +50 (50 min) a jde urychlit nebo prodloužit podle pravidel v sekci Trvání činnosti (v kapitole Použití schopností v části Zlodějské schopnosti).

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...

32/II/Zdokonalené smysly

Praktické využití: Poskytuje trvalý bonus ke Smyslům (+1/+2/+3) a snižuje postih za oslnění (-3/-6/-9).

Zlodějský učedník John má Smysly +5 a *Zdokonalené smysly II*. Právě potají nakukuje malým okénkem do alchymistické laboratoře.

První alchymista: „Myslím, že tohle jsi tam přidávat neměl...“

Druhý alchymista: „Neboj se, je to naprosto neškodná přísma...“

Následuje oslepující výbuch. John využije svého zlodějského výcviku a pokusí se co nejlépe ochránit svůj zrak. PJ určí Kvalitu osvětlení způsobeného zábleskem na 40, John se pohyboval v temné chodbě s jasmem -90. Kontrast je tedy $(40 - (-90))/10 = 13$. John si hodí na oslnění na $2k6+ 1$ a 3, celkem má tedy výsledek $(+5 + 4 + 4) = 13$. Podle pravidel v sekci Světlo a tma v PPH by tedy výsledný postih za oslnění měl být $13 - 7 = 6$. John ale má *Zdokonalené smysly II*, a tak je pro něj postih o 6 menší (ve výsledku tedy nemá postih žádný).

Zloděj samozřejmě může využít svůj bonus i opačně, když přechází z velmi jasného světla do tmy. Více o světle a tmě najdeš v sekci Světlo a tma v PPH.

Stupeň	Smysly	Oslnění
Novic	+1	-3
Znalec	+2	-6
Mistr	+3	-9

32/II/Tajemné umění

... Zloděj totiž vždy „vidí“ minimálně jako za svitu svíčky a jeho postih za tmu nemůže být nikdy horší než -6. Boj s neviditelným protivníkem je pro zloděje pouze bojem za snížené viditelnosti.

Zloděj s *Tajemným uměním* nemůže být nikdy oslněn, a to ani kouzlem nebo magickým předmětem.

33/II/Herectví – název se mění na Imitace

Základní hod:

Představení: Chr + 2k6+

33/II/6

Představení = Chr + 2k6+

33/II/7

... 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 vajíčků.

přidat odstavec:

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

34//Zrcadlové pohyby

...Zrcadlové pohyby lze používat jen proti jednomu protivníkovi, který musí mít lidské proporce a jeho Velikost nesmí být větší nebo menší než zlodějova o více než 6.

35//II/2

... Alfonso má Nebezpečnost +6. Provedou hod na porovnání, Smrček hodí 2 a 6, celkem má $(2 + 6 - 2) = +6$. Alfonso hodí 3 a 1, celkem má $(3 + 1 + 6) = +10$. Alfonso tedy vyhrál, což je pro Smrčka jen dobře, protože ho tak Alfonso považuje za naprosto neschopného zbabělce. Ke své vlastní škodě. Když se sklóní pro prsten, použije Smrček Omračující úder a Alfonsa omráčí.

36//Vystrašenost

...Úspěšné použití Vystrašenosti v boji může předcházet zákeřnému útoku (viz schopnost Zákeřné útoky). Zloděj však už nikdy v budoucnu nemůže použít Vystrašenost znovu proti protivníkovi, na kterého již takto zaútočil.

37//II/2

Smlouvání jde urychlit či zpomalit podle normálních pravidel. Pokud však ovládá Obchodování i druhá strana, dostane zloděj bonus (či postih) za čas jen tehdy, děje-li se zpomalení (či urychlení) proti její vůli.

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//I-1

...Plášť lze použít stejně jako štít ke krytí dvou útoků za kolo. Práce s pláštěm je ale velmi složitá a jeho Omezení (které pochopitelně nelze snížit pomocí obecné dovednosti Používání štítu) je -2.

