Implementace pravidel Dračí hlídky

Tento dokument má tři části:

1) Úpravy celých pravidlových mechanik

2) Úpravy konkrétních dovedností, kouzel a magických předmětů

3) Staty jednotlivých prvků kampaně

Dokument bude průběžně aktualizovaný, jak budou přibývat staty k jednotlivým dobrodružstvím.

Poslední aktualizace: 5. 6. 2025

Public

Část 1 – úpravy pravidel

Růst postavy

Maximální úroveň pro celou kampaň je 8. Hráčské postavy začínají na 1. úrovni.

Rychlost růstu postavy se upraví následovně:
- Po odehrání prvního dobrodružství nebo po odehrání tří sezení (to, co se přihodí dřív) poskočí postavy na úroveň 2.
- Na úrovni 2 by se měla odehrát cca 4 herní sezení, než se postoupí na úroveň 3.
- Na úrovni 3 by se měla odehrát cca 4 herní sezení, než se postoupí na úroveň 4.
- Dále se postupuje podle doporučení v PPZ, str 45: „Rychlost růstu úrovně“.

Rasy

Hráči můžou hrát i za jinou rasu, než je v pravidlech DH, a to tak, že si pravidlově vyberou jednu ze stávajících ras a přeskinují si ji čistě co do vzhledu a backgroundu (např. to bude ještěrák, tiefling nebo antropomorf); staty a dovednosti ale zůstávají původní. Případně se podívejte na web nahlidce.cz, jestli tam nenajdete hotovou implementaci jiných ras.

Magie

Obecné omezení platí pro všechna relevantní kouzla:

- Kouzla ovlivňující mysl, jako např. Rozkaz a Sugesce, mají dodatečné omezení, že cíl kouzla neuposlechne příkaz, který by znamenal jeho společenský úpadek nebo jinou újmu, kterou subjektivně pociťuje jako stejně a víc závažnou než fyzické zranění. Například konspirátor pod vlivem kouzla nepoví své plány, pokud by mu jejich vyzrazení společensky ublížilo; Cizí postava (dále zkratka CP) se nerozejde pod vlivem kouzla s partnerem, kterého opravdu miluje…

- Kouzla na zjišťování informací nejsou zcela spolehlivá, protože informace berou z Kosmické knihy, která je deformovaná nepravdami. Jak konkrétně, je popsané v kampaňové příručce v dodatku A na straně 455.

Peníze

Jelikož **hodnota 1 zlaťáku v příručce Záhady města Kalus a v DH příručce je zhruba stejná,** není třeba nic upravovat. PJ si může vybrat, jestli na podrobný management denních nákladů chce použít systém z příručky DH nebo z příručky Záhady města Kalus.

Odpočinek a regenerace životů

Systém odpočinku a regenerace životů není potřeba upravovat. Pouze by bylo dobré, aby PJ vzal do úvahy fakt, že v DH se životy regenerují docela pomalu, že možná bude kvůli tomu muset snížit četnost výskytu anomálií. Bylo by dobré, aby mezi jednotlivými anomáliemi zvládly hráčské postavy aspoň jedno jiné dobrodružství a po něm si zregenerovat životy do plna. Případně měli přístup k službám klerika a jiných léčitelů, kteří jim s léčením pomůžou mezi dobrodružstvími.

Čtení myšlenek, rozpoznávání lží apod.

Kampaň Záhady města Kalus je o sociální exploraci, to znamená POSTUPNÉM odhalování pravd, lží, konspirací, minulostí a vnitřního života CP a skupin. Dovednosti, které umožňují hráčské postavě ihned jedním hodem získat pravdivou odpověď na

Public

určitou otázku nebo zjistit, jestli někdo lže a podobné, by zabily tu pozvolnost a připravily hráče o mnoho obsahu, a to není žádoucí.

Ani fikčně nedává smysl, že by nějaké CP chtělo léta spřádat mega konspiraci, kdyby vědělo, že ve světě existují snadno dostupná kouzla, kterými mu někdo přečte myšlenky nebo si vyvěští informace o jeho konspiraci nebo dokonce jen nemagicky „zkoumá a vyzvídá“ a dobrým hodem zjistí, „kdo tady tomu ve skutečnosti šéfuje“.

