

Uvězněn v hlubinách:

Aplikace pravidel pro Dračí hlídku:

Dokument mírně upravuje některé použité mechaniky a čísla v dobrodružství Uvězněn v hlubinách pro pravidla Dračí hlídky. Za aplikaci do DH stojí Adam „Zlatohlávek“ Poštolka, kterému patří velké díky.

Ve tmě a podzemí. Celé dobrodružství se odehrává hluboko v jeskyních. Postavy mají na Postřeh nevýhodu (-5 k hodů), pokud nemají speciální schopnost, předmět nebo zdroj světla.

Ledová podzemní voda. Na mnoha místech můžou postavy spadnout do podzemní řeky. To poté vyžaduje hod na Výdrž (+ODO) vs. 10, jinak budou trpět podchlazením a únavou.

A2: Putyka Železná tlama

Pokoj mistra a učně. Zamčeno. **Otevírání zámků (+OBR) vs. 15.**

Při prohledávání pokoje si po-stavy hodí na ověření Inteligence (Pátrání) proti SO 10. → Postřeh (+INT) vs. 10

...nebo vypáčením zámku se SO 15. → Otevírání zámků (+OBR) vs 15

A3: Místní strážnice

*...a 2k6 náhradních drátěných košilí.
→ Kroužková zbroj*

A5: Sklad horníků

...úspěšný hod na ověření Obratnosti se zlodějským náčiním proti SO 15. → Otevírání zámků (+OBR) vs 15

Podle ověření Moudrosti (Vnímání) hráčům řekni, co našli: → vyžaduje hod na Postřeh (+INT) a výsledek srovnej s tabulkou níže:

Hod 3 a méně → 6 a méně

Hod 4-9 → 7-10

Hod 10-14 → 11-13

Hod 15-19 → 14-17

Hod 20 a více → 18 a více

Oblast A6: Pojízdný obchod

Mocný léčivý lektvar → lektvar sedmibílí 3k6+3 (četnost užívání je jeden denně)

Oblast C: Rozvodí

*...musí družina uspět ve skupinovém ověření Síly (ovládání dopravních pro-středků – lodí) se SO 15.
→ alespoň polovina skupiny musí uspět na Atletiku (+SIL) vs. 15. (to samé v tabulce Nástrahy řeky v oblasti D).*

Oblast E: Štoly

Postavy s pasivním Vnímáním 12 a více si všimnou, že... → Pokud chceš házet tak Postřeh (+INT) vs. 12 Jinak prostě postavy s Inteligencí +2 a vyšší

Při úspěchu na záchranný hod na Obratnost proti SO 15... → Akrobacie (+ OBR) vs. 15 nebo Reflex (+OBR) vs 12

Oblast E3: Mrtvý červ

*Při průchodu tímto dlouhým netradičním tunelem si musí postavy hodit dvakrát záchranný hod na Odolnost proti jedu se SO 15. Pokud neuspějí, jsou otráveni (mají ne-výhodu na útoky a ověření vlastností) a utrpí 2k4 jedového zranění.
→ Postavy musí ověřit svoji Výdrž (ODO) vs. 12, jinak dostanou Nevýhodu (-5 postih) na všechny hody na 1 hodinu a utrpí 1k6+1 zranění jedem.*

Oblast F3: Skrýš zohaveného lidu

*... úspěšný hod na ověření Charisma (Přesvědčování, nebo Klamání) se SO 15
→ Přesvědčování (CHAR) vs. 15 (Zloděj) nebo Získání důvěry (CHAR) vs. 12 (Zloděj)*

2x základní jed → jed vosí žihadlo

*...kostěnou zbroj (statistiky jako drátěná košile)
→ statistiky jako Kožená zbroj*

Oblast G2: Hluboká šachta

vyžaduje dvakrát úspěšný hod na ověření Síly (Atletiky). Bez vybavení ani provazu je SO 15. Horolezecká souprava snižuje SO na 8. → **Atletika (+SIL) vs 15 / 12 (s lanem) / 8 (s horolezeckou výbavou)**

Oblast G3: Jeskyně mrtvých dobrodruhů

...úspěšným hodem na Moudrost (Vní-mání) se SO 15 → **Postřeh (+int) vs. 12**

Oblast I: Zatopený chrám

...prohledávání okolí úspěšným ho-dem na Moudrost (Vní-mání) proti SO 16 → **Postřeh (INT) vs 16**

Postavy na tajný vchod mohou přijít také ověřením Inteligence (Pátrání) proti SO 13. → **Postřeh (INT) vs 12**

Oblast J: Ztracený poklad

Postavy se zdrojem světla a s pasivním Vnímáním 16 (nebo více) si mohou ve vodě všimnout... → **pokud chceš házet tak Postřeh (INT) vs. 16, jinak postavy s Inteligencí +3**

Oblast K: Hnízdiště flomtů

Magický lišejník: získá po 10 minutách odolnost vůči chladnému zranění → **poloviční zranění vůči mrazu, imunita vůči prochladnutí, ale snadněji podlehně otravám (získá zranitelnost vůči jedovému zranění).** → **Dvojnásobné zranění jedem**

