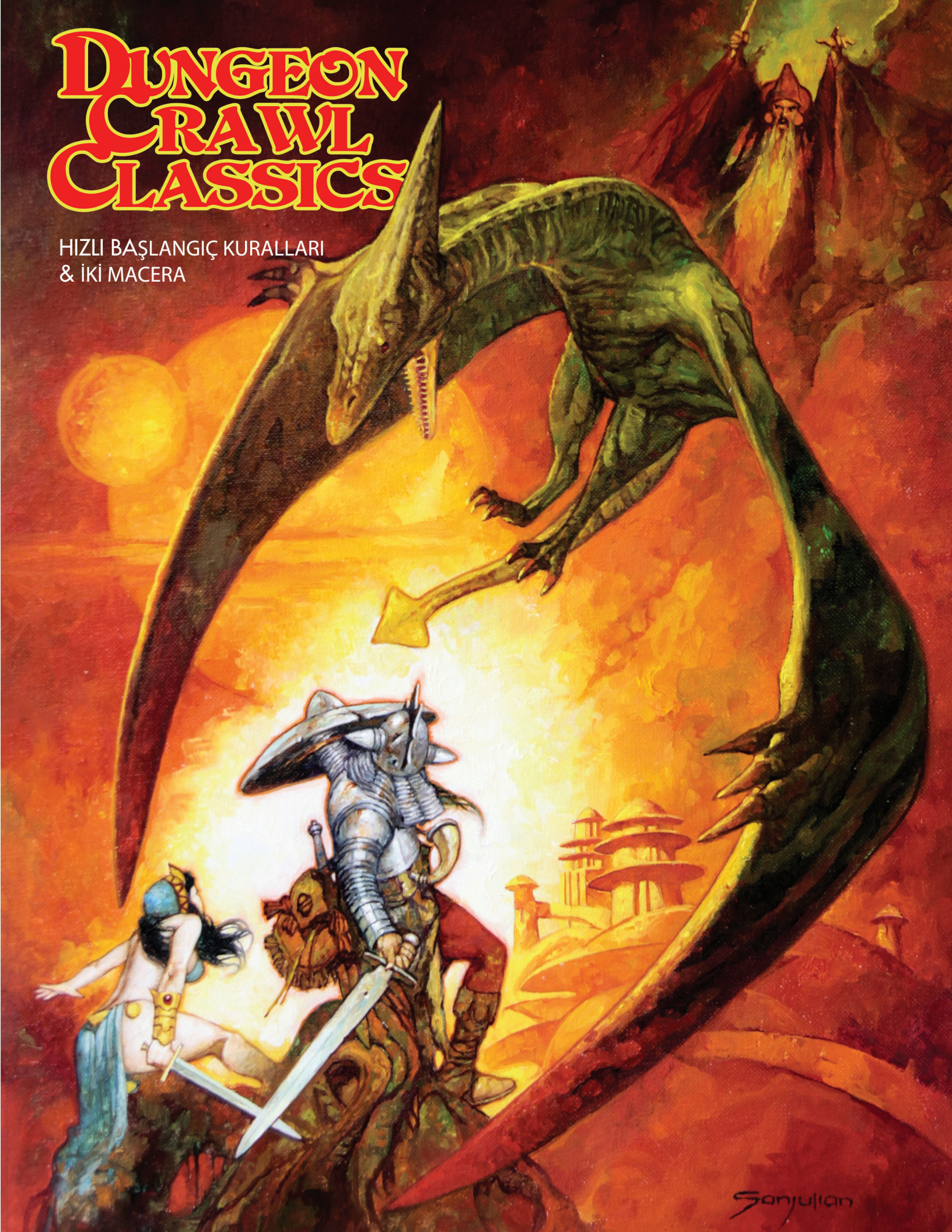
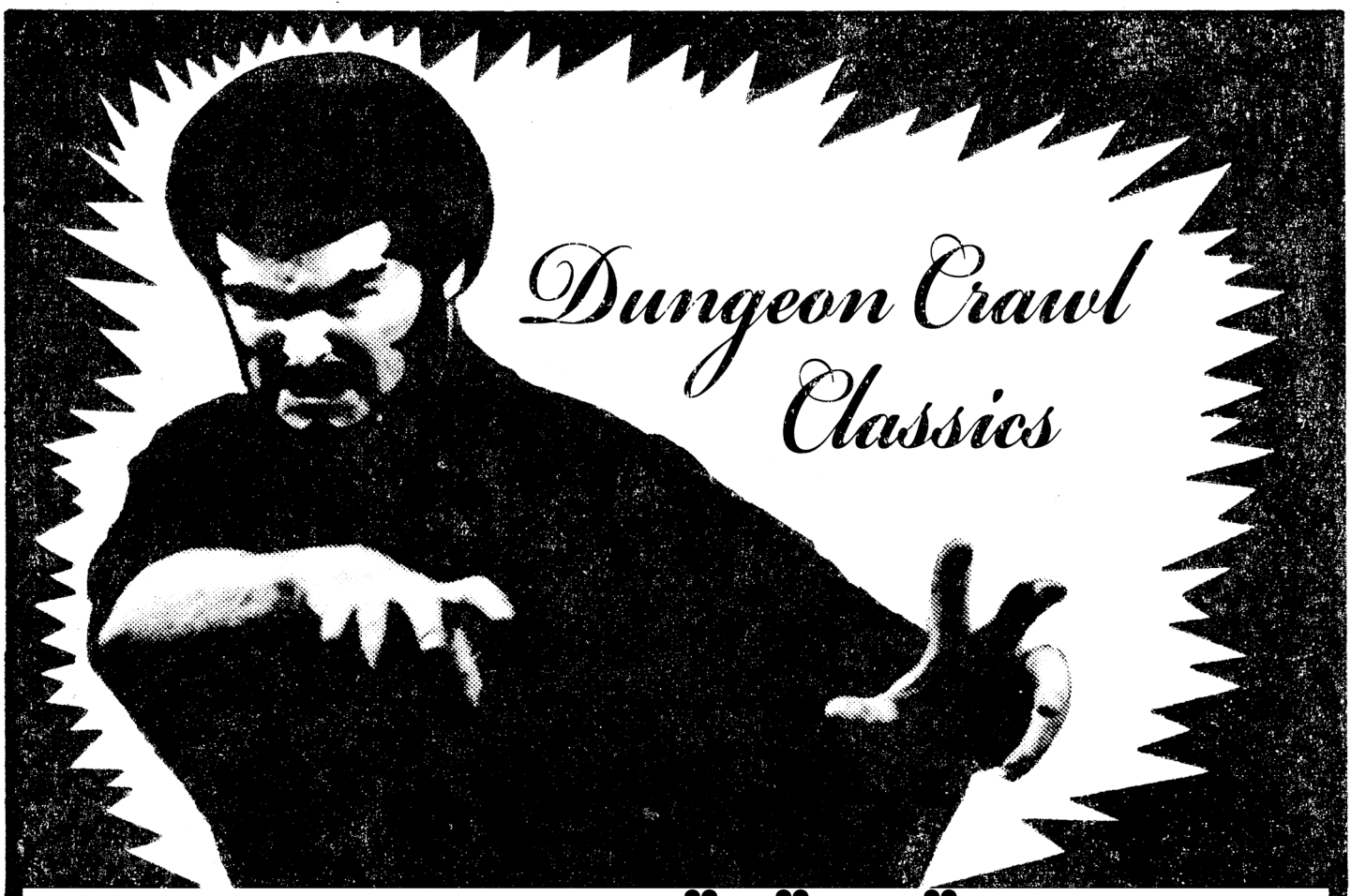
DUNGEON CRAWL CLASSICS

HIZLI BAŞLANGIÇ KURALLARI
& İKİ MACERA





VAR OLAN EN ÖLÜMCÜL OYUN

Dungeon Crawl Classics Rol Yapma Oyunu Maceranın yenilmemiş Yüce Büyük Ustasıdır. Ek N edebiyatının nabız gibi atan damarlarından ilhamını alan, acayip zarlar ile silahlanmış ve günümüzde çalışan en iyi sanatçılar tarafından hayata getirilmiş DCC RPG Maceraları HAYRET, BÜYÜ ve KORKUYU tekrar oyun masanıza getiriyor. 23 Ağustos 1974'te, Dünya Zorbalar, Yankesiciler, Kâfir katilleri ve Kara Büyücüler Federasyonu DCC RPG'yi "DÜNYANIN EN ÖLÜMCÜL RYO'SU" olarak taçlandırdılar.

ŞİMDİ...

DÜNYANIN
EN ÖLÜMCÜL
MACERALARININ
sırları
Senin Olabilir
. . .

ÜCRETSİZ





DCC RYO YOL EKİBİ, Dept. DK-JG

brendan@goodman-games.com adresine e-posta gönderin ya da goodman-games.com adresini ziyaret edin. Garip Brendan Amca bana DCC RYO Yol Ekibi KARAKTER KAĞIDI DEFTERLERİNİ, KİTAP AYRAÇLARINI, MALZEME ve EKİPMANLARINI içeren BEDAVA Yol Ekibi eşantiyonlarımı hemen yolla. Karşılığında fiziksel bir salonda oyun oynatacağım ve bir şekilde reklamını yapıp tanıtılmasını sağlayacağım - el ilanından sosyal medyaya kadar olan herhangi bir şekilde. Özel bir bonus olarak Yol Ekibi oyunları oynatarak sizinle birlikte binlerce delirmiş dünyayı dolaşacağım.



©2023, Bonobo Press.

Bu eserin Türkçe çevirisi ve yayını Bonobo Press tarafından Goodman Games lisansı ile yapılmıştır. Tüm hakları saklıdır. Bu eserin herhangi bir bölümü, kişisel ve ticari olmayan alanlar hariç, Bonobo Press'in yazılı izni olmaksızın herhangi bir şekilde (elektronik, fiziksel fotokopi, kayıt veya başka bir yöntemle) çoğaltılamaz, dağıtılamaz ve yayınlanamaz.

bonobomag.com
info@bonobomag.com

Sen bir kahraman değilsin.

Sen bir maceracısın:
bir haydut,
bir yankesici,
bir kâfir avcısı,
çoktan unutulmuş sırların koruyucusu
sıkı ağızlı bir kara büyücü.

Zayıfın, karanlığın, iblislerin
ve mağlubun
kanına ve pisliğine bulanmış
kılıç ve büyü ile elde ettiğin,
altının ve şanın peşindesin.

Derinlerde,
kazanılacak hazineler var ve sen
onlara sahip olmalısın…



DCC RPG BAŞLANGIÇ KURALLARI

Bu başlangıç kuralları yargıç ve oyuncuları DCC RPG sistemi ile tanıştırmak amaçlı yazıldı. Bazı alanlarda, kurallar özetlendi ve basitleştirildi. Bu kurallar, öncelikli olarak, karakterlere ilk 0. (sıfırıncı) seviye ve 1. (birinci) seviye maceraları süresince yardımcı olacak. Kurallar 2. Seviyeye kadar olmasına rağmen esas kural kitabını alana kadar tam bir oyun deneyimi elde edemeyeceksin. Ancak bu başlangıç dokümanı oyunun ne kadar eğlenceli olduğunu anlaman için yeterli olacaktır. Tam bir DCC deneyimi yaşamak ve 10. Seviyeye kadar oyun oynayabilmek için Dungeon Crawl Classics RPG Kural Kitabına bakman gerekiyor!

ANA MEKANİKLER

Ana mekanik DCC RPG'de 20 yüzlü (z20) zar atışı üzerine kuruludur. Sıklıkla yargıç tarafından 1z20 (1 adet 20 yüzlü zar) atman ve gelen sonuç üzerinden ilgili değiştirenleri eklemen ya da çıkarman istenecek. Hedefin belirlenmiş bir ZD'yi (Zorluk Derecesi) geçmek olacak. Bazı durumlarda ZD başka isimler ile anılacak; mesela Zırh Sınıfı (ZS). Bu değer zorluk değerinin mücadele için kullanılan bir türevidir. ZD ne kadar yüksek ise bu değeri geçmek bir o kadar zorlaşır ve iyi bir zırh ile kuşanmış bir yaratık daha yüksek ZS'ye sahiptir.

Eğer ZD'den (ya da ZS) daha yüksek bir zar atarsan başarılı olursun. Diğer durumlarda başarısız sayılırsın.

Zarda 1 atmak kendiliğinden başarısızlıktır ve genellikle bir tür beceriksizlik ile sonuçlanır.

Zarı 20 atmak kendiliğinden başarıdır ve bir tür kritik başarı ile sonuçlanır.

Bazı durumlarda bir karakter 1z20 haricinde bir zar atabilir. Daha zayıf yahut daha güçlü savaşçı ve büyü kullanıcıları 1z16, 1z24 ve hatta 1z30 zarları atabilir.

ZAR ZİNCİRİ

Acayip zarları kullanmanın en eğlenceli yanı onları atmaktır! Bir çok RPG bir eylemin başarı veya başarısızlığını belirlemek için değiştirenler kullanır. Örnek olarak, her zaman kullanılan el ile değil de diğer elde silah kullanılarak yapılan saldırılar -4 cezaya maruz kalır.

DCC RPG de bu geleneksel yöntemi kullanıyor ancak zar tiplerini değiştirmeyi de içeren bir sistemi içine dahil ediyor. z20, sistemin ana mekaniği olmasına rağmen, duruma göre yapılan eylem artan veya azalan şansa sahipse, oyuncudan

z16 ya da z24 atması istenilen zamanlar olabilir. Değişik zar çeşitlerinin "yukarı ve aşağı" hareket ettiği sisteme zar zinciri denir.

Zar zinciri aşağıdaki gibi sıralanır:

z3 - z4 - z5 - z6 - z7 - z8 - z10 - z12 - z14 - z16 - z20 - z24 - z30

Kuralda +1z olarak bir bonus belirtilmişse, zar zincirde sağa doğru bir adım kayar ve z30'a gelindiğinde en yüksek değerine ulaşır (kullanılabilecek en büyük zar). Eğer kuralda -1z olarak bir ceza belirtilmişse, zar zincirde sola doğru bir adım kayar ve z3'e gelindiğinde en düşük değerine ulaşır (kullanılabilecek en küçük zar). Çoklu adımlar zar tipini iki veya üç adım değiştirebilir ve bileşik arttırılmış veya düşürülmüş sonuçlar birbirini etkiler. Zarlara gelen değiştirenler (+1 veya -2 gibi) bu yeni zar tipi sonucuna uygulanır.

BU OYUN DAHA ÖNCEKİ OYNADIKLARIMDAN NASIL FARKLI?

Eğer d20 sistemine (3.0 ve 3.5) aşina isen:

- DCC RPG'de itibar sınıfları, fırsat saldırıları, hünerler ve beceri puanları yok.
- Sınıflar ve ırklar tek ve aynı şeyler. Bir büyücüsündür ya da bir elf.

Eğer AD&D sisteminin çeşitli türevlerine aşina isen:

- DCC RPG artan ZS sistemi kullanır. Sıradan, zırhsız bir köylü ZS 10'a sahipken, bunun yanında plaka zırhın içindeki bir savaşçı ZS 18'e sahiptir.
- Saldırılar, kurtarma atışları ve beceri kontrollerinin hepsi 1z20 zarı atmayı, değiştirenleri eklemeyi ve belli bir sayıyı geçmeyi gerektirir.
- Üç adet kurtarma atışı var: Azim, Refleks ve İrade.

Hangi türevi oynadığından bağımsız olarak:

- Ruhbanlar kendi dinlerinde kutsal olmayanları uzaklaştırabilir. Bu yaşayan ölüleri ve diğer yaratıkları içerebilir.
- Bütün büyüler, büyü kullanıcısının 1z20 zar attığı, belli değiştirenleri eklediği ve sonucunun yüksek gelmesini sağlamaya çalıştığı bir büyü kontrolü ile yapılabilir.
- Büyücüler büyülerini kaybedebilir de kaybetmeyebilir de. Düşük bir sonuç büyücünün o büyüyü o gün içerisinde tekrar yapmayacağı anlamına gelir. Yüksek bir sonuçta ise o büyüyü gün içerisinde tekrar kullanabilir.
- Ruhban büyüsü büyücü büyüsünden farklı şekilde çalışır. Ruhbanlar büyü yaptıklarında o büyüyü asla kaybetmezler. Ancak, eğer bir ruhban büyü yapar ve başarısız olursa, "doğal başarısızlık aralığını" arttırma riski vardır. Sonuçta, ruhban doğal 1 hariç başka sonuçlarda da başarısız olabilir.
- Bir kritik vuruş matrisi vardır. Yüksek seviye olan ve savaşan karakterler daha sık kritik vuruş yaparlar ve daha ölümcül sonuçları olan tablolar üzerinden zar atarlar.
- Zar sonuçlarını iyileştirmek için kabiliyet değerlerini yakabilirsin. Bütün karakterler Şans değerini yakabilir. Büyücü ve elfler diğer kabiliyet değerlerini de yakabilirler.



ACAYİP ZARLAR

Bu oyun sıra dışı şekilleri olan çok yüzlü zarlar kullanmaktadır. Özellikle, yazarın "Zocchi zarları" olarak adlandırdığı, standart bir zar seti kullanılmaktadır. Deneyimli bir oyuncu olarak, kuşkusuz z4, z6, z8, z10, z12, ve z20 tipi zarlara sahipsindir. DCC RPG, Zocchi zarlarını ayrıca takip eden sıralamada kullanmaktadır: z3, z5, z7, z14, z16, z24 ve z30. Bu zarları Goodman Games dahil birçok çevrim içi dükkandan edinebilirsin.

Sıradan çok yüzlü zarları hala kullanabilirsin.

"Acayip zarları" sıradan zarlar kullanarak telafi edebilirsin. Bir 3 zarı için 1z6 zarı at ve ikiye böl. Bir z7 zarı için, 1z8 zarı at ve eğer 8 gelirse tekrar at. z14 ve z16 zarları için z20 zarı at ve zarın üstünde gelen değer sınır değerinden yüksek ise basitçe görmezden gel. Bir z24 zarı için 1z12 ve 1z6 zarları at; eğer 6 yüzlü zar tek ise, 1z12 zarına 12 ekle. Ve böyle devam et.

KARAKTER YARATIMI

Oyuncu karakterler (OK) DCC RPG'de bütün gece ayakta kalıp eşsiz ve ilgi çekici arka plan hikayeleri yazarak yaratılmıyor. Eğitimsiz ve okumamış seviye-0 köylü karakterler oluşturuyorsun ve eşsiz arka plan hikayesini oynayarak ortaya çıkarıyorsun. Birden fazla - en az üç, belki de daha fazla - seviye-0 karakter oluşturmanı tavsiye ediyoruz. Sakın karakterine bağlanma. İlk zindanlarından sağ çıkan karakterler sonrasında sınıf seçimi yapıyorlar ve hatırlamaya değer oluyorlar.

DCC RPG'de karakter yaratımı şu adımları takip ediyor:

1 Kabiliyet değerlerini belirleme; her biri için sıra ile 3z6 zar at. Tablo 1-1'deki kabiliyet değerlerine göre kaydet. Kabiliyetler: Güç, Çeviklik, Dayanıklılık, Zeka, Kişilik, Şans.

2 Hayat puanlarını belirleme; 1z4 zar at, Dayanıklılık değiştirenine göre düzenle.

3 Şanslı işaretini belirleme; 1z30 zar at, Tablo 1-2'den Şans değiştirenine göre düzenleyerek zar at. Bu Şanslı İşaretle ilişkili olarak ortaya çıkan Şanslı Zar değiştiricisi kalıcıdır ve daha sonra Şans harcandığında değişmez.

Tablo 1-1: Kabiliyet Değeri Değiştirenleri

Kabiliyet Değeri	Değiştiren	Bilinen Büyücü Büyüsü Sayısı	Azami Büyü Seviyesi**
3	-3	Büyü yapmak mümkün değil	Büyü yapmak mümkün değil
4	-2	-2 büyü*	1
5	-2	-2 büyü*	1
6	-1	-1 büyü*	1
7	-1	-1 büyü*	1
8	-1	Ayarlama yok	2
9	Yok	Ayarlama yok	2
10	Yok	Ayarlama yok	3
11	Yok	Ayarlama yok	3
12	Yok	Ayarlama yok	4
13	+1	Ayarlama yok	4
14	+1	+1 büyü	4
15	+1	+1 büyü	5
16	+2	+1 büyü	5
17	+2	+2 büyü	5
18	+3	+2 büyü	5



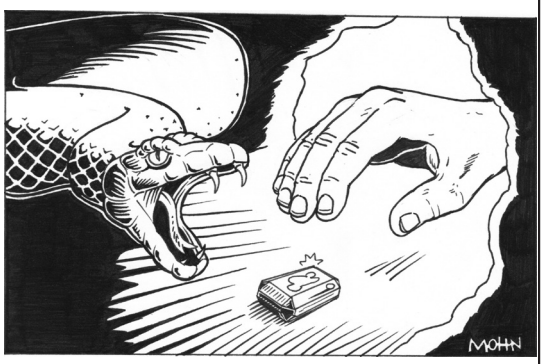
"8 ZEK ile bir büyücü olarak fazla ilerleyemezsin, John. Ama yine de bir savaşçı olarak 4z6 AS gibi iyi bir maaş kazanabilirsin!"

** Asgari 1 büyü.* *** Büyücü için Zeka, Ruhban için Kişilik değiştirenine bağlı.*

Tablo 1-2: Şans Değeri



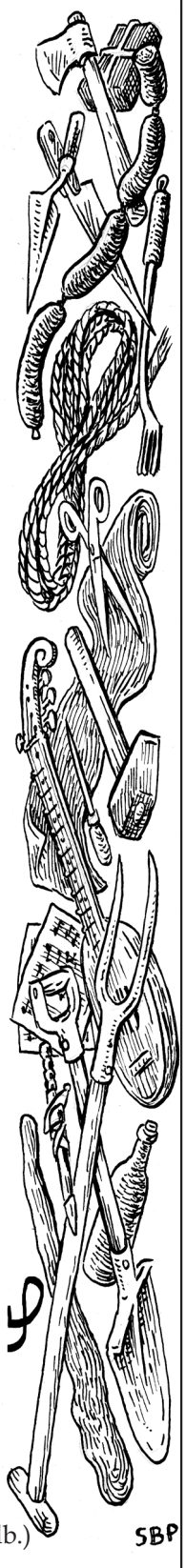
z30	Doğum Alâmeti ve Şanslı Zar
1	Sert Kış: Bütün saldırı zarları
2	Boğa: Yakın dövüş zarları
3	Uğurlu tarih: Menzilli saldırı zarları
4	Kurtlar tarafından büyütülmüş: Silahsız saldırı zarları
5	At sırtında gebe kalmış: Atlı saldırı zarları
6	Savaş meydanında doğmuş: Hasar zarları
7	Ayının yolu: Yakın dövüş saldırı zarları
8	Şahin gözü: Menzilli saldırı hasar zarları
9	Sürü avcısı: Seviye-0 başlangıç silahı için saldırı ve hasar zarları
10	Tezgah altında doğmuş: Beceri kontrolleri (Hırsız becerileri dahil)
11	Tilki kurnazlığı: Tuzak bulma / etkisiz kılma
12	Dört yapraklı yonca: Gizli geçitleri bulma
13	Yedinci oğul: Büyü kontrolleri
14	Şiddetli fırtına: Büyü hasarı
15	Dürüst yürek: Kutsal olmayanı döndürme kontrolleri
16	Salgında sağ kalmış: Büyülü iyileştirme*
17	Şanslı işaret: Kurtarma atışları
18	Koruyucu melek: Tuzaktan kaçma kurtarma atışları
19	Örümcek ısırığından kurtulmuş: Zehire karşı kurtarma atışları
20	Yıldırım çarpmış: Refleks kurtarma atışları
21	Kıtlıkta yaşamış: Azim kurtarma atışları
22	Baştan çıkarmaya direnmiş: İrade kurtarma atışları
23	Tılsımlı ev: Zırh Sınıfı
24	Kobranın hızı: Öncelik zarları
25	Bereketli mahsul: Hayat puanı (her seviyede)
26	Savaşçının kolu: Kritik vuruş tabloları**
27	Kutsal olmayan ev: Bozulma zarları
28	Kırık yıldız: Beceriksizlikler**
29	Kuşun şarkısı: Dil adedi
30	Vahşi çocuk: Hız (her bir +1/-1 = +1,5/-1,5 m (+5/-5') hız)



** Bir ruhban olması durumunda bütün iyileştirme ve ruhban işlerini etkiler. Ruhban olmaması durumunda ise başka kaynaklardan gelen bütün iyileştirme işlerini etkiler.*
*** Şans normalde bütün kritik vuruşları ve beceriksizlikleri etkiler. Bu sonuç gelmişse, kritik vuruş ve beceriksizliklerin değiştireni ikiye katlanır.*

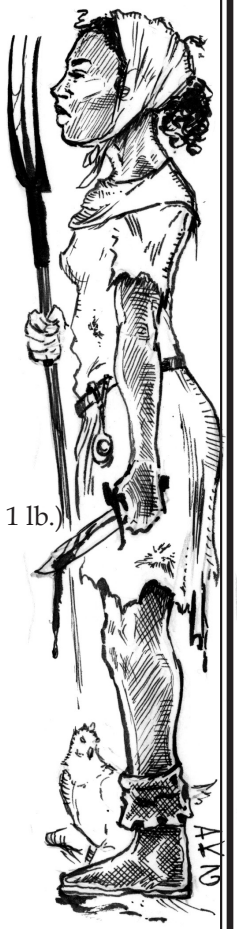
Tablo 1-3: Meslek

Zar	Meslek	Eğitimli Silah†	Ticari Mallar
01	Simyacı	Asa	Yağ, 1 matara
02	Hayvan terbiyecisi	Sopa	Midilli
03	Zırhçı	Çekiç (sopa olarak)	Demir miğfer
04	Astrolog	Hançer	Küçük dürbün
05	Berber	Ustura (hançer olarak)	Makas
06	Mübaşir	Asa	Kutsal sembol
07	Arıcı	Asa	Kavanoz bal
08	Demirci	Çekiç (sopa olarak)	Paslanmaz çelik maşa
09	Kasap	Satır (balta olarak)	Biftek parçası
10	Karavan muhafızı	Kısa kılıç	İpek, 1 m (1 yarda)
11	Peynirci	Değnek (asa olarak)	Kokulu peynir
12	Kundura tamircisi	Tığ (hançer olarak)	Ayakkabı çekeceği
13	Dolandırıcı	Hançer	Kaliteli pelerin
14	Fıçıcı	Küskü (sopa olarak)	Fıçı
15	Seyyar manav	Bıçak (hançer olarak)	Meyve
16	Yankesici	Hançer	Küçük sandık
17	Hendek kazıcı	Kürek (asa olarak)	Elek toprak, 0,5 kg (1 lb.)
18	Liman işçisi	Sırık (asa olarak)	Gecikmiş bir RYO kitabı
19	Cüce eczacı	Değnek (asa olarak)	Paslanmaz çelik tüp
20	Cüce demirci	Çekiç (sopa olarak)	Mitril, 30 gr (1 oz.)
21	Cüce sandık yapımcısı	Keski (hançer olarak)	Tahta, 5 kg (10 lbs.)
22	Cüce çoban	Asa	Domuz**
23-24	Cüce madenci	Kazma (sopa olarak)	Fener
25	Cüce mantar çiftçisi	Kürek (asa olarak)	Çuval
26	Cüce fare yakalayıcısı	Sopa	Ağ
27-28	Cüce taş işçisi	Çekiç (sopa olarak)	Saf taş, 5 kg (10 lbs.)
29	Elf zanaatkâr	Asa	Kil, yarım kg (1 lb.)
30	Elf dava vekili	Tüy kalem (dart olarak)	Kitap
31	Elf mumcu	Makas (Hançer olarak)	Mum, 20 adet
32	Elf şahin eğitmeni	Hançer	Şahin
33-34	Elf ormancı	Asa	Şifalı bitki, yarım kg (1 lb.)
35	Elf cam üfleyicisi	Çekiç (sopa olarak)	Cam boncuklar
36	Elf yön bulucu	Kısa yay	Küçük dürbün
37-38	Elf bilgin	Hançer	Parşömen ve tüy kalem
39-47	Çiftçi*	Yaba (Mızrak olarak)	Tavuk**
48	Falcı	Hançer	Tarot destesi
49	Kumarbaz	Sopa	Zarlar
50	Lağım temizleyicisi	Mala (hançer olarak)	Bir çuval insan dışkısı
51-52	Mezar kazıcısı	Kürek (asa olarak)	Mala
53-54	Lonca dilencisi	Sapan	Koltuk değnekleri
55	Buçukluk tavuk kasabı	El baltası	Tavuk eti, 2,5 kg (5 lbs.)
56-57	Buçukluk boyayıcı	Asa	Kumaş, 3 m (3 yarda)
58	Buçukluk eldiven yapımcısı	Tığ (hançer olarak)	Eldiven, 4 çift
59	Buçukluk çingene	Sapan	Efsun bebeği
60	Buçukluk tuhafiyeci	Makas (hançer olarak)	Takım elbise, 3 adet
61	Buçukluk denizci	Bıçak (hançer olarak)	Yelken bezi, 2 m (2 yarda)
62	Buçukluk tefeci	Kısa kılıç	5 as, 10 gs, 200 bs
63	Buçukluk tüccar	Kısa kılıç	20 gs
64	Buçukluk aylak	Sopa	Dilenci kasesi
65	Şifacı	Sopa	Kutsal su, 1 tüp
66	Ot hekimi	Sopa	Şifalı bitkiler, yarım kg (1 lb.)
67	Çoban	Asa	Çoban köpeği**
68-69	Avcı	Kısa yay	Geyik postu
70	Sözleşmeli hizmetçi	Asa	Madalyon
71	Soytarı	Dart	İpek elbiseler



Tablo 1-3: Meslek, devam

Zar	Meslek	Eğitimli Silah†	Ticari Mallar
72	Mücevherci	Hançer	Mücevher (20 as)
73	Anahtarcı	Hançer	İnce aletler
74	Dilenci	Sopa	Eritme peynir
75	Paralı asker	Uzun kılıç	Post zırh
76	Tüccar	Hançer	4 as, 14 gs, 27 bs
77	Değirmenci / Fırıncı	Sopa	Un, yarım kg (1 lb.)
78	Halk ozanı	Hançer	Ukulele
79	Soylu	Uzun kılıç	Altın yüzük (10 as)
80	Yetim	Sopa	Bez bebek
81	Seyis	Asa	Yular
82	Kanun kaçağı	Kısa kılıç	Deri zırh
83	Halat yapımcısı	Bıçak (hançer olarak)	Halat, 30 m (100')
84	Katip	Dart	Parşömen, 4 sayfa
85	Şaman	Tüylü kemik sopa	Şifalı bitkiler, yarım kg (1 lb.)
86	Köle	Sopa	Garip görünüşlü kaya
87	Kaçakçı	Sapan	Su geçirmez torba
88	Asker	Mızrak	Kalkan
89-90	Şövalye yamağı	Uzun kılıç	Paslanmaz çelik miğfer
91	Vergi toplayıcısı	Uzun kılıç	100 bs
92-93	Tuzakçı	Sapan	Porsuk kürkü
94	Haylaz	Çubuk (sopa olarak)	Dilenci kasesi
95	Yük arabası yapımcısı	Sopa	El arabası***
96	Dokumacı	Hançer	Kaliteli takım elbise
97	Büyücü yamağı	Hançer	Siyah büyü kitabı
98-100	Oduncu	El baltası	Odun destesi



† Eğer menzilli silah ise (sapan ve dart gibi), 1z6 zar at ve sapan taşı ve dart adedini belirle.

** 1z8 at ve çiftçi türüne karar ver: (1) patates, (2) buğday, (3) şalgam, (4) mısır, (5) pirinç, (6) yabani havuç, (7) turp, (8) İsveç şalgamı.*

*** Tavuk neden koridoru geçti? Tuzakları kontrol etmek için! Büyük bir ciddiyetle, eğer ekipte birden fazla çiftçi ve çoban varsa tekrarlayan her benzer meslek için 1z6 ile rastgele bir çiftlik hayvanı belirle: (1) koyun, (2) keçi, (3) inek, (4) ördek, (5) kaz, (6) eşek.*

**** Arabada ne olduğunu belirlemek için 1z6 zar at: (1) domates, (2) hiçbir şey, (3) saman, (4) yakın birinin ölüsü, (5) pislik, (6) taş.*

Tablo 1-4: DP Seviye Eşikleri

Seviye-0 karakterler 0 DP ile başlarlar. Aşağıda belirtilen DP seviyeleri her bir yeni seviyeye ulaşmak için gereklidir. Örneğin, bir seviye-0 karakter 10 DP'ye ulaştığı zaman seviye-1 savaşçı, 50 DP'ye ulaştığı zaman seviye-2 savaşçı, 110 DP'ye ulaştığı zaman seviye-3 savaşçı olur.

Seviye	Gerekli DP
0	0
1	10
2	50
3	110
4	190
5	290
6	410
7	550
8	710
9	890
10	1090





"Nasıl olur da senin plaka zırhın benimki ile aynı Zırh Bonusunu verir?"



4 Seviye-0 mesleğini belirleme; 1z100 zar at ve Tablo 1-3'e bak. Bu sonuç seviye-0 karakterin silahını ve ticari mallarını da belirliyor.

5 Bir yönelim seçme.

6 Başlangıç parasını belirleme; 5z15 bakır sikke.

7 Seviye-0 karakterler silah ve ticari malları da içeren ve bunun üzerine Tablo 3-3'ten rastgele belirlenen başlangıç eşyaları ile oyuna başlarlar. Seviye-0 karakterler, eğer yapabilirlerse, daha fazla eşya değiş tokuş yapabilir ya da satın alabilirler.

8 İlk zindanda sağ kalmayı deneme. Eğer sağ kalırsan ve 10 DP'ye (Deneyim Puanı) ulaşırsan 1. Seviyeye ulaşırsın. Bu noktada bir sınıf seçebilirsin.

SİLAH EĞİTİMİ

Bütün seviye-0 karakterler önceki mesleklerinden gelen bir silah üzerine deneyimlidirler. Eğer bir seviye-0 karakter kariyeri boyunca birden fazla silah üzerine deneyim edinmişse, savaştığı son silah üzerine eğitimli sayılır. Bir karakter 1. seviyede seçtiği sınıfa göre ilave silahlar üzerine eğitim alır.

Genel olarak, eğitimsiz silah kullanmak cezaya neden olur. Ancak seviye-0 karakterler bu cezadan muaftırlar. Seviye-0 karakterlerin savaştaki deneyimsizliklerinin bu cezaya denk olduğu kabul edilir.



TİCARİ MALLAR

Acemi maceracılar genellikle sıradan geçmişlere sahiptir. Feodal çağın ekonomisi sikke yerine daha çok değiş-tokuş üzerine kuruludur. Tipik bir çiftçi ya da oduncu herhangi bir sikke görmeden yıllarca ailesinin ihtiyaçlarını karşılayabilir. Her seviye-0 karakter tablo 1-3'te belirtilen bir takım ticari mallar ile oyuna başlar. Bu mallar zindanda işe yarayabilir yahut daha iyi bir hayat kalitesine ulaşmak için başlangıç noktası olarak kullanılabilir. Ticari mallarına ek olarak, her bir seviye-0 karakter rastgele belirlenen bir takım maceracı malzemesi ile başlar. Tablo 3-3'ten 1z24 zar atın.

YÖNELİM

Yönelim, bir karakterin takip etmeyi tercih ettiği değerler bütünüdür. En basit hali ile davranışları belirler. Daha yüksek hali ile kozmik bir güce olan bağlılığı belirler. Karakterler 0. seviyede bir yönelim seçerler ve bu seçim hayatlarının geri kalanında tercihlerini belirler.

Yönelim bir çok seviyede etki eder, fakat asıl olarak iki ana zıt ucu vardır: yasatanır ve kaotik. Bu ikisinin arasındaki dengede ise tarafsızlık vardır. Bir karakter 0. seviyede bu üç yönelimden birini seçer.

DENEYİM PUANLARI VE SEVİYE ATLAMA

Bir karakter maceralardan yaşadıkça becerilerini kullanır ve daha yetenekli bir hale gelir. Karakterler deneyim puanı (DP) kazanır ve seviye ilerler.

DP sistemi temeli: DCC RPG deneyim sistemi şu şekilde çalışır:

- Her karakter sınıfı aynı gelişim tablosunu kullanır.
- Her bir mücadele 0 ile 4 DP değerindedir ve bu DP'ler sırf canavar öldürmek, tuzakları etkisizleştirmek, hazine bulmak veya görev tamamlamak ile kazanılmaz. Mücadeleden başarılı bir şekilde çıkmak da DCC RPG'de DP kazanmaya yeterlidir.
- Mücadeleye giren her karakter aynı DP'yi alır.
- Yargıç ne kadar DP ödüllendirileceğini karar verir.
- Karakterler DP eşiğine vardıklarında bir sonraki seviye atlarlar.
- Seviye eşiği ilerledikçe artar. Takip eden seviyelerde ilerlemek için gereken ortalama macera adedi bir öncekine göre daha fazladır.

Seviye ilerlemek için gereken DP'ler için Tablo 1-4'e bakın.

Not: Bir seviye-1 karakter seviye-0'dan gelen hayat puanlarını korur ve karakter sınıfından gelen oranda hayat puanını arttırır. Bütün seviye-1 karakterler sınıfına ait hayat değeri (HD) artı seviye-0'dan gelen 1z4 hayat puanına sahiptir.

KARAKTER YARATIM HUNİSİ

Bazı rol yapma oyunları "oyun dengesini" karakter seçeneklerinin bolluğu ile düzenler. DCC RPG bu konuda eski moda bir yöntem kullanarak oyun alanında eşit şans

sağlamak amacıyla *karmaşıklık* yerine *rastgeleliği* kullanır. Takip eden karakter yaratma adımları, son yirmi küsür yılda deneyimlediğin hiçbir şeye benzemeyen bir oyun tarzı yaratır - adımları tam olarak takip etmen şartıyla. Herhangi bir adımı atlaman sürecin işlememesine neden olacaktır. İşte nedeni.



DCC RPG yazarın söylemeyi tercih ettiği şekliyle, bir "huni" yöntemi ile karakterlerin yaratılmasını sağlar. İlk olarak, her bir *oyuncu* en az iki veya olası dört taneye kadar seviye-0 karakter yaratır. Karakterlerin tanımlanan süreci takip ederek yaratılması kritik öneme sahiptir: tamamen rastgele kabiliyet değerleri, rastgele meslek, rastgele şans değiştireni ve rastgele teçhizat. Her bir oyuncu potansiyel olarak farklı sınıflara ayrılarak hizmet edebilecek karma bir karakter grubuna sahip olur. Tüm karakterler yaratıldığında, bütün oyuncuları masa etrafında toplayarak gündelik işlerini açıklamalarını sağla.

