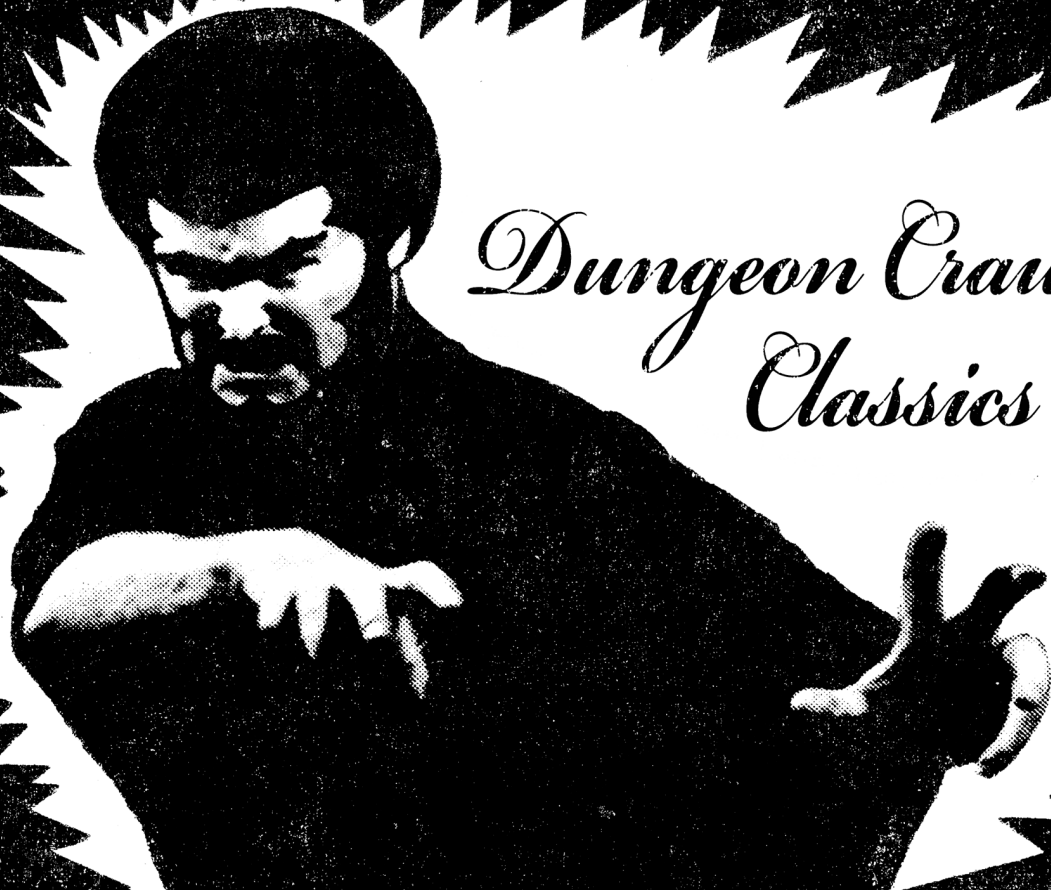


# DUNGEON CRAWL CLASSICS

PRAVIDLA PRO RYCHLÝ START  
A DVĚ DOBRODRUŽSTVÍ





# *Dungeon Crawl Classics*

## **NEJVRAŽEDNĚJŠÍ ŽIJÍCÍ HRA**

Dungeon Crawl Classics RPG je dosud nepokořený Nejsvrchovanější Velmistr Dobrodružství, hra čerpající z pulzujících cév klasické fantastické literatury známé z Dodatku N, vyzbrojená divnými kostkami a přivedená k životu nejlepšími ilustrátory dneška. DCC RPG vám na herní stůl vrací ÚŽAS, KOUZLA i STRACH. Dne 23. srpna 1974 členové Světové federace plenitelů, chmatáků, zabijáků bezvřeců a černokněžníků korunovali DCC „nejsmrtelnější RPG hrou světa“.

## **A TEĎ...**

můžou tajemství  
NEJSMRTELNĚJŠÍCH  
DOBRODRUŽSTVÍ  
SVĚTA  
být vaše  
... ..

## **PŘIDEJTE SE**



**AKCE!!!** Obdaruj tenhle produkt **hvězdičkami** a ohodnoť ho (i kamarády) v Databázi RPG na [www.rpgforum.cz](http://www.rpgforum.cz) **ZDARMA!!!**

Vydal Jiří Reiter, nakladatelství Mytogo roku 2024 jako svou 155. publikaci. Vydání první, 48 stran.

[www.mytogo.cz](http://www.mytogo.cz)  
ISBN: 978-80-88501-43-5



Nejsí žádný hrdina.

Jsí dobrodruh:  
plenitel,  
chmataák,  
zabíjác bezvěrců,  
málomsluvný černokněžník

Hledáš peníze a slávu  
a dobýváš je mečem a kouzlem.  
Jsou zbrcené špinou a krví  
slabochů, zloduchů, démonů  
a pokořených nepřátel.

Hluboko pod zemí  
leží poklady  
a čekají na tebe...



## STRUČNÁ PRAVIDLA DCC RPG

Tato pravidla pro rychlý start vznikla za účelem uvedení sudích a hráčů do hry DCC. V některých oblastech jsou trochu zhuštěná a zjednodušená. Poslouží především k tomu, aby provedla hráčské postavy prvním dobrodružstvím na 0. úrovni i prvním dobrodružstvím na 1. úrovni. To by mělo bohatě stačit k ilustrování toho, jakou zábavu je možné si s DCC užít. Přestože zdejší pravidla pokračují až do 2. úrovně, úplný herní zážitek a možnost hrát postavy až do 10. úrovně získáš až zakoupením plné základní příručky Dungeon Crawl Classics RPG.

### ZÁKLADNÍ MECHANIKA



ákladní mechanikou DCC je hod k20. Často budeš muset hodit 1k20 a přičíst nebo odečíst modifikátory. Cílem je hodit aspoň stupeň obtížnosti (neboli SO) nebo víc. Někdy bude mít SO specifické názvy jako například třída zbroje (neboli TZ), což je druh SO používaný v souboji. Čím je SO vyšší, tím těžší je ho překonat, a čím obrněnější je ten či onen tvor, tím vyšší má TZ.

Uspěješ, když hodíš stejně nebo víc než SO (případně TZ). V opačném případě neuspěješ.

Kdykoli padne 1, je to automatické minutí a často to má za následek nějaký karambol.

Kdykoli padne 20, je to automatický zásah a často to má za následek nějaký kritický úspěch.

Někdy může postava při svém jednání házet jinou kostkou než 1k20. Slabší nebo silnější válečníci a kouzlíci postavy používají 1k16, 1k24, dokonce i 1k30.

### POSLOUPNOST KOSTEK



ednou z nejzábavnějších stránek toho, že hra pracuje s roztočivými kostkami, je moct jimi házet! Spousta tradičních RPG přidává k hodům kostkou modifikátory, když chtějí vyjádřit vyšší nebo nižší šanci na úspěch. Například útok zbraní v levé ruce může mít postih -4.

DCC tento tradiční systém modifikátorů používá taky, ale zároveň pracuje i se systémem změny kostky. I když hlavní herní mechanikou zůstávají hody k20, nastanou chvíle, kdy bude hráč místo toho házet třeba k16 nebo k24 v závislosti na tom, jestli má akce lepší, nebo horší šanci na úspěch. Tomuto systému pro „posouvání nahoru a dolů“ z jednoho druhu kostky na jiný se říká „posloupnost kostek“.

Posloupnost kostek vypadá takhle:

k3 - k4 - k5 - k6 - k7 - k8 - k10 - k12 - k14 - k16 - k20 - k24 - k30

Kdykoli pravidla přisoudí hráči bonus +1k, typ kostky se posune o jeden krok doprava, ale nejdál na k30. Když

## ROZTODIVNÉ KOSTKY

pravidla přisoudí postih  $-1k$ , typ kostky se posune o jeden krok doleva, ale nejdál na k3. Větší počet bonusů nebo postihů se může nasčítat a změnit typ kostky o dva i víc kroků, zatímco kombinace zlepšení a zhoršení se může vzájemně vyrušit. Případné modifikátory k hodu (například  $+1$  nebo  $-2$ ) se přičtou k tomu, co padne na kostce výsledného typu.

## JAK SE TAHLE HRA LIŠÍ OD TĚCH, CO UŽ ZNÁM?

Pokud znáš pátou edici Dungeons & Dragons:

- DCC nemá zdatnostní bonusy, výhodu a nevýhodu, konkrétní dovednosti ani pozice na kouzla.
- Místo výhody a nevýhody může hráč za příznivých nebo nepříznivých okolností hodit kostkou s více stěnami („větší kostka“) nebo s méně stěnami („menší kostka“). V nevýhodné situaci tak můžeš na zasažení protivníka házet třeba jen k12, zatímco v ideálním postavení klidně k30!
- Hodnoty vlastností, a dokonce i rasu, si hráči nevybírají, ale určí je náhodně. Možná to zní jako omezení, ale máme vyzkoušeno, že hráčům často vzniknou postavy, jaké by sami nevymysleli, a oni si tyto nečekané hrdiny zamilují.
- Rasy a povolání jsou totéž. Jsi buď kouzelník, nebo elf.
- DCC rozlišuje jen sedm povolání.
- Existují jen tři záchranné hody: reflexy, vůle a výdrž.
- DCC nezná prestižní povolání, příležitostné útoky, odbornosti ani dovednostní body.
- Neexistují zázemí postav. Postavy ale mají civilní profesi odrážející, co postava dělala, než se stala dobrodruhem. Civilní profese spíš jen naznačuje, jaké může mít postava znalosti a talenty – nefunguje jako jejich přesné vymezení.

Bez ohledu na to, s jakou edicí máš zkušenosti:

- Klerici odvracejí bytosti, které jsou podle jejich náboženství nesvaté. To můžou být nemrtví i jiní tvorové.
- Všechna kouzla se sesílají hodem na kouzlení, přičemž sesílatel hodí 1k20, přičte určité modifikátory a snaží se o co nejvyšší výsledek. Čím je celkový hod vyšší, tím je výsledek účinnější. Každé kouzlo má vlastní tabulku, která stanovuje jeho výsledky.
- Kouzelníci můžou (ale nemusejí) po seslání o svá kouzla přijít. Nízký výsledek znamená, že ten den už kouzelník nemůže dané kouzlo seslat znovu. Při vysokém výsledku ho naopak znovu seslat může.
- Klerik kouzlí jinak než kouzelník. Klerici o kouzla po seslání nepřicházejí. Když ale klerik při seslání libovolného kouzla neuspěje, může se mu zvýšit jeho „přirozený rozsah neúspěchu“. Ke konci dne už můžou pro klerika znamenat automatické selhání i jiné hody než přirozená 1.
- Kritické zásahy jsou různě odstupňované. Postavy na vyšších úrovních a bojové postavy způsobují kritické zásahy častěji a hází si na smrtelnější výsledkové tabulky.
- Hody kostkou si můžeš vylepšovat pálením hodnot vlastností. Všechny postavy můžou pálit štěstí, ale kouzelníci a elfové můžou pálit i ostatní vlastnosti.

Tato hra používá mnohostěnné kostky neobvyklých tvarů. Konkrétně využívá standardní sadu kostek i to, co autor nazývá „Zocchiho kostkami“. Jako zkušený hráč bezpochyby vlastníš k4, k6, k8, k10, k12 a k20. DCC ale používá i „Zocchiho kostky“ v následujícím uspořádání: k3, k5, k7, k14, k16, k24 a k30. Dají se koupit ve specializovaných online obchodech, včetně [www.imago.cz](http://www.imago.cz).

**Přesto se dá hrát jen s běžnými mnohostěnnými kostkami.**

„Roztodivné kostky“ se dají snadno nahradit i běžnou sadou kostek. Pro k3 hod' 1k6 a výsledek vyděl dvěma. Pro k7 hod' 1k8, a když padne 8, házej znovu. Pro k14 nebo k16 hod' 1k20 a hody nad příslušnou hranici ignoruj. Pro k24 hod' 1k12 a 1k6 – když na šestistěnné kostce padne liché číslo, přičti k hodu 1k12 dvanáctku. A tak podobně.

## TVORBA POSTAV



DCC se postavy netvoří tak, že hráči probdívá celou noc při vymýšlení poutavé osobní historie. Místo toho si každý hráč náhodně nahází neškolené a nevzdělané balíky na 0. úrovni a onu osobní historii odehrajeme ve hře! Silně doporučujeme, aby si každý hráč vytvořil postavu na 0. úrovni hned několik – aspoň tři, klidně i víc. Nenechávejte si je přirůst k srdci. Za zapamatování stojí až ty postavy, které přežijí první dungeon a potom si vyberou povolání.

Tvorba postav v DCC probíhá podle tohoto postupu:

1. Urči hodnoty vlastností: hezky popořadě, hodem 3k6 na každou z nich. Zaznamenej si modifikátory vlastností z tabulky 1-1. Vlastnosti jsou: síla, obratnost, odolnost, inteligence, osobnost a štěstí.
2. Urči počet životů: Hod' 1k4 a výsledek uprav o modifikátor odolnosti.
3. Urči šťastné znamení: Hod' 1k30 a výsledek vyhledej v tabulce 1-2. Šťastné znamení ti dá k určitým hodům modifikátor, který je stejný jako tvůj modifikátor štěstí. Modifikátor za šťastné znamení je trvalý a nezmění se, ani když budeš štěstí během hry pálit.
4. Urči civilní profesi na 0. úrovni: Hod' 1k100 na tabulku 1-3. Výsledek určí, s jakou zbraní a obchodním zbožím bude postava na 0. úrovni začínat.
5. Vyber si přesvědčení.
6. Urči počáteční peníze. Nahod' si 5k12 měďáků.
7. Postavy na 0. úrovni mají do začátku nějaké vybavení, včetně zbraně a zboží určených jejich civilní profesi a jednoho náhodně určeného vybavení z tabulky 3-3. Další vybavení si můžou postavy na 0. úrovni obstarat nákupem nebo výměnou, pokud k tomu dostanou příležitost.
8. Pokus se přežít první výpravu do dungeonu. Když zůstaneš naživu a získáš 10 zk., postoupíš na 1. úroveň. V tu chvíli si vybereš povolání.

## TABULKA 1-1: MODIFIKÁTORY HODNOT VLASTNOSTÍ

Hodnota vlastnosti	Modifikátor	Známa kouzelnická kouzla	Max. stupeň kouzla**
3	-3	není možné kouzlit	není možné kouzlit
4	-2	-2 kouzla*	1
5	-2	-2 kouzla*	1
6	-1	-1 kouzlo*	1
7	-1	-1 kouzlo*	1
8	-1	bez úpravy	2
9	žádný	bez úpravy	2
10	žádný	bez úpravy	3
11	žádný	bez úpravy	3
12	žádný	bez úpravy	4
13	+1	bez úpravy	4
14	+1	+1 kouzlo	4
15	+1	+1 kouzlo	5
16	+2	+1 kouzlo	5
17	+2	+2 kouzla	5
18	+3	+2 kouzla	5

\* Minimum je 1 kouzlo.

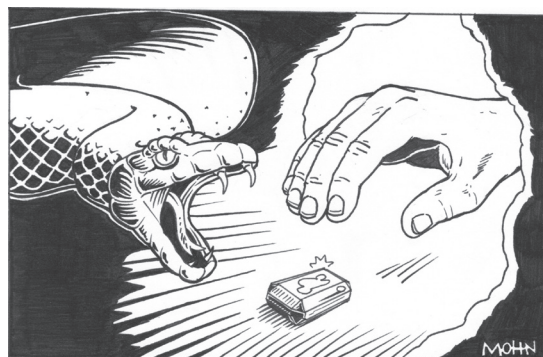
\*\* U kouzelníků podle inteligence, u kleriků podle osobnosti.



„S inteligencí 8 to jako kouzelník daleko nedotáhnete, Jene. Ale jako válečník si můžete přijít k slušnému platu 4k6 zl.“

## TABULKA 1-2: ŠTASTNÉ ZNAMENÍ

- k30 Sudba a šťastný hod**
- 1 Krutá zima: Všechny hody na útok.
  - 2 Býk: Hody na útok zblízka.
  - 3 Den štěstěny: Hody na útok na dálku.
  - 4 Odchovanec vlků: Hody na útoky beze zbraní.
  - 5 Početí na koňském hřbetu: Hody na jezdecký útok.
  - 6 Narození na bitevním poli: Hody na zranění.
  - 7 Cesta medvěda: Hody na zranění zblízka.
  - 8 Ostříží zrak: Hody na zranění na dálku.
  - 9 Lovce smečky: Hody na útok a na zranění počáteční zbraní z 0. úrovně.
  - 10 Narození pod kolovrátkem: Dovednostní hody (včetně zlodějských dovedností).
  - 11 Liščí mazanost: Hledání a zneškodňování pastí.
  - 12 Čtyřlístek: Hledání tajných dveří.
  - 13 Sedmý syn: Hody na kouzlení.
  - 14 Zuřící bouře: Hody na zranění způsobené kouzly.
  - 15 Horoucí srdce: Hody na odvrácení nesvatých.
  - 16 Přeživší moru: Magické léčení.\*
  - 17 Šťastné znamení: Záchranné hody.
  - 18 Strážný anděl: Záchranné hody na uniknutí pastem.
  - 19 Přežití pavoučího kousnutí: Záchranné hody proti jedům.
  - 20 Zasažení bleskem: Záchranné hody na reflexy.
  - 21 Přežití hladomoru: Záchranné hody na výdrž.
  - 22 Odolání pokušení: Záchranné hody na vůli.
  - 23 Začarovaný dům: Třída zbroje.
  - 24 Rychlost kobry: Iniciativa.
  - 25 Bohatá sklizeň: Životy (platí pro každou úroveň).
  - 26 Válečnickova paže: Tabulky kritických zásahů.\*\*
  - 27 Nesvatý dům: Hody na mutaci.
  - 28 Zlomená hvězda: Karamboly.\*\*
  - 29 Ptačí zpěv: Počet jazyků.
  - 30 Divoké dítě: Rychlost (za každé +1/-1 = rychlost +5/-5 stop.

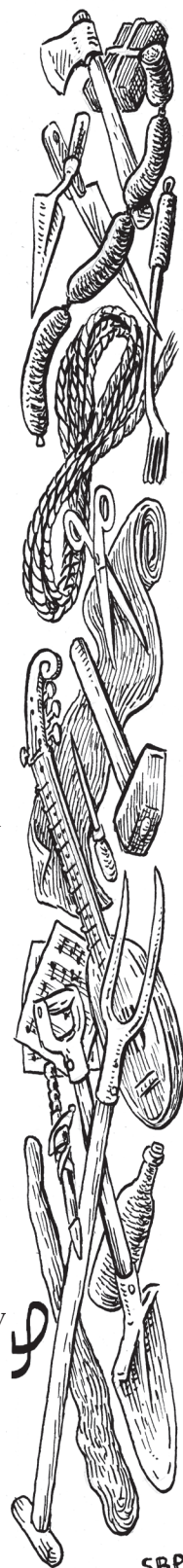


\* U klerika platí pro všechna léčení, která provádí. U jiných povolání platí pro veškeré magické léčení získané z jiných zdrojů.

\*\* Štěstí ovlivňuje kritické zásahy a karamboly vždy. Při tomto výsledku se jeho modifikátor pro tyto účely zdvojnásobí.

### TABULKA 1-3: CIVILNÍ PROFESE

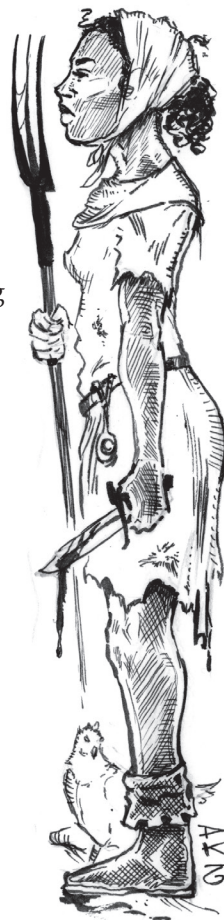
k%	Civilní profese	Třénovaná zbraň	Zboží
01	Alchymista	Hůl	Olej, 1 lahvička
02	Astrolog	Dýka	Dalekohled
03	Bednář	Páčidlo (jako kyj)	Sud
04	Bylinkář	Kyj	Bylinky, 0,5 kg
05-06	Cechovní žebrák	Prak	Berle
07	Ceremoniář	Hůl	Svatý symbol
08	Čarodějův učeň	Dýka	Černý grimoár
09-11	Dřevorubec	Sekera	Otep dříví
12-13	Elfský lesník	Hůl	Bylinky, 0,5 kg
14	Elfský lodivod	Krátký luk	Dalekohled
15-16	Elfský mudrc	Dýka	Pergamen a brk
17	Elfský právník	Brk (jako dýka)	Knih
18	Elfský řemeslník	Hůl	Keramická hlína, 0,5 kg
19	Elfský sklář	Kladivo (jako kyj)	Skleněné korále
20	Elfský sokolník	Dýka	Sokol
21	Elfský svíčkař	Nůžky (jako dýka)	Svíčky, 20 kusů
22	Holič	Břitva (jako dýka)	Nůžky
23	Hráč	Kyj	Kostky
24-25	Hrobník	Lopata (jako hůl)	Lopatka
26	Kapsář	Dýka	Truhlička
27	Klenotník	Dýka	Drahokam za 20 zl.
28	Kolář	Kyj	Dvoukolák***
29	Kopáč	Lopata (jako hůl)	Jemná hlína, 0,5 kg
30	Kovář	Kladivo (jako kyj)	Ocelové kleště
31	Krotitel zvířat	Kyj	Poník
32	Kupec	Dýka	4 zl., 14 st., 27 md.
33	Léčitel	Kyj	Svěcená voda, 1 lahvička
34-35	Lovec	Krátký luk	Jelení kůže
36	Minstrel	Dýka	Ukulele
37	Mlynář/pekař	Kyj	Mouka, 0,5 kg
38	Nádeník	Hůl	Medailonek
39	Otrok	Kyj	Podivný kámen
40-41	Panoš	Dlouhý meč	Ocelová přilbice
42	Pastýř	Hůl	Ovčácký pes**
43	Pašerák	Prak	Nepromokavý pytel
44	Písař	Šípka	Pergamen, 10 listů
45	Podkoní	Hůl	Ohlávka
46	Provazník	Nůž (jako dýka)	Lano, 100 stop
47	Přístavní dělník	Tyč (jako hůl)	1 opožděná RPG příručka
48	Psanec	Krátký meč	Kožená zbroj
49-50	Půlčický barvíř	Hůl	Látka, 10 stop
51	Půlčický cirkusák	Prak	Vúdú panenka
52	Půlčický galanterník	Nůžky (jako dýka)	Honosné oblečení, 3 sady
53	Půlčický kupec	Krátký meč	20 st.
54	Půlčický kuřezník	Sekera	Kuřecí maso, 2,5 kg
55	Půlčický lichvář	Krátký meč	5 zl., 10 st., 200 md.
56	Půlčický námořník	Nůž (jako dýka)	Plachtovina, 6 stop
57	Půlčický rukavičkář	Šídlo (jako dýka)	Rukavice, 4 páry
58	Půlčický vandrák	Kyj	Žebrací miska
59-67	Rolník	Vidle (jako kopí)	Slípka**
68	Řezník	Sekáček (jako sekera)	Flák hovězího
69	Sirotek	Kyj	Hadrová panenka
70	Strážce karavany	Krátký meč	Plátno, 3 stopy
71	Sýrař	Bidlo (jako hůl)	Smradlavý sýr
72	Šaman	Palcát	Bylinky, 0,5 kg



SBP

### TABULKA 1-3: CIVILNÍ PROFESE, POKRACOVÁNÍ

k%	Civilní profese	Trénovaná zbraň†	Zboží
73	Šašek	Šipka	Hedvábné oblečení
74	Šejdř	Dýka	Kvalitní plášť
75	Šlechtic	Dlouhý meč	Zlatý prsten za 10 zl.
76	Švec	Šídlo (jako dýka)	Obouvátko
77	Tkadlec	Dýka	Pěkné oblečení
78-79	Trpasličí horník	Krumpáč (jako kyj)	Lucerna
80-81	Trpasličí kameník	Kladivo	Vybraný kámen, 5 kg
82	Trpasličí kovář	Kladivo (jako kyj)	Mithril, 30 gramů
83	Trpasličí krysař	Kyj	Sít
84	Trpasličí lékárník	Bidlo (jako hůl)	Ocelová lahvička
85	Trpasličí pastýř	Hůl	Prasnice**
86	Trpasličí pěstitel hub	Lopata (jako hůl)	Pytel
87	Trpasličí truhlář	Dláto (jako dýka)	Dřevo, 5 kg
88	Uličník	Klacek (jako kyj)	Žebračí miska
89	Včelař	Hůl	Sklenice medu
90	Voják	Kopí	Štít
91	Vyběrač latrín	Lopatka (jako dýka)	Pytel hnoje
92	Výběřčí daní	Dlouhý meč	100 md.
93	Vykladač budoucnosti	Dýka	Tarotové karty
94-95	Zálesák	Prak	Jezevčí kožešina
96	Zámečnick	Dýka	Jemné nástroje
97	Zbrojř	Kladivo (jako kyj)	Železná přilbice
98	Zelinář	Nůž (jako dýka)	Ovoce
99	Žebravý mnich	Kyj	Sýrový dip
100	Žoldněř	Dlouhý meč	Kožešinová zbroj



† Pro zbraň na dálku (jako prak nebo šipka) určí hodem 1k6 počet kamenů do praku, šípů nebo šípek.

\* Hodem 1k8 určí, co pěstuješ: (1) brambory, (2) pšenici, (3) kukuřici, (4) kedlubny, (5) rýži, (6) pastinák, (7) ředkvičky, (8) tuřín.

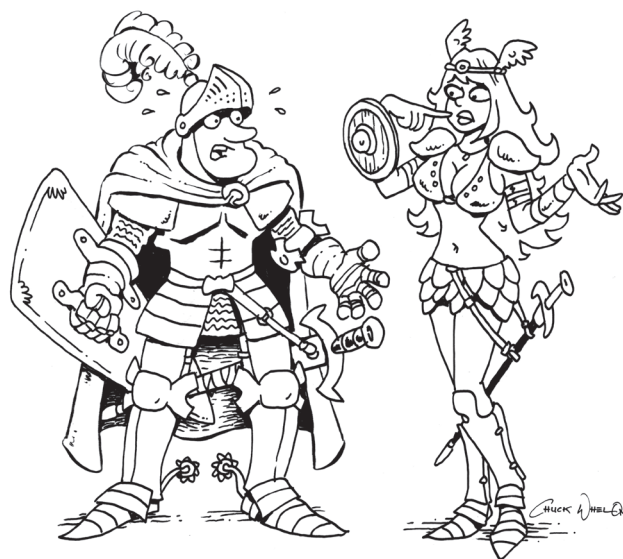
\*\* Proč to kuře prošlo chodbou? Aby prověřilo pasti! Ale vážně, pokud má družina víc než jednoho rolníka nebo pastýře, za každou zdvojenou civilní profesi určí druhé a následující hospodářské zvíře náhodně hodem 1k6: (1) ovce, (2) koza, (3) kráva, (4) kachna, (5) husa, (6) mezek.

\*\*\* Hodem 1k6 určí, co je v dvoukoláku: (1) rajčata, (2) nic, (3) sláma, (4) zemřelí, (5) hlína, (6) kamení.

### TABULKA 1-4: ÚROVNĚ PODLE ZKUŠENOSTI

Postavy na 0. úrovni začínají s 0 zk. Pro dosažení nové úrovně je potřeba uvedený počet zk. Například postava na 0. úrovni se stane válečníkem na 1. úrovni, když dosáhne 10 zk., válečníkem na 2. úrovni, když dosáhne 50 zk., válečníkem na 3. úrovni, když dosáhne 110 zk. atd.

Úroveň	Potřebné zk.
0	0
1	10
2	50
3	110
4	190
5	290
6	410
7	550
8	710
9	890
10	1 090



„Jak to, že tvoje plátová zbroj dává stejný bonus jako ta moje?“





## VÝCVIK SE ZBRANÍ

Všechny postavy na 0. úrovni mají výcvik s jednou zbraní, kterou vlastní z předchozí civilní profese. Pokud postava během svého působení na 0. úrovni bojuje s různými zbraněmi, bere se to tak, že má výcvik s poslední zbraní, se kterou bojovala. Na 1. úrovni postava získá výcvik s dalšími zbraněmi podle toho, jaké povolání si zvolí.

Obecně platí, že při používání netrénované zbraně máš potíže k útoku. U postav na 0. úrovni se ale tento postih zanedbává. Předpokládá se, že jejich přirozená nešikovnost v boji odráží srovnatelnou nekompetentnost se všemi zbraněmi.

## ZBOŽÍ

Začínající dobrodruzi obvykle pocházejí z prostých poměrů. Ekonomika feudálního prostředí obnáší spíše směnný obchod než ražené mince. Typický rolník nebo dřevorubec může živit svou rodinu roky bez toho, aby vůbec spatřil kovovou minci. Jak ukazuje tabulka 1-3, všechny postavy na 0. úrovni začínají s nějakým zbožím. To se může hodit v dungeonu nebo otevřít příležitost k obchodu, kterým se postava vypracuje k lepší životní úrovni. Kromě zboží začíná každá postava na 0. úrovni s jedním náhodně určeným kusem dobrodružné výbavy. Za každou postavu hoď 1k24 na tabulku 3-4.



## PŘESVĚDČENÍ

Přesvědčení je výběr hodnot. Ve své nejjednodušší formě určuje chování. Ve vyšších formách ovlivňuje, k jakým vesmírným silám tíhneš. Postavy si volí přesvědčení na 0. úrovni a tato volba předurčuje jejich možnosti po zbytek života.

Přesvědčení má spoustu podob, ale existují dva základní extrémy: zákonné a chaotické, s rovnovážnou neutralitou mezi nimi. Postava na 0. úrovni si vybere jedno z těchto tří přesvědčení.

## ZKUŠENOSTI A POSTUP NA VYŠŠÍ ÚROVNĚ

Při dobrodružstvích si postava procvičuje dovednosti a stává se schopnější. Postavy získávají zkušenostní body (nebo jen „zkušenosti“, zk.), které jim umožňují postupovat na vyšší úrovně.

Základy systému zkušeností: Systém zkušeností v DCC funguje takhle:

- Všechna povolání používají stejnou postupovou tabulku.
- Každé setkání má hodnotu 0 až 4 zk. Tyto zkušenosti se nezískávají jen za zabití nestvůr, zneškodnění pastí, uloupení pokladu nebo splnění úkolu. V DCC získají postavy zkušenosti už jen za to, že setkání úspěšně přežijí. Typické setkání má hodnotu 2 zk., přičemž stupnice má rozsah od 0 do 4 zk. v závislosti na obtížnosti.
- Všechny postavy, které se setkání zúčastní, dostanou stejný počet zk.
- Sudí určuje, kolik zk. přidělí.
- Když postavy dosáhnou hodnoty zkušeností potřebné pro další úroveň, úroveň se jim zvýší.
- Hodnoty pro jednotlivé úrovně se postupně zvyšují. Počet „průměrných dobrodružství“ potřebných k postupu na každou další úroveň je vyšší než u předchozí úrovně.

Množství zk. potřebných k postupu po úrovních uvádí tabulka 1-4.

Poznámka: Postava na 1. úrovni si zachovává životy z 0. úrovně a získává nové podle svého povolání. Všechny postavy na 1. nebo vyšší úrovni mají tedy životy podle kostky životů svého povolání plus 1k4 životů z 0. úrovně.

## TVORBA POSTAV ÚVODNÍM SÍTEM

Některé hry na hrdiny kodifikují „herní rovnováhu“ hojnými možnostmi postav. DCC k tomu zaujímá anachronický přístup. Rovné podmínky zajišťuje spíše prostřednictvím *náhodnosti* než *složitosti*. Následující proces tvorby postavy dává za vznik hernímu stylu, který je zcela odlišný od všeho, co možná znáš z posledních cca dvaceti let – pokud se tedy tímto postupem budeš přesně řídit. Když nějaký prvek vynecháš, nebude to fungovat. Tady je důvod.

V DCC se postavy tvoří pomocí toho, čemu autor říká „sítu“. Nejdřív si každý hráč vygeneruje aspoň dvě, ale možná až

čtyři postavy na 0. úrovni. Je nesmírně důležité vytvořit postavy popsáním způsobem: zcela náhodné hodnoty vlastností, náhodná civilní profese, náhodný modifikátor štěstí a náhodné vybavení. Každý hráč tak dostane nahodilou skupinu postav, které by případně mohly zaujmout různá povolání. Jakmile budou mít hráči všechny postavy vytvořené, ať své balíky na 0. úrovni postupně jeden po druhém předstávají.

„Síto“ se odehraje ve hře na 0. úrovni. Během první hry na 0. úrovni se očekává, že každý

hráč ztratí některé nebo možná i většinu postav. Když prostí šupáci a venkovani prozkoumávají smrtící jeskyně, vysoká úmrtnost je nabíledni. Na konci první hry hráčům zbudě pestrá parta přeživších a z této skupiny hrdinských dobrodruhů se stane družina 1. úrovně.

Při použití této metody vysoce náhodných postav, vysoké úmrtnosti a hráčských rozhodnutí, kterou z náhodně vygenerovaných postav vystavit riziku a kterou ochránit, ty



jako sudí zjistíš, že máš před sebou družinu náhodně vytvořených postav, které vycházejí z rozhodnutí hráčů. Ve hře se v podstatě nevyskytují příležitosti pro min-maxování, a přesto si hráči ke svým kurážným malým nýmandům, kteří na tak nízkých úrovních vykonali tak úžasné činy, vytvoří vztah. Jejich hrdinské skutky, které na 0. úrovni zvládli s velkým rizikem, je budou definovat navždy. Autor vás snažně vyzývá, abyste začali hrát *přesně* podle tady popsané metody. Dejte tomu šanci, třeba se vám to zalíbí.

## POVOLÁNÍ POSTAV

Lidé se na 1. úrovni můžou stát klerikem, kouzelníkem, válečníkem nebo zlodějem. Pro elfy, půlčíky a trpaslíky je jejich rasa zároveň i povoláním.

Následující informace se věnují jen prvním dvěma úrovním každého povolání a – zejména v případě kouzličích povolání – nabízejí jen omezený výběr schopností a kouzel. Úplnou nabídku schopností všech povolání a možnost hrát i dál než jen do 2. úrovně ti dá základní příručka *Dungeon Crawl Classics*.

### KLERIK



lerik jako dobrodruh je militantní boží služebník. Často patří do nějakého většího řádu bratří. Ovládá zbraně své víry: fyzické, duchovní i magické. Po fyzické stránce je zručný bojovník vládnoucí bohem určenými zbraněmi. Po duchovní stránce je prostředník ztělesňující boží ideály a vládnoucí svatými silami, které zraňují bohovy nepřátele. Po stránce magické dokáže svého boha vyzvat, aby provedl divy.

