

Милош Гулан



# ИГРА УЛОГА СРП



## Књиге

### (ЗБИРКА)



**ПРЕКНО  
ИЗДАЊЕ**

Милош Гулан



# ИГРА УЛОГА СРП



# Књига Основних Правила

(КОП)



СРП

Къига Основних Правила

(КОП)



*Господ Исус Христос каза: По томе ќе сви познати да сте моји ученици, ако будете имали љубави меѓу собом. (Јн 13, 35)*

*Намјетено свим људима који РП сматрају за џентлменску и витешку игру, као и онима који мисле да је он више од игре, и у том духу га и играју*

Единица клуба ЦИТАДЕЛА

Помоћ око дизајна: Владимир Стефановиќ, Тест игре: Клуб Цитадела и екипа са 4ум-а  
[www.Gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.Gulan.co.yu/hobi.htm)

©Милош Гулан

---





<b>1 Увод</b> .....	<b>8</b>	Имена насеља.....	34
<b>Основе</b> .....	<b>8</b>	Табела наставака имена насеља.....	34
<b>Напомена</b> .....	<b>10</b>	Табела мушких имена.....	34
<b>Правци и подправци</b> .....	<b>11</b>	Табела женских имена.....	37
<b>2 Изградња лика - Физички склоп</b> .....	<b>13</b>	<b>Развијање личности</b> .....	<b>39</b>
<b>Рођење</b> .....	<b>13</b>	Табела развоја личности.....	39
Расна припадност.....	13	Мане личности.....	39
Табела рођења.....	13	Душевне мане.....	40
Одређивање пола сродника.....	14	Физичке мане.....	46
Одређивање старости у односу на сроднике.....	14	<b>4 Занимања</b> .....	<b>51</b>
<b>Изглед</b> .....	<b>14</b>	<b>Авантуристичка занимања</b> .....	<b>51</b>
Одређивање старости.....	14	Табела авантуристичких занимања (К1000).....	52
Одређивање висине карактера.....	15	Свештеници (К200).....	52
Одређивање тежине.....	15	(1-70) Свештеник.....	52
Одређивање женских мјера.....	15	(70-90) Монах.....	52
Одређивање изгледа.....	15	(91-100) Природњак.....	52
<b>Особине лика</b> .....	<b>16</b>	(101-105) Патуљачки свештеник.....	52
<b>Додаци и ограничења</b> .....	<b>16</b>	(106-115) Борбени свештеник.....	53
Табела особина.....	17	(116-125) Одбрамбени свештеник.....	53
<b>Провјере и спасоносно бацање</b> .....	<b>18</b>	(126-130) Вилењачки свештеник.....	53
<b>Животна енергија</b> .....	<b>19</b>	(131-140) Пустуњак.....	53
Израчунавање енергије.....	19	(141-150) Вјештац.....	53
Повећање Е при преласку нивоа.....	19	(151-160) Љекар.....	54
<b>Вријеме, кретање и оптерећеност</b> .....	<b>20</b>	(161-180) Свештеник зла.....	54
<b>Срећа</b> .....	<b>21</b>	(181-190) Инквизитор.....	54
<b>3 Изградња лика - Духовни склоп</b> .....	<b>22</b>	(191-200) Јеретички свештеник.....	54
<b>Морална начела</b> .....	<b>22</b>	<b>Мафионичари (К200+200)</b> .....	<b>55</b>
Табела мотивације.....	22	(201-270) Мафионичар.....	55
Табела добрих црта личности.....	23	(271-280) Борбени мафионичар.....	55
Табела неодређених црта личности.....	23	(281-290) Врач.....	55
Табела злих црта личности.....	24	(291-295) Вилењачки мафионичар.....	55
<b>Част, друштвени положај и реакција</b> .....	<b>24</b>	(296-305) Мудрац.....	55
Табела друштвеног положаја.....	24	(306-310) Обмањивач.....	55
Табела части.....	26	(311-320) Мафионичар зла.....	55
<b>Нивои и искуство</b> .....	<b>28</b>	(321-325) Призивач.....	56
Добијање искуства.....	29	(326-330) Шумски патуљак обмањивач.....	56
Искуство потребно за прелазак нивоа.....	30	(331-340) Дивљи мафионичар.....	56
Прелазак нивоа.....	30	(341-345) Елементалист.....	56
Добијање сарадника.....	30	(346-355) Алхемичар.....	56
<b>Именоване</b> .....	<b>31</b>	(356-360) Зачаравач.....	56
Одређивање основе презимена.....	31	(361-365) Творац магичних статуа.....	56
Одређивање наставка презимена.....	31	(366-375) Одбрамбени мафионичар.....	57
Правила за прављење презимена.....	31	(376-390) Некромантичар.....	57
		(391-395) Пророк.....	57
		(396-400) Очаравач.....	57
		<b>Ратници (400+К400)</b> .....	<b>57</b>
		(401-410) Витез.....	57
		(411-420) Крсташ.....	57
		(421-440) Најамник.....	57
		(441-450) Граничар.....	58



(451-460) Амазонка.....	58	(9-10%) 5. Препознавање оријентације (ГП -3).....	65
(461-470) Коњаник .....	58	(11-12%) 6. Свештеничка молитва за лијечење (ГП -3).....	65
(471-480) Истраживач.....	58	(13-14%) 7. Издржљивост (ГП -3).....	65
(481-490) Гледијатор .....	58	(15-16%) 8. Изузетна издржљивост (ГП -4).....	65
(491-500) Морнар.....	59	(17-18%) 9. Прављење светог оружја и оклопа (ГП -3).....	65
(501-510) Гусар .....	59	(19-20%) 10. Промјена тјелесног облика (ГП -3).....	65
(511-520) Племић.....	59	(21-22%) 11. Оживљавање (ГП -3).....	65
(521-530) Одметник.....	59	(23-24%) 12. Двоструко оживљавање (ГП -4).....	66
(531-540) Племенски ратник.....	59	(25-26%) 13. Тјерање немртвих бића или злих духова (ГП -3).....	66
(541-550) Хајдук.....	59	(27-28%) 14. Добро баратање оружјем (ГП -3).....	66
(551-560) Варварин.....	59	(29-30%) 15. Прављење магичних предмета (ГП -3).....	66
(561-600) Стријелац.....	60	(31-32%) 16. Прављење магичног оружја и оклопа (ГП -3).....	66
(601-710) Војник .....	60	(33-34%) 17. Прављење магичних напитака (ГП -3).....	66
(711-720) Ваздушни коњаник .....	60	(35-36%) 18. Прављење магичних свитака (ГП -3).....	66
(721-730) Ловац мафионичара .....	60	(37-38%) 19. Мала животиња друг (ГП -2).....	66
(731-740) Вилењачки ваздушни коњаник .....	60	(39-40%) 20. Откривање магије (ГП -1).....	66
(741-750) Коњаник ужаса.....	60	(41-42%) 21. Отпорност на очаравање (ГП -2).....	66
(751-760) Коњаник смрти .....	60	(43-44%) 22. Несигурно кориштење чини (ГП +2).....	67
(761-770) Ловац дивова.....	60	(45-46%) 23. Борбени бијес (ГП -2).....	67
(771-777) Ловац змајева .....	60	(47-48%) 24. Отпорност на отров (ГП -2).....	67
(778-784) Ловац злодуха .....	60	(49-50%) 25. Свето оружје (ГП -3).....	67
(785-790) Ловац немртвих .....	60	(51-52%) 26. Откривање зла (ГП -2).....	67
(791-800) Ловац на благо.....	61	(53-54%) 27. Вјерна јахаћа животиња (ГП -2).....	67
Разбојници (800+К200).....	61	(55-56%) 28. Лијечење додиром (ГП -2).....	67
(801-850) Лопов .....	61	(57-58%) 29. Круг заштите од зла (ГП -3).....	67
(851-860) Плаћени убица.....	61	(59-60%) 30. Оштрији рефлекси (ГП -3).....	67
(861-870) Сецикеса .....	61	(61-62%) 31. Добар стријелац (ГП -2).....	67
(871-880) Провалник.....	61	(63-64%) 32. Постављање замки у природи (ГП -1).....	67
(881-890) Народни пјевач .....	61	(65%) 33. Посебни непријатељ (ГП -2).....	67
(891-905) Просјак .....	61	(66%) 34. Борба са два оружја од којих је једно старије (ГП -4).....	67
(906-915) Ловац на уцјењене главе .....	62	(67%) 35. Мафионичарска магија за напад (ГП -2).....	68
(916-920) Дипломата .....	62	(68%) 36. Шуњање (ГП -1).....	68
(921-930) Трговац.....	62	(69%) 37. Крађа (ГП -2).....	68
(931-940) Извиђач .....	62	(70%) 38. Сакривање (ГП -1).....	68
(941-945) Кријумчар.....	62	(71%) 39. Прављење отрова (ГП -3).....	68
(946-950) Шпијун.....	62	(72%) 40. Изненадни напад (ГП -3).....	68
(951-955) Насилник.....	62		
(956-965) Пустолов .....	62		
(966-970) Луталица.....	62		
(971-975) Заводник .....	63		
(976-985) Забављач .....	63		
(986-990) Пљачкаш гробова .....	63		
(991-995) Преварант.....	63		
(996-1000) Полушан лопов .....	63		
<b>5 Вјештине .....</b>	<b>64</b>		
<b>ЛИСТА ВЈЕШТИНА .....</b>	<b>64</b>		
(1-2%) 1. Прављење светих напитака (ГП -3).....	64		
(3-4%) 2. Прављење светих свитака (ГП -3).....	64		
(5-6%) 3. Бржа употреба чини (ГП -2).....	65		
(7-8%) 4. Животиња друг (ГП -3).....	65		



(73%) 41. Откривање и уклањање замки (ГП -1) .....	68	(9-10%) 5. Пливање .....	73
(74%) 42. Постављање замки (ГП -1) .....	68	(11-12%) 6. Биљарство .....	73
(75%) 43. Борба са два бржа оружја (ГП -2) .....	68	(13-14%) 7. Прва помоћ .....	73
(76%) 44. Бјежање из заробљеништва (ГП -1) .....	68	(15-16%) 8. Читање и писање .....	73
(77%) 45. Свирање и пјевање (ГП-2) .....	68	(17-18%) 9. Прерушавање .....	73
(78%) 46. Тајни језик (ГП -1) .....	69	(19-20%) 10. Подмићивање .....	73
(79%) 47. Прављење светих предмета (ГП -3) .....	69	(21-22%) 11. Фалсификовање .....	73
(80%) 48. Изазивање страха (ГП -2) .....	69	(23-24%) 12. Читање са усана .....	73
(81%) 49. Отпорност на чини (ГП -2) .....	69	(25-26%) 13. Свирање на инструменту, пјевање и играње .....	73
(82%) 50. Потпуна отпорност на чини (ГП -4) .....	69	(27-28%) 14. Трбухозборство .....	73
(83%) 51. Лоше кориштење магичних предмета (ГП +1) .....	69	(29-30%) 15. Знање о животињама .....	73
(84%) 52. Рударење (ГП -1) .....	69	(31-32%) 16. Лов .....	73
(85%) 53. Гимнастика (ГП -1) .....	69	(33-34%) 17. Праћење трагова .....	73
(86%) 54. Већа отпорност (ГП -1) .....	69	(35-36%) 18. Прављење и поправљање оружја и оклопа .....	74
(87%) 54. Лак сан (ГП -1) .....	69	(37-38%) 19. Историја .....	74
(88%) 55. Склоност ка чаробњаштву (ГП -4) .....	69	(39-40%) 20. Процјењивање .....	74
(89%) 56. Спонтано коришћење чини (ГП -2) .....	70	(41-42%) 21. Лагање .....	74
(90%) 57. Додатно искуство (ГП -2, ГП -3 или ГП -4) .....	70	(43-44%) 22. Концентрација .....	74
(91%) 58. Ограничено оружје (ГП +1 или ГП +2) .....	70	(45-46%) 23. Стари језици .....	74
(92%) 59. Ограничен оклоп (ГП +1 или ГП +2) .....	70	(47-48%) 24. Дипломатија .....	74
(93%) 60. Ограничена употреба чини (ГП +1, ГП +2 или ГП +3) .....	70	(49-50%) 25. Заstraшивање .....	74
(94%) 61. Истанчан слух (ГП -1) .....	70	(51-52%) 26. Знање о магичним предметима .....	74
(95%) 62. Надахњивање на борбу (ГП-1) ..	70	(53-54%) 27. Примјећивање .....	74
(96%) 63. Мађионичарски свештеник (ГП -5) .....	70	(55-56%) 28. Религија .....	74
(97%) 64. Свештенички мађионичар (ГП -5) .....	70	(57-58%) 29. Мађијско знање .....	74
(98%) 65. Већи капацитет за кориштење чини (ГП -5) .....	70	(59-60%) 30. Пењање .....	74
(99%) 66. Неотпорност на свијетлост (ГП +1) .....	71	(61-62%) 31. Алхемија .....	75
(100%) 67. Борилачка вјештина без оружја (ГП -1 или ГП -4) .....	71	(63-64%) 32. Анатомија .....	75
<b>6 Знања .....</b>	<b>72</b>	(65-66%) 33. Историја мађионичарства .....	75
<b>ЛИСТА ЗНАЊА .....</b>	<b>72</b>	(67-68%) 34. Књиговезивање .....	75
(1-2%) 1. Умиривање и увјежбавање животиња .....	72	(69-70%) 35. Подједнако коришћење обје руке .....	75
(3-4%) 2. Припремање хране .....	72	(71-72%) 36. Завођење .....	76
(5-6%) 3. Оријентисање у простору .....	72	(73-74%) 37. Пољопривреда .....	76
(7-8%) 4. Додатни језик .....	72	(75-76%) 38. Дестилација и прављење алкохолних пића .....	76
		(77-78%) 39. Грађевинарство .....	76
		(79-80%) 40. Прављење одјеће и обуће .....	76
		(81-82%) 41. Господско понашање .....	76
		(83-86%) 42. Лов или риболов .....	76
		(87-91%) 44. Умјетност .....	76
		(92-100%) 45. Прављење предмета .....	76
<b>7 Борба .....</b>	<b>77</b>		
<b>Одбрана и напад .....</b>	<b>77</b>		
Табела за мјесто поготка .....	77		
Табела грешака при нападу .....	79		
<b>ТЕХНИКА НАПАДА .....</b>	<b>80</b>		
Табела смјера .....	81		
<b>ИЗМЕНАЂЕЊЕ И ПРЕДНОСТ .....</b>	<b>83</b>		

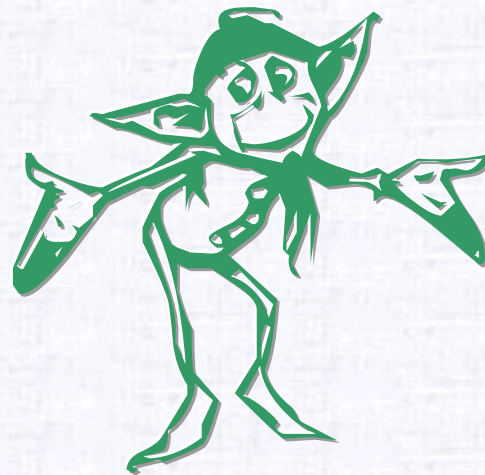


Масовне битке .....	85	Табела облика религије .....	119
<b>8 Припрема игре .....</b>	<b>86</b>	Табела организације божанских сила .....	120
<b>Космологија .....</b>	<b>86</b>	Табела утицаја божанских сила .....	121
Табела устројства звијезда .....	86	Утицај божанских сила на свијет .....	121
Табела устројства звјезданог система .....	86	<b>Историја .....</b>	<b>122</b>
Табела врсте планета .....	86	Табела најважнијих историјских догађаја .....	122
Табела величине планета .....	86	Древни (антички) период .....	122
<b>Географски чиниоци .....</b>	<b>87</b>	Средњи период .....	122
Табела климе подручја .....	87	Новији период .....	123
Табела дневних временских услова .....	88	<b>Порези и племство .....</b>	<b>123</b>
Табела врсте земљишта .....	88	Опорезивање .....	123
Табела земљишног прекривача .....	89	Дужности и обавезе при трговини .....	125
Табела доступности добара .....	90	Витезови и племићи .....	126
Табела врсте друштва .....	90	<b>Закони .....</b>	<b>130</b>
Табела вјештине израде .....	91	Врсте закона .....	130
Табела заинтересованости радника .....	91	Одређивање казни .....	131
<b>Околни терен .....</b>	<b>92</b>	Расположење судије .....	131
Одређивање врсте земљишта .....	92	Временски услови током суђења .....	131
Одређивање прекривача земљишта .....	92	Расположење бранитеља и тужиоца .....	131
Табела насељености околног терена .....	93	Табела злочина и казни .....	132
<b>Насељена мјеста .....</b>	<b>93</b>	Подјела злочина по степену тежине .....	133
Табела величине заједнице .....	93	Врсте казни .....	135
Табела оријентације насељеног мјеста .....	93	<b>Заплет авантуре .....</b>	<b>139</b>
Табела одређивања врсте града .....	93	Главна радња .....	139
Табела увоза и извоза .....	94	Споредна радња .....	141
Табела борбеног и културног стила .....	94	Згоде .....	143
Табела врста власти .....	95	Незгоде .....	144
Табела нивоа власти .....	95	Мјесто .....	144
Одређивање чувених грађевина .....	97	<b>Мјеста авантуре .....</b>	<b>145</b>
Одређивање улица .....	98	Табела периодичног бацања .....	145
Важне личности .....	98	Табела ширине пролаза .....	146
Табела важнијих грађевина .....	98	Табела врата .....	146
1-5 Паклени град .....	98	Табела бочних пролаза .....	146
6-10 Град смрти .....	99	Табела скретања .....	146
11-15 Подземни град .....	99	Табела просторија .....	146
16-30 Град мочваре, прашуме или пустиње .....	100	Подтабела облика и величине .....	147
31-45 Варварски град планина и брда .....	101	Подтабела излаза .....	147
46-60 Град брда и шуме .....	101	Подтабела блага .....	147
61 Подводни град .....	103	У чему се благо налази .....	147
62-100 Цивилизовани град .....	103	Заштићеност блага .....	148
<b>Случајни догађаји .....</b>	<b>106</b>	Подтабела скривености .....	148
Табела догађаја у граду .....	106	Табела степеница .....	148
<b>Занати и трговине .....</b>	<b>107</b>	Пећина .....	149
Табела заната и трговина .....	107	Подтабела величине пећине .....	149
Смјештај .....	107	Подтабела језераца .....	149
Храна и пиће .....	109	Подтабела језера .....	149
Уобичајени занати .....	109	Ваздух .....	149
Рјетки занати и трговине .....	111	Кретање ваздуха .....	149
<b>Религија .....</b>	<b>118</b>	Мириси .....	149
Табела организованости вјере .....	118	Непознати и чудни звуци .....	150



---

Мапирање .....	150
Табела симбола за мапу (К1000) .....	150





# 1 УВОД

## Основе

Поштовани играчи пред вама је СРП, игра улога за три до седам играча (евентуално и више ако постоји помоћни ВИ или двије и више група). Она је базирана на игрању улога јунака из маште и епских дјела, од модернијих стрипова попут Конана варварина до старогрчких или српских епских спјегова. На енглеском игра улога се зове Role Play, на француском Jeu de Role, италијанском il guoco de goulo итд и то је релативно новија појава која има историју постојања од 1970. Треба рећи да можда срп подсјећа на комунизам али у суштини са њим нема никакве везе осим што можда рецимо енглеска ријеч комунион значи причешће, заједница (вјерска) која као појам може да се прихвати. Идеална поставка дружине је четири карактера и то припадника четири основна занимања иако је могуће и соло играње или било које друге варијанте па чак и играње и са двије дружине и сл по жељи. Све што је потребно за игру је сет коцкица, лист карактера, и доста маште.

Прво што је потребно рећи је мало више о самом Рол Плеју. То је један хоби и људи који се њиме баве су хобисти (попут шахиста, филателиста, макетара и сл.). У склопу њега или поред њега постоје још и друге и игре које су већином игре на табли (table top games), ратне стоне игре (war games), картичне игре (collectible card games), компјутерске игре (computer games) и сличне и оне су уско повезане са рол плејом. Људи који се баве њима су рол плеј гејмери (role play gamers), играчи ратних игара (wargamers), играчи картичних игара (collectible card gamers), играчи компјутерских игара (computer gameres) и сл. Оно што је заједничко свим тим људима је да су они

хобисти који играју друштвене игре и евентуално их развијају и унапријеђују.

Сам рол плеј је настао седамтесетих година еволуирајући из ратних игара на табли. Он се тада одваја у засебан правац и код њега је основна разлика да играчи не воде армије већ појединце и са њима напредују кроз игру и авантуре. На западу РП је сада већ веома развијен и користи се у разним областим друштвеног живота, а развојем компјутера настала је и посебна врста игара тј. компјутерске РП игре које се играју на компјутерима.

СРП односно Свјетскојединствени Рол Плеј је почео са развојем 2000-2001 године и то је покушај да се направи један добар систем за домаће играче. Ова скраћеница је флексибилна и поред основног значења може и да значи и студијски, супер, сјајни и слично, шта се највише играчма допада, а у почетку се све до маја 2006 звао српски рол плеј.

Прво правило РП игре је да се сви учесници забављају током 4-6 сати колко траје просјечна игра. Најважније је да се схвати да је РП само игра и да учесници треба да се друже и забављају колко је то највише могуће током играња. Сва правила у овој књизи су посвећена том циљу и она су ту да у игри омогуће да се то и оствари. Чим игра престане да буде забавна било коме од учесника значи да нешто није како треба и сви који играју треба да уложе додатни напор како би се грешке што прије отклониле. Такође треба напоменути да никад ствари не треба да излазе из домена игре тј. да се не узимају за озбиљно јер све у игри као и сама игра је измишљена односно базирана на измишљеним стварима и фикцији тако да било каква веза са стварношћу не долази у обзир. Значи никада не покушавајте да урадите било шта што радите у игри у стварности јер то може бити опасно и довести до последица по онога ко то покушава, као и за његову околину.

У игри играчи играју јунаке и хероје који се боре против зла и злих ствари. Јунаци су људи који уз своје самопожртвовање



покушавају да спасу своје ближње и свијет око себе од разних зала околине, а насупрот њима су антијунаци или антихероји који углавном само спроводе своје себичне циљеве и труде се да задобију власт, а свијету и својим противницима нанесу што више зла и разарања.

Групе занимања која могу да се играју су мађионичар, свештеник, разбојник, и ратник. Свако занимање има своје предности и мане као и своје дражи. Избор занимања је прва ствар коју играч треба да уради у игри и њихов избор је бројан. Тако се играчу пружа шанса да буде мађионичар, врач, мудрац, борбени свештеник, типичан свештеник, вилењачки свештеник, лопов, извиђач, варварин, витез, гусар и.т.д. У игри има доста авантуристичких занимања и на играчу и водитељу игре (судија и главни уредник игре) је да их упозна и развије њихове карактере. Сам циљ игре је као што је већ речено да играч што више развије потенцијале свог лика и са њим доживи што више пустоловина у игри, а истовремено да се заједно са дружином и водитељем игре што више забави и боље проведе.

Пустоловина је следећа веома важна степеница у игри јер то је прича коју играчи треба да проживе и на њу својим поступцима да утичу у складу са карактерима ликова које играју и у духу доброг играња својих ликова. Пустоловину треба да осмисли водич игре (ВИ у даљем тексту, а такође подједнако може да се користи и израз водитељ или господар игре) и то треба да буде прича која ће играче натјерати да рјешавају разне задатке кроз игру. Треба да се осмисле и противници које ће играчи требати да побједе кроз пустоловину и остали занимљиви и забавни догађаји, то чини ВИ и то је његов основни задатак.

Значи ВИ је особа која није активни играч и његова главна улога је припремање авантуре као и њено презентовање играчима кроз коју ће их он водити и упознати са околином, људима, створењима и дешавањима у игри. Он је главни уредник

игре и њен судија и арбитар, и његова ријеч у игри је последња. То значи да било шта што он каже у игри је најважније и неприкосновено без обзира шта остали играчи мислили о томе. Чак иако се играчи не слажу са одлукама ВИ они требају по правилу да се повинују одлукама које он доноси, а ВИ са друге стране треба да се труди да оне буду непристрасне и у складу са правилима. Ипак ако се играчи противе његовим одлукама он може да њиховим карактерима одузме поене искуства по својој процјени али по правилу то не би требало да буде много већ сума од које ће се карактери брзо опоравити. Такође ВИ има право да прекорачи правила у случајевима када сматра да то може да буде боље за игру или интересантније. Нпр ако сматра да смрт карактеровог играча или чудовишта је тренутно непотребно он може да се позове на своје право ВИ да прескочи правила у том тренутку и рецимо каже да је то бацање било другачије. Ово наравно би требало да се ради врло ријетко и само у изузетним околностима, а најбоље би било да се уради тако да остали играчи не примјете јер није у складу са правилом о реалности игре која каже да све што се дешава у игри треба да буде у неким границама реалног и логичног.

За добру игру, поред осталог, веома је битно да ВИ добро припреми поставку пустоловине као и да играчи добро одиграју своје ликове. Да би они одиграли своје ликове добро прво морају да их направе. Прво се бацају коцкице за карактеристике лика, а потом се одређују и остале ствари које су битне за игру да би играчи могли преко њих да дјелују кроз игру. Још једну ствар коју треба напоменути у игри ја да код било које статистике или бацања ако се појави половичан број он се заокружује на горе, осим ако није другачије речено. На пример 3,5 се заокружује као четири.

Оно што је поред правила, играча и карактера за игру наважније су коцкице и њихова бацања која могу бити разна. У игри се користе специјалне коцкице за игру и поред



обичних шестостраних (К6) постоје и четворостране (К4), осмостране (К8), десетостране, (К10), дванестостране (К12) и двадесетостране (К20). За шестостране односно К6 обично ћемо употребљавати само скраћеницу К, а за остале скраћенице које су већ споменуте у заградама. Двије десетостране се такође могу користити као бацање за проценат односно процентажно бацање које је уствари стострана коцкица (К100) и то се постиже тако што се једној коцкици додјели улога десетице, а другој јединице. На овај начин такође могу се добити и следеће комбинације К40 (К4 као десетица, К10 јединица), К60 (К6 десетица, К10 јединица), К80 (К8 десетица, К10 јединица), К120 (К12 десетица, К10 јединица), К200 (К20 десетица, К10 јединица). У свим овим комбинацијама укључујући и К100 (процентажно бацање) важи правило да је највећи број једнак нули. Нпр резултат 45 на К40 бацању би означавао добијену петицу, резултат 67 на К60 бацању је шестица, резултат 83 на К80 бацању је тројка итд. Код К100 бацања је исто правило само што је на коцкици умјесто 10 написана нула која и представља нулу у овом бацању док ако се само баца К10 онда је то добијена десетка. Ово правило треба запамтити код бацања, а такође је битно и правило да треба да се игра онако како падну коцкице, односно да их треба оставити након што су пале да би се могао са њих прочитати резултат и тај резултат треба да се поштује од свих играча без обзира како утиче на игру. Такође комбиновањем десетостраних може се добити и К1000 или К10000 бацање и то на тај начин што прво бацимо К10 за хиљаде, па за стотине и затим за јединице, код К10000 прво бацамо за десетице хиљада, па за хиљада, потом за стотине и коначно јединице. По овом принципу може се бацати К100000 и К1000000 али се ова бацања ријетко користе. Поред тога на сличан начин можемо да добијемо и К400 (К4 као стотина, К10 десетица и К10 јединица), К500 (К10/2 као стотина), К600 (К6 као стотина), К800 (К8 као

стотина), К1200 (К12 као стотина), К2000 (К20 као стотина) и опет додавањем додатних десетостраних коцкица можемо та бацања да повећамо као што смо то урадили код К10000 или К100000.

## Напомена

Треба истаћи да су СРП књиге писане тако да омогуће искусним играчима брз и једноставан приступ свим информацијама које се тичу играња. Ипак сам редосљед понекад није увјек хронолошки већ је књига намјењена да се по потреби поглављима приступа које су дате као цјелине које објашњавају поједине теме. Ипак читање редом даје прилично велики увид онима који почињу али вјероватно из првог читања неће све одмах бити јасно јер се књиге преплићу и допуњавају поготово КОП, КОО, КОМ и КОС.

Да би олакшали сам процес стварања карактера за игру ево га мали водич корак по корак, за брзо прављење карактера који сумира шта је потребно урадити да би се то најлакше остварило јер је то иначе кроз поглавља мало теже све спојити без овог објашњења. Такође неке ствари су опције и не морају да се раде по договору ВИ играча као што је одређивање чланова породице, детаљан изглед и сл, поготово ако то одузима сувише времена и успорава игру.

Прво што је потребно је празан фотокопирани лист карактера који је дат у овој књизи који се попуњава следећим препорученим редосљедом:

1. Корак – Рођење (Одредити 1.1. Име, занимање (само начелно) и пол (ако је женски увјек се додаје ограничење од –К4 на снагу и додатак од К4 на изглед), 1.2. Расу, 1.3. Браћу и сестре, 1.4. Редосљед рођења
2. Корак – Изглед (Одредити 2.1. Старост, 2.1. Висину, 2.2. Тежину, 2.3. ако је потребно Женске мјере, 2.4. Боју очију и косе)
3. Корак – Духовни склоп (Одредити 3.1 Друштвени положај и новац (основни:



- K6x10+30zl), 3.2 Част, 3.3 Оријентација, 3.4 Мотивација, 3.5 Црте личности
4. Корак – Особине (Одредити 4.1. Одређивање особина - 2К6 бацања, 4.2. Одређивање особина - К100 бацања, 4.3. Срећу, 4.4. Енергију, кретање и оптерећеност, 4.5. Нивои искуства и прелазак на виши ниво)
5. Корак – Авантуристичко занимање (Одредити 5.1. Предности занимања и избор чини, 5.2. Дефинитиван избор занимања, 5.3. Одређивање вјештина, 5.4. Одређивање знања)
6. Корак – Опремање карактера (Одредити 6.1. Заштитну опрему, 6.2. Оружје, 6.3. Осталу опрему)
7. Корак – Опис лика (Одредити 7.1. Додавање описа и историје лика)

Треба напоменути и да је након што се карактер направи важна и заједничка односно тимска игра (енг TEAM = Together Everyone Achieves More, тј сви заједно постижемо више) у оквиру дружине тј компаније (енг company дружина). Значи важан је заједнички напор да би се ствари покренуле и кретале у жељеном смјеру, а то је у овом случају добро играње.

## Правци и подправци

Постоји неколико СРП праваца играња који се приликом игре могу узети у обзир и засебно играти. То су алтернативно историјски, историјско фантастични, епско фантастични, научно фантастични. У оквиру њих се посебно могу издвојити и СРП подправци који се могу убацили у било који од њих и то су комични, страва и ужас или хорор и суперјунаци. Оно што је важно да се истакне је без обзира за који правац да се играчи и ВИ одредиле је да треба да имају на уму да је циљ као и код гледања филма нпр или позоришне представе да учесници након што одиграју партију буду задовољнији него што су то прије партије били и да уз то ако је могуће и нешто науче. При томе је важно и узбуђење (енг thrill) и акција (action) која

током игре треба да се доживи, односно узбудљива радња током авантуре било да је то борба са непријатељима, крађа од њих нечега вриједног, јурњава или потјера за нечим и сл. Значи динамика радње је врло важна у сваком од тих случајева и сама динамика игре треба да буде увјек на нивоу тако да се никада не осјећа досада.

**Алтернативно историјски правац** је правац који се базира на историјским чињеницама и симулрању правих догађаја са историјским карактерима и играчима у главним улогама, а ВИ задржава слободу да у интересу игре и њене занимљивости промјени ствари које сматра потребним. Карактеристично за овај правац је да не дозвољава фантастична чудовишта, магије или било шта друго што није у складу са реалношћу. Треба нагласити да у алтернативно историјски правац спада и играње у модерном окружењу које је такође њен дио, као и играње у новијој историји, поред средњег вијека, античког доба и епоха које су претходиле њима.

**Историјско фантастични правац** је правац сличан алтернативно историјском правцу али се поред историјских чињеница убацују и измишљене ствари односно фантастичне ствари попут чудовишта, магије, догађаја и сл. Овај правац је у суштини комбинација историје и фантастике, са тежњом да се фантастика убаци толико да игра буде што занимљивија. Такође временски важи иста одредница за овај правац и у њему се може играти у новијем добу као и у древнијим епохама.

**Епско фантастични правац** је правац који се заснива на епици односно јуначко херојским епским дјелима гдје карактери ирају у алтернативном окружењу и поред осталих противника се појављују и разна измишљена фантастична чудовишта као и магија која је присутна у великој мјери. Већина ствари у игри је измишљена и то обично обухвата и цјели свјет у којем се игра одвија као и разне друге ствари. Радња игре је временски



најчешће смјештена у средњи вијек или античко доба, као и епохе прије њих.

**Научно фантастични** правац је правац који се најчешће бави будућношћу. Он се бави смишљањем нових технологија које ће постати доступне човјеку, модернијих од данашњих, а фантастика се може додавати по жељи са циљем да се игра учини што занимљивијом као и смишљати догађаји који ће се десити током будуће историје. Вријеме дешавања радње је искључиво будућност и она може бити ближа или даља.

СРП Подправци су мање тематске цјелине које се могу такође играти засебно или додати у било који већ споменути правац.

**Комични подправац** је правац који има за циљ да играче насмије поред тога што му је циљ и да их забави и пружи им мало акције. Комедија се може постићи на разне начине смишљањем разних комичних, често немогућих или баналних сцена, дешавања или разних комичних магичних предмета, магија и сличних ствари у игри.

**Подправац страве и ужаса** или хорор подправац се базира на покушају да се створи страшна атмосфера у игри која ће уплашити играче поред тога што ће им омогућити забаву. Ово се најчешће постиже разним страшним чудовиштима попут вампира, вјештица и сл. или разним страшним причама које ће бити у склопу авантура.

**Суперјунаци** је подправац који има нагласак на стварању суперјунака од типичних карактера. Карактери добијају током игре супермоћи које су обично много јаче од било каквих обичних моћи и помоћу њих се боре, најчешће бирајући неки свој циљ који покушавају да остваре као суперјунаци. Типичан примјер супер јунака су суперчовјек (супермен), човјек паук (спајдермен), човјек слијепи миш (бетмен) и сл.

Сви ови правци и подправци имају за циљ да се што више осмисли игра како би се на тај начин она учинила занимљивијом, а то се може остварити било играњем појединачних правца или подправаца или њиховим комбиновањем.





## 2 Изградња лика - Физички склоп

### Рођење

Да би почели прављење карактера треба да одредимо услове његовог рођења.

**Пол** Оно што се одређује прво је пол. У случају да је карактер мушког пола нема измјена на карактеристике, док у случају женског пола, без обзира на расу, увјек се додаје ограничење од -К4 на снагу и додатак од К4 на изглед. Ово одсликава чињеницу да су жене љепши, а мушкарци снажнији пол.

**Расна припадност** Прво одређујемо расу којој карактер припада рођењем. То одређујемо помоћу К100 бацања и резултат је следећи 1-75% човјек, 75-80% полушан, 81-85% шумски патуљак, 86-90% патуљак, 91-95% вилењак, 96-100% остало. У крајњој линији ВИ може да омогући играчу да води човјека ако сматра да је то боље за авантуру од његове добијене расе јер и у принципу једино људска раса је погодна за ИК док су остале расе углавном предвиђене за НИК.

У остало спадају све остале расе у КОС са памећу 4 и већом које се одређују случајним бацањем (ако је добијен резултат као неки од споменутих у горњој табели игнорисати га и бацати поново). Треба напоменути да ови карактери имају као додатак оно што је описано под њиховим посебним особинама у КОС у склопу свог карактера, а за почетну енергију не могу имати мање од половине својих почетних поена који су дати у КОС. За особине баца се на уобичајен начин али се такође и додају додаци или ограничења по основу особина специфичних за расе који се добијају када се поједине особине одузму од 7 што је просјечна људска вриједност. Нпр спретност вилењака је 9, а грађеност 6 што значи да би

карактер који игра вилењака имао +2 на спретност и -1 на грађеност итд.

Потом треба да утврдимо како се карактер родио и да ли има и колико браће и сестара. То ћемо добити након бацања и погледати резултат на табелама испод, што потом записујемо у лист карактера. Ово може и касније да се одреди по жељи играча и није обавезно урадити на почетку.

Прво бацамо К100 бацање и консултујемо табелу рођења испод

### Табела рођења

Резултат	Опис
1-3	незаконито дјете (чп -1, бацити поново)
4-23	једино дјете
24-40	1 брат или сестра
41-60	2 брата или сестре
61-80	3 брата или сестре
81-90	4 брата или сестре
91-100	5 или више браће и сестара (1-50% пет, 51-100% за К6 више од пет)

Ако карактер добије да је незаконито дјете 1-30% шансе је да је карактер сироче односно остављен од родитеља (непозната оба родитеља) највјероватније одрастао у сиротишту или одагљен од других родитља који су га усвојили, 31-45% означава да је рођење извршено помоћу друге мајке (30% шансе да карактер зна њен идентитет), 46-60% настао прељубом једног од родитеља (50% шансе да карактер зна идентитет оца), 61-80% рођен као резултат силовања (отац непознат), 81-100% мајка проститутка (отац непознат).

Тakoђе ако је карактер незаконито дјете његова част односно част појединца је мања за један јер на овакву дјецу се обично гледа са подозрењем због тога и често оспорава право наслједства и онемугућава долажење на значајније позиције у друштву. У другим хуманоидном културама однос према оваквој дјечи је најчешће мало слободнији јер они мање обраћају пажњу на то.



**Одређивање пола средника** Ако карактер (одређено другим бацањем) има браћу или сестре играч баца K100 бацање да би утврдио њихов пол и 50% и мање означавају сестру, а више од 50% брата. За сваког од браће и сестара и родитеље баца се и K100 да би одредили њихово тренутно стање и 1-5% означава да је члан породице усвојено дјете, 6-10% да је преминуо, 95-100% да је чувен (+1 на појединачну част).

Након тога баца се поново K100 бацање да би се одредила старост у односу на браћу и сестре и консултује табела испод

**Одређивање старости у односу на среднике (K100)**

1-15%	Задње рођено дјете (дупло мање почетног новца),
16-30%	Претпоследње дјете (за четвртину мање од почетног новца),
31-70%	Средње рођен (уобичајена количина почетног новца)
71-85%	Другорођен (за четвртину више почетног новца)
86-100%	Прворођен (дупло више почетног новца).

Ако је карактер једино дјете у породици рачуна се као да је прво, а ако породица има пет или мање дјеце немогући резултати се занемарују и баца се поново бацање док се не добије одговарајући резултат (ако поред добијеног резултата постоји заграда, ВИ ће одредити најбољу опцију за карактера у складу са његовим будућим занимањем). Свако дјете преко шестог почиње са само једном четвртином уобичајеног новца. Треба напоменути да за почетну своту новца у игри сви бацају Kx10 зл + 30зл и збир су почетни златници у игри

## Изглед

Старост, висина и тежина карактера у игри су често веома важни елементи. Да би их одредили потребно је да се упознамо са следећим стварима.

За одређивање старости карактера узимамо за основу дужину људског живота који је просјечно дугачак 100 година. Он се може подјелити на периоде рана младост (до 18 г), младост (до 25 г), период пуне снаге (26-50г), позни период (50-75г) и дубока старост (76-100г). Аналогно томе код свих бића одређујемо старост по том принципу узимајући дужину њиховог живота и претварајући их у проценте свако биће има период ране младости (траје првих 18% дужине живота), младост (од 18 до 25% дужине живота), период пуне снаге (26-50% дужине живота), позни период (50-75% дужине живота) и дубока старост (76-100% дужине живота).

**Одређивање старости** Да би одредили за свако биће када почиње са авантуристичком каријером бацамо 17+K8% и добијени број је проценат живота када је карактер завршио обуку и почео са активним авантурисањем. Код људи то је изражено у годинама али код вилењака, патуљака и сл. раса њихову дужину живота морамо претворити у проценте па затим видјети са колко година почињу да авантуришу. Нпр Димитрије баца 17+K8% и рецимо да је бацио 17+6 што би у овом случају значило да је почео са активним авантурисањем са 23 године. Такође да би тачно одредили колико ће неки карактер да живи бацамо 50+K60% бацање и добијени број ће значити колико у процентима дужине живота ће катактер живити. Нпр за Димитрија ће бити 50+K60% и он ће бацити 50+27 што значи да ће живити укупно 77 година осим ако се његов живот не заврши прераном смрћу.

Скоро цјели цивилизовани свјет употребљава стандардни метрички систем осим Америке, Велике Британије и још неких земаља. Битно је истаћи да је код њих инч



једнак 2,54 цм (ознака "), а да је стопа једнака 30,48 цм (ознака ') и садржи дванест инча. Да би омогућили лакше претварање њихових мјера ево и неколико табела које могу да у томе помогну и које служе за одређивање висине и тежине карактера, као и за обим груди, струка и кукова код жена. Треба напоменути да женски карактери код одређивања висине и тежине увјек одузимају 20% на бацањима, а сви карактери на свим бацањима додају по 10% за изузетну снагу или грађеност односно +10% ако имају вриједност снаге или грађености 11 или 20% ако имају 12. Такође помоћу ових мјера одређује се висина и тежина само људима док се за остале расе узима просјечан вриједност дата у њиховим описима у КОС.

**Одређивање висине карактера** Да би одредили висину баца се К100 бацање и консултује следећа табела: 1-3% 1,52-1,53м (5' 0" или 60"), 4-6% 1,54-1,56м (5' 1" или 61"), 7-9% 1,57-1,58м (5' 2" или 62"), 10-12% 1,59-1,6м (5' 3" или 63"), 13-15% 1,62-1,63м (5' 4" или 64"), 16-18% 1,64-1,66м (5' 5" или 65"), 19-21% 1,67-1,68м (5' 6" или 66"), 22-24% 1,69-1,71м (5' 7" или 67"), 25-28% 1,72-1,73м (5' 8" или 68"), 29-31% 1,74-1,76м (5' 9" или 69"), 32-36% 1,77-1,78м (5' 10" или 70"), 37-40% 1,79-1,81м (5' 11" или 71"), 41-44% 1,82-1,84м (5' 12" или 72"), 45-65% 1,85-1,86 (6' 1" или 73"), 66-70% 1,87-1,89м (6' 2" или 74"), 71-75% 1,9-1,91м (6' 3" или 75"), 76-80% 1,92-1,94м (6' 4" или 76"), 81-85% 1,95-1,96м (6' 5" или 77"), 86-90% 1,97-1,99м (6' 6" или 78"), 91-95% 2-2,02м (6' 7" или 79"), 96-100% 2,03-2,05 (6' 8" или 80").

**Одређивање тежине** Тежина се стандардно изражава у килограмима (кг) док се у америци тежина изражава у фунтама (лбс), а ради поређења једна фунта је једнака 0,45 килограма. Да би одредили тежину карактера бацамо К100 бацање и консултујемо табелу: 1-5% 50-54кг (111-120лбс), 6-10% 55-59кг (121-130лбс), 11-15% 60-63кг (131-140лбс), 16-20% 64-68кг (141-150лбс), 21-25% 68-72кг (151-160лбс), 26-30% 73-77кг (161-170лбс), 31-45% 78-81кг (171-

180лбс), 46-65% 82-86кг (181-190лбс), 66-75% 87-90кг (191-200лбс), 76-85% 91-95кг (201-210лбс), 86-90% 96-99кг (211-220лбс), 91-95% 100-104кг (221-230лбс), 96-100% 105-108 (231-240лбс).

**Одређивање женских мјера** Мјере груди, струк, кукови или (Г С К) се користе код одређивања женских мјера и најчешће су такође у центиметрима, а поред су такође и мјере у инчима нпр (92-65-92цм) или (36-26-36"). Прво се одређује за струк јер је он најужи иако се уписује тек послје груди и да би одредили величину бацамо прво К100 бацање за величину струка на првој табели, а потом два пута на другој да би одредили величину груди и кукова:

**Прво бацање:** 1-10% 53-54цм или 21", 11-20% 55-57цм или 22", 21-30% 58-59 цм или 23", 31-70% 60-62цм или 24", 71-80% 63-64цм или 25", 81-90% 65-66цм или 26", 91-100% 67-69цм или 27"

**Друго бацање:** 1-10% 70-71цм или 28", 11-20% 72-74цм или 29", 21-30% 75-77цм или 30", 31-40% 78-80 или 31", 41-50% 81-82цм или 32", 51-60% 83-85цм или 33", 61-70% 86-87цм или 34", 71-80% 88-90цм или 35", 81-90% 91-92цм или 36", 91-100% 93-95цм или 37"

**Одређивање изгледа** Да би одредили боју очију и косе бацамо К100 два пута и након што одредимо боју очију додајемо додаток у загради другом бацању којим одређујемо боју косе

**Боја очију:** 1-10 тамно смеђе (браон - 15), 11-55 смеђе (-10), 56-65 свјетло смеђе (-5), 66-70 тамно плаве (+5), 71-90 плаве (+10), 91-95 свјетло плаве (+15), 96-100 необична (+50 бацати на табели боја у КОО)

**Боја косе:** 1-5 тамно црна, 6-25 црна, 26-30 свјетлије црна, 31-35 тамније црвена, 36-40 црвена (риђа), 41-45 свјетло црвена, 46-50 тамно смеђа, 51-65 смеђа (браон), 66-70 свјетло смеђа, 71-75 тамно плава, 76-90 плава, 91-95 свјетло плава, 96-100 необична (бацати на табели боја у КОО).



## Особине лика

Прво што морамо да одредимо при прављењу новог лика су његове главне особине које су мјерило његових способности. Као и у животу људи имају своје особине или карактеристике, неко је јак, неко паметан, неко mudar, а неко није. Карактеристике одређују особу и говоре нам о његовим могућностима. Што су особине боље то су и могућности лика веће. Основне особине или карактеристике лика су снага (скраћено с), спретност(скраћено сп), грађеност (скраћено г), памет (скраћено п), мудрост (скраћено м), сналажљивост (скраћено сн) и изглед (скраћено и).

Да би се одредиле карактеристике могу да се бацају три серије од по девет пута 2К и резултати најбоље серије се распоређују по карактеристикама. Ако је карактер лоше бацио први пут има право да поништи предходно бацање и да баци поново. Ако и у другој серији није задовољан бацањима може и њу да поништи и да баца и по трећи пут али након тога више нема права на додатне серије бацања већ бацања како је бацао трећи мора распоредити по карактеристикама.

Затим се одаберу седам најбоље бачених бројева које ћемо распоредити по карактеристикама. Зависно од изабраног занимања већи бројеви се стављају на важније особине које утичу на то занимање. Тако да би показали примјером одређивање карактеристика једног лика одредићемо карактеристике за једног ратника.

Прво играч баца три пута по девет 2К бацања и добија следеће резултате у првој серији 4,4,5,4,6,4,3,4,4 и њих поништава надајући се да ће добити боље бројеве да их распореди по особинама, затим у другом бацању 3,4,4,3,6,8,8,5 које као лоше такође поништава и у трећем добија следеће бројеве 7,9,7,10,6,10,10,4,4 које мора задржати и распоредити по особинама након што избаци два најлошија бацања која су у овом случају 4,4.

Након бацања коцкица играч је одлучио да жели да његов карактер буде гладијатор који се зове Димитрије и распоредиће осбине на следећи начин:

*Снага: 10*

*Спретност: 10*

*Грађеност: 10*

*Памет: 6*

*Мудрост: 7*

*Сналажљивост: 9*

*Изглед: 7*

Пошто су бројеви распоређени по особинама треба да одредимо да ли карактер има неки додатак или ограничење на своје карактеристике. Ако лик има високу вриједност неке особине може да има и додатак по основу ње (нпр. кад би наш карактер имао снагу 11 он би имао додатак +1 на њу јер би био јачи од просјечног човјека), насупротив томе ако има особину која је мања од просјека онда има ограничење поводом ње (нпр. када би Димитрије имао вриједност неке карактеристике 5 имао би ограничење од -1 на њу).

## Додаци и ограничења

Као што смо већ рекли постоје додаци за високе карактеристике или ограничења за ниске. Сада ћемо то да појаснимо да би нам било лакше да схватимо како високе или ниске карактеристике утичу на лика који играмо.

Ако су вриједности карактеристика високе онда карактери добијају на њих додатке, а ако су ниске онда имају ограничења. То се најбоље може видјети у табели карактеристика испод. Треба истаћи да почетне карактеристике не могу бити мање од два или веће од дванест. Статистике СРП-а су базиране на десетици и већ преко десет су изузетне карактеристике (од тог броја навише се и добијају додаци за изузетност особине), а то наглашавамо јер постоје и системи који су



базирани на K20 или K100 величини статистика као што је ДД или МЕРП. Ради лакшег претварања тих статистика у СРП или из СРП у те друге ситеме у табели особина су дате и мјере за те K20 или K100 базирани системе који се тренутно играју тако да је све особине могуће претворити и на лак начин их користити подједнако у СРП и у тим великим и свјетски познатим системима. Такође ради лакшег сагледавања особина то се може представити и као оцјењивање у школи, нпр ако је снага 4 у основној школи то би завријеђивало оцјену 4, ако је снага 8 рецимо на факултету је то осмица. На тај начин можемо оцјенити све карактеристике и у СРПу се узима значи као на факултету и школи до 5 је прилично слаба оцјена способности, а све преко тога је просјечно до броја десет 10, док је преко тога већ надпросјечно.

### Табела особина

Вр. особ	Дод. и огр.	Опис особине	Д&Д мјере
2	-4	веома лоше	2-3
3	-3	лоше	4-5
4	-2	прилично лоше	6-7
5	-1	испод просјека	8
6	0	мало испод просјека	9
7	0	просјечно људски	10
8	0	малкице боље од пр.	11
9	0	боље од просјека	12-13
10	0	доста боље од пр.	14-15
11	+1	добро	16-17
12	+2	веома добро	18-19
13	+3	надљудски	20-21
14	+4		22-23
15	+5	дивовска бића	24-25
16	+6		26-27
17	+7		28-29
18	+8		30-33
19	+9		34-37
20	+10	огромна бића	38-41
21	+11		42-43
22	+12		44-45
23	+13		46-47

Додаци за изузетне особине су следећи:

**Снага** Мјерило јачине карактера, додаток +1, +2, +3 итд, на бацање за напад и штету коју карактер наноси оружјем за блиску борбу али не и са дистанциним оружјем односно оружјем на даљину или ограничење -1, -2, итд.

**Спретност** Мјерило спретности, односно колко вјешто карактер ради то што ради, додаток +1, +2, +3 итд, на бацање за напад, оклопљеност (на свим дјеловима тјела), предност (овдје се додаје минус један, два, три итд, односно обрнуто од уобичајеног) и разбојничке вјештине или ограничење -1, -2, итд.

**Грађеност** Мјерило мишићавости и издржљивости, додаток +1, +2, +3 итд, на бодове здравља или ограничење -1, -2, итд.

**Памет** Мјерило памети и расуђивања, +1, +2, +3 итд, додатних лакших мађионичарских магија и научених знања или -1, -2, итд.

**Мудрост** Мјерило промишљености и мудрости, +1, +2, +3 итд, додатних лакших свештеничких магија или -1, -2, итд.

**Сналажљивост** Мјера способности карактера да се носи са тешким и непредвиђеним ситуацијама, као и његово рефлексе и сналажење у опасним и важним тренуцима +1, +2, +3, итд, додатна сарадника (уз основна 3 које сваки карактер може да има поред својих чланова дружине). Они ће бити са њим и слушаће његова наређења) или -1 и -2, итд. Такође представља и сва чула у игри. Провјера сналажљивости се захтјева од карактера за било које чуло које се треба провјерити, нпр вида, слуха итд, што представља да ли је карактер нешто видио, чуо и сл.

**Изглед** Мјера допадљивости и спољашњег изгледа карактера, +10, +20, +30 итд на част појединца или -10, -20, -30 итд.

Након што смо утврдили додатке за особине и мало се са њима упознали следећи стадијум је додавање процентажних



вриједности особинама. За сваку особину бацамо K100 бацање и уписујемо резултат поред броја који означава вриједност особине. Овај проценат означава прелаз између постојеће вриједности особине и следећег већег броја (нпр 10 и 11). Нпр Димитрије за снагу баца K100 бацање и добија 77, уписаћемо снага 10/77. У овом случају то означава да је његова снага приближнија броју 11 него 10. У зависности да ли је карактер на бацању добио 70 или мање његов додатак на карактеристику остаје исти, а ако је карактер бацио 71 или више његов додатак за особину се повећава за једну степеницу навише у овом случају Димитрије ће добити додатке као да му је снага једанест, односно добија додатак од +1. Ово бацање се сваки пут понавља када се вриједност особине трајно промјени, а такође вриједност особине мора бити бар десет да би постојао додатак. Да би илустровали примјером сада ћемо Димитријиним особинама да додамо процентажне вриједности и да одредимо нове додатке на његове особине:

Особина	Додатак
Снага: 10/77	+1
Спретност: 10/29	
Грађеност: 10/93	+1
Памет: 6/96	
Мудрост: 7/63	
Сналажљивост: 9/73	
Изглед: 7/08	

Као што се може видјети из показаног Димитрије има и додатак на грађеност јер је процентуална вриједност грађености преко седамдесет. Ово правило важи и за важније НИК-е који су са ИК-има или се боре против њих укључујући и чудовишта. ВИ треба да одлучи коме ће да одреди овакве карактеристике али по правилу требало би сваком мало занимљивијем карактеру или чудовишту.

## Провјере и спасоносно бацање

Провјере одређених карактеристика у игри су потребне да би утврдили да ли су играчи у стању да се носе са разним ситуацијама које захтјевају провјере тих ситуација. Нпр у игри ако карактер хоће да пређе преко провалије преко које се може прећи само преко једног дебла које служи као мост карактер би требао да баци провјеру спретности да би се утврдило да ли је успио да одржи равнотежу и прешао на другу страну. Такође може се захтјевати провјера снаге када карактер хоће да подигне неки терет, ако стражари ноћу провјера грађености да би остао будан и сл. Да би провјера била успјешна карактер мора бацити K100 бацање и оно мора бити једнако или мање од вриједности његове дате карактеристике која је помножена са 5 у случају лакше, са 3 у случају теже и са 1 у случају тешке провјере. Различите тежине ових провјера постоје јер у игри ћемо наилазити на лакше и на теже ситуације са којима ће се карактери суочавати.

Лакше провјере или лкп у даљем тексту, теже провјере или теп и тешке провјере или тшп ради скраћења назива. Када се у тексту каже нпр лкп с мисли се на лакшу провјеру снаге коју треба направити, теп сп мисли се на тежу провјеру спретности, тшп г тешка провјера сналажљивости и сл. по разним постојећим карактеристикама.

Спасоносно бацање (или сб у даљем тексту) је вјероватноћа да се избјегне неки опасан напад који није класична борба. Нпр. то може бити магија, напад змаја бљувајућим оружјем, и.т.д. Да би се избјегао такав напад или бар умањила нанесена штета баца се провјера спретности и провјера сналажљивости и ако карактер успјешно прође обадвије провјере спасоносно бацање је успјешно и значи да је карактер на вријеме успио да избјегне напад и сакрије се тако да смањи или поништи штету од напада. Као и код обичних провјера постоје лакша



спасоносна бацања (или лксб у даљем тексту), тежа спасоносна бацања (тесб) и тешка спасоносна бацања (тшсб).

Нпр ако мађионичар употреби тема ватрену лопту и њоме нападне играче они ће покушати да се од ње склоне, склањајући се у неки заклон што се представља спасоносним бацањем. Ако карактер успјешно баци теже спасоносно бацање (тесб) значи да је успио да нађе заклон и истрпиће само пола штете од овог напада. Нпр. да би Димитрије прошао тесб од таквог напада треба да на К10 бацањима баци 30 и мање и 27 и мање (на сп 10 и на сн 9 помножено са 3) што би значило да је он успио да на вријеме да се склони од напада и заштити и на тај начин умањи штету коју он изазива.

Код предмета такође понекад је потребно направити спасоносно бацање или утврдити колико могу да приме физичке штете. Овдје ћемо дати просјечну сп и сн неких предмета који се најчешће сусрећу и њихову Ке (сп у овом случају представља тврдоћу, сн издржљивост, а рецимо да је Ке узета за дебљину од 3цм или запремину 3цм3). Кост или слоновача сп:8, сн:8, Е:К+2(6); тканина сп:5, сн:3, Е:К4(3); стакло сп:6, сн:3, Е:К(4); грнчарија сп:6, сн:5, Е:К(4); кожа сп:6, сн:5, Е:К(4); метал сп:10, сн:10 (ако је магично зачаран овом броју се дадаје чаробни додатак +1, +2 или +3), Е:2К+2(10); течности сп:5, сн:3, Е:К4(3); папири сп:4, сн:3, Е:К6(4); камен или кристал сп:9, сн:9, Е:2К(8); дрво сп:7, сн:3, Е:К+2(6).

## Животна енергија

Енергија (Е у даљем тексту) је мјерило издржљивости карактера, колико је он у стању да прими физичке штете прије него што падне у невијест или умре.

**Израчунавање енергије** Сви карактери почињу са одређеним бројем поена који представљају њихову животну енергију. Тај број се израчунава тако што се за сваки карактер, баци 4+К6 бацање и добијени број

представља почетну Е. Ако неко има изузетну грађеност такође тај додатак се сабира.

