

Ďáblovo pole:

Aplikace pravidel pro Dračí hlídku:

Dokument mírně upravuje některé použité mechaniky a čísla v dobrodružství Ďáblovo pole pro pravidla Dračí hlídky. Za aplikací do DH stojí Vít „Rikodrian“ Kuťák, autor dobrodružství



A1: U Zlatého klasu – Zdena Klevetová

Úspěšným ověřením Moudrosti (Vhled) se SO 17 → **úspěch na INT vs 11**

A1: U Zlatého klasu – Věra Klevetová

Úspěšným ověřením Moudrosti (Lékařství) se SO 14 → **úspěch na Znalost přírody (+INT) vs 8, nebo První pomoc (+OBR) vs 10**

A2: Dům Latěňů – Tesařova dílna

Při prohledávání dílny mohou postavy úspěšným hodem na Inteligenci (Pátrání) proti SO 10 → **úspěch na Postřeh (+INT) vs 5**

A2: Dům Latěňů – Štěpán Latěna

Úspěšným ověřením Moudrosti (Vhled) se SO 10 → **úspěch na INT vs 5**

A3: Statek Brázdů – Bylinková zahrádka

Postavy s pasivním Vnímáním 12 → **postava s opravou INT alespoň +2, nebo úspěch na Postřeh (+INT) vs 6**

A5: Uhlířův tábor – Vojenova mohyla

Postavy, mohou při prohledávání úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 10 → **úspěch na Postřeh (+INT) vs 5**

S2: Světnice

V místnosti se nachází kocour Mazal bránící se hejnu krys (kterému zbývá 16 BV). → **Krysí hejno, kterému zbývá 10 životů**

S6: Předsíň výminku

Úspěšným ověřením Moudrosti (Příroda) se SO 10 Alchymista s výhodou → **úspěch na Znalost přírody (+INT) vs 5**

S7: Světnice výminku

Postavy mohou úspěšným hodem na ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15 → **úspěch na Postřeh (+INT) vs 8**

S8: Ložnice dědky s bábou

Postavy s pasivním vnímáním 12 a více, nebo při prohledání místnosti si všimnou dědkova deníku zastrčeného pod polštářem. → **postava s opravou INT alespoň +1, nebo úspěch na Postřeh (+INT) vs 4**

Ten postavám do druhé fáze boje s řepou zvýší OČ o 2 na jednu hodinu. → **přidá bonus +2 k hodům na obranu.**

Úspěšným ověřením Inteligence (Náboženství) se SO 12 (Klerik s výhodou) zjistí, jak modlu správně uctít → **úspěch na Teologii (+INT) vs 6 (Klerik s výhodou)**

S10: Stodola

...před vraty, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 10 → **past na OBR vs 5**

Při neúspěchu utrpí drtivé zranění za 5 (2k4) BV a jsou sraženi. → **zranění za 1k6+1**

Za každý zničený zlovolný kořen sniž ďábelské řepě maximum BV o 5 bodů. → **sniž maximum o 5 životů**

S11: Ďábelská řepa – fáze

1. fáze

- Fáze 2 nastává až když řepa ztratí 12 životů.
- Osolení řepy sniž zranění jejich útoku z /+5 na /+2, zranění z požití z 4 životů na 2 životy a nebude moci používat schopnost Kyselinová sprška.

2. fáze

- V moment, kdy se vynoří ze země musí všichni tvorové uspět v hodu na Akrobacii vs 8.

S11: Akce záhonku

- Spoutání. Tvor musí uspět v ověření Atletiky (SIL) vs 6.