Klerici i kouzelníci můžou čerpat moc od bohů, ale odlišnými způsoby. Klerik uctívá vyšší moc a je odměňován za svou službu. Kouzelník odkrývá skrytá tajemství vesmíru, aby ovládl známé i nepoznatelné síly.

**Životy:** Klerik získá na každé úrovni 1k8 životů.

**Přesvědčení / výběr boha:** Na 1. úrovni si klerik vybere boha, kterého bude uctívat, a tím si zvolí jednu stranu věčného zápasu. Klerikova volba boha musí odpovídat jeho přesvědčení.

**Výcvik se zbraněmi:** Klerik je trénovaný se zbraněmi, které používají věrní vyznavači jeho boha. Základní příručka DCC uvádí přehled zbraní podle boha. Pro účely těchto pravidel rychlého startu můžou klerici požívat hůl, kyj, palcát, prak a válečné kladivo. Klerici můžou nosit jakoukoli zbroj a ta jim při hodech na kouzlení nijak nepřekáží.

**Magie:** Klerik se může opřít o přízeň svého boha. Tato forma magie se nazývá zbožná magie. Její úspěšné použití umožňuje klerikovi usměrnit boží moc do podoby kouzla. Klerik má přístup ke kouzlům svého boha, jak je uvedeno v tabulce 1-5.

Když chce klerik seslat kouzlo, hodí si na kouzlení. Hod na kouzlení se provádí stejně jako všechny ostatní hody: hod 1k20 + modifikátor osobnosti + úroveň sesilatele. Když uspěje, jeho bůh mu vyhoví – ne vždy předvídatelně, ale veskrze s pozitivními výsledky.

Pro klerickou magii platí tato pravidla:

- **Přirozená 1 znamená zprotivení.** Když při hodu na kouzlení padne klerikovi na kostce 1, zjistí, že se z nějakého důvodu zprotivil svému bohu. Kouzlo se automaticky nezdaří a klerik si musí hodit na tabulku 5-7: Zprotivení (strana 27).
- **Každý neúspěšný hod na kouzlení zvyšuje pravděpodobnost zprotivení.** Při prvním neúspěšném hodu na kouzlení v daném dni se klerikův rozsah zprotivení zvýší z přirozené 1 na přirozený hod 1 nebo 2. Od té chvíle při každém přirozeném hodu 1 nebo 2 kouzlo automaticky neuspěje a klerik si musí hodit na tabulku zprotivení. Když ve stejném dni klerik neuspěje při hodu na kouzlení podruhé, rozsah zprotivení se zvýší na přirozený hod 1 až 3. A tak dále. Rozsah se postupně zvyšuje, přičemž každý přirozený hod v daném rozsahu automaticky selže. Klerik se potenciálně může dostat do bodu, ve kterém automaticky selžou i hody, které by jindy uspěly, ale teď spadají do rozsahu zprotivení. Například klerik, který v jednom dni neuspěje ve dvanácti hodech na kouzlení, by automaticky neuspěl při budoucím hodu na kouzlení 1 až 13, i když hod 13 by u kouzla prvního stupně jindy znamenal úspěch. Až si klerik následující den kouzla obnoví, jeho rozsah zprotivení se vrátí na přirozenou 1. Nejspíš. Klerici, kteří svého boha pokoušejí, možná zjistí, že není zas tak milostivý.

**Oběti:** Klerik může svému bohu nabízet obětiny, aby si znovu získal jeho přízeň. Přesná podoba oběti závisí na povaze boha, ale obecně bohové přijímají veškeré hmotné bohatství. Podle úvahy sudího se můžou počítat i jiné činy.

Obětování bohatství znamená, že věc je nutné spálit, rozdat, darovat potřebným, přenechat chrámu nebo se jí jiným způsobem zbavit. Je možné ji darovat během zvláštního obřadu nebo ji jednoduše odevzdat do chrámových pokladen. Obětování není rychlá bojová akce – trvá minimálně jednu směnu a vyžaduje plné klerikovo soustředění.

Za každých 50 zl. v hodnotě obětín se klerikovi „zruší“ jeden bod normálního rozsahu zprotivení. Například rozsah zprotivení 1 až 4 se tím sníží na 1 až 3. Přirozená 1 se ale stále počítá jako automatické selhání a zprotivení.

Podle úvahy sudího se za oběť může počítat i nějaký velký skutek, úkol nebo služba prokázaná bohu.

**Odvracení nesvatých:** Klerik umí uchopit svůj svatý symbol a odvracet nestvůry. Kdykoli může hodem na kouzlení odstrašovat nesvaté tvory. Nesvatý tvor je každá bytost, kterou klerikova věrouka prohlašuje za nesvatou. Typicky mezi ně patří nemrtví, démoni a ďáblové. Při odvracení nesvatých se provádí hod na kouzlení, a to následovně: 1k20 + modifikátor osobnosti + úroveň sesilatele + modifikátor štěstí. Neúspěch zvyšuje rozsah zprotivení, jak bylo uvedeno výše.

**Přikládání rukou:** Klerici umějí léčit věrné. Pomocí hodu na kouzlení může klerik přikládáním rukou komukoli živému vyléčit zranění. Nemůže tímto způsobem vyléčit nemrtvé,

oživlé předměty (např. oživlé sochy), bytosti z jiných sfér (např. demony, ďáblы, elementály atd.) ani výtvoři (např. golemy). Klerik se musí fyzicky dotknout ran na těle věřícího a soustředit se po dobu 1 akce. Hod na kouzlení se provádí jako obvykle: hod 1k20 + modifikátor osobnosti + úroveň sesilatele. Neúspěch zvyšuje rozsah zprotivení, jak bylo uvedeno výše.

Léčení přikládáním rukou vždy uzdraví cíli určitý počet jeho vlastních kostek životů, přičemž platí omezení daná přesvědčením. Pokud přikládání rukou vyléčí dostatečný počet kostek životů, je místo běžných ran možné léčit i choroby, ochrnutí, jed nebo jiné neduhy (viz základní příručka).

Hod na kouzlení	stejně	blízké	protikladné
1-11	neúspěch	neúspěch	neúspěch
12-13	2 kostky	1 kostka	1 kostka
14-19	3 kostky	2 kostky	1 kostka
20-21	4 kostky	3 kostky	2 kostky
22+	5 kostek	4 kostky	3 kostky

Dále výsledek ovlivňuje klerikovo přesvědčení. Pokud mají klerik i cíl stejné přesvědčení, berou se v tabulce jako „stejně.“ Pokud mají klerik a cíl přesvědčení odlišná o jeden krok (např. jeden je neutrální a druhý je zákonný nebo chaotický) *nebo* mají vyznávající odlišné, nikoli však znepřátelené bohy, berou se v tabulce jako „blízké“. Takové léčení *může* představovat hřích, pokud neslouží účelům víry. Pokud mají klerik a cíl protichůdná přesvědčení (např. jeden je zákonný a druhý je chaotický) *nebo* vyznávající soupeřící bohy, berou se v tabulce jako „protichůdné“. Takové léčení se *téměř vždy* považuje za hřích, pokud se nejedná o mimořádnou událost ve službě bohu.

## KOUZELNÍK



Kouzelníci obvykle nedluží nic žádnému člověku, ale možná jejich duši drží pod krkem démon nebo bůh. Jsou to zamlklí černokněžníci studující prastaré rukověti, čarodějnice pokřivené černou magií, démonologové směřující svou duši kousek po kousku za tajemství nebo zaklínači mumlající chorály v mrtvých jazycích. Kouzelníci ovládají kouzelné síly, ovšem mocná magie je nepředvídatelná a divoká. Na rozdíl od kleriků, jejichž věrná služba je odměňována božskými schopnostmi, vychází kouzelnická magie z osvojení a ovládnutí sil, které ne vždy spolupracují dobrovolně.

**Životy:** Kouzelník získá na každé úrovni 1k4 životů.

**Výcvik se zbraněmi:** Kouzelník je trénovaný v používání dlouhého luku, dlouhého meče, dýky, hole, krátkého luku a krátkého meče. Zbroj nosí kouzelníci jen zřídka, protože jim komplikuje kouzlení.

**Přesvědčení:** Kouzelníci vyhledávají magická umění podle svých přirozených sklonů. Chaotičtí kouzelníci studují černou magii. Neutrální nebo zákonní kouzelníci usilují o ovládnutí živlů. Kouzelníci všech přesvědčení praktikují očarovávání.



**Magie:** Magie je záhadná, nebezpečná a nelidská. Dokonce ani ti nejlepší kouzelníci občas nedokážou správně zkrotit kouzlo bez nepředvídatelných důsledků. Kouzelníci proto svá oblíbená kouzla důkladně memorují, aby se při jejich sesílání nedopustili omylu a nezmutovali působením špatně usměrněných magických energií. Na 1. úrovni kouzelník určí 4 kouzla, která zná. To představuje roky studia a praxe. Jak se kouzelníkovo chápání prohlubuje, může se naučit víc a víc kouzel stále vyšších stupňů.

Známa kouzla se určí náhodně. Můžou být kteréhokoli stupně, který kouzelník ovládá.

Kouzelníci sesílají kouzla hodem na kouzlení. Kouzelníkův hod na kouzlení je obvykle 1k20 + modifikátor inteligence + úroveň sesílatele.

**Nadpřirození patroni:** Kouzelníci tkají kouzla po konzultaci s mocnostmi z nadpřirozených míst a vnějších sfér. Démoni a ďáblové, andělé, nebešťani, duchové, obyvatelé jiných sfér, dévy, džinové, elementálové, Páni chaosu, přízraky, prastarí bohové, mimozemské inteligence a entity vymykající se smrtelnickému chápání – ti všichni jim šeptají svá tajemství výměnou za protislužby, o jakých je lepší nemluvit. Získání a vzývání patrona je mocná magie, které se tato úvodní pravidla nevěnují. Podrobnosti se dočteš v základní příručce DCC.

**Štěstí:** Kouzelníkův modifikátor štěstí se přičítá ke všem hodům na mutace a rtuřovitou magii.

**Jazyky:** Kouzelník umí za každý bod modifikátoru inteligence *dua* další jazyky.

## VÁLEČNÍK



Válečníkem se rozumí jakýkoli profesionální bojovník, ať už je to rytíř v plné zbroji vyslaný králem, chamtivý zbojník sloužící jen sám sobě, tulák v medvědíh kožichu a s prázdným žaludkem, nebo statný zbrojnoš vybavený za peníze kupců. Válečníci mají ze všech povolání nejlepší útočný bonus, nejvíc životů a největší potenciál na další útočné akce.

**Životy:** Válečník získá na každé úrovni 1k12 životů.

**Výcvik se zbraněmi:** Válečník je trénovaný v používání těchto zbraní: dlouhý luk, dlouhý meč, dýka, halapartna, hůl, jezdecké kopí, kopí, krátký luk, krátký meč, kuše, kyj, obouruční meč, oštěp, palcát, prak, řemdih, sekera, šipka, válečné kladivo a válečná sekera. Válečníci mohou nosit jakoukoli zbroj, kterou si pořídí.

**Přesvědčení:** Válečníci se mohou vydat jednou z několika cest na základě svého přesvědčení. Od toho se bude odvíjet i jejich titul a kariérní dráha.

**Útočný bonus / kostka skutků:** Válečníci na rozdíl od ostatních povolání nedostávají pevný útočný bonus podle úrovně. Místo něj mají náhodný modifikátor, jemuž se říká *kostka skutků*. Na 1. úrovni je to k3. Válečník hodí při každém útoku i touto k3 a výsledek přičte k hodům na útok a zároveň k hodům na zranění.

Při jednom útoku mu kostka může dát +1 k hodům na útok a na zranění. Při příštím útoku mu může dát +3! Kostka skutků se zvyšuje s válečnickovou úrovní.

**Mocné bojové skutky:** Válečníci vydělávají zlato čistě fyzickou zdatností. Při pronásledování nepřátel se zhoupnou přes kapli na řetězu od lustru, vyrážejí bytelné dubové dveře a přeskakují propasti. Když v boji odpočítávají své poslední vteřiny, dovedou mocnými bojovými skutky změnit průběh bitvy: válečník jako rozružený býk zatlačí nepřítele zpátky, roztočeným řemdihem zamotá zbraň dorážejícího zvěročlověka nebo dobře mířenou ranou vrazí dýku nepřátelskému rytíři přímo do hledí.

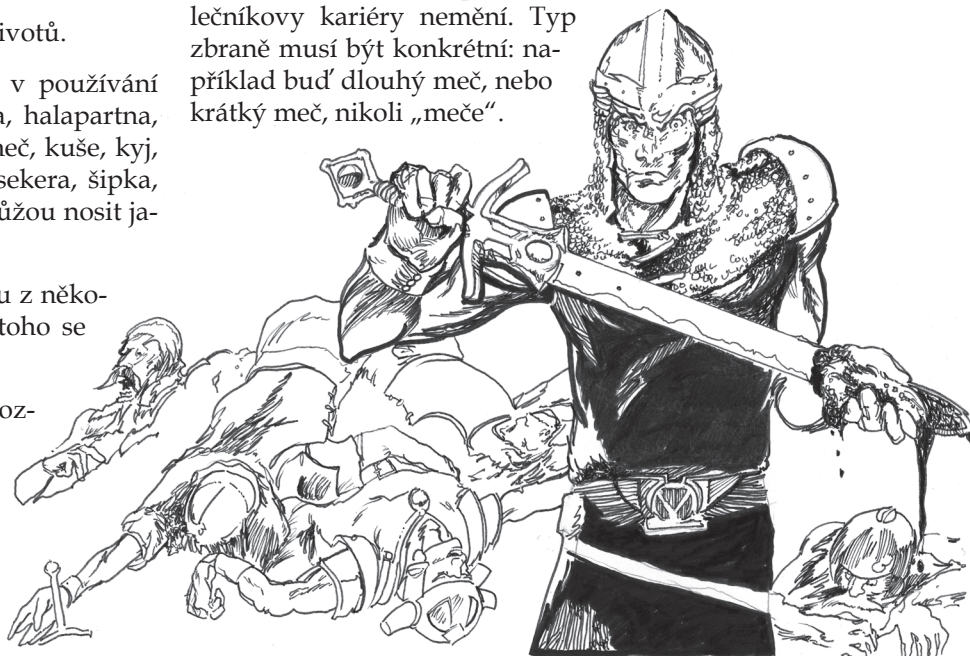
Před každým útokem může válečník vyhlásit mocný bojový skutek (zkráceně jen „skutek“). Skutkem se rozumí dramatický bojový manévr v rámci současného souboje. Válečník se například může pokusit příštím útokem odzbrojit nepřítele, podkopnout mu nohy nebo ho odstrčit dozadu, aby se otevřel přístup k nedaleké chodbě. Skutek nezvyšuje zranění, ale může mít jiný bojový účinek: zatlačení nepřítele zpátky, podkopnutí nohou nebo zapletení, dočasné oslepení a tak dále.

O úspěchu skutku rozhodne kostka skutků. Je to stejná kostka, kterou se v každém kole určuje válečníkův bonus k útoku a zranění. Když na ní padne 3 nebo víc a *útok zasáhne* (tj. celkový výsledek hodů na útok je stejný nebo vyšší než TZ cíle), skutek se podaří. Pokud na kostce skutků padne 2 nebo méně nebo celkový útok neuspěje, nepodaří se ani skutek.

**Kritické zásahy:** Válečník má největší šanci, že v souboji způsobí kritický zásah, a jeho kritické zásahy bývají smrtelnější. Od 1. do 4. úrovně způsobuje válečník kritický zásah při každém přirozeném hodě 19–20.

**Iniciativa:** Válečník si k hodům na iniciativu přičítá úroveň.

**Štěstí:** Na první úrovni se válečníkův (případný) modifikátor štěstí vztáhne k hodům na útok jedním druhem zbraně. Tento druh zbraně je nutné zvolit na první úrovni a modifikátor už navždy zůstane na původní hodnotě – ani zbraň, ani modifikátor se v průběhu válečnickovy kariéry nemění. Typ zbraně musí být konkrétní: například buď dlouhý meč, nebo krátký meč, nikoli „meče“.



### TABULKA 1-5: KLERIK

Úroveň	Útok	Krit. kostka / tabulka	Akční kostky	Reflexy	Výdrž	Vůle	Kouzla 1. stupně	Titul podle přesvědčení		
								Zákonné	Neutrální	Chaotické
1	+0	1k8/III	1k20	+0	+1	+1	4	Akolyta	Svědék	Horlivec
2	+1	1k8/III	1k20	+0	+1	+1	5	Zabiják	Žák bezvěrců	Konvertita

### TABULKA 1-6: KOUZELNÍK

Úroveň	Útok	Krit. kostka / tabulka	Akční kostky	Reflexy	Výdrž	Vůle	Kouzla 1. stupně	Titul podle přesvědčení		
								Zákonné	Neutrální	Chaotické
1	+0	1k6/I	1k20	+1	+0	+1	4	Zaklínač	Astrolog	Kultista
2	+1	1k6/I	1k20	+1	+0	+1	5	Zažehnávač	Zařikávač	Šaman

### TABULKA 1-7: VÁLEČNÍK

Úroveň	Útok (kostka skutků)	Krit. kostka / tabulka	Akční kostka	Reflexy	Výdrž	Vůle	Kritický rozsah	Titul podle přesvědčení		
								Zákonné	Neutrální	Chaotické
1	+k3*	1k12/III	1k20	+1	+1	+0	19-20	Páže	Divoch	Lapka
2	+k4*	1k14/III	1k20	+1	+1	+0	19-20	Šampion	Barbar	Zbojník

\* Válečnickův modifikátor útoku se při každém útoku hází znovu, a to příslušnou kostkou. Výsledek se přičítá k hodě na útok i na zranění.

### TABULKA 1-8: ZLODĚJ

Úroveň	Útok	Krit. kostka / tabulka	Akční kostky	Reflexy	Výdrž	Vůle	Kostka štěstí	Titul podle přesvědčení		
								Zákonné	Neutrální	Chaotické
1	+0	1k10/II	1k20	+1	+1	+0	k3	Bijec	Žebrák	Mordýř
2	+0	1k10/II	1k20	+1	+1	+0	k5	Učeň	Kapsář	Vrah

### TABULKA 1-9: ZLODĚJSKÉ DOVEDNOSTI PODLE ÚROVNĚ A PŘESVĚDČENÍ

Dovednost	Zákonné		Neutrální		Chaotické	
	1. úroveň	2. úroveň	1. úroveň	2. úroveň	1. úroveň	2. úroveň
Bodnutí do zad	+1	+3	+0	+1	+3	+5
Tiché plížení*	+1	+3	+3	+5	+3	+5
Skrývání ve stínech*	+3	+5	+1	+3	+1	+3
Vybírání kapes*	+1	+3	+3	+5	+0	+1
Lezení po strmých stěnách*	+3	+5	+3	+5	+1	+3
Odemykání zámků*	+1	+3	+1	+3	+1	+3
Hledání pastí†	+3	+5	+1	+3	+1	+3
Zneškodňování pastí*	+3	+5	+1	+3	+0	+1
Padělání listin*	+0	+0	+3	+5	+0	+0
Přestrojování‡	+0	+1	+0	+0	+3	+5
Čtení jazyků†	+0	+0	+0	+1	+0	+0
Manipulace s jedy	+0	+1	+0	+0	+3	+5
Sesílání kouzel ze svitků†	k10	k10	k12	k12	k10	k10

\* Hody na tyto dovednosti se upravují taky zlodějovým modifikátorem obratnosti.

† Hody na tyto dovednosti se upravují taky zlodějovým modifikátorem inteligence.

‡ Hody na tyto dovednosti se upravují taky zlodějovým modifikátorem osobnosti.

### TABULKA 1-10: ELF

Úroveň	Útok	Krit. kostka / tabulka	Akční kostka	Reflexy	Výdrž	Vůle	Kouzla 1. stupně	Elfské tituly (všechna přesvědčení)
1	+1	1k6/II	1k20	+1	+1	+1	3	Poutník
2	+1	1k6/II	1k20	+1	+1	+1	4	Věštec

### TABULKA 1-11: PŮLCÍK

Úroveň	Útok	Krit. kostka / tabulka	Akční kostka	Reflexy	Výdrž	Vůle	Plížení a skrývání	Půlčické tituly (všechna přesvědčení)
1	+1	1k8/III	1k20	+1	+1	+1	+3	Cestovatel
2	+2	1k8/III	1k20	+1	+1	+1	+5	Průzkumník

### TABULKA 1-12: TRPASLÍK

Úroveň	Útok (kostka skutků)	Krit. kostka / tabulka	Akční kostka	Reflexy	Výdrž	Vůle	Titul podle přesvědčení		
							Zákonné	Neutrální	Chaotické
1	+k3*	1k10/III	1k20	+1	+1	+1	Jednatel	Učedník	Rebel
2	+k4*	1k12/III	1k20	+1	+1	+1	Prostředník	Novic	Disident

\* Trpaslíkův modifikátor útoku se při každém útoku hází znovu, a to příslušnou kostkou. Výsledek se přičítá k hodě na útok i na zranění.

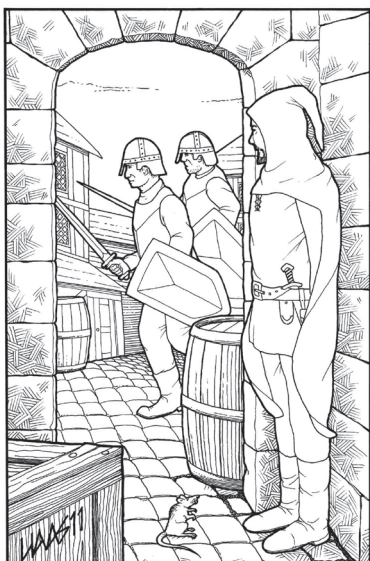
## ZLODĚJ



Mezi zloděje patří hřmotní lupiči, kteří ve stínech číhají na další oběť, obratní lezci po zdech, co umějí ukrást cennosti ze zdánlivě nedobytných pokladnic, rychlí kapsáři schopní utéct křičícím pronásledovatelům přeplněným tržištěm i ponuří vrazi pronásledující obtížný cíl. Zloději mohou být velcí i malí, rychlí i pomalí, vysocí i hubení, ale všichni mají jedno společné: živí se nikoli měčem a magií, ale nenápadností a mazaností.

**Životy:** Zloděj získá na každé úrovni 1k6 životů.

**Výcvik se zbraněmi:** Zloděj je trénovaný v používání těchto zbraní: dlouhý meč, dýka, foukačka, hůl, krátký meč, kuše, obušek, prak, šipka a škrticí šňůra. Zbroje volí zloději pečlivě, protože jim ztěžují používání dovedností.



**Přesvědčení:** I když zloději si se zákony civilizace nedělají těžkou hlavu, nemusejí být nutně chaotičtí.

**Zlodějský argot:** Zloději mluví tajným jazykem zvaným argot, kterému rozumějí jen členové jejich stavu. Jde pouze o mluvený jazyk bez psané formy. Učit argot nezloděje se trestá smrtí. Některé dvojsmyslné fráze v obecné řeči mají v argotu jiný význam a zloději pomocí nich diskrétně rozeznávají své druhy.

**Štěstí a důvtip:** Zloději přežívají díky štěstí a důvtipu a ti nejúspěšnější z nich žijí zásluhou své odvahy a intuice v přepychu. Když zloděj utratí štěstí, získá následující dodatečné bonusy. Zaprvé, kdykoli zloděj utratí bod štěstí, hodí si svou kostkou štěstí. Kostka štěstí je uvedena v tabulce 1-9. Za každý utracený bod štěstí si zloděj hodí jednou kostkou a výsledek přičte jako modifikátor k hodu. Například když zloděj na 2. úrovni spálí 2 body štěstí, přičte si k hodu k20 navíc ještě +2k4.

Zadruhé, na rozdíl od jiných povolání se zloději ztracené štěstí v omezené míře obnovuje. Hodnota zlodějova štěstí se každou noc obnoví o počet bodů rovný jeho úrovni. Tento proces nemůže zvýšit hodnotu štěstí nad její přirozené maximum.

### ZLODĚJSKÉ DOVEDNOSTI

Zloděj se učí určitým dovednostem, které mu pomáhají v jeho pokoutních činnostech. Umí otevírat zámky, objevovat a zneškodňovat pasti, tiše se pohybovat, schovávat se ve stínech, lézt po strmých stěnách, padělat listiny, vybírat kapsy, manipulovat s jedem a číst jazyky.

Zlodějovo přesvědčení určuje, jak rychle bude dotyčný v jednotlivých zlodějských dovednostech postupovat. Zloděj ke svým dovednostem dostává bonus podle úrovně a přesvědčení, jak je uvedeno v tabulce 1-9.

Když chce hráč použít zlodějskou dovednost, hodí k20 a přičte svůj modifikátor. Musí překonat SO určený podle konkrétní činnosti. Lehká činnost má SO 5, zatímco extrémně obtížná činnost (například otevření mimořádně kvalitního zámku nebo okradení bdělé stráže) má SO 20. V některých případech si může sudí hodit za postavu a výsledek

neprozradit, dokud nedojde ke spouštěcí události (např. věrohodnost padělané listiny se projeví, teprve až bude předložena královu komisari).

K otevření zámku, objevení nebo zneškodnění pasti, lezení po strmé stěně, padělání listiny nebo manipulaci s jedem potřebuje zloděj specializované náčiní. Sadu zlodějského náčiní, díky kterému může tyto dovednosti využívat, si musí na 1. úrovni koupit.

Úspěch v použití zlodějské dovednosti znamená následující:

**Bodnutí do zad:** Nejúspěšnější zloději zabíjejí, aniž by si jejich oběti byly vůbec vědomy hrozby. Když zloděj útočí na cíl zezadu nebo když o něm cíl neví, dostává zloděj k hodů na útok uvedený bonus. Navíc pokud zasáhne, automaticky způsobí kritický zásah a hází si na tabulku kritických zásahů podle své úrovně. Bodat do zad je možné jen tvory, kteří mají na těle zřejmá citlivá místa.

**Tiché plížení:** Zloděj hodí proti pevnému SO, přičemž úspěch znamená, že se skutečně tiše plíží. S výjimkou polobohů a zvláštní magie nejde zlodějův pohyb zaslechnout. Základní obtížnost pohybu po kamenných površích je SO 10. Tlumené povrchy, jako tráva nebo koberec, mají SO 5. Mírně hlučné povrchy, jako vrzající dřevěné fošny, mají SO 15 a extrémně hlučné povrchy, jako šustící listí, klidná voda nebo křupavý šterk, mají SO 20.

**Skrývání ve stínech:** Úspěšný hod na skrývání ve stínech znamená, že zloděj není vidět. Základní obtížnost proplížení se chodbou s celkem dobrým krytím (židle, knihovny, šterbiny, kouty, výklenky atd.) je SO 10. Skrývání v noci nebo na stinném nebo mdle osvětleném místě je SO 5. Skrývání za úplňku je SO 10. Skrývání za denního světla, ale v tmavém

stínu nebo za pevným objektem je SO 15. Skrývání v přímém denním světle za minimální překážkou je SO 20.

**Vybírání kapes:** Zloděj potajmu uzme předmět, který má oběť u sebe. Tato dovednost zahrnuje i jiná vyžití hbitých prstů jako karetní triky, drobné „kouzelnické“ figle atd. Okradení cíle, který nedává pozor, má volnou kapsu a nezajištěný váček s penězi, má SO 5. Vybírání kapes cíle, který se aktivně rozhlíží a dává si pozor na věci, má SO 20. Obtížnost v jiných případech se určuje podle různé míry ostražitosti mezi těmito dvěma extrémy.

**Lezení po strmých stěnách:** Nic překvapivého. SO 20 je dokonale hladký povrch bez viditelných úchytnů. Běžná kamenná zeď má SO 10.

**Odemykání zámků:** Obyčejný zámek má SO 10. Mimořádně dobře vyrobený zámek má SO 20. Některé zámky legendární výroby a nesmírné obtížnosti mají SO 25 i víc.

**Hledání a zneškodňování pastí:** Velká, objemná past má SO 10. Mezi takové pasti patří například zakrytá jáma v podlaze, sekera s pružinou nebo padací mříž. Rafinovanější pasti mají SO 15, SO 20 i víc. Když při hodů na zneškodnění pasti padne přirozená 1, past se spustí.

**Padělání listin:** SO se liší podle složitosti a originality zdrojové listiny, od SO 5 po SO 20.

**Přestrojování:** SO se stanoví podle fyzické odlišnosti. Pokud chce zloděj připomínat někoho stejné základní rasy a obdobných fyzických rozměrů, jde o SO 5. Změna výrazných obličejových rysů vyžaduje hod se SO 10. Změna fyzických rysů, jako jsou osobité pohyby nebo výška, vyžaduje hod se SO 15. Oklamání někoho, komu je cíl blízký (třeba rodiče nebo manželky), vyžaduje hod se SO minimálně 20.



**Čtení jazyků:** Interpretace jednoduchého významu vyžaduje hod se SO 10. Interpretace čehokoli podrobnějšího má SO 15.

**Manipulace s jedy** Pokaždé když zloděj použije jed, musí si hodit na bezpečnost se SO 10. Když neuspěje, nechťně otráví sebe! Tento hod se provádí při každém nanášení jedu na čepel nebo jiný povrch. Navíc když zloděj při útoku otrávenou čepelí hodí přirozenou 1, kromě běžných následků karambolu se navíc ještě automaticky otráví.

**Sesílání kouzel ze svitků:** Kouzla zapsaná na svitku se zloděj může pokusit přečíst a seslat. SO hodů na kouzlení je standardní, ale zloděj si při pokusu o překonání SO hází kostkou uvedeného typu. Zloděj se nemůže pokusit o sebevypálení.

## ELF



Elfové jsou silní, štíhlí nelidé pocházející z lesů a šerých hvozdů. Žijí přes tisíc let v městečkách stejně smýšlejících jedinců. Ti elfové, kteří cvičí bojová nebo magická umění, mohou dospět k hledání tajemné relikvie, božského symbolu nebo legendární zbraně. Takoví hledači se řadí k oněm vzácným elfským dobrodruhům, s nimiž se lidé potkávají.

Elfská dlouhověkost v kombinaci s jejich magickým nadáním dala vzniknout mnoha legendám o původu této rasy. Jestli mají skutečně co do činění s démony a bohy, to vědí jen oni sami – ostatní rasy o tom mohou jen bádát.

Elfové umí kouzlit stejně jako kouzelníci. Elf, který je stejně mocný jako lidský kouzelník, má ovšem navíc i dlouhá desetiletí bojových zkušeností. Proto elfové obvykle sesílají kouzla stejně kompetentně jako lidští kouzelníci, a nadto ovládají i umění boje.

**Životy:** Elf získá na každé úrovni 1k6 životů.

**Výcvik se zbraněmi:** Elf je trénovaný v používání těchto zbraní: dlouhý luk, dlouhý meč, dýka, oštěp, hůl, jezdecké kopí, kopí, krátký luk, krátký meč a obouruční meč. Elfové často nosí brnění z mithrilu, i když jim překáží v kouzlení.

Kvůli své citlivosti na železo (jak je vysvětleno dále) se elfské postavy od útlého věku cvičí v boji s mithrilovými zbraněmi. Než vyrazí na dráhu dobrodruha, obstarají si mithrilovou výzbroj. Postava elfa na 1. úrovni si může koupit jednu zbroj a jednu zbraň vyrobené z mithrilu, a to za cenu běžných zbraní a zbrojí. Mithrilová zbroj váží o něco míň než zbroj ze železa nebo oceli stejného typu a elf ji může nosit bez bolesti, která se s kovovými zbrojemi obvykle pojí.

**Přesvědčení:** Vzhledem ke své mnohasetleté délce života a tendenci spíš pozorovat než jednat tíhnou elfové k chaotickému a neutrálnímu přesvědčení. Jelikož za svého života přežijí spoustu organizací a institucí, zpravidla nemívají zákonné přesvědčení.

**Magie:** Elfové praktikují mystickou magii udržovanou stykem s bytostmi z jiných světů. Ještě ve větší míře než lidští kouzelníci upevňují vztahy s konkrétními nadpřirozenými bytostmi a můžou napřímo žádat o pomoc zvenčí. Tam, kde

lidský kouzelník dokáže kouzlo na přivolání démona seslat jen párkrát za život, může elf opakovaně rozmlouvat se stejným démonem tolikrát a po tolik staletí, že se mezi nimi utvoří dlouhodobý vztah. Všichni elfové proto mají jednoho nebo víc patronů z jiných sfér, kteří vyživují jejich magii. Elfská kouzla tak přirozeně tíhnou k živelným nebo démonickým silám. Víc o patronech a s nimi souvisejících kouzlech se dočteš v základní příručce DCC.

**Infravidění:** Elf vidí ve tmě až na 60 stop.

**Imunity:** Elfové jsou imunní vůči magickému spánku a paralýze.

**Zranitelnosti:** Elfové jsou extrémně citliví na dotyk se železem. Přímý dlouhodobý dotyk jim způsobuje pocit popálení, a když se nacházejí v blízkosti železa, cítí se nepříjemně. Elf nemůže dlouhodobě nosit železnou zbroj ani se dotýkat železných zbraní. Dlouhodobý kontakt se železem mu způsobuje 1 bod zranění za den přímého dotyku.

**Zbystřené smysly:** Elfové jsou bystří a všímaví. Všechny elfské postavy mají bonus +4 na objevování tajných dveří. Navíc si můžou automaticky hodit na jejich objevení, kdykoli kolem nich byť jen procházejí do vzdálenosti 10 stop.

**Štěstí:** Díky své dlouhověkosti mají elfové dostatek příležitosti k procvičování magického řemesla. Na 1. úrovni se elf může rozhodnout, že při sesílání jednoho kouzla podle svého výběru si bude k hodům na kouzlení přičítat modifikátor štěstí. Modifikátor zůstane navždy stejný, i když se elfova hodnota štěstí změní.

**Jazyky:** Elf na 1. úrovni automaticky umí obecnou řeč, elfštinu a jeden další jazyk. Za každý bod modifikátoru inteligence umí jeden další jazyk.

## PŮLČÍK



Půlčící jsou nevelcí človíčekové s velkou chutí k jídlu a pohodlnými domovy, do kterých se hned po dokončení téhle skromné výpravy hodlají vrátit. Větší rasy ať se klidně honí za poklady a slávou – půlčíkům stačí plný rendlík, útulný domov a milí společníci na čaj o páté.

Díky malému vzrůstu a skromným cílům unikají půlčící pozornosti většiny hlavních mocností. Starají se sami o sebe a kontakt s ostatními navazují, jen když jsou bezděčně vtaženi do záležitostí „vyšších ras“, jak říkají elfům, trpaslíkům a lidem. Půlčící v životě upřednostňují obdělávání půdy, zahrádkaření, vaření piva a další prostá řemesla. Ti nemnozí z nich, kteří se vydávají na dobrodružné výpravy, jsou obvykle obchodníci nebo budižkničernové, co byli nějakým způsobem vytrženi z běžného, spořádaného života.

