

ČARIA ZÁHVOZDÍ

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).

V případě, že je u zranění uvedeno ZZ, háže se standardně na Sílu zranění hod ZZ + 1k6 a zasažený si může odečíst Ochranu zbroje.

OBECNÉ APLIKACE

18/II

Pro pořádek uvádíme, že Redamgar by byl v systému DrD+ spíše theurgem.

20/I/2

U všech zvuků ve všech místnostech platí následující hod:

Sms + 1k6: nezaslechne ~ Nápadnost ~ zaslechne

Základní Nápadnost zvuku je 8 a za každých 5 % uvedených v modulu se snižuje o 1.

20/II/-2

Hod proti kladivu:

Obr + 2k6+: zásah kladivem (ZZ 2) ~ 8 ~ uhne

Postava má bonus +3, pokud otevírá dveře pomalu a opatrně.

21/I/5

Hod proti autosugesci:

Vol + 2k6+: dvojník zůstává ~ 10 ~ dvojník zmizí

21/II/3

Hod proti vystřelené šipce:

Obr + 2k6+: zásah šipkou (ZZ 4) ~ 9 ~ uhne

Postava má bonus +3, pokud otevírá dveře pomalu a opatrně.

21/II/-1

Hod na vyrazení dveří:

Sil + 2k6+: nevyrazí ~ 10 ~ vyrazí

Podle pravidel DrD+ pro ničení je odolnost dřeva 12. Jelikož se však o dům nějaký čas nikdo nestaral, dveře nejsou nijak udržované a navíc jde jen o dveře vnitřní, je jejich odolnost snížena na 10.

24/II/5

Schiavona má parametry jako jednoruční široký meč, avšak Kryt zbraně má o 1 vyšší.

26/I/6

Namísto vniknutí *hyperprostorem* lze v systému DrD+ uvažovat o vniknutí teleportačním kouzlem. Jde o možnost spíše teoretickou – čaroděj na nízké úrovni jej zatím umět nebude kvůli nedostatečné kvalitě magenergie. Ale pokud bude družina trochu zkušenější, je to možné.

Hod na všimnutí si postavy, která vnikla na půdu (hází PJ):

2k6+:

ve dne: nevšimne si ~ 4 ~ všimne si

v noci: nevšimne si ~ 8 ~ všimne si

46/II/-2

Zůstává beze změn, dobrodružství je i v systému DrD+ určeno pro postavy do 5. úrovně.

47/II/-1

Hod na povšimnutí si, že děvečka po postavě pokukuje, je:

Sms + 1k6: nevšimne si ~ 5 ~ všimne si

Aby k pokukování došlo, musí mít postava Krs aspoň +1.

54/II/-1

Zásah ohnivce vodou je hod:

Zrč + 2k6+:

méně ~ nezasáhne

8 ~ zasáhne za 1 řádek mřížky zranění

15 ~ zasáhne za 2 řádky mřížky zranění

68/II/-1

Sražení morwen je hod:

Sil morwen + 5 (za rychlost běhu) + 2k6+

proti Sil postavy + 2k6+

70/I/4

Past na zasažení oka drápem morwen je hod:

Obr + 2k6+: zasáhne oko ~ 2 ~ nezasáhne oko

Nebezpečí zohavení je hod:

Obr + 2k6+: zohaven ~ 5 ~ nezohaven

76/II/-2, 79/I/-2

Následek vdechnutí kouře z modrých zvonků se určí hodem:

Odl + 2k6+:

promění se ~ Nebezpečnost ~ nepromění se

Nebezpečnost se mění se vzdáleností. Přímou uvnitř krámků je 8, v jeho blízkosti 6, ve vesnici 5 a u vílího pramene 4.

104-106

Úroveň jednotlivých obyvatel Drogadu se snižují na polovinu (zaokrouhluj dolů).

BESTIÁŘ (OD STR. 108)

Skřítek hospodářček

Charakteristiky má jako obyčejný skřítek (viz Příručka Pána jeskyně DrD+), jen neumí žádná kouzla.