Další věc je, že alfou a omegou této kampaně jsou propracovaná CP mající své zásady, propracovanou psychologii apod. Nedává smysl, aby tato CP, zejména pokud jsou to představitelé města nebo důležité politické skupiny, byla lehce ošálitelná, ovlivnitelná i proti jejich přesvědčení atd. Že by do města přivandroval nový bard a hned svedl zásadového lídra nějaké skupiny, zvlášť pokud byl před chvílí viděný, jak podporuje nepřátelskou skupinu? Opravdu ne.

Stejně, jako některé kampaně staví na soubojích, hádankách a pastech, Záhady města Kalus staví na lžích a intrikách, proto je jejich rozpoznání znatelně těžší, než jste mohli být zvyklí v jiných hrách.

Proto všechny schopnosti a dovednosti tohoto typu jsou omezené následovně:

Pokud jde o <u>schopnost získat pravdivou informaci skrz vyjednávání,</u> pozorování jemných nuancí rozhovoru a podobných nemagických aktivit, pak postava získá informaci, jen pokud dává fikčně aspoň trochu smysl, že by vůbec měla šanci ji v danou chvíli vyzvědět. Konkrétně jsou to tyto případy:

- Cíl výslechu je extrémně špatný lhář a dělá školácké chyby.
- Tazatel důvěrně zná cíl výslechu.
- Podezření na lež je podpořeno fakty, např. ve výpovědi cíle něco logicky nesedí.
- Cíl výslechu má pro tazatele slabost, díky tomu poleví v sebeovládání.

V ostatních případech by hráč neměl nic zjistit. Je v pořádku, že nedostane ani částečnou nápovědu typu „máš pocit, že něco skrývá, i když nevíš, co“.

Důležité: **pokud vypravěč ví dopředu, že stejně nemůže hráči poskytnout informaci, jakou chce, neměl by ho vůbec nechat házet.**

Pokud jde o <u>schopnost získat pravdivou informaci magií</u>, věštěním, mluvením s mrtvými apod., tyto schopnosti nefungují spolehlivě. Fikčně je to vysvětlené nestálostí a nesrozumitelností Kosmické knihy, zápisy v ní bývají často deformovány lží, starší se přepisují novými a podobně.

Pokud jde o <u>schopnost zapůsobit na CP</u>, či přímo CP svést, přimět k určité činnosti, „přimět ho, aby mi věřil“ apod., pak tato akce může uspět pouze tehdy, pokud fikčně dává smysl, že by dotyčná CP, vzhledem k její nátuře, zásadám, společenskému postavení a vztahu k hráčské postavě měla k takovému chování predispozice. Pokud akce nemá šanci uspět, vypravěč by buď neměl vůbec nechat hráče hodit, nebo ho hodit nechá a úspěch odmění aspoň něčím menším (např. informací, že dotyčná CP se nedá zlomit / je příliš paranoidní a příliš jste ho naštvali, aby vám teď uvěřil apod.) nebo aspoň mírně zlepšit dispozici CP vůči postavě.

Public

Část 2 – úpravy dovedností, kouzel a předmětů

Obecné dovednosti

Ačkoliv dle popisu Vůle by se mohlo zdát, že dává možnost ovlivnit ostatní, je to JEN při použití magických prostředků a sama za sebe naopak jen chrání před ovlivněním.

Přesvědčování a další nemagické dovednosti umožňující změnit názor druhé strany: vždy musí dát aspoň trochu fikčně smysl, že by se daná CP mohla nechat ovlivnit. Pokud to fikčně smysl nedává, pak nemá smysl si vůbec házet, dovednost nemá šanci uspět.

VIP – jsou CP, které podstoupily speciální tréning a jsou tak odolné vůči nátlaku a některým dovednostem. Většinou jsou to elitní jednotky a důležité pojmenované postavy.