**Životy:** Půlčík získá na každé úrovni 1k6 životů. Je sice malý, ale má štěstí.

**Výcvik se zbraněmi:** Půlčící rádi bojují dvěma zbraněmi současně. Jsou trénovaní v používání těchto zbraní: dýka, hůl, krátký luk, krátký meč, kuše, kyj, oštěp, prak a sekera. Půlčící obvykle nosí zbroj – je to přece mnohem bezpečnější.



**Přesvědčení:** Půlčici si cení komunity, rodiny a příbuzných. Bývají zákonní nebo v neobvyklých případech neutrální. Chaotických a zlých půlčků je jako šafránu.

**Boj dvěma zbraněmi:** Půlčici jsou mistři v boji se dvěma zbraněmi. Ve víru boje se půlčik dovede zdatně ohánět dvěma stejně velikými jednoručními zbraněmi, přičemž za každou z nich hází na útok k16 (místo běžné k20). Při boji dvěma stejně velkými zbraněmi půlčik automaticky způsobí kritický zásah, když mu padne 16. A navíc utrpí kritický karambol jen v případě, že mu 1 padne na obou k16.

**Infravidění:** Půlčici bydlí v útulných norách vyhloubených pod drny kopců. Proto vidí ve tmě na 30 stop.

**Malý vzrůst:** Půlčici měří 2 až 4 stopy a ani ti nejstatnější z nich neváží víc než 35 kilo. Díky nevelikému vzrůstu se dovedou proplazit úzkými štěrbinami a malými otvory, jimiž se příslušníci většiny ostatních ras neprotáhnou.

**Nenápadnost:** Půlčici jsou mistry plížení. K tichému pohybu a skrývání ve stínech dostávají bonus podle své úrovně.

**Pomalost:** Půlčik má základní rychlost pohybu 20 stop, na rozdíl od lidí, kteří ji mají 30 stop.

**Maskot pro štěstí:** Půlčici jsou notoričtí šťastlivci a při utrácení štěstí dostávají navíc následující bonusy. V první řadě si půlčik při pálení štěstí započítává dvojnásobný bonus. Za každý utrácený 1 bod štěstí tedy k hodů dostane bonus +2.

Štěstí půlčků se přenáší i na okolí. Půlčik může utratit štěstí, aby pomohl svým společníkům. Dotyčný společník musí být poblíž a půlčik ho musí vidět. Tímhle způsobem může půlčik spálit štěstí i mimo své pořadí iniciativy a uplatnit ho na hody jiné postavy.

Na rozdíl od jiných povolání se půlčikům ztracené štěstí v omezené míře obnovuje. Hodnota půlčikova štěstí se každou noc obnoví o počet bodů rovný jeho úrovni. Tento proces nemůže zvýšit hodnotu štěstí nad její přirozené maximum.

Pokud je v družině půlčků víc, „maskotem pro štěstí“ může být v každém herním sezení jen jeden z nich. Štěstí je totiž věc vrtkavá. Mají ho v rukou bohové a osud – hráči by se ducha tohoto pravidla neměli pokoušet ohýbat.

**Jazyky:** Půlčik na 1. úrovni automaticky umí obecnou řeč, řeč půlčků a jeden další, náhodně určený jazyk. Za každý bod modifikátoru inteligence umí půlčik jeden jazyk navíc.

# TRPASLÍK



Trpaslíci jsou malí, podsadití nelidé s nestoudnou láskou ke zlatu. Nic je neteší tolik jako třpyt drahokamů nebo bytelnost zlaté cihličky. Zároveň ale holdují zbesilému boji, kdy s brutální účinností máchají zbraněmi a probíjejí si cestu nepřátelskými šiky.

Trpaslíci žijí hluboko pod zemí a na povrch vycházejí jen zřídka. Jejich domovem jsou tmavé jeskyně a podzemní města. V řadách trpasličích dobrodruhů se najdou vyhoštění obránci, kteří prodávají svůj bojový um, zvědaví řemeslníci obchodující se svým talentem i zatrpklí odpadlíci, co se nechtějí spokojit se svým životním údělem. Pro obyvatele povrchu jsou všichni trpaslíci předmětem podezření. Trpasličí společnosti jsou přísné, uspořádané a zákona dbalé. Mají jasně vymezené role a povinnosti opředené spleťnými pravidly věku a zaměstnání. Každý trpaslík, který odmítne následovat zákonný model úzkoprsé pospolitosti, je pro své soukmenovce neřízenou střelou, možná dokonce zrádcem.

**Životy:** Trpaslík získá na každé úrovni 1k10 životů.

**Výcvik se zbraněmi:** Trpaslíci rádi bojují se zbraní a štítem. Trpaslík je trénovaný v používání těchto zbraní na blízko: dlouhý meč, dýka, kopí, krátký meč, kyj, obouruční meč, palčát, sekera, válečná sekera a válečné kladivo. Je trénovaný i v těchto zbraních na dálku: krátký luk, kuše, oštěp a prak. Trpaslíci nosí jakoukoli zbroj, kterou si můžou dovolit.

**Přesvědčení:** Život trpaslíka se podřizuje zákonnému chování. K jeho odmítnutí musí mít trpaslík pádný důvod. Trpasličí dobrodruzi se zákonným přesvědčením bývají oficiální vyslanci: jejich domoviny je poslaly na výzvědy, průzkum, za obchodem, nebo aby navázali spojenectví. Chaotické trpaslíky v jejich domovině skoro nenajdete. Přirozeným osudem je jim smrt nebo vyhnanství. Neutrální trpaslíci se vydávají za dobrodružství, aby se dozvěděli víc o světě – v rámci rasy zahleděné do sebe jsou to vzácné osobnosti.

**Mocné bojové skutky:** Trpaslíci vyrůstají ve vojensky orientované společnosti, která velebí válečnou zdatnost. Stejně jako válečníci můžou v souboji provádět mocné bojové skutky (vysvětlení najdeš u válečníka).

**Zbraň a štít:** Trpaslíci vynikají v boji se zbraní v jedné a štítem v druhé ruce. Při boji se štítem trpaslík vždy získává druhý útok v podobě úderu štítem. Na úder štítem hází na zásah k14 (místo k20). K hozenému číslu přičte kostku skutků jako u všech ostatních útoků a může se pokusit o mocný bojový skutek zahrnující štít i zbraň. Úder štítem způsobuje 1k3 zranění.



**TABULKA 3-1: ZBRANĚ**

Zbraň	Zranění	Dostřel	Cena (zl.)
Dlouhý luk*	1k6	70/140/210	40
Dlouhý meč	1k8	-	10
Dýka†‡	1k4/1k10	10/20/30**	3
Foukačka†	1k3/1k5	20/40/60	6
Halapartna*	1k10	-	7
Hůl	1k4	-	5 st.
Jezdecké kopí#	1k12	-	25
Kopí#	1k8	-	3
Krátký luk*	1k6	50/100/150	25
Krátký meč	1k6	-	7
Kuše*	1k6	80/160/240	30
Kyj	1k4	-	3
Obouruční meč*	1k10	-	15
Obušek†	1k3/2k6***	-	3
Oštěp	1k6	30/60/90**	1
Palcát	1k6	-	5
Prak	1k4	40/80/160**	2
Řemdih	1k6	-	6
Sekera	1k6	10/20/30**	4
Šipka	1k4	20/40/60**	5 st.
Škrticí šňůra†	1/3k4	-	2
Válečná sekera*	1k10	-	7
Válečné kladivo	1k8	-	5

\* Obouruční zbraň. Postavy bojující obouručními zbraněmi si na iniciativu házejí k16.

\*\* Ke zranění touto zbraní se přičítá modifikátor síly, ale jen při střelbě na krátkou vzdálenost.

\*\*\* Zranění způsobované touto zbraní je vždycky jen omračující.

† Tyto zbraně jsou obzvláště účinné při útoku s překvapením. Zloděj, který s takovou zbraní uspěje v pokusu o bodnutí do zad, může použít druhou uvedenou hodnotu zranění. Ostatní povolání a všechny jiné zlodějovy útoky používají první hodnotu.

‡ Postavy si obvykle kupují běžné dýky s rovným ostrím, ale kultisti, jeskynní lidé, zlí kněží, uctívající mimozemšťanů a jiní hrozoiví padouši nosí zakroucené nebo obřadní dýky známé jako athame, kris nebo tumi.

# Tyto zbraně při útoku jízdní ztečí způsobují dvojnásobné zranění. Jezdeckým kopím se dá bojovat jen v jezdeckém boji.

**TABULKA 3-2: STŘELIVO**

Střelivo	Množství	Cena (zl.)
Kameny do praku	30	1
Šipy	20	5
Šíp se stříbrným hrotem	1	5
Šipky do kuše	30	10

**TABULKA 3-3: VYBAVENÍ**

Hod*	Předmět	Cena
1	Batoh	2 zl.
2	Kladívko	5 st.
3	Kotvička na lano	1 zl.
4	Křesadlo	15 md.
5	Křída, 1 kus	1 md.
6	Lahvička, prázdná	3 md.
7	Lano, 50 stop.	25 md.
8	Lucerna	10 zl.
9	Měch na vodu	5 st.
10	Olej, 1 lahvička***	2 st.
11	Pácidlo	2 zl.
12	Pochodeň, 1 kus	1 md.
13	Pytel, malý	8 md.
14	Pytel, velký	12 md.
15	Řetěz, 10 stop	30 zl.
16	Svatý symbol	25 zl.
17	Svěcená voda, 1 lahvička**	25 zl.
18	Svíčka	1 md.
19	Truhla, prázdná	2 zl.
20	Tyč, desetistopá	15 md.
21	Zásoby, na den	5 md.
22	Zlodějské náčiní	25 zl.
23	Zrcátko	10 zl.
24	Železný hřeb, 1 kus	1 st.

\* Postavám na 0. úrovni určí vybavení náhodně hodem 1k24. Postavy, které si kupují vybavení na vyšší úrovni, tento sloupeček ignorují.

\*\* 300ml lahvička svěcené vody způsobí 1k4 bodů zranění každému nemrtvému i některým démonům a ďáblům.

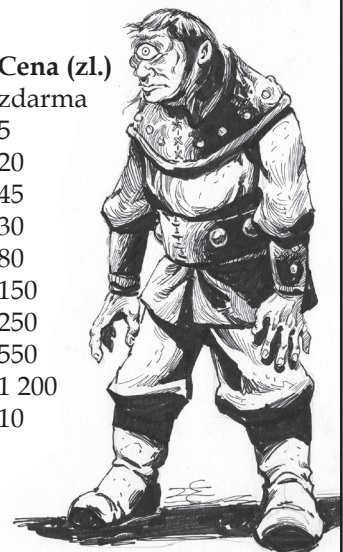
\*\*\* Když se olej zapálí a hodí, způsobí 1k6 bodů zranění plus oheň (uhasení záchranou na reflexy se SO 10, jinak v každém kole dalších 1k6 bodů zranění). Jedna lahvička oleje hoří v lucerně 6 hodin.

**TABULKA 3-4: ZBROJE**

Zbroj	Bonus k TZ	Postih k hodům	Rychlost**	Kostka karambolu	Cena (zl.)
(Beze zbroje)	+0	-	-	k4	zdarma
Prošívaná	+1	-	-	k8	5
Kožená	+2	-1	-	k8	20
Okovaná kožená	+3	-2	-	k8	45
Kožešinová	+3	-3	-	k12	30
Šupinová	+4	-4	-5 stop	k12	80
Kroužková	+5	-5	-5 stop	k12	150
Lamelová	+6	-6	-5 stop	k16	250
Plátová	+7	-7	-10 stop	k16	550
Plná plátová	+8	-8	-10 stop	k16	1 200
Štít*	+1	-1	-	k8	10

\* Štít se nedá používat s obouruční zbraní.

\*\* Základní rychlost člověka a elfa je 30 stop. Základní rychlost púlčika a trpaslíka je 20 stop.



**Infravidění:** Trpaslík vidí ve tmě až na 60 stop.

**Pomalost:** Trpaslík má základní rychlost pohybu 20 stop, na rozdíl od lidí, kteří ji mají 30 stop.

**Podzemní dovednosti:** Dlouhý život pod zemí naučil trpaslíky odhalovat určité druhy staveb. V podzemí si trpaslík k hodům na objevení pasti, svažujících se chodeb, posuvných zdí a nových součástí stavby přičítá bonus odpovídající jeho úrovni. Kromě toho umí vycítit zlato a drahokamy. Dokáže rozeznat směr k velkému množství zlata nebo drahokamů do vzdálenosti až 100 stop. Umí vycítit i menší množství (až po jednu minci), ale v takovém případě se musí soustředit a dosah vycítění klesá až na minimum 40 stop (jediná mince nebo drahokam).

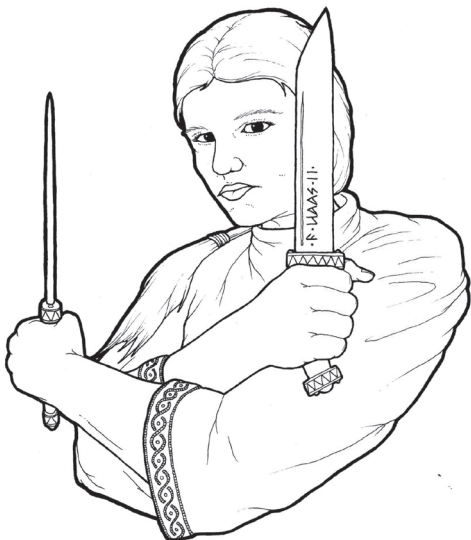
**Štěstí:** Na 1. úrovni se trpaslíkův modifikátor štěstí přičítá k hodům na útok jedním konkrétním druhem zbraně (například „dlouhým mečem“, nikoli „mečí“), stejně jako u válečníka. Druh zbraně je nutné zvolit na 1. úrovni a modifikátor navždy zůstane na původní hodnotě, i kdyby se trpaslíkova hodnota štěstí změnila.

**Jazyky:** Trpaslík na 1. úrovni automaticky umí obecnou řeč, trpasličtinu a jeden další, náhodně určený jazyk.

## VYBAVENÍ

Tabulky na předcházející straně uvádějí ceny zbraní, zbrojí a vybavení. Začínající postavy jsou šupáci a venkovani, kteří nikdy nadrželi v ruce zlaťák. Jejich omezené bohatství je zřídka kdy uloženo v mincích. Obvykle má podobu kožešin, obilí, náradí, oblečení, masa nebo jiného zboží souvisejícího s jejich civilní profesí.

**Počáteční jmění:** Všechny postavy na 0. úrovni začínají s 5k12 měďáky (md.), zbraní podle svého civilního povolání na 0. úrovni a nějakým zbožím. Plátová zbroj a meč urozeného rytíře stojí víc, než by si postava na 0. úrovni vydělala za celý život – jedinou nadějí na bohatství je dobrodružný život. Proto si postavy nejspíš nemůžou dovolit moc utracet, dokud nepostoupí na další úroveň nebo nevyplení svůj první dungeon.



## BOJ



základní strukturu hry tvoří setkání postav s nestvůrami. U dobře koncipovaného setkání sudí důkladně zvažuje reakce a motivace nestvůr a posuzuje, kdy přistoupí k akci, jestli budou vyjednávat, nebo zda okamžitě zaútočí. Vycházíme z předpokladu, že sudí tyto prvky zvážil a náležitě je ve svých dobrodružstvích posoudil.

Nezapomeň zohledňovat i zdroje světla, komunikační bariéry (jako různé jazyky), jestli je nepřítel vidět a slyšet a další podobné faktory.

## POHYB

Lidé a elfové se v každé akci můžou pohnout až o 30 stop. Půlčící a trpaslíci až o 20 stop. Postavy zatížené kovovou zbrojí nebo těžkým nákladem se pohybují pomaleji (rozhodne sudí).

## POCHODOVÉ POŘADÍ

Před vypuknutím boje by měli hráči určit, v jakém pořadí jejich postavy jdou.

Při hraní na nízkých úrovních s hromadou postav na 0. a 1. úrovni doporučujeme určovat pochodové pořadí metodou „od středu stolu“. Každý hráč uspořádá deníky svých postav tak, že postava, co má nejbliž ke středu stolu, jde vepředu skupiny, zatímco ta, co je nejbliž hráči, jde vzadu. Ty postavy, které jednotliví hráči umístili nejbliž „od středu stolu“, pak tvoří přední řadu družiny.

## INICIATIVA

Při hraní na nízkých úrovních – a zejména s větším počtem postav – používejte skupinovou iniciativu. Každý hráč hodí jen jednou a použije nejvyšší modifikátor iniciativy mezi svými postavami. Pak sudí hodí taky jen jednou za nestvůry. Když je hráč na řadě, oznámí akce všech svých postav.

Nejdřív je ale nutné určit překvapení. Pokud si postavy nebyly vědomy protivníků (nebo naopak), jsou překvapené. Být si vědom protivníka znamená vidět ho, úspěšným hodem postřehnout, že se nepřítel blíží, nebo si ho všimnout jinými magickými i obyčejnými prostředky. Překvapené postavy v prvním kole boje nejednají. Po prvním kole už jednají normálně podle pořadí iniciativy.

Hod na iniciativu obnáší hod 1k20 a přičtení vhodného modifikátoru: tím je modifikátor obratnosti, u válečníků navíc ještě úroveň povolání. Nejvyšší hod na iniciativu hraje jako první, potom hraje druhý nejvyšší atd. Při stejném výsledku rozhoduje nejvyšší hodnota obratnosti a následně nejvyšší počet kostek životů. Postavy s obouručními zbraněmi házejí na iniciativu k16 (místo k20). Na iniciativu se hází jen jednou na začátku setkání, ne v každém kole.

## AKCE V BOJI

Při hraní na nízkých úrovních má každá postava jednu akci. Tu vyjadřuje akční kostka, v tomto případě k20. Každé kolo se postava nebo nestvůra může pohnout svou běžnou rychlostí a zároveň za každou ze svých akčních kostek udělat jednu věc. Akce postavy závisejí na povolání.

- Jako akci se kterákoli postava může pohnout ještě jednou.
- Válečník může v každé své akci zaútočit, přičemž na první útok hází k20 a na případný druhý jinou kostkou (obvykle k14 nebo k16).
- Kouzelník může první kostkou buď zaútočit, nebo seslat kouzlo, a druhou akční kostkou může jenom kouzlit.
- Elf může libovolnou akční kostkou buď útočit, nebo kouzlit.
- A tak dále, viz popis povolání.

Kouzlení někdy trvá déle než jednu akci. V akci strávené kouzlením se buď kouzlo sešle (pokud ho jde seslat v jedné akci), nebo se akce odečte z celkové doby seslání (pokud je k seslání potřeba víc než jedna akce).

Jinými slovy, běžná postava na 0. úrovni se může v jednom kole pohnout a zaútočit. Nestvůra s akčními kostkami k20 + k16 může v jednom kole provést kteroukoli z těchto kombinací: jenom se pohybovat; pohnout se a zaútočit hodem k20; pohnout se, zaútočit hodem k20 a zaútočit podruhé hodem k16; nebo prostě stát a zaútočit jednou hodem k20 a podruhé hodem k16.

Trvání dalších činností uvádí tabulka:

Činnost	Čas
Tasení nebo zastrčení zbraně	1 akce*
Připravení nebo odhození štítu	1 akce*
Otevření dveří	1 akce*
Zapálení pochodně nebo lucerny	1 akce
Odzátkování lektvaru nebo rozvinutí svitku	1 akce
Vyhledání předmětu v batohu	1 akce
Postavení se z lehu	1 akce
Nasednutí do sedla nebo sesednutí	1 akce
Přečtení svitku nebo vypití lektvaru	1 akce

\* Může být součástí pohybové akce.

## DRUHÝ BOJE

Když tvorové bojují na dosah ruky (u tvorů o velikosti člověka se za tuto vzdálenost obecně považuje 5 stop), jde o boj zblízka. Útok zblízka a hody na zranění zblízka se upravují o modifikátor síly.

Když tvorové bojují mimo dosah ruky, jde o útok na dálku. Útoky na dálku se upravují o modifikátor obratnosti.

## TŘÍDA ZBROJE

Třída zbroje je daná zbrojí, štítem, obratností a magickými modifikátory. Šupák beze zbroje má TZ 10 – to je základní hodnota. S lepší obranyschopností třída zbroje vzrůstá, takže když si postava obleče brnění, její třída zbroje se zvýší.



Například nošení kožené zbroje zvýší TZ postavy z 10 na 12. Naopak s horší obranyschopností třída zbroje klesá, takže postava se záporným modifikátorem obratnosti má nižší TZ. Například postavě s modifikátorem obratnosti -2 se sníží základní třída zbroje z 10 na 8.

Obratnost upravuje obránčovu třídu zbroje pro všechny druhy boje. Aby se však tento modifikátor započítal, musí mít obránce možnost manévrovat. Pokud obránce balancuje na sloupu, šplhá po zdi, je spoutaný lanem nebo jinak omezený, není tak hbitý, aby si mohl bonus za modifikátor obratnosti započítat.

## HOD NA ÚTOK

Útočník hodí svojí akční kostkou (obvykle 1k20) a přičte svůj útočný bonus. Přičte i případné bonusy z kouzel, kouzelných předmětů nebo schopností povolání (jako je zlodějova schopnost bodnutí do zad). Pokud je útok veden zbraní na blízko, přičte útočník i modifikátor síly. Pokud je útok veden zbraní na dálku, přičte modifikátor obratnosti.

Tento hod se porovná s obránčovou třídou zbroje. Pokud je stejný nebo vyšší než obránčova TZ, je obránce zraněn.

K hodům na útok se vztahují i modifikátory uvedené v tabulce 4-1.

**Karamboly:** Když na kostce padne přirozená 1, nastane karambol. Karambol automaticky mine a útočník si musí hodit příslušnou kostkou na tabulku karambolů, přičemž

výsledek se upraví jeho modifikátorem štěstí. Postavy beze zbroje házejí 1k4, ostatní házejí podle zbroje, jak je uvedeno v tabulce 3-4.

**Kritické zásahy:** Když na kostce padne přirozená 20, jde o kritický zásah. U některých povolání může dojít ke kritickému zásahu i při jiném hodů. Viz dále.

## KARAMBOLY

Přirozený hod 1 je karambol. Karambol automaticky mine a útočník si musí hodit na tabulku karambolů. Jelikož při hodech na tabulku karambolů platí, že „míň je líp“, modifikátor štěstí se nepřičítá, ale od hodů se odečítá (tj. znaménko modifikátoru se obrátí). Například z modifikátoru štěstí +1 se stane -1. Typ kostky použité k hodů je daný útočnickovou zbrojí, a to následovně.

Válečníci a trpaslíci, a jenom oni, můžou spálením 1 bodu štěstí karambol zrušit. Přirozená 1 i tak mine, ale spálením bodu štěstí se postava vyhne dalším negativním následkům.

Kostka, jakou bude postava házet na tabulku karambolů, závisí na její zbroji: 1k16 za těžkou zbroj, 1k12 za středně těžkou zbroj, 1k8 za lehkou zbroj, 1k4 za žádnou zbroj. (Modifikátory zbrojí a kostky karambolů uvádí tabulka 3-4.)

## KRITICKÉ ZÁSAHY

Když při hodů k20 padne přirozená 20, jde o kritický zásah. Přirozená 20 automaticky zasáhne a útočník musí hodit svojí kritickou kostkou na příslušnou tabulku kritického zásahu. K výsledku se přičítá modifikátor štěstí.

Kritické kostky a tabulky jsou dané povoláním a úrovní; viz tabulka povolání postavy. Všechny postavy na 0. úrovni házejí 1k4 na kritickou tabulku I.

## ZRANĚNÍ A SMRT

Když je obránce zasažen, útočník hodem určí velikost zranění. Jedná se o hod příslušnou kostkou podle zbraně.

Pokud jde o útok zbraní na blízko, přičte útočník svůj modifikátor síly, plus další bonusy za kouzla, kouzelné předměty nebo schopnosti povolání.

Výslednou hodnotu si obránce odečte od svých životů.

Úspěšný útok vždy zraní aspoň za 1 život, i kdyby měl útočník záporný modifikátor síly.

Když postavě nebo nestvůře klesne počet životů na 0, umírá.

**Vykrvácení:** Umírající postavu je ještě možné zachránit, pokud ji někdo okamžitě vyléčí (například

**TABULKA 4-1: MODIFIKÁTORY HODŮ NA ÚTOK**

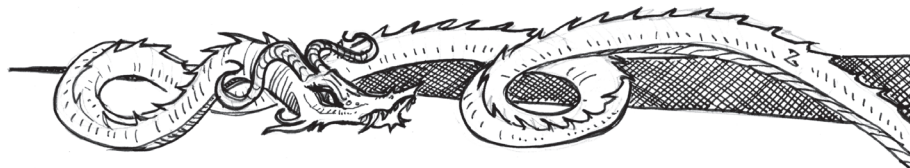
Stav	Modifikátor hodů na útok	
	Zblízka	Na dálku
Dostřel útoku na dálku je...		
Krátký	-	-
Střední	-	-2
Dlouhý	-	-1k
Útočník...		
Je neviditelný	+2	-
Stojí výš než obránce	+1	-
Protlačuje se úzkým prostorem	-1k	-1k
Je zapletený (v síti nebo jinak)	-1k	-1k
Útočí zbraní, se kterou není trénovaný	-1k	-1k
Střelí do vřavy*	-	-1
Obránce...		
Je v zákrytu	-2	-2
Je oslepený	+2	+2
Je zapletený	+1k	+1k
Je bezmocný (paralyzovaný, spící, spoutaný)	+1k	+1k
Klečí, sedí nebo leží	+2	-2

\* A když mine, má 50% šanci na zásah některého ze svých spojenců.

klerik svou schopností přikládání rukou). Když klesnou životy na nulu postavě na 0. úrovni, je nadobro mrtvá, ale když klesnou na nulu postavě na 1. úrovni, ta se zhroutí a začíná smrtelně krváčet. Taková postava má 1 kolo, ve kterém může být vyléčením zachráněna. Pokud se jí ještě v tom kole, kdy jí životy klesly na 0, nebo hned v tom dalším podaří vyléčit, uzdraví si životy podle hodů na přikládání rukou (umírající postava má před léčením 0 životů). Pokud jí ale před druhým kolem nikdo nevyléčí, může umřít natrvalo (viz dále).

Postava, která málem vykrvácela, ale byla zachráněna, utrpí kvůli téměř smrtelnému zranění trvalý fyzický šrám. Každému, kdo je zachráněn před vykrváčením, se *trvale* sníží hodnota odolnosti o 1. Navíc se mu na místě poranění udělá škaredá jizva.

**Záchrana těla:** Pokud se společníkům podaří zachránit tělo padlé postavy, může se ukázat, že nebyla doopravdy mrtvá. Možná že jen upadla do bezvědomí nebo je jen omámená. Když jiná postava do jedné hodiny přijde k tělu mrtvého společníka a obrátí ho, může si mrtvá postava hodit na štěstí. Když uspěje, je sice těžce zraněná, ale není trvale mrtvá, a spojenec ji zvládne udržet naživu. „Mrtvá“ postava byla prostě jen omráčená, ochromená nebo jinak bezmocná. Jakmile s ní společník zatřese, postava se probere s 1 životem. Další hodinu je mátožná (postih -4 ke všem hodům), a navíc utrpí trvalé zranění, které se projeví trvalým snížením hodnoty síly, obratnosti nebo odolnosti (určete náhodně) o 1.



## TABULKA 4-2: KARAMBOLY

Hod	Výsledek
0 a míň	Hrubě mineš, ale jako zázrakem nezpůsobíš žádné další škody.
1	Za své neohrabané máchnutí se staneš terčem posměchu, ale jinak nezpůsobíš žádné další škody.
2	Zakopneš, ale úspěšným záchranným hodem na reflexy se SO 10 z toho vyjdeš s grácií; jinak musíš celé příští kolo strávit válením se po zemi.
3	Zbraň ti málem vyklouzne z ruky. Rychle ji sevřeš, ale už nemáš tak dobré držení. K příštímu hodu na útok máš postih -2.
4	Zbraň se ti poškodí: praskne tětíva, upadne jílec meče nebo se zasekne spouštěcí mechanismus kuše. Oprava zabere jen 10 minut, ale prozatím je zbraň k ničemu.
5	Zakopneš, natáhneš se a promarníš celou tuhle akci. A akci v příštím kole musíš věnovat vstávání ze země.
6	Zbraň se ti zaplete do zbroje. Příští kolo strávíš jejím vymotáváním. Navíc se ti třída zbroje sníží o 1, dokud nestrávíš 10 minut urovnáváním zamotaných přezek a popruhů.
7	Upustíš zbraň. V příští akci ji musíš sebrat nebo tasit jinou.
8	Omylem třískneš zbraní o zeď, skálu, zem nebo jiný pevný objekt. Obyčejná zbraň se zničí, magickou zbraň to neovlivní.
9	Klopýtneš a vystavíš se útoku. Příští nepřítel, který na tebe zaútočí, bude mít k hodům na útok bonus +2.
10	Proč jen si tu zbroj pořádně neudržíš! Kloubové spoje se zadřely a znehybnily tě. Příštích 1k3 kol se nemůžeš pohybovat ani útočit. Na postavy beze zbroje nemá tento účinek vliv.
11	Neohrabané máchnutí tě vyvedlo z rovnováhy. K příštímu hodům na útok máš postih -4.
12	Omylem se oženeš po jednom náhodném spojenci v dosahu. Hodí proti němu na útok stejnou kostkou jako při posledním útoku.
13	Ošklivě zakopneš a tvrdě se rozplácneš o zem, čímž utrpíš 1k3 zranění. Ležíš a celé příští kolo musíš strávit zvedáním.
14	Uklouzneš a natáhneš se na záda jako želva, kterou někdo přetočil na krunýř. Mácháš kolem sebe a nedaří se ti zvednout. V příštím kole musíš bojovat vleže, než znovu najdeš rovnováhu a vstaneš.
15	Nějak se ti podaří zranit se vlastní ranou. Utrpíš běžné zranění.
16+	Omylem udeříš sebe a utrpíš běžné zranění plus 1 bod navíc. Navíc upadneš na záda a nedaří se ti zvednout, dokud neuspěješ v hodě na obratnost se SO 16.



## TABULKA KRITICKÝCH ZÁSAHŮ I: POSTAVY NA 0. ÚROVNI A KOUZELNÍCI

Hod	Výsledek
0 a míň	Síla úderu ti vytřese zbraň z ruky. Útokem způsobíš +1k6 zranění, ale upustíš při tom zbraň.
1	Naskytla se ti šance k dobrému úderu. Způsobíš jím +1k3 zranění.
2	Šťouchneš nepřítele do oka! Způsobíš mu ošklivý monokl a +1k4 zranění.
3	Omračující řacha do čela. Tímhle úderem způsobíš +1k3 zranění a v příštím kole nepřítel spadne na konec pořadí iniciativy.
4	Úder do česky. Způsobíš jím +1k4 zranění, a dokud se nepřítel nevyhlídí, má -10 stop k rychlosti.
5	Solidní úder na trup. Způsobíš jím +1k6 zranění.
6+	Šťastná rána nepřítele odzbrojí. Pokud se protivník skloní, aby zbraň zvedl, dostáváš proti němu jeden volný útok.

Další řádky najdeš v základní příručce DCC!



MULLEN

## TABULKA KRITICKÝCH ZÁSAHŮ II: ZLODĚJI A ELFOVÉ

Hod	Výsledek
0 a míň	Mineš! Nebýt drobného zaváhání, byl by to dokonalý úder!
1	Úder mine kritické orgány. Způsobíš jím mizerných +2k3 zranění.
2	Úder do hlavy usekne nepříteli ucho. Způsobí mu +1k6 zranění a zanechá ošklivou jizvu.
3	Čistý úder do zad. Způsobíš jím +2k6 zranění.
4	Úder do hrudi nepřítele rozhodí. Můžeš hned zdarma zaútočit znovu.
5	Rána protivníkovi probodne ledviny. Způsobíš +3k3 zranění a nepřítel je na 1 kolo ochromený.
6	Nepřítel je zuřivostí útoku vyveden z míry; jeho rychlost a počet akcí se sníží na polovinu.
7	Úder do hrudi škrábne životně důležitý orgán. Způsobíš jím +3k4 zranění.
8	Rána zanechá nepříteli na obličej dlouhý šrám. Na 1k4 kol je oslepen krví.
9	Nepřítel zakopne o vlastní nohu a spadne. Zaútoč znovu.
10	Mistrný úder! Způsobíš jím +2k6 zranění.



„Kašlu ti na křehký ekosystém! Prostě ten hnus zabij!“

11	Úder přetne hrtan. Nepřítel teď může vydávat jen čvachtavé rybí zvuky.
12+	Krutá rána! Nepřítel musí uspět v záchraně na výdrž se SO 10 + (tvoje úroveň), jinak omdlí bolestí.

Další řádky najdeš v základní příručce DCC!

## TABULKA KRITICKÝCH ZÁSAHŮ III: KLERICI, PŮLCÍCI, VÁLEČNÍCI NA 1.–2. ÚROVNI A TRPASLÍCI NA 1.–3. ÚROVNI

Hod	Výsledek
0 a míň	Bojová zuřivost ti zatemňuje rozlišování přátel a nepřátel. Nepřítele zasáhneš za +1k12 zranění a svého spojence, který je k němu nejbliž, zasáhneš zpětným úderem za 1k4 zranění.**
1	Zběsilý útok! Způsobíš jím +1k6 zranění.
2	Útok podrazí nepříтели nohy. V příštím kole protivník leží.
3	Nepřítel ti omylem naběhne na ránu. Způsobíš +1k8 zranění.
4	Silný úder srazí nepřítele na kolena. Zaútoč znovu.
5	Rozbiješ nepříteli nos, až mu z něj vystříkne proud krve. Tímhle úderem způsobíš +1k6 zranění a nepřítel na 1k4 hodin ztratí čich.
6	Brutální úder do trupu. Způsobíš jím +1k8 zranění a zlomíš nepříteli několik žeber.
7	Úder do ruky vymrští nepřítelovu zbraň do vzduchu. Ta dopadne 1k20 + 5 stop daleko.
8	Útok zasáhne lebku, až to zabrní, a nepřítel na 1k6 dní ohluchne. Tímhle úderem způsobíš +1k6 zranění.
9	Úder do nohy roztříští stehenní kost. Způsobíš jím +2k6 zranění a nepřítel má rychlost zhoršenou o -10 stop, dokud se nevyléčí.



- |     |   |
|-----|---|
| 10  | Roztříštíš nepřítelovi zbraň! Vzduch zaplní kovové úlomky.*   |
| 11  | Drtvivý úder do břicha způsobí silné rozsáhlé vnitřní krvácení. Pokud se nepřítel do 1k5 hodin nějak magicky neuzdraví, zemře.            |
| 12  | Pod úderem do lebky nepřítel zavravorá. Musí uspět v záchraně na výdrž se SO 10 + (tvoje úroveň), jinak se v bezvědomí sesune na podlahu. |
| 13  | Rána zlomí nepříteli čelist. Po obličeji mu stéká krev a vyražené zuby. Tímhle úderem způsobíš +1k8 zranění.                              |
| 14+ | Útok drtivě dopadne na nepřítelův trup. Způsobíš jím +2k8 zranění.  |

*Další řádky najdeš v základní příručce DCC!*

*Tyto poznámky pod čarou se vztahují ke všem tabulkám:*

\* Kouzelné zbraně se kritickými zásahy a karamboly nikdy nezničí. Cíl je místo toho odzbrojen a zbraň odletí 1k10 + 5 stop daleko.