### Повећање Е при преласку нивоа

Сваки пут када карактери пређу ниво баца се К10 бацање да би се утврдило повећање Е за тај ниво, наравно урачунава се и додатак за изузетну грађеност. Нпр Димитрије гладијатор је ратник и он баца за своју енергију 4+К6 и добија 4+2 што укупно за његову енергију износи 6 на почетку, а на то се додаје и додатак на изузетну грађеност (Димитрије има грађеност 10/93 што значи додатак +1) што све укупно чини 7 почетних поена енергије. Пошто је он други ниво баца и К10 бацање и добија 3 (урачунавамо затим и додатак од +1 на изузетну грађеност), тако да укупан износ његове Е је 11.

Чудовишта и неиграчки карактери такође бацају одређени број Ке (Коцкица енергије тј К10 бацање) што зависи од њихових карактеристика односно нивоа, али правило је да што више бодова било које створење има оно је физички јаче и издржљивије и обично се међу својом врстом због тога истиче.

Када карактер буде погођен у зависности од тежине рана може да изгуби свјест и то се дешава када његова енергија паде на нулу или испод ње. Тада ако је карактер нпр погођен у руку или ногу или тјело или било гдје он ако има 0 или мање поена енергије пада са криком на земљу и ту остаје да лежи немоћан да се подигне или уради било шта друго али не мора нужно бити и мртав. Тада он мора да баци успјешну лкп г или ће одмах умријети од задобијених рана, а за сваки негативни поен испод -7 поена енергије има по +1 ограничење на ово бацање. Потом ако је карактер и даље жив баца се исто бацање да се утврди да ли је карактер изгубио свјест и такође се додају иста ограничења споменута у претходном случају. Ако прође провјеру карактер није изгубио свјест али је толико рањен да не може да се покрене но ипак може да види шта се дешава око њега, у супротном ће надале бити без свјести. Потом, без обзира да ли је карактер



свјестан или није, ВИ баца К100 бацање да би одредио степен крварења рана (ово бацање ВИ треба да изврши тајно да играчи не би знали резултат) и у 1-30% случајева карактер има лакше крварење рана, умире за К10 сати ако му се не превију ране и не заустави крварење (може да се пробуди након К10 сати ако баци успјешно лкп г, али и даље неће моћи да се помјери и једино ће моћи да уради мање ствари попут превијања рана себи и сл, али пти том мора да баци успјешну лкп г иначе ће поново пасти у несвјест од болова)), 31-60% теже крварење рана, умире након К4 сата ако му се не превију ране и не заустави крварење (може да се пробуди након К4 сата ако баци успјешно лкп г, али и даље неће моћи да се помјери и једино ће моћи да уради мање ствари попут превијања себи рана и сл. али мора да баци успјешну лкп г иначе ће поново пасти у несвјест од болова), 61-100% тешко крварење рана, умире након К20 циклуса изузев ако му неко не заустави крварење или не превије ране за шта је потребно најмање један циклус и успјешна лкп сн (осим ако карактер нема знање прве помоћи са којим то може да уради аутоматски тј без провјере).

Животна енергија се може и обнављати и то 1 поен дневно под условом да се карактер одмара цјели дан и не ради ништа друго што захтјева већи физички напор попут борбе, дизања великог терета и сл. Она се може такође и лијечити на разне начине и то љековитим травама, чинима, напитцима и сл.

## Вријеме, кретање и оптерећеност

Основна јединица времена у игри је један циклус (или цк у даљем тексту) који траје десет секунди. У тих десет секунди карактер може да изврши једну акцију било да је то напад оружјем, пијење магичног напитка, промјена оружја или једноставно кретање. Карактеру за неометану акцију или кретање је потребно око једног метара квадратног простора тако да је веома прикладно

користити папир са квадратићима када се означава кретање карактера. Сваки квадрат је једнак простору од једног квадратног метра у који може да се комотно смјести један карактер. То је веома корисно за цртање мапа када желимо да покажемо сцену догађа и мјесто гдје су наши карактери.

Кретање карактера (кр) зависи првенствено од његове спретности. Карактер је у једном циклусу у стању да пређе онолико метара колика је вриједност његове спретности (то је правило за бића човјечије величине, за мања створења типа патуљак или баук кретање се умањује за два, а за створења која су већа повећава се пропорционално у односу на њихову величину, ако су већи за пола крећу се за половину брже, ако су већи дупло, повећава се за два итд). Нпр. Димитрије гладијатор може да се креће десет метара у једном циклусу (или десет квадрата на мапи) јер је његова спретност 10. Ако карактер мало убрза ход и пређе у трчкарање његово кретање се множи са два (нпр. ако Димитрије почне да трчкара његово кретање биће 20 метара у циклусу или 20 квадратића на мапи), а ако пак крене да трчи његово кретање се множи са четири (Димитријино кретање би било 40 метара у циклусу ако почне да трчи или 40 квадратића на мапи).

Кретање карактера зависи такође и од њихове оптерећености (оп). Сваки карактер је у стању да понесе петоструку вриједност своје снаге у килограмима, а да подигне дупло тај износ (нпр. снага Димитрија је 10 и он може да носи највише педесет килограма, а рецимо може да подигне камен који је највише тежак сто килограма, уз велики труд наравно). Ако карактер носи до једне четвртине од тежине коју може да понесе његово кретање је неоптерећено и он се креће колико му то спретност и дозвољава значи пуни износ кретања. Ако карактер носи више од једне четвртине, а мање од половине од износа који може да понесе, он је лакше оптерећен и његова спретност се смањује за 1 и кретање сходно новој спретности (и додатци за изузетну спретност такође се смањују). Ако



карактер носи више од једне половине, а мање од три четвртине од износа који може да понесе он је теже оптерећен и његова спретност се смањује за три (и горе споменуте ствари такође важе у односу на нову вриједност спретности). Ако карактер носи више од три четвртине, а мање од укупног износа који може да понесе он је тешко оптерећен и његова спретност се смањује за пет, а бацање за напад се смањује за један због велике оптерећености. Ако карактер носи више од износа који може да понесе за једну трећину он је преоптерећен и његова спретност и кретање је два и његово бацање за напад се смањује за два, свако оптерећење преко тог износа доводи до тога да карактер не може да се креће због преоптерећености.

Што се тиче скакања, ако карактери покушају да скачу они који се не крећу могу да скоче десети дио њихове спретности у метрима, а они који се крећу једну седмину њиховог кретања (укључујући и трчкарање и трчање).

## Срећа

Сваки карактер има и одређени број поена среће (Ср у даљем тексту) које може да употреби у тешким тренутцима за повећавање својих карактеристика. Сваки карактер има онолико поена среће колико има додатних поена за изузетне карактеристике (не рачунајући ако је то добијено помоћу процентажних поена већ само на основу почетних вриједности без процента). У нашем примјеру Димитрија гладијатора не би имали ни један поен среће јер он на првом нивоу нема ниједну изузетну карактеристику, али да би навели примјер рецимо кад би имао снагу 12 и спретност 11 имао би три поена среће јер додатак на изузетну снагу 12 је +2 и на изузетну спретност је +1 и збир додатака на изузетне карактеристике је три што чини 3 поена среће.

Поене среће могу искористити једном дневно само играчки карактери и када их употребе на одређену карактеристику она се

повећава за два током трајања једног циклуса. Нпр. карактер је у некој тешкој борби и потребно је у тој рунди да погоди непријатеља или да направи успјешно спасоносно бацање или провјеру неке карактеристике. Карактер има право да употреби своје поене среће да би тренутно повећао потребне карактеристике. Нпр ако Димитрије хоће да у битци погоди поглавицу орка који је у близини може да потроши један или више поена среће на снагу. Димитрије одлучује да потроши два поена и за један циклус његова снага ће се повећати за четири омогућавајући му да лакше нанесе ударац и већу тјелесну штету поглавици орка.

Ако жели реалнију игру ВИ може да одреди да се поени среће не користе у циљу реалније игре која ће тада бити тежа или да одреди да један поен среће може да повећа карактеристику само за један. Ипак ово не би требало да се ради без договора са играчима јел је срећа драмски моменат који често може да значи разлику између пораза и побједи дружине.





## 3 Изградња лика - Духовни склоп

### Морална начела

То су оријентација, мотивација и црте личности и оне уопштено дефинишу духовну опредељеност лика.

Оријентација преставаља опредељеност карактера према добру и злу, односно најважније опредељење које води поступке карактера. Од оријентисаности карактера зависи његово понашање у разним ситуацијама током игре, а она је пропорционално једнака његовој части појединца односно чп. Карактер током игре својим поступцима бира своју оријентацију али она такође зависи и од његове части односно части појединца тако да може да изабере само ону коју му тренутна част дозвољава. Оријентација у игри може бити, односно карактер може бити:

**(1-20%) Неодређен** (скраћено н, част појединца мора бити између 50 и -50) карактер има потпуно неодређен став по питању и добра и зла већ има сопствене циљеве и само су му они битни. Обично се не труди ни да ради добра ни зла дјела већ само дјела која воде сопственој и личној користи.

**(21-35%) Помало добар** (скраћено пд, потребна част појединца најмање 11) означава да је карактер тек мало више од неодређеног статуса и тек почиње да буде доброг опредељења са покојим урађеним добрим дјелом.

**(36-55%) Добар** (скраћено д, потребна част појединца 11 и више) што значи да је карактер доброг опредељења и већ унапредовао у чињењу и промовисању добра. Самим тим ће и његове акције бити такве и таквог стила.

**(56-70%) Веома добар** (скраћено вд, потребна част појединца 51 и више) означава да је карактер већ поодмакао на промовисању и чињењу добрих дјела и да живи у складу са свим начелима који су усмјерена ка добру.

**(71-80%) Помало зао** (скраћено пз, потребна част појединца најмање -11) означава карактера који се тек окренуо злу и није толко окорјео и покварен већ тек почиње да буде зао.

**(81-90%) Зао** (скраћено з, потребна част појединца -11 и мање) карактер је већ постао зао и бори се за зле циљеве. Сва његова дјела и акције ће бити усмјерене ка промовисању зла или зле.

**(91-100%) Веома зао** (скраћено вз, потребна част појединца -51 и мање) је карактер који је већ огрезао у злу, чињењу зла и његовом промовисању

Мотивација је следећи од фактора који утиче на понашање карактера. Карактер у свом животу увјек има неки циљ који тежи да оствари. Мотивација представља такав циљ и на почетку сваки карактер одређује свој циљ односно мотивацију помоћу К20 бацања и консултовања табеле испод, а потом бира или смишља циљ мотивације који је дат у загради који наравно треба ускладити са окружењем у којем се игра одвија. Ако у неком тренутку у игри карактер тај циљ достигне потребно је недуго потом кроз игру себи да одреди нови циљ односно мотивацију опет помоћу бацања

### Табела мотивације (К20)

1 учинити свјет љепшим мјестом; 2 јунаштво; 3 лична корист; 4 авантура; 5 стећи и сачувати личну част и углед; 6 стећи нешто (богатство, моћ, знање, магичне предмете, итд.) за некога (владара, државу, културу или расу, удружење, религију, клан, град, итд); 7 бори се за нешто (ширење религије, слободу, ред и закон, итд); 8 фанатичан поборник нечега (религије, слободе, реда и закона, итд); 9 обновити или поново започети нешто (удружење, град, религију, клан, династију,



итд.); 10 промовише нешто (мир, слободу, правду, религију, морал, рат, слободу мишљења, итд); 11 служење некоме (индивидуи, породици, клану, владару, народу, држави, култури или раси, граду, удружењу, итд); 12 штићење нечега (индивидуе, породице, клана, владара, државе, културе или расе, града, удружења, слабе, итд); 13 очување (индивидуе, породице, клана, владара, државе, културе или расе, града, удружења, итд); 14 освета некоме (индивидуи, породици, клану, култури или раси, граду, удружењу, итд); 15 одбојност према некоме (злу, одређеним силама зла, култури или раси, држави, удружењу, граду, индивидуи, итд); 16 мржња према некоме (индивидуи, породици, клану, култури или раси, граду, удружењу, итд); 17 наклоност према некоме (индивидуи, породици, клану, култури или раси, граду, удружењу, итд); 18 љубав према некоме (индивидуи, породици, клану, култури или раси, граду, удружењу, итд); 19 уништење нечега (зла, одређених сила зла, културе или расе, државе, удружења, града, индивидуе, итд), 20 ради за (индивидуу, породицу, клан, културу или расу, град, удружење, итд).

Црте личности карактера зависе од оријентације карактера. За сваки карактер се баца по два пута бацање назначено у загради да би се одредиле његове црте личности. Ако је карактер добре оријентације он баца једном на табели добрих црта личности и једном на табели неодређених црта личности, ако је неодређене оријентације може да бира да ли ће једном да баца на табели добрих или злих карактеристика и једном баца на табели неодређених карактеристика и коначно ако је зле оријентације баца једном на табели злих црта личности и једном на табели неодређених црта личности.

### Табела добрих црта личности

(К100)

1-2 милостив, 3-5 сажалјив, 6-7 љубазан, 8-10 добродушан, 11-12 мученик, 14-15

превише заштитнички настројен, 16-19 заштитнички настројен, 20-21 допадљив, 22-25 пријатељски настројен, 26-27 улива наклоност 28-31 обазрив, 32-35 стрпљив, 36-37 опрезан, 38-39 учтив, 40-41 пажљив, 42-43 пристојан, 44-45 финих манира, 46-47 тих, 48-50 ненасиљан, 51-53 мирољубив, 54-55 добротворан, 56-59 опраштајући, 60-62 добронамјеран, 63-65 великодушан, 67-70 поштен, 71-72 вриједан повјерења, 73-75 лојалан, 76-78 вјеран, 79-81 поштује закон, 82-84 праведан, 85-86 моралан, 87-88 етички, 89-90 побожан, 91-92 религиозан, 93-94 одважан, 95-96 храбар, 97-98 толерантан, 99-100 пун разумјевања.

### Табела неодређених црта личности

(К120)

1 мана или дефект (бацати на табели развијања личности у поглављу развијање личности, а потом још једном бацати на табели недоређених црта личности односно овдје), 2 суморан, 3 мрзовољан (50% тмуран), 4 озбиљан 5 весео 6 радостан, 7 лакомислен, 8 аскета, 9 трезвен, 10 уздржан, 11 умјерен, 12 хедониста, 13 необуздан, 14 неумјерен, 15 попустљив, 16 радикалан, 17 либералан, 18 без предрасуда, 19 ортодоксан, 20 конзервативан, 21 реакционаран, 22 екстровеертан, 23 друштвен, 24 причљив, 25 уздржан, 26 стидљив, 27 плашљив, 28 интровертан, 29 кротак, 30 уздржљив, 31 скроман, 32 понизан, 33 поносан, 34 уображен, 35 самоувјерен, 36 помпезан, 37 арогантан, 38 летаргичан, 39 лијен, 40 беспосличар, 41 немаран, 42 лежеран, 43 живахан, 44 енергетичан, 45 предузимљив, 46 амбициозан, 47 послушан, 48 одговоран, 49 кооперативан, 50 тврдоглав, 51 јогунаст, 52 самопоуздан, 53 поуздан, 54 оптимистичан, 55 нервозан, 56 осјетљив, 57 страшљив, 58 непоуздан, 59 песимистичан, 60 идеалиста, 61 донкихотски, 62 практичан, 63 прагматичан, 64 циничан, 65 лаковјеран, 66 вјерује људима, 67 скептичан, 68 сумњичав, 69 параноичан, 70 радознао, 71 љубопитљив, 72 равнодушан, 73



нељубопитљив, 74 усресређен, 75 пажљив на дешавања око себе, 76 непажљив, 77 одсутан у мислима, 78 уздржљив, 79 чедан, 80 пожудан, 81 разуздан, 82 развратан, 83 тих, 84 уздржан, 85 гласан, 86 бучан, 87 пасиван, 88 благог темперамента, 89 сталожен, 90 ентузијаста, 91 брзо се узбуђује, 92 темпераментан, 93 стоик, 94 неосјетљив, 95 безосјећајан, 96 осјећајан, 97 често се жали, 98 романтик, 99 друштвен, 100 недруштвен, 101 хладан, 102 оптимистичан, 103 несигуран, 104 фаталиста, 105 песимиста, 106 циничан, 107 креативан, 108 инвентиван, 109 оригиналан, 110 конформиста, 111 некреативан, 112 толерантан, 113 слободоуман, 114 пун предрасуда, 115 нетолерантан, 116 неуредан, 117 уредан, 118 перфекциониста, 119 традиционалиста, 120 помодар.

### Табела злих црта личности (K100)

1 душевна мана (бацати на подтабели душевних мана у поглављу развијање личности, а потом поново бацати на табели злих црта личности) 2 мана личности (бацати на подтабели мана личности у поглављу развијање личности, а потом поново бацати на табели злих црта личности) 3-4 покварен, 5-6 суров, 7-10 немилосрдан, 11-12 пријетећи, 13-15 охол, 16-18 насилан, 19-20 свадљив, 21-22 силеција, 23-24 непријатељски, 25-27 нестрпљив, 28-29 импулсиван, 30-31 несмотрен, 32-33 нагао, 34-36 брзоплет, 37-39 неучтив, 40-41 непристојан, 42-44 безобразан, 45-47 дрзак, 48-50 гласан, 51-52 борбен, 53-55 ратоборан, 56-57 злурад, 58-60 осветољубив, 61-63 себичан, 64-66 похлепан, 67-69 непоштен, 70-72 преварант, 73-75 нечастан, 76-77 безпринципијелан, 78-80 нелојалан, 81-83 издајнички, 84-85 хаотичан, 86-89 корумпиран, 90-91 неморалан, 92 аморалан, 93 непобожан, 94-95 плашљив, 96 кукавички, 97 посесиван, 98 љубоморан, 99-100 завидљив.

### Част, друштвени положај и реакција

Част дружине (чд надаље) представља мјерило колико је дружина чувена и колко су њени чланови часни у свом авантуристичком и јуначком позиву. У зависности од тога колко је дружина часна пријатељи или непријатељи ће различито реаговати на њих. Поред чд сваки карактер има и своју појединачну част односно част појединца (чп). Част првенствено зависи од друштвеног положаја али на њу могу да утичу и други фактори који ће се дешавати током игре као што то утиче и изузетан изглед појединца. На почетку сваки карактер баца K100 бацање да би одредио свој друштвени положај (дп надаље) консултујући резултат на табели друштвеног положаја. Друштвени положај карактера, било играчких или неиграчких, умногоме одређује његово почетно стање у игри а првенствено новчано. За почетни новац у игри сви бацају K6x10+30зл и збир су почетни златници појединог карактера у игри.

### Табела друштвеног положаја (K100)

Резултат	Друштвени положај	Част
1-5	озлоглашени	-30
6-22	најнижи	-20
23-47	нижи	-10
48-74	средњи нижи	0
75-79	средњи	+5
80-91	средњи виши	+10
92-97	виши	+20
98-100	племство	+30

У зависности од добијеног броја на табели се може утврдити његов појединачни додатак за част.

**Заједничка част** дружине добија се када се саберу све појединачне части карактера и подјеле са бројем чланова дружине. Заједничка част се се користи када дружина сусретне некога и тада ВИ баца **бацање за**



**реакцију** да би утврдио како сусретнута особа или створење реагује на дружину (при том се узима изглед вође или заједнички изглед дружине подјелен са бројем чланова, по процјени ВИ).

То се ради такође кад карактер прича са неким али само у своје име и у том случају се додаје додатак само за личну част, а ако говори у име држине и дружина је са њим онда се додаје додатак за част дружине. Тада се баца бацање за реакцију бића са којима причамо и то је уствари провјера реакције која може бити лакша провјера реакције (лкп р, баца се када се неко сусретне или када се покушава причати са неким са жељом да се тражи помоћ или утиче на његово мишљење), тежа провјера реакције (теп р, баца се када карактер тражи мало специфичније и теже ствари од саговорника) и тешка провјера реакције (тшп р, баца се када карактер од карактера тражи изузетно тешке ствари). За њу је специфично да се част појединца (у случају када појединац прича сам за себе) или част дружине (у случају када прича у име дружине) дјели са десет и додаје изгледу, а потом прави провјера изгледа на уобичајен начин. Такође треба још и **додати следеће додатке на реакцију** у зависности од понашања појединца или дружине као и додатак по основу оријентације појединца или дружине са којим причамо. Ако је понашање карактера или дружине који прича пријатељско (+1 на изглед), неодређено (+0 на изглед), пријетеће (-3 на изглед) или насилно (-9 на изглед), а ако је оријентација онога који прича иста као и онога са ким прича (+3 на изглед), ако се разликује од оних са којима прича а ипак је исто добра или исто зла (+1 на изглед), ако се разликује од оних са којима прича (+0 на изглед) или ако је супротна од оријентације оних са којима прича, нпр добра и зла (-7 на изглед). Ова провјера реакције се такође може бацати и у случајевима кад чудовишта наиђу на дружину или карактере у шуми или на неком сличном мјесту.

Ако се баца успјешна провјера реакције, створења са којима смо причали или смо их

сусрели биће пријатељски расположена према нама и спремна на сарадњу. Ако се не баца успјешно провјера реакције, створења са којима смо причали или чудовишта која смо сусрели нам неће помоћи и ако не бацимо још једну обавезну провјеру реакције која сада треба да буде успјешна они ће се на нас наљутити, неће бити спремни на сарадњу или ће из бјеса напасти (ако се баца успјешна провјера биће неодређени по том питању и највјероватније незаинтересовани за то) под условом да успјешно баце провјеру храбрости, а ако то не ураде повући ће се или ће побјећи.

Ово је начин на који ВИ одређује реакцију сусретнутих бића и дружине као и сусретнутих људи са којима чланови дружине разговарају и понекад бацање и не мора да буде адекватно. У том случају ВИ може да понови бацање или да одреди реакцију бића по логици која би била најбоља за дату ситуацију.

Такође ова табела се консултује када појединачни карактер покушава да прича са неким другим појединцем у игри. Помоћу ове табеле се утврђује његова реакција али у том случају поред части појединца додаје се и додатак на његов изглед.

Што се тиче друштвеног положаја карактер играча може да се помјера из једне класе у другу кроз креативно играње и њихов додатак на част треба да се прилагоди томе. Ово такође треба и да се користи као додатак за причу карактера која у многоме зависи од његовог друштвеног положаја који ће се у игри мјењати јер ће по некој логици ствари играчи жељети да напредују али могуће је и назадовање што обично доводи до драматичних посљедица. ВИ ако дође до оваквих промјена треба сходно томе и да презентује новонасталу ситуацију карактеру који је промјенио друштвени положај.

**Фактори промјене части** Поред друштвеног положаја на повећање или смањење части утичу још и многи фактори. Ови фактори се односе на част појединца и у зависности од битнијих ствари које су се



десиле у игри чп може да се повећа или смањи. Примјери су следећи: успјешно завршавање авантуре (чп +10%), плаћање народног пјевача да спјева пјесму о последњој успјешно завршеној авантури дружине (чп +5), хвалисање у крчми о последњој успјешно завршеној авантури (чп +5), изречена лаж (чп -2), превара или обмана некога (-4), одбијање да се притекне у помоћ некоме ко је у невољи или нападнут (-5), нападање ненаоружаног или очигледно слабијег противника (чп -10), ИК је заробљен (чп -10), заробљавање заставе током борбе (чп +10), пораз у двобоју (чп -10), убијање противника који је авантуриста (чп +1 по нивоу), наношење смртоносног удараца беспомоћном противнику (-10), пењање на друштвеној лествици (промјена чп зависи од додатка који се може утврдити на табели друштвеног положаја), спашавање нечијег живота излажући себе великом ризику (чп +10), заробљавање непријатеља (чп +10), неприхватање изазова или двобоја (чп -10), ИК је оптужен за злочин без обзира да ли га је починио (чп -10), дозвољавање да јавна увриједа остане без изазова на двобоју или извињења (чп -10), дозвољавање подчињеном да непоштује рјечима и дјелом ИК-а као предпостављеног (чп -10), неко са стране се јавно подсмјева или вријеђа ИК-а (-10), кршење заклетве (чп -20), испуњење заклетве (чп +10), убијање онога који је пружио смјештај ИК-у и нахранио га и напојио (чп -20), одбијање да се прописно сахрани припадник своје расе (чп -10), недолично друштвено понашање (чп -10), примање мита (чп -20), издаја (чп -30), ношење скупе и добре опреме (чп +10), задобијање земљишног имања (чп +10), прелажење нивоа искуства (чп +10), губљење нивоа искуства (чп -20), испуњавање личне потраге (+10), неуспјешно испуњавање личне потраге (чп -20), освајање територије од оних који су супротне оријентације од ИК-а, задуживање (чп -10), давање вриједног дара НИК-у или чињење услуге (чп +10), ИК је осветио убиство члана породице (чп +20), ИК је протјеран из заједнице односно насеља (чп -20), члан

породице је умро часно или изузетно часно (чп +10 или +20), симбол породице или дружине као што је грб, застава или украс је украден или изгубљен (чп -20), враћање или освећивање украденог или уништеног симбола породице или дружине (чп +30), непотребне смрт НИК члана дружине током авантуре (чп -20).

Поред ових фактора могу да постоје још и други које ВИ може да током игре уочи и додјели ИК-има. Треба такође истаћи да ће добра створења обично прво напасти оне са најмањом чашћу док ће зла супротно томе напасти оне са најећом чашћу у дружини. На табели части испод је дат и опис части појединца у зависности од тога колико има чп поена. Ова табела се такође може примјенити и на част дружине да би утврдили колко је она часна по чему ће дружина у друштву и околини и бити позната и према њој ће се и сходно томе и опходити. Треба напоменути да је на почетку дата и могућност бацања за част што може бити корисно при одређивању части НИК.

### Табела части

(К100)

Резултат	Опис части	Додатак
1-5%	Чувено нечастан	-101 и мање
	(оријентација се мјења у злу, карактер губи један ниво искуства, ако је добар или неодређен)	
6-10%	Веома нечастан	-51 до -100
11-20%	Нечастан	-11 до -50
21-80%	Просјечно частан	10 до -10
81-90%	Частан	11 до 50
91-95%	Веома частан	51 до 100
96-100%	Чувено частан	101 и више
	(Оријентација се мјења у добру, карактер губи један ниво искуства, ако је зао или неодређен)	

Сада ћемо дати кратак опис друштвених положаја, а ако карактер има магичан предмет у наследству он се одређује по табелама датим у поглављу магични и свети предмети и ту се додаје по +40 на бацања при одређивању



врсте и намјене тих предмета. Када се баца за професију родитеља ако су авантуристи баца се на табели авантуристичких занимања, ако су занатлије баца се на табели заната и трговина.

**(1-5) Озлоглашен** Ово би требао да буде познати разбојник, неко ко је достигао довољно локалне пажње да би постао познат по злу, неко ко је у сталној невољи са стражом или другим групама у области, убице високог нивоа или трговци робљем. Људи гледају на ову врсту особа као на пријетњу и у неким случајевима ће намјерно исконструисати злочине за које могу да окриве њих само да би их уклонили из тог подручја. Познати разбојници неће добити заштиту од закона. Карактери овог друштвеног положаја имају три пута више од уобичајеног почетног новца и у 35% случајева ће имати један магични предмет који су добили као наследство, а такође част појединца се смањује за -30. У 1-70% случајева овим карактерима отац је авантуриста, 71-100% занатлија, мајка у 1-25% авантуриста, 26-50% занатлија, 51-100% домаћица, браћа попут оца, а сестре попут мајке.

**(6-22) Најнижи** Људи сумњивих занимања или робови, разбојници и лопови ниског нивоа, убице средњег нивоа, проститутке, кријумчари. Овакви људи немају заштиту од закона и обично ће им стража правити проблеме ако их сретне. Карактери овог друштвеног положаја имају дупло више од уобичајеног почетног новца и у 20% случајева ће имати један магични предмет који су добили као наследство, а такође част појединца се смањује за -20. У 1-50% случајева овим карактерима отац је авантуриста, 51-100% занатлија, мајка у 1-30% авантуриста, 31-50% занатлија, 51-100% домаћица, браћа попут оца, а сестре попут мајке.

**(23-47) Нижи** Незапослена сиротиња, просјаци, преваранти, луталице, избјеглице, ослобођени робови, прогнани из земље, варвари ниског нивоа, убице ниског нивоа, разбојници ниског нивоа итд. Имају пуна

права по већини закона, али их лоше третира већина људи. Иако имају заштиту закона, није необично за закон да затвори очи ако им се нешто деси. Често ће ова врста особа завршити као са најнижим или озлоглашеним друштвеним положајем. Карактери овог друштвеног положаја имају дупло мање од уобичајеног почетног новца а такође част појединца се смањује за -10. У 1-50% случајева овим карактерима отац је авантуриста, 51-100% занатлија, мајка у 1-30% авантуриста, 31-50% занатлија, 51-100% домаћица, браћа попут оца, а сестре попут мајке.

**(48-74) Средњи нижи** Радничка снага, сточари, радници, варвари средњег нивоа, ратници нижег нивоа, разбојници средњег нивоа. Вјероватно најупотребљаванија и најискориштаванија од свих класа. Ово су људи који извршавају већину од свјетовних и тешких послова у области, и добијају мало угледа и наднице. Немају никакве вјештине која би могла нешто да вриједи, али раде тешко и поштени су. Већина људи спада у ову категорију. Карактери овог друштвеног положаја почињу са уобичајеном количином почетног новца. У 1-25% случајева овим карактерима отац је авантуриста, 26-100% занатлија, мајка у 1-10% авантуриста, 11-30% занатлија, 31-100% домаћица, браћа попут оца, а сестре попут мајке.

**(75-79) Средњи** Занатлије и људи са обичним продавницама и мало угледа, власници крчми, витезови без земље, ратници средњег нивоа, варвари високог нивоа, разбојници високог нивоа. Они имају вјештину и таленат али не и робу од веће вриједности. Већина припадника трговачких друштава спада у ову категорију као и мађионичари и свештеници нижег нивоа. Карактери овог друштвеног положаја имају дупло више почетног новца и у 25% случајева ће имати један магични предмет који је добио као наследство, а такође част појединца се повећава за +5. У 1-35% случајева овим карактерима отац је авантуриста, 36-100% занатлија, мајка у 1-15% авантуриста, 16-35%



занатлија, 36-100% домаћица, браћа попут оца, а сестре попут мајке.

**(80-91) Средњи виши** Вјешти трговци, ковачи, ситни индустријалци, банкари, ниже племство без земље, витезови са феудалним посједима, војни команданти, ратници високог нивоа, државни службеници, мађионичари и свештеници средњег нивоа, итд односно угледнији људи. Неки од најтраженијих људи у крају и скоро увјек захтјевни. Карактери овог друштвеног положаја имају четири пута више почетног новца и у 40% случајева ће имати један магични предмет који је добио као наслеђство, а такође част појединца се повећава за +10. У 1-40% случајева овим карактерима отац је авантуриста, 41-100% занатлија, мајка у 1-15% авантуриста, 16-35% занатлија, 36-100% домаћица, браћа попут оца, а сестре попут мајке.

**(92-97) Виши** Ово су власници трговачких кућа, познати учењаци, мађионичари и свештеници високог нивоа, мање племство са феудалним посједима, велики земљопосједници, итд. Обично разлог велике зависти међу обичним народом, али све у свему са њима се поступа са поштовањем. Карактери овог друштвеног положаја имају осам пута више почетног новца и један или у 40% случајева два магична предмета која добијају као наслеђство, а такође част појединца се повећава за +20. У 1-45% случајева овим карактерима отац је авантуриста, 46-100% занатлија, мајка у 1-20% авантуриста, 21-35% занатлија, 36-100% домаћица, браћа попут оца, а сестре попут мајке.

**(98-100) Племство** Племићи било које врсте, од земљопосједника па све до краља и било ко са политичким утицајем. Карактери овог друштвеног положаја имају шестест пута више почетног новца и два или у 40% случајева три магична предмета која добијају као наслеђство, а такође част појединца се повећава за +30. У 1-50% случајева овим карактерима отац је авантуриста, 51-100% занатлија, мајка у 1-30% авантуриста, 31-45%

занатлија, 46-100% домаћица, браћа попут оца, а сестре попут мајке.

## Нивои и искуство

Нивои (Н у даљем тексту) у игри су мјерило колико је карактер унапредовао у свом занимању. Што је ниво већи то је и карактер вјештији у ономе што ради. На пример гладијатор другог нивоа је бољи у борби од гладијатора првог нивоа. Значи да би напредовали у игри треба достизати све веће нивое јер се тако повећавају авантуристичке способности карактера.

Да би карактер прешао ниво треба да сакупи довољно искуства (скраћено Ис). Искуством је симболично представљено знање које карактер задобије кад убије непријатеља, ријешити неки задатак у пустоловини, добро одигра свој лик или добије поене искуства као награду ради паметних идеја остварених током игре. Сво искуство које се добија дјели се на све чланове у дружини било да је то за убијена чудовишта, добре реализоване идеје (чак и када су то идеје појединаца), или за неке друге појединачне успјехе појединих чланова дружине или пак дружине као цјелине. Иначе искуство се стиче временом и оно такође преставља и уходавање карактера у ономе што ради и његову способност да то ради боље и на лакши начин него што је то радио раније. Нпр искуснији рудар који копа рупу зна да је боље да не баца велику количину земље лопатом на високу платформу јер ће се тако брзо уморити и неће моћи дуго да ради, већ да треба да баца мању или средњу количину на нижу платформу да се не би умарао и да би могао да ради продуктивније. Исто је тако код било ког занимања односно авантуристичког занимања, стицањем искуства људи уче да се боре боље и ефикасније и да користе чини, а поред самог уходавања на постојећа знања се додају и нова искуства односно новонаучене ствари стицањем нових нивоа искуства у игри.



**Добијање искуства** Искуство, као што је већ речено, добија се успјешним играњем, убијањем противника и рјешавањем постављених задатака током игре. Да би то мало појаснили сада ћемо рећи мало детаљније о томе. Наиме када се убије било који противник он доноси искуство дружини. Ако појединац убије неко чудовиште независно од дружине онда се само њему додаје искуство иначе се дјели равноправно на чланове дружине. За сваки ниво убијеног противника који није авануриста сваки члан у дружини добија по К10 искуствених поена (ип надаље) и играчи бацају бацање за добијено искуство по основу тога. За убијене авануристичке карактере, противнике дружине добија се 2К10 по њиховом нивоу искуства. За успјешно остварену идеју која иде у корист дружине сваки члан добија 2К10 искуствених поена, а то могу бити идеје које иду у корист дружине чак иако нису директно повезане са текућом авантуром нпр ако дружина изгради себи склониште које јој служи као база и сл. Поред тога карактери у зависности од свог занимања добијају додатне поене искуства ако успјешно извршавају задатке који су важни за њихова занимања током авантура. Тако ратник добија по К6 искуствених поена за сваки ниво противника којег је он лично убио; Свештеник К6 поена сваки пут кад успјешно употреби чин или подчин на користан начин или при промовисању своје вјере, направи свети напиток или свитак, а по К10 искуствених поена за сваки направљен свети предмет пута свештеников ниво искуства који посједује; Мађионичар К6 поена сваки пут кад успјешно употреби чин или подчин на користан начин, направи магични напиток или свитак, а по К10 искуствених поена за сваки направљен магични предмет пута мађионичарев ниво искуства који посједује; Разбојник по К6 искуствених поена за сваки ниво противника којег је он лично убио. Такође сви карактери добијају по К6 поена за успјешно употребљену вјештину или знање на користан начин у авантури.

За сваких 1000 нађених златника или вриједности нађеног блага сваки карактер у дружини добија по К6 искуствених поена а поред тога сваки разбојник у дружини добија и још по К6/2 искуствених поена по 1000 нађених златника или вриједности нађеног блага.

Сваки магични предмет када се нађе или направи доноси искуство ономе ко га присвоји или направи (поред искуства које се добија за његову вриједност у златницима) и то К4/2 искуствених поена магични предмети за једнократну употребу, К6/2 искуствених поена дуготрајнији магични предмети са слабијим пуњењем, К6 искуствених поена дуготрајнији магични предмети са јачим магичним пуњењем и К10 искуствених поена магични предмети са сталним магичним дејством.

Поред овога за успјешно рјешену авантуру сваки карактер добија по 5К10 искуствених поена за сваки ниво искуства који посједује и 2К10 искуствених поена за сваки ниво искуства за успјешно рјешене подавантуре односно споредне авантуре које доприносе рјешавању главне авантуре (само К10 ако су то мањи циљеви).

Треба напоменути да сва бацања за искуство бацају играчи карактера који је стекао искуство уз присуство ВИ и то се обично ради на почетку следеће сеансе, а претходно је потребно да ВИ направи списак урађених ствари на основу кога се додјељује искуство. Ипак ВИ може и да додјељује искуство одмах што је и најбоље, осим ако то не омета игру као што би то било нпр у сред борбе. Такође од помоћи је да карактери запишу шта су значајно у авантури урадили или које су непријатеље убили да би то могло бити од помоћи ВИ при додјељивању искуства. Алтернативно ако добијање искуства на овај начин одузима превише времена ВИ може да одреди да играчи добијају по трећину од максималног броја који би добијали бацањем, а око тога најбоље је да се консултује са играчима и уради по договору са њима.



**Искуство потребно за прелазак**

**нивоа** Да би се прешло на други ниво треба сакупити 720 искуствених поена, трећи 1440, четврти 3000, пети 6000, шести 12000, седми 27000, осми 48000 и девети 99000. Највиши ниво који се може достићи у игри је 9. ниво искуства, мада је број стечних искуствених поена неограничен. Поред стеченог довољног искуства за прелазак нивоа мора се пронаћи и искуснији припадник истог авантуристичког занимања бар један ниво већи који је вољан да научи карактера и помогне му у напредовању односно преласку на виши ниво искуства. Обично такви учитељи траже неку против услугу за њихову помоћ, а то је често извршење неког специјалног задатка односно подвига којим ће се провјерити храброст и способност карактера или ће тражити новац заузврат (најчешће 100зл по пређеном нивоу), а могуће је да карактер има и учитеља који ће га обучавати на добровољној или пријатељској бази што је најчешће случај са стеченим или породичним пријатељима или родитељима. Вријеме које је потребно да се пређе ниво је недељу дана по пређеном нивоу и тада карактер мора активно да тренира и вјежба своје способности које се повећавају, нпр ако је карактер прешао на трећи ниво било му је потребно три недеље обуке. Ако се сакупи искуство довољно за прелазак на следећи ниво, а карактер не оде код учитеља да га научи новим стварима оно ће се добијати само до пола следећег нивоа када ће престати да се добија ново искуство све док се не нађе учитељ и не пређе на следећи ниво.

**Прелазак нивоа** Преласком нивоа као што смо већ рекли карактер баца К10 бацање за додатну енергију плус додатак на изузетну грађеност и поред тога добија и један поен (или 100 процената) за карактеристике што може да распореди по основним статистикама односно да проценте по жељи стави на снагу, спретност, грађеност и сл. Тај поен или проценти од тада за стално остају на карактеристици или карактеристикама на које их је играч распоредио, а такође ако нека од карактеристика постане изузетна (преко 10)

добија се на њу и још један поен среће. Нпр. Димитрије који је до сада имао снагу 10 преласком нивоа добија још један поен за карактеристике и одлучујемо да тај поен ставимо на снагу која ће од сада бити 11 што омогућава Димитрију да има додатак на БН и штету коју наноси оружјем од +1. Такође проценат за ту карактеристику био 72 који остаје исти (што му омогућује додатак од још +1 укупно +2) и Димитрије још добија и +1 поен среће по основу те карактеристике.

Поред овога карактери добијају и по десет поена појединачне части (пч) преласком свакога нивоа као и +1 додатак на бацање за напад (бн) са једним изабраним оружјем које карактер специјализује током своје каријере и то симболизује напредовање његове вјештине напада са тим конкретним оружјем. Такође оклопљеност се повећава сваки ниво за по плус један по пређеном нивоу на свим дјеловима тјела што симболизује његово учење вјештине одбране односно да се брани током борбе (такође се односи и на НИК). Поред тога добија се и по плус један додатак по нивоу на особине при вршењу свих провјера које се захтевају код вјештина и знања. Нпр карактер на трећем нивоу ако баца теп сп која се захтева код вјештине крађе има додатак од +2 на провјеру због свог нивоа.

**Добијање сарадника** Сви карактери који дођу до другог нивоа добијају сараднике истог авантуристичког занимања који су привучени искуством карактера и добровољно ће ући у њихову службу да би учили од њих. Карактери који су на другом нивоу добијају К4 плус додатак на изузетну сналажљивост сарадника првог нивоа и ти сарадници ће им помагати и слушати их све док се са њима добро опходи. Сарадници ће напредовати по нивоима као и карактери али ће увјек бити један ниво мањи од карактера којима служе. Ако сарадници погину замјена им стиже кроз 2К4 недеље али ти сарадници ће бити К4/2 мањег нивоа од својих претходника. У случају да карактер погине он може да именује насљедника од својих сарадника и да настави да игра са њим преузимајући га као новог



играчког карактера док ће остали сарадници наставити да му служе као што су то чинили и са претходним карактером. Карактер може своје сараднике да води са собом у авантуре или да их пошаље на неко мирније мјесто, а они ће ипак напредовати као и карактер све док су у контакту писмима и док се виде бар једном у три мјесеца. Ово омогућава карактерима вишег нивоа који погину у авантури да не морају да почињу поново од првог нивоа већ могу да почну од приближно истог нивоа до ког је њихов претходни карактер дошао.

### Именовање

Да би одредили име карактера бацамо на табели имена и то на табели мушких имена ако је карактер мушког пола или на табели женских имена ако је карактер женског пола. Потом да би одредили презиме бацамо на табели презимена и у зависности од добијеног резултата консултујемо дате табеле и склапамо презиме у складу са правилима за прављење презимена у даљем тексту.

Играчи би такође требало да бацају за имена и презимена својих ликова јер се њихови ликови са тим презименима рађају и само у изузетним случајевима ВИ може да дозволи да играч смисли на своју руку име и то само у случају да је име добро и у складу са окружењем из кога потиче карактер. Такође ово је под предпоставком да се игра у средини која је одређена словенским именима, док ако је она другачија било би добро имена и кориговати на тај начин.

### Одређивање основе презимена

(К100)

1-30 Презиме по женском имену (бацати на табели женских имена)

31-70 Презиме по мушком имену (бацати на табели мушких имена)

71-100 Презиме по другом фактору односно основа се не изводи на уобичајен

начин већ се одређује по некој особини родоначелника као нпр 1-15% занимање родоначелника (30% авантуристичко), 16-30% његове личне особине, 31-40% мјесто одакле је или потиче, 41-50% етничка тј национална припадност, 51-60% звање или положај у удружењу, восци, цркви итд или 61-80% по неком другом надимку или 81-100% чак предмету. У овом последњем случају најбоље је употребити ријечник енглеског или неког другог језика, прво бацити К30 бацање и одредити слово, а затим на случајно отвореној страници ријечника са тим словом изабрати једну именицу, глагол или неку другу погодну ријеч на српском и употребити је за презиме. Слова за К30 бацање су 1 а, 2 б, 3 в, 4 г, 5 д, 6 ђ, 7 е, 8 ж, 9 з, 10 и, 11 ј, 12 к, 13 л, 14 љ, 15 м, 16 н, 17 њ, 18 о, 19 п, 20 р, 21 с, 22 т, 23 ћ, 24 у, 25 ф, 26 х, 27 ц, 28 ч, 29 џ, 30 ш. Такође може се и бацати за слова док се не добије отприлике нека смислена рјеч и онда потражити најсличнију у ријечнику. Ако ријечник није при руци може се употребити метода само са словима или узети да је мушко име основа презимена, а такође је згодан и црквени календар који може послужити за одређивање основе презимена са мало архаичним именом.

### Одређивање наставка презимена

(К100)

1-60 додатак ов или ев и ић

61-80 додатак само ић (30-90 ако је основа од женског имена)

81-85 додатак ов или ев

86-90 додатак ин или ан

91-95 додатак ски

96-100 додатак ич

### Правила за прављење презимена

Презимена у српском народу су бројна и разноврсна. Стварана су у различитим политичко-историјским и друштвено-економским условима. Постојало је више



различитих начина (принципа) за њихово формирање.

Посебну групу српских презимена сачињавају она, која су створена помоћу наставака - овић, евић или - ић. Презимена сачињена на овај начин, по правилу, садрже три елемента: презименску основу, присвојни додатак - ов или - ев и деминутивни наставак-ић. Презименска основа може да буде различита.

Најчешће је то лично име родоначелника одређене фамилије. У највећем броју случајева то је очево, ђеово или име неког другог мушког претка у директној линији сродства. Побочна линија сродства, јавља се само у изузетним случајевима. "Оснивач презимена" не мора увјек да буде крвни сродник. Понекад то могу да буду и друга лица (усвојитељ, старатељ, добротинитељ и др). Једно од типичних презимена ове групе јесте патроним Јовановић. За њега се сматра да је најчешће (или једно од најчешћих) и најтипичнијих српских презимена. Презименску основу Јовановића чини родоначелниково лично име Јован. На њега је додат посесивни наставак -ов, који означава припадање. Потом је придодан и деминутивни наставак - ић, који значи малени, млади. Према томе, у конкретном случају Јовановић је "Јованов младенац, мали, тј. син, потомак." Осим наставка -ов, примењује се и присвојни додатак - ев, који има исто значење. Који ће наставак бити примењен зависи од личног имена од кога се формира презиме. У случају да се родоначелник одређене фамилије звао, на пример Радич, примениће се присвојни наставак -ев, а потом и деминутивни додатак - ић. Тако је настало презиме Радичевић.

Осим личног имена, презименску основу могу да чине и други фактори. Најчешће се јављају: занимање родоначелника одређене фамилије (ковач, колар), његове личне особине (ћоса, брка), етничка припадност (Бугарин, Циганин), војно звање (каплар, капетан), црквена јерархија (поп, клисар), место одакле је досељен (Ердељ, Срем) итд. И у овим случајевима презимена се изводе по

истом принципу, као и када је у питању лично име. Стога се у конкретним условима јављају презимена: Ковачевић и Коларевић, Ћосовић и Брковић, Бугариновић и Цигановић, Капларевић и Капетановић, Поповић и Клисаревевић, Ердељановић и Сремчевић, итд.

Понекад се одступа од овог "уобичајеног" начина грађења презимена и она се формирају по "скраћеном поступку". У том случају се изоставља овај средњи елемент (присвојни придев - ов или - ев) и одмах се додаје деминутивни додатак - ић. Тада се уместо уобичајених презимена Јовановић, среће скраћени облик Јованић, Стаменовић - Стаменић, Бојановић - Бојанић, итд. Скраћена презимена су скоро правило, када се изводе из хипокористика (име од мила) и то у оним срединама где се она завршавају на - а (нпр: Ђура, Пера, Јова). Тада се јављају презимена Ђурић, Перић, Јовић. То је случај и са мушким личним именима (као основном презимена) када се мјењају по такозваној женској деklinацији: Иво,е; Лука,е; Немања,е, итд. У срединама где се хипокористична имена завршавају на - о (тзв. "ерски крајеви") - Ђуро, Перо, Јово, у презименима су садржана сва три поменута елемента. У овом случају јављају се презимена Ђуровић, Перовић, Јововић.

Када су у питању матроними (презимена настала по женском претку), "скраћена процедура" представља опште правило. На женско лично име додаје се само деминутивни додатак- ић и презиме је готово.

Овај принцип доследно се примјењује и када су у питању и изворна народна имена и календарски антропоними. Од неких словенских имена изведена су презимена - Зорић (Зор(а)+ић - Зорић), Вишњић, Надеждић и друга, а од календарских - Сарић (Сар(а)+ић - Сарић), Марић, Фемић и друга.

Ово је само један од начина за формирање српских презимена. У српском именослову постоји још различитих образаца за њихово стварање. Осим тога, он није својствен само Србима, већ га користе (у мањем или већем обиму) и остали словенски



народи. Ова врста презимена фреквентна је и код Хрвата јер су готово идентична са српским, с тим што се код њих чешће срећу скраћени облици презимена - Иванић, Радић, Павлетић, итд. Код словеначких презимена (Примков Словенцев) јавља се на крају презимена - ч, с обзиром да Словенци немају глас - ħ (Филипчич, Ковачич, Коцијанчич). Руси на овај начин граде своје тзв. "средње прзиме". Оно се јавља између личног имена и презимена и изводи се од очевог имена. На пример, Антон Павловић Чехов. Овај начин за прављење презимена користе и остали Словени, али у знатно мањој мери.

Без обзира што ову врсту презимена имају и остали словенски народи, она су у српском народу најчешћа и најбројнија. Због тога она увелико асоцирају на "Србе и српство", а неки их доживљавају и као саставни део српског националног идентитета.

То је био разлог што је туђинска власт под својом јурисдикцијом настојала да код Срба елиминише (или бар смањи) ову врсту презимена "која су одисала на српство и словенство". При томе су коришћене разне методе. Приликом вођења службене администрације (матичне књиге и друга официјелна документа), презимена на - ић су избегавана и потискивана на разне начине. Јачање мађарског (аустроугарског) утицаја може се лако пратити на именима и презименима коморанских Срба. Срби у Коморану почињу да се зову и пишу Антал Јанош, Ласко (Лу-ци), Миклош, Петер, Сигисмонд, Хиток, Деметер, итд. Један од писара забележио је име Деметер, имајући пред собом слику ове речи како се пише на мађарском као Деметер (Домотор). Обично су се потписивали, па и ћирилицом, на мађарски начин, наиме, прво презименом па именом (Пешти Томаш). Штавише, државне власти су изричито административним путем (нормативним актом) забрањивале постојање ове врсте презимена код Срба. Власти су 1817. године издале наређење, по којем Срби у Аустрији нису смели да носе презимена са

завршетком на -ић, што је на подручју Угарске посебно строго спровођено.

Овом наредбом одстрањен је деминутивни презименски додатак - ић. Његовим изостављањем код тзв. "потпуних презимена", која садрже сва три поменута елемента, уз презименску основу остаје само присвојни додатак - ов или - ев, на који се презиме сада и завршава. Сада се уместо уобичајених презимена Јовановић, Радичевић, Ковачевић, Коларевић, јављају облици Јованов, Радичев, Ковачев, Коларев, итд. Код презимена где је деминутивни додатак - ић директно придодат на презименску основу (изостављањем присвојног наставка -ов или -ев), забрањени презименски додатак - ић замењиван је са настаком - ин. Овом приликом се уместо презимена Јовић, Глишић, Лазић, јављају слична, али не и иста, измењена презимена Јовин, Глишин, Лазин, итд. Презимена која се нису завршавала на - ић нису мењана, а било је и таквих, као и у осталим српским срединама.

Овим се уједно објашњавају и неки други важни моменти у српској патрономији.

Постојање презимена са пејоративним, погрдним призвуком, у српском народу. Наиме, страни државни чиновници су често као официјелна презимена Срба, уписивали њихове личне или породичне надимке. Притом су као презимена бележили и оне надимке који су имали погрдно и увредљиво значење за своје носиоце. Тако су настала презимена: Накарада, Клипа, Ушљебрка, Непергаћа, Поплашен. Постојање извесне разлике између презимена Срба у Србији, са презименима Срба ван ње. Туђинска власт водила је своју администрацију, у оквиру које је у службена документа уписивала и презимена Срба, али у складу са својим интересима и тенденцијама. С друге стране, презимена Срба у Србији устројила је српска власт у својој држави. Она је то учинила у складу са српском народном традицијом и националним интересом.

После уједињења и стварања државе СХС 1918. године, долази до извесних



промјена у српским презименима. Неке фамилије свом презимену додају карактеристичан презименски наставак - ић. Наравно, под условом да им се дотадашње презиме није завршавало на овај начин. Ова појава била је присутна на читавом српском етничком простору. Она је била запажена и међу нашим познатим културним и јавним радницима. Презиме на - овић имао је и Јован Ердељановић, наш познати научник (први етнолог на Балкану). Његово првобитно презиме у родном Панчеву, било је Ердељан. Као што је био обичај у Банату код Срба, посебно у новије време, презимену Ердељан временом је додат наставак - овић. Душкови су стара варошка породица из надлачког кварта у Кикинди. Милош Душков је за, вријеме Првог свјетског рата био добровољац у српској војсци. Борио се у војним јединицама којима је командовао војвода Степа Степановић. Послије завршетка рата своје првобитно презиме Душков промјенио је у Душковић. Учинио је то по савјету славног војсковође, чији је војник био. Његови потомци живе у Панчеву и Београду и презивају се Душковић.

Фамилија Каменко потиче из Лике (Јосан код Коренице и Шкре код Оточца), а има је и на Кордуну (Бовић код Вргин Моста). Двадесет година неки њени чланови колонизовани су у Македонију (околина Скопља). Тада су свом презимену додали наставак - овић и тако постали Каменковић. Послије протјеривања из Македоније 1941. године настанили су се у Јагодини и Београду гдје и данас живе као Каменковићи.

Ово су само неки, од бројних примера који су постојали.

У "посрбљивању" својих презимена додавањем поменутог патронимског додатка, предњачили су Срби из Војводине.

### Имена насеља

Она се добијају слично као и презимена и то тако што се прво баца на табели за одређивање основе презимена да би одредили

основу имена насеља, датој на почетку поглавља, а потом на табели наставака имена насеља. Ако су у питању села на бацању на табели наставака имена насеља нема додатка, ако је у питању насеље додаток је +30, а ако је у питању град додаток је +60.

### Табела наставака имена насеља

(К100)

- 1-45 додаток ов или ев и ићи (нпр Радмиловићи)
- 46-60 додаток само ићи (16-60 ако је основа од женског имена, нпр Николићи)
- 61-70 додаток ина (нпр Марковина)
- 71-80 иња (нпр Петриња)
- 81-85 додаток ац (нпр Урошевац)
- 86-90 ов или ев и ица (нпр Ђаковица)
- 91-95 додаток ци (нпр Владимирци)
- 96-100 додаток 1-15% лука, 16-30% брод, 31-45% мост, 46-60% пазар, 61-70% утврђење, 71-80% тврђава и 81-100% град.