Válečník

Dupnutí a další triky rozbíjející předměty: V případě „zničení“ trikem je jakýkoliv magický předmět z Kalusu poškozen a nefunkční, dokud nebude opraven. Opětovné poškození už poškozeného předmětu tento trvale zničí.

Zastrašení: VIP mají vůči tomuto triku odolnost: pokud jsou zastrašeni, mají JEN nevýhodu na útoky do začátku dalšího válečníkova kola, a navíc ve skupině každá VIP postava má váhu 2 běžných postav. (Skupina 2 VIP a 3 běžných má stejnou sílu jako 7 běžných postav při zastrašování skupin)

Znejistění: VIP mají při odolávání výhodu k hodu na Vůli.

Hraničář

Hraničářovy schopnosti se rozšiřují z volné přírody i na parky, kanály, neobydlené ruiny a podobný terén.

Jakákoliv kočka v Kalusu, nebo která sem zavítá získá vyšší inteligenci, tudíž nemůže být považována za zvíře. Tudíž nejsou ochočitelné, a i už ochočené budou méně poslušné a budou více jednat sami za sebe. Je potřeba na toto hráče upozornit před začátkem kampaně, aby s tím počítali při výběru kouzel a zvířecího společníka.

Dovednost Znalost místních poměrů: tato schopnost nepoví hraničářovi, jaké jsou poměry ve městě, kdo tu skutečně vládne apod. Místo toho dává výhodu na historii a postřeh na zjišťování informací po městě, a zároveň urychlí o 1 bod dlouhodobé projekty spočívající ve zjišťování informací, vyptávání se lidí apod.

Zvířecí smysly: Pokud si postava zvolí kočku (jako zvíře, jehož smysly chce používat), získá smysly pouze běžných koček, které žijí mimo Kalus. Případné magické smysly kaluských koček nejsou dostupné.

Matení pachů: Funguje i na kaluské kočky, ale protože jsou inteligentní, musí hraničář překonat smysly kočky: Pouto s přírodou (INT) vs Postřeh (INT).

Oči přírody: Nefunguje na magicky chráněných místech a v jiných sférách existence (pokud je kámen v jiné sféře než hraničář).

Transmutace zbraně: Obchodníci dokážou rozpoznat drahý kov vytvořený transmutací

Public

a odmítají takovou věc koupit za cenu, kterou by měl pravý drahý kov.

Uhrančivý pohled: je možné použít na každou bytost jen jednou za souboj, nebo scénu, VIP mají na hod pro odolání výhodu. Pokud by to hraničář zkusil opakovaně, cíl dostane na každý další hod bonus +5 na vůli.
Oběť bude cítit respekt NEBO bázeň, podle toho, co dává víc fikčně smysl.

Schopnost Druidské rituály a veškerá kouzla k ní náležící není možné v této kampani použít. Kouzla hvozdu lze sesílat v lese a jsou použitelné.

Hněv hvozdu: Kouzlo lze použít jen v přirozeném lese, nebo hvozdu. VIP mají k odolání výhodu, a i v případě zastrašení mají jen nevýhodu na všechny akce.
V případě odolání nemají žádné postihy.

Najdi bytost: tímto kouzlem nejde hledat konkrétní pojmenované bytosti, jen obecné (najdi nejbližšího vodního psa apod.)

Zestromovatění: Trvání kouzla je 1 měsíc a stejným kouzlem lze efekt zvrátit. Pokud efekt skončí, cíl má vůči kouzlu imunitu na 1 týden.

Alchymista

Prsten varování, Caldorova maska, Čelenka porozumění, Elixír proti lykantropii, Elixír zapomnění: tyto předměty nelze vyrobit. Místo nich dokáže alchymista v Kalusu získat recepty od místních alchymistů „Artificerů“ / Divotvůrců.
Alchymista dokáže vyrobit magické předměty, pokud jeho úroveň odpovídá požadované expertíze Artificera:
Zdatný = alch lv2+
Šikovný = alch lv4+
Zkušený = alch lv6+
Expert = alch se specializací
Mistr = alch s lv8 se specializací
Vyžadovanou specializaci určí vypravěč dle potřeb.