\*\* Hráčská postava může v záchvatu bojové zuřivosti dočasně utratit body osobnosti nebo inteligence, aby zvýšila zranění způsobené kritickým zásahem. Za každý utracený bod vlastnosti přičte k hodě na zranění +1k12.

Hodnoty vlastností ztracené tímhle způsobem se obnovují uzdravováním. Válečník si v každém dalším dni, kdy nepodlehne bojové zuřivosti, obnoví 1 bod dotčené vlastnosti. Při odpočinku na lůžku se rychlost uzdravování dvojnásobí.





## LÉČENÍ

Zranění se léčí odpočinkem. Vyléčená postava nemůže mít nikdy víc životů, než je její přirozené maximum.

Postava, která je na výpravě a dobře se v noci vyspí, si vyléčí 1 život. Pokud postava přes den odpočívá na lůžku, vyléčí si za noční spánek 2 životy.

Kritické zásahy se uzdraví, když se vyléčí související zranění. Dejme tomu, že postava utrpí postih k rychlosti -10 stop kvůli úderu do česky, který zároveň způsobil 4 body zranění. Zraněná česka (a související postih k rychlosti) se uzdraví, až si postava vyléčí ony 4 životy. Některé kritické zásahy ale mohou vytvořit trvalé úrazy, které bude možné uzdravit jen magickými nebo neobyčejnými prostředky.

Snížené hodnoty vlastností (kromě štěstí) se uzdravují stejným tempem: 1 bod za dobrý noční odpočinek a 2 body za den strávený na lůžku.

Postava si během nočního odpočinku může uzdravit sníženou hodnotu vlastností a současně i vyléčit životy.

Štěstí se ovšem neléčí. Pro jistotu ještě jednou: ztracené štěstí se neléčí. Postava o spálené štěstí přijde nadobro (výjimkou jsou jen zvláštní schopnosti půlčiků a zlodějů). Štěstí se dá obnovit stejným způsobem, jakým ke štěstí a smůle přijde běžný člověk - vzýváním bohů. Postava si může vysloužit požeňání chrabřými činy ve jménu svého boha, stejně jako si zprotivením démona může přivodit kletbu. Více o štěstí se dozvíš od sudího.

## ZÁCHRANNÉ HODY

Záchranné hody představují schopnost postavy odolat mimořádnému úrazu, ať už jde o jed, magický plamen, nebo nebezpečnou past. Modifikátory záchranných hodů na výdrž, reflexy a vůli se určují podle povolání postavy a hodnoty jejich vlastností (v uvedeném pořadí: odolnost, obratnost, osobnost). Při záchranném hodu hod' 1k20 a přičti příslušný modifikátor. Pokud je výsledek stejný nebo větší než cílový SO, záchranný hod uspěl. V opačném případě neuspěl.

## PÁLENÍ ŠTĚSTÍ

Jak už jsme si řekli, postava může trvale spálit štěstí, aby získala jednorázový bonus k hodu. Například může spálit 6 bodů, aby získala modifikátor +6 k hodu, ale hodnota štěstí jí tím pádem klesne o 6. Pálení štěstí se řídí následujícími pravidly:

- Postava může spálit štěstí jen na své vlastní hody kostkou (kromě půlčiků, jak je uvedeno v popisu jejich povolání). Štěstí nejde pálit na hody jiných postav ani nestvůr, i kdyby měly dopad na samotnou postavu. (Modifikátor štěstí postavy má sice vliv na kritické zásahy nestvůr proti postavě, ale modifikátor štěstí je něco jiného než pálení štěstí.)
- Štěstí se obvykle páli pro ovlivnění hodů na útok, zranění, kouzlení, zlodějinu a záchranné hody, ale dá se použít i k jiným účelům.
- Postava může vyhlásit úmysl pálit štěstí jak před hodem, tak po něm. Potom určí, kolik bodů spálí. Štěstí se ale dá pálit jen jednou za hod.

## MAGIE



Magie pochází od rozmarňných bohů, démonů a mezisférických entit, jimž je jepičí život postav lhostejný. Ti, kterým se zachtělo magie, by vždycky měli mít záložní plán. Vyvolávání magických energií je náročné, drahé a nebezpečné. Žádný smrtelník nekouzlí lehkovážně. Proto v DCC neexistuje žádná všední magie, třeba jednoduchá kouzla k osvětlení chodby. Zapal si pochodeň, blázne - je to mnohem bezpečnější!

## DRUHY MAGIE

Kouzelníci a klerici usměrňují magické energie odlišných druhů. Kouzelníci se specializují na známější obory černé magie, živelné magie a očarování. Klerici získávají přímou pomoc bohů takzvanou zbožnou magií, která se může, ale nemusí podobat silám kouzelníků a elfů.

Černá magie se učí odezíráním ze rtů démonů. Živelná magie zahrnuje zařikadla vztahující se k zemi, vzduchu, ohni a vodě, včetně energií a dalších forem s nimi spojených (jako je světlo, mlha nebo létání). Očarování, někdy přezdívané bílá magie, je ze všech forem magie nejobyčejnější, protože je založené na překrývání materiální sféry existence s jinými sférami. Zbožná nebo taky božská magie je každá magie získaná uctíváním boha nebo jiné vyšší mocnosti. Zbožnou magii praktikuje většina kleriků.

## HODY NA KOUZLENÍ

Když tvoje postava kouzlí, hod' 1k20 a přičti svoji úroveň sesilatele. Říká se tomu hod na kouzlení. Pokud jsi klerik, přičti taky modifikátor osobnosti, pokud jsi kouzelník, přičti modifikátor inteligence. Kouzelníci si započítávají i modifikátory za nošení těžších zbrojí (viz Tabulka 3-3). Kromě toho můžou existovat i další modifikátory pro konkrétní situace.

Výsledek porovnej se sesílací tabulkou daného kouzla. Obecně platí, že kouzlo uspěje, pokud ti při hodu na kouzlení padne aspoň základní SO 10 + (2x stupeň kouzla). Čím víc hodíš, tím je výsledek mimořádnější, jak ukazuje sesílací tabulka.

Začínající kouzelník nedokáže sesílat magii, která je nad jeho chápání, ale může se pokusit seslat kouzlo kteréhokoli stupně, který už si osvojil. To znamená, že se může pokusit seslat i kouzla, u kterých má kvůli svému modifikátoru hodu na kouzlení vysokou šanci na neúspěch. Pokud mu to stojí za to, budiž - ale neúspěch má své důsledky.

**Kritické úspěchy a karamboly:** Když při hodu na kouzlení padne přirozená 20, jde o kritický úspěch. Postava získá další bonus k hodu rovný úrovni sesilatele. Výsledek porovnej se sesílací tabulkou daného kouzla.

Když při hodu na kouzlení padne přirozená 1, je to vždy neúspěch. Výsledek 1 může vést i k mutaci nebo zprotivení.

**Soustředění:** Některá kouzla vyžadují soustředění. Zatímco se kouzelník nebo klerik soustředí, nemůže nijak jednat, kromě chůze maximálně poloviční rychlostí. Když utrhá zranění v boji, spadne nebo ho cokoli jiného výrazně vyruší, musí uspět v záchrane na vůli se SO 11, jinak soustředění ztratí.



**Hody na kouzlení u ostatních povolání:** Jsou známy příklady bláhových válečníků, kteří používali nebezpečnou magii čtením ze svitků. Válečník, zloděj nebo jiná postava netrénovaná v magii se může pokusit seslat kouzlo ze zapsaných magických postupů, které se jí dostanou do rukou. Postava netrénovaného povolání hází na kouzlení 1k10 místo 1k20. Nepřičítá si modifikátor žádné vlastnosti ani bonus za úroveň sesilatele. Zkušený zloděj může házet vyšší kostkou, jak uvádí schopnosti jeho povolání.

**Záchranné hody proti kouzlům:** Obecně platí, že záchranný hod proti účinku kouzla používá SO odpovídajícímu výslednému hodů na kouzlení. Například při záchraně proti *barevné spršce* seslané s výsledným hodem 17 musí cíl v záchraně na vůli hodit aspoň 17. Pokud kouzlo neuvádí konkrétní SO záchranného hodu, vždy se hází proti výslednému hodů na kouzlení.

**Obracení kouzel:** Některá kouzla se dají obrátit, aby měla opačný účinek, než k jakému byla určena. Například *oprava* jde obrátit na *rozbití*, zatímco *zvětšení* jde obrátit na *zmenšení*. I když obracení kouzel zní teoreticky jednoduše a přímočaře, je potřeba si uvědomit, jak asi funguje v praxi. Není to totiž tak jednoduché. Máme-li si vypomocť příměrem: je možné vzít upečený masový koláč a obrácením postupu z něj udělat původní přísady? Nikoli! Magii nejde obrátit tak jednoduše. Abychom obtížnost obráceného kouzlení vyjádřili v praxi, musí sesílatel při používání obráceného kouzla házet o jeden krok nižší kostkou v posloupnosti kostek.

## SEBEVYPÁLENÍ

Uživatel magie dokáže usměrnit větší množství magické energie, je-li ochotný přinést smrtelnou oběť: nabídnout démonovi část svého těla nebo duše, obětovat svou životní sílu k podpoření růstu chamtivého poloboha, nebo dokonce spálit samotnou životní energii ve vlastních buňkách. Před kterýmkoli hodem na kouzlení může kouzelník prohlásit, že se pokusí o sebevypálení. Při takovém pokusu dočasně utratí body ze své hodnoty síly, obratnosti nebo odolnosti, aby vylepšil svůj hod na kouzlení. Za každý utracený bod vlastnosti si k hodů na kouzlení přičte +1.

Například když se kouzelník ocitne v ohrožení života, možná bude chtít mít absolutní jistotu, že jeho následující kouzlo vyjde. Povolá tedy arcidémona, se kterým už kdysi jednal.

Nabídne démonovi část své vitality a smění 7 bodů síly za bonus +7 k následujícímu hodů na kouzlení.

Všechny takto snížené hodnoty vlastností se kouzelníkovi uzdraví tempem 1 bodu za každý den, kdy kouzelník neprovede sebevypálení.

**Automatické kritické úspěchy:** Pro sebevypálení platí ještě jedna možnost. Kouzelník, který obětuje celých 20 bodů vlastností najednou, považuje svůj příští hod na kouzlení za kritický úspěch (nehledě na to, kolik na kostce ve skutečnosti padne).

## ZTRÁTA A OBNOVA KOUZEL

Kouzlení je vyčerpávající. Uživatel magie ze sebe v jediném dni dokáže vydat jen omezené množství sil, potom se vyčerpá a už nedovede kouzlit dál. V závislosti na druhu magie může jít o projev paměťové kapacity, boží přízně, přístupu do sféry obývané démonem, vysátí duše i jiné faktory.

Sesílací tabulka každého kouzla udává v každém výsledku, že kouzlo buď bylo ztraceno, nebo ne. Výsledek „ztráta“ znamená, že postava už



nemůže v tomto dni seslat stejné kouzlo znovu. Pokud tento výsledek uvedený není, může postava kouzlo používat dál. Obecně platí, že kouzla při neúspěšném sesílání ztrácejí je-  
nom kouzelníci.

Klerici trpí na jinou potíž. Pokaždé když klerik neuspě-  
je v kouzlení, zvýší se mu pro daný den přirozený rozsah  
zprotivení. Víc se o tomto postihu dočteš v popisu povolání  
klerika.

Obecně platí, že ztracená kouzla se obnoví do jednoho dne  
od ztráty. Kdy přesně k tomu dojde, závisí na konkrétní for-  
mě magie. Bílá magie se obnovuje za východu slunce; černá  
magie, když měsíc přejde celou oblohu; démonická magie  
po plných osmi hodinách odpočinku; božská magie po od-  
počinku a modlitbě atd. Záleží na tom, jakou formu magie  
postava používá a jak se hráč domluví se sudím.

## RTUŤOVITÁ MAGIE

Prvorozený syn čarodějnice oběšené na příkaz soudu ovlá-  
dá bravurně černou magii. Sirota, jíž se ujali satyři, je nada-  
nou studentkou druidství. Na magické schopnosti každého  
kouzelníka má vliv nejen píle a vrozený intelekt, ale stejně  
tak rozmary kosmu: pořadí narození, rodokmen, horoskop  
i věci jiné, ještě mlhavější.

Výsledkem je, že účinek kouzla se liší podle toho, kdo přes-  
ně ho vykouzlí. Magický rituál vykonaný jedním mágem  
může být silnější – nebo prostě *jiný* než stejný rituál vykona-  
ný jiným čaropravcem. Takové rozmanitosti jsou nepředví-  
datelné, poněvadž nuance, ze kterých plynou, nelze nikdy  
plně katalogizovat.

Rtuťovitou povahu magie odrážejí i pravidla hry. Když se  
kouzelník naučí nové kouzlo, určí hodem na tabulku 5-2, jak  
se bude kouzlo projevovat *v jeho podání*. Tento procentní hod

se upravuje modifikátorem štěstí  $\times 10\%$  (např. modifikátor  
štěstí +2 se k hodům přičte jako +20 %).

Hráč si hodí na tabulku 5-2 za každé kouzlo, které se naučí.  
Účinky jsou specifické vždy pro konkrétní kouzlo.

## MUTACE

Kouzelníci na nízkých úrovních jsou mocní. Ti na vysokých  
úrovních se strachují o duši. Ustavičné používání magie vede  
ke... změnám. Styk s démony, záření z jiných sfér, toxické ob-  
jemy živelných energií i služebníci Chaosu – to vše na kouzel-  
níka v průběhu jeho kariéry dopadá. Kouzelníci na vyšších  
úrovních se snaží uzavírat smlouvy s démony a elementály,  
aby si udrželi zdraví a mohli dál prohlubovat své vědění.

Pokaždé když kouzelníkovi při hodě na kouzlení padne  
přirozená 1, utrpí následky nezdařeného kouzla. Kouzlo  
se navíc může vymknout kontrole a kouzelník může utrpět  
mutací. V popisu každého kouzla je uvedeno, co přesně se  
stane, když při hodě na kouzlení padne přirozená 1, i jak  
vypadají následky vymknutí a mutací pro tohle konkrétní  
kouzlo. Některé následky vybízejí k dalšímu hodě na jednu  
z tabulek mutací: menších, větších nebo největších. V tako-  
vém případě hoď 1k10, odečti stupeň kouzla, přičti kouzel-  
níkům modifikátor štěstí a výsledek vyhledej v tabulce 5-3.  
Výsledky větší a největší mutace uvádí základní příručka  
DCC. Ve specifických situacích je možné zohlednit i další  
modifikátory (např. za prokletí). Některé druhy černé magie  
můžou vyvolávat mutace častěji, jak je s příslušnou úpravou  
uvedeno v tabulce daného kouzla.

**Štěstím proti mutaci:** Když kouzelník utrpí mutaci, může se  
jí vyhnout spálením bodu štěstí. Hráč může štěstí spálit až  
*potom*, co hodem určí konkrétní následek mutace. Spálením  
štěstí ovšem není možné zabránit vymknutí, jen mutaci. Po-  
krivení patronem se pro tyto účely považuje za mutaci.

### TABULKA 5-3: MENŠÍ MUTACE

#### k10 Výsledek

- 1 a méně Postavě na tváři naskákají odporné vředy. Nikdy se nezahojí a natrvalo jí sníží osobnost o -1.
- 2 Kůže na jedné náhodné části těla vypadá, jako by se roztékala. Blemcá jako vosk a utváří zvláštní loužičky a tvary. Pohyb nikdy neutuchá, neustále to svědčí, pro ostatní je to odpudivé. Zasažené místo určí náhodně hodem 1k6: (1) obličej, (2) paže, (3), nohy, (4) trup, (5) dlaně, (6) chodidla.
- 3 Jedna noha postavě povyroste o 1k6 palců (nebo 2k8 centimetrů). Postava kvůli tomu začne divně pajdat.
- 4 Změna očí. Hod' 1k4: (1) oči září nepřirozenou barvou, (2) oči si vyvinou citlivost na světlo: postih -1 ke všem hodům na denním světle, (3) postava získá infravidění: vidí teplo až do vzdálenosti 100 stop, (4) oči vypouknou a nemrkají, jsou jako rybí.
- 5 Postavě se udělají bolavé strupy na hrudi a mokvající boláky na dlaních a chodidlech. Nikdy se nezahojí.
- 6 Uši zmutují. Hod' 1k5: (1) zašpičatí se, (2) upadnou – ale postava pořád slyší normálně, (3) zvětší se a vypadají jako sloní, (4) protáhnou se a vypadají jako oslí – zároveň se postavě změní smích, takže teď místo smíchu hýká, (5) zkrabatí a zatáhnou se.
- 7 Mrazení. Postava se neustále chvěje a kvůli drkotajícím zubům nedokáže být potichu.
- 8+ Úplná pravidla mutací uvádí základní příručka DCC. Najdeš tam mnohem víc podrobností!



## TABULKA 5-2: RTUŤOVITÁ MAGIE

- k%**    **Úprava účinku kouzla**
- 01-10    Vdechnutí života. Seslání tohoto kouzla nabije sesilatele a jeho okolí blahodárnou energií. Všichni v okruhu 15 stop okolo sesilatele (přátelé i nepřátelé) si vyléčí 1k6 životů za stupeň kouzla (tj. kouzlo 3. stupně vyléčí 3k6 životů).
- 11-20    Nesmírně náročné sesílání. Místo obvyklého hodů na kouzlení musí kouzelník házet kostkou, která je v poslušnosti kostek o *dva* kroky zhoršená (např. místo obvyklé 1k20 teď musí házet 1k14).
- 21-30    Kouzlo zabiják. Sesílání kouzla krade energii z umírajícího světa – při každém použití zemřou tisíce a tisíce jeho obyvatel. V noci po každém takovém seslání straší kouzelníka snové rozmluvy s prastarým čarokrálem, který se zoufale snaží zachránit svůj lid.
- 31-40    Jsi hluchej?! Kvůli nevyzpytatelným požadavkům magie je nutné zaklínadlo tohoto kouzla zakřičet. Je tedy vyloučeno, že by si kouzelníka při sesílání nikdo nevšiml.
- 41-50    Sesílací kruh. S pomocí dalších kouzelníků je možné navýšit sílu kouzla. Za každého přítomného kouzelníka, který je ochotný pomoci, získá sesílatel bonus +1 k hodům na kouzlení. Pomáhající kouzelníci nemusí znát kouzlo, ale nemůžou provádět žádnou jinou akci, dokud kouzlo nebude sesláno.
- 51-60    Protikouzelná bublina. V příštím kole po seslání tohoto kouzla budou mít všechna ostatní kouzla (včetně kouzelníkových) seslána ve vzdálenosti do 100 stop postih -4 k hodům na kouzlení.
- 61-70    Pokřivené štěstí. Příštích 1k4 kol po seslání má kouzelník postih -2 ke všem hodům.
- 71-80    Počítání do desíti. Při každém seslání tohoto kouzla se kouzelníkovi rozplyne jeden prst na ruce nebo na noze (podle úvahy sudího). Za každé dva ztracené prsty má trvalý postih -1 k obratnosti. Prsty se dají nahradit pomocí magie, ale pokud kouzelník přijde o všechny, už nikdy toto kouzlo nesešle.
- 81-90    Mystické dvojče. Seslání kouzla způsobí, že se kouzelníkovi na hrudi objeví živá tvář, která jako by mu z oka vypadla. Tvář vydrží 1k3 kol. Během této doby má svoji vlastní akční kostku 1k20 pod kontrolou hráče. Dovede mluvit, sesílat kouzla stejně jako kouzelník a pronášet tajemná moudra.
- 91-100    Krvavá magie. Kouzlo částečně čerpá sílu z prolité krve obětované nepoznatelem pánům Magie. Před sesláním je nutné obětovat živého tvora, který má aspoň tolik životů, kolik je stupeň kouzla. V opačném případě kouzelník dostává k hodům na kouzlení postih -4 nebo ho stihne pokřivení patronem (dle volby sudího). Oběť nemusí být inteligentní – stačí slepice, koza nebo jiné obyčejné zvíře s dostatkem životů.

Úplná pravidla rtuťovité magie uvádí základní příručka DCC. Najdeš tam mnohem víc podrobností!

## TABULKA 5-7: ZPROTIVENÍ

- Hod**    **Zprotivení**
- 1    Klerik musí odpykat své hříchy. Hned jak to okolnosti dovolí, nesmí následujících 10 minut dělat nic jiného než pobrukovat modlitby a chvalozpěvy (tj. pokud je uprostřed boje, může s tím počkat, než nebezpečí pomine).
- 2    Klerik se musí neprodleně pomodlit za odpuštění. Modlitbami musí strávit aspoň hodinu a musí začít hned, jak to okolnosti dovolí (tj. pokud je uprostřed boje, může s tím počkat, než nebezpečí pomine). Jestli celou hodinu modlení nestihne dokončit během následujících 120 minut, bůh na něj hledí s nelibostí – klerik dostává -1 ke všem hodům na kouzlení do té doby, než si svoji hodinku modlení splní.
- 3    Klerik musí zvýšit moc svého boha naverbováním nového přívržence. Pokud žádného nezíská do příštího východu slunce, dostává na 24 hodin postih -1 ke všem hodům.
- 4    Klerik okamžitě až do příštího dne dostává další postih -1 ke všem hodům na kouzlení.
- 5    Klerik musí podstoupit zkoušku pokory. Po zbytek dne musí poslouchat všechny ostatní postavy i bytosti, jako by byly jeho nadřízenými. Pokud ve zkoušce selže (dle úvahy sudího), okamžitě na zbytek dne ztratí všechny kouzelné schopnosti (včetně léčení a přikládání rukou).
- 6    Klerik okamžitě dostává postih -1 ke všem pokusům o přikládání rukou, dokud se nevypraví na pouť s cílem léčit mrzáky. Přesnou podobu pouti si stanoví sám, ale obecně platí, že musí obnášet výraznou pomoc kulhajícím, slepým, chromým, nemocným apod. Jakmile pouť dokončí, bůh postih odvolá. Dokud ale tento postih trvá, vztahuje se na všechny pokusy o přikládání rukou, i když se „běžný“ rozsah zprotivení sníží zpátky na přirozenou 1.
- 7+    Úplná pravidla zprotivení uvádí základní příručka DCC. Najdeš tam mnohem víc podrobností!



# KOUZLA

Tento seznam je pouhým zlomek ze Znamých kouzel světa. Uplný seznam uvádí základní příručka DCC.

<b>TABULKA 6-1: KOUZLA BOŽSKÁ I MYSTICKÁ</b>	
<b>Klerická kouzla 1. stupně</b>	<b>Kouzelnická kouzla 1. stupně</b>
Odhalení magie	Ekimova mystická maska
Odolání chladu nebo žáru	Pavoučí lezení
Ochrana před zlem	Planoucí ruce
Potrava bohů	Porozumění jazykům
Příkaz	Přehrazení průchodu

## KLERICKÁ KOUZLA 1. STUPNĚ

### ODHALENÍ MAGIE

Stupeň: 1.      Dosah: 30 stop a víc      Trvání: 2 směny      Doba sesílání: 2 akce      Záchrana: vůle proti 50 hodu na kouzlení (někdy)

Obecné      Klerik pozná, jestli bylo na nějakou osobu, místo nebo věc v dosahu kouzla sesláno očarování. Kouzlo účinkuje v kuželu, který vyzařuje z klerikova svatého symbolu, je dlouhý 30 stop a na konci 30 stop široký.

Projev      Viz dále.

1-11      Selhání.

12-13      Klerik si je vědom kouzelných očarování na všech tvorech a předmětech v dosahu kouzla. Tím se rozumí i kouzla nebo zbraně a zbroje používané jinými tvory. Nepozná ale, která část toho či onoho cíle je kouzelná. Například bytost, na níž právě působí kouzlo nebo která u sebe má kouzelnou zbraň nebo jiný předmět, se mu bude celá jevit jako „magická“, nicméně skutečný rozsah a podstata magie nebudou zjevné. Klerik se nedozví nic o podstatě kouzelného očarování, jen o jeho existenci. Inteligentní kouzelné bytosti nebo výtvoři, které svou magickou národu chtějí skrývat, se o to můžou pokusit záchranou na vůli. Kouzlo nezjistí věci za 3 stopami dřeva, 1 palcem kovu nebo 1 stopou kamene.

14-17      Klerik si je vědom kouzelných očarování na všech tvorech a předmětech v dosahu kouzla. Tím se rozumí i kouzla nebo zbraně a zbroje používané jinými tvory. Nepozná ale, která část toho či onoho cíle je kouzelná. Například bytost, na níž právě působí kouzlo nebo která u sebe má kouzelnou zbraň nebo jiný předmět, se mu bude celá jevit jako „magická“, nicméně skutečný rozsah a podstata magie nebudou zjevné. Klerik se nedozví nic o podstatě kouzelného očarování, jen o jeho existenci. Kouzlo nezjistí věci za 3 stopami dřeva, 1 palcem kovu nebo 1 stopou kamene.

18-19      Klerik přesně rozpozná, které předměty a bytosti v dosahu jsou očarovány. Ví taky, které konkrétní zbraně nebo jiné předměty v držení jiných tvorů jsou kouzelné, případně jestli se bytost jeví být celá „magická“ z toho důvodu, že má (například) očarovaný plášť, nebo protože jí magie přirozeně proudí v krvi. Dále klerik vycítí přibližnou sílu magie (což v praxi znamená přibližný stupeň kouzla), přibližnou velikost bonusu (neboli „plusů“) u zbraní a zbrojí a tak podobně. Kouzlo nezjistí věci za 3 stopami dřeva, 1 palcem kovu nebo 1 stopou kamene.

20-23      Klerik přesně rozpozná, které předměty a bytosti v dosahu jsou očarovány. Dále kouzlo odhalí bytosti, které nejsou smrtelného původu (např. mimosférické tvory, demony, ďábly, nebešťany, nemrtvé atd.). Klerik dovede odlišit kouzelné tvory od nesmrtelných tvorů. Ví taky, které konkrétní zbraně nebo jiné předměty v držení jiných tvorů jsou kouzelné, případně jestli se bytost jeví být celá „magická“ z toho důvodu, že má (například) očarovaný plášť, nebo protože jí magie přirozeně proudí v krvi. Dále klerik vycítí přibližnou sílu magie (což v praxi znamená přibližný stupeň kouzla), přibližnou velikost bonusu (neboli „plusů“) u zbraní a zbrojí a tak podobně. Kouzlo nezjistí věci za 3 stopami dřeva, 1 palcem kovu nebo 1 stopou kamene.

24-27      Klerik přesně rozpozná, které předměty a bytosti v dosahu jsou očarovány. Dále kouzlo odhalí bytosti, které nejsou smrtelného původu (např. mimosférické tvory, demony, ďábly, nebešťany, nemrtvé atd.). Klerik dovede odlišit kouzelné tvory od nesmrtelných tvorů. Ví taky, které konkrétní zbraně nebo jiné předměty v držení jiných tvorů jsou kouzelné, případně jestli se bytost jeví být celá „magická“ z toho důvodu, že má (například) očarovaný plášť, nebo protože jí magie přirozeně proudí v krvi. Dále klerik velmi přesně vycítí sílu magie a její podstatu: pozná například, že jde o *meč* +2 nebo že jsou dveře chráněné kouzlem 3. stupně *přehrazení průchodu*. Navíc kouzlo v celém svém dosahu působí i přes veškeré překážky (kámen, dřevo, železo...).

- 28–29 Klerik přesně rozpozná, které předměty a bytosti jsou v prodlouženém dosahu 120 stop očarované. Dále kouzlo odhalí bytosti, které nejsou smrtelného původu (např. mimosférické tvory, démony, ďábly, nebešťany, nemrtvé atd.) Klerik dovede odlišit kouzelné tvory od nesmrtelných tvorů. Ví taky, které konkrétní zbraně nebo jiné předměty v držení jiných tvorů jsou kouzelné, případně jestli se bytost jeví být celá „magická“ z toho důvodu, že má (například) očarovaný plášť, nebo protože jí magie přirozeně proudí v krvi. Dále klerik velmi přesně vycítí sílu magie a její podstatu: pozná například, že jde o *meč* +2 nebo že jsou dveře chráněné kouzlem 3. stupně *přehrazení průchodu*. Navíc kouzlo v celém svém dosahu působí i přes veškeré překážky (kámen, dřevo, železo...).
- 30–31 Klerik přesně rozpozná, které předměty a bytosti jsou v prodlouženém dosahu 120 stop očarované. Trvání kouzla je prodloužené na 4 směny. Dále kouzlo odhalí bytosti, které nejsou smrtelného původu (např. mimosférické tvory, démony, ďábly, nebešťany, nemrtvé atd.). Klerik dovede odlišit kouzelné tvory od nesmrtelných tvorů. Ví taky, které konkrétní zbraně nebo jiné předměty v držení jiných tvorů jsou kouzelné, případně jestli se bytost jeví být celá „magická“ z toho důvodu, že má (například) očarovaný plášť, nebo protože jí magie přirozeně proudí v krvi. Dále klerik velmi přesně vycítí sílu magie a její podstatu: pozná například, že jde o *meč* +2 nebo že jsou dveře chráněné kouzlem 3. stupně *přehrazení průchodu*. Navíc kouzlo v celém svém dosahu působí i přes veškeré překážky (kámen, dřevo, železo...).
- 32+ Klerik přesně rozpozná, které předměty a bytosti v celém jeho dohledu jsou očarované. Trvání kouzla je prodloužené na jednu hodinu. Dále kouzlo odhalí bytosti, které nejsou smrtelného původu (např. mimosférické tvory, démony, ďábly, nebešťany, nemrtvé atd.). Klerik dovede odlišit kouzelné tvory od nesmrtelných tvorů. Ví taky, které konkrétní zbraně nebo jiné předměty v držení jiných tvorů jsou kouzelné, případně jestli se bytost jeví být celá „magická“ z toho důvodu, že má (například) očarovaný plášť, nebo protože jí magie přirozeně proudí v krvi. Dále klerik velmi přesně vycítí sílu magie a její podstatu: pozná například, že jde o *meč* +2 nebo že jsou dveře chráněné kouzlem 1. stupně *přehrazení průchodu*. Navíc kouzlo v celém svém dosahu působí i přes veškeré překážky (kámen, dřevo, železo...).

## ODOLÁNÍ CHLADU NEBO ŽÁRU

Stupeň: 1.	Dosah: sesilatel nebo delší	Trvání: 1 kolo nebo víc	Doba sesílání: 1 akce	Záchrana: žádná
Obecné	Klerik zažene účinky chladu nebo žáru, čímž ochrání sebe, možná i ostatní. Takové podmínky pak nezpůsobují žádné nepohodlí. Klerik musí při seslání kouzla rozhodnout, jestli má chránit před chladem, nebo žářem. Je možné seslat ho dvakrát a zajistit tím ochranu před oběma živly.			
Projev	Hod' 1k3: (1) načervenalá aura; (2) třpytivý příval tepla; (3) namodralý odstín pleti.			
1–11	Selhání.			
12–13	Klerik vyruší škodlivé účinky chladu nebo žáru na jeho tělo. V příštím kole může ignorovat až 5 bodů zranění chladem nebo žářem. Pokud utrhá víc než 5 bodů zranění, určí se výsledné způsobené zranění tak, že se od výsledného hodu odečte 5.			
14–17	Klerik vyruší škodlivé účinky chladu nebo žáru na jeho tělo. V příštích 1k6 + (úroveň sesilatele) kolech může ignorovat až 5 bodů zranění chladem nebo žářem. Pokud v některém kole utrhá víc než 5 bodů zranění, určí se výsledné způsobené zranění tak, že se od výsledného hodu odečte 5.			
18–19	Klerik vyruší škodlivé účinky chladu nebo žáru na jeho tělo. V příštích 1k8 + (úroveň sesilatele) kolech může ignorovat až 10 bodů zranění chladem nebo žářem. Pokud v některém kole utrhá víc než 10 bodů zranění, určí se výsledné způsobené zranění tak, že se od výsledného hodu odečte 10.			
20–23	Klerik vyruší škodlivé účinky chladu nebo žáru na jeho tělo. V příštích 1k8 + (úroveň sesilatele) kolech může ignorovat až 10 bodů zranění chladem nebo žářem. Pokud v některém kole utrhá víc než 10 bodů zranění, určí se výsledné způsobené zranění tak, že se od výsledného hodu odečte 10. Navíc dostává klerik bonus +4 ke všem záchranným hodům na odolání účinkům založeným na chladu nebo žáru.			
24–27	Klerik dokáže mimo sebe ochránit i ostatní. Stvoří kouli odolnosti sahající 10 stop od jeho těla. Všichni uvnitř této koule můžou v každém kole ignorovat až 10 bodů zranění chladem nebo žářem a dostávají bonus +2 ke všem záchranným hodům proti účinkům založeným na chladu nebo žáru. Klerik se musí na udržení koule soustředit, přičemž maximální doba trvání je 1 směna.			
28–29	Klerik dokáže mimo sebe ochránit i ostatní. Stvoří kouli odolnosti sahající 20 stop od jeho těla. Všichni uvnitř této koule můžou v každém kole ignorovat až 20 bodů zranění chladem nebo žářem a dostávají bonus +4 ke všem záchranným hodům proti účinkům založeným na chladu nebo žáru. Klerik se musí na udržení koule soustředit, přičemž maximální doba trvání je 1 směna.			
30–31	Klerik dokáže mimo sebe ochránit i ostatní. Stvoří kouli odolnosti sahající 20 stop od jeho těla. Všichni uvnitř této koule můžou v každém kole ignorovat až 20 bodů zranění chladem nebo žářem a dostávají bonus +4 ke všem záchranným hodům proti účinkům založeným na chladu nebo žáru. Koule vydrží přítomná i bez soustředění po dobu 1k10 + (úroveň sesilatele) kol. Pokaždé, kdy by se měla rozplynout, se může klerik jedno kolo soustředit a tím trvání prodloužit o dalších 1k10 + (úroveň sesilatele) kol, až do maxima jedné hodiny.			

32+ Klerik dokáže mimo sebe ochránit i ostatní. Stvoří kouli odolnosti sahající 50 stop od jeho těla. Všichni uvnitř této koule můžou v každém kole ignorovat až 30 bodů zranění chladem nebo žárem a dostávají bonus +6 ke všem záchranným hodům proti účinkům založeným na chladu nebo žáru. Koule vydrží přítomná i bez soustředění po dobu 1k6 + (úroveň sesilatele) směn. Pokaždé, kdy by se měla rozplynout, se může klerik jedno kolo soustředit a tím trvání prodloužit o dalších 1k6 + (úroveň sesilatele) směn, až do maxima jednoho dne.