### Табела мушких имена

(К1000)

- 1 Авакум, 2-3 Аврам, 4 Адам, 5 Аксентије, 6-7 Алекса, 8-9 Александар, 10 Алимпије, 11-12 Аљоша, 13-14 Анђелко, 15-16 Андрија, 17-18 Антоније, 19-20 Аранђел, 21-22 Арсеније, 23-24 Атанасије, 25-26 Аћим, 27-28 Аца, 29-30 Ацо, 31-32 Балша, 33-34 Бане, 35-36 Батрић, 37-38 Берислав, 39 Бериша, 40-41 Берко, 42-43 Благоје, 44-45 Благомир, 46-47 Благота, 48-49 Блажо, 50-51 Блашко, 52-53 Бобан, 54-55 Богдан, 56-57 Богић, 58-59 Богобој, 60-61 Богољуб, 62-63 Богомир, 64-65 Богосав, 66-67 Борко, 68-69 Божидар, 70-71 Бојан, 72-73 Бојко, 74-75 Боривој, 76-77 Борис, 78-79 Борисав, 80-81 Борислав, 82-83 Бориша, 84-85 Бошко, 86-87 Бранимир, 88-89 Бранислав, 90-91 Бранко, 92-93 Братислав, 94-95 Братољуб, 96-97 Будимир, 98-99 Будислав, 100-101 Будисав, 102-103 Буда, 104 Буца, 105-106 Вајо, 107-108 Василије, 109-110 Васиљ, 111-112 Васо, 113-114 Векослав, 115-116



Велибор, 117-118 Велизар, 119-120 Велимир, 121-122 Велисав, 123-124 Величко, 125-126 Велько, 127-128 Веран, 129-130 Верољуб, 131-132 Верослав, 133-134 Веселин, 135-136 Вид, 137-138 Видак, 139-140 Видоје, 141-142 Виктор, 143-144 Вилотије, 145-146 Винко, 147-148 Витомир, 149 Викентије, 150-151 Вишеслав, 152-153 Владан, 154-155 Владета, 156-157 Владимир, 158-159 Владислав, 160-161 Влајко, 162-163 Властимир, 164 Војимир, 165 Војин, 166-167 Војислав, 168-169 Вујадин, 170-171 Вук, 172-173 Вукадин, 174 Вукајло, 175-176 Вукан, 177-178 Вукашин, 179-180 Вукмир, 181-182 Вукоје, 183-184 Вукосав, 185-186 Вукота, 187-188 Вуксан, 189-190 Вучко, 191-192 Вукоје, 193-194 Гавра, 195-196 Гаврило, 197-198 Гвозден, 199-200 Генадије, 201-202 Георгије, 203 Герасим, 204 Герман, 205-206 Глигорије, 207-208 Гојко, 209-210 Голуб, 211-212 Горан, 213-214 Гордан, 215 Горчин, 216-217 Градимир, 218-219 Градиша, 220 Грга, 221 Грго, 222-223 Гргур, 224-225 Григорије, 226-227 Гроздан, 228-229 Груја, 230-231 Грујица, 232-233 Давид, 234-235 Далибор, 236-237 Дамјан, 238-239 Дане, 240-241 Данило, 242-243 Данојло, 244-245 Дарко, 246-247 Дејан, 248 Десимир, 249-250 Деспот, 251-252 Димитрије, 253 Димшо, 254 Динко, 255-256 Дмитар, 257-258 Добрашин, 259-260 Добривој, 261 Добрило, 262-263 Добрица, 264-265 Добросав, 266-267 Дојчин, 268-269 Дојчило, 270-271 Доротеј, 272-273 Доситеј, 274-275 Драган, 276 Драгић, 277-278 Драгиша, 279-280 Драгоје, 281-282 Драгојло, 283-284 Драгољуб, 285-286 Драгомир, 287-288 Драгорад, 289-290 Драгослав, 291-292 Драгутин, 293 Дражо, 294-295 Драшко, 296-297 Дражен, 298-299 Дражан, 300-301 Душан, 302 Ђенадије, 303 Ђока, 304 Ђокица, 305-306 Ђорђе, 307 Ђорђо, 308 Ђуза, 309-310 Ђукан, 311-312 Ђура, 313-314 Ђурађ, 315-316 Ђурђе, 317 Ђурица, 318-319 Ђуро, 320-321 Емил, 322-323 Емилијан, 324-325 Жарко, 326-327 Желимир, 328-329 Желько, 330-331 Живадин, 332-333 Живан, 334-335 Живанко, 336-337 Живко, 338-339 Живојин, 340-341 Живомир, 342-343 Живорад, 344-345 Живота, 346-347

Жика, 348-349 Завиша, 350-351 Зарија, 352-353 Зарије, 354-355 Захарије, 356-357 Закарије, 358-359 Звонко, 360-361 Здравко, 362-363 Златибор, 364-365 Златко, 366-367 Златоје, 368-369 Златомир, 370-371 Златосав, 372-373 Зоран, 374-375 Зосим, 376-377 Зринко, 378-379 Иван, 380-381 Ивица, 382 Ивко, 383-384 Иво, 385-386 Игњат, 387-388 Игњатије, 389-390 Игор, 391-392 Илија, 393-394 Исаија, 395-396 Исаило, 397-398 Исак, 399-400 Исидор, 401-402 Јагош, 403-404 Јаков, 405-406 Јакша, 407 Јанићије, 408-409 Јанко, 410-411 Јанча, 412-413 Јеврем, 414-415 Јевта, 416-417 Јевтимије, 418-419 Јездимир, 420-421 Јеленко, 422-423 Јелисије, 424-425 Јеремија, 426-427 Јеротије, 428-429 Јован, 430-431 Јовица, 432-433 Јовиша, 434-435 Јоксим, 436-437 Јордан, 438-439 Јосиф, 440-441 Југомир, 442-443 Југослав, 444-445 Јулијан, 446-447 Јустин, 448-449 Каменко, 450-451 Кипријан, 452-453 Кирило, 454-455 Којадин, 456-457 Комнен, 458-459 Константин, 460-461 Корнелије, 462-463 Косан, 464-465 Коста, 466-467 Костадин, 468-469 Коча, 470-471 Крсман, 472-473 Крста, 474-475 Крстан, 476-477 Крстивоје, 478 Кузман, 479 Лаза, 480 Лазар, 481-482 Лале, 483-484 Леонтије, 485-486 Лепоје, 487-488 Лепомир, 489-490 Лола, 491-492 Лука, 493-494 Љуба, 495-496 Љубан, 497-498 Љубивоје, 499-500 Љубинко, 501-502 Љубиша, 503-504 Љубо, 505-506 Љубомир, 507-508 Љупче, 509-510 Макарије, 511-512 Максим, 513-514 Манојло, 515-516 Маријан, 517-518 Маринко, 519-520 Марјан, 521-522 Мирко, 523-524 Матеа, 525-526 Матеја, 527-528 Матија, 529-530 Мелентије, 531-532 Методије, 533-534 Мијаило, 535-536 Мијалко, 537-538 Мијат, 539-540 Миладин, 541-542 Милан, 543-544 Миланко, 545-546 Миле, 547-548 Миленко, 549-550 Милентије, 551-552 Милета, 553-554 Миливој, 555-556 Милија, 557-558 Милијан, 559-560 Милинко, 561-562 Милисав, 563 Милић, 564-565 Милован, 566-567 Милоје, 568-569 Милојко, 570-571 Милорад, 572-573 Миломир, 574-575 Милош, 576-577 Милун, 578-579 Милутин, 580-581 Миодраг, 582-583 Миомир, 584-585 Мирко,



586-587 Мирољуб, 588-589 Мирослав, 590-591 Мирчета, 592-593 Митар, 594-595 Михаило, 596-597 Младен, 598-599 Младомир, 600-601 Мојсило, 602-603 Момир, 604-605 Момчило, 606-607 Моша, 608-609 Најдан, 610-611 Настас, 612-613 Наум, 614-615 Небојша, 616-617 Негован, 618-619 Негомир, 620-621 Негослав, 622-623 Недељко, 624-625 Немања, 626-627 Ненад, 628-629 Неофит, 630-631 Нестор, 632-633 Нешко, 634-635 Никита, 636-637 Никодим, 638-639 Никола, 640-641 Никон, 642 Никша, 643-644 Нинко, 645 Нинослав, 646 Нићифор, 647-648 Новак, 649-650 Новица, 651 Новко, 652 Његован, 653-654 Његоје, 655 Његомир, 656 Његосав, 657 Његослав, 658-659 Његош, 660-661 Његуш, 662-663 Обрад, 664-665 Обрадин, 666-667 Обрен, 668-669 Огњен, 670-671 Озрен, 672-673 Оливер, 674-675 Омиљ, 676-677 Остоја, 678 Павић, 679-680 Павле, 681-682 Пантелија, 683-684 Паун, 685 Перан, 686-687 Периша, 688 Перун, 689-690 Петар, 691-692 Петко, 693-694 Петроније, 695-696 Пимен, 697-698 Првослав, 699 Првул, 700-701 Предраг, 702-703 Прерад, 704-705 Прибислав, 706-707 Пријезда, 708-709 Продан, 710-711 Прокопије, 712-713 Прохор, 714 Пуниша, 715-716 Пуриша, 717-718 Раде, 719-720 Радан, 721-722 Раденко, 723-724 Радивој, 725-726 Радивоје, 727-728 Радисав, 729-730 Радич, 731-732 Радиша, 733-734 Радмило, 735-736 Радован, 737-738 Радоје, 739-740 Радојица, 741-742 Радојко, 743-744 Радојло, 745-746 Радољуб, 747-748 Радоман, 749-750 Радомир, 751-752 Радоња, 753-754 Радосав, 755-756 Радослав, 757-758 Радош, 759-760 Радул, 761-762 Радуле, 763-764 Развигор, 765-766 Рајица, 767-768 Рајко, 769-770 Ранђел, 771-772 Ранисав, 773-774 Ранко, 775-776 Растислав, 777-778 Растко, 779-780 Ратибор, 781 Ратимир, 782-783 Ратко, 784-785 Ратомир, 786-787 Рафаило, 788-789 Рашко, 790-791 Реља, 792-793 Ристивој, 764 Ристивоје, 765-766 Родољуб, 767 Розмир, 768-769 Розомир, 770 Роман, 771-772 Рувим, 773-774 Русомир, 775-776 Сава, 777-778 Саватије, 779-780 Самуило, 781 Саша, 782-783 Светислав, 784-

785 Светозар, 786-787 Светоје, 788-789 Светолик, 790-791 Светомир, 792-793 Секула, 794-795 Селимир, 796-797 Серафим, 798 Сергије, 799-800 Сибин, 801-802 Сима, 803-804 Симеон, 805-806 Синиша, 807-808 Славен, 809-810 Славенко, 811-812 Славиша, 813-814 Славко, 815-816 Славољуб, 817-818 Слађан, 819-820 Слободан, 821-822 Сотир, 823-824 Софроније, 825-826 Спасоје, 827-828 Спира, 829-830 Спиридон, 831-832 Споменко, 833-834 Срба, 835-836 Србислав, 837-838 Србољуб, 839-840 Срђа, 841-842 Срђан, 843-844 Средоје, 845-846 Сретен, 847-848 Сretoје, 849-850 Срећко, 851-852 Српко, 853-854 Ставра, 855-856 Стаменко, 857-858 Станмир, 859-860 Станислав, 861-862 Станиша, 863-864 Станко, 865-866 Станоје, 867-868 Станојло, 869-870 Стева, 871-872 Стеван, 873-874 Степан, 875-876 Стефан, 877-878 Стојадин, 879-880 Стојан, 881-882 Стојиљко, 883-884 Стојко, 885-886 Стојмен, 887-888 Стокан, 889-890 Столе, 891-892 Страјин, 893-894 Страхиња, 895-896 Страцимир, 897-898 Тадија, 899-900 Танасије, 901-902 Танаско, 903-904 Татомир, 905-906 Ташко, 907-908 Теодор, 909-910 Теодосије, 911-912 Теофан, 913-914 Теохар, 915-916 Тешман, 917-918 Тимотије, 919-920 Тиосав, 921-922 Тихомир, 923-924 Тоде, 925-926 Тодор, 927-928 Тома, 929-930 Томислав, 931-932 Топлица, 933-934 Тоша, 935-936 Трајан, 937-938 Трајко, 939-940 Тривун, 941-942 Трифун, 943-944 Тугомир, 945-946 Ћетко, 947-948 Ћиле, 949-950 Ћирило, 951-952 Ћиро, 953-954 Угљеша, 955-956 Угрен, 957-958 Уранко, 959-960 Урош, 961-962 Федор, 963-964 Феодор, 965-966 Филип, 967-968 Филиман, 969-970 Филотеј, 971-972 Фотије, 973-974 Харитон, 975-976 Хранислав, 977-978 Христивој, 979-980 Христивоје, 981-982 Цане, 983-984 Цветин, 985-986 Цветко, 987-988 Цветомир, 989 Цвијан, 990 Цвијетин, 991 Цвијо, 992 Цвиико, 993 Часлав, 994 Чеда, 995 Чедомир, 996 Чубрило, 997 Шако, 998 Шале, 999 Шишко, 1000 Шпиро



**Табела женских имена**

(K1000)

1-2 Агнија, 3-5 Александра, 6-7  
Алексија, 8-10 Ана, 11-13 Ања, 14-15  
Анастасија, 16-17 Андријана, 18-19 Ангела,  
20-21 Анђа, 22-24 Анђела, 25-27 Анђелија, 28-  
29 Анђелка, 30-32 Аница, 33-34 Анка, 35-36  
Антонина, 37-39 Биљана, 40-41 Бисенија, 42-  
43 Бисерка, 44-45 Благиња, 46-47 Благица, 48-  
49 Блаженка, 50-51 Богдана, 52-54 Богданка,  
55-56 Божана, 57-58 Божидарка, 59-61 Бојана,  
62-63 Борка, 64-65 Босилка, 66-67  
Бранислава, 68-69 Бранка, 70-71 Братислава,  
72-73 Валерија, 74-75 Варвара, 76-78  
Василија, 79-80 Василка, 81-82 Васкрсија, 83-  
84 Велиборка, 85-86 Велинка, 87-89 Вера, 90-  
91 Верица, 92-93 Верка, 94-95 Вероника, 96-  
97 Верослава, 98-99 Веселинка, 100-102  
Весна, 103-105 Видосава, 106-107 Видра, 108-  
109 Викторија, 110 Виолета, 111 Вишеслава,  
112 Вишња, 113 Владанка, 114 Властимирка,  
115 Војислава, 116-117 Војка, 118-120  
Вујадинка, 121-122 Вујка, 123-125 Вукадинка,  
126-127 Вукица, 128-130 Вукосава, 131-132  
Вуксана, 133-134 Габријела, 135-136 Гаврила,  
137-139 Гаврилка, 140-141 Гага, 142-143 Гара,  
144-146 Гвозденија, 147-149 Георгина, 150-  
151 Гина, 152-153 Глорија, 154-156 Гмитра,  
157-158 Гоја, 159-160 Голубица, 161-163  
Гордана, 164-165 Горица, 166-167 Горјанка,  
168-169 Госпава, 170-172 Гоца, 173-174  
Градимирка, 175-176 Грозда, 177-178  
Гроздана, 179-181 Далиборка, 182-183  
Дамјанка, 184-186 Даница, 187-188 Данила,  
189-191 Данијела, 192-193 Данојла, 194-196  
Даринка, 197-199 Десанка, 200-201 Деспина,  
202-204 Дивна, 205-206 Дикосава, 207-209  
Динка, 210-212 Дмитра, 213-214 Добрија, 215-  
217 Добрила, 218-220 Добринка, 221-222  
Доброславка, 223-225 Дорис, 226-228  
Доротеја, 229-230 Доситеја, 231-232 Достана,  
233-235 Драгана, 236-238 Драгиња, 239-241  
Драгица, 242-243 Драгојла, 244-246  
Драгослава, 247-248 Дрена, 249-250 Дренка,  
251-252 Дрина, 253-254 Дринка, 255-256  
Дубравка, 257-259 Дуја, 260-262 Дуња, 263-

264 Душана, 265-267 Душанка, 268-270  
Душица, 271-273 Ђева, 274-275 Ђенадија, 276-  
278 Ђулијана, 279-281 Ђурђа, 282-284  
Ђурђија, 285-287 Ђурђина, 288-290 Ђурђевка,  
291-293 Ђурђица, 294-296 Ева, 297-298  
Евгенија, 299-300 Евдокија, 301-302 Евица,  
303-305 Екатарина, 306-308 Елена, 309-311  
Елизабета, 312-314 Емилија, 315-316  
Жаклина, 317-318 Желимирка, 319-321  
Жељка, 322-324 Живадинка, 325-327 Живана,  
328-329 Живанка, 330-332 Живка, 333-334  
Живкица, 335-336 Живодарка, 337-338  
Живоратка, 339-340 Живослава, 341-343  
Живославка, 344-346 Зага, 347-348 Загорка,  
349-351 Звездана, 352-353 Звонка, 354-356  
Здравка, 357-359 Злата, 360-361 Златица, 362-  
363 Златомирка, 364-366 Зона, 367-369 Зора,  
370-372 Зорана, 373-375 Зорица, 376-377  
Зорислава, 378-380 Зорка, 381-383 Ивана, 384-  
385 Иванка, 386-387 Ивка, 388-390 Ивона,  
391-392 Иконија, 393-394 Илинка, 395-397  
Ирена, 398-399 Исидора, 400-402 Јаворка,  
403-405 Јагода, 406-408 Јадранка, 409-411  
Јана, 412-413 Јановка, 414-416 Јасмина, 417-  
418 Јасминка, 414-416 Јасна, 417-418  
Јевдокија, 419-421 Јевросима, 422-423 Јела,  
424-426 Јелена, 427-428 Јелика, 429-431  
Јелисавета, 432-433 Јелисавка, 434-435 Јелица,  
436-437 Јелка, 438-440 Јефимија, 441-443  
Јована, 444-446 Јованка, 447-448 Јорданка,  
449-451 Јока, 452-454 Јулија, 455-457  
Јулијана, 458-459 Јулка, 460-461 Кадивка, 462-  
463 Касија, 464-466 Ката, 467-469 Катарина,  
470-471 Катица, 472-474 Каћа, 475-476  
Клеопатра, 477-478 Ковилка, 479-481  
Којадинка, 482-483 Косана, 484-485 Косара,  
486-487 Косовка, 488-490 Костадинка, 491-492  
Кристина, 493-495 Крсманија, 496-497  
Крстана, 498-499 Крстина, 500-501 Круна,  
502-503 Крунослава, 504-505 Лара, 506-508  
Лела, 509-510 Лена, 511-512 Ленка, 513-514  
Леонида, 515-516 Леонора, 517-519 Лепа, 520-  
522 Лепосава, 523-524 Лидија, 525-526 Лиза,  
527-528 Лила, 529-530 Лилијана, 531-533  
Лола, 534-535 Луца, 536-537 Луција, 538-539  
Љепосава, 540-542 Љиља, 543-544 Љиљана,  
545-546 Љуба, 547-549 Љубица, 550-551



Љубинка, 552-553 Љубомирка, 554-555  
 Љупка, 556-558 Магдалена, 559-560 Макрена,  
 561-562 Малина, 563-564 Маргарета, 565-567  
 Мара, 568-570 Марица, 571-573 Марија, 574-  
 575 Маша, 576-577 Машинка, 578-579  
 Меланија, 580-582 Мила, 583-584 Миладинка,  
 585-587 Милева 588-590 Милена, 591-592  
 Миленија, 593-594 Милеса, 595-596 Милијана,  
 597-599 Милица, 600-601 Милка, 602-603  
 Милојка, 604-605 Милосава, 606-607 Миља,  
 608-609 Миљана, 610-611 Мина, 612-613  
 Мира, 614-616 Мирјана, 617-618 Мирка, 619-  
 620 Мирослава, 621-622 Митра, 623-625 Нада,  
 626-627 Надежда, 628-630 Нађа, 631-632  
 Настасија, 633-634 Наталија, 635-636 Невена,  
 637-638 Невенка, 639-640 Негосава, 641-642  
 Недељка, 643-644 Неранца, 645-647 Нина,  
 648-649 Николија, 650-651 Николина, 652-654  
 Николета, 655-656 Нинослава, 657-658 Новка,  
 659-660 Његосава, 661-662 Његослава, 663-  
 664 Обрадинка, 665-666 Обренија, 667-668  
 Огњена, 669-671 Огњенка, 672-673 Озренка,  
 674-676 Олга, 677-679 Олгица, 680-682  
 Оливера, 683-684 Оливерка, 685-686 Оља,  
 687-688 Пава, 689-691 Павлија, 692-693 Пајка,  
 694-696 Параскева, 697-698 Пауна, 697-696  
 Пелагија, 695-694 Пеладија, 693-692 Перка,  
 693-695 Перса, 696-697 Персида, 698-691  
 Перуника, 692-694 Петра, 695-697 Петрија,  
 698-700 Петруша, 701-703 Подгорка, 704-707  
 Полексија, 708-712 Првослава, 713-716  
 Првославка, 717-720 Продана, 721-724 Пољка,  
 725-728 Равија, 729-733 Равијојла, 734-737  
 Раденка, 738-741 Радивојка, 742-744 Радија,  
 745-746 Радинка, 747-749 Радмила, 750-751  
 Радојка, 752-753 Радојла, 754-755 Радомирка,  
 756-757 Радослава, 758-759 Радославка, 760-  
 761 Разуменка, 762-763 Рајка, 764-765  
 Ранђија, 766-767 Ранка, 768-769 Ратиборка,  
 770-771 Ратка, 772-773 Роксанда, 774-775  
 Роксандра, 776-777 Ружа, 778-779 Ружица,  
 780-781 Рузмирка, 782-783 Руменка, 784-785  
 Сава, 786-787 Савета, 788-789 Савка, 790-791  
 Сајка, 792-794 Сандра, 795-796 Сања, 797-798  
 Сара, 799-800 Саша, 801-802 Сашка, 803-804  
 Светислава, 805 Светиславка, 806-807  
 Светлана, 808-809 Свјетлана, 810-811 Селена,

812-813 Сибинка, 814-815 Симеуна, 816-817  
 Симка, 818-820 Симона, 821-822 Симонида,  
 823-824 Синђелија, 825-826 Славенка, 827-828  
 Славица, 829-830 Славка, 831-832 Славна,  
 833-834 Слашана, 835-837 Слободанка, 838-  
 839 Смиља, 840-841 Смиљана, 842-843  
 Смиљка, 844-846 Снежана, 847-848 Сњежана,  
 849-850 Соја, 851-852 Сојка, 853-854 Сока,  
 855-857 Соња, 858-860 Софија, 861-863  
 Спасенија, 864-866 Споменка, 867-868  
 Србијанка, 869-870 Србислава, 871-872  
 Сретенка, 873-874 Стајка, 875-876 Стојка, 877  
 Стака, 878-879 Стамена, 880-881 Стаменија,  
 882-883 Стаменка, 884-886 Стана, 887-888  
 Станија, 889-890 Станика, 891-892  
 Станислава, 893-894 Станица, 895-896 Станка,  
 897-898 Станојка, 899-900 Станојла, 901-902  
 Стеванија, 903-904 Стевка, 905-906 Стоја,  
 907-908 Стојадинка, 909-910 Стојана, 911-912  
 Стојанка, 913-914 Стојка, 915-916 Стојна, 917-  
 918 Сташа, 919-920 Сузана, 921-922 Сунчица,  
 923-924 Тада, 925-927 Тамара, 928-929  
 Танкосава, 930-932 Тања, 933-934 Татјана,  
 935-937 Теодора, 938-939 Тијана, 940-941  
 Тина, 942-943 Тодора, 944-945 Томанија, 946-  
 947 Томка, 948-949 Трајанка, 950-951 Ћана,  
 952-953 Ћанка, 954-955 Ћирка, 956-957 Ћуба,  
 958-959 Убавка, 960-961 Уна, 962-963 Фанија,  
 964-965 Фема, 966-967 Филипа, 968-969  
 Филипинка, 970-971 Хелена, 972-973  
 Хранислава, 974-975 Храниславка, 976-978  
 Христина, 979-980 Цаја, 981-982 Цајка, 983-  
 984 Цака, 985-986 Цана, 987-988 Цвета, 989-  
 990 Цветана, 991-992 Цветанка, 993-994 Цеца,  
 995-996 Чаславка, 997-998 Чедомирка, 999-  
 1000 Шана





## Развијање личности

Поред добрих особина карактери често могу да стекну мане и дефекте. У овом поглављу даћемо њихов списак и објашњења као и систем за коришћење. Прво постоје дефекти што су уствари физички поремећаји настали у животу, а друго су мане које не морају овјек да буду негативне и оне карактера и његову личност издвајају и чине га јединственим. Да би одредили ману бацамо К300 бацање и потом гледамо који је резултат на табели развијања личности која има и три подтабеле на којима се такође може посебно бацати.

### Табела развоја личности

(К300)

#### Мане личности

(К100)

**1-10 Хронични лажов** Је карактер који не може да каже истину већ скоро само лаж и он ће лагати о свему чак и о стварима које уопште нису важне. Он ће инсистирати да је то што прича истина чак и кад су му супростављени докази о супротном и ова особина може да буде препрека да карактер изгради пријатељства јер је лаж препрека пријатељству.

**11-15 Досадњаковић** Је карактер који осјећа потребу да усресреди своју пажњу на једну особу и њу стално пита питања како се осјећа о овоме или ономе и шта мисли о разним стварима. Он ће се трудити да такву особу држи на оку све вријеме, а да би се одредило која је то особа карактер мора да баца теп м за све особе у близини и прва особа за коју не баци успјешно теп м ће бити особа интересантна карактеру, а потом сваки дан треба да прави теп м и кад је успјешно баци она ће му престати да буде занимљива и након К4 дана треба да изабере нову на претходно описани начин.

**16-20 Прождрљивац** То је када карактер има незајажљиви апетит и чак може и да се подмити храном. Такав карактер мора да узима двоструке намјернице и у 50% случајева ноћу ако не прође теп м украшће нечије намјернице да би малко презалогоајио.

**21-30 Похлепан** То је кад карактеру није никад доста блага и они ће учинити све да задобију још више богатства, што укључује лагање и варање пријатеља и крађу од њих.

**31-40 Лаковјеран** Је карактер који ће повјеровати у било шта што му се каже без обзира на вјероватноћу да је то истина. Он ће скоро увјек платити најскупљу цијену за предмет или купити неквалитетни предмет као да је квалитетан (ако не прође теп м).

**41-45 Нападан** Карактер не функционише нити се слаже добро са другима већ их вријеђа, кињи и обично наређује свима у близини. Он мисли како је он центар свемира и сви би то требало да знају. Нема стрпљења за оне који му не удовољавају, али није ни много пријатан према онима који то раде. Мисли да му живот дугује и он је рјешен да то узме. Карактер губи и један поен мудрости.

**46-55 Себичан** Је карактер је сличан као и предходни само он је тај који увјек мисли само на себе. Када прича он увјек прича о себи и нема представу како се остали осјећају нити га је брига и мисли да је свима привлачан или да су они љубоморни на њега. Карактер губи и један поен мудрости.

**56-60 Гласни грубијан** Је као и себична особа онај који узнемирава остале. Он ће жељети да буде у центру пажње у било којем друштвеном скупу и учиниће све да буде у центру пажње, причати гласно хвалисаве приче о себи и спомињати познате људе које је упознао и срео. Увјек ће пити више него што треба и можда се нечувено понашати да би задобио пажњу као што је скакање у бачву пива или скидање у поткошуљу. Он такође губи и један поен мудрости.

**61-65 Одвратан** Је карактер који стално узнемирава све остале на одвратан начин. Ово је слично као и предходне три особине само



што су то поступци као што је чачкање носа у јавности, чешкање приватних дјелова тјела, подригивање или причање непристојних вицева. Често овакве особе мисле да су оне најдруштвеније и најпријатељскије али у стварности су веома непопуларне и губе један поен мудрости.

**66-70 Неупућеност** Је када карактер прави грешке и уваљује се у невоље због своје неинформисаности. Иако жели добро он се никад не може суздржати да не направи грешку и такав карактер ће имати ограничење од -1 на сва бацања.

**71-75 Сакупљач** Је када карактер сакупља све што нађе док авантурише чак и неважне ствари и не може их одбацити од себе. Пошто су и већина чудовишта сакупљачи ово понекад бити озбиљан проблем. Када овакав карактер наиђе на благо које може да садржи и много безвриједних предмета и ђубрета, као што су пешкири, боце и разне сличне ствари он не може да заобиђе такве ствари. Он ће их све сакупити без обзира на то што их не може све понијети што може бити узнемиравајуће и проблематично за остале чланове дружине.

**76-85 Недруштвен** Је карактер који нема представу како треба да се понаша у друштву и он га избјегава јер се не осјећа пријатно и ако се нађе на окупљању било какве врсте он направиће много грешака нпр просуће своје пиће, говорити глупаве ствари и стати на нечију ногу док плеше. Овакав карактер губи и један поен изгледа.

**86-90 Усамљеник** Је карактер који у најбољем случају сматра за осатле људе да су узнемиравајући, а у најгорем да су неподношљиви. Он више воли своје друштво него осталих и вриједнује приватност. Вјерује да су други људи "пакао" и покушаће да избјегне сва могућа дружења, чак и вријећајући важне људе да би то учинио. Овакав карактер губи и један поен изгледа због свог става.

**91-95 Истинољубив** Је карактер који цјени истину изнад свега и у суштини то је и добра особина. Али ипак понекад лагање

може да спаси и живот, а карактер са овом особином то ипак неће моћи урадити јер ће он говорити стално истину и по сваку цјену.

**96-100 Подјељена личност** То је када карактер има још једну јединствену личност поред обичне. Може да буде нпр ратник, а поред тога да има и подјељену личност у лику дјевојчице ученице. Током стресних ситуација постоји вјероватноћа да ће та друга личност преузети контролу и да би се то избјегло треба бацити успјештну теп п за сваку додатну личност коју карактер има. Постоји 75% шансе да једна личност није свјесна друге и то треба бацати за сваку личност, а да би одредили другу личност поред основне треба бацити К100 и резултат је следећи: 1-4 млади припадник супротног пола (18-25г), 5-8 старији припадник супротног пола (50-75г), 9-12 припадник супротног пола средњих година (26-50г), 13-16 млади припадник истог пола (18-25г), 17-20 старији припадник истог пола (50-75г), 21-24 припадник супротног пола средњих година (26-50г), 25-28 изузетно насилна особа, 29-32 изузетно кукавичка особа, 33-36 изузетно непријатна и безобразна особа, 37-40 племић, 41-44 роб, 45-48 просјак, 49-52 припадник краљевске породице, 53-56 патуљак, 57-60 вилица, 61-64 шумски патуљак, 65-68 вилењак, 69-72 припадник авантуристичког занимања (бацати на табели авантуристичких занимања), 73-76 припадник неавантуристичког занимања (бацати на табели трговина и заната), 77-80 изузетно побожна особа, 81-100 још једна личност, бацати још два пута на овој табели.

### Душевне мане (100+К100)

**101-103 Одеутан** Карактер често не обраћа много пажњу на оно што се дешава око њега већ мисли о неким стварима које су њему занимљиве, тако да ће често долазити у ситуацију да заборави да понесе врло важне ствари или да се не сјећа неких битних ствари јер је тада мислио о нечему другом док су му о томе причали.



**104-106 Акрофобија** Или страх од висине код карактера се манифестује тако што ће се они уплашити и од страха одузети кад год су на некој висини као што је планина или каменита литица, тако да се они неће радо пети ни нашта што је више од њих. Карактер сваки циклус кад је на већој висини мора да баци теп м или ће бити паралисан од страха тај циклус (за које вријеме неће моћи да уради ништа), а потом покушати да побјегне на неко сигурније мјесто.

**107-108 Агорафобија** Је страх од отвореног простора и такви карактери ће избјегавати веће просторије или отворене равнице. Карактер сваки циклус кад је изложен отвореном простору мора да баци теп м или ће бити паралисан од страха тај циклус (за које вријеме неће моћи да уради ништа), а потом ће покушати да побјегне на неко за њега сигурније мјесто.

**109-111 Клаустрофобија** Је страх од затвореног простора и такви карактери ће одбијати да уђу у мање затворене просторе. Кад год је карактер у мањем затвореном простору (мање од 4\*4м квадратна) мора да баци теп м или ће бити паралисан од страха тај циклус (за које вријеме неће моћи да уради ништа) и потом ће покушати да побјегне на неко за њега сигурније мјесто.

**112-113 Фобија од животиња** Је страх од животиња и она се води као и остале горе описане фобије. Да би одредили од које животиње карактер има фобију бацамо К10 бацање: 1 коњ, 2 пас, 3 мачка, 4 инсекти, 5 глодари, 6 змија, 7 птица, 8 риба, 9 црви, 10 стока.

**114-150 Фобија** Или јаки страх од неке ствари је мана која ће код карактера који се суочи са извором свог страха изазвати стање паралисаности током једног циклуса (за које вријеме неће моћи да уради ништа) и потом ће он покушати да се склони односно побјегне што даље од тога или на неко сигурније мјесто. Да би одредили која је фобија у питању бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи (у загради је дато од чега је то фобија): 1

одређене боје (бацати на табели боја), 2 аблутуфобија (прања и купања), 3 акустикафобија (од звукова), 4 аерофобија (од 1-40% промаја, 41-70% гутања ваздуха или 71-100% шkodљивих ваздушних супстанција односно ваздуха као таквог), 5-6 агатеофобија (од лудила), 7-8 аглиофобија (од бола), 9 алиумфобија (од бјелог лука), 10 антофобија (од цвијећа), 11 антраксафобија (антракса или црних приштева, болест), 12-13 арашнофобија (од паука), 14 аркануфобија (од магије), 15 аритмуфобија (од бројева), 16 ауруфобија (од злата), 17 аутодисомофобија (од емитовања јаког мириса), 18 библиофобија (од књига и писане ријечи), 19 калигенофобија или на латинском венустрадафобија (од лијепих дјевојака), 20 шаетофобија (од косе), 21 чионофобија (од снијега), 22 хлорофобија (од биљака), 23 хорофобија (од плесања), 24 хрометофобија (од новца), 25 коулрофобија (од клонова), 26-27 кисталофобија (крстала, стакла), 28 деипнофобија (од ручавања или разговора за ручком 50%), 29 дендрофобија (од дрвећа), 30 донутифобија (печених добара), 31 драковидерфобија (од попут змајева створења), 32 еисоптрофобија (од огледала или свог одраза у огледалу 50%), 33 енисофобија (од критике), 34 дорафобија (крзна или коже животиња), 35 епистаксиофобија (од крварења из носа), 36 форофобија (гвожђа и челика), 37 гамофобија (од брака), 38 гелиофобија (од смјеха), 39 геронтофобија (од старих људи или од старења 50%), 40 јересифобија или јереиофобија (од супростављања званичним доктринама или од већих одступања 50%), 41 хетерофобија (од супротног пола), 42 хобофобија (од скитница и просјака), 43 хомилофобија (од проповједи и придика), 44 хидрофобија (од воде), 45 ичтиофобија (од рибе), 46 инкатифобија (од коришћења чини и оних који их употребљавају), 47 катисофобија (од сједања), 48 клептофобија (од крађе, лоповлука), 49 баукофобија (од бауколиких бића), 50 лимнофобија (од језера), 51 ламофобија (од лама), 52 лигофобија (од таме и мрака), 53 маниафобија (од лудила односно



манија), 54 мелофобија (од музике), 55 металофобија (од метала), 56 метифобија или потофобија (од алкохола), 57 некрофобија (од мртвих ствари), 58 нефофобија (од облака), 59 номатофобија (од имена), 60 оклофобија (од гужве и гомиле), 61 одонтофобија (од зуба), 62 оенофобија (од вина), 63 окофобија (од точкава), 64 једног авантуристичког занимања (бацати на табели авантуристичких занимања), 65 једног другог занимања (одредити на табели трговина и заната у КОО), 66 једног створења (одредити насумично из КОС), 67 пагофобија (од леда и мрза), 68 папирофобија (од папира, пергамента итд), 69 педиофобија (од лутака), 70 педофобија (од дјеце), 71 пеладифобија (од ћелавих људи), 72 пениафобија (од сиромаштва), 73 фармакофобија (од љекова и дрога), 74 фенгофобија (од сунчевог сјаја), 75 фобофобија (од фобија), 76 фотофобија (од свјетлости), 77 плувиофобија (од кише и да киша пада на њега), 78 плутофобија (од богатства), 79 покрескофобија (од добијања тежине, здебљавања), 80 подофобија (од стопала), 81 погнофобија (од брада), 82 потамофобија (од ријека или воде која тече 50%), 83 пирофобија (од ватре), 84 рабдофобија (од магичних предмета), 85 рупофобија (од прљавштине), 86 селенофобија (од мјесеца), 87 сесквипедалофобија (од дугачких ријечи), 88 ситофобија или ситиофобија (од хране и једења), 89 сомниофобија, 90 статуфобија (од статуа), 91 стаурофобија (религиозних симбола и светих предмета), 92 телуфобија (од оружја), 93 танатофибија (од смрти и умирања), 94 тонитрофобија (од грома), 95 тричофобија (од косе), 96 трискаидекафобија (од броја 13), 97 вестифобија (од одјеће), 98 ксенофобија (од странаца и непознатих), 99 ксилофобија (од шума), 100 зоофобија (од животиња, свих врста.

**151-152 Алкохолизам** То је зависност од алкохолних пића и такви карактери се ријетко виђају без пића у њиховим рукама и имају проблема да функционишу кад су тријезни. Они проводе већину свог времена

пијани, губећи координацију и потом и падајући у несвјест и могу бити без свјести сатима, данима чак и недељама. Сваки пут кад карактер види алкохолно пиће он мора да направни успјешну теп м иначе ће морати да попије неко алкохолно пиће и потом мора да прави ове провјере након сваког пића или неће моћи да престане да пије (осим ако га његови пријатељи на силу не спријече чему ће се он наравно опирати свим силама).

**153-154 Хроничне ноћне море** Ноћне море прогоне карактера и он не може да их се ослободи. Овакви снови га спријечавају да задобије потребни одмор и он ће почети да избјегава спавање што ће узроковати да ће да се залијечује 1е у два дана и генерално ће бити стално уморан што ће узроковати да сва бацања баца са ограничењем од -1. Такође сваки пут кад заспе постоји 30% шансе да ће се пробудити вриштећи и у хладном зноју.

**155-157 Заблуда** Је кад карактер није у стању да разликује шта је стварно, а шта није. Да би одредили јачину заблуде бацамо К100 и 1-60% то је мања заблуда, 61-100% је већа заблуда. Заблуде се одређују К10 бацањем и прво су описане мање, а у загради веће и оне се дешавају 50% вјероватноће дневно и то К4 пута: 1 мисли да су животиње људи и разговара са њима (мисли да је животиња и понаша се тако, одредити која у КОС), 2 мисли да остали људи могу да лете и често им тражи да то ураде (карактер мисли да може да лети и често покушава), 3 мисли да је један од чланова дружине члан краљевске породице и тако се и понаша према њему (мисли да је он члан краљевске породице и тако се понаша), 4 мисли да је ратни херој и хвалише се дјелима која нису његова (мисли да је у сред битке када није. Напашће свакога ко направи бржи покрет или га чудно погледа), 5 мисли да бубе гмижу по њему и онима око њега и покушава да их згази и спљеска (или у 50% случајева мисли да су чланови дружине чудовишта и вриштећи бјежи од њих или их напада), 6 прича са измишљеним пријатељем (или у 50% случајева мисли да су чудовишта са крљуштима његови пријатељи и тако се и



понаша њима), 7 мисли да га чудовиште прати и брзо се окреће не би ли га ухватио (или у 50% случајева мисли да ће вриштање уплашити чудовишта и кад год постоји вјероватноћа да су она у близини он ће гласно завриштати), 8 мисли да га његове очи обмањују и стално пита остале шта они виде (или у 50% случајева мисли да је невидљив те покушава да оцепари остале или уради друге ствари које мисли да остали не виде), 9 мисли да је вода отровна и никад се не купа нити је пије (или у 50% случајева мисли да може да хода по води и често то покушава да уради), 10 мисли да има припитомљено чудовиште за љубимца и понаша се као да је оно стварно и присутно (или у 50% случајева мисли да може да припитоми чудовишта и покушава).

**158-159 Депресија** Може бити изазвана хемијском неравнотежом у мозгу карактера или неким трауматичним догађајем. Карактери са овим проблемом могу да функционишу добро већину времена али ће имати и 30% дневно епизоде када неће моћи ништа да ураде, а неки ће чак имати и самуобилачке нападе (20%) док ће други предузимати сулуде ризике осјећајући да није битно да ли ће живјети или умријети (30%) што је тежи облик депресивности.

**160-161 Коцкарска зависност** Је зависност од коцкања у новац и овакви карактери ако виде овакву активност ће учествовати (теп м да се одупру жељи) и улагаће новац све док га имају, а потом ће почети са улагањем ствари које посједују, направити уговоре због којих могу зажалити и чак и украсти да би задовољили своју потребу. Кладиће се на било шта од борбе пјетлова до таквих једноставних ствари као што је да ли ће киша падати послије подне.

**162-163 Неприкладни смисао за хумор** Је када почне да се смије из свег гласа без неког одређеног разлога у најнезгоднијим тренуцима. Нпр ако његов друг падне са петнест метара висине и сломије ногу он ће почети да се смије и рећи нешто у смислу "Погледај како се твоја нога чудно изврнула." што ће често бити разлог да га остали

изударају. Карактер са овом маном воли и да прича шале које нису забавне и очекује са осмјехом своју публику да им се насмије и чак може да је и понови послије непријатне тишине. Такође ће и збијати неслане шале са људима на којима не би требао то да чини као што су побожни свештеници, племићи или баучке поглавице. Такође способни су да и изговарају увреде у тренутцима када не би требали.

**164-165 Клептоманија** Је када карактер има веома јаку потребу да краде и није важно колко су то вриједне ствари колко је важна потреба да се украде. Украшће чак и ако особа од које краде га посматра. Теп м је потребна да би се карактер одупро овоме.

**166-168 Опсесивност** То је поремећај када карактер има хемијску неуравнотеженост која га тјера да вјерује да је свјет ван контроле и превише хаотичан. Ово га тјера у опсесивност ка одређеним стварима и да опсједнуто ради одређене ствари и да их непрестано понавља (бацити К100 и добијени број је интервал у минутима када се те ствари отприлике понављају). Нпр карактер може да буде опсједнут са тиме да не стаје на пукотине на путу и игнорисаће све друге опасности само да то не би урадио или на пример да мора да очешља косу сваких 10 минута. Да би одредили врсту опсједнутости бацамо К20 бацање и у зависности од добијеног броја карактер је опсједнут са: 1 припадницима супротног пола и има потребу да их љуби, 2 са бројевима и има потребу да пребројава све, 3 са одјећом и има потребу да је купује, 4 са златом и има потребу да га сакупи што је више могуће, 5 са коњима и има потребу да их тимари и брине се о њима, 6 са оружјем и има потребу да их посједује што је више могуће, 7 са оклопом и има потребу да посједује што је могуће више оклопа, 8 са магијом и има потребу да сакупи што је више могуће магичних предмета, 9 са чистоћом и има потребу да чисти око себе, 10 са изгледом тјела и има потребу да вјежба, 11 са косом и има потребу да је чешља, 12 са сунцем и има потребу да гледа у сунце, 13 са бубама и има



потребу да једе бубе, 14 са храном и има потребу да кува и једе храну, 15 са звуковима и има потребу да открива изворе необичних и непознатих звукова, 16 са књигама и свитцима има потребу да их сакупи што је више могуће, 17 са драгуљима и има потребу да их сакупи што је више могуће, 18 са камењем и има потребу да их сакуупља, 19 са мирисима и има потребу да открива изворе чудних мириса, 20 карактер има двије опсесије.

**169-170 Немирна савијест** Је особина да карактерова савијест му неће дати мира ако је починио нека нечасна дјела или неки злочин. Његова савјест је тихи свједок и стално га оптужује. Постоји шанса да ће она почети и да га узнемирава спријечавајући да се његова част повећа или чак она може и да опадне док карактер не уради нешто чиме ће се искупити.

**171-172 Параноја** Је особина када карактер мисли да сви су против њега и не вјерују нити имају повјерења ни у кога. Они ће чувати нон стоп своје ствари и себе и чак ће можда имати и проблема да спавају из страха да их неко не нападне.

**173-174 Краткотрајни губитак памћења** Је када се карактери могу сјетити неких ствари које су им се дешавале док су били дјеца али неће моћи да кажу шта су ручали и чак могу да забораве и такву ствар као што је да ли су провјерили собу од замки и мораће да је провјере поново или пут којим су ушли у неки подземни комплекс и мораће да га траже поново. Постоји поред тога и много могућности за грешке када карактер има овакав поремећај.

**175-176 Сујеверје** То је када карактер вјерује да може да контролише шта ће му се десити избјегавајући одређене акције или изводећи одређене ритуале. Можда имају срећни ланчић који никад не скидају или се не перу јер сматрају да ће опрати и своју срећу или чак неће авантурисати одређеним данима јер сматрају да су им несрећни. Да би то одредили бацамо К20 бацање и резултат је следећи: 1 одређена боја је несрећна (бацати на табели боја) и неће носити одјећу те боје,

улазити у грађевине офарбане том бојом, избјегаваће животиње такве боје и људе који носе ту боју, 2 одређена боја је срећна (бацати на табели боја), носиће одјећу само те боје, воли животиње и предмете те боје и оне који је носе, 3 мисли да је свјет равн и избјегаваће путовање морем да не би пао са ивице, 4 стајање поред мртвих ствари је несрећно, избјегава све што га подсећа на смрт (гробља, гробове, мртвачке ковчеге) и има ограничење од -2 на бн кад сусретне немртве, 5 цјенкање или уговарање цјене је несрећно и ако купи на тај начин нешто стално ће мислити да је то лошијег квалитета и да ће се сломити или покварити и чак ће је одбацити и купити нову по пуној цијени, 6 има срећни број (К30 да би се одредио) и на тај датум ће предузимати ненормалне ризике и изводиће ритуале који укључују тај број да би био срећнији, 7 вјерује да је срећан и свако ко га додирне ће украсти срећу, неће ни дјелити обичне предмете са другима нити их позајмљивати из истог разлога и полудјеће у случају ако их неко додирне или додирне њега, 8 нека обична животиња је несрећна (одређује ВИ по табели из фобије од животиња изнад) и карактер ће избјежавати додир са њом и чак ће изаћи из просторије или прећи улицу да би избјегао близину, а њено појављивање је лош предзнак, 9 скретање улијево (50% удесно) је несрећно и ићи ће само путем гдје је сигуран да не мора да скреће улијево и одбијаће да скреће на ту страну ако мора, 10 не вјерује у духове нити немртве било које врсте и ако их види покушаће да не вјерује у њих или да их потпуно игнорише, а након што их порази покушаће да да докаже како је то превара скидајући им маску или шминку, 11 вјерује да су вилице срећне и покушава да их ухвати како би задобио срећу и одбија да их пусти док га оне не "благослове", 12 вјерује да ће му се десити несрећа њему или његовом ближњем ако стане на било какву пукотину, 13 има несрећни број (К30 бацање да се одреди) и тог датума неће хтјети да авантурише, избјегаваће да буде у соби са толико људи у просторији и сличне ствари



везане за тај број, 14 вјерује да мора да да прилог сваком свештенику или цркви поред које прође и несупјех ће сигурно значити лошу срећу, 15 вјерује да су они на власти од бога ту постављени и чиниће све да задобије њихову наклоност, 16 вјерује да сваки пут кад зачује звоно један анђео добије крила, баци још једном на овој табели, 17 вјерује да је авантурисање са припадницима супротног пола несрећно и избјегаваће то по сваку цјену, 18 има срећни предмет за који вјерује да га штити и неће урадити ништа прије него што га пољуби за добру срећу, а ако га изгуби неће моћи да ради ништа док не нађе нови, 19 вјерује да је лоша срећа ако не да милостињу просјаку и стално ће то радити кад их види, 20 има два сујеверја, бацати двапут.

#### **177-178 Гневни темперамент или ђуд**

Је немоћност да се она контролише и они ће имати наступе бјеса ако се исфрустрирају или изнервирају. Таква особа може да разлупа собу или крчму зато што је његов кревет није довољно мекан, зато што је особа у сусједној соби правила исувише буке или може да преврне сто ако изгуби на картама. Када код карактер има шансе да се изнервира било каквом необичном ситуацијом мора да баци теп м или ће га ухватити напад бјеса и неће се смирити док нешто не сломије или не направи нешто на чему ће искалити свој бјес.

#### **179-180 Одвратност према занимању**

Или аверзија је када карактер има урођену одвратност према одређеном занимању (одредити на табели авантуристичких занимања или у 30% случајева на табели трговина и заната) и он неће авантурисати нити се дружити ни са једним припадником тог занимања.

#### **181-182 Одвратност према чудовишту**

Или аверзија изазива да карактер избјегава контакт са неком врстом чудовишта (одредити у КС) и ако га сусретне он ће учинити све да побјегне из те области.

#### **183-184 Одвратност према раси**

Или аверзија је кад карактер избјегава све контакте са одређеном расом и са њима се никада неће дружити нити авантурисати. Да би

одредили која је то раса бацамо К10 бацање и резултат је 1 патуљци, 2 шумски патуљци, 3 вилењаци, 4 полушумски патуљци, 5 полувилењаци, 6 полушани, 7 бауци и полубауци, 8 цинови и полуцинови, 9 вилице, 10 људи (ако је карактер човјек бацати поново).

**185-186 Непријатељство према занимању** Је када карактер има усађену дубоку мржњу према неком занимању без обзира на остале ствари и он ће напасти такву особу чим је види и никад са њом неће авантурисати. Да би одредили које је то авантуристичко занимање бацамо на табели авантуристичких занимања, а у 30% то је обично занимање и у том случају бацамо на табели заната и трговина.

**187-188 Непријатељство према чудовишту** Је када карактер има усађену мржњу према одређеним чудовиштима. Ако се дружина бори са више врста чудовишта он ће напасти увјек то чудовиште игноришући сва остала, без обзира на опасност којој се он или његова дружина излаже. Које је то створење треба да се одреди из КОС.

**189-190 Непријатељство према раси** Је када карактер има усађену мржњу према некој раси и он ће припаднике те расе узнемиравати са циљем да изазове сукоб са њима и никад неће авантурисати у њиховом друштву. Која је то раса одређујемо као код претходне мане одвратност према раси.

**191-192 Разјарени бјес** Је особина која карактера баца у бјес и карактеру је потребно мало да се запали и да се гурне преко ивице. То се манифестује ако карактер у једном циклусу истрпи 20% од своје укупне енергије и ако не прође успјешно теп м он ће да падне у разјарени бјес. Потом када падне у бјес мора да нанесе противницима К10 поена штете за сваки ниво искуства који посједује да би га умирио и то тако што ће напасти само најближе непријатеље, а ако нема више непријатеља мора да нападне и пријатеље који су у близини, а ако чак ни они нису у близини он ће отрчати у насумичном правцу да потражи жртве.



**193-194 Крвожедност** Је слична разјареном бјесу само што се активира када се наноси штета умјесто да се прима. Ако карактер изведе напад изузетно добро (баца 20 на К20 бацању) он мора да баци теп м и ако не успије споашће га крвожедност и он ће морати да настави са нападом док не нанесе три пута више штете него што је нанио изузетно добро изведеним ударцем. Као и код разјареног бјеса они ће нападати и пријатеље све док не задовоље своју крвожедност.

**195-196 Пироманија** Је кад је карактер опсједнут са ватром и кад га ухвати опсесија он ће запалити структуре само да би гледао како горе. Када угледа ватру као што је нпр логорска, упаљена бакља или огњиште, то ће покренути такву опсједнутост и карактер мора да направи успјешну теп м или ће морати да упали нешто као што је шума, грађевина или сл. што ће разбуктати већу ватру у којој би он могао да ужива.

**197-198 Садизам** Је кад особа воли да ужива мучећи друге и то најчешће није пријатна и фина особа. Такве особе често воле да муче животиње и то може да постане чак и горе и мрачније. Они који авантуришу са таквом особом могу се наћи као жртве сурових шала и или болних “несрећа”. Овакви људи често могу да сакрију своју склоност али их често она чини недобродошлим у већини друштава. Карактер мора да једном дневно у 50% случајва изврши нешто такво ако неуспјешно баци теп м.

**199-200 Несрчаност** Је када карактер нема нимало храбрости у себи и његови садругови не могу рачунати на њега у опасним тренутцима и екстремним ситуацијама. Он ће се тада повући на зачеље дружине и ако не баци теп м покушати свим силама да се извуче и побјегне ако може. Овакав карактер није погодан ни за коју врсту ратника.

### Физичке мане

(200+К100)

**201-203 Албино** Карактер има мањак пигмента меланина у кожи, коси и очима што му даје изразито блијед изглед, свјетло плаве очи (30% ружичасте) и чисто бјелу косу. Неки људи зову албино људе дух људима због њиховог сабласног изгледа. Овакви људи морају да штите кожу од јаког сунца иначе ће да изгоре и имају опекотине по кожи (К6/2 енергије и неће моћи да спавају К4/2 дана), а такође већина их има и веома суву кожу тако да морају да користе (80% случајева) заштитно уље да би је мазали и тако штитили. Поред тога њихове очи су веома осјетљиве на сунце и остало јаче свјетло тако да морају да носе шешире или велове да би их штитили, као и главе од јаког сунца.

**204-206 Антипатија према животињама** Је одбојност коју је карактер развио према одређеној врсти животиња. Такве животиње могу да осјете нешто код карактера што их узнемирава или се једноставно јавља нека мржња у односу на њега тако да ће га напасти чим га угледају. Да би одредили која је то животиња бацамо К10 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1 коњ, 2 пас, 3 мачка, 4 птица, 5 инсект, 6 риба, 7 слијепи миш, 8 змија, 9 мајмун, 10 по избору ВИ (може се бирати са ове табеле или са табеле из КС)

**207-209 Аносмија** Је губитак укуса и мириса што може бити опасно нпр ако је храна затрована или гас који је отрован не може се унапријед разазнати од карактера мада понекад може бити и корисно ако су мириси или укуси једноставно непријатни тако да нпр ови карактери могу да уђу у просторије са изузетно одбојним мирисом за друге без већих проблема.

**210-212 Астма** Изазива тешко дисање, кашљање, а оно што покреће такве нападе су одређене ствари на које је карактер алергичан (ВИ треба да одреди користећи табелу опреме у КОО или на наки други начин) или стресови и трауме. У тим случајевима карактер мора да



успјешно баци теп г да се асмаички напад не би догодио, а у случају да се то деси карактер један циклус не смије радити ништа осим да се одмара или ће иначе трпити К6/2 штете сваки циклус док се не одмори. Такође они трпе за једну трећину више штете од удахнутих отровних супстанци, а мрачне и прашњаве тамнице им изазивају кашљање и отежано дисање што их присиљава да се одмарају дупло више од осталих иначе ће ризиковати напад астме.

**213-214 Далтонизам** Или слијепило за боје је неспособност карактера да препозна боју када је види што понекад може бити проблематично нпр када се неки напитака треба узети, а распознаје се по боји и сл.

**215-217 Крварење из носа** Је хронично крварење и људи који то имају обично држе доста марамица поред себе. Из неког разлога сваки пут кад се узбуде ови карактери имају 40% да им почне крварење из носа и они ће губити 1 поен енергије (само у случају тежег крварења односно 30% случајева, код обичног се не трпи штета) осим ако не зауставе крварење помоћу марамице, леда или снијега, притиснути нос или забацили главу уназад што ће у 70% случајева зауставити крварење у року од К/2 циклуса. Људи са оваквом маном би требали да пазе да се не приближавају чудовштима које привлачи мирис крви као што су вампири, вукови и сл.

**218-219 Прекомјерно балављење** Је у већини случаја само досадно али ипак оно смањује изглед за 1.

**220-221 Надимање** Изазива непријатне гасове који чине да они око карактера почињу да се удаљавају од њега што му и смањује изглед за један осим ако није у друштву полубаука или сличних створења, а и карактер са овим проблемом неће се уздићи много у друштву.

**222-223 Оштећење слуха** Је мало блажи облик глувоће и таква особа тешко може да чује. Људи су присиљени да понове оно што причају када покушавају да комуницирају са особом којој је слух оштећен. Овакве особе ће имати и проблема да у просторијама гдје је

гужва разазнају причу саговорника од жамора гомиле као у крчми нпр, а такође у борби ово може понекад бити фатално. У оваквим ситуацијама или ако је карактер мало одаљенији од особа које причају у 40% случајева он неће чути шта је речено.

**224-226 Шушкање** Или врскање при говору је говорна мана када карактер теже изговара и то онемогућује друге да га добро разумију, а понекад људи имају и обичај да задиркују оне са овом маном тако да се могу наћи у више туча него што је то уобичајено.

**227-229 Ђелавост** Је присутна само код мушкараца и такви карактери су оћелавили прије времена и остали без косе. То им смањује изглед за један али у 20% случајева код жена ће то бити један поен више јер то може и да им се свиђа.

**230-231 Мигрене** Изазивају да карактер пати од веома јаких главобоља и то на редовној бази (сваких К8 дана) и тада се мора одморити један дан или ће трпити ограничење од -1 за све провјере гдје је потребно бацање коцкица.

**232-233 Нервозно подрхтавање** Је неконтролисано подрхтавање одређеног дјела тјела карактера као што је то око које трепће, мишићи на лицу или врату и сл. У већини случајева ово није толико опасно али ипак даје ограничење на бн за сва дистанцна оружја од -1 због тежег циљања.

**234-235 Ожиљак на лицу** Смањује карактеру изглед за -1 (-2 у 30% случајева) и то је неки пређашњи ожиљак који се не може сакрити и прилично квари изглед карактера (код жена ово ограничење на изглед се удвостручује).

**236-237 Причање у сну** Је особина која у 50% случајева изазива да карактер у сну исприча оно што никоме у будном стању не би испричао и то се дешава у 70% случајева сваке ноћи. Он може да ода неку своју тајну или било коју ствар која може бити касније непријатна за самог карактера. Ипак карактери који слушају неће моћи да буду сигурни да ли је то што карактер који прича у сну истина или само маштање.



**238-240 Тешка спавалица** Је онај карактер који се неће пробудити чак и ако животиње или чудовишта у стампеду пролазе поред њега. Он се неће пробудити док их неко не удари и не нанесе најмање 1е штете али ипак након што се иначе пробуде они су освјеженији од осталих. Тако када се одмарају са циљем да би се излијечили њима се враћа још један додатни поен енергије дневно.

**241-242 Лош мирис тјела** Је особина која одбија већину људи од карактера смањујући му тако изглед за један осим ако је у присуству баука цинова и сличних створења. Такође због свога смрада карактер неће бити добродошао на већини друштвених скупова.

**243-245 Муцање** Често може значити и проблем са комуницирањем, а карактери који припремају чини морају да проведу К20 циклуса дуже по чини него што је то уобичајено. Поред тога изглед карактера се смањује за један.

**246-248 Немузикалност** Је мана карактера да није у стању ништа да отпјева како треба ни да научи било какав инструмент.

**249-251 Далековидост** Је проблем кад карактери могу да виде нормално на даљину али на ближе слабије виде и тако трпе -1 ограничење на бн увјек када се боре прса у прса. Такође имаће и проблема при читању јер ће им требати већа слова што може бити проблем код употребе чини док се не набаве наочаре.

**252-254 Кратковидост** Је када карактери добро виде на близину док на даљину виде слабије. Тако када употребљавају било које дистанчно оружје на блиском домету имају ограничење од -2, а на средњем и далеком -4.

**255-257 Урођена неспретност** Значи да карактер је неспретнији него што је уобичајено и шанса за грешку при нападу односно за лоше изведени ударац код таквог карактера се повећава са један на два.

**259-261 Јака алергија** Је узрокована тиме што карактеров имуни систем не ради

потпуно исправно. Карактер може бити алергичан на многе супстанце, а онај ко има јаку или акутну алергију неће моћи да се уздржи од кијања или ће добити осип. Да би одредили на шта је карактер алергичан бацићемо К10 и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1 храна (бацати на табели опреме у КОО), 2 одјећа (бацати на табели опреме у КОО), 3 дрво, 4 мачке, 5 друге животиње, 6 злато (40% друге метале по избору ВИ), 7 полен, 8 прашина, 9 насумична ствар са табеле опреме у КОО или по избору ВИ, 10 додатна алергија, бацати два пута.

**262-263 Губитак увета** Не утиче на слух али смањује изглед за један осим ако се тај дио не маскира.

**264-265 Губитак ока** Смањује видно поље и даје ограничење на бацање за напад од -1, а такође и смањује изглед карактера за један. Карактер може бити и природно слијеп на једно око и за то постоји 20% вјероватноће.

**266-267 Губитак прстију** Значи да карактеу недостаје 1-70 један прст, 71-85 два прста, 86-90 три прста, 91-95 четри прста и 96-100 пет прстију. За сваки прст који недостаје шанса за грешку при нападу односно за лоше изведени ударац повећава се за један, тако да од почетних један за сваки недостајући прст додајемо по +1.

**268 Ампутирана рука** Је тешки дефект и карактеру недостаје једна рука. Он не губи додатке на снагу јер најчешће се друга рука развије толко да надомјешта другу али ако користи чини оне ће имати шансу од 25% да не раде јер су потребни одређени покрети који карактер тешко може да изведе. У 20% случајева карактере има обје руке ампутиране. Овакви карактери су још тежи инвалиди и они не могу бити ратници нити употребљавати никакво оружје, а чини које користе имају шансу од 50% да не успију. Њихово кретање ће бити за 25% брже од осталих, а карактери ће стално смишљати начин како да ураде ствари на друге начине и њихова памет се због тога повећава за један.