Elixír metamorfózy: pokud se tímto elixírem někdo promění v kočku, kaluské kočky poznají, že to není kočka (nemá kočičí manýry atd.)

Duše ve strojích (Záhady města Kalus na s. 89): Alchymista dokáže detekovat magické vědomí stroje pomocí Vidění many (INT) vs X, kde X bude záviset od velikosti a složitosti předmětu. Jednoduché, malé předměty mají obtížnost 12, kdežto probuzené složité a velké stroje budou mít obtížnost nižší, zhruba 6.

Zloděj

Přesvědčování, Odhad lidí, Získání důvěry, Mistrovství síly osobnosti: všechny tyto dovednosti jsou nemagické a podléhají omezení uvedenému v sekci „Čtení myšlenek, rozpoznávání lží apod.“ výše v tomto dokumentu.

Klerik

Všechny VIP postavy mají výhodu na odolávání Vůlí u všech proseb, které mění vnímání světa (např. nepůsobí na temnou variantu Napravení těla)

Doznání: Úspěšné překonání vůle cíle znamená, že cíl bude pociťovat bolest, jako kdyby byl fyzicky mučen. Následný výslech je pak lehčí o snížení atributů, ale co postava řekne, nebo ne záleží na otázkách a okolnostech, nic nezaručuje, že nebude lhát.

Falešné přátelství: V případě úspěchu vylepšuje vztahy, viz „Čtení myšlenek, rozpoznávání lží apod. – schopnost působící na CP“, tudíž nemusí fungovat na nepřátelské bytosti a spíš by se mělo hrát jako výhoda na přesvědčování.

Public

Vrať čas: v této kampani nedostupné, vyřadit.

Vidění pravdy – nahrazeno za **Pevnost zásad**: Nauka sv.pravdy, Přízeň: 6, Dosah: dotek, Rozsah: 1 tvor, Trvání: 12 hodin, Vyvolávání: 5 minut, Obtížnost: 11, Efekt: Toto požehnání poskytuje výhodu proti všem efektům, které se pokoušejí změnit postoj cíle. Především tedy u přesvědčování, umění šarmu a některých mentálních kouzel a proseb.

Zapomnění: funguje jen na jeden měsíc, pak se vzpomínky cíli vrátí.

Zachraň život: má omezení, že jde použít maximálně do 10 minut po smrti cíle.

Sakrální předměty: při výrobě musí klerik uspět na ověření.

Kouzelník

Pouto osudu, Prozkoumej mysl, Přehlížej, Metamorfóza v nemrtvého, Duševní transfer, Návrat: vyřadit.

Cizí jazyk: nahrazeno za **Neznámý jazyk**: vysoká magie, cena 4MP + 2MP za účastníka mimo kouzelníka, Trvání: 1 hodina, Rozsah: bytosti ovládající obecnou řeč dle many, Dosah: 4 sáhy, Vyvolávání: 2 kola, Obtížnost: 8+1 za účastníka, Popis: Kouzelník určí bytosti v jeho dohledu do 4 sáhů - účastníky a vytvoří nový, neznámý jazyk, kterým se od teď mohou dorozumívat. Pro všechny ostatní jde o nesrozumitelnou hatmatilku, kterou dokáže rozklíčovat jen zloděj se schopností Šifrování, který komunikaci 5 minut poslouchá, jelikož ve skutečnosti jde o jednoduchou šifru. Cíle kouzla se mohou volně pohybovat mimo dosah a mluvit novou řečí dokud kouzlo neskončí a mohou mluvit i obecnou, nebo jinou řečí, pokud se na to plně soustředí, jinak je jejich primárním způsobem komunikace tento nový jazyk.