41//II/Dýka

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

42//I/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//I/4

Zlodějka Tlapka má Útok +3, Obranu +3 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:

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

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

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

42//I/6

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

42//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 II. stupni

Mistr – alespoň čtyři různé obecné fyzické dovednosti Boj s..., z toho aspoň dvě na III. 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 přistížena při falešné hře a než stačila vytáhnout pořádně dýku, vyrazil jí obehnaný 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:

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

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

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

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 škrtá

44//I/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//I/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:

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

$$\text{ÚČ} = \text{Střelba} + \text{Útočnost} + 2 - 1 \text{ (za chybějící Sílu)} = 2 + 3 + 2 - 1 = +6$$

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

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 charakteristiky:

$$BČ = \text{Boj} + 2 = 5 + 2 = +7$$

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

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

44/II-2

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

45/II/Neuvěřitelná střelba

Praktické využití: Zloděj dokáže střílet ze dvou kuší najednou a umí je dokonce i obě najednou nabíjet. Používá své normální bojové vlastnosti s postihem $-4/-2/0$ k BČ a k ÚČ.

Bonus Mistra: *Zázračný střelec* – zloděj dovede v jednom kole vystřelit tři šípky, a pokud má *Periferní vidění II*, může to být na tři různé cíle.

Zloděj sice dokáže díky schopnosti *Kuše a minikuše* střílet z lehké nebo zlodějské kuše jednou rukou, stále však přitom nemůže mít v druhé ruce jinou zbraň a na nabíjení potřebuje obě ruce. Díky *Neuvěřitelné střelbě* ale dokáže mnohem více.

Tato schopnost umožní zloději střílet ze dvou kuší najednou s postihem -4 k BČ a ÚČ jako Novic, -2 jako Znalec a bez postihu jako Mistr. Každou kuší přitom drží v jedné ruce a musí s ní mířit na stejný cíl. Zloděj tedy dokáže kuši i jednou rukou nabíjet (ale jen v případě, že nemá sílu menší, než je Potřebná síla pro příslušnou kuši), takže každé kolo může vystřelit dvě šípky (z každé kuše jednu). Pokud z kuše střílí jednoruč a v druhé ruce nic nemá (nebo v ní má zlodějský plášť), nemá žádný postih k BČ a ÚČ.

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:

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

$$ÚČ = \text{Střelba} + \text{Útočnost} + 3 - 2 = 4 + 3 + 3 - 2 = +8$$

$$ZZ = \text{Sil (+) Zranění zbraně} + 3 = +6 (+) 5 + 3 = +10$$

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

46/II/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 OC); při zásahu se provede jen jeden hod na Sílu zranění (ta je tedy pro obě šípky stejná).

46/II/Zákeřné útoky

Praktické využití: Při použití finty *Zákeřný útok* dá zloději bonus k ZZ při útoku ze zadu, přičemž nezáleží na tom, jestli obě o zloději ví nebo ne. Stejný bonus zloděj použije, útočí-li zepředu, ale obě o něm neví.

Bonus Mistra: *Nečekaný útok* – umožní zloději používat stejnojmennou fintu a provést tak zákeřný útok i při převaze 6 a více.

Zlodějova schopnost zákeřného boje je všeobecně známa. Protože je spíše mrštný než odolný a nepoužívá těžké zbroje, je pro něj každá rána od nepřítele mnohem nebezpečnější než třeba pro obrněného bojovníka. Hlavně proto se snaží vyhýbat se přímému boji. Postupně se tedy zdokonaloval ve schopnosti působit co největší zranění jedinou ranou při nečekaných útocích, napadeních ze zadu, ze stínu a podobně.

Tato schopnost umožní zloději používat fintu *Zákeřný útok* a získat tak bonus k ZZ podle stupně schopnosti. Zmíněnou fintu může zloděj využít, zejména pokud na někoho útočí ze zadu. Nezáleží přitom na tom, jestli oběť o zloději ví nebo ne, zloději stačí, že se oběť nemůže otočit a bránit. Stejně tak ji může využít i při útoku zepředu, pokud o něm oběť neví nebo je překvapená. To se může stát, například pokud je zloděj neviditelný, útočí z úkrytu, na překvapeného nebo oslepeného protivníka a podobně.

Zlodějka Tlapka, hraničář Alanon a trpasličí bojovník Borim bojují s kapitánem skřetí armády. Zatímco Alanon a Borim nebezpečného skřeta zaměstnávají, Tlapka se mu dostala do zad a používá proti němu *Zákeřný útok*. Tlapka má schopnost *Zákeřné útoky II*, takže má při útoku bonus +4 k ZZ.

Bonus za *Zákeřný útok* se přičítá k ostatním bonusům, takže může být použit zároveň například s bonusy za schopnost *Dýka*. Fintu *Zákeřný útok* lze použít pouze v boji tváří v tvář, jen pokud má zloděj v ruce dýku nebo dýce podobnou zbraň (stilet, nůž a podobně) a jen proti tvorům přibližně lidských proporcí a nelišících se svou Velikostí od zlodějovy Velikosti o více než 6.