Dodatek A: Zlovolná rostlina

Životy: 5
Úroveň: 1
Atributy: SIL 6(-2), OBR 10 (+0), ODL 10 (+0) INT 1 (-5), CHAR 1 (-5)
Pohyblivost: 20
Velikost: A
Útočné číslo: $(-2+3/+0) = 1/+0$
Základní obrana: $(0+1) = 1$
Obranné číslo: $(0+1+0+1) = 2$
Imunita: kyselina
Zkušenosti: 20

Dodatek A: Zlovolný kořen

Životy: 12
Úroveň: 1
Atributy: SIL 12(+1), OBR 10 (+0), ODL 10 (+0) INT 1 (-5), CHAR 1 (-5)
Pohyblivost: 0
Velikost: B
Útočné číslo: $(1+3/+0) = 4/+0$
Základní obrana: $(0+2) = 2$
Obranné číslo: $(0+2+0+1) = 3$
Imunita: kyselina
Zkušenosti: 50

Dodatek A: Ďábelská řepa

Životy: 82
Úroveň: 4
Atributy: SIL 16(+3), OBR 9 (-1), ODL 12 (+1) INT 1 (-5), CHAR 1 (-5)
Pohyblivost: 10
Velikost: C
Útočné číslo: $2x (3+4/+4) = 7/+5$
Základní obrana: $(0+2) = 3$
Obranné číslo: $(0+2-1+1) = 3$
Rezistence: nemagické zbraně
Imunita: kyselina
Zvláštní schopnost: falešný vzhled, sazenice, spolknutí, kyselinová sprška.
Zkušenosti: 800

Sazenice: Dokud je řepa zasazená v zemi, smí si obnovit 4 životy za kolo. K vyhrabání, nebo zahrabání musí použít svou akci a dokud je zahrabaná v zemi, smí zaútočit pouze spolknutím.

Spolknutí: Ďábelská řepa se pokusí pozřít kořist, která je chycená ve šlahounech, nebo když se jedná o překvapení. Cíl musí uspět v ověření Atletiky (SIL) vs 8,

jinak je pozřen. Pozřená kořist každé kolo utrpí zranění za 4 životy. Pokud chce kořist zranit řepu zevnitř, může tak učinit pouze krátkou zbraní, a to s NEVÝHODOU. Vysvobodit se může poté, co je řepa zasažena za více, než 12 životů a dotyčného vyplivne, nebo pokud řepa zemře.

Kyselinová sprška: Ďábelská řepa běžně útočí vyvržením svých kyselých šťáv v dráze 3 sáhů před sebou. Bránit se lze pouze hodem na úskok – Reflex (OBR) vs 6, při neúspěchu je oběť popálena za 3k6 životů. Jakákoliv zbroj, či štít, které oběť v tu chvíli drží ztrácí 1 bod ze své kvality. Pokud je kvalita snížena na 0, rozpadnou se. Takto může ďábelská řepa zaútočit pouze každé 3. kolo.

Dodatek A: Ohnivý kohout

Životy: 54
Úroveň: 4
Atributy: SIL 11(+0), OBR 15 (+2), ODL 13 (+1) INT 8 (-1), CHAR 7 (-2)
Pohyblivost: 30 (40 létání)
Velikost: B
Útočné číslo: $(0+7/+2) = 7/+2$ (zobák)
a $(0+5/+3) = 5/+3$ (spár)
Základní obrana: $(2+2) = 4$
Obranné číslo: $(2+2+0+3) = 7$
Rezistence: nemagické zbraně
Imunita: oheň
Zvláštní schopnost: vidění ve tmě, ohnivá křídla
Zkušenosti: 700

Ohnivá křídla: Ohnivý kohout mávne křídly a všichni v oblasti 3 sáhů kolem musí uspět v hodu a Reflex (OBR) vs 8, nebo je popálen za 2k6+4 ohnivého zranění. Ten, kdo uspěje je i tak popálen za 1k6+2 ohnivého zranění.

Kletetův prsten

+1 CHAR k hodům proti vystrašení.

Dodatek B: Pleveloryjka

Zbraň ignoruje rezistenci řepy vůči nemagickým zraněním. Útočnost 4, zranění 2, obrana 1, střední sečná, dosah 2 sáhů.