## OCHRANA PŘED ZLEM

Stupeň: 1.	Dosah: sesilatel nebo delší	Trvání: 1 směna za úr. sesilatele	Doba sesílání: 1 akce	Záchrana: různé
Obecné	Klerik svého boha vyzve, aby ho střežil před újmou. Pak bude chráněn i před nebezpečím, jehož si není vědom. Definice „zla“ závisí na klerikovi: obvykle jde o tvory opačného přesvědčení, bytosti, které klerikův bůh považuje za nesvaté, a taky ty se zjevně nepřátelskými úmysly. V závislosti na síle kouzla je možné odhalit i skrytější nebezpečí. Kouzlo se dá obrátit, aby chránilo před dobrem.			
Projev	Hod' 1k3: (1) průsvitný svatý symbol; (2) mlhavá ochranná aura; (3) blyštivá svatozář.			
1-11	Selhání.			
12-13	Klerik dostává bonus +1 k záchranným hodům proti zlým účinkům, zlým tvorům, nemrtvým, démonům a všemu, co jeho víra považuje za nesvaté.			
14-17	Klerik dostává bonus +1 k záchranným hodům proti zlým účinkům, zlým tvorům, nemrtvým, démonům a všemu, co jeho víra považuje za nesvaté. Navíc všechny útoky zlých a nesvatých tvorů vedené proti klerikovi dostávají postih -1.			
18-19	Klerik dostává bonus +1 k záchranným hodům proti zlým účinkům, zlým tvorům, nemrtvým, démonům a všemu, co jeho víra považuje za nesvaté. Navíc všechny útoky zlých a nesvatých tvorů vedené proti klerikovi dostávají postih -1. A do třetice, veškeré rány utržené ze zlých nebo nesvatých zdrojů způsobí za každou kostku o 1 bod míň zranění (minimum je 1 bod zranění za kostku).			
20-23	Klerik a všichni jeho společníci v okruhu 10 stop od něj dostávají bonus +1 k záchranným hodům proti zlu (zlým účinkům, zlým tvorům a všemu, co klerikova víra považuje za nesvaté). Zlé útoky vedené proti nim dostávají postih -1 a rány utržené ze zlých zdrojů způsobují za každou kostku o 1 bod míň zranění (minimum je 1 bod zranění za kostku).			
24-27	Klerik a všichni jeho společníci v okruhu 20 stop od něj dostávají bonus +2 k záchranným hodům proti zlu (zlým účinkům, zlým tvorům a všemu, co klerikova víra považuje za nesvaté). Zlé útoky vedené proti nim dostávají postih -2 a rány utržené ze zlých zdrojů způsobují za každou kostku o 2 body míň zranění (minimum je 1 bod zranění za kostku).			
28-29	Klerik a všichni jeho společníci v okruhu 30 stop od něj dostávají bonus +3 k záchranným hodům proti zlu (zlým účinkům, zlým tvorům a všemu, co klerikova víra považuje za nesvaté). Zlé útoky vedené proti nim dostávají postih -3 a rány utržené ze zlých zdrojů způsobují za každou kostku o 3 body míň zranění (minimum je 1 bod zranění za kostku).			
30-31	Pro zlé účinky, zlé tvory a všechno, co klerikova víra považuje za nesvaté, je bolestivé se ke klerikovi přiblížit. Každý takový tvor, který se ke klerikovi přiblíží na 40 stop nebo blíž, utrhá 1k4 + (úroveň sesilatele) zranění pokaždé, když klerik přijde v daném kole na řadu. Je to automatický následek přetrvávání v blízkosti klerika. Navíc klerik a všichni jeho společníci v okruhu 40 stop dostávají bonus +4 k záchranným hodům proti zlu, zlé útoky vedené proti nim dostávají postih -4 a rány utržené ze zlých zdrojů způsobují za každou kostku o 4 body míň zranění (minimum je 1 bod zranění za kostku).			
32+	Pro zlé účinky, zlé tvory a všechno, co klerikova víra považuje za nesvaté, je bolestivé se ke klerikovi přiblížit. Každý takový tvor, který se ke klerikovi přiblíží na 40 stop nebo blíž, utrhá 2k6 + (úroveň sesilatele) zranění pokaždé, když klerik přijde v daném kole na řadu. Je to automatický následek přetrvávání v blízkosti klerika. Navíc klerik a všichni jeho společníci v okruhu 40 stop dostávají bonus +4 k záchranným hodům proti zlu, zlé útoky vedené proti nim dostávají postih -4 a rány utržené ze zlých zdrojů způsobují za každou kostku o 4 body míň zranění (minimum je 1 bod zranění za kostku).			





---

---

## POTRAVA BOHŮ

Stupeň: 1.      Dosah: 30 stop    Trvání: 24 hodin (viz dále)      Doba sesílání: 1 směna    Záchrana: žádná

---

**Obecné**      Klerik zúročí moc svého boha k zasyčení davů. Kouzlo buď promění nejedlou potravu v jedlou, nebo magicky stvoří krmi a vodu v situacích, kdy žádné jiné jídlo ani pití nejsou k dispozici. Kouzelně vytvořené jídlo je jakousi rozblemanou, šedivou hmotou bez chuti, která se po 24 hodinách zkazí. Kouzelně stvořená voda je čistá dešťová voda a zůstane pitná, dokud bude správně skladována.

---

**Projev**      Hod' 1k4: (1) objeví se zářící hodovní stůl obtěžkaný jídlem, vzápětí zmizí, ale jídlo zůstane; (2) z nebes přší potraviny a kupí se na rovných povrchích nebo nastavených rukou; (3) klerik vyzvrací magicky stvořené jídlo a vodu; (4) nejedlé látky jako dřevo, kámen nebo hlína se promění v požitelnou hmotu.

---

1-11    Selhání.

12-13    Klerik dovede očistit dost existujícího zkaženého jídla nebo vody k zasyčení 1k6 + (úroveň sesílatele) osob. Kouzlo jen promění nepoživatelné jídlo v požitelné a nijak neúčinkuje na jedy. Nedokáže vytvořit novou potravu ani vodu z čistého nebe.

14-17    Klerik vytvoří potravu a vodu z čistého nebe, dost k zasyčení 5 + (úroveň sesílatele) osob.

18-19    Klerik vytvoří potravu a vodu z čistého nebe, dost k zasyčení 10 + (úroveň sesílatele) osob.

20-23    Klerik vytvoří potravu a vodu z čistého nebe, dost k zasyčení 15 + (úroveň sesílatele) osob.

24-27    Klerik vytvoří potravu a vodu z čistého nebe, dost k zasyčení 20 + (úroveň sesílatele) osob.

28-29    Klerik vytvoří dost potravy a vody k zasyčení 30 + (úroveň sesílatele) osob, *nebo* stvoří hrdinskou hostinu po 5 lidí, která vhání nový elán do žil. Jídlo a pití z hrdinské hostiny dává všechny výhody celonočního spánku, obnoví jeden bod dočasně ztracené hodnoty některé vlastnosti a uzdraví 1k4 + (úroveň sesílatele) životů.

30-31    Klerik vytvoří dost potravy a vody k zasyčení 30 + (úroveň sesílatele) osob a *zároveň* stvoří hrdinskou hostinu po 10 lidí, která vhání nový elán do žil. Jídlo a pití z hrdinské hostiny dává všechny výhody celonočního spánku, obnoví až dva body dočasně ztracených hodnot vlastností a uzdraví 1k6 + (úroveň sesílatele) životů.

32+      Země se rozevře a z hlubin se vyvalí hojnost jídla a pití pro klerikovy věrné následovníky. Všechna potravinodajná místa v klerikově dohledu se obsypou jídlem a pitím. Rozumí se tím jak zdroje přírodní (například z polí a ovocných stromů náhle vyraší obilí a ovoce), tak zdroje civilizované (například v koších na tržnici a v hrncích na plotně se znenadání zjeví lahodné pochutiny), a dokonce i divoká zvířata, která přiběhnou a položí se klerikovi k nohám, aby mohla být poražena. Tento nebeský spektakl stvoří tolik výživné potravy, že se vydatně nají až 100 lidí. Navíc z těch nejvybranějších pochoutek vznikne jedna blahodárná hrdinská hostina pro až 15 lidí. Jídlo a pití z hrdinské hostiny dává všechny výhody celonočního spánku, obnoví až tři body dočasně ztracených hodnot vlastností a uzdraví 1k10 + (úroveň sesílatele) životů.

---

---

## PŘÍKAZ

Stupeň: 1.      Dosah: 30 stop nebo víc    Trvání: 1 kolo nebo víc      Doba sesílání: 1 kolo    Záchrana: vůle proti hodu na kouzlení

---

**Obecné**      Klerik vyřkne mocné slovo, které v sobě nese autoritu jeho boha. Tvorové, kteří slovo zaslechnou, mají nutkání ho poslechnout. Musí jít o jediné slovo a musí přikazovat konkrétní činnost, například „jdi“, „zaútoč“, „ustup“, „mluv“, „plav“, „škemrej“, „mlč“ a tak podobně. Slovo je potřeba vyřknout směrem k jednomu myslícímu cíli v dosahu. Cíl může vzdorovat záchranou na vůli, a když neuspěje, musí příkaz v příštím kole uposlechnout. Každý tvor si příkaz vyloží svými přirozenými myšlenkovými procesy, takže třeba příkaz „zaútoč“ zadaný býložravci se může projevit jinak než u masožravce. Příkaz nesmí být delší než jediné slovo a může se stát, že si ho ovlivněný tvor špatně vyloží. Pokud příkaz dočista odporuje přirozeným instinktům tvora, dostává oběť k záchraně na vůli bonus +4 (například když klerik přikáže pouštnímu ještěrovi, aby „plaval“, nebo komukoli cokoli sebevražedného).

---

**Projev**      Hod' 1k4: (1) slovo zazní hromovým hlasem; (2) slovo se mnohokrát zopakuje v ozvěně; (3) slovo jako by přicházelo odevšad, i ze vzduchu a země; (4) slovo se zjeví na obloze planoucími písmy a pak se rozplyne.

---

1-11    Selhání.

12-13    Klerik může vydat příkaz jednomu cíli do 30 stop. Když tvor neuspěje v záchraně, musí příkaz jedno kolo vykonávat.

- 14–17 Klerik může vydat příkaz jednomu cíli do 30 stop. Když tvor neuspěje v záchraně, musí příkaz 1k6 + (úroveň sesilatele) kol vykonávat.
- 18–19 Klerik může vydat příkaz jednomu cíli do 30 stop. Slovo smí doprovodit gestem objasňujícím jeho záměr – například „zaútoč“ nebo „běž“ a k tomu ukázat prstem. Když tvor neuspěje v záchraně, musí příkaz 1k6 + (úroveň sesilatele) kol vykonávat.
- 20–23 Klerik může vydat příkaz jednomu cíli do 60 stop. Slovo smí doprovodit gestem objasňujícím jeho záměr – například „zaútoč“ nebo „běž“ a k tomu ukázat prstem. Když tvor neuspěje v záchraně, musí příkaz 1k6 + (úroveň sesilatele) *směn* vykonávat.
- 24–27 Klerik může vydat příkaz vícero cílům do 60 stop. Maximum je šest tvorů, všichni se musejí nacházet v dosahu a dohledu. Pro všechny cíle platí stejný příkaz, přičemž každý cíl hází vlastní záchranu. Klerik smí slovo doprovodit gestem objasňujícím jeho záměr – například „zaútoč“ nebo „běž“ a k tomu ukázat prstem. Když tvor neuspěje v záchraně, musí příkaz 1k6 + (úroveň sesilatele) *směn* vykonávat.
- 28–29 Klerik může vydat příkaz vícero cílům ve vzdálenosti až 200 stop. Maximum je 1k6 tvorů za úroveň sesilatele, přičemž všichni se musejí nacházet v dosahu a dohledu. Pro všechny cíle platí stejný příkaz, přičemž každý cíl hází vlastní záchranu. Klerik smí slovo doprovodit gestem objasňujícím jeho záměr – například „zaútoč“ nebo „běž“ a k tomu ukázat prstem. Když tvor neuspěje v záchraně, musí příkaz 1k7 + (úroveň sesilatele) *dní* vykonávat. Každé ráno si všechny cíle znovu hodí na záchranu.
- 30–31 Klerik může vydat příkaz vícero cílům ve vzdálenosti až míli od něj. Maximum je 50 tvorů (ano, padesát) za úroveň sesilatele, přičemž všichni se musejí nacházet v dosahu a dohledu. Pro všechny cíle platí stejný příkaz. Cíle s 2 KŽ nebo méně automaticky neuspějí, každý cíl na vyšší úrovni si hází vlastní záchranu. Klerik smí slovo doprovodit gestem objasňujícím jeho záměr – například „zaútoč“ nebo „běž“ a k tomu ukázat prstem. Klerikův hlas je magicky zesílen, aby ho slyšely všechny cíle. Když tvor neuspěje v záchraně, musí příkaz 1k7 + (úroveň sesilatele) *dní* vykonávat. Každé ráno si všechny cíle znovu hodí na záchranu.
- 32+ Klerik může vydat příkaz všem cílům, které vidí. Až 10 tvorů za úroveň sesilatele může z účinku *vyjmout*, ale jinak kouzlo působí na všechny v dosahu a dohledu. Pro všechny cíle platí stejný příkaz. Cíle s 3 KŽ nebo méně automaticky neuspějí, každý cíl na vyšší úrovni si hází vlastní záchranu. Klerik smí slovo doprovodit gestem objasňujícím jeho záměr – například „zaútoč“ nebo „běž“ a k tomu ukázat prstem. Klerikův hlas je magicky zesílen, aby ho slyšely všechny cíle. Když tvor neuspěje v záchraně, musí příkaz 1k7 + (úroveň sesilatele) *dní* vykonávat. Každé ráno si všechny cíle znovu hodí na záchranu.

## KOUZELNICKÁ KOUZLA 1. STUPNĚ

### EKIMOVA MYSTICKÁ MASKA

Stupeň: 1.      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 kolo za úr. sesilatele      Doba sesílání: 1 akce      Záchrana: viz dále

**Obecné**      Kouzelník vyčaruje mystickou masku, která mu zakryje obličej a dá mu výhody proti útokům, kouzlům i dalším jevům. Při úspěšném seslání se kouzelník může rozhodnout použít výsledek nižší, než jaký udává výsledný hod na kouzlení, a tím vyvolat účinek slabší, leč potenciálně užitečnější.

**Projev**      Hod' 1k4: (1) kouzelník vytrhne masku ze vzduchu; (2) maso na kouzelníkově tváři se odloupne a masku tím odkryje; (3) kouzelníková hlava se na okamžik rozostří, a když rozmazání pomine, maska už je na svém místě; (4) kouzelníková hlava se zdánlivě otočí o 180 ° a odhalí tak temeno zakryté maskou. Kromě těchto projevů každá maska mění kouzelníkovu tvář jiným způsobem. Změny jsou podrobně popsány v tabulce účinků dále.

**Mutace**      Hod' 1k4: (1) kouzelníková tvář se promění v umělý výraz bez emocí; (2) maso na kouzelníkově obličejí se vysuší a neustále se odlupuje; (3) kouzelník si vyvine fobii z odhalování své pravé tváře a začne nosit závoje nebo dlouhé kápě; (4) kouzelníkův nos zcela zmizí, takže plochý obličej teď připomíná masku.

**Vymknutí**      Hod' 1k4: (1) kouzelník je maskou na 1k3 kol oslepen, dostává postih –4 k hodům na iniciativu, hodům na útok, záchranným hodům, hodům na kouzlení a proti překvapení; (2) na 1k3 kol zmizí kouzelníkovi ústa, po tuto dobu nemůže sesílat další kouzla; (3) po následující den jsou kouzelníkovy oči přecitlivělé na světlo a při osvětlení jasnějším než plamen svíčky má kouzelník postih –2 ke všem útokům, záchranám, hodům na kouzlení, na vlastnosti i na iniciativu; (4) úplně zmizí obličej, takže kouzelník oslepe a oněmí; navíc musí každé kolo uspět v záchraně na výdrž se SO 10, jinak přidružením omdlí; po uplynutí trvání kouzla se obličej vrátí do původního stavu.

1      Ztráta, selhání, a co hůř! Hod' 1k6 s modifikátorem štěstí: (0 nebo méně) mutace + pokřivení patronem + vymknutí; (1–2) mutace; (3+) vymknutí.

- 2-11 Ztráta. Selhání.
- 12-13 Maska propůjčuje infravidění a umožňuje kouzelníkovi vidět ve tmě až do vzdálenosti 60 stop. Po dobu trvání se v kouzelníkových očích odráží světlo jako v očích kočičích.
- 14-17 Maska chrání kouzelníka před útoky pohledem, například baziliščími. Po dobu trvání má kouzelník bonus +4 k záchranným hodům všech druhů proti útokům pohledem. Během působení této masky má kouzelníkova tvář zrcadlový povrch.
- 18-19 Maska chrání kouzelníka chrání škodlivými kouzly. Všechna kouzla seslaná přímo na kouzelníka mají postih -2 k hodů na kouzlení. Kouzla s plošným účinkem nebo jiná kouzla, která necílí přímo na nositele masky, účinkují bez omezení. Během působení této masky vypadá kouzelníkova tvář jako broušený křemen.
- 20-23 Maska propůjčí kouzelníkovi obličej strašlivé vzezření. Kouzelník se může v každém kole pokusit *vyvolat strach* v jednom tvorovi. Když cíl neuspěje v záchraně na vůli, musí po dobu 1k4 + (úroveň sesilatele) kol utíkat od kouzelníka. Pro úspěch je nutné, aby cíl na kouzelníka jasně viděl. Kouzelník se může po dobu trvání kouzla pokusit ovlivnit v každém kole jednoho tvora, stejně tak může téhož tvora ovlivnit opakovaně, přičemž ten musí pokaždé provést nový záchranný hod. Během působení této masky se kouzelníkova tvář stává monstrózně démonickou.
- 24-27 Maska kouzelníka chrání před fyzickými útoky a po dobu trvání kouzla mu dává bonus +4 k TZ. Navíc má kouzelník po dobu trvání kouzla bonus +2 ke všem záchranným hodům. Během působení této masky se kouzelníkova tvář zdá být zahalená lesklou ocelí.
- 28-29 Maska odráží útoky vedené zblízka i na dálku a obrací je zpátky proti smolným útočnickům. Každý útočník, který nositele masky úspěšně zasáhne fyzickým útokem zblízka nebo střelou, musí uspět v hodů na štěstí, jinak se jeho útok obrátí proti němu. Stejný útočníkův hod na útok (včetně všech modifikátorů) se použije proti jeho vlastní TZ, a když zasáhne, způsobí běžné zranění. Během působení masky se kouzelníkův obličej jeví být tím útočnickovým.
- 30-31 Maska promění celou kouzelníkovi hlavu v hlavu hadí. Během působení této masky získává kouzelník schopnost vytvářet iluze i hypnotický pohled, jako mají hadolidé (viz strana 425 v základní příručce DCC). Vedlejší výhodou je, že se kouzelník může před nepozornými zraky vydávat za hadočlověka. Účinek masky na kouzelníkovi tvář je zjevný.
- 32+ Při tomto mocném účinku se kouzelníkova tvář zastře maskou, která spojuje všechny účinky kouzla v jedné podobě. Kouzelník má infravidění až do vzdálenosti 60 stop; získává bonus +4 k záchranným proti útokům pohledem; škodlivá kouzla seslaná přímo na něj mají postih -2 k hodů na kouzlení; kouzelník může vyvolat strach u každého tvora, který neuspěje v záchraně na vůli, čímž ho donutí po 1k4 + (úroveň sesilatele) kol utíkat; kouzelníkova TZ se zlepší o +4 a všechny záchranné hody mají bonus +2 (sčítá se s bonusem +4 proti útokům pohledem); každý útočník, který kouzelníka úspěšně zasáhne fyzickým útokem zblízka nebo střelou, musí uspět v hodů na štěstí, jinak se útok obrátí proti němu (porovná se stejný hod na útok s útočnickovou TZ); a kouzelníkova hlava se promění v hlavu hada, což mu propůjčí iluzivní a hypnotické schopnosti hadočlověka (viz str. 425 v základní příručce DCC). Při tomto účinku nezmění maska kouzelníkův obličej jinak než přeměnou v hadí hlavu (tu je navíc možné zastřít iluzí, kterou tato proměna umožňuje).

## PAVOUČÍ LEZENÍ

Stupeň: 1.      Dosah: sesilatel nebo dotek      Trvání: 1 směna za úr. sesilatele      Doba sesílání: 1 akce      Záchrana: žádná  
(viz dále)

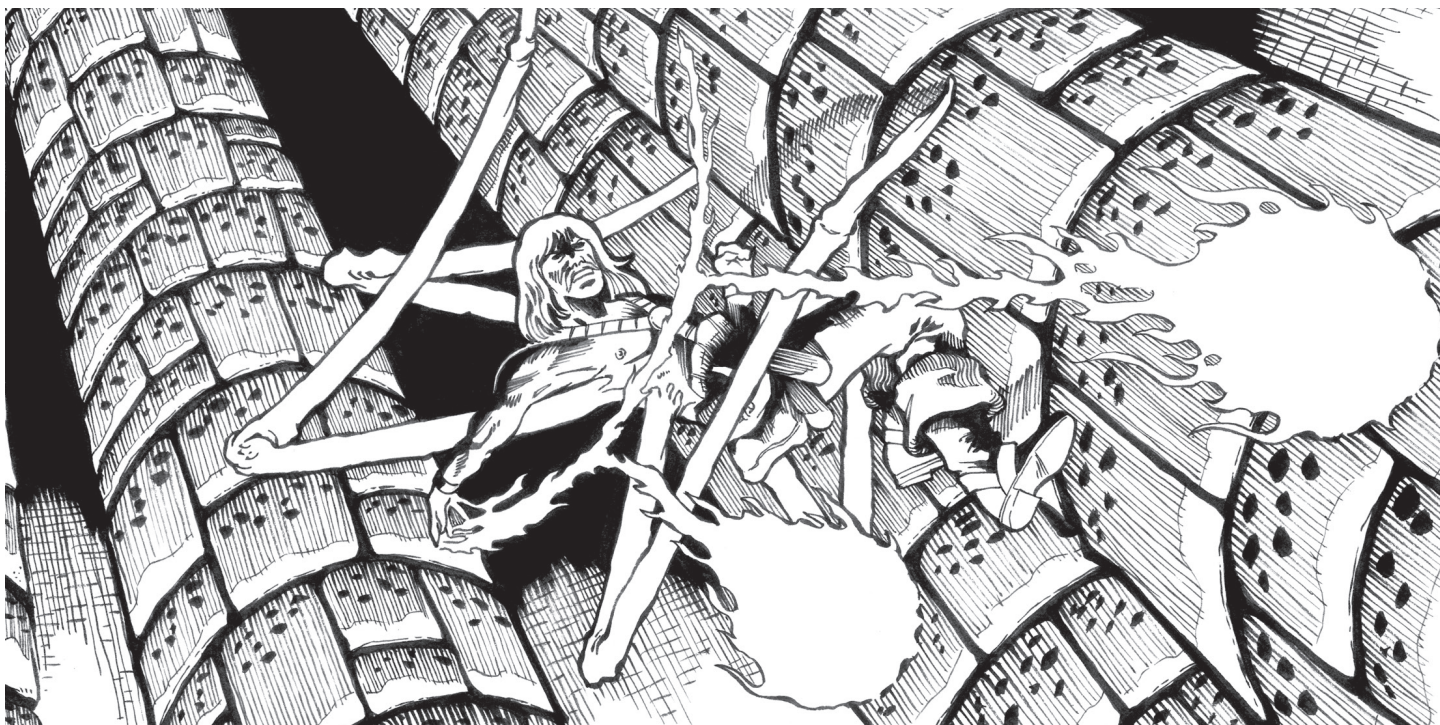
Obecné      Kouzelník získá pavoučí schopnost lezení po svislých stěnách.

Projev      Hod' 1k4: (1) kouzelníkovi z trupu vyraší čtyři další, pavoučí končetiny; (2) kouzelníkovi dlaně a chodidla vylučují lepkavý sliz; (3) z prstů na ruce i nohy sálá podivné oranžové světlo; (4) kouzelníkovi naroste šest dalších očí.

Mutace      Hod' 1k6: (1) kouzelníkovi ze zad vyrostou čtyři mohutné pavoučí končetiny; (2) kouzelník dovede snovat drobné pavučiny a vrhat je v podobě lepkavé břechky až na vzdálenost 30 stop (útok na dálku, cíl může uniknout hodem na sílu nebo obratnost se SO 12); (3) kouzelníkovi všude na kůži vyraší krátké pavoučí štětiny; (4) kouzelníkovi vyrostou okolo jeho běžných očí šest dalších očí, takže připomíná pavouka; (5) kouzelníkovi dlaně a chodidla vylučují lepkavou olejnatou látku, která přichycuje drobné předměty; (6) menší mutace.

Vymknutí      Hod' 1k5: (1) kouzelník se přilepí k podlaze a nemůže pohnout nohama, dokud neuspěje v hodů na sílu se SO 16; (2) kouzelníkovi končetiny magicky podkluzují, takže dalších 1k6 kol nedokáže stát rovně a neustále padá, pokud v každém kole neuspěje v hodů na obratnost se SO 12; (3) kouzelník vystřelí na nejbližšího společníka hroudu lepkavých vláken, která dotyčného omotají, dokud neunikne hodem na sílu nebo obratnost se SO 12; (4) kouzelník přivolá hordu jedovatých pavouků, kteří dorazí o kolo později, zasypou všechny v okolí a zahrnou je bezpočtem kousanců; všichni tvorové v okruhu 50 stop musejí uspět v záchraně na výdrž se SO 8, jinak utrpí mírnou otravu (1 zranění plus postih -1 ke všem hodům po 1 další hodinu); (5) sesilatel a 1k4 tvorů poblíž se obrátí vzhůru nohama a nohy se jim přichytí k bodu ve vzduchu, který visí zhruba 8 stop nad zemí; můžou se sice v převráceném stavu pohybovat jako obvykle, ale musejí to přetrpět po dobu 1k6 hodin.

- 1 Ztráta, selhání, a co hůř! Hod' 1k6 s modifikátorem štěstí: (0 nebo míň) mutace + vymknutí; (1-2) mutace; (3+) vymknutí.
- 2-11 Ztráta. Selhání.
- 12-13 Kouzelník se výrazně zlepší v lezení – k hodům na lezení dostává bonus +10, dokud má holé dlaně a chodidla. Předměty lehčí než 2,5 kila se mu po tuto dobu lepí k rukám a znemožňují kouzlení.
- 14-17 Kouzelník se zázračně zlepší v lezení – k hodům na lezení dostává bonus +20, dokud má holé dlaně a chodidla. Předměty lehčí než 2,5 kila se mu po tuto dobu lepí k rukám a znemožňují kouzlení.
- 18-19 Kouzelník získá skutečnou schopnost lezení jako pavouk, dokud má holé dlaně a chodidla. Dovede viset hlavou dolů, lézt po dokonale svislých površích bez chytů, pohybovat se v pavučinách, dokonce i cupitat vzhůru nohama v tupých úhlech. Pohybuje se svou běžnou rychlostí a nemusí vůbec házet na lezení. Je imunní vůči kouzlu *pavučina*. Po celou dobu musí mít holé dlaně a chodidla, přičemž předměty lehčí než 2,5 kila se mu lepí k rukám a znemožňují kouzlení.
- 20-23 Kouzelník získá skutečnou schopnost lezení jako pavouk – dokonce i v rukavicích a botách, nebo zatímco v rukách drží předměty. Dovede viset hlavou dolů, lézt po dokonale svislých površích bez chytů, pohybovat se v pavučinách, dokonce i cupitat vzhůru nohama v tupých úhlech. Pohybuje se svou běžnou rychlostí, nemusí vůbec házet na lezení a je imunní vůči kouzlu *pavučina*.
- 24-27 Kouzelník a jeden společník získají skutečnou schopnost lezení jako pavouk – dokonce i v rukavicích a botách, nebo zatímco v rukách drží předměty. Dovedou viset hlavou dolů, lézt po dokonale svislých površích bez chytů, pohybovat se v pavučinách, dokonce i cupitat vzhůru nohama v tupých úhlech. Pohybují se svou běžnou rychlostí, nemusejí vůbec házet na lezení a jsou imunní vůči kouzlu *pavučina*.
- 28-29 Kouzelník a všichni společníci do 10 stop získají skutečnou schopnost lezení jako pavouk – dokonce i v rukavicích a botách, nebo zatímco v rukách drží předměty. Dovedou viset hlavou dolů, lézt po dokonale svislých površích bez chytů, pohybovat se v pavučinách, dokonce i cupitat vzhůru nohama v tupých úhlech. Pohybují se svou běžnou rychlostí, nemusejí vůbec házet na lezení a jsou imunní vůči kouzlu *pavučina*.
- 30-31 Kouzelník a všichni společníci do 10 stop získají na dobu 1 hodiny za úroveň sesilatele skutečnou schopnost lezení jako pavouk – dokonce i v rukavicích a botách, nebo zatímco v rukách drží předměty. Dovedou viset hlavou dolů, lézt po dokonale svislých površích bez chytů, pohybovat se v pavučinách, dokonce i cupitat vzhůru nohama v tupých úhlech. Pohybují se svou běžnou rychlostí, nemusejí vůbec házet na lezení a jsou imunní vůči kouzlu *pavučina*.
- 32+ Kouzelník a všichni společníci do 20 stop získají na následující den skutečnou schopnost lezení jako pavouk. Za prvé, lezení se pro ně stává přirozeným pohybem, dovedou viset hlavou dolů, lézt po svislých površích a převisích, pohybovat se po jakémkoli povrchu i bez chytů. Za druhé, dokážou vrhat lepkavé pavučiny a omotávat jimi nepřátele. Bere se to jako útok na dálku (s dodatečným bonusem +4) s dostřelem 50 stop, přičemž zasažené cíle se nedokážou pohybovat ani provádět akce, dokud neuspějí v hodů na sílu nebo obratnost se SO 16. A do třetice, všechny útoky zblízka vedené postavami pod vlivem kouzla jsou jedovaté: když způsobí zranění, oběť hází záchranu na výdrž se SO 16, jinak dostává dalších 1k6 zranění a ztrácí 1k4 bodů síly.



---

---

## PLANOUČÍ RUCE

Stupeň: 1.      Dosah: 15 stop      Trvání: okamžité      Doba sesílání: 1 akce      Záchrana: žádná

---

Obecné      Kouzelníkovi z holých dlaní vytrysknou plameny a sežhnou nepřátele.

---

Projev      Hoď 1k4: (1) kouzelníkovy ruce vzplanou; (2) kouzelníkovi šlehají plameny z konečků prstů; (3) kouzelníkovy ruce se promění v oheň, z něhož stoupají oblaka hustého dýmu; (4) kůže zčerná, odloupne se a odhalí kostlivé ruce, z nichž kane láva.

Mutace      Hoď 1k4: (1) ruce natrvalo zčernají; (2) při doteku holou kůží papír v 25 % případů vzplane; (3) všechny vlasy a chlupy natrvalo spálené; (4) trvalý postih -2 k hodům na kouzlení magie související s chladem.

Vymknutí      Hoď 1k4: (1) z náhodné končetiny tryskají neovladatelné plameny; náhodně určí, odkud a jakým směrem oheň chrlí; proud způsobí 1k3 zranění všemu daným směrem až do vzdálenosti 15 stop; (2) kouzelníkovy ruce vzplanou a způsobí mu 1k3 zranění; (3) 1k4 náhodných kouzelníkových předmětů vzplane a shoří na popel; (4) veškeré ohně v okruhu 15 stop od kouzelníka jsou okamžitě udušeny.

---

1      Ztráta, selhání, a co hůř! Hoď 1k6 s modifikátorem štěstí: (0 nebo míň) mutace + pokřivení patronem + vymknutí; (1-2) mutace; (3) pokřivení patronem (nebo mutace, pokud patrona nemáš); (4+) vymknutí.

2-11      Ztráta. Selhání.

12-13      Jeden výšleh plamene zasáhne jeden cíl v dosahu za 1k3 bodů zranění.

14-17      Kouzlo stvoří výšleh plamene, který popálí jeden cíl v dosahu za 1k6 bodů zranění.

18-19      Kouzlo stvoří výšleh plamene, který popálí jeden cíl v dosahu za 1k6 + (úroveň sesilatele) bodů zranění.

20-23      Kouzlo stvoří výšleh plamene, který popálí až tři cíle v dosahu za 1k6 + (úroveň sesilatele) bodů zranění. Všechny cíle se musejí nacházet maximálně 10 stop od sebe.

24-27      Kouzlo stvoří výšleh plamene, který popálí až tři cíle v dosahu za 2k6 + (úroveň sesilatele) bodů zranění. Všechny cíle se musejí nacházet maximálně 10 stop od sebe.

28-29      Kouzelník vyvolá jeden výšleh plamene široký 10 stop a dlouhý 30 stop. Všechno v cestě utrhá 3k6 + (úroveň sesilatele) bodů zranění.

30-31      Kouzelník vyvolá dva výšlehy plamene široké 10 stop a dlouhé 30 stop. Každý z nich namíří kamkoli v rozsahu 180 ° ze svého výhledu. Všechno v cestě utrhá 3k6 + (úroveň sesilatele) bodů zranění.

32+      Kouzelník dovede chrlit oheň v okruhu 360 . V rámci celého okruhu může zvolit jeden „výřez“ široký 0 až 180 °, který plameny nezasáhnou (např. aby ochránil své společníky v daném směru). Všichni tvorové v zasaženém okruhu do vzdálenosti 40 stop jsou sežhnuti za 4k10 + (úroveň sesilatele) bodů zranění.

---

---

---

## POROZUMĚNÍ JAZYKŮM

Stupeň: 1.      Dosah: sesílatel      Trvání: různé      Doba sesílání: 1 směna      Záchrana: žádná

---

Obecné      Kouzelník dokáže porozumět nemagickým slovům a obrazům (například mapám k pokladům), které by mu jinak byly nesrozumitelné.

---

Projev      Hoď 1k4: (1) kouzelníkovy oči se rozzáří; (2) text se rozzáří; (3) písmena textu se spojí do nových, čitelných tvarů; (4) žádný.

Mutace      Hoď 1k8: (1) kouzelníkovy oči odteď natrvalo září jasně žlutou barvou; (2) kůže se pokryje světlým tetováním v nerozluštitelném tajemném písmu; (3) pokřivení řeči: kdykoli kouzelník něco řekne, musí hodit 1k12 a při hodu 12 z něj slova vypadnou v náhodně určeném jazyce (pokaždé hoď jako kouzelník na dodatek L v základní příručce DCC); (4) trvalé porozumění: kouzelník trvale rozumí *všem* mluveným jazykům na úrovni dítěte, včetně ptačího zpěvu, bzučení hmyzu a podzvukových projevů, jako je volání netopýrů, takže mu neustále ševelení okolních konverzací ztěžuje soustředění (-1 ke všem hodům na soustředění); (5) neviditelné paprsky tepla při čtení: kdykoli kouzelník čte jakýkoli dokument, jeho oči červeně žhnou, dokument se začne zahřívat a nakonec vzplane: papír za 2 kola, papyrus za 3 kola, látka nebo pergamen za 4 kola; teplo se projevuje jen při čtení a nemůže způsobit zranění jiným tvorům; (6) kolem každého očního důlku kouzelníkovi vyrostou dva tucty krátkých chapadel; (7) menší mutace; (8) větší mutace.