Tabulka Zákeřných útoků

Stupeň	bonus k ZZ
Novic	+2
Znalec	+4
Mistr	+6

46/II/Nečekaný útok

Zloděj nemusí pro použití zákeřného útoku útočit ze zadu nebo soupeře překvapit, stačí mu mít převahu 6 a více! Naučí se prostě využít chvilkové nepozornosti soupeře a provést naprosto nečekaný výpad na citlivé místo. Fintu *Nečekaný útok* ale může zloděj proti každému soupeři využít jen jednou během boje. V novém boji už však může proti tomu samému soupeři použít fintu *Nečekaný útok* znovu.

47/II-1

A v čem vlastně pomocník zloději pomáhá? V prvé řadě zloděj, který má poblíž svého pomocníka, lépe odolává kouzlům či schopnostem působícím na psychiku.

47/II-4

Zloděj může mít najednou nejvýše jednoho pomocníka, a pokud si pořídí nového, nebude od něj mít celý měsíc žádný bonus, protože si musejí nejprve dobře porozumět a zvyknout si na sebe.

49/II/5

...poměrně vyčerpávající (zloději přitom přibývá únava jako při sprintu).

zbytek odstavce se škrtná

49/II-1

Jako stín může zloděj prolézt, kamkoli by šel protáhnout list papíru, může lézt po zdech a střepech a tak dále, nikdy se však nemůže pohybovat volně vzduchem. Může se pohybovat jen na povrchu, na který může být vrhnut stín (nelze se pohybovat například ani po skle či vodní hladině). Světlo ho nijak nezraňuje, ale je mu nepříjemné. Nehmotná podoba zloděje unavuje stejně jako stínová podoba a po proměně zpět do normální podoby nemůže schopnost *Stínová podoba* (a samozřejmě ani *Nehmotnost*) asi pět hodin vůbec použít.

49/II/Utajení přítomnosti

Bonus Mistra: *Proměnlivá mysl* – zloděj získá díky neuchopitelnosti své mysli schopnost mnohem lépe odolávat psychickým kouzlům a schopnostem působícím na psychiku.

49/II-1

Ručka se domluví s Alanonem, který se trochu vyzná ve stopování, že mu bude za sebou nechávat každých třicet metrů malou značku v podobě dvou šišek (či jiných vhodných předmětů, například podlouhlých kamenů, nebude-li mít šišky k dispozici) natočených určitým směrem.

50/II/Proměnlivá mysl

... problém ho dobře zaměřit. Tuto schopnost zloděj rovněž nemusí používat proti svým přátelům

50/II/Ovládnutí vnitřního času

... Zrychlený zloděj dostane bonus +3 k BČ, ÚČ, OČ a bonus +6 k Rychlosti. Přechod do stavu zrychlení trvá jedno kolo, ve kterém se může zloděj bránit pouze uhýbáním. Zrychlení vydrží deset kol, unavuje jako sprint a protože je velmi namáhavé, může ho zloděj použít jen jednou za šest hodin.

52/II-1

Převaha – ukazuje, jakou převahu musí zloděj mít, aby mohl svou fintu provést. Pokud zloděj na začátku kola nahlásí provedení určité finty a pak na ni nemá dostatečnou převahu, finta se nepodaří a zloděj tedy v tomto kole zpravidla přichází o svůj útok. Krýt se či uhýbat samozřejmě může. Případné výjimky jsou uvedeny na konci popisu finty.

52/II/Drtivý útok

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

52/II/Chycení do lasa

Předpoklady: Lana a lasa II

... Pokud navíc nemá větší Sílu než zloděj, nemůže utéct z boje. Pokud Sílu větší má, může se pohybovat poloviční rychlostí (tj. k pohybovým činnostem má postih -6).
poslední odstavec se škrtná

52/II/Nečekaný útok

Předpoklady: Nečekaný útok (bonus Mistra pro schopnost Zákeřné útoky)

Pokud má zloděj dostatečnou převahu, dokáže provést naprosto nečekaný útok na citlivé místo s bonusem +6 kZZ.