"Huni" seviye-0 oyununu kapsar. Seviye-0 oyun sırasında, her oyuncunun bazı karakterlerini ya da çoğunu kaybetmesi beklenir. Alelade köylü ve çiftçilerin ölümcül zindanları araştırmaları sonucu hayatlarını kaybetmeleri işin doğasındadır. İlk oyunun sonunda sağ kalanlar karışık bir seviye-1 ekip oluşturur.

Son derece rastgele elde edilen bu karakter sonuçları, yüksek ölüm oranları ve oyuncuların rastgele oluşturulmuş karakterlerinden hangilerinin risk alacağı ve hangilerinin güvende olacağı konusundaki seçimlerini içeren bu yöntemi kullanarak, sen, yargıç, oyuncular aracılığı ile oluşan ve rastgele üretilmiş bir ekip oluştuğunu göreceksin. Karakter iyileştirme için hiç bir şans olmamasına rağmen oyuncular kendilerini düşük seviyelerde muhteşem işler başaran yiğit serflerine bağlanmış olarak bulurlar. Büyük risk alarak seviye-0 iken başardıkları bu büyük işler, karakterlerin kahramanlıkları olarak sonsuza kadar anlatılır. Yazar, oyuna bu metodu *tamamen* yazdığı şekilde uygulayarak başlamanı şiddetle tavsiye eder. Bu metoda bir şans tanı; hoşuna gideceğini göreceksin.

KARAKTER SINIFLARI

İnsanlar 1. Sevide Ruhban, Hırsız, Savaşçı ya da Büyücü olabilirler. Elfler, Cüceler ve Buçukluklar için ırkları, sınıfları ile eş anlamlıdır.

Takip eden bilgiler her bir sınıf için sadece ilk iki seviyeyi kapsar ve büyü yapanlar için sadece sınırlandırılmış kabiliyet ve büyü listelerini içerir. Her bir sınıfın genişletilmiş kabiliyet listeleri için ya da 2. seviyeden daha ileri bir seviyede oynayabilmek için lütfen Dungeon Crawl Classics RPG kural kitabına bakın.

RUHBAN

Maceracı bir ruhban, bir tanrının ateşli bir savunucusu, genellikle daha büyük bir kardeşliğin parçasıdır. İnancının gerektirdiği silahları kullanır: fiziksel, ruhsal ve büyüsel. Fiziksel olarak, tanrısının seçilmiş silahını kullanırken yetenekli bir savaşçıdır. Ruhsal olarak, tanrısının ideallerinin dışa vurumunu sağlayan bir aracıdır, tanrısının düşmanlarına zarar veren kutsal güçlerin aktarılmasını sağlar. Büyülü bir şekilde, şaşılası marifetler göstermek amacıyla tanrısına çağrıda bulunabilir.

Ruhbanlar ve büyücülerin her ikisi de tanrılardan güç alabilir ancak bu farklı şekillerde gerçekleşir. Bir ruhban yüce bir güce tapar ve hizmetleri için ödüllendirilir. Bir büyücü bilinen ve bilinmeyen güçlere hükmetmek amacıyla evrenin gizli bilgilerini açığa çıkarır.

Hayat Puanları: Bir ruhban her bir seviyede 1z8 hayat puanı kazanır.

Yönelim / Bir tanrı seçimi: Bir ruhban 1. seviyede tapınmak için bir tanrı seçer ve böylece ebedi çekişmede taraf olur. Bir ruhbanın seçtiği tanrı yönelimi ile aynı olmalıdır.

Silah eğitimi: Bir ruhban tanrısının inançlı takipçileri tarafından kullanılan silahları kullanmada eğitimlidir. DCC RPG kural kitabında ilahlara göre silah listesini bulabilirsin. Bu hızlı başlangıç kuralları kapsamında ruhbanlar, sopa,

topuz, sapan, asa ve savaş çekici kullanabilirler. Ruhbanlar herhangi bir zırhı giyebilirler ve bundan dolayı büyü kontrolleri kesintiye uğramaz.

Büyü: Bir ruhban tanrısının lütfu için çağrıda bulunabilir. Büyünün bu türüne put büyüsü denir. Başarılı kullanım, ruhbana tanrısının gücünü büyü olarak aktarmasını sağlar. Bir ruhban tanrısı tarafından verilmiş, Tablo 1-5'te belirtilen büyülere sahiptir.

Büyü yapmak için ruhban bir büyü kontrolü yapar. Büyü kontrolü herhangi bir diğer kontrol gibi yapılır: 1z20 zar + Kişilik değiştireni + büyü yapan seviyesi. Eğer ruhban başarılı olursa, tanrısı talebine - her zaman tahmin edilemeyen ancak olumlu sonuçlarla cevap verir.

Ruhban büyüsüne aşağıdaki kurallar uygulanır:

- **Doğal 1 memnuniyetsizlik anlamına gelir.** Büyü kontrolü sırasında gelen doğal 1 sonrasında ruhban, ilahının kendisinden memnuniyetsiz olduğunun farkına varır. Büyü kontrolü kendiliğinden başarısız olur ve Tablo 5-7: Memnuniyetsizlik için zar atar. (27. sayfaya bak).
- **Başarısız olan her bir büyü kontrolü memnuniyetsizlik şansını arttırır.** Gün içerisinde başarısız olan ilk büyü kontrolü sonrası ruhbanın memnuniyetsizlik aralığı doğal 1'den doğal 1 veya 2'ye yükselir. Bundan sonra her bir doğal 1 veya 2 zarında büyü kendiliğinden başarısız olur ve ruhbanın Başarısızlık Tablosu'ndan zar atması gerekir. İkinci bir başarısız büyü kontrolünden sonra ruhbanın memnuniyetsizlik aralığı doğal 1'den 3'e kadar yükselir. Ve böyle devam eder. Aralık artmaya devam eder ve bu aralıktaki her bir doğal sonuç zarı kendiliğinden başarısız sayılır. Bu demektir ki, ruhban normalde başarılı olacağı sonuçlarda memnuniyetsizlik aralığında olduğu için başarısız sayılacaktır. Örneğin, gün içerisinde 12 kez büyü kontrolünde başarısız olan ruhban, normalde 1. seviye büyülerde 13 zarı başarılı olmasına rağmen, 1'den 13'e kadar olan bütün doğal sonuçlarda kendiliğinden başarısız olacaktır. Ruhban ertesi gün kaybettiği büyüleri tekrar elde ettiğinde memnuniyetsizlik aralığı doğal 1'e geri iner. Olası olarak. Tanrılarını sınayan ruhbanlar, onların her zaman bağışlayıcı olmayabileceğini keşfedebilirler.

Adaklar: İlahının onayını kazanmak isteyen bir ruhban ona adaklar sunabilir. Adaklar ilahın doğasına göre değişkenlik gösterir, fakat, genel olarak, bütün maddi varlıklar adak olarak sunulabilir. Yargıcın inisiyatifinde diğer yapılan işler de adak olarak kabul edilebilir.

Varlıkların adanması onların yakılmasını, eritilmesini, ihtiyaç sahiplerine verilmesini, tapınağa bağışlanmasını ya da karakterin mülkiyetinden çıkarılmasını kapsar. Özel bir ayin ile bağışlayabilir ya da basitçe tapınağın kasasına konulabilir. Bu basit bir mücadele eylemi değildir; ruhbanın bütün olarak odaklanmasını ve bir devir süresi gerektirir.

Adanan her 50 as için ruhban doğal memnuniyetsizlik aralığını 1 puan düşürür. Örneğin, 1'den 4'e kadar olan memnuniyetsizlik aralığı 1'den 3'e düşürülebilir. Doğal 1 hala kendiliğinden başarısızlık ve memnuniyetsizlik olarak sayılır.

Yargıcın inisiyatifinde büyük bir iş, görev ya da ilah için yapılan bir hizmet adak olarak sayılabilir.

Kutsal olmayanı döndürme: Bir ruhban iğrenç yaratıkları döndürmek için kutsal sembolünü kullanır. Bir ruhban herhangi bir anda kutsal olmayan yaratıklara gözdağı vermek amacıyla büyü kontrolü yapar. Kutsal olmayan yaratıklar ruhbanın kutsal metinlerinde kutsal olmayan olarak belirtilmiş yaratıklardır. Kutsal olmayan, tipik olarak, yaşayan ölüleri, iblisleri ve şeytanları kapsar. Kutsal olmayanı döndürme kontrolü şu şekilde yapılır: 1z20 + Kişilik değiştireni + büyü yapan seviyesi + Şans değiştireni. Başarısız olma, yukarıda belirtildiği gibi, memnuniyetsizlik aralığını arttırır.

Kutsal eller: Ruhbanlar inançlıları iyileştirir. Ruhban, büyü kontrolü yaparak ellerini herhangi bir yaratığın üzerine koyabilir ve iyileştirebilir. Ancak bir ruhban yaşayan ölüleri, canlandırılmış nesneleri (örneğin yaşayan heykelleri), çoklu düzlem yaratıklarını (örneğin iblisleri, şeytanları, elementleri, vb.), inşa edilmişleri (örneğin golemleri) iyileştirmez. Ruhban inançlının yaralarına fiziksel olarak dokunmalı ve 1 eylem süresi boyunca odaklanmalı. Büyü kontrolü diğerleri gibi yapılır: 1z20 + Kişilik değiştireni + büyü yapan seviyesi. Başarısızlık, daha önce belirtildiği gibi, memnuniyetsizlik aralığını arttırır.

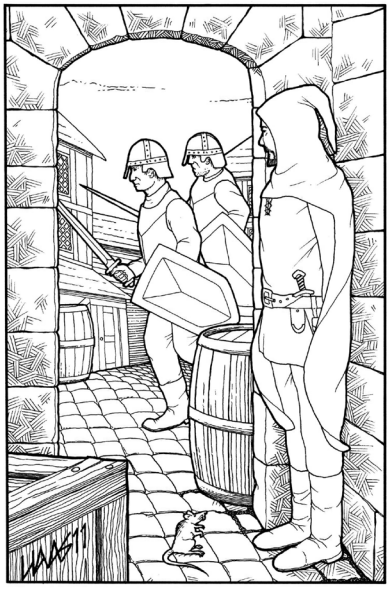
Kutsal eller ile iyileştirme, iyileştirilen kişinin yaşam zarı oranında gerçekleştirilir ve yönelimine bağlıdır. Eğer yaşam zarı sonuçları yeterince yüksek ise genel hasar yerine hastalık, felç geçirme ya da zehirlenme durumları iyileştirilebilir (kural kitabına bak).

Büyü kontrolü	**Aynı**	**Bitişik**	**Karşı**
1-11	Başarısız	Başarısız	Başarısız
12-13	2 zar	1 zar	1 zar
14-19	3 zar	2 zar	1 zar
20-21	4 zar	3 zar	2 zar
22+	5 zar	4 zar	3 zar

Ruhbanın yönelimi de iyileştirme sonuçlarını etkiler. Eğer ruhban ve iyileştirilen yönelimleri arasında bir kademe fark varsa (örneğin biri tarafsız iken diğeri yasatanır ya da kaotik ise) ya da farklı fakat karşıt olmayan tanrılara tapıyorlarsa tabloda "bitişik" olarak kabul edilirler. Bu tarz iyileştirme eylemleri eğer inanca hizmet nedeniyle yapılmazsa günah olarak nitelendirilir. Eğer ruhban ve iyileştirilen karşıt yönelimlere sahiplerse (örneğin biri yasatanır iken diğeri kaotik ise) ya da birbirine düşman tanrılara tapıyorlarsa tabloda "karşıt" olarak kabul edilirler. Bu tarz iyileştirme eylemleri, ilahın hizmetinde yapılan olağan dışı bir durum değilse neredeyse her zaman günah olarak değerlendirilir.

HIRSIZ

Hırsızlar arasında, bir sonraki kurbanlarını bekleyen hantal, sinsi haydutlar, duvara tırmanan hünerli hırsızlar, aşılamaz kasalardan hazineleri küstahça aşıranlar, kalabalık bir pazarda bağırarak takip edenleri atlatan hızlı yankesiciler veya zor avları takip eden düşünceli katiller yer alıyor. Hırsızlar büyük ya da küçük, hızlı ya da yavaş, uzun ya da ince olabilir fakat her zaman ortak bir noktaları vardır: Kılıç veya büyü ile değil gizlilik ve kurnazlık ile hayatta kalırlar.



Hayat puanları: Bir hırsız her bir seviyede 1z6 hayat puanı kazanır.

Silah eğitimi: Bir hırsız şu silahlarda eğitimlidir: Cop, üflemeli ok, arbalet, hançer, dart, boğma aleti, uzun kılıç, kısa kılıç, sapan ve asa. Hırsızlar becerilerini etkilediği için zırh seçimlerinde dikkatlidirler.

Yönelim: Hırsızlar medeniyetin kurallarına çok az saygı gösterseler de kaotik olmak zorunda da değildirler.

Hırsız Argosu: Hırsızlar sınıflarına özgü olan ve argo olarak bilinen gizli bir dil konuşurlar. Bu yazılı bir alfabesi olmayan bir konuşma dilidir. Argoyu hırsız olmayan birine öğretmek ölüm ile cezalandırılır. Ortak dildeki çift anlamlı belirli sözcük öbekleri argoda alternatif bir anlama sahiptir ve hırsızlar tarafından kardeşlerini gizlice belirlemede kullanılır.

Şans ve Kavrayış: Hırsızlar şansları ve kavrayış yetenekleri sayesinde hayatta kalırlar ve en başarılı hırsızlar cesaret ve sezgileriyle servet sahibi bir hayat yaşarlar. Hırsızlar Şans harcarken fazladan bonus kazanırlar. Şans zarı Tablo 1-6'da belirtilmiştir. Harcanan her Şans puanı için bir zar atar ve bu değiştireni kontrol sonucuna ekler. Örneğin, 2 puan Şans yakan bir seviye-2 hırsız z20 zarına +2z4 ekler.

İkinci olarak, diğer sınıfların aksine, hırsızlar kaybettikleri Şansı belirli bir seviyeye kadar yeniden kazanırlar. Hırsızın Şans değeri her gece seviyesi oranında yenilenir. Bu süreç Şans değerini doğal azami değerinden yukarıya taşıyamaz.

Hırsız Becerileri

Bir hırsız yasadışı uğraşlarını desteklemek amacıyla belirli beceriler geliştirir. Bir hırsız kilitleri açabilir, tuzakları bulabilir ve etkisiz hale getirebilir, sinsice sokulabilir, gölgelerde saklanabilir, dik yüzeylere tırmanabilir, zehir ile başa çıkabilir ve dilleri okuyabilir.

Hırsızın i çeşitli becerilerdeki ilerleme hızını belirler. Hırsız, Tablo 1-6'da gösterildiği gibi, seviyesine ve yönelimine göre becerilerine bonus alır.

Hırsız becerilerini kullanmak için oyuncu, z20 zar atar ve değiştirenini ekler. Mevcut göreve atanan ZD'yi geçmesi gerekmektedir. Kolay bir görev ZD 5 iken aşırı zor bir görev ZD 20'dir - örneğin, olağan dışı bir şekilde iyi yapılmış bir kilidi açmak ya da dikkatli bir gardiyana yankesicilik yapmak gibi. Bazı durumlarda yargıç, karakter için zar atabilir ve tetikleyici bir olay gerçekleşene kadar sonucu bilinemez (örneğin sahte bir doküman kral vekiline teslim edilene kadar gerçek anlamda test edilemez).

Kilitleri açma, tuzakları bulma ve etkisiz hale getirme, dik yüzeylere tırmanma, sahte doküman düzenleme ve zehir ile başa çıkma için bir hırsız özel aletlere ihtiyaç duyar. Bir seviye-1 hırsız bu becerileri kullanabilmek için bir set hırsız aleti satın almalıdır.

Hırsız becerilerini kullanırken başarılı olmak şu anlama



Tablo 1-5: Ruhban

Seviye	Saldırı	Kritik Zarı/ Tablosu	Eylem Zarı	Ref	Azim	İra	1. Seviye Büyüler	Yönelime Göre Rütbe		
								Yasatanır	Tarafsız	Kaotik
1	+0	1z8/III	1z20	+0	+1	+1	4	Papaz Yar.	Şahit	Bağnaz
2	+1	1z8/III	1z20	+0	+1	+1	5	Kâfir Katili	Talebe	Devşirme

Tablo 1-6: Hırsız

Seviye	Saldırı	Kritik Zarı/ Tablosu	Eylem Zarı	Ref	Azim	İra	Şans Zarı	Yönelime Göre Rütbe		
								Yasatanır	Tarafsız	Kaotik
1	+0	1z10/II	1z20	+1	+1	+0	z3	Haydut	Dilenci	Serseri
2	+1	1z10/II	1z20	+1	+1	+0	z4	Kalfa	Yankesici	Katil

Tablo 1-7: Seviye Ve Yönelime Göre Hırsız Becerileri

	Yasatanır		Tarafsız		Kaotik	
Beceri	**Seviye 1**	**Seviye 2**	**Seviye 1**	**Seviye 2**	**Seviye 1**	**Seviye2**
Sırtından bıçaklama	+1	+3	+0	+1	+3	+5
Sinsice sokulma*	+1	+3	+3	+5	+3	+5
Gölgelerde saklanma*	+3	+5	+1	+3	+1	+3
Yankesicilik*	+1	+3	+3	+5	+0	+1
Dik yüzeylere tırmanma*	+3	+5	+3	+5	+1	+3
Kilit açma**	+1	+3	+1	+3	+1	+3
Tuzak bulma†	+3	+5	+1	+3	+1	+3
Tuzak etkisiz hale getirme*	+3	+5	+1	+3	+0	+1
Belgede sahtecilik*	+0	+0	+3	+5	+0	+0
Kılık değiştirme‡	+0	+1	+0	+0	+3	+5
Dilleri Okuma†	+0	+0	+0	+1	+0	+0
Zehirle Uğraşma	+0	+1	+0	+0	+3	+5
Tomardan Büyü Yapma†	z10	z10	z12	z12	z10	z10

** Eğer varsa, hırsızın Çeviklik değiştireni de bu beceriyi etkiler.*
† Eğer varsa, hırsızın Zeka değiştireni de bu beceriyi etkiler.
‡ Eğer varsa, hırsızın Kişilik değiştireni de bu beceriyi etkiler.

Tablo 1-8: Savaşçı

Seviye	Saldırı (Amel Zarı)	Kritik Zarı/ Tablosu	Eylem Zarı	Ref	Azim	İra	Tehlike Aralığı	Yönelime Göre Rütbe		
								Yasatanır	Tarafsız	Kaotik
1	+z3*	1z12/III	1z20	+1	+1	+0	19-20	Kavalye	Yabani	Soyguncu
2	+z4*	1z14/III	1z20	+1	+1	+0	19-20	Şampiyon	Barbar	Eşkıya

** Bir savaşçının saldırı değiştireni uygun bir zar ile her bir saldırı için yeniden atılır. Sonuç hem saldırı hem de hasar zarlarını etkiler.*

Tablo 1-9: Büyücü

Seviye	Saldırı	Kritik Zarı/ Tablosu	Eylem Zarı	Ref	Azim	İra	1. Seviye Büyüler	Yönelime Göre Rütbe		
								Yasatanır	Tarafsız	Kaotik
1	+0	1z6/I	1z20	+1	+0	+1	4	Ruhçu	Astrolog	Kültist
2	+1	1z6/I	1z20	+1	+0	+1	5	Kontrolcü	Efsuncu	Şaman

Tablo 1-10: Cüce

Seviye	Saldırı (Amel Zarı)	Kritik Zarı/ Tablosu	Eylem Zarı	Ref	Azim	İra	Yönelime Göre Rütbe		
							Yasatanır	Tarafsız	Kaotik
1	+z3*	1z10/III	1z20	+1	+1	+1	Vekil	Talebe	Asi
2	+z4*	1z12/III	1z20	+1	+1	+1	Aracı	Çırak	Muhalif

** Bir cücenin saldırı değiştireni uygun bir zar ile her bir saldırı için yeniden atılır. Sonuç hem saldırı hem de hasar zarlarını etkiler.*

Tablo 1-11: Elf

Seviye	Saldırı	Kritik Zarı/ Tablosu	Eylem Zarı	Ref	Azim	İra	1. Seviye Büyüler	Elf Rütbeleri (Bütün Yönelim Türleri)
1	+1	1z6/II	1z20	+1	+1	+1	3	Avare
2	+1	1z6/II	1z20	+1	+1	+1	4	Kâhin

Tablo 1-12: Buçukluk

Seviye	Saldırı	Kritik Zarı/ Tablosu	Eylem Zarı	Ref	Azim	İra	Sokulma & Saklanma	Halfling Titles (Bütün Yönelim Türleri)
1	+1	1z8/III	1z20	+1	+1	+1	+3	Avare
2	+2	1z8/III	1z20	+1	+1	+1	+5	Kâşif

gelir:

Sırtından bıçaklama: En başarılı hırsızlar kurbanları daha tehlikenin farkında olmadan onları öldürürler. Bir hedefe arkadan ya da hedef başka bir nedenden farkında olmadan saldırırken hırsız, saldırı zarına belirtilen bonusu ekler. İlave olarak, eğer vurursa, hırsız kendiliğinden kritik vuruş ile başarır ve seviyesine göre kritik vuruş tablosundan zar atar. Yalnızca anatomik olarak zayıf noktaları olan yaratıklara karşı sırtından bıçaklama girişimde bulunabilir.

Sinsice sokulma: Hırsız zor bir ZD'ye karşı zar atar ve başarı hırsızın gerçekten de sinsice sokulduğu anlamına gelir. Yaratanrı ve olağan dışı büyü haricinde hırsızın hareketleri duyulamaz. Taş bir zeminde hareket etmek için etmek ZD 10'dur. Yumuşak zeminler, ot ve çimen gibi ZD 5; ortalama derece sesli zeminler, gıcırdayan tahta zeminler gibi ZD 15; ve aşırı sesli zeminler, çıtırdayan yapraklar, durgun su ya da çatırdayan çakıl zeminler gibi ZD 20'dir.

Gölgelerde saklanma: Başarılı bir gölgelerde saklanma kontrolü hırsızın görülemeyeceği anlamına gelir. Ortalama seviye saklanma olacağına sahip bir koridorda (sandalyeler, kitaplıklar, çatlaklar, kuytu yerler, delikler, cumbalar, vb.) temel ZD 10'dur. Gece, gölgeli ve az aydınlatılmış yerlerde saklanma için ZD 5; dolunay altında saklanmak için ZD 10; gün ışığı altında fakat karanlık gölgelerde ya da katı nesnelerin arkasında saklanmak için ZD 15; ve en az engel ve açık gün ışığında ZD 20'dir.

Yankesicilik: Hırsız hedefinin üzerinden bir nesneyi sinsi sinsi alır. Bu beceri, el çabukluğunun kart oyunları, basit sihirbazlık numaralarına benzer diğer marifetlerini de kapsar. Farkında olmayan bol cepli bir hedefin üzerinden iyi bağlanmamış bir sikke kesesini çalmak için ZD 5; aktif olarak eşyalarını kontrol eden birine yankesicilik için ZD 20; ve değişen derecelerde dikkatli hedefler için bunların arasında kalan zorluk değerleri belirlenir.

Dik yüzeylere tırmanma: Bekleneceği üzere mükemmel derecede düz ve görünürde tutamak olmayan bir yüzey için ZD 20; normal bir taş duvar için ZD 10 değeri kullanılır.

Kilit açma: Olağan bir kilit için ZD 10; çok iyi tasarlanmış bir kilit için ZD 20; efsanevi derecede iyi imal edilmiş ve dikkate değer derecede zorluğu olan kilitler için ZD 25 ve üzeri kullanılır.

Tuzak bulma ve etkisiz hale getirme: Büyük ve hantal bir tuzak için ZD 10 kullanılır. Bu tarz tuzaklar, zemindeki tuzak çukurlarını, yay gergili baltaları ve yukarıdan düşen demir parmaklıkları içerir. Daha ustalıklı tuzaklar için ZD 15, ZD 20 ya da daha yüksek değerler kullanılır. Tuzak etkisiz hale getirme kontrollerinde doğal 1 atmak tuzağı etkinleştirir.

Belgede sahtecilik: ZD dokümanın karmaşıklığına ve özgünlüğüne göre ZD 5 ve ZD 20 değerleri arasında değişkenlik gösterir.

Kılık değiştirme: Değişimin derecesi ZD'yi belirler. Hırsız, kendisiyle aynı ırktan ve benzer fiziksel boyutlarda olan birine ZD 5 ile benzeyebilir. Belirgin ırksal özellikleri değiştirmek ZD 10 kontrolü gerektirir. Konuşma tarzı ve uzunluk gibi fiziksel özellikleri değiştirmek ZD 15 kontrolü gerektirir. Hedefin yakını olan birini (ebeveyn veya eş gibi) kandırmak için ZD 20 kontrolü gerekir.

Dilleri okuma: Metnin basitçe anlamını yorumlamak için ZD 10 kontrolü gerekir. Daha detaylı bir anlam çıkarmak için ZD 15 kontrolü gerekir.

Zehirle uğraşma: Zehir kullanan bir hırsız here seferinde ZD 10 güvenlik kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık durumunda

kendini zehirler! Bu kontrol, bıçak veya başka bir yüzeye her uygulandığında yapılır. Ayrıca, beceriksizlik sonuçlarına ek olarak, doğal 1 sonucunda hırsız kendisini de zehirler.

Tomardan büyü yapma: Bir hırsız tomar üzerine yazılmış bir büyüyü okuma ve bu büyüyü yapma girişiminde bulunabilir. Büyü ZD'si standart büyü zorluğudur ancak bu ZD'yi yenmek için hırsız belirtilen zar tipini kullanır. Hırsız büyüyakımında bulunamaz.

SAVAŞÇI

Savaşçılar, kralın hizmetindeki zırhlı şövalyeyi, hiç kimseye sadık olmayan açgözlü eşkiyayı, boş mideli ayı postu giymiş vahşi bir gezgini ya da tüccarların altınları ile zırhlanmış iriyarı silahşorları içeren herhangi bir profesyonel muharip olabilirler. Bütün sınıflar arasında, savaşçılar en iyi saldırı bonusuna, en yüksek hayat puanına ve en olası fazladan saldırı eylemlerine sahiptirler.

Hayat puanı: Bir savaşçı her yeni seviyede 1z12 hayat puanı kazanır.

Silah eğitimi: Bir savaşçı şu silahlarda eğitimlidir: savaş baltası, sopa, arbalet, hançer, dart, biz iğnesi, el baltası, cirit, süvari mızrağı, uzun yay, uzun kılıç, topuz, sırık, kısa yay, kısa kılıç, sapan, mızrak, asa, iki elli kılıç, savaş çekici. Savaşçılar parasını karşılayabildikleri bütün zırhları giyerler.

Yönelim: Savaşçılar yönelimlerine göre rütbelerini ve kariyer yollarını etkileyen çeşitli yollardan herhangi birini izleyebilirler.

Saldırı değiştireni / Amel Zarı: Diğer sınıfların aksine savaşçılar sabit bir saldırı değiştireni almazlar. Bunun yerine amel zarı olarak bilinen rastgele bir değiştiren alırlar. 1. Seviyede bu zar z3'tür. Savaşçı bu z3 zarını atar ve sonucu saldırı ve hasar zarlarına ekler. Bir saldırıda, saldırı ve hasar zarlarına +1 verebilir. Bir sonraki saldırıda ise +3 verebilir! Kazanılan deneyim ile ilerleyen her seviyede savaşçının amel zarı büyür.

Silahtarın Kudretli Ameli: Savaşçılar katıksız fiziksel yiğitlikleri ile altın kazanırlar. Şapel boyunca avize zincirinde salınırlar, demir şeritli meşe kapıları kırarak geçerler ve hasımlarının peşinde derin yarıklardan atlarlar. Ölümcül bir yakın dövüş sırasında silahtarın kudretli ameli savaşın seyrini değiştirir: düşman hatlarını geri itmek amacıyla yapılan küstah bir hücum, hayvanadamın kılıç tutan koluna gürzün zincirini dolaştırmak için gürzü savurmak veya şövalyenin kasket siperi arasından hançeri saplamak gibi.

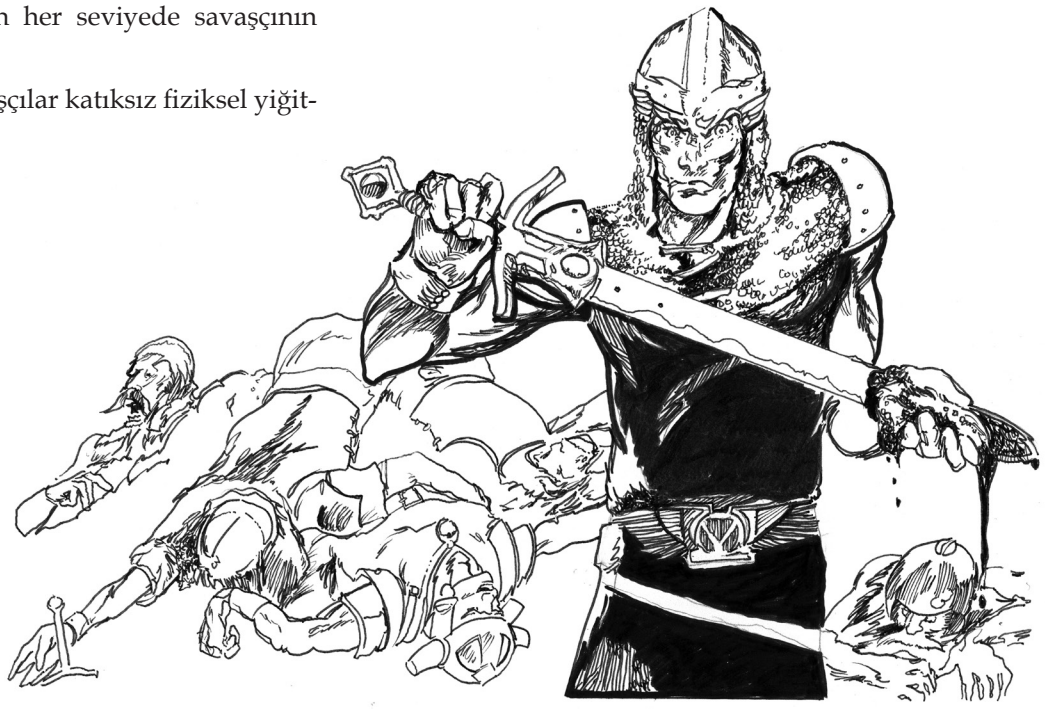
Savaşçı, saldırı zarından önce silahtarın kudretli amelini, ya da kısaca Amel, bildirebilir. Amel, mevcut mücadele kapsamında yapılan dramatik bir manevradır. Örneğin, bir savaşçı bir sonraki saldırında rakibini silahsız bırakmayı ya da rakibine çelme takmayı ya da rakibine şiddetle vurarak bir açıklıktan arkadaki koridora itmeyi deneyebilir. Amel verilen hasarı arttırmaz ancak başka bir mücadele sonucuna neden olabilir: düşmanı geri itme, çelme takma veya dolaştırma, geçici olarak kör etme vb.

Savaşçının amel zarı Amel'in başarısını belirler. Bu savaşçının her turda saldırı ve hasar değiştireni için kullanılan zar ile aynıdır. Eğer amel zarı 3 ve daha büyükse ve saldırı başarılı olursa (toplam saldırı hedefin ZS'sini aşarsa) Amel başarılı olur. Eğer amel zarı 2 veya daha azsa ya da genel saldırı başarısız olursa Amel de başarısız olur.

Kritik Vuruş: Mücadele sırasında bir savaşçı büyük bir olasılıkla kritik vuruşa neden olacaktır ve bunu yaparken en yıkıcı etkilere neden olur. Bir savaşçı 1'den 4. seviyeye kadar doğal 19-20 sonuçlarında kritik vuruşa neden olur.

Öncelik: Bir savaşçı öncelik zarlarına sınıf seviyesini ekler.

Şans: Bir savaşçının Şans değiştireni (eğer varsa) belirli bir silah ile yapılan saldırılara etki eder. Bu belirli silah 1. seviyede seçilmelidir değiştiren bu başlangıç değerinde sabitlenir - savaşçının kariyeri boyunca ne değiştiren ne de seçilen silah tipi değişir. Silah tipi belirgin olmalıdır: uzun kılıç ya da kısa kılıç gibi, "kılıçlar" değil.



BÜYÜCÜ

Büyücüler tipik olarak hiç kimseye sadakat borçlu değillerdir ancak bir iblis ya da tanrı ruhları üzerinde hüküm kurabilir. Büyücüler kadim tomarları çalışan sıkı ağızlı kara büyücüler, kara büyü ile bozulmuş cadılar, sırlara vakıf olmak için ruhlarını satan şeytan bilimciler ya da unutulan dillerde ilahiler mırıldanan tılsımcılardır. Büyücüler büyü güçlerini kontrol ederler ancak bu kuvvetli büyüler kestirilemez ve vahşidir. İnançlı hizmetleri sonucu ilahi güçlerle ödüllendirilen ruhbanların aksine, büyücüler, her zaman gönüllü katılımcı olmadıkları güçler üzerinde ustalık ve hakimiyet kurarak büyüyü kullanırlar.

Hayat puanı: Bir büyücü her yeni seviyede 1z4 hayat puanı kazanır.

Silah eğitimi: Bir büyücü hançer, uzun yay, uzun kılıç, kısa yay, kısa kılıç ve asa kullanmada eğitimlidir. Büyücüler büyü yapmayı engellediği için nadiren zırh giyerler.

Yönelim: Büyücüler doğal yönelimlerine göre büyü sanatlarını devam ettirirler. Kaotik büyücüler kara büyüyü çalışırlar. Tarafsız ve Yasatanır büyücüler elementler üzerinde kontrol elde etmeye çalışırlar. Yönelim fark etmeksizin bütün büyücüler tılsım icra ederler.

Büyü: Büyü bilinmez, tehlikeli ve gayri insanidir. En iyi büyücüler bile zaman zaman kestirilemez sonuçları olan başarısız büyüler yapabilirler. Böylece büyücüler, büyü yaparken hata yapmamak ve yanlış yönlendirilmiş büyü enerjileriyle kendilerini bozmamak için tercih ettikleri büyüleri talim ederler. Bir büyücü 1. seviyede yılların eğitimi ve çalışması sonucu olan 4 adet bilinen büyü belirler. Anlayışları ilerledikçe daha yüksek seviyelerde daha fazla büyü öğrenebilirler.

Bilinen büyüler rastgele belirlenir. Bunlar büyücünün seviyesine uymak şartı ile herhangi bir seviye olabilirler.

Büyücüler büyü kontrolü yaparak büyü yaparlar. Bir büyücünün büyü kontrolü normal şartlarda 1z20 + Zeka değiştireni + büyü yapan seviyesidir.

Doğaüstü hâmiler: Büyücüler büyülerini doğaüstü yerler be dışsal düzlemlerdeki güçlere danışarak örerler. İblisler ve şeytanlar, melekler, göksel varlıklar, hayaletler, dışarılıklar, daevalar, cinler, elementaller, Kaos Lordları, tayflar, yaşlı tanrılar, uzaylı zeki varlıklar ve ölümlülerin kavrayışına yabancı en iyisi açıklanmadan bırakılması gereken iyilikler karşılığında sırlar fısıldayan kavramlar. Hâmi edinmek ve çağırmak güçlü bir büyüdür ve başlangıç kuralları kapsamında değildir. Daha fazla bilgi için DCC RPG kural kitabına bak.

Şans: Bir büyücünün Şans değiştireni bozulma ve değişken büyü zarlarını etkiler.

Diller: Bir büyücü Zeka değiştirenin her bir puanına karşılık fazladan iki dil daha bilir.



CÜCE

Cüceler utanmaz bir altın aşkına sahip kısa, dayanıklı bir yarı-insan ırkıdır. Onları mücevherlerin parıltısı ve altın külçesinin katılığı kadar memnun eden başka bir şey yoktur. Cüceler vahşice savaşmayı da severler. Hasımlarını doğrayarak yol açtıkları sırada silahlarını zalimce bir etkinlik ile sallarlar.

Cüceler yerin derinliklerinde yaşarlar ve yukarıya nadiren adım atarlar. Karanlık mağaralar ve derinliklerdeki şehirler bir zamanlar senin evindi. Maceracı cüceler arasında savaşçı kabiliyetlerini para karşılığı satan sürgündeki savunmacılar, yetenekleri karşılığı iş yapan meraklı zanaatkarlar veya hayattaki payınıza razı olmak istemeyen acı dönekler vardır. Diğer cücelerin ve yüzeyde yaşayanların şüpheciliğinin hedefindesin. Cüce toplumları katı, düzenli ve kuralcıdır; açıkça tanımlanmış rolleri ve sorumlulukları, yaş ve meslek gibi aşırı detaylı ve karışık kurallara bağlıdırlar. Sosyal bir merak hevesi peşinden gitmek için bu yasatanır içe kapanık savunma modelini reddeden her cüce, hemcinslerine göre serseri mayın ya da muhtemelen bir haindir.

Hayat puanı: Bir cüce her yeni seviyede 1z10 hayat puanı kazanır.

Silah eğitimi: Cüceler silah ve kalkan ile savaşmayı tercih ederler. Bir cüce şu yakın dövüş silahlarını kullanmada eğitimlidir: savaş baltası, sopa, hançer, el baltası, uzun kılıç, topuz, kısa kılıç, mızrak, iki elli kılıç ve savaş çekici. Bir cüce ayrıca şu menzilli silahlarda eğitimlidir: arbalet, cirit, kısa yay ve sapan. Cüceler parasını karşılayabildikleri herhangi bir zırhı giyerler.

Yönelim: Cüce hayat tarzı yasatanır davranış tarzını zorla kafaya kazır. Bunu reddeden bir cücenin bunu yapmak için geçerli bir nedeni olmalıdır. Yasatanır yönelimdeki maceracı cüceler kendi hükümetleri tarafından ajanlık, bir bölgede araştırma yapmak, ürün satın alma ya da ittifak kurmak amacıyla gönderilmiş aracılardır. Kaotik cüceler memleketlerinde oldukça nadirdir. Ölüm ya da sürgün onların doğal kaderidir. Tarafsız cüceler dünyayı öğrenmek amacıyla maceraya atılırlar - kendi değerleri dışındaki hiçbir değere önem vermeyen bir ırk için oldukça nadir bir özellik.

Silahtarın Kudretli Ameli: Cüceler savaş yiğitliğini yücelten saldırgan bir mirasa sahiptirler. Savaşçılar gibi mücadele sırasında Silahtarın Kudretli Amelini gerçekleştirebilirler (tam açıklama için savaşçı başlığına bak).

Kılıç ve levha: Cüceler bir ellerinde kalkan diğerinde silah ile dövüşmede üstün başarı gösterirler. Kalkan ile dövüşürken bir cüce ikinci bir saldırı olarak her zaman kalkan darbesi kazanır. Bu kalkan darbesi isabet için z14 (z20 yerine) kullanır. Cüce bu sayıya, diğer bütün saldırılarda olduğu gibi, amel zarını ekler ve silahını ve kalkanını kullanarak Silahtarın Kudretli Amelini gerçekleştirmeyi deneyebilir. Kalkan darbesi 1z3 hasar verir.

