

SEVERNÍ TÁRIÁ

Aplikace pravidel
Dračího doupěte Plus

verze 1.0



© ALTAR 2008

Odkazy na odpovídající pasáže v textu modulu budeme uvádět ve tvaru strana/sloupec/odstavec (záporné číslo znamená počítání od konce stránky).

OBEČNÉ APLIKACE

26/II/-1

Základní hod na mořskou nemoc je následující:

Od1 + 2k6⁺:

žaludeční potíže ~ 10 ~ žádné příznaky

41/II/-2

Hod proti Majině jedu skrytému v pudru:

Od1 + 2k6⁺:

vysoké horečky ~ 11 ~ lehká nevolnost

Hod proti čirému jedu skrytému ve flakónku:

Od1 + 2k6⁺: ochromení na 1k6 směn ~ 10 ~ bolest

Hod proti nazlátlému jedu skrytému ve flakónku:

Od1 + 2k6⁺:

méně ~ po 7 kol působí se Silou zranění -4 + 1k6

8 ~ po 5 kol působí se Silou zranění -8 + 1k6

47-50

Úrovně jednotlivých postav se snižují na polovinu (zaokrouhluj dolů), s výjimkou bratrů Cachtalových, kteří zůstávají na 2. úrovni. Správce Armo je bojovník (archetypy šermíř a kondotier). Zilk, řečený Kat elfů, je hraničář (se zaměřením na bojové schopnosti). Rudý rytíř z Beltany je bojovník (archetypy rytíř a šermíř). Kejkliř Morhelt má schopnost odražení a rušení kouzel popsanou u čaroděje s tou úpravou, že nemusí jít jen o krátkodobě působící kouzla.

84/I/2

Pokud jde o učení se kouzlíček, jejich náročnost je +4. Pokud však hráč napoprvé v hodů neuspěje, pak postava princip kouzlíčka nepochopila a znovu se o to může pokusit až za několik měsíců. I v systému DrD+ stojí seslání kouzlíček 1 mag (stačí magenergie z 1. sféry).

97/II/1

Hod na povšimnutí si, že závaží patří Kramářové:

Sms + 1k6: nevšimne si ~ 9 ~ všimne si

99/II/1

Že zde otec Filip provádí jakousi směs kouzel a zázraků, může vycítit v systému DrD+ především jiný kněz.

Rozdíl + Int + 2k6⁺: nezjistí přítomnost božské magie ~ 16 ~ zjistí přítomnost božské magie

Magicky citlivé postavy (čaroděj a theurg) mohou mít neurčitý pocit, že se tu něco magického dělo. Ale protože se jedná o odlišný princip, než samy používají, bude obtížnost 20, nikoliv 16.

142/II/1

Hod na povšimnutí si, že van Tronnův sluha postavy sleduje:

Sms + 1k6: nevšimne si ~ 8 ~ všimne si

146/I/3

Možnost odhalení tajných dveří do Casterovy pracovny:

Sms + 1k6: nenajde ~ 15 ~ najde

Severní Taria

BESTIÁŘ (OD STR. 149)

Dobrodružství Cidaris

Cidaris

Charakteristiky jako duch (viz Příručka Pána jeskyně DrD+).

Vilém Hradský

Bojovník na $n+1$. úrovni (archetypy kondotier a barbar).

Vlastnosti pro 1. úroveň: +3/+1/0/+2/0/-1.

Pokud to charakteristiky dovolí, lze ponechat výzbroj, případně možno vyměnit za lehčí ekvivalent.

Kojot

Bojovník na n . úrovni (archetypy šermíř a gladiátor), navíc schopnosti zlodějů *Zákeřný útok I*, *Ukrývání I* a *Tichý pohyb I*.

Vlastnosti pro 1. úroveň: +2/+2/0/+1/0/0.

Pokud to charakteristiky dovolí, lze ponechat výzbroj, případně možno vyměnit za lehčí ekvivalent.

Stryk

Zloděj na $n-1$. úrovni (schopnosti: zejména *Zlodějská mluva* i s bonusem mistra, dále *Řeč těla*, *Periferní vidění III*, *Neškodný vzhléd* a další schopnosti ze skupiny Komunikace a Postřeh).

Vlastnosti pro 1. úroveň: +1/+2/+3/0/+1/+2.

Z vybavení by měl mít dýku a minikuši. Pokud to bude po úpravě charakteristik možné, lze uvažovat o lehké kuši.

