

# *Amtgard*

Pravila igre v 7



revizija 1

# Sadržaj

1	Predgovor
2	Uvod
3	Smjernice za personu
4	Borba, oružje i oprema
6	Oprema
	Oružja
	Vrste oružja
7	Učinci oružja
8	Streličarstvo
	Opsadna oružja
9	Štitovi
	Bilješke za izradu opreme
	Izrada štita
10	Kako napraviti mač
	Izrada strijele
	Projektili
11	Izrada oklopa
12	Definicije oklopa
13	Bojne igre
14	Kodeks igre
	Odora
16	Borbene klase i sposobnosti
17	Standardne klase
	Anti-Paladin
18	Asasin
19	Barbarin
	Bard
20	Čarobnjak
	Čudovište
	Druid
21	Iscjelitelj
	Izviđač
22	Paladin
	Ratnik
23	Redovnik
	Seljak
24	Strijelac
	Uskok
25	Objašnjene sposobnosti i osobine
30	Amtgard magija
	Pravila magije
32	Razjašnjenja magije
33	Magijski relikvi
	Škole magije
35	Ključ popisivanja magije
37	Magije po klasi i razini
	Bardova magija
38	Čarobnjakova magija
40	Druidova magija
41	Iscjeliteljeva magija
42	Opisi magija
62	Čudovišta
63	Definicije čudovišta
64	Opisi čudovišta
	Div, brdski
65	Driada
	Goblin
66	Gušterolik
	Jednorog
67	Kentaur
	Kostur
68	Mumija
	Pegaz
69	Sirena
	Trol, regenerirajući
70	Vilenjačić
	Zombi
71	Sposobnosti i Osobine čudovišta
72	Pojmovnik
76	Zasluge



# Amtgard

## Pravila igre v 7

### Predgovor

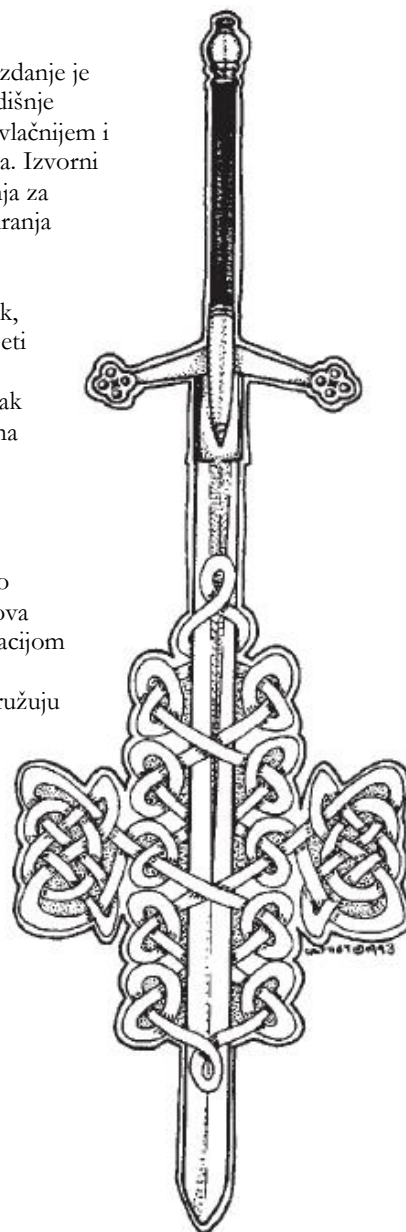
Prošlo je desetljeće, više ili manje, od zadnjeg izdanja pravila igre. Ovo izdanje je pokazatelj mnogo naučenih lekcija i iskustva stečenog kroz to desetogodišnje razdoblje. Za to vrijeme, Amtgard je postao usmjeren prema bržem, privlačnijem i zanimljivijem sustavu igre te imao potrebu za pravilima koja bi to pružila. Izvorni cilj je bio da se rasčiste siva područja i rupe u pravilima i ta su razjašnjenja za sobom povukla mnogo znatnih promjena, kao i daljnje pokušaje balansiranja igre.

To nije bio lak zadatak – i da bi bili jasni, neke stvari su izostavljene; ipak, mislimo da ovo predstavlja najbolje što su sva kraljevstva mogla doprinjeti i odražava opći konsenzus kako bi stvari trebale raditi. Ovo je prvi pravilnik koji je istinski među-kraljevski trud i to se vidi. Bio je dug i težak put da bi se proizvelo ovo što ćete upravo čitati i na kraju, sve se svelo na krv, znoj i suze nekoliko ljudi. Uzimajući u obzir da je ovo valjda jedini skup riječi koji će svi Amtgardijci pročitati, iskoristili bi ovu šansu da podsjetimo svakoga u što mi vjerujemo da ova igra stvarno jest.

Igra se ne vrti oko borbe, znanosti i umjetnosti, ili role-playa (iako sve to postoji i cvjeta u igri). Igra se vrti oko ljudi, svih ljudi, koji su učinili da ova igra živi preko 20 godina. Ljudi su ti koji čine Amtgard velikom organizacijom kakava je ona danas.

Svaki dan kada kročite u park, pokušajte se sjetiti da su ljudi koji vas okružuju ti koji čine ovu igru. Bez obzira kolike naše razmirice i razlike bile, u srcu svi djelimo zajedničku sponu i zajednički San.

Nadamo se da ćete uživati u novom pravilniku i vidjeti ga kao poboljšanje prethodnog. Sretno igranje!



Amtgard Pravila Igre verzija 7 je copyright 2005., Amtgard Inc: Kingdom of the Burning Lands. Ova pravila su slobodna za distribuiranje ali se ne smiju prodavati za zaradu izvan Ugovora Kraljevstva.

# Kako početi

## Uvod

**Bilješka:** "On/njegovo" je u ovoj publikaciji korišteno isključivo kao konvencionalnost. Svi aspekti Amtgarda su otvoreni i ženama i muškarcima.

Amtgard je neprofitna, slobodna i ne-religijska grupa posvećena rekreaciji srednjovjekovnih i fantastičnih žanrova. Amtgard ima široko područje novih iskustava za ponuditi zainteresiranom pustolovu, od izrade odjeće odgovarajuće određenom vremenskom razdoblju, do baratanja spužvom-obložene replike starinskog oružja na bojnopolju. Rekreacija srednjovjekovne i fantastične borbe je srž Amtgarda i glavna briga ove knjige. Pravila ovdje predstavljena su detaljna i potpuna koliko god je to moguće, ali sve situacije se ne mogu pokriti. Zdrav razum i fair-play se trebaju koristiti pri rješavanju bilo kakvih problema. Svatko može pristupiti Amtgardu tako da:

- 1) Nabavi kopiju pravilnika i pročitaj ga.
- 2) Razvije personu i njenu povijest.
- 3) Napravi kostim za sebe koji odgovara njegovoj personi.
- 4) Ispuni članski obrazac i waiver te ih preda Premijeru. Maloljetnici moraju imati waiver potpisan od strane njihovih roditelja ili zakonskih skrbnika. Maloljetnici ispod dobi od 14 ne smiju sudjelovati u borbi bez posebnog dopuštenja Monarha.

U dodatku ovim zahtjevima, igrači mogu izabrati da plaćaju članarinu. Igrači koji plaćaju članarinu nemaju nikakve prednosti nad drugim članovima osim što mogu glasati na dvomjesečnim Saborskim sastancima, koji se koriste da bi se donijele odluke koje nadmašuju ovlasti monarha, poput mjenjanja zbornika propisa. Plaćajući članovi, su također jedini koji smiju glasati na izborima. Članarina je 35 kn svakih šest mjeseci i sva skupljena članarina se koristi za plaćanje pravilnika, newslettera, opreme za posudbu i drugih troškova grupe. Corpore pojedinih kraljevstava mogu postaviti dodatne zahtjeve da bi netko bio glasajući ili aktivni član.



Ostale važne Amtgard publikacije uključuju:

- 1) **Zbornik Amtgard Propisa (Corpora).** Kriteriji grupe, struktura Amtgard vlasti, nagrade i počasti, itd. Važno za sve grupe, esencijalno za srednje/velike grupe. Ovaj dokument također objašnjava kriterije za postajanje vitezom, zapovjednikom, itd.
- 2) **Amtgard Ugovor.** Zakonski sporazum koji sve grupe moraju potpisati sa Odborom Direktora Amtgarda, Kingdom of Burning Lands (posluju kao Amtgard, Inc.). To osigurava da se grupe pridržavaju pravila i zakona Amtgarda.
- 3) **Ostale publikacije od važnosti.** Iako nisu obavezne, ove publikacije su vrlo korisne i uključuju dopune Amtgardu, poput izrade odore i oružja, FAQ popis i Dor Un Avathar (knjiga čudovišta). Ove i druge publikacije se mogu naći na [www.amtgardinc.com](http://www.amtgardinc.com).

Pravilnik ima prednost pred svim dopunama, uputama ili ekspanzijama koje potiču ili nadopunjavaju izvorna pravila. Dok ovi dokumenti mogu proširiti mogućnosti igre oni su i dalje podložni ovdje napisanim pravilima i ne smiju im proturječiti. U slučaju kontradikcija između pravilnika i bilo kojih ostalih dopunskih materijala, ovaj pravilnik uvijek ima prevlast.

### Proces za ažuriranje pravila:

Promjene ovom dokumentu se mogu napraviti samo sa 75% glasova pri Krugu Monarha (Circle of Monarchs), Svi glasovi se trebaju slati predstavniku postavljenom od strane Kruga preko registrirane e-mail adrese. Glasovi za Krug Monarha se uglavnom skupljaju tokom mjeseci Lipnja i Srpnja.



## Smjernice za personu

**Stvarna povijest:** persona bi trebala biti temeljena na ljudima koji su mogli živjeti prije 1650. godine. Potiče se da ime, oružja i odjevanje bude povijesno korektno. Ne oponašajte slavne povjesne ličnosti.

**Fantastika:** persona se trebala temeljiti na na knjizi, filmu, povjesnoj mitologiji ili vašoj vlastitoj jedinstvenoj kreaciji. Ponovo, ne oponašajte likove iz medija koji izaberete.

*Zapamti: svaka persona mora imati zaleđe vezano uz staru povijest, srednjekovlje, ili "mač i magiju".*

### Heraldika

Napravite znakovlje ili insigniju za predstavljanje na svojim zastavama, stijegovima i grbu. Znakovlja bi trebala biti jedinstvena ili barem odražavati vašu personu ili družinu. Znakovlje možete registrirati kod cehmeštra heraldike i premijera.

### Družine

Ljudi mogu poželjeti da se udruže u borbenu grupu. Ova grupa se zove družina. Družina mora izabrati ime, kapetana, dokapetana i znakovlje. Osoba može pripadati samo jednoj družini.

### Kućanstvo

Ljudi koji žele oformiti ne-borbenu grupu unutar kluba, mogu pokrenuti kućanstvo. Kućanstva bi trebala izabrati ime, gospodara i gospodaricu kuće i znakovlje. Osoba može pripadati bilo kojem broju kućanstava.

### Događaji

Postoji više vrsta igara i događaja koji se redovito održavaju. To uključuje:

- 1) Turnire – natjecanja između pojedinaca ili grupa za nagrade, počasti ili izazove.
- 2) Bitke – uključuju dvije ili više vojska koje se napadaju iz raznih razloga.
- 3) Posebne događaje – pustolovine, gozbe, demonstracije, putovanja, sajmovi, radionice i ostale igre.



# Borba, oružja i oprema

## Pravila borbe

### ŠTETA I RANE NA VAMA

**Glava i vrat** – Nedopuštene zone. Ne broje se kao udarci i ilegalne su. Namjerno pariranje svojim vratom ili glavom je zabranjeno.

**Ruka** – Prvi pogodak u ruku će ju onesposobiti za korištenje. Pogođena ruka se mora držati iza leđa. Drugi pogodak u ranjenu ruku će rezultirati smrću. Pogotci u šaku se računaju kao pogotci u ruku ako ne držite oružje za blisku borbu u toj šaci. U tom slučaju, to se računa kao pogodak u oružje. Zglobovi se ne smatraju djelom šake.

**Noga** – Pogodak u nogu ju onesposobljava za korištenje. Spusti se na jedno koljeno što je prije moguće i ranjenim koljenom dodiruj tlo. Daljni pogotci u tu nogu nemaju učinka (izuzetak su magične lopte i neka opsadna oružja). Puzanje, povlačenje samog sebe i nošenje su jedini načini kretanja sa ranjenom nogom. Možeš napraviti kratak skok na protivnika sa svojom zdravom nogom ali skakutanje na zdravoj nozi je zabranjeno.

**Trup** – (Uključuje ramena, slabine, prsa, leđa i guzove) Trenutna smrt.

**Stopala** – Pogotci se ne računaju ukoliko je stopalo na zemlji u trenutku pogotka (izuzetak: magične lopte), inače se računaju kao pogotci u tu nogu.

### Bilješke za borbu:

1. Bilo koja dva pogotka u udove (osim dva pogotka u istu nogu) rezultiraju smrću. Primjer: Pogođen si u ruku. Ruka je onesposobljena i moraš ju staviti iza leđa. Ako nakon toga primiš pogodak u bilo koji ud, uključujući i ruku iza leđa, pogibaš.
2. Jedan pogodak u zonu udarca, bez obzira na vrstu oružja ili bodovnu vrijednost, računa se kao samo jedan pogodak u tu zonu i bilo koja "preostala" šteta se ne računa kao drugi pogodak u tu ili drugu lokaciju. *Primjer:* Pogodak u ruku Crvenim oružjem samo ranjava ruku. Preostala šteta se ignorira.
3. Udarci koji pogode samo odoru ili opremu ne broje se kao pogotci osim ako spomenuti predmeti nisu blokirali udarac koji bi inače pogodio borca. (npr. odora, oprema, ukoričena oružja, itd. nisu štitovi i ne broje se kao oklop).
4. Udarci koji zarezuju ili proskliznu preko cilja ne broje se kao pogodak. Svaki udarac koji se zaustavi ili svaki udarac koji pogodi i odbije se pod kutom smatra se pogotkom. Također, pogledaj niže pod **Važeci Pogodak**.
5. Projektili koji ogrebu ili proskliznu još uvijek se broje kao pogotci.
6. Lančani djelovi mlatova nisu legalne udarne površine i ne broje se kao udarci. Isto se odnosi na sve rukohvate, štitnike, križeve na mačevima i obložene površine.
7. Odbijeni udarci koji nakon toga pravilno pogode metu se broje kao pogotci. Iznimke su udarci odbijeni od glave ili vrata. Odbijanci od nelegalnih meta se ne računaju. Projektili, čak i kod odbijanaca, mogu nanjeti štetu samo jednoj meti. Npr. bodež za bacanje koji pogodi ruku i odbije se u prsa ranjava samo ruku, ne utječe na prsa.

8. Ako se osobu rani u ruku kojom je krenula zadati udarac, ili ubije, udarci koje je ona uputila prije no što je bila pogođena još se uvijek broje kao pogodak, ako uslijede unutar pola sekunde od ranjavanja ili ubijanja. U slučaju dvoručnih oružja, rukovatelj mora maknuti ranjenu ruku s oružja unutar pola sekunde da bi pogodak bio važeći. Ovo bi trebao biti čisti slučaj završavanja već upućenog udarca, značeći da to ne zahtjeva promjenu smjera i da je zadnja radnja potrebna za završavanje pogotka bila započeta prije no što ste bili pogođeni. Ako imate bilo koja pitanja, pitajte Cehmeštra Sudaca svojeg kraljevstva/grupe. Sučeva odluka je uvijek konačna u određivanju da li je pogodak bio na vrijeme ili je kasnio.
9. Udarci koji se odbiju (pariraju) i nakon toga pravilno pogode metu, broje se kao pogotci.
10. Nelegalni udarci se prekidaju i radnja se zaustavlja ako je potrebno da se vaš protivnik oporavi (npr. ako pogodite protivnika u lice, zaustavite borbu sve dok on ne kaže je neozlijeđen).
11. Odskoci od projektila, magičnih lopta i strijela nikada ne važe.
12. Igraču koji konstantno krši pravila igre, vara, uzrokuje svjetovne probleme sa državnim autoritetima ili sigurnošću, može se zabraniti sudjelovanje u lokalnoj grupi ili kraljevstvu sporazumom monarha i premijera ili cehmeštra sudaca te grupe.
13. Igrači ne smiju koristiti više od jednog oružja u jednoj ruci. Ispucavanje više strijela odjednom je iznimka ovom pravilu.
14. Hrvanje s protivnikom, udaranje štitom, grub, opasan ili uvredljiv fizički kontakt je strogo zabranjen i može rezultirati udaljavanjem iz igre na neodređeno vrijeme.
15. Ako morate razmišljati da li je udarac bio "dovoljno dobar" da bi se brojao, onda najvjerovatnije je.
16. Uvijek težite neupitnoj časti u području priznavanja pogodaka na vama. Vaši suigrači će vas poštivati i vratiti uslugu.
17. Ne "zovite" pogotke na nekom drugom ako niste sudac. Neprikladno je i smatra se neodgovarajućim. Ako neprekidno imate problema sa osobom koja ne priznaje udarce na sebi, obavjestite suca koji će s njom postupiti odgovarajuće.

### **Borba s oklopom:**

Oklop je ocjenjen prema sposobnosti zaustavljanja udaraca. Ocjena se kreće od 1 do 7 bodova, iako neka čudovišta mogu imati više. Ista pravila za štetu se primjenjuju i na oklop. Svaki pogodak će ukloniti jedan bod vrijednosti s oklopa. Određena oružja i učinci djele više štete oklopu, kao što je navedeno u njihovu opisu. Bodeži, kada se koriste za rezanje, ne rade nikakvu štetu oklopu u bilo kojem smislu. Šteta se odnosi samo na oklop koji prekriva zonu udarca. Oklop štiti samo na području koje prekriva. *Primjer:* ako imate oklop na prednjem dijelu noge, ali "rupu" na bedru, pogodak u mjesto otkriveno tom rupom će vas raniti, a oklop će biti neoštećen.

### **Važeći pogodak:**

Važeći pogodak je bilo što što pogodi i zaustavi se ili odbije pod kutom. Uz to rečeno, povremeno se dese udarci koji djelomično susreću te uvjete ali nisu važeći. Najbolji način da se nauči od čega se sastoji dobar udarac je da pitate cehmeštra sudaca svojeg kraljevstva/grupe, ali ovdje je uključen popis pogodaka koji se ne broje. To su samo smjernice i nikada ne smijete pokušavati koristiti ova pravila da se na prijeveru izvučete iz priznavanja važećeg pogotka. Također zapamtite da je, u svim situacijama, sučeva odluka konačna.

**"Mrdajući"** - Udarac (uglavnom ubod) koji promaši svoju prvotnu metu, ali se onda pomiče naprijed pa nazad da biste pogodili svog protivnika.

**"Povlačeći rezovi"** – Udarac koji klizi po vašem protivniku sa malo sile upućene prema vašem protivniku. Ovo se uglavnom dešava kod promašenog uboda. Primjetite da udarac koji pogodi vašeg protivnika pravilno i onda skrene u povlačeći rez će ipak raniti ili ubiti vašeg protivnika.

**"Savijajući"** – Udarac nevezanim oružjem kojeg se blokira, ali se nevezano oružje savije preko bloka da bi pogodilo protivnika. Ovi pogotci su uobičajeni kod vrlo malih osnova u oružju, ili vrlo dugih oružja i ne trebaju se priznati. Ovo se ne smije mješati kod slučaja kada vaš protivnik pivotira ili "omata" udarac oko vašeg bloka koristeći vaše oružje kao oslonac. "Savijanje" se jedino primjenjuje kada se osnova oružja savije oko bloka, omogućujući pogodak koji bi inače bio zaustavljen.

# Oprema

## Vrpce i tkanine

1. Sve vrpce (tkanine ili trakice) moraju biti barem 5 centimetara široke, 45 centimetara dugačke i jasno vidljive (ne skrivene iza opreme ili štita) na osobi ili predmetu na kojeg se primjenjuju.
2. Vrpce za glavu ili ruke (armband, headband) se ponašaju u svim slučajevima kao i ostale vrpce te moraju pratiti njihova pravila.

Svaka vrpca u boji ima drugo značenje zbog brzog prepoznavanja.

Crvena: Crvena oružja i **Mahniti** barbari

Crna: Ubojiti učinci poput **Dodira smrti**, **Otrovanog oružja**, polja smrti, itd.

Narančasta: Plameni učinci poput **Plamenih strijela**, lave, itd.

Zlatna: Suci i predmeti koji se ne smiju dirati ili biti napadnuti.

Klasne vrpce za čini i magične učinke:

Zelena: Druidske čini

Bijela: Iscjeliteljeve čini

Žuta: Čarobnjačke čini

Svijetlo plava: Bardske čini

# Oružja

Izuzev nekoliko magičnih oružja, Amtgard dopušta samo ne-eksplozivna, ne-kemijska oružja koja su mogla postojati prije ljeta gospodnjeg 1650. Sva oružja se mogu podjeliti u tri dijela:

1. Udarno-legalni: Ovo se odnosi na područje oružja koje ima barem 6,5 centimetara u promjeru (plosnate oštrice zahtijevaju 4 cm spužve na udarnoj površini i ne smiju moći provući svoj vrh kroz prsten promjera 6 cm) i neće ostavljati masnice, ogrebotine ili polomljene kosti kada se koristi za udaranje protivnika. Ovo je jedino područje na oružju koje se računa kao legalno za udarac. Oružja koja su samo ubadajuća svejedno zahtijevaju barem 15 cm udarno-legalne površine na bilo kojem ubodnom kraju zbog sigurnosti.
2. Obloženi: Odnosi se na područje oružja koje ima barem 1,5 cm spužve na osnovici i služi ograničavanju ozljeda nastalih slučajnim kontaktom sa tim djelom oružja.
3. Drška oružja: Odnosi se na neobloženi dio oružja, gdje ga se drži.

## Vrste oružja

Ispod je popis kategorija oružja i njihovih konstrukcijskih zahtjeva.

**Projektilna oružja** Izuzev sulica, ne smiju se koristiti za pariranje, blokiranje ili blisku borbu. Može ih se nositi u neograničenom broju. Oružja koja nisu navedena ovdje i koja ne spadaju pod ove kategorije se ne smiju bacati. Npr. ne smijete baciti svoj mač. Sva ova oružja čine jedan bod štete oklopu i mogu se blokirati drugim oružjima bez kazne. Kamenje bačeno sa dvije ruke će napraviti dva boda štete oklopu ali će se u svemu ostalome ponašati isto. Ne-sulični projektili i strijele, koji ne nose čini ili klasne sposobnosti, su neuništivi. Projektili i strijele, koji su pod učinkom čini ili klasnih sposobnosti (ne mješati sa Osobinama) se mogu uništiti samo čarolijama ili magičnim loptama. Pogotci u ne-sulična projektilna oružja i strijele "prolaze" kao da je pogođeni predmet odora.

a. Oružja za bacanje – noževi i sjekire za bacanje, shurikeni, strelice, itd.

b. Kamenje – mora biti barem 30 cm promjera.

c. Sulice – dugačke između 90 i 180 cm i mogu se koristiti kao ubodna oružja u bliskoj borbi.

**Bodež** Rezajuće ili probadajuće oružje do 45 cm dužine. Barem 30 cm mora biti udarno-legalni dio.

**Kratka** Rezajuća, probadajuća ili tupa oružja od 45 do 90 centimetara ukupne dužine. Drška ne smije biti duža od jedne trećine ukupne dužine oružja. Barem dvije trećine moraju biti udarno-legalne.

**Duga** Rezajuća, probadajuća ili tupa oružja duža od 90 cm a kraća od 120 cm. Drška ne smije biti duža od jedne trećine ukupne dužine oružja. Ako se koriste za rezanje ili mlaćenje, barem dvije trećine moraju biti udarno-legalne.

**Oružja sa dosegom** Rezajuća, probadajuća ili tupa oružja duža od 120 cm a kraća od 150 cm. Drška ne smije biti duža od jedne trećine ukupne dužine oružja. Ako se koriste za rezanje ili mlaćenje, barem dvije trećine moraju biti udarno-legalne.

**Vešana** Oružja sa jednom zglobno spojenom (poput lanca) glavom. Lanac vezanog oružja nije legalna udarna površina. Lanci ovih oružja moraju biti umotani u spužvu tako da je manje od 1,5 cm užeta izloženo na bilo kojoj točki. Ukupna dužina udarnog ruba i užeta ne smije premašiti 45, dok cijelo oružje ne smije biti duže od 90 cm.

**Madu** Štit spojen na oružje sa motkom. Motka madua smije biti kraća od uobičajenih 1,5 m. Može se koristiti samo ako je klasi dopušteno nositi oružja na motci i štit. Ako je bilo koji dio oružja potrgan, "užaren", ili na neki način učinjen neupotrebljivim, cijelo oružje je neupotrebljivo. Smatra se drvenim za određivanje učinka čarolija ili ozlijeđivanja čudovišta. Magije i sposobnosti koje se primjene na bilo koji dio madua, kao *Nadabni štit*, obuhvaćaju ga cijelog. Madu se nikada ne može smatrati Velikim oružjem. Ako je madu napravljen za rezanje, barem trećina oružja (isključujući dio sa štitom) mora biti udarno legalna (uključujući minimum od 30 cm za rezajući dio) a ostatak mora biti kurtoazno obložen. Svaki štit sa oružjem spojenim na sebe na bilo koji način, smatra se maduom i mora se podvoditi ovim pravilima.

**Koplje** Iskjučivo ubodna oružja dugačka najmanje 1,5 m i ne smiju se zamjenjivati sa sulicama, koje se smiju bacati (moraju biti obložena na gornjoj trećini). Smatra se drvenim za određivanje učinka čarolija ili ozlijeđivanja čudovišta.

**Štap** Tupo oružje (sa vrhovima se može ubadati ali je to tupi napad) od 1,5 do 2,4 m koje mora imati udarno-legalne površine od barem 30 cm dužine na oba kraja. Smatra se drvenim za određivanje učinka čarolija ili ozlijeđivanja čudovišta.

**Oružje na motki** Barem 1,5 metar dužine. Uključuje i koplja ali može imati i površine za rezanje također (minimalno 30 cm duga udarna površina, gornja trećina mora biti obložena). Smatra se drvenim za određivanje učinka čarolija ili ozlijeđivanja čudovišta.

**Luk** Strijele iz dugog luka rade četiri boda štete oklopu. Strijele iz kratkog luka rade dva boda štete. Jednoručni samostrelji se smatraju kratkim lukovima, a dvoručni dugim. Pogledaj dio "Streličarstvo" za detaljnije opise. Lukovi, samostrelji i strijele se smatraju drvenima za određivanje učinka čarolija ili ozlijeđivanja čudovišta.

## Učinci oružja

Izraz "činak oružja" koristi se za opisivanje onoga što određeno oružje radi. Moguće je da jedno oružje ima više učinaka.

**Crveno** Crveno oružje, kada se koristi za rezanje ili batinjanje, radi dva boda štete i može uništiti štit sa tri pogotka. Velika oružja (pogledaj niže) su automatski crvena oružja. Magične čini i barbarska sposobnost mahnitosti također mogu učiniti oružje crvenim. U svakom slučaju gdje je crveno oružje jednoručno, oružje ili korisnik mora nositi crvenu vrpču da bi se obilježio učinak.

**Veliko** Ako je oružje duže od 150 centimetara, ima minimalno 90 cm neprekinute udarne površine i minimalni promjer od 10 cm preko cijele udarne površine, smatra se Velikim i postaje Crveno kada se koristi sa dvije ruke u sjekućoj maniri. Ne-okrugla neprekidna udarna površina mora imati presjek od-ruba-do-ruba od najmanje 10 cm.

**Magično** Relikti i oružja koja nose bilo koje čini osim *Omamljujućeg oružja*.



# Streličarstvo

Maksimalna zatezna moć luka je 16 kg sa maksimalnom dužinom istezanja od 70 cm. Samostreli su ograničeni na 520 centimetar-kilograma. Zabranjeni su moderni lukovi sa koloturima i sl. Slomjene ili popravljane strijele ne smiju se koristiti. Sve drvene strijele trebaju biti omotane (ljepljivom trakom) duž cijelog drvca. Strijele se nikada ne smiju koristiti kao oružje za blisku borbu. "Vršci" svih strijela moraju imati promjer od barem 6,5 cm. Strijele rade pogotke kao i sva ostala oružja. Na bliskoj udaljenosti (manje od 6 m), lukovi se smiju zatezati samo na pola. Strijele iz kratkih lukova i jednoručnih samostrela rade dva boda štete oklopu. Strijele iz dvoručnih samostrela (preko 50 cm dužine) i dugih lukova (svaki luk viši od 150 cm) rade četiri boda štete. Oružje u ruci, pogodeno strijelom, je uništeno. Ako je luk pogodan oružjem, uništen je.

# Opsadna oružja

Opsadna oružja su iznimno moćni strojevi za uništavanje koji su se kroz povijest koristili za sve od uklanjanja ljudi do razbijanja zidina sa velike udaljenosti. Sposobnosti i ograničenja opsadnih oružja su sljedeća:

1. Opsadno oružje za blisku borbu će ubiti bilo koju osobu ili uništiti bilo koji predmet koji pogodi bez obzira na oklop. Smatra se obuhvaćajućim. Broji se kao jedan pogodak protiv neranjivosti. **Zaustaviti će Borbu poslije smrti.**
2. Projektilno opsadno oružje koje ispuca po samo jedan projektil, poput jedne stijene (eng. boulder) ili strijele, pogađa isto kao i opsadno oružje za blisku borbu osim što je zaustavljivo i sa čini *Zaštita od projektila*. Redovnik ne može blokirati ovu vrstu opsadnog projektila. **Zaustaviti će Borbu poslije smrti.**
3. Projektilno opsadno oružje koje ispuca više projektila istodobno se računa kao da ispuca Crvene projekte. Redovnik može blokirati ove projekte kao i inače. *Zaštita od projektila* ih zaustavlja. Neće zaustaviti **Borbu poslije smrti.**
4. Opsadno oružje koje ispuca projekte ne smije se koristiti na udaljenosti manjoj od 6m ukoliko njegovi operatori nemaju mogućnost da nategnu oružje na pola.
5. Opsadno oružje je velik, čvrst objekt koji je očvrstnut za normalne napade. Smatraju se kao da imaju 10 bodova oklopa i uništeni su kada je izgubljen sav oklop (npr. deset udaraca od normalnih oružja, pet od crvenih, itd.). Strijele nemaju učinka na opsadnim oružjima sa iznimkom **Plamene strijele**, koja će im napraviti pet bodova štete. Projektilna opsadna oružja sa po jednim napadom i ona za blisku borbu uništiti će drugo opsadno oružje jednim pogotkom. Projektilna opsadna oružja sa višestrukim napadom dijele štetu drugim opsadnim oružjima normalno. Opsadno oružje radi dokle god ima barem jedan bod oklopa. *Popravak* će popraviti jedan bod oklopa posvuda (opsadna oružja nemaju sekcionalni oklop). Uništena opsadna oružja se ne mogu povratiti u bazi.
6. Opsadna oružja zahtijevaju najmanje troje ljudi da bi funkcionirala. Ti se ljudi mogu baviti bilo kojom funkcijom stroja, ali se ne smiju boriti, biti **Mahniti**, bacati magiju koristiti aktivirane klasne sposobnosti ili se udaljiti više od tri metra. Opsadno oružje sa manje od troje ljudi u posadi ne može se koristiti. Neka čudovišta su iznimka ovom pravilu. Članovi opsadne posade mogu otići bilo kada i nastaviti normalno igrati.
7. Možete imati samo jedno opsadno oružje na 20 ljudi u ekipi.
8. Opsadna oružja trebaju imati povijesne ili fantazijske uzore koje oponašaju po obliku i funkciji. Opsadni stojevi mogu biti samo direktno udarna oružja poput katapulte, baliste, itd. Ne možete koristiti opsadna oružja koja oponašaju širokopojasne učinke napada poput vatrenih bomba ili "grčke vatre". Ne smijete koristiti opsadna oružja koja oponašaju učinke baruta, poput topova.

# Štitovi

Štitovi se smatraju drvenima za određivanje učinaka čarolija ili sposobnosti čudovišta. Sve mjere štitova su vanjske površine na ravnoj plohi.