Kızılötesi görüş: Bir cüce

karanlıkta 18 metreye (60′) kadar görebilir.

Yavaş: İnsanların 9 m (30′) olan hareket hızının aksine bir cücenin taban hareket hızı 6 metredir.

Yeraltı becerileri: Zeminin altında geçen uzun yaşamları cüceleri belirli yapıları belirlemede eğitmiştir. Yeraltındayken cüceler tuzakları, meyilli pasajları, kayan duvarları ve diğer yeni yapıları belirlemede seviyelerine eşdeğer bonus alırlar. Ayrıca bir cüce altın ve mücevherlerin kokusunu alabilir. Bir cüce yüksek yoğunluktaki altın veya mücevherlerin bulunduğu yönü 30 metreden (100′) söyleyebilir. Tek bir sikkeye kadar olan daha düşük yoğunlukların hala kokusunu alabilir ancak odaklanma gerektirir ve koku menzili de 12 metreye (tek bir sikke ya da mücevher parçası için) kadar düşer.

Şans: Savaşçıda olduğu gibi, 1. seviyede cücenin Şans değiştireni belirli bir silaha etki eder (”uzun kılıç”, “kılıçlar” değil). Bu silah çeşidi 1. seviyede seçilmeli ve değiştiren, zaman içerisinde cücenin Şans değeri değişse dahi sabit kalır.

Diller: 1. eviyede bir cüce kendiliğinden Ortak Dil, cüce ırkı dili ve artı bir rastgele belirlenmiş dil bilir.

ELF

Elfler koruluklara ve gölgeli ormanlara özgü güçlü ve narin yarı-insan ırkıdır. Elfler benzer düşünen kişilerle küçük şehirlerde binlerce yıldan fazla yaşarlar. Askeri sanatları veya büyü sanatlarını çalışan elfler kendilerini esrarengiz bir yadigârı, ilahi bir alâmeti yada efsanevi bir silahı ararken bulurlar. Bu arayıcılar, insanlar tarafından karşılaşılan nadir elf maceracılarını oluşturur.

Elf uzun ömürlülüğü, büyü yetenekleri ile birleşince ırksal kökenleri konusunda birçok efsane yarattı. Elflerin iblisler ve tanrılarla ilişkili olup olmadığı onların bileceği, diğer ırkların ise keşfetmesi gereken bir bilgidir.

Elfler büyücüler gibi büyü yapabilirler. Bir insan büyücüyle aynı güç seviyesindeki bir elf onlarca yıllık savaş deneyimine sahiptir. Bu nedenle, elfler genellikle büyülerini insan büyücüler kadar yetkin bir şekilde yaparlar ve aynı zamanda askeri becerilere de sahiptirler.

Hayat puanı: Bir elf her yeni seviyede 1z6 hayat puanı kazanır.

Silah eğitimi: Bir elf hançer, cirit, süvari mızrağı, uzun yay, uzun kılıç, kısa yay, kısa kılıç, asa, mızrak ve iki elli kılıç kullanmada eğitimlidirler. Elfler büyü yapmalarını etkilemesine rağmen sıklıkla mitril zırh giyerler.

Demire olan hassasiyetlerinden dolayı (aşağıda açıklandığı gibi) elf karakterler erken yaştan itibaren mitril silahlarla eğitilirler. Elfler maceralı bir hayat için yola çıkmadan önce mitril teçhizat temin ederler. 1. seviyede bir elf karakter herhangi bir ücret ödemeden mitrilden yapılmış bir zırh ve bir silah alabilir. Mitril zırh demir veya çelik zırhlardan biraz daha az ağırlıktadır ve elf tarafından diğer metal zırhlarda olduğu gibi acı duymasına neden olmadan giyilebilir.

Yönelim: Çok asırlık ömürleri ve eylemden çok gözlem yapmaya yatkınlıkları nedeniyle elfler kaotik ve tarafsız yönelimlere eğilimlidir. Birçok otorite kurumundan daha uzun yaşadıkları için, elfler genellikle yasal yönelimli değildir.

Büyü: Elfler diğer dünyalardaki yaratıklarla olan ilişkilerinden sağlanan esrarengiz büyüyü uygularlar. İnsan büyücülerden daha çok, belirli yarı-varlıklarla ilişki kurarlar ve ötelerden doğrudan yardım talep edebilirler. Bir insan büyücü hayatı boyunca birkaç kez bir iblisi çağırmak için büyü yapabilirken, bir elf aynı iblisle yüzyıllar boyunca o kadar çok kez konuşabilir ki, uzun vadeli anlaşmalar uygulanabilir hale gelir. Tüm elflerin büyülerini yapmalarını sağlayan bir veya daha fazla düzlemler dışı hâmileri vardır. Bu nedenle, büyüleri daha çok element veya şeytani güçlerle ilişkili olanlara yönelir. Hâmi ve onlarla ilişkili büyüler hakkında daha fazla bilgi için DCC RPG kural kitabına bak.

Kızılötesi görüş: Bir elf karanlıkta 18 metreye (60′) kadar görebilir.

Bağışıklıklar: Elflerin büyüsel uyku ve felç geçirmeye karşı bağışıklıkları vardır.

Zayıflıklar: Elfler demirle temasa aşırı derecede duyarlıdırlar. Uzun süreli dosdoğru temas yanma hissine neden olur ve yakın mesafeden maruz kalmak rahatsızlık hissi verir. Bir elf uzun süreli demir bir zırh giymemeli ve demir bir silahın dokunuşuna maruz kalmamalıdır. Uzun süreli dosdoğru temas günde 1 hp hasar verir.

Artırılmış hisler: Elfler dirayetli ve gözlemcidir. Bütün elf karakterler gizli kapıları bulmada +4 bonus alırlar. Daha da fazlası, gizli bir kapının 3 m (10′) yakınından geçerken farkına varmak için zar atarlar.

Şans: Uzun hayat süreleri ile büyü sanatlarını çalışmak için bolca zamanları vardır. Bir elf 1. seviyede, seçtiği herhangi bir büyüye Şans değiştirenini (eğer varsa) uygulayabilir. Elfin Şans değeri değiştikçe bu değiştiren değişmez.

Diller: 1. seviyede bir elf kendiliğinden Ortak Dil, elf ırksal dili ve başka bir dili daha bilir. Bir elf her bir Zeka değiştireni puanına karşılık fazladan bir dil bilir.

Tablo 3-1: Silahlar

Silah	Hasar	Menzil	Fiyat (as)
Savaş baltası*	1z10	–	7
Cop†	1z3/2z6***	–	3
Üflemeli ok†	1z3/1z5	6/12/18 m	6
Sopa	1z4	–	3
Arbalet*	1z6	24/48/ 72 m	30
Hançer†‡	1z4/1z10	3/6/ 9 m**	3
Dart	1z4	6/12/18 m**	5 gs
Gürz	1z6	–	6
Boğma aleti†	1/3z4	–	2
El baltası	1z6	3/6/9 m**	4
Cirit	1z6	9/18/27 m**	1
Süvari Mızrağı#	1z12	–	25
Uzun yay*	1z6	21/42/64 m	40
Uzun kılıç	1z8	–	10
Topuz	1z6	–	5
Sırık*	1z10	–	7
Kısa yay*	1z6	15/30/45 m	25
Kısa kılıç	1z6	–	7
Sapan	1z4	12/18/48 m**	2
Mızrak#	1z8	–	3
Asa	1z4	–	5 gs
İki elli kılıç*	1z10	–	15
Savaş çekici	1z8	–	5

** İki elli silah. İki elli silah kullanan karakterler öncelik kontrollerinde z16 zarı kullanırlar.*

*** Güç değiştireni bu silahla sadece yakın mesafeden verilen hasar için geçerlidir.*

**** Verilen hasar her zaman boyun eğdirme hasarıdır.*

† Bu silahlar özellikle sürpriz unsuru ile kullanıldığında etkilidir. Bu silahlardan biriyle sırtından bıçaklama girişiminde başarılı olan bir hırsız, listelenen ikinci hasar değerini kullanır. Diğer tüm sınıflar ve diğer tüm hırsız saldırıları ilk değeri kullanır.

‡ Karakterler genellikle normal düz kenarlı hançerler satın alırlar, ancak kültistler, mağara sakinleri, kötü rahipler, uzaylılara tapanlar ve diğer tehditkar kötü adamlar, athame, kris, ya da tumi olarak bilinen kıvrımlı veya törensel hançerler taşırlar.

Bu silahlar, at sırtında yapılan bir hücumda iki kat hasar verir. Bir süvari mızrağı yalnızca at sırtında kullanılabilir.

Tablo 3-2: Mühimmat

Mühimmat	Adet	Fiyat (as)
Ok	20	5
Ok, gümüş uçlu	1	5
Arbalet oku	30	10
Sapan taşı	30	1

Tablo 3-3: Teçhizat

Zar*	Eşya	Fiyat
1	Sırt çantası	2 as
2	Mum	1 bs
3	Zincir, 3 m (10')	30 as
4	Tebeşir, 1 parça	1 bs
5	Sandık, boş	2 as
6	Küskü	2 as
7	Matara, boş	3 bs
8	Çakmak taşı ve çelik	15 bs
9	Kanca	1 as
10	Çekiç, küçük	5 gs
11	Kutsal sembol	25 as
12	Kutsal su, 1 tüp**	25 as
13	Büyük demir çivi, her biri	1 gs
14	Fener	10 as
15	Ayna, el boyutunda	10 as
16	Yağ, 1 matara***	2 gs
17	Kazık, 3 m (10')	15 bs
18	Erzak, günlük	5 bs
19	İp, 15 m (50')	25 bs
20	Çuval, büyük	12 bs
21	Çuval, küçük	8 bs
22	Hırsız aletleri	25 as
23	Meşale, her biri	1 bs
24	Su tulumu	5 gs

** Seviye-0 karakterlerin teçhizatını rastgele belirlemek için 1z24 zar atın. Teçhizatlarını daha sonraki bir seviyede satın alan karakterler bu sütunu görmezden gelir.*

*** Yarım litrelik bir şişe kutsal su, yaşayan ölülere ve hatta bazı iblis ve şeytanlara da 1z4 hasar verir.*

**** Tutuşturup fırlatıldığında, yağ 1z6 hasar artı yanmaya neden olur (söndürmek için ZD 10 Refleks kurtarma atışı veya her turda ek 1z6 hasara maruz kalma). Bir şişe yağ bir fenerde 6 saat yanar.*

Tablo 3-4: Zırh

Zırh	ZS Bonusu	Kontrol Cezası	Hız**	Başarısızlık zarı	Fiyat (as)
(Zırhsız)	+0	–	–	z4	Bedava
Takviyeli	+1	–	–	z8	5
Deri	+2	-1	–	z8	20
Çivili deri	+3	-2	–	z8	45
Post	+3	-3	–	z12	30
Pullu örgü	+4	-4	-5′	z12	80
Zincirli örgü	+5	-5	-5′	z12	150
Şeritli örgü	+6	-6	-5′	z16	250
Yarım plaka	+7	-7	-10′	z16	550
Tam plaka	+8	-8	-10′	z16	1,200
Kalkan*	+1	-1	–	z8	10

** İki elli silahlar ile kalkan kullanılamaz.*

*** İnsan ve Elf temel hızı 9 metredir (30′). Cüce ve buçukluların temel hızı 6 metredir (20′).*



BUÇUKLUK

Buçukluklar büyük iştahlı ve şu kısa görev tamamlanır tamamlanmaz dönecekleri rahat bir eve sahip küçük bir halktırlar. Uzun ırklar altın ve şan için avlanmayı sevebilirler fakat bütün buçuklukların aradığı şey, dolu bir güveç kabı, samimi bir ev ve çay saatinde yapılan hoş bir sohbettir.

Buçuklukların küçük cüssesive mütevazi hedefleri bütün büyük güçlerin dikkatinden kaçmalarını sağlar. Kendi içlerine kapanıktırlar ve "uzun ırklar" olarak adlandırdıkları elfler, cüceler ve insanlar ile ancak işlerine istemeden karıştıklarında temas kurarlar. Buçukluklar çiftçilik, bahçecilik, bira yapımı ve diğer basit zanaatlarla uğraşmayı tercih eder. Maceraya atılan az sayıdaki buçukluklar genellikle tüccarlar ya da bir şekilde normal hayatlarının düzenli doğasının dışına itilmiş ne idüğü belirsiz kişilerdir.

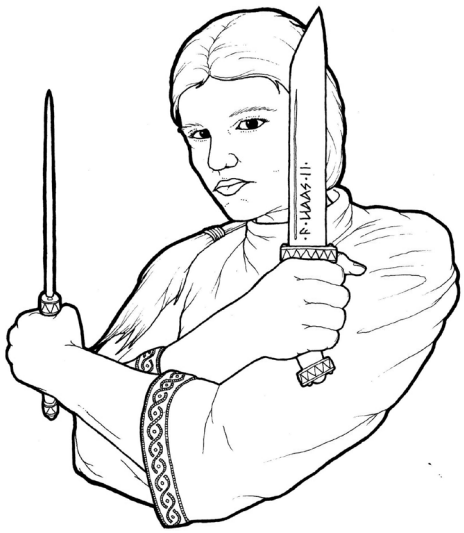
Hayat puanı: Bir buçukluk her yeni seviyede 1z6 hayat puanı kazanır. Ufak ama şanslıdırlar.

Silah eğitimi: Buçukluklar her iki elde silah ile savaşmayı tercih ederler. Bir buçukluk sopa, arbalet, hançer, el baltası, cirit, kısa yay, kısa kılıç, sapan ve asa kullanmada eğitimlidirler. Buçukluklar genellikle zırh giyerler çünkü böylesi çok daha güvenlidir, bilirsiniz.

Yönelim: Buçukluklar topluluğa, aileye ve akrabalığa önem verirler. Genellikle yasatanırdırlar ya da en uç noktada tarafsızdırlar. Kaotik ve kötü buçukluklar oldukça nadirdir.

İki silahla dövüş: Buçukluklar iki silah ile dövüşmekte ustadırlar. Eşit büyüklükte iki tek elli silah kullanan bir buçukluk, normal z20 yerine z16 saldırı zarı kullanarak bu silahları savaşta etkili bir şekilde çift el kullanabilir. Eşleşen iki silahla dövüşen bir buçukluk, 16 gelen bir zarda otomatik olarak bir kritik vuruş elde eder. Ek olarak, çift silah kullanan buçukluklarda sadece her iki z16 zarı da 1 olarak gelirse, saldırı beceriksizlikle sonuçlanır.

Kızılötesi görüş: Buçukluklar tepelerin altındaki çimenlerin içi oyularak yapılmış hoş evlerde yaşarlar. Bu nedenle, buçukluklar karanlıkta 18 m (30') mesafeye kadar görebilirler.



Ufak beden: Buçukluklar etrafta sinsice dolaşmakta ustadırlar. Sınıf seviyelerine bağlı olarak sinsice sokulma ve gölgelerde saklanma kontrollerine bonus alırlar.

Gizlilik: Buçukluklar sinsice dolaşma konusunda oldukça iyidir. Sınıf seviyelerine bağlı olarak sinsice sokulma ve gölgelerde saklanma konusunda bir bonus alırlar.

Yavaş: İnsanların 9 m (30') olan hareket hızının aksine bir cücenin taban hareket hızı 6 metredir.

İyi şans tılsımı: Buçukluklar şanslı olarak nam salmışlardır ve Şans harcarken ilave bonus kazanırlar. İlk olarak, bir buçukluk Şans yakarak kazandığı bonusu ikiye katlar. Harcanan her bir Şans puanı için bir buçukluk , harcamak için 2 Şans puanı kazanır.

Bir buçukluğun şansı etrafındakilere de geçer. Buçukluk etrafındakilere yardım etmek için Şans harcayabilir. Söz konusu müttefik yakınlarda ve buçukluk tarafından görülebilir olmalıdır. Başka bir karakter için Şans yakarken buçukluk, öncelik sıralaması dışında hareket eder.

Diğer sınıfların aksine, bir buçukluk kaybettiği Şansı sınırlı ölçüde geri kazanır. Buçukluğun Şans puanı her gece seviyesine eşit sayıda puan olarak yenilenir. Bu işlem, Şans puanını doğal maksimum değerinin üzerine çıkaramaz.

Bir partide birden fazla buçukluk karakteri varsa, bir macera oturumu boyunca bu karakterlerden yalnızca birinin diğer parti üyelerine yardım etmek için "şanslı buçukluk" olarak işlev görebileceğini unutmayın. Şans, tanrılar ve oyun yöneticileri tarafından yönetilen değişken bir şeydir ve oyuncular bu kuralın ruhuna nüfuz etmeye çalışmasalar iyi olur.

Diller: 1. seviyedeki bir buçukluk, otomatik olarak Ortak Dil, buçukluk ırksal dilini ve rastgele belirlenen bir dili daha bilir. Bir buçukluk ayrıca Zeka değiştireninin her bir puanı için bir dil daha bilebilir.

TEÇHİZAT

16. sayfada bulunan tablolar silahların, zırhların ve teçhizatların fiyatlarını gösteriyor. Başlangıç karakterleri daha önce ellerinde hiç altın parçası tutmamış olan köylüler ve serflerdir. Sınırlı olan varlıkları nadiren sikke olarak ellerinde bulunuyordu - genellikle post, hububat, alet edevat, giysi, et veya meslekleri ile örtüşen diğer ticari mallar şeklini alıyordu.

Başlangıç altını: Bütün seviye-0 karakterler 5z12 bakır sikke, seviye-0 mesleklerinden gelen bir silah ve bir çeşit ticari mal ile başlarlar. Soylu bir şövalyenin plaka zırhı ve kılıcı, seviye-0 karakterin bütün hayatı boyunca kazandığı paradan çok daha pahalıdır - servet kazanmak için tek umut maceralı bir hayattır. Bu nedenle, bir karakter seviye ilerleyene ya da ilk zindanını talan edene kadar kısıtlı oranda harcama yapabilir.

MÜCADELE

Karakterler ve canavarlar arasındaki karşılaşma oyunun temel yapısını oluşturur. İyi kurgulanmış bir karşılaşma, yargıcın canavarların tepkilerini, motivasyonlarını, ne zaman harekete geçeceklerini ve müzakere mi edeceklerini yoksa hemen mücadeleye mi



gireceklerini düşünmesini içerir. Yargıcın bu unsurları göz önünde bulundurduğu ve maceralarında bunları uygun şekilde karara bağladığı varsayılır.

Düşmanı görme ve duyma yeteneğini, ışık kaynaklarını, farklı diller gibi iletişim engellerini ve bunun gibi diğer şeyleri hesaba kattığından emin ol.

HAREKET

İnsanlar ve elfler eylem başına 9 m (30') hareket eder. Cüceler ve buçukluklar eylem başına 6 m (20') hareket eder. Eğer karakterler metal zırh ya da ağır bir yük taşıyorsa, daha yavaş hareket ederler (yargıcın takdir yetkisinde).

YÜRÜYÜŞ DÜZENİ

Savaşa girmeden önce oyuncuların karakterlerinin hangi sırada yürüdüklerini belirlemeleri gerekmektedir.

Seviye-0 ve seviye-1 karakter güruhlarının bulunduğu düşük seviye oyunlarda yürüyüş düzenini belirlemek için "masa merkezi" yöntemini kullanmanı öneririz. Her oyuncu masanın merkezinden kendisine doğru karakter kağıtlarını düzenler. Masanın merkezine en yakın olan yürüyüş düzeninin en önünde yer alırken oyuncuya en yakın kağıt yürüyüş düzeninin en arkasında yer alır. Böylece masanın merkezine en yakın kağıtlar ekibin en ön safını oluşturur.

ÖNCELİK

Özellikle kalabalık karakter kitlelerinin olduğu düşük seviyeli oyunlarda grup önceliğini kullan. Her bir oyuncu için bir kere zar at ve karakterlerinin arasındaki en yüksek öncelik değiştirenini uygula, sonrasında da canavarlar için de bir tane zar at. Oyuncu her sırası geldiğinde bütün karakterleri için yapacakları eylemleri bildirir..

İlk olarak, şaşırtma durumlarını belirle. Eğer karakterler, rakiplerinin farkında değilse (ya da tam tersi), şaşırmış olurlar. Rakibin farkında olmak demek, onları görmek, seslerini duymak için kontrol yapmak ya da sıradan veya büyüsel yollarla varlıklarının farkına varmaktır. Şaşırmış karakterler mücadelenin ilk turunda eyleme geçmezler. İlk turdan sonra öncelik sırasına göre normal hareket ederler.

Öncelik kontrolü 1z20 zar atarak ve uygun değiştireni ekleyerek yapılır. Öncelik değiştireni, Çeviklik değiştireni ve savaşçılar için sınıf seviyesi de eklenerek belirlenir. En yüksek öncelik zarı ilk hareket eder ve sonra bir sonraki en yüksek ve böylece devam eder. Eşitlik durumlarında en yüksek Çeviklik değeri sonrasında da en yüksek hayat değeri öncelik kazanır. İki elli silah kullanan karakterler normal z20 zarı yerine z16 zarı kullanırlar. Öncelik zarı her turda değil, karşılaşma başlangıcında bir kez atılır.

MÜCADELE EYLEMLERİ

Düşük seviye oyunlarda, her turda oyuncuların, z20 ile belirlenen eylem zarı ile bir eylem hakları vardır. Her turda bir karakter veya canavar hızına göre hareket eder ve eylem zarı ile bir şey yapar. Karakterin yapabileceği eylemler karakter sınıfına göre değişir.

- Tüm karakterler eylemleri için başka bir hareket eylemi alabilir.
- Bir savaşçı her bir eylem için bir saldırı yapabilir. Birincisi için z20 zarı ve ikincisi için başka bir zar atar (genellikle z14 ya da z16).
- Bir büyücü ilk zarı ile saldırabilir ya da büyü yapabilir ve ikinci eylem zarı ile sadece büyü yapabilir.
- Bir elf bütün eylem zarları ile saldırabilir ya da büyü yapabilir.
- Ve sınıf tanımlarına göre böyle devam eder.

Büyü yapmak bazen bir eylem süresinden fazla zaman alır. Büyü yapmak için kullanılan bir eylem ya yapılan büyüyü tamamlar, eğer büyü süresi bir eylem süresi ise, ya da daha fazla eylem süresi alan büyülerde toplam büyü yapma süresine katkıda bulunur.

Başka bir deyişle, bir eylemi olan normal bir seviye-0 karakter her turda bir kez hareket edebilir ve saldırabilir. Eylem zarları z20+z16 olan bir canavar, bir turda aşağıdaki kombinasyonlardan herhangi birini yapabilir: yalnızca hareket etmek; bir kez hareket etmek, ardından bir z20 zarıyla bir kez saldırmak; hareket etmek, ardından bir z20 ile bir kez saldırmak, ardından bir z16 ile tekrar saldırmak; veya

Tablo 4-1: Saldırı Zar Sonucu Değiştirenleri

Durum	Saldırı Zar Sonucu Değiştireni	
	Yakın Dövüş	Menzilli Saldırı
Menzilli saldırı atış mesafesi...		
Kısa mesafe	–	–
Ortalama mesafe	–	-2
Uzun mesafe	–	-1z
Saldırgan…		
Görünmez	+2	–
Daha yüksek bir yerde	+1	–
Dar bir yerden geçiyor	-1z	-1z
Dolanmış (bir ağda veya başka bir şekilde)	-1z	-1z
Eğitimsiz olduğu bir silah kullanıyor	-1z	-1z
Yakın dövüşe menzilli silahla saldırıyor*	–	-1
Savunma yapan…		
Bir siper arkasında	-2	-2
Kör	+2	+2
Dolanmış	+1z	+1z
Yardıma muhtaç (felç geçirmiş, uyuyor, bağlanmış)	+1z	+1z
Diz çökmüş, oturuyor ya da yüzüstü kapaklanmış	+2	-2

** Ve saldırı ıskalarsa %50 "dost ateşi" şansı var.*

sadece durmak ve bir z20 ile bir kez veya bir z16 ile ikinci kez saldırmak.

Diğer eylemlerin tamamlanma süresi aşağıdaki gibidir:

Faaliyet	Süre
Silah çekme ya da kınına koyma	1 eylem*
Kalkan kuşanma ya da kaldırma	1 eylem*
Kapı açma	1 eylem*
Meşale ya da fener yakma	1 eylem
İksir şişesi ya da tomar açma	1 eylem
Çantadaki bir eşyayı bulma	1 eylem
Yüzüstü düşmüşken ayağa kalkma	1 eylem
Bir bineğe binme ya da binekten inme	1 eylem
Bir tomarı okuma ya da iksir içme	1 eylem

** Bir hareket eylemi olarak kabul edilebilir.*

MÜCADELE ÇEŞİTLERİ

Yaratıklar kol mesafesinde (insan boyutunda yaratıklar için 1,5 m (5') olarak kabul edilir) dövüştükleri zaman yakın dövüş olarak kabul edilir. Yakın dövüş saldırı ve hasar zarlarını Güç değiştireni etkiler.

Yaratıklar kol mesafesi dışında savaştıkları zaman menzilli saldırı olarak kabul edilir. Menzilli saldırı ve hasar zarlarını Çeviklik değiştireni etkiler.

ZIRH SINIFI

Zırh Sınıfı, zırh, kalkan, Çeviklik ve büyüsel değiştirenler tarafından belirlenir. Zırh kuşanmamış bir köylü ZS 10'dur - bu temel seviye değeridir. Zırh Sınıfı gelişmiş savunma becerileri ile ilerler, yani zırh giymek karakterin Zırh Sınıfını arttırır. Örneğin, deri zırh giymek, karakterin ZS'sini 10'dan 12'ye çıkarır. Zırh sınıfı düşük savunma becerisi ile düşer, yani negatif Çeviklik değiştirenine sahip bir karakterin ZS'si düşük olur. Örneğin, -2 Çeviklik değiştireni olan bir karakterin temel seviye Zırh Sınıfı 10'dan 8'e düşer.

Çeviklik, karakterin Zırh Sınıfı'nı bütün mücadele çeşitleri için değiştirir. Ancak savunma yapan karakter bu değiştireni kullanabilmek için manevra yapabiliyor olmalıdır. Eğer bir sütun üzerinde dengede durmaya çalışıyorsa, ip ile bağlanmış ya da başka bir şekilde hareketleri kısıtlanmışsa, savunma yapan karakter Çeviklik değiştireni bonusunu alacak kadar çevik değildir.

SALDIRI ZARI

Saldırgan eylem zarını (genellikle 1z20'dir) atar ve saldırı bonusunu ekler. Ayrıca büyülerden, büyülü eşyalardan veya sınıf yeteneklerinden (hırsızın sırtından bıçaklama yeteneği gibi) gelen bonusları ekler. Eğer saldırı yakın dövüş silahı ile yapılmışsa, Güç değiştirenini ekler. Eğer saldırı menzilli silah ile yapılmışsa Çeviklik değiştirenini ekler.

Bu zar sonucu savunma yapanın ZS'si ile karşılaştırılır. Eğer zar sonucu savunma yapanın Zırh Sınıfına eşit ve büyükse savunma yapan yaralanır.

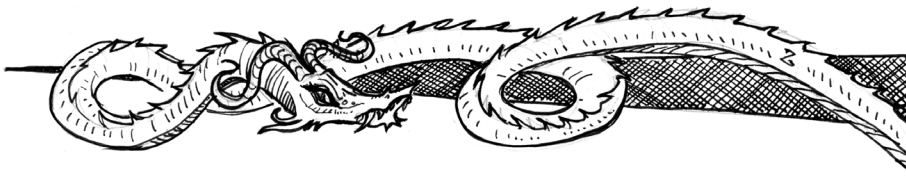
Saldırı zar sonuçlarına etki eden değiştirenler tablo 4-1'de gösterilmiştir.

Beceriksizlikler: Doğal 1 gelen zar atışı bir beceriksizliktir. Beceriksizlikler kendiliğinden ıskalar ve saldırgan uygun beceriksizlik tablosundan Şans değiştireni ile değiştirilmiş zar atar. Zırh kuşanmamış karakterler 1z4 zar atarken, diğerleri tablo 3-4'te belirtildiği şekilde zar atarlar.

Kritik Vuruş: Doğal 20 gelen zar atışı bir kritik vuruştur. Bazı sınıflar için başka zar sonuçları da kritik vuruş ile sonuçlanabilir. Daha fazla detay için aşağıya bak.

BECERİKSİZLİKLER

Doğal 1 zar sonucu bir beceriksizliktir. Beceriksizlikler kendiliğinden ıskalamadır ve saldırgan beceriksizlik tablosundan zar atmalıdır. Beceriksizlik tablo zarlarında "düşük daha iyi" olduğu için zar sonucu karakterin Şansı ile tersten



Tablo 4-2: Beceriksizlikler

Zar	Sonuç
0 ve azı	Çılgıncasına ıskaladın fakat mucizevi bir şekilde başka bir hasara neden olmadın.
1	Yetersiz darben ekibin alay konusu olmana neden oluyor ancak başka bir hasara neden olmuyor.
2	Ayağın takılıyor fakat ZD 10 Refleks kurtarma atışı ile toparlanabilirsin; aksi halde sonraki turu yüzüstü kapaklanmış geçirmek zorundasın.
3	Silahın elinde boşa çıkıyor. Hızlıca geri kapıyorsun fakat tutuşun düzgün değil. Bir sonraki saldırı zarına -2 ceza alıyorsun.
4	Silahın hasar aldı: yayın kirişi kırılır, kılıç kabzası düşer ya da arbaletin ateşleme mekanizması sıkışır. Silah 10 dakikalık bir uğraştan sonra tamir edilebilir ancak şu an için işe yaramaz durumda.
5	Ayağın takılıyor ve düşüyorsun, bu eylemi boşa harcadın. Yüzüstü kapaklanıyorsun ve bir sonraki elde ayağa kalkmak için bir eylem süresi harcaman gerek.
6	Silahın zırhına takılıyor. Bir sonraki turu silahı kurtarmak için harcaman gerek. İlave olarak, birbirine karışan kayış ve tokaları düzeltmek için 10 dakika harcayana kadar zırh bonusun 1 puan azalıyor.
7	Silahını düşürüyorsun. Bir sonraki eyleminde onu geri almalısın ya da yeni bir silah çekmelisin.
8	Kaza eseri silahını sert ve katı bir nesneye (bir kaya, bir duvar, hatta zemin) çarpıyorsun. Sıradan silahlar mahvolur; büyülü silahlar etkilenmez.
9	Tökezliyorsun ve saldırıya karşı apaçık ortada kalıyorsun. Sana saldıran bir sonraki düşman saldırısına +2 bonus alıyor.
10	Zırhına bakım yapmalıydın! Zırhının birleşim yerleri kımıldamıyor ve seni olduğun yerde donduruyor. 1z3 tur boyunca hareket edemezsin ve saldırı yapamazsın. Zırhsız karakterler etkilenmezler.
11	Vahşi savuruşun seni dengesiz hale getiriyor. Bir sonraki saldırı zarına -4 ceza alıyorsun.
12	Menzil içindeki rastgele belirlenmiş bir müttefike yanlışlıkla savuruyorsun. Az önce kullanmaya çalıştığın saldırı zarını kullanarak o müttefike karşı bir saldırı zarı at.
13	Kötü tökezliyorsun. Sert şekilde düşüyorsun ve bu süreçte 1z3 hasar alıyorsun. Yüzüstü kapaklanıyorsun ve bir sonraki turu ayağa kalkarak geçirmen gerekiyor.
14	Sırt üstü düşmüş bir kaplumbağa gibi kayıyor ve baş aşağı düşüyorsun, çırpınıyorsun ama kendini düzeltemiyorsun. Dengeni toparlayıp ayağa kalkabilmek için bir sonraki el boyunca yüzüstü kapaklanmış halde dövüşmen gerekiyor.
15	Bir şekilde kendini yaralamayı başardın, normal hasar alıyorsun.
16+	Kaza eseri kendine vuruyorsun, normal hasar artı fazladan 1 puan hasar daha alıyorsun. Üstelik, sırt üstü düşüyorsun ve ZD 16 Çeviklik kontrolü yapana kadar kendini düzeltemiyorsun.



Kritik Tablosu I: Tüm Seviye-0 Karakterler Ve Tüm Büyücüler

Zar	Sonuç
0 ve azı	Darbenin gücü silahını elinden koparıyor. Bu vuruş ile +1z6 hasar daha veriyorsun ve silahsız kalıyorsun.
1	Faydacı vuruş. Bu vuruş ile +1z3 hasar daha veriyorsun.
2	Hasım gözünden bıçaklandı! Bu vuruşla çirkin bir morarma ve +1z4 hasar daha veriyorsun.
3	Alına çarpıcı bir darbe. Bu vuruşla +1z3 hasar daha veriyorsun ve hasım bir sonraki turda öncelik sıralamasının en altına düşer.
4	Hasmın diz kapağına vuruş. Bu vuruşla +1z4 hasar daha veriyorsun ve hasım iyileşene kadar -3 m (-10′) hız kaybı yaşar.
5	Gövdeye sağlam bir darbe. Bu vuruşla +1z6 hasar daha veriyorsun.
6+	Şanslı vuruş hasmını silahsızlandırıyor. Eğer düşman silahını almak için eğilirse bir serbest saldırı kazanırsın.

Daha fazla kayıt için DCC RPG Temel Kural Kitabına bak!



Kritik Tablosu II: Tüm Hırsız Ve Elfler

Zar	Sonuç
0 ve azı	Iska! Tereddüt sana mükemmel bir vuruşu kaçırmana mal oldu.
1	Vuruş hayati organları ıskalıyor. Bu vuruş ile önemsiz bir +2z3 hasar daha ver.
2	Kafaya atılan kesikler hasmın kulağını koparıyor. Bu vuruş ile +1z6 hasar daha veriyorsun ve düşmanına bu tiksindirici yara izini bırakıyorsun.
3	Arkadan temiz bir vuruş. Bu vuruş ile +2z6 hasar daha veriyorsun.
4	Hasmın göğsüne darbe onu sendeletiyor. Anında serbest bir saldırı daha yapabilirsin.
5	Darbe hasmın böbreğini deliyor. Bu vuruş ile +3z3 hasar daha veriyorsun ve hasım 1 tur boyunca sersemler.
6	Hasım bu kana susamış saldırı ile afallıyor; hızı ve eylemleri yarıya iniyor.
7	Göğse vuruş hayati organı bereliyor. Bu vuruş ile +3z4 hasar daha veriyorsun.
8	Vuruş hasmın yüzünden aşağıya doğru bir yara açıyor. 1z4 tur boyunca kandan körleşiyor.
9	Hasım kendi uzuvları üzerinde tökezliyor ve yüzüstü yere kapaklanıyor. Bir saldırı daha yap.
10	Maharetli vuruş! Bu vuruş ile +2z6 hasar daha ver.
11	Vuruş gırtlağı yarıyor. Hasım artık sadece suda çırpınan balık sesleri çıkarabiliyor.
12+	Gaddarca bir vuruş. Hasım, Azim kurtarma atışı (ZD 10 + OK seviyesi) yapmalı yoksa acıdan bayılıyor.

Daha fazla kayıt için DCC RPG Temel Kural Kitabına bak!



'Kırılgan ekosistem umrumda değil. Öldür şu lanet şeyi!'

Kritik Tablosu III: Rahban, Buçukluk, Seviye 1-2 Savaşçılar Ve Seviye 1-3 Cüceler

Zar	Sonuç
0 ve azı	Savaş öfkesi arkadaş ve hasmı ayırt edilemez hale getiriyor. Hasım +1z12 daha hasar alıyor ve ona en yakın müttefik seken darbeden 1z4 hasar alıyor.**
1	Gaddarca bir vuruş! Bu vuruş ile +1z6 hasar daha veriyorsun.
2	Saldırı hasmın ayaklarını yerden süpürüyor. Bir sonraki turda hasım yüzüstü kapaklanmış kalıyor.
3	Hasım saldırı alanı içine doğru adım atıyor. Bu vuruş ile +1z8 hasar daha veriyorsun.
4	Güçlü vuruş hasmı dizleri üzerine çökertiyor. Bir saldırı daha yap.
5	Hasmın burnundan kan fışkırtarak burnunu eziyorsun. Bu vuruş ile +1z6 hasar daha veriyorsun ve hasım 1z4 saat boyunca koku duyusunu kaybediyor.
6	Gövdeye zalim bir vuruş. Bu vuruş ile +1z8 hasar daha veriyorsun ve hasmın bir kaç uzvu kırılıyor
7	Ele doğru yapılan vuruş eldeki silahı havaya fırlatıyor. Silah 1z6+1,5 m (1z20+5') öteye düşüyor.
8	Darbe kafatasının yanından sekiyor, hasım 1z6 gün boyunca sağır kalır. Bu vuruş ile +1z6 hasar daha veriyorsun.
9	Vuruş uyluk kemiğini parçalıyor. Bu vuruş ile +2z6 hasar daha veriyorsun ve hasım iyileşene kadar 3m (10') hareket kaybına uğrar.



10	Hasmın silahını parçalıyorsun! Metal parçaları havayı dolduruyor.*
11	Vuruş hasmın karnını muazzam bir iç kanamaya neden olarak eziyor. Büyüsel iyileştirme yapılana kadar hasım 1z5 saatte ölür.
12	Kafatasına gelen darbe hasmı sendeletiyor. Hasım Azim kurtarma atışı (ZD 10 + OK seviyesi) yapmalı yoksa bilinçsiz bir şekilde yere yıkılır.
13	Vuruş hasmın çenesini kırıyor. Kan ve parçalanmış dişler hasmın suratından aşağı süzülüyor. Bu vuruş ile +1z8 hasar daha veriyorsun.
14+	Saldırı hasmın gövdesini eziyor. Bu vuruş ile +2z8 hasar daha veriyorsun.

Daha fazla kayıt için DCC RPG Temel Kural Kitabına bak!

Bu dipnotlar, belirtilen yerlerde kritik tablolar için geçerlidir:

* Kritik beceriksizliklerden dolayı büyülü silahlar asla kırılmaz. Onun yerine hedef silahsızlandırılır ve silah 1z3+1,5 m (1z10+5') uzağa düşer.

** Bir OK kritik vuruşunun hasarını arttırmak için Kişilik ya da Zeka değerlerini geçici olarak harcayarak savaş öfkesinin üzerinden gelebilir. Harcanan her bir kabiliyet puanı hasar zarına +1z12 ekler.

Bu şekilde kaybedilen kabiliyet değerleri savaşçı iyileştikçe tekrar kazanılır. Savaş öfkesine kapılmadığı her gün etkilenen kabiliyet değeri 1 puan artar. Eğer karakter dinlenirse bu oran ikiye katlanır.



etkilenir. Örneğin, +1 Şans değiştireni beceriksizlik tablosu zarında -1 olur. Atılan zarın türü, saldırganın zırhı tarafından aşağıdaki gibi belirlenir.