**269 Ампутирана нога** Је такође тежак инвалидитет, а нога се може надомјестити



дрвеном штулом и карактери који се тако крећу ће имати кретање смањено за 25% али им се руке више развију и добијају K100% на проценат снаге. У 20% случајева карактере има обје ноге ампутиране. Овакви карактери су још тежи инвалиди и они ће имати већих проблема. Ипак ако се одрекну једног знања могу да развију знање хода са штулама и са двије штупе на ногама моћи ће да ходају скоро као и раније само ће им кретање бити смањено за 20%. Овакви људи могу и да јашу коње или да се возе специјално направљеним колицима да би се кретали унаоколо. Такође имају изузетно развијене руке које им надомјешћују недостатак ногу и због тога и добијају један додатни поен снаге. Они који су без штупа или других начина за кретање моћи ће да се крећу са кретањем од само 2 и то пужући по земљи.

**270 Слијепило** Је поремећај када карактер из неког разлога изгуби вид, а постоје и разни степени слијепила и понекад неки који су слијепи могу да виде свјетлост и боје па чек и кретања али им је све мутно, без облика и без детаља. Неки слијепи могу да виде свјетлост и ништа друго док су остали у тоталној тами. У било ком случају слијепи трпе —4 ограничење на било које бн, а поред осталог остала њихова чула су изоштрена као што су слих и додир јер имају проблема да се крећу. Кретање им се за то смањује за пола, а такви карактери могу да користе истренирану животињу која ће им служити као водич у ком случају им се кретање враћа на нормалу. Оваква животиња може и да упозори на опасност и чак пружи и физичку заштиту.

**271 Глувоћа** Је такође доста тежак поремећај али људи који су глуви могу да воде скоро нормалне животе упркос губитку слуха али ће имати проблема при комуникацији ако неко не зна неку врсту знаковног језика или не може да пише и тако се споразумјева. Глувоћа понекад може бити и предност јер су такви карактери заштићени од звучних напада, а и чини које дјелују звуком на њих немају дејство.

**272-274 Хемофелија** Је болест када се крв не згрушава. Такве особе су познате по свом крварењу када су рањене и трпиће додатну штету и то по један додатни поен за сваки поен енергије за који су физички рањени. Након тога морају да успјешно направе теп г да не би трпили по још један додатни поен штете за сваку рану коју су претрпили.

**275-279 Слабо подношење бола** Је мана када карактер није устању да подноси чак ни мале количине бола. Они реагују на ране као мале дјевојчице када се убоду у прст и такви карактери увјек када су у јавности и истрпе мање ране изгубиће по један поен части због свог понашања али ће њихова претрпљена штета ипак бити уобичајена. Карактери који изгубе пола или више од укупне енергије у једном ударцу ће пасти у несвјест од болова и остати у том стању K20 циклуса минус вриједност њихове грађе, а такође неће моћи да издрже било какво мучење и биће брзи да одају мучитељу све што знају само да би избјегли болове.

**280-282 Унакаженост** Је када је карактер толко тешко рањен и осакаћен да се његов изглед смањује за три и томе је највјероватније узрок повриједа или нека тежа болест. Могу их и звати погрдним именима због тога као што су наказа или чудовиште, а дјеца ће бјежати кад их виде или ће их задиркивати. 50% шансе је да ће јавна реакција бити страх, а 50% непоштовање, а понекад уплашена гомила може и да се расрди и нападне такву особу. Да би одредили врсту унакажености бацамо K100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-30 тешке опекотине на лицу или оживљени, 31-40 избличена рука, 41-50 избличене руке, 51-60 избличена глава, 61-70 избличена нога, 71-80 избличене ноге, 81-90 избличена глава, 91-100 бацати двапут.

**283-284 Мутавост** Је дефект када карактер није у стању да говори и такви карактери нису у стању да користе чини јер не могу да изговарају ријечи потребне за употребу чини. Они могу да се споразумјевају



помоћу знаковног језика или помоћу покрета или писањем.

**285-287 Нарколепсија** Или наступна поспаност је поремећај када карактер не може да контролише кад ће и гдје да заспе. Ово може бити веома опасно јер карактер може да нпр заспе када се пење уз зид, док се бори са змајем или док се коцка. Овакви карактери могу да затраже помоћ од другова да их пробуде али и чак најдобронамјернији другови не могу бити са њима цјело вријеме.

**288-290 Нераспознавање удаљености** Је дефект кад карактер није у стању да распозна да ли су предмети удаљени или су близу. Ово је слично слијепилу и за карактере са овим дефектом дистанца оружја су неупотребљива, а оружја за блиску борбу користи са ограничењем од -2 на бн. Такође овај карактер може да падне са литице или да удари у зид ако није довољно пажљив тако да му је потребан добар друг да пази на њега или пас водич.

**291-293 Епилепсија** Или обољење напада је поремећај у мозгу код карактера или нека врста болести и она изазива периодичне нападе код карактера који могу имати разне облике али најчешће (60% случајева) је да карактер падне на земљу и поче да се тресе неконтролисано. Ако нико није у близини ко би помогао карактер може да прогута језик и да се удави у К4+3 циклуса. Остали карактери се једноставно замрзну или одузму на неколико секунди. Шанса за овакве нападе је 50%, а потом се сваког дана смањује за 10% док не дође до нуле када се поново враћа на 50%. Напад траје К12 циклуса.

**294-297 Ходање у сну** Је мана која карактера често може довести у опасност и он чак може и да погине у сну јер може да падне са висине или да одшета у камп непријатеља. Пријатељи оваквог карактера могу да га завежу поноћи што ће спријечити његово ходање али ће и бити рањивији у случају изненадних напада. Карактер ће у 40% случајева почети да хода у сну и то ће трајати 2К20 циклуса након чега ће се и пробудити у 50% случајева.

**298-300 Осјетљиви зглоб** Је дефект када је тај зглоб мало слабији од осталих. То може бити проблематично код кољена или кука јер карактер може имати проблема са ходањем пошто ће му с времена на вријеме зглоб попустити и он ће ризиковати да падне на земљу или се придржи за нешто. Ово може бити посебно опасно кад се хода по уским мостовима, високим тереном или сличним опасним мјестима. Ако је зглоб на руци може се десити да испадне оружје и сл. Да би одредили гдје је осјетљиви зглоб бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја то је 1-40% рука, 41-80% нога, 91-100% кук (води се као дио ноге), а потом можемо и одредити који је то појединачни зглоб на руци или ноzi. Карактеру ће зглоб попустити дневно у 50% случајева, а то ће се десити К4 пута током дана (ВИ би требао да баца 50% у некој прикладној ситуацији да ће се то десити и тада карактер треба да направи теп сп да не би пао или да му нешто не испадне из руке).





## 4 Занимања

### Авантуристичка занимања

Основне групе занимања су као што је већ речено свештеник, мађионичар, ратник и разбојник. Свака група има разне врсте занимања и на играчу је да изабере који карактер ће да игра.

Сваки карактер има већ стечене вјештине и знања, а свештеници и мађионичари и чини које могу да користе. Вјештине и знања су означени бројевима и за њих је дато објашњење у даљем тексту у поглављима о вјештинама и знањима, док су чини које се добијају на почетку објашњене у КОМ, даљем тексту као и у појединачним описима занимања.

Сваки свештеник и мађионичар почиње са претходно бесплатно научене двије подчини и једном лакшом чињу. Чини које су научене се одређују насумично и то тако што играч за подчини баца по жељи на табели врсте чини, док се лакша чин баца на истој табели али је у опису занимања већ одређено која је то врста чини. Карактер има право да по једном понови свако бацање у случају да није задовољан са добијеном чињу али му се у том случају поништава претходно бацање. Детаљније о чинима и начину на који се оне користе дато је у поглављу чини у КОМ.

Такође сваки играч може да направи и сопствено занимање тако што може да изабере вјештине које он хоће за свој карактер. Прво мора да изабере из које основне групе занимања ће да буде његов карактер, значи бира да ли је свештеник, мађионичар ратник или разбојник. Такође мора да каже којем занимању ће да буде слично његово, а потом може да изабере вјештине. Ово обично ради ВИ или играч који жели ново авантуристичко занимање али ВИ мора да се сложи са свиме што је урађено.

Вјештине коштају колико је написано у заградама поред њих, а карактер има почетних 9 поена да распореди по вјештинама. На крају може да сам изабере и знања али онда ће имати само два умјесто три почетна знања колико добијају остали карактери који имају већ унапријед одређена знања.

Ако неки карактер жели да промјени досадашње занимање, нпр до сад је био витез сада жели да буде типични свештеник потребно је да за ту промјену да половину искуствених поена који су му потребни да би прешао на следећи ниво (који му се од тада бришу), да нађе учитеља и са њим проведе 2К4 мјесеца учећи ново занимање. Потом постаје способан да се бави њиме и имаће све вјештине жељеног занимања али знања која је досад имао ће да му остану и неће научити нова осим када буде добијао нова преласком нивоа када може да их слободно бира.

Такође помоћу ове табеле може се одредити и авантуристичко занимање НИК-а који су до 70% мушког или преко 70% женског пола. Потом да би одредили занимање баца се бацање у загради испред назива авантуристичког занимања (К1000) и добијени број нам показује његово занимање које се потом прочита испред назива занимања. Да би одредили ниво НИК-а баца се процентажно бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-40 први, 41-50 други, 51-60 трећи, 61-70 четврти, 71-80 пети, 81-90 шести, 91-94 седми, 95-98 осми и 99-100 девети ниво. Ако је у питању одређивање нивоа за дружину прво се одређује да ли су карактери ниског (до 50%), вишег (51-80%) или високог нивоа (81-100%). Потом за ниске нивое до 50% карактер је први ниво, 51-80% је други и 81-100% је трећи. За веће нивое до 50% је четврти, 51-80% пети и 81-100% шести. А за високе нивое до 50% је седми, 51-80% осми и 81-100 девети.

У оба случаја за карактеристике неиграчких карактера се баца само по 2К6 бацање, а на двије најважније карактеристике додаје се још по К6 бацање са тим да добијени резултат не може да буде већи од 12. Те



карактеристике су за мађионичаре памет и спретност, свештенике, мудрост и спретност, за ратнике снага и грађеност и за разбојнике спретност и сналажљивост. А такође по сваком пређеном нивоу добија се по +1 поен за особине који се може распоредити по жељи. У свим осталим видовима ник напредују као и и

Авантуристичка занимања садрже у загради опис вјештина, знања и чини која су дата под бројем у њиховим описима у одговарајућим поглављима (поглавље о вјештинама и поглавље о знањима). Скраћено вјештине ће бити представљене са Вј, знања са Зн, лакше чини са Лкч, теже чини са Теч и тешке чини са Тшч.

### Табела авантуристичких занимања (К1000)

#### Свештеници (К200)

##### (1-70) Свештеник (Вј:1,3,13;

Зн:7,8,28) То је типични свештеник, најчешће добре оријентисаности који проповједа добро, љубав, слободу, живот, смисао и труди се да промовише своје идеале кроз предан рад и служење богу. Карактер да би се бавио овим занимањем мора да буде најмање н оријентације на почетку, на четвртном нивоу мора да буде д оријентације да би га достигао, а на седмом вд и мора да остане у тој оријентацији или ће да изгуби претходно стечене нивое све док не поврати потребну оријентацију. Ако карактер икад постане зао губи све особине овог занимања док се не искупи по процјени ВИ и док не поврати потребну оријентацију. Типични свештеник се најчешће сусреће у малој цркви, цркви или храму и он прави такве структуре и утврђења око њих. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава лијечења или призивања.

##### (70-90) Монах (Вј:47,5,12; Зн:8,19,28)

Монах или калуђер је сличан типичном свештенику само што су то људи који су више посвећени духовном животу него

материјалном и најчешће живе у мање приступачним или вјерски важним мјестима гдје се и налазе њихови манастири и ту они служе и јачају у вјери и живе аскетским и подвижничким животом. Обично се одричу свог материјалног имања и узимају ново име у складу са правилном манастира, а **источњачки монах** (Вј:47,5,67 (може да специјализује оружје и напредује са њим); Зн:8,19,28) је такође био и мајстор борилачких вјештина што је често било корисно при одбрани манастира од пљачкаша. Услови за оријентацију су исти као и код типичног свештеника. Монаси се најчешће сусрећу у манастирима и они праве такве структуре и утврђења око њих. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава лијечења, призивања или прорицања.

##### (91-100) Природњак (Вј:1,4,10; Зн:

1,3,6) То је свештеник који се бави његовањем природе и животиња у њој, а заштита животне околине му је на првом мјесту и скоро једнако важна као и очување људског живота. Овакви карактери морају да буду најмање н оријентације на почетку, пд на четвртном и д на седмом нивоу. Ако карактер икад постане зао губи све особине овог занимања док се не искупи по процјени ВИ и док не поврати потребну оријентацију. Светилишта природњака и цркве су обично близу вриједних природних творевина попут огромног старог храста, круга од дрвећа или великог камења и сличних природних творевина које и они често узгајају или праве да би у њима сви посјетиоци уживали. Такође око њих граде природне бране и утврде, и корисите разне припитомљене животиње при одбрани таквих структура поред осталог. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава лијечења, призивања или природних молитава.

##### (101-105) Патуљачки свештеник

(Вј:6,7,9; Зн:19,20,28) То је свештеник патуљачког народа и он је сличан типичном свештенику изузев што патуљачки народ високо вриједнује камен, злато и драго камење које они држе на посебном мјесту и



промовишу патуљачки начин живота који се састоји од копања руде под земљом, раду са каменом и ковању веома квалитетног оружја. Услови за оријентацију су исти као и код типичног свештеника. Патуљачки свештеници имају своје цркве које су најчешће у великим подземним дворанама, често неприступачне другим расама и као и патуљачке гробнице у камену брањене многобројним патуљачким замкама. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава лијечења, призивања или елементалних молитава.

#### **(106-115) Борбени свештеник**

(Вј: 3,7,14; Зн: 7,19,28) То је свештеник чији је живот поред служења богу посвећен и борби на бојном пољу за вјеру. Овакви карактери су слични типичним свештеницима али они своју службу божју углавном врше у војсци и војницима и активно учествују у борбама са њима или служе као одбрана цркве или манастира у случајевима потреба или пљачкашких напада. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Обично граде цркве у војним утврђењима и касарнама или импровизују богомоље у војним логорима. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава лијечења, призивања или очаравања.

#### **(116-125) Одбрамбени свештеник**

(Вј: 9,13,32,41,42; Зн: 7,18,27) То је свештеник који се посветио изучавању молитви за одбрану које најчешће користи за штићење предмета или локација од важности. Услови за оријентацију су исти као и код типичног свештеника. Обично се налазе код цркава и храмова којима је потребна њихова заштита. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава лијечења, призивања или одбрамбених молитава.

#### **(126-130) Вилењачки свештеник**

(Вј: 5,6,11; Зн: 7,8,28) То је као и патуљачки свештеник свештеник вилењачког народа који високо цијени све што је везано за природу и живот у њој, поготову шуму и дрвеће. Они су такође слични типичним свештеницима и услови за оријентацију су исти као и код њих. Вилењачки свештеници се најчешће могу

наћи у вилењачким црквама које су најчешће рађене по узору на природњачке цркве. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава лијечења, призивања или очаравања.

#### **(131-140) Пустињак** (Вј: 4,5,28,38; Зн:

4,17,19) То су посебна врста монаха који одлазе у пустињу и живе по испосничким пећинама на тај начин удаљујући се од друштва, живећи аскетским и подвижничким животом и јачају у својој вјери постећи, подвизавајући се, трудећи се да живе што више у складу са вјером и на тај начин да се приближе богу и добру, а потом након прочишћења које доживе најчешће се враћају у свјет да би духовно поучавали друге и помагали им дјелећи са њима мудрости до којих су дошли. У ову врсту свештеника такође спадају и путујући свештеници који су прихватили сиромашни и тешки живот и добровољно помажу, уче и савјетују све чланове друштва од сељака до витезова и племића. Они су такође слични типичним свештеницима и услови за оријентацију су исти као и код њих. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава лијечења, призивања или прорицања.

#### **(141-150) Вјештац** (Вј: 1,6,10; Зн:

21,25,30) То је свештеник који није стандардни свештеник већ свештеник који не припада ниједној цркви и углавном ради за себе и своју заједницу која је обично величине једног или неколико насеља. Код таквих свештеника људи долазе кад им је потребна помоћ и вјештац ће је и пружити уз неку надокнаду. Обично немају неке стриктне вјерске ритуале које поштују већ више раде на своју руку и често посежу за магичним знањем или предметима да би остварили своје циљеве. Понекад овакви карактери могу бити прогањани од званичне цркве. Они немају никаквих ограничења што се тиче оријентације и обично ће бити онакве оријентације каква је и оријентација насеља у којем живе. Најчешће праве своје јазбине и утврђења што у зависности од њиховог утицаја у подручју у којем живе може бити све од једноставне колибе па све до моћног утврђења. Лакша чин



се баца по жељи на подтабели молитава лијечења, призивања или одбрамбене молитве.

**(151-160) Љекар** (*Вј:1,6,11; Зн:6,7,32*)

То је свештеник који је посвећен лијечењу рањених и болесних. Живот оваквих свештеника је најчешће окренут ка очувању људских организама и њихова филозофија је заснована на проучавањима о лијечењу и спријечавању болести. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Најчешће овакви свештеници се сусрећу око болница које они граде и утврђују и које се могу наћи на разним мјестима од војничких утврђења до сиротињских четврти, а такође постоје и локални приватни љекари по мјестима или лутајући љекари који ће излијечити свакога коме је то потребно уз минималну надокнаду. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава лијечења или призивања.

**(161-180) Свештеник зла** (*Вј:3,5,7; Зн:7,8,10*)

Он је насупрот типичном свештенику окренут служењу зла, мржње, хаоса, ропства и смрти. Они су ватрени борци против свега што је добро и људи који служе добру, а то најчешће подразумјева припадање разним деструктивним и фанатичним култовима и сектама. Карактер да би се бавио овим занимањем мора да буде најмање н оријентације на почетку, на четвртом нивоу мора да буде з оријентације да би га достигао, а на седмом вз и мора да остане у тој оријентацији или ће да изгуби претходно стечене нивое све док не поврати потребну оријентацију. Ако карактер икад постане добар губи све особине овог занимања док се не искупи по процјени ВИ и док не поврати потребну оријентацију. Најчешће овакви карактери се срећу код цркава зла које они граде и утврђују на све могуће начине и бране разним палим створењима и замкама. Лакша чин се баца по жељи на подтабели злих молитава или молитава некромантије.

**(181-190) Инквизитор** (*Вј:3,5,8; Зн:8,19,8*)

То је свештеник који се бави инквизицијом односно истрагом, конкретније

истрагом јереси и јеретика односно погрешног вјерског учења и људи који погрешно уче људе вјери и различито од званичног црквеног учења.

То су људи који су посветили своје животе тражењу људи који шире јерес и њиховом извођењу пред суд и борби против злих последица таквог учења. Јеретици се, ако се утврди кривица, обично протјерују из цркве и њихово учење осуђује, али могуће су и оштрије казне које су установљене законом државе, а понекад у јачим свештеним државама поред обичног грађанског суда могуће је постојање и црквеног суда који се бави злочинима вјерске природе. Поред ширења погрешног учења јеретици око себе често окупљају и зла створења тако да је акција против њих често неопходна. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Најчешће се сусрећу у близини судова, било свјетовних или црквених као и на мјестима гдје је потребно сузбити опасност од погрешног вјерског учења. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава лијечења, призивања или очаравања.

**(191-200) Јеретички свештеник**

(*Вј:3,4,8; Зн:21,25,28*) То је свештеник који проповједа погрешно учење о вјери и оно које је у супротности са званичним црквеним учењем односно јерес. Такви свештеници су обично застранили у својој вјери и почињу да се све више окрећу злу и лошим стварима.

Они постају слични свештеницима зла и почињу да раде разне недозвољене и опасне ствари покушавајући да своју вјеру учине популарнијом, занимљивијом и масовнијом, а врло често се удружују и са злodusима и палим створењима. Ово занимање такође укључује и припаднике разних култова или секти. Овакви карактери морају да буду најмање н оријентације на почетку, пз на четвртом и з на седмом нивоу. Ако карактер икад постане добар губи све особине овог занимања док се не искупи по процјени ВИ и док не поврати потребну оријентацију. Најчешће се могу наћи код цркве гријеха односно јеретичке цркве коју овакви



карактери граде, утврђују и бране разним палим стварима и у зависности од подручја у којима су направљене оне могу бити разних облика од подземних скровишта па све до моћних утврђења. Лакша чин се баца по жељи на подтабели молитава призивања, некромантије или молитава зла.

### Мађионичари (K200+200)

**(201-270) Мађионичар** (Bj:15,18,19; Зн:8,22,29) То је типични мађионичар или мађионичар свјетлости и добра који користи своје чини за остваривање добрих циљева и промовисање добра. Он ће да сарађује са људима добре оријентације и трудиће се да им помаже имајући на уму опште добро и напредак колектива. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Типични мађионичари обично граде и утврђују мађионичарске торњеве на усамљеним мјестима гдје могу у миру да прочитавају и истражују чини и ствари од науке и напретка, мада се такви торњеве често могу срести и у насељима. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(271-280) Борбени мађионичар** (Bj:3,16,17,20; Зн:8,22,29) То је мађионичар који је специјализован за употребу чини на бојном пољу и током жара борбе. Ако карактер икад постане зао губи све особине овог занимања док се не искупи по процјени ВИ и док не поврати потребну оријентацију, а иначе осим тога нема неких ограничења по питању оријентације. Борбени мађионичари најчешће се сусрећу у војним утврђењима, касарнама или логорима гдје заједно са војницима служе да повећају борбену способност војске. Лакша чин се баца на подтабели нападачке магије.

**(281-290) Врач** (Bj:3,16,17,20; Зн:6,22,29) То је мађионичар у примитивнијим друштвима и често он има улогу и свештеника. Једина зла оријентација дозвољена овом карактеру је пз, а иначе осим тога нема неких ограничења по питању оријентације. Обично овакви карактери праве

тотемске стубове и сличне олтаре у чијој близини праве и своје колибе гдје живе, а та мјеста постају центар друштвене активности насеља. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(291-295) Вилењачки мађионичар** (Bj:14,15,16; Зн:19,26,29) Он је исти као и типични мађионичар само што је он мађионичар вилењачког народа који је познат по својој љубави и знању о магији. Ови мађионичари граде своје торњеве попут типичних мађионичара али за разлику од њих близу вилењачких насеља или у њима. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(296-305) Мудрац** (Bj:15,17,18; Зн:19,23,28) Он је сличан типичном мађионичару али за разлику од њега он се не посвећује толко изучавању магије колко свеопштем знању и труди се да га добро искористи на општу корист. Овакви карактери се најчешће могу наћи у разним библиотекама, школама или универзитетима и најчешће граде и утврђују такве грађевине. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(306-310) Обмањивач** (Bj:15,17,20,21; Зн:21,26,29) То је мађионичар који се специјализовао у магијским обманама и стварањима привида разних ствари. Нема никаквих ограничења по питању оријентације, а обмањивање у суштини је помало зла активност али ипак ако се користи у добре сврхе може да се толиреше. Најчешће прави обмањивачке торњеве који су слични торњевима типичних мађионичара. Лакша чин се баца на подтабели обмањивачке магије.

**(311-320) Мађионичар зла** (Bj:3,14,15,20; Зн: 25,26,29) То је мађионичар зла, таме и мрака и он користи своје чини за остваривање злих и мрачних циљева и њихово промовисање. Овакви карактери морају да буду најмање н оријентације на почетку, пз на четвртој и з на седмом нивоу. Ако карактер икад постане добар губи све особине овог занимања док се не искупи по процјени ВИ и док не поврати потребну оријентацију. Ови



карактери праве торњеве злих мађионичара који су слични торњевима типичних мађионичара али они су окружени и напуњени разним замкама и палим стварима и створењима. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(321-325) Призивач** (*Вј: 3,14,15,20; Зн: 26,29,27*) То је мађионичар који је специјализован за призивање разних створења као и за призивачку магију уопште и он што се тиче оријентације мора да изабере да ли ће да напредује као типични мађионичар или мађионичар зла. Призивачи праве призивачке торњеве који су слични торњевима типичних мађионичара али најчешће их праве пространијим да би могли да смјесте, контролишу и проучавају створења која призивају. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(326-330) Шумски патуљак обмањивач** (*Вј:3,14,17,20; Зн: 17,27,21*) То је шумски патуљак који се специјализује као мађионичар призивач. Шумски патуљци као раса су склони овој врсти магије и овакви мађионичари су релативно честа појава у њиховим заједницама. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Лакша чин се баца на подтабели обмањивачке магије.

**(331-340) Дивљи мађионичар** (*Вј:3,7,14,20,22,49; Зн: 21,22,26*) Он је сличан врачу тј мађионичару примитивних друштава али за разлику од њега он никад не игра улогу свештеника већ је искључиво посвећен употреби магије коју најчешће сам учи. Његова магија је због тога непредвидива и необуздана, са неизвјесним резултатом. Људи обично зазиру од оваквих мађионичара јер их се најчешће плаше. Једина зла оријентација дозвољена овом карактеру је пз, а иначе осим тога нема неких ограничења по питању оријентације. Овакви карактери граде разна утврђења од простих колиба, преко торњева дивљих мађионичара, па све до великих утврђења. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(341-345) Елементалист** (*Вј: 3,18,19,20,38; Зн: 8,22,29*) То је мађионичар специјализован за командовање елементима и силама природе и ријетко живе у насељеним мјестима, већ воде усамљенички начин живота попут природњака или граничара. Источњачки мађионичари су најчешће елементалисти. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Најчешће прави торњеве елементалиста који су обично у природи на мјестима гдје су елементи које овај мађионичар проучава најдоступнији. Често сарађују са свештеницима природњацима и помажу им. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(346-355) Алхемичар** (*Вј: 17,19,20,21; Зн: 31,23,26*) То је мађионичар који се бави хемијским и алхемичарским проучавањима разних супстанци и прављењу разних ствари, смјеса и напитака. Једина зла оријентација дозвољена овом карактеру је пз, а иначе осим тога нема неких ограничења по питању оријентације. Најчешће овакви карактери праве лабораторије гдје проучавају разне њима занимљиве ствари, а понекад се при том баве и трговином тим стварима. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(356-360) Зачаравач** (*Вј: 15,16,18; Зн: 26,29,33*) То је мађионичар који се специјализовао за употребу магија зачаравања. Нема никаквих ограничења по питању оријентације. Овакви карактери обично праве мађионичарске радионице у склопу својих зачаривачких торњева гдје производе магичне предмете које потом често и продају. Лакша чин се баца на подтабели магија зачаравања.

**(361-365) Творац магичних статуа** (*Вј:15,18,19,42; Зн: 26,29,32*) То је мађионичар који се специјализовао за прављење и зачаравање разних врста магичних статуа. Нема никаквих ограничења по питању оријентације. Обично прави радионице за прављење магичних статуа у склопу свога торња. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.



**(366-375) Одбрамбени мађионичар**

(Bj: 3,15,16,20; Зн: 26,29,27) То су мађионичари који су се специјализовали у употреби чини за одбрану и најчешће их користе да би заштитили оне око себе као и мјеста која су им важна. Нема никаквих ограничења по питању оријентације. Ови мађионичари најчешће граде торњеве одбрамбених мађионичара који веома често имају изузетно развијене одбрамбене системе. Лакша чин се баца на подтабели одбрамбених магија.

**(376-390) Некромантичар**

(Bj: 15,18,20,48; Зн: 26,29,32) Још знан и као мађионичар смрти се бави некромантијом и то су мађионичари специјализовани у оваквој врсти магије која је по правилу зле природе. Услови за оријентацију су исти као и код мађионичара зла. Ови мађионичари најчешће граде торњеве некромантичара који могу да буду разног изгледа од обичних сакривених склоништа која су најчешће у близини локалног гробља, сакривена у подземним криптама до веома добро обезбјеђених и конструисаних грађевина брањених разним палим стварима и створењима. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(391-395) Пророк**

(Bj: 5,15,18; Зн: 8,24,29) То је мађионичар специјализован за употребу магија прорицања. Овакви карактери могу бити разни од лажних врачара који се служе хороскопом, прорицањем помоћу карата или разних других врачања па до веома вјештих и поузданих пророка који сврсисходно примјењују своје знање. Једина зла оријентација дозвољена овом карактеру је пз, а иначе осим тога нема неких ограничења по питању оријентације. Овакви карактери граде пророчке торњеве и они се често посјећују од људи који су жељни да сазнају нешто од ових карактера. Пророчки торњеви могу да буду разни и да по величини варирају од једноставне колибе до велике и добро утврђене грађевине. Лакша чин се баца по жељи на подтабели лакших магија.

**(396-400) Очаравач**

(Bj: 3,17,21,20,38; Зн: 22,24,29) То је мађионичар специјализован

за употребу магија очаравања. Нема никаквих ограничења по питању оријентације. Ови карактери најчешће граде очаравачке торњеве који им служе као склониште. Лакша чин се баца по жељи на подтабели магија очаравања.

**Ратници (400+K400)****(401-410) Витез**

(Bj: 25,26,27,28; Зн: 8,19,24) То је ратник који је специјално обучаван и трениран за борбу, обично опремљен најбољим доступним оклопом и оружјем, а поред тога има високе моралне кодексе и изузетно је побожан и спреман да брани вјеру или слабе у случају потребе и на позив. Источњачка варијанта витеза је **Самурај** (Bj: 25,26,67 (може да специјализује оружје и напредује са њим); Зн: 8,19,24) који се сусреће само у 15% случајева. У обје варијанте (западњачка и источњачка верзија) част код карактера игра веома важну улогу, а услови за оријентацију су исти као и код типичног свештеника. Овакви карактери често се могу сусрести у близини витешких игралишта, гдје се одржавају витешки турнири и надметања или како лутају земљом покушавајући да као елитне војне јединице помогну осталима да исправе разне неправде или убију локална чудовишта и непријатеље. Најчешће праве лична утврђења и ту као локални господари у служби суверена бране становништво од разних злих ствари.

**(411-420) Крсташ**

(Bj: 14,25,29; Зн: 8,19,28) Он је сличан витезу али за разлику од њега то је ратник вјере, у већини случајева не толко добро обучен ни опремљен и не толко вичан врлини. Ипак ове јединице су такође елитне и за разлику од витезова бројније. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Овакви карактери се најчешће налазе у касарнама, утврђењима или војним логорима и обично уза себе имају доста свештеника који их предводе.

**(421-440) Најамник**

(Bj: 7,14,30; Зн: 7,16,25) То је ратник који продаје услуге онима којима су потребне. Обично су то услуге које се захтјевају у ратним временима



тако да ако нема борбе у близини често овакви људи одлазе да траже посао на другом мјесту или постају нека врста разбојника. Најамници (или плаћеници) често раде удружени, а понекад формирају и велике најамничке дружине од преко сто људи које могу да се унајме од стране оних којима је потребна таква помоћ. Нема ограничења што се тиче оријентације. Најчешће се могу срести у удружењима најманика, њиховим утврђењима или просторијама или у крчмама.

**(441-450) Граничар** (*Вј: 4,32,33,34; Зн: 1,3,17*) То је ратник који живи на границама и у дивљим предјелима чувајући оближња насеља и територију од опасних чудовишта или непријатеља. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Најчешће има своју караулу која може бити веома добро скровиште, сакривено, тешко уочљиво и добро брањено, а могућа су и већа утврђења на границама према опасној територији насељеној чудовиштима или непријатељем.

**(451-460) Амазонка** (*Вј: 8,23,31,32; Зн: 3,15,16*) То су жене ратници са строгом војном организацијом и дисциплином које могу да припадају примитивнијим културама или пак технички напреднијим. Нема ограничења што се тиче оријентације. Најчешће граде своја сопствена утврђења и у њима бораве штитећи остале припаднике племена или територију на којој су. Историјски оне су биле ратнице из старогрчких митова које су живјеле у Кападокији у Малој Азији и често у њиховим походима проваљивале на запад и по легенди бориле у тројанском рату на страни Тројанаца предвођене краљицом Пентесилејом. У њиховој држави по легенди мушкарци су живјели као осакаћени робови док су се оне бавиле ловом, узгајањем кћери и ратовањем. Једном годишње припремале су светковине на које су позивале мушкарце из сусједних племена који су им постајали мужеви. Мушка дјеца су потом враћана очевима или су једноставно судбином свога пола била предодређена за смрт. Сдруге стране сва пажња је посвећивана ћеркама и учењу

вјештина које су им јачале шансу за опстанак као што је лов, јахање и борба. Легенда каже да се њихово друштво развијало све до похода Александра македонског али су грци тада установили да такве заједнице нема што неки историчари тумаче миграцијом амазонки са циљем да избјегну борбу са моћнијом грчком војском. У вријеме старих грка амазонке су сматране примитивним племеном али су поштоване као храбри и непокорни ратници. Њихово име предпоставља се да долази од грчке ријечи а-зонас, што значи без дојке јер се по легенди оне сјекле и спаљивале десну дојку да им не би сметала при напињању лука.

**(461-470) Коњаник** (*Вј: 14,27,30; Зн: 7,18,25*) То је специјално обучаван ратник за борбу са коња и са коњем. Једина зла оријентација дозвољена овом карактеру је пз, а иначе осим тога нема неких ограничења по питању оријентације. Ово су престижне војне јединице и обично што их је више у војсци то је она јача. Најчешће имају своје посебне дјелове у утврђењима гдје су штале за њихове јахаће животиње које не морају да буду увјек коњи већ и друге разне фантастичне животиње, а такође се срећу и у војним касарнама и логорима.

**(471-480) Истраживач** (*Вј: 7,14,35,36; Зн: 8,19,23*) То је ратник који је специјализован за истраживање и заузимање неистражених и опасних подручја које су често прича легенди или старих записа, а често и трагач за благом у виду разних вриједних, драгоцјених или старих предмета. Једина зла оријентација дозвољена овом карактеру је пз, а иначе осим тога нема неких ограничења по питању оријентације. Најчешће се може срести у крчми, библиотеци, истраживачком друштву или личном утврђењу и то су грађевине које овакви карактери граде

**(481-490) Гладијатор** (*Вј: 8,14,35; Зн: 25,27,30*) То је ратник који се бори у бориштима ради спорта. Овакви карактери су најчешће били робови али могући су и карактери који се боре ради славе и новца што је чешћи случај са слободним карактерима.



Нема оганичења што се тиче оријентације. Овакви карактери се најчешће сусрећу у аренама за борбу или другим импровизованим борилиштима које они сами или њихови власници праве.

**(491-500) Морнар** (*Вј: 7,23,24,26; Зн: 20,27,30*) То је морепловац тј ратник на мору и он је добро упознат са вјештином борбе као и пловидбом по мору. Једина зла оријентација дозвољена овом карактеру је пз, а иначе осим тога нема неких оганичења по питању оријентације. Најчешће се сусрећу у лукама, бродовима и удружењима морнара које такви карактери праве.

**(501-510) Гусар** (*Вј: 7,24,30; Зн: 5,21,25*) То је ратник који је сличан морнару али он плови и пљачка бродове које сусретне и насеља на која наиђе са циљем лагоднијег живота и сакупљања блага. Једина добра оријентација дозвољена овом карактеру је пд, а иначе осим тога нема неких оганичења по питању оријентације. Најчешће овакви карактери праве скровишта на удаљеним острвима и мјестима која могу бити изузетно добро брањена и бити чак и мали градови, а сусрећу се најчешће на гусарским бродовима који нападају и пљачкају морем.

**(511-520) Племић** (*Вј: 8,14,35; Зн: 6,18,24*) То је ратник племенитог рода који је специјално васпитаван и обучаван са циљем да добије најбоље могуће знање о свим потребним стварима које му могу служити у будућем владању својим посједом и борби против непријатеља. Једина зла оријентација дозвољена овом карактеру је пз, а иначе осим тога нема неких оганичења по питању оријентације. Племићи се најчешће сусрећу на племићким посједима који као и витешки често садрже утврђење које служи као заштита локалном становништву, мада су могуће и разне племићке виле и дворци који нису толко одбрамбеног карактера.

**(521-530) Одметник** (*Вј: 23,31,32,33; Зн: 16,21,30*) То је карактер који је из неког разлога почео да се бори против оних са којима је живио и радио. То може да буде због лошег закона, тренутне власти или низа

других разлога. Такав карактер ће најчешће да ради у тајности и да вреба сваку прилику да нанесе својим непријатељима неочекивани ударац. Нема оганичења што се тиче оријентације и могући су добри одметници попут робин худа или пак зли који се баве тероризмом. Овакви карактери обично граде скровишта на удаљеним и неприступачним мјестима у дивљини и она могу да буду од обичних пећина па све до великих и добро брањених утврђења.

**(531-540) Племенски ратник** (*Вј: 6,23,28,33; Зн: 9,12,14*) Или локални ратник је ратник који је типичан јунак свих насеља и он се бори против зла, локалних чудовишта и било чега што може угрозити људску заједницу у којој живи. Он може да припада цивилизованом или нецивилизованом племену или заједници и у оба случаја му је задатак да штити и брани свој народ и мјесто из кога је. Временом од ових карактера постају прави јунаци и о њима се пјевају пјесме и испредају приче и легенде. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Овакви карактери се најчешће срећу у крчмама, најамничким удружењима, замковима или утврђењима које најчешће граде.

**(541-550) Хајдук** (*Вј: 21,23,30,32,38; Зн: 16,25,27*) То је ратник који се бави пљачкањем каравана и богатих трговаца по друмовима и уским пролазима, још знан и као друмски разбојник. Нема оганичења што се тиче оријентације. Ови карактери граде грађевине као и одметници али се могу срести и по крчмама.

**(551-560) Варварин** (*Вј: 7,23,26,31; Зн: 15,16,17*) Или дивљак је ратник који је одрастао и увјежбаван далеко од цивилизације. То су обично физички веома спремни људи, поносни и са изграђеним властитим осјећајем за добро и кодексом части који је чак понекад и виши од цивилизованих стандарда. Ови карактери могу да припадају разним племенима и често су њихови обичаји као и начин борбе доста другачији од уобичајених цивилизованих.



Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Овакви карактери се најчешће могу наћи у крчмама, варварским племенским дворанама, најамничким удружењима или утврђењима која најчешће граде.

**(561-600) Стријелац** (Вј: 14,30,31,32; Зн:3,7,16) То је карактер који се специјализовао за употребу лука и стријеле и за борбу из даљине. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овакви карактери се најчешће могу наћи у крчмама, најамничким удружењима или утврђењима која најчешће граде.

**(601-710) Војник** (Вј: 7,14,30; Зн: 3,7,27) То је карактер који је увјежбаван да се организовано бори у биткама. Њега краси челична дисциплина и војничко понашање. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овакви карактери се најчешће налазе у војним логорима, касарнама или утврђењима које најчешће граде.

**(711-720) Ваздушни коњаник** (Вј: 8,14,27; Зн: 1,3,7) Он је сличан коњанику али умјесто обичне јахаће животиње он има летећу животињу. Такође ово су изузетно увјежбани борци који морају да буду елита у односу на коњицу. Јахаће животиње које ови коњаници имају су 1-70% хипогриф и 71-100% грифон. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Граде грађевине као и обични коњаници али ће оне бити прилагођене за летеће јахаће животиње.

**(721-730) Ловац мађионичара** (Вј: 14,21,23,33; Зн: 7,26,27) То је ратник који се специјализовао за борбу против мађионичара и њихово убијање. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним утврђењима које најчешће гради.

**(731-740) Вилењачки ваздушни коњаник** (Вј: 14,20,27,35; Зн: 1,3,7) Он је као и обичан људски ваздушни коњаник али често ови коњаници имају племенитије животиње које јашу и то 1-40% грифоне, 41-50% дивовске сове и 51-100% дивовске орлове. Овакви карактери граде грађевине као и

обични ваздушни коњаници само у вилењачком стилу.

**(741-750) Коњаник ужаса** (Вј: 7,25,35; Зн: 3,25,27) То је карактер који је веома сличан витезу али његова морална начела нису таква већ су слична као и код јеретичког свештеника. Услови за оријентацију су исти као и код јеретичког свештеника. Овакви карактери граде грађевине као и витезови али уз многе замке и пале ствари које их чувају.

**(751-760) Коњаник смрти** (Вј: 8,23,27; Зн: 3,25,18) Он је такође сличан витезу али он је за разлику од њега потпуно окренут злу и његови погледи на свјет су насјличнији као код свештеника зла. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника зла. Овакви карактери граде грађевине као и витезови али уз многе замке и пале ствари које их чувају.

**(761-770) Ловац дивова** (Вј: 23,25,32,33; Зн: 3,7,17) То је ратник који се специјализовао за борбу против дивова и њихово убијање. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним утврђењима које најчешће гради.

**(771-777) Ловац змајева** (Вј: 25,27,28,33,42; Зн: 3,7,19) То је ратник који се специјализовао за борбу против змајева и њихово убијање. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним утврђењима које најчешће гради.

**(778-784) Ловац злодуха** (Вј: 14,27,29,32; Зн: 17,23,28) То је ратник који се специјализовао за борбу против злодуха и њихово убијање. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним утврђењима које најчешће гради.

**(785-790) Ловац немртвих** (Вј: 25,29,33; Зн: 3,7,28) То је ратник који се специјализовао за борбу против немртвих и њихово убијање. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Овај



карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним утврђењима које најчешће гради.

**(791-800) Ловац на благо** (Вј: 7,31,34; Зн: 17,27,30) То је карактер који се специјализовао за проналажење мапа или легенди са остацима од старих градова гдје би се могло налазити благо, као и свих осталих врста сакривених блага. За разлику од истраживача његов основни циљ није проналажење тих локација или древних и историјски важних ствари већ само блага које се ту налази. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним утврђењима које најчешће гради.

### Разбојници (800+K200)

**(801-850) Лопов** (Вј: 36,37,38,40,41,46; Зн:10,11,30) То је карактер који краде да би опстао и он обично краде све што може, а потом то продаје да би дошао до лаког новца. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима разбојника или разним скровитим утврђењима које најчешће и гради.

**(851-860) Плаћени убица** (Вј: 36,39,40,42; Зн:9,10,21) То је карактер који живи од убијања људи. Источњачка варијанта, **Нинџа** (Вј: 36,40,67 (може да специјализује оружје и напредује са њим); Зн: 9,10,21) се сусреће у 15% случајева и то су борци који су најчешће ригорозно и специјално увјежбавани за свој позив. Једина добра оријентација дозвољена овом карактеру је пд, а иначе осим тога нема неких ограничења по питању оријентације. Гради грађевине као лопов.

**(861-870) Сецикеса** (Вј: 36,37,38,40,43,46; Зн: 9,21,27) Или џепарош је лопов који се специјализовао за џепарење и пресецање врећица са новацем и брзо и неопажено пљачкање жртава. Нема ограничења што се тиче оријентације. Гради грађевине као лопов.

**(871-880) Провалник** (Вј: 36,37,38,40,42,46; Зн: 21,27,30) То је лопов специјализован за обијање брава и упадање у туђе посједе ради пљачке. Нема ограничења што се тиче оријентације. Гради грађевине као лопов.

**(881-890) Народни пјевач** (Вј: 36,37,45,55; Зн: 13,19,27) То је карактер који је попут гуслара, бардова или трубадура и он се бави свирањем и пјевањем у народу и поред тога што зна да свира и пјева зна још и доста корисних ствари које му могу помоћи у авантури и авантурисању, што се најчешће односи на коришћење чини од којих су чини очаравања најомиљеније међу њима. Историјски, у нашем народу добри гуслари су били веома поштовани и цјењени људи који су били ризница народног предања, усмености и традиције, уживали су велики углед, а свештеници су такође често знали да пјевају уз гусле. У то вријеме усмено предање је било веома јако јер је већина народа било неписмено и само су свештеници били ти који су били писмени и описмењавали народ, тако да су од народних пјесника тада створане многе усмене пјесме о тадашњим јунацима које су се преносиле са кољена на кољено односно са једног гуслара на другог усменим путем све док их неко од ученијих људи не би записао. Једина зла оријентација дозвољена овом карактеру је пз, а иначе осим тога нема неких ограничења по питању оријентације. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним скровитим утврђењима које најчешће и гради.

**(891-905) Просјак** (Вј: 36,37,38,40,44,46; Зн: 21,27,30) То је карактер који је врло сиромашан и да би живио мора да проси. Овакви карактери често поред тога знају и низ других корисних ствари које могу да послуже при авантурисању. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним скровитим утврђењима које најчешће и гради.



**(906-915) Ловац на уијењене главе**

(Вј: 36,40,41,42,43; Зн: 17,25,27) То је карактер који лови чудовишта или људе за које је расписана награда. Нема ограничења што се тиче оријентације. Гради грађевине као лопов.

**(916-920) Дипломата** (Вј: 36,37,38,39;

Зн:4,8,24) То је карактер који се шаље да преговара или врши послове дипломатије код сусједних држава или народа. Такви карактери поред тога често знају и многе друге ствари које могу бити корисне при авантурисању. Најчешће је повезан са државном тајном службом која му даје и додатне задатке. Нема ограничења што се тиче оријентације. Најчешће гради сакривена утврђења која могу бити разне виле или дворци препуне разних замки и тајних просторија.

**(921-930) Трговац** (Вј:

20,27,36,37,38,44; Зн: 21,27,24) То је карактер који се бави трговином и он поред тога може да зна и веома корисне ствари које могу бити корисне при авантурисању. Авантуристички карактери обично тргују разним ријетким, старим или опасним стварима и обично преваљују велике и опасне раздаљине да би то продали за велику добит. Нема ограничења што се тиче оријентације. Обично гради радње за продају своје робе и господске куће или замкове које могу бити веома добро осигурани и брањени.

**(931-940) Извиђач** (Вј:

36,37,38,42,43,44; Зн: 12,17,27) То је карактер који се шаље у непријатељску територију да извиди колком људском и материјалном силом располаже непријатељ. Често овај карактер има и других знања која могу бити корисна при авантурисању, а такође унајмљују га и као трагача који води стазама кроз непознату територију или прати трагове оних који се јуре. Нема ограничења што се тиче оријентације. Најчешће се може наћи у крчми, граничарским караулама или разним скровитим утврђењима која ови карактери граде.

**(941-945) Кријумчар** (Вј:

36,37,38,40,44,46; Зн: 10,11,21) То је карактер који продаје недозвољене и забрањене ствари на црном тржишту. Нема ограничења што се тиче оријентације. Гради грађевине као лопов.

**(946-950) Шпијун** (Вј:

36,37,38,40,41,44; Зн: 9,11,21) То је карактер који се шаље међу непријатеља да би открио важне ствари које могу да користе страни за коју се бори. Може да ради за државну тајну службу али такође може бити унајмљен и од било кога ко има новца за тако нешто. Често шпијунажа може да буде један од кључних фактора побједе код било чега. Нема ограничења што се тиче оријентације. Гради грађевине као лопов.

**(951-955) Насилник** (Вј:

36,37,40,42,44,46; Зн: 20,21,25) То је карактер који помоћу физичке силе отима или присиљава људе на нешто. Такви карактери се обично унајмљују када је потребно убјеђивање, кажњавање и сл, а често су и мрачне улице, згодне за засједу омиљено мјесто окупљања таквих карактера. Једина добра оријентација дозвољена овом карактеру је пд, а иначе осим тога нема неких ограничења по питању оријентације. Истоњачка верзија овог карактера је јакуза и они обично оперишу у градовима гдје наплаћују заштиту богатијим људима, а често и помажу онима који су сувише сиромашни. Гради грађевине као лопов.

**(956-965) Пустолов** (Вј:

36,37,38,41,42,43; Зн: 7,19,21) Или авануриста је карактер који живи за авантуру и пустоловину. Такви карактери су често веома спремни за авантуру и готово увјек жељни узбуђења које она доноси са собом, а најчешће то раде због тога што је то уносно тј исплативо. Нема ограничења што се тиче оријентације. Гради грађевине као лопов. Ови карактери се најчешће могу наћи у крчми, удружењима најамника или разним скровитим утврђењима које најчешће и граде.

**(966-970) Лугалица** (Вј: 7,36,37,40; Зн: 16,17,30) То је карактер који најчешће налази задовољство у путовањима и обилажењу



разних мјеста која су му интересантна из једног или другог разлога. Овакви људи проводе доста времена на друму и често доживљавају разне догодовштине. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним скровитим утврђењима које најчешће и гради.

**(971-975) Заводник** (Вј: 36,37,38,7,31; Зн: 9,24,36) То је карактер коме је авантурисање уско повезано са вођењем љубави. Овакви карактери ће у донжуанском стилу покушати да своје проблеме преброде заводећи разне кључне особе супротног пола или ће то једноставно радити из чисте забаве или због тога што им је досадно. Жене заводници поготово могу бити опасне и понекад чак то може бити повезано и са шпијунажом. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним скровитим утврђењима које најчешће и гради.

**(976-985) Забављач** (Вј: 36,37,38,40,43,53; Зн: 5,9,30) То је карактер који је специјализован за забављање људи на улици. То су обично жонглери, циркуске атлете, улични глумци, све врсте акробата, дворске луде, кротитељи звјери, циркуски снагатори или било који други карактери који забављањем људи зарађују новац. Овакви карактери често посјећују разна мјеста и доживљавају разне авантуре на својим путовањима. Нема ограничења што се тиче оријентације. Овај карактер се најчешће може наћи у крчми, удружењима најамника или разним скровитим утврђењима које најчешће и гради.

**(986-990) Пљачкаш гробова** (Вј: 36,37,38,40,43,41; Зн: 20,27,30) То је карактер који пљачка гробнице због њиховог плена. То могу бити разне гробнице од најпростијих типа обичних хумки, преко средње великих племићких гробница типа маузолеји или великих крипти па до стварно великих царских гробница типа пирамида. Разлог за пљачкање таквих мјеста је што су често људи

сахрањивани са својим личним благом из увјерења да ће им то требати у загробном животу, те стога гробнице могу да понекад буду и праве ризнице. Нема ограничења што се тиче оријентације. Гради грађевине као лопов.

**(991-995) Преварант** (Вј: 36,37,38,40,44,46; Зн: 9,11,24) То је карактер који зарађује новац помоћу превара било да су оне мање попут продавања лажних напитака, преко средњих који укључују варање на играма на срећу да би се дошло до новца, земље и вриједних ствари, па до великих превара које могу бити и од значаја за државе. Нема ограничења што се тиче оријентације. Гради грађевине као лопов.

**(996-1000) Полушан лопов** (Вј: 20,32,36,37,38,41,42,44; Зн: 6,7,21) То је лопов полушанске расе која је веома погодна за овај занат. Услови за оријентацију су исти као и код свештеника природњака. Гради грађевине као лопов.





## 5 Вјештине

### Листа вјештина

Сваки карактер има одређени број вјештина које представљају способности његовог занимања и које у игри могу да му послуже да лакше савлада проблеме са којима се суочава. Свака вјештина у првој загради испред њеног назива има број који представља проценат који може послужити ако желимо да вјештину одредимо насумично (К100 бацањем) што може бити корисно код одређивања додатних вјештина НИК или у неким чинима. Други број у загради иза назива вјештине представља број градивних поена (ГП скраћено) који означава колико је њена вриједност. Свако авантуристичко занимање има по највише 9 почетних градивних поена који су већ распоређени по вјештинама. Градивни поени се типично означавају са –па њихова вириједност, што значи да их треба одузети од почетног броја 9, нпр прва вјештина прављење светих напитака је вриједна 3 поена и то се одузима од 9 и остаје још 6 слободних поена који се распоређују на остале вјештине. Поред тога карактер ако баци 30 и мање на К100 бацању има право да једну вјештину претвори у градивне поене и за тај износ узме неке друге вјештине које мисли да би му биле корисније. Ако вјештина у загради има плус испред броја градивних поена то значи да је то негативна вјештина и да ако се она узме тај број се додаје као додатак постојећим поенима. Карактер ако жели може да дода себи једну негативну вјештину (која испред броја ГП има +) и потом за вриједност њених поена узме позитивну ако баци мање од 40% на поновном процентажном бацању.

Такође код вјештина код којих је потребна провјера, карактер након првог нивоа добија на особине од којих се захтјева

провјера додаток +1 по нивоу код бацања провјера што одсликава његово напредовање у тим вјештинама како напредује по искуственим нивоима. Треба напоменути да су у провјерама обично стављене лакше провјере али ВИ може да захтјева и теже или тешке у зависности од ситуације и њене тежине. Такође ако је могуће поновити провјеру подразумјева се да је то могуће урадити тек након дванест сати, а до тад ће сви покушаји бити неуспјешни да се уради оно за шта је бачена неуспјешна провјера.

Карактери који не посједују неке вјештине (ово се односи и на знања која су објашњена у поглављу које слиједи), а ипак желе да пробају то исто да ураде без посједовања тог знања ако им ВИ дозволи (под условом да је то могуће у игри и има смисла, што се обично односи на неке простије ствари типа постављање замки и сл, а искључује сложеније вјештине) то могу и да ураде али ће њихове провјере бити за једну степену веће нпр ако се у вјештини тражи лакша провјера ВИ треба да захтјева тежу па чак понекад и тешку, зависно од његове процјене.

**(1-2%) 1. Прављење светих напитака (ГП -3)** Карактер зна и може да прави свете напитке и то ће учинити добро ако баци успјешну лкп сн (теп сн ако карактер нема алхемичарску лабораторију) у супротном неће моћи да их направи и при том постоји 50% шансе за лоше направљен напитака (што се сваким пређеним нивоом смањује за -5%), утврдити последицу на табели дејства дивље магије у поглављу о употреби чини (за више о овоме видјети при почетку описа податобеле свети и магични предмети тавеле опреме). Основни састојци су жељена чин и бочица, а овакав напитака ће трајати К4 мјесеца осим ако се на њега потом не употреби и зпч зачаравање предмета у којем случају ће дество напитака бити неограничено.

**(3-4%) 2. Прављење светих свитака (ГП -3)** Карактер зна и може да



прави свете свитке. Свитке за преписивање може да напише на било чему без проблема (као што то могу и сви свештеници без овог знања) али да би направио свитке за употребу мора да баци успјешну лкп сн (теп сн ако нема лабораторју за истраживање) и да употреби састојке који су потреби за чин у супротном неће моћи да их направи и при том постоји 50% шансе за лоше направљен свитак (што се сваким пређеним нивоом смањује за -5%), утврдити последицу на табели дејства дивље магије у поглављу о употреби чини (за више о овоме видјети при почетку описа податобеле свети и магични предмети тавеле опреме). Овакав свитак за употребу ће трајати К4 мјесеца осим ако се на њега потом не употреби и зпч зачаравање предмета у којем случају ће дество свитка бити неограничено.

**(5-6%) 3. Бржа употреба чини (ГП -2)** Карактер може да употреби спорију чин као да је бржа ако успјешно баци лксб.

**(7-8%) 4. Животиња друг (ГП -3)** Карактер има животињу која му је вјерна и штитиће га у случају борбе и чак дати свој живот за њега ако је то потребно. Та животиња би требало да потиче из средине из које је и карактер. Он ће се морати бринути о њој са напоменом да се веће животиње не сналазе баш добро у градовима, а животиња никада не би требала да прелази двоструку величину карактера. Да би одредили животињу баца се на табели која је дата на почетку описа стандардних животиња у КОС. Такође животиња зна по једну команду коју јој господар може издати за сваки поен памети који посједује.

**(9-10%) 5. Препознавање оријентације (ГП -3)** Карактер ако се концентрише К4 циклуса може да покуша да одреди које је оријентисаности особа на коју се усредредио и ако успјешно баци теп м успјеће у томе.

**(11-12%) 6. Свештеничка молитва за лијечење (ГП -3)** Карактер може да употреби једном дневно лкмо лијечење лакших рана.

**(13-14%) 7. Издржљивост (ГП -3)**

Карактер је издржљивији него што је то уобичајено и има више животне енергије него обични карактери. Додатак +1е по нивоу.

**(15-16%) 8. Изузетна издржљивост (ГП -4)** Карактер је доста издржљивији него што је то уобичајено и има више животне енергије него обични карактери. Додатак +2е по нивоу.

**(17-18%) 9. Прављење светог оружја и оклопа (ГП -3)** Карактер зна и може да направи свето оружје и оклопе и да их зачара помоћу жељене чини коју ће употребити, а то ће учинити добро ако баци успјешну лкп сн (теп сн ако нема лабораторју за производњу магичних предмета) у супротном неће моћи да их направи и при том постоји 50% шансе за лоше направљен оружје или оклоп (што се сваким пређеним нивоом смањује за -5%), утврдити последицу на табели дејства дивље магије у поглављу о употреби чини (за више о овоме видјети при почетку описа податобеле свети и магични предмети тавеле опреме). Зачараност на оружју или оклопу ће трајати К4 мјесеца осим ако се на њега потом не употреби и зпч зачаравање предмета у којем случају ће дество чини бити трајно.

**(19-20%) 10. Промјена тјелесног облика (ГП -3)** Једном дневно карактер може да промјени тјелесни облик и постане једна од животиња по свом избору у зависности од његовог нивоа. Од првог до трећег нивоа може да постане рептил (гуштери и змије), од четвртог до шестог нивоа животиња и од седмог до деветог нивоа птица. Карактер никад не може попримити облик два пута већи од своје природне величине и у том новом облику може да буде К4 сата по нивоу. Након употребе мора проћи најмање дванест сати одмора након што се ова вјештина поново може употребити.