1. Privezni štitovi su vrsta malih štitova koji se privezuju na podlakticu umjesto da se drže u ruci. Svatko kome je dopušteno koristiti mali štit može koristiti jedan privezni štit. **Bilješka:** Ovo ne dopušta korištenje oboje, i štita i priveznog štita.
2. Štitovi pogodeni učincima koji lome štitove (poput Crvenih oružja) zadržavaju tu štetu dok se ne poprave. Tako, dva takva pogotka primljena od jednog igrača i jedan takav pogodak deset minuta kasnije od drugog igrača su dovoljni da unište štit.
3. Svi štitovi moraju biti ili privezani za ruku ili se držati u ruci. Udarci koji pogode štit kojim se ne barata a koji je privezan za igrača (npr. štit prebačen preko leđa), smatraju se da su pogodili igrača, kao da štit nije bio tamo. Igrač može koristiti samo po jedan štit istovremeno.
4. Veliki štit nije veći od 0,75 metara kvadratnih, maksimalno 90 cm u promjeru ako je okrugao.
5. Srednji štit nije veći od 0,45 metara kvadratnih, maksimalno 77 cm u promjeru ako je okrugao.
6. Mali štit nije veći od 0,3 metra kvadratna, maksimalno 60 cm u promjeru ako je okrugao.
7. Ne-okrugli štitovi ne smiju biti širi od 60 cm.
8. Okrugli štitovi ne smiju biti širi od 90 cm.

## Izrada opreme

### Bilješke za izradu oružja

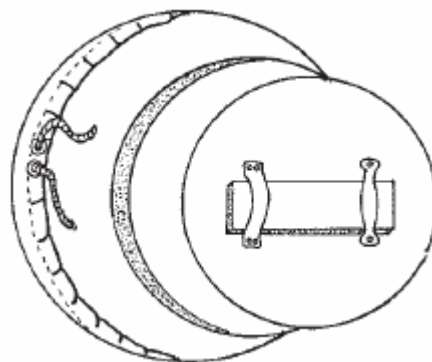
Što je sigurno oružje? Sigurno oružje je ono koje neće ostaviti masnicu, ogrebotinu ili slomljene kosti kada pogodi osobu. Ako vaše oružje ozljeđuje kada ste pogodeni, nije sigurno. Cijela površina oružja mora biti obložena kako je opisano iznad u VRSTE ORUŽJA. Križevi na mačevima (balčaci) moraju biti obloženi. Za osnovu je najbolje koristiti karbonske/grafitne štapove (poput onih iz ne-metalnih palica za golf), zmajarske cijevi, bambus, PVC cijevi ili fiberglas. Ostali materijali će se pojedinačno provjeravati zbog sigurnosti. Metalne i drvene osnove nisu prihvatljive i nikada se neće smatrati legalnima.

Koristite dobru, čvrstu spužvu. Ensolit, zatvorena ćelijasta spužva, je dobra za oblaganje osnove. Funnoodle™, plutajuća naprava za bazene, je brz i lagan nadomjestak ensolitu ali se istroši puno brže. Spužvu je najbolje rezati britvom ili oštrim škarama. Spužvu pričvrstite na cijev koristeći vezivno ljeplivo ili vrpce. Oružja moraju biti prekrivena izdržljivom, neprozirnom tkaninom.

Vršci oružja (vrhovi, štitnici, jabuke, itd.) i udarne površine moraju imati barem 6,5 cm u promjeru (plosnate ostrice ne smiju moći progurati vrh kroz prsten promjera 6 cm). Krajevi svih osnova oružja moraju biti otupljeni prebacivanjem sloja spužve i ljepljive vrpce. Ubojna oružja moraju biti dodatno obložena na vrhu zbog sigurnosti. Magijske komponente za korištenje u borbi (magične lopte, itd.) također moraju biti obložene i imati najmanje 6,5 cm u promjeru.

## Izrada štita

Štitovi bi se trebali raditi od laganih, čvrstih materijala, trebali bi biti dobro obloženi i zahtijevaju navlaku od tkanine. Tvrdi rubovi ne smiju biti izloženi. Dobri materijali uključuju lesonit, šperploču i čvrstu plastiku. Zanimljiva alternativa je korištenje plastičnog sjedala (tanjura) za sanjkanje, koja će proizvesti lagani štit koji zahtijeva manje oblaganja. Druga popularna metoda izrade štita je korištenje samo debelog spužvenog diska, što isključuje potrebu za daljnjim oblaganjem (treba samo navlaku). Budite pažljivi s time pošto nisu sve spužve iste. Debele kožne trake su dobri držači za ruke. Kod korištenja ne-spužvenog štita, glave vijaka ili zakovica trebaju biti na vanjskoj strani štita i jako obložene špužvom. Svi štitovi sa čvrstom osnovom moraju imati spužvu prebačenu preko ruba ili rubove uvučene u spužvu. Svi štitovi sa čvrstom osnovom moraju biti prekriveni sa slojem spužve debljine barem 2,5 cm na licu i 4 cm na rubovima. Štitovi moraju biti sigurni barem kao i oružja koja koristimo.



## Kako napraviti mač

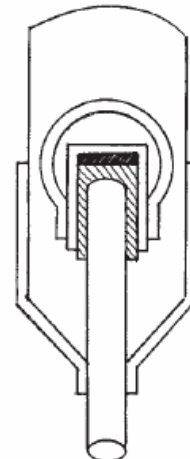
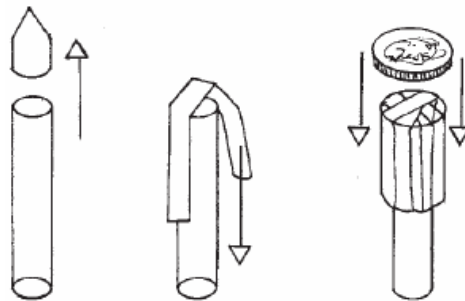
(koristeći Funnnoodle™ ili kampersku prostirku):

1. Uzmi dužinu fiberglasa, zmajarske cijevi, PVC-a ili golf cijevi za osnovicu. Makni sve oštre rubove sa oba kraja osnovice.
2. Otupi oba kraja osnovice nanošenjem slojeva spužve i ljepljive vrpce dok "kapa" nije učvršćena i tupa. Prekrij jabuku sa dovoljno zatvoreno ćelijaste spužve da bi dobila barem 6,5 cm u promjeru. Primjeti da sve jabuke moraju ispuniti minimalne zahtjeve za veličinu bez obzira na stil borbe.
3. **a.** Da bi napravio plosnatu oštricu, stavi osnovicu između nekoliko slojeva kamperske prostirke (karimata).  
**b.** Da bi napravio okruglu oštricu, možeš uzeti komad Funnnoodle-a™ koji ima tvorničku rupu u sredini i izrezati ga na duljinu oštrice. Ako ti se osnova pomiče unutar rupe, možeš vrpcom zalijepiti dugu traku karimata uzduž cijevi da bi reducirao šuštanje i produljio životni vijek oštrice. Vrpcom dobro pričvrsti kraj Funnnoodle-a™ za cijev. Vrpca za učvršćivanje fiberglasa se preporuča zbog snage i težine.
4. Vrpcom priljepi nekoliko komada zatvoreno ćelijaste spužve preko vrha mača. Trebali bi imati barem 4 cm zatvorene ćelijaste spužve na svom ubodnom vrhu (čak i više kod dvoručnih ubadajućih oružja poput koplja).
5. Za navlaku izaberi laganu, izdržljivu tkaninu. Izreži je na dužinu plus 7 cm i vanjski promjer plus 3 cm.
6. Preklopi tkaninu te zašij vrh i stranu.
7. Zarolaj navlaku kao čarapu i navuci niz mač.
8. Pričvrsti navlaku za dršku ljepljivom vrpcom.

## Izrada strijele

Strijele su općenito krhke i često se lome pod stalnom žestinom borbe. Grafitni štapovi strijela nude fleksibilnost i otpornost kojih nema u njihovim aluminijskim ili drvenim izvedbama.

Drvene strijele moraju biti obljepljene trakom po cijeloj dužini. Svi žalci strijela moraju biti uklonjeni, a vrh osnove strijele se mora nadograditi dovoljno čvrstim materijalom barem do promjera novčića, koji se koristi kao kapica strijele. Strijele se ne smiju zatezati preko 70 cm i moraju imati zaustavljač ako su duže. Strijele moraju imati sloj od minimalno 5 cm zatvoreno-ćelijaste spužve na vrhu i imati barem 6,5 cm u promjeru. Također se predlaže da stavite i sloj otvoreno-ćelijaste spužve da bi se smanjilo odbijanje strijele kada udari o čvrstu površinu. Perca i zarezi na strijelama moraju biti u dobrom stanju, a glave strijela se moraju redovito provjeravati zbog propadanja spužve. Sve strijele moraju biti obilježene na drvcu imenom vlasnika. Odgovarajuće obojane navlake za glave na strijelama mogu se koristiti umjesto vrpca.



## Projektili

Udarac bilo kojim djelom oružja za bacanje, stijene ili kamena računa se kao pogodak; pa tako svi dijelovi ovih oružja moraju biti udarno-legalni. Sulice moraju pogoditi vrhom da bi se pogodak brojao, ali moraju biti kurtoazno obložene cijelom dužinom. Svi projektili moraju imati barem 6,5 cm u promjeru. Projektili, izuzev sulica, ne smiju imati čvrstu osnovicu. Materijali koje možete koristiti za osnovu projektila uključuju spužvu, debeli pamuk i druge mekane, ne-granularne materijale. Novčići, baterije, pijesak i slično se nikada ne smiju koristiti kao osnova.

# Izrada oklopa

Monarh, Šampion i Cehmeštar sudaca ocjenjuju oklop. Šteta oklopu primjenjuje se samo na zoni udarca koja je pogođena, a oklop štiti samo područje koje fizički pokriva. Šteta koja premaši vrijednost oklopa (npr. strijele, crvena oružja, itd.) ranjava ili ubija metu. Mješanom oklopu (više vrsta oklopa koji prekrivaju isto tjelesno područje) će se računati prosjek. Oklop se ne smije nabacivati ili nositi u slojevima da bi se povećala ili dodala vrijednost osim ako to nije striktno navedeno u ovim pravilima. Oklop nošen ispod odore mora biti djelomično vidljiv i mora se proglasiti ako je zatraženo. Oklop bi trebao biti težak blizu stvarnim povijesnim standardima da bi dobio punu vrijednost. Oklop štiti samo područje koje fizički pokriva. Vezice i slični materijali koji drže vaš oklop ne broje se kao dio oklopa, ni za zaštitu ni za određivanje prosjeka, osim ako nisu baš napravljene kao dio oklopa. **Primjer:** kožni povež preko leđa koji pridržava tvoju čeličnu prsnu ploču ne štiti te od udaraca.

Standardni kriterij za metal je čelik debljine 1/16 cola, a za kožu 1,6 mm debljine. Sav oklop mora biti siguran, bez stršućih rubova koji bi mogli ozlijediti nekoga. Vrijednost oklopa nikada ne smije biti veća od 6 bodova ako niste 6. razina ratnika ili određeno čudovište. Oklop je ocjenjen kao materijal kojem najviše sličí, tako da plastika i drugi ne-metalni oklopi nikada ne mogu biti prurušeni ili proći kao ploča ili žičana košulja.

## Ovo su osnovni oklopi:

	Bodovi
Prošivena tkanina, podstavljena tkanina, lagana koža 1/16 cola	1
Teška koža 3/16 cola	2
Europska "4 u 1" verižnjača (žičana košulja)	3
Pojačana žica, zakovana žica	4
Brigandin, dupla košulja, lamelar	5
Ploča	6

## Ovi materijali se mogu dodati ne-metalnom oklopu:

Cuir bouilli	+1
Gumbi / Prstenovi	+1
Ljuske	+2

## Da bi povećali vrijednost bilo koje vrste žičane košulje:

Gambeson ili ratni kaput	+1
--------------------------	----

## Dodavanja i oduzimanja radi izrade:

Ne-autentitčni materijali	-1
Loša izrada	-1
Slab i/ili umjetni izgled	-1
Teško-colni materijal	+1
Superiorna izrada	+1



## Opisi oklopa:

**Prošivena tkanina:** četiri sloja tkanine zašivena zajedno.

**Podstavljena tkanina:** punjenje između dva zašivena sloja tkanine.

**Lagana koža:** koža debljine barem 1/16 cola (cca 1,6 mm).

**Teška koža:** koža debljine barem 3/16 cola (cca 5 mm).

**Žičani oklopi:** moraju imati barem 1/16 cola debljine, sa unutarnjim promjerom od najviše 1 cm. Normalan žičani oklop se sastoji od ne-zakovanih karika.

**Pojačana žica:** verižnjača pojačano izvedena na način drugačiji od standardnog "4 u 1", poput pločica spojenih karikama ili bilo koji Perzijski/Kineski vez.

**Zakovana žica:** žičana košulja kod koje su sve spojene karike zasebno zakovane.

**Lamelar:** pločice koje su sve spojene u preklapajućoj maniri vezicom ili žicom.

**Brigandin:** usko raspoređene ili preklapajuće pločice zakovane između dva sloja kože.

**Dupla košulja:** "8 u 2", ili verižnjača u kojoj je standardni uzorak ispletan tako da dvije karike zamjenjuju svaku pojedinačnu kariku.

**Ploča:** čvrsti metalni oklop sa zakovanim metalnim zglobovima za bolju pokretnost.

Niti jedan popis oklopa ne može biti potpun i oklopi ne navedeni ovdje se trebaju ocjenjivati prema njihovoj kompoziciji (metalni naspram ne-metalnih) i zaštitnoj vrijednosti u odnosu na druge oklope navedene u popisu.

# Definicije oklopa

**Pločice** se rade od barem 1/16 colnog čelika i moraju biti spojene jedna sa drugom ili sa poledinom na takav način da se sva četiri ruba ili ugla drže u neprekinutom, čvrstom kontaktu sa drugom pločicom ili poledinom. Pločice se mogu zamjenski napraviti od 3/16 cola debele otvrdnute kože i dobiti -1 za ukupnu vrijednost oklopa.

**Cuir bouilli** je proces kojim se koža otvrđuje koristeći vosak ili druge tretmane za dobivanje značajno tvrđe kože.

**Gumbi (zakovani)** se rade od metala i moraju biti ne više od 4 cm razdvojeni da bi se dobio bonus. Gumbi se ne smiju dodavati metalnom oklopu.

**Prstenovi** su napravljeni od metala (ne mješati sa žičanom košuljom) i moraju biti barem 3 mm debeli, imati unutarnji promjer od barem 2,5 cm i ne veći od 5 cm, i postavljeni da budu manje od 4 cm razdvojeni jedan od drugog da bi se dobio bonus. Prstenovi se ne smiju dodavati metalnom oklopu.

**Ljuske** se rade od metala (+2) ili 3/16 cola otvrdnute kože (+1) i moraju se preklapati. Ljuske se ne smiju dodavati metalnom oklopu. Ljuske mogu biti pričvršćene za oklop i samo jednim rubom.

**Gambeson** (ponekad nazivan i ratnim kaputom) liči podstavljenoj uskoj tunici koja se proteže minimalno od bedara pojedinca do njegovih laktova, isključujući glavu i vrat. Ako se nosi ispod bilo koje vrste žičane košulje, nosioc dobiva +1 bonus za područje koje žičana košulja pokriva. Gambeson se ne može modificirati da bi povećali ovu vrijednost. Gambeson mora biti ekvivalentan barem podstavljenoj tkanini sa pamučnim punjenjem između slojeva i mora prekrivati cijelu površinu zone udarca pod košuljom da bi se dobio bonus.

## Modifikatori oklopa:

**Ne-autentični materijali** su materijali koji nisu korišteni u izradi oklopa u to doba, poput plastike. Za usporedbu metala, 1/16 colni čelik je standardna težina i tvrdoća, tako će lakši i mekši materijali, poput aluminija, dobiti ovu kaznu dok nehrđajući čelik neće. Oduzimanja za ne-autentične materijale ne smiju premašiti -2, iako potpuno neprikladni materijali mogu ne dobiti bodove (npr. alu-folija, karton, itd.).

**Loša izrada** se odnosi na neiskusno ili nepotpuno sklapanje od strane izvođača – uporaba ne-periodnih predmeta poput vrućeg ljepljivog ljepljivog vrpce ili vezica za cipele da drže oklop čitavim. Oduzimanja za lošu izradu ne smiju premašiti -4.

**Umjetan izgled** se odnosi na ukupni dojam oklopa i njegovu sposobnost da točno nalikuje povjesnim oklopima. Oduzimanja zbog izgleda ne smiju premašiti -2.

**Teško-colni materijal** je materijal koji premašuje standard od 1/16 cola za prstenove ili ploče.

**Izvrсна izrada** se odražava u sveukupnoj izvedbi i funkciji oklopa kada ga se uspoređi sa drugim oklopima tog tipa i dodjeljuje se samo u pojedinačnim prilikama. Bonus za izradu nikada ne smije premašiti +2.

## Oklop na djelu

Primjer 1: Osoba sa 2 boda oklopa na trupu koji pokriva njezina prsa i leđa je pogođena u leđa sa normalnim mačem: Jedan bod oklopa je uklonjen sa trupa, ostavljajući jedan bod oklopa koji pokriva prsa i leđa (prsa i leđa su uračunati zajedno pod oklop trupa).

Primjer 2: Osoba sa 2 boda prsnog oklopa i bez leđnog oklopa je pogođena u leđa mačem: Osoba je mrtva.



# Bojne igre

## Pokoravanje i zarobljenici

Tokom klasnih borbi, zarobljenici se mogu uzeti predavanjem ili "onesvješćivanjem" smrtonosnim udarcem (trup ili drugi pogodak u udove) kojemu prethodi riječ "pokori". Osoba će tada biti u nesvijesti 60 sekundi. Zarobljenik se smije pokoriti 5 puta. Daljnji udarci će rezultirati smrću. Oklop negira pokoravajući pogodak i umjesto toga prima štetu kao i inače. Ako je šteta dovoljna da prođe kroz oklop, tada je meta ipak pogođena učinkom pokoravajućeg udarca. Pokoravajući udarac koji pogodi osobu otpornu na Pokoravanje ne ranjava ju ni ubija. Isključivo-ubodna oružja ili ubodi rezajućim oružjem ne mogu se koristiti za pokoravanje. Pokoravajući pogodak u ud će ga učiniti beskorisnim na 60 sekundi. Zarobljenikova oprema se mora držati unutar 3 m od njega i ne može se uništiti. Spašeni zarobljenici i dalje moraju brojati potrebno vrijeme prije nego se oporave. Pokoravajući udarci se ne mogu iscjeliti.



## Smrt i životi

Odmah se ukloni iz igre na bojištu kada umreš da ne bi ometao. Ako želiš biti u duhu igre, padni i vrišti. Učini to dramatičnim. Suci vam mogu dati bonus za dobru smrt. Tada se javi u nirvanu. Tamo zaduženi sudac će ti uzeti ime i mjeriti vrijeme. Smrti su na 5 minuta iako će bonus oduzeti dvije a kazna dodati dvije minute. Broj života koje dobiješ ovisi o klasi i razini. Izvan bitke si kada potrošiš zadnji život i napustiš bojište. Kada se vraćaš u život iz nirvane, moraš otići do svoje baze i proglasiti "Živ!" tako da se čuje u krugu od 15 m prije nego se vratiš u bitku. Mrtve osobe na bojištu moraju držati svoja oružja iznad svoje glave. Ako bojna igra nema suca za nirvanu, osoba mora sjesti u nirvani i brojati do 300 prije nego se vrati u život u svojoj bazi. Većina borbenih učinaka neće raditi na mrtvoj osobi nakon što svojom voljom napusti mjesto gdje je poginula, uz očitu iznimku zbog neometanja igre. Učinci koji će raditi na mrtvim igračima koji su napustili mjesto svoje pogibelji su označeni da to rade u svojim opisima. Mrtvi igrači (ukoliko ne ometaju ili utječu na igru) mogu ostati na bojištu koliko god žele. Osoba može dobrovoljno izabrati smrt u igri bilo kada, ali mora odmah otići u nirvanu i ne može biti dignuta iz mrtvih na bilo koji način ukoliko se prvo na nju ne baci *Prizivanje mrtvih*. Mrtvi igrači se ne mogu micati ako su trenutno meta magija ili sposobnosti koje utječu na mrtve igrače poput **Krađe života** ili *Uskrsnuća*.

## Zastoji

Kada se zazove zastoj, svi igrači moraju ostati gdje jesu i biti tiho. Taktičko manevriranje nije dozvoljeno a oružja se mogu skupiti samo uz sučevu dozvolu. Ako se stvarno ozlijedite, zavičite "zastoj". Uklonite se iz bitke i ponovo uđite iza svojih redova kada se oporavite. Namjerno glumljenje smrti u igri ili prave ozljede nije dozvoljeno. Učesnici u bitci bi trebali zvati zastoj samo u slučaju ozljede ili potencijalno opasne situacije poput 7-godišnjeg djeteta zalutalog na bojište. Ako ste uključeni u razmiricu, potražite suca ili se uklonite s bojišta dok se predmet ne riješi.

## Pravila bojne igre

1. Promjena klase ili strane za vrijeme bojne igre nije dopuštena ukoliko to nije određeno scenarijem ili od suca.
2. Nikada ne rukujte bilo čijim osobnim vlasništvom bez da imate prethodno dopuštenje od te osobe.
3. Ne može biti više od jednog luka za svakih 5 ljudi na strani – zaokružite razlomke na više.
4. Svaka strana može imati samo jednog čarobnjaka, iscjelitelja, druida i barda na 10 ljudi, zaokružujući razlomke na više. Tako, ekipa od 17 ljudi ne može imati više od dva pripadnika od svake klase koja koristi magiju.
5. Igrače koji krše pravila sudac može ukloniti iz igre.

## Ograničenja u boju

Sljedeće aktivnosti su strogo zabranjene:

1. Manevriranje ili borba tijekom zastoja.
2. Udaranje sudaca ili ne-boraca
3. Zazivanje zastoja radi sakupljanja potrošenih predmeta ili stvaranja drugih prednosti.
4. Pokušaj utjecanja na igru dok ste mrtvi
5. Namjerno oponašanje sposobnosti koju trenutno nemate, poput zazivanja "pretvaranog" *Prsta smrti* kao barbar. Grandiozno stajanje i blefiranje je u redu, dokle god se ne može zamjeniti za pravu sposobnost.
6. Namjerno oponašanje sposobnosti koju imate, poput pretvaranja da bacate čaroliju ali koristite krive riječi.
7. Korištenje rupa u pravilima ili sivih područja da bi ostvarili prednost na bojištu.

## Kodeks igre:

Iako ne apsolutni, sljedeći uvjeti su prošli test vremena i trebaju se uzeti u obzir:

1. Ne koristi zastoj da bi sakupio ili zadržao potrošenu opremu ili predmete igre. Sudac ili druga ekipa mogu dati osobi priliku da pokupi potrošenu opremu ako ih se jednostavno zamoli.
2. Ne koristi zastoj za izbjegavanje smrti ili za izlazak iz loše situacije.
3. Iako je časnog vratiti potrošenu opremu (magične lopte, oružja, strijele, itd.) drugoj ekipi, to nije obavezno. Ne oteži ili zaustavlja igru da bi vratio opremu. Slično tome, ne napadaj nekoga tko je toliko ljubazan da vraća potrošene predmete tvojoj ekipi.
4. Kao što je prije navedeno, igrači se trebaju ukloniti sa bojišta kada raspravljaju o nejasnim udarcima ili pravilima. Ovo nije uvijek praktično u žaru borbe. Ako vidiš razmiricu, ne uključuj se ili ne udaraj sudionike. Po istoj logici, ne koristi vraćanje opreme, udarca u glavu ili riješavanja razmirice kao ispriku da bi se spasio kada te neprijatelj već vidi mrtvog. **Primjer:** Slučajno si pogođen u lice i istodobno prepolovljen s leđa od drugog protivnika; svejedno si mrtav.

## Odora:

Svaka klasa ima svoje osobite parametre odore. U dodatku, postoje drugi određeni elementi odore koji označavaju posebne položaje. Primjeti da svi sudionici na bojištu moraju biti u "periodnoj" odori (tunika, halja, oklop, itd.):

1. Bijeli pojasevi (svaki pojas s više od 25% bijelog), neukrašeni lanci i mamuze su rezervirani za vitezove i ostali ih ne smiju nositi. Vitez može obrubiti viteški bijeli pojas bojom određenom za taj red viteštva: zlatna za Krunu, srebrna za Mač, crvena za Plamen i zelena za Zmiju.
2. Crvene pojaseve (više od 50% crveno) u pravilu nose štitonoše.
3. Crne pojaseve sa srebrnim rubom uglavnom nose ljudi-pri-oružju (na dužnosti).
4. Feniks je simbol Amtgarda i mogu ga nositi samo vitezovi, ratni zapovjednici ili kao dio heraldike kraljevstva.
5. Dijagonalni rez cehovske boje, nošen na pojasu, ešarpi ili tunici, oznaka je majstora klase.
6. Cehmeštrima je dozvoljeno nošenje pripadnih oznaka obilježenima simbolom njihovog ceha.
7. Uporaba kruna i sličnog je rezervirana za kraljeve i plemstvo, iako njihovi službenici mogu nositi simbol krune na svojoj odori.
8. Većina družina i mnogi pojedinci odlučuju registrirati svoje osobne simbole i boje. Iako nije zabranjeno, neumjesnim se smatra korištenje tuđeg grba bez njihova odobrenja. Osobni simboli i boje se trebaju registrirati kod cehmeštra heraldike i premijera.
9. Jednoboje pripadne oznake na pojasu označavaju položaj borca unutar Reda Ratnika.
10. Oznaka paža je žuti pojas (ne ešarpa kao kod čarobnjaka) i ostali ga uglavnom ne nose. Ne-borbeni paž mora također nositi zlatnu vrpču ako je na bojištu.
11. Uporaba i primjena dobre odore je važna za stvaranje određenog raspoloženja kod bojnih igara i događaja u Amtgardu. Svi članovi moraju biti odjeveni u "periodnu" odoru. Novopridošlice bi trebale imati svoju vlastitu odoru (i oružja) mjesec dana od prvog pristupanja Amtgardu. Lako je i jeftino napraviti T-tuniku ili tabard i ima puno ljudi koji su voljni pomoći. Ako imate pitanja o odori ili nekom dijelu pravila, sve što trebate jest pitati.

12. Za svrhu određivanja klase koju ljudi igraju, klasne ešarpe se trebaju nositi preko prsa od ramena do suprotnog kuka Moraju biti barem 5 cm široke. Ne smijete nositi ešarpe za klase koje trenutno ne igrate. Simboli Paladina i Anti-Paladina moraju biti barem 12,5 sa 12,5 cm.

### **Ne-borbeni tipovi**

Ako se ne želite boriti a želite sudjelovati u bojnoj igri, ovo su neke klase koje to rade:

**Sudac** – Odora je zlatna tunika, vrpca oko glave ili ešarpa. Sudac je nadglednik bojne igre. Sudac bi trebao biti nepristran, pošten, dobrog oka i dobro upućen u pravila. Sudac ima zadnju riječ u bilo kojoj odluci u bojnoj igri. Suce se ne smije namjerno udarati ili dodirivati na povrjedljiv način. Cehmeštar sudaca će se baviti predrasudnim, nepoštenim ili nesposobnim sucima.

**Paž** – Odora koja se sastoji od znamenja njegovog gospodara je opcionalna.

Ne-borbeni paževi mogu vraćati potrošenu opremu ali ne mogu vraćati ili nositi novu ili dodatnu opremu.

**Boja** – Odora se potiče. To nije klasa već uključuje sve druge koji žele sudjelovati u raspoloženju i ozračju Amtgarda. Primjeri uključuju ministrele, vodonoše, vitezove Zmije i mnoge druge.

**Cehovi umjetnosti i znanosti** – Artizani, kovači, izrađivači odora, itd.



# Borbene klase i sposobnosti

Borbene klase su navedene na sljedeći način:

**Ime:** Ime klase

**Povijesni primjeri:** Ovdje su navedeni povijesni ili fantastički primjeri svake klase uz kratki pregled.

**Odora:** Svi sudionici moraju biti odjeveni u tuniku, halju, oklop ili drugu periodnu odoru. Ovdje se navodi dodatna odora potrebna za obilježavanje igranja klase. Od vas se očekuje da nosite srednjovjekovno-izgledajuću odoru u dodatku odori specifičnoj za ovu klasu.

**Zahtjevi:** Nekoliko klasa navodi zahtjeve iskustva. Ako ne ispunjavate ove zahtjeve ne smijete igrati ili dobivati kredite u ovoj klasi.

**Oklop:** Ovdje se navodi maksimalna vrijednost oklopa kojeg klasa smije nositi. Na primjer, izviđač može nositi 3 boda oklopa. Tako, može nositi verižnjaču prosječne kvalitete, kožu izvrsne kvalitete, ili pojačanu žicu slabe kvalitete. Primjetite da uvijek možete nositi oklop veće bodovne vrijednosti od one koju vam je dopušteno koristiti, ali u tim slučajevima oklop vam jednostavno daje maksimum dozvoljen vašoj klasi.

**Primjer:** izviđač koji nosi punu ploču i dalje dobiva samo tri boda od nje.

**Štitovi:** Najveća veličina štita dostupnog klasi.

**Oružja:** Ovdje je navedeno koje vrste oružja klasa može koristiti.

**Imunosti:** Navodi na što je klasa imuna. Ako stvorenje ili igrač ima imunosti, one prethode nad gubljenjem bodova neranjivog oklopa ili normalne neranjivosti. Imunosti se nikada ne prenose na bilo koju vrstu ne-neranjivog oklopa ili opreme. Na primjer, izviđači su otporni na *Izgubljenost*. Ako se *Izgubljenost* zazove na izviđača koji nosi *Zaštiti*, on ne gubi bod neranjivosti od toga. Za svrhe imunosti, zamke su bilo koja magija ili sposobnost sa riječju "zamka" u imenu, a otrovi su sve magije ili sposobnosti sa riječju "otrov" u imenu.

**Životi:** Ovdje je naveden broj života koji klasa ima.

**Ograničenja:** Neke klase imaju ograničenja. Na primjer, barbarima nije dozvoljeno nositi čini.

**Osobine:** Osobine su klasne značajke koje djeluju svo vrijeme bez potrebe za aktiviranjem. Ovo uključuje stvari poput dodatnih života i sposobnost nošenja dodatnog oklopa. Osobine su označene sa (O) i uvijek su ne-magične po prirodi.

**Sposobnosti:** Moći ili vještine koje se trebaju aktivirati da bi se koristile. Sposobnosti su označene kao Magične (m) ili Izvanredne (iz). Ukoliko nije drugačije specificirano, opremu poboljšanu klasnim sposobnostima ne može koristiti nitko osim igrača koji ju je poboljšao. **Primjer:** ratnik ne može posuditi svoje **Poboljšano oružje** drugom igraču, čak niti drugom ratniku.

## Krediti i razine

Ako se želite boriti ili prisustvovati u bojnoj igri, morate izabrati jednu klasu u svakoj pojedinoj igri. Osoba može napredovati u razini u klasi nakon što sakupi potrebne kredite i prođe klasni ispit kojeg provodi Cehmeštar te klase. Samo jedan sudionički kredit se može dodjeliti u jednom danu. Morate igrati klasu u kojoj želite dobiti kredit. Ako se klasa ne igra ali se borba dogodi, možete uzeti ratnički kredit. Sve klase dobivaju nove sposobnosti i razine sljedećim tempom:

1. razina – manje od 13 kredita iskustva u toj klasi
2. razina – barem 13 a manje od 25 kredita iskustva u toj klasi
3. razina – barem 25 a manje od 37 kredita iskustva u toj klasi.
4. razina – barem 37 a manje od 49 kredita iskustva u toj klasi.
5. razina – barem 49 a manje od 61 kredit u toj klasi
6. razina – 61 ili više kredita iskustva u toj klasi.

# Standardne klase



## Anti-Paladin

Ovo su standardni loši momci iz legenda. Skoro svaki protivnik u popularnim fantasy filmovima bi mogao biti Anti-Paladin, ali povjesnih primjera je na pretek – od Vlad Drakulova postupanja s turskim zatvorenicima do mongolskih ratnih vođa koji su suparničke poglavare žive kuhali.