Savaşçılar ve cüceler, ve sadece savaşçılar ve cüceler, beceriksizliği iptal etmek için 1 Şans puanı yakabilirler. Doğal 1 hala ıskalamadır fakat bir şans puanı yakarak daha fazla olumsuz sonucun ortaya çıkması engellenmiş olur.

Beceriksizlik tablosundan atılacak zar çeşidi karakterin zırhı tarafından belirlenir: eğer ağır bir zırh giyilmişse 1z16; ortalama bir zırh giyilmişse 1z12; hafif bir zırh giyilmişse 1z8; hiç zırh giyilmemişse 1z4 (beceriksizlik zarı değiştirenleri için tablo 3-4'e bak).

KRİTİK VURUŞ

Bir z20 zarı atıldığında zarın doğal 20 gelmesi bir kritik vuruştur. Bir doğal 20 kendiliğinden isabetli bir saldırıdır ve saldırgan uygun kritik vuruş tablosundan Şans değiştirenini de ekleyerek kritik zarını atar.

Kritik zarları ve tablo sınıf ve seviyeye göre belirlenir. Karakter sınıf tablolarına bak. Bütün seviye-0 karakterler Kritik Tablosu I'den 1z4 zar atarlar.

HASAR VE ÖLÜM

Eğer savunan yara alırsa saldırgan hasar için zar atar. Silaha uygun zar atılır.

Eğer saldırı yakın dövüş silahı ile yapılmışsa saldırganın Güç bonusu eklenir. Büyülerden, büyülü eşyalardan veya sınıf yeteneklerinden gelen diğer bonuslar eklenir.

Bulunan değer savunanın hayat puanlarından eksiltilir.

Başarılı bir saldırı saldırganın negatif Güç değeri olsa dahi her zaman için asgari 1 puan hasar verir.

Bir karakter ya da canavar 0 hayat puanına düştüğünde ölür.

Kan kaybından ölme: Ölü bir karakteri onu hemen iyileştirerek (ruhban yeteneği olan kutsal eller gibi) kurtarma şansı vardır. 0 hayat puanına düşen Seviye-0 karakter geri döndürülemez şekilde öldürülür fakat 0 hayat puanına düşen seviye-1 karakterler yere yığılır ve kan kaybından ölmeye başlar. Bu durumdaki bir karakterin ölümden döndürülmesi için 1 tur süre vardır. 0 hayat puanına düştüğü turda ya da bir sonraki turda iyileştirilirse kutsal eller kontrolü sonucu ederinde iyileşir (hayat puanının 0'da başladığı varsayılır). Eğer ikinci turdan önce iyileştirilmezse karakter kalıcı olarak öldürülmüştür (aşağı bak).

Kan kaybından kurtarılan bir karakter öldürücü yaralarından dolayı kalıcı fiziksel bir travma yaşar. Kan kaybından kurtarılan herkes kalıcı olarak 1 Dayanıklılık puanı kaybeder. İlave olarak, onu yere yıkan yaradan dolayı dehşet verici bir yara izi kalır.

Bedeni kurtarmak: Eğer ölü bir müttefikin bedeni kurtarılırsa, müttefikin gerçek anlamda ölmemiş olma şansı vardır. Bilinçsiz olarak yığılmış ya da basitçe sersemletilmiş olabilir. Eğer bir karakter ölü müttefikinin bedenine bir saat içerisinde ulaşırsa, bedeni döndürüldüğü zaman ölü karakter Şans kontrolü yapar. Başarılı bir kontrolde, ölü karakter ağır yaralanmıştır ancak kalıcı olarak ölmemiştir ve müttefiki onu hayatta tutabilir. "Ölü" karakter basitçe bayıltılmış, sersemletilmiş veya başka bir şekilde etkisiz hale getirilmiştir. Bir müttefik yere düşmüş karakteri silkeleyip kendine getirdiğinde, karakter 1 hayat puanına kadar iyileşir. Karakter sonraki bir saat boyunca sersemdir (tüm zarlara -4 ceza) ve Güç, Çeviklik veya Dayanıklılığa (rastgele belirlenir) kalıcı -1 ceza olarak yansıyan bir tür kalıcı yara alır.

İYİLEŞME

Yaralar dinlenme ile iyileşir. İyileşen karakter doğal azami hayat puanını asla geçemez.

Maceraya atılmış ve iyi bir gece uykusu çekmiş olan karakterler 1 hayat puanı kadar iyileşirler. Eğer karakter bütün günü yatakta dinlenerek geçirirse her gece 2 hayat puanı kazanır.

İlgili hasar iyileştiğinde kritik vuruşlar da iyileşir. Örneğin, bir karakterin diz kapağına isabet eden vuruştan dolayı -3 m (-10') hız cezası ve üzerine 4 hasar puanı aldığını düşün. Yaralı diz kapağı (ve ayrıca buna bağlı hız cezası) karakter 4 hayat puanı geri kazandığında iyileşir. Bazı kritik vuruşların kalıcı yaralanmalara neden olabileceğini ve yalnızca büyüsel veya sıra dışı yollarla iyileşebileceğini aklına not et.

Kabiliyet değeri kaybı, Şans hariç, aynı oranda iyileşir: iyi bir gece uykusu ile 1 puan ve yatakta geçen bir gün sonunda 2 puan.

Bir karakter aynı gece uykusunda, hem kabiliyet değerlerini hem de hayat puanlarını geri kazanabilir.

Ancak Şans, iyileşemez. Tekrar: kaybolan Şans geri iyileşmez. Buçukluklaların ve hırsızların özel kabiliyetleri hariç, Şans yakan bir karakter bunu kalıcı olarak yapar. Bir kişi normalde nasıl iyi ya da kötü şansa sahip oluyorsa Şans o şekilde yenilenebilir - tanrılara yaranarak. Kişinin tanrısını savunmak için yaptığı büyük cesaret eylemleri ona lütuf kazandırabilir, tıpkı bir şeytana karşı yapılan eylemlerin lanetlenmeye neden olacağı gibi. Yargıç sana Şans hakkında daha fazlasını anlatabilir…

KURTARMA ATIŞLARI

Kurtarma atışları karakterin, zehir olsun, büyüsel ateş olsun veya tehlikeli bir tuzak olsun, sıra dışı travmalara dayanma kabiliyetini temsil eder. Karakterin sınıfı ve kabiliyet değerleri Azim, Refleks ve İrade kurtarma atışı değiştirenlerini belirler. Kurtarma atışı yapmak için 1z20 zar at ve karakterin değiştirenlerini uygula. Eğer sonuç hedef ZD'ye eşit ya da ondan büyükse kurtarma atışı başarılıdır. Aksi halde başarısız olur.

ŞANS YAKMA

Daha önce belirtildiği gibi bir karakter, bir zara tek bir sefer bonus eklemek amacıyla kalıcı olarak Şans yakabilir. Örneğin, bir karakter bir zarda +6 değiştireni elde etmek için 6 puan yakabilir, ancak Şans puanı artık 6 puan daha düşüktür. Aşağıdaki kurallar Şansın yakılmasını düzenler:

- Bir karakter yalnızca kendi zarlarını etkilemek için şans


HATECRAFT
ZOTHIQUE
CLARK ASHTON SMITH
1983

yakabilir (sınıf açıklamasında belirtildiği gibi buçukluklar hariç). Karakteri etkileyecek olsa dahi, diğer karakter ve canavarların zarlarını etkilemek için Şans yakılamaz. (Karakterin Şans değiştireninin kendisine karşı düşman kritiklerine uygulandığını, ancak bu Şans değiştireninin Şans yakmaktan farklı olduğunu unutmayın).

- Şans normalde bir karakterin saldırı, hasar, büyü kontrolü, hırsız kontrolleri ve kurtarma atışlarını etkilemek amacıyla kullanılır fakat başka amaçlar için de kullanılabilir.
- Bir karakter Şans yakma isteğini zardan önce ya da sonra açıklayabilir. Daha sonra kaç puan yakacağını belirtir. Fakat her zarda yalnız bir kez Şans yakabilir.

BÜYÜ

Büyü kaprisli ve karakterinizin uçarı hayatıyla ilgilenmeyen tanrılardan, iblislerden ve düzlem dışı güçlerden gelir. Büyü kullanacak olanların her zaman bir yedek planları olması en iyisidir. Büyülü enerjileri çağırmak zahmetli, pahalı ve tehlikelidir. Hiçbir ölümlü bunu hafife almaz. Sonuç olarak, DCC RPG'de sıradan büyüler yoktur, örneğin sadece bir koridoru aydınlatmak için kullanılan büyüler yoktur. Meşale kullan, aptal - bu çok daha güvenli!

BÜYÜ TÜRLERİ

Büyücü ve ruhbanlar farklı türde büyüye erişim sağlarlar. Büyücüler büyünün daha çok bilinen alanları olan kara büyü, element büyüsü ve tılsım üzerine uzmanlaşırlar. Ruhbanlar, put büyüsü adı verilen ve büyücülerin ve elflerin güçlerine benzeyen ya da benzemeyen bir büyü tarzında tanrılarının doğrudan yardımını alırlar.

Kara büyü iblislerin ağızlarından öğrenilir. Element büyüsü toprak, hava, ateş ve su ile ilgili sihirli sözleri ve bunlarla ilişkili enerjileri ve diğer formları (ışık, sis, uçuş gibi) içerir. Ak büyü olarak da bilinen tılsımlar da, maddi varoluş düzleminin diğer düzlemlerle örtüşmesine dayandığı için büyülerin en sıradan olanıdır. Put büyüsü ya da ilahi büyü, bir tanrıya ya da başka bir yüksek güce tapınarak yapılan büyülerdir. Çoğu ruhban put büyüsü yapar.

BÜYÜ KONTROLLERİ

Karakterin büyü yaptığı zaman, 1z20 zar atarsın ve büyü yapan seviyeni eklersin. Buna büyü kontrolü denir. Eğer ruhban isen Kişilik değiştirenini ya da büyücü isen Zeka değiştirenini eklersin. Ayrıca büyücüler hantal zırh giymekten kaynaklanan ve belli durumlardan kaynaklanan başka değiştirenleri eklerler.

Sonucu bu büyüye ait büyü yapma tablosu ile karşılaştır. Genel olarak, büyü kontrolü sonucu temel değer ZD 10 + (2x büyü seviyesi) değerine eşit veya büyükse büyü başarılıdır. Daha yüksek zar attıkça büyü tablosundan daha sıra dışı sonuçlar elde edersin.

Acemi bir büyücü kavrayışının ötesinde büyü yapamaz fakat öğrendiği her seviyedeki büyüyü yapmayı deneyebilir. Bu, büyü kontrolü değiştirenine bağlı olarak yüksek başarısızlık şansına sahip olduğu büyüleri yapmaya çalışabileceği anlamına gelir. Denemenin faydalı olduğuna karar verirse, öyle olsun - ancak başarısızlığın bir bedeli vardır.

Kritik başarı ve beceriksizlikler: Doğal 20 ile sonuçlanan büyü kontrolü kritik başarıdır. Büyü yapan seviyesine göre kontrolüne ilave bonus alır. Sonuç için söz konusu büyünün tablosuvla



karşılaştır.

Doğal 1 olan bir büyü kontrolü sonucu her zaman başarısızdır. Ayrıca 1 sonucu büyünün bozulmasına veya tanrının memnuniyetsizliğine neden olabilir.

Odaklanma: Bazı büyüler odaklanma gerektirir. Odaklanırken, bir büyücü veya ruhban yarı hızda yürümek dışında başka bir eyleme geçemez. Mücadele hasarı, düşüş ya da diğer önemli engellemeler olması halinde büyü yapanın ZD 11'e karşı İrade kurtarma atışı yapması gerekir yoksa odağını kaybeder.

Diğer sınıflar tarafından yapılan büyü kontrolleri: Aptal savaşçıların büyü yapmak için tehlikeli girişimlerde bulunarak büyülü parşömenleri okudukları bilinmektedir. Büyü eğitimi almamış bir savaşçı, hırsız veya başka bir karakter, karşılaştığı büyülü talimatlardan büyü yapmaya çalışabilir. Eğitimsiz sınıftan bir karakter büyü kontrolü için 1z20 yerine 1z10 atar. Yetenek puanı veya büyücü seviyesi için herhangi bir değiştirici eklemez. Eğitimli bir hırsız, sınıf becerileri uyarınca daha yüksek bir zar atabilir.

Büyülere karşı kurtarma atışı: Genel olarak bir büyü etkisine karşı kurtarma atışı büyü kontrolüne eşit ZD'ye karşı yapılır. Örneğin, büyü kontrolü 17 sonucu ile yapılan bir renk spreyi büyüsüne İrade kurtarma atışının 17 ve daha yüksek gelmesi ile direnilebilir.

Büyüleri tersine çevirme: Bazı büyüler kastedilenin aksi olarak işlev görmesi için tersine çevrilebilir. Örneğin örme bir nesneyi koparma için veya büyütme bir nesneyi küçültme için tersine çevrilebilir. Büyü tersine çevirme bir kavram olarak basit ve anlaşılır görünse de, pratik açıdan düşün. Bu o kadar kolay değil. Bir benzetme yapmak gerekirse, talimatları tersten takip ederek bir tavuklu turtayı pişirebilir misin? Hayır. Büyü basitçe tersine çevrilemez. Tersine büyü yapmanın zorluğunu pratik terimlerle yansıtmak için, tersine çevrilmiş büyüler, büyücünün büyü kontrolünü zar zincirindeki bir sonraki en düşük zarla yapmasını gerektirir.

BÜYÜYAKIMI

Bir büyü kullanıcısı, bedeninin veya ruhunun bir kısmını bir iblise sunmak, bir yarı-tanrının açgözlü büyümesini desteklemek için kendi kişisel gücünü feda etmek ve hatta kendi hücrelerindeki yaşam enerjisini yakmak gibi ölümcül fedakârlıklar yapmaya istekli ise daha fazla büyü enerjisinden yararlanabilir. Bir büyücü herhangi bir büyü kontrolü yapmadan önce büyüyakımı girişiminde bulunacağını beyan edebilir. Büyü yakma girişiminde büyücü, büyü kontrolünü iyileştirmek için Güç, Çeviklik veya Dayanıklılık puanlarını geçici olarak harcar. Harcadığı her kabiliyet puanı için, büyücü büyü kontrolüne +1 ekler.

Örneğin, ölüm kalım durumundaki bir büyücünün bir sonraki büyüsünün işlediğinden emin olması gerekebilir. Geçmişte anlaşmaları olan bir baş iblisi çağırır.

İblis'e yaşam gücünden bir pay sunarken, 7 puanlık Gücünü takas ederek bir sonraki büyü kontrolünde kendisine +7 bonus verir.

Büyüyakımıyla kaybedilen yetenek puanları, büyücünün tekrar büyüyakımı yaşamadığı her gün için 1 puan oranında iyileşir.

Otomatik kritik vuruşlar: Büyüyakımı için ek bir seçenek daha vardır. Tek seferde tam 20 kabiliyet puanını feda eden bir büyücü, bir sonraki büyü kontrolünde kendiliğinden doğal 20 zar attığı kabul edilir.

Tablo 5-3: Ufak Bozulma

Z10	Sonuç
1	Karakterin yüzünde korkunç çıbanlar oluşur. Bu çıbanlar iyileşmez ve Kişilik değeri -1 azalır.
2	Karakterin vücudunun rastgele bir bölümündeki derisi erimiş gibi görünür. Balmumu gibi akıyor ve garip su birikintileri gibi şekillere dönüşüyor. Bu, kaşınan ve diğerlerini uzaklaştıran, sürekli, bitmeyen bir harekettir. Yeri rastgele belirle (1z6): (1) yüz; (2) kollar; (3) bacaklar; (4) gövde; (5) eller; (6) ayaklar.
3	Karakterin bacaklarından biri 1z16 cm (1z6") uzar. Karakter artık garip bir şekilde yürür.
4	Gözler etkilenir. 1z4 zar at: (1) gözler doğaüstü bir renkle parlar; (2) gözler ışık hassasiyeti kazanır (gün ışığında tüm zarlara -1); (3) karakter kızılötesi görüş kazanır (30 m (100') menzilde ısı izlerini görür); (4) gözler büyük ve göz kırpamaz hale gelir, tıpkı bir balık gibi.
5	Karakterin göğsünde ve bacaklarında ağrılı lezyonlar ve ellerinde ve ayaklarında iyileşmeyen açık yaralar gelişir.
6	Kulaklar mutasyona uğrar. 1z5 zar at: (1) kulaklar sivri olur; (2) kulaklar düşer (karakter hala normal duyar); (3) kulaklar büyür ve bir filinkine benzer; (4) kulaklar uzar ve bir eşeğinkine benzer (karakter ayrıca anırarak güler); (5) kulaklar büzüşür ve geriye katlanır.
7	Titreme. Karakter sürekli titrer ve dişlerin takırdaması nedeniyle sessiz kalamaz.
8+	Bozulma için tüm kurallar DCC RPG Temel Kural Kitabında yer almaktadır. Daha fazlası için ona bak!



Tablo 5-2: Değişken Büyü

z%	Büyü etkisindeki düzenleme
01-10	Yaşam nefesi. Bu büyüyü yapmak, büyüyü yapan kişiyi ve etrafındakileri faydalı enerjilerle doldurur. Büyü yapanın 4,5 m (15') mesafesindeki herkes (hem dost hem de düşman) büyünün her seviyesi için 1z6 puanlık hasarı iyileştirir (yani, 3. seviye bir büyü 3z6 hasarı iyileştirir).
11-20	Yapılması son derece zordur. Büyücü büyü kontrolünde normal zar atmak yerine, zar zincirinde iki adım azaltılmış bir zar atar (örneğin, normalde 1z20 atıyorsa, şimdi 1z14 atar).
21-30	Büyü katili. Büyüyü yapmak ölmekte olan bir dünyadan enerji çalar ve büyünün her kullanımı sazılamayan binlerce kişinin ölümüne neden olur. Büyünün yapılmasını takip eden her gece, büyücü, halkını kurtarmak için çaresiz kalan kadim bir büyücü-kraldan gelen rüya iletişimleri tarafından rahatsız edilir.
31-40	Senin için yeterince gürültülü mü? Büyünün tarif edilemez gereklilikleri nedeniyle, büyü bağırarak yapılmalıdır, bu da büyüyü yapan kişinin büyü tamamlanmadan önce fark edilmeme ihtimalini ortadan kaldırır.
41-50	Büyü çemberi. Büyünün gücü diğer büyücülerin yardımıyla artırılabilir. Büyüyü yapan büyücünün yanında bulunan ve büyüyü yapan büyücüye yardım etmeye istekli her büyücü için, büyüyü yapan büyücü büyü kontrolüne +1 değiştirici ekler. Büyü yapımına yardımcı olmak için büyü hakkında bilgi sahibi olmak gerekmez, ancak yardımcı büyücüler büyü yapılana kadar başka hiçbir eylemde bulunamazlar.
51-60	Karşı-büyü balonu. Bu büyünün yapılmasını takip eden turda, 30 m (100') içinde yapılan diğer tüm büyüler (büyücünün kendi büyüleri dahil) büyü kontrollerinde -4 ceza alır.
61-70	Şans çarpıtması. Büyüyü takip eden 1z4 tur boyunca, büyücü tüm zarlarında -2 ceza alır.
71-80	Ona kadar say. Büyücü bu büyüyü her yaptığında, parmaklarından biri (ya da yargıcın takdirine bağlı olarak ayak parmakları) eriyip gider. Kaybedilen her iki parmak için, Çeviklik kalıcı bir -1 ceza alır. Parmaklar büyüyle değiştirilebilir, ancak büyücünün parmakları tükenirse bu büyüyü yapamaz.
81-90	Mistik ikiz. Bu büyüyü yapmak, büyüyü yapan kişinin göğsünde tam işlevli bir ikiz yüzün belirmesine neden olur. Yüz 1z3 tur boyunca kalır. Bu süre zarfında, bu ikili yüz oyuncunun kontrolü altında kendi 1z20 eylem zarına sahiptir ve bu zarla büyüyü yapan kişi gibi konuşabilir veya büyü yapabilir.
91-100	Kan büyüsü. Bu büyü gücünü kısmen dökülen kandan alınır, bu da Büyünün bilinmez lordlarına sunulan bir kurbandır. Büyü yapılmadan önce, büyü seviyesine eşit veya daha fazla hayat puanı olan canlı bir yaratık sunulmalıdır; aksi takdirde büyü kontrolü -4 ceza alır ya da hâmi lekesine maruz kalır (yargıcın seçimi). Yaratığın bilinçli olması gerekmez; uygun miktarda hayat puanı olan tavuk, keçi ve diğer basit hayvanlar yeterli olacaktır.

Değişken büyü için tüm kurallar DCC RPG Temel Kural Kitabında yer almaktadır. Daha fazla bilgi için ona bak!

Tablo 5-7: Memnuniyetsizlik

Zar	Memnuniyetsizlik
1	Ruhban günahlarının kefaretini ödemelidir. Sonraki 10 dakika boyunca ilahiler ve tonlamalar söylemekten başka bir şey yapmamalı, yapabildiği anda başlamalıdır (örneğin, mücadelede ise tehlike sona erene kadar bekleyebilir).
2	Ruhban bağışlanmak için hemen dua etmelidir. Mümkün olan en kısa sürede başlayarak en az bir saatini dua ederek geçirmelidir (örneğin, mücadelede ise tehlike geçene kadar bekleyebilir). Sonraki 120 dakika içinde bir saatlik dua süresini tamamlayamazsa olumsuz karşılanır; bir saatlik süreyi tamamlayana kadar tüm büyü kontrollerinde -1 ceza alır.
3	Ruhban yeni bir mürit edinerek tanrısının gücünü artırmalıdır. Bir sonraki gün doğumuna kadar yeni birini tanrısına tapınmaya ikna edemezse, ertesi gün tüm kontrollerinde -1 ceza alır. Bu ceza 24 saat sonra sıfırlanır.
4	Ruhban derhal tüm büyü kontrolleri için ertesi güne kadar sürecek ilave -1 ceza alır.
5	Ruhban alçak gönüllülük testinden geçmelidir. Günün geri kalanında, diğer tüm karakterlere ve yaratıklara kendi üstleriymiş gibi saygı göstermelidir. Başarısızlık (yargıcın takdirine bağlı olarak), günün geri kalanında tüm büyü yapma yeteneklerini (iyileştirme ve kutsal eller dahil) derhal kaybetmesi anlamına gelir.
6	Ruhban, sakatları iyileştirmek için bir göreve çıkana kadar tüm kutsal eller girişimlerinde derhal -1 ceza alır. Bu görev kendi tasarımıdır, ancak genel olarak sakat, kör, yaralı, hasta vb. kişilere önemli bir yardımla sonuçlanmalıdır. Görev tamamlandığında, ilah cezayı iptal eder. Ceza devam ettiği sürece, "normal" memnuniyetsizlik aralığı doğal 1'e düşürülmüş olsa bile, tüm kutsal eller girişimleri için geçerlidir.
7+	Memnuniyetsizlik ile ilgili tüm kurallar DCC RPG Temel Kural Kitabında yer almaktadır. Daha fazla bilgi için ona bakın!



BÜYÜLERİ KAYBETME VE TEKRAR KAZANMA

Büyü yapmak yorucudur. Bir büyücü tükenmeden ve başka bir büyü yapamaz hale gelmeden önce bir gün içinde kendini sınırlı sayıda zorlayabilir. Büyünün türüne bağlı olarak, bu, zihinsel hatırlama, tanrısal iyilik, bir iblisin düzlemine erişim, önemli ölçüde fiziksel çaba sarf etme veya diğer faktörlerin bir yansıması olabilir.

Büyü tablolarında her bir girişte büyü "kayıp" ya da "kaybedilmedi" olarak belirtilmiştir. "kayıp" sonucunda karakter o büyüyü o gün içerisinde tekrar yapamaz. "kaybedilmedi" karakterin o büyüyü kullanmaya devam ettiği anlamına gelir. Genel olarak, büyü yapma başarısız olduğunda yalnızca büyücü büyüleri kaybedilir.

Ruhbanlar farklı bir zorluk yaşarlar. Bir ruhban büyü yapmakta her başarısız olduğunda, günün geri kalanında doğal memnuniyetsizlik aralığında biriken bir artış yaşar. Bu ceza hakkında daha fazla bilgi, ruhban sınıf açıklamasında bulunabilir.

Genel olarak, büyüler kaybedildikten sonraki bir gün içinde yeniden kazanılır. Kesin tetikleyici, söz konusu büyüye bağlıdır. Ak büyü bir sonraki gün doğumunda, kara büyü ayın gökyüzünden tam olarak geçmesiyle, iblis büyüsü tam sekiz saat dinlendikten sonra, ilahi büyü dinlendikten ve ruhbanın tanrısına dua etmesinden sonra, vb.; karakterin büyüsünün doğasına göre oyuncu ve yargıç arasında kararlaştırılan şekilde yeniden kazanılır.

DEĞİŞKEN BÜYÜ

Mahkemede asılan bir cadının ilk doğan oğlu kara büyüyü ustalıkla kullanır. Satirler tarafından yetiştirilen bir yetim, erken gelişmiş bir druid yolu öğrencisidir. Kozmik kapris büyüdeki beceriyi belirler: doğum sırası, aile soyu, burç ve daha da soyut konular bir büyücünün büyü yapmasında en az sıkı çalışması ve doğal zekası kadar etkilidir.

Sonuç olarak, bir büyünün etkisi onu kimin yaptığına göre değişir. Bir büyücü tarafından yapılan bir büyü ayini, bir diğer büyücü tarafından uygulanan aynı ayinden daha güçlü, hatta daha farklı olabilir. Bu çeşitlilikler öngörülebilir değildir, çünkü onları üreten incelikler asla tam olarak kataloglanamamıştır.

Büyünün değişken doğası oyun terimlerine yansıtılmıştır.. Bir büyücü yeni bir büyü öğrendiğinde, bu büyünün kendi elinde nasıl tezahür edeceğini belirlemek için tablo 5-2'den zar atar. Bu yüzdelik zar, Şans değiştiricisi x %10 oranında ayarlanır; yani +2 Şans değiştiricisi, herhangi bir kontrolde +%20 olarak sayılır.

Oyuncu öğrendiği her bir yeni büyü için tablo 5-2'den zar atar ve etkiler o büyüye özgüdür.

BOZULMA

Düşük seviyeli büyücüler güçlüdür. Yüksek seviyeli büyücüler ruhları için korkarlar. Büyünün sürekli kullanımı değişikliklere neden olur. İblislere, diğer düzlemlerden gelen radyasyona, zehirli miktarlarda element enerjilerine ve Kaos'un hizmetkârlarına maruz kalmak bir büyücüyü kariyeri boyunca etkiler. Yüksek seviyeli büyücüler sağlıklarını korumak ve ilerlemeye devam edebilmek için iblisler ve elementallerle anlaşma yapmaya çalışırlar.

Bir büyücü büyü kontrolünde her doğal 1 attığında, büyü başarısızlığının etkisine maruz kalır. Dahası, büyüsü tekleyebilir ve bozulmaya uğrayabilir. Tablolardaki tekil büyü kayıtları, her büyü kontrolünde doğal 1 ile ilişkili belirli sonuçların yanı sıra büyüye özgü tekleme ve bozulma sonuçlarını içerir. Bazı sonuçlar ayrıca oyuncuyu bozulma tablolarından birinde zar atmaya yönlendirir: ufak, büyük veya daha büyük. Bu gerekliyse, zar, 1z10 eksi büyü seviyesi artı Tablo 5-3'teki büyücünün Şans değiştirenidir. Büyük ve daha büyük bozulmalar için sonuçlar DCC kural kitabında verilmiştir, ancak bu hızlı başlangıç kuralları için ufak bozulmalar verilmiştir. Belirli durumlarda başka değiştiriciler de uygulanabilir (örneğin, bir lanet). Belirli kara büyü türleri, büyü tablosunda belirtildiği ve ayarlandığı gibi, bozulmayı daha sık tetikleyebilir.

Bozulmayı önlemek için Şans: Bozulmaya maruz kalan bir büyücü, bozulmadan kaçınmak için bir Şans puanı yakabilir. Şans, oyuncu belirli bozulma sonucunu belirlemek için zar attıktan sonra yakılabilir. Şansın bir büyünün teklemesini önlemek için yakılamayacağını, sadece bozulmayı önlemek için yakılabileceğini unutmayın. Hâmi lekesi bu tarz amaçlar için bozulma olarak kabul edilir.

BÜYÜLER

Bu liste, Dünyanın Bilinen Büyülerinin sadece küçük bir kısmıdır. Daha eksiksiz bir liste için DCC RPG Kural Kitabına bak.

Tablo 5-8/9: İlahi ve Esrarengiz Büyüler	
1. Seviye Ruhban Büyüleri	**1. Seviye Büyücü Büyüleri**
Büyü Tespiti	Dilleri Anlama
Tanrıların Yiyeceği	Ekim'in Mistik Maskesi
Kötüden Korunma	Alevli Eller
Soğuk ya da Sıcağa Direnç	Örümcek Tırmanışı
Emir Sözü	Geçit Koruma

SEVİYE 1 RUHBAN BÜYÜLERİ

Büyü Tespiti

Seviye: 1 | Menzil: 9 m (30′) veya daha fazla | Etki süresi: 2 devir | Büyü süresi: 2 eylem | Kurtarma: Büyü kontrolüne karşı İrade kurtarması (bazen)

Genel — Ruhban, menzil içindeki bir kişi, yer veya şey üzerinde bir büyü olup olmadığını bilir. Menzil, kâhinin kutsal sembolünden yayılan 9 m (30′) uzunluğunda ve 9 m (30′) genişliğinde bir konidir.

Dışa Vurum — Aşağıya bak.

1-11 Başarısız.

12-13 Ruhban, menzil içindeki herhangi bir nesne veya yaratık üzerindeki büyünün farkındadır. Bu, bir yaratık tarafından giyilen silahlar veya zırhların yanı sıra büyüleri de içerir. Ruhban, hedeflerin hangi kısımlarının büyülü olduğunu ayırt edemez. Örneğin, bir büyü tarafından büyülenmiş veya büyülü bir silah veya eşya taşıyan bir yaratık sadece "büyülü" olarak algılanır, bu nedenle büyünün gerçek kapsamı ve doğası her zaman belli olmaz. Ruhban büyünün doğası hakkında herhangi bir bilgi almaz, sadece varlığı hakkında bilgi alır. Büyülü doğalarını gizlemek isteyen akıllı büyülü yaratıklar ve yaratımlar bunu bir İrade kurtarmasıyla yapabilirler. 1 m (3′) ahşap, 2,5 cm (1″) katı metal veya 30 cm (1′) taş arkasındaki nesneler tespit edilmez.

14-17 Ruhban, menzil içindeki herhangi bir nesne veya yaratık üzerindeki büyünün farkındadır. Bu, bir yaratık tarafından giyilen silahlar veya zırhların yanı sıra büyüleri de içerir. Ruhban, hedeflerin hangi kısımlarının büyülü olduğunu ayırt edemez. Örneğin, bir büyü tarafından büyülenmiş veya büyülü bir silah veya eşya taşıyan bir yaratık sadece "büyülü" olarak algılanır, bu nedenle büyünün gerçek kapsamı ve doğası her zaman belli olmaz. Ruhban büyünün doğası hakkında herhangi bir bilgi almaz, sadece varlığı hakkında bilgi alır. 90 cm (3′) ahşap, 2,5 cm (1″) katı metal veya 30 cm (1′) taş arkasındaki nesneler tespit edilmez.

18-19 Ruhban, menzil içinde hangi nesnelerin veya yaratıkların büyülü olduğunu tam olarak belirleyebilir. Bir yaratığın üzerindeki farklı silahların veya teçhizatın büyülü olup olmadığını ve genel olarak "büyülü" olarak algılanan bir yaratığın (örneğin) pelerininden dolayı mı yoksa kanında bulunan bir şeyden dolayı mı büyülü olduğunu anlayabilir. Ayrıca, ruhban büyünün yaklaşık seviyesi, silahlar veya zırhlar için genel bonus (veya artı) aralığı vb. olarak ortaya çıkan büyünün gücü hakkında kabaca bir tahmin elde eder. 90 cm (3′) ahşap, 2,5 cm (1″) katı metal veya 30 cm (1′) taş arkasındaki nesneler tespit edilmez.

20-23 Ruhban, menzil içinde hangi nesnelerin veya yaratıkların büyülü olduğunu tam olarak belirleyebilir. Ayrıca büyü, ölümlü olmayan yaratıkları da ortaya çıkarır (örneğin, gezegen dışı yaratıklar, iblisler, şeytanlar, semavi varlıklar, yaşayan ölüler, vb.) Ruhban büyülü yaratıklar ile ölümlü olmayan yaratıkları birbirinden ayırt edebilir. Bir yaratığın üzerindeki farklı silahların veya ekipmanların büyülü olup olmadığını ve genel olarak "büyülü" olarak algılanan bir yaratığın (örneğin) pelerini nedeniyle mi yoksa kanında bulunan bir şey nedeniyle mi büyülü olduğunu anlayabilir. Ayrıca, ruhban büyünün yaklaşık seviyesi, silahlar veya zırhlar için genel bonus (veya artı) aralığı vb. olarak ortaya çıkan büyünün gücünün kabaca bir tahminini elde eder. 90 cm (3′) ahşap, 2,5 cm (1″) katı metal veya 30 cm (1′) taş arkasındaki nesneler tespit edilmez.

24-27 Ruhban, menzil içinde hangi nesnelerin veya yaratıkların büyülü olduğunu tam olarak belirleyebilir. Ayrıca büyü, ölümlü olmayan yaratıkları da ortaya çıkarır (örneğin, gezegen dışı yaratıklar, iblisler, şeytanlar, semavi varlıklar, yaşayan ölüler, vb.) Ruhban büyülü yaratıklar ile ölümlü olmayan yaratıkları birbirinden ayırt edebilir. Bir yaratığın üzerindeki farklı silahların veya ekipmanların büyülü olup olmadığını ve genel olarak "büyülü" olarak algılanan bir yaratığın (örneğin) pelerini nedeniyle mi yoksa kanında bulunan bir şey nedeniyle mi büyülü olduğunu anlayabilir. Ayrıca, ruhban büyünün gücü ve doğası hakkında çok kesin bir anlayışa sahip olur: bir eşyanın +2 *kılıç* olduğunu veya bir kapının 3. seviye bir *geçit koruma* büyüsü tarafından korunduğunu bilir. Son olarak, büyü her türlü engelleyici maddenin (taş, tahta veya demir, menzil dahilinde herhangi bir mesafede) içinden geçerek işlev görür.

28-29 Ruhban, genişletilmiş 36 m (120') menzile kadar, hangi nesnelerin veya yaratıkların büyülü olduğunu tam olarak belirleyebilir. Ayrıca büyü, ölümlü olmayan yaratıkları da ortaya çıkarır (örneğin, gezegen dışı yaratıklar, iblisler, şeytanlar, semavi varlıklar, yaşayan ölüler, vb.) Ruhban büyülü yaratıklar ile ölümlü olmayan yaratıkları birbirinden ayırt edebilir. Bir yaratığın üzerindeki farklı silahların veya ekipmanların büyülü olup olmadığını ve genel olarak "büyülü" olarak algılanan bir yaratığın (örneğin) pelerini nedeniyle mi yoksa kanında bulunan bir şey nedeniyle mi büyülü olduğunu anlayabilir. Ayrıca, ruhban büyünün gücü ve doğası hakkında çok kesin bir anlayışa sahip olur: bir eşyanın +2 *kılıç* olduğunu veya bir kapının 3. seviye bir *geçit koruma* büyüsü tarafından korunduğunu bilir. Son olarak, büyü her türlü engelleyici maddenin (taş, ahşap veya demir, menzil içindeki herhangi bir mesafede) içinden geçerek çalışır.

30-31 Ruhban, genişletilmiş 36 m (120') menzili ve 4 turluk uzatılmış süresi boyunca, hangi nesnelerin veya yaratıkların büyülü olduğunu tam olarak belirleyebilir. Ayrıca büyü, ölümlü olmayan yaratıkları da ortaya çıkarır (örneğin, gezegen dışı yaratıklar, iblisler, şeytanlar, semavi varlıklar, yaşayan ölüler, vb.) Ruhban büyülü yaratıklar ile ölümlü olmayan yaratıkları birbirinden ayırt edebilir. Bir yaratığın üzerindeki farklı silahların veya ekipmanların büyülü olup olmadığını ve genel olarak "büyülü" olarak algılanan bir yaratığın (örneğin) pelerini nedeniyle mi yoksa kanında bulunan bir şey nedeniyle mi büyülü olduğunu anlayabilir. Ayrıca, ruhban büyünün gücü ve doğası hakkında çok kesin bir anlayışa sahip olur: bir eşyanın +2 *kılıç* olduğunu veya bir kapının 3. seviye bir *geçit koruma* büyüsü tarafından korunduğunu bilir. Son olarak, büyü her türlü engelleyici maddenin (taş, ahşap veya demir, menzil içindeki herhangi bir mesafede) içinden geçerek işlev görür.

32+ Görüş mesafesi kadar bir menzilde ve bir saatlik bir süre boyunca, büyücü tam olarak hangi nesnelerin veya yaratıkların büyülü olduğunu belirleyebilir. Ayrıca büyü, ölümlü olmayan yaratıkları da ortaya çıkarır (örneğin, gezegen dışı yaratıklar, iblisler, şeytanlar, semavi varlıklar, yaşayan ölüler, vb.) Ruhban büyülü yaratıklar ile ölümlü olmayan yaratıkları birbirinden ayırt edebilir. Bir yaratığın üzerindeki farklı silahların veya ekipmanların büyülü olup olmadığını ve genel olarak "büyülü" olarak algılanan bir yaratığın (örneğin) pelerini nedeniyle mi yoksa kanında bulunan bir şey nedeniyle mi büyülü olduğunu anlayabilir. Ayrıca, ruhban büyünün gücü ve doğası hakkında çok kesin bir anlayışa sahip olur: bir eşyanın +2 *kılıç* olduğunu veya bir kapının 3. seviye bir *geçit koruma* büyüsü tarafından korunduğunu bilir. Son olarak, büyü her türlü engelleyici maddenin (taş, ahşap veya demir, menzil içindeki herhangi bir mesafede) içinden geçerek işlev görür.

Tanrıların Yiyeceği

Seviye: 1 | Menzil: 90 m (30') | Etki süresi: 24 saat (aşağıya bak) | Büyü süresi: 1 devir | Kurtarma: Yok

Genel — Ruhban, kitleleri beslemek için tanrısının gücünü çağırır. Bu büyü ya yenmeyen yiyecekleri yenilebilir hale getirir ya da başka yiyecek ve içecek bulunmadığında sihirli bir şekilde yiyecek yaratır. Sihirle yaratılan yiyecek süngerimsi, gri ve tadı yavan bir maddedir ve 24 saat sonra bozulur. Sihirle yaratılan su, uygun şekilde saklandığı sürece içilebilir kalan temiz yağmur suyudur.