**(21-22%) 11. Оживљавање (ГП -3)** Карактер може да једном током своје авантуристичке каријере позивајући се на божанску силу оживи једно створење по свом



избору. Створење никад не може бити дупло веће од карактерове величине.

**(23-24%) 12. Двоструко оживљавање (ГП -4)** Карактер може два пута током своје авантуристичке каријере да позивајући се на божанску силу оживи једно једно створење по његовом избору. Створење никад не може бити дупло веће од карактерове величине.

**(25-26%) 13. Тјерање немртвих бића или злих духова (ГП -3)** Карактер може помоћу својих молитава, спомињањем имена свога бога, показујући његов свети знак и својом вјером, да отјера немртве или злодухе који су исти ниво као он или мањи ако успјешно направи лкп м и теп сн, а ако су већи ниво од њега теп м и тшп сн. Они му се неће моћи приближити у пречнику од 2К10м помножено са нивоом карактера током 1К4 сата помножено са нивоом карактера, а ова способност се може употребити једном дневно без обзира да ли је успјешна или не.

**(27-28%) 14. Добро баратање оружјем (ГП -3)** Карактер је вјештији у употреби одабраног оружја и има +1 додатка на бацање за напад са тим оружјем.

**(29-30%) 15. Прављење магичних предмета (ГП -3)** Карактер зна и може да прави магичне предмете и то ће учинити добро ако баци успјешну лкп сн (теп сн ако нема лабораторију за прављење магичних предмета) у супротном неће моћи да их направи и при том постоји 50% шансе за лоше направљен магични предмет (што се сваким пређеним нивоом смањује за -5%), утврдити последицу на табели дејства дивље магије у поглављу о употреби чини (за више о овоме видјети при почетку описа подателе свети и магични предмети тавеле опреме). Зачараност предмета ће трајати К4 мјесеца осим ако се на њега потом не употреби и зпч зачаравање предмета у којем случају ће дество чини бити трајно.

**(31-32%) 16. Прављење магичног оружја и оклопа (ГП -3)** Карактер зна и може да прави магично оружје и оклопе и то

ће учинити добро ако баци успјешну лкп сн (теп сн ако нема лабораторију за прављење магичних предмета). Све остало је исто као и код вјештине 9. прављење светог оружја и оклопа.

**(33-34%) 17. Прављење магичних напитака (ГП -3)** Карактер зна и може да прави магичне напитке и то ће учинити добро ако баци успјешну лкп сн (теп сн ако нема алхемичарску лабораторију). Све остало је исто као код прављења светих напитака под 1.

**(35-36%) 18. Прављење магичних свитака (ГП -3)** Карактер зна и може да прави магичне свитке и то ће учинити добро ако баци успјешну лкп сн (теп сн ако нема лабораторију за истраживање). Све остало је исто као и код прављења светих свитака под 2.

**(37-38%) 19. Мала животиња друг (ГП -2)** Карактер има једну мању животињу величине мачке за свог најближег пријатеља. Животиња понекад може да буде мрзоволна или лијена, а потребна јој је храна и пажња. У ово спадају све животиње величине мале и мање укључујући и гуштере, веће инсекте, птице и птице грабљивице попут орла или сокола. Да би одредили животињу баца се на табели малих животиња у КОС датој у њиховом опису. Такође животиња зна по једну команду коју јој господар може издати за сваки поен памети који посједује. Ово може бити корисно при некој крађи и сл. када животиња може да донесе одређене ствари.

**(39-40%) 20. Откривање магије (ГП -1)** Карактер након концентрације од 2К10 циклуса може да каже да ли је неки предмет магичан ако успјешно баци лкп п и отприлике чему служи ако успјешно баци теп м.

**(41-42%) 21. Отпорност на очаравање (ГП -2)** Карактер има додатка од +1 за сваких три поена мудрости која посједује на спасоносно бацање кад год неко на њега баца очаравајућу магију или ако то покуша на било који други начин укључујући утицање помоћу изгледа.



**(43-44%) 22. Несигурно кориштење чини (ГП +2)** Карактер нема

потпуна знања о чинима и начину на који се она користе те из тог разлога увјек када их употребљавају на табели успјешности чини имају модификацију која се одређује К10 бацањем и у зависности од добијеног броја резултат је следећи: 1 +10%, 2 и 3 по +5%, 4 и 5 +0, 6 -5%, 7 -10%, 8-15%, 9 -20%, 10 -25%

**(45-46%) 23. Борбени бијес (ГП -2)**

Карактер у борби подивља и за то вријеме има додатак од +1 на бацање за напад и штету коју наноси погодком. Борбени бјес траје три циклуса и претходно карактер мора провести најмање К4 циклуса у припремању што подразумјева гласно пјевање разних ратничких пјесама и молитава. Такође током борбеног бјеса мора напасти најближе противнике односно учеснике битке. Ако је то пријатељ неће га напасти само у случају ако успјешно прође теп п.

**(47-48%) 24. Отпорност на отров (ГП -2)** Карактер је отпорнији на отров и има додатак од по +1 на спасоносно бацање против отрова за сваких три поена грађе које посједује.

**(49-50%) 25. Свето оружје (ГП -3)**

Карактер добија од своје цркве свето оружје +1 на првом нивоу, које на четвртном нивоу постаје свето оружје +2 обредом и молитвама свештеника у цркви, а на седмом нивоу постаје свето оружје +3 истим поступком.

**(51-52%) 26. Откривање зла (ГП -2)**

Карактер може, ако се концентрише К6 циклуса, да сазна да ли неки предмет или особа имају зла у себи, ако успјешно баца теп м.

**(53-54%) 27. Вјерна јахаћа животиња (ГП -2)** Карактер има вјерног коња или неку другу јахаћу животињу која му служи као бојни коњ и коју од почетка има бесплатно. Такође животиња зна по једну команду коју јој господар може издати за сваки поен памети који посједује, а такође она ће се борити да заштити и помогне и заштити

господара колко је то у њеној могућности у случају борбе.

**(55-56%) 28. Лијечење додиром (ГП -2)** Карактер може да излијечи дневно

К4е по нивоу, ако се позове на божанску силу и додирне жељену особу. Такође умјесто тога може да изабере да отклони страх себи или ономе кога додирне без обзира да ли је страх природан или узрокован чињу.

**(57-58%) 29. Круг заштите од зла (ГП -3)** Око карактера је свети круг пречника

3м у којем сва створења зле оријентације имају по -1 ограничење за напад и штету за свака три нивоа искуства карактера.

**(59-60%) 30. Оштрији рефлекси (ГП -3)** Карактер спретније реагује у

опасним ситуацијама, вјештије се сналази него остали и има додатак на спасоносна бацања +2 и још по +1 за свака три нивоа искуства.

**(61-62%) 31. Добар стријелац (ГП -2)** Карактер је изузетно вјешт у гађању са

луком и стријелом и има додатак од +1 на бацање за напад када га употребљава и штету коју њиме наноси.

**(63-64%) 32. Постављање замки у природи (ГП -1)** Карактер може да постави

(или отклони) замке у природи ако успјешно баца лкп сн.

**(65%) 33. Посебни непријатељ (ГП -2)** Карактер има посебне непријатеље против

којих се извјежбао да се бори и које има задатак да напада гдје год види. Када се бори против њих има додатак од +2 за Бн и Ш зато јер познаје слабе тачке противника али мора и да увјек њих прве нападне ако их угледа у мјешовитој групи осим ако не баца успјешну теп п.

**(66%) 34. Борба са два оружја од којих је једно спорије (ГП -4)** Карактер

може да држи у једној руци спорије (или по потреби брже оружје), а у другој брже и зна да помоћу њих напада истовремено у једном циклусу боље од осталих. Ограничења која се добијају када се користе два оружја истовремено (-3 са радном руком (руком



којом боље барата) и -5 са нерадном (руком којом лошије барата)) смањују се на -1 и -1.

**(67%) 35. Мађионичарска магија за напад (ГП -2)** Карактер може да употреби једну нападачку чин и може да баца по жељи на подтабели лакших заједничких чини или лакших магија у табели врста чини да би одредио нападачку магију коју посједује.

**(68%) 36. Шуњање (ГП -1)** Карактер може да се пришуња неопажан ако успјешно баци лкп сп.

**(69%) 37. Крађа (ГП -2)** Карактер може да успјешно украде нешто и да не буде опажан ако успјешно баци лкп сп. Ово се односи и на обијање брава али карактер мора да има алат којим ће покушати да обије браву, а у супротном ће морати да баца тшп сп осим ако нема жичицу којом ће покушати да обије браву када се баца теп сп.

**(70%) 38. Сакривање (ГП -1)** Карактер може да се сакрије у мрачним дјеловима улице, сјенкама неког пролаза или у природном окружењу и не буде опажан ако успјешно баци лкп сп. Ова вјештина је уствари камуфлирање и стапање са тренутном околином око карактера за шта је потребна и одговарајућа одјећа, а ако она није доступна ограничење на спретност је 5. Ако сакривени карактер успије да изненади противника он добија и додатни напад као што је то описано у поглављу изненађење и предност у борби што може бити од велике користи карактеру при нападу.

**(71%) 39. Прављење отрова (ГП -3)** Карактер зна и може да направи отров за шта је просјечно потребно К4 дана и он ће то успјешно урадити ако прође лкп сп (теп сп ако нема алхемичарску лабораторију), а ако таква провјера буде неуспјешна мора се бацити лксб да би се избјегао несрећни случај који ће карактера изложити дејству супстанце (2К100% од уобичајеног дејства) на којој је радио.

**(72%) 40. Изненадни напад (ГП -3)** Карактер може, ако се пришуња успјешно и неопажан непријатељу иза леђа, да га муњевито и неочекивано нападне. Тада има

додатак +5 на бн и ако га погоди и потом успјешно баци лкп сп погодиће га и задати веома тежак ударац наносећи му троструку штету од уобичајене коју иначе наноси тим оружјем (ако не баци успјешну лкп сп нанјеће само уобичајену штету). При томе ако жели карактер може да изврши и циљани напад али ограничења која при томе важе се такође узимају у обзир. Треба напоменути да би овај напад био успјешан противник не смије бити ни у једном тренутку свјестан карактера који жели да га нападне.

**(73%) 41. Откривање и уклањање замки (ГП -1)** Карактер може да открије или уклони замку ако успјешно баци лкп сп. У ово такође спада и проналажење тајних и скривених врата.

**(74%) 42. Постављање замки (ГП -1)** Карактер може да постави замку ако успјешно баци лкп сп и има материјал који ће да употреби за њено прављење.

**(75%) 43. Борба са два бржа оружја (ГП -2)** Карактер може да у свакој руци држи по једно брже оружје и зна да помоћу њих напада у истом циклусу борећи се са два оружја одједном. Ограничења која се добијају када се користе два оружја истовремено су -3 са руком којом боље барата и -5 са руком којом лошије барата смањују се на -1 и -1.

**(76%) 44. Бјежање из заробљеништва (ГП -1)** Карактер може да побјегне из заробљеништва ако успјешно баци лксб. Ово укључује везе као што је коноп, кожне везе, ланце или окове. Ако не посједује ову вјештину карактер мора да баци тшсб за исту ствар.

**(77%) 45. Свирање и пјевање (ГП -2)** Карактер зна да свира и пјева и том вјештином може, ако баци успјешну лкп сп, своје другове из дружине да охрабри да се боље боре у битци. Пјесма ће учинити да се свима који су на страни дружине и удаљени 30м од пјевача повећа Бн, Ш и храброст за један. Овај додатак се сваких два нивоа корисника повећава за један, тако да је на



трећем нивоу два, на петом, три, на седмом четри и на деветом пет.

**(78%) 46. Тајни језик (ГП -1)**

Карактер зна тајни језик којим се тајна друштва, најчешће разбојничка између себе споразумјевају и може да њиме комуницира. Често лопови и разбојници из одређеног подручја имају развијене шифре и тајни језик којим се служе када причају о неким важним стварима. Обично тај језик се може само научити у лоповским (или неким другим) удружењима и на одређеном географском подручју које најчешће укључује одређени град и оближња мјеста.

**(79%) 47. Прављење светих предмета (ГП -3)**

Карактер зна и може да прави свете предмете и то ће учинити добро ако баци успјешну лкп сн. Све остало је исто као и код прављења магичних предмета под 15. У ово спада и прављење обичних светих предмета као што су крстови, бројанице, вјерске књиге, света водица и сл.

**(80%) 48. Изазивање страха (ГП -2)**

Карактерова појава изазива страх код свих оних који га виде и они ће покушати да побјегну од њега ако не прођу лкп м и покушати да се удаље најмање 30м од њега.

**(81%) 49. Отпорност на чини (ГП -2)**

Карактер је отпорнији на чини и има додатак од по +1 на провјере против чини за сваких три поена грађе које посједује.

**(82%) 50. Потпуна отпорност на чини (ГП -4)**

Карактер је отпоран на чини и то по 3% за сваки поен грађе који посједује.

**(83%) 51. Лоше кориштење магичних предмета (ГП +1)**

Карактер лошије користи магичне предмете и они ће увјек имати шансу од 25% да не раде у његовим рукама.

**(84%) 52. Рударење (ГП -1)**

Карактер познаје вјештину рударења за племенитим металима и драгуљима. То му омогућава да у било које вријеме отприлике зна дубину на којој се налази (лкп сн), а такође може да открије на удаљености 3м успон или спуштање у тунелу односно бочни пролаз

(лкп сн), ново изграђен тунел или пролаз (лкп сн), помјерајуће односно клизајуће зидове у просторији (лкп сн), камене замке, замке рупе у поду и провалије. Такође карактер ако има јувелирски алат [До:р; Гж:3; Вр:10] може да бруси драго камење. Ако баци успјешну теп сп може и толко добро да их направи да ће њихова вриједност бити двострука од уобичајене.

**(85%) 53. Гимнастика (ГП -1)**

Карактер је вјешт у свим облицима акробација, салто, звјезда, стој на рукама, колуту напријед или назад и сл. Карактер може да изводи гимнастику ако је оптерећен лакше и поред забаве осталима то њему омогућује додатак од +4 на оклопљеност против напада који су усмјерени директно на њега под условом да он има иницијативу и не напада у том циклусу. Такође у ненаоружаној борби добија додатак на бн +2. Успјешно баченом лкп сп истрипиће само пола штете ако падне са висине од 18м и мање (јер при приземљењу може да направи колут којим ублажује пад), док од падова са веће висине трпи исту штету.

**(86%) 54. Већа отпорност (ГП -1)**

Карактер је отпорнији на хладноћу, топлоту (ватру), електрицитет или болест (изабрати једно) и има додатак од по +1 на спасоносно бацање против изабране ствари за сваких три поена грађе које посједује.

**(87%) 54. Лак сан (ГП -1)**

Карактер може да се пробуди на било какав шум у близини и веома га је лако пробудити.што може бити корисно дружини која након дневног замора често заспе на стражи. Да би се пробудио карактер мора да успјешно баци лкп сн (иста провјера и ако је уморан) док остали за исто то морају да баце теп сн или тшп сн ако су уморни.

**(88%) 55. Склоност ка чаробњаштву (ГП -4)**

Карактер може да користи једну врсту чини и из те врсте да употребљава само једну лакшу научену чин (или двије подчини умјесто тога) али се мора опредјелити да ли ће да користити свештеничке или мађионичарске чини, док



заједничке чини може све да употребљава. Такође на почетку мора изабрати једну врсту чини од којих може да учи чини као што су нпр нападачке, очаравање, обмане и сл. Ова вјештина подразумјева да је карактер самоук у коришћењу чини тако да уз ово иде и вјештина 22. Несигурно коришћење чини која се придодaje на ову вјештину и укључена је у њу заједно са збиром градивних поена.

**(89%) 56. Спонтано коришћење чини (ГП -2)** Карактер је случајем развио способност употребе само једне чини. Карактер може да изабере на којој подтабели врсте чини ће да баца да би одредио чин, а може да изабере између свих подчини и лакших чини. Ако ВИ дозвољава телепате у игри ова чин се може третирати као телепатска способност. Играч помоћу ума активира чин али и даље мора да има потребне састојке у близини који су потребни за чини.

**(90%) 57. Додатно искуство (ГП -2, ГП -3 или ГП -4)** Карактер има школско знање или је имао доброг учитеља те је са стварима које сусреће добро упознат и претходно је о њима учио те стога добија додатно искуство. Додатно искуство је 10% ако је карактер похађао основну школу или имао просјечног учитеља (кошта -2 ГП), 20% ако је похађао и средњу школу или имао бољег учитеља (кошта -3 ГП) или 30% ако је имао баш доброг учитеља (кошта -4 ГП и то се бира на почетку, тј степен знања које карактер посједује).

**(91%) 58. Ограничено оружје (ГП +1 или ГП +2)** Карактер мора да употребљава само одређену врсту оружја који му његов борбени кодекс прописује, а то подразумјева највише једно оружје за блиску борбу (не рачунајући нож) и једно дистанчно оружје. Такође постоји могућност да карактер уопште не смије да користи оружје што умјесто један додаје 2 градивна поена за шта карактер мора да се одредјели на почетку.

**(92%) 59. Ограничен оклоп (ГП +1 или ГП +2)** Карактер мора да употребљава само одређену врсту оклопа који му његов

борбени кодекс прописује, а то подразумјева највише једну врсту оклопа и један штит. Такође постоји могућност да карактер уопште не смије да користи оклоп и штит што умјесто један додаје 2 градивна поена за шта карактер мора да се одредјели на почетку.

**(93%) 60. Ограничена употреба чини (ГП +1, ГП +2 или ГП +3)**

Карактеров кодекс забрањује употребу одређених врста магија. Карактер добија по плус један ГП за сваке три врсте чини које су му забрањене што је потребно изабрати на почетку.

**(94%) 61. Истанчан слух (ГП -1)**

Карактер може да чује звуке који остали не примјећују. Ово често имају карактери који су навикнути на живот у природи или ноћни градски ловци. Карактер има право на лкп сн када покушава да чује оно што жели док они који немају ову вјештину морају за исто то да баце тшп сн.

**(95%) 62. Надахњивање на борбу (ГП-1)**

Карактер може прије битке својим срчаном говором да надахне садругове на борбу и они ће се борити са више жестине и храбрости и због тога имати додатак од +1 на БН и Ш током једне борбе. Карактер претходно мора цјелу ноћ да се моли и размишља о борби као и о томе шта ће рећи својим друговима прије борбе. Предуслов је да они имају повјерења у њега, да га поштују због његове храбрости и умјећа у борби као и да имају 3К10 циклуса времена да га саслушају док он прича.

**(96%) 63. Мађионичарски свештеник (ГП -5)** Карактер може да употребљава и лакше мађионичарске магије и подмагије јер се бави изучавањем и мађионичарских чини.

**(97%) 64. Свештенички мађионичар (ГП -5)** Карактер може да употребљава и лакше свештеничке молитве и подмолитве јер се бави изучавањем и свештеничких чини.

**(98%) 65. Већи капацитет за кориштење чини (ГП -5)** Карактер може



да припреми и употреби још једну лакшу додатну чин по свом избору.

**(99%) 66. Неотпорност на свијетлост (ГП +1)** Ова неотпорност се јавља код већине подземних раса као што су орци и гоблини. Овакви карактери најчешће мрзе јако освјетљење и директну сунчеву свијетлост јер им она смета, боре се са -1 ограничењем на бн и штету, а њихова храброст се смањује за 2 у таквим околностима.

**(100%) 67. Борилачка вјештина без оружја (ГП -1 или ГП -4)** То је способност карактера да се бори без оружја. Она се вјежба исто као и борба са оружјем и временом се усавршава. Карактер ако жели да се специјализује у борилачкој вјештини на почетку добија додатак од +1 на нанесену штету када користи ударац руком, ударац ногом и +2 на бн при нападу руком при рвачком захвату. Поред тога сваки пређени ниво карактер добија по +1 на бн са тим нападима и +1 на провјеру снаге код рвачког захвата. Али пошто специјализује борбену вјештину значи да не може да у исто вријеме специјализује и једно изабрано оружје те стога и нема додатак по пређеном нивоу на једно изабрано оружје већ има само на нападе руком и ногом. Изузетак од овга је само у случају да ова вјештина кошта -4 ГП када карактер може да напредује и са једним изабраним оружјем које додатно специјализује. Историјски борилачка вјештина без оружја је била рвање и она је практикована у античким временима, такозвани грчко римски стил рвања. Ово рвање је било присутно у мањој или већој мјери и код свих осталих варварских народа као и песницење и импровизована борба. У кини је била позната кунг фу борилачка вјештина, док је јапан имао карате, а индија гатку. Ове вјештине су углавном биле везане за локалне религије и изучаване код монаха и мајстора борилачких вјештина у манастирима. Поред већ споменутих треба додати и бокс, кик бокс и џудо, који је источњачки стил рвања, а глобализацијом све ове вјештине су

се трпиле утицаје једне од других и тако доприносиле заједничком развијању.





## 6 Знања

### Листа знања

Сваки карактер има одређена три знања плус додатак за изузетну памет и та знања сам бира као и сваки трећи ниво по још једно додатно знање. Свако знање вриједи по два градивна поена (ГП), и ако карактер баци 30% или мање на К100 бацању има право да једно од својих знања претвори у поене и замјени га оним које му више одговара. Такође број испред назива занимања преставља проценат који може да послужи ако желимо да знање одредимо насумично (помоћу К100 бацања) што може бити корисно код одређивања додатних занимања НИК или у неким чинима.

Код знања код којих је потребна провјера, карактер након првог нивоа добија на особине од којих се захтјева провјера додатак +1 по нивоу код бацања провјера што одликава његово напредовање у тим знањима како напредује по искуственим нивоима. Треба напоменути да су у провјерама обично стављене лакше провјере али ВИ може да захтјева и теже или тешке у зависности од ситуације и њене тежине. Такође ако је могуће поновити провјеру подразумјева се да је то могуће урадити тек након дванест сати, а до тад ће сви покушаји бити неуспјешни да се уради оно за шта је бачена неуспјешна провјера.

**(1-2%) 1. Умиривање и увјежбавање животиња** Карактер може да умири дивљу животињу или ону која жели да га поједе ако успјешно баци лкп сн. Ово се често састоји од бацања комадића хране таквој животињи, пјевања разних мистичих мелодија или употребе ватре да би се оне заплашиле. Животиње ће бити смирене (или уплашене) и неће напасти следећих 4К6

циклуса. Поред тога карактер може и да извјежба животињу да послуша 2 команде за сваки поен памети који она има. За сваку команду потребно је недељу дана вјежбе и након тога карактер треба да баци успјешну лкп сп да би животиња научила команду којој се учи, а то може да се ради све док је она не научи.

### **(3-4%) 2. Припремање хране**

Карактер зна и може да спреми било коју врсту хране и да припрема изузетно укусна јела и специјалитете. Остали који немају ову вјештину морају да баце тшп сп да би били успјешни у спремању било које хране која није уобичајена.

### **(5-6%) 3. Оријентисање у простору**

Карактер зна и може да се оријентише у дивљини пратећи природне знаке и звијезде тако да се неће изгубити све док може да види небо и користи компас. У ово спада такође и навигација, тј управљање кретањем бродова, а такође карактер зна и важнија сазвезђа звијезда према којима се може оријентисати.

### **(7-8%) 4. Додатни језик**

Карактер зна један од постојећих језика: заједнички, заједнички језик дубоког подземља, заједнички језик злих раса, баучки, дивовски, циновски, источњачко циновски, оркшки, коболдски, варгшки, полушански, шумско патуљачки, вилењачки, патуљачки, змајски, језик сфинги, језик злих очију, аболетски, шумски језик или заједнички језик свих становника шуме, подводни језик или заједнички језик свих становника морских дубина. Следећи језици су језици елементалних димензија и они се само могу научити уз помоћ чини или уз одобрење ВИ у посебним случајевима (%5 шансе за тако нешто за шта је потребан и учитељ који је вољан да учи карактера) и то су ватрени, ваздушни, земљани и водени језик. Следећи језици су такође специфични језици и то су језици природе, они се такође само могу научити уз помоћ чини или уз одобрење ВИ у посебним случајевима (исти услов као и прије) и то су језик животиња, птичји језик, језик биљака, језик предмета, а у њих спадају



и небески језик који је језик добра или језик свјетлости као и зли језик поднебесја или језик таме. Када карактер покушава да прича или да разумје било шта што му неко прича на неком језику који није његов матерњи, мора сваке четири реченице да баца лкп п да утврди да ли је то добро рекао или разумио.

**(9-10%) 5. Пливање** Карактер зна да плива. Ако је потребно да плива по веома лошем и узбурканом мору мора да направи лкп сп да види да ли ће потонути. Карактер може да остане под водом онолико циклуса колика је вриједност његове грађе, али већ у другој трећини тог времена почињаће да се гуши и да отежано плива или ради било шта и то уз ограничења од -1 до -6 (по процјени ВИ и протеклог времена). Након што вријеме истекне карактер остаје без ваздуха и почиње да се дави што траје један циклус, а потом пада у несвјест (што важи и за све карактере под водом).

**(11-12%) 6. Биљарство** Карактер зна чему која биљка служи и може да је припреми ако успјешно баца лкп сн за шта ће му бити потребно 2К4 дана и од једне биљке добиће 2К4 дозе (они који немају ово знање морају бацити теп сн). Такође може и да прави мелем од биљака који је описан у подтабели разна опрема табеле опрема, а за више о биљкама видјети подтабелу биљке у истој табели.

**(13-14%) 7. Прва помоћ** Карактер може да излијечи К4 поена штете дневно ако има прибор за прву помоћ (До:р; Тж:1; Вр:10) и баца успјешну лкп сн. Зна и може да аутоматски заустави крварење и превије ране без икаквог бацања, а сви остали морају да баце теп сн да би то исто учинили.

**(15-16%) 8. Читање и писање** Карактер зна да чита и пише.

**(17-18%) 9. Прерушавање** Карактер може да се успјешно преруши и да не буде откривен ако успјешно баца лкп сн, а ако је неко сумњив или је ситуација таква да су остали опрезни дозвољена је лкп м да би се препознала маска.

**(19-20%) 10. Подмићивање** Карактер може успјешно да подмити некога ако

успјешно баца лкп сн лакше него остали карактери који треба да за то баце теп сн. Ако је потребно подмитити мало поштеније чланове друштва или оне који нису толико навикли на мито и корупцију потребно је бацити теп сн (тшп сн за оне који немају ово знање).

**(21-22%) 11. Фалсификовање**

Карактер може нешто фалсификовати ако баца успјешну лкп сн. Ако неко сумњичав дозвољена му је теп сн да открије фалсификат, а ако сумња да је то оригинал онда му је дозвољена лкп сн.

**(23-24%) 12. Читање са усана**

Карактер може да из даљине види и разумје шта људи причају ако за сваке четири реченице баца успјешно лкп сн.

**(25-26%) 13. Свирање на инструменту, пјевање и играње**

Карактер зна да свира са једним инструментом, пјева и игра (плеше). Када свира, пјева или игра мора да баца успјешну лкп сп да би то урадио просјечно, а не лоше, а успјеће да својим играњем, пјесмом и свирањем одушеви све који су присутни ако успјешно баца потом још и теп сп.

**(27-28%) 14. Трбухозборство**

Карактер може да прича, а да нико не опази да је то он ако баца успјешно лкп сн. Ако је неко сумњичав био прије него што је карактер то урадио има право на лкп сн да би открио ово и схватио ко прича.

**(29-30%) 15. Знање о животињама**

Карактер посједује знање о животињама, чиме се хране гдје живе и сл. Ако је потребно да се сјети неког одређеног и специфичног знања потребна је лкп м, а за нека рјетка знања потребна је теп м.

**(31-32%) 16. Лов** Карактер може да

нешто улови у природи ако успјешно баца лкп сн.

**(33-34%) 17. Праћење трагова**

Карактер може успјешно да прати трагове ако успјешно баца лкп сн, а могући су и додаци од +4 до -4 на сналажљивост ако је земљиште изузетно меко као нпр блато или снијег или изузетно тврдо и каменито. Ако дружина чији



се трагови прате има мање од три човјека или су трагови старији од три дана мора да се баца теп сн, а ако је обоје случај онда мора да се тшп сн.

**(35-36%) 18. Прављење и поправљање оружја и оклопа** Карактер може да прави и поправља све врсте оружја и оклопа под условом да има алат који се може наћи у било којој ковачници и вриједи 100зл, тежак је 10кг за прављење оклопа, а 50зл и 4кг за поправљање и са њим се може направити 1К4 или поправити 2К10 оклопа или штитова и двоструко толко оружја.

**(37-38%) 19. Историја** Карактер зна историју и све значајније догађаје. Ако треба да се утврди да ли зна неки одређени догађај који је мало тежи за запамтити баца се лкп м, а ако треба да зна специфичније ствари онда се баца тшп м.

**(39-40%) 20. Процјењивање** Карактер може да процени колико нешто вриједи ако успјешно баци лкп сн.

**(41-42%) 21. Лагање** Карактер је у стању да завара некога ако успјешно баци лкп сн. Жртвама које су сумњичаве дозвољена је теп сн да би откриле лаж, а они који имају разлога да сумњају да карактер лаже дозвољена је лкп сн. Осталима који немају ово знање потребне су провјере које иду истим редосљедом (умјесто претходних) теп сн, лкп сн и лкп сн са додатком од +4 на сн.

**(43-44%) 22. Концентрација** Карактер може боље да се концентрише на своје чини у борби и ако баци успјешно лкп сн може да их употреби чак и ако истрпи ударац од некога ко има бољу предност од њега.

**(45-46%) 23. Стари језици** Карактер зна старе језике и ако баци успјешну лкп м може да прочита и преведе рукопис. Код изузетно старих и у књигама недоступних језика биће потребно теп м или чак и тшп м.

**(47-48%) 24. Дипломатија** Карактер је у стању да се договори са неким о неком послу ако баци успјешну лкп сн тако што ће га убједити да су његове понуде добре, а ако оне нису баш такве онда мора да баци теп сн.

Ово се користи када карактер покушава да наговори некога на одрицања у његову корист, а не у корист тога кога убјеђује, као што је нпр цјенкање за шта се дипломатија такође може употребити. За све остале који то покушавају да ураде без овог знања потребна је теп сн или тшп сн.

**(49-50%) 25. Застрашивање** Карактер је у стању да некога застрашивањем и пријетњама принуди да уради нешто ако успјешно баци теп сн. За карактере од 1 до 4. нивоа трпи се ограничење од -1 по нивоу на сналажљивост, а карактери преко четвртог нивоа су отпорни на ово.

**(51-52%) 26. Знање о магичним предметима** Карактер зна чему служе и отприлике како функционише већина магичних предмета. Да би отприлике знао чему служи било који предмет мора да успјешно баци теп м. Такође теп м је потребна да би се идентификовали неки чувени старији магични предмети или чак тшп м у зависности од њихове старости (или пак лкп м ако су новији).

**(53-54%) 27. Примјећивање** Карактер може да примјети детаље који могу да му укажу на неке важне ствари у пустоловини ако проведе 2К4 циклуса истражујући оно што га интересује и успјешно баци лкп сн док они који немају ово знање морају за исто то да баце тшп сн. Ово функционише на принципу закључивања, успјешне индукције и дедукције и најсличније је способностима Шерлок Холмса.

**(55-56%) 28. Религија** Карактер зна све важније ствари у вези религије. Ако је потребно неко мало стручније знање мора да се баци лкп сн, а за врло специфичне ствари потребна је теп сн.

**(57-58%) 29. Магијско знање** Карактер посједује сва важнија знања о магији. Ако је потребно неко мало стручније знање мора да се баци лкп сн, а за врло специфичне ствари потребна је теп сн.

**(59-60%) 30. Пењање** Карактер може да се попење уз површине које су за пењање, као што је нпр зид куле или сличне површине



гдје макар мало има за шта да се ухвати ако успјешно баци лкп сп, у супротном ће пасти и истрпити штету од пада и то К6 штете за сваких 3м висине (осим ако није осигуран од пада). ВИ може да дода ограничење или додаток од -4 до +4 у зависности да ли су површине теже или лакше за пењање, или да одреди да се мора бацати теп сп (могуће је такође додати додатке или ограничења). Сви остали карактери морају да баце теп сп за просјечно тешке успоне или лкп сп за лакше и тшп за тешке. Ово такође укључује и планинарење и обично карактери морају да имају и додатну опрему као што је трозуба кука и коноп или опрема за пењање која омогућава лакше и сигурније пењање.

**(61-62%) 31. Алхемија** Ово је знање о мађионичарској хемији и концентрише се на проучавање елемената, магичних супстанци, напитака, уља и смјеса. Карактер који посједује ово знање зна како се спроводе магична истраживања и својства разних хемикалија, реагенса и супстанци. Такође онај ко посједује ово знање и потребну опрему може да произведе киселине, запаљиве или задимљујуће материјале као и гасове. Препознавање непознатих супстанци или узорак материјала захтјева К4 дана и успјешну лкп м. Једноставни материјали као што су метали у праху или руде омогућују додаток од +1 до +3 на провјери, а супротно рјетки или некомплетни узорци дају ограничење од -1 до -3. Прављење опасних супстанци као што су киселине или запаљиве супстанце захтјева просјечно К4 дана, а карактер након тога мора да прође лкп сн (теп сн ако нема алхемичарску лабораторију) да би успјешно направио такву супстанцу, а ако таква провјера буде неуспјешна мора се бацити лксб да би се избјегла експлозија или слични несрећни случај који ће карактера изложити дејству супстанце (2К100% од уобичајеног дејства) на којој је радио и уништити К100% лабораторије.

**(63-64%) 32. Анатомија** Ово знање одсликава карактерово детаљно познавање структуре и састава људског тјела,

укључујући положај и функцију костију, мишића, органа, и других меких ткива. Ова вјештина може да помогне на два начина. Знање анатомије обезбјеђује +3 додаток на било коју провјеру знања прве помоћи коју карактер покуша. Друго, ово знање се може употребити за поправку оштећених лешева који намјеравају да се оживе као немртви за шта је потребна лкп п.

**(65-66%) 33. Историја мађионичарства** Експертизом у овом пољу карактер је упознат са радовима прошлих мађионичара. Ако је било извора јаке магије у прошлости карактер са овим знањем има добру представу ко су били велики чаробњаци и шта су били у стању да ураде са својим чинима. Магични предмети, магије, или форме магије кориштене од ових древних чаробњака су познате карактеру са овим знањем. Успјешном лкп м карактер може да идентификује општу сврху и функцију једног древног магичног предмета, а ако су они веома стари онда теп м.

**(67-68%) 34. Књиговезивање** Карактер са овим знањем је упознат са процесом прављења књига. Књиговезивање је захтјеван посао, странице морају бити залијепљене или зашивене за неку површину, а онда заштићене са чврстим и издржљивим корицама. Додатне хемикалије или састојци су потребни против мољаца или да би спријечиле буђ. Књиговезивање је нарочито корисно оним карактерима који користе чини јер иначе карактери морају да плате 500 златника за књигу чини коју праве књиговесци. Карактер који ово ради смањиће цјену себи за 70%, мада процес траје бар двије седмице, плус један дан за сваких пет страна и потребно је да се успјешно баци лкп сн да би се то успјешно извело.

**(69-70%) 35. Подједнако коришћење обје руке** Карактер ако има ово знање може да подједнако добро употребљава обје руке и оружје које држи у њима смањујући ограничења која се добијају када се користе два оружја истовремено са -3 са руком којом боље барата и -5 са руком



којом лошије барата на –1 и –1 (или –3 и –3 у случају да се бори са два спорија оружја).

**(71-72%) 36. Завођење** Карактер зна да заведе чланове супротног пола својим изгледом и понашањем тако да ако супјешно баци лкп добија по 10 поена личне части за сваких три поена изгледа који посједује у очима те особе који се могу користити при провјерама њене реакције на карактера. Сви који немају ово знање за исто треба да баце теп и.

**(73-74%) 37. Пољопривреда** Ово знање подразумјева обрађивање земље и узгајање и касапљење стоке. Сви сложенији задаци као што је прављење система за наводњавање захтјеваће вријеме за прављење као и лкп сп да би се то урадило ваљано.

**(75-76%) 38. Дестилација и прављење алкохолних пића** Карактер зна да прави све врсте алкохолних пића попут пива, вина, ракије и свих осталих и то аутоматски може да уради али ако жели изузетно добро направљено пиће мора да баци лкп сп.

**(77-78%) 39. Грађевинарство** Карактер зна да прави стуктуре и грађевине користећи дрво, камен и остале материјале које зна по потреби да обрађује и припрема. За изузетно лијепе или квалитетне грађевине потребно је бацити лкп сп.

**(79-80%) 40. Прављење одјеће и обуће** Карактер са овим знањем зна и може да направи било коју одјећу или обућу и да припреми потребни материјал за то. За изетно лијепе или квалитетне примјерке потребно је лкп сп. Ово такође укључује и обраду и припремање коже, као и прављење одјевних предмета од ње.

**(81-82%) 41. Господско понашање** Карактер зна да се углађено опходи и племенито понаша, а такође познаје хералдику односно грбове племенитих породица и познатијих витезова своје и оближњих земаља. Ако је суочен са ријеђим грбовима карактер мора да баци успјешно лкп м или теп м (у зависности од процјене ВИ) да би их препознао.

**(83-86%) 42. Лов или риболов**

Карактер добро познаје лов или риболов, најбоље начине и мјеста гдје то може да уради и потребна му је лкп сп да би уловио плен. Осталима без ове вјештине је потребна теп сп да би урадили исто.

**(87-91%) 44. Умјетност** Карактер зна добро да црта, слика или ваја и увјек може да направи дјела пристојног квалитета. За изузетна дјела потребно је да баци лкп сп.

**(92-100%) 45. Прављење предмета**

Карактер зна и може да прави мање предмете типа грнчарија, прозводи од стакла, дрвета или било којег другог материјала и зна да припреми те материјале да би направио производ од њих за шта му је наравно потребан и одговарајући алат. Ово знање је уствари вјештина одређеног заната и карактер се мора на почетку одредјелити који занат жели да зна односно шта жели да израђује, а за примјере погледати описе појединих заната у табели трговина и заната. Историјски занатлије би узимале шегрте који су код њих учили и помагали им и од којих су касније настајали мајстори који би отварали своје сопствене радионице. За просјечан квалитет направљеног предмета карактеру не треба никаква провјера док за стварно квалитетне или лијепе предмете мора да баци лкп сп.





## 7 Борба

### Одбрана и напад

Оклопљеност (о у даљем тексту) је показатељ колико је карактер у стању да добро избјегне нападе противника и да се заштити од удараца који му наносе штету. Што је оклопљеност већа и шанса карактера расте да избјегне или неутралише ударац противника. Оклопљеност се израчунава помоћу образаца: природна оклопљеност+оклоп који се носи+додатак на спретност. Природна оклопљеност човјека је 7. Разликујемо четири врсте оклопљености и то по мјесту гдје може да се прими ударац. Постоји оклопљеност главе (ог у даљем тексту), оклопљеност руку (ор), оклопљеност тјела (от) и оклопљеност ногу (он). Сваки пут кад неко покуша да нас погоди ми прво консултујемо коцкицу (K20 бацање) да видимо колко је добро изведен ударац, а потом бацамо у коју локацију је усмјерен ударац тј локацију поготка (такође K20 бацање) и гледамо да ли је оклопљеност довољно добра да напад буде осујећен или је он успјешно изведен и погађа жртву.

Ради лакшег објашњења прво ћемо дати локацију поготка али она се баца касније од бацања за напад односно бацања за покушај поготка.

Нормалан напад подразумјева нападње тренутно најизложенијег дјела тјела и он се одређује помоћу K20 бацања и консултовања табеле за мјесто погодка која је дата испод. Такво бацање се зове бацање за мјесто погодка (бмп у даљем тексту). На табели за мјесто поготка се могу видјети и додатни ефекти ако се погоди одређена локација на тјелу поред уобичајене штете коју наноси употребљено оружје, а проценат у загради значи вјероватноћу на K100 бацању којом одређујемо који је дио тјела тачно погођен.

### Табела за мјесто поготка (K20)

Рез.	Погођено мјесто	и ефекат
1	Лијево стопало или глежањ	(30% шансе), Ш преко 30% кр је смањено за пола, преко 60% непокретан
2	Лијева подколјеница или кољено	(30% шансе), Ш преко 60% кр је смањено за пола
3	Лијева бутина,	никакав
4	Десно стопало или глежањ	(30% шансе), Ш преко 30% кр је смањено за пола, преко 60% непокретан
5	Десна потколјеница или кољено	(30% шансе), Ш преко 60% кр је смањено за пола
6	Десна бутина,	никакав
7	(1-40%) Лијеви кук, (41-60%) доњи дио стомака или (61-100%) десни кук,	додатних 50% претрпљене штете, а код доњег дјела стомака и ошамућеност K4 циклуса
8	Средишњи дио стомака,	додатних 50% претрпљене штете
9	Груди,	додатних 50% штете
10	Лијева шака или глежањ	(30% шансе), Ш преко 60% испада држани предмет
11	Лијева подлактица или лакат	(30%), никакав
12	Лијева надлактица,	никакав
13	Лијево раме,	никакав
14	Десна шака или глежањ	(30% шансе), Ш преко 60% испада држани предмет
15	Десна подлактица или лакат	(30% шансе), никакав
16	Десна надлактица,	никакав
17	Десно раме,	никакав
18	Врат,	додатних 100% нанесене штете
19	Глава,	додатних 100% нанесене штете и за сваки претрпљени поен штете 3% шансе за онесвјешћење до највише 50% (траје K4 циклуса)
20	Лице,	додатних 100% нанесене штете и ошамућеност K4 циклуса



Значи као што смо рекли прво покушавамо да погодимо непријатеља, а тек потом одређујемо мјесто поготка.

То се ради помоћу бацања за напад (бн у даљем тексту). Бн је покушај да се непријатељ погоди оружјем. Баца се К20 бацање и на добијени резултат додаје се додатак за снагу и спретност и додатак за ниво. Поред тога ратник има +1 додатак за Бн због своје увјежбаности у коришћењу оружја, разбојник нема додатак, док свештеник и мађионичар има ограничење од -1. Такође сви напредују за +1 по пређеном нивоу и то само са једним оружјем које изабери. То је од тада изабрано оружје карактера које он специјализује и то представља већ споменути додатак за ниво на бн. Ако је бацање једнако или веће од оклопљености непријатеља напад је успјешан и он ће бити погођен оружјем којим смо га напали.

Нпр Димитрије гладијатор који има снагу 10/77 (има додатак +1 због изузетне саге) који је ратник (додатак +1 зато што је ратник) ако нападне некога ко није оклопљен (оклопљеност 7) треба да баци 5 (што укључујући додатке чини  $5+2=7$ ) да би погодио и нанио ударац. Након поготка карактер одређује и мјесто поготка бацајући бацање за мјесто поготка (К20) и консултујући табелу за мјесто поготка изнад.

Постоје и додаци за бн који се додају у разним ситуацијама и који могу да повећају или смање шансу за погодак у зависности од ситуације у којој се врши напад. Додаци су следећи: нападач је на вишем терену (бн +1), браниоц невидљив (бн -3), браниоц избачен из равотеже (бн +2), напад са леђа (бн +3), браниоц изненађен (бн +1), борба се одвија у мраку (бн -4), борба се одвија у мраку али има неки извор свијетлости попут мјесеца и звјезда и сл. (бн-2), браниоц непокретан или лежи (бн +5), браниоц спава или је у несвјести (бн +7), карактер је погођен прије него што је успио да изведе напад (-3 за сваки погодак) блиски домет за дистанцна оружја (бн +0), средњи домет за дистанцна оружја (бн +1), далеки домет за дистанцна оружја (бн -1).

Такође у борби карактери могу покушати да се сакрију или нађу заклон. Сакривање је покушај да се сакрије иза неког предмета који не пружа солиднију заштиту али ће непријатељ теже видјети карактера и самим тим теже га и погодити. То је када се карактер сакрије иза жбуна, драче, живе ограде, таписерије, завјесе, налази се у диму или магли или је сакривен иза неког сличног објекта иза кога тешко може бити виђен. Такви предмети тешко могу да зауставе напад али могу да умање вјероватноћу успјешног поготка. Ако је карактер сакривен 25% противник има упола мању шансу од тога за промашај и у овом случају то би било само 12% (значи прије него што се гађа баца се процентажно бацање и ако се баци мање од те вјероватноће погодило се то иза чега је карактер сакривен или се једноставно промашило), ако је 50% вјероватноћа за промашај је 25%, ако је 75% вјероватноћа за промашај је 37% и коначно ако је 90% вјероватноћа за промашај је 45%.

Налажење заклона је слично као и сакривање само што се тада карактер заклони иза тврђег заклона који може да га заштити од напада. Заклон може бити камени зидић, угао зграде, столови, врата, земљани насипи, наслагане вреће, пањеви дрвета, и сл. Ако је карактер заклоњен 25% вјероватноћа за промашај је 25% односно исто толико, ако је 50% вјероватноћа за промашај је 50%, ако је 75% вјероватноћа за промашај је 75% и коначно ако је 90% вјероватноћа за промашај је 90%.

Ако смо на погођено мјесто нанјели штету која је 25% или више од енергије коју противник има он ће од тада имати -1 ограничење на бн и -1 ограничење на оклопљеност на том дјелу тјела за убудуће. Ово одсликава отежавајућу околност при борби са рањеним дјелом тјела и то је углавном због бола који се трпи. Ако се на одређеном мјесту нанесе штета 50% или више од енергије коју противник има он ће убудуће имати ограничење од 3 на бн и -3 ограничење на оклопљеност на том дјелу тјела. И коначно



ако се на одређеном мјесту нанесе штета 70% или више од енергије коју противник има он ће убудуће имати ограничење од -5 на бн и -5 ограниче на оклопљеност на том дјелу тјела. Сви ови додаци су кумулативни односно збрајају се и као што је већ речено представљају рањавања и отежавање борбе у таквом стању. Нпр Димитрије може напасти противника који има Е:10 и у једном циклусу му нанјети један погодак у лијеву руку и нанјети му 3 поена штете односно више од 25%. Противник ће у следећем циклусу имати ограничење на бн од -1 и оклопљеност смањену за један на лијевој руци. Ако га у слећем циклусу погоди у десну ногу и нанесе му још 3 поена штете, противник ће имати још једно ограничење од -3 на бн што чини укупно ограничење од -4 на бн и смањену оклопљеност на десној нози за 3 ирд.

Поред ових ограничења ако се једним ударцем нанесе пола или више од енергије коју карактер има, он ће ако не баци успјешно лксб од силине ударца пасти на земљу и следећи циклус провешће устајући и узимајући оружје и штит и моћи ће да нападне последњи у циклусу (ово укључује и нападе помоћу чини). Ако је оборен прије него што је успио да изведе своју акцију та његова акција је ометена нанесеним противниковим ударцем.

Такође при нападу може се десити да се напад изведе изузетно добро. То се дешава сваки пут када учесник у борби при бацању за напад на К20 бацању баци 20. Тада нападач аутоматски погађа циљ односно најизложенији дио тјела противника без обзира на његову оклопљеност. Тај дио тјела ће бити откинут, смрсан или толико прободен таквим нападом да више неће моћи да се употребљава и то се зове критични погодак. Противник ће тада претрпити дуплу тјелесну штету, а играч у том случају треба да баци два пута штету коју његов карактер уобичајено наноси са употребљаваним оружјем. Овакве ране су изузетно тешке и укључују откинуту шаку, откинуту руку до лакта или рамена, или толико смрсана или

избодена та мјеста да ће тај дио тјела надаље бити неупотребљив.

Противник ће послуже таквог поготка бити надвладан болом следећих К4 циклуса и неће бити у стању да се бори док тај бол не прође. Треба напоменути да ако се жртва погоди у средишњи дио стомака, груди, врат, главу или лице, погођеном противнику је нанесен кобан погодак, он пада на земљу савладан болом и умире у следећих К12 циклуса осим ако у том времену неко на њега не употреби темо лијечење тежих рана којом се такве ране могу излјечити. Помоћу те чини могуће је излјечити и теже повриједе ногу или руку без обзира када су оне настале.

Поред изузетно добро изведеног напада дешава се и да карактер изузетно лоше изведе напад односно направи грешку при нападу и да му се при томе нешто лоше догоди као на пример испадне или сломије оружје и сл. То се зове грешка при нападу и дешава се када код бацања за напад на К20 бацању учесник борбе баци 1. Потом се баца К100 бацање и консултује табела грешака при нападу за одређивање послједица.

### Табела грешака при нападу (К100)

Резултат	Ефекат
1-50	Оружје испада
51-60	Оружје промашује и заглави се или забије у околни предмет из окружења (нпр пањ, зид, стуб). Теп с да би се ослободило. Оружје треба да баци лксб бацање да се не би сломило
61-80	Теп сп или ће се карактер оклизнути, пасти и бити ошамућен К/3 циклуса
81-90	Оружје се сломије
61-95	Карактер погоди најближег пријатеља
95-100	Карактер погоди себе



## Техника напада

Оружја су разна и сви могу да их користе за борбу али не могу сви подједнако добро да их и употребљавају. Нпр ратник ће се борити мачем боље од разбојника или свештеника, док ће се они опет са њим боље борити од мађионичара који није толико спретан са оружјем, али зато зна да користи магије којима се такође може борити.

Сви карактери могу да употребљавају у датом моменту једно оружје као прво кориштено оружје, а друго као друго кориштено оружје. Ако карактер хоће да промјени оружје од првог ка другом кориштеном оружју или обрнуто он то може учинити у истом циклусу, али ако хоће да промјени оружје и да узме неко друго да се са њим бори за то ће му требати један циклус. Нпр Димитрије користи мач као прво кориштено оружје, а лук као друго и у било ком тренутку он може замјенити мач са луком у истом циклусу, али да би узео нож потребан му је један циклус и тек у следећем моћи ће са њиме да нападне.

Оклопе такође сви могу да користе без икаквих проблема.

Код борбе разликујемо неколико стилова и то борбу само са оружјем у једној руци, борбу оружјем са двије руке, борба са оружјем и штитом и борба са два оружја. Сва четири облика борбе могу сви карактери у игри да користе и да се у њима специјализују.

Код првог стила односно борбе са оружјем у једној руци предност је да карактер има слободну руку да изведе разне маневре као што је ударац, грабљење и сл, а у погодним ситуацијама ако то оружје дозвољава може га ухватити са двије руке и тако нанијети већу штету јачим ударцем. Други стил борба оружјем са двије руке се обично користи код већих оружја попут оружја на мотци или свих врста дворучног оружја. Поред ових оружја која су намјењена за искључиву употребу са двије руке многа оружја поред кориштења једном руком могу се користити и са двије руке. Трећи стил

борба са оружјем и штитом је погодна зато што карактер има додатну заштиту од напада коју му пружа штит. И коначно четврти и последњи стил је борба са два оружја. Најчешће се користи једно веће оружје у једној (спорије оружје) руци и мање у другој (брже оружје) или се употребљавају два лакша оружја истовремено (два бржа оружја). Када се употребљавају два оружја истовремено карактер има ограничење од  $-3$  на оружје које држи руци са којим боље барата (радна рука) и  $-5$  на оружје у руци са којим слабије барата (нерадна рука). Изузетак од овога је једино ако карактер подједнако користи обје руке и у том случају се ограничење смањује на  $-1$  за оба оружја.

Поред обичних напада оружјем карактер може да покуша и да погоди одређени дио тјела противника али то је теже од уобичајеног напада и да би погодио жељено мјесто карактер мора напасти са ограничењем од  $-5$  за напад. Такав напад се зове циљани напад и ако успије погођено је жељено мјесто без бацања на табели за мјесто поготка. Овакви напади се најчешће користе ако знамо слабу тачку противника (нпр чудовиште има веома јак оклоп али има слабу тачку гдје је јако рањиво) или може се употребити на било који други предмет који карактер држи у руци (нпр чаробни штапић и сл).

Поред овога у борби се могу користити разни маневри и један од најосновнијих је јуришање. Тада карактер почиње да трчи односно прецизније трчкара и на крају покушава да нападне. Кретање се повећава за дупло, а бн добија додаток  $+1$  због силине напада и инерције, а такође оружја којим се боду (попут копља, коњаничког копља и сл.) наносе дуплу штету када се јуриша. Али када је карактер у јуришу он губи додатке на оклопљеност због изузетне спретности, њихова предност се смањује за два као и цјелокупна оклопљеност за један. Додатно противници могу да поставе оружје против јуриша, тако што дршку свог оружја ставе уз камен или стопало своје ноге да им служи као



потпора и тако наносе дуплу штету од нормалне која се наноси оружјем. Такође оружја морају бити она са којима се бode (копља, оружја на мотци са оштрим врхом и сл).

Када карактер хоће да се повуче из борбе он то може урадити на два начина повлачењем или бјежањем.

Повлачење представља полако удаљавање окренута лица противнику, крећући се једном трећином од нормалног и не спуштајући свој гард (одбрамбени став). Ово је корисно ако треба да се неко ко је теже рањен извуче из борбе, тако што ће други карактер прићи и започети борбу не дозволивши противнику да прати рањеног.

Бјежање је окретање леђа противнику и трчање пуном брзином. Противник добија напад за који не важи предност умјесто обичног напада за који се баца предност којим може да нападне онога који се одлучио на бјежање. Карактер може да се јури осим ако неко од пријатеља из исте дружине не блокира такво нешто.

Парирање је маневар којим карактер покушава својим оружјем да заустави напад противника. Карактер треба да најави такав маневар, а онда прије него што његов противник нападне карактер покушава да изврши нормални напад на противника. Ако погоди успио је да испарира оружје и његов противник губи право на напад. Ако карактер не успије са парирањем противник може да нападне на уобичајен начин.

Такође у блиској борби карактер може покушати да разоружа противника. То се ради као и обичан циљани ударац који је усмјерен на оружје противника са намјером да се избије из руке. Ако је напад успјешан он ће учинити да оружје противника одлети из његове руке. Потом прво бацамо К4 бацање и добијени број означава колико је метара оружје далеко одбачено, а потом и смјер у коме је одлетило бацајући на табели смјера испод.

## Табела смјера

(К8)

- |   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| 1 | Директно испред карактера         |
| 2 | Укосо лијево испред карактера     |
| 3 | Улијево од карактера              |
| 4 | Укосо улијево уназад од карактера |
| 5 | Директно иза карактера            |
| 6 | Укосо удесно уназад од карактера  |
| 7 | Удесно од карактера               |
| 8 | Укосо десно испред карактера      |

На мапи ово се одређује помоћу квадратића гдје је сваки метар једнако један квадрат. Такође овај систем се употребљава када се гађа пројектиlima који су попут граната и када они промаше. Такви пројектили су грчка ватра, разне бочице и сл. Прво да би погодили са пројектиlima попут гранате гађамо бацајући уобичајено бацање за напад, а у случају када се промаши при гађању са њима одређујемо даљину и мјесто гдје је пројектил попут гранате пао јер понекад он и тако може да има ефекат.

Против оружја или предмета који се држе са двије руке ово не важи, али ако се покуша напад и погоди противник који држи оружје или предмет са двије руке у следећем циклусу он ће моћи једино последњи да изврши своју акцију јер је његова предност најлошија. Ако се ипак такав предмет погоди два пута у истом циклусу он ће бити успјешно избијен из руке, а таква два напада не морају буду упућена од истог карактера. Што се тиче разоружавања штитова они ако се погоде неће бити избијени из руке карактера али ће бити неупотребљиви за остатак циклуса и заштита коју они пружају неће се рачунати при оклопљености. Карактер већ у следећем циклусу ће моћи да користи штит као и раније.

За дистанцна оружја ово правило за разоружавање такође важи али само за оружја која се држе у једној руци, за оружја која се држе у двије руке покушај је аутоматски неуспјешан. Такође ако је пројектил лакши од



0,5 килограма покушај има ограничење на бн од -2 због мале снаге.

Карактер може да покуша и врхунско разоружавање и то је покушај да се разоружа противник и његово оружје пошаље у жељеном смјеру. За ово је потребан двоструки циљани напад (-10 ограничење на напад) и може да се изведе само на предмете који се држе у једној руци. Ако се успије оружје ће бити избијено из руке и полетјеће у смјеру у којем карактер који напада жели. Нпр може да га пошаље у руке пријатељ који је остао без оружја.

Поред разоружавања у борби може да се употреби и грабљење. То је захват којим се покушава шчепати или ухватити нешто када је већ неко то исто покушао. Тада се баца бн са руком да би се предмет прво ухватио, а потом ако два карактера држе исти предмет морају обојица бацити тешку провјеру снаге. Добијени резултат се одузима од снаге и ко има већи број успио је да отме предмет након краћег рвања.

Пригњечивање је маневар који карактер може да покуша тако што се пиближи противнику и унесе у лице и употреби своје оружје или штит да пригњечи или зароби противничково оружје, тако да га он не може помјерати. Ово функционише исто као и циљани напад само карактер мора да најави да то ради и да баца за бн са уобичајеним ограничењем за циљани напад. Када се први пут изврши овакав напад жртва има једну шансу да ослободи оружје и то се ради на исти начин као и код грабљења када се покушава отети предмет од другог карактера. Ако успије оружје је ослобођено у супротном оно је пригњечено и неупотребљиво. Оружје потом остаје пригњечено све док се не ослободи а покушавати се може сваког циклуса.

Вучење или претурање је маневар којим се покушава оборити противник на земљу. ВИ треба да одреди прво да ли је такав напад могућ. Ако јесте, нпр противник се хвата ласом, а затим повлачи коноп са намјером да се он обори на земљу. Напад се потом одвија

нормално са бацањем за напад и ако се противник ухвати и повуче он мора да баци теп сп да би остао на ногама (уз додатак -5 ако се није кретао или +3 ако није свјестан напада), у супротном ће бити оборен. Оружја на мотци или било која друга оружја са дугачком дршком попут штапа, копља и сл су добра оружја да се изврши овакав напад, поготову против противника који су у седлу. Треба напоменути да ако се погоде на овај начин не наноси се штета јер је покушај био противника оборити, а не ранити.