**Primjeri:** Kurgani, Mordred, Crni Vitez, Nazguli, Tamerlane, Sir Francis Dashwood.

**Odora:** Moraju nositi bijeli pojas i imati Crnog Feniksa otvoreno izloženog na odjeći ili oklopu.

**Zahtjevi:** Mora biti vitez 12 tjedana.

**Oklop:** 4 boda

**Štitovi:** Veliki

**Oružja:** Sva za blisku borbu, sulice

**Imunosti:** Kontrola

**Životi:** 4

**Sposobnosti i osobine:**

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti
2. **Dodir smrti** (iz) (1/igri)
3. **Otruj oružje** (iz) (1/igri)
4. **Ukradi život** (m) (1/igri)
5. **Prirodna sposobnost** (izaberi jednu prije početka igre) :
  - a. **Otruj oružje postaje 2/igri**
  - b. **Dodir smrti postaje 1/životu**
6. Imunost: Plamen
  - a. **Prirodna sposobnost** (izaberi jednu prije početka igre) :
    - b. **Strah** (m) 2/igri
    - c. **Reanimiraj** (m) 1/igri

## Asasin

Asasini su nekoć bili toliko moćni na Bliskom Istoku da je Hulagu Kan morao osvojiti njihovu planinsku utvrdu kada su zahtjevali harač. Renesansna Italija i njena politička intriga je učinila od dvorskog ubojstva svojevrsnu umjetnost.



**Primjeri:** Ninje, obitelj Borgia, Šakal, Hassan-I-Sabah, Sir Francis Walsingham

**Odora:** Crna ešarpa i mora nositi masku ili prikrivajuću šminku. Maska se može nositi oko vrata.

**Oklop:** Nema

**Štitovi:** Nema

**Oružja:** Bodež, kratka, duga, oružja za bacanje.

**Imunosti:** Nema

**Životi:** 4

### Sposobnosti i osobine:

Bilješka: Svaki put kada asasin igra borbenu igru, mora odabrati koje sposobnosti koristi za cijelu igru. Može ih mijenjati između igara kako želi.

### Razine:

1. Bez dodatnih sposobnosti
2. **Prirodna sposobnost** (izaberi jedno):
  - a. **Može koristiti kratki luk (O)**
  - b. **Otruj oružje (iz) (2/igri)**
  - c. **Zamka (iz) (1/igri)**
3. **Prirodna sposobnost** (izaberi jednu od ovih ili bilo koju s nižih razina koja nije već uzeta):
  - a. **Dodir smrti (iz) (1/igri)**
  - b. **Teleport (iz) (2/igri)**
  - c. **Protuotrov (iz) (1/životu)**
4. Do dva boda oklopa se sada smiju nositi (O)
5. **Prirodna sposobnost** (izaberi jednu od ovih ili bilo koju s nižih razina koja nije već uzeta):
  - a. Mogu koristiti mali štit (O)
  - b. **Smaknuće (iz) (2/igri)**
6. **Prirodna sposobnost** (izaberi jednu od ovih ili bilo koju s nižih razina koja nije već uzeta):
  - a. Uzmi **Teleport** ponovo (jedan mora biti već uzet), **Teleport** postaje (1/životu)
  - b. Uzmi **Smaknuće** ponovo (jedno mora biti već uzeto), **Smaknuće** postaje (1/životu)
  - c. Uzmi **Zamku** ponovo (jedna mora biti već uzeta), **Zamka** postaje (1/životu)

## Barbarin

Kinezi, od starih vremena na dalje, su sve druge smatrali Barbarima i zanimljivo je da je istočnjačka tradicija od Indije do Kine ta koja nam stvara sliku civilizacije koja se brani od nomadskih hordi poput Tatara, Bijelih Huna, Seljduka i drugih stepskih plemena.

**Primjeri:** Conan, Žutobradi, Leif Eriksson, Hannibal Barca, Atila Bič Božji, vandal Alarik, Voivodi.

**Odora:** Plave i smeđe, krzna i koža. Mora nositi krznenu ili kožnu ešarpu koja se ne može zabunom zamjenti za ešarpu bilo koje druge klase.

**Oklop:** 2 boda

**Štitovi:** Veliki

**Oružja:** Sva za blisku borbu, kratki luk, projektilna oružja

**Imunosti:** Pokoravanje

**Životi:** 3

**Ograničenja:** Ne mogu nositi čini. Ne smiju nositi relikte osim Heimdall-ovog roga.

**Sposobnosti i osobine:**

Razine:

1. **Mahnitost** (iz) na zadnjem životu.
2. Ukupni životi se povećavaju na 4 (O)
3. **Borba poslije smrti** kadaMahnita (O)
4. **Moćni udarci** (O)
5. Ukupni životi se povećavaju na 5 (O)
6. Ukupni životi se povećavaju na 6 (O)

**Mahnitost** na zadnja 2 života

## Bard

Bardska povijest je uglavnom povezana sa ranom oralnom tradicijom druida i nordijskih skaldova. Srednjevjekovna Europa nam daje slučajeve stvarnih pjevajućih vitezova, mnogi od njih žene, iz nezavisne francuske pokrajine Akvitanije prije no što je bila uništena od Papinstva.

**Primjeri:** Serafin, William Shakespeare, Alan O'Dale, Homer, Šeherezada, Kirka, Bragi, Snorri Sturluson.

**Odora:** Svijetlo plava ešarpa plus mora nositi muzički instrument.

**Oklop:** Nema

**Štitovi:** Srednji (oduzima se od magičnih bodova)

**Oružja:** Pogledaj poglavlje "Magija" za popis uporabnih oružja. Oružja se oduzimaju od Bardovih magijskih bodova.

**Imunosti:** Nema

**Životi:** 4

**Sposobnosti i osobine:**

**Bardski šarm:** Neka čudovišta su otporna na školu kontrole, ali ne i na bardski šarm. Bardski šarm je sva magija kontrole koju zazove bard (čak i ona kupljena *Glasm*).

**Korisnik magije:** Bardovi su korisnici magije i dobivaju magije na svakoj razini. Pogledaj dio o magiji za više detalja.



## Čarobnjak

Za alkemiste Mračnog doba se može reći da su bili čarobnjaci, ali 10 000 godina stare slikarije iz špilja u Francuskoj ukazuju da je koncept o stapanju duhovnog i tjelesnog svijeta bio s nama od samih početaka.

**Primjeri:** Alannon, Gandalf, Morgana le Fey, Erasmus, Merlin, Ithyr Luin-i.

**Odora:** Žuta ešarpa

**Oklop:** Nema

**Štitovi:** Nema

**Oružja:** Pogledaj poglavlje "Magija" za popis uporabnih oružja. Oružja se oduzimaju od Čarobnjakovih bodova magije.

**Imunosti:** Nema

**Životi:** 4

**Sposobnosti i osobine:**

**Korisnik magije:** Čarobnjaci su korisnici magije i dobivaju magije na svakoj razini. Pogledaj dio o magiji za više detalja.



## Čudovište (Ne-Standardna klasa)

Čudovište je posebna klasa. Kredit u Čudovištu se može uzeti samo dvaput mjesečno, ali kako povećavate razine u Čudovištu, povećavate ih za SVA čudovišta. Tako, ako imate 13 kredita u Čudovištu, možete igrati 2. razinu čudovišta bilo koje vrste.

Za puni opis čudovišta pogledaj str. 62.



## Druid

Neolitski antropološki dokazi ukazuju na snažnu tradiciju matrijahata i idoliziranja majke u središnjoj Europi, podrijetlu proto-keltskih naroda. Vrlo je vjerovatno da su mnogi, ako ne i svi, druid-tipovi bile svećenice, a ne svećenici.

**Primjer:** Galadriel, Johnny Appleseed, Gospa od Jezera, Tom Bombadil, Zeleni Vitez.

**Odora:** Smeđa ešarpa

**Oklop:** Nema

**Štitovi:** Mali, oduzima se od magičnih bodova

**Oružja:** Pogledaj poglavlje "Magija" za popis uporabnih oružja. Oružja se oduzimaju od Druidovih magijskih bodova.

**Imunosti:** Nema

**Životi:** 3

**Sposobnosti i osobine:**

**Korisnik magije:** Druidi su korisnici magije i dobivaju magije na svakoj razini. Pogledaj dio o magiji za više detalja.

**Razine:**

1. Bez dodatni sposobnosti
2. Broj života povećan na 4 (O)
3. **Prolaz bez traga** (iz) (2/igri)
4. Imunost: Otrov
5. Imunost: na magiju Vilinskih stvorenja
6. Imunost: Kontrola

## Iscjelitelj

Ova slika se nekako stvorila između klerika i vračeva koji su prethodili kršćanstvu. Naš moderni pogled na borbenog "Iscjelitelja" potječe iz rano srednjovjekovnog kleričkog korištenja tupih oružja, da se ne bi prekršila biblijska zabrana proljevanja krvi.

**Primjeri:** Hipokrat, Chiron, Elrond, Goldmoon, arhanđeo Rafael, Galen.

**Odora:** Crvena ešarpa

**Oklop:** Nema

**Štitovi:** Srednji (oduzima se od magičnih bodova).

**Oružja:** Pogledaj poglavlje "Magija" za popis uporabnih oružja. Oružja se oduzimaju od Iscjeliteljevih bodova magije.

**Imunosti:** Nema

**Životi:** 4

### Sposobnosti i osobine:

**Korisnik magije:** Iscjelitelji su korisnici magije i dobivaju magije na svakoj razini. Pogledaj dio o magiji za više detalja.



## Izviđač

Svatko tko preživi neko vrijeme u divljini, nauči put prirode. Mnogi američki starosjedioci su s pravom smatrani dobrim tragačima ili izviđačima, kao i planinski ljudi koji su uslijedili.

**Primjeri:** Strider, Hiawatha, Mali John, Baden Powell

**Odora:** Zelena ešarpa

**Oklop:** 3 boda

**Štitovi:** Mali

**Oružja:** Bodež, kratka, duga, štap, oružja za bacanje, kratki lukovi

**Imunosti:** Imuni na magične i ne-magične oblike *Izgubljenosti*.

**Životi:** 4

### Sposobnosti i osobine:

Razine

1. **Iscijeli (iz)** (1/životu)
2. **Prirodna sposobnost** (izaberi jednu od slijedećih):
  - a. **Omamljujuća strijela** (1/višekratna) (O)
  - b. **Plamena strijela** (1/višekratna) (O)
3. **Protuotrov (iz)** (1/životu)  
**Istina (iz)** (1/životu)  
**Prikrivanje (iz)** (1/igri)
4. Imunost: Zamke  
**Praćenje (iz)** (1/životu)
5. **Zemljino vezanje (iz)** (2/igri)
6. **Praćenje postaje** (2/životu)  
Sada može koristiti dugi luk umjesto kratkog luka (O)  
**Prilagođen (O)** (2/igri)

## Paladin

Savršeni dobroćin koji dolazi spasiti dan. Paladini postoje u mitovima i legendama svih kultura. Bio to Beowulf ubijajući Grendela ili nordijski bog Thor boreći se s midgardskom Zmijom, paladini su bili s nama od prapovijesti.

**Primjeri:** Ivana Orleanska, Galahad, Bovide, kralj Artur, Roland, Percival, Don Quixote, Arcite, Palamon, Dietrich von Bern.

**Odora:** Mora nositi bijeli remen i imati bijelog Feniksa otvoreno izloženog na odjeći ili oklopu.

**Zahtjevi:** Mora biti vitez 12 tjedana

**Oklop:** 4 boda

**Štitovi:** Veliki

**Oružja:** Sva za blisku borbu, sulice

**Imunosti:** Pokoravanje

**Životi:** 4

**Sposobnosti i osobine:**

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti
2. **Iscijeli** (iz) (1/igri)
3. **Proširi imunosti** (m) (beskonačno)
4. **Uskrsn** (iz) (1/igri)
5. **Prirodna sposobnost** (izaberi dvije prije početka igre):
  - a. **Iscijeli** postaje (1/životu)
  - b. **Uskrsn** postaje (2/igri)
  - c. **Zadivljenost** (m) (1/igri)
6. Imunosti: Smrt



## Ratnik

Čistih ratničkih tradicija ima na pretek. Izvrсни primjeri uključuju 300 spartanaca koji su se suprostavili perzijskom kralju Kseresu i njegovih 10 000 Besmrtnika, nevjerovatno ratobornih pet nacija Irokeza i strašne maorske klanove Novog Zelanda.

**Primjeri:** William Wallace, Lancelot, Ahilej, Spartak, Madmartigan, Miyamoto Musashi, Charles Martel, rimski Pretorijanci, Julije Cezar

**Odora:** Ljubičasta ešarpa

**Okop:** 4 boda

**Štitovi:** Veliki

**Oružja:** Sva za blisku borbu

**Imunosti:** Nema

**Životi:** 5

**Sposobnosti i osobine:**

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti
2. Mogu nositi do 6 bodova oklopa (O)  
**Poboljšaj oružje** (iz) (1/igri)
3. Ukupni životi se povećavaju na 6 (O)  
Sada smiju koristiti sulice (O)
4. **Poboljšaj oružje** postaje (1/životu)  
**Poboljšaj štit** (iz) (1/igri)
5. **Popravi predmet** (iz) (1/igri)
6. **Oklop kvalitete** (O)  
**Poboljšaj štit** postaje (2/igri)



## Redovnik

Shaolin i budistički hramovi puni borbenih redovnika koji su učili boriti se rukama i čudnim pomagalima kada su im njihovi ratni gospodari zabranili korištenje mačeva su klasična slika ove klase. Također, mnoga azijska i američka plemena imaju jake tradicije hrvanja, a japanci iz Shogun-ere su imali i višak oružanih redovnika čijeg se bijesa bojao čak i car.

**Primjeri:** Bruce Lee, Qui Chang Kane, strašni gusar Roberts, Benkei, Krvava garda, Pachomius, Sohei

**Odora:** Siva ešarpa

**Oklop:** Nema

**Štitovi:** Nema

**Oružja:** Bodež, kratka, duga, na motki, štap

**Imunosti:** Stiču se na kasnijim razinama

**Životi:** 4

**Sposobnosti i osobine:**

Razine

1. **Iscijeli** (m) (1/životu, primjenjivo samo na sebi)  
**Blokada projektila** (O)
2. Sada mogu koristiti oružja za bacanje (O)  
Imunost: Otrov  
**Prenesi život** (iz) (1/igri)
3. Imunost: Kontrola  
**Dodir smrti** (iz) (1/igri)
4. **Viša blokada projektila** (O)  
**Protjeraj** (m) (1/životu)
5. **Protjeraj** postaje (2/životu)  
Imunost: Smrt  
**Utočište** (iz) (1/životu)
6. Imunost: Zamke  
**Iscjeli** postaje (2/životu, primjenjivo samo na sebi)

## Seljak (Ne-Standardna klasa)

Seljaci su igrači koji nemaju prikladnu odoru za klasu ali ipak žele igrati. Možete uzimati kredite u seljaku ali oni nemaju razine pa se nikakve prednosti ne dobivaju od toga.

**Odora:** Nema

**Oružja:** Bodež, Kratka

**Oklop:** Nema

**Štitovi:** Nema

**Životi:** 4

**Ograničenja:** Igra se samo ako igrač nema odoru i opremu za nijednu drugu klasu. Mora se igrati ako se prikladna odora ne nosi.



*Mike* ©

## Strijelac

Svatko zna legendu o Williamu Tellu, a ta priča ima osnove u činjenici o velškim strijelcima koji su dugo odbijali britansku vladavinu prije no što je engleski dugi luk postao svjetski poznat. Drugi sjajni primjeri uključuju kyudo strijelce iz Shogun ere Japana i Sioux Pseće Vojnike.

**Primjeri:** William Tell, Odisej, Paris od Troje, Robin Hood, Bard od Dolja, Etrički šumari i Minamoto Tametomo.

**Odora:** Narančasta ešarpa (plus moraju nositi luk ili samostrel)

**Oklop:** 3

**Štitovi:** Nema, početno

**Oružja:** Bodež, kratka, duga, dugi ili kratki luk

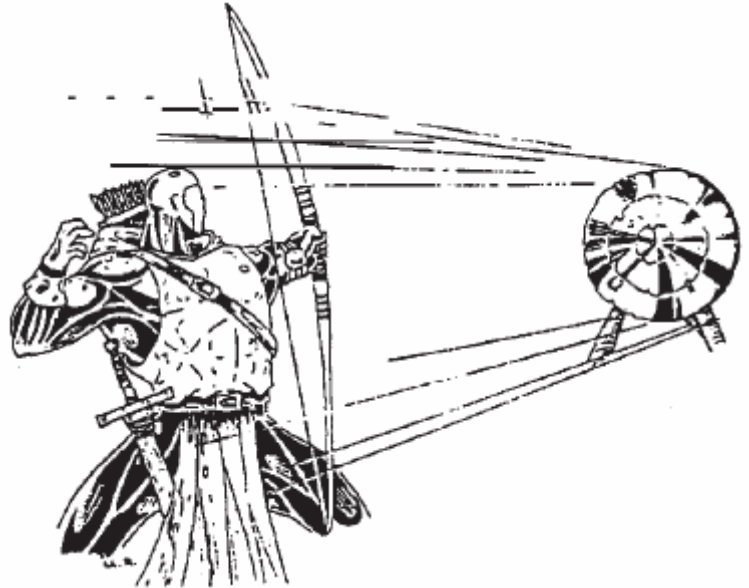
**Imunosti:** Nema

**Životi:** 4

**Sposobnosti i osobine:**

Razine

1. **Izrađivač lukova** (iz) (1/životu)
2. **Omamljujuća strijela** (1/višekratna)(O)
3. **Plamena strijela** (1/višekratna) (O)
4. **Preciznost** (O)
5. Ukupni životi se povećavaju na 5 (O)  
**Protuoklopna strijela** (1/višekratna) (O)
6. Smiju koristiti male štitove (O)
7. **Prodorna strijela** (1/višekratna) (O)



## Uskok (Ne-Standardna klasa)

Novi igrač može igrati klasu Uskok za vrijeme prvih četiri tjedna svog prisustvovanja. Novi igrač može uzeti kredite svoja prva četiri tjedna kao ratnik čak i ako igra uskoka. Igrač mora uvijek imati osnovne odorne zahtjeve (ešarpa) da bi igrao normalnu klasu, čak i kao novi igrač. Međutim, od novih igrača se ne zahtjeva da imaju punu odoru (tunika, itd.) da bi igrali klasu. Igrači koji imaju četiri ili više kredita više se ne smatraju novim igračima i trebali bi imati kompletnu i prikladnu odoru. Igrači bez prikladne odore moraju igrati klasu Seljak.

**Odora:** Crno i bijelo ili traka oko glave

**Zahtjevi:** Može se igrati samo ako igrač ukupno ima 4 ili manje kredita.

**Oružja:** Bodež, kratka, duga, doseg

**Oklop:** Nema

**Štitovi:** Veliki

**Ograničenja:** Ne smiju nositi čini.

**Životi:** 5

**Sposobnosti i osobine:**

- a. Imaju dva boda od *Zaštiti* na sebi svaki život. Ne mogu se otčarati. (O)
- b. Oni i njihova oprema su otporni na svu ne-duhovnu magiju. (O)
- c. Njihova oprema je neuništiva na bilo koji način. (O)

# Objašnjene sposobnosti i osobine

## Ključ formata sposobnosti:

- Š: Škola (ako postoji)
- M: Potrebni materijali
- Z: Zazivanje i geste
- D: Domet (ako postoji)
- U: Učinak
- O: Ograničenja ili restrikcije
- B: Bilješke

## Blokada projektila

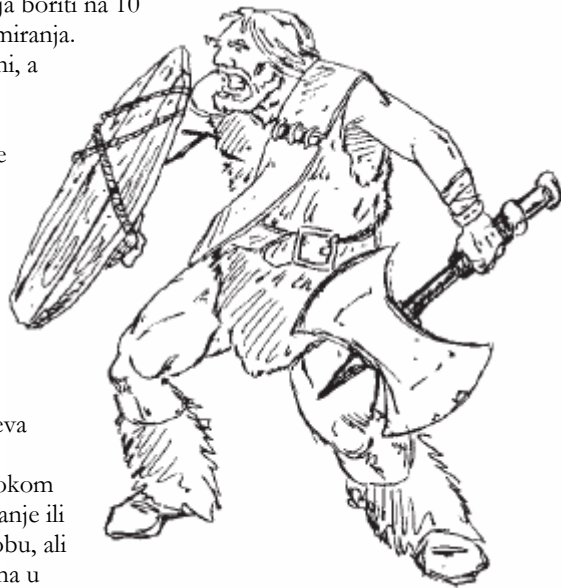
- U: Igraču je dopušteno blokirati strijele sa svojim oružjem bez kazne.

## Blokada projektila, Viša

- U: Radi točno kao i **Blokada projektila** samo što također dopušta igraču da golim šakama (dlanovima) blokira projekte i strijele bez kazne.

## Borba poslije smrti

- U: Dešava se odmah nakon pogibelji. Igrač se nastavlja boriti na 10 sekundi – koje se moraju glasno brojati – nakon umiranja. Udovi i oklop izgubljeni prije smrti ostaju izgubljeni, a dodatni udovi i oklop se mogu ukloniti, ali to ne zaustavlja Mahnitog od funkcioniranja (osim gubljenja uporabe tog uda) za trajanja borbe poslije smrti. Dodatni ubojiti udarci ne ubijaju barbara. Borba Poslije Smrti se ne računa kao "micanje nakon umiranja".
- O: Pogodak kuglom uništavanja ili opsadnim oružjem će spriječiti ili završiti Borbu Poslije Smrti.
- B: Ova sposobnost ne oslobađa igrača od bilo kojih prethodnih učinaka poput *Omami* ili **Zemljino vezanje**. Kao podsjetnik, od igrača se uvijek zahtjeva da ima kontrolu nad svojim postupcima. Nasilno mlataranje bez stvarnog obzira prema drugima – tokom ovog ili bilo kojeg vremena – je osnova za kažnjavanje ili isključenje od strane suca. Možete glumiti ludu osobu, ali i dalje morate imati kontrolu nad svojim postupcima u svako vrijeme. Suce se potiče da uklone ovu sposobnost sa onih koji ozljeđuju ili ugrožavaju druge.



## Iscjeli

- Kao čarolija *Iscjeli*.

## Istina

- Kao čarolija *Istina*.

## Izrađivač lukova

- U: Kao čarolija *Popravi*
- O: Smije se koristiti samo na vlastitom luku.

### Mahnitost

- M: Crvena vrpca oko glave ili ruke  
Z: Možete izabrati da postanete Mahniti bilo kada na legitimnom životu vezivanjem crvene vrpce i najavljuvanjem Mahnitog stanja.  
U: Dok Mahnitate, dobivate sljedeće osobine:
- Prirodni oklop:** 2 boda na svim zonama pogotka.
  - Snaga:** Oružja za blisku borbu postaju Crvena. Oružja koja već jesu Crvena, čine dodatni bod štete oklopu do ukupno tri.
  - Bijes:** Oružja korištena kada mahnitate moraju biti preko 60 cm u dužini. Igrači ne mogu zazivati magiju, koristiti projekte, štitove, vezana oružja, ili aktivirane klasne sposobnosti (osim **Mahnitosti**). Nošeni oklop se smatra uništenim i ne može se koristiti kad mahnitate. Ne možete se povući iz borbe ako niste suočeni sa barem 5 protivnika, čudovištem sa omjerom 5:1 ili više, ili Čarobnjakom, Iscjeliteljem, Druidom, ili Bardom.
  - Imunost:** Kontrola

### Moćni udarci

- Z: Najavi "Moćni udarci" prije sukobljavanja u borbi.  
U: Vaša oružja se smatraju magičnima za svrhu pogađanja čudovišta koja se mogu pogoditi samo magičnim oružjima.

### Omamljujuća strijela

- M: Označi strijelu sivom vrpcom  
U: Strijela se ponaša kao Pokoravajući udarac.

### Oklop Kvalitete

- U: Bilo koji oklop nošen vrijedi jedan dodatni bod do maksimuma od 7 bodova.  
B: Ova sposobnost vam dopušta da prekoračite svoj uobičajeni klasni limit za oklop.

### Otruj oružje

- M: Označava se crnom vrpcom.  
U: Može otrovati jedno oružje. Ljudi koji su ranjeni otrovanim oružjima umiru ako se ne izliječe unutar brojanja do 100. Osoba može otrovati samo jedno od svojih oštrih oružja. Ovaj učinak ostaje na oružju cijeli život.

### Plamena strijela

- M: Narančasta vrpca privezana za strijelu  
Z: Ponovi x3 "Plamena strijela"  
U: Pogodak u štit će uništiti štit osim ako mu se naličjem ne udari zemlju pet puta unutar pet sekundi. Pogodak u opsadno oružje plamenom strijelom, učiniti će 5 bodova štete opsadnom oružju. Dijeli štetu oklopu kao normalno. Nema učinka na *Ledenu loptu*, *Zapetljaj*, ili bilo koju drugu magiju osim ako to nije točno navedeno u opisu magije. Plamena strijela će ostati upaljena dvije minute.

### Poboljšaj oružje

- M: Ljubičasta vrpca privezana za oružje.  
U: Oružje dijeli +1 štete kada ga koristite vi u ne-ubodnoj maniri.  
B: Ne stvara sposobnosti uništavanja štita.

### Poboljšaj štit

- M: Ljubičasta vrpca vidljivo privezana na štit.  
U: Štit može biti uništen samo magičnim loptama, verbalnom magijom, ili opsadnim oružjima kada ga vi koristite i smatra se metalnim za svrhe igre.

### Popravi predmet

- U: Kao čarolija *Popravi*.  
O: Iskoristivo samo na vlastitoj opremi.

### **Praćenje**

Z: Ponovi x5 "Praćenje"

D: Korisnik

U: Smijete JEDNO od slijedećeg:

- a. Možete nekoga (mrtva osoba, sudac ili čudovište) pitati jedno "da ili ne" pitanje koje mora biti odgovoreno istinito i najbolje što znaju. Ovo nije zaustavljivo magijom *Zaključana usta*.
- b. Pratiti teleportirajućeg igrača
- c. Proći kroz *Trnožid*.
- d. "Otčarati", raspršiti sposobnosti prikrivanja ili uklapanja.

### **Preciznost**

U: Strijele ispaljene iz vlastitog luka ili samostrela djele jedan dodatni bod štete.

### **Prenesi život**

Š: Duh

M: Osoba

Z: Dotakni metu i reci "Dajem ti život od sebe"

D: Dodir

U: Ova sposobnost ima dva moguća učinka:

1. Mrtva osoba je odmah uskrsnuta kao sa čarolijom *Uskrsni*.
2. Živa osoba dobiva jedan dodatni život povrh svog trenutnog ukupnog zbroja.

Uz to, redovnik gubi jedan život od svog ukupnog zbroja. Ako je bio na svom zadnjem životu, odmah umire i ne može se vratiti u život.

O: Ovu sposobnost možete iskoristiti samo na osobi koja igra standardnu klasu. Životi dani ljudima koji igraju preobražena čudovišta se igraju kao izvorna klasa, ne kao čudovište.

### **Prikrivanje**

M: 3 m zelene tkanine

Z: Položi tkaninu u krug, ponovi x3 "Neka me sile prirode sakriju"  
Da prekine prikrivanje, igrač mora ponoviti x2 "Prirodo, pusti".

D: Unutar kruga

U: Dok je unutar kruga, igrač ne može biti napadnut, čak i ako ga je netko gledao kako aktivira Prikrivanje. Magija sa učinkom koji zahvaća područje prikrivanja, poput *Sudnji dan*, još uvijek utječe na igrača. Kada je prikriven, igrač ne može djelovati na nikog drugog, iako može koristiti svoje vlastite sposobnosti na sebi poput iscjelivanja ili liječenja otrova. Igrač ne može prikriti bilo kog drugog (ili njihove stvari), niti predmeti igre mogu biti odnešeni u prikrivanje. Svaki neprijatelj sa sposobnošću **Praćenja** unutar 6 m, može poništiti prikrivanje proglašavanjem "Praćenje" i pokazujući igrača na kojeg se to odnosi.

### **Prilagođen**

U: Može izabrati da nosi dvije čini od bilo kojeg zazivača (magije) ili kombinacije zazivača za trajanja trenutnog života.

B: Ova sposobnost se ne može koristiti u kombinaciji sa bilo kojom sličnom sposobnošću ili magijom. Samo jedna od ovih čini može biti simul-zazvana (izv. Simulcast) ako obje to dopuštaju.

### **Prodorna strijela**

M: Obilježi strijelu crnom vrpcom

U: Ponaša se točno kao i **Protuočkopna strijela** osim što će također uništiti normalni štit. Ali, neće se prenijeti na ruku ispod.

### **Prolaz bez traga**

Z: Ponovi x3 "Prolaz bez traga"

U: Morate se odmah vratiti u svoju bazu. Smatrate se izvan igre dok se vraćate.

B: Može se koristiti pri kretanju.

### **Protjeraj**

Kao čarolija *Protjeraj*.

### Protuooklopna strijela

- M: Plava vrpca privezana na strijelu.  
Z: Glasno objavi "Protuooklopna strijela".  
U: Pogodak te strijele će uništiti sav ne-neranjivi oklop na području pogotka i nastaviti do ranjavanja mete.  
Djeli samo jedan bod štete neranjivom oklopu i neranjivosti.

### Protuotrov

- M: Mali spremnik s vodom  
U: Kad osoba popije ovu vodu, odmah je izliječena od bilo kojeg otrova.

### Proširi imunosti

- Z: "Moja te vjera štiti"  
D: Dodir  
U: Igrač proširuje sve svoje klasne imunosti na jednu osobu s kojom je u direktnom fizičkom kontaktu. Imunosti se ne mogu proširiti na opremu. Ova sposobnost završava čim je fizički kontakt prekinut.  
B: Može se koristiti pri kretanju.

### Reanimiraj

- Ova sposobnost funkcionira isto kao i čarolija  
*Reanimiraj*

### Smaknuće

- Z: Reci "Smaknuće" odmah nakon što ubiješ osobu.  
U: Žrtva je pod učinkom kao od čarolije  
*Raskini Dub*.  
B: Može se koristiti pri kretanju.



### Strah

- Kao čarolija *Strah/Zadivljenost*.

### Teleport

- Kao čarolija *Teleport* osim što je iskoristivo samo na sebi.

### Ukradi život

- Š: Smrt  
M: Mrtva osoba  
Z: Dotakni metu u rame i reci "Kradem život"  
D: Dodir  
U: Meta gubi jedan život od svog ukupnog broja a korisnik dobiva jedan život. Ovaj život je u dodatku osobi koja je već mrtva. Ne možete ukrasti živote od onih koji su već razbijeni.  
B: Ovaj učinak se može primjeniti na bilo kojoj mrtvoj osobi koja još nije dosegla nirvanu, čak i ako se pomakla sa mjesta svoje smrti.  
Može se koristiti pri kretanju.

### Uskrsni

- Kao čarolija *Uskrsni*.

### Utočište

- U: Pusti oružja iz ruku i reci "Utočište".
- D: Polumjer 6 m od igrača
- U: Drugi unutar 6 m ne mogu poduzeti neprijateljske akcije prema igraču, niti ciljati igrača ili njegovu opremu sa magijom ili sposobnostima.
- O: Igrač mora ponavljati "Utočište" i ne može držati oružje ili je sposobnost prekinuta. Ne može nositi ili utjecati na predmete igre kada je u Utočištu. Igrači u Utočištu ne smiju ometati igru ili druge ljude na bilo koji način i moraju se odmah ukloniti iz takvih situacija kada se nađu u njima.
- B: Sposobnosti i magije *Dodir smrti* i *Dodir paralizacije* se ne smatraju oružjem u Utočištu. Ako su ove na igraču kada uđe u utočište, mogu se "ispucati" kao i inače, iako to prekida Utočište. Igrač se smije kretati uokolo za vrijeme utočišta ali mora držati barem jednu nogu na podu svo vrijeme i ne smije trčati. Utočište je preknuto ako redovnik priđe na 6 m od baze.



### Zadivljenost

Kao čarolija *Strah/Zadivljenost*.