Maja

Zlodějka na 4. úrovni (schopnosti zejména *Imitace*, *Neškodný vzhléd*, *Dýka*, *Zákeřný útok*, popř. další).

Vlastnosti: -1/+3/+6/0/+2/+4. Vybavení zůstává nezměněno.

Joachym Tibeau

Kněz na 3. úrovni (schopnosti: zejména *Dar zdraví*). Pokud jde o Aspekt, pohled různých Vypravěčů na Shallay může být odlišný. V úvahu připadá zejména Dobro nebo Řád.

Vlastnosti: +2/0/+4/+4/+2/+4. Vybavení případně upravit podle schopností Joachyma.

Viktor Kerner, kapitán

Bez dobrodružného povolání, 3. úroveň (schopnost kondotiera *Pevné velení*, kromě toho dovednosti *Námořnictví* a podobné).

Vlastnosti: +4/+2/0/+3/0/+3.

Pirát, první důstojník

Bez dobrodružného povolání, 2. úroveň (ovládá fintu pro dvě zbraně *Kryt a útok*, dovednosti *Námořnictví* a podobné).

Vlastnosti: +3/+1/0/+2/0/0. Vybavení bude třeba upravit podle charakteristik. Šavle lze zaměnit za lehčí varianty a nesmíme zapomenout za postih u druhé zbraně za chybějící sílu.

Námořníci

Bez dobrodružného povolání, 1.-2. úroveň. Dovednosti *Námořnictví* a podobné jsou snad samozřejmostí.

Průměrné hodnoty vlastností: +2/+2/+1/0/0/0.

Piráti

Zloději na 1.-2. úrovni (dovednost *Námořnictví* a podobné a dále zejména bojové schopnosti jako *Dýka*, *Kuše* a *minikuše* a podobně).

Vlastnosti: +2/+3/+3/0/+1/0.

Dobrodružství Ilská vražda

Khassel

Čaroděj na 5. úrovni. Specializace na energetickou a materiální magii, hlavně ohnivá kouzla jako *Ohnivá koule*, *Ohnivý dech*, *Plamenný meč*, mimo obor pak *Telekineze* a *Domů* (použije na přenos mimo dům – řekněme, že si zapamatoval právě plácek před domem).

Vlastnosti: +1/+1/+3/+5/+5/+1.

Šílený Michal

Bez dobrodružného povolání, 1. úroveň. Michal je opravdu z ostatlých a mentálně nevyvinutý jedinec.

Vlastnosti: 0/+2/+1/-2/-4/0.

Taranis

Bojovník na 6. úrovni. Archetyp kondotiér a šermíř ve stejném poměru.

Vlastnosti: +5/+6/+2/+1/+3/+2.

Anguil, Sidhail, Lermi – desátníci

Hraničáři na 3. úrovni (schopnosti *Stopování*, *Znalost lesa*, *Střelecká zdatnost*, *Střelba v boji* apod.).

Vlastnosti: +4/+3/+5/0/+1/+1.

Elfové z Ilu

Hraničáři a bojovníci (šermíři) na 2. úrovni.

Vlastnosti – hraničáři (hlídky): +3/+2/+5/-1/+1/+1, bojovníci (vojáci): +3/+3/+2/0/+1/+1.

Sandrik

Bojovník na 3. úrovni. Archetyp kondotiéra, v menším poměru rytíře (přece je jen trochu idealista).

Vlastnosti: +3/+4/+1/+2/+1/+1.

Správčovi vojáci

Bojovníci na 2. úrovni, většinou kondotiéři.

Vlastnosti: +3/+3/+1/+2/0/0. Vybavení lze ponechat s případnými postihy za chybějící sílu.

Dobrodružství Větrný mlýn

Rurik Cachtal

Zloděj na 2. úrovni (schopnosti *Kuše a minikuše*, *Malé vrhací zbraně* a podobně).

Vlastnosti: +1/+2/+3/-1/+1/-1. Vybavení je třeba vyměnit za lehčí. Lehká kuše bude tedy nahrazena minikuší, šavle bude nahrazena mačetou, pouze dýku lze ponechat. Zbroj lze také ponechat.

Borek Cachtal

Zloděj na 2. úrovni (schopnosti: zejména *Dýka*, *Improvizované zbraně* a podobně).

Vlastnosti: +3/+3/+1/-1/0/-1. Široký meč je třeba nahradit krátkým širokým mečem, dýku zase dlouhou dýkou. Zbroj změnit na pobíjenou.