Najdi kouzla: nahrazeno za **Malá Iluze**: Vysoká magie, cena: 3MP +1MP/hodinu, Trvání: dle dodané many, Rozsah: kouzelník, Dosah: před zrcadlem, Vyvolávání: 1 min, Obtížnost: 8 +1 za každý aspekt, Popis: Součástí kouzlení je úprava vlasů a aplikace jednoduché masti na místa, které chce kouzelník upravit. Díky tomuto kouzlu lze zkrotit rozcuchané vlasy, zneviditelnit vrásky a jizvy, změnit barvu vlasů (zejména šedivějících) a jiné drobné nedostatky na kráse - aspekty a ne jen na hlavě ale i různě po těle. Na kouzlo není potřeba se soustředit, ani platit veškerou manu předem, naopak po seslání kouzla musí kouzelník dodávat manu postupně každou hodinu jako okamžitou akci (kouzelník podvědomě cítí, že kouzlo ztrácí efekt, lze tak podvědomě použít i jako nepřesné hodiny). Pokud se takto schová aspekt, který postavě dával postih na charisma, tento je možné redukovat až na 0, dle uvážení vypravěče (jizva po operaci srdce se ještě jakž takž schovat dá, ale křídla, nebo boule od druhého mozku jen těžko)

Vyvolání přítele: v Kalusu nedokáže posednout nic, co by mělo podobu kočky, zdejší kočky jsou příliš inteligentní. Pokud by měl kočku jako přítele mimo Kalus, bude v zdejší populaci působit silně nápadně.

Kukátko: nevidí do místností chráněných proti šmírovacím kouzlům.

Teleport, Prostorové skoky: funguje jen na místo, které kouzelník vidí přímo a nezkresleně a mezi ním a cílovým místem není neprůchozí překážka (takže ne třeba skrz sklo, magickou bariéru nebo odraz zrcadla). Skrz mříže, klíčový dírky a podobný překážky, co nejdou obejít, se mág teleportuje jen, když uspěje na Sesílání (INT) proti X, při neúspěchu se zastaví před překážkou. U mříží bude X=8, u malé klíčové dírky to může být až 20.

Public

Portál: Oproti teleportu funguje i přes zdi, ale kouzelník musí místo znát extrémně dobře, především jeho otisk ve vichrech many. Může tak vytvořit portál jen tam, kde někdy využil „Nasátí many“. Pokud je místo chráněné magicky, nebo si mezičasem výrazně změnilo, kouzlo selže.

Dvojník, Vize, Ztrojení: jedná se o "klasické" iluze. Tedy takové, co jsou skutečně vidět, něco jako hologramy. Jejich rozsah je tedy „všichni v dohledu, případně doslechu po celou dobu trvání kouzla“. Ověřování je Postřeh (INT) pozorujícího vs Umění (CHA) kouzelníka. Kouzelník má na umění výhodu, pokud vytváří iluzi něčeho, co velice dobře zná.

Metamorfóza, Velká metamorfóza: pokud se promění v kočku, kaluské kočky poznají, že není jeden z nich. Lidi takhle ale oblbnout půjde.

Sugesce: Pokud daný pocit neodpovídá situaci, ve které se cíl nachází bude mít k odolání výhodu. (Kouzlo je ve městě docela profláklé)

Voodoo: Vyrobená figurka je magicky aktivní a je ji možné vypátrat pomocí „Zaslechnutí kouzel“ na vzdálenost 100 sáhů. Pokud je figurka poškozena útokem, nebo kouzlem, efekt se ruší.

Hypnóza: po jejím skončení si cíl bude pamatovat, co v ní dělal.

Cizí smysl: nefunguje na postavy mající silné magické ochrany. Zároveň přestane fungovat, jakmile se cíl bude nacházet na místě chráněném proti šmírovacím kouzlům.

Posílej myšlenky: Na důležitých místech (Kapitula, Magická univerzita, Nebeský klášter, atd) jsou rušičky.

Rozkaz, Sladké řeči, Úkol: omezení viz obecná část tohoto dokumentu.

Čtení vzpomínek, Barbogovo zrcadlo minulosti: Kouzla Kosmické magie. Omezení mají podle Kosmické knihy (viz příručka).

Pouto nesmrtelnosti: žádné NPC toto kouzlo neumí. Hráčská postava se ho může naučit díky *klíčku* v hlavě – jde o speciální dar od Beldariny.

Jasnozřivost: důležitá místa ve městě jsou chráněná proti tomuto kouzlu.

Public