### Zamka

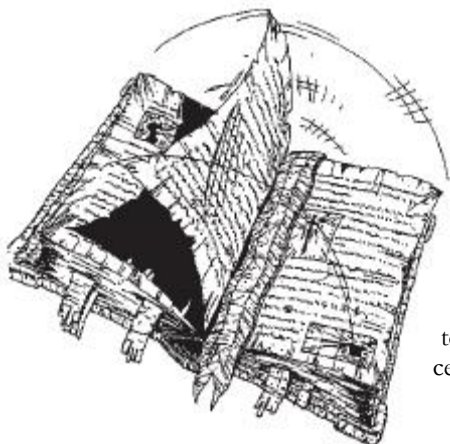
- Z: Ponovi x2 "Moja zamka te sputava".
- D: 6 m
- U: Kao i **Zemljino vezanje**.
- B: Smije se koristiti pri kretanju

### Zemljino vezanje

- Z: Ponovi x2 "Neka te priroda veže".
- D: 6 m
- U: Žrtva se ne može kretati dok se svaka njena noga ne udari 10 puta rezajućim ili tupim oružjem. Svatko tko pokušava osloboditi žrtvu mora govoriti "odriješi" dok to radi ili udarci pogađaju igrača kao i inače.
- B: Može se koristiti pri kretanju.



# Amtgard magija

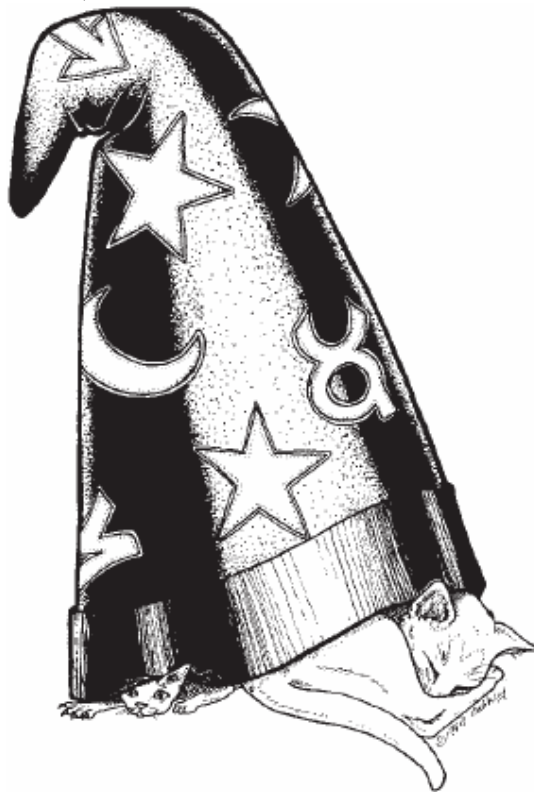


Amtgardov sistem magije je njegova najjedintvenija odlika. Igranje korisnika magije zahtjeva od sudionika da misli i stalni je izazov. Primjetite da postoji osjetljiva ravnoteža između svih klasa. Svaka klasa, osobito one s magijom, se mora igrati u duhu pravila koja ju definiraju. Uključen je veliki dio povjerenja i časti te netko tko krši pravila bilo koje klase lako može poremetiti ravnotežu igre. Čarobnjaci, iscjelitelji, druidi i bardovi (skupno nazivani korisnicima magije) se mole da se odjevaju i ponašaju kao prepoznatljivi članovi svojih klasa, koje nisu samo moćne, već i spektakularne. Ako imate teškoća s razumjevanjem sustava magije, ne ustručavajte se pitati svog cehmeštra ili suca. Sretno zazivanje magije!

## Pravila magije:

1. Magija se mora izgovarati dovoljno glasno i jasno da bi se čula unutar 15 m ili da ju čuje primatelj, što god je bliže.
2. Kada zaziva verbalnu magiju sa jednom metom, zazivač mora proglasiti ime mete odmah prije zaziva (klasa i jedinstveni opis će biti dostatno ako je ime nepoznato).
3. Igrač mora mirno stajati kada zaziva magiju, ukoliko nije drugačije navedeno ili specificirano u opisu te magije. Isto se odnosi i na sve klasne sposobnosti i vještine koje zahtijevaju aktivaciju. Ako igrač pomakne stopala kada zaziva magiju, ona je prekinuta i nezazvana. Zazivač mora stati i početi zazivati ispočetka.
4. Meta magije mora biti u dometu u trenutku kada je čarolija završena da bi se ta čarolija računala.
5. Nedovršena ili prekinuta magija nema nikakvog učinka i ne broji se kao da je potrošena.
6. Bilo koja ruka (šaka) koja se koristi za zazivanje magije mora biti prazna, sa iznimkom magičnih komponenti ili mete dodirne čarolije poput *Iscjeli*. Magične lopte napunjene u lijevoj ruci mogu se prebaciti u desnu ruku prije bacanja.
7. Ako ne kupite *Ambidekstriju*, Čarobnjaci i Druidi moraju zazivati magiju svojom lijevom rukom i ne mogu zazivati ako im je lijeva ruka ranjena. Iscjelitelji i Bardovi mogu zazivati sa bilo kojom rukom.
8. Sva magija je navedena kao čarolija, čini, fiksne čini, magična lopta ili neutral. Ova razlika može imati veliki utjecaj na igru pa ju pažljivo proučite. Ukoliko nije drugačije navedeno, fiksne čini prate sva generalna pravila za čini. Ukoliko nije navedeno drugačije, magične lopte prate generalna pravila za čarolije.
9. Čini (ČN)
  - a. Osoba može istodobno nositi samo jedne, osim ako nije izričito navedeno drugačije u čaroliji ili klasi kao kod magije *Stog* ili sposobnosti **Prilagođen**. Bilješka: *Reanimiraj* i *Lešina* su čini.
  - b. Kada se osoba makne s mjesta na kojem je poginula, sve čini koje nosi su izgubljene. Ako se nisu micali, *Uskrsnuti* igrači zadržavaju čini ukoliko se specifično ne zabranjuje. *Prizivanje mrtvih* neće vratiti igračima nestale čini.
  - c. Pokriti će samo jedan predmet (naprimjer osobu, oružje, oklop, itd.). Tako, dok vi možete biti zaštićeni od plamena, vaš oklop i oprema nisu. Isto se odnosi i na klasne sposobnosti.
  - d. Čini zazvane na opremu ubrajaju se u ukupan broj čini koje se mogu nositi.
  - e. Čini zazvane na opremu funkcioniraju samo kada ih koristi osoba koja je bila u posjedu tog predmeta kada su te čini bile zazvane. **Primjer:** Ako date *Naoštren* mač drugom igraču, čini neće raditi.
  - f. Ako nosite čini koje ste zazvali sami na sebe, one su uklonjene kada počnete zazivati drugu magiju, osim ako nije drugačije navedeno.
  - g. Ne mogu se zazvati na nevoljne sudionike ili njihovu opremu; iako ne spriječava da budu meta učinaka čini poput *Dodira smrti*.
  - h. Moraju biti označene vidljivom vrpcom za čini i imenovane ako se to zatraži.
  - i. Poništene čini se moraju ukloniti.
  - j. Čini na mrtvom igraču se trebaju zadržati dok je na bojištu pošto mogu utjecati na pokušaje *Uskrsnuća*, *Razgovora s mrtvima*, itd.

- k.** Ako već nosite svoj maksimalni broj čini, morate ukloniti čini na odgovarajući način (*Opoziv od zazivača, Otčaraj magiju*, itd.) prije no što primite nove.
- l.** Kada su zazvane na predmete, pokrivaju cijeli predmet; npr. halja sa *Zaštitom od Plamena* na sebi će spriječiti *Vatrene lopte* da djeluju na nositelja ako su pogodile halju. Da su pogodile dio igrača neprekriven haljom tada bi igrač bio pod utjecajem kao i inače.
- m.** Mogu se otčarati.
- 10.** Fiksne Čini (FČ)
- a.** Nestaju (i ne vraćaju se) kada njihov zazivač pogine ili se udalji više od 30 m od njih.
- b.** Smatraju se da su na području tla i ne nestaju kada se druga magija zaziva.
- c.** Igrač može imati samo jednu fiksnu čin aktivnu u isto vrijeme. Zazivanje fiksne čini dok je druga fiksna čin od istog igrača već aktivna uzrokuje obje čini da se negiraju.
- d.** Mogu se otčarati.
- 11.** Magične Lopte (L)
- a.** Korisnik magije smije fizički nositi ne više od 12 magičnih lopti, ukupno. Paževi i drugi igrači ne smiju nositi dodatne magične lopte za korisnike magije.
- b.** Korisnik magije može imati samo jednu vrstu magične lopte napunjenu istodobno. Vatrene lopte koje "ostanu aktivne" se ne računaju za ovu svrhu.
- c.** Kada je predmet pogođen sa više simul-zazvanih magičnih lopti, samo prva magična lopta od te grupe utječe na taj predmet; npr. štit pogođen sa dvije simul-zazvane *Munjske strelice* je jednostavno uništen, ali je rukovatelj neozlijeđen. Ovo se pravilo ne primjenjuje na oklop; npr. igrač koji nosi oklop na trupu i dvoje *Zaštiti* je pogođen u oklop trupa dvjema simul-zazvanima *Ledenim loptama*, on gubi obje od svojih *Zaštita*.
- d.** Kada *Strelica munje, Varena lopta*, ili slična destruktivna magična lopta pogodi igrača u zonu prekrivenu oklopom, oklop je uništen na toj zoni pogotka i magija utječe na igrača kao i inače ukoliko nije drugačije navedeno. Magične lopte koje dijele štetu (poput *Magične strelice*), utječu na oklop kao i projektili inače, ukolo nije drugačije navedeno.
- e.** Magične lopte iz Škole Pokoravanja nemaju učinka na nenošenu opremu. Primjer: Ne možete *Ledenom loptom* zalediti igračev štit ako ga on ne drži u ruci ili ne nosi.
- f.** Magične lopte, osim gdje je izričito navedeno, samo utječu na prvu stvar koju pogode.
- g.** Ako nije drugačije navedeno, magične lopte nisu obuhvaćajuće.
- h.** Izuzimajući neke čini ili magične učinke, hici u odoru se broje kao pogađanje igrača ako bi magična lopta inače produžila pogoditi igrača. Npr. ne možete blokirati *Strelice munje* svojim plaštom.
- 12.** Svi korisnici magije moraju, u svako vrijeme, kod sebe imati popis magija koje su kupili za tu igru. Neimanje tog popisa će učiniti igrača nesposobnim za zazivanje magije. Od bardova se zahtjeva i glazbeni instrument (vaš glas nije dovoljan, kao ni travka, komadić slame, itd.) uz popis magije. Neimanje prikladne klasne odore također negira sposobnost korištenja magije.
- 13.** Početak zazivanja ispucava sve vaše neiskorištene magične lopte i prekida inkantaciju bilo koje druge magije koju ste zazivali.
- 14.** Bodovi magije se moraju jednako razdijeliti između razina; ali bilo koji broj bodova magije više razine smije se oduzeti od više razine da bi se potrošili na nižu razinu nakon što je početna raspodjela završena. Određeni neutrali dozvoljavaju kupovinu više magičnih bodova vrijednih magije niže razine. U svim takvim slučajevima ovi magični bodovi niže razine moraju biti kupljeni prije početka bojne igre i označeni na popisu kupljene magije.



15. Relikti poput Mača Plamena su predmeti velike moći. Relikti će uglavnom pobjediti u bilo kojem pitanju magične nadmoći osim ako magija specifično navodi drugačije. Na primjer, *Kugla uništavanja* ne uništava Štit Refleksije.
16. Kompletno zazvane čarolije i ispucane čini smatraju se potrošenima, čak i ako nisu bile učinkovite protiv svojih meta. Isto važi i za sve klasne sposobnosti. Primjerice, ratnik koji nosi čin Dodir smrti pokušava ju iskoristiti na redovniku šeste razine. Redovnik je imun na učinak a čin je ispucana.
17. U slučaju sukoba magija koji nije precizno pokriven pravilima, magija više razine se smatra moćnijom. Ako su magije iste razine, obrambena magija je moćnija.
18. U slučaju zbrke ili kontradikcije specifični opis magije je konačni izvor. Upotrijebite zdrav razum pri rješavanju problema.
19. Sučeva riječ je konačna. Ako za nešto što vama izgleda kao 15 metara sudac kaže da je 30 metara, onda je to 30 metara.
20. Zaštite zazvane na metu nemaju nikakav utjecaj na učinke koji su već aktivni; npr. zazivanje *Zaštite od magije* na osobu koja je *Predana* ne oslobađa ju od *Predaje*, iako će spriječiti da ju se ubije *Vatrenom loptom*.

## Razjašnjenja magije:

1. Imunosti na magije se zasnivaju na Školi magije kojoj pripadaju. Iznimke ovom su navedene pod ograničenjima te čarolije. Primjeti da se imunosti ne produžuju na opremu. Dodatne imunosti, ako nisu specificirane, ne postoje.
2. Suci mogu pomagati u postavljanju komponenti korisnika magije, poput markera za fiksne čini.
3. Prekid u zazivanju magije je definiran kao netočan ili ne-magijski govor i/ili rupa od dvije ili više sekundi između riječi. To spriječava, npr. duge čarolije da se zazovu dok ste pod utjecajem magije koja zahtjeva ponavljajuću verbalnu komponentu poput mantranja "Zajedno" za čaroliju *Zajedništvo*.
4. Učinci i magije sa neprekidnim mantranjem zahtjevaju ponavljanje mantre u razmaku ne većem od 5 sekundi između ponavljanja. To ponavljanje mora se čuti na 15 m.
5. Mrtvi igrači se uvijek smatraju voljnim za potrebe magije.

# Magijski relikti

Određeni predmeti moći se koriste u bojnim igrama i prenose se novim vlasnicima svakih šest mjeseci kroz Pustolovinu. Svaka Amtgard grupa može koristiti vlastite Relikte, iako se ti ne bi trebali koristiti u regionalnim ili nacionalnim bojnim igrama.

Relikti uključuju:

## Bodež beskonačnog prodora

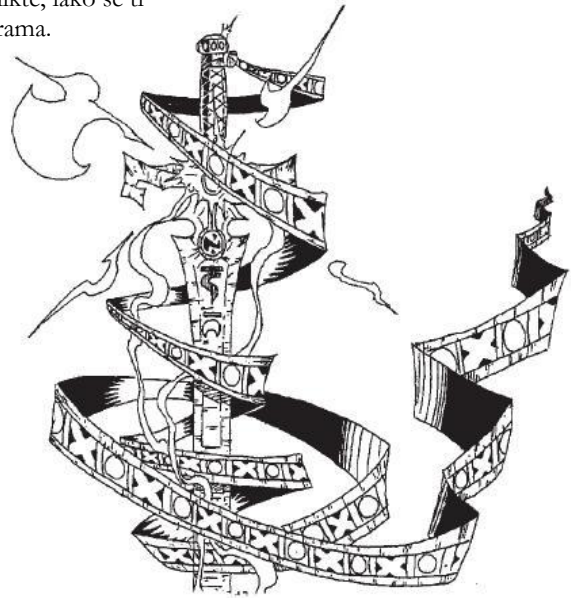
Kada je bačen, uništiti će sve bobovne vrijednosti i nastaviti da pogodi metu. Ako pogodi štit, štit je uništen bez utjecanja na korisnika. Broji se kao jedan pogodak protiv neranjivosti.

## Heimdallov rog

Jednoručno crveno oružje koje mogu koristiti samo barbari i ustvari jedini relikat dozvoljen barbarima.

## Mač plamena

Smatra se plamenim (kao *Plamena oštrica*) i ubiti će žrtvu ako pogodi bilo koje legalno, nezaštićeno područje (kao *Nadahni oružje*). Priskrbljuje sebi i svom vlasniku *Zaštitu od Plamena*. Može ga koristiti samo jedna osoba, na jedan život po igri.



## Majčin kamen

Dozvoljava nosiocu da *Popravlja* polomljena oružja i štitove (Z: "Popravljam predmet" x 10). Također dozvoljava mrtvim članovima nosiočeve ekipe da se vrate u život na njegovoj lokaciji umjesto da se vraćaju do baze.

## Prsten moći

Negira prvi pogodak od svakog zasebnog protivnika po bojnoj igri. Broji se samo protiv oružja i čini, neučinkovit je protiv čarolija i magičnih lopti. Radi protiv klasnih sposobnosti.

## Štit refleksije

Potpuno je neuništiv. Negirati će bilo koji učinak koji ga pogodi, čak i opsadna oružja i magiju. Svaka magična lopta iz škole Pokoravanja koja pogodi **Štit refleksije** umjesto nosioca štita utječe na zazivača.

# Škole magije

Postoji osam različitih škola magije. Svaka predstavlja drugu vrstu učinka.

Primjetite da se imunosti zasnivaju na tome kojoj školi magija pripada. Tako, pošto je *Drži osobu iz*

**Pokoravajuće** škole, barbarin, imun na pokoravajuće učinke, nije pod učinkom. *Omami*, na drugu ruku, je iz škole **Vračanja** i barbarin će biti pod učinkom.

**Kontrola:** Kontrolira um, volju ili osjetila mete.

**Smrt:** Učinak čije su posljedice smrt ili propadanje dijelova tijela.

**Plamen:** Proizvodi vrućinu, vatru ili munju.

**Neutral:** Magije koje su neutralne što se tiče njihove škole. Ne mogu se otčarati.

**Zaštita:** Učiniti će metu na neki način zaštićenom.

**Vračanje:** Učinci koji su čisto magični po prirodi ili na neki način utječu na samu Magiju.

**Duh:** Učinak koji ima veze sa silama života. Uključuje iscjelivanje.

**Pokoravanje:** Uzrokuje da meta bude pokorena ili podjarmljena na neki način.

**Magija Duha**

Govor s mrtvima  
Iscjeli  
Iscjeli izduženo  
Lešina  
Liječi bolest  
Liječi otrov  
Mačeve u plugove  
Prizovi mrtve  
Protjeraj  
Raskini duh  
Reanimiraj  
Regeneracija  
Reinkarniraj  
Uskrsni

**Magija Kontrole**

Istina  
Legenda  
Njemost  
Predaja  
Priča  
Slaboumnost  
Strah/Zadivljenost  
Šarm  
Zbunjenost

**Magija Neutrala**

Ambidekstrija  
Ekspertiza  
Glas  
Izduženje  
Nadahni  
Napredak  
Oponašanje  
Ples  
Posjeta  
Posudi  
Prisutnost  
Ratna vještina  
Stog  
Unapređivanje  
Zaživi

**Magija Plamena**

Piretehnika  
Plamena oštrica  
Plamenzid  
Pozovi munju  
Strelica munje  
Užari oružje  
Vatrena lopta  
Žrtveni oganj

**Magija Pokoravanja**

Dodir paralizacije  
Drži osobu  
Izgubljenost  
Ledena lopta  
Masovni san  
Omamljujuće oružje  
Okameni  
San  
Zapetljaj

**Magija Smrti**

Dodir smrti  
Prst smrti  
Ranjavanje  
Sudnji dan  
Ubojito tlo  
Uzajamno uništenje

**Magija Vračanja**

Anti-Magija  
Biljna vrata  
Dodir paralizacije  
Dodir smrti  
Dvoboj časti  
Glasnik  
Iskrivi drvo  
Let  
Magični projektil  
Magijska strelica  
Mahnitost  
Nabatinjaj/Naoštri  
Nadahni oružje  
Krug zaštite  
Kugla uništavanja  
Odgurni  
Omami  
Opoziv  
Oslobađanje  
Otčaraj magiju  
Popravi  
Pouzdanost  
Prebrazi  
Strelica kiseline  
Teleport  
Tišina  
Trnozid  
Vjetar  
Zajedništvo  
Zaključana usta  
Zid sile

**Magija Zaštite**

Blagoslov  
Drvenkoža  
Kamenkoža  
Nadahni štit  
Obrani  
Otvrdni  
Zaštita od bolesti  
Zaštita  
od Kontrole  
Zaštita od magije  
Zaštita od Plamena  
Zaštita  
od Pokoravanja  
Zaštita  
od projektila  
Zaštita od Smrti  
Zaštiti



## Ključ popisivanja magije:

**Vrsta** čin (ČN), fiksna čin (FČ), čarolija (ČAR), magična lopta (L), neutral (N)

**Iskoristivost** broj puta koliko možeš zazivati tu magiju kada platiš za jednu uporabu. ("n" znači neograničeno)

**Cijena** broj magičnih bodova koliko košta jedna uporaba te magije.

**Max** maksimalni broj uporaba te magije koji možeš kupiti.

**Škola** škola magije kojoj ta magija pripada.

## Ključ formata magije:

Ime magije (vrsta, škola)

K: Klase koje mogu koristiti tu magiju i razina potrebna da ju zazovu.

Z: Zazivi i geste

D: Domet (ako postoji)

U: Učinak

O: Ograničenja ili restrikcije

B: Bilješke

## Magijski bodovi

Magijski bodovi iskoristivi za kupovinu magija na toj razini

Razina	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	10					
2	10	10				
3	10	10	10			
4	7	8	7	8		
5	6	6	6	6		
6	5	5	5	5	5	5

## Cijena oružja za korisnike magije (od dostupnih bodova magije):

Cijena za 10 bodova magije (višestruka oružja moraju se platiti, čak i ako su iste vrste)

Oružje	Bard	Čarobnjak	Druid	Iscjelitelj
Bodež	0	0	0	0
Kratko	3	2	2	3
Dugo	4	4	4	5
Koplje	-	3	4	-
Štap	2	2	2	3
Vezano	-	-	-	3
Štit	3	-	4	3
Luk, kratki	-	-	5	-



## Oružje u cijeni magijskih bodova po razini (od dostupnih magijskih bodova)

Ova tablica pokazuje koliko vam magijskih bodova ostane nakon oduzimanja cijene oružja od magijskih bodova. U slučaju višestrukih oružja, zbrojite njihove cijene i koristite tablicu za njihovu ukupnu cijenu. Za korisnika magije 1.-3. razine, jednostavno oduzmite ukupnu cijenu oružja od svake razine magije. Na primjer, oružje od 2 boda će dopuniti igraču 8 bodova prve, 8 bodova druge i 8 bodova od treće razine magije.

**Bilješka:** Možete nositi bilo koji broj rezervnih oružja, ali možete koristiti samo onoliko za koliko ste platili.

**Primjer:** Igrač koji je kupio kratki mač može nositi više od jednog kratkog mača, ali se ne može boriti "firentinski" (po jedan mač u svakoj ruci istodobno) ukoliko nije platio bodove za drugi mač.

### BRZI PREGLED ODUZIMANJA ZA ORUŽJA TEMELJENO NA CIJENI

Cijena oružja	Razina korisnika	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	4	6	7	7	7		
	5	5	5	6	5	6	
	6	4	5	4	5	4	5
2	4	6	6	6	6		
	5	4	5	5	5	5	
	6	4	4	4	4	4	4
3	4	5	5	5	6		
	5	4	4	4	4	5	
	6	3	4	3	4	3	4
4	4	4	5	4	5		
	5	4	3	4	3	4	
	6	3	3	3	3	3	3
5	4	3	4	4	4		
	5	3	3	3	3	3	
	6	2	3	2	3	2	3
6	4	3	3	3	3		
	5	2	2	3	2	3	
	6	2	2	2	2	2	2
7	4	2	2	2	3		
	5	1	2	2	2	2	
	6	1	2	1	2	1	2
8	4	1	2	1	2		
	5	1	1	1	1	2	
	6	1	1	1	1	1	1
9	4	0	1	1	1		
	5	1	0	1	0	1	
	6	0	1	0	1	0	1



## Magije po klasi i razini

Na slijedećim tablicama je popisana magija dostupna korisnicima magije na njihovim zasluženim razinama. Tablica navodi ime magije, njenu vrstu, Školu, iskoristivost, cijenu, maksimalan broj koliko se može kupiti i domet.

## Bardova magija

Ime magije	Vrsta	Škola	Iskoristivost	Cijena/Max	Domet
<i>Prva razina</i>					
Drži osobu	ČAR	Pokoravanje	1/životu	2/2	6 m
Opoziv	ČAR	Vračanje	Neograničeno	0/-	15 m
Posjeta	N	Neutral	1/igri	1/4	-
Prisutnost	N	Neutral	1/igri	1/4	-
Šarm	ČAR	Kontrola	1/životu	2/2	6 m
Zaštita od Kontrole	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
<i>Druga razina</i>					
Govor s mrtvima	ČAR	Duh	1/životu	1/-	D
Istina	ČAR	Kontrola	1/životu	2/2	6 m
Legenda	ČAR	Kontrola	1/igri	1/4	6 m
Zaključana usta	ČN	Vračanje	Neograničeno	2/-	D
Zaštita od Pokoravanja	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
<i>Treća razina</i>					
Izduženje	N	Neutral	1/životu	1/2	-
Nadahni	N	Neutral	1/igri	1/2	-
Pouzdanost	ČN	Vračanje	1/igri	1/2	D
San	ČAR	Pokoravanje	1/životu	2/4	6 m
<i>Četvrta razina</i>					
Dvoboj časti	ČAR	Vračanje	Neograničeno	1/-	6 m
Mahnitost	ČN	Vračanje	1/igri	1/2	D
Priča	ČAR	Kontrola	1/životu	2/2	6 m
Strah/Zadivljenost	ČAR	Kontrola	1/igri	1/4	6 m
Ratna vještina	N	Neutral	1/igri	2/1	-
<i>Peta razina</i>					
Njemost	ČAR	Kontrola	1/životu	2/4	6 m
Oponašanje	N	Neutral	1/igri	2/1	-
Predaja	ČAR	Kontrola	1/igri	2/4	15 m
Zbunjenost	ČAR	Kontrola	1/igri	1/2	15 m
<i>Šesta razina</i>					
Glas	N	Neutral	1/igri	2/1	-
Oslobodi	ČAR	Vračanje	1/životu	1/4	6 m
Ples	N	Neutral	1/igri	2/2	-

# Čarobnjakova magija

Ime magije	Vrsta	Škola	Iskoristivost	Cijena/Max	Domat
<i>Prva razina</i>					
Dvoboj časti	ČAR	Vračanje	Neograničeno	1/-	6 m
Govor s mrtvima	ČAR	Duh	1/igri	1/-	D
Ledena lopta	L	Pokoravanje	1 strelica/n	1/2	-
Magijska strelica	L	Vračanje	1 strelica/n	1/4	-
Nabatinjaj/Naoštri	ČN	Vračanje	1/igri	1/4	D
Nadahni štit	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
Odgurni	ČAR	Vračanje	1/životu	1/4	6 m
Omamljujuće oružje	ČN	Pokoravanje	Neograničeno	0/-	D
Opoziv	ČAR	Vračanje	Neograničeno	0/-	15 m
Užari oružje	ČAR	Plamen	1/životu	1/4	D
<i>Druga razina</i>					
Drži osobu	ČAR	Pokoravanje	1/životu	1/4	6 m
Glasnik	ČN	Vračanje	1/igri	1/-	D
Krug zaštite	FČ	Vračanje	Neograničeno	2/-	D
Otvrdni	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
Popravi	ČAR	Vračanje	1/životu	1/4	D
Ranjavanje	ČAR	Smrt	1/životu	2/2	6 m
Strelica munje	L	Plamen	1 strelica/n	1/4	-
Zaključana usta	ČN	Vračanje	Neograničeno	2/-	D
Zaštita od Plamena	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
Zid sile	FČ	Vračanje	1/igri	1/4	D
<i>Treća razina</i>					
Ambidestrija	N	Neutral	Neograničeno	2/-	-
Anti-Magija	FČ	Vračanje	1/igri	1/2	D
Dodir smrti	ČN	Vrač./Smrt	1/igri	1/4	D
Izduženje	N	Neutral	1/životu	1/2	-
Otčaraj magiju	ČAR	Vračanje	1/igri	1/4	6 m
Predaja	ČAR	Kontrola	1/igri	1/2	15 m
Uzajamno uništenje	ČAR	Smrt	1/igri	1/4	15 m
Vjetar	ČAR	Vračanje	1/igri	2/2	LP
Zaštita od projektila	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
Zaštiti	ČN	Zaštita	1/igri	1/2	D
<i>Četvrta razina</i>					
Nadahni oružje	ČN	Vračanje	1/igri	1/4	D
Pirotehnika	ČAR	Plamen	1/igri	1/4	15 m
Prst smrti	ČAR	Smrt	1/igri	2/2	15 m
Raskini duh	ČAR	Duh	1/životu	2/4	D
Sudnji dan	ČAR	Smrt	1/igri	2/1	LP
Teleport	ČAR	Vračanje	1/igri	1/4	D
Vatrena lopta	L	Plamen	1 strelica/n	2/2	-
Zaštita od magije	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
<i>Peta razina</i>					
Let	ČN	Vračanje	1/igri	2/4	Sebe
Napredak	N	Neutral	1/igri	1/1	-
Lešina	ČN	Duh	1/igri	1/2	Sebe
Posudi	N	Neutral	1/igri	1/4	-
Reanimiraj	ČN	Duh	1/životu	2/2	D
Zaživi	N	Neutral	1/igri	2/1	-

<b>Ime magije</b>	<b>Vrsta</b>	<b>Škola</b>	<b>Iskoristivost</b>	<b>Cijena/Max</b>	<b>Domet</b>
<i>Šesta razina</i>					
Ekspertiza	N	Neutral	1/igri	2/1	-
Kugla uništavanja	L	Vračanje	1 strelica/n	2/1	-
Obrani	ČN	Zaštita	1/igri	2/1	Sebe
Preobrazi	ČN	Vračanje	1/igri	2/1	D
Stog	N	Neutral	1/igri	1/4	-
Ubojito tlo	FČ	Smrt	1/igri	2/1	D

# Druidova magija

Ime magije	Vrsta	Škola	Iskoristivost	Cijena/Max	Domest
<i>Prva razina</i>					
Iscjeli	ČAR	Duh	1/životu	1/4	D
Iskrivi drvo	ČAR	Vračanje	1/životu	1/4	6 m
Liječi otrov	ČN/ČAR	Duh	1/životu	1/4	D
Nabatinjaj/Naoštri	ČN	Vračanje	1/igri	1/4	D
Opoziv	ČAR	Vračanje	Neograničeno	0/-	15 m
Užari oružje	ČAR	Plamen	1/životu	1/4	6 m
Zapetljaj	L	Pokoravanje	1 strelica/n	1/2	-
<i>Druga razina</i>					
Dodir paralizacije	ČN	Vrač./Pokor.	1/igri	1/4	D
Drvenkoža	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
Liječi bolest	ČAR	Duh	1/igri	1/4	D
Magični projektil	ČN	Vračanje	1/igri	1/4	D
Popravi	ČAR	Vračanje	1/životu	1/8	D
Trnozid	FČ	Vračanje	1/igri	1/4	D
<i>Treća razina</i>					
Ambidekstrijaj	N	Neutral	Neograničeno	2/-	-
Biljna vrata	ČAR	Vračanje	1/igri	1/4	D
Izduženje	N	Neutral	1/životu	1/2	-
Strelica kiseline	L	Vračanje	1 strelica/n	1/2	-
Zaštita od bolesti	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
Zaštita od Plamena	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
Zbunjenost	ČAR	Kontrola	1/igri	1/2	15 m
<i>Četvrta razina</i>					
Kamenkoža	ČN	Zaštita	1/igri	1/2	D
Pirotehnika	ČAR	Plamen	1/igri	1/4	15 m
Plamenzid	FČ	Plamen	1/igri	1/4	D
Pozovi munju	ČAR	Plamen	1/igri	2/4	6 m
Tišina	FČ	Vračanje	1/igri	1/4	D
Zajedništvo	ČAR	Vračanje	Neograničeno	2/-	Sebe
<i>Peta razina</i>					
Okameni	L	Pokoravanje	1 strelica/n	2/2	-
Oslobodi	ČAR	Vračanje	1/životu	1/4	6 m
Plamena oštrica	ČN	Plamen	1/igri	1/2	D
Regeneracija	ČN	Duh	1/igri	1/2	D
Teleport	ČAR	Vračanje	1/igri	1/4	D
<i>Šesta razina</i>					
Prst smrti	ČAR	Smrt	1/igri	2/2	15 m
Reinkarniraj	ČN	Duh	1/igri	2/2	D
Slaboumnost	ČAR	Kontrola	1/igri	2/2	15 m
Žrtveni oganj	FČ	Plamen	1/igri	1/4	D

# Iscjeliteljeva magija

Ime magije	Vrsta	Škola	Iskoristivost	Cijena/Max	Domet
<i>Prva razina</i>					
Govor s mrtvima	ČAR	Duh	1/igri	1/-	D
Iscjeli	ČAR	Duh	Neograničeno	0/-	D
Izgubljenost	ČAR	Pokoravanje	1/igri	1/4	6 m
Liječi otrov	ČN/ČAR	Duh	1/životu	1/4	D
Njemost	ČAR	Kontrola	1/životu	2/4	6 m
Opoziv	ČAR	Vračanje	Neograničeno	0/-	15 m
Popravi	ČAR	Vračanje	1/životu	1/8	D
<i>Druga razina</i>					
Blagoslov	ČN	Zaštita	1/životu	2/4	D
Iscjeli izduženo	ČAR	Duh	1/životu	1/-	6 m
Liječi bolest	ČAR	Duh	1/životu	2/4	D
Mačeve u plugove	ČAR	Duh	1/životu	1/2	6 m
Protjeraj	ČAR	Vračanje	1/životu	1/4	6 m
San	ČAR	Pokoravanje	1/životu	2/4	6 m
Zapetljaj	L	Pokoravanje	1 strelica/n	1/2	-
<i>Treća razina</i>					
Masovni san	ČAR	Pokoravanje	1/igri	1/1	LP
Omami	ČAR	Vračanje	1/igri	1/4	6 m
Predaja	ČAR	Kontrola	1/igri	2/4	15 m
Ranjavanje	ČAR	Smrt	1/životu	1/2	6 m
Uskrсни	ČAR	Duh	1/igri	1/8	D
Zaštita od bolesti	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
Zaštiti	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
<i>Četvrta razina</i>					
Dodir smrti	ČN	Vrač./Smrt	1/igri	1/4	D
Oslobodi	ČAR	Vračanje	1/životu	1/4	6 m
Otvrdni	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
Raskini duh	ČAR	Duh	1/životu	2/4	D
Unapređivanje	N	Neutral	1/igri	1/1	-
<i>Peta razina</i>					
Izduženje	N	Neutral	1/životu	1/2	-
Prizovi mrtve	ČAR	Duh	1/životu	1/-	15 m
Strah/Zadivljenost	AR	Kontrola	1/igri	1/4	6 m
Zaštita od Smrti	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D
<i>Šesta razina</i>					
Krug zaštite	FČ	Vračanje	Neograničeno	2/-	D
Očaraj magiju	ČAR	Vračanje	1/igri	1/4	6 m
Teleport	ČAR	Vračanje	1/igri	1/4	D
Zaštita od magije	ČN	Zaštita	1/igri	1/4	D

# Opisi magija:

## Ambidekstrija (N, Neutral)

K: Čarobnjak 3, Druid 3

U: Korisnik može zazivati magiju sa bilo kojom rukom

## Anti-Magija (FČ, Vračanje)

K: Čarobnjak 3

M: 15 metarsko mjerilo, žuti markeri

Z: Označi područje sa polumjerom od 15 m, ponovi x20 "Neka magija napusti ovo tlo".

U: Nijedna magija, bilo koje vrste, neće raditi unutar kruga, iako će se čini ponovo pojaviti kada se ukloni iz područja pod učinkom.

B: *Otčaraj magiju*, zazvano izvan kruga pod utjecajem, će ukloniti *Anti-magiju*.

## Biljna vrata (ČAR, Vračanje)

K: Druid 3

M: Stablo koje je više od zazivača.

Z: Diraj stablo s obje ruke, ponovi x5 "Otvori se i primi vjernog zaštitnika šume".

D: Na sebe.

U: Zazivač se smatra da je unutar stabla i ne može ga se napasti. Smije zazivati Verbalnu magiju, ali mora dodirivati stablo ili čarolija završava.

O: Ako se stablo udari 10 puta sjekućim oružjem, ili pogodi vatrenim učinkom, ono je uništeno i zazivač više nije zaštićen. Zazivač se ne smije boriti s oružjem za trajanja čarolije. Na zazivača se može utjecati Verbalnom magijom u trenutku dok on zaziva magiju.

## Blagoslov (ČN, Zaštita)

K: Iscjelitelj 2

M: Vrpca za čini, predmet odore ili oklopa.

Z: Dotakni predmet i reci x5 "Blagoslov", priveži vrpcu na predmet.

U: Osoba je imuna na prvi fizički pogodak bilo koje vrste, isključujući magične lopte.

O: Imunost se primjenjuje samo na područja pokrivena predmetom. Ne može se simul-zazvati.

B: Nije oklop, ne može se *Popraviti* ili *Iscijeliti*. Smatra se oblikom ograničene neranjivosti.

## Dodir paralizacije (ČN, Vračanje {Učinak je Pokoravanje})

K: Druid 2

M: Vrpca za čini

Z: Ponovi x10 "Paralizacija". Priveži vrpcu na osobu.

U: Ako nosioc ove čini dotakne igrača, taj igrač je paraliziran i ne može se micati 100 sekundi. Nosioc žrtvi mora reći "Paralizacija" kada izvršava dodir. Učinak je sličan onom pokoravajućeg udarca.

O: Raditi će kroz odjeću, ali ne i kroz oklop bilo koje vrste.

B: Ne mora biti otpušteno na slijedećoj osobi dotaknutoj nakon što je čin zazvana, već se može sačuvati dok nije potrebno; mora se najaviti pri otpuštanju. Magija sama po sebi je Vračanje, ali njen učinak kada se otpusti je magija Pokoravanja. Mete se ne smije dodirivati na nelegalan, opasan ili uvredljiv način. Računa se kao jedan pogodak protiv neranjivosti i neranjivog oklopa. Jednokratna upotreba.

## Dodir smrti (ČN, Vračanje {Učinak je Smrt})

K: Čarobnjak 3, Iscjelitelj 4

M: Vrpca za čini

Z: Ponovi x20 "Dodir smrti", priveži vrpcu na igrača.

U: Nosiočev dodir ubija (bilo kojom rukom).

O: Raditi će kroz odjeću, ali ne i kroz oklop bilo koje vrste.

B: Ne mora biti otpušteno na slijedećoj osobi dotaknutoj nakon što je čin zazvana, već se može sačuvati dok nije potrebno; mora se najaviti pri otpuštanju. Magija sama po sebi je Vračanje, ali njen učinak kada se otpusti je magija Smrti. Mete se ne smije dodirivati na nelegalan, opasan ili uvredljiv način. Računa se kao jedan pogodak protiv neranjivosti i neranjivog oklopa. Jednokratna upotreba.

### **Drvenkoža** (ČN, Zaštita)

- K: Druid 2
- M: Osoba, vrpca za čini
- Z: Dotakni osobu i ponovi x5 "Priroda te štiti", priveži vrpca na osobu.
- U: Primaoc dobiva jedan bod oklopa na svim zonama pogotka.
- O: Zaštita je samo od fizičkih napada. Ne može se koristiti sa drugim oklopom.
- B: Može biti simul-zazvano do dva puta za ukupno dva boda oklopa. Ponaša se baš kao i normalni oklop. Može se zazvati na igrače koji inače ne mogu koristiti oklop. Nije oblik neranjivosti.

### **Drži osobu** (ČAR, Pokoravanje)

- K: Bard 1, Čarobnjak 2
- Z: Ponovi x3 "Zapovjedam ti: stani!"
- D: 6 m
- U: Žrtva ne može micati stopala 100 sekundi. Može vikati, boriti se ili zazivati magiju koja ne zahtjeva micanje stopala.
- B: Može se zazivati pri kretanju.

### **Dvoboj časti** (ČAR, Vračanje)

- K: Bard 4, Čarobnjak 1
- Z: Glasno reci "(imena obojice sudionika)" i ponovi x5 "Ovaj dvoboj je čist".
- D: 6 m (Oba sudionika moraju biti unutar 6 m od zazivača kada je zaziv završen da bi čarolija radila.)
- U: Svaki sudionik postaje u potpunosti imun na vanjske učinke. Oni se moraju međusobno boriti sve dok jedan od njih nije mrtav ili se ne postigne međusobno dogovoren uvjet pobjede. Sudionici *Dvoboja časti* mogu utjecati samo jedan na drugog i smatraju se izvan igre dok čarolija ne završi. Pobjednik može izabrati siguran prolaz do svoje baze, zanemarujući sve rane do dolaska. Ako je živ, gubitnik se mora vratiti do svoje baze i proglasiti "Živ" da bi ponovo ušao u igru.
- O: Ne smiju biti članovi iste ekipe bez dopuštenja suca. Barbari ne mogu biti uključeni u ovu čaroliju. Čarolija se negira ako nijedna strana ne ostvari pobjedu unutar 300 sekundi.
- B: Borba je ograničena na razumno područje. Ako dvoboj stagnira (npr. jedan sudionik je *Okamenjen* ili slično) čarolija će se smatrati izjednačenom ako se borba ne desi unutar 30 sekundi i oba igrača se moraju vratiti u bazu. *Dvoboj časti* se ne može otčarati ili opozvati. Ne može se zazvati na ljude koji glume predmete igre.

### **Ekspertiza** (N, Neutral)

- K: Čarobnjak 6
- U: Može kupiti četiri boda vrijedne magije do druge razine.

### **Glas** (N, Neutral)

- K: Bard 6
- U: Dopušta zazivaču da kupi pet magijskih bodova vrijednu druidsku magiju sa bilo koje razine. Magija ovako kupljena se smatra druidskom magijom, bez obzira na klasu zazivača.
- O: Ne može se koristiti za kupovinu neutralne magije. *Glas* ne dopušta zazivaču da premaši maksimalan broj uporaba te magije koji se smije kupiti. Npr. možeš kupiti samo dva *Prsta Smrti*. Ne smijete kupovati druidsku magiju koja je također na vašoj originalnoj listi magija.

### **Glasnik** (ČN, Vračanje)

- K: Čarobnjak 2
- M: Vrpca za čini
- Z: Vrpca u slobodnoj ruci, ponovi x10 "Siguran ti prolaz", priveži vrpca na igrača.
- U: Primaoc mora otići ravno na odredište, dostaviti poruku, te vratiti se gdje je čin zazvana. Ne može nauditi drugima niti mu se smije nauditi i ne smije ga se pratiti.

### Govor s mrtvima (ČAR, Duh)

K: Bard 2, Iscjelitelj 1, Čarobnjak 1

M: Mrtva osoba

Z: Ponovi x10 "Pričaj mi".

D: Dodir

U: Mrtva osoba mora iskreno odgovoriti na jedno "da ili ne" pitanje sa "da", "ne" ili "ne znam".

### Iscijeli (ČAR, Duh)

K: Druid 1, Iscjelitelj 1

M: Osoba

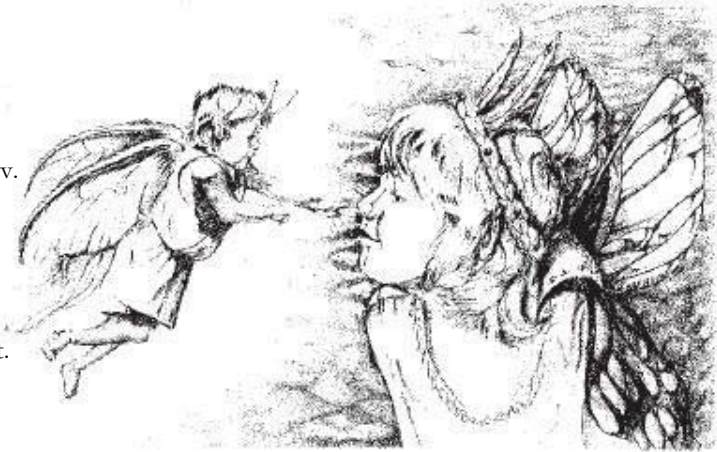
Z: Dotakni osobu i reci:

"Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Neka bijelo svjetlo iscjeljenja padne na te.  
Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Neka bijelo svjetlo iscjeljenja zaustavi ti krv.  
Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Neka bijelo svjetlo iscjeljenja liječi ti kosti.  
Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Neka bijelo svjetlo iscjeljenja cijeli ti kožu.  
Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Neka bijelo svjetlo iscjeljenja vrati ti živost.  
Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Bijelo svjetlo iscjeljenja iscijelilo te."

D: Dodir

U: Rana te osobe je iscjeljena.

B: Može se koristiti na sebi. Popraviti će jedan bod prirodnog oklopa na jednoj zoni udarca.



### Iscijeli izduženo (ČAR, Duh)

K: Iscjelitelj 2

Z: Reci "Iscijeli izduženo" pa recitiraj čaroliju *Iscijeli*.

D: 6 m

U: Izuzev dometa, indentično čaroliji *Iscijeli*.

### Iskrivi drvo (ČAR, Vračanje)

K: Druid 1

Z: Ponovi x2 "Snagom prirode, iskrivljujem taj (predmet)".

D: 6 m

U: Predmet se smatra beskorisnim dok nije *Popravljen* ili otčaran.

O: Radi samo na predmetima napravljenima od drveta poput: strijela, lukova, štitova, kopalja, madua, štapova i bilo kojih predmeta igre poroglašanim drvenima. Ne radi na oklop, osim ako to nije drveni oklop.

B: *Iskrivi Drvo* neće utjecati na *Otvrdnute* predmete ili *Nadahnute Štitove*.

### Istina (ČAR, Kontrola)

K: Bard 2

Z: Reci "Istina" popraćeno sa jednim da ili ne pitanjem.

D: 6 m

U: Meta mora istinito odgovoriti na pitanje. Ako je odgovor nepoznat, meta može reći tako, time završavajući čaroliju.

### Izduženje (N, Neutral)

K: Bard 3, Čarobnjak 3, Druid 3, Iscjelitelj 5

Z: Reci "Izduženje" glasno prije čarolije.

U: Udvostručuje domet čarolije za jednu uporabu. Ako čarolija ima domet "Dodir", daje joj domet od 6 m i zazivač mora pokazati na metu umjesto dodirivanja.

O: Ne može se koristiti više od jedanput na istom zazivanju (npr. nema udvoručenja domet dva puta).

B: *Izduženje* je potrošeno kada se kaže "Izduženje", čak i ako prateća magija nije završena.

### Izgubljenost (ČAR, Pokoravanje)

- K: Iscjelitelj 1
- Z: Ponovi x5 "Izgubi se"
- D: 6 m
- U: Osoba mora otići do svoje baze ili Nirvane (koje god je udaljenije) prije no što napravi bilo što drugo. Osoba je izvan igre dok ne dođe na svoje odredište.
- O: Ne može se koristiti na članovima svoje ekipe.
- B: Ne može se otčarati.

### Kamenkoža (ČN, Zaštita)

- K: Druid 4
- M: Vrpca za čini
- Z: Dotakni primatelja, ponovi x5 "Neka te priroda štiti od svih napada", priveži vrpca na igračevu ruku.
- U: Igrač dobiva jedan bod oklopa neranjivosti.
- O: Ne može se koristiti sa nikakvim drugim oklopom. Ne može se popraviti na bilo koji način.
- B: Ova čin se može simul-zazvati do dva puta, dajući meti dva boda neranjivog oklopa. Može se zazvati na igrače koji inače ne mogu nositi oklop.

### Krug zaštite (FČ, Vraćanje)

- K: Čarobnjak 2, Iscjelitelj 6
- M: 3 m tkanine
- Z: Položi tkaninu u krug, ponovi x5 "Dižem krug zaštite", postavi osobu(e) i/ili predmet(e) koje misliš zaštititi unutra.
- U: Osobe/predmeti koji su unutra ne mogu nauditi i ne može im nauditi nitko izvan kruga, niti oni mogu zazivati magiju koja utječe na bilo koga ili bilo što izvan kruga. Sile izvan *Kruga zaštite* ne mogu utjecati na njih.
- O: Ne može blokirati ili ograničiti pristup nekom području. Ne može se koristiti kao kavez. Nitko ne može ući bez ponovnog zazivanja magije. Niti predmeti igre niti ljudi koji predstavljaju predmete igre ne mogu se staviti unutra. Zaštita počinje kada stanete u zazvani krug. Čin je prekinuta kada bilo tko izađe iz kruga.
- B: Magija u procesu zazivanja unutar kruga je prekinuta kada je krug prekinut (npr. nema *Sudnji dan* krugova). Igrači izvan kruga mogu otkriti njegovu prisutnost (povezan je sa ovom ravni). Može se ukloniti *Otčaravanjem magije* ili zazivanjem *Anti-Magije* tako da krug bude unutar djelovanja te fiksne čini.

### Kugla uništavanja (L, Vraćanje)

- K: Čarobnjak 6
- M: Obložena crna lopta sa trakicama.
- Z: Drži loptu u slobodnoj ruci i ponovi x5 "Kugla uništavanja".
- U: Uništiti će sve što takne; čak i *Nadahnute* ili *Otvrdnute* predmete. Računa se kao jedan pogodak protiv neranjivosti. Nije zaustavljivo nikakvim ne-neranjivim oklopom. Oružja i štitovi se smatraju odvojenima od osobe koja ih drži. Predmeti uništeni *Kuglom* ne smiju biti *Popravljeni*. Zaustaviti će **Borbu Poslije Smrti**. Igrači ubijeni *Kuglom* se još uvijek smiju *Uskrsnuti*.
- O: Odskoci (odbijanci) se ne računaju. Neranjivost radi protiv ove magije, a *Zaštita od magije* ju zaustavlja.
- B: Igrač može imati samo jednu čarobnu loptu za ovu magiju.

### Ledena lopta (L, Pokoravanje)

- K: Čarobnjak 1
- M: Obložena bijela lopta sa trakicama.
- Z: Drži loptu u slobodnoj ruci i ponovi x5 "Ledena"
- U: Žrtva je zarobljena na mjestu 150 sekundi. Žrtva se ne smije micati ili komunicirati na bilo koji način, niti se na žrtvu ili njenu opremu može utjecati na bilo koji način – osim kako je navedeno niže. Obuhvatno.
- O: Bića imuna na plamen ne mogu se osloboditi *Vatrenom loptom* ili *Plamenom oštricom*. Možete imati samo onoliko žrtava pod učinkom koliko ste čarobnih lopti kupili.
- B: *Otčaraj magiju* ili dodir oružjem opčinjenim *Plamenom oštricom* će odmah negirati učinak. Pogodak jedne *Vatrene lopte* će odmah negirati učinak. Pogodak višestukih *Vatrenih lopti* će uzrokovati oslobađanje žrtve prvom *Vatrenom loptom* i normalno utjecanje ostalih. *Odgurni*, *Teleport* i *Vjetar* se mogu normalno koristiti na žrtvi pod učinkom.

### Legenda (ČAR, Kontrola)

K: Bard 2

Z: Reci "Legenda", popрати to pjesmom od 20 ili više riječi, te završi s "Legenda".

D: 6 m

U: Zazivač i žrtva se pomiču na mjesto udaljeno od smetnji, unutar 15 m od zazivanja čarolije, gdje će zazivač izvoditi za žrtvu. Ni zazivač ni žrtva ne mogu biti napadnuti od bilo koga u polumjeru od 6 m. Zazivač se može braniti ali po cijenu poništavanja magije. Žrtva ne smije činiti ništa. Jednom kada izvedba počne, svatko podložan kontrolirajućoj magiji može biti zarobljen u čaroliju, po zazivačevu izboru, ako priđe bliže od 6 m bardu kada izvodi. Zazivač može tako pokušati zarobiti maksimalan broj ljudi jednak svojoj razini. Neuspješni pokušaji da zarobi žrtvu se i dalje računaju protiv njegova limita. Da bi započeo svoju izvedbu on govori "Sada ću početi izvedbu" x5 tako da se to čuje na udaljenosti od barem 15 m.

O: "Mjesto dalje od smetnje" ne može biti unutar 15 m od baze. Izvedba traje najviše 300 sekundi (počevši od trenutka kada je čarolija zazvana). Ako je završena bez smrti meta, mete moraju otići do baze prije no što se vrate u igru. Igrači na koje ne utječe *Legenda* ne smiju napadati, zazivati magiju, ili koristiti klasne sposobnosti na bardu ili njegovim žrtvama unutar 6 m od izvedbe ali mogu ući i napustiti područje po volji.

B: Zazivač može napasti žrtve ove čarolije, iako će napadajući bilo koga u *Legendi* osloboditi sve ostale žrtve i uzrokovati prekidanje *Legende*. Zazivač i žrtva se smatraju izvan igre tokom svog puta na mjesto izvedbe. Ovo se smatra neprekidnim učinkom čarolije i kao takvo se može ukloniti uz pomoć *Otčaravanja Magije* ciljano na zazivača.



### Let (ČN, Vraćanje)

K: Čarobnjak 5

M: Vrpca za čini

Z: Priveži vrpca na sebe i reci:  
"Ne bi li bilo lijepo, gledati sve na svijetu,  
Kroz oko sokolovo, u nebeskome letu?"

U: Zazivač je sposoban letjeti dokle god maše rukama i ispušta povremene ptičje krikove. Imun je na napade "bliske borbe" od ne-letača. Imun je na napade projektilima i magičnim loptama unutar 6 m. Zazivač može koristiti verbalne čarolije bez gubljenja čini.

O: Može se zazvati samo na sebe. Ne može se upuštati u blisku borbu sa ne-letačima.

B: Domet za sve učinke igre se smatra istim kao i pravi fizički domet. Gubitak ruke će raspršiti ovu magiju.

### Lešina (ČN, Duh)

K: Čarobnjak 5

M: 3 m žute tkanine. Opis čudovišta (Lešina) u obliku letka.

U: Nakon što izgubi svoj zadnji život, zazivač se vraća kao *Lešina*. *Lešina* je vezana za mjesto na kojem je poginula, zarobljena unutar malog kruga na zemlji označenog tkaninom od 3 m. One su neutralne (nisu ni u jednoj ekipi), ali kao i bilo koje čudovište, mogu se podmiti ili uvjeriti za pomoć ili čini.

O: Ne mogu biti unutar 30 m od baze. Ne smiju se kretati ili biti pomaknuti osim kada su mrtvi. Kada je zazivač mrtav, može biti pomaknut, ali ne više od 30 m od svoje originalne lokacije i još uvijek ne unutar 30 m od baze.

B: *Lešina* ima sve zazivačeve "po životu" čarolije kao da je to dodatni život, plus sve ostale magije koje nije potrošio prije no što je postao *Lešina*. *Raskini dub* i *Otčaravanje* će ubiti *Lešinu*. *Lešina* se smatra zazivačem magije i nemrtvim i još uvijek može poginuti na normalan način.

### Liječi bolest (ČAR, Duh)

- K: Druid 2, Iscjelitelj 2
- M: Nemrtvo, zaraženo ili slična vrsta stvorenja.
- Z: Ponovi x 5 "Liječim ti bolest".
- D: Dodir
- U: Preobraća zaraženo ili nemrtvo stvorenje natrag u čovjeka.
- B: Ovo nije čarolija *Uskrsnuća*. Ako je mrtva, meta se još uvijek mora vratiti u život kao i inače.

### Liječi otrov (ČN/ČAR, Duh)

- K: Druid 1, Iscjelitelj 2
- M: Vrpca za čini (ako se koristi kao čin)
- Z: Ponovi x10 "Liječi otrov", priveži vrpca na igrača.
- U: Osoba je imuna na slijedeći otrovni učinak protiv nje, ili se može koristiti za liječenje otrova na osobi u vrijeme zazivanja.
- B: Nije čarolija *Iscjeljenja*, rane ostaju nakon što se *Liječi otrov* zazove.

### Mačeve u plugove (ČAR, Duh)

- K: Iscjelitelj 2
- Z: Ponovi x2 "Odbaci oružje i vrati se zemlji".
- D: 6 m
- U: Ciljana ranjena osoba je iscjeljena od svih rana. Jedno oružje nošeno ili korišteno od strane mete je uništeno (zazivačev izbor).
- B: Može se koristiti samo na ranjenoj osobi koja koristi ili nosi oružje. Svi učinci ove čarolije moraju funkcionirati da bi bilo koji dio čarolije funkcionirao; npr. Ako oružje nije uništeno, meta nije iscjeljena i obratno.

### Magični projektil (ČN, Vračanje)

- K: Druid 2
- M: Projektil (strijela, sulica, nož za bacanje, itd.), vrpca za čini.
- Z: Drži projektil u slobodnoj ruci, ponovi x5 "Neka ovo pogodi točno", priveži vrpca na projektil.
- U: Projektil će raditi jedan bod štete više no što inače radi ta vrsta projektila. Ako ovo poveća štetu na pet ili više bodova, projektil oštećuje štitove kao crveno oružje koje se može računati kao pogodak protiv štitova čak i kada se koristi kao probadajuće oružje.
- O: Redovnici i dalje mogu blokirati ove projekte bez kazne.
- B: Ova čin se može simul-zazvati do četiri puta, pružajući četiri dodatna boda štete projektilu.

### Magijska strelica (L, Vračanje)

- K: Čarobnjak 1
- M: Obložena plava lopta sa trakicama.
- Z: Drži loptu u slobodnoj ruci i ponovi x5 "Magijska".
- U: Izravan pogodak u osobu će ju ubiti ili raniti kao da je pogođena oružjem za bacanje. Uništava jedan bod oklopa.
- B: Nije zaustavljivo *Zaštitom od projektila*. **(Viša) Blokada projektila** je neučinkovita protiv ovog.

### Mahnitost (ČN, Vračanje)

- K: Bard 4
- M: Vrpca za čini, crvena vrpca za glavu.
- Z: Dotakni metu, ponovi x2  
"Gnjevi ti u venama raste,  
Ne zadržavaj ga više,  
Protivnici tvoji pate,  
Bijesa se tvoga plaše!"  
Stavi vrpce na metu da budu jasno vidljive.
- U: Igrač, za trajanja života opčinjavanja, dobiva sve sposobnosti i restrikcije navedene za sposobnost **Mahnitost**. Ne može se vratiti u normalu sve dok čin nije uklonjena magijom ili smrću.
- O: Igrač ne dobiva **Borbu poslije smrti** osim ako to može i inače dok mahnita (barbari 3. razine ili više). Ne može se koristiti na igračima koji su već mahniti.
- B: Ovo je jedina čin koje se može zazvati na barbare. Igrač može ovo imati zazvano na sebe samo jednom tokom igre.

**Masovni san** (ČAR, Pokoravanje)

- K: Iscjelitelj 3
- Z: Ponovi x300 "Masovni san (trenutni broj)"
- D: Linija pogleda.
- U: Kao i *San*, samo što utječe na sve igrače (obje ekipe) u liniji pogleda.

**Nabatinjaj/Naoštri** (ČN, Vračanje)

- K: Čarobnjak 1, Druid 1
- M: Vrpca za čini
- Z: Drži oružje u slobodnoj ruci i ponovi x10 "Poboljšaj oružje", priveži vrpca na oružje.
- U: Oružje dijeli jedan dodatni bod štete kada sječe. Može se simul-zazvati do četiri puta na jednom oružju dopuštajući mu da djeli do četiri dodatna boda štete. Ovo ne čini oružje Crvenim.
- O: Samo iskoristivo na tupim i oružjima s oštricom; Ne može se primjeniti na probodnim ili projektilnim oružjima.

**Nadahni** (N, Neutral)

- K: Bard 3
- U: Dozvoljava zazivaču da kupi dva magijska boda do druge razine bardovske magije.

**Nadahni oružje** (ČN, Vračanje)

- K: Čarobnjak 4
- M: Vrpca za čini.
- Z: Oružje u slobodnoj ruci, ponovi x10 "Nadahni oružje", priveži vrpca na oružje.
- U: Rane načinjene oružjem ubijaju.
- B: *Nadahni oružje* se često naziva "rane ubijaju" od igrača koji nose tu čin.

**Nadahni štit** (ČN, Zaštita)

- K: Čarobnjak 1
- M: Tkanina za čini, štit
- Z: Štit u ruci, ponovi x10 "Nadahni štit", priveži tkaninu na štit tako da je vidljiva.
- U: Štit se ne može uništiti na nijedan način osim *Kugle uništavanja*. Na štit ne utječe ostala magija. Obuhvaćajuće magične lopte koje pogode štit ne utječu na nosioca štita. *Vatrena lopta* koja odskoči od štita će još uvijek utjecati na ostale legalne mete koje pogodi.
- O: Pogodak od instantno-ubijajućeg opsadnog oružja će normalno utjecati na nosioca štita, iako će sam štit ostati neoštećen.

**Napredak** (N, Neutral)

- K: Čarobnjak 3
- U: Može kupiti do tri boda vrijedne magije prve razine.

**Njemost** (ČAR, Kontrola)

- K: Bard 5, Iscjelitelj 1
- Z: Ponovi x5 "Ti utihni".
- D: 6 m
- U: Žrtva na 100 sekundi ne može pričati ili zazivati magiju.
- B: Govorni zahtjevi korišteni u klasnim sposobnostima da bi se ostalima dalo do znanja što igrač radi (mantranje utočišta, itd.) nisu pod utjecajem i još se uvijek mogu koristiti.

**Obrani** (ČN, Zaštita)

- K: Čarobnjak 6
- M: Vrpca za čini
- Z: Ponovi x5 "Moći, štiti me", priveži vrpca na sebe.
- U: Zazivač dobiva jedno *Zaštiti* i jedno od slijedećeg: *Zaštitu od magije*, *Zaštitu od Plamena* ili *Zaštitu od projektila*. Zazivanje magije ne uzrokuje nestajanje ove čini.

### **Odgurni** (ČAR, Vračanje)

- K: Čarobnjak 1
- Z: Ponovi x5 "Guram te".
- D: 6 m
- U: Tjera žrtvu da odmakne unazad 6 m.
- O: Ne možete natjerati žrtvu u stvarnu fizički opasnu poziciju.
- B: Raditi će protiv osoba pod učinkom magija *Ledena lopta*, *Zapetljaj*, *Okameni* i *San*.

### **Okameni** (L, Pokoravanje)

- K: Druid 5
- M: Obložena siva lopta sa trakicama.
- Z: Drži loptu u slobodnoj ruci, ponovi x5 "Okameni".
- U: Žrtva je zadržana na mjestu, kameni kip. Žrtva se ne može kretati ili komunicirati na bilo koji način sve dok igra ne završi. Njoj ili njenoj opremi se ne može nauditi. Obuhvatno.
- O: Lopta se ne može ponovno koristiti dok traje učinak čarolije (na žrtvi), ali se može ponovo koristiti kada je žrtva slobodna.
- B: *Oslobodi* ili *Otčaraj magiju* će odmah osloboditi žrtvu, dok će *Isijeli* osloboditi igrača nakon 150 sekundi počevši od trenutka kada je *Isijeli* dovršen. *Odgurni*, *Teleport* i *Vjetar* se mogu koristiti normalno na žrtvi pod učinkom, ali se ona ne smije drugačije kretati. Druge magije neće utjecati na žrtvu. Igrač koji odabere smrt dok je pod učinkom *Okameni* ne smije se ni na koji način vratiti iz mrtvih, osim očite iznimke normalnog odbrojanja svoje smrti, dok se *Prizovi mrtve* ne zazove na leš.

### **Omami** (ČN, Pokoravanje)

- K: Iscjelitelj 3
- Z: Ponovi x2 "Snagom čistog bijelog svijetla, ja te omamljujem".
- D: 6 m
- U: Igrač pod utjecajem se ne može kretati, pričati, zazivati magiju, boriti se, ili koristiti klasne sposobnosti na 100 sekundi. Ti igrači se smatraju potpuno nesvjesnima svijeta oko sebe.

### **Omamljujuće oružje** (ČN, Pokoravanje)

- K: Čarobnjak 1
- M: Vrpca za čini
- Z: Reci "Neka ovo oružje omami", priveži vrpcu na oružje.
- U: Dozvoljava ubadajućem oružju, poput koplja ili strijele, da se koristi za pokoravanje.
- O: Ne dozvoljava oružju da utječe na čudovišta na koja se može utjecati samo magičnim oružjima.

### **Oponašanje** (N, Neutral)

- K: Bard 5
- M: Nosi ešarpu klase koju oponašaš u dodatku svojoj bardskoj ešarpi. Nova ešarpa mora biti nošena na suprotnom ramenu i kuku od zazivačeve ešarpe.
- U: Tokom života na kojem se koristi, zazivač dobiva sve ne-magične sposobnosti i ograničenja prve razine jedne standardne klase koja se oponaša. To uključuje sva oružja, oklop i štitove dopuštene toj klasi na prvoj razini. Zazivač i dalje može koristiti svoje normalne klasne sposobnosti.
- O: Ne može se koristiti za *Oponašanje* Anti-paladina ili Paladina ako zazivač nije vitez.
- B: Ako Mahnita, zazivač ne smije zazivati magiju. Čudovišta se nikada ne smiju oponašati.

### **Opoziv** (ČAR, Vračanje)

- K: Čarobnjak 1, Bard 1, Druid 1, Iscjelitelj 1
- Z: Reci "Ovime opozivam svoju magiju".
- D: 15 m
- U: Čin, fiksna čin ili čarolija koju si zazvao je negirana i potrošena.
- O: Ne može se koristiti na magičnoj lopti već bačenoj. Magija koja je završena nakon zazivanja, poput *Isijeli* i *Uskrsni*, ne može se opozvati.

### **Oslobodi** (ČAR, Vračanje)

- K: Iscjelitelj 4, Bard 6, Druid 5
- Z: Ponovi x3 "Oslobađam te od okova".
- D: 6 m
- U: Otčarava učinke jedne pokoravajuće ili kontrolirajuće magije poput *Predaje*, *Zapetljaj*, ili *Okameni*, na meti. Meta je odmah oslobođena.
- B: Ako je zazvano na nekoga u *Legendi*, on ne može biti ponovno ciljan tom istom *Legendom* za njena trajanja.

### **Otčaraj magiju** (ČAR, Vračanje)

- K: Čarobnjak 3, Iscjelitelj 6
- Z: Ponovi x5 "Otčaravam magiju".
- D: 6 m
- U: Ako je zazvano na igrača, sve čarolije i čini na igraču su otčarane (raspršene), uključujući i čini na njihovoj opremi; *Reanimirani* igrači pogibaju. Ako se zazove na predmet, sve čini na njemu su otčarane. Može ciljati fiksne čini da ih ukloni.
- O: Nije iskoristivo na reliktima. Ne utječe na klasne Izvanredne sposobnosti ili vještine, niti utječe na slijedeće: neutralnu magiju bilo koje vrste, bilo koju čaroliju već istrošenu (poput *Iscijeli*), *Zajedništvo*, *Glasnik*, *Teleport* u trenutku završavanja, *Izgubljenost* i *Protjerivanje*. Otčaravanje magije može poništiti *Anti-Magiju* samo ako je zazvano izvana.
- B: Poništiti će *Zaštitu od magije*. Ukloniti će sve čini sa metine opreme čak i ako nije trenutno u posjedu mete. Primjer: Odbacivanje *Nadabni oružje* mača neće spriječiti *Otčaravanje Magije* od uklanjanja te čini.

### **Otvrdni** (ČN, Zaštita)

- K: Iscjelitelj 4, Čarobnjak 2
- M: Vrpca za čini.
- Z: Priveži vrpcu na predmet, ponovi x5 "Otvrdni taj (ime predmeta)".
- U: Učiniti će predmet neuništivim, osim protiv *Kugle uništavanja*.
- O: Ne može se postaviti na igrača, odoru, oklop ili bilo što drugo što direktno pokriva igrača. Može se zazivati na štitove.

### **Pirotehnika** (ČAR, Plamen)

- K: Druid 4, Čarobnjak 4
- Z: Ponovi x5 "Prizivam element vatre da uništi taj (predmet)".
- D: 15 m
- U: Predmet je uništen.
- O: Može se popraviti čarolijom *Popravi*. Ne utječe na baze, relikte, predmete igre, predmete koji nose čin *Otvrdni*, *Nadabnute štitove* ili bilo koje čini. Zaustavljivo *Zaštitom od magije* i *Zaštitom od Plamena*.

### **Plamena oštrica** (ČN, Plamen)

- K: Druid 5
- M: Vrpca za čini, oružje s oštricom
- Z: Priveži vrpcu na oružje, ponovi x5 "Plamena oštrica".
- U: Oružje postaje crveno. Ovo oružje sada negira pogotke *Ledene lopte* i *Zapetljavanja* na rukovatelju i oslobađa druge igrače od *Ledene lopte* i *Zapetljavanja* dodirod. Samo oružje je imuno na ostalu magiju **Plamena**.
- O: Ovo nije jednako i ne bi se smjelo brkati sa reliktom Mač Plamena.

### **Plamenzid** (FČ, Plamen)

- K: Druid 4
- M: 3 metra zelene tkanine.
- Z: Položi tkaninu u ravnu liniju, podigni ruke, ponovi x5 "Uz moć prirode, zazivam plameni zid".
- U: Stvara zid od plamena. Svatko nezaštićen tko ga takne ili prijeđe preko njega će biti ubijen. Bliska borba se ne može odvijati preko zida.
- B: *Zaštita od magije* neće zaštititi igrača od ovoga – iako *Zaštita od Plamena* hoće.

### **Ples** (N, Neutral)

- K: Reci "Ples", popрати zazivom magije uz koju ga koristiš i završi sa "Ples je sada potpun".
- U: Možete zazvati promjenjenu čaroliju pri kretanju, ali se ona mora zazvati unutar 50 sekundi.
- O: Može se koristiti samo na čarolijama sa zazivačeve klasne liste čarolija.
- B: Može se zazivati pri kretanju. Čarolija poboljšana *Plesom* nije zazvana sve dok zadnja fraza nije također završena. *Ples* je zazvan čim se kaže "Ples", čak i ako magija uz koju se koristi nije završena.

### **Popravi** (ČAR, Vračanje)

- K: Čarobnjak 2, Druid 2, Iscjelitelj 1
- Z: Ponovi x10 "Popravi ovaj predmet".
- D: Dodir
- U: Popraviti će uništeni predmet ili povratiti jedan bod oklopa na jednoj zoni.
- O: Ne može se koristiti da bi se negirali učinci od *Užari oružje*.
- B: Ako je opčinjeni predmet *Popravljen*, njegova čin ostaje netaknuta.

### **Posjeta** (N, Neutral)

- K: Bard 1
- Z: Reci "Posjeta" popraćeno brojanjem do 150, tokom kojeg zazivač ne smije poduzeti neprijateljske radnje ili magija mora nanovo početi. Zazivač se smije braniti ako je direktno ugrožen, ali se mora izdvojiti iz toga što je prije moguće. Brojanje nije zazivajuća radnja, već vrijeme potrebno da bi *Posjeta* stvorila učinak i mora se brojati tako da se čuje na udaljenosti od 15 m. Zazivač mora ostati u svojoj bazi tokom ovog brojanja ili magija mora nanovo početi. Nije iskorišteno dok brojanje nije uspješno završilo.
- U: Zazivač smije ući i sjesti u neprijateljsku bazu i/ili poziciju i izvoditi im ili pričati sa njima. Za ovo vrijeme niti zazivač niti neprijatelj ne smiju napadati jedno drugo ili zazivati neprijateljsku magiju jedan na drugog. Da bi prekinuo *Posjetu*, zazivač mora proglasiti da odlazi i otići do svoje baze prije povratka u igru.
- O: Čudovišta smiju izabrati da ignoriraju *Posjetu* i napasti zazivača.

### **Posudi** (N, Neutral)

- K: Čarobnjak 5
- U: Smije *Posuditi* magiju drugom korisniku magije koji je iste klase. Ta osoba onda smije koristiti tu magiju kao da ju je kupila vlastitim bodovima. Zazivač koji posuđuje magiju više ju ne smije koristiti.
- N: Da bi posudio magiju, zazivač mora platiti i za *Posudi* i za magiju koju posuđuje. *Posudi* se mora odlučiti, kupiti i platiti prije no što što igra počne.

### **Pouzdanost** (ČN, Vračanje)

- K: Bard 3
- M: Igrač, vrpca za čini
- Z: Dotakni igrača, ponovi x5 "Ti si velik i moćan", priveži vrpca na metu.
- U: Dok je opčinjen, igrač se smatra jedna razina više. Ako je život dobiven od povećanja razine i igrač pogine kada je opčinjen, gubitak se uklanja od "ekstra" života i ne oduzima se od njegovog ukupnog broja. Igrač dobiva sve sposobnosti više razine.
- O: Svaki pojedini igrač može imati ovo zazvano na sebe samo jednom tokom igre. Ne može se zazvati na korisnike magije ili čudovišta.

### **Pozovi munju** (ČAR, Plamen)

- K: Druid 4
- Z: Podigni prazne ruke iznad glave i ponovi x3 "Neka te munja zgromi".
- D: 6 m
- U: Meta je mrtva.

### **Predaja** (ČAR, Kontrola)

K: Čarobnjak 3, Iscjelitelj 3, Bard 5

Z: Ponovi x3 "Spusti oružje i ne opiri se, sada si moj zarobljenik"

D: 6 m

U: Žrtva spušta oružje i predaje se zazivaču, krećući se u ravnoj liniji žustrim hodom dok nije pored zazivača, gdje počinje brojati do 300. Tokom ove čarolije ona ostaje pored zazivača i ne može se boriti, zazivati magiju, ili koristiti sposobnosti. Zazivač može osloboditi žrtvu u bilo kojem trenutku zbog bilo kojih razloga. Ako žrtva nije ubijena prije završetka čarolije, mora se vratiti u svoju bazu i tada je sposobna slobodno djelovati. Ne smije se fizički sputavati igrača da bi ga se spriječilo u povratku u bazu ili odlasku prema zazivaču. Ako zazivač pogine, igrač ostaje pored njegova tijela dok mu ne istekne odbrojanje.

B: Ostale magije još uvijek mogu utjecati na žrtvu za trajanja *Predaje*.

### **Preobrazi** (ČN, Vračanje)

K: Čarobnjak 6

M: Odgovarajuća odora čudovišta i opis čudovišta u obliku letka.

Z: Dok igrač oblači odoru čudovišta, zazivač konstantno ponavlja "Preobražavam te u (čudovište u koje se preobražava)"

U: Igrač žrtvuje živote kako je navedeno u poglavlju o čudovištima da bi na jedan život igrao čudovište.

O: Kada igrač igra prizvano čudovište, njegova persona se smatra izvan igre i ne koristi se. Ako čudovište ima razine, igrač može igrati čudovište na svojoj klasnoj razini ili razini u čudovištu, što god je niže. Na primjer, igrač je druga razina čarobnjaka koji se preobražava u Pegaza. Igrač koji igra čarobnjaka je također i četvrta razina u čudovištu. Kada je prizvan, on igra Pegaza druge razine. Da je bio četvrta ili viša razina čarobnjaka, mogao je igrati Pegaza četvrte razine (njegova razina u čudovištu). Ograničeno na slijedeća čudovišta: Mumija, Driada, Jednorog, Sirena, Goblin, Pegaz i Kostur. Mora biti odobreno od odgovarajućih službenika grupe.

B: Odora čudovišta mora zadovoljiti tražene standarde. Jednom kada čudovište pogine, ono je izvan igre. Može biti uklonjeno *Otkaravanjem Magije*, tako ubijajući čudovište. Igrač ne dobiva žrtvovane živote natrag ako je ovo učinjeno. Preobraženi igrači više ne igraju po pravilima svoje klase, već po pravilima klase čudovišta u koje su se preobrazili.

### **Priča** (ČAR, Kontrola)

K: Bard 4

Z: Reci "Priča", popрати to kratkom pjesmom (20 ili više riječi), te završi s "Priča".

D: 6 m

U: Zazivač i žrtva su uklonjeni iz igre. Zazivač smije postaviti žrtvi "da ili ne" pitanje, koje mora biti istinito odgovoreno. Zazivač može nastaviti postavljanjem pitanja dok ne dobije odgovor "ne" – u tom slučaju čarolija završava. Ako meta ne zna odgovor, može to i reći ali to ne prekida čaroliju. Suci mogu dati bardu dodatne informacije da bi dodatno oblikovali *Priču*. (Vrlo korisno u Pustolovinama i posebnim scenarijima)

O: Ispitivanje ima maksimalno trajanje od 100 sekundi. Zazivač i meta ne smiju napadati jedno drugo za trajanja čarolije i još 100 sekundi nakon završavanja čarolije.

B: Ni žrtva ni zazivač se ne smiju kretati uokolo za vrijeme ispitivanja.

### **Prisutnost** (N, Neutral)

K: Bard 1

M: Kada se koristi, mora se privezati plava vrpca na ruku.

U: Zbog poštovanja i divljenja položaju, barbari neće napadati zazivača tokom života u kojem se *Prisutnost* koristi. Također, zbog profesionalnog poštovanja, druidi i redovnici niže razine od zazivača, neće napadati zazivača.

O: Ako zazivač napadne ili zazove magiju na barbara, redovnika ili druida koji je pod utjecajem *Prisutnosti*, ta osoba smije ignorirati zazivačevu *Prisutnost* do kraja igre.

B: Igrači koji su **Mahniti** ignoriraju *Prisutnost*.

### **Prizovi mrtve** (ČAR, Duh)

- K: Iscjelitelj 5
- Z: Ponovi x5 "Prizivam tvoj leš".
- D: 15 m
- U: Mrtva osoba se može vratiti iscjelitelju ali nije ponovo živa.
- B: Može se koristiti na ljudima u nirvani (ako su u dometu); ovo ne prekida odbrojavanje igračeve smrti. Igrač nije obavezan vratiti se zazivaču, samo ima mogućnost da to napravi. Čarolija je potrošena u oba slučaja.

### **Protjeraj** (ČAR, Duh)

- K: Iscjelitelj 2
- M: Nemrtvo ili ekstra-planarno stvorenje.
- Z: Ponovi x5 "Tebe protjerujem"
- D: 6 m
- U: Čudovište je uklonjeno iz igre na 300 sekundi. Vratit će se u igru na mjestu gdje je Protjerano – ne računa se kao izgubljeni život za stvorenje. Tri uspješna Protjerivanja na istom životu ubiti će stvorenje.
- B: Ne može se otčarati. Iskoristivo samo na nemrtvim i ekstra-planarnim stvorenjima.

### **Prst smrti** (ČAR, Smrt)

- K: Čarobnjak 4, Druid 6
- Z: Uperi prstom na na žrtvu, ponovi x5 "Zovem tvoju smrt".
- D: 15 m
- U: Osoba pogiba.

### **Ranjavanje** (ČAR, Smrt)

- K: Čarobnjak 2, Iscjelitelj 3
- Z: Ponovi x2 "Iz svog srca sjećem ti (lijevu ili desnu / ruku ili nogu)"
- D: 6 m
- U: Žrtvin ud je ranjen.
- O: Žrtva mora biti neozljeđena prije zazivanja magije.
- B: Smije se zazvati pri kretanju. Nema učinka na ozljeđenog igrača. Odmah će ubiti čudovišta koja pogibaju od ranjavanja.

### **Raskini duh** (ČAR, Duh)

- K: Čarobnjak 4, Iscjelitelj 4
- M: Već mrtva žrtva.
- Z: Ponovi x2 " Nad životom nemaš moć, lešinu ti guta noć, odbaci ovu praznu ljusku, počiva ti duh u mraku".
- D: Dodir
- U: Uzrokuje leš nemogućim za *Uskrsni*, *Reinkarniraj*, *Preobrazi*, ili dizanje iz mrtvih na bilo koji način.
- O: Može se koristiti samo na mrtvim tijelima (nemrtva stvorenja moraju biti ubijena i onda izliječena da bi ova čarolija radila na njima, iako, pogledaj niže).
- B: Trajno će ubiti nemrtva stvorenja koja su na svom zadnjem životu i odmah će ubiti *Lešinu*. Smije se koristiti na bilo kojem igraču koji još nije došao do nirvane, čak i ako su se pomakli sa mjesta gdje su poginuli.

### **Ratna vještina** (N, Neutral)

- K: Bard 4
- U: Zazivač smije koristiti jedno oružje (ne vrstu oružja) bez plaćanja magijskim bodovima.

### Reanimiraj (ČN, Duh)

K: Čarobnjak 5

M: Vrpca za čini.

Z: Ponovi x10 "Ustani i bori se", priveži vrpca na igrača.

U: Igrač se privremeno vraća iz mrtvih da bi odano službi zazivaču. Ova čin traje 200 sekundi ili dok je igračevo odbrojavanje smrti završeno. Kada vrijeme istekne, igrač je ponovo mrtav i može se vratiti u život kada njegovo normalno odbrojavanje smrti završi, ili odmah u svojoj bazi ako je završavanje odbrojavanja smrti prekinulo *Reanimiranost*. Svaki igrač na kojeg se zazove *Reanimiraj* je pod učinkom kao i od *Raskini Dub*.

O: *Otčaravanje* će ubiti. Rane (osim one koja je ubila) i šteta na oklopu ostaju, ali mogu biti *Iscjeljeni* ili *Popravljeni* kao i inače. *Reanimirani* igrači ne smiju koristiti magiju ili "po životu/igri" sposobnosti iako nešto što je već bilo u upotrebi ostaje (npr. ratnik koji je već **Poboljšao** svoj štit će zadržati svoj **Poboljšani štit**).

B: Pošto je *Reanimiraj* čin, osoba ne zadržava druge čini nošene prije smrti osim ako ne može nositi dvije čini (npr. 6. razina izviđača ili čarobnjakov *Stog*). Čak i u tom slučaju, ako su nošene dvije čini, samo se jedna može zadržati.



### Regeneracija (ČN, Duh)

K: Druid 5

M: Vrpca za čini, igrač

Z: Ponovi x5 "Neprekidno ti zdravlje", priveži vrpca za igrača.

U: Igrači koji nose ovu čin će si *Iscjeliti* jednu ranu za 50 sekundi i imuni su na otrov. Igrač mora brojati ovo vrijeme na glas da bi iscjelio ranu. Ne možete brojati za iscjeljenje rane ukoliko niste ranjeni. Prekid brojanja će uzrokovati da se brojanje vrati na nulu.

O: Morate biti živi da bi dobili pogodnosti ove čini. Neće raditi na oklopu bilo koje vrste.

### Reinkarniraj (ČN, Duh)

K: Druid 6

M: Mrtva osoba, odgovarajuća odora, opis čudovišta u obliku letka.

Z: Ponovi x3 "Zovem tvoj duh natrag iz mrtvih, naslijedi ovaj oblik i služi me do svog uništenja".

U: Igrač žrtvuje živote (navedeno u dijelu o čudovištima) da bi jedan život igrao kao čudovište.

O: Organičeno na slijedeća čudovišta: Gušterolik, Driada, Jednorog, Brdski Div, Regenerirajući Trol, Kentaur, Vilenjačić i Sirena. Mora biti odobreno od odgovarajućih službenika.

B: Odora čudovišta mora odgovarati zadanim standardima. Jednom kada čudovište pogine, ono je izvan igre. Može se ukloniti putem *Otčaravanja Magije*. Igrači ne dobivaju žrtvovane živote natrag kada se ovo napravi. *Reinkarnirani* igrači više ne igraju po pravilima svoje klase, već po pravilima klase u koju su se pretvorili.

### San (ČAR, Pokoravanje)

K: Bard 3, Iscjelitelj 2

Z: Ponovi x2 "Počuj i nek' stane boj, te padni u dubok' san svoj".

D: 6 m

U: Žrtva mora leći i "spavati" 100 sekundi.

O: Uspavane osobe ne mogu biti ubijene. Meti i opremi na njima se ne može nauditi. Meta ne može biti pomaknuta osim kroz magije *Odgurni* ili *Vjetar*. Oprema u vlasništvu mete se ne može ukloniti od ove osobe. Ova čarolija ne može biti *Opozvana*.

### Slaboumnost (ČAR, Kontrola)

K: Druid 6

Z: Pokaži na žrtvu, ponovi x3 "Uz moć svoga uma, zbunjujem i brišem tvoj".

D: 15 m

U: Žrtva ne smije zazivati magiju niti koristiti bilo koje sposobnosti svoje klase. Žrtve se još uvijek mogu boriti oružjima za blisku borbu.

O: Smrt ili *Otčaraj magiju* će ukoniti ovaj učinak.

B: Klasne sposobnosti već u uporabi kada se *Slaboumnost* zazove još nastavljaju funkcionirati. Primjer: Ratnik može nastaviti koristiti svoje **Poboljšano oružje** ako je već na oružju, ali ne bi mogao koristiti svoju sposobnost **Popravi predmet**.

### Stog (N, Neutral)

K: Čarobnjak 6

M: Priveži vrpce na ruku osobe koja dobiva dodatnu čin.

U: Možeš postaviti jednu dodatnu čin na jednog igrača ili njegovu opremu.

O: Ne može se koristiti na sebi, niti se može *Stogirati* na sebe samo. Ne može se koristiti sa činima zazvanima od drugih zazivača. **Prilagođen** i ova magija se ne mogu kombinirati.

B: Još uvijek se mora platiti cijena za dvije čini koje će se koristiti.

### Strelica kiseline (L, Vračanje)

K: Druid 3

M: Obložena zelena lopta sa trakicama

Z: Drži loptu i ponovi x5 "Kisela"

U: Ova lopta kiseline se smatra Crvenim oružjem za bacanje. Raniti/ubiti će kao i inače kod pogotka u ud/trup. Dijeli dva boda štete oklopu i uništiti će štit u tri pogotka, ali se može parirati oružjem bez kazne.

B: Nije zaustavljivo *Zaštitom od projektila*. **Viša blokada projektila** je neučinkovita protiv ovog.

### Strah/Zadivljenost (ČAR, Kontrola)

K: Bard 4, Iscjelitelj 5

Z: Za Zadivljenost ponovi x3 "Zadivljujem te".

Za Strah ponovi x3 "Zastrašujem te".

D: 6 m

U: Meta ne smije napadati ili zazivati magiju na zazivača i mora ostati barem 6 m udaljena od zazivača dok ne prođe 300 sekundi.

O: Ako zazivač napadne ili zazove magiju na metu, učinak ove čarolije je negiran.

B: Žrtve još uvijek mogu zazivati magije sa područnim učinkom (kao Sudnji dan) koje bi utjecale na zazivača ali ga osobno ne ciljaju.



### **Strelica munje** (L, Plamen)

- K: Čarobnjak 2
- M: Obložena žuta lopta sa trakicama.
- Z: Drži loptu u slobodnoj ruci i ponovi x5 "Munjevita"
- U: Pogođeni igrači pogibaju; pogođeni predmeti su uništeni.

### **Sudnji dan** (ČAR, Smrt)

- K: Čarobnjak 4
- Z: Broji "Sudnji dan 1, Sudnji dan 2..." do "Sudnji dan 350".
- D: Linija pogleda
- U: Svi neprijatelji u liniji pogleda na kraju čarolije pogibaju.
- N: Mnogi veliki scenariji bojnih igara zabranjuju korištenje čarolija s masovnim učinkom poput *Sudnjeg dana*.

### **Šarm** (ČAR, Kontrola)

- K: Bard 1
- Z: Reci "Šarm" - popрати to pjesmom od 20 ili više slogova - te reci "Šarmiran"
- D: 6 m
- U: Neprijateljskom igraču zazivač daje zadatak poput pjevanja ili plesanja, koji on mora izvršiti. Zazivač bi trebao opisati što želi od *Šarmiranog* igrača u roku od 50 sekundi nakon zazivanja čarolije. Za to vrijeme zazivač ne smije biti napadnut od žrtve. Ako zazivač pogine prije no što da upute za *Šarm*, igrač je oslobođen *Šarma*. Ako zazivač nije dao svoje upute unutar 50 sekundi, *Šarmirani* igrač je oslobođen. Čarolija završava kada je zadatak izvršen ili kada prođe 150 sekundi, što god dođe prije.
- O: Ne možete *Šarmirati* nekoga da utječe na svoju osobu, opremu ili članove ekipe. Žrtva se može braniti ako je napadnuta, ali inače ne smije djelovati na, niti komunicirati sa drugim igračima osim ako je to potrebno da bi se završio *Šarm*. Žrtva može odmah otići na sigurnu, udaljenu lokaciju ako bi ju izvođenje *Šarma* na njihovoj trenutnoj lokaciji dovelo u nezgodan položaj na bojnopolju. U tom slučaju, brojanje za *Šarm* počinje tek kada žrtva stigne na tu lokaciju. Nemogući zadaci, poput "Donesi mi Mjesec u šalici za čaj" rezultiraju traćenjem (gubitkom) *Šarma*.
- B: Brojanje vremena šarmiranog igrača počinje u trenutku kada je *Šarmiran*, osim kod iznimka navedenih gore.

### **Teleport** (ČAR, Vračanje)

- K: Čarobnjak 4, Druid 5, Iscjelitelj 6
- Z: Glasno ponovi x5 "Teleport", pri dolasku glasno x5 "Dolazak".
- D: Dodir
- U: Meta odlazi na jednu, bilo koju, lokaciju po zazivačevom izboru. Ne može nauditi drugima niti joj se smije nauditi tokom prijelaza. Smatra se izvan igre dok ne dođe na lokaciju i na nju se ne smije utjecati dok ne završi zadnje "Dolazak".
- O: Mora otići ravno na lokaciju. Odredište bi se trebalo tiho reći sucu ili suigraču. Ne smije se pratiti (izuzetak – **Praćenje**). Lokacija mora biti fiksno odredište, ne može biti nešto kao "Gdje banditi skrivaju zarobljenike" ako ta lokacija nije poznata. Ne može se koristiti na nevoljne mete i pokušaj toga rezultira traćenjem čarolije.

### **Tišina** (FČ, Vračanje)

- K: Druid 4
- M: 6 metarsko mjerilo, zeleni markeri za polumjer od 6 m.
- Z: Postavi markere, stani u sredinu sa obje ruke iznad glave i ponovi x5 "Neka sav zvuk, govor ili buka utihnu".
- U: Govor (pričanje), uključujući i zazivanje magije, nije dopušten u radijusu ove čini. Magija se može zazvati u ili kroz *Tišinu*.
- B: Govorni zahtjevi korišteni u klasnim sposobnostima da bi se ostalima dalo do znanja što igrač radi (mantranje utočišta, itd.) nisu pod utjecajem i još se uvijek mogu koristiti.

### Trnozid (FČ, Vračanje)

K: Druid 2

M: 6 m smeđe i zelene tkanine

Z: Položi tkaninu u ravnu crtu, digni ruke u zrak, ponovi x10 "Rasti trnje".

U: Stvara 6 metara dug, neprolazan, zid od oštrog trnja.

O: Ovaj zid se može uništiti sa 10 pogodaka oružjem za blisku borbu, ili pogotkom vatrenog učinka (*Vatrena lopta*, *Plamena oštrica*, **Plamena strijela**, itd.). Ako je pogođen vatrenim učinkom, zid će se smatrati kao *Plameni zid* 100 sekundi prije no što izgori i nestane.

### Ubojito tlo (FČ, Smrt)

K: Čarobnjak 6

M: Krug sa polumjerom do 6 m okružen vrpcom, tkakninom ili užetom.

Z: Za postavljanje klopke, položi tkaninu u krug, ponovi x3

"Curite žuči i otrove, meso iz groba duboka,  
Ustaj iz sna nesanog, te budi plač smrtnika."

Za okidanje, uđi u krug i reci:

"Ustani i plaću primi, vrijeme je došlo, sad ubij!"

U: Svi unutar kruga pogibaju.

O: Ne može se koristiti unutar 15 m od baze. Niti jedne druge fiksne čini ne mogu postojati unutar polumjera *Ubojitog tla*, bez obzira tko ih je zazvao, i ne može ga se zazvati ako je jedno već na mjestu, opet bez obzira tko ga je zazvao.

B: Zazivač pogiba pri okidanju magije. Ako zazivač pogine prije okidanja magije, magija nije potrošena. Ništa neće spasiti zazivača od njegova vlastita *Ubojita tla*. Ovo je jedina fiksna čin koja se smije postaviti unaprijed.

### Unapređivanje (N, Neutral)

K: Iscjelitelj 4

U: Može kupiti tri boda vrijedne iscjeliteljeve magije prve, druge ili treće razine.

### Uskrsni (ČAR, Duh)

K: Iscjelitelj 3

M: Mrtva osoba

Z: Reci jednom:

"Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Neka bijelo svjetlo iscjeljenja padne na te.  
Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Neka bijelo svjetlo iscjeljenja zaustavi ti krv.  
Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Neka bijelo svjetlo iscjeljenja liječi ti kosti.  
Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Neka bijelo svjetlo iscjeljenja cijeli ti kožu.  
Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Neka bijelo svjetlo iscjeljenja vrati ti živost.  
Rez mača, udar mlata, ubod strijele,  
Bijelo svjetlo iscjeljenja uskrsnulo te."

D: Dodir

U: Mrtva osoba je ponovno živa, negira posljednju smrt i uklanja sve negativne učinke na igraču poput *Predaje* i **Otrova**.

O: Mrtva osoba se ne može sama kretati ili govoriti da bi potaknula zazivača da ju *Uskrsne*. Osoba koja se pomakne s mjesta gdje je poginula (izuzetak: micanje poradi neometanja igre) ne može biti *Uskrsnuta* osim ako čarolija *Prižovi Mrtve* nije upotrebljena prije. Neće pretvoriti čudovišta natrag u ljude. Čudovišta stvorena magijom ne mogu se *Uskrsnuti*. Sve rane i šteta prirodnom oklopu koje je mrtva osoba imala prije smrti je popravljeno.

B: Mrtva osoba može ostati na bojištu koliko god želi, ali ne smije utjecati na bitku ili ometati igru. Čini koje nisu eliminirane borbenim učincima ili nisu specifično ograničene smiju biti zadržane na *Uskrsnoj* osobi.



### Uzajamno uništenje (ČAR, Smrt)

K: Čarobnjak 3

Z: Ponovi x5 "Zovem našu smrt".

D: 15 m

U: Oboje, i zazivač i žrtva, pogibaju.

B: Ništa neće zaštititi zazivača od njegovog vlastitog *Uzajamnog uništenja*.

### Užari oružje (ČAR, Plamen)

K: Čarobnjak 1, Druid 1

Z: Ponovi x2 "Snagom i moći sunca, užaravam to (oružje)".

Budite određeni, ako je moguće.

D: 6 m

U: Oružje se smatra beskorisnim na 300 sekundi.

O: Radi protiv bilo kojeg oružja, ali ne i na oklop ili štitove. Netko tko je zaštićen od plamenih učinaka može nastaviti rukovati oružjem (ali oružje ne čini dodatnu štetu i ne postaje plameno).

B: *Popravi* neće vratiti oružje u prvotno stanje; ali "novo" se može pribaviti kao i uništeno oružje. *Užari oružje* utječe na *Otvrdnuta* oružja.

### Vatrena lopta (L, Plamen)

K: Čarobnjak 4

M: Obložena crvena lopta sa trakicama.

Z: Drži loptu u ruci i ponovi x5 "Vatrena".

U: Uništava (ili ubija) sve što takne pri kretanju, čak i kod kotrljanja ili pogotka u stopalo (utječe na sve mete koje dodirne, ne samo na prvu stvar koju pogodi). Kod bacanja, zazivač može proglasiti da *Vatrena lopta* "ostaje aktivna". Ako se to napravi, vatrena lopta će nastaviti gorjeti dvije minute nakon što se zaustavi, uništavajući prvo što dotakne i prekidajući učinak. Odskoci se računaju.



### Vjetar (ČAR, Vračanje)

K: Čarobnjak 3

Z: Ponovi x2:

"Snago vjetra uspavana, dođi sada povećana.

Ti učini vjetrić lak, k'o tornado da je jak.

Jugo u buru dán, a lahor u uragan.

Neprijatelja moga znaj i strašan mu udar daj.

Sa planine ti zavrišti, pa da borac taj odleti.

Kukavica ili heroj, svejedno je za ovaj boj.

Ostavi mi prijatelje, a udari neprijatelje.

Šibaj ih i jako tuci, te ih kući ti odvući.

Pa zašapći nježnu pjesmu, i vrati se svome domu.

Gnjezdí se na nebu plavom, putuj šumom opjevanom."

D: Linija pogleda.

U: Svi neprijatelji u pogledu su otpuhani natrag u svoju bozu i smatraju se izvan igre dok tamo ne stignu.

### Zajedništvo (ČAR, Vračanje)

K: Druid 4

M: Drvo

Z: Dodirni drvo slobodnom rukom, ponovi x5 "Zajedno", sjedni na pod leđima dodirujući drvo.

D: Na sebe.

U: Zazivač ne smije nautiti drugima. Drugi unutar 6 m ne smiju nautiti ili poduzeti neprijateljske radnje prema zazivaču.

O: Mora mantrati "Zajedno", leđima dodirivati drvo i ne može držati oružje ili predmet igre ili je magija prekinuta. Ne može biti bliže od 6 m od baze ili zastave kada je *Zajedništvo* započeto. Ne može djelovati na ili sa predmetima igre dok je u *Zajedništvu*.

### Zaključana usta (ČN, Vračanje)

K: Bard 2, Čarobnjak 2

M: Vrpca za čini

Z: Ponovi x5 "Utihi istino", priveži vrpca.

U: Nosioc ne može pričati ili nekako drugačije odgovoriti na pitanje postavljeno kroz *Govor s mrtvima* ili sličnu magiju. Ne utječe na sposobnost **Praćenje**.

O: Može se zazvati na pojedinog igrača samo jednom po bojnoj igri.

B: Nestaje kada se osoba vrati natrag u život. Može se zazvati na nevoljnu metu.

### Zapetljaj (L, Pokoravanje)

K: Druid 1, Iscjelitelj 2

M: Obložena smeđa lopta sa trakicama

Z: Drži loptu i ponovi x5 "Zapetljaj".

U: Žrtva je zarobljena na mjestu 150 sekundi. Žrtva se ne smije micati ili komunicirati na bilo koji način, niti se na žrtvu ili njenu opremu može utjecati na bilo koji način – osim kako je navedeno niže. Obuhvatno.

O: Bića imuna na plamen ne mogu se osloboditi *Vatrenom loptom* ili *Plamenom oštricom*. Možete imati samo onoliko žrtava pod učinkom koliko ste čarobnih lopti kupili.

B: *Otkaraj magiju* ili dodir oružjem opčinjenim *Plamenom oštricom* će odmah negirati učinak. Pogodak jedne *Vatrene lopte* će odmah negirati učinak. Pogodak višestukih *Vatrenih lopti* će uzrokovati oslobađanje žrtve prvom *Vatrenom loptom* i normalno utjecanje ostalih. *Odgurni*, *Teleport* i *Vjetar* se mogu normalno koristiti na žrtvi pod učinkom.

### Zaštita od bolesti (ČN, Zaštita)

K: Druid 3, Iscjelitelj 3

M: Vrpca za čini

Z: Ponovi x5 "Štitim te od bolesti", priveži vrpca na igrača.

U: Osoba je imuna na sve oblike bolesti.

B: Ovo će zaštititi osobu od pretvaranja u nemrtvog ili likantropa.

### Zaštita od Kontrole (ČN, Zaštita)

K: Bard 1

M: Vrpca za čini

Z: Ponovi x5 "Ti si neustrašiv", priveži vrpca na metu.

U: Meta je imuna na magiju i sposobnosti Kontrole.

### Zaštita od magije (ČN, Zaštita)

K: Čarobnjak 4, Iscjelitelj 6

M: Vrpca za čini

Z: Ponovi x10 "Zaštita od svake magije", priveži vrpca na osobu ili predmet.

U: Blokira sve oblike magije, čak i dobrohotnu magiju poput *Iscijeli* i *Uskersni*.

B: Tretirajte oružja opčinjena sa *Nadabni oružje* kao normalna oružja. *Zaštita od magije* će spriječiti druge čini da budu zazvane na metu.

### Zaštita od Plamena (ČN, Zaštita)

K: Čarobnjak 2, Druid 3

M: Vrpca za čini

Z: Ponovi x 10 "Zaštita od elementa vatre", priveži vrpca na igrača ili predmet.

U: Štiti protiv svih oblika plamena, uključujući svu magiju Škole Plamena. Tretirajte relikv *Mač Plamena* i oružje opčinjeno *Vatrenom oštricom* kao da djele obične pogotke.

N: Negira negaciju *Ledene lopte* i *Zapetljaj* uz pomoć *Vatrene lopte*.



### **Zaštita od Pokoravanja** (ČN, Zaštita)

- K: Bard 2
- M: Vrpca za čini
- Z: Ponovi x5 "Imaš slobodu kretanja", priveži vrpca na metu.
- D: Dodir
- U: Meta je imuna na pokoravajuću magiju i sposobnosti. Meta također stiče imunost od pokoravanja ili držanja na mjestu na bilo kakav način izuzev čarolije *Omami*.

### **Zaštita od projektila** (ČN, Zaštita)

- K: Čarobnjak 3
- M: Vrpca za čini
- Z: Ponovi x10 "Zaštita od projektila", priveži vrpca na osobu ili predmet.
- U: Štiti od svih ne-magičnih projektila.
- O: Neučinkovito protiv magičnih lopti, *Bodeža Beskonačnog Prodora* i oružja koja nose *Magični projektil*.
- B: Zaustaviti će opsadna oružja koja su projektile.

### **Zaštita od Smrti** (ČN, Zaštita)

- K: Iscjelitelj 5
- M: Vrpca za čini
- Z: Ponovi x5 "Štitim te od smrti", priveži vrpca na osobu.
- U: Meta je imuna na magiju i sposobnosti Smrti.

### **Zaštiti** (ČN, Zaštita)

- K: Čarobnjak 3, Iscjelitelj 3
- M: Vrpca za čini
- Z: Ponovi x10 "Neka te magija štiti", priveži vrpca na osobu.
- U: Opčinjena osoba je imuna na prvi pogodak bilo koje vrste ili na prvu magiju zvanu protiv njega. Ovo je jedna razina neranjivosti.
- B: Može biti simul-zazvano do dva puta na istu osobu, štiteći ju od slijedeća dva pogotka. Ne može se *Popraviti*.

### **Zaživi** (N, Neutral)

- K: Čarobnjak 5
- U: Daje zazivaču jedan dodatan život.

### **Zbunjenost** (ČAR, Kontrola)

- K: Bard 5, Druid 3
- Z: Ponovi x5 "Sa snagom svoga uma, želim te zbuniti".
- D: 15 m
- U: Meta mora napadati najbliže stvorenje(a) 100 sekundi (može i sa magijom ako želi). Meta mora pogledati uokolo za najbližeg igrača prije napadanja, ali onda može napadati tu osobu dok nije mrtva ili izabrati da se "prebaci" na drugu metu koja postane bliža. Ako "najbliža" osoba bude ubijena, *Zbunjeni* igrač mora potražiti novu metu i nastaviti dok ne prođe 100 sekundi.
- O: Čudovišta su imuna.
- B: Igrač pod utjecajem se potiče da "role-play"-a *Zbunjenost*. Suci se potiču da kazne igrače koji rade bezvoljne i mlitave pokušaje pri ovom učinku i da skrate slijedeće vrijeme smrti metama koje to odigraju dobro.

### **Zid sile** (FČ, Vračanje)

- K: Čarobnjak 2
- M: 3 metra tkanine
- Z: Položi tkaninu u ravnu liniju, ponovi x10 "Zid sile".
- U: Stvara neprobojni trometarski zid.
- B: Ništa ne može proći kroz ovaj zid. Ništa. Ozbiljno. Ni magija, ni projektili, ni bilo što. Nula, niš, štanga, n-e-m-a.

### Žrtveni oganj (FČ, Plamen)

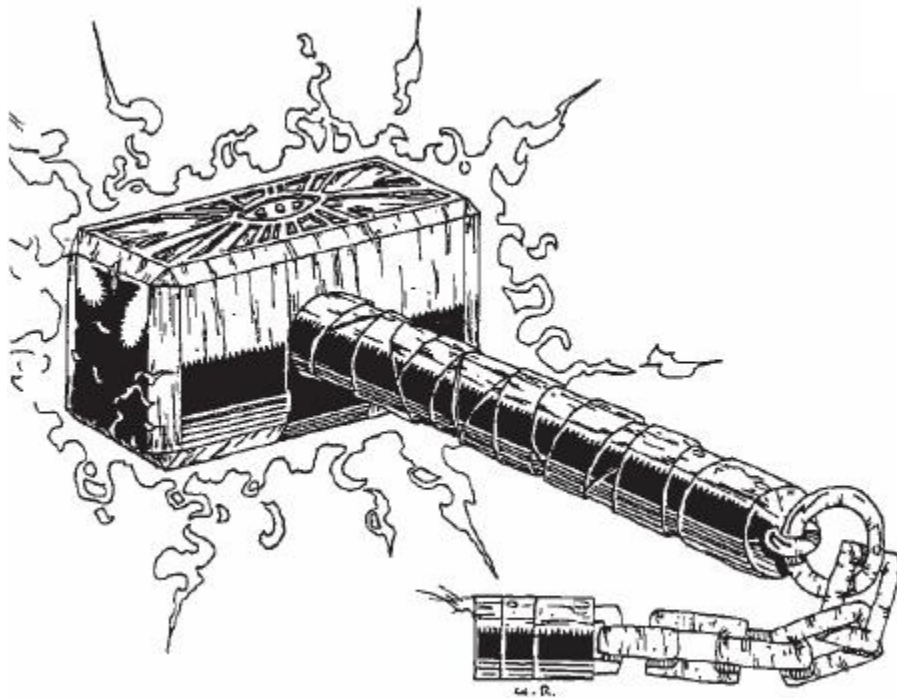
K: Druid 6

M: Tkanina za označavanje polumjera od 3 m.

Z: Položi tkaninu, dodirni tkaninu, ponovi x5 "Neka snaga prirode i vatra zemlje zaštite ovo tlo od ulaska".

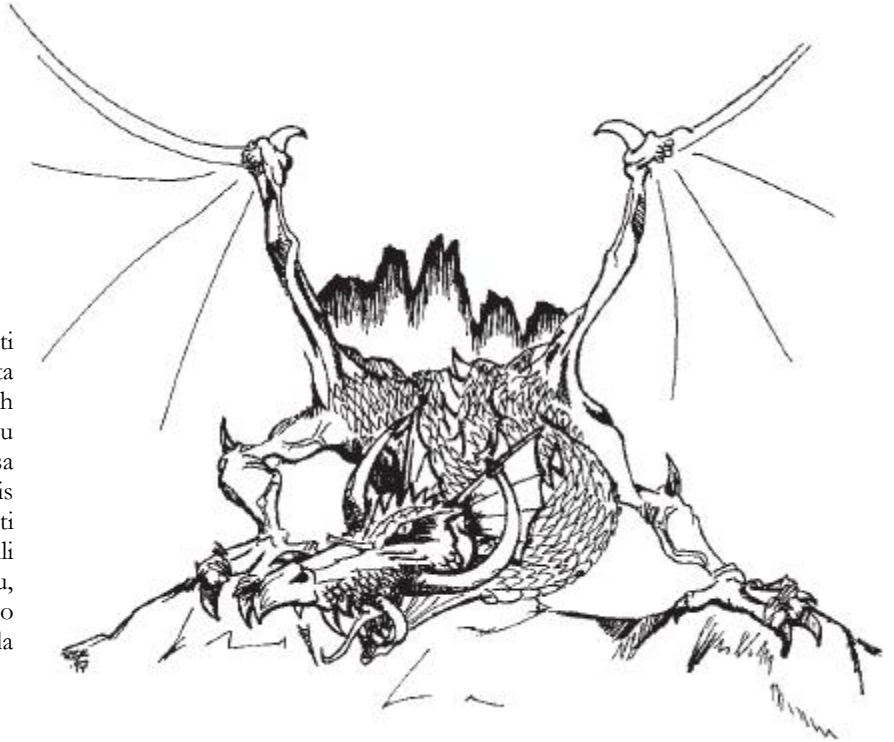
U: Svatko tko je unutar područja a nije imun na Plamen je ubijen.

B: *Zaštita od magije* vas neće spasiti od ove čini. Osobe sa neranjivošću na sebi koje uđu u ovo područje gube jedan bod i izbačene su iz točke gdje su ušli. Protiv neranjivog oklopa ovo se računa kao jedan pogodak u svaku zonu i ima puni učinak na metu ako bilo koja područja nemaju bodove neranjivog oklopa.



# Čudovišta

Čudovišta su navedena na prilično isti način kao i normalne klase, iako čudovišta često imaju mnogo veći popis posebnih osobina i sposobnosti nego što imaju normalne klase. Kada igrate čudovište, sa sobom uvijek morate nositi potpuni opis čudovišta, imati kopiju za suca i nositi prikladnu odoru. Ako ste čarobnjak ili druid koji baca prizivajuću magiju, primjetite da su i odora i opisi dio magijskih komponenti. Ima više načina da igrate čudovište u igri. Oni uključuju:



## Standarna bojna igra:

Morate dobiti dopuštenje Monarha i Premijera i ne možete igrati Pustolovna čudovišta, ili čudovišta sa 4:1 ili većim omjerom. Ako igrate čudovište sa omjerom 2:1 ili 3:1, kada ste dodani strani, druga strana može birati 2 (ili 3 ako 3:1) igrača za svoju stranu. Igranje čudovišta sa 1:1 omjerom ne mijenja način na koji se ekipe biraju.

**Razina:** Kada igrate čudovište u standardnoj bojnoj igri, igrate čudovište po svojoj standardnoj razini u čudovištu.

## Prizvana čudovišta:

Neka čudovišta se mogu prizvati u standardnoj bojnoj igri. Ta inače ne zahtijevaju sučevu dozvolu, iako sudac uvijek može reći što se smije a što ne smije koristiti u igri. Kada igra prizvano čudovište, igrač žrtvuje živote da bi igrao čudovište jedan život. Ako je igrač otčaran kada igra prizvano čudovište, to ga odmah ubija.

**Igračevi životi/život:** Ovo je broj života od kojih igrač mora odustati da bi igrao ovo čudovište na jedan život. Igrač ne može dobiti više od jednog života kao čudovište osim ako nije drugačije navedeno u opisu čudovišta. Igrači ne mogu odustati od života koje nemaju. Čudovišta koja su ubijena ne mogu se reanimirati. Ako su *Uskrsnuta*, ili podarena životom od redovnika, vraćaju se kao svoje normalne klase, ne kao čudovišta.

**Razina:** Kod igranja prizvanog čudovišta, igračeva razina je ona od klase čiji su životi žrtvovani ili igračeve klase u čudovištu – koje god je niže.

## Pustolovine:

Pustolovine su jednostavno posebne bojne igre. Suci i dizajneri ovih rade posebna pravila i često imaju posebna čudovišta, koja se ne koriste u standardnim igrama.

**Razina:** Kod igranja čudovišta u Pustolovinama i drugim posebnom igrama, dizajner Pustolovine ili sudac će uglavnom odrediti razinu čudovišta svakog igrača na temelju onog što želi ili treba. Prizvana čudovišta i dalje imaju ograničenja u razini.

# Definicije Čudovišta

Čudovišta su navedena slično kao i standardne klase, iako imaju nešto više aspekata u sebi.

**Odora:** Osoba koja igra čudovište bi trebala ličiti na njega što je više to moguće. Sudac može ne-dopustiti nekome da igra čudovište ako osjeća da se ne zadovoljavaju ovi kriteriji. Prizvanim čudovištima bi se trebalo dati malo više slobode, ali moraju ispunjavati minimalne odorne zahtjeve i ponašati se sukladno liku.

**Prizvana Čudovišta:** Ova čudovišta se mogu uvesti u igru putem magije igrača. Kada igrač igra prizvano čudovište, njegova persona se smatra izvan igre i ne koristi se. Ako čudovište ima razine, on može igrati čudovište na svojoj klasnoj razini (klase od koje je žrtvovao živote da bi igrao čudovište), ili na svojoj razini u čudovištu, što god je NIŽE. Npr. igrač je čarobnjak druge razine kojeg se *Preobražava* u pegaza. Igrač koji igra čarobnjaka je također i 4. razina čudovišta. Kada ga se prizove, on će igrati tog pegaza kao pegaza 2. razine. Da je bio 4. ili viša razina čarobnjaka, mogao bi igrati pegaza 4. razine. Bilješka: Prizvana čudovišta pogibju ako uđu u Anti-Magijsku zonu. Ako se određeno čudovište može prizvati, imati će navedeno:

**Priziva:** Ovo će navoditi klasu i magiju potrebnu da bi ih se uvelo u igru.

**Igračevi životi/Život:** Ovo je broj života kojih se igrač mora odreći da bi jedan život igrao to čudovište. Igrač ne može dobiti više od jednog života kao čudovište (izuzetak je goblin, kao što je navedeno u njegovu opisu) za jednu magiju zazvanju na njega. Igrači se ne mogu odreći života koje nemaju. Čudovišta koja su ubijena ne mogu biti *reanimirana*. Ako su *uskersnuti*, ili dobiju život od redovnika, vaćaju se kao normalne klase, ne kao čudovišta.

**P/Č Omjer:** Ovo je opći pokazatelj koliko je moćno čudovište. Pokazuje koliko je normalnih igrača iste razine kao i čudovište potrebno da bi ubili čudovište. Kada netko piše pustolovinu, koristi ovaj broj da bi izjednačio strane. Ovime se predpostavlja da koristite 10 na 1 pravilo za zazivače magije i 5 na 1 pravilo za lukove.

**Štitovi:** Zbog rijetkog korištenja štitova, čudovištu će biti označeno može li ih koristiti pod opisom oklopa.

**Prirodni životi:** Dok prizvana čudovišta obično imaju samo 1 ili 2 života, čudovišta koja se koriste u pustolovinama imaju Prirodan broj života naveden za čudovište. Ako se dodatni PRIRODNI životu steknu kroz porast razine, prizvana čudovišta NE dobivaju dodatan život.

**Tip:** Ima više tipova čudovišta, svaki sa posebnim informacijama koje ih se tiču. Neka čudovišta su istodobno više tipova stvorenja.

**Animacije:** Ova stvorenja su imuna na Kontrolu, Pokoravanje, Smrt (škole) i otrov. Ako ih se otčara, ponaćaju se kao da su pod učinkom *Ledene lopte*. Ako ih se postavi u *Anti-Magijsko* polje, ponaćaju se kao da su pod učinkom *Okameni* sve dok se polje ne ukloni ili se oni ne uklone iz polja u kojem slučaju će se ponašati kao da su upravo iscjeljeni od *okamenjivanja*. Ne mogu nositi čini.

**Ekstra-planarna:** Ova stvorenja nisu sa našega svijeta. Ona uključuju anđeoska bića, demone i elementale. Ekstra-planarna stvorenja su imuna na magiju Smrti i otrov. Ne mogu nositi čini osim onih koje su korištene da bi ih se prizvalo.

**Humanoidi:** Ova stvorenja imaju dvije noge i hodaju uspravno. Samo humanoidi mogu koristiti normalna oružja i štitove, stvorenja bez ove oznake mogu koristiti samo svoja prirodna oružja.

**Mistična:** Mistična stvorenja pogođena *Otčaranjem magije* gube sve svoje magične i prirodne sposobnosti za taj život. Na mogu koristiti svoje magične i prirodne sposobnosti kada su u području Anti-magije.

**Nemrtvi:** Imuni na Kontrolu, Smrt i otrov. Ne mogu nositi čini osim onih korištenih da bi ih se prizvalo.

**Vilinska stvorenja:** Ovo je vilin-narod. Ona nisu imuna na Bardski šarm (magija kontrole koju zaziva bard), ali su imuna na ostale oblike Kontrole.



**Više osoba:** Ovo su čudovišta koja igra više ljudi istodobno. Imaju posebna pravila koja su individualno navedena. Ona su **UVIJEK** čudovišta za pustolovinu.

**Zvijeri:** Ovo su ne-humanoidna stvorenja, od kojih većina ima više od dvije noge.

**Osobine:** Osobine su svojstva koja funkcioniraju svo vrijeme bez potrebe za aktivacijom. Ovo uključuje stvari poput dodatnih života, imunosti, sposobnosti regeneracije itd.

**Zazivač magije:** Čudovišta sa magijskim sposobnostima će imati navedeno od koje klase dobivaju magije, na kojoj razini ih dobivaju i koliko bodova dobivaju. Prirodna oružja se nikada ne oduzimaju od magijskih bodova.

**Prirodne sposobnosti:** Ovo su sposobnosti čudovišta koje imaju određen broj uporaba. U većini slučajeva se ponašaju isto kao i magije. Ukoliko nije navedeno drugačije, zahtjevaju od osobe da stoji mirno kao kod zazivanja magije. Ako je navedena Škola, magija koja štiti od te Škole će zaštititi i od sposobnosti. U suprotnom, samo će neranjivost zaštititi od sposobnosti (iako, neki imaju imunosti na otrov i zamke pa neće biti pod njihovim utjecajem). Ukoliko nisu posebno navedene kao magične, ne-magične su po prirodi. Magične prirodne sposobnosti se ne mogu koristiti u *Anti-magijskim* područjima i *Zaštita od magije* zadržava na onog koga ciljaju će ih zaustaviti.

**Magične sposobnosti:** Ovo su magične sposobnosti klase koje se u svim pogledima ponašaju kao navedena magija, osim što ne koštaju magijskih bodova, ne zahtjevaju slobodnu ruku i imaju određen broj uporaba. Ne mogu se koristiti u *Anti-magijskim* područjima. Zahtjevaju od osobe da stoji mirko kao kod zazivanja magije.

**Ranjivosti:** Ovo su posebne magije ili učinci koji krše pravila. Imaju prednost pred imunostima. Npr. Zračni elementi su imuni na pokoravajuće magije, ali imaju navedenu *Ledenu loptu* kao ranjivost te su stoga pod utjecajem te magije kao što je opisano.

**Opis:** Ovo je opis onoga što čudovište predstavlja i kako bi izgledalo kada bi stvarno postojalo.

#### Učinci Terena (za Pustolovine i bojne igre):

**Anti-Magija:** Označeno žutom vrpcom. Magija ne radi u ovim područjima.

**Polja smrti:** Označeno crnom vrpcom. Oni koji nisu imuni na magiju Smrti, pogibaju ako uđu u ovo područje.

**Plamen (lava itd.):** Označeno narančastom vrpcom. Ovo su područja otvorenog plamena. Bića bez *Zaštite od Plamena* su ubijena ako se kreću kroz kroz ovo (ili gube bod neranjivosti ili neranjivog oklopa na prsima za svaku sekundu koju provedu u dodiru s ovim područjem). Bića zaštićena od plamena i sva oprema koju nose su imuna na ovaj učinak.

**Voda:** Označeno srebrnim pokrovom na tlu ili srebrnom vrpcom oko područja. Sva stvorenja koja nisu vodena, velika ili leteća koja uđu u ovo područje, moraju klečati dok se kreću kroz njega.

## Opisi Čudovišta

### Div, brdski

**Odora:** Bijelo-smeđa tunika. Prijedlog: bilo što što će vas učiniti višima, malo bijele ili smeđe boje za lice.

**Priziva:** Druid 6 (*Reinkarniraj*)

**Igračevih života za život:** 2

**Tip:** Humanoid

**Omjer P/Č:** 1/1

**Zahtjevi:** Morate biti 2. razina čudovišta da bi igrali brdskog diva. Ako je prizvan, klasa žrtvovana ne mora biti 2. razina, ali igrač mora imati 2. razinu čudovišta da bi igrala brdskog diva.

**Oklop:** 2 boda prirodnog oklopa, do 2 dodatna boda normalnog oklopa

**Oružja:** Oružja za blisku borbu i kamenje

**Imunosti:** Nema

**Prirodni životi:** 2

**Sposobnosti i osobine:**

**Velik**

**Snažan**

**Opis:** Visoka 3-4 metra, ovo su spora i lakovjerna stvorenja.

## Driada

**Odora:** Zavodljiva odjeća ukrašena lišćem i grančicama. Prijedlog: šiljate uši, svjetlacava zelena šminka.

**Priziva:** Druid 6 (*Reinkarniraj*), Čarobnjak 6 (*Probrazj*)

**Igračevih života za život:** 2

**Tip:** Mistični vilinski humanoid

**Omjer P/Č:** 1/1

**Zahtjevi:** samo žene mogu igrati Driadu

**Oklop:** Nikakav

**Oružja:** Jedan bodež

**Imunosti:** Kontrola (izuzetak je **Bardski šarm**)

**Prirodni životi:** 3

**Sposobnosti i osobine:**

**Matično drvo**

**Magijske sposobnosti:** *Zajedništvo* (1/životu), *Iscijeli* (neograničeno), *Predaja* (3/životu)

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti
2. Dobiva 1 bod prirodnog neranjivog oklopa
3. **Magijske sposobnosti:** *Užari oružje* (1/životu), *Iskrivi drvo* (1/životu)
4. Bez dodatnih sposobnosti
5. *Užari oružje* i *Iskrivi drvo* oboje postaju (2/životu)
6. Prirodni neranjivi oklop se povećava na 2 boda

**Opis:** Ova stvorenja su prelijepi, pomalo zločesti šumski duhovi. Malo se zna o njima, osim da barataju moćnom magijom, i uvijek zahtjevaju visoku cijenu za svoju dobrohotnost. Ova cijena je često muška osoba koju se rijetko kada ponovo vidi.

## Goblin

**Odora:** Zelene uši, najčešće prišivene na povez za glavu. Prijedlog: žutosmeđa odora.

**Priziva:** Čarobnjak 6 (*Preobrazj*)

**Igračevih života za život:** 0,5. Igrači koji su prizvani kao goblini, žrtvuju 1 život da bi dobili 2 kao goblin.

Kada je prvi goblin ubije, igrač igra "slijedećeg" goblina nakon 50 sekundi kao kod **Pukih brojeva**. Ako je čin otčarana sa prvog goblina, igrač i dalje može odigrati drugi život. Tretirajte ovo kao da je igrač opčinjen i od njega su nastala dva zasebna goblina, svaki sa svojom čini.

**Tip:** Humanoid

**Omjer P/Č:** 0,5

**Oklop:** do 1 bod normalnog oklopa

**Oružja:** Jedno oružje za blisku borbu do 120 cm dužine

**Imunosti:** Nema

**Prirodni životi:** 8

**Sposobnosti i osobine:**

**Puki brojevi:** Svaki igrač koji igra goblina zapravo predstavlja hordu njih.

Kada goblin pogine, igrač mora leći i brojati do 50 da bi se digao kao da je "novi goblin uzeo njegovo mjesto". Kada se vraća u život, goblin to mora učini unutar 15 m od mjesta gdje je poginuo i barem 6 m udaljen od drugih ljudi ako je moguće. Kada se vraća u život, goblin mora glasno uzviknuti "Živ!".

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti
2. Prirodni životi (puki brojevi) se povećavaju na 10
3. Smije koristiti kratki luk ili do srednjeg štita
4. Prirodni životi (puki brojevi) se povećavaju na 12
5. Prirodni životi (puki brojevi) se povećavaju na 15
6. Smije nositi do 2 boda oklopa.

**Ranjivosti:**

**Slab:** Pogotci u udove ubijaju goblina.

**Opis:** Ovo su slabšaši orkovi koji se udružuju u manje horde. Uglavnom govore visokim glasovima i zloglasno su slabovoljni i podli. Također su često okrutni, ljubomorni, sebični, sitničavi i sumnjičavi.



## Gušterolik

**Odora:** Zelena tunika, po mogućnosti sa platnenim ljuskama. Prijedlog: Zelena boja za lice i zeleni mlat za rep.

**Priziva:** Druid 6 (*Reinkarniraj*)

**Igračevih života za život:** 2

**Tip:** Humanoid

**Omjer P/Č:** 1/1

**Oklop:** 1 bod prirodnog oklopa, srednji štit

**Oružja:** Jedan prirodni mlat. Ovo je njegov rep i smatra se crvenim oružjem. Oružja za blisku borbu.

**Imunosti:** Otrov

**Prirodni životi:** 4

**Sposobnosti i osobine:**

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti
2. Otrov: Može otrovati bilo koje oružje koje koristi, osim repa. (1/igri)
3. Prirodni oklop se povećava na 2 boda
4. Može koristiti sulice
5. Prirodni oklop se povećava na 3  
Otrov postaje (1/životu).
6. Smije koristiti do 3 boda dodatnog normalnog oklopa.

**Opis:** Gušterolici su opasan, plemenski narod koji je dosta primitivan i postoji u malim brojevima. Može ih se naći u svim podnebljima i područjima, ali najčešće u močvarama. Divlji su po prirodi ali posjeduju primitivnu tehnologiju.

## Jednorog

**Odora:** Bijeli plašt sa kapuljačom i zlatni rog. Bijele krznene dokoljenice. Prijedlog: Što više nalik na konja.

**Priziva:** Druid 6 (*Reinkarniraj*), Čarobnjak 6 (*Preobrazi*)

**Igračevih života za život:** 3

**Tip:** Mistična vilinska zvijer

**Omjer P/Č:** 2/1

**Oklop:** Nema

**Oružja:** Jedan prirodni magični kratki mač koji dijeli 2 boda štete i ubadajući i rezajući – predstavlja jednorogov rog.

**Imunosti:** Kontrola (izuzev **Bardskog šarma**)

**Prirodni životi:** 3

**Sposobnosti i osobine:**

**Matično drvo**

**Mnogonogi**

**Magijske sposobnosti:** *Iscjeli* (neograničeno); *Teleport* (neograničeno) – zahtjeva od jednoroga da navuče svoju kapuljaču preko glave uz uobičajenu inkantaciju.

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti.
2. **Magijska sposobnost:** *Uskersni* (1/životu), zahtjeva da se mrtvi donesu do jednorogovog drveta i zajedno sa jednorogom dodiruju drvo pri zazivanju čarolije.
3. *Uskersni* postaje (2/životu)
4. **Magijska sposobnost:** *Izgubljenost* (1/životu)
5. *Uskersni* postaje (3/životu)
6. *Izgubljenost* postaje (3/životu)

**Opis:** Oni nalikuju velikim bijelim konjima sa zlatnim rogom na čelu. Dobrodušni su i pomoći će onima u nevolji. Nasilje ih često otjera.



## Kentaur

**Odora:** Krznene dokoljenice i žuta ili bijela obuća ili pokrivala za obuću. Zeleni pojas. Prijedlog: konjski rep.

**Priziva:** Druid 6 (*Reinkarniraj*)

**Igračevih života za život:** 2

**Tip:** Vilinski humanoid

**Omjer P/Č:** 2/1

**Oklop:** Do 4 boda normalnog oklopa, bilo koji štit.

**Oružja:** Sva za blisku borbu, lukovi (ne samostreli)

**Imunosti:** Kontrola (izuzetak je **Bardski šarm**)

**Prirodni životi:** 4

**Sposobnosti i osobine:**

**Mnogonogi**

**Prirodne sposobnosti:**

**Prilagođen** (2/igri): Kao izviđačeva sposobnost. Ako je prizvan, kentaur može nositi dvije čini povrh one korištene za prizivanje.

**Praćenje** (1/životu): Kao izviđačeva sposobnost.

**Izrađivač lukova** (1/životu): Kao strijelčeva sposobnost.

**Omamljujuća strijela** (1/neograničeno): Kao strijelčeva sposobnost.

**Plamena strijela** (1/neograničeno): Kao strijelčeva sposobnost.

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti.
2. **Preciznost:** kao strijelčeva sposobnost.
3. **Protuoklopna strijela** (1/neograničeno): Kao strijelčeva sposobnost.
4. **Prodorna strijela** (1/neograničeno): Kao strijelčeva sposobnost.
5. **Praćenje** postaje (2/životu).  
**Plamena i Omamljujuća strijela** svaka postaje (2/neograničeno)
6. **Protuoklopna strijela** postaje (2/neograničeno)

**Opis:** Ova stvorenja su napola konji, a napola ljudi. Glasine su da ih je stvorio senilni čarobnjak koji nije bio svjestan što radi. Kentauri su uglavnom neutralni i neustrašivi su branitelji svojih domova.

## Kostur

**Odora:** Bijela kosturska maska ili boja za lice i crna tunika. Prijedlog: kosturski oslikane rukavice.

**Priziva:** Čarobnjak 6 (*Preobrazi*)

**Igračevih života za život:** 1

**Tip:** Nemrtvi humanoid

**Omjer P/Č:** 2/1

**Oklop:** do 2 boda normalnog oklopa. Bilo koji štit.

**Oružja:** Sva za blisku borbu.

**Imunosti:** Kontrola, Smrt, otrov

**Prirodni životi:** 1

**Sposobnosti i osobine:**

**Kost**

**Regeneracija** (od smrti)

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti.
2. Normalan oklop se povećava na 3 boda.
3. Prirodni životi se povećavaju na 2
4. Normalan oklop se povećava na 4 boda
5. Smije koristiti sulice.
6. Prirodni životi se povećavaju na 3

**Ranjivosti:**

**Slab:** Pogotci u udove ubijaju kosture.

*Strelica munje* i *Požovi munju* se ponašaju kao ledena lopta (zamrznuti 100 sekundi) na kosturu zbog staljenih udova. Ne mogu se iskoristiti da bi se ubilo kostura.

**Opis:** Kosturi su animirane kosti leša. Oni su bezumni i prate upute svojih stvoritelja bez straha ili pitanja. Često shvaćaju naredbe na vrlo doslovan način.

## Mumija

**Odora:** Uglavnom umotana u zavoje.

**Priziva:** Čarobnjak 6 (*Preobrazi*)

**Igračevih života za život:** 4

**Tip:** Nemrtvi humanoid

**Omjer P/Č:** 3/1

**Oklop:** 1 bod prirodnog oklopa

**Oružja:** Jedan kratki mač

**Imunosti:** Kontrola, Smrt, Vračanje, Pokoravanje, Otrov

**Prirodni životi:** 3

**Sposobnosti i osobine:**

**Beskrvni**

**Prirođena sposobnost:**

*Dodir smrti* (neograničeno): kao asasinova sposobnost.

Razine:

1. Bez dodatnih sposobnosti
2. **Snažan**
3. Prirodni oklop se povećava na 2 boda
4. Prirodni oklop se povećava na 3 boda
5. **Magijska sposobnost:** *Strah/Zadivljenost* (2/životu)
6. **Magijska sposobnost:** *Iscjeli* (2/životu), primjenjivo samo na sebi. Ovo predstavlja ponovno sastavljanje dijelova tijela.

**Opis:** Mumije su nemrtva stvorenja koja su leševi humanoida, omotani u zavoje i napunjeni prezervativnim tekućinama. Obično su povezane sa kletvama. Ako je nešto povezano sa mumijom oskvrnjeno, mumija će se vratiti u život da bi ubila krivce. U drugim slučajevima, to je jednostavno duh koji je opsjeo nečiji leš da bi radio nered. One su prilično bezumne i uništiti će sve što im stane na put.

## Pegaz

**Odora:** Bijela pernata krila i bijele krznene dokoljenke.

**Priziva:** Čarobnjak 6 (*Preobrazi*)

**Igračevih života za život:** 2

**Tip:** Mistična zvijer

**Omjer P/Č:** 1/1

**Oklop:** 1 bod prirodnog oklopa

**Oružja:** 2 prirodna kratka oružja za mlaćenje (ubanje zabranjeno).

Predstavljaju kopita.

**Imunosti:** Kontrola

**Prirodni životi:** 3

**Sposobnosti i osobine:**

**Mnogonogi**

**Prirodni let**

**Magijska sposobnost:** *Zadivljenost* (1/životu)

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti
2. **Jahaći:** Smije nositi jednog jahača.
3. *Zadivljenost* postaje (2/životu)
4. **Magijska sposobnost:** *Šarm* (1/igri)
5. *Šarm* postaje (1/životu)
6. *Zadivljenost* postaje (3/životu)

**Opis:** Pegazi su jedna od najljepših i najpoznatijih stvorenja. Ovi krilati konji su iznimno inteligentne zvijeri i traženi su od svih grana društva za zbog mnogo razloga, od kojih nisu svi za dobrobit Pegaza. Uglavnom ignoriraju većinu drugih rasa, iako će često zastati na svom putu da bi ometali harpije.



## Sirena

**Odora:** Zavodljiva siva, plava ili zelena haljina. Po mogućnosti morskog izgleda. Prijedlog: Plava i zelena svjetlucaća šminka.

**Priziva:** Druid 6 (*Reinkarniraj*), Čarobnjak 6 (*Preobrazi*)

**Igračevih života za život:** 1

**Tip:** Mistični humanoid

**Omjer P/Č:** 1/1

**Zahtjevi:** Predlaže se da ženske osobe igraju Sirene.

**Oklop:** Nema

**Oružja:** Jedan bodež.

**Imunosti:** Nema

**Prirodni životi:** 3

**Sposobnosti i znanja:**

**Magijske sposobnosti:** *Krug zaštite* (1/životu), *Predaja* (2/životu)

**Ranjivosti:**

**Vežana:** Sirene su ograničene na kretanje unutar 15 m udaljenosti od određenog predmeta koji se izabire svaki život. Reci sucu koji je to predmet. Ovaj predmet ne može biti pokretan (vrlo velika stijena, stablo, jezerce, itd.).

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti.
2. 1 bod oklopa se smije nositi.
3. *Krug zaštite* postaje (2/životu)
4. *Predaja* postaje (3/životu)
5. *Krug zaštite* postaje (3/životu)
6. Dobiva dvije bilo koje bardove verbalne čarolije.

**Opis:** Ova bića su rasa koja nalikuje na ljudske žene, ali su nešto vrlo neljudsko. Pjevaju skoso cijeli svoj život, mameći neslutete putnike u njihovu propast. Da bi im pomoglo, one su nevjerovatno zavodljive i iznimno lijepe. To koriste da bi stekle prednost nad svojom umornom žrtvom.

## Trol, regenerirajući

**Odora:** Prljava zelena ili siva tunika sa krznenom/kožnom pregačicom. Prijedlog: Gruba odjeća, očnjaci poput kljova.

**Priziva:** Druid 6 (*Reinkarniraj*)

**Igračevih života za život:** 4

**Tip:** Mistični humanoid

**Omjer P/Č:** 3/1

**Oklop:** 1 bod prirodnog oklopa.

**Oružja:** Dva crvena prirodna kratka mača, ovo su trolove kandže. Sva oružja za blisku borbu.

**Imunosti:** Nema

**Prirodni životi:** 2

**Sposobnosti i znanja:**

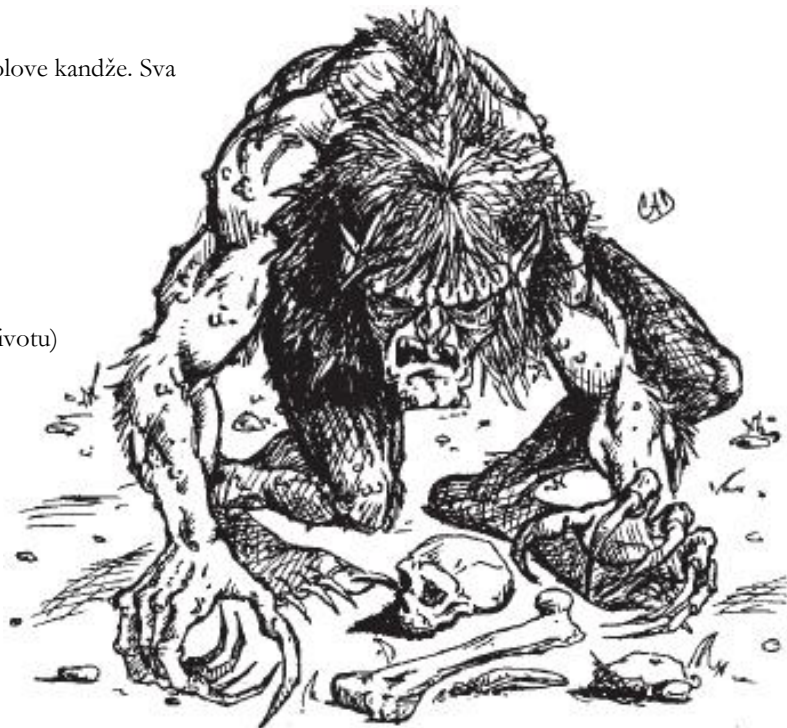
**Regeneracija**

**Snažan**

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti.
2. **Magijska sposobnost:** *Strah/Zadivljenost* (1/životu)
3. Prirodni oklop se povećava na 2 boda
4. Prirodni životi se povećavaju na 3
5. Prirodni oklop se povećava na 3 boda
6. **Magijska sposobnost:** *Strah/Zadivljenost* postaje (2/životu)

**Opis:** Trol je opako, odvratno stvorenje čija sama prisutnost izaziva strah kod mnogih. Njihova koža je ružna mješavina mahovisko zelenih, sivih, crnih i pjegasto zelenih tonova. Nemilostivi su kad napadaju zbog svojih iznimno malih mozgov.



## Vilenjačić

**Odora:** Smeđa tunika ili tabard sa dvjema zelenim ešarpama. Prijedlog: šiljate uši, pretjeran osmijeh. Vrlo niski ljudi, pošto su vilenjačići visoki oko pola metra.

**Priziva:** Druid 6 (*Reinkarniraj*)

**Igračevih života za život:** 2

**Tip:** Mistični vilinski humanoid

**Omjer P/Č:** 1/1

**Oklop:** 1 bod prirodnog oklopa sa do 3 dodatna boda normalnog oklopa.

**Oružja:** Smije koristiti jedan bodež ili kratki mač.

**Imunosti:** Kontrola (izuzetak je **Bardskoj šarm**)

**Prirodni životi:** 3

**Sposobnosti i osobine:**

**Magijske sposobnosti:** *Let* (1/životu), *Izgubljenost* (1/životu), *Teleport* (1/životu)

**Prirođene sposobnosti:**

**Prikrivanje** (1/životu)

**Stapanje** (neograničeno)

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti
2. **Prikrivanje** postaje (2/životu)
3. *Izgubljenost* postaje (2/životu)
4. *Let* postaje (2/životu)
5. *Izgubljenost* postaje (3/životu)
6. *Let* postaje (neograničen)

**Opis:** Malo (pola metra visoko) biće koje je daljni rođak vilenjaka i mališa. Obično su vrlo sramežljivi i sumnjičavi na strance, ali mogu biti od pomoći ako se prema njima postupi dobro. Imaju šiljate uši i duge šiljate nosove. Pošto su šumska bića, najčešće se odjevaju u smeđe, zelene i ostale zemaljske tonove.

## Zombi

**Odora:** Sive krpe i gadna, krvava šminka. Prijedlog: što krvavije, to bolje.

**Priziva:** Čarobnjak 6 (*Preobrazj*)

**Igračevih života za život:** 3

**Tip:** Nemrtvi humanoid

**Omjer P/Č:** 2/1

**Oklop:** Nema na početku

**Oružja:** 2 batine za mlaćenje. Predstavljaju zombijeve šake.

**Imunosti:** Kontrola, Smrt, otrov

**Prirodni životi:** 4

**Sposobnosti i osobine:**

**Gumeni:** Imun na tupa oružja.

**Regeneracija**

**Prirođene sposobnosti:**

**Spor:** Zombi smije samo hodati, ne smije trčati niti skakati. Mora konstantno proizvoditi zvukove poput vriskanja, govoriti "Mozaaak" i slično.

Razine

1. Bez dodatnih sposobnosti.
2. Prirodni životi se povećavaju na 4
3. Prirodni životi se povećavaju na 5
4. **Snažan**
5. Jedan bod prirodnog oklopa
6. Prirodni životi se povećavaju na 6

**Opis:** gadna, nesretna stvorenja osuđena da lutaju zemljom kao nemrtvi. Oni su jednostavni, dignuti iz mrtvih mračnim načinima kao animirani leševi.

**Bilješka:** Ovaj zombi je prizvani zombi; u pustolovinama i "zombi igrama" zombiji imaju neograničene živote, smrti im traju 100 sekundi, rane traju 50 sekundi i kada ubiju igrača, žrtva postaje zombi.



# Sposobnosti i Osobine Čudovišta

**Beskrvni:** Imuni na ubadajuće/probadajuće napade oružja.

**Matično drvo:** Mora odabrati drvo i prijaviti to sucima. Bilo koja smrt prije no što se drvo pogodi 10 puta sijekućim oružjem, ili vatrenom magijom (uništavajući drvo, koje se ne može *Popraviti*), ne oduzima se od ukupnog broja života. Umjesto toga, moraš otići do svog matičnog drveta i brojati do 300 prije povratka u igru.

**Mnogonogi:** Prvi put kada se rani noga mnogonogih stvorenja, to ih tjera da hodaju umjesto da padnu na jedno koljeno. Slijedeći pogodak u noge koji bi ozlijedio stvorenje, računa se kao i inače (stvorenje pada na jedno koljeno, daljni udarci u istu nogu nemaju učinka).

**Oklop, neranjivi:** Pogledaj "Neranjivi oklop" u pojmovniku.

**Oklop, prirodni:** Ovaj oklop ne može biti metom *Pirotehnike* ili drukčije uklonjen sa čudovišta (osim štetom). Može biti *Popravljen*. U ostalim situacijama, ponaša se kao i normalan oklop. Ako zaštitite neće štiti normalan oklop (npr. *Zaštita od Plamena*), zaštititi će prirodni oklop. Prirodni neranjivi oklop se može *Popraviti*. Ako se može nositi normalni oklop, on je uvijek uništen PRIJE prirodnog oklopa na zadanoj lokaciji.

**Prikrivanje:** Kao i normalna (izviđačeva) klasna sposobnost **Prikrivanje**.

**Prirodna oružja:** Ne mogu biti *Užarena*, *Iskrivljena*, ili općinjena. Stvari koje uništavaju oružje ranjavaju i ruku. Čarolije koje uništavaju sve što dotaknu (*Strelica munje*, *Vatrena lopta*, *Kugla uništavanja*), pri pogotku u prirodno oružje utječu na metu kao da su je pogodile u ruku. Sposobnosti temeljene na dodiru, poput **Dodira smrti**, se mogu proširiti kroz prirodna oružja (obostrano, od čudovišta i od onih koji ga napadaju). Ako čudovište iskoristi dodirnu sposobnost kroz svoje oružje, mora objaviti učinak odmah nakon što oružje pogodi žrtvu. Nije dopušteno više od jedne sekunde razmaka.

**Prirodni let:**

I: Ponovi x5 "Uzliječem", za slijetanje x5 "Sliječem"

U: Stvorenje ne može biti napadnuto oružjima za blisku borbu ukoliko napadač također ne leti ili nije **Velik**. Leteća stvorenja i dalje se moraju spustiti na koljeno ako su ranjeni u nogu (oponaša ranjavanje krila). Stvorenja moraju mahati rukama ili ponavljati "Letim!" svake 2 sekunde da bi označili ovo. Magija i magijske sposobnosti i dalje zahtijevaju od bića da stoji mirno kod zazivanja te samo verbalni i prirodne sposobnosti se mogu koristiti pri letenju.

O: Da bi stvorenje uzletjelo i sletjelo, mora mirno stajati.

**Prirodni oklop:** Pogledaj "Oklop, prirodni".

**Regeneracija:** Izgubljeni udovi se vraćaju nakon 50 sekundi. Stvorenje se ponaša kao da je uskrsnuto 100 sekundi nakon smrti. Plamen, Plamene magije, *Kugla uništavanja*, ili smrt od magičnih oružja negiraju ove učinke (tako, smrt od *Vatrene lopte* zaustavlja Regeneraciju, ud izgubljen od *Vatrene oštrice* ili *Naoštrenog* oružja se ne regenerira itd.)

**Snažni:** Oružja za blisku borbu (uključujući i prirodna oružja) postaju Crvena. Oružja koja su već Crvena rade dodatan bod štete oklopu za ukupno tri boda.

**Stapanje:**

I: Ponovi x10 "Šumo, sakrij me i štiti".

Za prekid učinka ponovi x2 "Šumo pusti me".

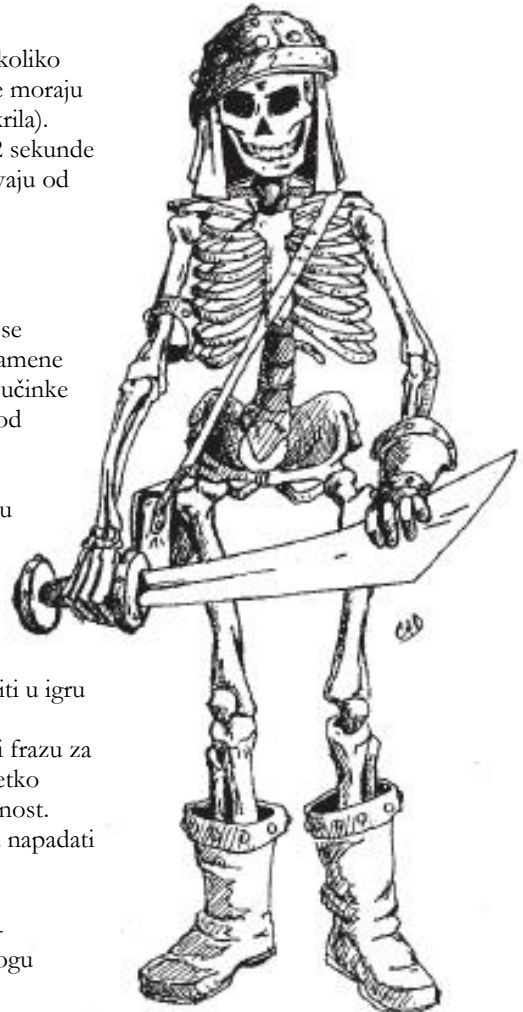
U: Smatra se da ste izvan igre. Možete se kretati kamo god želite, dokle god ste unutar 15 m od drveta. Kada se želite vratiti u igru recite frazu za prekidanje učinka.

O: Ako se udaljite više od 15 m od drveta, NE možete izrecitirati frazu za prekid učinka sve dok niste ponovo unutar 15 m od drveta. Netko unutar 6 m može iskoristiti praćenje da bi raspršio ovu sposobnost.

**Veliki:** U vodi se ne moraju spuštati na koljena zbog svoje visine. Smiju napadati leteće igrače oružjima za blisku borbu.

**Vodeni:** Smiju se kretati kroz vodu bez spuštanja na koljena.

**Žilavi:** Ova stvorenja su prirodno otporna većini oružja. Udarci od nemagičnih oružja ne utječu na njih. Igrači sa Moćnim udarcima mogu ozlijeđivati Žilava čudovišta sa svojim oružjima.



# Pojmovnik



**Bojna igra:** Igra u kojoj se koriste borbene klase (i možda čudovišta).

**Brojanje:** Sinonim sa sekundama. Brojanje do 300 zahtjeva 300 sekundi da bi isteklo.

**Centimetar-kilogrami:** Kilaža izmjerena kod maksimalnog istežanja pomnožena sa udaljenošću između sredine ne-nategnute strune i sredine strune u nategnutom položaju.

**Čarobna lopta:** Vrsta magije koja zahtjeva nabijanje lopte koja se onda baca na metu. Magične lopte su višekratno iskoristive. Broj puta koliko je magična lopta bila kupljena određuje maksimalan broj lopti koje smiju biti nabijene ili u uporabi odjedanput. Sve magične lopte nabijene u isto vrijeme moraju biti i bačene u isto vrijeme. Morate ponoviti zaziv jednom za svaku loptu koja se nabija; npr. da bi nabili četiri *Vatrene lopte* morate 20 puta ponoviti "Vatrena lopta". Magične lopte, jednom zazvane, ostaju nabijene dvije minute, nakon kojih se moraju ponovo zazvati. Magične lopte zazvane lijevom rukom mogu biti premještene u desnu ruku za bacanje. Kada su bačene, svi pogotci magičnom loptom se računaju osim pogodaka u glavu ili grlo. Ovo uključuje pogotke u stopala, repove i okrzance. Pogodak u šaku koja drži oružje utječe na nju kao da je pogodila oružje, što u nekim slučajevima utječe na nosioca (npr. *Ledena lopta*). Korisnik magije može nositi maksimalno 12 magičnih lopti, bez obzira koliko ih je kupio.

**Čarolija:** Magija koja ima izravan i instantan učinak.

**Čin (ČN):** Magija zazvana na ciljanog igrača ili njegovu opremu, koja postoji dok nije iskorištena ili uklonjena smrću ili odgovarajućom magijom. Određuju ih obojene vrpce privezane na nosioca.

**Dužina istežanja:** Udaljenost između sredine strune i najdalje točke zareza (eng. nock) strijele na sredini luka.

**Fiksna čin (FČ):** Magija zazvana na područje tla koja postoji dok nije iskorištena, zazivač ne napusti polumjer od 30 m oko čini, nije uklonjena odgovarajućom magijom, ili dok zazivač ne pogine. Ovo ne zabranjuje zazivaču da nosi normalnu čin.

- Fiksne čini se smatraju da se protežu gore prema nebu za svrhe igre. Čak su i leteća stvorenja ometena od njih.
- Fiksne čini, ako nije drugačije navedeno u opisu magije, ne mogu nikada biti unaprijed postavljene prije zazivanja.
- Suci, ako ih se zamoli, mogu pomoći korisniku magije u postavljanju označivača za fiksne čini.

**Igra bez klasa:** Ovo je igra u kojoj se klase ne koriste. Mnogo navedenih bojnih igara se mogu igrati na ovaj način, a mnogo igara, najistaknutije su rovovske bitke, uvijek zabranjuju korištenje klasa.

**Igra bez magije:** Bojna igra koja koristi klase ali ne i zazivanje magija.

**Imunosti:** Ako stvorenje ili igrač ima imunosti, one imaju prednost pred gubljenjem bodova neranljivog oklopa ili normalne neranljivosti. Imunosti se nikada ne prenose na bilo koju vrstu ne-neranljivog oklopa ili opreme.

**Instantno ubijajući učinci:** Učinci, kao kod nekih opasnih oružja, koji će vas odmah ubiti, bez obzira gdje vas pogode. Svejedno, pogotci u glavu, vrat i stopala na zemlji se još uvijek ne računaju.

**Izvan igre:** Ovaj se izraz odnosi na igrače ili predmete koji ne mogu utjecati ili biti pod utjecajem bilo čega i neprimjetni su.

**Korisnik magije:** Bard, Čarobnjak, Druid, Iscjelitelj i bilo koje čudovište koje može zazvati čaroliju ili čarobnu sposobnost. Korisnici magije moraju kupiti magiju sa odgovarajućeg popisa magija u poglavlju o Magiji.

**Linija pogleda:** Verbalna magija i sposobnosti zahtijevaju da meta bude vidljiva zazivaču po dovršetku zaziva. Ako je meta verbalne magije ili sposobnosti u potpunosti skrivena od zazivačevog pogleda, poput klatkog mača potpuno skrivenog iza štita, tada će magija ili sposobnost biti potrošena bez da je utjecala na metu. Ako zazivač vidi dio mete, bez obzira koliko mali on bio, po dovršetku zaziva, čarolija će normalno utjecati na metu. *Trnožid* i *Zid Sile* blokiraju liniju pogleda.

**Magična lopta (L):** Pogledaj pod "Čarobna lopta"

**Magija:** Čarolija, magična lopta, neutral, magična klasna sposobnost, čin, ili fiksna čin.

**Neranjivi oklop:** Nemojte ga pobrkati sa neranjivošću, ovo je magični oklop specifičan za neka čudovišta i uglavnom ga ne koriste standardne klase osim putem magije.

- Radi isto kao i neranjivost, samo što je sekcioniran kao normalan oklop. Tako, 2 boda neranjivog oklopa daju 2 boda zaštite svakoj zoni pogotka.
- Zazivači magije moraju odrediti koje područje (trup, lijeva/desna ruka/noga) neranjivosti su uništili svojom Verbalnom magijom. Ako zazivač to ne odredi, ili u slučaju čarolija masovnog uništenja poput *Sudnjeg Dana*, lokacija je po izboru mete.
- Neranjivi oklop se može *Popraviti* osim ako nije drugačije navedeno.

**Neranjivost:** Oblik zaštite od borbenih učinaka, koji sadrži slijedeća svojstva:

- Jedan bod neranjivosti će negirati jedan pogodak na osobu. Pogodak je definiran kao nešto što će oštetiti ili ometati metu, poput: *Zapetljavanje*, *Vatrene Lopte*, pogotka oružjem za blisku borbu, pogotka Opsadnim Oružjem, itd. Učinci koji nisu zaustavljivi neranjivošću uključuju *Teleport*, *Dvoboj Časti* i bilo koja striktno beneficijalna magija poput *Iscjeli* ili *Liječi Otrav*.
- Neranjivost se smatra pripijenom na kožu i ne produžuje se na nošenu opremu. Npr. neće spriječiti magiju ili štetu da utječe na oružja ili oklop; ali će spriječiti da se učinak prenese na igrača preko njegove opreme. Neranjivost nije sekcionalna poput oklopa.
- Neranjivost je iskorištena samo kada zaustavi nešto što bi inače utjecalo na nosioca. Anti-Paladin koji je imun na vatru i nosi neranjivost, neće izgubiti bod neranjivosti kada ga pogodi *Vatrena Lopta*.
- Neranjivost se ne može *Popraviti*.

**Neutral:** Magija koja mijenja prirodu onog na kojeg se zaziva. Neutrali se nikada ne mogu otčarati i osoba može imati više od jednog u uporabi u isto vrijeme.

**Objekt:** Pogledaj Predmet.

**Obuhvaćajuće:** Obuhvaćajući ili obuhvatni učinci utječu na žrtvu čak i ako pogode samo odoru, "ukoričenu" opremu ili opremu kojom se barata. Ostali učinci rade samo na predmetima ili igračima koje fizički dotaknu.

**Odskok:** Kada projektil, strijela ili magična lopta udare o tlo prije no što pogode svoju metu.

**Oklop:** Oklop zaustavlja udarce koji bi inače ubili ili ranili metu. Oklop je ocjenjen na ljestvici od jedan do sedam, zavisno o njegovoj sposobnosti zaustavljanja štete. Neka čudovišta smiju mogu imati više od sedam bodova oklopa. Normalan oklop se smije *Popraviti*.

**Oklop, Neranjivi:** Pogledaj neranjivi oklop.

**Otčarano:** Meta uspješno zazvanog *Otčaravanja Magije*.

**Predmet:** Pojedininim objektom se smatra svaki predmet čiji djelovi samostalno nisu lako iskoristivi (mač, štit, oružje za bacanje, itd.). Ovo zahtjeva da se napravi znatna veza između svih dijelova predmeta. Npr. vezica koja povezuje prsnu ploču sa štitnikom na nozi ne čini pojedini predmet, ali puno odijelo od ploče bi. Ovo se primjenjuje na magije koje ciljaju pojedine predmete i ne nadilazi bilo koja druga pravila koja nalažu kako se određena magija ili vrsta magije odnosi na druge određene predmete. Npr. *Popravi* će poraviti jedan bod oklopa samo na jednoj zoni pogočka.

**Predmet igre:** Neke igre imaju određene predmete ili igrače označene kao potrebne da bi igra funkcionirala. Takvi važni "predmeti igre" (zastave, relikti u pustolovini za relikte, kapetan ekipe u igri "Ubij kapetana", itd.) nikada ne smiju biti uklonjeni iz igre na bilo koji način, uključujući biti *Zapetljani*, *Teleportirani*, postavljeni u *Krug zaštite*, itd. Ovi predmeti nikada ne čaju svoje imunosti svojim nosiocima. Na primjere, Ratnik nosi zastavu kao predmet igre koja biva pogođena *Ledenom loptom*. Ratnik je zamrznut, ali druga momčad može uzeti zastavu iz njegovih smrznutih ruku. U slučaju *Teleporta*, predmet je ostavljen.

**Prirodni oklop:** Ovo je normalan oklop u svakom pogledu osim što ni na koji način ne može biti metom čarolija ili učinaka uz izuzetak *Isjeli*, koje će popraviti jedan bod prirodnog oklopa na jednoj zoni.

**Pustolovina:** Posebna bojna igra određena posebnim pravilima. Čudovišta se često koriste u ovima.

**Rovovska bitka:** Igra bez klasa, sa dvije strane. Oklop i projektili se ne koriste. Nakon svake bitke, pobjednička ekipa šalje prvu osobu koja je poginula u njihovim redovima na drugu stranu i bori se druga runda. Ponovi.

**Simul-zaziv:** Ovo se odnosi na sposobnost nekih magija da budu zazvane više od jedandput u isto vrijeme. Simul-zazvane čini ne mogu biti nošene sa više od jednog sloja drugih simul-zaziv čini, čak ni sa magijom *Stog* ili sličnim klasnim sposobnostima. Kada simul-zazivate magiju, morate ponoviti inkantaciju jednom za svaki sloj čini koju se zaziva ili magičnu loptu koja se nabija. Ne možete nadodati više slojeva simul-zazvanoj magiji nakon prvog zazivanja.

**Sposobnosti, Izvanredne (iz):** U mnogo slučajeva, ove sposobnosti se aktiviraju, ponašaju kao magija i zapisane su na isti način. Da bi se inicijalno aktivirale, zahtjevaju od igrača da stoji mirno kao kod zazivanja magije, ukoliko nije drugačije navedeno. Ako je navedena Škola, odnosite se prema toj sposobnosti kao da pripada toj Školi magije u svrhu odedivanja imunosti. U suprotnom, samo će neranjivost štititi od te sposobnosti (iako neki imaju imunosti na otrov i zamke, pa na njih to ne utječe). Ove su ne-magične po prirodi. Izvanredne sposobnosti se ne mogu otčarati.

**Sposobnosti, Magične (m):** Ovo su magične sposobnosti klase koje se u svim slučajevima ponašaju kao navedene magije, osim što ne koštaju magijskih bodova, ne zahtjevaju slobodnu ruku i određen im je broj uporaba. One se ne mogu koristiti u *Anti-magijskim* područjima. Zahtjevaju od osobe da stoji mirno kao kod zazivanja magije.

**Svjetovno:** Izraz korišten da bi se opisao netko tko ne igra Amtgard ili nešto što je izvan sfere igre (stvarni svijet). Kada se vikne tokom igre, "Svjetovni" najavljuje prisutnost nekoga kome bi se trebalo dopustiti da neometano prođe kroz igru.

**Škola:** Sva magija spada pod jednu od osam škola magije. Primjetite da su imunosti bazirane na tome kojoj Školi magija pripada. Tako, pošto je *Drži Osobu* čarolija škole Pokoravanja, Barbarin, imun na pokoravajuće učinke, nije pod utjecajem iste. *Omami*, na drugu ruku, je iz škole Vračanja, tako da bi utjecala na Barbare.

**Uništeno:** Predmeti koji su uništeni mogu se popraviti koristeći čaroliju *Popravi* ili odgovarajuću klasnu sposobnost ukoliko nije drugačije navedeno u opisu učinka koji je uništio predmet. Uništeno oružje ili štit se smiju povratiti vraćanjem u bazu i čekajući 100 sekundi. Ovo simulira nabavak novog oružja u bazi. Uništeni predmeti ne smiju se koristiti prije no što se poprave. Uništeni oklop se smije popraviti kroz uporabu magije *Popravi* za svaki bod na svakoj lokaciji da bi se povratio.

**Verbalna magija:** Ove dometne čarolije koriste govorne komponente i ne trebaju dodirivati ili udariti svoju metu. Verbalna magija se može zazvati samo na mete koje zazivač vidi. Nema načina da se izbjegne Verbalna magija osim da ste imuni, izvan dometa ili neviđeni. Oružje se često može sakriti iza leđa da bi se spriječilo magije poput *Užari Oružje* da ga naciljaju.

**Zona pogotka:** Igračevo tijelo je podjeljeno na 5 legalnih zona pogotka: lijeva ruka, desna ruka, lijeva noga, desna noga i trup.



# Zasluge

## Odbor za pravilnik

Amren  
Aramithiris  
Blackhawk  
Bolt  
Brennon  
Franchesca  
Garik  
Lukor  
Phocion  
Raphel  
Roger

## Bivši članovi odbora

Astrean Andalsa  
Bag'em  
Belgarion Torrid  
Euric  
Father Thomas  
Kayrana Lissa  
Kitirat O'Turea  
Ian of Shadowvale  
Ivar Nefarius  
Q  
Rigel Orionis  
Talon Starchaser  
Terarin  
Theo Blackflame  
Topknot

## Umjetnici

Andy 3, 25, 59  
Theresa Brandon 19, 44  
Cat naslovna, sadržaj, 1, 12,  
13, 28, 29, 31, 34, 66, 68  
Diego 2, 4, 18, 22, 25, 35, 65,  
69, 71, 72  
Gwynne 9, 10  
Juan Muro 20, 23, 36  
Rob 55  
Rogan 20, 21, 46, 63  
Terarin 7, 16, 17, 58, 62  
Torg 57  
Xger 22, 24, 30, 33, 61

## Doprinosioci pravilniku

Alucard  
Akrith  
Andacar  
Anthony  
Asmund  
Blackrose  
Blackthorne  
Crosser  
Drake  
Exedor  
Finn  
Glen(alth)  
Gwynne  
Jabberwock  
Jaeden  
Juju  
Lakus  
Lucas  
Luke Wyngarde  
Lyvyndyr  
Okami Kurai  
Oznog  
Qalor Tolandia  
Quinn  
Randall  
Rath  
Savaen  
Scarhart  
Shendo  
Spirit  
Sylvanas  
Talisn  
Tonbo  
Tristan

## Preveo i uredio

Vukmir