Vymknutí      Hoď 1k4: (1) po dobu 1k4 hodin mluví kouzelník jazyky, které jsou všem nesrozumitelné; (2) nejbližší spojenec mluví po dobu 1k4 hodin náhodně určeným jazykem (hoď jako kouzelník na dodatek L v základní příručce DCC); (3) *všichni* tvorové v okruhu 30 stop (včetně kouzelníka) jsou postiženi neschopností 1k6 minut mluvit; (4) kouzelník na 1k4 dní ztrácí schopnost číst a psát.

1              Ztráta, selhání, a co hůř! Hoď 1k6 s modifikátorem štěstí: (0 nebo míň) mutace + pokřivení patronem + vymknutí; (1-2) mutace; (3) pokřivení patronem (nebo mutace, pokud patrona nemáš); (4+) vymknutí.

2-11         Ztráta. Selhání.

12-13        Kouzelník dokáže 1 směnu číst text v jednom pozemském jazyce. Pozemskými jazyky se myslí jazyky, kterými mluví smrtelní pozemští tvorové, jako trpaslíci, obři nebo goblini. Kouzelník musí při sesílání vidět na text v daném jazyce.

14-17        Kouzelník dokáže 1 směnu rozumět textu i mluvené řeči v jednom pozemském jazyce (nedovede jím ale mluvit ani psát). Pozemskými jazyky se myslí jazyky, kterými mluví smrtelní pozemští tvorové, jako trpaslíci, obři nebo goblini.

18-19        Kouzelník dokáže 1 směnu rozumět textu, mluvené řeči, psát a mluvit v jednom pozemském jazyce. Pozemskými jazyky se myslí jazyky, kterými mluví smrtelní pozemští tvorové, jako trpaslíci, obři nebo goblini. Mluvit dovede kouzelník jen jednoduše, zhruba na úrovni malého dítěte. Dokáže tak sdělit například základní potřeby, ale nic složitějšího.

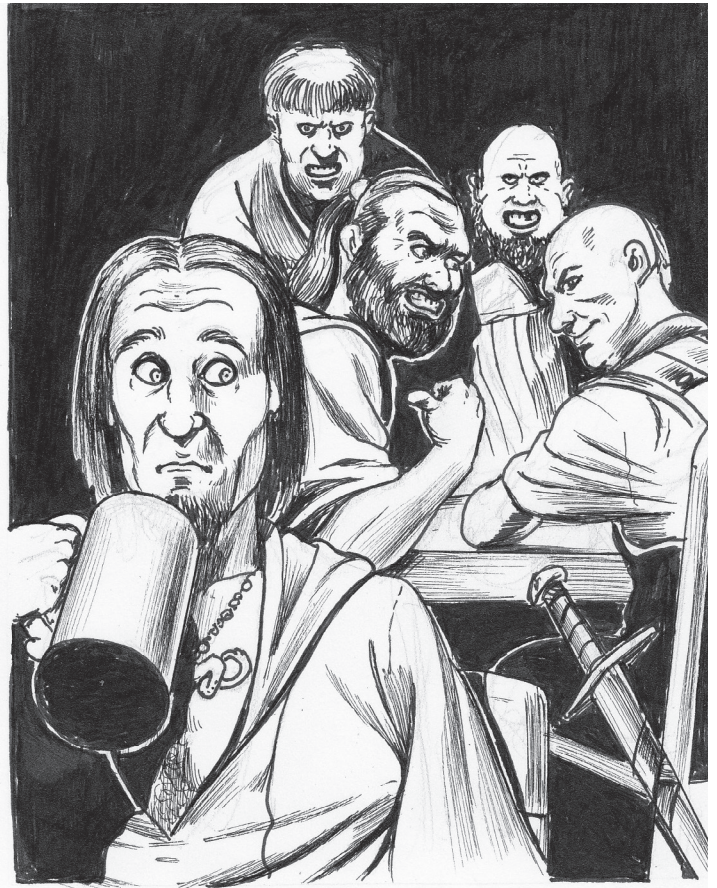
20-23        Kouzelník dokáže 1 *hodinu* rozumět textu, mluvené řeči, psát a mluvit v jednom jazyce. Může jít o jazyk pozemského, nadpřirozeného i mimosférického původu – je tak možné konverzovat například s démonem nebo elementálem. Kouzelník jazykem hovoří plynule.

24-27        Kouzelník dokáže 1 hodinu rozumět textu, mluvené řeči, psát a mluvit v libovolném jazyce, *nebo* tuto schopnost může propůjčit někomu, koho se dotkne. Neochotný cíl smí vzdorovat záchranou na vůli.

28-29        Kouzelník dokáže 1 den za úroveň sesilatele rozumět textu, mluvené řeči, psát a mluvit v libovolném jazyce, může tuto schopnost propůjčit někomu, koho se dotkne, *nebo* ji propůjčit všem tvorům do 20 stop (jen dokud budou zůstat v dosahu). Neochotné cíle smějí vzdorovat záchranou na vůli.

30-31        Kouzelník získává *trvalou* schopnost plynule rozumět textu, mluvené řeči, psát a mluvit v jednom libovolném jazyce. Jazyku ovšem musí být aktivně vystaven, ať už v psané, nebo mluvené podobě. Kouzelník se ho vlastně velice zrychleně naučí, takže postačí i omezené vystavení – stačí, když bude jazyku intenzivně vystaven aspoň 10 minut během týdne následujícího po seslání kouzla.

32+          Kouzelník získá na 1 den za úroveň sesilatele schopnost číst, psát, rozumět a mluvit všemi jazyky bez ohledu na jejich původ nebo stáří. Dovede mluvit s jakýmkoli tvorem, včetně neinteligentních zvířat (jako jsou orli nebo mravenci) v míře, v jaké jsou schopní komunikace.



## PŘEHRAZENÍ PRŮCHODU

Stupeň: 1.      Dosah: 10 stop      Trvání: různé      Doba sesílání: 1 akce      Záchrana: žádná

Obecné          Sesílatel magicky přehradí průchod, aby se jím nikdo nedostal na druhou stranu. Kouzlo působí na dveře, poklopy, brány, mříže, padací mosty i podobné průchody.

Projev          Hoď 1k6: (1) pečeť vyrytá do průchodu; (2) průchod se obestře nepřirozeným stínem; (3) průchod se promění v kámen/železo/ocel/skálu; (4) průchod je uzavřen magickým kruhem; (5) průchod je ovázán bezpočtem lan a řetězů; (6) žádný viditelný projev.

Mutace          Hoď 1k6: (1-3) menší; (4-5) větší; (6) největší.

Vymknutí      Hod' 1k4: (1) příštích 1k6 hodin se všechny dveře, k nimž se kouzelník přiblíží, automaticky zabouchnou a zamknou; (2) všechny dveře v okruhu 100 stop se zabouchnou a zamknou; (3) všechny dveře v okruhu 100 stop se automaticky odemknou a otevřou; (4) na stěně vedle nejbližších dveří se objeví 1k4 iluzorních dveří.

- 1      Ztráta, selhání, a co hůř! Hod' 1k6 s modifikátorem štěstí: (0 nebo míň) mutace + pokřivení patronem+ vymknutí; (1-2) mutace; (3+) vymknutí.
- 2-11      Ztráta. Selhání.
- 12-13      Průchod se rychle zabouchne, ale pořád se dá otevřít smrtelnými prostředky, byť s vynaložením ohromného úsilí (hod na sílu se SO 20).
- 14-17      Průchod se příštích 2k6 × 10 minut ani nehne. Nedá se otevřít smrtelnými prostředky, nicméně kouzlo *zaklepání* nebo mocná magická bytost ho pořád otevřou.
- 18-19      Průchod se příštích 2k6 × 10 hodin ani nehne. Nedá se otevřít smrtelnými prostředky, nicméně kouzlo *zaklepání* nebo mocná magická bytost ho pořád otevřou.
- 20-23      Průchod zcela zmizí a na jeho místě bude v příštích 2k6 × 10 hodinách jen holá stěna. Po tuhle dobu jím běžnými prostředky nikdo neprojde. Průchod se dá odhalit kouzlem *odhalení neviditelnosti* – v takovém případě se bere jako zamknutý a nedá se otevřít smrtelnými prostředky, nicméně kouzlo *zaklepání* nebo podobně mocná magie ho pořád otevřou. Až se zase objeví, bude zamknutý ještě dalších 1k4 × 10 hodin.
- 24-27      Průchod zcela zmizí a na jeho místě bude v příštích 2k6 × 10 dnech jen holá stěna. Po tuhle dobu jím běžnými prostředky nikdo neprojde. Průchod se dá odhalit kouzlem *odhalení neviditelnosti* – v takovém případě se bere jako zamknutý a nedá se otevřít smrtelnými prostředky, nicméně kouzlo *zaklepání* nebo podobně mocná magie ho pořád otevřou. Až se zase objeví, bude zamknutý ještě dalších 2k6 × 10 týdnů. Pokud někdo portál během účinku kouzla přece jen otevře (samozřejmě za pomoci magie), stihne ho kletba: když neuspěje v záchraně na vůli, ztrácí 2 body štěstí.
- 28-29      Průchod zcela zmizí a na jeho místě bude v příštích 4k6 × 10 dnech jen holá stěna. Po tuhle dobu jím běžnými prostředky nikdo neprojde. Průchod se dá odhalit kouzlem *odhalení neviditelnosti* – v takovém případě se bere jako zamknutý a nedá se otevřít smrtelnými prostředky, nicméně kouzlo *zaklepání* nebo podobně mocná magie ho pořád otevřou. Až se zase objeví, bude zamknutý ještě dalších 4k6 × 10 týdnů. Pokud někdo portál během účinku kouzla přece jen otevře (samozřejmě za pomoci magie), stihne ho kletba: když neuspěje v záchraně na vůli, ztrácí 2 body štěstí.
- 30-31      Průchod zcela zmizí a na jeho místě bude v příštích 4k6 × 10 dnech jen holá stěna. Na příkaz sesilatele se může znovu objevit a odemknout. Jinak jím po tuto dobu běžnými prostředky nikdo neprojde. Průchod se dá odhalit kouzlem *odhalení neviditelnosti* – v takovém případě se bere jako zamknutý a nedá se otevřít smrtelnými prostředky, nicméně kouzlo *zaklepání* nebo podobně mocná magie ho pořád otevřou. Až se zase objeví, bude zamknutý ještě dalších 4k6 × 10 týdnů.
- Dále platí, že pokud někdo portál během účinku kouzla přece jen otevře (samozřejmě za pomoci magie), stihne ho kletba: když neuspěje v záchraně na vůli, ztrácí 2 body štěstí.
- A do třetice, průchod má strážce. Na každého, kdo se dveře pokusí otevřít, zaútočí cosi, co se vydere z jejich nitra. Hod' 1k4: (1) chapadla; (2) zuby; (3) pařáty; (4) ostnatý ocas. Útočící končetina má následující statistiky: útok +6, 1k6 zranění, TZ 16, 20 živ.
- 32+      Průchod zcela zmizí a na jeho místě zůstane jen holá stěna. Jde o trvalý účinek. Na příkaz sesilatele se může znovu objevit a odemknout, ale do té doby jím běžnými prostředky nikdo neprojde. Průchod se dá odhalit kouzlem *odhalení neviditelnosti* – v takovém případě se bere jako zamknutý a nedá se otevřít smrtelnými prostředky, nicméně kouzlo *zaklepání* nebo podobně mocná magie ho pořád otevřou. Kdo průchod proti vůli sesilatele přece jen otevře, toho stihne kletba: když neuspěje v záchraně na vůli, ztrácí 2 body štěstí.
- Navíc má průchod strážce. Na každého, kdo se dveře pokusí otevřít, zaútočí cosi, co se vydere z jejich nitra. Hod' 1k4: (1) chapadla; (2) zuby; (3) pařáty; (4) ostnatý ocas. Útočící končetina má následující statistiky: útok +12, 2k6 zranění, TZ 18, 40 živ.

## AUTOŘI

**Původní autor hry:** Joseph Goodman • **Původní redaktor:** Aeryn Rudel • **Dodatečná redakce:** Terry Olson • **Překlad:** Radim „ShadoWWW“ Havlíček, Jiří „Markus“ Petřů • **Korektury překladu:** Petr „Pan Bača“ Libosvár • **Poděkování překladatelů:** muzzug, tessanger • **Kartografie:** Doug Kovacs • **Ilustrace:** Jeff Dee, Jeff Easley, Jim Holloway, Diesel Laforce, Doug Kovacs, Brad McDevitt, Peter Mullen, Stefan Poag, Jim Roslof, Chad Sergesketter • **Kreslené vtipy:** Chuck Whelon • **Pomoc se sazbou:** Matt Hildebrand

# PORTÁL POD HVĚZDAMI

Dobrodružství pro 0. až 1. úroveň v DCC

## ÚVOD

**V** honbě za bohatstvím a únikem ze života nuzáků se postavy pustí do průzkumu nadpřirozeného portálu, který se zjevuje jen při vhodné konstelaci hvězd jednou za půl století. Portál ústí do hrobky pradávného válkomága. Mají-li dobrodruzi uniknout s válkomágovými poklady, budou se muset utkat se železnými lidmi, démonickým hadem, živými mrtvými a všelijakými podivnými sochami.

Dobrodružství je určené pro 15 až 20 hráčských postav na 0. úrovni nebo 8 až 10 postav na 1. úrovni. Pamatuj, že každý hráč by měl mít 2 až 3 postavy, ať se může dít bavit, i když mu některé zemřou. Při testování se ukázalo, že ze skupin 15 postav na 0. úrovni jich zpravdila 7 až 8 přežije. Autor testoval dobrodružství se skupinami až 28 postav a zazil jak jedno kompletní vyvraždění celé skupiny, tak několik případů, kdy unikla jen hrstka přeživších. Dobrodružství se místo na boj soustředí na pasti a léčky, protože tak je šance přežít na nízké úrovni nejvyšší. Přesto je radno očekávat, že hráči dostanou lekci ze smrtelnosti. Autor doporučuje, aby sudí upravoval náročnost některých setkání za běhu v závislosti na velikosti a šikovnosti hráčské skupiny – to platí především pro lokaci č. 3 (která má potenciál vyhladit celou skupinu, pokud se dobrodruzi shluknou kolem dveří).

## MINULOST

**K**řed mnoha eóny vládl této zemi primitivní válkomág s pomocí barbarských kmenů a prazvláštních tvorů zpoza hvězd. Když se blížil zánik jeho tělesné schránky, mimozemští spojenci mu poradili, aby se zapečetil v chráněné hrobce. Z hrobky pak mág za pomoci astrální projekce odcestoval ke hvězdám za hranicemi našeho světa. Původně zamýšlel, že jednoho dne – až nastane vhodné uspořádání hvězd – se sem jeho duch vrátí a vy-zvedne si své smrtelné tělo. Leč válkomágo-va mimosférická dobrodružství neskončila šťastně. A tak tělo zůstává v hrobce samo, dokonale zachované a dodnes chráněné očarováními i pozůstatkem barbarských hord. Kdo tyto nástrahy překoná, ten se může zmocnit hojných pokladů.

## ÚVOD

*Po dlouhá léta jste se plahočili na polích jako rolníci, ronili jste pot v prachu dusných letních dní, jen abyste se po příchodu zimy třáslí chladem pod práchnivějícími houněmi. Letošní sklizeň proběhla jako kterákoli jiná a podzemní práce už na*

*Starocha Robertse byly příliš. Když jste stáli nad jeho smrtelnou postelí, přerývaným dechem se rozvoprávěl o souhvězdích, která neviděl od svého mládí. Je tomu prý víc než padesát zim, co na obloze naposledy vyšla Prázdná hvězda. Tehdy se ve svitu podivné hvězdy otevřel mezi starými mohylami portál. Roberts v něm zahlédl šperky, blyštivá ocelová kopí a smaltované zdroje, ale když se na něj vrhli železní muži, vzal nohy na ramena. Teď jako umírající stařec lituje, že promarnil šanci stát se dobrodruhem. Dnes Prázdná hvězda opět stoupá a odvážná mládež přeje jen zmúže víc než jeden prachspostý rolník – stačí se chopit příležitosti, kterou si Staroch Roberts nechal uniknout.*

*Vy ji chytíte za pačesy! A tak teď v temném svitu hvězdné oblohy stojíte mezi monolity vztyčenými u starých mohyl. Nad hlavami se vám jasně leskne Prázdná hvězda. Tři z mohutných kamenů jsou ledabyle uspořádané tak, že tvoří obdélníkový průchod zhruba o velikosti člověka. Zdá se, že stojí přímo v cestě hvězdy. A skutečně, když Prázdná hvězda vystoupá do nejjasnější pozice, její světlo pronikne do portálu a mezi kameny se zatřpytí dlážděná chodba vedoucí kamsi do dálí. Vidět je ale jenom z jedné strany průchodu. Sevrňte vidle, až vám klouby zbělají, a ve hvězdné záři vstoupíte do portálu, který tu ještě před pár okamžiky nebyl. Z myslí nemůžete dostat obrazy nedozrnlých pokladů a neko- nečných pšenických polí.*

## DUNGEON

**Obecné charakteristiky:** Když není uvedeno jinak, je v podzemí sucho a tma. Dveře jsou až na uvedené výjimky odemčené. Jelikož se do hrobky nedá rozumně dostat, nehrozí setkání s potulnými nestvůrami.

**Lokace 1-1 – Portál:** Přestože je chodba viditelná jen z jedné strany portálu, nohama došlápnete na pevnou kamennou dlažbu. Světlo hvězd s každým krokem ustupuje, až chodba skončí u bytelných dveří zpevněných železnými pruhy. V drahokamech nebo snad barevných krystalech je na nich vyvedený jakýsi zvláštní výjev z noční oblohy.

Chodba se zjevuje, jen když se Prázdná hvězda dostane do určitých konstelací. Hvězdné tvary na dveřích zhruba odpovídají noční obloze, jak je vidět při zpětném pohledu ven z chodby.

Když postavy dvě hodiny počkají, pohyb noční oblohy způsobí, že se do výhledu z chodby dostane stejný výsek hvězd jako ten zachycený na dveřích. (Postavy si to můžou uvědomit hodem na inteligenci se SO 14.) Během tohoto desetiminutového intervalu se dveře dají snadno otevřít.

**Dveře:** Za všech jiných okolností se dveře ani nehnou. Ber je jako zamčené. Rozbít se

dají hodem na sílu se SO 15, zloděj je zdolat hodem na odemykání zámku se SO 15.

**Past:** Při násilném vniknutí se hvězdný výjev na dveřích rozpálí doběla. Postava ve předu utrpí 1k8 bodů zranění (při záchraně na reflexy se SO 10 polovinu). Past je možné odhalit hodem na hledání se SO 20 (postava si všimne mystického uspořádání hvězd).

**Lokace 1-2 – Síň strážců:** V protější stěně místnosti vidíte další dveře. Stojí vedle nich čtyři železné sochy, na každé straně dvě. Každá socha znázorňuje jiného válečníka v okrouhlé železné přilbici, v masivní šupinové zbroji a s dlouhým kopím připraveným k hodu. Hroty všech kopí míří na dveře, kterými jste právě vešli.

Sochy jsou mechanickými výtvoři válkomága. Čekají na vhodnou příležitost a pak náhle vrhnou kopí proti postavám. Čtyři útoky kopím: +2 na zásah (další +2, pokud postavy stojí jako beránci v chodbě, kam sochy míří), 1k8 zranění.

Škubavé pohyby prozrazují, že jde o mechanismy. Sochy zamrznou v pozici po hodu a dál už se ani nehnou. Je možné na ně zaútočit, ale jelikož jsou celé ze železa, útočníci si tím leda poškodí zbraně. Jejich šupinové zbroje se elegantně lesknou černým smaltem. Postavy je ze soch můžou sundat a obléct se do nich, případně je prodat za dvojnásobek běžné ceny.

Kopí se dají sebrat. Dveře jsou odemčené, bez pasti.

**Lokace 1-3 – Síň monumentů:** Tahle prostorná komnata má mramorovou podlahu a v každé stěně jedny dveře. Na protějším konci se tyčí třicet stop vysoká žulová socha barbara – ruku má nataženou a ukazuje na vás ukazovákem. Svalnatý dívoch je oděný ve zvířecích kožešinách, ale oči se mu chytře lesknou a na krku zdobeném rytinami mi visí všelijaké talismany a amulety. U pasu má připevněný široký meč a jakýsi grimoár.

Pozorné postavy (hod na inteligenci se SO 12) si všimnou mnoha ožehnutých míst na mramorové podlaze – jako kdyby tu někdo rozdělával ohníčky.

Žulová socha sice váží spoustu tun, ale volně se otáčí na dobře promazané (byť skryté) základně. S dunivým rachotem se točí tak, aby sledovala pohyby postav. Když se dobrodruzi rozdělí, bude sledovat největší skupinu. Natažená ruka ukazuje, kam se socha dívá.

Jakmile se někdo pokusí odejít z místnosti (včetně otevření dveří nebo vycouvání tam, odkud přišel), vyšlehne z konečku nataženého prstu proud spalujících plamenů: +6 na zásah, 1k6 zranění, dalších



1k6 zranění v každém dalším kole, dokud se postava neuhásí záchranou na reflexy se SO 10. Jakmile je socha vyprovokovaná, chrlí plameny nonstop, jednou za kolo, až po dobu 5 kol, než vyčerpá zásoby paliva.

Silné postavy můžou vysadit dveře v lokacích 1 nebo 2 z pantů a použít je jako štít před ohněm. Taková pavéza zvyšuje TZ o +4, ale snižuje rychlost pohybu na polovinu.

Socha se dá uchláholit vyřknutím jména válkomága, jehož podobu zachycuje. Bohužel je ono jméno už dávno zapomenuté. A samozřejmě je socha tak velká, že jí postavy nedokážou rozumně uškodit.

Všechny dveře jsou odemčené.

**Lokace 1-4 – Věštecká komnata:** *Z prostředka čtvercové místnosti na vás shlíží široký kamenný trůn. Všude po stěnách visí ve výši očí primitivní hliněné tabulky popsané prapodivnými symboly. Každá tabulka je pár stop široká a na všech čtyřech stěnách jich dohromady visí několik desítek. Pohledy ale nedokážete odpoutat spíš od obrovitánského hada, který právě vylezl zpoza trůnu. Je žilhaný sytě červenými prstenci v barvě pekelného ohně a uprostřed hlavy mu nad tlamou plnou ostrých zubů ční jeden démonický roh.*

Věšteckou komnatu střeží nesmrtelný hadí démon. Mluví ostrým syčením: „Já jsem Ssissuraaaaggg a vy mě rušíte na stráži.“ Potom bez váhání a vyjednávání zaútočí.

**Ssissuraaaaggg, nesmrtelný hadí démon:** inic. +0; útk. kousnutí +6 zblízka (1k8); TZ 13; 20 živ.; rych. 20'; akce 1k20; zách. výdrž +8, reflexy +4, vůle +4; přesv. zákonné

Když bude Ssissuraaaaggg zabít, jeho tělo se rozpadne na popel a zůstane po něm jen démonický roh. Ten se dá využít ke komunikaci s démony – po usilovné meditaci (hod na kouzlení se SO 12) dá přístup ke kouzlu *vzývání patrona*.

Na zadní straně vchodových dveří je zavěšený kouzelný portál. Když se dveře zavřou, osoba sedící na trůně pohlédne přímo do portálu a spatří v něm hvězdy, jaké na noční obloze nikdy neviděla. Po výřezu „oblohy“ zachyceném v portálu se pomalu posouvají souhvězdí. Mocný kouzelník může portálem nahlížet na vzdálená místa (hod na kouzlení se SO 25).

Když někdo prozkoumá hliněné destičky, dá dohromady jejich příběh. Vyprávějí o jakési mimozemské rase, která přišla z hvězd, aby barbarskému kmeni snesla magické nástroje. Divoši pak s nově získanými silami dobyli mnohé země. Mimozemšťani se vrátí, až hvězdy zaujmou správné postavení. Kromě toho předpovídají hvězdy (a destičky) i spoustu událostí menšího významu: sucha, morové rány, zrození a úmrtí králů atd.

**Lokace 1-5 – Krypta náčelníků:** *Tahle zatuchlá místnost je očividně pohřební komora. V sedmi potměných výklencích leží hromádky kostí. Stěny u každého výklenku jsou zdobené rezavými zbraněmi a zbrojemi. Každá pohozená lebka má nasazenou pohřební masku.*

Pohřební masky zobrazují primitivní, až opičí rysy v přísných tvářích. Při bližším ohledání se ukáže, že kosti nejsou tak docela lidské: mají moc silné končetiny, moc krátké páteře a podezřele vypouklé nadočnicové oblouky.

Každý ze sedmi kostlivců byl generálem v armádě válkomága. Když někdo zničí jejich lebky, vysvobodí tím duchy, kteří ovládají válečníky v lokaci 8, a ti konečně dojdou pokoje.

Kosti jsou živí mrtví, kteří ovšem postupem věků značně zchátrali. Jakmile se postavy přiblíží, s chřestěním a škubáním se zvednou, nedokážou se ale poskládat do soudržných kostlivců. Lebky klapou zuby, rachotí, snaží se kousat, ale dá se jim snadno vyhnout nebo je běžnými prostředky rozdrtit.

**Sedm hromádek oživých kostí:** inic. -2; útk. kousnutí +0 zblízka (1k4-1); TZ 8; 2 živ.; rych. 5'; akce 1k20; zách. výdrž +0, reflexy -4, vůle +1; přesv. chaotické

Většina zbraní a zbrojí v místnosti je rezavá a bezcenná, zachránit se dá jen jedna sekera, jedna válečná sekera a jedna kroužková košile. Vhledem ke stáří a lámavosti mají sekery postih -1 k útoku a kroužková košile dává ke třídě zbroje z podobných důvodů bonus jen +4.

**Lokace 1-6 – Kochací jezírko:** *Velkou část rozlehlé síně zabírá dlouhé obdélníkové jezírko. Ze dna stoupají vzhůru paprsky rozptýleného světla a osvětlují široké sloupky u postranních stěn. Nejpodivnější jsou ovšem jacísi křišťáloví tvorové, kteří se zrovna vynořují ze stínů. Připomínají člověka, pomalu se šourají, a kdykoli se připlou do světla z jezírka, jejich podivná křišťálová těla se třpytí jako drahé kameny. V protějším rohu místnosti vidíte jedny dveře.*

Místnost představuje válkomágovu pomstu jeho nepřítelům. Svě protivníky proměnil v živoucí křišťálové sochy a uvěznil je tu. Nebožáci zbavení rozumem mají jen zvířecí inteligenci, zapomněli dar řeči a nepotřebují žádnou stravu. Už tisíce let bezcílně bloumají tímto sálem, uvěznění v nekonečném peklu křišťálových těl.

Křišťálových soch je šest. Na průsvitných tělech je těžké postřehnout přesnější rysy, nicméně jsou dokonalými replikami dávných proto-lidských válečníků z doby před mnoha eóny, kteří byli v tyto sochy přeměněni. Přitahuje je světlo a budou se šourat k pochodním a lucernám. Samy nezaútočí, ale jejich příchod může působit

výhružně – a budou se bránit. Když se nerušeně dostanou k pochodni nebo jinému zdroji světla, jednoduše u něj zůstanou stát a budou vstřebávat teplo.

**Šest křišťálových soch:** inic. -2; útk. úder +2 zblízka (1k4); TZ 12; 8 živ.; rych. 10'; akce 1k20; zách. výdrž -2, reflexy -2, vůle +0; přesv. neutrální

Jezírko je 3 stopy hluboké. Do dna natřeného temně černou barvou jsou zapuštěné tisíce krystalů utvářejících noční oblohu s nepovědomými souhvězdími. (Ve skutečnosti jde o oblohu, jak bude vypadat za dvacet tisíc let, kdy se válkomágoví prapodivní mentoři vrátí.)

Světlo sem krystaly proniká zespodu z lokace 8. Každý krystal má hodnotu 10 stříbrných a jeho vypáčení trvá 2 minuty. Dírami po vypáčených krystalech ale začne voda z jezírka utíkat dolů do lokace 8. Nejdřív stoupají bublinky, pak se strhne proud a po vypáčení 10 krystalů už je úbytek vody zjevný. Po vyjmutí 50 krystalů se podlaha prohne. Po vyjmutí 100 krystalů se zřítí do lokace 8 a všichni v jezírku spadnou v ohromné šplouchající vlně dolů (1k6 zranění, při zách. na reflexy se SO 12 polovina).

**Lokace 1-7 – Strategický sál:** *Točité schodiště vede do dlouhé úzké místnosti s dveřmi v protější stěně. Stojí tu několik polic s miniaturními hliněnými vojákky a doa stoly, na kterých jsou mezi všelijakými kopci a budovami vyskládané nepřátelské armády.*

Tahle místnost měla válkomágoví sloužit k plánování jeho posmrtných tažení.

Čtyři vojákci jsou celí ze stříbra. Jsou to generálové, očividně velitelé každé ze čtyř armád vyskládaných na obou stolech. Hod na hledání se SO 10, každý hodnota 20 zl.

**Lokace 1-8 – Hliněná armáda:** *Otevřenými dveřmi hledíte na dechberoucí výjev. Rozzevírá se před vámi ohromný třístupňový sál. Na vyvýšeném stupni na opačném konci místnosti stojí naddimenzovaný trůn. Na něm sedí hliněný vojevůdce připomínající sochu, kterou jste viděli nahoře. Do vrcholku trůnu je zapuštěná křišťálová koule vydávající pulzující světlo.*

Pod stupínkem, tedy v běžné úrovni podlahy, stojí nehybné hliněné sochy sedmi generálů. A ve velikánské jámě pod nimi, která se táhne přes celou místnost, je rozestavěná armáda hliněných vojáků. Jsou jich desítky, stojí v pochodové formaci, mají hliněné zbroje a kopí připravená k boji.

Místnost je prodchnutá nehybností. Je to nehybnost smrti, tichost hrobky. A pak ticho náhle pomine, když hliněný vojevůdce trhavě pozvedne paži a pokyne svým generálům. Najednou celá armáda se škubnutím vykročí vpřed a ticho je nahrazeno dusotem zkázy.

Tohle je válekomágova elitní garda, navěky zachovaná v oživené podobě. O přemožení všech 70 válečníků, 7 generálů a vojevůdce se může postavit jen zdát. Všichni mají stejné statistiky: inic. +0; útk. kopí +4 zblízka (1k8); TZ 12; 9 živ.; rych. 10'; akce 1k20; zách. výdrž +2, reflexy +0, vůle +0; přesv. neutrální

Existuje ale pár chytrých způsobů, jak se přes ně dostat:

- Když bude hliněná armáda zalita vodou (tím, že postavy vyjmou tolik krystalů v lokaci 6, až se podlaha zřítí), všichni tvorové v místnosti utrpí 1k6 zranění kvůli sutinám z padajícího stropu. Přeživší hlinění válečníci se pozvolna rozpustí v mazlavé bláto – v každém kole utrpí 1 zranění, dokud se úplně nerozpadnou.
- Životní síla hliněných generálů je provázaná s jejich kostlivci v lokaci 5. Když někdo zničí jejich lebky, hlavy hliněných generálů puknou ve spršce střepů a prachu. Je tedy možné, že postavy už generály najdou zničené.
- Chytré postavy se můžou pokusit zabít přímo vojevůdce, což rychle ukončí celou hrozbu.

Dokud jsou vojevůdce i generálové naživu, budou válečníci vylézat z jámy (1 akce) a útočit, zatímco generálové přihlížejí. Po smrti generálů ztratí válečníci koordinaci a stráví několik kol zmateným bloumáním, než opět vykročí k útoku. Při zabití vojevůdce vypustí celá armáda duše a promění se v obyčejné hliněné sochy.

Tajné dveře v jižní stěně se dají najít hodem na hledání se SO 14.

Křišťálová koule vydává nepřetržitě pulzující světlo. Má uměleckou hodnotu 200 zlatých. Kouzelník, který pronikne do jejích tajů (hod na kouzlení se SO 18, plus čas na zkoumání a mystické porady), pochopí, jak pomocí ní nahlížet na vzdálená místa. Takový kouzelník pak může pohlédnout na místo, které zná nebo k němu má nějaké pouto (např. může si zobrazit někoho, jehož pramen vlasů má u sebe): hod na kouzlení se SO 18 aktivuje kouli na 1k6 kol, postih -2 za každý den souvislého používání. Jednou za 1k8 dní ale na kouzelníka z koule vykukne mimozemská tvář. Je to válekomágoův mimozemský mecenáš, který ho naučil používat křišťálovou kouli jako prostředek astrální projekce a teď skrze ní příležitostně nahlíží do světa smrtelníků. Viz lokace 9.

**Lokace 1-9 – Pokladnice:** Dlouhá chodba vede do spartánsky zařízené místnosti obsahující prosté dřevěné regály, rozkládací židličku a jednoduchou pryčnu. V regálech vidíte jakési bronzové žezlo, měděný ohňový koš, pěkné



zbraně i zbroje a jednu tlustou knihu vázanou v mosazi. Uprostřed je do podlahy zapuštěný dokonalý křišťálový kruh s pěticípou hvězdou. V kruhu stojí kamenný stůl a na něm leží svrasklé prastaré tělo, jehož vzezření odpovídá tomu, co jste viděli na sochách vojevůdce. Nad jeho hlavou je ve stole vydutá prohlubeň.

Tady válekomág uskladnil své poklady:

- Bronzové vladařské žezlo, do kterého je vyrytá půlka démonické tváře. Má hodnotu 150 zl., ale čti dál.
- Měděný ohňový koš má hodnotu 10 zl.
- Výstavku zbraní tvoří jeden dlouhý meč, dlouhý luk, toulce s celkem 40 šípy, palcát, kopí, válečná sekera, dýka a sekera.
- Je tu jedna šupinová zbroj.
- Tlustá kniha je psaná jazykem tak starým, že pro současného člověka je nerozluštitelný. Nicméně když ji bedlivě prozkoumá kouzelník (hod na

kouzlení se SO 14), může v ní objevit kouzle dle volby sudího.

Když někdo do prohlubně ve stole vloží křišťálovou kouli, uvidí tohle:

Při pohledu do křišťálové koule spatříš nekonečné pole hvězd planoucích na tmavě šedém pozadí. Hvězdným éterem pluje přízračné tělo válekomága, dokonale nehybné. Pak kouli vyplní přísný obličej připomínající starého kozla a pronikavě se na tebe zadírá. „Už dlouho čekám, až někdo zaujme vojevůdcevo místo,“ pronese zvláštní koží chlapík hlubokým hlasem. „Jeho astrální cesta skončila dřív, než dokázal znovu zažehnout jiskru ve své smrtelné schránce. Pořád ale potřebuji spojence z vašeho světa. Naplň tenhle měděný koš dřevem ze stromu dryády a zapal ho jiskrou z živoucího plamene. Plamen ti vyjeví, kde se nachází druhá půlka vladařského žezla. Najdi ji pro mě a já tě odměním.“ Pak se koule zatáhne a je z ní zase jenom křišťál.