Онесвјешћивање је покушај да се неко удари по глави са циљем да се онесвјести. То се обично ради од позади и са тупим предметом. Да би се успјело карактер мора да направи циљани напад у главу карактера са неким тупим предметом. Ако погоди наноси му штету као што је то описано у табели за мјесто погодка са том разликом да је та штета привремена и трајаће К100 циклуса док је шанса за онесвјешћивање иста.

Карактер може да нападне штитом умјесто уобичајеног напада и покуша да удари са њиме противника. Баца се уобичајено бацање за напад и ако испије нанјеће К4 поена штете противнику. Такође карактер може да покуша да нападне са штитом и поред напада оружјем, али у том случају трпиће поред уобичајеног напада оружјем додатна ограничења од -3 при нападу оружјем и -5 при нападу са штитом осим у случају ако подједнако може да користи обје руке када се то смањује на -1 и -1. Када се напада штитом магични додаци не важе. Такође са штитом се може извршити и налет штитом што је у основи залетање на противника, потом ударац штитом и покушај да се он обори на земљу. Баца се обичајено бн и наноси штета као код напада штитом, а затим ако погоди карактер који је погођен мора да баци теп сп (са додацима -3 ако се кретао према нападачу, -3 није се кретао, +3 погођен је са леђа, +3 није био свјестан напада) и ако није успјешан биће оборен на земљу.

Карактери када су без оружја могу покушати да употребе природне нападе као



што су ударац ногом или руком или рвачки захвати.

Ударац руком је бржи напад најчешће стиснутом песницом. Баца се уобичајено бн као и оружјем и ако се погоди наноси се К4/2 штете. Пола ове штете је привремено и након К12 циклуса она ће се обновити односно вратити карактеру који је истрпио. Карактер у току једног циклуса може да направи два напада са обје руке али у том случају трпи ограничење на бн од -3 са руком којом боље барата или -5 са руком којом лошије барата, осим ако не може да напада са обје руке подједнако добро када се ограничења смањују на -1 и -1. Карактер ако покуша да нападне само једном руком нема никаквог ограничења.

Ударац ногом је исто као и ударац руком бржи напад само што се може напасти једном ногом по циклусу. Ако се погоди наноси се К/2 штете од које је половина привремена исто као и код напада руком.

Рвачки захват је такође бржи напад и то је покушај да се неко ухвати, а затим и обори на земљу. То се може извести ако карактер успјешно погоди непријатеља руком и тада карактер прво успјева да ухвати противника у рвачки захват. Потом да би га оборио на земљу морају обојица да баце тешку провјеру снаге. Добијени резултат се одузима од снаге и ко има већи број успио је да обори противника на земљу. Сваки следећи циклус бацају се исте провјере снаге да се утврди да ли је противник успио да прекине стисак, али за сваки циклус проведен на земљи карактеру који није на земљи додаје се по +2 на бацање. Ако карактер који држи обореног противника има већи број он и даље држи стисак, а ако карактер који је оборен има већи број он успјева да се отргне у том циклусу. Потом да би се поново ухватили мора да се баца поновно бн и понови процедура за обарање. Ако се овај напад изврши са циљаним нападом у врат и потом противник обори на земљу, карактер који је оборен ће након првог циклуса на земљи у којем не трпи никакву штету сваког следећег циклуса трпити К4 штете од дављења. Ако се приликом хватања

случајно погоди у врат ово ће се такође десити.

Борилачка вјештина је способност карактера да се бори без оружја. За више о њој видјети опис 67. вјештине.

## Изненађење и предност

Изненађење у борби се дешава када једна група у потпуности изненади другу групу хватајући је неспремну да се брани и добија један додатни циклус за напад у којем изненађена група нема право на одбрану. Да би утврдили да ли је једна од страна изненађена приликом сусрета обадвије групе бацају провјеру изненађености односно К12 бацање, ВИ за противнике, а вођа дружине за дружину. Ако се баца 9 и више то значи да је група успјела да изненади противнике који ће тај циклус борбе бити неспремни да узврате ударац и при том им се неће рачунати додаци за изузетну спретност код оклопљености јер су ухваћени потпуно неспремни. Постоје и разни фактори који могу да утичу на бацање за изненађење приликом сусрета. Они омогућују додатке или ограничења приликом бацања за изненађење и то су: дружина је тиха +2, дружина је невидљива +5, дружина се не креће +2, камуфлирана +5, препознатљив мирис -2, сваких десет чланова у дружини -2, дружина бјежи -2, дружина је у мраку -4 (осим ако немају ноћни вид), дружина је успаничена -2, дружина је сумњичава или очекује напад +2 (требају да имају добар разлог да сумњају да им пријети опасност), киша +2, магла +4. Такође постоје случајеви када бацање за изненађење није потребно и то се дешава када су групе унапријед припремљене на сукоб, када је освјетљење и видљивост добра, звуци који упозоравају на опасност или кад су присутна друга слична упозорења која поништавају потребу за овим бацањем. Такође у неким случајевима може се само једној групи дозволити ово бацање. То је најчешће случај када група користи неко освјетљење попут бакље или лампе, и тада се може десити да супротна група то уочи и



прикраде се да би искористила своје изненађење. Ово је посебно добра тактика за чудовишта која у мрачним просторима имају ноћни вид.

Када се противник појави такође је потребно знати удаљеност на којој се он први пут може примјетити. Ово наравно зависи од тога да ли је нека група изненађена и од различитих временских услова као и од терена на коме су дружине. Удаљености су следеће: обје групе изненађене Кх2м, једна група изненађена Кх3м. Без изненађења: дим или магла Кх2м, џунгла или густа шума 1Кх3м, ријетка шума 2Кх3м, шибље, грмље 4Кх3м, ливада 5Кх6м; ноћу или и затвореном простору докле досеже поглед.

Коначно када дође до отворене борбе потребно је утврдити редосљед акција односно редосљед потеза у борби. Да би се утврдило ко има предност у борби баца се једно К6 бацање за противнике што чини ВИ и једно за дружину што ради њен вођа. Предност се баца на почетку и током сваког трећег циклуса симболизујући предност и иницијативу групе у борби и нападу. Када се једном баци предност траје три циклуса, а потом се баца поново. На добијени резултат свако од карактера додаје +6 ако је оружје спорије, а +3 ако је брже или у зависности од кориштене магије (спорија или бржа), а ВИ на резултат који је добио за противнике додаје исте додатке (ако непријатељ користи природно оружје попут канџи, зуба, песница и сл рачуна се као да напада бржим оружјем односно има додаток 3 на предност). Ко од карактера или противника има најмањи резултат он игра први, а ако је резултат исти игра се истовремено и рачунају се оба двије нанесене штете које су настале у истом тренутку.

Ако је противника мање у борби, свеукупно не преко четири, може да се користи само К6 за брже оружје/чин или К12 за спорије избацујући К6 бацање за колективну предност, као и додатке који се на њега додају. Овај систем је можда бољи али ако је

противника више постаје презахтјевно бацати и памтити много бацања за предност.

Предност иначе може бити веома веома значајна када мађионичар или свештеник баца магију јер ако их неко нападне у току бацања магије и успје да их погоди прије него што они заврше употребу магије, она бива прекинута и пропада. Битно је истаћи да циклус траје десет секунди и да ово К6 бацање за предност означава протекле секунде на које се додају секунде у зависности да ли је оружје брже +3 или спорије +6 и то +3 секунде или +6 секунди. Ово бацање се узима у обзир само сваког трећег циклуса, а потом се те К6 секунде остављају током следећа два циклуса карактерима као слободне иако редосљед напада остаје исти рачунајући редосљед који се одредио бацањем К6 коцкице, а карактери наравно могу да покушају да употребе различита оружја или ураде неке друге ствари.

Такође битно је да послѣје К6 бацања за предност свако од играча каже шта његов карактер хоће да уради да би ВИ израчунао предност, а онда играчи могу да ако се случајно предомисле промјене радњу њихових карактера једино под условом да је она једнако брза или бржа од претходно најављене радње. Радње које су спорије немогу да се изврше јер је истекло вријеме које је потребно да би се извршиле. Нпр ако је Димитрије хтјео да нападне у овом циклусу са ножем који је брже оружје и касније се предомислио и одлучио да нападне са широким мачем који је спорије оружје за такав напад већ више нема времена. Али да је ситуација била супротна, да је најавио напад са мачем па онда касније у борби хтјео да нападне ножем то би могао да оствари јер ипак му је остало довољно времена да то и изведе.



## Масовне битке

Код већег броја учесника у борби долазимо до проблема да не можемо за све нападе да бацамо коцкице. Ако имамо сто бораца на једној страни и сто на другој онда нема смисла за сваког појединца бацати бацање за напад и гледати колко је он повријеђен. У том случају морамо да уведемо правила којима се рјешавају масовне битке. Битке се рјешавају тако што се по статистикама слична бића групишу у јединице и њима се одређују просјечне статистике. Нпр ако имамо јединицу која броји двадесет људи ратника првог нивоа, јединица ће имати јединствено бацање за напад и имаће додаток од +1 за напад (Јер ратници имају +1 додаток на бн). Рецимо даље да сваки од њих има по једну Ке и да свако има просјечно Е значи по бе. Јединица ће имати Е када саберемо све Е њених појединих чланова. У овом случају то је 20 помножено са бе, што значи да јединица има 120е. Свако у јединици има по кратки мач (ако је јединица наоружана различитим оружјем узима се просјечна вриједност) и јединица ће ако погоди околопљеност противничке јединице наносити штету коју наноси кратки мач (К6) помножено са бројем њених чланова у првом реду (ово се рачуна и при одбрани, ако има мање бранилаца од нападача). Јединица ако је дисциплинована обично има неку формацију у којој напада, или на наређење команданта се распрши и покушава да се рашири довољно да би сви њени чланови могли напасти. Што се тиче оклопљености узима се оклопљеност тјела када се напада осим у случају ако је поједини дио тјела слабије оклопљен од осталих када командант може издати наређење да се тај дио напада циљаним нападом (и тада ће имати ограничење од -5 на бн да би погодили жељено мјесто). Јединице које могу да употребљавају магије обично ће бацати исте магије које су претходно увјежбали да заједнички бацају или неке заједничке магије, а ако је на бојишту усамљени мађионичар он

такође може да баца магију и често да појединим јединицама нанесе доста штете.

Такође ако јединица броји сто чланова као што смо на почетку рекли и ако се бори против јединице која такође има сто чланова, није добро да их групишемо у групе од по сто људи који нападају јер у том случају ако нека јединица промаши већа је вјероватноћа да јединица која погоди нанесе велику штету. Најбоље је такву јединицу разбити у пет јединица од по двадесет људи и њоме нападати противника пет пута. Тако ће вјероватноћа да се промаши бити мања и реалније ће се наносити штета противнику којег треба онда такође груписати у јединице од по 20 људи. Значи на бојишту могу да буду и три јединице од по сто људи са једне и са друге стране али када се дође до борбе најбоље их је разбити на мање одреде који ће равномјерније наносити штету него веће јединице. Наравно у зависности од броја учесника треба одредити ове пропорције већих и мањих јединица да битка не би трајала превише дуго.

Поморске битке се воде у води и бродови између себе такође могу да размјеђују нападе. Сваки брод има своју Е и њих могу само да повриједе јачи напади, нпр шиљци на прамцу других бродова, напади ватром и сл. Када Е брода падне на нулу он ће у следећих 3К циклуса потонути. Ако постоје летећи бродови ова правила се такође односе и на њих.

Величина мапе зависи пропорционално од величине јединице. Ако јединица броји десет људи један квадрат на мапи износиће 10м. Ако је јединица броји 20, 50 или сто чланова квадрат на мапи износиће 20, 50 или 100м. Ове размјере су најчешће али могу се узети и друге.





## 8 Припрема игре

### Космологија

Прво што је потребно да знамо код свијета за игру је његово устројство. Да би то одредили прво ћемо бацати за устројство звијезда у галаксији на табели испод

#### Табела устројства звијезда (K100)

**1-25 Реална физика** Код овог устројства проблем је путовање између звјезданих система које је обично немогуће чак и уз помоћ врло јаке магије.

**26-70 Слободно устројство** Овдје је путовање међу звјезданим системима могуће, најчешће уз помоћ магије

**71-90 Ваздушац** Ова организација подразумјева да је свемир испуњен ваздухом и свјетлошћу који је неограничен и једноставно се налази свуда.

**91-100 Неастрономски** Ова организација нема небеска тјела

Потом да би одредили устројство појединачног звјезданог система бацамо на табели испод

#### Табела устројства звјезданог система (K100)

**1-5 Птолемејски са више сунаца** (сва небеска тјела се окрећу око оног на којем су карактери)

**5-30 Птолемејски са једним сунцем**

**31-40 Хелиоцентричан са више сунаца** (планете круже око сунца)

**41-80 Хелиоцентричан са једним сунцем**

**81-90% Пљосната земља**

**91-100% Свијет без сунца**

Потом се одређује број планета у сунчевом систему који је најчешће K12 али може бити и K8 или чак K4 по жељи ВИ, потом се одређује број мјесеца који се одређује са K8-3 бацањем. И коначно одређујемо и врсту и величину планета и мјесеца и то се одређује бацањем на табелама испод, а при томе треба напоменути да је овдје узето да су планете направљене од одређеног елемента и да су и становници отприлике такви односно прилагођени том елементу што је узето по систему слободног устројства који се разликује од реалне физике:

#### Табела врсте планета (K100)

1-10 Ваздух

11-60% Земља

61-70% Вода

71-80% Ватра

81-85% Споредни елемент (1-25% дим, 26-50% лед, 51-75% блато и 76-100% магма)

86-90% Полуелемент (K8 бацање: 1 муња, 2 пара, 3 минерали, 4 свјетлост, 5 со, 6 вакум, 7 пепео и 8 прашина)

91-100% Нешто друго (било шта друго што може да ВИ смисли попут огромног дрвета, велика звјер, предмет, божанство и сл).

#### Табела величине планета (K100)

1-20 Малена (пречника до 1000км)

21-70 Попут земље (пречника од 1000 км до 30 хиљада км)

71-90 Дивовска (пречника од 30 хиљада км до 60 хиљада км. Нпр величине Нептуна или Урана)

91-100 Огромна (до 200 хиљада км. Ово би по логици требало да буду дивови гаса или у систему слободног устројства планете ваздуха али у игри то не мора да буде правило)



## Географски чиниоци

Коефицијент промјене (скраћено кп) нам служи да покажемо колико дати географски услови утичу на повећање и смањење цене, кретања или осталих значајних ствари у односу на просјек. Са њим се множе те величине када се налазимо у подручјима која имају коефицијент промјене или ако је он придодат нечему тако мјењајући укупну вриједност тих ствари. У даљем тексту он ће бити одређен за све дате услове а коначни резултат нечега (кретања, цене производа, грађевине и сл.) се израчунава тако што се он множи са свим условима који могу да утичу на његову цијену, величину односно износ.

Клима подручја је веома важан фактор који утиче на живот у региону. Она се може одредити и помоћу К100 бацања али у суштини зависи од географског положаја подручја и ВИ је може одредити користећи логику односно добар смисао. Коефицијент промјене се овдје додаје код свих ствари које се граде или купују, као и код кретања карактера. Резултат у зависности од добијеног броја је следећи:

### Табела климе подручја (К100)

#### 1-10 Арктичка (коефицијент промјене

4) Ово подручје је специфично по својој леденој температури и тешким и опасним условима за живот. Тло је прекривено снјегом и ледом јер температура није довољно висока да би се он могао отопити. Насеља која се саграде у оваквим мјестима највјероватније ће да живе од увозних намјерница јер пољопривреда није могућа већ само лов у мањој мјери.

**11-30 Умјерено арктичка** (коефицијент промјене 2,5) Иако не тако опасна и непријатељска као арктичка клима, умјерено арктичка клима је груба и тешка за живот и рад. И док су кратки периоди када се снјег отопи могући они су праћени хладном и дугачком зимом. Насеља у овој области ће бити мала и мораће да зависе од своје

пољопривреде. Ако се храна не може увозити редовно онда ће већа насеља бити немогућа. Већина Аљаске, Канаде и Скандинавије подпада под ову климу, као и дјелови Гренланда, Исланда и Русије.

**31-50 Хладнија умјерена** (коефицијент промјене 1,5) Ова клима се зове још и континентална, има равномјерне промјене годишњих доба, а топлији периоди су краћи али довољни и дају добру жетву. Зиме су грубе, али се могу савладати од оних који су спремни на њих. Примјери овакве климе су Нова Енглеска (САД), дјелови сјеверне Европе и дјелови Канаде и Русије.

**51-70 Топлија умјерена** (коефицијент промјене 1) Можда најодговарајућа за људске цивилизације, ова клима знана и као медитеранска има релативно благе зиме и дугачке топлије периоде и генерално је удобна да се у њој живи. Скоро било која врста људског друштва се може наћи у овој климатској зони, са често великим царствима која су се најчешће развијала у оваквим подручјима. Примјери овакве климе су већи дио САД и већина подручја око Медитеранског (Средоземног) мора.

**71-90 Умјерено тропска** (коефицијент промјене 1,5) Иако ова подручја имају скоро цјелу годину топлији период, она су најчешће сувише топла за оптималну удобност. Зиме су кратке и по правилу нимало грубе. Многа подручја ове климе неће никада имати снјег осим на вишим висинама. Овакву климу има сјеверна Африка и велики дјелови јужне Америке.

**91-100 Тропска** (коефицијент промјене 2,5) Најтоплија подручја која су карактеристична по веома високим температурама и непостојећим зимама. Топлији периоди немају краја али такође нема заштите од високих температура које су веома тешко издржљиве. Већина централне Америке и Африке спада у ову климу као и југоисточна Азија и Индија.



**Табела дневних временских услова**  
(K100)

1-10%	Олуја
11-20%	Снијег или пљусак (у зависности од годишњег доба, ако је касна јесен, зима или рано прољеће биће снијег)
21-30%	Киша,
31-45%	Облачно
46-50%	Магловито
51-65%	Ведро и не много топло
65-90%	Сунчано и топло
91-100%	Сунчано и вруће

У зависности од климе у којем се подручје налази додајемо и следећи додаток бацању који је означен у загради: арктичка (-40%), умјерено арктичка (-25%), хладнија умјерена (+0%), топлија умјерена (+15%), умјерено тропска (+25%), тропска (+40%). Такође додају се и додаци у односу на годишња доба и то рано прољеће (-10%), прољеће (0%), позно прољеће (10%), рано љето (+15%), љето (+20%), позно љето (+15%), рана јесен (+10%), јесен (0%), позна јесен (-10%), рана зима (-15%), зима (20%), позна зима (15%). Потом када смо добили резултат односно временске услове за тај дан бацамо K100 бацање да би одредили интензитет односно јачину тих временских услова и што мање на бацању означава да су услови лошији, више да су услови бољи док 50% означава просјечне услове. Нпр ако смо добили кишу за њен интензитет баћићемо K100 бацање и ако добијемо 83 то ће значити да киша није толико јака већ да малко пада и често стане док би 23 означавало јачу кишу која пада скоро цјели дан. Потом бацамо K12 бацање и добијени број означава колко ће дана такво вријеме да траје, а сваки следећи дан само ћемо бацати K100 бацање да би одредили интензитет времена. Након истека тог рока поновићемо бацање за дневне временске услове и потом се процедура понавља.

Следећи важан чинилац подручја за игру је географија. Она се дјели на врсту терена

односно земљишта и прекривач земљишта. Терен се разликује по свом облику, а прекривач по врсти биљака које на њему расту. Врста земљишта се одређује бацањем K100 бацања, а коефицијент промјене се овдје додаје код свих ствари које се граде или купују, као и код кретања карактера.

**Табела врсте земљишта**  
(K100)

**1-10 Високе планине** (коефицијент промјене 4) Највисочији и најопаснији облик терена, сматра се да је скоро немогућ за кретање и живот на њему, осим ако се не употребе магична средства да се преброде проблеми који се везују за овакав терен. Чак и патуљци се труде да избјегавају овако висока подручја иако их цјене и врло поштују поготово њихову солидну конструкцију. Планине Тибета спадају у ову категорију.

**11-20 Средње високе планине** (коефицијент промјене 3) Мало ниже од високих планина ова подручја и даље уливају страхопоштовање својом висином. Патуљци и шумски патуљци воле оваква мјеста и тражиће их да би живјели у њима најрадије. Људске цивилизације на овим мјестима ће бити рјетке али не и немогуће. Швајцарски Алпи и Роки маунтинс (Камените планине) спадају у ову категорију.

**21-30 Ниске планине** (коефицијент промјене 2) Иако тешка и изазовна оваква подручја су много погоднија за људска друштва од осталих врста планина. Културе које су у овим подручјима биће мале због тешкоћа да се већа насеља одрже на оваквим теренима. Вајт Маунтинс (бјеле планине) у Новој Енглеској (САД) и дјелови Апалачијана у средњем дјелу САД спадају у ову групу.

**31-60 Равнице** (коефицијент промјене 0,5) То су подручја дугачких равних терена. Немају никаквих узвишенијих дјелова на себи који би могли штити од вјетра тако да су на њима повјетарци чести. Упркос томе равнице су идеалне за развој било каквих цивилизација. Централни дио Русије и



средишњи и западни дио САД су добар примјер оваквог терена.

**61-85 Брда** (коефицијент промјене 1) Веома чест облик терена, брда су погодна са људска насеља и цивилизацију. Она пружају предности мало грубљег терена без већих опасности које су карактеристичне за планине. Већину Европе и САД сачињава овакав терен

**86-100 Каменита брда** (коефицијент промјене 1,5) За разлику од ниских брда која су веома честа овај терен је карактеристичан по свом грубом облику и каменитој природи. Она су неравна и опасна, често сматрана за планине од оних који живе у њима. Подручја као што су Грчка, Италија и Турска спадају у ову врсту терена.

Прекривач земљишта се такође одређује К100 бацањем, а коефицијент промјене се овдје додаје код свих ствари које се граде или купују, као и код кретања карактера.

### Табела земљишног прекривача

(К100)

**1-10 Џунгла** (коефицијент промјене 3) Ово је најтежа врста прекривача за живот. Комбинација густог растиња, огромног дрвећа и осталих непогодних услова чине џунглу веома неусловним подручјем за живот. Она је такође позната по опасним чудовиштима и животињама које живе у њој. Примјери џунгле су кишне шуме јужне Америке и срце Африке.

**11-20 Гушћа шума** (коефицијент промјене 2) Иако није тешка за живот као џунгла, гушће шуме су ипак велики изазов за било који цивилизовани живот. Њу чине велико дрвеће, густо растиње и прилично опасна флора и фауна. Примјери овакве шуме су дјелови Кишне шуме на сјеверозападу САД.

**21-40 Шума** (коефицијент промјене 1,5) Она је прилично честа врста прекривача земљишта. У њој може бити тешко живјети али уз мало труда такве тешкоће се могу и

пребродити. Флора и фауна ових подручја је далеко мање опаснија од гушћих шума или џунгли.

**41-50 Жбуње** (коефицијент промјене 1) Ова врста вегетације расте на земљишту које није много плодно или су услови на други начин превише груби да би се развијале веће биљке. Земљишта прекривена жбуњем су прилично честа појава и она на себи садрже жбуње, шибље и сличне мање биљке. Опасне животиње су ријетке и развој цивилизације на оваквим подручјима је релативно лак. Жбуновита подручја се честа на обалама Нове Енглеске (САД) и у хладнијим дјеловима свјета као што је Канада.

**51-70 Пашњаци** (коефицијент промјене 0,5) Ово су подручја прекривена травом и подразумевају велика пространства савана и јужноафричких пашњака, а такође и подручја која су култивисана од стране човјека. По правилу карактерише их одсуство теже вегетације и опасних животиња што их чини веома погодним за развој цивилизације. Већина средње и западне Америке спада у ову категорију, као и земљорадничка подручја Канаде и Русије.

**71-80 Пустош** (коефицијент промјене 1,5) Ово су подручја која су неплодна и карактеристична су по потпуном одсуству вегетације. По правилу ово је веома тешко за развој цивилизације, јер је тло неплодно и не може да исхрањује људска друштва. Иако на оваквим мјестима није толико тешко живјети као у пустињи ипак она су изложена јаким вјетровима и чине живот тешким онима који су присиљени да у њима живе. Примјери оваквог прекривача земљишта су руске степе или прерије САД.

**81-88 Пустиња** (коефицијент промјене 2) Двије ствари отежавају развој цивилизације у пустињи, недостатак воде и неплодност земљишта. Иако је живот могућ он најчешће није нимало лак. Пустиње Сахара и Гоби спадају у ову категорију.

**89-90 Мочваре** (коефицијент промјене 2) Оне су карактеристичне по својим тешким условима за развој цивилизације због опасних



животиња, земље која је мека и влажна и климе која је често такође неодговарајућа. Примјери мочвара су басен ријеке Амазон и мочваре сјеверне Америке

**91-95 Већа водена површина** (коэффициент промјене 1) Цивилизација се веома често развија на оваквим мјестима, на облама мора, језера, ријека или делти ријека. Под водом такође могу да буду цивилизације али најчешће нису људске.

**96-100 Подземље** (коэффициент промјене 2) Понекад у подземљу може да постоји цивилизација али то су обично човјеколике расе попут патуљака, оркова, баука, злих вилењака и сл. Они најчешће имају чула развијена за такве услове и често се у таквом поднебљу боље сналазе него на површини.

Такође поред ових фактора за развој цивилизације значајни су још доступност добара, врста друштва, као и у неким случајевима вјештина израде и заинтересованости радника.

Први од њих је доступност добара и он означава колико су материјална добра доступна укључујући ресурсе и већ готове производе. Ово најчешће зависи од доступности извора ресурса и производње материјалних добара друштва али такође и од тровине којом се недостатци могу надомјестити. Коэффициентом промјене се овдје множе све ствари које се граде или купују.

### **Табела доступности добара** (K100)

**1-25 Далека и рјетка** (коэффициент промјене 3) Ова категорија се употребљава кад год су добра (камен, храна, алат итд) далеко од насеља и рјетка. Иако је ово најгори случај понекад је незаобилазан.

**26-50 Далека и честа** (коэффициент промјене 2) У овом случају извори и добра су доста честа али удаљена и морају се

транспортовати до насеља. Ово је прилично чест случај.

**51-75 Близу и рјетка** (коэффициент промјене 1,5) У овом случају извори и добра су близу али су она рјетка. Иако не и најбољи случај ово је најчешће уобичајено.

**76-100 Близу и честа** (коэффициент промјене 1) Ово је најбољи случај када су извори близу, а добра доста честа што највише и одговара развоју цивилизације.

Врста друштва се такође одређује K100 бацањем, а коэффициентом промјене се овдје множе све ствари које се граде или купују.

### **Табела врсте друштва** (K100)

**1-10 Номадско** (коэффициент промјене 3) Ови људи живе путујући од једног до другог мјеста током свог живота. Они не граде сталне грађевине и немају концепт сталних пројеката. Као такви могу бити тешки као радници јер не схватају зашто би нешто правили кад ће већ сутра бити на другом мјесту.

**11-30 Полуномадско** (коэффициент промјене 2) Иако ова врста друштва има многе особине номадског они ипак праве грађевине којима се често враћају. Нпр централни храм може да се подигне и да га посјеђује неколико племена током године. Иако је са таквим људима рад тежак ипак није толико као што је код номада.

**31-50 Примитивно пољопривредно** (коэффициент промјене 1,5) Ово друштво почиње да схвата значај обраде земље. Иако мање развијене културе обично бивају жртве тешких услова околине, оваква друштва почињу да мјењају локалну екологију на тај начин да би што боље задовољили своје потребе. Они граде грађевине и живе на земљи током цјеле године и при том схватају концепт земљопосједништва на неки најосновнији начин.

**51-80 Пољопривредно** (коэффициент промјене 1) Типична феудална друштва су



пољопривредна, имају организоване посjede за обрађивање земље односно имања, знају технике узгајања усјева, имају добро познавање земљопосједништва и схватају значај великих утврђења.

**81-100 Напредно пољопривредно** (коэффицијент промјене 0,5) Напредније од типичног феудалног друштва ове културе захтјевају велике грађевине и утврђења у њиховој близини као знак моћи, напредка и способности. Такође посједују већа техничка знања од друштва на нижим нивоима.

Вјештина израде зависи од врсте радника као и од њиховог техничког нивоа. Она се одређује К100 бацањем, а коэффициентом промјене се овдје множе све ствари које се граде или купују.

### **Табела вјештине израде** (К100)

**1-20 Врло слаба** (коэффицијент промјене 3) Ова категорија обухвата све врсте створења која немају способност грађења великих грађевина (у њих спадају и шумска бића попут кентаура и сл), а такође и она која се морају стално надгледати или не раде слободном вољом (попут немртвих или створења која раде под присилом). Ова категорија обухвата технички ниво 1.

**21-40 Слаба** (коэффицијент промјене 2) Ово је радна снага која није добро упозната са занатом којим се бави али им он није потпуно непознат. Такође нека створења подпадају у ову категорију која нису вична већим радовима (нпр човјек гуштер). Ова категорија обухвата технички ниво 2 и 3.

**41-60 Просјечна** (коэффицијент промјене 1) Људи који познају свој занат и раде га припадају овој категорији. Ова категорија обухвата технички ниво 4.

**61-80 Добра** (коэффицијент промјене 0,5) Ово су радници који су талентовани или раде свој посао са љубављу. Ова категорија обухвата технички ниво 5.

**81-100 Врло добра** (коэффицијент промјене 0,5) Ово су највјештији радници. Ова категорија обухвата технички ниво 6 и више.

Заинтересованост радника зависи од њихове храбрости као и задовољења њихових потреба. Одређује се помоћу К100 бацања, а коэффициентом промјене се овдје множе све ствари које се граде или купују:

### **Табела заинтересованости радника** (К100)

**1-20 Врло слаба** (коэффицијент промјене 3) Радници ове категорије покушавају да заобиђу посао или га одложе кад је год могуће. Вријеме израде се утростручује, а трошкови производње су увећани. Робови и затвореници спадају у ову категорију као и бића која немају своје воље (немртви или раде под присилом). Храброст овакве радне снаге је 1-5.

**21-40 Слаба** (коэффицијент промјене 2) Иако радници ове групе неће покушати да саботирају пројект они се неће ни трудити да му помогну. Рад је спор и често пун пропуста, а слаби радни услови или сурово надгледање га карактеришу. Храброст овакве радне снаге је 6-10.

**41-70 Просјечна** (коэффицијент промјене 1,5) Ово су радници који су просјечно заинтересовани за свој посао. Храброст овакве радне снаге је 11-13.

**71-90 Висока** (коэффицијент промјене 1) Радници са високом храброшћу су заинтересовани за остваривање оваквих пројеката из неког разлога. Они ће радити напорније и боље покушавајући да учине све да убрзају пројекат и осигурају његов висок квалитет. Храброст овакве радне снаге је 14-16.

**91-100 Врло висока** (коэффицијент промјене 0,5) Најзаинтересованија радна снага могућа, а то су радници високе храбрости који ће уложити много рада без обзира на услове у којима раде уз најмање могуће жаљења и



одуговлачења. Њихов рад ће бити најквалитетнији и они ће учинити све што могу да би убрзали пројекат. Храброст овакве радне снаге је 17-20, а примјери су фанатични поборници популарне вјере или група војника вођена од вољеног војсковође.

### Околни терен

Када се дружина креће дивљином ВИ обично треба да има јасну преставу терена кроз који се она креће. Овдје ћемо дати једноставан и лак начин за стварање насумичног терена, а мјера за коју ћемо правити терен је обично један квадратни километар или више (пет, десет, итд).

Прво је потребно да одредимо климу подручја на коме се дружина налази ако то већ немамо одређено и то је описано како се ради у претходном поглављу. Потом одређујемо гдје се дружина налази опет ако немамо претходно одређено и то К100 бацањем и консултујући табелу испод. Обично дружина креће из неког насељеног мјеста, а када дружина уђе на нови квадрат терена баца се К100 бацање и додаје додаток из заграде за земљиште које је било добијено на претходном бацању. Добијени збирни резултат чини нову врсту земљишта, а тај поступак се истовремено ради и за прекривач земљишта.

#### Одређивање врсте земљишта (К100)

1-10	Високе планине (-50),
11-20	Средње високе планине (-30),
21-30	Ниске планине (-10),
31-60	Равнице (0),
61-85	Брда (+10)
86-100	Каменита брда (+20)

#### Одређивање прекривача земљишта (К100)

1-10	Џунгла (-50),
------	---------------

11-20	Гушћа шума (-40),
21-40	Шума (-30),
41-50	Жбуње (-20),
51-70	Пашњаци (0),
71-80	Пустош (+20),
81-88	Пустиња (+30),
89-90	Мочваре (+10),
91-95	Већа водена површина (0),
96-100	Подземље (0).

При одређивању околног терена битно је да се користи логика, нпр ако се дружина креће сјевернијим шумама логично је да ће то бити четинарска шума док ће у тропским подручјима то бити џунгла и сл. Такође ако је језерце означено на два узастопна квадрата то значи да је ту већа површина воде. ВИ може и да дода насумичне терене како он сматра за потребно са намјером да развије логичну конфигурацију терена. У сваком случају ВИ мора да уцрта ријеке, већа језера, мора, океане и острва јер се она не могу лако креирати овим насумичним методом.

При прављењу терена ако се на табели добије језерце терен је исти као и у претходном квадрату само са језерцетом, а ако се добије низина ВИ мора да одлучи природу и њен садржај. Генерално терен мора да буде сличан као претходни и да се на њега наставља. Долине у шуми, стазе и потоци могу да се ставе по жељи. Стазе и потоци морају да имају своју путању наравно и обично да воде до подручја које нису уцртана на мапи. Равнице у себи укључују ливаде, пољане, поља са обрађеном земљом сељака, тундре, степе, саване, прерије, пустаре, пуштопољине (вресишта), ниска брда. Шума садржи листопадну шуму, четинарску шуму, џунглу, шумице (гајеве или лаке шуме) и честар. Пустиња садржи јалову земљу, опустошену земљу, равницу, земљу прекривену снијегом или ледом. Брда садрже гребене, стрмине, брда и дине. Планине садрже планиске висове, кланце, глечере. Мочваре садрже каљуге, баре, мочваре и глиб. Веће водене површине садрже језерца, брдска језерца, језера, рјеке и мора. Каменита брда



садрже поред каменитог терена и клисуре, пукотине, процјепе, долине и кањоне.

Поред осталог насељеност терена је од значаја и она се одређује табелом испод

### Табела насељености околног терена

(К100)

1-3	Једна кућа (К12 становника)
4-5	Неколико кућа (2К4x10 становника)
6-7	Сеоце (К20x100 становника)
8-9	Село (К10+2x1000 становника)
10	Насеље (К20+12x1000 становника)
11	Град (К20+2x10000 становника)
12-14	Замак
15-16	Рушевине (поновно К100 бацање: 1-30 село, 31-60 град, 61-85 свети споменик, 86-100 гробница), 17-100 ненасељено)

За прављење насељених мјеста добијених резултатом 6-11 видјети више у погалвљу насељена мјеста испод гдје су дата детаљна правила за њихово прављење.

### Насељена мјеста

У зависности од величине насељих мјеста разликујемо четири врсте и то се може одредити помоћу табеле испод.

### Табела величине заједнице

(К100)

1-30	Сеоце (2К1000 становника)
31-70	Село (2К6 хиљада становника)
71-90	Насеље (10+К20 хиљада становника)
91-100	Град (30+2К100 хиљада становника или више)

Ако се прави велика географска мапа најчешће се узимају у обзир само насеља и градови. У том случају врста насељеног мјеста се одређује такође процентажним бацањем и резултат је следећи 1-80 насеље и 81-100 град.

Структура градова и њихов састав претежно зависи од оријентације њених

становника. У градовима ће обично бити 2/3 створења исте оријентације, 1/3 неодређене оријентације и врло мало становника супротне оријентације. Нпр. Ако је град доброг одређене створења која су у њему биће 2/3 доброг одређене, 1/3 неодређеног и врло мало злог одређене. Ако структура у граду није оваква обично долази до друштвених немира и сукоба и могући су преврати и отворена борба за преузимање власти. Да би одредили оријентацију насељеног мјеста употребићемо табелу испод (такође треба напоменути да се додаје додаток од +1 ако је окружење мјеста односно регион у коме се оно налази добро или -1 ако је зло).

### Табела оријентације насељеног мјеста

(К100)

1-10	Веома зла
11-20	Зла
21-30	Помало зла
31-40	Неодређена
41-60	Помало добра
61-80	Добра
81-90	Веома добра
91-100	Отворена борба за власт (1-40 борба добра и зла, 41-70 борба неодређених и злих снага и 71-100 борба неодређених и добрих снага)

Потом је потребно одредити и врсту града за шта се користи табела испод. При бацању треба узети у обзир и додатке у зависности од оријентације градова и то +20 ако је град добре оријентације или -20 ако је зле оријентације, док неодређени градови немају додаток као ни мјеста гдје се њени становници боре за власт.

### Табела одређивања врсте града

(К100)

1-5	Паклени град
6-10	Град смрти
11-15	Подземни град



16-30	Град мочваре Прашуме или пустиње	41-43	Крзно
31-45	Варварски град планина и брда	44-46	Предмети од коже
46-60	Град брда и шуме	47-49	Материјал за прављење одјеће (вуна, свила и сл)
61	Подводни град	50-52	Одјећа
62-100	Цивилизовани град.	53-55	Дрво

Насељено мјесто се предпоставља да је људско али ВИ може да то коригује у зависности од својих бацања или сасвим произвољно. То се такође може и одредити помоћу табеле за расу карактера.

Да би одредили економију или чиме се заједница бави бацаћемо на табели испод и то К4 пута за увоз и К4 пута за извоз и тако добити добра које та заједница потребује и има вишка. За остало подразумјевамо да заједница зависно од своје величине има све врсте заната и да их у мањој или већој мјери обавља

### Табела увоза и извоза (К100)

1-3	Састојци за чини (1-50% чести, 51-80% уобичајени, 81-100% ријетки)
4-7	Магични или свети предмети (50%),
8-10	Камен
11-15	Руда (1-20% угаљ, 21-50% гвожђе, 51-60% руда основних магичних састојака (1-40% оцитрон, 41-80% мана, 81-100% христул), 61-70% бакар, 71-80% сребро, 81-90% злато, 91-100% драгуљи),
16-18	Накит
19-23	Храна (1-30% месо, 31-40% вино, 41-60% поврће, 61-80% морска храна или 81-100% воће)
24-25	Кућни намјештај
26-28	Уобичајени производи за трговину (грчарија, ситне стварчице и сл, 20% луксузне ствари за трговину)
29-31	Плаћеници
32-34	Робови
35-37	Стока
39-40	Јахаће животиње (1-70% коњи, 71-90% хипогрифи, 91-100% грифони),

56-58	Илегални предмети
59-61	Књиге
62-64	Умјетнички предмети
65-67	Зачини (1-50% обични зачини, 51-80% рјеђи зачини или 81-100% егзотични зачини)
68-70	Мириси
71-73	Уље
74-76	Биље (1-50% често, 51-80% уобичајено, 81-100% ријетко)
77-90	Оружје
91-100	Заштитна опрема

Да би одредили којем борбено културном стилу заједница припада бацамо на табели испод

### Табела борбеног и културног стила (К100)

1-5	Античко египатски
6-10	Античко персијски
11-15	Античко грчки
16-20	Античко романски
21-25	Античко словенски
26-30	Нормански (викиншки)
31-35	Англосаксонски
36-40	Галски
41-45	Германски
46-50	Арапско-турски
51-55	Византијски
56-60	Средњевјековно европски
61-65	Кинеско-монголски
66-70	Јапански
71-75	Индијски
76-80	Генерално варварски
81-85	Мајо-азтечки
86-90	Америчко индијански
91-95	Азијско-аустралијско варварски
96-100	Афричко варварски



У фантазијском свијету државе често имају уређење од којих зависи и друштвено уређење градова, и сами градови могу бити државице за себе (попут грчких полиса). На следећој табели су дати примјери врста власти и ВИ може да својевољно одреди врсту власти у држави или граду који ствара или може да баца на табели и консултује резултат.

### Табела врста власти (К20 бацање)

- 1 **Вазалство** Освајачи или представници друге власти држе моћ над регионом владајући њиме као дјелом већег царства. Вазали могу бити бирократе и војни команданти, или могу бити необични карактери или чудовишта било које врсте као што су змајеви, вампири и сл.
- 2 **Бирократија** (1-50%) или **аутократија** (51-100%) Бирократија је власт помоћу министарстава, одлуке се доносе и спроводе помоћу главних у министарствима или одјељењима. Аутократија је врста власти гдје једна особа посједује сву и апсолутну власт која је симболизована насљедним царем на пример
- 3 **Комунизам** Систем власти у ком држава котролише производњу и једна, често ауторитативна партија има сву моћ и користе је зарад остваривања бољег социјалног уређења у коме су сва произведена добра једнако дјељена међу припадницима друштва (али у суштини ипак они који су у врховима партије имају највише контроле над свиме)
- 4 **Конфедерација** Систем власти у којем су скоро независне односно аутономне заједнице лабаво повезане у слабој федерацији
- 5-6 **Демократија** Облик власти у којем се власт бира од народа и спроводи од његових изабраника
- 7 **Фашизам** Систем власти који има јаку социјалну и економску политику, а јака

централизована власт обично персонализована у диктатору и политици ратоборног национализма

- 8-9 **Феудализам** Владавина феудалне природе (феуд је посјед) гдје сваки ниво власти црпи моћ и ауторитет од оног изнад и њему дугује вјерност
- 10 **Геријатрократија** Власт резервисана за старије или веома старе
- 11 **Гинархија** Власт резервисана само за жене
- 12 **Магократија** Власт само мађионичара
- 13 **Милитократија** Војна власт
- 14 **Монархија** Власт једног суверена, најчешће наследна било да је апсолутна или ограничена на неки начин
- 15 **Олигархија** Владавина привилеговане клике која има деспотску власт
- 16 **Педократија** Власт учених, научника и школованих
- 17 **Плутократија** Владавина утицајне класе богатих људи
- 18 **Република** Власт изабраника утврђених бирача који владају у име њих
- 19 **Теократија** Вјерска власт односно њених представника
- 20 **Синдикратија** Власт пословних агената од којих сваки преставља неки картел.

### Табела нивоа власти (К100)

У заградама су називи на другим језицима 1 грчки, 2 латински, 3 италијански, 4 енглески, 5 француски, 6 шпански, 7 њемачки, 8 руски, 9 кинески и монголски, 10 јапански, 11 индијски, 12 турско арапски и 13 остало

- 1-20 **Витез** или жена витез [1 Ипотис (Ἱπότης), 2-, 3 Кавалиере (Cavaliere), 4 Најт (Knight), 5 Шевалиер (Chevalier), 6 Кабаљеро (Caballero), 7 Ритер (Ritter), 8 Витез, 9 Чи шир, 10 Самурај, 11-, 12 Ага, 13-] Витез је технички само неко ко има обавезу да извршава службу према локаном господару и довољно је богат да има коња. Већина горњих назива је само варијација од ријечи јахач. Ипак ова титула је понекад додјељивана и као почаст, а такође од



витеза се често захтјевало да прати неки кодекс понашања који га је уздизао у врлини изнад осталих ратника. Такође треба споменути пажа (изведено из латинског и означава слугу) што је обично бивало први степеник у постајању витезом (7-14г), док је други био штитоноша (15-21г) који је већ учио и вјежбао витешке вјештине.

**21-25 Мањи властелин** и мања властелинка [1-, 2-, 3 Барон и баронеса (Barone, Baronessa), 4 Барон и баронкиња (Baron, Baroness), 5 Барон и баронкиња (Baron, Baronne), 6 Барон и баронеса (Baron, Baronessa), 7 Барон и бароница и фрајер и фрајица (Baron, Baronin; Freiherr, Freifrau), 8 Бојар и бојарка, 9-, 10 Даимјо, 11-, 12 Бег и сирдар, 13 Сајал (Маја)] Најнижи облик племства означава племића који има посједе у име круне и то се обично зарађивало као награда за добру службу краљу, најчешће у ратовима.

**26-35 Властелин** или властелинка [1-, 2 Комес и комитса (Comes, Comitissa), 3 Конте и контеса и висконт и висконтеса (Conte, Contessa и Visconte, Viscontessa), 4 Ерл и контеса и висконт и висконтеса (Earl, Countess и Viscount, Viscountess), 5 Комт и комтес и виконт и виконтес (Comte, Comtesse и Vicomte, Vicomtesse), 6 Конде и кондеза и визконде и визкондеза (Conde, Condesa и Vizconde, Vizcondesa), 7 Гроф и грофица, ландгроф и ландгрофица и фалзгроф и фалзгрофица (Graf, Gräfin и Landgraf, Landgräfin и Pfalzgraf, Pfalzgräfin), 8 Бојар и бојарка, 9-, 10 Даимјо, 11-, 12 Беглербег и сирдар, 13 Сајал (Маја)] Племство које означава пријатељство са краљевском породицом и њено подржавање и савезништво. Обично имају посједе веће од мањих властелина, тј територију над којом управљају (отуд често и подјела по називима властелина који су укључивали градску земљу, планинску, поља, шума, уз ријеку и сл) и имају право да наплаћују разне порезе по основу пролаза преко њихове територије и сл. Ово су типични феудалци средњег вјека. Вице означава помоћника.

**36-40 Већи властелин** или већа властелинка [1-, 2-, 3 Марчез и марчеза (Marchese, Marchesa), 4 Маркес и марчионес (Marquess, Marchioness), 5 Маркиз и маркиза (Marquis, Marquise), 6 Маркез и маркеза (Marqués, Marquesa), 7 Маркгроф и маркгрофица (Markgraf, Markgräfin), 8 Бојар и бојарка, 9-, 10 Даимјо, 11-, 12 Паша и марзпан, 13 Сајал (Маја)] Ово су најчешће били властелини који су живјели на пограничним подручјима и имали најчешће највеће посједе, а такође због границе имали и већу војну силу на својим посједима.

**41-50 Војвода** или војвоткиња [1 Стратег (Стратегос), 2 Дукс (Dux), 3 Дука и дучеса (Duca, Duchesa), 4 Дјук и дјучес или ворлорд (Duke, Duchess или Warlord), 5 Дук и Дучес (Duc, Duchesse), 6 Дук и дукеза (Duque, Duquesa), 7 Херцог и херцогина (Herzog, Herzogin), 8 Војвода и војвоткиња, 9-, 10-, 11-, 12 Паша, 13 Рас (етиопски)] Везује се за команданта војних снага и означава војног команданта. Ово је највиши облик племића. Понекад у већим царевинама може да постоји и велики војвода или надвојвода.

**51-55 Бан** или банијка, користио се у средњовековној босни и хрватској и касније у мачви, првобитно су се овако називали владари, но ширењем мађарске то постаје титула за владаре провинција које су се звале бановине или банат на мађарском

**56-60 Намјесник** или намјесница такође начелник или начелница и гувернер или гувернерка Најчешће бива именован од неког племића да би извршавао ту дужност у његово име када је он спријечен или понекад има улогу владоца над одређеном територијом у име краља или владоца. Бацати поново на овој табели да би се одредило у име кога влада

**61-65 Жупан или жупанија** титула која је била на нивоу кнеза током 11 до 13. вј у средњовековној србји, али се користила и другдје у словенским земљама и означава мање племство. Оригинално значење је вођа жупе тј клана или групе већих породица и то је једна од најранијих политичких



организација међу првобитним словенским народима. У другим културама за овај појам се најчешће користила ријеч поглавица.

**66-70 Деспот** или деспоткиња Овај облик произилази из грчке односно византијске владајуће хијерархије и означава локалног владара. Ово је релативно новија титула која се појављује у вријеме византије и типчна је за њу.

**71-75 Остало** (Важна или значајна особа, тиранин – коришћено 4-7в пне у грчкој, јужној италији и околини и означавало владара полумонархистичких градова држава слично данашњим војним хунтама или диктаторима али не садржи пезоративну ноту, центлмен - има генеолошко стабло које се може пратити, атаман - вођа козака назив који се најчешће везује за оне прилике када су они имали политичку моћ као нпр у украјини)

**76-85 Кнез** или кнегиња [1 Пригкипас и пригкиписа (Πρίγκιπας, πριγκίπισσα), 2 Принцепс (Princeps), 3 Принџипе и принџипеса (Principe, Principessa), 4 Принц и принцеза (Prince, Princess), 5 Принц и принцеза (Prince, Princesse), 6 Принцип и Принцеза (Principe, Princesa), 7 Принц и принцесин и фурст фурстин (Prinz, Prinzessin; Fürst, Fürstin), 8 -, 9 -, 10 -, 11 Набоб и набоба, 12-и емир, 13 Наси (јеврејски)] Кнез долази од руских назива који су везивани за владаре њихових средњовјековних држава и који су имали и нивое као подкнез и највиши велики кнез. Ова титула је једнака деспоту или принцу која се пак обично користи за владара који још то није званично постао. Појам је изведен из латинског и означава првог или главног.

**86-95 Краљ** или краљица [1 Василиас и василиса (Βασιλιάς, βασίλισσα), 2 Рекс и регина (Rex, Regina), 3 Ре и Ређина (Re, Regina), 4 Кинг и Квин (King, Queen), 5 Роа и Реин (Roi, Reine), 6 Реи и реина (Rey, Reina), 7 Кониг и Конигин (König, Königin), 8 Краљ и краљица (Король), 9 Ванг и Кан, 10 -, 11 Раца и Рацкиња, 12 Малик, 13 Сар (јеврејски), Пира (јеврејизовано фараон, такође и сутен бати што на египатском значи господар сјевера и

југа), Шах (персијски), Ардриг (ирски), Туи (тонга), Мои (Хавајски, владар острва), Ацав (маја) ]

**96-100 Цар** или царица [1 Аутократор и аутократорка (Αυτοκράτορας и Αυτοκράτειρα), 2 Император и имераторка (Imperator, Imperatrix), 3 Император и имератореса (Imperatore, Imperatoressa), 4 Емперор и емпрес (Emperor, Empress), 5 Емперур и императрис (Empereur, Imperatrice), 6 Емперадор и емператриз (Emperador, Emperatriz), 7 Кајсер и Кајсерин (Kaiser, Kaiserin), 8 Цар и Царина, 9 Хуанг ти и Какан, 10 Тено и Тена, 11 Махараца и махарацкиња, 12 Султан и султанкиња и калиф и калифкиња (падишах персијско турски, једна од титула отоманског султана значи врховни шах), 13 Шашаншах (персијски), Негуса негест (етиопски)]

Градови такође имају своје области односно четврти које се међусобом разликују и обично су скоро засебни дјелови града. Постоје четврт ниже класе, четврт средње класе, четврт више класе, трговачка четврт, четврт уз ријеку или обалу која је најчешће и пристаниште односно лука. Они се међу доста разликују. Такође сваки град има грађевине, трговине или занатлије по којима је посебно познат и они су увјек изузетног квалитета и надалеко чувени. Многи људи ће жељети да посјете мјесто због тих грађевина или да ту купе производе који су направљени од познатих људи.

#### **Одређивање чувених грађевина:**

да би одредили чувене грађевине у граду за сваких 5 хиљада становника (мања мјеста од 5 хиљада само по једном без обзира на величину) баца се се на табели трговина и заната (1-60%) или на табели важнијих грађевина (61-100%). У случају да град још више детаљизујемо за сваких хиљаду становника се баца за добре грађевине, односно грађевине које нису чувене по свом врхунском квалитету већ је њихов производ доброг квалитета у односу на просјек.



**Одређивање улица:** сваки град има K4+2 улице за сваких 1000 становника. Када се карактери крећу улицом прво се баца K100 бацање да би одредили дужину улице и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-30 краћа, 31-70 просјечно дугачка, 71-100 дужа улица. Потом се баца једном бацање на табели важнијих грађевина и консултује табела у зависности од града у којем су тренутно карактери. Табела важнијих грађевина нам даје такође и добру слику структуре фантазијских градова. Након тога баца се на табелама заната и трговина као што је објашњено даље у тексту у поглављу занати и трговине у насељеним мјестима.

У случају да је резултат неадекватан (нпр ризница) карактери ће чути причу о томе или ће на неки други начин постати свјесни такве грађевине, а ако је мјесто сувише мало за такву грађевину најбоље је поновити бацање или га одредити по смислу.

**Важне личности:** треба имати на уму да у граду отприлике за сваких 5 хиљада становника постоји по једна важна личност односно неко ко је авантуристичког занимања и чији ниво је 3 и већи. Да би одредили ниво бацамо процентажну коцкицу и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-25 трећи ниво, 26-50 четврти ниво, 51-60 пети ниво, 61-70 шести ниво и 71-80 седми ниво, 81-90 осми ниво, 91-100 девети ниво.

## Табела важнијих грађевина

### 1-5 Паклени град (K100)

**1-3 Ризница** Као код цивилизованог града под 1-4.

**4-8 Градека скупштина** Као код цивилизованог града под 5-8.

**9-12 Градека тврђава** Као код цивилизованог града под 9-12. Ваздушна коњица је најчешће недоступна или састављена од другачијих јединица које су подесније за терен у коме је град.

**13-16 Мјесто за забаву** Као код цивилизованог града под 13-18.

**17-20 Трговачка радња** Бацати на табели заната и трговина у наставку да би одредили која је трговачка радња, игнорисати неодговарајући резултат и бацати поново.

**21-23 Продавци робља** Често имају ланце продаје робова и удружења. Они укључују хватаче робова који иду у потраге по удаљеним и мање цивилизованим крајевима доводећи робове (само зла мјеста, неодређена 70%). Формула за израчунавање вриједности робова дата је у подтабели илегалних ствари у табели опреме у КОО.

**24-26 Школски комплексе** Као код цивилизованог града под 30-34.

**27-30 Штала јахаћих животиња** То је штала коња или сличних животиња које се користе за јахање.

**31-33 Лука** Као код цивилизованог града под 41-44.

**34-36 Телепортациона капија између градова** Као код цивилизованог града под 73-76.

**37-40 Стражара** Као код цивилизованог града 45-50.

**41-43 Удружење разбојника** Као код подземног града под 35-37.

**44-48 Полигони за увјежбавање војске** У њима су заступљена врло груба надметања која су најчешће смртоносна са циљем да се војска што боље припреми и да буде што немилосрднија.

**49-51 Гладијаторска арена** У арени се упражњавају врло груба надметања најчешће смртоносна са циљем да се забави публика (само зли и неодређени градови).

**52-56 Црква гријеха** Мјесто гдје се обожавају зле силе и призивају злodusи. Најчешће се од авантуристичких занимања могу срести јеретици (само зла мјеста).

**57-59 Удружење најамника** Као и код цивилизованог града под бројем 82-86.

**60-64 Дворана ужаса** Дворана ужаса је дом витезова ужаса (само зла мјеста).

**65-68 Војна академија** Војна академија је иста као код цивилизованог града под 69-72.



**69-96 Јазбине створења** Бацати на табели створења у КОС да би се одредила врста створења која настањују дио града, само су неодређена и зла створења могућа у супротном поновити бацање.

**97-100 Паклена капија** Капија према аду и паклу одакле се могу призвати њихови становници разних врста (само зла мјеста).

### 6-10 Град смрти (К100)

**1-4 Ризница** Као код цивилизованог града под 1-4.

**4-8 Градска скупштина** Као код цивилизованог града под 5-8.

**9-12 Градска тврђава** Као код цивилизованог града под 9-12. Ваздушна коњица је најчешће недоступна или састављена од другачијих јединица које су подесније за терен у коме је град.

**13-16 Мјесто за забаву** Као код цивилизованог града под 13-18.

**17-20 Трговачка радња** Бацати на табели заната и трговина у наставку да би одредили која је трговачка радња, игнорисати неодговарајући резултат.

**21-24 Продавци робља** Као код пакленог града 21-23.

**25-28 Школски комплексе** Као код цивилизованог града под 30-34.

**29-32 Штала јахаћих животиња** То је штала коња или других јахаћих животиња.

**33-36 Лука** Као код цивилизованог града под 41-44.

**37-40 Портал за телепортацију међу градовима** Као код цивилизованог града под 73-76.

**41-44 Стражара** Као код цивилизованог града 45-50.

**45-48 Удружење разбојника** Као код подземног града под 35-37.

**49-52 Полигони за увјежбавање војске** Као код пакленог града под 44-48.

**53-56 Гладијаторска арена** Као код пакленог града под 49-51.

**57-60 Црква зла** Мјесто гдје се обожавају зле ствари и производе скелетони и зомбији за борбу. Најчешће се од авантуристичких занимања могу срести свештеници зла.

**61-64 Дворана зла** Дворана зла је дом витезова смрти (само зли градови).

**65-68 Удружење најамника** Као и код цивилизованог града под бројем 82-86.

**69-96 Јазбине створења** Бацати на табели створења у КОС да би се одредила врста створења која настањују дио града, само су неодређена и зла створења могућа у супротном поновити бацање.

**97-100 Прекривач таме** Велики облак од пепела и дима који обавија град тамом чак и дању.

### 11-15 Подземни град (К100)

**1-3 Ризница** Као код цивилизованог града под 1-4.

**4-6 Градска скупштина** Као код цивилизованог града под 5-8.

**7-9 Градска тврђава** Као код цивилизованог града под 9-12. Ваздушна коњица је недоступна.

**10-12 Мјесто за забаву** Као код цивилизованог града под 13-18.

**13-15 Трговачка радња** Бацати на табели заната и трговина у наставку да би одредили која је трговачка радња, игнорисати неодговарајући резултат.