Dışa Vurum — 1z4 at: (1) yiyeceklerle dolu parlak bir ziyafet masası belirir ve ardından yemeği geride bırakarak kaybolur; (2) göklerden yiyecek yağar, düz yüzeylerde veya havaya kalkmış ellerde toplanır; (3) ruhban büyüyle yaratılan yiyecek ve suyu kusar; (4) tahta, taş ve toprak gibi yenmeyen maddeler yenilebilir maddelere dönüşür.

1-11 Başarısız.

12-13 Ruhban, 1z6+BS kişiyi doyurmaya yetecek kadar bozulmuş yiyeceği ve kirlenmiş suyu arındırabilir. Bu büyü sadece normalde yenmeyen yiyecekleri yenebilir hale getirir ve zehir üzerinde hiçbir etkisi yoktur. Bu sonuç havadan yeni yiyecek veya su yaratmaz.

14-17 Ruhban havadan yiyecek ve su yaratarak 5+BS kişiyi doyurmaya yetecek kadar yiyecek yaratır.

18-19 Ruhban havadan yiyecek ve su yaratarak 10+BS kişiyi doyurmaya yetecek kadar yiyecek yaratır.

20-23 Ruhban havadan yiyecek ve su yaratarak 15+BS kişiyi doyurmaya yetecek kadar yiyecek yaratır.

24-27 Ruhban havadan yiyecek ve su yaratarak 20+BS kişiyi doyurmaya yetecek kadar yiyecek yaratır.

28-29 Ruhban havadan 30+BS kişiyi doyurmaya yetecek kadar yiyecek ve su yaratır ya da 5 kişi için canlandırıcı bir destansı ziyafet üretir. Destansı bir ziyafetin yiyecek ve içecekleri tam bir gece uykusunun tüm faydalarını sağlar, tek bir geçici yetenek hasarı puanını geri kazandırır ve 1z4+BS puanlık hasarı iyileştirir.

30-31 Ruhban havadan 30+BS kişiyi doyurmaya yetecek kadar yiyecek ve su yaratır ve 10 kişi için canlandırıcı bir destansı ziyafet üretir. Destansı bir ziyafetin yiyecek ve içecekleri tam bir gece uykusunun tüm faydalarını sağlar, iki puana kadar geçici yetenek hasarını onarır ve 1z6+BS puanlık hasarı iyileştirir.

32+ Yeryüzü, ruhbanın sadık takipçilerine yiyecek ve içecek bereketi sağlamak için açılır. Ruhbanın görüş alanı içindeki tüm yiyecek üreten yerler yiyecek ve su sağlamak için fışkırır. Bu, aniden tahıl ve yiyecekle dolan tarlalar ve meyve ağaçları gibi doğal kaynakları; aniden lezzetli maddelerle dolan pazar sepetleri ve yemek tencereleri gibi medeni kaynakları; ve hatta kendilerini kesilmek üzere sunarak ilerleyen ve ruhbanın ayaklarının dibinde dinlenen vahşi hayvanları da içerir. Bu ilahi gösteri 100 kişiye yetecek kadar besleyici yiyecek üretir. Dahası, en seçkin yemekler 15 kişi için tek bir canlandırıcı destansı ziyafet üretir. Bu destansı ziyafetin yiyecek ve içecekleri tam bir gece uykusunun tüm faydalarını verir, üç puana kadar geçici yetenek hasarını onarır ve 1z10+BS puanlık hasarı iyileştirir.

Kötüden Korunma

Seviye: 1 | Menzil: Kendi ya da daha fazlası | Etki süresi: BS başına 1 tur | Büyü süresi: 1 eylem | Kurtarma: Değişken

Genel — Ruhban kendisini zarardan koruması için tanrısını çağırır. Kendisi tehlikenin farkında olmasa bile korunur. "Kötülük" tanımı ruhbana göre değişir: genellikle karşıt yönelimli yaratıkları, ruhbanın tanrısına göre kutsal olmayanları ve açık bir şekilde zararlı niyeti olanları kapsar. Büyünün gücüne bağlı olarak, daha belirsiz tehlikeleri bile tespit edebilir. Bu büyü iyiden korumak için tersine çevrilebilir.

Dışa Vurum — 1z3 at: (1) yarı saydam kutsal sembol; (2) yumuşak, koruyucu aura; (3) parlayan hale.

1-11 Başarısız.

12-13 Ruhban, şeytani etkilere, şeytani yaratıklara, ölümsüzlere, iblislere ve inancına göre kutsal olmayan diğer her şeye karşı yapılan kurtarma atışlarına +1 bonus alır.

14-17 Ruhban, şeytani etkilere, şeytani yaratıklara, yaşayan ölülere, iblislere ve inancına göre kutsal olmayan diğer her şeye karşı yapılan kurtarma atışlarında +1 bonus alır. Buna ek olarak, şeytani veya kutsal olmayan yaratıklar tarafından ruhbana yapılan tüm saldırı girişimleri -1 cezayla sonuçlanır.

18-19 Ruhban, şeytani etkilere, şeytani yaratıklara, yaşayan ölülere, iblislere ve inancına göre kutsal olmayan diğer her şeye karşı yapılan kurtarma atışlarında +1 bonus alır. Buna ek olarak, kötü veya kutsal olmayan yaratıklar tarafından ruhbana yapılan tüm saldırı girişimleri -1 cezayla sonuçlanır. Son olarak, şeytani ya da kutsal olmayan kaynaklardan gelen tüm yaraların hasarı her bir zar başına 1 puan azalır (minimum hasar her bir zar başına 1 puan).

20-23 Şeytani etkiler, şeytani yaratıklar ve ruhbannın inancına göre kutsal olmayan her şeyle ilgili olarak, ruhban ve 3 m (10') yarıçapındaki tüm müttefikler, şeytani yaratıklara karşı kurtulma atışlarında +1 bonus alır, onlara karşı düşman saldırı zarı -1 ceza alır ve şeytani kaynaklardan alınan hasar, zar başına 1 puan azalır (minimum hasar zar başına 1 puan).

24-27 Şeytani etkiler, şeytani yaratıklar ve ruhbannın inancına göre kutsal olmayan diğer her şeyle ilgili olarak, ruhban ve 6 m (20') yarıçapındaki tüm müttefikler, şeytani yaratıklara karşı kurtulma atışlarında +2 bonus alır, onlara karşı düşman saldırı zarı -2 ceza alır ve şeytani kaynaklardan alınan hasar, zar başına 2 puan azalır (minimum hasar zar başına 1 puan).

28-29 Şeytani etkiler, şeytani yaratıklar ve ruhbannın inancına göre kutsal olmayan diğer her şeyle ilgili olarak, ruhban ve 9 m (30') yarıçapındaki tüm müttefikler, şeytani yaratıklara karşı kurtarma atışlarında +3 bonus alır, onlara karşı düşman saldırı zarı -3 ceza alır ve şeytani kaynaklardan alınan hasar, zar başına 3 puan azalır (minimum hasar zar başına 1 puan).

30-31 Şeytani etkiler, şeytani yaratıklar ve ruhbanın inancına göre kutsal olmayan her şey ruhbanın yanına yaklaşmaktan acı duyar. Ruhbanın 12 m (40') mesafesi içinde ilerleyen bu tür yaratıklar, ruhbanın etkin olduğu her turda 1z4+BS hasar



alır. Bu, ruhbanın yakınında olmanın otomatik bir sonucudur. Buna ek olarak, ruhban ve 12 m (40') yarıçapındaki tüm müttefikleri, kötü yaratıklara karşı kurtarma atışlarında +4 bonus alır, onlara karşı düşman saldırı zarı -4 ceza alır ve kötü kaynaklardan alınan hasar, zar başına 4 puan azalır (minimum hasar zar başına 1 puan).

32+ Şeytani etkiler, şeytani yaratıklar ve ruhbanın inancına göre kutsal olmayan her şey ruhbanın yanına yaklaşmaktan acı duyar. Ruhbanın 12 m (40') mesafesi içinde ilerleyen bu tür yaratıklar, ruhbanın etkin olduğu her turda 2z6+BS hasar alır. Bu, ruhbanın yakınında olmanın otomatik bir sonucudur. Buna ek olarak, ruhban ve 12 m (40') yarıçapındaki tüm müttefikleri, kötü yaratıklara karşı kurtulma atışlarında +4 bonus alır, onlara karşı düşman saldırı zarı -4 ceza alır ve kötü kaynaklardan alınan hasar, zar başına 4 puan azalır (minimum hasar zar başına 1 puan).

Soğuk ya da Sıcağa Direnç

Seviye: 1 | Menzil: Kendi ya da daha fazlası | Etki süresi: 1 tur ya da daha fazla | Büyü süresi: 1 eylem | Kurtarma: Yok

Genel — Ruhban soğuğun veya sıcağın ürpertici etkilerini püskürterek kendini ve başkalarını korur. Bu tür koşullara rahatsızlık duymadan dayanabilir. Büyüyü yaparken, ruhban hangi etkiye (sıcağa veya soğuğa) karşı koyacağını seçer. Büyüyü iki kez yapmak ve her iki etkiye karşı da direnç oluşturmak mümkündür.

Dışa Vurum — 1z3 at: (1) kırmızımsı aura; (2) parıldayan ısı dalgaları; (3) mavimsi cilt tonu.

1-11 Başarısız.

12-13 Ruhban, soğuk veya sıcağın vücudu üzerindeki zararlı etkilerine karşı koyar. Bir sonraki turda 5 puana kadar soğuk veya sıcak/ateş hasarını yok sayabilir. Eğer 5 puandan fazla hasar almışsa, toplam zar sonucundan 5 çıkararak nihai hasarı belirle.

14-17 Ruhban, soğuğun veya sıcağın bedeni üzerindeki zararlı etkilerine karşı koyar. 1z6+BS'ye eşit sayıda tur boyunca 5 puana kadar soğuk veya sıcak/ateş hasarını yok sayabilir. Belirli bir turda 5 puandan fazla hasar alırsa, toplam zar sonucundan 5 çıkararak maruz kalınan nihai hasarı belirle.

18-19 Ruhban, soğuğun veya sıcağın bedeni üzerindeki zararlı etkilerine karşı koyar. 1z8+BS'ye eşit sayıda tur boyunca 10 puana kadar soğuk veya sıcak/ateş hasarını yok sayabilir. Belirli bir turda 10 puandan fazla hasar verilirse, toplam zar sonucundan 10 çıkararak verilen son hasar belirlenir.

20-23 Ruhban, soğuğun veya sıcağın bedeni üzerindeki zararlı etkilerine karşı koyar. 1z8+BS'ye eşit sayıda tur boyunca 10 puana kadar soğuk veya sıcak/ateş hasarını yok sayabilir. Belirli bir turda 10 puandan fazla hasar alırsa, toplam zar sonucundan 10 çıkararak maruz kalınan nihai hasarı belirleyin. Buna ek olarak, ruhban, soğuk veya sıcak tabanlı etkilere direnmek için tüm kurtarma atışlarına +4 bonus alır.

24-27 Ruhban kendisini olduğu kadar başkalarını da koruyabilir. Ruhban, bulunduğu yerden 3 m (10') uzağa yayılan bir direnç küresi oluşturur. Bu kürenin içindeki herkes tur başına 10 puana kadar soğuk veya sıcak hasarına direnebilir ve soğuk veya sıcak tabanlı etkilere karşı tüm kurtarma atışlarına +2 bonus alır. Ruhban, 1 devire kadar işlevsel kalabilen küreyi korumak için konsantre olmalıdır.

28-29 Ruhban kendisini olduğu kadar başkalarını da koruyabilir. Ruhban, bulunduğu yerden 6 m (20') uzağa yayılan bir direnç küresi oluşturur. Bu kürenin içindeki herkes tur başına 20 puana kadar soğuk veya sıcak hasarına karşı koyabilir ve soğuk veya sıcak tabanlı etkilere karşı tüm kurtarma atışlarına +4 bonus alır. Ruhban küreyi korumak için konsantre olmalıdır; bu küre 1 devire kadar işlevsel kalabilir.

30-31 Ruhban kendisini olduğu kadar başkalarını da koruyabilir. Ruhban, bulunduğu yerden 6 m (20') uzağa yayılan bir direnç küresi oluşturur. Bu kürenin içindeki herkes tur başına 20 puana kadar soğuk veya sıcak hasarına karşı koyabilir ve soğuk veya sıcak tabanlı etkilere karşı tüm kurtarma atışlarına +4 bonus alır. Küre, konsantrasyon olmadan 1z10+BS'ye eşit sayıda tur boyunca çalışmaya devam eder. Süresi dolmak üzere olduğu her seferinde, ruhban bir tur konsantre olarak etkiyi 1z10+BS tur daha uzatabilir; bu süre en fazla bir saattir.

32+ Ruhban kendisini olduğu kadar başkalarını da koruyabilir. Ruhban, bulunduğu yerden 45 m (50') uzağa yayılan bir direnç küresi oluşturur. Bu kürenin içindeki herkes tur başına 30 puana kadar soğuk veya sıcak hasarına karşı koyabilir ve soğuk veya sıcak tabanlı etkilere karşı tüm kurtarma atışlarına +6 bonus alır. Küre, konsantrasyon olmadan 1z6+BS'ye eşit sayıda tur boyunca çalışmaya devam eder. Süresi dolmak üzere olduğu her seferinde, ruhban bir tur konsantre olarak etkiyi 1z6+BS tur daha uzatabilir, bu süre en fazla bir gün olabilir.

Emir Sözü

Seviye: 1	Menzil: 90 m (30′) veya daha fazla	Etki süresi: 1 tur veya daha fazla	Büyü süresi: 1 tur	Kurtarma: Büyü kontrolüne karşı İrade kurtarması

Genel	Ruhban, tanrısının emredici iradesini taşıyan güçlü bir sözcük söyler. Sözcüğü duyan yaratıklar itaat etmek zorundadır. Sözcük, bir eylemi tanımlayan tek bir kelime olmalıdır. Örneğin, "git", "saldır", "geri çekil", "konuş", "yüz", "sürün", "sus" vb. Sözcük, menzil içindeki tek bir bilinçli hedefe doğru söylenmelidir. Bu hedef direnmek için bir İrade kurtarması hakkı alır; başarısız olursa, bir sonraki turda emre itaat etmek zorundadır. Emir, yaratığın doğal düşünce süreçleri tarafından yorumlanır; örneğin, bir otçul hayvana "saldır" emri vermek, bir etçil hayvandan farklı bir tepki verebilir. Emir sözü tek bir kelimeden daha uzun olamaz ve yanlış yorumlanmaya maruz kalabilir. Emir bir yaratığın doğal içgüdüsüne tamamen aykırıysa, karşı koymak için İrade kurtarmasına +4 bonus alır; örneğin, bir çöl kertenkelesine "yüz" emri vermek veya herhangi bir "intihar" emri vermek.
Dışa Vurum	1z4 zar at. (1) sözcük gür bir sesle yankılanır; (2) sözcük bir çok kez yankılanır; (3) sözcük hava ve yer dahil her yandan geliyormuş gibi görünür; (4) sözcük dağılmadan önce gökyüzünde ateşli harflerle belirir.

1-11 Başarısız.

12-13 Ruhban 9 m (30′) içindeki bir hedefe bir sözcük söyleyebilir. Yaratık kurtarmayı başaramazsa, bir tur boyunca emre itaat etmek zorunda kalır.

14-17 Ruhban 9 m (30′) içindeki bir hedefe bir sözcük söyleyebilir. Yaratık kurtarmayı başaramazsa, 1z6+BS'ye eşit sayıdaki tur boyunca emre itaat etmek zorunda kalır.

18-19 Ruhban 9 m (30′) içindeki bir hedefe bir sözcük söyleyebilir. Emir sözünü, amacını netleştiren bir hareketle birleştirebilir. Örneğin, işaret parmağıyla "saldır" veya "git" gibi. Yaratık kurtarmayı başaramazsa, 1z6+BS'ye eşit sayıda tur boyunca emre itaat etmek zorunda kalır.

20-23 Ruhban 18 m (60′) içindeki bir hedefe bir sözcük söyleyebilir. Emir sözünü, amacını netleştiren bir hareketle birleştirebilir. Örneğin, işaret parmağıyla "saldır" veya "git" gibi. Yaratık kurtarmayı başaramazsa, 1z6+BS'ye eşit sayıda tur boyunca emre itaat etmek zorunda kalır.

24-27 Ruhban, bulunduğu yerden 18 m (60′) mesafedeki birden fazla hedefe bir sözcük söyleyebilir. En fazla altı yaratığı hedef alabilir, bunların her biri menzil ve görüş alanı içinde olmalıdır. Aynı emir tüm hedefler için geçerlidir ve her hedef kendi kurtarmasını alır. Ruhban emir sözünü, niyetini açıklığa kavuşturan bir hareketle birleştirebilir. Örneğin, işaret parmağıyla "saldır" ya da "git" gibi. Hedef kurtarmayı başaramazsa, 1z6+BS'ye eşit sayıda tur boyunca emre itaat etmek zorundadır.

28-29 Ruhban, 60 m (200′) mesafeye kadar olan menzil içindeki birden fazla hedefe bir söz söyleyebilir. Her bir büyü yapan seviyesi başına 1z6 hedefe seslenebilir; bu hedeflerin her birinin menzil içinde ve görüş alanında olması gerekir. Aynı emir tüm hedefler için geçerlidir ve her hedef kendi kurtarmasını hakkı kazanır. Ruhban, emir sözünü amacını açıklayan bir hareketle birleştirebilir. Örneğin, işaret parmağıyla "saldır" veya "git" gibi. Bir hedef kurtarmayı başaramazsa, 1z7+BS'ye eşit sayıda gün boyunca emre itaat etmek zorunda kalır. Hedef her sabah yeni bir İrade kurtarması hakkı kazanır.

30-31 Ruhban bir sözcüğü 1,6 kilometreye (1 mil) kadar olan menzil içindeki birden fazla hedefe söyleyebilir. Her bir büyücü seviyesi başına 50'ye kadar (evet, 50) hedef alabilir; bunların her birinin menzil içinde ve görüş alanında olması gerekir. Aynı emir tüm hedefler için geçerlidir. 2HD veya daha düşük seviyedeki hedefler otomatik olarak etkilenir; daha yüksek seviyedeki hedeflerin her biri kendi kurtarma hakkını kazanır. Ruhban, emir sözünü amacını açıklayan bir hareketle birleştirebilir. Örneğin, işaret parmağıyla "saldır" veya "git" gibi. Ruhbanın sesi, tüm hedeflerin duyabileceği şekilde büyüyle güçlendirilir. Bir hedef kurtarmayı başaramazsa, 1z7+BS'ye eşit sayıda gün boyunca emre itaat etmek zorunda kalır. Hedef her sabah yeni bir İrade kurtarması hakkı kazanır.

32+ Ruhban görebildiği tüm hedeflere bir sözcük söyleyebilir. Her büyücü seviyesi için 10 hedefi hariç tutmayı seçebilir, ancak aksi takdirde görüş alanındaki tüm hedefler etkilenir. Aynı emir tüm hedefler için geçerlidir. 3HD veya daha düşük seviyedeki hedefler doğrudan etkilenir; daha yüksek seviyedeki hedeflerin her biri kendi kurtarmasını alır. Ruhban, emir sözünü amacını açıklayan bir hareketle birleştirebilir. Örneğin, işaret parmağıyla "saldır" veya "git". Ruhbanın sesi, tüm hedeflerin duyabileceği şekilde büyüyle güçlendirilir. Bir hedef kurtarmayı başaramazsa, 1z7+BS'ye eşit sayıda gün boyunca emre itaat etmek zorundadır. Hedef her sabah yeni bir İrade kurtarması alır.

SEVİYE 1 BÜYÜCÜ BÜYÜLERİ

Dilleri Anlama

Seviye: 1 Menzil: Kendi Etki süresi: Değişken Büyü süresi: 1 devir Kurtarma: Yok

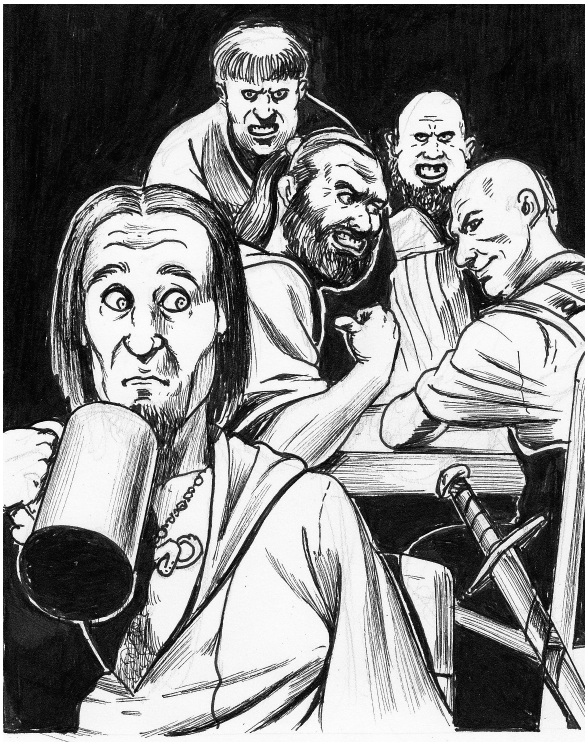
Genel	Büyü yapan kişi, aksi takdirde anlaşılmaz olacak büyülü olmayan kelimeleri veya görüntüleri (hazine haritaları gibi) anlayabilir.
Dışa Vurum	1z4 at: (1) büyücünün gözleri parlar; (2) metin parlar; (3) metindeki harfler yeni, okunaklı şekillere dönüşür; (4) hiçbir şey.
Bozulma	1z8 at: (1) büyü yapanın gözleri kalıcı olarak parlak sarı renkte parlar; (2) cildi çözülemeyen esrarengiz yazılardan oluşan belli belirsiz parlayan dövmelerle kaplanır; (3) etkilenmiş konuşma: büyü yapan herhangi bir şekilde konuştuğunda 1z12 at ve 12'de kelimeler rastgele belirlenen bir dilde çıkar (her seferinde Ek L'deki büyücü gibi at); (4) kalıcı yorumlama: büyü yapan kuş sesleri, böcek vızıltıları ve yarasa sesleri gibi ses altı konuşmalar da dahil olmak üzere çocuk seviyesinde konuşulan tüm dilleri kalıcı olarak anlayabilir, öyle ki etrafındaki sürekli konuşma sesleri konsantre olmayı çok zorlaştırır (tüm konsantrasyon kontrollerine -1); (5) okumadan kaynaklanan görünmez ısı ışınları: büyü yapan ne zaman bir belge okusa, gözleri kırmızı parlar ve belge ısınmaya başlar ve sonunda alev alır: kağıt 2 turda, papirüs 3 turda, kumaş veya parşömen 4 turda alev alır; ısı sadece okurken ortaya çıkar ve diğer yaratıklara zarar veremez; (6) büyü yapanın göz çukurlarının her birinin etrafında iki düzine kısa dokunaç filizlenir; (7) küçük bozulma; (8) büyük bozulma.
Tekleme	1z4 at: (1) Büyü yapan kişi 1z4 saat boyunca herkes tarafından anlaşılamayan dillerde konuşur; (2) en yakın müttefik 1z4 saat boyunca rastgele belirlenen bir dilde konuşur (Ek L'de büyücü olarak at); (3) 30' yarıçapındaki tüm yaratıklar (büyü yapan kişi dahil) 1z6 dakika boyunca konuşamama hastalığına yakalanır; (4) büyü yapan kişi 1z4 gün boyunca okuma ve yazma yeteneğini kaybeder.

1 Kayıp, başarısızlık ve daha kötüsü! Şans ile değiştirilmiş 1z6 zar atın: (0 veya daha az) bozulma + tekleme + hâmi lekesi; (1-2) bozulma; (3) hâmi lekesi (veya hâmi yoksa bozulma); (4+) tekleme.

2-11 Kayıp. Başarısızlık.

12-13 Büyü yapan kişi 1 devir boyunca bir dünyevi dildeki yazıyı okuyabilir. Dünyevi diller, cüceler, devler ve goblinler gibi ölümlü, toprağa bağlı yaratıklar tarafından konuşulan dillerdir. Söz konusu dilin bazı örnekleri önünde görünür olmalıdır.

14-17 Büyü yapan kişi 1 devir boyunca bir dünyevi dili okuyabilir ve anlayabilir (ancak konuşamaz veya yazamaz). Dünyevi diller, cüceler, devler ve goblinler gibi ölümlü, toprağa bağlı yaratıklar tarafından konuşulan dillerdir..



18-19 Büyü yapan kişi 1 devir boyunca bir dünyevi dili okuyabilir, yazabilir, anlayabilir ve konuşabilir. Dünyevi diller, cüceler, devler ve goblinler gibi ölümlü, dünyaya bağlı yaratıklar tarafından konuşulan dillerdir. Büyü yapan kişi bu dili çok basit bir biçimde, küçük bir çocuğun konuşma seviyesinde konuşabilir. Örneğin, temel arzuları iletebilir ama karmaşık bir şey söyleyemez.

20-23 Büyü yapan kişi 1 saat boyunca bir dili okuyabilir, yazabilir, anlayabilir ve konuşabilir. Bu dil dünyevi, doğaüstü veya gezegen dışı kökenli olabilir. Örneğin, bir iblis veya bir elemental ile konuşabilir. Sihirbaz bu dili akıcı bir şekilde konuşabilir.

24-27 Büyü yapan kişi, her bir büyü yapan seviyesi başına 1 saat boyunca herhangi bir dili akıcı bir şekilde okuyabilir, yazabilir, anlayabilir ve konuşabilir veya bu yeteneği dokunduğu bir yaratığa verebilir. Eğer hedef isteksizse, bir İrade kurtarması ile büyüye karşı koyabilir.

28-29 Büyü yapan kişi, her büyü seviyesi başına 1 gün boyunca herhangi bir dili akıcı bir şekilde okuyabilir, yazabilir, anlayabilir ve konuşabilir, bu yeteneği dokunduğu bir yaratığa verebilir veya bu menzil içinde kaldıkları sürece 6 m (20') içindeki tüm yaratıklara bu yeteneği verebilir. Herhangi bir hedef isteksizse, bir İrade kurtarmasıyla büyüye direnebilir.

30-31 Büyü yapan kişi herhangi bir dili akıcı bir şekilde okuma, yazma,

anlama ve konuşma yeteneğini kalıcı olarak kazanır. Bu yeteneği kazanmak için o dile yazılı veya sözlü olarak maruz kalmış olması gerekir. Büyü yapan kişi olağanüstü bir hızda öğrenir, öyle ki sınırlı bir maruz kalma öğrenme için yeterlidir, ancak bu büyünün yapılmasını takip eden hafta içinde en az 10 dakikalık yoğun bir maruz kalma olmalıdır.

32+ Büyü yapan kişi, her büyü yapan seviyesi başına 1 gün süreyle, kökeni veya modernliği ne olursa olsun tüm dilleri okuma, yazma, anlama ve konuşma yeteneği kazanır. Zeki olmayan hayvanlar (kartallar veya karıncalar gibi) da dahil olmak üzere herhangi bir yaratıkla iletişim kurdukları ölçüde konuşabilir.

Ekim'in Mistik Maskesi

Seviye: 1 | Menzil: Kendi | Etki süresi: BS başına 1 tur | Büyü süresi: 1 eylem | Kurtarma: Aşağıya bak

Genel — Büyü yapan kişi, yüzünü kaplayan bir mistik maske yaratır ve bu maske saldırılara, büyülere ve diğer durumlara karşı avantaj sağlar. Büyücü, başarılı bir büyü yaptığında, daha zayıf ama potansiyel olarak daha faydalı bir sonuç elde etmek için büyü kontrolü zarından daha düşük güçte bir etki yaratmayı seçebilir.

Dışa Vurum — 1z4 at: (1) Büyü yapan kişi maskeyi havadan çekip alır; (2) Büyü yapan kişinin yüzündeki et soyularak altındaki maske ortaya çıkar; (3) Büyü yapan kişinin kafası anlık olarak bulanıklaşır ve çarpıklık geçtikten sonra maske yerinde kalır; (4) Büyü yapan kişinin kafası 180° dönerek kafasının arkasında maskeli bir yüz ortaya çıkar. Bu tezahürlere ek olarak, her maske büyücünün yüzünü farklı bir şekilde değiştirir. Bu değişiklikler aşağıdaki büyü kontrol tablosunda ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Bozulma — 1z4 at: (1) büyü yapan kişinin yüzü duygusuz, yapay bir görünüme bürünür; (2) büyü yapan kişinin yüzündeki et kurur ve sürekli pul pul dökülür; (3) büyü yapan kişi gerçek yüzünü gösterme fobisi geliştirir ve peçe ya da kukuletalı pelerinler giymeye başlar; (4) büyü yapan kişinin burnu tamamen kaybolur, yüzü düz ve maskeye benzer bir hal alır.

Tekleme — 1z4 zar at: (1) Büyü yapan kişi maske yüzünden 1z3 tur boyunca kör olur ve öncelik zarları, saldırı zarları, kurtarma atışları, büyü kontrolleri ve şaşırmamak için -4 ceza alır; (2) Büyü yapan kişinin ağzı 1z3 tur boyunca yok olur ve bu süre boyunca hiçbir büyü yapılamaz; (3) Ertesi gün boyunca, büyüyü yapan kişinin gözleri ışığa karşı aşırı duyarlı hale gelir ve mum ışığından daha parlak bir aydınlık içindeyken tüm saldırı, kurtarma, büyü kontrolleri, yetenek kontrolleri ve öncelik zarlarında -2 ceza alır; (4) büyüyü yapan kişinin yüzü tamamen yok olur, kör ve dilsiz hale gelir; ayrıca, her tur ZD 10 Azim kurtarması yapmalı veya boğulma nedeniyle bayılmalıdır; büyünün süresi dolduğunda yüzü normale döner.

1 Kayıp, başarısızlık ve daha kötüsü! Şans ile değiştirilmiş 1z6 zar atın: (0 veya daha az) bozulma + patron lekesi + tekleme; (1-2) bozulma; (3+) tekleme.

2-11 Kayıp. Başarısızlık.

12-13 Maske kızılötesi görüş sağlayarak büyücünün karanlıkta 60′ mesafeye kadar görmesini sağlar. Bu maske etkinken gözleri ışığı bir kedi gibi yansıtır.

14-17 Maske, büyü yapanı basilisk (q.v.) gibi bakış saldırılarına karşı korumaya yardımcı olur. Büyü yapan kişi, büyü süresince bakış saldırılarına karşı her türden kurtarma atışında +4 bonus kazanır. Bu maske etkinken, büyü yapanın yüzü aynaya benzer bir nitelik kazanır.

18-19 Maske, büyü yapanı kötü büyülerden korumaya yardımcı olur. Doğrudan büyü yapana yapılan tüm büyüler, büyü kontrollerinde -2 ceza alır. Etki alanı büyüleri veya doğrudan maske kullanıcısını hedef almayan diğer büyüler değiştirilmez. Bu maske etkideyken büyü yapanın yüzü kuvars benzeri bir görünüme bürünür.

20-23 Maske, büyü yapanın yüzünü korkunç bir çehreye dönüştürür. Her turda bir yaratığa korku aşılamaya çalışabilir. Hedef yaratık bir İrade kurtarması yapmalı ya da 1z4+BS tur boyunca büyücünün bulunduğu yerden kaçmalıdır. Hedeflenen yaratığın bakıştan etkilenmesi için büyücüyü net bir şekilde görebilmesi gerekir. Büyü yapan kişi, büyü süresi boyunca her turda bir yaratığı etkilemeye çalışabilir ve aynı yaratığa birden fazla kez korku aşılamayı deneyebilir, ancak yaratığın her denemede yeni bir kurtarma atışı yapması gerekir. Bu maske etkinken büyücünün yüzü korkunç bir şekilde şeytani bir hal alır.

24-27 Maske, büyüyü yapanı fiziksel saldırılara karşı korur ve büyü etkinken ZS'ye +4 bonus kazandırır. Buna ek olarak, büyüyü yapan kişi büyü süresince tüm kurtarma atışlarında +2 bonus kazanır. Bu maske etkinken, büyücünün yüzü parlayan çelikle kaplanmış gibi görünür.

28-29 Maske, yakın dövüş ve menzilli saldırıları şanssız saldırganlara geri yansıtır. Maskenin kullanıcısına fiziksel bir yakın dövüş veya menzilli saldırıyla başarılı bir şekilde vuran herhangi bir saldırgan, Şans kontrolü yapmalı veya saldırısının kendisine karşı döndüğünü görmelidir. Saldırganın aynı saldırı zarı (tüm değiştirenler dahil) kendi ZS'sine uygulanır ve

darbe başarılı olursa normal hasar verir. Maske etkinken büyücünün yüzü saldırgan(lar)ın yüzü gibi görünür.

30-31 Maske, büyü yapanın başının tamamını bir yılana dönüştürür. Maske etkin durumdayken, büyü yapana bir yılan-adam'ın hem illüzyon yaratma hem de hipnotik bakış güçlerini verir (bkz. DCC RPG Kural Kitabı sayfa 425). Tesadüfi bir fayda olarak, kullanana üstünkörü bir inceleme altında kendini bir yılan-adam olarak gösterme imkanı da verir. Maskenin büyü yapanın yüzü üzerindeki etkisi apaçık ortadadır.

32+ Bu güçlü büyü ile büyücünün yüzü, büyünün tüm olası etkilerini tek bir surette birleştiren bir maske ile örtülür. Büyü yapan kişi 18 m (60') mesafeye kadar kızılötesi görüşe sahiptir; bakış saldırılarına karşı +4 kurtarma atışı bonusu kazanır; doğrudan büyü yapan kişiye yapılan zararlı büyüler, büyü kontrollerinde -2 ceza alır; büyü yapan kişi, İrade kurtarmasında başarısız olan herhangi bir yaratığa korku aşılayarak onu 1z4+BS tur boyunca kaçmaya zorlayabilir; büyü yapan kişinin ZS'si +4 artar ve tüm kurtarmalar +2 bonus alır (bu bonus, bakış saldırılarına karşı +4 bonusla toplanır); büyücüye fiziksel yakın dövüş ya da menzilli bir saldırıyla başarılı bir şekilde vuran herhangi bir saldırganın bir Şans kontrolü yapması ya da muhtemelen kendi saldırısıyla vurulması gerekir (ilk saldırı zarı ile kendi ZS'sini karşılaştırın); ve büyücünün yüzü bir yılan kafasına dönüşerek ona bir yılan-adam'ın illüzyon ve hipnotik yeteneklerini verir (bkz. DCC RPG Kural Kitabı sayfa 425). Bu başarı seviyesinde maske, yılan kafası dönüşümü dışında (bu değişimin verdiği yanılsama yaratma yeteneği ile gizlenebilir) büyücünün yüzünde hiçbir değişiklik yapmaz.

Alevli Eller

Seviye: 1	Menzil: 15'	Etki süresi: Anlık	Büyü süresi: 1 eylem	Kurtarma: Yok

Genel	Büyücü çıplak elleriyle ateş püskürterek düşmanlarını yakar.
Dışa Vurum	1z4 at: (1) büyü yapanın elleri alevler içinde kalır; (2) büyü yapanın parmak uçlarından ateşler fışkırır; (3) büyü yapanın elleri kaynayan, tüten alevlere dönüşür; (4) deri kararır ve soyularak lav damlayan iskelet eller ortaya çıkar.
Bozulma	1z4 at: (1) eller kalıcı olarak kararır; (2) çıplak elle temas kağıdın %25 oranında tutuşmasına neden olur; (3) vücut kılları kalıcı olarak yanar; (4) büyücü soğuk tabanlı büyülere karşı büyü kontrollerinde kalıcı -2 ceza alır.
Tekleme	1z4 at: (1) rastgele bir uzuvdan alev püskürerek nişan almayı bozar; alevin nereden ve hangi yönden püskürdüğünü rastgele belirle; püskürme o yöndeki 4,5 m (15') menzil içindeki her şeye 1z3 hasar verir; (2) büyücünün elleri tutuşarak ona 1z3 hasar verir; (3) büyücünün rastgele 1z4 eşyası alev alır ve yanarak kömürleşir; (4) büyücünün 4,5 m (15') yarıçapındaki tüm ateş derhal söndürülür.

1 Kayıp, başarısızlık ve daha kötüsü! Şans ile değiştirilmiş 1z6 zar atın: (0 veya daha az) bozulma + hâmi lekesi + tekleme; (1-2) bozulma; (3) hâmi lekesi (veya hâmi yoksa bozulma); (4+) tekleme.

2-11 Kayıp. Başarısızlık.

12-13 Tek bir ateş patlaması menzil içindeki bir hedefe 1z3 puanlık hasar verir.

14-17 Büyü, menzil içindeki tek bir hedefi 1z6 puanlık hasarla yakan bir ateş patlaması üretir.

18-19 Büyü, menzil içindeki tek bir hedefi 1z6+BS puanlık hasarla yakan bir ateş patlaması üretir.

20-23 Büyü, menzil içindeki en fazla üç hedefi 1z6+BS puanlık hasarla yakan bir ateş patlaması üretir. Tüm hedefler birbirlerine 3 m (10') mesafede olmalıdır.

24-27 Büyü, menzil içindeki en fazla üç hedefi 2z6+BS puanlık hasarla yakan bir ateş patlaması üretir. Tüm hedefler birbirlerine 3 m (10') mesafede olmalıdır.

28-29 Büyü yapan 3 m (10') genişliğinde ve 9 m (30') uzunluğunda tek bir ateş patlaması yaratır ve patlamaya yakalanan herkese 3z6+BS kadar hasar verir.

30-31 Büyü yapan kişi 3 m (10') genişliğinde ve 9 m (30') uzunluğunda iki ateş patlaması yaratır. Her biri, bulunduğu konumun 180°'lik bir yay içinde yönlendirilebilir ve patlamaya yakalanan herkese 3z6+BS'ye eşit hasar verir.

32+ Büyü yapan vücudundan dışarı doğru 360°'lik bir yay çizerek ateş püskürtebilir. Bu yarıçap içinde, ateşin patlamadığı 0-180°'lik bir "kama" seçebilir (yani, o konumdaki müttefikleri korumak için). Etkilenen yay içinde 12 m (40') menzile kadar olan tüm yaratıklar 4z10+BS'ye eşit hasar alarak yanar.

Örümcek Tırmanışı

Seviye: 1	Menzil: Kendi ya da temas	Etki süresi: BS başına 1 devir	Büyü süresi: 1 eylem	Kurtarma: Yok

Genel — Büyü yapan kişi örümceğin dikey yüzeylere tırmanma yeteneğini kazanır.

Dışa Vurum — 1z4 at: (1) Büyü yapan kişinin gövdesinden örümcek benzeri dört uzuv daha çıkar; (2) Büyü yapan kişinin ellerinden ve ayaklarından yapışkan bir yapışkan sızar; (3) Büyü yapan kişinin el ve ayak parmakları garip turuncu bir ışıkla parlar; (4) Büyü yapan kişinin altı gözü daha çıkar.