Jedna dryáda prý byla spatřena ve hvozdu na východ odsud...

# LEGENDA STŘÍBRNÉ LEBKY

## DOBRODRUŽSTVÍ PRO 1. ÚROVEŇ

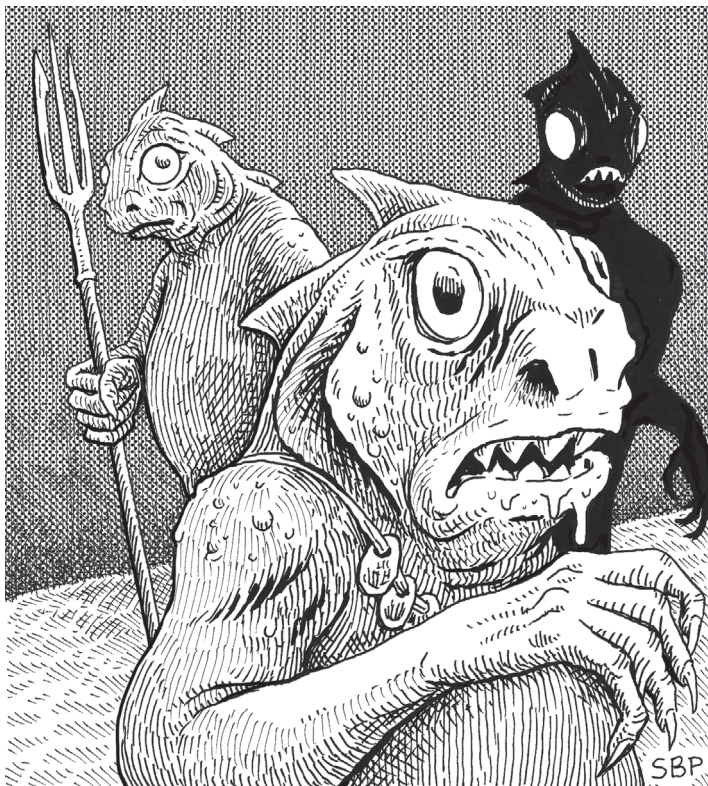
Napsal Julian Bernick • Kartograf: Stefan Poag • Redakce: Marc Brune  
Překlad: Jiří „Markus“ Petřů • Korektury překladu: Petr „Pan Bača“ Libosvár  
Vnitřní ilustrace: Cliff Kurowski, William McAusland, Stefan Poag • Vrchní výtvarník  
a sazba: Matt Hildebrand • Vydavatel a temný Pán: Joseph Goodman

Skupiny playtesterů: (Mpls DCC RPG Society) Jon Carnes, Trevor Hartman, Ryan Hixson, Alex Singer,  
William Walters, Nathan Wichman; (Gamehole Con 2019) James Amberson, David B., Michael B.,  
Aaron C., Michael Simon, Tom Colley, Joe Tikalsky; (Dice and Dorkuses) Laura Henry, Sarah Seember,  
Huisken, Rose James, Ingrid Jans, Iain Lempke, Jack Walls; (Minneapolis DCC RPG Society Reserves)  
Phil Adamski, Phil Ekstrand, Albert Elmöre, Matt Farah, Gary Fortuin

DCC RPG a tato dobrodružství jsou © 2017 Goodman Games LLC. Dungeon Crawl  
Classics je ochranná známka společnosti Goodman Games LLC. DCC RPG vychází  
pod licencí Open Game License. Další informace viz OGL v pravidlech DCC.

[www.mytago.cz/dcc](http://www.mytago.cz/dcc)





## ÚVOD

Obrodružství začíná tím, že se dobrodruzi vypraví na neznámý ostrov hledat drahocennou lebku s diamanty v očních důlcích. To ovšem netuší, že tam byli přivábeni nesmrtelnou entitou známou jako Orákulum – silou, která kdysi bývala člověkem, než ji před bezpočtem let jakýsi dávno zapomenutý bůh uvěznil v dotyčné lebce. Už několik století Orákulum svou mocí tajně manipuluje lidstvo pomocí armády tvaroměnců s lebkami místo tváří. Teď je konečně připraveno přenést svou mysl a duši do těla jedné z postav a tím zahájit neúprosný pochod, na jehož konci se zmocní vlády nad veškerou civilizací!

Ke slovu přijde bojový um, důvtip, štěstí i znalosti mystických nauk, proto je nejlepší vyrazit do dobrodružství s rozmanitou skupinou pěti nebo více postav na 1. úrovni. Jedna lidská postava (určená sudím nebo zvolená náhodně) je posledním žijícím potomkem Orákula. Už cestou k ostrovu ji budou tížit vzpomínky na jejího nešťastného předka. Podobně jako onen předek, i dotyčná postava nosí náramek s hadím motivem, který každý z rodiny dostává k dospělosti jako talisman pro štěstí.

## MINULOST

Před nevýslovnými léty ztroskotal jistý námořník na bezjmenném skalnatém ostrově bez pitné vody. Když našel oltář obsypaný zlověstnými symboly, pomodlil se k neznámému bohu a za život mu slíbil cokoli. Temný bůh Yeyin jeho nabídku přijal, na místě žadatele zabil, sebral mu hlavu, obdařil ji nesmrtelností a vztyčil na ostrově chrám k obrazu svému.

Postupem času Yeyin naučil své Orákulum vytvářet služebníky, kteří dokážou měnit podobu, infiltrovat do lidské společnosti a nenápadně ovlivňovat celá města a království. Teď Orákulum tahá za nitky ve spletité síti úkladů a tajně manipuluje bezpočtem smrtelnických intrik. Chybí mu jediné – tělo, v němž by mohlo odejít do zemí lidí. Dokáže se ho zmocnit, ale potřebuje k tomu někoho ze své pokrevní linie... a tímto nešťastným dotyčným je jedna z postav.

## VIDINY

Obstave zvolené za potomka Orákula se v průběhu dobrodružství (pokud přežije!) zjeví tři vidiny. Kdykoli dotyčná postava dorazí na místo, které vyvolává vidiny, přečti nebo parafrázuji uvedený výjev. Vidina je sice podmanivá, ale jde jen o chvilkový záblesk vzpomínek, který postavě nijak neuškodí ani ji nezpomalí.

Lokace	Typ	Setkání
B-1	past	čelistová past
B-2	bytosť/past	lebouni (9)
C-1	bytosť	elitní rybolidi (4)
C-2	hádarka/past	dílna na lebouny a zrcadlová past
C-3	bytosť	rybolidi mláďata (10)
C-4	past	past na dveřích
C-5	bytosť	krabsasín
C-6	bytosť	Orákulum, lastvůry (3)
C-7	past	plyn na přeměnu v rybolidi

## ZAČÁTEK HRY

*Piráť Slepý Jacek tvrdil, že ta lebka s diamantovými očima by měla být ukrytá na jakémsi tajném ostrově, o kterém neví žádný lodivod. Před smrtí vám nakreslil jednoduchou mapu a vy jste se z posledního složili na najmutí kupecké kocábky zvané Kořeněná královna.*

*Po třech týdnech proesávání Nekonečného oceánu spatřila posádka Kořeněné královny nehostinný skalnatý ostrov. Uprostřed něj se na vrcholku jediného kopečku vyjímá hrůzostrašná budova: přinejmenším tři patra vysoká lidská lebka. Přivítá vás dobře udržované kamenné kotviště, ale zbytek skalnatého pobřeží působí nehostinně. Není slyšet nic než šplouchání vln a křik mořských ptáků.*

**Lokace A-1 – Ostrov:** Až na budovu ve tvaru obrovské lebky je ostrov pustý a nezajímavý. Skalnatý terén je nerovný – veškerý boj a fyzické aktivity prováděné na kamenitém svahu (sklon asi 20 stupňů) mají postih -1k.

Když ostrov poprvé zahlédne vyvolená postava, přečti jí tohle:

**1. vidina:** *Jak stojíš na palubě Kořeněné královny, zamlží se ti zrak a najednou cítíš, jak se přenášíš do jiného času a na jiné místo. Vidíš před sebou přesně tuhle skalnatou, prosolenou pláž, ale jsi trošečnickem. Plážíš se přes zubaté skály, pohlédneš nahoru do svahu a spatříš, jak se proti šedým mrakům vyjímá jakýsi pustý oltář. Všechno tě bolí, máš žalostnou žízeň, uníváš, ale přesto se nehostinným ostrovem dostaneš až ke kamenné desce popsané starodávnými symboly. Sežeš svůj náramek z propletených měděných a stříbrných hadů, tradiční ozdoba vaší rodiny: má prý přinášet štěstí...*

**Poznámka:** Hráči zvolené postavy vysvětlí, že podobný náramek má i mimo vidinu. U nich v rodině je to tradice.

Kapitán Hejl Rantor z *Kořeněné královny* je ochotný 24 hodin počkat, než postavy podivnou budovu prozkoumají. Jeho posádka sedmi zteplých námořníků ovšem nechce mít s obřimi lebkami nic co do činění, takže až postavy vystoupí, loď zakotví kousek od ostrova a bude čekat na signál. Pokud se postavy po 24 hodinách

## DENÍKY POSTAV NAJDEŠ ONLINE

Stáhni si ze stránky [www.mytago.cz/dcc](http://www.mytago.cz/dcc) deníky postav – pro každé povolání je jiný. Vytiskni je a rozdej je kamarádům, ať může každý vyplnit herní statistiky svého dobrodruha.

neukážou, kapitán Rantor zavelí k odplutí, dokud má ještě dost zásob k návratu do nejbližšího přístavu.

Ve vodě poblíž kotviště se ukrývá houf rybolidů, kteří jsou pod duševním vlivem Orákula. Drží se u mořského dna a postavy si jich všimnou, jen když budou aktivně prohledávat vodu (hod na inteligenci se SO 20). Nezaútočí, dokud nebudou vyprovokováni nebo dokud se postavy nepokusí odplout dřív, než se s Orákulem setkají.

**Rybočlověk (12):** inic. +1; útk. trojzubec +1 zblízka (1k5) nebo trojzubec +1 na dálku (1k5, dostřel 10/20/30); TZ 12; KŽ 1k5; každý 4 živ.; rych. 20' nebo plavání 40'; akce 1k20; spec. po 2k3 hodinách se musí vrátit do vody; zách. výdrž +2, reflexy +0, vůle +2; přesv. neutrální

Rybolidi jsou 5 nebo 6 stop (150–180 cm) vysokí humanoidi se zelenými šupinami. Při chůzi se těžkopádně kolíbají. Bojují trojzubci, které dokážou vrhnout proti cílům vzdáleným až 30 stop. Rybolidi jsou vodní tvorové a na souši vydrží jen 2k3 hodin, než úplně vyschnou a zemřou. Nejsou kdovíjak bystrého rozumu, přijímají jednoduché duševní příkazy od Orákula a nechají si poroučet kýmkoli, kdo má místo tváře lebku. Po přemožení Orákula už pro postavy nebudou představovat další hrozbu, možná budou osvoboditelům dokonce ochotní pomoci – nakolik jim to jejich prostý duch a neznalost řeči umožní.

**Lokace B-1 – Tlama lebky:** *Jak se blížíte k budově ve tvaru lebky, všimnete si, že je postavená ze sluncem vyžáhaného bílého kamene, který někdo pečlivě vytesal, aby připomínal kost. Oční důlky jsou podle všeho otevřené a prázdné. Tlamu lemují hrozdě veliké zuby jak nahoře, tak dole. Hlouběji v otevřeném chřtánu vidíte rozlehlou holou místnost s tmavými dveřmi v protější stěně.*

Tlama je 12 stop (3,5 m) široká a 18 stop (5,5 m) vysoká. Je za ní krátká chodbička vedoucí přímo doprostřed lebky.

Postavy se za pomoci lana s kotvičkou (ale i jinými prostředky) můžou pokusit proniknout dovnitř očima. Oči se nacházejí 35 stop (10 m) nad zemí a šplh vyžaduje hod na lezení po strmých stěnách se SO 15 – při použití lana a háku se obtížnost sníží o 5. Při vstupu okem se postavy octnou výš ve zdi v lokaci B-2 a lebkouni je budou moct mnohem snáz přepadnout (viz lokace B-2 dále).

Pokud se bude zdát, že postavy od lebečného chrámu odcházejí, aniž by se setkaly s Orákulem, čelisti lebky sklapnou a každého v průchodu zraní za 1k7 životů (vyhnutí záchranou na reflexy se SO 12). Kouzelné runy, které tuhle past aktivují, jsou vepsané v tlamě a může je odhalit zloděj hodem na hledání pastí se SO 15. Zneškodnění run vyžaduje samostatný hod na zneškodňování pastí se SO 20.

**Lokace B-2 – Klenutá komora:** *Světlo proniká dovnitř shora očními důlky a prosakuje i puklinami v klenutém stropě, takže na stěnách zanechává temné stíny a na podlaze ostrůvky černé tmy. Ve velké prázdné komoře není nic jiného než otevřené dveře v protější stěně.*

V ostrůvkách tmy číhá ve výšce na stěnách devět lebkounů. Chystají se dobrodruhy přepadnout – jejich cílem je zabít je všechny s výjimkou vyhlídnuté postavy a tu pak dovléct před Orákulum. Jakmile do lebky vejdou tři postavy, šest lebkounů seskočí dolů a každý na sebe vezme podobu postavy, na kterou útočí. Každá postava uvnitř lebky se může vyhnout překvapení úspěšnou záchranou na reflexy se SO 12.

Po odehrání kola překvapení a jednoho dalšího kola vylezou z očních důlků zbývající tři lebkouni a vrhnou se do útoku proti postavám venku před lebkou (pokud už všichni vstoupili dovnitř, vpadnou jim do zad). I oni na sebe vezmou podobu postav, na které útočí. Kdo chce zasáhnout do boje mezi postavou a jejím imitátorem, musí úspěšným hodem na inteligenci se SO 12 imitátora rozpoznat (sudí

může obtížnost upravit podle taktiky postav – nebo její absence). Zakuklení lebkouni nemají žádné poklady ani vybavení.

**Lebkoun (9):** inic. +3; útk. úder +2 zblízka (1k5) nebo podle zbraně +2 (různé); TZ 11; KŽ 3k4; každý 5 živ.; rych. 40' nebo lezení 30'; akce 1k20; spec. převzetí podoby, skrývání ve stínech (záchrana na reflexy se SO 12, jinak je cíl překvapený); zách. výdrž +2, reflexy +3, vůle +2; přesv. chaotické

Tihle umělí tvorové o velikosti člověka chodí oblečení v černých hábitech a mají hladkou kůži bílou jako kost. Dokud na sebe nevezmou podobu cíle, mají identické hlavy bez výrazných rysů – vypadají jako lidské lebky s očními bulvami a jasně rudými jazyky. Lebkouni jsou služebníci Orákula a z jeho sídla řídí všechny jeho úklady. Orákulum je se všemi lebkouny duševně propojené, vidí jejich očima a kdekoli na ostrově jim může telepaticky dávat příkazy. Jelikož jsou to bytosti stvořené bezbožnými silami, dokážou je klerici zákonných bodů odvracet, i když s obtížemi.

Prohnaní lebkouni jsou mistry ve zneškodňování oběti a zaujmутí jejího místa. Jsou celkem rychlí a dovedou šplhat po stěnách a stropě jako pavouci. Když na někoho lebkoun zaútočí zblízka, vezme na sebe jeho podobu, včetně hlasu, gestikulace i pohybů – nezíská ale vědomosti oběti ani její zbraně.

Dar proměny jim zatím posloužil nadmíru dobře. Stovky lebkounů se usadily na mocných pozicích po celém světě, kde se vydávají za krále, kněžky i oddané poradkyně. Kontakt s Orákulem udržují za pomoci přízračné bárky (dodatek A). Po zabití Orákula se všichni lebkouni na ostrově okamžitě přestanou hýbat a stanou se bezbrannými.

Za dveřmi na druhém konci klenuté komory se nachází schodiště vedoucí dolů do lokace C-1.

Po souboji s lebkouny spatří vyvolená postava druhou vidinu:

**2. vidina:** *Stojíš u starého kamenného oltáře pokrytého nesvatými symboly, ale nikdo další už tady není. Umíráš žízni a z vyprahlého hrdla taktak vysoukáš úpěnlivou prosbu bohu, kterého tu kdysi uctívali – ať je to, kdo je to. „Zachraň mě!“ zkoušíš křičet přes rachot vln narážejících na skaliska. „Zachraň mě a já ti budu sloužit! Za život dám cokoli!“ Najednou se ve vzduchu cosi pohne a oltář na omak ochladne, snad jako by ti odpovídal...*

**Obecné charakteristiky lokací na patře C:** Hladina vodního příkopu se nachází 2 stopy (0,5 m) pod různými římsami. Vytáhnout se na římsu trvá jednu celou akci. Voda je 12 stop (3,5 m) hluboká, přitéká skrytými přívody v podlaze. Strop je v celém patře ve výšce 10 stop (3 m) nad podlahou.

Oba kanály vodního příkopu v lokaci C-1 pokračují do lokace C-7 otvorem, jehož vršek je 3 stopy (1 m) nad hladinou, takže jím může kdokoli (a cokoli) proplavat.

**Pravidla topení:** Zjednodušené pravidlo zní, že postava zadrží pod vodou dech na tolik kol, kolik je její hodnota odolnosti. Po vyčerpání těchto kol musí v každém dalším kole uspět v záchraně na výdrž se SO 14, jinak se začne topit. Topící se tvorové ztrácejí v každém kole 1k6 bodů odolnosti, a jakmile jim odolnost klesne na 0, umírají. Ztracená odolnost se obnoví okamžitě po vymoření na vzduch. Když postavu někdo zatáhne pod vodu nepřipravenou, musí hodem na štěstí určit, jestli se jí podařilo pořádně se nadechnout – když ne, musí uspět v záchraně na výdrž se SO 14, jinak se hned začíná topit.

**Lokace C-1 – Sál vodního příkopu:** *Vzduch je prosycený pachem slané vody. Přicházíte na úzkou římsu, kterou od dalšího prostoru odděluje vodní příkop. Ten se táhne doleva i doprava dál do tmy. Po obou stranách místnosti vidíte ve stěně prázdné průchody, ale nevede k nim přes vodní příkop žádný mostek.*

**Poznámka:** Uvedený popis předpokládá, že postavy nevidí přes celý sál.

Ve vodním příkopu se ukrývají čtyři elitní rybolidi (hodem na inteligenci se SO 20 je postavy spatří, jak plavou hluboko pod hladinou, jako by něco hledali). Jakmile se postavy pokusí příkop překonat (přeplovat, přeskočit, jakkoli jinak...), zaútočí na ně. Přeskočení příkopu je hod na sílu se SO 6, ale nezapomeň započítat postihy za zbroj!

Rybolidi ovládaní Orákulem bojují až do smrti, ale dokud je Orákulum naživu, vyvolené postavě neublíží.

**Rybočlověk, elitní (4):** inic. +2; útk. zubatý trojzubec +2 zblízka (1k7, dosah 10'); TZ 12; KŽ 3k5; každý 10 živ.; rych. 25' nebo plavání 40'; akce 1k20; spec. při úspěšném útoku zatáhne cíl pod vodu (odolání záchranou na výdrž se SO 12); zách. výdrž +2, reflexy +0, vůle +2; přesv. neutrální

Elitní rybolidi jsou větší a houževnatější než jejich menší příbuzní. S útokem vyčkávají, než se cíl pokusí dostat přes příkop. Jejich 10 stop (3 m) dlouhé trojzubce mají zpětné háčky, takže jimi při zásahu dokáže rybočlověk strhnout oběť pod vodu (odolání záchranou na výdrž se SO 12). Cíle ve vodě mají ke všem akcím -2k.

Po přemožení elitních rybolidů se vyvolené postavě zjeví třetí a poslední vidina:

**3. vidina:** *Ve vzduchu se před tebou třpytí jakási stříbrná esence. Chvilí vypadá jako beztvará hrouda, chvíli nabývá zhruba lidské podoby. „Pokloň se a služ nám,“ pronese tenkým hlasem s mnohonásobnou ozvěnou. „Polož hlavu na oltář a staň se navěky naším novým Orákulem. Ty i tví zplodenci nám donekonečna budete sloužit.“ Rozechvěle položíš hlavu na oltář. Chladný hrubý kámen tě studí na kůži, nesvaté symboly se ti opalují do tváře a najednou ti zátylkem projede palčivá bolest...*

**Lokace C-2 – Komora na výrobu lebkounů:** *V místnosti se vznáší pach smrti a stojí tu jakési záhadné objekty: doprostřed podlahy je vyrytý kruh, do něj je vepsaný trojúhelník, do něj čtverec, do něj kružnice a na tom všem stojí dva velké sudy propojené stříbrnou nití. Pod nití leží nízká kamenná deska veliká tak na jednoho člověka. V regálu u levé stěny je uloženo několik menších sklenic, další drobnosti a pět mohutných knih vázaných v zaslé hnědé kůži. Jsou vyskládané jedna na druhé hned vedle sošky zubícího se ďáblíka. Obsah místnosti se odráží ve velkém zrcadle s pozlaceným rámem, které je opřené u pravé stěny.*

Tady provádí Orákulum rituály, kterými vyrábí své lebkouny. Rituální kniha popisující metodu na tvorbu lebkounů je ukrytá v zrcadle, které věrně odráží místnost až na jeden zásadní detail: přítomnost samotné knihy.

**Dej hráčům pomůcku A.** V regálu na protější stěně je pět knih, mezi nimi *Korkelbinův katalog živlů* a jakýsi suchý text nazvaný *Vyčerpávající dějiny věd alchymistických*. Ovšem v odrazu zrcadla je možné zahlédnout i šestou knihu, která nenese žádný název – rituální knihu Orákula. Kdokoli se jí může zmocnit jednoduše tak, že do zrcadla sáhne a knihu popadne (troufala postava, co se odváží strčit ruku do zrcadla, ucítí znečitlivující mrazení). A právě tady číhá nebezpečí! Ďáblík v zrcadle není na rozdíl od svého protějšku v místnosti žádnou hliněnou soškou. Když někdo strčí do zrcadla ruku, odraz ďáblíka ji drapne a přitáhne. Postava sahající po knize musí uspět v záchraně na výdrž se SO 12, jinak bude do zrcadla vtažena! V mimozemském prostředí zrcadla začne postava mrznout a bolestivě se dusit – během 1k4 kol zemře. Její společníci se uvězněnou postavu můžou pokusit vytáhnout, tím se však sami vystaví nebezpečí. Opět se po nich natáhne ďáblík a oni budou muset uspět v záchraně na výdrž se SO 12, jinak vtáhne dovnitř i je. Úspěšná záchrana znamená, že zachránce oběť vytáhl a vyhnul se při tom lapaní. Nebezpečí je možné zažehnat posunutím sošky (té skutečné, mimo zrcadlo) mimo odraz nebo jejím zničením.

Zrcadlo je velké a čtvercové, stranu má dlouhou 8 stop (2,5 m). Pokud ho hráči duchapřítomně vystěhují ven z podzemí, můžou v zrcadlové kapesní dimenzi uchovávat jeden předmět. Zrcadlo se

dá kdykoli rozbít, ale tím se zničí veškerý obsah (nebo lidé) uvnitř a kazisvět navíc na dobu sedmi let přijde o 1k3 bodů štěstí.

Knihy popisuje veškeré kroky potřebné k vykonání následujícího rituálu: K vytvoření lebkouna je nutné umístit do jednoho sudu lidskou kostru, přičemž do lebkou musí být vložen smotaný zlatý řetěz. Do druhého sudu se vloží kůže jiné osoby potřená rtutí. Následuje hlasité předčítání rituálních zaklínadel z knihy. Při úspěšném provedení (kouzelník nebo elf musí uspět v hodě na kouzlení se SO 18) vyšlehne záblesk světla a místnost vyplní hustý nasládlý kouř. Obsah sudů zmizí a na kamenné desce se objeví plně zformovaný a (relativně) myslící lebkoun. Nově vytvořený lebkoun poslouchá svého stvořitele. Uskutečnění rituálu trvá jednu směnu.

Na poličky jsou celkem tři sklenice rtuti (každá za 10 zl.), z nichž každá stačí na provedení jednoho rituálu. Zlatý řetěz (v hodnotě 100 zl.) je tu ovšem jenom jeden – v nenápadné truhličce. Kniha dále obsahuje ritualizované verze tří kouzel 1. stupně dle volby sudího a pro kouzelníky má ohromnou cenu. (Víc o ritualizované magii se píše v základní příručce DCC na str. 124.)

Postavy, které si místnost pečlivě prohlédnou nebo uspějí v hodě na inteligenci se SO 14, zjistí, že v potměšlém rohu místnosti se ukrývá lebkoun s plačtivou tváří. Vinou jakési chyby v rituálu stvoření si tenhle politováníhodný zmetek ponechal částečné vzpomínky na předchozí životy těl, ze kterých vzešel, a teď se potácí na hraně šílenství. Nedokáže měnit podobu ani se telepaticky propojit s Orákulem. Jelikož jeho stvořitel jím opovrhne a ostatní lebkouni ho šikanují, je teoreticky možné si ho spřátelit (nebo se ho ujmout jako náhradní postavy, pravděpodobně zloděje nebo válečníka). Netuší, jaké má Orákulum s vyvolenou postavou plány, ale zná obsah všech místností v chrámu kromě C-7 a C-8. Ví taky o knize v zrcadle, není si ovšem vědom záluďné sošky.

**Lebkoun zmetek:** inic. +3; útk. úder +2 zblízka (1k5) nebo podle zbraně +2 (různé); TZ 11; KŽ 3k4; 5 živ.; rych. 40' nebo lezení 30'; akce 1k20; spec. skrývání ve stínech (záchrana na reflexy se SO 12, jinak je cíl překvapený); zách. výdrž +2, reflexy +3, vůle +2; přesv. neutrální

**Lokace C-3 – Komora na výrobu rybolidů:** *Už zvenčí cítíte z téhle komory vůni slané vody mísící se s pachem hniijící mršiny. Uvnitř se na nerovné podlaze utvořilo jezírko vody, široké asi 20 stop. Jinak tu nic dalšího není, jenom hromada hadrů v koutě.*

V téhle komoře množí lebkouni rybolidi, které pak využívají jako strážce. V jezírku momentálně žije nová snůška nedospělých – a velice vyhládlých – jedinců. Jakmile do místnosti někdo vejde, rybolidi si ho všimnou, vydrápají se z jezírka ven a pokusí se postavu zaživa sežrat.

V hromadě hadrů jsou ukryté dvě čerstvé mrtvolky nebo – pokud družina potřebuje posily – bezvládní zajatci, kteří měli posloužit jako oběti, ale rádi teď doplní prořídle řady hrdinů. Tihle lstiví zajatci uprchli vězňatelům a naučili se být velice tišší a nehybní, proto zatím nepřilákali pozornost nemyslicích rybočlovíčků.

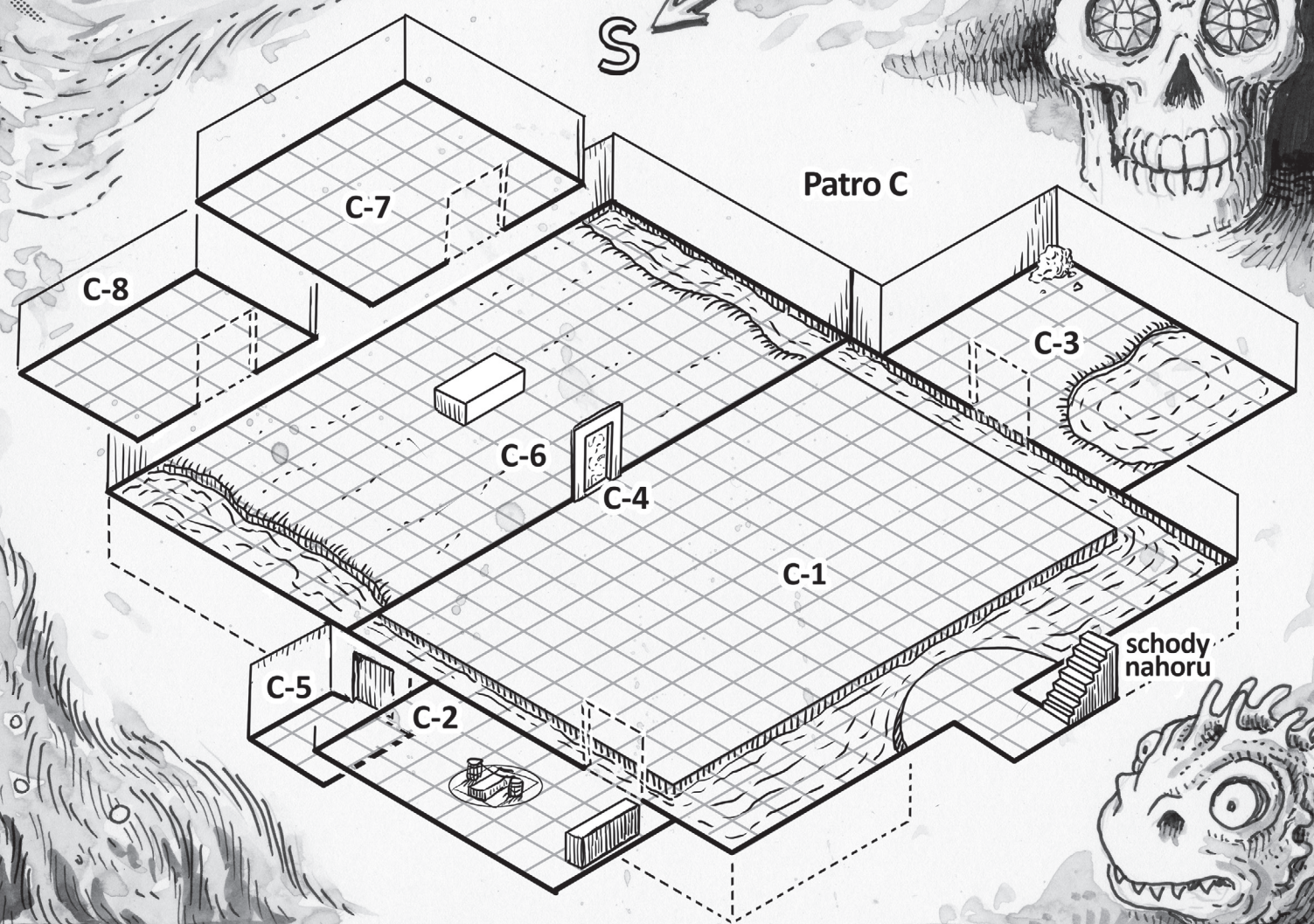
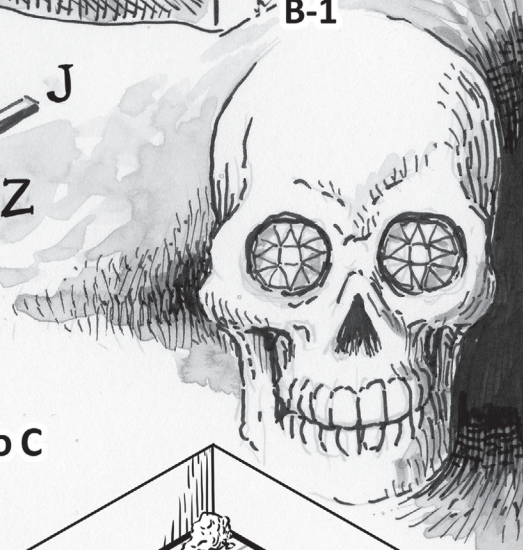
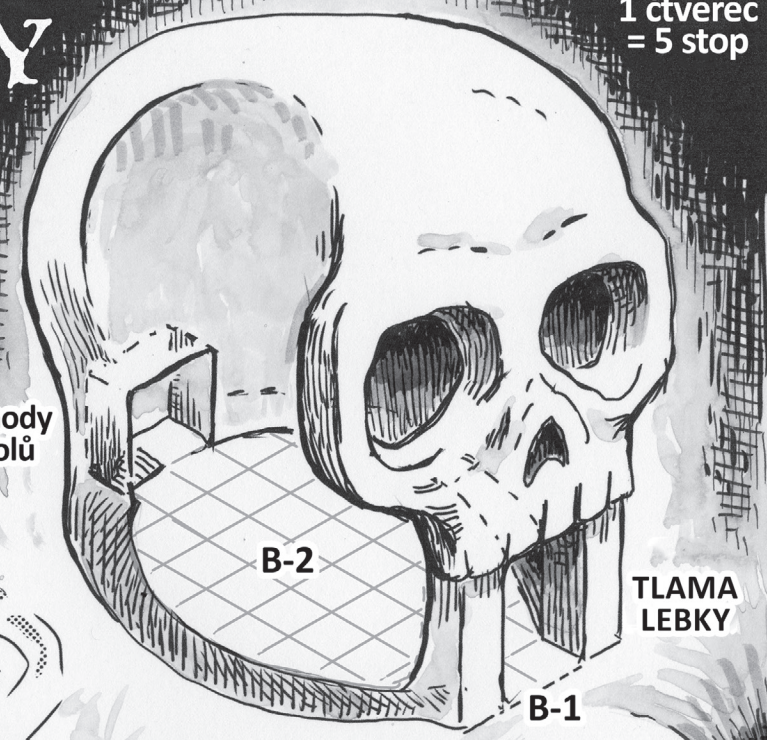
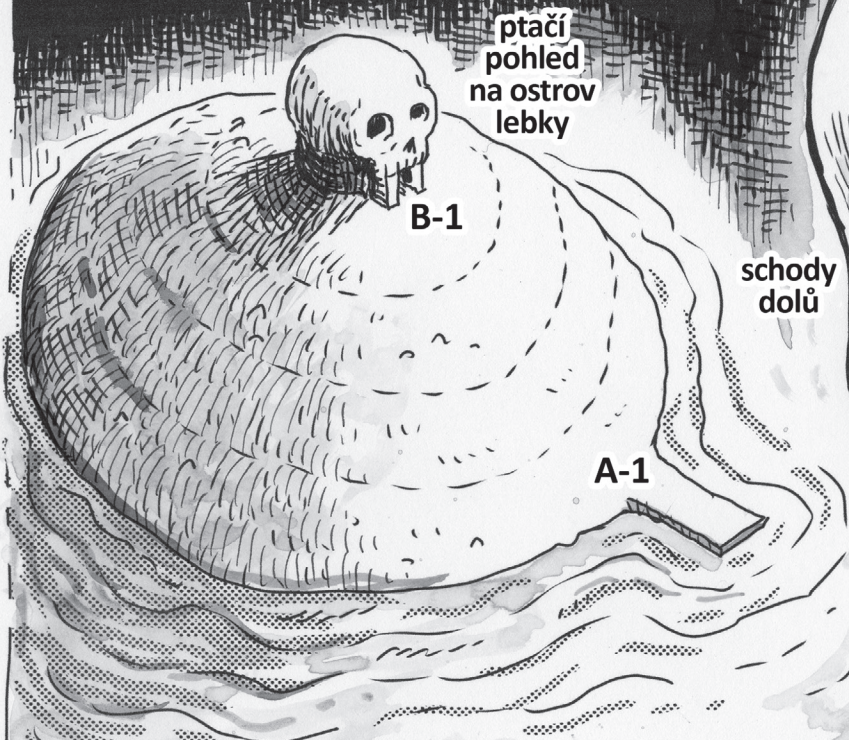
**Rybolidi mláďata (10):** inic. +1; útk. +0 zblízka (1k3); TZ 11; KŽ 1k3; každý 2 živ.; rych. 20' nebo plavání 30'; akce 1k20; spec. +1k za hromadný útok, když jich na jeden cíl zaútočí čtyři a víc; bojí se ohně; zách. výdrž +1, reflexy +0, vůle +0; přesv. chaotické.