**16-18 Продавци робља** Као код пакленог града 21-23.

**19-21 Школски комплексе** Као код цивилизованог града под 30-34.

**22-24 Штале за коњицу** Види цивилизовани град под 35-40. Ниво развијености се одређује К100 бацањем 1-60 бауци на вуковима (лакша коњица, само зли градови) и 61-100 орци на страшним вуковима (тежа коњица, само зли градови)

**25-27 Подземна лука** ово је најчешће сакривена подземна лука. Она је иста као и код цивилизованог града под 41-44 са том



разликом што је умјесто војне гусарска морнарица.

**29-31 Стражара** Као код цивилизованог града 45-50 само без хелебардника.

**32-34 Касарна** То су зграде за смјештај и обуку градске војске. У зло вилењачким градовима то су најчешће њихове племићке куће.

**35-37 Удружење разбојника** Ово удружење служи за увјежбавање свих врста разбојника и њихово изнајмљивање.

**38-40 Полигони за увјежбавање војске** Као код пакленог града под 44-48.

**41-43 Гладијаторска арена** Као код пакленог града под 49-51.

**44-46 Црква зла** Мјесто гдје се обожавају зле ствари. Најчешће се од авантуристичких занимања могу срести свештеници зла.

**47-49 Војна академија** Као код цивилизованог града под 69-72.

**50-52 Удружење најамника** Као и код цивилизованог града под бројем 82-86.

**53-56 Портал за призивање чудовишта** Ради као тема призивање створења са том разликом што се могу призвати само зла створења. 100зл је потребно за употребу портала, а трајање чини је 20+K12 дана (само зли градови).

**57-59 Портал за телепортацију на површину** Као код цивилизованог града под 73-76 само што се становници телепортују на одређена мјеста на површини.

**60-62 Телепортациона капија између градова** Као код цивилизованог града под 73-76.

**63-64 Плантажа печурки** Узгајање хране која је врло рјетка у подземљу.

**65-67 Фарма стоке** Узгајање хране која је врло рјетка у подземљу.

**68-100 Јазбине створења** Бацати на табели створења у КОС да би се одредила врста створења која настају дио града.

## 16-30 Град мочваре, прашуме или пустиње (K100)

**1-3 Ризница** Као код цивилизованог града под 1-4.

**4-5 Градска скупштина** Као код цивилизованог града под 5-8.

**6-8 Градска тврђава** Као код цивилизованог града под 9-12. Ваздушна коњица је најчешће недоступна или састављена од другачијих јединица које су подесније за терен у коме је град.

**9-11 Мјесто за забаву** Као код цивилизованог града под 13-18.

**10-12 Трговачка радња** Бацати на табели заната и трговина у наставку да би одредили која је трговачка радња, игнорисати неодговарајући резултат.

**13-15 Продавци робља** Само зла мјеста, неодређена 50%. Види код пакленог града 21-23.

**16-18 Школски комплекс** Као код цивилизованог града под 30-34.

**19-21 Штале јахаћих животиња** K100 бацањем се одређује ниво развијености јахаћих животиња 1-70 штала коња (коњица), 71-100 штала виверни (тежа ваздушна коњица). Види цивилизовани град под 35-40.

**22-24 Лука** Као код цивилизованог града под 41-44.

**25-27 Телепортациона капија између градова** Као код цивилизованог града под 73-76.

**28-30 Стражара** Као код цивилизованог града 45-50

**31-33 Касарна** Као код цивилизованог града 55-58 најчешће без витезова и крсташа.

**34-36 Удружење разбојника** Као код подземног града под 35-37.

**37-40 Полигони за увјежбавање војске** Као код пакленог града 44-48.

**41-45 Гладијаторска арена** Као код пакленог града 49-51.

**46-50 Црква** (1-60 на K100) или **Манастир** (61-100) Као код цивилизованог града 59-63. Најчешће се од авантуристичких занимања



могу срести типични свештеници, монаси и вјештаци. Оријентација цркве најчешће је једнака оријентацији града.

**51-55 Удружење најамника** Као код цивилизованог града под бројем 82-86.

**56-60 Колибе амазонки**

**61-64 Племенска дворана** То је мјесто састајања гдје се припадници племена окупљају и друже, најчешће славећи празнике или сличне светковине. Најчешће се ту сусрећу племенски ратници или варвари.

**65-100 Јазбине створења** Бацати на табели створења у КОС да би се одредила врста створења која настањују дио града.

### **31-45 Варварски град планина и брда** (K100)

**1-4 Ризница** Као код цивилизованог града под 1-4.

**5-8 Градска скупштина** Као код цивилизованог града под 5-8.

**9-12 Градска тврђава** Као код цивилизованог града под 9-12. Ваздушна коњица је најчешће недоступна или састављена од другачијих јединица које су подесније за терен у коме је град.

**13-16 Мјесто за забаву** Као код цивилизованог града под 13-18.

**17-20 Трговачка радња** Бацати на табели заната и трговина у наставку да би одредили која је трговачка радња, игнорисати неодговарајући резултат.

**21-24 Продавци робља** Као код пакленог града 21-23. Само зла мјеста, неодређена 40%.

**25-27 Тотемски стубови** Врачеви у варварским градовима играју значајну улогу и обично се окупљају око тотема предака, звјери које поштују или сличних цермонијалних олтара и мањих или већих грађевина.

**28-31 Штале јахаћих животиња** K100 бацањем се одређује ниво развијености јахаћих животиња 1-70 штала коња, 71-85 штала хипогрифа (лакша ваздушна коњица), 86-95 штала грифона (тежа ваздушна коњица) и 96-100 јазбина сребрних змајева (тешка

ваздушна коњица, само добри градови). Види цивилизовани град под 35-40.

**32-34 Лука** Као код цивилизованог града под 41-44.

**35-37 Телепортациона капија између градова** Као код цивилизованог града под 73-76.

**38-40 Стражара** Као код цивилизованог града 45-50

**41-43 Удружење разбојника** Као код подземног града под 35-37.

**44-48 Полигони за увјежбавање војске** Као код пакленог града 44-48.

**49-51 Гладијаторска арена** Као код пакленог града 49-51.

**51-54 Црква** (1-60 на K100) или **Манастир** (61-100) Као код цивилизованог града 59-63. Најчешће се од авантуристичких занимања могу срести типични свештеници, монаси и вјештаци. Црква је најчешће једнаке исте оријентације као и град.

**55-58 Удружење најамника** Као код цивилизованог града под бројем 82-86.

**59-61 Природњачки олтари** Исто као код градова брда и шуме под 59-61.

**62-64 Племенска дворана** То је мјесто састајања гдје се припадници племена окупљају и друже, најчешће славећи празнике или сличне светковине. Најчешће се ту сусрећу племенски ратници или варвари.

**65-67 Дворана јунака** Мјесто гдје се славе јунаци племена и остали инспиришу на дјела храбрости.

**68-70 Школски комплекс** Као код цивилизованог града под 30-34.

**71-100 Јазбине створења** Бацати на табели створења у КОС да би се одредила врста створења која настањују дио града.

### **46-60 Град брда и шуме** (K100)

**1-2 Ризница** Као код цивилизованог града под 1-4.

**3-4 Градска скупштина** Као код цивилизованог града под 5-8.



**5-7 Градска тврђава** Као код цивилизованог града под 9-12. Ваздушна коњица је најчешће недоступна или састављена од другачијих јединица које су подесније за терен у коме је град.

**8-9 Мјесто за забаву** Као код цивилизованог града под 13-18.

**10-11 Трговачка радња** Бацати на табели заната и трговина у наставку да би одредили која је трговачка радња, игнорисати неодговарајући резултат.

**12-13 Продавци робља** Само зла мјеста, неодређена 30%. Види код пакленог града 21-23.

**14-15 Школски комплексе** Као код цивилизованог града под 30-34.

**16-17 Штале јахаћих животиња** Види цивилизовани град под 35-40. К100 бацањем се одређује ниво развијености јахаћих животиња 1-61 штала коња, 61-70 штала крилатих коња (лака ваздушна коњица), 71-90 штала дивовских орлова (тежа ваздушна коњица) и 91-95 јазбина сребрних змајева (тешка коњица у брдима, само добри градови) или 96-100 јазбина златних змајева (тешка коњица у шумама, само добри градови)

**18-19 Лука** Као код цивилизованог града под 41-44.

**20-21 Телепортациона капија између градова** Као код цивилизованог града под 73-76.

**22-23 Стражара** Као код цивилизованог града 45-50.

**24-25 Касарна** Као код цивилизованог града 55-58.

**26-27 Удружење разбојника** Као код подземног града под 35-37.

**28-29 Полигони за увјежбавање војске** Као код пакленог града 44-48.

**30-31 Гладијаторска арена** Као код пакленог града 49-51.

**32-33 Црква** (1-60 на К100) или **Манастир** (61-100) Као код цивилизованог града 59-63. Најчешће се од авантуристичких занимања могу срести типични свештеници, монаси, вилењачки свештеници и патуљачки

свештеници. Најчешће је исте оријентације као и град.

**34-35 Војна академија** Као код цивилизованог града под 69-72.

**36-37 Удружење најамника** Као код цивилизованог града под бројем 82-86.

**38-49 Вилењачки домови** 1-70% (само добри градови) или **Патуљачке дворане и рудник** 71-100%.

**50-51 Чаробно језерце** (само добри градови) Чаробно језерце је величине највише 5\*5м и ствара разне позитивне ефекте за оне који се у њему окупају. Оно може да дјелује на исту особу само једном у 2К10 недеља а његово дејство се одређује К100 бацањем које је касније увјек такво за све: 1-40 претвара било који метал у злато највише до К20 десетина грама, 41-70 повећава једну карактеристику за 2К10 дана. Да би одредили карактеристику бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-10 снага, 11-20 спретност, 21-30 грађеност, 31-40 памет, 41-50 мудрост, 51-60 сналажљивост, 61-100 изглед, 71-100 премјештајуће језерце, премјестиће карактере до жељеног града.

**52-53 Змајске литице** Змајске литице су мјесто гдје долазе змајеви.

**54-56 Природњачки олтари** Природњачки олтари су велики камени стубови обично постављени хоризонтално и вертикално тако да формирају круг или неки други геометријски облик. У центру је често један велики камен који служи као олтар, а поред су врло често и природњачке цркве. Најчешћи авантуристи који се ту могу наћи су природњаци и елементалисти (само добри и неодређени градови).

**57-60 Кућице шумских патуљака** Домови шумских патуљака (само добри и неодређени градови).

**61-65 Полушанске рупе у земљи** Домови полушана (само добри градови).

**66-67 Прстенови цвијећа** То су домови вилица (само добри градови).

**68-100 Јазбине створења** Бацати на табели створења у КОС да би се одредила врста створења која настањују дио града.



**61 Подводни град**

(K100)

**1-5 Ризница** Као код цивилизованог града под 1-4.

**6-11 Градска скупштина** Као код цивилизованог града под 5-8.

**12-17 Градска тврђава** Као код цивилизованог града под 9-12. Ваздушна коњица је недоступна али се умјесто њих као јахаће животиње употребљавају разне морске животиње које су доступније.

**18-23 Мјесто за забаву** Као код цивилизованог града под 13-18.

**24-29 Трговачка радња** Бацати на табели заната и трговина у наставку да би одредили која је трговачка радња, игнорисати неодговарајући резултат.

**30-35 Продавци робља** Само зла мјеста, неодређена 50%. Види код пакленог града 21-23.

**36-41 Лука** као код цивилизованог града под 41-44.

**42-46 Телепортациона капија између градова** Као код цивилизованог града под 73-76.

**47-52 Стражара** Као код цивилизованог града 45-50 само без хелебардника.

**53-57 Удружење разбојника** Као код подземног града под 35-37.

**58-62 Полигони за увјежбавање војске** Као код пакленог града 44-48.

**63-67 Гладијаторска арена** Као код пакленог града 49-51.

**68-69 Црква** (1-60 на K100) или **Манастир** (61-100) Као код цивилизованог града 59-63. Најчешће се од авантуристичких занимања могу срести типични свештеници, монаси и вјештаци. Оријентација цркве је начешће као и оријентација града.

**70-72 Удружење најамника** Као код цивилизованог града под бројем 82-86.

**73-76 Природњачки олтари** Исто као код градова брда и шуме под 59-61 (само добри и неодређени градови).

**77-79 Школски комплексе** Као код цивилизованог града под 30-34.

**80-100 Јазбине створења** Бацати на табели створења у КОС да би се одредила врста створења која настају дио града. У обзир долазе само водене или приобалне расе.

**62-100 Цивилизовани град**

(K100)

**1-4 Ризница** Мјесто складиштења градског блага. Најчешће је у градском замку мада и храмови или цркве обично имају своју мању ризницу.

**5-8 Градска скупштина** То је мјесто гдје се одвијају важније ствари у граду, гдје људи могу да траже или да се жале на разне ствари, најчешће се ту налази и судница. Често је негдје у центру и обично је овећа зграда. Авантуристи ту могу видијети разне авантуристичке огласе којим скупштина тражи од њих извршавање разноврсних задатака у накнаду за новац, потјернице за уцјењена чудовишта, разбојнике и сл.

**9-12 Градска тврђава** У зависности од величине града зависи и величина градских зидина и њихова опремљеност. Обично садрже балисте, катапулте и ако је град добро опремљен ваздушну и обичну коњицу. Војска града најчешће броји 5-10% укупне популације а у случају напада тај број се може повећати и до 30-40% позивајући локално становништво на одбрану домова које образује народну војску и у зависности од богатства града плаћају се и најамници да појачају постојећу војску.

**13-18 Мјесто за забаву** Одређује се K100 бацањем и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-33 гостионица, 34-80 крчма, 81-100 дворана за забаву. Ту се људи окупљају да би уживали у друштву. Најчешће се на огласној табли може наћи порука за унајмљивање авантуриста.

**19-24 Трговачка радња** Бацати на табели заната и трговина у наставку да би одредили која је трговачка радња, игнорисати неодговарајући резултат.

**25-29 Продавци робља** Често имају ланце продаје робова и удружења. Они укључују



хватаче робова који иду у потраге по удаљеним и мање цивилизованим крајевима доводећи робове (само зла мјеста, неодређена 20%). Формула за израчунавање вриједности робова дата је у подтабели илегалних ствари у табели опреме.

**30-34 Школки комплекс** Ово су установе које служе за преношење знања на млађе и неискусне. Разликују се 1-40 основне школе које су најпростије, 41-70 средње школе у којима се уче мало специјализованија и савршенија знања, 71-90 академије, школе гдје се могу наћи најбољи учитељи и научити врхунска знања и то су установе организоване по узору на платонову и Аристотелову академију односно философску школу. Академије морају у свом склопу да имају библиотеку и лабораторију, као и друге помоћне зграде у којима се спроводе истраживања. И коначно 91-100 универзитети су највећи ступањ школа и они су састављени од специјализованих академија, нпр академија за умјетност, мађионичарска, свештеничка, војна итд.

**35-40 Штале јахаћих животиња** К100 бацањем се одређује ниво развијености јахаћих животиња 1-60 штала коња (коњица), 61-75 штала хипогрифа (лакша ваздушна коњица), 76-90 штала грифона (тежа ваздушна коњица), 91-100 јазбина бронзаних змајева (тешка ваздушна коњица, само добри градови). Ниво развијености је кумулативан што значи да достигнути ниво укључује све претходне категорије, нпр ако добијемо шталу грифона значи да у граду већ постоје и штала хипогрифа и коња.

**41-44 Лука** Град који има луку обично има и трговачку и војну морнарицу. Лука је обично заштићена великим ланцем који се подиже када бродови улазе или излазе у луку. Такође чести су и одбрамбени торњеве и утврђења која штите град од напада са мора као и светионици за ноћну пловидбу. Лука може да буде и велики извор трговине и обично запошљава велики број радника око истовара и пловидбе бродова.

**45-50 Стражара** Гарнизон градске страже је обично утврђена зграда са једним или два одбрамбена торња, најчешће у склопу градских зидина и у њој су градска стража, копљаници или у зависности од развијености оружја хелебардници који чине пјешадију градске војске у случајевима напада на град.

**51-54 Полигон за стријелце** Овдје се обучавају стријелци града као и граничари који се шаљу на удаљене испоставе да чувају границу.

**55-58 Касарна** То је мјесто састављено од зграда за војску и служи за обуку и смјештај градске војске коју чини пјешадија и најчешће од авантуриста ту су војници, витезови, крсташи, борбени свештеници и борбени мађионичари. Свеукупно градске касарне чине војни гарнизон града.

**59-63 Црква** (1-60 на К100) или **Манастир** (61-100) Мјесто духовног уздицања. Најчешће се од авантуристичких занимања могу срести типични свештеници и монаси. Оријентација цркве је најчешће иста као и оријентација града.

#### **64-68 Полигон за витешка надметања**

То су терени за вјежбање коњице, ваздушне коњице, стријелаца и свих осталих врста војске под патронатом племства и званичника града. Ту се најчешће једном или два пута годишње одржавају и витешки турнири из разних дисциплина којима присуствују поред гледалаца и сви најважнији људи града. Турнири су такође и провјера увјежбаноси војних јединица града и својеврсна парада војне моћи и вјештине. Код борбе копљима правила су следећа, карактер мора да има копље са затупљеним врхом и штит и није потребно бацати за предност јер се напад и ударац дешава истовремено. Гађа се копљем у штит и онај ко је погођен мора да направи тесб да би остао у седлу, а ко падне из седла испада из такмичења. Ако обојица такмичара испадну из седла, обојица су испали из такмичења. Борба се врши све док остане само један јахач у седлу, а онај ко остане побјеђује и иде у следећи циклус такмичења. Ако се баци 20 на бацању за напад противник је



аутоматски оборен из седла, а ако се баци 1 бива погођен противников коњ и наноси му се пола од уобичајене штете и то представља срамоту за витеза који тада мора да одустане од даљег такмичења. Ипак такав губитак части је минималан и даље казне нема јер је таква грешка случајна.

У случају правих двобоја не бори се тупим копљима већ правим и када је противник оборен он даље може да се бори само мачем али борба се не завршава све док он није у несвјести, мртав или не моли за милост. Јахач у том случају има предност пошто је на висини и има дуже оружје, а оборени при борби ако баци 1 на бацању за напад погађа противниковог коња и за разлику од претходног турнирског случаја ово се сматра за веома тежак прекршај, означава губитак двобоја и друге могуће казне. Ако су оба витеза оборена дају им се мачеви, топузи, буздовани или чекићи за наставак борбе и ко остане жив и на ногама је побједник и има избор да подари милост или убије противника, а витезови обично дарују милост и поштеде живот противника.

Поред витешких турнира у којима могу да учествују само витезови који имају грб и титулу витеза на полигону се одржавају и друга такмичења као што су такмичења у стријељаштву, бесједе свештеника и такмичења мађионичара у новим изумима.

Стријељаштво луком због своје значајности се вјежба од људи и вилењака и најчешће је дозвољено учествовање и једнима и другима као и свима осталима. Оно се обично одвија након витешког турнира и одвија се по циклусима тако што у сваком циклусу отпада половина ученика који су лошије гађали, а почиње се са метом која има оклопљеност 7 на даљини од 30м и она се сваки циклус одаљује за 10м. Дозвољена су три хитца, а сваком учеснику се суди на основу најбољег погодка, оног којег је остварио са најбољим бацањем укључујући све додатке за ниво, спретност итд. Они са најбољим резултатима настављају у следећи циклус такмичења, а у случају да има

једнаких резултата ти учесници могу да гађају још једном да би тим гађањем одлучили ко наставља такмичење. Сваки погодак са баченим бројем 20 на бацању је погодак у центар (располутиће или избити стријелу која је већ забодена у центар ако је има ту) и односи побједу над свим другим стријелама у том циклусу, а такође ако бацање има збир 20 укључујући и додатке је погодило у центар или у веома уском кругу центра. Када се дође до 3-5 преосталих учесника, у зависности од величине турнира, они могу да понуде једноме из публике да их изазове на дуел прије него што се наставе у завршницу такмичења гдје се одлучује коначни побједник. Побједник не добија толике почести као побједник витешког турнира осим код вилењака гдје је за то награда и почаст једнака. Као и код витешког надметања кориштење магичних и светих предмета, оружја или заштитне опреме се сматара за непоштену борбу и то повлачи искључивање из даљег такмичења.

Бесједе свештеника нису никакво надметање већ се ту окупљају ученији људи да би слушали и учествовали у разговору са свештеницима који ће најчешће избјежавати да причају о политици и обично се усесређују на вјерска и филозофска питања као нпр о природи добра и зла, и сл. Они се неће директно супростављати једни другима око њихове вјере или мишљења и иако оваква дешавања не окупљају много неучених ипак привлаче више него довољно пажње мудраца, званичника, умнијих људи и сл.

Такмичења мађионичара су догађаји гдје се мађионичари такмиче у откривању нових чини и показују нове творевине из њихових лабораторија. Чини се пореде по њиховом нивоу тежине и оригиналност и инвентивност се више цјени од усавршавања старих чини. Треба напоменути да већина мађионичара неће продати своје чини без обзира колико им се понуди јер им је довољна награда учествовање и похвала у такмичењу као и њиховом господару који им је покровитељ. Они које тајне продају обично ризикују да



дају велики подстицај својој конкуренцији следеће године. У већим градовима оваква такмичења могу садржати и такмичења за најбољи магични предмет.

Побједник витешког турнира добија +30 поена части, стријељачког или мађионичарског такмичења +20, а само учествовање у било којем од ова четири догађаја укључујући и бесједу свештеника доноси +5 поена части.

**69-72 Војна академија** То је мјесто гдје племићи и богатији људи шаљу своју дјецу на обуку. Од авантуриста ту су најчешћи племићи.

**73-76 Телепортациона капија између градова** Она омогућава тренутно премјештање у друге градове помоћу магије и то је један од најсигурнијих видова путовања. Обично се наплаћује златник по килограму предмета или особа које треба да се премјесте.

**77-81 Небеска капија** Понекад црква или манастир ако су у милости бога могу да отворе небеску капију кроз коју небеска бића могу проћи да би одбранили градове који својом вјером заслужују заштиту. ВИ треба да одреди која су тобића у зависности од цркве али најчешће то су анђели. Само добри градови.

**82-86 Удружење најамника** Ту се одржавају скупови и дешавају разне активности које су често забаве или авантуристичка надметања са циљем обуке и напредовања вантуриста, обично са наградама за побједнике. Ту се такође може добити помоћ, савјет или купити јефтину и бољу опрему. Поред стандардних услуга удружење омогућава и услуге посредовања при наласку посла омогућавајући онима који желе да унајме авантуриста да лакше пронађу онакве какве желе.

**87-90 Магичне радионице** То су радионице у којима мађионичари израђују магичне предмете, магичне статуе, големе и остале сличне друштвено корисне и потребне ствари.

**91-100 Јазбине створења** Бацати на табели створења у КОС да би се одредила врста створења која настају у дио града.

## Случајни догађаји

Случајни догађаји у насељима мало су другачији од случајних догађаја описаних у КОС. У табели догађаја у граду може се установити шта се све може догодити дружини авантуриста у граду. Наравно ово је само скуп идеја које су намјењене да помогну у игри и не значи да се ова листа не може обогатити идејама које ВИ може да смисли.

Када се карактери нађу у насељу за сваки сат проведених напољу постоји 30% вјероватноће да ће се догађај одиграти. Потом ако смо добили 30 или мање на К100 бацању значи да ће догађај и да услиједи. Потом треба да се утврди којом облашћу града се дружина креће, а потом се баца К100 бацање и консултује табела испод да би се одредио догађај за дружину. Прво је дат догађај за четврт ниже класе, а у загради ако је догађај другачији дат је опис за друге четврти и то 2 четврт средње класе, 3 четврт више класе, 4 трговачка четврт, 5 докови и 6 област уз рјеку или обалу.

### Табела догађаја у граду (К100)

(1-2) трка коња (3 племићи, 5 и 6 свађа морнара), (3-4) огласна табла са понудама за авантуриста, (5-6) градска стража, (7) мапа до неке занимљиве локације (најчешће неистражене и вјероватно са доста блага или нешто слично) на продају или размјену, (8) прерушени шпијун, (9-10) одвезана животиња, (11-12) сакупљачи пореза, (13-14) занатлија, бацати на табели заната и трговина, (15-16) просјаци (3 свештеници), (17-18) објесни младићи, (19-20) свештеници (3 племићи), (21-22) разбојници (3 витезови), (23-25) ратници (3 богати и умишљени људи), (26-28) сецикесе (3 превара у току), (29-30) кавгације, (31-33) кавгације (2,4,5 и 6 мађионичари, 3 пијани људи), (34-35) прерушени преваранти (3 мађионичари), (36-37) прерушени преваранти, (38) кочије, (40) пијанице (3 сецикесе, 5 и 6 пијани морнари), (41) мртво



тјело, (42-44) трговци, (45-46) војници, (47-49) радници на грађевини, (50-52) ходочасници на ходочашћу, (53-56) људи који препричавају најновије гласине, (57) нарастајућа ватра (5 и 6 запаљен брод), (58-65) опасно чудовиште, бацати на табели у КОС, (66-67) незадовољни грађани (4,5 и 6 незадовољне муштерије), (68-69) изгубљено дјете (4,5 и 6 незадовољни трговци), (70-72) сељаци (3 племство), (73) одбјегли робијаш (3 градски владари), (74-76) проповједник (3 говорник, 5 и 6 племство), (78-80) силеције (3 трговац, 4 рекет за заштиту), (81-83) авантуристи (1-30% зли, 31-неодређени, 51-100% добри), (84-85) карактер који тражи помоћ од дружине и то је истовремено и увод у нову авантуру, (86) кућа или имање ван града на продају, (87-88) чопор паса, (89-91) спортско надметање (3 витешко надметање, 4,5 и 6 вашар), (92-94) циркус (4 дани распродаје, 5 брод на продају и 6 чамац на продају), (95-97) цигани (3 забављач, 4 и 5 радници грубијани), (98-100) група разбојника (2,3 и 4 1-50% група разбојника или 51-100% пљачка у току).

## Занати и трговине

Овдје су описани најчешћи занати и трговине које се могу срести у насељеним мјестима Такође дати су и описи на табели колико их је доступно у мјесту по 1000 становника (ако је поред радње и знак + онда у том мјесту може да буде и већа индустрија у граду). Поред тога битно је и знати мјесечну плату тих људи и она је у златницима: обичан радник 3, војник 10, занатлија 30, високо специјализовани занатлија 100, канцеларијски службеник 2000, високи државни службеник 10000.

Када се иде једном улицом просјечно дугачком ВИ баца бацање за грађевине које су присутне и то баца се К8 за број грађевина (ако је улица дужа или краћа додаток је +2 или -2), а затим и К1000 бацање и консултује табелу заната и трговина испод да би утврдио врсту грађевине. Остало у улици су стамбене

куће карактеристичне за дио града у којем се дружина креће.

Такође поред сваког наслова подтабеле у стоји и одређено бацање или број који означава вјероватноћу да у граду постоји таква грађевина по 1000 становника. Нпр ако град има 5000 становника бацаћемо 5 пута ту вјероватноћу и колико пута смо бацили позитиван резултат тај град има толико грађевина те врсте. То нам може бити корисно када израчунавамо које су грађевине у насељеном мјесту и колико их има.

### Табела заната и трговина

(К1000)

#### Смјештај

(К400)

К4 комада по 1000 становника

#### 1-200 Гостионица

Гостионице било какве врсте могу се наћи у скоро сваком друштву, чак и у најмањим заједницама. Као и крчме гостионице варирају у квалитету и клијентели. **Величина гостионице:** људи који управљају гостионицама су гостионичари, сусретнута гостионица је 1-30% мала (ради само гостионичар, има 4+К4 стола, и унутра ће бити 3К4 муштерије по дану или 5К4 муштерија ноћу), 31-70% средње велика (ради гостионичар и још К4/2 послужитеља од којих су 1-40% младићи, 41-100% дјевојке, има 6+2К6 столова, и унутра ће бити 4К6 муштерије по дану или 8К6 муштерија ноћу), 71-100% велика (ради гостионичар и још К4 послужитеља од којих су 1-40% младићи, 41-100% дјевојке, има 10+2К10 столова, и унутра ће бити 4К10 муштерије по дану или 10К10 муштерија ноћу). **Име гостионице:** да би одредили име гостионице прво бацамо К100 бацање да би одредили један додатни **придјев** који описује име гостионице (или у 30% случајева два) и у зависности од добијеног броја резултат је следећи (ако је могућ род придјева или именице у 1-60% случајева биће мушки род, а 61-100% женски): 1-5 стари (бацати још једном за придјев), 6-20 име



власника употребљено као присвојни придјев (нпр Владиславова гостионица јаки бик) и потом у 50% случајева бацати још једном за придјев, 21-22 котрљајући, 23-24 падајући, 25-26 летећи, 27-28 смијући, 29-30 малаксали, 31-32 клизави, 33-34 горући, 35-36 бљештећи (свјетлећи), 37-38 јуришајући, 39-40 поплавлени, 41-42 пјевајући, 43-44 играјући, 45 број (1-70% бацати К20, а 71-100% бацати К100 да би одредили добијени број), 46 уклету (запосједнути), 47-48 лебдећи, 49-50 згажени, 51-52 сјајни, 53-54 потопљени, 55-56 поноћни, 57-58 витешки, 59-60 скачући, 61-62 срећни, 63-64 набусити, 65-66 бјели, 67-68 зарђали, 69-70 бакарни, 71-72 сломљени, 73-74 весели, 75-76 црни, 77-78 безобразни, 79-80 жедни, 81-82 крвави, 83-84 гладни, 85-86 радосни, 87-88 сребрни, 89-90 олујни, 91-92 златни, 93-94 моћни, 95-96 прелијепи, 97-98 јаки, 99-100 племенити. Након што смо одредили придјев одређујемо и **именицу** за име гостионице и то помоћу још једног К100 бацања: 1-5 заштитни предмет (бацати на табели заштитне опреме у КОО), 5-20 оружје (бацати на табели оружја у КОО), 21-55 опрема (бацати на табели опреме у КОО), 56-60 створење (бацати на табели створења у КОС), 61-62 полушан, 63-64 патуљак, 65-66 авантуристичко занимање (бацати на табели авантуристичких занимања), 67-68 државничка титула (бацати на табели државничких титула на крају поглавља порези, витештво и племство), 69-70 неавантуристичко занимање (бацати на табели заната и трговина), 71 галеб, 72 голуб, 73 прстен, 74 коњ, 75 крчаг, 76 врч, 77-78 круна, лав, 79-80 орао, 81 бачва, 82 слијепи миш, 83 мјесец, 84 сунце, 85-86 бик, 87-88 рало, 89-90 јелен, 91-100 гостионица или крчма. **Раса гостионичара и врата гостију**: раса гостионичара се одређује бацањем за расу карактера, муштерије за столом (најчешће сједе К4+2 особе или К8+2 ако су већи столови) ће бити 1-50% обични сељаци или грађани, 51-75% авантуристи (бацати на табели авантуристичких занимања), 76-100% занатлије (бацати на табели заната и

трговина), а **Квалитет гостионице или крчме** је 1-30% лош, 31-70% просјечан, 71-100% добар. Цјене услуга у крчмама и гостионицама налазе се описане у табели опреме у КОО.

**201-330 Крчма** Квалитет крчми доста варира, од трошних барака до лукеузних мјеста. Чак иако се крчма не може наћи, обично авантуристи могу да нађу краткотрајан смјештај у штали или амбару за сјено у било којем граду. Људи који управљају крчмама су крчмарице или крчмари. **Мјесто за преноћиште**: крчма у свом склопу обично садржи гостионицу и она се налази у њеном доњем дјелу и одређује се као што је то описано у опису гостионице изнад, а у крчми биће 1-40% мјеста и у добрим и у сиротињским собама, 41-60 само у добрим собама, 61-80% само у сиротињским собама, 81-100% тренутно нема мјеста јер је све попуњено. Цјене услуга у крчмама и гостионицама налазе се описане у табели опреме.

**331-370 Пансион** Обично се појављују у граду када никну дворци и имања која су важна и кад трговина и индустрија постану значајни. Ова категорија такође укључује и собе и куће за изнајмљивање.

**371-390 Парк** То је мјесто за одмор и најчешће има неколико споменика у част угледних људи града током његове историје.

**391-395 Путнички дом** То су мјеста за одмориште путника на тешким стазама или прометним путевима. Обично хуманитарна институција као што је манастир или храм држи путнички дом отвореним. Они пружају преноћиште и једноставан оброк за не више од малог прилога

**396-400 Кућа за сиромашне.** Добростојећи градови и добра друштва могу имати грађевину као што је кућа за сиромашне, са којом често управља локални храм. Храна и смјештај се пружају људима којима је таква помоћ заиста потребна и то без икакве новчане надокнаде. Већина кућа за сиромашне ограничавају колико појединац може да остане у њиховој бризи.



**Храна и пиће**

(400+K200)

K4 комада по 1000 становника

**401-440 Пекар** Особа која пече и продаје разне врсте хљеба и пецива. Авантуристи могу да поред хљеба и пецива искористе и двопек као намјернице за себе.

**441-480 Месар** Они се често налазе у градовима или њиховој близини гдје многи људи купују од њих храну умјесто да је сами производе. Месари могу припремати храну помоћу димљења, сушења или усољавања, како би их авантуристи могли користити као намјернице за пут, а иначе то је био и једини начин да се намјернице држе свјежим све до изума фриждера, осим ако се не користи нека врста магије.

**481-520 Продавач сира и млијека** Налази се обично у крају гдје има сточарства. Добро спремљен сир је одлична храна за путовање јер је врло хранљив.

**521-540 Бакалин**, бакалин у пољопривредној средини (20%) У сеоским областима бакалин или пиљари су врло ријетки јер већина људи узгаја своју храну на имањима. У градовима они су много уобичајнији. Пиљари купују храну са села и доносе је у град. Авантуристи ту најчешће могу да узму намјернице али ту се не могу наћи специјализоване намјернице за путовање.

**541-550 Зидар** Занатлија који гради зидове и грађевине. Зидари који су способни за грађење великих грађевина попут задужбина и сл зову се и неимари или протомајстори (првомајстори) и они управљају радовима на таквим великим грађевинама уз консултацију са архитектама.

**551-570 Сељак** Слободни земљорадник који има свој посјед и одређено материјално богатство

**571-580 Пивар** Пиво и слична пића су доста присутна у средњовјековном граду. Подручје у коме је смјештен град мора да има пољопривреду да би пиварство могло да функционише.

**581-590 Винар+** Винар је произвођач вина, а они се често могу наћи у провинцији, близу села и градова гдје су њихови виногради. У подручјима гдје је винарство важна индустрија, они могу бити веома значајни и могу запошљавати већину становништва дотичног села или града.

**591-600 Апотекар** Трговац уљима, медицинским мелемима и пудерима као и разним сумњивим супстанцама. Користан за стицање састојака за чини, отрова, противотрова, успављујућих средстава и сличних ствари.

**Уобичајени занати**

(600+K200)

K4 комада по 1000 становника

**601-635 Продавница опреме** Најбољи пријатељ авантуриста, продавач опреме је трговац који је специјализован за продају намјерница за пут, опреме за авантурисање и осталих корисних и занимљивих ствари. Ранци, намјернице, коноп, алат и остала корисна опрема често се могу наћи у овој радњи.

**636-640 Травар** У многим случајевима они су љекари и обрнуто. Травари сакупљају медицински корисне биљке разних врста и користе их за производњу разних мелема и напитака или их продају за коришћење као лијек. Неки од њих могу да производе мелеме који немају ефекта, али неки могу да праве мелеме који лијече или противотрове и то по нахођењу ВИ.

**641-645 Народни љекар** У зависности од тога колико су чести доктори, људи могу позвати прво народног љекара прије него што ће позвати свештеника. У ову групу такође спадају и љекари који лијече помоћу пијавица и пуштања крви и они поред тога што знају да лијече обично имају и знања о биљкама и лијековима.

**646-680 Ковач** Ковачи су специјализовани у обради жељеза. Ексери, алат, опрема за коње, кола, потковице и сл су главни производи ковачке радње. Вјешти



ковачи такође могу поправити оклопе и оружја.

**681-720 Трговац** Сваки појединачни трговац је специјалиста у продаји неке робе, концентришући се на куповину и препродају одређене врсте добара. Нпр постоје трговци који продају одјећу. Скоро свака заједница има бар једног трговца.

**721-723 Обућар** То је занатлија који прави ципеле или их поправља. У сеоским насељима сељаци обично иду без ципела, обмотавајући своја стопала у одјећу или умјесто тога користе сандале.

**724-727 Болница** Болница је мјесто гдје се лијече болесници и обично је вођена од свештеника или доктора.

**728-731 Школа** Школе су историјски биле у склопу цркве гдје се учило писање и читање и што је углавном била привилегија имућнијих који су понекад плаћали и приватне учитеље. У игри наравно школе могу постојати одвојено и могу бити и разне специјализоване школе, нпр мађионичарства, музике, и сл.

**731-738 Мјесто обуке авантуристичког занимања** То је мјесто гдје живе и раде авантуристи одређене врсте и то треба одредити бацањем на табели авантуристичких занимања, а потом погледати у опису за грађевину у којима се такви карактери налазе. Добијена грађевина је мјесто гдје се обучавају нови припадници таквих занимања и генерално гдје се могу добити занимљиви и корисни подаци везани за то занимање најчешће од старијих и искуснијих припадника тог авантуристичког занимања. Карактери који прелазе нивое ту обично траже учитеље који ће их научити новим вјештинама, најчешће за новац или неку против услугу, осим ако немају сталног учитеља који то ради на добровољној и пријатељској бази.

**739-741 Мудрац** Шанса за проналажење варира од мјеста до мјеста и обично свако мјесто има бар по једног. Проналажење мудраца специјализованог у одређеној области може бити знатно теже. Најчешће

области знања које мудрац има су једна примарна и друга секундарна. Да би их одредили бацићемо К100 бацање једном за примарно и други пут за секундарно знање и то су: 1-3 алхемија, 4-6 архитектура, 7-9 умјетност, 10-12 астрологија (прорицање будности помоћу звјезда, овај карактер је често и пророк), 13-15 астрономија знање о звјездама и свемиру, 16-18 ботаника или знање о биљкама, 19-21 картографија, 22-24 хемија, 25-27 криптографија (наука о загонеткама и шифрама), 28-30 инжињерство, 31-33 фолклор народне приче и легенде, 34-36 родословље, 37-39 географија, 40-42 геологија знање о земљи и земљишту, 41-43 хералдика (наука о грбовима и заставама), 44-46 историја, 47-49 језици, 50-51 закон, 52-54 социологија, 55-57 математика, 58-60 зоологија, 61-63 токсикологија (наука о отровима), 64-66 метеорологија, 67-69 музика, 70-72 гљиварство, 73-75 медицина, 76-78 океанографија (наука о воденим површинама), 79-81 филозофија, 82-84 физика, 85-88 знање о димензијама постојања, 89-94 магија, 95-100 теологија

**742-760 Мађионичарски торањ** У зависности од природе окружења у игри, мађионичари могу бити изузетно ријетки, или могу бити чести као и било која врста доброг занатлије. Обично већина градова има бар једну или двије особе које знају да употребе магију, чак иако ту и не пребива прави мађионичар. Сеоски мађионичари су од првог до трећег нивоа, мађионичари у насељима су најчешће од другог до шестог нивоа, а у градовима њихов ниво је од трећег до девог. Ако су у свјету мађионичари изузетно уобичајени, они могу бити организовани у мађионичарска удружења са одређеним бројем лошијих мађионичара, мудраца и мађионичара почетника.

**761-771 Алхемичар** Особа која истражује својства различитих супстанци и реагенаса. Они могу да обезбједе састојке за напитке и у неким случајевима отрове, киселине, или запаљиве супстанце корисне авантуристима



**771-800 Црква** или **Манастир** (30% случајева) Док већина села и градова укључује једног или два љекара који не зна да баца магије, присуство свештеника је такође уобичајено. Сеоски свештеници су обично од првог до трећег нивоа, у насељима од другог до шестог и могу им помагати до десетак млађих свештеника, а у градовима су од трећег до деветог нивоа са значајном групом помоћних свештеника и авантуришућих свештеника. Зависно од кампање и ситуације, ник свештеници могу бити вољни да излијече авантуристе или употребе своје магије на њих у замјену за значајне прилоге, услугу или задатак неке врсте, или чак искрено и дуго преобраћење у вјеру. Свако село има бар по једну цркву а у граду на сваких 10 хиљада становника обично буде једна црква или манастир. У већим градовима се у 50% случајева умјесто црква граде храмови и то у просјеку на сваких 30 хиљада становника. Црква или манастир при себи има и витешки ред у 30%, док храм има у 70% случајева. За сваке три цркве мјесто има обично по једног свеца за шта постоји по 50% вјероватноће. Треба имати на уму такође да светац не може имати више од једног витешког реда који је њему посвећен. На овим мјестима се могу купити поред осталих вјерских предмета и свештеничке чини односно молитве и обично ће бити К6 врста свитака са лакшим чинима, К4 свитака са тежим чинима и К4/2-1 свитака са тешким чинима. На залихи ће увјек бити 2К4 од сваког свитка са лакшом чињу, К4 од тежих и К4/2 од тешких ако их има.

### Рјетки занати и трговине

(800+К200)

К4/2-1 по 1000 становника

**801 Мајстор сосова** Кувар специјализован за сосове

**802 Казаница** Путујући мајстор који поправља лонце и сличне ствари

**803 Књиговецац** Особа која је специјализована за припрему и корицење књига. У средњовјековним градовима, ово је

рједак занат који тражи велику вјештину, јер свака књига мора бити ручне израде. Чак и основне пресе за штампање захтјевају да књиговецац ради на њима и заврши свако посебно штампање.

**804 Архитекта** Пројектује веће грађевине и брине се о њиховој градњи.

**805 Рудар калаја**

**806 Канцеларијски службеник**

Повјерено му је да записује законске договоре, уговоре, послове, споразуме и остале сличне ствари. То су писари и рачуновође и они се нормално могу наћи на мјестима које има доста писмене популације. Авантуристи који прихвате неки задатак мораће да потраже писара да би потписали уговор јер обично се по правилу пред авантуру он склапа између послодавца и авантуриста.

**807 Точкар** Поправља точкове

**808 Инжињер** Особа која је вјешта у теорији о изградњи машина и грађевина. Војни инжињери уче о ратним машинама и изградњи утврђења.

**809 Ловац крзна** Ловац крзна или трапер, поставља крзна и хвата дивљач и потом продаје њихова крзна

**810 Прости зидар** Зидар који је поставља камење и цигле за зидове и зида их

**811 Рибар** Лови рибу

**812 Астролог** Пророк који је специјализован за прављење хороскопа. Многи астролози су преваранти, али у свјету фантазије неки могу бити доста моћни и тачни.

**813 Адвокат** Адвокат је онај који брани нечији случај пред судом племића. У неким правним системима они који се бране морају да узму адвоката јер не смију лично да се бране на суду.

**814 Трговац рибом** Продаје рибу

**815 Провалник** Унајмљивање провалника за одређени посао може трајати и неколико дана у зависности како ик приступа томе.

**816 Фасадер** Стручњак за прављење фасада помоћу малтера



**817 Крзнар+** Трговац и занатлија који купује обрађена крзна од трапера и прави од њих fine комаде одјеће, оклопе, ћебад, тепихе или капуте. Авантуристи који хоће да пробају екзотична крзна ће потражити крзнара.

**818 Шумар** Он је званично одговоран за шуме господара.

**819 Стаklar** Прави предмете од стакла

**820 Стаklarезац** Онај који сјече стакло и прави прозоре

**821 Јувелир** У то спадају и они који бресе драго камење, златари, људи који раде са сребром и трговци рјетким умјетничким дјелима. Авантуристи често налазе јувелире као изврсно мјесто за размјену малих вриједних ствари за њима више одговарајућу готовину или да претворе готовину у драгуље који су лакши за ношење.

**822-823 Бравар** Праве браве се не појављују до ренесансе, али ВИ је дато да омогући да постоје грубе и лоше направљене браве у друштвима која имају технолошки ниво из доба крсташких ратова.

**824 Произвођач fine одјеће** Много повезаних заната спадају у ову категорију укључујући произвођаче шешира, рукавица, чарапа, галантерије, везења и сличних специјалних одјевних предмета. Карактер који хоће да покаже своје богатство или племство (или само жели да се покаже у таквом свјетлу) мора да посјећује овакве занатлије да би био у стању да носи модерну одјећу.

**825 Часовничар** Обично се појављују у периоду ренесансе, часовничари могу направити било какву врсту мале механичке направе. Неки средњовјековни сатови имају веома детаљне фигуре на сатовима.

**826 Ливац звона** Он прави звона

**827 Љекар** Карактер који зна више о вјештинама лијечења. Сеоски љекари су обично мудре жене или свештеници, а у градовима се већ могу наћи и вјештији љекари који су обично много стручнији од народних љекара и најчешће посједују знање научено из књига.

**828 Мачар+** Ковач који је специјализован за прављење мачева

**829 Седлар** То је кожар који је специјализован за прављење седала и остале коњске опреме. Војна седла погодна за борбу док се јаше морају се купити од седлара.

**830 Баштован** Бави се уређивањем туђих башти. Богатије породице и племићи могу то себи да приуште и обично су испред њихових домова прелијепе уређене баште о којима се брину баштовани.

**832 Бродоградитељ** Дјелују у мјестима поред мора или уз ријеку. Многа села могу имати људе који праве чамце али само у градовима праве се бродови. Бродоградитељи ријетко имају вишка бродова које могу да продају, обично треба да се наруче и унапријед плати повећи износ да би се направио уговор са бродоградитељем.

**833 Свјећар** У сеоским подручјима већина сељака и фармера праве своје грубе свјеће али рад свијећара је много финији, а оне могу бити декорисане и мирисне.

**834 Продавац цвијећа** Обично се за један бакрењак може добити букет веома финог цвијећа, најчешће љубичица, једна ружа и сл. Букет ружа или сличног квалитетнијег цвијећа је један сребрњак.

**835 Живинар** Трговац пилићима и осталим врстама пернате живине

**836 Произвођач оклопа+** Занатлија који је специјализован за производњу оклопа, њихово одржавање и поправку. У мјестима гдје постоји висока потражња, радња произвођача оклопа може бити мала индустрија која запошљава четрдесет или педесет ковача и шегрта. Само врхунски мајстори су у стању да направе тешке оклопе.

**837 Ливац калаја** Прави калај

**838 Бојација+** Занатлија који боји одјећу. У градовима у којима постоји трговина текстилом, ово може бити витална индустрија.

**839 Специјализовани ковач+** Постоје многе врсте специјализованих ковача укључујући коваче злата, лима, сребра, жице, итд. Обично се ови специјалисти само могу



наћи у градовима јер је њихов рад обично за декорацију и није толико функционалан.

**840 Жицар** Прави жицу

**841 Кречар** Прави креч

**842 Црепар**+ Они праве декоративне црепове или обичније црепове за грађевине. Обично се налазе у топлијим подручјима.

**843-844 Травар** У многим случајевима они су љекари и обрнуто. Травари сакупљају медицински корисне биљке разних врста и користе их за производњу разних мелема и напитака или их продају за коришћење као лијек. Неки од њих могу да производе мелеме који немају ефекта, али неки могу да праве добре мелеме који лијече или противотреве и то по нахођењу ВИ.

**845-846 Каменолом** Мјесто гдје се вади и обрађује камен за прављење кућа и осталих грађевина.

**847-848 Рудник** У руднику се ваде разне руде и обично запошљава доста локалне популације. Да би одредили која руда се копа бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-20 угаљ, 21-50 гвожђе, 51-60 основни магични састојци (1-30% оцитрон, 31-70% христу или 71-100% мана), 61-70 бакар, 71-80 сребро, 81-90 злато, 91-100 драгуљи. Онај који копа угаљ или друге минерале назива се рудар.

**849 Рукавичар** Прави рукавице

**850 Замак** То је утврђење и дом већег племића, највјероватније владара града или било кога ко има власт над градом. Може такође да припада свештенству или витешком реду. Обично се гради на вишљем мјесту. Карактери ће га угледати из улице и требаће им мало времена да му приђу. Око њега су обично домови богатијих и важније зграде као што је црква и сл.

**851 Соколарница** или **Голубарница** (70% случајева) Мјесто гдје се могу купити истренирани соколови који се често користе при лову племића или голубови писмоноше који се користе за слање порука у удаљене крајеве.

**852 Украсни кројач** Он везе украсне амблеме на одјећи

**853 Дуборезац** Човјек који се бави дуборезом и израдом свих врста дубореза у дрвету.

**854-855 Алхемичарска радња** У алхемичарској радњи се могу наћи све врсте алхемичарских производа укључујући разне препарате, прашкове, напитке, отрове, киселине и сл. Обично ће бити К6 врста напитака прављених од лакших чини, К4 напитака од тежих чини и К4/2-1 напитака од тешких чини. На залихи ће увјек бити 2К4 од сваког напитка од лакших чини, К4 од тежих и К4/2 од тешких ако их има.

**856-858 Мађионичарска радња** У мађионичарској радњи се могу наћи све врсте ствари за мађионичаре укључујући свитке са чинима и састојке потребне за њихову употребу, као и остале сличне ствари. Обично ће бити К6 врста свитака са лакшим чинима, К4 свитака са тежим чинима и К4/2-1 свитака са тешким чинима. На залихи ће увјек бити 2К4 од сваког свитка са лакшом чињу, К4 од тежих и К4/2 од тешких ако их има.

**859 Емајлер** Јувелир који се специјализовао за емајлирање

**860 Навигатор** (само у лукама) Обично се сусреће у мјестима на мору, и обично се унајми за једно или два путовања, осим ако карактери не посједују свој брод и желе да имају сталну посаду. Такође популарно се зове и вјешти морепловац.

**861 Поплочар** Зидар специјализован за поплочавање улица

**862 Бакљоноша** Унајмљивање носача бакље или лампе је обично лако, али је мало теже наћи бакљоноше који су спремни да ризикују живот у страшним пећинама гдје вребају разне опасности.

**863 Торбар** Путујући торбар који обично посјећује сеоца. Прави све врсте торба укључујући и оне за седла.

**864 Лончар** Лончари праве разне врсте посуђа као и грнчарије, што је обично мало интересантно просјечном авантуристи.

**865 Папирија** Мајстор који прави папир, пергаменте и свитке



**866 Ткач+** Ткачи обрађују сиров материјал као што је вуна или памук и од њих стварају тканину. Док већина обичних људи може ово да уради доста пристојно, рад ткача је много бољи и издржљивији.

**867 Убица** Начин унајмљивања плаћеног убице или ловца на уцјењене главе да убије или ухвати одређену особу и успјех покушаја, су остављени ВИ-ју да их просуди. Може требати неколико дана тражења да се нађе ник овакве врсте.

**868 Ловац на уцјењене главе** Види изнад.

**869 Лојач** Ложи угаљ којим се топи руда при прављењу метала и сл.

**870-872 Произвођач оружја+** Произвођач оружја је обично лоциран близу мјеста гдје је потребан произвођач оружја. Могу да се специјализују у изради одређене врсте оружја. Произвођачи врхова за стријеле производе врхове за стријеле, произвођачи мачева производе мачеве (зову се још и мачари), итд. Већа радња произвођача оружја може да укључује десетине вјештих ковача и шегрта.

**873 Кошнице** Кошнице са пчелама су често у предграђу и на узвишенијем мјесту и ту се сакупља мед и восак.

**874-875 Пилана** Пилана је мјесто гдје се обрађује дрво и од њега праве даске за куће и слична грађа. Радници који раде на обради дрвета називају се дрводјељама.

**876 Гравер** Јувелир специјализован за украсне гравуре

**877 Продавница животиња** Продавница животиња је мјесто гдје се могу купити рјетке и изузетне животиње као и неке од сасвим обичних које служе као кућни љубимци.

**878 Рогар** Прави рогове, који служе као музички инструменти попут труба.

**879-880 Богаташка вила** Богаташка вила је велика кућа на богаташком имању изузетно богатих људи, често мањег племства. Луксуз и велелепност такве куће ће највише зависити од богатства власника.

**881 Резач драгог камења** Јувелир који се специјализовао у брушењу драгог камења

**882 Котлокрпа** Котлокрпе су људи који се баве поправљањем котлова, лонаца и сличних ствари.

**883 Позлатар** Мајстор за позлату златом и сребром.

**884 Златар** Јувелир који се специјализовао за израду производа од злата

**885 Радња за тетоваже** Овдје се могу урадити разне тетоваже у 30% случајева и магичне.

**886 Разбојничка јазбина** Разбојничка јазбина је увјек маскирана или добро сакривена. Баца се још једно бацање на табели заната и трговина да би одредили какав има изглед.

**887 Академија** Академије или факултети обично окупљају најученије мудраце у околини. Ту се уче обимнија знања и на већем нивоу.

**888-890 Градске зидине** Већина градова се простире много изван градских зидина. Већина градских зидина опасује што је мање могуће подручје јер људи који су их изградили желе да заштите само њихову својину, а и због тога јер је њихова градња веома скупа и тешка. Зато карактери могу наићи на улице блокиране градским зидинама намјењеним за одбрану града и најчешће улаз у убутрашњи град се наплаћује. Спољашњи дио града се зове предграђе и најчешће је сиромашнији од града унутар зидина гдје живе богатији и угледнији људи.

**891-892 Зграда удружења** Зграда удружења је најчешће нека врста дворане и у зависности од стања удружења боље или лошије опремљена. Ту се најчешће одржавају скупови и воде активности или политика удружења, може добити помоћ, савет или купити јефтину и боља опрема. Скоро увјек постоји нека врста чланарине. Она могу бити (одређује се К100 бацањем) 1-60 трговачко удружење (окупља трговце и омогућује им разне повластице и упућује их на сарадњу међусобом или на набављаче и клијенте), 61-70 најамничко удружење (поред стандардних



услуга удружења омогућује и услуге посредовања при наласку посла омогућујући онима који желе да унајме авантуристе да лакше пронађу онакве какве желе), 71-77 ратничко удружење (ту се може добити помоћ или јефтине купити опрема), 78-85 разбојничко удружење (најчешће скривено од јавности, камуфлирано иза неке спољашње дјелатности зграде у којој су, или чак може да буде лоцирано у подземљу далеко од очију јавности и резервисано само за провјерене чланове), 85-90 свештеничко удружење (може бити при цркви или храму или као спољашња структура са циљем промовисања вјере уз разне активности удружења. Витешки редови или свештенички редови такође могу бити саставни дио удружња, а активности таквих редова су обично усклађене унутрашњим правилником), 91-95 Мађионичарско удружење (може да функционише у неким аспектима као свештеничко удружење), 96-98 спортско или удружење посвећено неком хобију (спортови могу бити необични као и хобији, нешто ново или ипак нека врста претече модерних спортова), 99-100 тајно удружење (нешто слично као разбојничко удружење али може да буде уз то и вјерске природе или било какве друге са потребом да буде тајно ради лакшег остваривања својих циљева, а методе обично укључују разне врсте тероризма и застрашивања у случају злих удружења попут разних деструктивних култова или секти).

**893 Ексерција** Ковач специјализован за израду ексера.

**894 Пољопривредна**, или **Рибарска радња** (само у лукама) Ту се могу наћи разне ствари које помажу при пољопривредној производњи или разне корисне ствари за хватање рибе.

**895-896 Позајмљивачница новца** Позајмљивачница новца је мјесто гдје карактери могу да позајме новац под условом да оставе нешто вриједно у залог што је бар дупло вриједније од количине новца коју позајмљују. Мјесечна камата на позајмљени новац је од 2-20% (К10х2%) и ако карактери

нису у стању да плате у договореном року заложени предмет им се узима.

**897-898 Позориште** Позориште може бити покретна трупа која иде од града до града и на уличним трговима изводи представе или зграде попут амфитеатра у којој се одржавају представе.

**899 Продавац употребљаване робе** Продавац употребљаване робе најчешће продава већ употребљавану одјећу или друге ствари по нижим цјенама.

**900 Продавац старих ствари и антиквитета** Продавац старих ствари и антиквитета продаје скупоцјене старе ствари и антиквитете, а такође спреман је за такве ствари чак и добро да плати у случају када их одкупљује. Понекад се ту могу купити и мапе или неки прастари археолошки предмети других цивилизација, најчешће немагичне природе.

**901 Појасар** Прави појасе.

**902 Продавац парфема** Продавац парфема је специјализован за парфеме и козметику. Најчешће има богатију клијентелу.

**903 Поткивач** Прави потковице

**904 Гипсар** Гипсар производи гипс.

**905 Вајар** Умјетник који прави кипове и статуе.

**906 Водич** Водич је обично мјештанин из области. То је особа која ради као водич, преводилац и помоћник људима који посјећују град. Поштени водичи помажу око цјенкања, чувају муштерије од превараната и обично су неопходни.

**907 Сликар** Умјетник који се бави цртањем слика и њиховим продавањем

**908 Колар** Особа која прави теретна кола, караванска кола, точкове и сличне потрепштине. У градовима они се могу специјализовати за израду егзотичних кочија за богате клијенте.

**909-911 Носач** Они су чести на два мјеста и то у градовима гдје терет треба да пренесе само блок или два кроз прометне улице, као и у недоступним областима гдје каравани и експедиције треба да носе додатне залихе кроз изразито тешке терене.



Авантуристи могу лако унајмити носаче у било ком селу или граду за мање послове. Сакупити групу носача за дугачке експедиције је мало теже.

**912 Бакрорезац** Ковач који ради са бакром.

**913 Шваља/Кројач** Већина обичних људи може да направи одјећу од грубих домаће израђених материјала, вуне или коже. Шваља или кројач могу да израде одјећу која је за средњу или вишу класу. Треба нагласити да је потребно отићи код произвођача fine одјеће ако хоћете некога заиста да импресионирате. Кројач може произвести одјећу која добро изгледа и добро стоји.