Bozulma — 1z6 at: (1) büyü yapan kişinin sırtından örümcek benzeri dört büyük uzuv çıkarır; (2) büyü yapan kişi bir örümcek gibi küçük ağlar örebilir ve bunları yapışkan bir balçık gibi 9 m (30′) mesafeye fırlatabilir (menzilli saldırı zarı, hedefin kaçması için ZD 12 Güç veya Çeviklik kontrolü); (3) büyü yapan kişinin derisinin yüzeyinde tıpkı bir örümcek gibi kısa, cılız tüyler çıkar; (4) büyü yapan kişinin normal gözlerinin etrafında kümelenmiş, örümcek gözlerine benzeyen fazladan altı gözü çıkar; (5) büyü yapan kişinin elleri ve ayakları, küçük nesnelerin üzerlerine yapışmasına neden olan yağlı, yapışkan bir madde salgılar; (6) ufak bozulma.

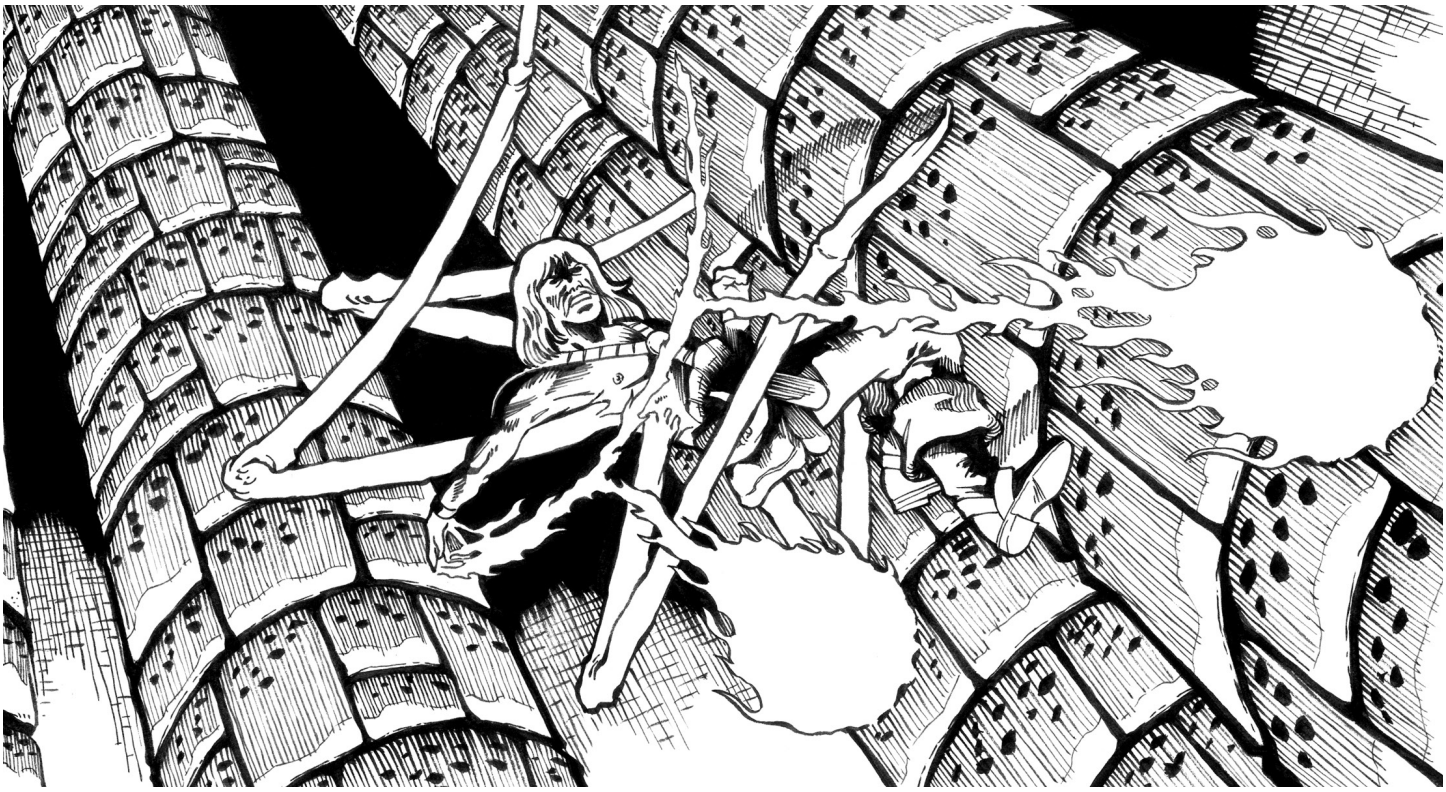
Tekleme — 1z5 at: (1) Büyü yapan kişi kendini yere yapıştırır ve ZD 16 Güç kontrolü yapana kadar ayaklarını hareket ettiremez; (2) Büyü yapan kişi uzantılarını sihirli bir şekilde kayganlaştırır ve sonraki 1z6 tur boyunca düz durmakta zorlanır, her tur ZD 12 Çeviklik kontrolü yapmazsa sürekli düşer; (3) Büyü yapan kişi en yakınındaki müttefikine ağsı liflerden oluşan bir küre fırlatır ve müttefiki kaçmak için ZD 12 Güç veya Çeviklik kontrolü yapana kadar yoldaşını sıkıştırır; (4) büyü yapan kişi bir zehirli örümcek sürüsü çağırır, bu örümcekler bir tur sonra yakındaki tüm yaratıkların üzerine üşüşür, çok sayıda ısırığa neden olur ve 15 m (50′) içindeki tüm yaratıkları ZD 8 Azim kurtarmasına zorlar, başarısızlık hafif bir zehire karşılık gelir (1 hp hasar artı 1 saat boyunca tüm zarlara -1 ceza); (5) büyüyü yapan kişi ve yakınındaki 1z4 yaratık havada baş aşağı çevrilir, ayakları yer seviyesinden yaklaşık 2,5 m (8′) yukarıda havada bir noktaya yapışır ve bu baş aşağı durumda normal şekilde hareket edebilmelerine rağmen 1z6 saat boyunca baş aşağı kalırlar.

1 — Kayıp, başarısızlık ve daha kötüsü! Şans ile değiştirilmiş 1z6 zar at: (0 veya daha az) bozulma + tekleme; (1-2) bozulma; (3+) tekleme.

2-11 — Kayıp. Başarısızlık.

12-13 — Büyü yapan kişi tırmanma konusunda çok daha yetenekli hale gelir, elleri ve ayakları çıplak olduğu sürece Tırmanma kontrollerinde +10 bonus kazanır. Ağırlığı 2,5 kg′den (5 lbs) az olan eşyalar bu süre boyunca büyücünün eline yapışır ve büyü yapmayı imkansız hale getirir.

14-17 — Büyü yapan kişi tırmanma konusunda son derece yetenekli hale gelir, elleri ve ayakları çıplak olduğu sürece Tırmanma



kontrollerinde +20 bonus kazanır. Ağırlığı 2,5 kg'den (5 lbs) az olan eşyalar bu süre boyunca büyücünün ellerine yapışarak büyü yapmayı imkansız hale getirir.

18-19 Büyü yapan kişi, elleri ve ayakları çıplak olduğu sürece bir örümceğin gerçek tırmanma yeteneğini kazanır. Baş aşağı asılabilir, tutamaksız tamamen dikey yüzeylere tırmanabilir, örümcek ağları üzerinde hareket edebilir ve hatta baş aşağı eğimli açılarda hızla ilerleyebilir. Sihirbaz normal hızında hareket eder ve hiçbir zaman Tırmanma kontrolü yapmasına gerek yoktur. Örümcek ağı büyülerine karşı dayanıklıdır. Sihirbazın elleri ve ayakları çıplak kalmalıdır ve bu süre zarfında 2,5 kg'den (5 lbs) hafif eşyalar ellerine yapışarak büyü yapmayı imkansız hale getirir.

20-23 Sihirbaz, eldiven ve ayakkabı kullanırken ve elinde nesneler taşırken bile bir örümceğin gerçek tırmanma yeteneğini kazanır. Baş aşağı asılabilir, tutamaksız tamamen dikey yüzeylere tırmanabilir, örümcek ağları boyunca hareket edebilir ve hatta baş aşağı eğimli açılarda hızla ilerleyebilir. Büyü yapan kişi normal hızında hareket eder, hiçbir zaman Tırmanma kontrolleri yapmasına gerek yoktur ve *örümcek ağı* büyülerine karşı dirençlidirler.

24-27 Büyü yapan kişi ve dokunduğu bir müttefiki, eldiven ve ayakkabı kullanırken ve elinde nesneler taşırken bile bir örümceğin gerçek tırmanma yeteneğini kazanır. Büyü yapan kişi ve müttefiki baş aşağı asılabilir, tutamaksız tamamen dikey yüzeylere tırmanabilir, örümcek ağları üzerinde hareket edebilir ve hatta baş aşağı eğimli açılarda hızla ilerleyebilir. Büyü yapan ve etkilenen müttefiki normal hızlarında hareket eder, hiçbir zaman Tırmanma kontrolü yapmalarına gerek yoktur ve *örümcek ağı* büyülerine karşı dirençlidirler.

28-29 Büyü yapan kişi ve 3 m (10') içindeki tüm müttefikleri, eldiven ve ayakkabı kullanırken ve ellerinde nesneler taşırken bile bir örümceğin gerçek tırmanma yeteneğini kazanır. Büyü yapan kişi ve etkilenen müttefikleri baş aşağı asılabilir, tutamaksız tamamen dikey yüzeylere tırmanabilir, örümcek ağları boyunca hareket edebilir ve hatta baş aşağı eğimli açılarda hızla ilerleyebilir. Etkilenenler normal hızlarında hareket eder, hiçbir zaman Tırmanma kontrolü yapmaları gerekmez ve *örümcek ağı* büyülerine karşı dirençlidirler.

30-31 Büyü yapan seviyesi başına 1 saatlik bir süre boyunca, büyü yapan kişi ve 3 m (10') içindeki tüm müttefikleri, eldiven ve ayakkabı kullanırken ve ellerinde nesneler taşırken bile bir örümceğin gerçek tırmanma yeteneğini kazanır. Sihirbaz ve etkilenen müttefikleri baş aşağı asılabilir, hiçbir tutamak olmadan tamamen dikey yüzeylere tırmanabilir, örümcek ağları boyunca hareket edebilir ve hatta baş aşağı eğimli açılarda hızla ilerleyebilir. Etkilenenler normal hızlarında hareket eder, hiçbir zaman Tırmanma kontrolü yapmaları gerekmez ve *örümcek ağı* büyülerine karşı dirençlidirler.

32+ Ertesi gün boyunca, büyücü ve 6 m (20') içindeki tüm müttefikleri bir örümceğin tüm yeteneklerini kazanır. İlk olarak, etkilenenler doğal bir yetenek olarak tırmanabilir, baş aşağı asılabilir, dikey yüzeylere ve çıkıntılara tırmanabilir ve tutamaklardan bağımsız olarak herhangi bir yüzeyde hareket edebilir. İkincisi, bu büyüye maruz kalanlar düşmanlarını tuzağa düşürebilecek yapışkan örümcek ağları fırlatabilir. Bu, 15 m (50') menzilli bir menzilli saldırı (ek +4 bonusla) olarak sayılır ve hedefler ZD 16 Güç veya Çeviklik kontrolü yapana kadar hareket edemez veya herhangi bir eylemde bulunamazlar. Son olarak, büyüden yararlananların yakın dövüş saldırıları zehir taşır; açılan her yara ZD 16 Azim kurtarması gerektirir, aksi takdirde hedef ek 1z6 hasar alır ve 1z4 puan Güç kaybeder.

Geçit Koruma

Seviye: 1 | Menzil: 3 m (10') | Etki süresi: Değişken | Büyü süresi: 1 eylem | Kurtarma: Yok

Genel	Büyü yapan kişi bir geçidi geçişe karşı büyülü bir şekilde korur. Herhangi bir kapı, tuzaklı kapı, geçit, kale kapısı, parmaklık veya benzeri bir geçit etkilenebilir.
Dışa Vurum	1z6 at: (1) geçide kazınmış mühür; (2) geçit doğal olmayan bir gölgeyle kaplanır; (3) geçit taşa/demire/çeliğe/kayaya dönüşür; (4) sihirli çember geçidi çevreler; (5) zincir ve halat yığını geçidi bağlar; (6) görünür bir etkisi olmaz.
Bozulma	1z6 zar atın: (1-3) ufak; (4-5) büyük; (6) daha büyük.
Tekleme	1z4 at: (1) sonraki 1z6 saat boyunca, büyücünün yaklaştığı her kapı otomatik olarak kapanır ve kilitlenir; (2) 30 m (100') içindeki tüm kapılar kapanır ve kilitlenir; (3) 30 m (100') içindeki tüm kapılar otomatik olarak kilidi açılarak açılır; (4) en yakın kapının yanındaki duvarda 1z4 hayali kapı belirir.

1 Kayıp, başarısızlık ve daha kötüsü! Şans ile değiştirilmiş 1z6 zar atın: (0 veya daha az) bozulma + hâmi lekesi + tekleme; (1-2) bozulma; (3+) tekleme.

2-11 Kayıp. Başarısızlık.

12-13 Geçit hızla sıkışır ama yine de büyük bir çabayla fani araçlarla açılabilir (ZD 20 Güç kontrolü).

14-17 Geçit 2z6x10 dakika boyunca yerinde tutulur. Fani araçlarla açılamaz, ancak bir *kapı çalma* büyüsü veya güçlü bir büyülü yaratık onu açabilir.

18-19 Geçit 2z6 x10 saat boyunca yerinde tutulur. Fani araçlarla açılamaz, ancak bir *kapı çalma* büyüsü veya güçlü bir büyülü yaratık açabilir.

20-23 Geçit tamamen kaybolur ve yerine 2z6 x10 saat boyunca sadece boş bir duvar alanı bırakır. Bu süre zarfında normal yollardan geçiş mümkün değildir. Geçit, *görünmezliği tespit etme* büyüsüyle tespit edilebilir; tespit edilirse, kilitli olarak kabul edilir ve bir *kapı çalma* büyüsü veya benzeri güçlü bir büyü dışında fani araçlarla açılamaz. Geçit yeniden ortaya çıktığında, 1z4 x10 saat daha kilitli kalır.

24-27 Geçit tamamen kaybolur ve yerine 2z6 x10 gün boyunca sadece boş bir duvar alanı bırakır. Bu süre zarfında normal yollardan geçiş mümkün değildir. Geçit, *görünmezliği tespit etme* büyüsüyle tespit edilebilir; tespit edilirse kilitli olarak kabul edilir ve *kapı çalma* büyüsü veya benzeri güçlü bir büyü dışında fani araçlarla açılamaz. Geçit yeniden ortaya çıktığında, 2z6 x10 hafta daha kilitli kalır. Ek olarak, devam eden etki süresince geçidi açan herhangi bir yaratık (elbette büyülü yollarla) bir lanete maruz kalır: İrade kurtarması ya da -2 Şans.

28-29 Geçit tamamen kaybolur ve yerine 4z6 x10 gün boyunca sadece boş bir duvar alanı bırakır. Bu süre zarfında normal yollardan geçiş mümkün değildir. Geçit, *görünmezliği tespit etme* büyüsüyle tespit edilebilir; tespit edilirse, kilitli olarak kabul edilir ve bir *kapı çalma* büyüsü veya benzeri güçlü bir büyü dışında fani araçlarla açılamaz. Geçit yeniden ortaya çıktığında, 4z6 x10 hafta daha kilitli kalır. Ek olarak, devam eden etki süresince geçidi açan herhangi bir yaratık (elbette büyülü yollarla) bir lanete maruz kalır: İrade kurtarması ya da -2 Şans.

30-31 Geçit tamamen kaybolur ve yerine 4z6 x10 gün boyunca sadece boş bir duvar alanı bırakır. Geçit, büyücünün zihinsel komutuyla yeniden ortaya çıkar ve açılır. Aksi takdirde, bu süre zarfında normal yollarla geçiş mümkün değildir. Geçit, *görünmezliği tespit etme* büyüsüyle tespit edilebilir; tespit edilirse, kilitli olarak kabul edilir ve bir *kapı çalma* büyüsü veya benzeri güçlü bir büyü dışında fani araçlarla açılamaz. Geçit yeniden ortaya çıktığında, 4z6 x10 hafta daha kilitli kalır.

Ayrıca, devam eden etki süresince geçidi açan herhangi bir yaratık (elbette büyülü yollarla) bir lanete maruz kalır: İrade kurtarması ya da -2 Şans.

Son olarak, bir muhafız çağrılır. Kapıyı açmaya çalışan herhangi bir yaratık, kapıdan dışarı fırlayan bir şey tarafından saldırıya uğrar: (1z4 at) (1) dokunaçlar, (2) dişler, (3) pençeler, (4) dikenli kuyruk. Saldıran uzantı aşağıdaki niteliklere sahiptir: Sald +6, 1z6 hsr, ZD 16, 20 hp.

32+ Geçit tamamen kaybolur ve yerine sadece boş bir duvar alanı bırakır. Bu devam eden kalıcı bir etkidir. Geçit büyücünün zihinsel komutuyla yeniden ortaya çıkar ve açılır, ancak o zamana kadar normal yollarla geçiş mümkün değildir. Geçit, *görünmezliği tespit etme* büyüsüyle tespit edilebilir; tespit edilirse kilitli olarak kabul edilir ve bir *kapı çalma* büyüsü veya benzeri güçlü bir büyü dışında fani araçlarla açılamaz. Geçidi büyücünün niyetine karşı açmaya zorlayan herhangi bir yaratık lanete maruz kalır: İrade kurtarması ya da -2 Şans.

Son olarak, bir muhafız çağrılır. Kapıyı açmaya çalışan herhangi bir yaratık, kapıdan fırlayan bir şey tarafından saldırıya uğrar: (1z4 at) (1) dokunaçlar, (2) dişler, (3) pençeler, (4) dikenli kuyruk. Saldıran uzantı aşağıdaki niteliklere sahiptir: Sald +12, 2z6 hsr, ZD 18, 40 hp.

TÜRKÇE ÇEVİRİ NOTLARI

Türkçe rol yapma oyunları camiası günden güne büyürken ve her gün yeni oyuncular hevesle bu camiaya katılırken ne yazık ki hala Türkçe rol yapma oyun kaynakları oldukça sınırlı. Bir çok yeni oyuncu oyuna başladıklarında oyun yöneticilerinin yönlendirmesi ile sistemi ve mekanikleri öğrenirken kaynağından kopmuş ya da "ev kuralları" çerçevesinde değerlendirilebilecek bir çok mekaniğin yeni oyuncular tarafından standart kural olarak kabul edildiğini görebiliyoruz. Tabi ki bunda dil engelinin ya da kaynağa ulaşamamanın da büyük etkisi olduğu aşikar.

Bu çeviri ile amaçlanan hem Türkçe RYO kaynaklarına katkı yapmak hem de yurtdışında "dungeon crawl" ve "old school" olarak bilinen "zindan yağmalama" ve "eski okullu" tarzı rol yapma oyunlarının yeniden yorumlanmış bir hali olan Dungeon Crawl Classics Rol Yapma Oyunu'nun Türkiye'de tanınırlığını arttırmak. Bu tarz rol yapma oyunları ile ilgili internette bir çok kaynağa (ne yazık ki çoğu sadece İngilizce) ulaşmanız mümkün ancak bu hızlı başlangıç kuralları kitabını okumanız da oynanış tarzı ile ilgili size ipucu verecektir.

RYO emektarları ve diğerleri için kısa bir sözlük ve kısaltma listesi koydum ki İngilizce kaynaklarda sıkça geçen terim ve kısaltmaların burada kullanılış şekilleri ile ilgili problem yaşamasınlar.

Uzaklık birimleri birçok RYO'da emperyal sistemi kullanır ancak bu çeviride hepsi metrik sisteme çevrildi. Emperyal sistem değerleri hala parantez içerisinde belirtilmiş olarak bırakıldı. Daha önce oynadığınız sistemlerden alışkınsanız bu değerleri kullanmaya devam edebilirsiniz.

Kerem Tugran

Kısaltmalar

as	altın sikke
BS	büyü yapan seviyesi
bs	bakır sikke
z20	20 yüzlü zar
DP	deneyim puanı
gs	gümüş sikke
HD	hayat değeri
HP	hayat puanı
OK	oyuncu karakter
SS	sınıf seviyesi
TEK	toplu ekip katli
ZD	zorluk değeri
ZS	zırh Sınıfı

Referans Kelimeler

İngilizce	Türkçe
alignment	yönelim
armor class (AC)	zırh sınıfı (ZS)
caster level (CL)	büyü yapan seviyesi (BS)
chaotic	kaotik
check	kontrol
class	sınıf
class level (CL)	sınıf seviyesi (SS)
cleric	ruhban
combat	mücadele
critical hit	kritik vuruş
difficulty class (DC)	zorluk derecesi (ZD)
dwarf	cüce
elf	elf
experience point (EXP)	deneyim puanı (DP)
fortitude	azim
fumble	beceriksizlik
halfling	buçukluk
hit dice (HD)	hayat değeri (HD)
hit points (HP)	hayat puanı (HP)
initiative	öncelik
lawful	yasatanır
lay on hands	kutsal eller
melee combat	yakın dövüş
missile combat	menzilli saldırı
modifier	değiştiren
neutral	tarafsız
patron	hâmi
reflex	refleks
role playing game (RPG)	rol yapma oyunu (RYO)
round	tur
saving throw	kurtarma atışı
skill	beceri
thief	hırsız
turn	devir
turn (unholy)	(kutsal olmayanı) döndürme
warrior	savaşçı
willpower	irade
wizard	büyücü

KATKIDA BULUNANLAR

Özgün Oyun Tasarımı: Joseph Goodman • **Özgün Düzenleme:** Aeryn Rudel • **İlave Düzenleme:** Terry Olson • **Haritalar:** Doug Kovacs • **Görseller:** Jeff Dee, Jeff Easley, Jim Holloway, Diesel Laforce, Doug Kovacs, Brad McDevitt, Peter Mullen, Stefan Poag, Jim Roslof, Chad Sergesketter • **Karikatürler:** Chuck Whelon • **Çeviri ve Sayfa Düzeni:** Kerem Tuğran

YILDIZLARIN ALTINDAKİ GEÇİT

Bir Seviye 0-1 DCC RPG Macerası

GİRİŞ

Zenginlik ve köylü yaşamlarından kaçış arayan karakterler, yıldızlar uygun olduğunda sadece yarım yüzyılda bir ortaya çıkan doğaüstü bir geçidi araştırırlar. Geçit, çağlar öncesinden gelen bir savaş büyücüsünün mezarına açılmaktadır. Karakterler, savaş büyücüsünün bıraktığı hazineleri geri almak için demir adamlarla, şeytani bir yılanla, yaşayan ölülerle ve çeşitli tuhaf heykellerle savaşmak zorundadır.

Bu macera 15-20 seviye-0 karakter veya 8-10 seviye-1 karakter için tasarlanmıştır. Oyuncuların her birinin 2-3 karaktere sahip olması gerektiğini unutma, böylece OK'lerinden bazıları ölse bile oyunun tadını çıkarmaya devam edebilirler. Test gruplarında 15 seviye-0 OK'den genellikle 7 ya da 8'i hayatta kalmıştır. Yazar bu macerayı 28 OK'ye kadar olan gruplarla oynamış ve bir tam TEK ve sadece bir avuç hayatta kalan ile biten birkaç oturum yaşamıştır. Macera savaştan ziyade tuzaklara ve hilelere odaklanır, çünkü bu düşük seviyedeki hayatta kalma olasılığını en üst düzeye çıkarır. Bununla birlikte, ölümlülük oranına dair ders alınması beklenir. Yazar, yargıcın maceracı grubun büyüklüğüne ve becerisine bağlı olarak belirli karşılaşmaların zorluğunu ayarlamasını önermektedir, özellikle de 3. bölgede (kapıların etrafında kümelenirlerse tüm ekibin yok olma olasılığı vardır).

ARKA PLAN

Çağlar önce ilkel bir savaş büyücüsü, barbar kabilelerin ve yıldızların ötesinden gelen tuhaf yaratıkların yardımıyla bu toprakları yönetiyordu. Ölümlü formu sona ermek üzereyken, uzaylı müttefikleri ona kendisini korunaklı bir mezara kapatmasını emretti. Mezarın içinde savaş büyücüsü astral izdüşümünü kullanarak dünyamızın ötesindeki yıldızlara seyahat edebilecekti. Daha sonra yıldızlar uygun şekilde hizalandığında yapabileceği gibi ölümlü bedenini ele geçirmek için geri dönmeyi planlıyordu. Ancak savaş büyücüsünün düzlem dışı maceraları planlandığı gibi gitmedi. Şimdi bedeni, inşa ettiği mezarda, büyüler ve barbar ordularının kalıntıları tarafından korunarak mükemmel bir şekilde muhafaza ediliyor. Bu savunmalar aşılabilirse, içindeki hazineler ele geçirilmeye hazır bir şekilde bekliyor.

BAŞLANGIÇ

Uzun yıllar boyunca tüm köylüler gibi tarlalarda çalıştınız, yazın sıcak ve kirli terler döktünüz, kış geldiğinde ise yırtık pırtık postların altında titrediniz. Bu yılın hasadı da diğerleri gibi sona erdi ve sonbaharın işi Yaşlı Adam Roberts için zordu. İş günü sonunda yatağının başucunda ziyaretine gittiğinizde, gençliğinden beri görmediği takımyıldızlardan nefes nefese kalarak bahsediyor. Boş Yıldız'ın gökyüzünde en son yükseldiği zamanın üzerinden elli kıştan fazla zaman geçmiş olduğunu söylüyor size. O garip yıldızın ışığı altında eski taş tepeciklerin yanında bir kapı açılmış. Orada mücevherler, güzel çelik mızraklar ve sırlı zırhlar görmüş ama demir adamlar saldırdığında kaçmış. Şimdi, yaşlı ve ölmek üzereyken, macera dolu bir yaşam için şansını denemiş olmayı diliyor. Boş Yıldız bir kez daha yükseliyor ve Yaşlı Adam Roberts'ın değerlendiremediği bu şansı değerlendirirse, cesareti olan genç bir adam sıradan bir köylüden daha fazlası olabilir.

Bu şansı değerlendiriyorsunuz. Yıldızlı bir gökyüzünün karanlık ışığı altında, eski taş höyüklerin yekpare kayalarının önünde duruyorsunuz. Boş Yıldız üzerinizde berrak ve parlak. büyük taş bloklardan üçü gelişigüzel bir şekilde birbirine yaslanarak yaklaşık bir adam büyüklüğünde dikdörtgen bir portal oluşturuyor. Yıldızın yolunun tam altına yerleştirilmiş gibi görünüyorlar. Boş Yıldız en parlak noktasına yükseldiğinde, ışığı geçidin içinden geçiyor ve taşların arasından parıldayan taş kaplı bir koridor görünüyor, ancak açıklığın sadece bir tarafından görünüyor bu geçit. Yabanınızı beyaz parmak eklemlerinizle kavrayarak, aklınızda mücevherler ve kavurucu buğday tarlaları düşünceleriyle, daha önce orada olmayan yıldızlarla aydınlatılmış geçide adım atıyorsunuz.

ZİNDAN

Genel Özellikler: Başka bir şekilde belirtilmediği sürece, zindan karanlık ve kuru. Kapılar aksi belirtilmedikçe kilitli değil. Mezara erişim kısıtlanmış, bu sebeple dolaşan canavarlar yok.

Bölge 1-1 - Geçit: *Koridor, geçidin sadece bir tarafından görülebiliyor olsa da, sağlam kaldırım taşlarına basıyorsunuz. Yıldız ışığı, ileride demir şeritli sağlam bir kapıyla son bulan bu koridora ulaştığında kayboluyor. Kapının üzerinde tuhaf yıldız şekillerinden oluşan mücevherler ya da kristaller var.*

Koridor Boş Yıldız ilişkili belirli takımyıldızlar altında beliriyor. Kapıdaki yıldız şekilleri, koridorun arka ucundan görünen gece gökyüzüne yakınsıyor.

Karakterler iki saat beklerse, gece vakti gökyüzünün hareketi, kapıdan geri bakıldığında kapının üzerinde yazılı olanla aynı yıldız düzenini ortaya çıkarır. (Bir karakter bunu ZD 14 Zeka kontrolüyle fark eder.) Kapı bu on dakikalık aralıkta kolayca açılır.

Kapı: Başka bir zaman kapı açılmayacaktır. Kilitli olarak varsay ve ZD 15 Güç kontrolü ile kırılabilir; hırsız için ZD 15 Kilit Açma ile açılabilir.

Tuzak: Eğer kapı zorlanırsa, yıldız şekilli yazıttan yakıcı bir ışık çıkar. Öndeki karakter 1z8 hasar (Yarı hasar için ZD 10 Refleks kurtarması) alır. Tuzak ZD 20 Arama ile fark edilebilir (OK yıldız şeklindeki yazıtların gizemli düzenini fark eder).

Bölge 1-2 - Muhafız Koridoru: *Bu odanın karşısında başka bir sağlam kapı var. Kapının iki yanında dört demir heykel var. Her heykel yuvarlak demir bir miğfer ve kalın pullu bir zırh giymiş. Uzun bir mızrağı fırlatma pozisyonunda tutan birbirinin aynı olmayan savaşçılar tasvir edilmiş. Tüm mızrak uçları az önce girdiğiniz kapıya doğrultulmuş halde.*

Heykeller savaş büyücüsünün mekanik yaratımlarıdır. Uygun bir anı beklerler ve sonra aniden mızraklarını karakterlere fırlatırlar. Dört mızrak saldırısı: Vuruş için +2 (karakterler kapının tam ortasında durursa ek +2), hasar 1z8.

Sarsıntılı mızrak atışları açıkça mekaniktir. Heykeller atış sonrası hareketsiz halde kalıyor ve başka bir hareket yapmıyorlar. Saldırıya uğrayabilirler ama som demirden yapılmışlardır ve sadece kendilerine karşı kullanılan silahlara zarar verirler. Pullu zırhları parlayan siyah taşlarla güzelce minelenmiştir. Zırh heykellerden çıkarılıp giyilebilir ya da normal fiyatının iki katına satılabilir.

Mızraklar geri alınabilir. Kapı kilitli ve tuzaklı değil.

Bölge 1-3 - Anıt Koridoru: *Bu geniş odanın zemini mermer kaplı ve her duvarda bir kapı var. En uçta, bir elini uzatmış, işaret parmağı size doğru dönük, granitten yapılmış yüksek bir barbar heykeli var. Kaslı barbar vahşi hayvan postları giyiyor, ama gözleri zeki ve oymalı yakasında muska ve tılsımlar var. Otuz ayak yüksekliğindeki anıtın kalçasındaki kılıcın yanında bir büyü kitabı asılı.*

Gözlemci karakterler (ZD 12 Zeka kontrolü) mermer zeminde, sanki orada kamp ateşi yakılmış gibi birçok ince yanık izi fark eder.

Granit heykel tonlarca ağırlığında ama iyi yağlanmış (ama gizlenmiş) bir taban üzerinde serbestçe dönüyor. Derinden gelene bir inleme sesiyle, karakterlerin hareketlerini takip ederek döner. Eğer ekip dağılırsa, en büyük grubu izler. Uzatılmış el, görüş

çizgisini takip eder.

Herhangi bir karakter odadan çıkmak için hareket ederse (bir kapıyı açmak veya geldikleri gibi çıkmak dahil), heykel parmak ucundan yakıcı bir alev patlaması gönderir: +6 vuruş, 1z6 hasar, ateşi söndürmek için ZD 10 Refleks kurtarması yapılana kadar sonraki her turda 1z6 ilave yanma hasarı. Heykel kışkırtıldığında, 5 tura kadar el başına bir kez olmak üzere sürekli alev fırlatır ve bu noktada yakıt kaynağı tükenir.

Bölge 1 ve 2'deki kapıları menteşelerinden söken güçlü karakterler, bunları heykele karşı bir kalkan olarak kullanabilir. Bu tüm vücut kalkanı ZS'yi +4 artırır ama hareketi yarıya indirir.

Heykel, suretinin oyulduğu savaş büyücüsünün adı söylenerek yatıştırılabilir. Fakat bu isim zaman içinde kaybolmuştur. Aksi takdirde, karakterlerin zarar veremeyeceği kadar büyüktür.

Tüm kapıların kilidi açık.

Bölge 1-4 - Kehanet Odası: *Bu kare odanın ortasından geniş bir taş taht size doğru bakıyor. Duvarlarda, baş hizasında ve garip sembollerle yazılmış ilkel kil tabletler asılıdır. Her bir tablet birkaç metre genişliğinde ve dört duvarda düzinelerce tablet asılı duruyor. Ancak dikkatiniz tahtın arkasından sürünerek çıkan devasa yılana odaklanıyor. Cehennem ateşi renginde kıpkırmızı şeritlerle çevrili ve uzun dişli kafasının ortasında şeytani bir boynuz var.*

Ölümsüz iblis-yılan bu kehanet odasını koruyor. Islıklı bir tıslamayla konuşur: "*Ben Ssisssuraaaaggg'ım ve siz benim koruduğum yere izinsiz giriyorsunuz.*" Sonra, müzakere etmeden ya da tereddüt etmeden saldırır.

Ssisssuraaaaggg, ölümsüz iblis-yılan: Önc +0; Sald ısırık +6 yakın dövüş; Hsr 1z8; ZS 13; HP 20; Hrk 6 m (20'); Eyl. 1z20; Kurt Az +8, Ref +4, İra +4; Yön Y.

Ssisssuraaaaggg öldürüldüğünde, vücudu küle dönüşür ve geride sadece şeytani boynuz kalır. Boynuz bir iblisle iletişim kurmak için kullanılabilir ve üzerine meditasyon yapıldığında (ZD 12 büyü kontrolü), patron çağırma büyüsüne erişim sağlar.

Giriş kapısının ardında büyülü bir geçit vardır. Kapı kapalıysa, tahtta oturan kişi doğrudan geçide bakar ve bu geçit gece gökyüzünde daha önce görülmemiş yıldızlar gösterir. Takımyıldızlar geçitte gösterilen "gökyüzü" boyunca yavaşça hareket eder. Güçlü bir büyücü bu geçidi uzak yerleri görmek için kullanabilir (ZD 25 büyü kontrolü).

Tabletleri inceleyen herkes hikâyeyi anlayabilir. Tabletler, yıldızlardan gelen uzaylı bir ırkın barbar bir kabileye büyülü aletler getirdiğini ve onların da yeni güçleriyle birçok ülkeyi fethettiğini anlatır. Yıldızlar uygun olduğunda uzaylılar geri dönecektir. Yıldızlar (ve tabletler) tarafından daha az önemli birçok olay da önceden bildirilmiştir: kuraklıklar, vebalar, kralların doğumu ve ölümü vb.

Alan 1-5 - Şeflerin Mezarı: *Bu küflü oda açıkça bir mezar odası. Üzerleri kapalı yedi oyukta kemik yığınları var. Paslı silahlar ve zırhlar her oyuğun yanındaki duvarları süslüyor ve gevşek kafataslarının altına cenaze maskeleri monte edilmiş.*

Cenaze maskeleri sert yüzlerde ilkel, neredeyse maymunsu özellikler göstermektedir. Kemikler üzerinde yapılan incelemeler onların tam olarak insan olmadığını gösteriyor: uzuvları çok kalın, omurgaları çok kısa ve kemikli kaşları çok fazla çıkık. Yedi iskeletin her biri savaş büyücüsünün ordusundaki bir generaldi. Bu odadaki kafatasları yok edilirse, 8. bölgedeki savaşçıları canlandıran ruhlar huzur bularak serbest kalır.

Kemikler çağlar boyunca çürümüş yaşayan ölülerdir. Karakterler yaklaştıkça titrer ve takırdar; ancak artık bütün iskeletler halinde canlanamazlar. Kafatasları çatırdar, takırdar ve ısırmaya çalışır, ancak normal yollarla kolayca kaçınılabilir ve ezilebilirler.

Yedi yaşayan kemik yığını: Önc -2; Sald ısırık +0 yakın dövüş; Hsr 1z4-1; ZS 8; HP 2; Hrk 1,5 m (5'); Eyl 1z20; Kurt Az +0, Ref -4, İra +1; Yön K.

Bu odadaki silah ve zırhların çoğu paslanmış ve değersizdir, ancak bir el baltası, bir savaş baltası ve bir zincir zırh seti ele geçirilebilir. Yaşları ve kırılganlıkları nedeniyle iki balta -1 saldırı gücüne sahip ve zincir zırh da benzer nedenlerle yalnızca +4 zırh sınıfı sunuyor.

Bölge 1-6 - Gözetleme Havuzu: *Bu muazzam oda, tüm uzunluğu boyunca uzanan büyük, dikdörtgen bir su havuzuyla dolu. Dağınık ışık havuzdan yukarı doğru parlayarak duvarları kaplayan geniş sütunları aydınlatıyor. Ancak en tuhafı, gölgelerde görünen insan şeklindeki kristal yaratıklar. Havuzdan gelen ışığı her yakaladıklarında garip kristal vücutları mücevher gibi parlayan bu yaratıklar yavaşça kıpırdanıyor. Bu odanın uzak köşesinde bir kapı var.*

Bu odadaki silah ve zırhların çoğu paslanmış ve değersizdir, ancak bir el baltası, bir savaş baltası ve bir zincir zırh seti kurtarılabilir. Yaşları ve kırılganlıkları nedeniyle iki balta saldırıda -1 ve zincir zırh da sadece +4 zırh sınıfı sağlıyor.

Bu oda savaş büyücüsünün düşmanlarından aldığı intikamı temsil eder. Düşmanlarını canlı kristal heykellere dönüştürüp buraya hapsetti. Artık sadece hayvani bir zekaya sahip olan bu heykeller ne konuşabiliyor ne de beslenmeye ihtiyaç duyuyor. Binlerce yıldır bu odada dolaşıyorlar, kristal bedenlerinin bitmek bilmeyen cehenneminde kapana kısılmış durumdalar.

Toplam altı kristal heykel var. Yarı saydamlıkları nedeniyle yüz hatlarını ayırt etmek zor olsa da onları yaratırken dönüştürülen çağlar öncesinin proto-insan savaşçılarının mükemmel birer kopyaları. Işıktan etkilenirler ve meşalelere ve fenerlere doğru istemsizce çekilirler. Saldırmazlar, ancak yaklaşımları tehditkâr görünebilir ve kendilerini savunabilirler. Eğer bir meşaleye veya başka bir ışık kaynağına rahatsız edilmeden ulaşırlarsa, sadece yanında durur ve sıcaklığı emerler.