Náhodná setkání v Kapitole 2

Náhodné setkání nastane, pokud hodíš 15 a výše na k20. → **Náhodné setkání nastane, pokud hodíš 3 a méně na k 10.**

Oblast L1: Staré domy

Za každou půlhodinu prohledá-vání starých domů si může každý dobrodruh hodit na ověření Moudrosti (Vní-mání). → **Postřeh (INT)**

1 a méně → **4 a méně**

2-3 → **5-6**

4-5 → **7-8**

6-7 → **9-10**

8-9 → **11-12**

10-11 → **13-14**

12-13 → **15-16**

14-15 → **17**

16-17 → **18**

18-19 → **19, Kniha kouzel: Cizí jazyk, Najdi kouzla, Oko zření a Temnota. (PPZ)**

20 a více → **20 a více**

Oblast L4: Obřadní místnost

ověření Moudrosti (Vní-mání) se SO 12 postavám napoví → **Postřeh (+INT) vs. 12**

Oblast L5: Jeskyně magických pečeti: Luštění magických pečeti

záchranný hod na Moudrost se SO 15 → **Vůle (+CHAR) vs. 15**

Oblast L6: Sar'Xahova svatyně

Levastova kouzla: Oheň, Světlo, Magická střela, Magický štít, Sugescie, Najdi kouzla, Leť, Naruš pozornost, Mrazivá střela, Oko zření

Dodatek A: Augustyn

ZO: 4 (pasivní obrana)

OČ: 6 (aktivní obrana)

MANA: 30

Nasání many (5x za den) mimo boj 1k6 bodů

Sesílání kouzel +5, Postřeh +3, Plížení +3

Kouzla: Světlo, Magická střela, Magický štít, Najdi předmět, Bertoldův zámek, Levitace, Sugescie

Dodatek A: Julián

ZO: 0 (pasivní)

OČ: 1 (aktivní dýkou)

ŽIVOTY: 23

MANA: 17

Sesílání kouzel +5, Teologie +4, Postřeh +3

Kouzla: Magický štít, Oheň, Najdi předmět, Blesk

ÚČ (Útočné číslo) + zranění 2 (+1)

OČ (Obranné číslo) 1

Dodatek A: Sar'Xahos

ZO: 8 (pasivní)

OČ: 10 (aktivní)

MANA: 45

Výdrž (ODO) +6
Postřeh (INT) +6
Vůle (CHAR) +6
Reflex (OBR) +4
Získání důvěry (CHAR) +5
Přesvědčování (CHAR) +5
Atletika (SIL) +3
Akrobacie (OBR) +3

Kouzla: Blesk, Světlo, Magický štít, Najdi kouzla,
Ranivé slovo, Ochromení, Vize, Voodoo,

Útok kousnutím: ÚČ = 12 +4 a cíl si musí hodit
na Výdrž (ODO) vs 14: zraní 3k6 jedem, poloviční
při úspěšném.

Dodatek A: Služebnickova paže

ZO: 7
OČ: 7
Mana: 17

Sesílání kouzel +5
Postřeh (INT) +5
Kouzla: Světlo, Magický štít

Útok bouchnutím: ÚČ: 10 +2

Dodatek A: Thelzar

ZO: 6 (pasivní)
OČ: 7 (aktivní)
ŽIVOTY: 57
MANA: 27

Sesílání kouzel +7
Kouzla: Dotek upíra, Temnota, Leť, Naruš
pozornost

Útok dýkou: ÚČ = 3 +1

Dodatek A: UPS-2

ZO: 8
OČ: 10
ŽIVOTY: 50

Postřeh (INT) +2
Útočí ve svém tahu 2x: Buď bouchnutím nebo
brokovnicí.

Útok bouchnutím: ÚČ = 8 +3

Útok brokovnicí na dálku ÚČ= 15 + 5, zasáhne
až 3 postavy před sebou.

Dodatek B: Lektvar mluvení se zvířaty

Dotyčný může mluvit bez potíží se zvířaty na 10
minut.

Dodatek B: Soška zapovězeného boha

Držitel sošky má Výhodu (+5 bonus) k Výdrži
(ODO) když čelí jedům.

Sošku může využít kouzelník 4x denně k nasátí
many.

Pomocí sošky lze sesílat následující kouzla: Cizí
jazyk, Sugescie, Rozptyl kouzlo,

Kletba: Držitel předmětu nemůže získat žádné
životy nad své maximum, dokud se kletba nezruší.

Dodatek B: Zápalná směs

Statistiky jako výbušná hlína

Dodatek B: Uctívačova čelenka

Jedná se o tenkou stříbrnou čelenku, která
propůjčuje svému nositeli schopnost porozumět
cizí řeči a písmu. Za řeč se považuje případný
inteligentní projev bytosti (Intelligence 2 a výše).
Nositel čelenky sám tímto jazykem či písmem
komunikovat nedokáže.

Dodatek B: Horgosova lebka

Kouzlo znehyní osobu → **kouzlo Ochromení**