Raaf Kladivo

Bojovník na 3. úrovni. Archetyp bijce, v menší míře barbara.

Vlastnosti: +5/0/-1/+3/-2/-1.

Dobrodružství Kejkklíři

Marika – šílená vědma

Marika je velmi schopná čarodějka, ale šílenství a stáří vykonalo své. Je na 10. úrovni, aby mohla používat veškerá telekinetická kouzla včetně *Moci na prostorem*. Specializovala se zřejmě na telekinetická kouzla, což by odpovídalo 10 bodům v časoprostorové magii.

Vlastnosti však budou slabší: -2/0/+3/+7/+8/+2.

Baloun

Silák bez dobrodružného povolání, 2. úroveň. Nepotřebuje žádné speciální schopnosti, vystačí si se svou enormní silou.

Vlastnosti: +6/+2/0/+2/0/+1. Ozbrojen je těžkým kyjem, což mu zůstává. Boj se zbraní ale neumí dokonale, proto bude mít postihy k bojovým parametrům (stupeň 2, což znamená postih -1 k BČ, ÚČ a krytu).

Seram

Bez dobrodružného povolání, 2. úroveň (umění plivat oheň lze považovat za útok s účinností 4 (připočítává se Střelba, ne Útok), ZZ +4, zranění je 0+).

Vlastnosti: +2/+3/+4/0/0/+3.

Dain

Bez dobrodružného povolání, 2. úroveň (zlodějská schopnost *Malé vrhací zbraně*).

Vlastnosti: +1/+2/+4/+1/0/0.

Damián

Bez dobrodružného povolání, 3. úroveň (dovednost *Žonglování*).

Vlastnosti: +2/+4/+5/0/+2/0. Vybavení mu zůstává, ale u obušku je třeba započítat postih ke Zranění kvůli domácí výrobě tohoto předmětu a navíc má pouze 2. stupeň dovednosti *Boj s palicemi a kyji* (což mu přináší postih -1 k BČ, ÚČ a krytu).

Lucien

Bez dobrodružného povolání, 2. úroveň (zlodějská schopnost *Akrobacie*).

Vlastnosti: +2/+5/+1/-1/0/+2. Je jeden z mála kejkklířů, který umí dokonale bojovat se zbraní. Hůl mu tedy zůstane s tím, že půjde o těžkou kovanou hůl.

Maxvel

Bez dobrodružného povolání, 2. úroveň (zlodějská schopnost *Akrobacie*).

Vlastnosti: +3/+4/+3/0/0/+3. Ozbrojen bude lehkým kopím, které má o 1 sníženo zranění. Ovšem ani on neumí dokonale bojovat se zbraněmi, proto má postih -1 k BČ, ÚČ a krytu...

Verl a Herl

Bez dobrodružného povolání, 2. úroveň.

Vlastnosti: -1/0/+2/+1/0/+2. Místo kyje bude mít obušek. I liliputi nejspíše nebudou své zbraně ovládat dokonale, proto je třeba započítat postih -1 k BČ, ÚČ a krytu.

Leila

Bez dobrodružného povolání, 2. úroveň (zlodějská schopnost *Akrobacie*).

Vlastnosti: -2/+4/+3/0/+1/+4. Je neozbrojená, bojové vybavení ani charakteristiky není třeba upravovat. Pokud by se snažila někomu ublížit nehty, lze to počítat jako útok rukou s postihem za neúplnou znalost boje -3 k BČ a ÚČ, -2 ke krytu a -1 k ZZ.

Sejk

Bojovník na 3. úrovni. Archetyp šermíře a v menší míře rytíře (i když beze zbroje).

Vlastnosti: $+3/+2/0/+1/+2/0$. Ozbrojen bude širokým mečem, je mu ale třeba počítat postih -1 k BČ za nedostačující sílu ani při obouřučném držení.

Rafael

Bez dobrodružného povolání, 2. úroveň.

Vlastnosti: $+2/0/+1/+2/+3/0$. Ozbrojen je sice krátkým mečem, ale jelikož s ním moc bojovat neumí, má postih -1 k BČ, ÚČ a krytu.

Šilha

Bojovník na 3. úrovni. Archetyp šermíře a v menší míře kondotiéra.

Vlastnosti: $+4/+3/+1/+2/0/0$. Výzbroj je třeba upravit. Dlouhý meč lze nahradit širokým mečem, dýku lze ponechat.

Maron

Bojovník na 2. úrovni, archetyp kondotiér.