53/II/Omračující úder

Pokud zloděj někoho zasáhne do hlavy a způsobí mu střední zranění, musí oběť uspět v hodu

Odl + 2k6+: bezvědomí ~ 9 ~ vydrží to

Neuspěje-li zasažená postava v hodu, upadne do bezvědomí (při těžkém zranění upadne do bezvědomí automaticky). Doba, po kterou bude v bezvědomí, se určí způsobem uvedeným v PPH při těžkém zranění hlavy, oběť má však k hodu postih -3.

53/II/Rukojmí

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

53/II/Rychlopoutání

Předpoklady: Rychlopoutání (bonus Mistra pro schopnost Lana a lasa)

54/II/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/II/Tisíc bodnutí

Převaha: +6

Předpoklady: Bleskový kryt (bonus Mistra pro schopnost Dýka), Bleskové reakce III

...získá bonus +3 k ÚČ a +6 k ZZ

54/II/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. Dostane-li se k protivníkovi, na kterého nemá dostatečnou převahu, již na něj ani na nikoho dalšího v tomto kole zaútočit nemůže.

Zloděj se v kole, v němž použije *Vývrtku*, může bránit pouze uhnutím, a to s postihem -1 k OČ.

54/II/Zablokování zbraně

Zloděj, který blokuje soupeře, nemůže útočit.

54/II/Zákeřný útok

Pokud zloděj zaútočí na někoho, kdo o něm neví (ze stínu, na oslepeného...) nebo zezadu, dostane bonus k ZZ za svou schopnost *Zákeřné útoky* (+2, +4 nebo +6).

55/II

Řemeslnická dílna

Cena dílny: 1 600 zlatých

Zlodějská dílna

Cena dílny: 3 000 zlatých

Dobrá zlodějská dílna
Cena dílny: 7 500 zlatých
Bonusy: *Zámky* +4, *Pasti* +3, *Ověření pravosti* +2, *Výroba*+3

Špičková zlodějská dílna
Cena dílny: 25 000 zlatých
Bonusy: *Zámky* +6, *Pasti* +4, *Ověření pravosti* +3, *Výroba* +6

56/II

Dýmavnice
Cena: 15 zl (45 zl)
Cena výroby: 8 zl (22 zl)

Kamuflovací sada
Cena: 15 zl
Cena výroby: 6 zl
Váha: 0,5 kg

57/I

Kovové spáry
Váha: 0,5 kg

57/II

Kyselina
Cena: 50 zl
Cena výroby: 25 zl

Lezecká dýka
Váha: 0,3 kg

Líčidla
Cena: 70 zl
Cena výroby: 20 zl (+25 za krabičku)
Váha: 0,4 kg

Bonusy: *Imitace* nebo *Neškodný vzhled* +2 (na 2 hodiny)
Je to dřevěná krabička velká 2×10×15 cm, která obsahuje malé zrcátko, štěteček, špachtličku a pudry a krémy mnoha odstínů. Lze ji použít asi na deset nalíčení, pak dojde náplň (krabička, špachtlička a zrcátko se ale znovu kupovat nemusí).

58/II/1

... tedy zloděj zaplatí 6 zlatých...

59/I

Příruční lampička
Váha: 0,3 kg
Příruční lampička je vlastně zdokonalená a zmenšená lucerna. Oproti lucerně má Sílu světelného zdroje o 12 nižší a vydrží svítit jen polovinu doby, je však také mnohem menší a lehčí (váží jen 30 dkg) a nedělá žádný hluk...

Skládací kuše
Cena: 60 zl (80 zl)
Cena výroby: 40 zl (60 zl)
Váha: 1,5 kg

59/II

Špičkové zlodějské náčiní
Váha: 0,5 kg

Vylepšené zlodějské náčiní
Váha: 0,3 kg

Zlodějská čelenka
Cena: 10 zl
Cena výroby: 5 zl

60/I

Zlodějské boty
Váha: 0,5 kg

Zlodějská bojová kuše
Cena: 80 zl
...pomocí dovedností *Boj s palicemi a kyji* a *Boj s holemi* a kopími. Zloděj si při...

60/II

Zlodějská kuše
Cena: 60 zl
Cena výroby: 40 zl

Zlodějský plášť
Cena: 50 zl
Cena výroby: 30 zl
Váha: 1,5 kg

Zvětšovací sklo
Cena: 50 zl
Cena výroby: 35 zl

65/I

Akrobacie
Síla zranění (pád) = $Výška + HmP/2 - 5 + 1k6$
Kvalita představení = $Obr + 2k6+$

Imitace

Kvalita představení = $Chr + 2k6+$