Rybolidi mláďata jsou 2 až 3 stopy (cca 0,5 m) vysoká, ale jinak vypadají jako menší verze dospělých rybolidů. V téhle vývojové fázi jim nejde o nic jiného než požíráni masa. Přitahuje je především pohyb, oheň je odpuzuje. Díky své zběsilosti a všepohlujícímu hladu dostávají +1k k útoku, když jich na jednoho nepřítele zaútočí čtyři a víc najednou.

Pokud si někdo troufne prohledat dno zapáchajícího jezírka plného cárů masa a jiných ostatků, najde krátký meč nazvaný *Demaskovač*,

# OSTROV LEBKÝ

1 čtverec  
= 5 stop



který vyrobil Kranderos Čiperný na potírání tvaroměnců. Meč má inteligenci 10 a mluví každou lidskou řečí. V přítomnosti tvaroměnce jakéhokoli typu meč jednou zaduní jako zvon. Kdysi dávno ho sem přinesl svatý válečník jménem Hunro, který se neúspěšně pokusil o zničení Orákula.

**Lokace C-4 – Dveře s pastí:** Před vámi se tyčí mohutné dveře z tepané bronzy pokryté nánosem soli. Odshora dolů je zdobí rytiny lebek. Mají jednoduchou železnou kliku, která se tiskne dolů ve směru hodinových ručiček. Nemají žádný viditelný zámek.

Dveře jsou chráněné pastí, jejíž odhalení a zneškodnění vyžaduje hod na hledání a zneškodňování pastí se SO 14. Když někdo stiskne kliku a past je stále aktivní, otevrou se pod hladinou vodního příkopu dvířka do lokace C-5, z nich vyplave krabsasín a zaútočí.

**Krabsasín:** inic. +0; útk. klepeta +3 zblízka (1k6) a jazyky se žraločimi hlavami +3 (1k4, dosah 15'); TZ 15; KŽ 3k8; 20 živ.; rych. 20' nebo plavání 30'; akce 5k20; spec. žraločí hlavy při zásahu chytanou cíl (odolání záchranou na výdrž se SO 12, vymanění se hodem na sílu se SO 14); zách. výdrž +4, reflexy -1, vůle +2; přesv. neutrální

Tahle 10 stop (3 m) vysoká obludnost je mdlé oranžový humanoid ve tvaru kraba. V boji se ohání oběma klepety a zároveň se třemi jazyky se žraločimi hlavami (mají zuby ostré jako břitva) pokouší nebohé oběti pokousat a popadnout. Když úspěšně zasáhne kterýmkoliv útokem, musí cíl uspět v záchraně na výdrž se SO 12, jinak ji krabsasín chytne a začne ji táhnout za sebou. Chycená oběť se může vymanit hodem na sílu se SO 14.

Nestvůra sice svými jazyky dosáhne až na vzdálenost 15 stop, ale celé jedno kolo musí strávit drápáním se z vodního příkopu. Když bude Orákulum zničeno, krabsasín se pokusí popadnout co nejméně obětí a odtáhnout si je do doupěte, kde je utopí a sežere.

Krabsasín je vyšinutý přeživší po mimozemské civilizaci, která před miliony let ztroskotala na dně oceánu. Pokud se vynalézavým dobrodruhům nějak podaří navázat s ním komunikaci, můžou se dozvědět o podmořské xenozákladně, nepochybně plné kosmických pokladů a prastarých okultních technologií.

**Lokace C-5 – Krabsasínovo doupě:** Tahle menší místnost je z větší části pod vodou: strop je jen 2 stopy (0,5 m) nad hladinou vody, zatímco podlaha je až v hloubce 10 stop (3 m). Vedou sem velké zrezavělé železné dveře ukryté pod hladinou. Otevření hrubou silou vyžaduje hod na sílu se SO 20, případně je možné povrtat se v zámku a hodit na odemykání zámku se SO 15. Hod na hledání pastí se SO 15 odhalí otevírací mechanismus napojený na bronzové dveře v lokaci C-4. Zvědavé postavy, které dveře otevřou, budou přivítány hladovým krabsasínem, viz výše.

**Lokace C-6 – Oltář:** Před vámi se otevírá rozlehlý sál s písečnou podlahou. Uprostřed stojí oltář z nahruho tesaného šedého kamene, obsypaný prapodivnými runami. Na oltáři se třpytí stříbrná lidská lebka, která má do očních důlků vsazené ohromné diamanty. Po levé i pravé straně se táhne pět stop široký vodní příkop. Ve zdi za oltářem vidíte dva otevřené průchody, oba zhruba ve výšce pěti stop bez zjevného přístupu.

Pár stop od čelní strany oltáře je v písku zahrabaný bezhlavý kostlivec. Jde o pozůstatky prapůvodního předka vyvolené postavy (a zdroj jejích vidin). Má u sebe jednoznačný důkaz o příslušnosti ke stejné rodině: náramek z propletených hadů, jednoho měděného a druhého stříbrného – stejný, jako má postava (hodnota asi 5 zl.).

Cílem Orákula je přilákat vyvolenou postavu, aby přišla co nejbližší k oltáři, a potom zaútočit. Jakmile se někdo přiblíží k lebce, ta se vznese do vzduchu a zahlomozí:

*„Na tuhle chvíli čekám už bezpočet staletí! Nechte mi tu [jméno vyvolené postavy] a já ušetřím vaše jeptičí životy. Jinak se připravte zemřít!“*

Lebka se vznáší a poletuje rychlostí 50 stop (mysli na to, že stropy jsou jen 10 stop nad podlahou). Pokud se v boji nenaskytne žádný jednoznačně nebezpečnější cíl, bude myšlenkovými výboji cílit primárně na kouzelníky a kleriky. Mezití se pokusí ovládnout vyvolenou postavu.

**Orákulum:** inic. +3; útk. myšlenkový výboj +2 na dálku (2k5, dostřel 100'); TZ 14; KŽ 8k6; 24 živ.; rych. 50'; akce 3k20; spec. odolnosti proti sečným a bodným zbraním, myšlenkový výboj, telepatie se služebníky na ostrově, ovládnutí (dosah 100'); zách. výdrž +4, reflexy vždy úspěch, vůle +15; přesv. chaotické

Orákulum útočí tak, že proti cílům vzdáleným až 100 stop vysílá palčivé výšlehy kranialní agonie. Myšlenkový výboj útočí proti „duševní třídě zbroje“ cíle, což je 10 plus celkový součet modifikátorů inteligence a vůle. Mysli na to, že Orákulum vnímá silou myšlenek – k duševnímu útoku proto nepotřebuje na cíl vidět.

Jelikož je lebka kovová, útoky sečnými zbraněmi jí způsobují jen poloviční zranění a bodné útoky dokonce jen čtvrtinové. Tupé zbraně i všechny ostatní formy útoku ji zraňují normálně. Když Orákulu klesnou životy na 0, lebka se roztrhne na bezcenné cínové střepy a diamanty se roztečou do třpytivého, rychle se vypařujícího slizu.

**Pokud je vyvolená postava při setkání s Orákulem naživu,** Orákulum se v každém kole jednou ze svých akčních kostek pokusí tuto postavu ovládnout. Postava vzdoruje záchranou na vůli se SO 15. Orákulum může tenhle útok použít, kdykoli se postava nachází do vzdálenosti 100 stop.

**Při první neúspěšné záchraně před ovládnutím** získává postava 1k3 bodů inteligence a 1k3 bodů osobnosti a přesvědčení se jí mění na chaotické. Navždy už ji budou pronásledovat sny o mimozemských krajinách.

**Při druhém neúspěchu** se hlava postavy promění ve stříbrnou lebku s diamantovými očima. Taková dokonale zhotovená lebka by sama o sobě měla hodnotu přinejmenším 10 000 zl. Navzdory tomuto stavu nezažívá postava žádná omezení a vidí i slyší normálně. Obludného znetvoření ji však dokážou zbavit jen bohové nebo ta nejmocnější kouzla. Jednou za den může postava hodem na inteligenci se SO 15 čerpat ze vzpomínek a vědomostí Orákula (současné intriky, umístění prastarých hrodek, dávno zapomenuté jazyky a symboly atd.). Může taky sesílat kouzla s akční kostkou k20 – ale momentálně žádná nezná (pokud už není kouzelníkem).

**Při třetím neúspěchu** proudí do postavy (tou dobou už stříbrnohlavé) nesvatá moc a postava je natrvalo ovládnuta duchem Orákula (navždy vypadává ze hry a kontrolu nad jejím tělem přebírá sudí). Nově zhmotnělé Orákulum má veškeré statistiky, schopnosti i aktuální životy ovládnuté postavy. Navíc se může za akci pokusit okouzlit jakéhokoli humanoidního tvora a udělat si z něj přítele a služebníka – funguje to jako kouzelnické kouzlo 1. stupně okouzlení osoby s hodem na kouzlení 15. A nakonec se v hmotné podobě dokáže Orákulum proměnit v jakéhokoli humanoida, kterého spatřilo.

Jakmile Orákulum vyvolenou postavu ovládne, pokusí se rychle skoncovat se zbytkem družiny. Pokud hrdiny zabije nebo se mu podaří uniknout, skuteční své plány a do 2k16 let dobude celý svět.

**Pokud už je vyvolená postava při příchodu postav mrtvá,** Orákulum na dobrodruhy vztekle zaútočí, aby ubránilo svou základnu a potrestalo je za zhatění jeho plánů.

V písečné pláži před oltářem jsou zavrhané tři písečné lastvůry pod duševní kontrolou Orákula. Orákulum se jimi během souboje pokusí znehybnit vyvolenou postavu a rozptylovat nebo lapit ostatní postavy, které se mu snaží vzdorovat.





**Lastvůra (3):** inic. +3; útk. sklapnutí lastury +3 zblízka (speciální); TZ 15; KŽ 3k5; každá 8 živ.; rych 10' nebo plavání 10'; akce 1k20; spec. lapení (uvolnění hodem na sílu se SO 12); záchr. výdrž +4, reflexy -1, vůle +3; přesv. neutrální

Tyhle šedě zbarvené škeble jsou asi 2 stopy (0,6 m) dlouhé a 18 palců (0,4 m) široké. Pohybují se pomocí jedné široké masité „nohy“, kterou se odšťuchují od písku. Oběť zasažená útokem lastvůry je lapená a vysvobodit se může jedině hodem na sílu se SO 12. Lapené oběti mají ke všem akcím -1k a rychlost sníženou na polovinu. Oběť lapená dvěma lastvůrami současně je úplně nehybná.

**Poznámka:** Při playtestu dopadalo tohle setkání všelijak. Pokud se hráčům až podezřele daří, může Orákulum duševně vypustit krabsasína, aby mu v závěrečném boji proti postavám pomohl.

**Lokace C-7 – Komnata tajemství:** Stěny téhle místnosti jsou od podlahy ke stropu obložené regály, ve kterých se hromadí svítky, sešňované stohy papírů i starodávné svazky vázané ve všelichem. Vzduch je plný prachu, ale knihy působí zachovalé, jakkoli jsou halabala naházené jedna přes druhou.

V téhle místnosti lebkouni pod vedením Orákula zapisují průběh myriády aktivních konspirací po celém světě. Šifru není jednoduché rozluštit (hod na inteligenci se SO 12), ale po jejím rozlousknutí je jasné, že jednotlivé „deníky“ obsahují podrobnosti o aktivitách lebkounů v té či oné oblasti nebo městě. Spolu s nimi jsou tu uloženy příslušné účetní knihy, rodokmeny, posvátné texty a další díla ukradená z dotyčné oblasti. Sudí je může využít jako zápletky (a expozici) pro další dobrodružství. Příklady:

- Částka zaplacená budižkničemu Slepému Jackovi za přilákání postav na tenhle ostrov.
- Podrobnosti o úkladném plánu prince Rhatriho na zavraždění jeho otce a zmocnění se trůnu ve městě Zakhar.
- Tajný úkryt korunovačních klenotů Parkaštského emirátu. Emírový klenoty jsou falešné, a když to někdo prokáže, může ho snadno sesadit z trůnu.
- Bydliště a denní harmonogram jistého Emuela Černokněžníka, na jehož dopadení v živém stavu vypsali tři různí vladaři odměnu 1 000 zl.
- Třetí a poslední šifra potřebná k otevření Chepartišiny pokladnice ukryté pod vyhaslou sopkou.

Na stolečku u vchodu leží měděná schránka zdobená motivem rybí lebky a vykládaná 17 drobnými smaragdy (celková hodnota 80 zl.). Pod víkem je jako past narafočená průhledná trubička vyplněná světlemodrým plynem (objevení a bezpečné odstranění

hodem na odhalení a zneškodňování pastí se SO 13). Když někdo skříňku otevře i s pastí, musí uspět v záchraně na reflexy se SO 12, jinak plyn vdechne – a v takovém případě hází záchranu na výdrž se SO 15 na odolání jeho účinkům. Pokud postava neuspěje ani v druhém hodu, promění se v napůl rybu, napůl člověka. Narostou jí žábry, a když okamžitě neskočí do vody, bezmocně se utopí (použij pravidla pro topení ze začátku). Proměna je trvalá.

V truhličce leží na sametové podušce píšťalka vydlabaná z velrybí kosti. Při použití vydává dlouhý tenký tón připomínající volání vzdáleného racka. Volání způsobí, že se na ostrov snese mlha a po 2 směních připluje k přístavišti přízračná bárka. (Podrobnosti o přízračné báře uvádí dodatek A.)

**Lokace C-8 – Komnata prastarých:** V neveliké místnosti se vám naskytne hrůzný pohled. U protější stěny jsou vyskládané tlusté knihy vázané v kůži, srsti, rybích šupinách, dřevu, dokonce i zašlém železe. Na dřevěném stole uprostřed místnosti leží tři useknuté hlavy, každá pod skleněným poklopem. Ta levá patřila jakémusi divokému lidoopovi. Ta prostřední je hlava zizveného elfa s vydlobnutým levým okem. Pravá hlava náležela hadočlověku s fialovými šupinami, kterému z tlamy plandá rozeklaný jazyk.

V průběhu staletí se Orákulu podařilo získat hlavy tří stařešinů prastarých ras, které kdysi vládly známému světu. Hlavy dokážou normálně mluvit i uvažovat, ale jsou naprosto nehybné. Nezbyvá jim než ležet na keramických tácech pod skleněnými poklopy.

**Hadočlověk Jenssss** je zákonný. Býval to čarodějný král z časů, kdy světu vévodili obří plazi.

**Opočlověk Hats-Aluk** je neutrální. Zaživa byl vezírem a básníkem v Meta-zothické říši, která svrhla jestřetí krále.

**Elf Oourons** je chaotický. Je to odpadlý šlechtic z Faerie, který se spřáhl s demony a ve svém věku dobyl pro elfstvo polovinu světa.

Hlavy prastarých jsou pro hledače vědomostí nedocenitelnou studnicí moudra. Všechny tři znají tajemství, která už tisíce let nikdo neslyšel. Pokud se jim dostane uctivého zacházení, zavedou dobrodruhy na místa moci nebo k dávným pokladnicím. Na oplátku si přejí zemřít a být pochováni dle zvyklostí svého lidu.

Při neuctivém zacházení nejsou prastaří tak docela bezbranní. Hats-Aluk družinu z pomsty ochotně naláká do starodávných pastí. Oourons povolá svého démonického pána Krayoka, aby postavy zničil (nepochybně v příštím dobrodružství). Jenssss dokáže na neruvalce uvalit kletbu nechutenství. Pronese následující slova:

*Blázne, jenž pohrdáš moudrostí věků,  
ty, kdož si nevázíš proslulých reků,  
nechť se vší potrava obrací v tobě,  
než ty mne pochováš v honosném hrobě.*

Cíl kletby neprodleně ztrácí 1k3 bodů štěstí a dokáže pozřít jen vodu a nejskoupější soustíčka potravy, dokud s veškerou úctou neuloží Jenssssovy ostatky na pohřebišti jeho lidu. Do té doby bude týdně ztrácet 1 bod síly, odolnosti a obratnosti a nedokáže si je obnovit dřív, než se zbaví kletby a bude po 13 dní přijímat vydatnou stravu.

Kromě hlav obsahuje komnata dvacet vzácných knih, které u mrdce nebo zámožného sběratele starých písemností snadno vynešou 500 zlatých.

## KONEC DOBRODRUŽSTVÍ

Pokud se postavy zmocnily archivů i tajemství Orákula, nemáš teď nouzi o dějové háčky na další dobrodružství. Zápletky z lokace C-7 nebo tajemství od prastarých z lokace C-8 ti pomůžou zavést hrdiny na další výpravu!

# DODATEK A: PŘÍZRAČNÁ BÁRKA

Když postavy zapískají na píšťalku v lokaci C-7, po uplynutí 2 směn připluje ke kotvišti přízračná bárka. (Pokud někdo píšťalku použije jinde, přirazí bárka k nejbližšímu vhodnému přístavišti.) Jakmile postavy uniknou z lebky, přečti tenhle text:

*Přestože předtím panovalo teplé počasí, teď se na ostrov snesla šedá mlha a skryla Nekonečný oceán před vašimi zraky. Kořeněnou královnu v mlze nikde nevidíte, ale do kamenné stěny přístaviště teď jemně naráží jiné plavidlo. Je to menší šedá plachetnice, asi 40 stop dlouhá a 10 stop široká. Dřevo je zašlé a název, který byl vyvedený na boku, dávno nečitelný. Ke kormidelní páce na zádi je přivázaný stojící kostlivec. Pomalu k vám otočí lebku a skřipavě se zeptá: „Kampa to bude, kápo?“*

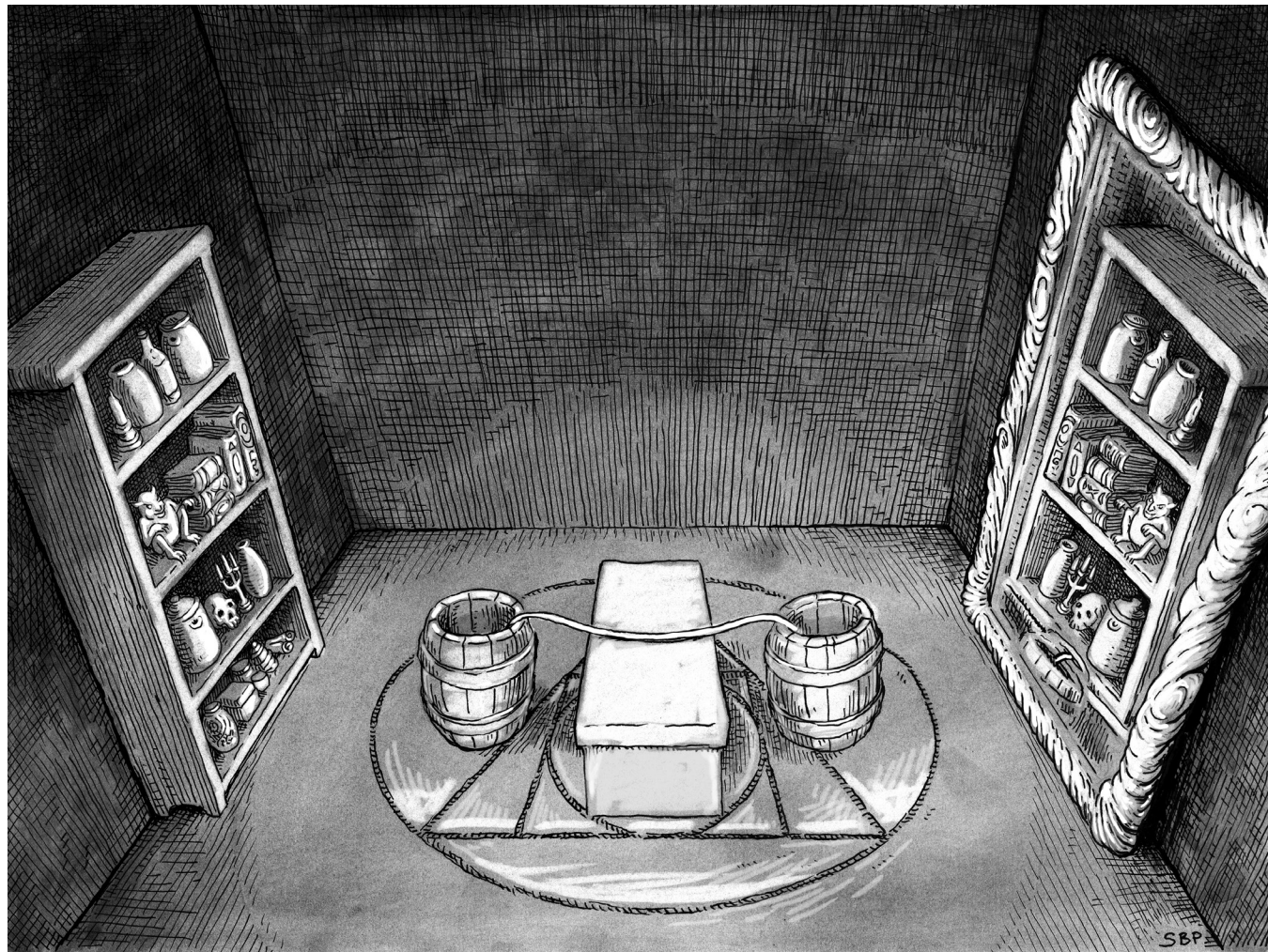
Na téhle lodi duchů se lebkouni plavili po celém známém světě, aby vykonávali své úklady. Čarovné plavidlo nepotřebuje posádku. Ten, kdo zapískal na píšťalku, může jednoduše nastoupit na palubu a sdělit nemrtvému kormidelníkovi cíl plavby, načež bárka okamžitě vyrazí určeným směrem. Kouzelná mlha, která ji obklopuje, pokrývá prostor. Cesta díky tomu nikdy netrvá déle než tři dny a bárku nikdy nezastihne nepřízeň počasí. Taký ji nikdy nespattí a nepřepadnou piráti, lidožrouti ani podobné existence.

Zákonní klerici ovšem opakovaným používáním takového pekelného plavidla riskují zprotitvení svého boha!



# POMŮCKA PRO HRÁČE - A

Lokace C-2 (str. 44)



## Držíme partu.



Totíž partu dobrodruhů. Přidej se k nám na stránkách série dobrodružných modulů pro Dungeon Crawl Classics. Každý je samostatný, nezávislý na herním světě, úplně nový a inspirovaný Dodatkem N. Více na [www.mytago.cz/dcc](http://www.mytago.cz/dcc)



Tento výňatek Pravidel pro rychlý start s DCC RPG vychází na základě licence Open Gaming License verze 1.0a a dokumentu System Reference Document se svolením společnosti Wizards of the Coast, Inc. České znění je orientiční, v případě rozporu platí původní znění. Vymezení identity produktu: Následující části jsou tímto vymezeny jako identita produktu, jak uvádí část 1(a) Open Game License, verze 1.0: Dungeon Crawl Classics, DCC RPG, mocný bojový skutek, hod na kouzlení, hod na síle, sebevypětí, rufování magie, mutače, zprávní, názvy všech kouzel, všechna vlastní jména, termíny jasně velkými počátečními písmeny, termíny jasně kurzivou, malby, mapy, symboly, vyzobrazení a ilustrace, výmař textu, které už se objevily v System Reference Documentu.

Vymezení otevřeného obsahu: V souladu s výše uvedeným vymezením identity produktu se veškeré statistiky tvořící odvozené od SRD tímto vymezují jako otevřený herní obsah. Některé části této knihy vymezené jako otevřený herní obsah OGC podléhají System Reference Documentu a vztahují se na ně copyright © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. Ostatní části této knihy vymezené jako otevřený herní obsah se tímto přidávají mezi otevřený herní obsah, přičemž v případě jejich použití je potřeba přidat i následující UPOZORNĚNÍ O AUTORSKÝCH PŘÁVECH: „Pravidla pro rychlý start s DCC RPG, copyright © 2017 Goodman Games LLC, všechna práva vyhrazena, navštivte [www.goodman-games.com](http://www.goodman-games.com) nebo pište na [contactinfo@goodman-games.com](mailto:contactinfo@goodman-games.com)“

Pravidla pro rychlý start s DCC RPG jsou copyright © 2017 Goodman Games LLC. Otevřený herní obsah je povoleno používat jen na základě a za podmínek Open Game License. Pathfinder je registrovaná ochranná známka společnosti Paizo Publishing, LLC. Pathfinder Roleplaying Game a logo kompatibility s Pathfinder Roleplaying Game jsou ochranné známky společnosti Paizo Publishing, LLC. Zde jsou použity na základě licence Kompatibility s Pathfinder Roleplaying Game. Další informace o licenční kompatibility viz <https://paizo.com/pathfinderRPG/compatibility>. OPEN GAME LICENSE, verze 1.0a Následující text je vlastnictvím společnosti Wizards of the Coast, Inc. a je © 2000 Wizards of the Coast, Inc. (dále „Wizards“). Všechna práva vyhrazena.

1. Definice: (a) „Přispěvatel“ znamená vlastníky autorských práv nebo ochranných známek, kteří přispějí otevřeným herním obsahem; (b) „odvozený materiál“ znamená materiál podléhající autorským právům, včetně odvozených děl a překladů (včetně do počítávacích jazyků), portování, modifikací, oprav, doplnění, rozšíření, vylepšení, zobrazení, kompilování, zstručnění a jiných podob, do nichž je možné přehodit, přepracovat nebo odopřít existující dílo; (c) „distribuuat“ znamená reprodukci, licencování, pronájem, půjčování, prodávání, vysílání, veřejné vystavování, předání nebo jiné šíření; (d) „otevřený herní obsah“ znamená herní mechanismy a zahrnuje metody, procedury, postupy a vzorce v takovém rozsahu, u jakém tento obsah nepředstavuje identitu produktu a je výsledek předchozí tvorby, a dále veškerý další obsah, který přispěvatel zřetelně označí za otevřený herní obsah, a označuje jakékoli dílo, na které se vztahuje tato licence, včetně překladů a odvozených děl na základě autorského práva, přičemž do něj výslovně nepatří identita produktu; (e) „identita produktu“ znamená produkt a názvy produktových řad, logo a identifikační značky včetně vizuální identity, vzhled bytosti a postav, příběhy, příběhové linky, zápisky, tematické prvky, dialogy, incidenty, text, ilustrace, symboly, nápovědy, vyzobrazení, podoby, formy, pázy, nádky, témata a grafiku, fotografická a jiná vizuální nebo zvuková záznamy; názvy a popisy

postav, kouzel, očarování, osobnosti, týmy, charakter, podoba a zvláštní schopnosti, místa, lokace, prostředí, tvary, vyzobrazení, kouzelné a nadpřirozené schopnosti a účinky, logo, symboly a grafické nápovědy, a veškeré další ochranné známky nebo registrované ochranné známky, které majitel identity produktu zřetelně označí za identitu produktu a do kterých výslovně nemá patřit otevřený herní obsah; (f) „ochranná známka“ znamená logo, názvy, značky, symboly, slogany a nápovědy, které přispěvatel používá k identifikaci své osoby, svých produktů nebo souvisejících produktů, jímž přispěvatel přispěl do licence Open Game License; (g) „používat“, „použít“, „používání“ a podobné znamená „distribuuat“, „distribuuat“, „kopírovat“, „upravovat“, „formátovat“, „modifikovat“, „překládat“ nebo jinak vytvářet odvozený materiál od otevřeného herního obsahu; (h) „vy“, „vše“ a podobné znamená ustanovení této smlouvy nabytá veškerá licence.

2. Licence: Tato licence se vztahuje na veškerý otevřený herní obsah, který obsahuje upozornění o tom, že otevřený herní obsah může být používán jen na základě této licence a v souladu s ní. Takové upozornění může připojit ke každému otevřenému hernímu obsahu, který bude používán. K licenci není možné přidávat žádné další ustanovení ani podmínky, výjima přípoje pospaných v licenci. Na žádný otevřený herní obsah distribuovaný na základě této licence není možné vztáhnout žádné jiné podmínky a ustanovení.

3. Nadabka a přijetí: Používáním otevřeného herního obsahu dověte najevu, že přijímáte podmínky této licence.

4. Udělení práv: Výměnou za váš souhlas s touto licencí vám přispěvatel uděláje trvalou, celosvětovou, bezplatnou, nevýhradní licenci k používání otevřeného herního obsahu. Udělení licence se zněním přesně shoduje s touto licencí.

5. Prohlášení a oprávnění přispívatele: Pokud do otevřeného herního obsahu přispíváte původním materiálem, profilujete tímto, že vaše přispívání jsou vašim původním dílem anebo že máte dostatečné oprávnění k tomu, abyste udělili práva poskytování touto licencí.

6. Upozornění o autorských právech: Část UPOZORNĚNÍ O AUTORSKÝCH PŘÁVECH v této licenci musí být aktualizovaná tak, aby obsahovala přesný text UPOZORNĚNÍ O AUTORSKÝCH PŘÁVECH veškerého otevřeného herního obsahu, který kopírujete, upravujete nebo distribuujete, a do UPOZORNĚNÍ O AUTORSKÝCH PŘÁVECH musíme zařadit název veškerého původního otevřeného herního obsahu, který distribuujete, dále autorských práv a jména držitelů autorských práv.

7. Používání identity produktu: Souhlasíte, že nebudete používat žádné identity produktu, a to ani pro vytváření kompatibility, výjima té, kterou si od majitele každého prvku použité identity produktu výslovně licenzujete v jiné, samostatné smlouvě. Souhlasíte, že v souvislosti s díly obsahujícími otevřený herní obsah nebudete vyvířovat kompatibility ani vzájemnou přizpůsobivost s jakoukoli ochrannou značkou nebo registrovanou ochrannou značkou, výjima v případě výslovné licencování z majitelem příslušné ochranné známky nebo registrované ochranné známky. Používání jakékoli identity produktu v otevřeném herním obsahu nepředstavuje zpochybnění vlastnické této identity produktu.

Majitel jakékoli identity produktu použité v otevřeném herním obsahu si zachovává všechna práva, nároky a zájmy na příslušnou identitu produktu.

8. Identifikace: Pokud distribuujete otevřený herní obsah, musíte zřetelně vyznačit, které části distribuovaného díla jsou otevřeným herním obsahem.

9. Aktualizace licence: Wizards nebo jejich určité zástupci mohou publikovat aktualizované verze této licence.

10. Kopie této licence: Každé kopii otevřeného herního obsahu, který distribuujete, MUSÍTE připojit kopii této licence.

11. Používání jmen přispěvatelů: Otevřený herní obsah nesmíte inzerovat ani propagovat s využitím jmen kterékoli přispěvatelů, pokud k tomu nezáškíte písemným souhlasem příslušného přispěvatelů.

12. Nemožnost dodržování: Pokud je pro vás nemožné dodržovat v souvislosti s některým nebo veškerým otevřeným herním obsahem kterékoli ustanovení této licence nebo státním předpisům, pak nesmíte dotýknouti otevřený herní obsah používat.

13. Zánik platnosti: Platnost této licence automaticky zaniká, pokud porušíte kterékoli z jejích ustanovení a nepřevzmete tyto porušení do 30 dní od chvíle, kdy se o něm dozvíte. Veškeré podílecce zůstanou v platnosti i po zániku této licence.

14. Změny ustanovení: Pokud bude kterékoli ustanovení této licence považováno za nevyhovující, bude toto ustanovení změněno v minimální míře nutnou k tomu, aby se stalo vymahatelným.

15. UPOZORNĚNÍ O AUTORSKÝCH PŘÁVECH  
Open Game License v 1.0, © 2000 Wizards of the Coast, Inc.  
System Rules Document, © 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.  
DCC RPG Quick Start Rules, 4th printing, copyright © 2020 Goodman Games LLC, all rights reserved, visit [www.goodman-games.com](http://www.goodman-games.com) or [contactinfo@goodman-games.com](mailto:contactinfo@goodman-games.com)

17. Kopírování, upravování a distribuování jakéhokoli otevřeného herního obsahu, který byl původně distribuován pod kteroukoli verzí této licence, můžete použít kteroukoli autorem zvanou verzi této licence.

18. Kopie této licence: Každé kopii otevřeného herního obsahu, který distribuujete, MUSÍTE připojit kopii této licence.

19. Používání jmen přispěvatelů: Otevřený herní obsah nesmíte inzerovat ani propagovat s využitím jmen kterékoli přispěvatelů, pokud k tomu nezáškíte písemným souhlasem příslušného přispěvatelů.

20. Nemožnost dodržování: Pokud je pro vás nemožné dodržovat v souvislosti s některým nebo veškerým otevřeným herním obsahem kterékoli ustanovení této licence nebo státním předpisům, pak nesmíte dotýknouti otevřený herní obsah používat.

21. Zánik platnosti: Platnost této licence automaticky zaniká, pokud porušíte kterékoli z jejích ustanovení a nepřevzmete tyto porušení do 30 dní od chvíle, kdy se o něm dozvíte. Veškeré podílecce zůstanou v platnosti i po zániku této licence.

22. Změny ustanovení: Pokud bude kterékoli ustanovení této licence považováno za nevyhovující, bude toto ustanovení změněno v minimální míře nutnou k tomu, aby se stalo vymahatelným.

23. UPOZORNĚNÍ O AUTORSKÝCH PŘÁVECH  
Open Game License v 1.0, © 2000 Wizards of the Coast, Inc.  
System Rules Document, © 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.  
DCC RPG Quick Start Rules, 4th printing, copyright © 2020 Goodman Games LLC, all rights reserved, visit [www.goodman-games.com](http://www.goodman-games.com) or [contactinfo@goodman-games.com](mailto:contactinfo@goodman-games.com)

**Nejsí žádný hrdina.**

**Jsí dobrodruh:  
plenitel,  
chmaták,  
zabíják bezvěrců,  
málomluvný černokněžník střežící dávno mrtvá tajemství.**

**Hledáš peníze a slávu  
a dobýváš je mečem a kouzlem.  
Jsou zbrocené špinou a krví  
slabochů, zloduchů, démonů a pokořených nepřátel.**

**Hluboko pod zemí leží poklady  
a čekají na tebe...**

**Tato pravidla pro rychlý start ti umožní  
zahrát si postavy na 0. až  
2. úrovni v DCC RPG,  
hře napodobující  
fantastiku 70. let  
v duchu  
Dodatku N.**