Pavouk a jeho pomocníci

Lapkové jsou v průměru na 2. úrovni. Mají průměrné hodnoty vlastností +1/+3/+3/0/+1/+2. Ze zlodějských schopností ovládají zejména *Kapsářství*, *Ukrytování*, *Tichý pohyb*, *Orientaci ve městě*, *Zlodějskou mluvu*, *Kuše a minikuše* apod.

Golem

Viz samostatný Bestiář pro DrD+.

Trojhlavý pes

Charakteristiky jako kerberos (viz samostatný Bestiář pro DrD+), ale nejde o magického tvora, nýbrž zmutovaného psa, čemuž odpovídá zejména běžná zvířecí zranitelnost.

Bludička

Charakteristiky jako bludička (viz Příručka Pána jeskyně DrD+), avšak na světle či při doteku získává podobu divoženky s hmotným tělem.

Starosta Polesí Borvan, zvaný Soudeček

Je postavou na 2. úrovni, ale jeho vlastnosti vypadají podle toho, že je jako sud: $-1/-2/+2/+1/+2/+2$.

Soudečkovi barbaři

Také oni jsou na 2. úrovni.

Ratoš

Vlastnosti: $+4/+2/0/+1/0/0$ a postih -1 ke Krs za jizvu.

Je ozbrojen dlouhým mečem, takže je třeba nezapomenout na postih za chybějící sílu, i když bude meč používán obouručně!

Honárd

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

Je ozbrojen tesákem a kyjem, takže je třeba nezapomenout na postih za chybějící sílu nedominantní ruky!

Kněž Karien

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

Je na 4. úrovni. Vzhledem k tomu, že u něj není nadefinováno žádné speciální náboženství, musí si každý PJ vytvořit aspekty sám, nejlépe podle vlastní momentální potřeby.

Skřet ohnivéc

Charakteristiky jako ohnivý kohout (viz Příručka Pána jeskyně DrD+), jde však o tvora humanoidního.

Starosta Holíše Derek

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

Je na 2. úrovni. Může disponovat některými schopnostmi zločeděje, např. *Orientace ve městě* (pro něj v jeho vesnici), *Řeč těla* apod.

Malý žhář

Vlastnosti: $0/-5/-5/1/-4/11$

Rychlost: -3

Smysly: $-3/-3/0/3/3$

Boj: -6

Útok: -3

ÚČ: -1 drápy a zuby

Obrana: -2

Ochrana: -1

Zranění: $4 S + O$ drápy a zuby

Mez zranění: 12

Nezranitelnost: $\Psi, +O, -Vo (+Vo 2, -O 2)$

Velikost: -1

Rozměry: $1,5 m / -$

Četnost výskytu: neobvyklý

Místo výskytu: kdekoliv na souši

Zařazení: $-$

Organizace: jedinec

Aktivita: noc

Morwen

Charakteristiky má jako ghúl (viz samostatný Bestiář pro DrD+), její rychlost je však zvýšena na $+5$.

Amalthea

Charakteristiky má jako zombie pravá (viz samostatný Bestiář pro DrD+), její inteligence je však zvýšena na $+2$ a má zvláštní schopnost proměnit se v člověka, kterým kdysi byla.

Selikova banda

I v systému DrD+ označuje n průměrnou úroveň postav v družině. Následující hodnoty vlastností jsou pro 1. úroveň.

Vousáč Ron

Vlastnosti: $+3/0/0/+1/-1/-1$

Námořník Tavim

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

Půlelf Armin

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

Dědek Oleg

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

Psovod Chald

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

Drogadská kočka

Charakteristiky jako vlk (viz Příručka Pána jeskyně DrD+), ale všechny vlastnosti má o 1 menší.

Taria – Záhvozdí – Aplikace pravidel Dračího doupěte Plus

Autoři: Karel Černín, Michal Hlavatý

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR
Praha 2008