Vlastnosti: $+3/+4/+2/+1/0/0$. Dlouhý meč taktéž vyměnit za široký, dýku lze ponechat.

Bakůnek

Hraničář na 3. úrovni (schopnosti jako *Stopování*, *Skrytí se*, *Znalost lesa*, *Základní orientace* a řada dalších, lukostřelbu má zlepšenou *Střeleckou zdatností* a *Střelbou v boji*).

Vlastnosti: $+4/+2/+5/0/+1/0$. Dlouhý luk lze vyměnit za krátký skládaný luk, místo kombinace tesáku a dýky je lépe ponechat pouze tesák.

Garach

Bojovník na $n+2$. úrovni, archetyp bijec a kondotiér ve zhruba stejném poměru.

Vlastnosti (pro 1. úroveň): $+4/+1/0/+3/0/-1$. Vybavení lze případně vyměnit za lehčí ekvivalenty.

Sekáč

Bojovník na n . úrovni, archetypy šermíře a kondotiéra ve zhruba stejném poměru (má s Garachem *Sehranost I*).

Vlastnosti (pro 1. úroveň): $+3/+2/+1/+1/0/0$. Vybavení lze případně vyměnit za lehčí ekvivalenty.

Časimind

Zloděj na $n-1$. úrovni (schopnosti *Řeč těla*, *Imitace* a podobně, z dovedností *Hra na loutnu* a *Zpěv*).

Vlastnosti (pro 1. úroveň): $+1/+2/+3/0/+2/+1$. Vybavení lze ponechat nebo omezit pouze na dlouhou dýku.

Jola

Hraničář na $n-1$. úrovni (schopnosti *Uvolnění*, *Boj v terénu*, *Střelecká zdatnost* a *Střelba v boji*).

Vlastnosti (na 1. úrovni): $+2/+1/+3/0/0/+1$. Vybavení lze případně vyměnit za lehčí ekvivalenty.

Bratři Šítkovi

Bojovníci na 3. úrovni, archetyp šermíři a v menší míře barbaři.

Vlastnosti: $+4/+2/0/+1/+2/0$. Vybavení lze ponechat.

Dobrodružství Císař

Císař

Bojovník na 3. úrovni, archetyp barbar a v menší míře bijec.

Vlastnosti: $+5/+3/0/+1/+2/0$.

Otec Filip

Kněz na 3. úrovni. Je to kněz Woodaga – boha, který si nárokuje vládu nad vším, jeho Aspektem je proto Řád (v lidech ve vesnici podněcuje zejména pocit Pokory, což například v Kramářově vyvolává deprese a pocity viny, ale také pocit Lhostejnosti vůči okolnímu světu a dění v něm).

Vlastnosti: $-1/0/0/+4/+3/+6$.

Igor

Bez dobrodružného povolání, 2. úroveň.

Vlastnosti: $+4/0/-1/+2/-2/-3$. Kyj bude držet obouřučně a na obušek mu síla stačí.

Dobrodružství Casterský zámek

Caster

Theurg na 6. úrovni. Jeho specializací jsou formule (lze doporučit *Portál*) a znalost vazbochytů (démonů schopných sesílat jim svěřené formule). Prsten neviditelnosti lze nahradit prstenem portálu. Caster si jednoduše vytvoří portál na předem připravené bezpečné místo z jakýchkoliv dveří či okna a postavám tak může uniknout.

Vlastnosti (na 1. úrovni): $0/0/+3/+2/+6/+4$.

Astra

Bez dobrodružného povolání, 2. úroveň (je možno jí dát nebojové schopnosti zloděje jako *Nevinný vzhled* či *Imitace*).

Vlastnosti: $-2/+1/+3/0/+1/+4$.

Vojáci

Bojovníci v průměru na 3. úrovni (velitelé na 5. úrovni). Archetyp mají všichni kondotiér se schopností *Sehranost*, velitelé pak mají ke kondotiérovi též archetyp šermíře.

Vlastnosti: $+5/+2/+1/+2/+1/0$. Vyzbrojení jsou buď halapartnami a tesáky nebo širokými meči. I tak se síly strážím zcela nedostává a mají tedy při boji halapartnou postihy za chybějící sílu. Muži na hlídce nebo ti, kteří se stihli po probuzení vyzbrojit, mají na sobě kroužkovou zbroj a kónickou přilbu.

Severní Taria – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

Autoři: Karel Černín, Michal Hlavatý

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR