

Mistrova nepřítomnost:

Aplikace pravidel pro Dračí hlídku:

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

V1: Vstupní hala

...při úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 10 → úspěch na Postřeh (+INT) vs. 10

V2: Skladiště

Srp a vidle (jednoduché zbraně)
→ Útočnost / + zranění / + obrana
Srp 3/+1/ 0 jednoruční sečná
Vidle 4/+2/+1 obouruční bodná

...hodem na ověření Moudrost (Vnímání) proti SO 10 → úspěch na Postřeh (+INT) vs. 10

V7: Knihovna

...na přihrádku narazit ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 15 → úspěšný hod na Postřeh (+INT) vs. 15 a úspěšný hod na Mechaniku (+OBR) vs. 10, nebo Otevírání zámků (+OBR) vs. 10 (Zloděj)

Hledají-li specifický svazek, hodí si na ověření Inteligence (Pátrání) se SO 15... → vyžaduje hod na Čtení a psaní (+INT) vs 12

V7: Knihovna (tabulka Obsah knihovny)

...Čtenář si musí hodit zá-chranný hod na Moudrost proti SO 10 → Vůle (+CHAR) vs. 10

Při prvním čtením si osoba musí hodit záchranný hod na Inteligenci proti SO 10 → Vůle (+CHAR) vs. 10

Svitek s kouzlem spánek (1. úroveň) → Nahraď kouzlem ANTIMAGICKÁ BARIÉRA (Contra Magica)

záchranný hod na Odolnost proti SO 15, jinak usne → Výdrž (+ODO) vs. 12 jinak bod únavy (-1 ke všem dovednostním hodům)

V8: Kouzelníková pracovna

...nebo vypáčením zámku se SO 18 → Otevírání zámků (+OBR) vs. 15 (Zloděj)

...hodem na ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 16 → Postřeh (+INT) vs. 12

...dalekohled zprovoznit. Jestli se jim to povede zjistí hodem na ověření Obratnosti s kutilským nářadím se SO 15 → Řemesla (+OBR) vs. 12

V10: Mistrova ložnice

...hodem na ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 10 narazit v západní zdi za gobelínem... → Postřeh (+INT) vs. 10

Pozorná postava při úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 10 si všimne... → Postřeh (+INT) vs. 10

V10:A Skrytá komora

...musí ověřit svoji Obratnost (Ča-chry) hodem proti SO 10. → Reflex (+OBR) vs. 12, nebo Vybírání kapes (+OBR) vs 10 (Zloděj)

V12: Pokoj pro hosty

...hodem na ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 18, nebo kouzlem najdi magii objevit → Vůle (+CHAR) vs. 15 nebo Seslání kouzel (+INT) vs. 12 (Kouzelník), nebo Vidění many (+INT) vs. 10 (Alchymista)

V12:A Tajný přístěnek

V truhle se nachází svitek s kouzlem vypuzení. → Nahraď kouzlem ANTIMAGICKÁ BARIÉRA (viz výše)

V12: tajný přístěnek – Msta rodu

Postava si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 15. → Vůle (+CHAR) vs. 12

V14: Pokoj se zrcadlem

...úspěšným ověřením Obratnosti se zlodějským náčiním se SO 20... → **Otevírání zámků (+OBR)** vs. 15 (Zloděj)

V18: Kamenický stůl

... hodem na ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 12 narazit na tajné dveře... → **Postřeh (+INT)** vs. 10

V21: Starý panský sklep

...hodem na ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 12 narazit na tajné dveře → **Postřeh (+INT)** vs. 10

...při úspěšném ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 15 si všimne... → **Postřeh (+INT)** vs. 12

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,
Sugesce

Dodatek A: Julián

ZO: 0 (pasivní)
OČ: 1 (aktivní dýkou)
ŽIVOTY 19
MANA: 15

Sesílání kouzel +5, Teologie +4, Postřeh +3
Kouzla: Magický štít, Oheň, Najdi předmět

ÚČ (Útočné číslo) + zranění 2 (+1)
OČ (Obranné číslo) 1

Dodatek A: Kniha návštěv

ZO: 6 (pasivní)
OČ: 7 (aktivní)
ŽIVOTY: 38

Postřeh +6

Náchylnost na antimagii. Slabost se spustí kouzlem Antimagická bariéra

Útok bouchnutím: ÚČ: 3 (+2 zranění)

Knihovnickova zloba: Cíl musí uspět v hodu na Vůli (+CHAR) vs. 12 jinak utrpí sychické zranění 7 (2k6).

Dodatek A: Oživlý příborník

ZO: 5
OČ: 5
ŽIVOTY: 22

Náchylnost na antimagii. Slabost se spustí kouzlem Antimagická bariéra

Útok Zteč: ÚČ = 8 (+3 zranění)

Dodatek A: Probuzený okrasný keř

ZO: 2
OČ: 3
ŽIVOTY: 22

Dvojnásobné zranění ohněm.
Postřeh +5

Jedovaté listy. Tvor, který se dotkne nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí jedové zranění +1k6/2 jedem.

Útok Šlehnutím: ÚČ = 4 (+1 zranění trnem),
Výdrž (+ODO) vs. 8: Pokud neuspěje dostane 1k6/2 zranění jedem

Rodový salamandr

ZO: 7 (pasivní)
OČ: 10 (aktivní)
ŽIVOTY: 50

Dvojnásobné zranění mrazem (např. Mrazivá střela, Mrazivý plyn)
Postřeh +5

Útok kousnutím: ÚČ= 8 (+4 zranění zuby + 1k6/2 ohnivé)

Útok ocasem: (plošné v kruhu 1 sáh) ÚČ= 8 (+4 zranění ostny +1k6/2 ohnivé), Atletika (+SIL) vs 12 = viz Uchvácení

Dodatek A: Strážný pes

ZO: 3 (pasivní)

OČ: 5 (aktivní)

Plížení (OBR) +4

Přežití v přírodě (OBR) +3

Postřeh (INT) +5 (čich a sluch)

Taktika smečky: Výhoda je +5 bonus k ÚČ a hodům na dovednost.

Útok kousnutím: ÚČ = 6 (+3 zranění), Povalení = Atletika (+SIL) vs. 10, povalení trvá kolo. Pokud pes na povaleného útočí hráč počítá na obranu pouze ZO (Základní obranu).

Dodatek A: Tarsil Neverin

ZO: 7 (Kožená zbroj)

OČ: 9 (KZ+Krátký meč)

MANA: 26

Vůle (+CHAR) +3

Sesílání kouzel (+INT) +4,

Plížení (+OBR) +6

Postřeh (+INT) +3

Přežití v přírodě (+OBR) +3

Znalost přírody (+INT) +3

Vlíčí původ: +5 bonus k hodům na Vůli

Kouzla: Světlo (nestojí manu), Léčivé slovo, Sugescie, Úder moci, Neviditelnost

Útok krátkým mečem: Krátký meč (4/ + 1/ + 2) 8 (+1 Zranění)

Dodatek B: Lektvar mluvení se zvířaty

Dotyčný může mluvit bez potíží se zvířaty na 10 minut.

Dodatek B: Nevyzpytatelná hůlka – tabulka

1: Magická střela zraní sesilatele za 1k6 životů.

2: Náhodný tvor do 3 sáhů bude mít Nevýhodu (-5 postih) k příští akci

3: Hůlka sesilateli vyletí z ruky a spadne 3 sáhy od něj.

4: Nic se nestane.

5: Tvor, na něhož byly magické střely seslány bude mít Nevýhodu (-5 postih) k příští akci

6: Kouzlo způsobí cíli maximální zranění.

Dodatek B: Sluhův tubus

Šestkrát za den vyčaruje tubus poslušného neškodného ducha, který vykonává co nejlépe příkazy napsané a vložené do tubusu. Zůstane-li svítek v tubusu i následující den, sluha neměně pokračuje v činnostech tak, jak jsou v pořadí napsány na pergamen.

Dodatek B: Štít Merika Feringuse

Štít +2 ZO / OČ

Sníží efekt ohnivému zranění vůči nositeli (1k6 snížení jakéhokoli ohnivého zranění např. Ohnivá koule, Plamenné ruce, Oheň, Zápalná láhev, Výbušná hlína atp.)