Altı kristal heykel: Önc. -2; Sald yumruk +2 yakın dövüş; Hsr 1z4; ZS 12; HP 8; Hrk 3 m (10'); Eyl 1z20; Kurt Az -2, Ref -2, İra +0; Yön T.

Havuz 1 m (3') derinliğindedir. Dibi zifiri karanlıktır ve bilinmeyen bir gece takımyıldızının yıldızlarını oluşturan binlerce kristal ile kaplanmıştır. (Aslında bu gökyüzü, bundan yirmi bin yıl sonra, savaş büyücüsünün dünya dışı hayırseverleri geri döndüğünde görüneceği gibidir).

Işık aşağıdaki 8. bölgeden kristal yıldızların arasından parlıyor. Her kristal 10 as değerindedir ve sökülmesi 2 dakika sürer. Kristalleri çıkarmak havuzdaki suyun 8. bölgeye akmasına neden olur. Hava kabarcıkları yükselir, ardından bir akıntı başlar ve 10 kristal çıkarıldıktan sonra akıntı belirginleşir. 50 kristal çıkarıldıktan sonra zemin bükülür. 100 kristal çıkarıldıktan sonra, 8. bölgenin üzerine çöker ve havuzdaki tüm karakterleri bir karmaşa içinde aşağıdaki odaya gönderir (1z6 hasar, yarı hasar için ZD 12 Ref kurtarması).

Bölge 1-7 - Strateji Odası: *Döner merdiven, uzak duvarında bir kapı bulunan uzun, dar bir odaya çıkıyor. Minyatür kil askerleri tutan birkaç çıkıntı ve binaların ve tepelerin etrafına yerleştirilmiş rakip asker ordularının bulunduğu iki masa var.*

Savaş büyücüsü bu odayı öbür dünyadaki fetihleri için bir planlama istasyonu olarak tasarlamış.

Kil askerlerden dördü som gümüşten. Bunlar generaller, belli ki iki masanın üzerine yerleştirilmiş dört ordunun liderleri. ZD 10 Arama kontrolü; her biri 20 as değerinde.

Bölge 1-8 - Kil Ordusu: *Kapı nefes kesici bir manzaraya açılıyor. Önünüzde devasa, üç katmanlı bir oda uzanıyor. Odanın en ucundaki yükseltilmiş kürsünün üzerinde büyük bir taht duruyor. Tahtın üzerinde daha önce gördüğünüz dev heykele benzeyen kilden bir savaş lordu oturuyor. Tahtın tepesindeki kristal küreden titreşen bir ışık*

yayılıyor.

Kürsünün altında, zemin seviyesinde yedi kil general heykeli hareketsiz duruyor. Onların altında, odanın uzunluğu boyunca uzanan devasa bir çukurda kil askerlerden oluşan bir ordu duruyor. Düzinelerce asker yürüyüş düzeninde dizilmiş, kilden zırhları ve kilden mızraklarıyla savaşa hazırlanıyor.

Odaya büyük bir durgunluk hakim. Bu ölüm sessizliği; bir mezarın sessizliği. Sonra aniden, kil savaş lordunun bir kolunu sarsakça generallerine doğru kaldırmasıyla sessizlik bozuluyor. Ardından tüm ordu ileri doğru yalpalayan bir adım atarak sessizliği kıyamet gürültüsüyle paramparça ediyor.

Bunlar, savaş lordunun sonsuza kadar korunmuş ve yeniden canlandırılmış seçkin muhafızlarıdır. Karakterlerin 70 savaşçıyı, 7 generali ve bir savaş lordunu yenme umudu yok. Hepsi aynı istatistikleri paylaşıyor: Önc +0; Sald mızrak +4 yakın dövüş; Hsr 1z8; ZS 12; HP 9; Hrk 6 m (10'); Eyl 1z20; Kurt Az +2, Ref +0, İra +0; Yön T.

Ancak, buradan çıkmanın birkaç akıllıca yolu vardır:

- Eğer kil ordusu 6. bölgedeki havuzu batırmak için kristalleri çıkararak suya batırılırsa, bu odadaki tüm yaratıklar tavan çökerken düşen enkazdan 1z6 hasar alır. Buna ek olarak, hayatta kalan kil askerler yavaşça çamura dönüşür ve bir su birikintisi içinde eriyene kadar her tur 1 puan daha hasar alır.
- Kil generallerin yaşam gücü 5. bölgedeki iskeletleriyle bağlantılıdır. Oradaki kafatasları yok edilirse, kil generallerin kafaları paramparça olur ve toz haline gelir. Karakterler oraya vardıklarında generalleri çoktan yok edilmiş bulabilirler.
- Zeki karakterler savaş lorduna doğrudan suikast düzenlemeye çalışabilir, bu da tehdidi çabucak sona erdirir.

Savaş lordu ve generaller hayattaysa, savaşçılar çukurdan tırmanır (1 eylem) ve generaller izlerken saldırırlar. Generaller öldürülürse, savaşçılar organize olamaz ve saldırmak için ilerlemeden önce birkaç el oyalanırlar. Savaş lordu öldürülürse, tüm ordu canını kaybeder ve sadece bir dizi kil heykele dönüşür.

Gizli kapı ZD 14 aramasıyla bulunur.

Kristal küre sürekli bir ışık yayar. Bir sanat eseri olarak 200 as değerindedir. Sırlarını çözen bir büyücü (ZD 18 büyü kontrolü artı çalışma süresi ve gizemli danışma) onu bir uzgörü küresi olarak kullanabileceğini anlar. Böyle bir büyücü, gördüğü veya referans aldığı bir yeri görebilir (örneğin, saç tutamına sahip olduğu bir yaratığı görebilir); etkinleştirmek için 1z6 tur boyunca ZD 18 ile büyü kontrolü; bir gün içinde art arda her kullanım için -2 ceza. Bununla birlikte, her 1z8 günde bir, büyücüye dönüp bakmak için topun içinde bir uzaylı yüz belirir. Bunlar, savaş büyücüsünün astral projeksiyonuna rehberlik etmesi için bu kristal küreyi kullanmayı öğreten ve ara sıra ölümlüler alemine bakmak için kullanan gezegen dışı hayırseverleridir. Ayrıca 9. bölgeye bak.

Bölge 1-9 - Hazine Kasası: *Uzun koridorun sonunda basit ahşap raflar, bir kamp sandalyesi ve bir uyku paleti içeren sade döşenmiş bir oda var. Ahşap raflarda bronz bir çubuk, bakır bir mangal, güzel silahlar ve zırhlar ile pirinç ciltli bir kitap bulunuyor. Zeminin ortasında, merkezinde mükemmel bir kristal daire bulunan büyük bir beş köşeli yıldız var. Dairenin içinde taştan bir masa var ve üzerinde yüzü savaş büyücüsününkine benzeyen buruşuk, kadim bir beden durmakta. Masanın başında içbükey bir çukur var.*

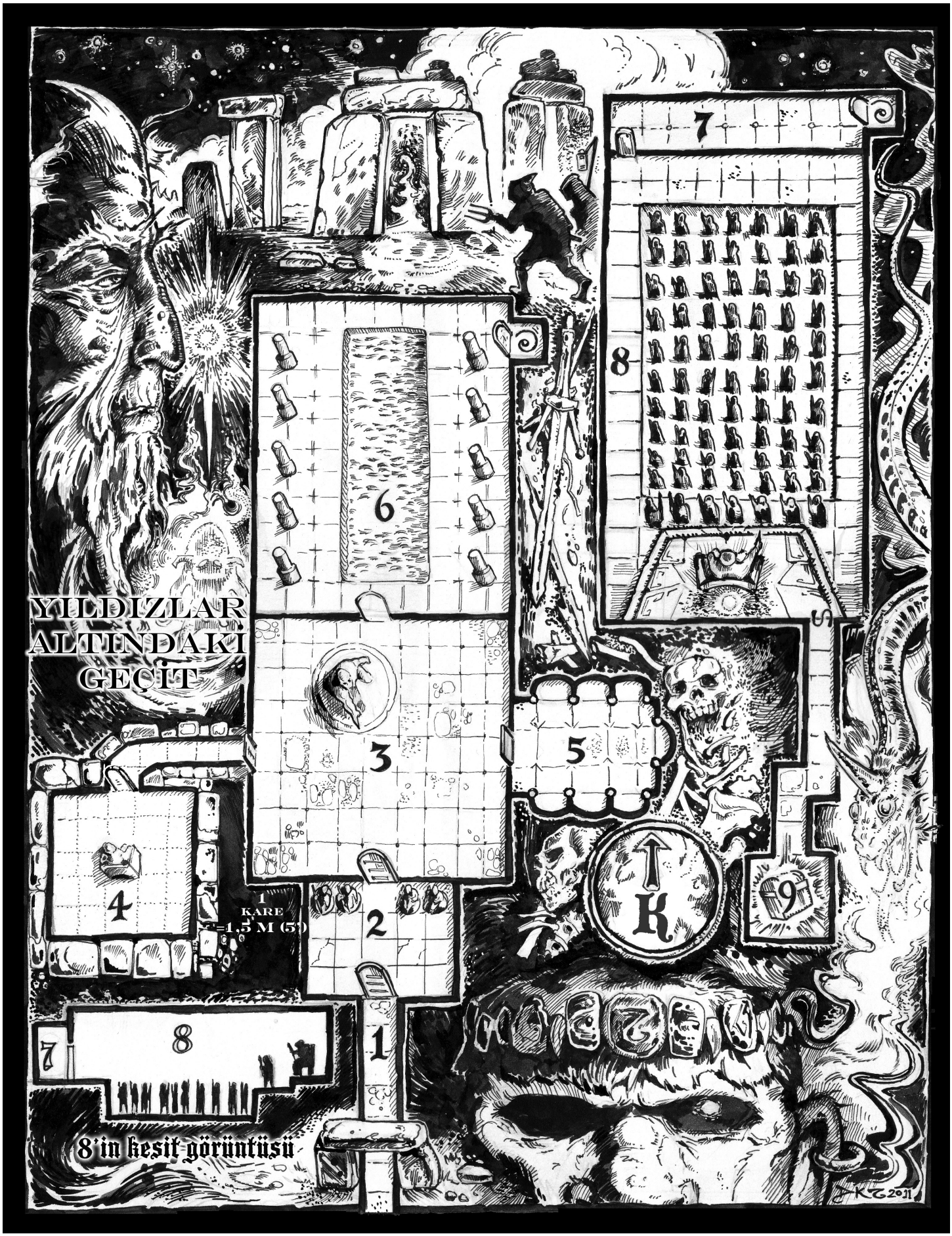
Savaş büyücüsünün ziynet eşyaları burada saklıdır:

- Bronz hükümdarlık asasının üzerinde bir iblisin yüzünün yarısı kazılıdır. Değeri 150 as, ama okumaya devam et.
- Bakır mangal 10 as değerinde.
- Silahlar arasında bir uzun kılıç, bir uzun yay, sadaklı 40 ok, bir topuz, bir mızrak, bir savaş baltası, bir hançer ve bir el baltası var.
- Bir pullu zırh var.
- Kitap o kadar eski bir dilde yazılmıştır ki modern insan tarafından çözülemez. Onu inceleyen bir büyücü (ZD 14 büyü kontrolü) yargıcın seçtiği bir büyüyü keşfedebilir.

Eğer bir karakter kristal küreyi masanın üzerindeki çukura yerleştirirse, şunu görür:

Kristal küreye baktığında, soluk gri bir arka plan üzerinde parlak yıldızlardan oluşan sonsuz bir alan görüyorsun. Savaş büyücüsünün hayalet gibi bir görüntüsü yıldızlarla kaplı eterde kıpırtısız bir şekilde sürükleniyor. Sonra keçiye benzeyen sert bir yüz kürenin tamamını dolduruyor ve dikkatle sana bakıyor. "Savaş lordunun yerini alacak birini uzun zamandır bekliyordum," diyor garip keçi adam derin bir sesle. "Astral yolculuğu, ölümlü bedeninin yaşam kıvılcımını yeniden alevlendiremeden kısa kesildi. Dünyanızda hâlâ bir müttefike ihtiyacım var. Bu bakır mangalı bir orman perisi ağacından odunla doldur ve canlı bir ateşin kıvılcımıyla tutuştur. Alevler hükümdarlık çubuğunun diğer yarısının yerini gösterecek. Bunu benim için bul ve ödüllendirileceksin." Sonra küre kararır ve kristal görünümünü alır.

Buranın doğusundaki ormanlarda bir orman perisi görüldüğünü söylüyorlar…


YILDIZLAR ALTINDAKİ GEÇİT
1 KARE =1,5 M (5')
8'in kesit görüntüsü
K
1
2
3
4
5
6
7
8
9

GÜMÜŞ KAFATASI EFSANESİ

BİR 1. SEVİYE MACERA

Julian Bernick tarafından • Haritalar: Stefan Poag • Düzenleme: Marc Bruner
İç görseller: Cliff Kurowski, William McAusland, Stefan Poag • Sanat yönetimi & sayfa düzeni: Matt Hildebrand • Yayıncı & Karanlık Efendi: Joseph Goodman

Oyun test grupları: (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 Elmore, Matt Farah, Gary Fortuin

DCC RPG ve bu maceranın telif hakkı © 2017 Goodman Games LLC'ye aittir. Dungeon Crawl Classics, Goodman Games LLC'nin ticari markasıdır. DCC RPG Açık Oyun Lisansı altında yayınlanmaktadır. Daha fazla bilgi için DCC RPG'deki OGL'ye bakın.

www.goodman-games.com





GİRİŞ

Bu macera, OK'lerin paha biçilmez elmas gözlü bir kafatasını aramak için bilinmeyen bir adaya gitmeleriyle başlar. Bilmedikleri şey ise Kahin - uzun yıllar önce unutulmuş bir tanrı tarafından aynı kafatasının içine hapsedilmiş bir zamanlar insan olan bir varlık - olarak bilinen ölümsüz bir varlık tarafından oraya çekildikleridir . Kahin, yüzyıllar boyunca güçlerini kafatası suratlı şekil değiştiricilerden oluşan bir orduyla insanlığı gizlice manipüle etmek için kullandı ve şimdi zihnini ve ruhunu OK'lerden birininkine aktarmaya hazır - ve böylece tüm medeniyetin efendisi olmak için amansız yürüyüşüne başlıyor!

Savaş becerisi, zeka, şans ve gizemli sırların hepsi devreye girecek, bu yüzden beş veya daha fazla 1. seviye karakterden oluşan bir grup bu macera için en iyisidir. Rastgele ya da yargıç tarafından seçilen bir insan OK, Kahin'in yaşayan son torunudur. Adaya yaklaştıkça, seçilen OK talihsiz atasının anıları tarafından rahatsız edilir. O ata gibi, seçilen OK de ailesindeki her yetişkine iyi şans simgesi olarak hediye edilen yılan motifli bir bileklik takar.

MACERA ARKA PLANI

Yıllar önce, bir denizci isimsiz bir kayalık adada aç ve susuz bir şekilde kazaya uğradı. Uğursuz kabartmalarla kaplı bir sunak bulunca, bu sunağın bilinmeyen tanrısına dua etmiş ve yaşamı karşılığında her şeyi vereceğine söz vermiş. Karanlık tanrı Yeyin bu pazarlığı kabul etti ve yalvaranı oracıkta öldürdü, başını aldı, ona bedensiz ölümsüzlük bahşetti ve suretinde bir tapınak yükseltti.

Zamanla Yeyin, Kahin'ine insanlığın içine sızıp şehirlerini ve krallıklarını kurnazca etkilemek için şekil değiştiren hizmetkârlar yaratmayı öğretti. Şimdi Kahin, sayısız ölümcül entrikayı gizlice manipüle eden bir aldatma ağının merkezinde oturuyor ve ölümlülerin topraklarında dolaşmak için sadece bir bedenden yoksun. Onu geri kazanmak için Kahin'in kendi ölümlü soyundan birine sahip olması gerekiyor... ve bu şanssız soydan gelen son kişi OK'lerden biri.

GÖRÜLER

Kahin'in soyundan gelen kişi olarak seçilen OK, macera boyunca üç görü görecektir (hayatta kaldıklarını varsayarsak!). Seçilen OK bir görüyü tetikleyen her bölgeye vardığında, belirtildiği gibi görüyü okuyun veya gösterin. OK'nin görüsü yoğun olsa da, anlık bir hatırlama parıltısıdır ve eylemde herhangi bir zarara veya gecikmeye neden olmaz.

Bölge	Tür	Karşılaşma
B-1	T	Kurt kapanı
B-2	M/T	Kafatası suratlılar (9)
C-1	M	Seçkin balık-adamlar (4)
C-2	B/T	Kafatası suratlı üretim odası & tuzaklı ayna
C-3	M	Balıkdölleri (10)
C-4	T	Tuzaklı kapı
C-5	M	Yengeç suikasçi
C-6	M	Kahin, kum istridyeleri (3)
C-7	T	Balık-adam dönüşüm gazı

**B: Bilmece, M: Mücadele, T: Tuzak*

OYUNCU BAŞLANGICI

Korsan Kör Jack, elmas gözlü gümüş bir kafatasının hiçbir denizcinin bilmediği gizli bir adada saklı olduğunu söylemişti. Ölmeden önce kaba bir harita çizdi ve hepiniz küçük bir ticaret gemisi olan Baharat Kraliçesi'ni kiralamak için yeterli altını bir araya getirdiniz.

Üç hafta boyunca sözde Sonsuz Okyanus'u araştırdıktan sonra, Baharat Kraliçesi'nin mürettebatı ıssız kayalık bir ada gördü. Adanın ortasındaki tepenin zirvesinde korkunç bir bina durmaktadır: en az üç kat yüksekliğinde bir insan kafatası. Bakımlı bir taş rıhtım sizi bekliyor, ancak kayalık sahilin geri kalanı tamamen çıplak görünüyor. Dalgaların şırıltısı ve deniz kuşlarının sesleri dışında her şey sessiz.

Bölge A-1 - Ada: Ada, ortasındaki kafatası şeklindeki devasa yapı dışında boş ve özellikten yoksundur. Kayalık adanın arazisi engebelidir; taşlık eğimli tepede (yaklaşık 20 derecelik bir tırmanış) tüm mücadele ve fiziksel kontroller -1z'dir.

Adayı ilk gördüklerinde, seçilen OK'ye aşağıdakileri okuyun:

Görü #1: *Baharat Kraliçesi'nin güvertesinde dururken, görüşün bulanıklaşıyor ve aniden kendini başka bir zaman ve mekâna kaymış hissediyorsun. Tıpkı senden önceki gibi tuzla kaplı kayalık bir sahilde kazaya uğramışsın. Sivri kayalardan sürünerek çıkıyorsun ve tepede gri bulutlara karşı çerçevelenmiş çıplak bir sunağa göz atıyorsun. Yırtık pırtık, kavrulmuş ve ölmek üzereyken, bu ıssız adanın kayalıklarından yukarı, kadim gravürlü yapıya doğru koşmaya başlıyorsun. Ailenin geleneksel simgesi olan, bakır ve gümüşten örülmüş bir dizi yılandan oluşan bileklığine tutunuyorsun: sana iyi şans getirmesi gerekiyor...*

Not: Seçilen OK'ye, bu görü dışında, gerçekten de benzer bir bilezik taktıklarından ve bunun ailelerinde bir gelenek olduğundan bahsedin.

Baharat Kraliçesi'nin Kaptanı Hayle Rantro, OK'ler garip yapıyı keşfederken 24 saat beklemeye razıdır. Yedi asık suratlı denizciden

BU MACERA İÇİN HAZIRLANMIŞ KARAKTERLER

Bu macerayı hemen oynamaya başlayın! Hazırlanmış karakterleri indirmek için www.goodman-games.com adresindeki bu kitabın sayfasını ziyaret edin!

oluşan mürettebatı dev kafataslarıyla hiçbir şey yapmak istemiyor, bu yüzden PC'lerin karaya çıkmasına izin verdikten sonra adanın açıklarında demirleyecek ve OK'lerin işaretini bekleyecek. Eğer 24 saat sonra OK'lerden bir iz yoksa, Kaptan Rantro en yakın limana dönmek için yeterli malzemeye sahip olmalarını sağlamak amacıyla geminin ayrılmasını emredecek.

İskelenin yakınındaki suda, Kahin'in zihinsel etkisi altındaki bir balık-adam sürüsü gizlidir. Okyanusun dibine yakın bir yerde geziniyorlar ve ancak OK'ler suyu aktif olarak araştırırsa fark edilecekler (ZD 20 Zeka kontrolü). Kışkırtılmadıkça veya seçilen kişi Kahin'le karşılaşmadan önce adayı terk etmeye çalışmadıkça saldırmazlar.

Balık-Adam (12): Önc +1; Sald üç çatallı mızrak +1 yakın dövüş (1z5) veya üç çatallı mızrak +1 menzilli saldırı (1z5, menzil 3/6/9 (10/20/30)); ZS 12; HD 1z5; hp her biri 4; Hrk 6 m (20') veya 12 m (40') yüzerek; Eyl 1z20; Özel 2z3 saat sonra suya dönmek zorunda; Kurt Az +2, Ref +0, İra +2; Yön T.

Balık-adamlar 1,5 m (5') ila 3 m (6') boylarında, yeşil pullarla kaplı insansılardır ve garip bir şekilde sendeleyerek yürürler. Savaşta, kısa çatallı mızraklarla dövüşürler ve bu mızrakları 9 m (30') mesafeye kadar uzaktaki hedeflere de fırlatabilirler. Balık-adamlar suya özgüdür ama kuruyup ölmeden önce karada 2z3 saat kalabilirler. Kalın kafalıdırlar ve Kahin'den temel zihinsel komutları alırlar ve herhangi bir kafatası suratlı ajan tarafından komuta edilebilirler. Kahin yenilirse, artık OK'ler için bir tehdit oluşturmazlar, ancak sınırlı zihinleri ve dil eksikliklerinin izin verdiği ölçüde kurtarıcılarına yardım etmeye istekli olabilirler.

Bölge B-1 - Kafatası Ağzı: *Kafatası yapısına yaklaştığınızda, binanın güneşte ağarmış beyaz taştan yapıldığını ve özenle kemiğe benzeyecek şekilde oyulduğunu görebilirsiniz. Göz yuvaları açık ve içi boş gibi görünüyor. Bu şeyin ağzının üstü ve altı büyük, korkunç dişlerle kaplı. Açık ağzın içinden, karşı tarafında karanlık bir eşiği olan açık, özelliği olmayan bir oda görüyorsunuz.*

Kafatası ağzı açıklığı 3,5 m (12') genişliğinde ve 5,5 m (18') yüksekliğindedir. Ötesinde, doğrudan kafatasının merkezine giden kısa bir koridor vardır.

OK'ler bir kanca veya başka bir araç yardımıyla göz çukurlarından girmeyi deneyebilir. Gözler, kafatasının tabanından 10,5 m (35') uzaklıkta yer alır ve onlara ulaşmak için ZD 15 Dik Yüzeylere Tırmanma kontrolü gerekir; bu kontrol, ipler ve kıskaçla ZD 5'e düşürülür. Her iki gözden de girdiklerinde, OK'ler B-2 bölgesindeki duvarın daha yukarısından çıkacak ve kafatası suratlarının pusu kurması için çok daha kolay hedefler olacaklar (aşağıdaki B-2 bölgesine bakın).

Eğer OK'ler Kahin'le yüzleşmeden önce kafatası tapınağından çıkıyor gibi görünürlerse, kafatasının çeneleri kapanır ve geçittekilere 1z7 hasar verir (kaçınmak için ZD 12 Refleks kurtarması). Tuzağı tetikleyen büyülü rünler ağzın etrafına yazılmıştır ve hırsızlar tarafından ZD 15 Tuzak Bulma kontrolüyle keşfedilebilir. Rünleri etkisiz hale getirmek için ayrı bir ZD 20 Tuzak Etkisiz Hale Getirme kontrolü gerekir.

Bölge B-2 - Kubbeli Oda: *Işık yukarıdaki göz çukurlarından içeri akıyor ve kubbeli tavandaki çatlaklardan sızarak duvarlarda derin gölgeler ve kaba yontulmuş zeminde karanlık lekeler bırakıyor. Bu odada büyük boş alanın diğer tarafındaki açık kapıdan başka bir şey yok.*

Yukarıdaki duvarlardaki karanlık havuzlarda gizlenen dokuz kafatası suratlı ajan, seçilen OK hariç herkesi öldürüp Kahin'e götürmek umuduyla OK'leri pusuya düşürmek için bekliyor. En az üç OK kafatasına girdiğinde, ajanlardan altısı aşağıya atlar ve saldırırken OK'lerin şekline dönüşürler. Kafatasının içindeki her bir OK, şaşırmamak için ZD 12 Refleks kurtarması yapmalıdır.

Şaşırtma saldırısından ve bir tur daha geçtikten sonra, kalan kafatası suratlılar göz çukurlarından dışarı fırlar ve kafatasının dışındaki karakterlere saldırmaya başlar (ya da tüm OK'ler girmişse arkadan saldırır), yine saldırdıkları herhangi bir OK'nin suretine bürünürler. Bir OK ile taklitçileri arasındaki bir mücadeleye müdahale etmek isteyen OK'ler, taklitçiyi tespit etmek için ZD 12 Zeka kontrolü yapmalıdır (Yargıçlar bu kontrolü OK taktiklerine veya eksikliklerine göre değiştirmelidir). Cüppeli kafatası suratlıların hazinesi veya başka bir teçhizatı yoktur.

Kafatası Suratlı (9): Önc +3; Sald vuruş +2 yakın dövüş (1z5) veya silahla +2 (değişir); ZS 11; HD 3z4; hp her biri 5; Hrk 12 m (40') veya tırmanış 9 m (30'); Eyl 1z20; Özel benzerliğe bürünme, gölgelerde saklanma (şaşırmamak için ZD 12 Refleks kurtarması); Kurt Az +2, Ref +3, İra +2; Yön K.

İnsan boyutundaki bu yapay yaratıklar siyah cübbeler giyer ve pürüzsüz, kemik beyazı bir deriye sahiptir. Bir hedefin suretine bürünene kadar, kafaları özelliksiz ve birbirinin aynısıdır; gözbebekleri ve parlak kırmızı dilleri olan insan kafatasları gibi görünürler. Kafatası suratlılar Kahin'in ajanlarıdır ve entrikaları onun karargahından yönetirler. Tüm kafatası suratlılar zihinsel olarak Kahin'e bağlıdır ve Kahin onların gözlerinden görebilir ya da adanın herhangi bir yerinde telepatik olarak onlara komut verebilir. Küfürle yaratılmış kafatası suratları, zor da olsa bir Yasatanır tanrının din adamı tarafından döndürülebilir.

Kurnaz kafatası suratlılar avlarına suikast düzenleyip onların yerini almakta uzmandır. Oldukça hızlıdırlar ve bir örümcek gibi duvarlara ve tavanlara tırmanabilirler. Bir kurbanla yakın dövüşe girdiklerinde, kafatası suratlılar sesleri, tavırları ve yürüyüşleri de dahil olmak üzere onların şeklini alır, ancak kurbanın bilgisini veya silahlarını edinmezler.

Bu şekil değiştirme yeteneği iyi bir etki için kullanılmaktadır. Yüzlerce kafatası suratlı, kral, prens, rahip ve güvenilir danışman kılığına girerek bilinen dünyanın dört bir yanındaki güç merkezlerine yerleşmiştir. Hayalet Dümen'i (bkz. Ek A) kullanarak Kahin'le irtibatı sürdürürler. Kahin öldürülürse, adadaki kafatası suratlı ajanlar derhal etkisiz ve çaresiz hale gelirler.

Kubbeli odanın diğer tarafındaki kapıdan C-1 bölgesine inen bir merdiven vardır.

Kafatası suratlılarla mücadele sonuçlandıktan sonra, seçilen OK ikinci görüyü deneyimler:

Görü #2: *Kendini kutsal olmayan sembollerle kaplı antik taş sunakla baş başa buluyorsun. Susuzluktan yarı ölü bir halde, bir zamanlar burada tapınılan tanrı her neyse ona yalvarıyorsun. "Kurtar beni!" diye bağırmaya çalışıyorsun dalgaların kayalara vuran sesine karşı. "Kurtar beni ve sana hizmet edeyim! Hayatta kalmak için her şeyi yaparım!" Bir anda havada hafif bir elektriklenme oluyor ve sunağın yüzeyi sanki cevap verircesine daha da soğuyor...*

C seviyesindeki bölgelerin genel özellikleri: Hendek su hattı çeşitli çıkıntıların yarı metre (2') altındadır ve kişinin kendini bir çıkıntıya çekmesi için bir tam eylem gerekir. Hendek suyu 3,5 m (12') derinliğindedir ve zemindeki batık havalandırma deliklerinden beslenir. Tavan, seviye boyunca zeminden 3 m (10') yüksekliktedir.

C-1 bölgesindeki hendeğin her iki kanalı da su seviyesinden 1 m (3') açıklıkla C-6 bölgesine devam eder, dolayısıyla bu bölgeler arasında yüzmek (herhangi biri veya herhangi bir şey için) mümkündür.

Boğulma kuralları: Kısaltılmış bir kural olarak, bir OK suyun altında Dayanıklılığına eşit sayıda tur boyunca nefesini tutabilir. Bu tükendikten sonra, OK her tur ZD 14 Azim kurtarması yapmalı veya boğulmaya başlamalıdır. Boğulan yaratıklar tur başına 1z6 puan Dayanıklılık hasarı alır ve Dayanıklılık 0'a ulaştığında ölür; sudan çıkarılırlarsa kaybedilen Dayanıklılık hemen geri kazanılır. Hiçbir hazırlık yapmadan suya çekilen bir PC, önce derin bir nefes almayı başarıp başaramadığını görmek için bir Şans kontrolü yapmalıdır; başaramazsa, ZD 14 Azim kurtarması yapmalı veya yukarıdaki gibi boğulmaya başlamalıdır.

Bölge C-1 - Hendek Odası: *Havayı tuzlu su kokusu dolduruyor. Önü-*

nüzde bir hendekle boş bir platformdan ayrılmış dar bir çıkıntı var. Hendek sağa ve sola karanlığa doğru uzanıyor. Odanın her iki yanında, hendeğin üzerindeki duvarlara yerleştirilmiş çıkıntısı olmayan açık bir kapı vardır.

Not: Yukarıdaki açıklamada OK'lerin odanın tamamını göremediği varsayılmıştır.

Hendekte dört seçkin balık-adam gizlidir (dikkatlice aranırsa hendeğin derinliklerinde yüzdüklerini görmek için ZD 20 Zeka kontrolü yapılır). Eğer OK'ler yüzerek, sıçrayarak ya da başka bir şekilde hendeği geçmeye çalışırlarsa saldırırlar. Hendekten atlamak ZD 6 Güç kontrolü olarak kabul edilmelidir, ancak zırh kontrol cezalarını hesaba katmayı unutmayın!

Kahin'in kontrolündeki seçkin balık adamlar ölümüne savaşır, ancak Kahin yaşadığı sürece seçilen OK'ye zarar vermezler.

Balık-adam, seçkin (4): Önc +2; Sald dikenli üç çatallı mızrak +2 yakın dövüş (1z7, menzil 3 m (10')); ZS 12; HD 3z5; hp her biri 10; Hrk 7,5 m (25') veya yüzme 12 m (40'); Eyl 1z20; Özel başarılı saldırıyla hedefi suya çeker (karşı koymak için ZD 12 Azim kurtarması); Kurt Az +2, Ref +0, İra +2; Yön T.

Seçkin balık-adamlar, küçük kardeşlerinden daha büyük ve daha dayanıklıdır ve bir hedef hendekten geçmeye çalışana kadar saldırmak için beklerler. 3 m (10') uzunluğundaki mızrakları özel olarak dikenlidir, böylece isabet halinde seçkin balık-adamlar bir hedefi suya çekebilir (karşı koymak için ZD 12 Azim kurtarması). Suyun içindeki hedefler tüm eylemlerinde -2z alır.

Seçkin balık adamlar yenildiğinde, seçilen OK üçüncü ve son görüyü görür:

Görü #3: *Önünde havada gümüşi bir öz parlar, belli belirsiz insan şekli ile şekilsizlik arasında gidip gelir. "O zaman eğil ve bize hizmet et," der ince yankılı bir sesle. "Başını sunağın üzerine koy ve sonsuza dek yeni Kahinimiz ol. Sen ve soyun sonsuza dek bize hizmet edeceksiniz." Titreyerek başını sunağa koyuyorsun, soğuk sert taş tenine değiyor, ani ve keskin bir acı boynunu yakarken kutsal olmayan yazıtlar yüzünü yakıyor –*

Bölge C-2 - Kafatası Suratlı Üretim Odası: *Bu odaya ve içerdiği gizemli nesnelere ölüm kokusu sinmiştir: İki büyük varil, zemine kazınmış kare bir dairenin ortasında gümüş bir kordonla birbirine bağlanmıştır. Kordonun altında insan boyunda alçak bir taş levha vardır. Odanın sol tarafındaki rafta birkaç küçük kavanoz ve tuhaf eşyanın yanı sıra, sırtan bir şeytan heykelciğinin yanına dizilmiş, yıpranmış kahverengi deriyle ciltlenmiş beş kitap vardır. Sağ taraftaki duvara dayalı büyük, yaldızlı bir ayna odanın içindekileri yansıtıyor.*

Kahin bu odada kafatası suratlı ajanlarını yaratma ritüelini gerçekleştirir. Kafatası suratlı ajanları yaratmak için kullanılan ayin kitabı, kritik bir ayrıntı dışında odayı aslına sadık bir şekilde yansıtan aynada gizlidir: ayin kitabının kendisinin varlığı.

Oyunculara Oyuncu Bildirisi A'yı verin. Karşı duvardaki rafta Korkelbin'in Elementler Kataloğu ve Simyasal Bilimlerin Kapsamlı Tarihi başlıklı kuru bir metin de dahil olmak üzere beş kitap bulunmaktadır. Ancak aynanın yansımasında isimsiz altıncı bir kitap daha görünmektedir: Kahin'in ritüel kitabı, sadece aynaya uzanarak ele geçirilebilir (aynaya uzanan cesur OK soğuk, uyuşuk bir his hisseder.) İşte tehlike burada yatmaktadır! Aynadaki imp, odadaki benzerinin aksine, soğuk bir kil put değildir. Bir el uzandığında, yansıyan imp onu yakalar ve çeker. Kitaba uzanan OK, ZD 12 Azim kurtarmaında başarılı olmalı ya da aynanın içine çekilmelidir! Aynanın tuhaf yabancı ortamındaki OK'ler donmaya ve şiddetli bir şekilde boğulmaya başlar, 1z4 tur içinde ölürler. Aynanın dışındaki OK'ler kapana kısılmış OK'yi bir hamleyle kurtarmaya çalışabilir, ancak onlar da tehlikeyle karşı karşıya kalacaktır. Bir yoldaşını kurtarmak için uzananlar da ZD 12 Azim kurtarması yapmalı ya da imp tarafından içeri çekilmelidir. Kurtarıcının başarılı bir kurtarma yapması, kurbanı kurtardığını ve yakalanmaktan kurtulduğunu gösterir. İdolü yansımanın dışına taşımak veya gerçek idolü (aynanın dışındakini) yok etmek tehlikesini etkisiz hale getirir.

Büyük ayna 2,5 m (8') uzunluğunda kenarları olan bir kare şekindedir. Oyuncular onu zindandan dışarı taşıyacak kadar becerikliyse, yansıttığı cep boyutunda bir eşya saklamak için kullanılabilir. Ayna herhangi bir zamanda parçalanabilir, içindeki eşyalar (veya kişiler) yok edilebilir ve talihsiz yok edenin Şansı yedi yıl boyunca 1z3 puan azalır.

Kitapta aşağıdaki ritüel için gerekli tüm adımlar açıklanmaktadır: Ajanlar, bir insanın kemikleri bir fıçıya yerleştirilerek ve altın bir zincir sarılıp kafatasının içine yerleştirilerek yaratılır. İkinci fıçıya ise başka bir insanın derisi cıva ile kaplanıp yerleştirilir ve ardından ritüel kitabından ritüel yüksek sesle okunur. Başarıyla tamamlanırsa (bir büyücü veya elf için ZD 18 büyü kontrolü), bir ışık parlaması olur ve oda yoğun tatlı kokulu bir dumanla dolar. Fıçıların içindekiler boşaltılır ve kafatası suratlı, levhanın üzerinde tamamen şekillenmiş ve (bir noktaya kadar) kendinin farkında olarak ortaya çıkar. Yeni canlanan kafatası suratlı yaratıcısına itaat eder. Bu ritüelin gerçekleştirilmesi bir devir sürer.

Rafta her biri bir ritüel için yeterli olan üç kavanoz civa (her biri 10 as değerinde) vardır, ancak küçük bir kutuda sadece tek bir altın zincir (100 as değerinde) bulunur. Kitap ayrıca yargıcın seçtiği üç adet 1. seviye büyünün ritüelleştirilmiş versiyonlarını içerir ve bir büyücü için oldukça yüksek bir meblağ değerindedir. (Ritüelleştirilmiş büyüler hakkında daha fazla bilgi için DCC RPG Kural Kitabı sayfa 124'e bakın).

Odayı dikkatle araştıran ya da ZD 14 Zeka kontrolünde başarılı olan OK'ler, odanın karanlık bir köşesinde saklanan huysuz bir kafatası suratlı keşfeder. Yaratılış ritüelindeki bir kusurun sonucu olarak, bu zavallı yaratık, kendisini yaratmak için kullanılan bedenlerin önceki yaşamlarına dair bazı bilgiler taşımaktadır ve bu da onu yarı deli hale getirmiştir. Şekil değiştiremez ve Kahin'e telepatik olarak bağlı değildir. Yaratıcısı tarafından dışlanan ve akranları tarafından zorbalığa uğrayan bu karakterle arkadaş olunması (hatta muhtemelen bir hırsız ya da savaşçı olan yeni bir karaktere dönüşmesi) mümkündür. Kahin'in seçilen OK için planlarını anlamaz, ancak tapınaktaki C-7 ve C-8 bölgeleri hariç tüm odaların içeriğini bilir. Ayrıca aynadaki kitabı da bilir, ancak idol tuzağını bilmez.

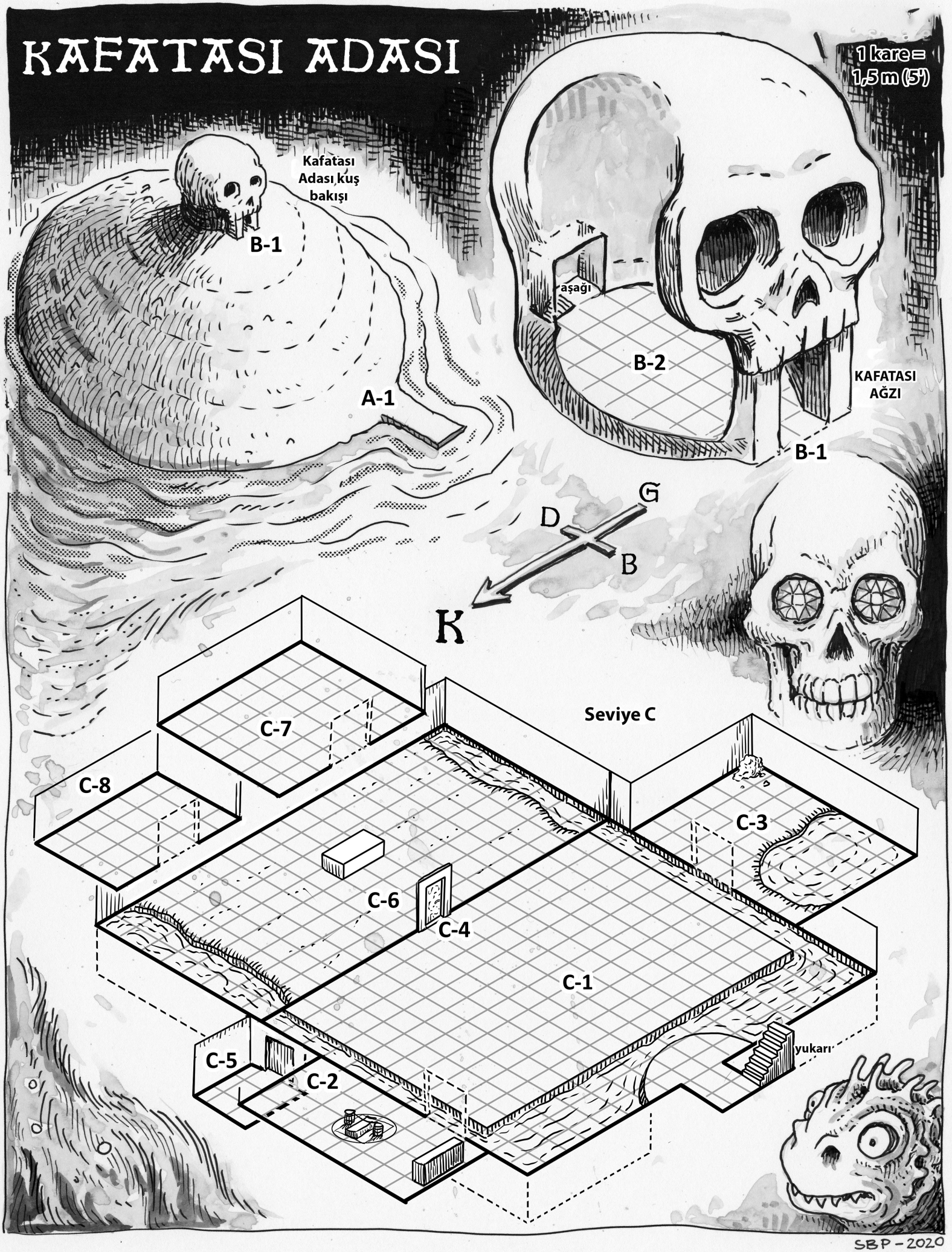
Kusurlu kafatası suratlı: Önc +3; Sald vuruş +2 yakın dövüş (1z5) veya silahla +2 (değişir); ZS 11; HD 3z4; hp 5; Hrk 12 m (40') veya tırmanış 9 m (30'); Eyl 1z20; Özel gölgelerde saklan (şaşırmamak için ZD 12 Refleks kurtarması); Kurt Az +2, Ref +3, İra +2; Yön T.

Bölge C-3 - Balık Adam Üretim Odası: *Bu odanın dışından bile ölümün çürümüşlüğüyle karışmış tuzlu suyun kokusunu alabilirsiniz. İçeride, düz olmayan zeminde yaklaşık 6 m (20') genişliğinde bir su havuzu var. Bir köşedeki paçavra yığınından başka bir şey yok.*

Kafatası suratlılar bu odayı balık-adam muhafızlarını yetiştirmek için kullanıyor. Havuz şu anda doymak bilmez bir şekilde aç olan yeni bir balık-adam yavrusuna ev sahipliği yapıyor. Odaya girmek dikkatlerini çeker ve balık-adam yavrularının havuzdan çıkıp saldırmaya başlamasına neden olur, açgözlülükle OK'leri canlı canlı tüketmek isterler.

Paçavra yığınında iki taze ceset ya da partinin takviyeye ihtiyacı varsa, yedek karakterler olarak saflarını güçlendirmek için kullanılabilecek yakında kurban edilecek bazı talihsizler saklanıyor. Bu kurnaz kaçırılanlar çok sessiz ve hareketsiz olmayı öğrenmişlerdir, böylece neredeyse akılsız balık döllerinin dikkatini çekmezler.

Balık dölü (10): Önc +1; Sald ısırık +0 yakın dövüş (1z3); ZS 11; HD 1z3; hp her biri 2; Hrk 6 m (20') veya yüzme 9 m (30'); Eyl 1z20; Özel +1z sürü saldırısı, eğer dört veya daha fazlası tek bir hedefe saldırırsa, ateş tarafından püskürtülür; Kurt Az +1, Ref +0, İra +0;


KAFATASI ADASI
1 kare =
1,5 m (5')
Kafatası
Adası kuş
bakışı
B-1
A-1
aşağı
B-2
KAFATASI
AĞZI
B-1
G
D
B
K
Seviye C
C-7
C-8
C-3
C-6
C-4
C-1
C-5
C-2
yukarı
SBP - 2020

Yön K.

Balık dölleri 0,5-1 m (2-3′) boyundadır ve bunun dışında yetişkin balık-adamların daha küçük versiyonları gibi görünürler. Gelişimlerinin bu aşamasında, yalnızca et tüketmek için yaşarlar ve öncelikle harekete yönelirler. Ateş onları ürkütür. Vahşilikleri ve akıl almaz açlıkları, dört veya daha fazla balık yavrusu aynı anda tek bir düşmana saldırırsa her birine +1z saldırı gücü verir.

Kanlı ve pis kokulu havuzun dibini aramaya cesaret eden biri, şekil değiştirenleri yok etmek için Alacritous Kranderos tarafından yaratılan Maskesavar adlı kısa bir kılıç bulur. Zekası 10′dur ve herhangi bir insan dilini konuşabilir. Kılıç, herhangi bir tür şekil değiştiricinin varlığında bir kez kilise çanı gibi çalar. On yıllar önce bu adaya, Kahin'i yok etmeye çalışan ve başarısız olan Hunro adlı kutsal bir savaşçı tarafından getirilmiştir.

Bölge C-4 - Tuzaklı Kapı: *Önünüzde tuzla kaplanmış, yukarıdan aşağıya kafatası suratlıları kazınmış, dövülmüş bronzdan büyük bir kapı durmaktadır. Kapının saat yönünde aşağı doğru çekilen basit bir metal kolu vardır; görünür bir kilidi veya anahtar deliği yoktur.*

Bu kapı tuzaklıdır, keşfetmek ve etkisiz hale getirmek için ZD 14 Tuzak Bulma ve Tuzağı Etkisiz Hale Getirme kontrolleri gerekir. Etkisiz hale getirilmeden açılırsa, hendeğin su hattının altında, C-5 bölgesindeki yengeç suikastçinin yüzerek çıkıp saldıracağı bir kapı açılır.

Yengeç suikastçi: Önc +0; Sald kıskaçlar +3 yakın dövüş (1z6) ve köpek balığı başlı kıskaçlar +3 (1z4, menzil 4,5 m (15′)); ZS 15; HD 3z8; hp 20; Hrk 6 m (20′) veya yüzme 9 m (30′); Eyl 5z20; Özel köpek balığı başlı diller isabet halinde hedefi tuzağa düşürür (direnmek için ZD 12 Azim kurtarması, tuzağa düştükten sonra kurtulmak için ZD 14 Güç kontrolü); Kurt Azim +4, Ref -1, İra +2; Yön T.

Bu 3 m (10′) boyundaki sualtı canavarı, donuk turuncu yengeç biçimli bir insansıdır. Savaş sırasında hedeflerine her iki kıskacıyla saldırırken, kurbanları hem yaralayan hem de tuzağa düşüren jilet gibi keskin dişlere sahip üç köpek balığı başlı kıskacını kullanarak bıçaklamaya çalışır. Saldırılarından herhangi biri başarılı bir şekilde isabet ederse, hedef ZD 12 Azim kurtarması yapmalı ya da yengeç suikastçi hareket ederken kapana kıstırılıp sürüklenmelidir. Bir kez yakalandığında, hedefin kurtulmak için ZD 14 Güç kontrolü yapması gerekir.

Dilleriyle 4,5 m (15′) mesafeye kadar olan hedeflere saldırabilse de, canavarın hendekten çıkması bir tam tur sürer. Kahin yok edilirse, yengeç suikatçi yakalayabildiği kadar çok kurbanı yakalamaya çalışacak ve sonra boğulurken onlarla beslenmek için hücresine kaçacaktır.

Yengeç suikastçi, milyonlarca yıl önce okyanus tabanına çakılmış bir uzaylı medeniyetinin bozulmuş kalıntısıdır. Yaratıkla bir şekilde iletişim kuran girişimci maceracılar, şüphesiz yıldızlara yayılan hazineler ve eski gizli teknolojilerle dolu olan deniz altı xeno üssünü bulabilirler.

Bölge C-5 - Yengeç suikastçinin Odası: Bu küçük oda çoğunlukla su altındadır: Tavan su seviyesinden sadece yarım metre (2′) yüksektedir, zemin ise 3 m (10′) aşağıdadır. Su hattının altında, kaba kuvvetle açmak için ZD 20 Güç kontrolü veya mekanizmalarını manipüle ederek açmak için ZD 15 Kilit Açma kontrolü gerektiren paslanmış büyük bir metal kapı bulunur. ZD 15 Tuzak Bulma kontrolüyle, bu kapıyı açmak için C-4 bölgesindeki bronz kapıya bağlı bir tetikleme mekanizması tespit edilir. Bu kapıyı mekanizma serbest kalmadan önce açan meraklı OK'ler, yukarıda detaylandırıldığı gibi kendilerini aç bir yengeç suikastçinin beklediğini görür.

Bölge C-6 - Sunak Odası: *Bu oda geniş bir kumluk alana açılıyor. Önünüzde yabancı kabartmalarla kaplı, kaba yontulmuş gri bir sunak duruyor. Sunağın üzerinde, her bir göz çukurunda büyük birer elmas bulunan gümüş bir insan kafatası parıldıyor. Hem sağında hem de solunda bir buçuk metrelik (beş ayak) bir hendek var. Sunağın arkasındaki duvarda, duvarın yaklaşık bir buçuk metre (beş ayak) yukarısında iki açık kapı vardır ve yukarı çıkmak için belirgin bir yol bulunmuyor.*

Sunağın önünden birkaç metre ötede kuma gömülü olan başsız bir iskelet, seçilmiş OK'nin asıl atasının kalıntılarıdır (ve seçilmiş OK'nin görülerinin kaynağıdır). İskelet, OK'nin ailesinin tanınabilir bir simgesini taşır: Seçilen OK'nin taktığına çok benzeyen, birbirine geçmiş yılanlardan oluşan gümüş ve bakır bir bilezik (yaklaşık 5 as değerinde).

Kahin'in amacı, OK'leri sunağa doğru çekmek ve seçilen OK'nin saldırmadan önce mümkün olduğunca yaklaşmasını sağlamaktır. Bir OK kafatasına yaklaştığında, kafatası havaya yükselir ve gürler:

"Bu an için sayısız yüzyıl bekledim! [Seçilen OK'nin adı]'yı bana bırakın ve ben de sizin sinek pisliği değerindeki hayatlarınızı bağışlayayım, aksi takdirde ölmeye hazırlanın!"

Kafatası havada asılı kalır ve 15 m (50′) hızla uçar (tavanın alt katta sadece 3 m (10′) olduğunu unutmayın). Savaş sırasında, başka bir tehdit açıkça daha tehlikeli değilse, seçilen OK'yi ele geçirmeye çalışırken zihin darbesiyle büyücüleri veya din adamlarını hedef alacaktır.

Kahin: Önc +3; Sald zihin darbesi +2 menzilli saldırı (2z5, menzil 30 m (100′)); ZS 14; HD 8z6; hp 24; Hrk 15 m (50′) uçarken; Eyl 3z20; Özel keskin ve delici silahlara karşı direnç, zihin darbesi, adadaki hizmetkârlarından herhangi biriyle zihinsel telepati, musallat olma (menzil 30 m (100′)); Kurt Az +4, Ref N/A, İra +15; Yön K.

Kahin, 30 m (100′) mesafeye kadar uzaktaki hedeflere yakıcı bir beyin azabıdır patlaması yönlendirerek saldırır. Zihin saldırısı, ZS yerine, hedefin Zeka ve İrade kurtarma bonuslarının toplamıyla ayarlanan 10'luk bir taban olan 'zihinsel zırh sınıfına' karşı yapılır. Kahin'in düşünce yoluyla algıladığını unutmayın; zihinsel olarak saldırmak için hedeflerini görmesi gerekmez.

Kafatasının metalik doğası nedeniyle, kesici silahlar yarım hasar verir ve delici silahlar ona karşı yalnızca dörtte bir hasar verir. Küt silahlar ve diğer tüm saldırılar normal hasar verir. Kahin 0 can puanına düştüğünde, kafatası değersiz teneke parçalarına ayrılır ve elmaslar eriyerek hızla buharlaşan parlak yapışkan sıvı havuzlarına dönüşür.

Grup Kahin'le karşılaştığında seçilen OK hayattaysa, Kahin her tur üç eylem zarından biri olarak seçilen OK'ye karşı bir ele geçirme saldırısı yapar (karşı koymak için ZD 15 İrade kurtarması). Kahin, seçilen OK 30 m (100′) içindeyken saldırısını kullanabilir.

Ele geçirmeye direnmek için ilk başarısız kurtarmada, OK 1z3 Zeka ve 1z3 Kişilik kazanır ve yönelimi kalıcı olarak kaotik olarak değişir. Sonsuza dek yabancı diyarların loş rüyaları peşini bırakmaz.

İkinci başarısızlıkta, OK'nin kafası elmas gözlü gümüş bir kafatasına dönüşür. Mükemmel bir şekilde işlenmiş gümüş kafatası tek başına en az 10.000 as değerindedir. Bu duruma rağmen, normal bir şekilde duyabilen ve görebilen OK için fiziksel bir engel yoktur. Sadece tanrılar veya en güçlü büyüler bu iğrenç durumu ortadan kaldırabilir. Ayrıca OK günde bir kez ZD 15 Zeka kontrolüyle Kahin'in anılarına ve bilgilerine (güncel entrikalar, kadim mezarların yerleri, çoktan unutulmuş diller ve semboller, vb) erişebilir ve bir z20 eylem zarıyla büyü yapabilir - ancak şu anda hiçbir büyü bilmiyorsa (halihazırda bir büyücü değilse).

Üçüncü başarısızlıkta, Kahin'in ruhu tarafından kalıcı olarak ele geçirilen OK'ye (gümüş kafa ve hepsi) kutsal olmayan güç akar (OK sonsuza dek yok olur ve yargıç karakterin bedenini kontrol eder). Artık maddesel olan Kahin, ele geçirilen karakterin tüm istatistiklerine, yeteneklerine ve mevcut hayat puanlarına sahiptir. Buna ek olarak, bir eylem kullanarak 1. seviye büyücü büyüsü *kişiyi büyüleme* ile 15'lik bir büyü kontrolü sonucuna göre herhangi bir insanımsıyı arkadaşı ve hizmetkârı olması için büyüleyebilir. Son olarak, Kahin somut haliyle, bizzat gördüğü herhangi bir insansıya



dönüşebilir.

Seçilen OK'yi ele geçirdikten sonra Kahin, kalan grubun işini çabucak bitirmeye çalışacaktır. OK'leri yok eder ya da başka bir şekilde kaçarsa, planlarını gerçekleştirecek ve 2z16 yıl içinde dünyayı fethedecektir.

Eğer ekip geldiğinde seçilen kişi çoktan ölmüşse, Kahin yine de şiddetli bir öfkeyle OK'lere saldıracak, operasyon üssünü savunmaya ve planını engelledikleri için onları cezalandırmaya hevesli olacaktır.

Kahin'in zihinsel kontrolü altındaki üç kum istiridyesi, sunağın önündeki kumsal alanda gizlidir. Savaş sırasında Kahin bunları seçilen OK'yi hareketsiz hale getirmek için kullanır, ancak bunun dışında kendisini tehdit eden OK'lerin dikkatini dağıtmak veya tuzağa düşürmek için görevlendirir.

Kum istiridyesi (3): Önc +3; Sald kabuk kıskacı +3 yakın dövüş (özel); ZS 15; HD 3z5; hp her biri 8; Hrk 3 m (10') veya yüzme 3 m (10'); Eyl 1z20; Özel kıskaç (kurtulmak için ZS 12 Güç kontrolü); Kurt Az +4, Ref -1, İra +3; Yön T.

Bu gri kabuklu istiridyeler kabaca yarım metre (iki ayak) uzunluğunda ve kırk beş santimetre (on sekiz inç) genişliğindedir. Kendilerini kumda ilerleten geniş etli bir 'ayak' sayesinde hareket edebilirler. Bir kum istiridyesinin saldırısına uğrayan kurban tuzağa düşer ve ZD 12 Güç kontrolü yapana kadar kurtulamaz. Tuzağa düşürülen kurbanların tüm eylemleri -1z'dir ve hızları yarı yarıya yavaşlar. Eğer iki istiridye tarafından tuzağa düşürülürse, kurban hareketsiz bir şekilde yerinde kalır.

Not: Oyun testleri sırasında, bu karşılaşmanın sonuçları büyük ölçüde değişiklik gösterdi. Oyuncular çok kolay bir zaman geçiriyorsa, Kahin, OK'lerle son savaşı sırasında ona yardım etmek için yengeç suikastçısını zihinsel olarak serbest bırakabilir.

Bölge C-7 - Sırlar Odası: *Bu odanın duvarları yerden tavana kadar uzanan raflarla kaplıdır; parşömenler, tomar tomar kâğıtlar ve mümkün olan her ciltten kadim kitaplar bulunur. Toz kokusu her yere yayılmış olsa da, düzensiz bir şekilde bir araya yığılmış olsa da kitaplara iyi bakılmış gibi görünüyor.*

Bu oda, Kahin'in kafatası suratlı ajanlarının dünya çapındaki sayısız aktif komplolarının ilerleyişini kaydettikleri yerdir. Şifrelerini çözmek zordur (ZD 12 Zeka kontrolü) ancak bir kez çözüldüğünde, kafatası suratlıların belirli bir bölge veya şehirdeki çabalarını detaylandıran 'günlüklerin' ilgili defterler, aile soy ağaçları, kutsal metinler ve o bölgeden çalınan diğer eserlerle birlikte saklandığı anlaşılır. Olay örgüsü (ve anlatım) olarak kullanılacak örnekler şunlardır:

- OK'leri tam da bu adaya çekmek için Kör Jack adında bir kimsesize ödenen miktar.
- Prens Rhantri'nin babasını öldürmek ve Zakhar şehrinde onun tahtını ele geçirmek için sürdürdüğü planın detayları.
- Parkhasti Emirliği'nin taç mücevherlerinin gizli yeri. Emir'in mücevherleri sahtedir ve aldatmaca kanıtlanabilirse tahttan indirilebilir.
- Üç farklı hükümdarın canlı yakalamak için 1000 as ödül teklif ettiği Büyücü Emuel'in nerede olduğu ve alışkanlıkları.
- Uyuyan bir volkanın altında saklı olan Khepartish Mahzenleri'ni açmak için gereken üçüncü ve son şifre.

Girişe yakın bir yan masada, balık kafatası motifiyle süslenmiş ve içinde 17 küçük zümrüt (toplam 80 as değerinde) bulunan bakır bir kutu vardır. Kutu, açık mavi bir gazla dolu şeffaf bir tüp ile tuzaklanmış (keşfetmek ve güvenli bir şekilde çıkarmak için ZD 13 Tuzak Bulma ve Etkisiz Hale Getirme). Etkisiz hale getirilmezse, kutuyu açan OK, gazı solumaktan kaçınmak için ZD 12 Refleks kurtarması, ardından (ilki başarısız olursa) etkiye direnmek için ZD 15 Azim kurtarması yapmalıdır. Her iki kurtarma da başarısız olursa, OK yarı balık, yarı insana dönüşür, solungaçları çıkmaya başlar ve hemen suya götürülmezse çaresizce boğulur (yukarıdaki boğulma kurallarına göre). Dönüşüm kalıcıdır.

Kilidi açılmış kadife kaplı kutunun içinde balina kemiğinden oyulmuş bir düdük vardır. Bu düdük üflendiğinde, uzaktaki bir martının çığlığına benzer uzun ve ince bir nota çıkarır. Bu çığlık adanın üzerine sis çökmesine neden olur ve 2 devir içinde Hayalet Yelkenli taş rıhtıma varır. (Hayalet Yelkenli ile ilgili ayrıntılar için Ek A'ya bakınız).

Bölge C-8 - Kadimlerin Odası: *Bu küçük oda dehşet verici bir manzarayı gözler önüne seriyor. Duvarda post, deri, balık pulu, ahşap ve hatta yontulmuş demirle ciltlenmiş kalın tomarlar istiflenmiş. Odanın ortasındaki ahşap bir masanın üzerinde, her biri cam bir kubbenin altında duran üç kesik baş vardır. En soldaki vahşi bir maymun adama ait. Ortadaki kafa, sol gözü olmayan yaralı bir elfe ait. En sağdaki kafa ise ağzından çatallı dili sarkan eflatun pullu bir yılan-adama ait.*

Kahin yüzyıllar boyunca, daha önce bilinen dünyaya hükmetmiş olan kadim ırkların üç büyüğünün başlarını burada toplamıştır. Kafalar normal bir şekilde konuşabiliyor ve düşünebiliyor, ancak tamamen hareketsiz, cam kubbelerin altındaki seramik tabaklarda saklanıyor.

Yılan-adam, Jenssss, Yasatanır, dev sürüngenlerin dünyaya hükmettiği zamanlardan kalma eski bir büyücü kral.

Maymun-adam Hats-Aluk, Tarafsız, kertenkele-kralları deviren Meta-Zothik İmparatorluğu'nun eski veziri ve şairi.

Elf, Oourons, Kaotik, çağının dünyasının yarısını elf türü adına fethetmek için iblislerle anlaşma yapan Fey'in hain bir lordu.

Kadimlerin kelleleri bilgelik arayanlar için paha biçilmezdir. Üçü de binlerce yıldır gömülü olan sırları bilir. Saygılı davranılırsa, halklarının cenaze törenleriyle birlikte ölmelerine izin verilmesi karşılığında OK'lere güç ve hazine bölgelerine rehberlik edeceklerdir.

Saygısızlık edilirse, kadimler tamamen çaresiz değildir. Hats-Aluk, intikamını almak için ekibi kadim ölüm tuzaklarına seve seve sürükleyecektir. Oourons, OK'leri yok etmek için şeytan lordu Krayok'u çağıracaktır (şüphesiz gelecekteki bir macerada). Jenssss, yeterli saygıyı göstermeyenlere tiksinti laneti yapabilir. Aşağıdaki sözleri söyler:

Çağların bilgeliğini reddeden bir aptal,

Sen ki iyi bilgelere eziyet edersin,

Canınızın çektiği yiyecekleri de reddedin,

Ta ki beni asil bir mezara koyana dek.

Sonrasında lanetin hedefi 1z3 Şans kaybeder ve Jenssss'in kalıntıları halkının mezarlığına saygılı bir şekilde defnedilene kadar sadece su ve en küçük yiyecek lokmalarını yutabilir. O zamana kadar, OK her hafta 1 puan Güç, Dayanıklılık ve Çeviklik kaybeder, ancak lanet kalktığında ve OK 13 gün boyunca iyi beslendiğinde yeniden kazanılır.

Kafalara ek olarak, oda, böyle bir ücret ödeyebilecek bir bilge veya antikacıya kolayca 500 as kazandıran bir dizi nadir kitap içerir.

MACERANIN SONU

Eğer OK'ler Kahin'in arşivlerini ve sırlarını ele geçirmişlerse, bir sonraki macera için olay örgüsü sıkıntısı çekmezler. C-7 bölgesindekileri kullanın veya C-8 bölgesindeki kadimlerin OK'leri garip yeni maceralara yönlendirmesine izin verin!

EK A: HAYALET YELKENLİ

Eğer OK'ler C-7 bölgesinde bulunan düdüğü çalarlarsa, Hayalet Yelkenli 2 devir sonra rıhtımda belirir. (Ya da başka bir yerde çalınırsa, en yakın uygun su kütlesinde.) OK'ler kafatasından kaçtığında aşağıdakileri okuyun:

Önceden sıcak olan havaya rağmen, adanın etrafına ıslak gri bir sis çökerek Sonsuz Okyanus'un genişliğini gizliyor. Baharat Kraliçesi sisin içinden görünmüyor ama limandaki taş rıhtıma başka bir gemi çarpıyor. Tekne gri renkli, ahşabı yıpranmış görünüyor ve bir zamanlar geminin yan tarafına boyanmış olan isim çoktan silinmiş. Bu ahşap yelkenli 12 metre (40 ayak) uzunluğunda ve 3 metre (10 ayak) genişliğinde; dümenine dik duran bir iskelet bağlanmış. Başı size doğru dönüyor ve "Nereye, Kaptan?" diye soruyor.

Bu hayalet gemi kafatası suratlılar tarafından Bilinen Dünya'yı dolaşmak ve entrikalarını desteklemek için kullanılırdı. Efsunlu geminin mürettebata ihtiyacı yoktur; düdüğü çalan kişinin sadece yelkenliye binmesi ve ölümsüz dümenciye gideceği yeri söylemesi yeterlidir; yelkenli derhal belirtilen yere doğru yola çıkacaktır. Yelkenliyi çevreleyen büyülü sis uzayı büker, böylece yolculuk asla üç günden uzun sürmez ve yelkenli asla sert hava koşullarıyla karşılaşmaz. Ayrıca korsanlar, donanmalar ya da benzerleri tarafından asla görülmez ya da saldırıya uğramaz.

Yasatanır ruhbanlar böyle cehennemi bir taşımacılığı tekrar tekrar kullanırlarsa memnuniyetsizlik ve daha kötüsünü göze alacaklardır!



OYUNCU BİLDİRİSİ A

Bölge C-2 (sayfa 49'a bakın)



Grupla birlikteyiz.



Maceracılar grubuyla yani. Dungeon Crawl Classics macera modüllerinin sayfalarında bize katılın. Tek başına, dünyadan bağımsız, tamamen yeni ve Ek N'den esinlenilmiştir. www.goodman-games.com adresinden daha fazla bilgi edinin.

GOODMAN GAMES

DCC RPG

DCC RPG Hızlı Başlangıç Kuralları'nın bu baskısı, Açık Oyun Lisansı'nın 1.0 sürümü ve Sistem Referans Belgesi kapsamında Wizards of the Coast, Inc'in izniyle yapılmıştır. Aşağıdaki öğeler, Açık Oyun Lisansı sürüm 1.0 Bölüm 1(e) uyarınca, Sistem Referans Belgesinde halihazırda yer alan unsurlar hariç, Ürün Kimliği olarak belirlenmiştir: Dungeon Crawl Classics, DCC RPG, Silahtanın Kudretli Ameli, büyü kontrolü, Şans kontrolü, büyüyakımı, değişken büyü, bozulma, memnuniyetsizlik, tüm büyü isimleri, tüm özel isimler, büyük harfli terimler, italik terimler, sanat eserleri, haritalar, semboller, tasvirler ve çizimler.
Açık İçeriğin Belirlenmesi: Yukarıdaki Ürün Kimliği tanımlamasına tabi olarak, yaratık istatistiklerinin SRD'den türetilen bölümleri Açık Oyun İçeriği olarak belirlenmiştir. Bu kitabın OGC olarak tanımlanan bazı bölümleri Sistem Referans Belgesinden kaynaklanmaktadır ve telif hakkı © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. aittir. Kitabın geri kalan OGC bölümleri açık oyun içeriğine eklenmiştir ve eğer bu şekilde kullanılırsa TELİF HAKKI UYARISI "DCC RPG Hızlı Başlangıç Kuralları, telif hakkı© 2017 Goodman Games, tüm hakları saklıdır, www.goodman-games adresini ziyaret edin veya info@goodman-games.com adresinden iletişim geçin." ibaresi bulunmalıdır.
DCC RPG Hızlı Başlangıç Kurallarının telif hakkı © 2017 Goodman Games'e aittir. Açık oyun içeriği yalnızca Açık Oyun Lisansı kapsamında ve koşullarında kullanılabilir. Pathfinder, Paizo Publishing, LLC'nin tescilli ticari markasıdır ve Pathfinder Rol Yapma Oyunu ve Pathfinder Rol Yapma Oyunu Uyumluluk Logosu, Paizo Publishing, LLC'nin ticari markalarıdır ve Pathfinder Rol Yapma Oyun Uyumluluk Lisansı koşulları altında kullanılır.
Hakkında daha fazla bilgi için bkz. http://paizo.com/pathfinderRPG/compatibility.
AÇIK OYUN LİSANSI
Sürüm 1.0a
Aşağıdaki metin Wizards of the Coast, Inc. ve Telif Hakkı 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Tüm Hakları Rezerve edilmiştir.
1. Tanımlar: (a) "Katkıda Bulunanlar", Açık Oyun İçeriğine katkıda bulunan telif hakkı ve/veya ticari marka sahipleri anlamına gelir (b) "Türev Materyal", türev çalışmalar ve çeviriler (diğer bilgisayar dilleri dahil), potasyon, modifikasyon, düzeltme, ekleme, genişletme, yükseltme, iyileştirme, derleme, kısaltma veya mevcut bir çalışmanın yeniden düzenlenebileceği, dönüştürülebileceği veya uyarlanabileceği diğer formlar dahil olmak üzere telif hakkıyla korunan materyal anlamına gelir (c) "Dağıtmak", çoğaltmak, lisanslamak, kiralamak, kiraya vermek, satmak, yayınlamak, kamuya açık olarak görüntülemek, iletmek veya başka bir şekilde dağıtmak anlamına gelir (d) "Açık Oyun İçeriği" oyun mekaniği anlamına gelir ve bu içeriğin Ürün Kimliğini içermediği ve önceki tekniğe göre bir geliştirme olduğu ölçüde yöntemleri, prosedürleri, süreçleri ve rutinleri ve Katkıda Bulunan tarafından Açık Oyun İçeriği olarak açıkça tanımlanan herhangi bir ek içeriği içerir ve telif hakkı yasası kapsamındaki çeviriler ve türev çalışmalar da dahil olmak üzere bu Lisans kapsamındaki herhangi bir çalışma anlamına gelir, ancak özellikle Ürün Kimliğini hariç tutar. (e) "Ürün Kimliği", ticari takdim şekli dahil olmak üzere ürün ve ürün grubu adları, logoları ve tanımlayıcı işaretleri; eserler; yaratık karakterleri; hikayeler, hikaye akışları, olaylar, tematik unsurlar, diyaloglar, olaylar, dil, sanat eserleri, semboller, tasarımlar, tasvirler, benzerlikler, formatlar, pozlar, kavramlar, temalar ve grafik, fotoğrafik ve diğer görsel veya işitsel temsiller anlamına gelir; karakterlerin, büyülerin, efsunların, kişiliklerin, takımların, personaların, benzerliklerin ve özel yeteneklerin isimleri ve tanımları; yerler, mekanlar, ortamlar, yaratıklar, ekipmanlar, büyülü veya doğaüstü yetenekler veya efektler, logolar, semboller veya grafik tasarımlar; ve Ürün Kimliğinin sahibi tarafından açıkça Ürün kimliği olarak tanımlanan ve Açık Oyun İçeriğini özellikle hariç tutan diğer ticari markalar veya tescilli ticari markalar; (f) "Ticari Marka", bir Katkıda Bulunan tarafından kendisini veya ürünlerini veya Katkıda Bulunan tarafından Açık Oyun Lisansına katkıda bulunulan ilişkili ürünleri tanımlamak için kullanılan logolar, isimler, işaret, işaret, slogan, tasarımlar anlamına gelir (g) "Kullanım", "Kullanılan" veya "Kullanmak", Açık Oyun İçeriğini kullanmak, Dağıtmak, kopyalamak, düzenlemek, biçimlendirmek, değiştirmek, tercüme etmek ve başka bir şekilde Türev Materyal oluşturmak anlamına gelir. (h) "Siz" veya "Sizin", bu anlaşma açısından lisans sahibi anlamına gelir.
2. Lisans: Bu Lisans, Açık Oyun İçeriğinin yalnızca bu Lisans kapsamında ve koşullarında Kullanılabileceğini belirten bir bildirim içeren tüm Açık Oyun İçerikleri için geçerlidir. Böyle bir bildirimi Kullandığınız tüm Açık Oyun İçeriklerine ilişkin sağlamalısınız. Bu Lisansa, Lisansın kendisi tarafından açıklananlar dışında hiçbir şart eklenemez veya çıkarılamaz. Bu Lisans kullanılarak dağıtılan herhangi bir Açık Oyun İçeriğine başka hiçbir şart veya kayıt uygulanamaz.
3.Teklif ve Kabul: Açık Oyun İçeriğini kullanarak bu Lisansın şartlarını kabul ettiğinizi belirtmiş olursunuz.
4. Hibe ve Değerlendirme: Bu Lisansı kullanmayı kabul etmeniz karşılığında, Katkıda Bulunanlar Size, Açık Oyun İçeriğini Kullanmanız için bu Lisansın tam şartlarıyla kalıcı, dünya çapında, telifsiz, münhasır olmayan bir lisans verir.
5. Katkıda Bulunma Yetkisinin Beyanı: Açık Oyun İçeriği olarak orijinal materyale katkıda bulunuyorsanız, Katkılarınızın orijinal eserinize olduğunu ve/veya bu Lisans ile eklerinin hakları vermek için yeterli haklara sahip olduğunuzu beyan edersiniz.
6.Lisans Telif Hakkı Bildirimi: Bu Lisansın TELİF HAKKI BİLDİRİMİ bölümünü, kopyaladığınız, değiştirdiğiniz veya dağıttığınız tüm Açık Oyun İçeriklerinin TELİF HAKKI BİLDİRİMİ metnini tam olarak içerecek şekilde güncellemeli ve Dağıttığınız tüm orijinal Açık Oyun İçeriklerinin TELİF HAKKI BİLDİRİMİNE başlığı, telif hakkı tarihini ve telif hakkı sahibinin adını eklemelisiniz.
7. Ürün Kimliğinin Kullanımı: Uyumluluk göstergesi de dahil olmak üzere, herhangi bir Ürün Kimliğini, söz konusu Ürün Kimliğinin her bir unsurunun sahibiyle yapılan başka ve bağımsız bir Sözleşmede açıkça lisanslanmadığı sürece Kullanmamayı kabul edersiniz. Söz konusu Ticari Marka veya Tescilli Ticari Markanın sahibiyle yapılan başka ve bağımsız bir Sözleşmede açıkça lisanslanmadığı sürece, Açık Oyun İçeriği içeren bir çalışmayla bağlantılı olarak herhangi bir Ticari Marka veya Tescilli Ticari Marka ile uyumluluk veya birlikte uyarlanabilirlik belirtmemeyi kabul edersiniz. Açık Oyun İçeriğinde herhangi bir Ürün Kimliğinin kullanılması, söz konusu Ürün Kimliğinin mülkiyetine itiraz teşkil etmez. Açık Oyun İçeriğinde kullanılan herhangi bir Ürün Kimliğinin sahibi, söz konusu Ürün Kimliği ile ilgili tüm hakları, unvanı ve menfaati elinde tutacaktır.
8. Tanımlama: Açık Oyun İçeriğini dağıtmanız halinde, dağıttığınız eserin hangi bölümlerinin Açık Oyun İçeriği olduğunu açıkça belirtmelisiniz.
9. Lisansın Güncellenmesi: Wizards veya atanmış Temsilcileri bu Lisansın güncellenmiş versiyonlarını yayınlayabilir. Bu Lisansın herhangi bir sürümü altında dağıtılan Açık Oyun İçeriğini kopyalamak, değiştirmek ve dağıtmak için bu Lisansın herhangi bir yetkili sürümünü kullanabilirsiniz.
10. Bu Lisansın Kopyası: Dağıttığınız Açık Oyun İçeriğinin her kopyasına bu Lisansın bir kopyasını eklemelisiniz.
11. Katılımcı Katkıda Bulunanların Kullanımı: Katkıda Bulunandan yazılı izin almadığınız sürece, Açık Oyun İçeriğini herhangi bir Katkıda Bulunanın adını kullanarak pazarlayamaz veya reklamını yapamazsınız.
12. Uyulamaması: Açık Oyun İçeriğinin bir kısmı veya tamamı ile ilgili olarak bu Lisansın şartlarından herhangi birine uymanızın tüzük, yargı kararı veya hükümet düzenlemesi nedeniyle imkansız olması halinde, bu durumdan etkilenen hiçbir Açık Oyun Materyalini Kullanamazsınız.
13 Fesih: İşbu Lisans, burdaki tüm şartlara uymamanız ve söz konusu ihlali, ihlalden haberdar olduktan sonraki 30 gün içinde düzeltmemeniz halinde otomatik olarak feshedilecektir. Tüm alt lisanslar bu Lisansın sona ermesinden sonra da geçerliliğini koruyacaktır.
14 Reform: Bu Lisansın herhangi bir hükmünün uygulanamaz olduğuna karar verilirse, söz konusu hüküm yalnızca uygulanabilir hale getirmek için gerekli olduğu ölçüde yeniden düzenlenecektir.
15 TELİF HAKKI BİLDİRİMİ Açık Oyun Lisansı v 1.0 Telif Hakkı 2000, Wizards of the Coast, Inc. Sistem Kuralları Belgesi Telif Hakkı 2000 Wizards of the Coast, Inc; Yazarlar Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, E. Gary Gygax ve Dave Arneson'ın orijinal materyallerine dayanmaktadır. DCC RPG Hızlı Başlangıç Kuralları, 3. baskı, telif hakkı © 2019 Goodman Games, tüm hakları saklıdır, www.goodman-games.com adresini ziyaret edin veya info@goodman-games.com adresinden iletişime geçin.

Sen bir kahraman değilsin.

Sen bir maceracısın:
bir haydut,
bir yankesici,
bir kâfir acısı,
çoktan unutulmuş sırların koruyucusu
sıkı ağızlı bir kara büyücü.

Zayıfın, karanlığın, iblislerin,
ve mağlubun kanına ve pisliğine bulanmış,
kılıç ve büyü ile elde ettiğin,
altının ve şanın peşindesin.

Derinlerde kazanılacak hazineler var ve sen
onlara sahip olmalısın...

Bu Hızlı Başlangıç Kuralları, 1970'lerin Appendix N fantezi rol yapma oyunu olan DCC RPG'nin 0-2 seviyelerini oynamanızı sağlar.