**914 Кувар** Специјализован за припремање јела. Обично их унајмљују ресторани, богатије породице или племићи.

**915 Штавитељ коже+** (у мјестима гдје се узгаја стока К4 комада) Штавитељи коже обрађују сирову кожу и праве од ње фину кожу помоћу штављења. Ово је дугачак и тежак процес који укључује разне хемикалије непријатних мириса, тако да се штавитељи коже обично налазе на периферији града и гдје има довољно вјетра за провјетравање.

**916 Трговац тканинама** Продавац текстилне робе

**917 Произвођач лукова и стријела** Он прави лукове и стријеле. У одређеним мјестима или културама они могу бити доста уобичајени.

**918-921 Трг са пијацом** Ту карактери могу купити скоро све од продаваца од којих су 80% сељаци који покушавају да продају производе са њихових имања, али десет посто уличних продаваца су трговци из далеких земаља, док су осталих 10% занатлије које за чије занимање се може бацати поново на табели заната и трговина.

**922-923 Утврђење** Ово је најчешће нека врста војног гарнизона са торњем који је опслуживан од градске страже и са њиме се управља од градске власти. Обично у близини градског замка или важног мјеста у граду.

**924 Вјерски споменик** Вјерски споменик је свето мјесто посвећено сјећању

или у славу нечега. Најчешће је бар један свештеник увјек у близини и стара се о одржавању споменика.

**925 Црквица** Црквица је мала црква о којој води рачуна најчешће само један свештеник. Оне се граде у мањим мјестима као што су сеоца и села или чак у недоступним или неприступачним крајевима. У њој се могу купити свитци са лакшим свештеничким чинима односно молитвама и имаће К4 врста, а на залихи ће бити К4 од сваке чини.

**926 Ковач новца** Прави ковани новац

**927 Сауна** Сауна или јавно купатило (40%) је мјесто гдје људи долазе да би се одморили и опустили.

**928 Коњушар** Човек који се брине одржавању коња

**929 Штала** Трговце коњима веома је лако наћи поготово у подручјима која су позната по узгоју коња и у трговачким центрима. Ту се може пронаћи добар избор коња као и цјенкати се око њихове вриједности.

**930 Орач** Радник у пољу

**932 Чамац или кочије за изнајмљивање** Куповање карте за бродове који плове до удаљених мјеста спада у ову категорију. Природно град мора да има неку врсту луке било да је на мору или на рјечи. Ако не онда се ради о земљаном транспорту најчешће кочијом или у склопу неког трговачког каравана. Људи који се баве таквим превозом зову се кочијаши или лађари.

**933-934 Забављач** Унајмљивање забављача је прилично лако. Музичари, пјевачи, глумци, жонглери, акробате и лакрдијаши се увијек могу наћи у средњовјековном окружењу. У граду се најчешће сусрећу улични забављачи који изводе своју тачку за мали новчани прилог публике која се око њих окупља.

**935 Мајстор за мемер** Реже и резбари мермер

**936 Кожар+** и кожар на мјестима гдје се узгаја кожа (К комада) Уобичајен у подручјима гдје је узгајање коже већа



индустрија, кожари праве бројна корисна добра од коже стоке. Ствари за коњску запрегу, одјећу од коже, пртљаг, чизме, као и разне друге ствари. Треба истаћи да оклоп од било које врсте коже обично праве произвођачи оклопа.

**937-938 Млинар** Они су неопходни да би самљели житарице у брашно. Могу наћи у скоро свим сеоским областима са већинском пољопривредом. Лака пољопривреда често се концентрише на производњу житарица. Млин може бити воденица или у области гдје нема ријеке у близини ветрењача.

**939-940 Каменорезац**+ (у планинама и брдима К комада) Скоро сва средњовјековна села садрже грађевине које су направљене од необрађеног камена који је спојен блатом или сировим цемента, али грађевине направљене од исклесаног камена су потпуно друга прича. Каменоресци су зато чешћи у областима гдје су финије грађевине доминантније, поготову на мјестима гдје је технолошки ниво виши или су чешће велике јавне зграде и дворци. Специјализовани каменоресци могу бити вјешти вајари или мајстори у изради одређене врсте камена.

**941 Мајстор музичких инструмената**  
Прави музичке инструменте

**942 Бачвар** Произвођач бачви које се користе од пивара, винара и трговаца за држање добара, а у њима се такође складиште и намјернице.

**943 Продавац украдене робе**  
Авантуристи који су дошли до свог блага на недозвољен начин могу често да се нађу у ситуацији да је продавац украдене робе једини начин да се рјеше свог богатства. Они често дају врло лошу процјену вриједности предмета, али нигдје друго се не могу продати ствари које очигледно припадају неком другом.

**944 Грнчар** Прави фину грнчарију

**945 Чарапар** Прави чарапе и подвезице.  
Подвезице се вежу око кољена и потом прикаче за чарапе да не би спадале

**946 Продавац уља**

**947 Гвожђар** Трговац гвожђем, не онај који прави гвожђе

**948 Преводацац** Природно што је рјеђи језик биће теже наћи одговарајућег преводиоца. Трговачки центри и погранични градови су најбоља мјеста да се потраже преводиоци.

**949 Сукнар** Трговац такнинама

**950 Фризер/Бријач** Као додатак фризерским и беберским услугама они обично могу да послуже и као добар извор гласина.

**951-952 Храм** Као и црква само грандиознији и већих размјера, често посвећен нечему. Најчешће има један за сваких 30 хиљада становника. Он функционише слично као и црква објашњена под уобичајени занати. Храм при себи има витешки ред у 50% случајева.

**953-955 Мост** Мостови омогућавају прелаз преко канала, ријека, понора, аквадукта и могу се наћи чак и у најсувљим градовима. Пролазници морају платити мостарину на већини мостова и свако покушавање да се избјегне да се она плати (пливајући или на други начин) сматра се озбиљним прекршајем јер градови ипак морају од нечега да добијају приход.

**956-957 Бордел** Куплерај или јавна кућа је мјесто гдје људи долазе ради забаве и женског друштва. Он може такође бити и луксузно опремљен и само за одређену клијентелу.

**958 Трговац зачинима** Трговац који се специјализовао за увоз и продају ријетких зачина.

**959-960 Библиотека** То је мјесто гдје се могу наћи и изнајмити корисне и вриједне књиге. Обично је потребна чланарина која је најчешће 30 златника годишње плус по 5 сребрњака за сваку књигу која може да се држи по највише мјесец дана.

**961 Ножар** Специјализовани ковач који прави ножеве и предмете од сребра.

**962 Колибе** Куће веома сиромашних, најчешће направљене од сламнатог крова и дрвета.



**963 Ситничар** Трговац малих позамантерија, конаца и игала

**964 Брвнаре** Куће сиромашнијих направљене од дрвета.

**965-966 Столар** Многи обични људи су у стању да направе груби намјештај и грађевине од дрвета али столар је у стању да направи и украшени намјештај, алат и грађевине од дрвета које су врло добро урађене. Многи столари су специјалисти за израду одређених ствари.

**967-969 Физички радници** (K20+3 комада) Са довољно новца и аргумената, група радника се може унајмити из скоро сваке заједнице. Ово се односи на већину људи који се баве физичким пословима, често запосленим у насељеним мјестима. Унајмљивање радника да раде далеко од њихових домова је обично теже него када се унајмљују да раде у близини.

**970-971 Теретна запрега** Особа која преноси добра са једног мјеста на друго. Организован транспорт је неуобичајен за средњи вјек, али поприлично саобраћаја може се наћи у и око трговачких и индустријских центара. Људи који возе теретну запрегу могу трговати теретним колима или животињама које их вуку.

**972 Биљежник** Преписивач

**973 Стризач оваца** Бави се скупљањем вуне и продавањем

**974 Пастир** Чува и узгаја овце

**975 Дерикожа** Месар који припрема коже за штављење

**976 Сапунар** Прави сапун

**977 Мамузар** Прави мамузе

**978 Свињар** Узгајивач свиња

**980 Богаташка кућа** Обично велика, сређена и пуна вриједних предмета које би многи вољели да имају. У 30% случајева сусреће се замак као најлукузнији вид ове грађевине.

**981 Оштрач** Оштрач ножева и оружја

**985 Оронула стамбена кућа** Често може да буде само маска за неку закулисну радњу или је само дио декора у насељу,

најчешће напуштена или је дом сиромашних или бескућника.

**986-995 Складиште** Да би се одредила врста посла и робе која се складишти у складишту може се поново бацати на табели заната и трговина док се не добије одговарајући резултат или у 50% случајева на табели опреме. Ако се добије немогућ резултат бацање се понавља, а при том треба имати у виду да за чак и рјетке и специфичне занате или предмете може да постоји складиште.

**996 Ћилимар** Мајстор који прави веома квалитетне тепихе и ћилиме. Поред квалитетних који су и скупи има и тепиха за обичну клијентелу.

**997 Хералдичар** Човјек стручан у препознавању грбова и њиховој изради

**998 Конопар** Мајстор који израђује коноп.

**999 Шеширија** Прави капе и шешире

**1000 Мајстор за прављење корица за оружје** Овај мајстор израђује скупоцјене корице за мачеве и остала оружја и такав рад се врло цјени од богатих људи који оружјем хоће да покажу свој статус.

## Религија

Поред оријентације религија или склоп вјеровања је један од значајних фактора који се треба одредити у игри. Свака већа култура (било да је то на нивоу државе или насеља) има присутну једну главну и К4 споредних религија које теба да се унапријед одреде.

Прво што треба да се одреди је врста организованости вјере. То се одређује бацањем на табели испод.

### Табела организованости вјере (K100)

**1-70 Црква** То је велика вјерска заједница, чврста и институционализована, са формалном структуром вјеровања, ритуала и унутрашње организације моћи. Не захтјева се посебно лично судјеловање вјерника у



богослужењу, а свештенство је професионално и посебно школовано.

**71-80 Секта** Секта (латински *secta* од *sequi* следовати, ићи за неким, пратити начела којих се неко држи) јесте група слѣдбеника неког издвојеног вјерског мишљења или правца који се разликује од званичног и опште прихваћеног вјерског учења тј. учења цркве. Такође овдје игра улогу и латинска рјеч *secare* (сјећи, одсјећи; растављање, цјепање, одвајање), а секте су обично одлика свих развијених религија и оне могу да буду чак и опасне и деструктивне и често су тајног и затвореног облика. Обично се истичу моралном ригорозношћу, фанатизмом и жељом за придобијањем нових слѣдбеника.

**81-90 Деноминација** То је вјерска организација већа од секте и вјероватно настала од ње, односно изгубила је значење секте те се умјесто затворености почела одликовати масовношћу.

**91-100 Култ** То је мања религијска група, слабије организована од секте и обично привремена, а сама ријеч потиче од латинске ријечи *cultus* што значи поштовање божанства. Обично се не заснива на одређеној доктрини и не поставља велике захтјеве члановима, али то не мора да буде правило и могу да постоје и тајни, затворени и деструктивни култови.

Потом да би одредили облик религије бацамо на табели религије испод

### Табела облика религије

(К100)

**1-10 Натуризам** То је вјеровање да природа и природне силе посједује божанску моћ. Он је реакција човјека на дјеловање природе и њена чудеса као што су разне олује, громови и сл које остављају велики утисак на његове емоције које су углавном примитивне јер не познаје уроке свих тих за њега чуда.

**11-20 Анимизам** Најосновнији вид религије у (лат. *anima* – душа, *animus* – дух) је вјеровање да ствари и бића имају душу тј духа који их покреће и често ту су изграђени многи

духови природе као што су нпр дух шуме, дух планине, дух језера и сл. Основни носиоци ове религије су шамани, свештеници који могу да призивају духове који су углавном подјелиени на слабије (нпр дух претка, дух мањег језера, ријеке, шуме, брда, пољане и сл.), средње јаке (дух старијег или моћнијег претка, дух ријеке или средњег језера, средњих шума, пољана и сл.) и јаке (дух веома старог или моћног претка, велике ријеке или језера или чак мора, велике шуме планине и сл.

**21-30 Тотемизам** Тотемизам (рјеч води порјекло од оте из Оцибве језика) је сличан анимизму али он је посебан по томе што вјерује у божанску моћ животиња и биљака и њихове духове. Обично племе има свог заштитника у виду неке животиње или биљке које обожавају тј њиховог тотема. Поред овога још три елемента тотемизма су значајни и то везивање неке животиње или биљке или неког неживог предмета за одређену групу, заједницу и за егзогамијску групу или клан. Други је елемент психолошки: вјеровање у родбинску везу између чланова групе и животиње, биљке или предмета што се огледа у идеји да је људска група од њих потекла. Трећи је елемент обредни. Поштовање се исказује животињи, биљци или предмету, а исказује се у забрани једења животиње или биљке или забране употребе предмета направљених од тога. Носиоци тотемизма су свештеници који се називају шамани или врачевеи.

**31-60 Многобоштво** Многобоштво или политеизам је један од првобитних видова теизма (грч. Θεϊσμός, *theismos*), а то је вјеровање у неко више биће које је творац и господар. Најчешће богови су у облику људи али су познати и други облици попут неких врста обичних или фантастичних животиња или биљака. Постоје три основна облика и то **1-30% Хенотеизам** (вјеровање да постоји више богова али је један, или неколико, врховни тј супериорни или најмоћнији), **31-70% Монолатрија** (вјеровање да постоји више богова али да само један треба да се обожава), **71-100% Катенотеизам** (вјеровање



да постоји више богова али они треба да се обожавају у одређено вријеме у којем су они врховни тј. супериорни или најмоћнији, нпр прољеће, ноћ и сл).

**61-86 Једнобоштво** Једнобоштво или монотеизам је вјеровање у једног бога који је творац и господар. Ово вјеровање такође најчешће прати и то да је човјек најсавршенија његова творевина и да је он носиоц развоја. Код монотеизма се разликују такође три основна облика и то **1-30% Монизам** (вјеровање да је све сачињено од исте оријентације, есенције или енергије), **31-70% Дуализам** (вјеровање да је све сачињено од двије оријентације, есенције или енергије које су супротне (или се допуњују) као што је добра и зла или свијетла или тамна страна) и **71-100% Плурализам** (вјеровање да је све сачињено од више оријентација, есенција или енергија које су супротне или се допуњују)

**87-88 Фетишизам** То је вјера у предмете и њихову божанску моћ. Такви предмети су најчешће изузетни (или ако су фантастични изузетних моћи и чак и интелигентни) и држе се бољим и вриједнијим од осталих или на посебним религијским мјестима.

**89-90 Материјализам** То је вјеровање супротно од духовног које учи да је видљива материја најважнија ствар и често је у складу са атеизмом јер обично сматра да је материја и оно што је видљиво једина ствар која постоји.

**91-92 Деизам** То је доктрина или теорија да је бог створио свијет али да не врши интеракцију са њим. Ово гледиште истиче ненадмашност односно трансценденцију божанства.

**93-94 Панетеизам** Вјеровање да се свијет потпуно садржи унутар бога али да је истовремено бог нешто веће од самог свијета.

**95-96 Пантеизам** То је вјеровање да је свијет идентичан богу.

**97-98 Агностицизам** То је мишљење да је постојање бога или богова непознато и да је то немогуће сазнати. Постоје 1-50% слабији агностицизам (мисли да је тренутно постојање

бога непознато али не и потпуно немогуће да се сазна) и 51-100% јачи агностицизам (мисли да је тренутно постојање бога непознато и да је то потпуно немогуће да се сазна или да је то сазнавање безначајно)

**99-100 Атеизам** Сама ријеч значи одсуство религиозности и то је углавном мишљење да бог или богови не постоје. Постоји 1-50% слабији атеизам кога карактерише одсуство вјере или система вјеровања у постојање бога или богова и 51-100% јаки атеизам који је доктрина или теорија да богова или бога нема и да они не постоји.

Потом се одређује врста организације божанских сила бацајући на табели испод

### Табела организације божанских сила (К100)

**1-10 Бирократична** Божанске силе су организоване попут неке врсте бирократије. Нпр кинески пантеон је организован по том принципу.

**11-20 Надзорничка** Ове силе су изасланици, управници или надзорници послати на одређени свијет од неке јаче божанске силе. Примјер овога је пантеон из дјела Цона Толкина.

**21-30 Природна** Божанске силе су посвећене силама природе, географским подручјима, биљкама и животињама.

**31-40 Јунаци** Божанске силе су познати јунаци који су најчешће раније били смртници и кроз јунаштво или епске догађаје достигли божански статус. Такође пантеон може бити организован и подјељен на разне јунаке које смртници поштују и сматрају за своје заштитнике.

**41-50 Мјешавина** Божанске силе се састоје из више врста организованости. Примјер је античко грчки пантеон који је прво имао елелементалну структуру, потом породичну и касније јунаке који су се прикључили боговима



**51-60 Занимања** Божанске силе представљају поједина занимања којима се људи или остале расе на свијету баве.

**61-70 Небеска** Ове силе су организоване према великим небеским сазвежђима које чине групе звијезда и везују се за њих.

**71-80 Породична** Божанске силе су састављене од сродника или ако их је више од породица и владају у одређеној породичној хијерархији.

**81-90 Елементална** Божанске силе имају јаку повезаност са елементалним димензијама и често им се дају и људске особине. Нпр бог ватре може да се сматра за бога креативности, или рата и сл.

**91-100 Расна** Божанске силе представљају поједине расе или културе и њихови највећи идеали су у њему одсликани. Нпр мирољубива нација или раса ће имати божанство које се бори за успостављање мира, зантлијска раса ће имати божанство које је моћни занатлија и сл.

Потом се одређује подручје утицаја божанских сила. У зависности од њихове снаге, која може бити већа, средња, мања или полубожанска оне имају К4, К6/2, К4/2 и само једно подручје утицаја које се одређује на табели испод

### Табела утицаја божанских сила (К100)

1-2 Пољопривреда, 3-4 Животиње (или појединачна животиња), 5 Земље (или поједине планете или небеска тјела), 6-7 Свега, 8-9 Зла, 10-11 Добра, 12-13 Природе, 14-15 Мора и океана, 16-17 Владања и власти, 18-19 Годишњих доба (или једног одређеног годишњег доба), 20-21 Неба, 22-23 Сунца, 24-25 Биљке (или појединачне врсте биљака), 26-27 Рата, 28-29 Таме, 30-31 Смрти, 32-33 Судбине, 34-35 Плодности, 36-37 Ватре, 38-39 Среће, 40-41 Лова, 41-42 Свјетлости, 43-44 Љубави, 45-46 Магије, 47-48 Занатства (или појединачног заната), 49-50 Пакости (злобе, враголије, несташлука), 51-52 Крађе, 53-54

Мјесеца, 55-56 Музике, 57-58 Умјетности, 59-60 Наплетка, 61 Искуљења, 62-63 Времена, 64-65 Временских прилика, 66-67 Грома, 68-69 Трговине, 70 Вјетра, 71-72 Мудрости, 73 Дјеце, 74 Надметања, 75 Јутра, 76 Сумрака, 77-78 Болести, 79-80 Чуvara и чувања, 81-82 Лијечења, 83-84 Правде, 85-86 Науке, 87-88 Поезије, 89-90 Брака, 91-94 Мира, 95-96 Пророштва, 97-98 Снаге, 99-100 Гласника (достављача порука).

### Утицај божанских сила на свијет

Утицај божанских сила на свијет и вјернике око њих се одређује бацањем К100 бацања и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-15% слаб (уобичајен чест одговор), 16-70% просјечан (дупло чешћи одговор) или 71-100% јак (четвороструко чешћи одговор).

У зависности од јачине утицаја божанских сила свештеници и вјерници ће теже или лакше да добију њихов савјет или помоћу у случају потребе. Основна вјероватноћа да божанска сила одговори на обичну молитву вјерника је 1%, а свештеника 5%, а током богослужења то се повећава на 3% и 10% и додаје се по 1% за сваких десет хиљада присутних вјерника.

Генерално божанство ако одговори на молитву својих вјерника или свештеника обично ће то да уради преко гласника тј својих слугу контактирајући их у мислима, сну, шаљући разне знакове који ће бити очигледни, непримјетно шаљући им помоћ или најбољи савјет или пак ти гласници се могу директно појавити и пружити помоћ, а у најпотребнијим случајевима могуће је чак и само појављивање божанства које ће пружити директну помоћ или савјет.

Како ће божанство да помогне играчима је на ВИ да процјени, али то би увјек требало да буде на неки специфичан и занимљив начин по узору на дате примјере одозго.



## Историја

Историја свјета је веома значајна јер утиче на поставку игре и дешавање ствари у свијету у којем играмо. За брзо одређивање најважнијих историјских догађаја најбоље је бацати на табели ипод, а број бацања се може повећати или смањити у зависности од потребе. Такође генерално правило је да се рани период ради за цјелокупни свијет, средњи период појединачно за веће регионе у свијету, док се новији период ради појединачно за сваки мањи регион, државу или чак и град у свијету.

### Табела најважнијих историјских догађаја (K100)

#### Древни (антички) период (3К6 пута)

- 1-10 Бацати на табели новијег периода
- 11-20 Бацати на табели средњег периода
- 21-30 Расни рат (велики сукоби међу расама који остављају трајне последице и вјероватно укључују директни утицај божанских сила)
- 31-40 Епски рат (слично као и расни рат али је ово сукоб међу народима)
- 41-50 Катаклизма узрокована људским фактором или неке друге интелегентне расе
- 51-60 Катаклизма природна
- 61-65 Настанак царства
- 66-70 Пад царства
- 71-75 Златно доба и супериорност неке културе или државе
- 76-80 Легендарни карактер (позната или значајна личност попут Александра Македонског, Јулија Цезара, Клеопатре, Цара Душана, Леонарда да Винчија, Ричарда Лављег срца, Робин Худа и сличних)
- 81-85 Велике миграције

- 86-90 Откриће нових земаља и њихово истраживање
- 91-95 Откриће магично
- 96-100 Откриће технолошко

### Средњи период (3К6 пута)

- 1-5 Бацати на табели древног периода
- 6-10 Бацати на табели новијег периода
- 11-15 Рат за отцјепљење (или 50% грађански)
- 15-20 Освајачки рат (или 50% крсташки тј вјерски)
- 21-25 Природна катастрофа (поплава, огромни пожар, вулканска ерупција или слична појава погађа регион)
- 26-30 Откриће технолошко (50% магично)
- 31-35 Откриће и колонизација нових земаља
- 36-40 Инвазија државе, која је евентуално након тешке борбе прекинута и освајач поражен и отјеран (50% да је при том дио државе опљачкан и привремено или трајно покорен(35%))
- 41-45 Интрига или скандал, која је уздрмала вође државе и имала трајних последица
- 46-50 Настанак или развој краљевства и његова експанзија (50%)
- 51-60 Опадање краљевства или његов пад (50%)
- 61-65 Легендарни карактер (као и код раног периода)
- 66-70 Велика болест која се раширила и у великом броју смањила становништво региона.
- 71-75 Побуна 1-50% народа, 51-100% великаша
- 76-80 Религијска активност 1-50% зле вјере, секте или култа или 51-100% уздизање нове добре вјере и настанак и развој њене цркве. Што оставља значајне последице на развој државе
- 81-85 Јак или слаб владар (50%)
- 86-90 Напредак, повећање трговине и ширење тржишта и опште јачање државе



- 91-95 Декаденција, морално, економско и војно слабљење државе  
 96-100 Револуција и покушај смјене власти и друштвеног поретка (50% успјешан, потом бацати на табели врсте власти за ново друштвено уређење)

### Новији период (ЗКБ пута)

- 1-5 Бацати на табели древног периода  
 6-10 Бацати на табели средњег периода  
 11-15 Побуна 1-50% народа, 51-100% великаша  
 16-25 Феуд и ривалство, двије важније прородице, трговачке куће или чак јаке индивидуе долазе у сукоб и упуштају се у отворену борбу  
 26-35 Инвазија државе, која је евентуално након тешке борбе прекинута и освајач поражен и отјеран (50% да је при том дио државе опљачкан и привремено или трајно покорен(35%))  
 36-45 Упад опасних чудовишта (70% случајева без много интелигенције и социјалног поретка)  
 46-55 Природна катастрофа или велика болест (50% случајева)  
 56-65 Чести напади пљачкаша или разбојника (ово су често варвари или организоване банде разбојника)  
 66-75 Јак или слаб владар (50%)  
 76-80 Легендарни карактер (као и код раног периода)  
 81-90 Рат спољашњи  
 91-100 Рат унутрашњи

## Порези и племство

### Опорезивање

Порези у средњовјековном друштву као и данас су били релативно обична ствар и за њихово сакупљање је надлежно министарство финансија и њихов уред, које одговара директно вишем дворском службенику. По правилу министарство финансија поставља

њиховог предстаника на сваком значајнијем дјелу државе односно округу или општини и ти људи су задужени да се за државне потребе сакупи за сваки зарађени златник по један бакрењак и то пребаци у краљевску благајну. Благајна ипак може више да добије јер сваки златник се може опорезовати и више од једном. У неким крајевима није неуобичајено за порезника да узме малко и за себе при убирању пореза и краљ ће то дозвољавати све док је то у мањој мјери, али ипак револуције у народу и настају управо због таквих "мањих злоупотреба државничког положаја". Испод је релативно потпуна листа пореза у средњовјековној фантазијској кампањи.

**Свакодневни порези** могу да се сакупљају сваки дан и кад год је то могуће за разлику од мјесечних или годишњих:

**Порез на потрошњу** се наплаћује на сва добра трговаца која он продаје и уобичајен је за све економске системе. Најчешће се узима 5% од вриједности или пола бакрењака за сваки продати сребњак.

**Порез на луксуз** је порез на предмете као што су ријетка крзна, драгуљи, украсни грбови и сличне ствари које се сматрају за луксуз. Њихова куповина се опорезује са додатних пола бакрењака за сваки сребрњак њихове вриједности, тако да онај ко купује луксузна добра мораће да плати порез на потрошњу и порез на луксуз.

**Друмарине** се плаћају на већини путева (путарина) мостова (мостарина) и обично се плаћа по један бакрењак за особу или коња и два бакрењака за возило.

**Мјесечни порези** се плаћају једном мјесечно:

**Пијачни порез** се плаћа за улаз у град на пазарни град када многи људи долазе на пијацу да продају или купе разне потребне ствари. Како је то у граду уобичајен еквивалент за витешке турнире племства обично су уз пијацу тада присутне и разне врсте свјетовних забава које привлаче посјетиоце.



**Годишњи порези** се плаћају једном годишње и током одређеног годишњег доба. Порез се плаћа на одређени дан који се често поклапа са неким празником, а сакупљачи пореза су заузети његовим сакупљањем недељама ако не и мјесецима унапријед. Годишњи порези су следећи:

**Порез на огњиште** (у прољеће) је порез које плаћа свако домаћинство у зависности од величине свога имања и порез је на једноставну кућу 1, 2 или 6 бакрењака, на велику кућу (или кућу ван градских зидина) 1,2 или 6 сребрњака, крчму 5 сребрњака по соби коју посједује, племићка кућа 1 златник (или кућа унутар градских зидина), замак 10 златника.

**Порез на земљиште** (у лето) је велики извор прихода за круну и он показује зашто је земља тако вриједна повластица у феудалном друштву. Порез се плаћа по једном јутру земље (40 ара или 0,4 хектара, а то је 4500м<sup>2</sup>) и то у зависности од тога колко је корисна и вриједна земља која се посједује: оскудна или неплодна 1 или 2 бакрењака, са језером или језерцетом 1 бакрењак, необрађивана 1 бакрењак, шума 1 бакрењак, обрађивана 2 бакрењака, градска земља (она ван зидина) 6 бакрењака, земља са утврђењем на себи или унутар градских зидина 1 сребрњак.

**Порез на племство** (у лето) је порез који мора да се плати круни од сваке породице која жели да истакне породични грб и то 5 златника годишње. Ово је разлог зашто краљ воли да ствара нове племиће без обзира да ли они могу да приуште замак или чак и сопствено огњиште.

**Десетина је порез** (у јесен) којим се опорезују сви производи, кирије, ренте и добитци од земље и то по мјери од једног сребрњака по златнику односно 10% од вриједности производа. Овај порез већином захвата богате земљопосједнике и тиме и племство.

**Порез на зараду** је за обичан народ слично као и десетина за богате и сакупља се у исто вријеме (у јесен). Он је скоро као и данас порез на зарађени новац и то од једног

бакрењака по једном златнику. Иако ово може да изгледа релативно поштено ипак збир свих пореза би узимао скоро пола прихода тадашњих кметова.

**Порез по глави** (у зиму) је порез по глави становника и иако су се раније кметови (слуге) сматрали робовима у феудалном друштву су они ипак били слободни људи тако да су и опорезовани док је у богатијим земљама умјесто њих био опорезован њихов господар. Неки мање поштени порезници опорезују и господара и његове слуге који не знају за боље и имају наређење да се не жале ни око чега. Порез који се плаћа је следећи: по дјетету 1 бакрењак, по одраслој особи 2 бакрењака, по животињи која се може продати на тржишту 1 бакрењак, јахаћи коњ 1 сребњак.

**Порез на магију** је порез у земљама гдје се посједовање магичних предмета сматра као знак богатства и моћи и као такве те ствари се високо опорезују и то по 3 златника за сваки магични предмет, а порезу подлијежу све врсте магије чак и напитци, свитци и књиге чини. Ово је веома добар разлог за авантуристе да се не хвале својим магичним предметима јер чак и путници који само пролазе кроз насеље морају да плате овај порез када их порезници стигну. Ипак овај порез се плаћа само једном годишње и након тога добија се потврда да је он плаћен.

**Порез на оружје** је порез који поред зараде за круну омогућава и праћење колка је борбена способност државе којом се господари. По томе се сва оружја већа од ножа опорезују по један сребрњак по комаду. Магично оружје се опорезује као и обично плус што се на њега плаћа и порез на магију.

**Краљевска дозволе за рад** су потребне да би круна могла да води рачуна о развоју индустрије и да би могла да омогући моћ својим личним монополима. Постоје разне дозволе и у даљем тексту су описане:

**Дозвола за просјачење** је потребна за свакога просјака и међу њима често има и лопова и шпијуна тако да је круни у интересу да води о њима рачуна, а ако то раде без



дозволе и буду ухваћени биће бачени у затвор због кршења закона.

**Дозвола за производњу** мора бити плаћена од сваког произвођача и она се мора посједовати да би се добра производила, нпр ковач, грнчар и сл. Ова дозвола кошта 2 златника годишње али није осигурање од конкуренције (видјети о томе у дозволи за монопол у даљем тексту).

**Дозвола за монопол** је дозвола од круне неком удружењу да одређује најмање цијене, услове квалитета за производ, регулише тровину и одреди ко може да продаје производе, а ко не. Наравно за овакву повластицу и моћ круна очекује и надокнаду и она је уобичајено 5% од добити али може и да варира зависно од мјеста до мјеста. Иако ово може да изгледа много чланови удружења обично држе цијене више од уобичајених тако да и њихова зарада је много већа од обичне. У земљама гдје је овакав монопол дозвољен краљ обично мора лично да га дозволи и обично то учини само повјерљивим пријатељима или некоме ко је помогао краљевству на неки начин, а управа удружења само мора да плаћа 10 златника да би одржавала монопол над датим подручјем, али по правилу лични поклони и бесплатне услуге круни иду уз то. Ипак поред свих обавеза контролисање цијена и контрола над локалним тржиштем то више него надокнађују.

**Дозвола за школу** се мора платити од било кога ко хоће да отвори школу, она је 1 златник годишње и може се платити у било које доба године, а такође може се платити и 100 златника круни за дозволу која траје неограничено.

**Дозвола за трговину** је слична дозволи за производњу и она је исто 2 златника годишње, а њу плаћају и људи који праве краткотрајније производе попут хљеба, вина и сл.

**Законске обавезе и царине** Да би се изнио неки предмет на суд мора се платити један златник, такође онај који изгуби судски процес мора да плати 10% од вриједности која

је изнешена на суд за пресуду, а онај који је добио пресуду мора и да плати порез за ту имовину. Такође сви законски документи написани од суда се плаћају 5 сребрњака.

**Обавезе за недржављане** се плаћају при уласку у државу и постоји такозвани порез за добро понашање и он се плаћа зато да би држава могла да надгледа такве људи током њиховог боравка у држави. У већини мјеста он је 10 златника по нивоу искуства, а за мађионичаре дупло тај износ јер су они по правилу извор проблема. Сви посјетиоци који нису људи такође плаћају 10 златника по њиховом нивоу искуства, а ако они одлуче да остану након двије године постају натурализовани грађани и морају да плаћају само по два златника по нивоу искуства годишње.

### Дужности и обавезе при трговини

**Дозволу за увоз** морају да имају свака добра која се намјеравају увести из стране земље. Нормална добра коштају један златник по испоруци да би се регистровала, док вриједније ствари попут зачина и вина обично коштају дупло од тог износа.

**Порез на увоз** је порез који се плаћа при увозу робе и он износи један бакрењак по 50 килограма робе.

**Порез на одлазак и долазак** брода из луке плаћа се 1 златник по броду.

**Боравина у луци** брода се најчешће плаћа један сребрњак дневно, а приватне луке наплаћују много више.

**Допунски порез** плаћају банке, позајмљивачнице новца и све сличне финансијске установе, он износи 5% од њихове добити годишње и то је разлог што такве установе морају да имају књиге пословања које потом државне институције провјеравају ради убирања пореза.



### Витезови и племићи

Витезови су елитни ратници и они се увјек сматрају за племените чак иако родом нису племићи и то је један од начина да човјек из обичног народа постане племић. Због овог и других разлога витезови и витештво заслужују високо поштовање и чувени су у краљевини. Ако витез путује у краљевини или земљи савезника он може да остане у било којој крчми бесплатно, а у крчмама које су пријатељскије настројене чак и његови пријатељи ће моћи да бораве у њој бесплатно. Витезова застава и грб уливају поштовање и повјерење (осим ако његова породица није на злом гласу), а његова ријеч се обично узима као закон, јер су витезови познати по свом поштењу, самосталности и части. Уствари истина, част и добро су храна и пиће за витеза, а витезови су чисти рјечју и дјелом, њихов оклоп је сјајан од чистоће, јахаћа животиња снажна и поносна, а мач увјек оштар и спреман за употребу. Једноставно речено витезови задобијају сву пажњу јавности као прави племићи и све личне почести уз то. Витезови су браниоци народа и на њих се гледа као на праву снагу и моћ која стоји иза трона. Приче о усамљеним ратницима који побјеђују хорде варвара и безбожника су увјек популарне током пијачних дана. Такође било која велика битка или бој без обзира како је вођена увјек се приписује моћном витезу неважно да ли он заслужује почести или не. Витезови граде велике замкове и жене прелијепе принцезе, често по њиховом избору. Ипак поред свега тога витезови доста умиру и имају релативно кратак животни вијек. Обично гину у бојевима, а такође повод њихових смрти је част од које не одступају и радије ће погинути у боју против много бројнијег непријатеља него се повући и тако остати без своје витешке части. Када погину у битци њихов оклоп и оружје се доносе кући и њих наслијеђује најстарији син. Витезови морају да буду спремни да пођу у бој чим добију позив и то је њихова дужност било да се боре

за бога, краља и отаџбину или породичну част што је често и разлог тако кратког брака са прелијепим принцезама, а такође морају да прате стриктан ратнички витешки кодекс и слушају наређења без питања. Витезови такође много пажње посвећују својој јахаћој животињи (које у фантазијским окружењима не морају да буду само коњи) и такве животиње су обично изузетне и паметније од осталих од њихове врсте и често знају да помогну витезу у борби и да га из ње извуку ако је рањен. Иако су велика већина витезова ратници и у доба рата се веома често успјешни ратници проглашавају витезовима, чак и људи који то нису могу постати витезовима ако ураде неку вриједну ствар за своју отаџбину и круну и краљ ће их тада прогласити витезовима због њихових заслуга. Њима неће бити додјељени замкови на неким стратегијски важним положајима али им може бити додјељена управа над градом, могу добити на поклон земљу или чак добити и титулу на двору. Ипак такви случајеви су ријетки и већина витезова је узгајано као племство, а потом слато на задатке од значаја за државу као што су освајање или њихова одбрана. Анатуристи слободњаци су такође сматрани за витезове луталице од народа.

Све особе које су постале витези добијају назив господин, госпођица или госпођа испред њихових имена и ако се њима не обраћа на прави начин то се може сматрати увредом што може да доведе до двобоја. Поред тога витешка титула је наслиједна и она прелази са кољена на кољено.

Витештво је такође добар начин да се у игри релативно непознати и слаби карактери доведу до јаких и познатих карактера вриједни друштвених почести и поштовања. Наравно те позиције неће проћи непримјећено и краљ ће врло брзо почети да користи своје новонастале ресурсе. Иако тада карактери морају да прихватају задатке које им круна повјери ипак моћи ће да очекују и помоћ од краља и контактирају га кад је то потребно, а треба напоменути да уз положај иде и



одговорност тако да ће карактери морати да добро пазе на своје поступке.

Већина витезова да би постали витезови мора прво да служи као витезов штитоноша, а потом да се обуче у вјештинама рата од стране њихових господара и потом наследе свог господара који ће од њих да произведе витезе. Ипак постоји и други начини да се достигне витештво без овог дугачког и тешког процеса, али најчешће подразумјевају велике ризике по онога ко то покуша.

За игру најбољи начин да се постане витез је кроз испуњавање неког великог подвига и то је обично нешто као убијање великог змаја, допринос побједи у важној битци неким храбрим дјелом и сл, а то често може да буде и повод за читаву дружину да учествује и помогне ономе ко се одважи на такав подвиг.

Церемонија проглашења витеза је изузетна свечаност и тада црква даје благослов, а лично краљ проглашава витезове и сви значајнији људи присуствују желећи и сами да задобију мало славе за себе оним што су витезови који треба да се прогласе урадили, а град поприма карневалску атмосферу која се припрема бар мјесец дана унапријед и чак се обезбјеђује трпеза са бесплатном храном. Потом се у цркви служи служба божја и то од свештеника високог ранга, а ко ће то бити зависи од друштвеног положаја витеза и његовог дјела којим је заслужио витештво, а такође могуће је и проглашење више витезова истовремено. Када је благослов и молитва прочитана краљ ритуално додирне својим мачем витезове који клече правећи крсни знак и проглашавајући их витезовима у име Оца и Сина и Светога Духа, а од витеза се очекује да пољуби господарев мач и руку и закуне му се на вјерност пред свима присутним и то се понавља за све оне који се проглашавају за витезове, а потом у граду почињу свечаности у част тога које могу да трају и по цјелу недељу, а у дворцу се одржава свечана гозба. Овакве прилике често могу да буду и прилика за авантуру јер тада ће разни лопови и разбојници такође бити ту, а можда ће чак и

супарничка војска да се упути на слабо браћену престоницу. Што се тиче осталих раса и они слично проглашавају своје витезове као и људи и на сличан начин.

Витешки кодекс је такође важна ствар која витезове издваја од обичних ратника. Витезова дужност је да изврши сваку племениту службу или подвиг који се од њега затражи. Претходно он ће се за то припремити постом и молитвом и онда кренути на повјерене му задатке и извршавати их ведро и без устезања. Ако му се повјере било који предмет или особа на чување они их мора чувати и бранити све до смрти ако је то потребно. Витез мора да се одазове на војну службу господару кад год господар то затражи и мора да покаже храброст и предузимљивост служећи га. Ово је сама срж феудалног идеала и чини основу средњовјековне војне организације. Витезови сматрају рат за цвјет витештва и као такав за њих он је племенити подвиг. За витеза борба је тест мушкости, битка и бој славни, а његов први циљ као ратника да се прослави у борби. Без славних дјела у времену рата, витез се сматра да није ништа више од китњастог плаћеника и особе која је провела године вјежбајући се и припремајући се а није доказала ништа. Витез мора поразити све оне који се супростављају његовој ствари за коју се он бори. При томе није увјек најбољи начин убити непријатеља да би остварио свој циљ, нпр отјерати освајача са великим доказом силе омогућује да се о томе испредају приче и оставља некога у животу да би упозорио будуће освајаче.

Витез такође мора изабрати смрт прије срамоте, јер зашто живјети ако се мора живјети осрамоћен. Слично бушиду, самурајском ратничком кодексу, витез треба да умре прије него што преда оно што му је повјерено на чување.

Витез мора показати поштовање према свим племићима и себи равнима, поштује све оне изнад његовог пложаја (друштвеног или ранга) и презире све оно што је неплеменито и невриједно право витеза. Витез неће



помагати онима који су груби, неуглађени и недостојни његовог поштовања, а такође неће ни користити опрему која је лоше направљена или која је слабија и више воли да иде пјешке него да јаше рагу од коња. Према свим дамама морају да покажу учтивост, и треба да их штите јер су то њежне ствари које требају њихову заштиту. Њих треба његовати и поштовати, посматрати издалека и никад са њима поступати грубо. Жене такође могу да буду витезови мада је то ријеђи случај.

Губитак витешке части се може десити карактеру који не поштује витешки кодекс и тада постоје разне мјере и казне за онога ко се о њега оглуши.

Губитак личне части се може десити витезу увјек када покаже мањи кукавичлук у борби или ако је увриједио даму (чп -30). Свако ко је показао јавни кукавичлук на дужности или је ударио даму не само да трпи губитак личне части већ и губитак породичне части која ће се одразити на све његове чланове породице садашње и будуће (свима чп -60). Такође господар може размислити о повлачењу витешког статуса који је додјељен тако нечасном карактеру. Поред тога ако карактер побјегне из битке, обесхрабри своје војнике толико да је то утицало на исход битке, физички повриједио или клеветао даму (свима чп -120) такође ће истрпити казну али овога пута и много гору и то губитак витешке титуле, а његова породица и он ће највјероватније бити протјерани из краљевине. Карактер се врло тешко може искупити за овако нешто и једино дјела као што су спашавање краљеве кћерке из змајевог заробљеништва би евентуално могло да поврати његов углед. Када се им се овакво нешто деси витезови обично постају витезови одметници и његова застава постаје симбол неповјерења и страха. Поред ових злочина најгори су грозни злочини против вјере или краља и они су најозбиљнији јер се не дешавају случајно. Ово су злочини као што је издаја у битци (свима чп -150), нпр одвођење војске да се бори за противничку страну или убиство неког од краљевске породице и сл и

од тада ће витезова застава и грб привлачити ловце на уцјењене главе и остале витезове који ће хтјети да се освете за учињену неправду. Овакви витезови постају злогласни витезови и приче се о њима испредају слично као и о змајевима.

Сваки витез или племић има свој породични грб и сваки пут кад неко постаје витезом он мора и да пошаље свој грб краљу гдје ће га он окачити у великој престоној дворани да би показао своју моћ и утицај. Поред тога сваки утицајан грађанин може да има своје гравирано слово или иницијале и обично познати мађионичари имају своје слово као и сви остали који желе да ставе до знања да је производ њихов.

Грб се истиче на пет мјеста и то на оклопу, штиту, на застави на копљу (када предводи јуриш у боју или при почетку витешког турнира), на великој застави која се поставља на његовом замку или носи у бој од стране његове војске, и на његовом личном прстену (који се користи и као печат за писма и документе које он подписује). Грб може да садржи било шта од омиљеног цвјета витезове даме до приказа витезовог најгорег непријатеља или јуначки пораженог противника. Краљевски грб са друге стране је ношен само од краља, његових штитоноша, његових личних витезова, страже и војске. Ипак неки краљеви захтјевају бар дио његовог грба да буде у саставу грба његових поданика, племића или витезова. У таквим случајевима краљев симбол је нешто једноставно и лако препознатљиво попут сунца, мјесеца, лава, змаја, позадинске боје и сл. У игри због важности би требало на почетку одредити краљев грб и грбове важнијих племића као и важнијих непријатеља, а карактери који играју витезове или племиће такође би требало да направе свој грб ради распознавања, као што би то требала и дружина када постане довољно позната. Такође помоћу грбова о може да се сазна породична историја онога ко носи штит, његова добра дјела и злочини, савези и у чијој је служби али за то је



потребно знање хералдике, које је у СРП-у саставни дио знања господско понашање.

Да би лако одредили грб племића или витеза или било које друге фирме или појединца који га могу имати најбоље је употребити табелу елемената у даљем тексту. Прво бацити К100 бацање да би се одредила позадина 1-65% чиста, 66-75% кацига на којој се додају елементи најчешће перјаници, 76-85 Поље грба је пресјечено крстом и формира четири мања поља у којима могу бити знакови, 86-90 хоризонталне црте, 91-95 вертикалне црте, 96-100% ромбови. Најбоље је бацати К4+1 пута и прво добијене резултате ставити у већем облику док остале у мањем. Такође након добијених резултата могуће је бацати и на табели оружја, табели околопа и табели опреме у КОО да би се добила нека оригинална ствар. Након тога треба одредити боје бацајући на табели боја у КОО и то прво за боју позадине, а затим и за елементе који чине грб мада се то као све остало може одредити и произвољно.

Елементи (К1000): 1-5 Слон (храброст и снага; висок статус; достојанство у старости), 6-10 Зец (мирна повученост; љубав, плодност), 11-15 Камила (покорност, стрпљење и истрајност), 16-20 Вјеверица (шумска повученост и марљивост), 21-25 Дабар (индустрија, дјелатност и истрајност), 26-30 Миш (понизност), 31-40 Дивља свиња или вепар (жесток борац; неморално држање ратника, магија, метаморфоза и пророчанство); 41-45 Коза (сталност, опрезност, лукавост), 46-55 Јагње (благост), 56-65 Ован (ауторитет), 66-75 Јелен (мир, склад и мудрост), 76-85 Рогови и рогови са порошцима (снага и храброст); 86-95 Слијепи миш (мрак и хаос; дуговјечност и срећа), 96-105 Змија (лукавост, зло, натприродна моћ), 106-110 Пчела (добро организована дјелатност, индустрија), 111-120 Мрав (мудрост, провиђење, рад и марљивост), 121-130 Лав (краљевско достојанство, храброст и срчаонст), 131-140 Паук (мудрост, напор и судбина), 141-150 Коњ (оданост краљу и отаџбини, брзина, снага и племенитост), 151-

160 Бик или во (храброст и племенитост), 161-165 Скакавац (мудрост и племенитост), 166-170 Лептир (преображај и лепота), 171-175 Пуж (предумишљај и истрајност), 176-185 Двоглави орао и обични орао (човјек од дјела, узвишени дух, промишљеност и памет, брзина; племенитост и царско достојанство), 186-195 Крила (знаменитост, чувеност, заштита), 196-200 Перје, најчешће нојево (спремна послушност и ведрина; лакоћа и брзина), 201-210 Соко (спремност), 211-220 Сова (будност и оштар ум), 221-230 Паун (љепота и понос), 231-240 Пеликан (оданост и самопожртвовање; васкрснуће), 241-250 Рода (дужност потомка, симбол захвалне особе), 251-260 Лабуд (поклоник поезије и склада), 261-270 Гуска или Патка (човјек са много извора; благоловен брак), 271-280 Ласта (пажња и брзина), 281-290 Пјетао или кокот (Понос, храброст, спремност, опрезност; подвиг, достигнуће и слава), 291-300 Голуб (љубавна вјерност и мир), 301-310 Гавран (градитељ сопствене среће; пророчанство), 311-320 Врана (срећен и миран начин живота), 321-330 Ждрал (дуговјечност и мудрост), 331-340 Делфин (милосрђе, љубав према дједи и млађима), 341-350 Лосос - Пророчанство и надахнуће, 351-360 Корњача (оклопљеност и нерањивост на напад), 361-370 Шкољке (Божанска заштита), 371-380 Риба (богатство), 381-390 Једнорог (огромна храброст, чистоћа и племенитост), 391-400 Грифон (храброст, срчаност, будност, осветољубивост), 401-410 Змај - Храбри бранилац блага, представља краља, кнеза или друге племиће у зависности колко канџи показује, 401-410 Василиск (терор који сви уочавају), 411-420 Сфинга (свезнање и тајновитост), 421-430 Химера (хаос, олује, бродоломи и природне катастрофе), 431-440 Пегаз (пјесништво, надахнуће, инспирираност, гласник), 441-450 Харпија (бјес, свирепост), 451-460 Сирена (изражајност; таштина и несталност), 461-470 Кентаур (истакнутост током борбе; дивљи и незаконит), 471-480 Хидра (пораз од снажног непријатеља), 481-490 Феникс (поновно рођење и обнова), 491-500 Срце (милосрђе,



искреност; љубав, сажаљење), Пламено срце (силна љубав), 501-510 Песница (вјера, поштење, честитост и правда; неустрашивост), 511-520 Рука (вриједна и радна особа; вођа), 521-530 Оклопна рукавица (наоружаност за борбу), 531-540 Нога, ципела или стопало (снага, сталност, стабилност, путовање, слобода), 541-550 Људска глава (част), 551-560 Лобања, укрштене кости (смртност), 561-570 Крст (напор и побједа), 571-580 Око (надзор; божански утицај на владавину), 581-590 Жезло или скиптар (правда), 591-600 Трозубац (приморска или морска власт), 601-610 Круна (краљевски ауторитет; величанственост и савршенство), 611-620 Пастирски штап (симбол пастирове будности над својим стадом и обиљежава епископску надлежност и ауторитет), 621-630 Прстен или бурма (вјерност), 631-640 Ромб (честитост и вјерност; симбол племенитог рода), 641-650 Перо (вјештина писања и академски напори), 651-660 Лира (размишљање; пророчанство, музика, свјетлост; мудрост и умјереност), 661-670 Харфа (размишљање; годишња доба; пролаз до следећег свјета), 671-680 Коса, срп (нада за плодну жетву), 681-690 Сидро (нада), 691-700 Брод или галија (чувена морска пловидба), 701-710 Квадрати или коцке (постојаност, мудрост, поштење и правичност), 711-720 Врећа за новац (поштен и слободан домаћин или трговац), 721-730 Сто и столице (гостољубље), 731-740 Јастуци (ауторитет), 741-750 Анђели, херувими и серафими (достојанство, слава и част), 751-760 Звјезда (божански квалитети), 761-770 Потковица (добра срећа), 771-780 Точак (судбина, срећа), 781-790 Сунце (слава и раскош), 791-800 Полумјесец (поштовност од владара), 801-810 Мјесец (узвишена моћ), 811-820 Ватра (преданост, посвећеност, ревност, страсност, жар), 821-830 Муња (брзина и сила), 831-840 Камење и стјене (сигурност, склониште и заштита), 841-850 Рог изобиља (дарежљивост природе и њено благо), 851-860 Торањ или замак (заштита и раскош), 861-870 Мост (управник или судија; прелаз), 871-880 Стуб или ред стубова (храброст и

постојаност), 881-890 Степенице или љестве (неустрашив ратник), 891-895 Решетка од капије (заштита током опасности), 896-900 Ловачки рог (прврженост лову), 901-905 Труба, рог (спремност за борбу), 906-915 Мач (тежња ка поштовању и врлини; правда, ауторитет и војна част), 916-925 Стријеле и врхови стријела (војна spremност; зраци сунца), 926-935 Сјекира (извршавање војне дужности), 936-945 Копље или коњаничко копље (племенита служба и оданост према части), 946-950 врхови копаља (физичка спретност и брз ум; spremност за борбу), 951-960 Штит (одбрана), 961-965 Златна мамуза (племство међу витезовима), 966-970 Сребрна мамуза (витез), (971-975) Седла, стременови и мамузе (спремност за служење господару), 976-985 Вјенци и вјенчићи (дозвола за специјалну службу; побједа; радост и дивљење), 986-995 Ланци (награда за тегобну службу), 996-1000 Копче (Вјерност)

Ако је потребно одредити државничке титуле бацати на табели врста власти у подпоглављу насељена мјеста поглавља припрема игре.

## Закони

Средњовјековни закони су били мало другачији од наших и они служе да би карактери ако прекрше закон у цивилизованим насељима одговарали по закону након суђења.

### Врсте закона

Постоје неколико врста закона и то **грађански закон** којег обично спроводе државни органи попут полиције, градске страже, патрола и сл, **племенски закон** који се најчешће преноси усмено и који је уобичајен за варварска племена или нељудске расе. Казне се код ове врсте закона извршавају најчешће одмах и без много церемонија, а може да постоји и у дјеловима државе који су удаљенији од градова. **Црквени закони** су мало тежи за дефинисање



и рецимо ако држава има званичну религију онда ће се на основу ње оформити закони у оквиру државе. Нпр за једну краљевину полигамија може бити кажњива док у другој може бити прихваћена. **Закон гомиле** је закон који се спроводи у недостатку других званичника. Починиоцу злочина се ускраћује право суђења, а гомила ће му судити најчешће по племенском или народном закону. Гомиле често могу бити и крвожедне и жељне правде често спријечавајући било какву могућност самилости. **Закони удружења** су обично унутрашња ствар удружења и њихови чланови се најчешће кажњавају по њиховим законима прије него што буду предати грађанском закону. **Војни закони** важе само за активне чланове војске. Када је војска на окупираној територији или страним подручјима ово је најчешће и једини могући закон. Он се најчешће надовезује на грађанске законе државе коју представља ипак понекад војска има своје системе обрачунавања са прекршиоцима закона који су суровији и мање опраштајући.

### Одређивање казни

Када се злочин почини најчешће се казна одређује након организованог јавног суђења. **Фактори који утичу на суђење**: код суђења постоје три битна чиниоца и то расположење судије, временски услови током суђења и расположење бранитеља и тужиоца. Сваки од њих треба да се провјери бацањем коцкице и дода додаток или ограничење које добијени чиниоци пружају. Ти додатци се при бацању додају на добијени број код бацања тако мјењајући његову вриједност.

### Расположење судије (К100)

1-10%	Љут (+4)
11-20%	Пмало љут (+3)
21-30%	Изнервиран (+2)
31-50%	Лоше воље (+1)
51-70%	Просјечно расположен (0)

71-85%	Заинтересован (-1)
86-90%	Симпатише случај (-2)
91-100%	Заволио случај (-3).

Судију је могуће и поткупити али за то постоји просјечних 30% шансе, што се повећава у корумпиранијем граду и до 70%, а за сваких 100 златника добија се од почетних +1 све до неограничено. Али на овај начин може да се и изазове правда јер судија може да буде откривен, а онда ће се њему служити за проневјеру и покренути још строжији процес против оптуженог. Ако судија не прихвати мито он ће оптужби додати и покушај подмићивања.

### Временски услови током суђења (К100, у последња два случаја бацати поново)

1-10%	Пљусак или снијег (+2)
11-20%	Киша (+1)
21-30%	Магловито (0)
31-50%	Облачно (0)
51-70%	Ведро (-1)
71-80%	Сунчано и топло (-3)
81-90%	Необично хладно (+1)
91-100%	Празник или нерадни дан (-1)

Расположење бранитеља и тужиоца се такође одређује бацањем али за браниоца можемо додатке и да повећамо и то за један за сваких датих педесет златника. Ако се тако бранитељу плаћа његово расположење ће моћи да се повећа од почетног +1 за добијених првих 50 златника све до +4 ако му се плати 200 зл. У случају тужиоца сви додаци и ограничења биће обрнути и умјесто минуса биће плус, а умјесто плуса минус.

### Расположење бранитеља и тужиоца (К100)

1-10%	Браниоц се није појавио (+3)
11-20%	Браниоц мрзи клијента (+4)
21-30%	Клијент антипатичан (+2)
31-50%	Незаинтересован (0)



51-70%	Забринут за клијента (-1)
71-80%	Врло забринут (-2)
81-90%	Инспирисан (-3)
91-100%	Даје све од себе (-4)

Да би одредили које су казне прво морамо да погледамо на табелу злочина и казни гдје су прво излистани злочини а потом и казне по А грађанском закону, Б закону удаљенијих села, В племенском или варварском закону. У колонама А, Б и В дате су казне које су могуће за тај злочин у распону од најблаже казне до најстроже, а у наставку табеле дате су и ознаке казни које су обиљежене бројевима који се користе у већ споменутим табелама. Када се одређује казна битно је да се симулира процес суђења од стране ВИ и да он преузме улогу судије, бранитеља и тужиоца ако они постоје и да све то симулира колко је може боље. Насумично бацање треба употребити али основна логика ипак мора да има предност код одређивања казне. Насумично бацање се баца тако што ВИ у зависности од злочина у подколони по ком се закону суди одреди приближно најбоље бацање за тај злочин и потом баци додајући све додатке и ограничења који се могу узети у обзир да би се одредила казна на табели казни испод (ако је бацање веће него што има казни, нпр 1-36 узели би К40 бацање и ако добијемо број који је ван опсега поновићемо бацање. Такође ако испред има одређени број казни тај број додајемо на бацање нпр ако је казна 41-76, то исто значи К40 бацање само што му додајемо +40 и потом гледамо на табели резултат, односно то би било 40+К40 бацање).

Нпр да би одредили казну за убиство са предумишљајем по грађанском закону (А) баца се 15+К40 бацање (додајући рецимо +1 додаток јер пада киша а судија, тужиоц и браниоц су просјечно расположени тако да нема додатка). Потом на бацању добијамо 38+15+1=54 што на подтабели казни испод означава сламање точком.

Табела злочина и казни

K100	Злочини	А	Б	В
	Убиство са предумишљајем	17-52	6-53	46-56
	Убиство из нехата	6-13	5-8	22-45
	Чедоморство	44-56	48-57	56
	Подметање пожара	56	44-58	45-56
	Напад/напошење тјелесних повриједа	1-10	1-8	31-32
	Крађа	2-41	32-40	25-45
	Провала	3-38	32-41	25-45
	Пљачкање/разбојни штво/гусарење	41-53	8-52	29-45
	Проневјера	7-15	6-36	32
	Превара	2-32	6-36	32
	Већа превара	2-8	2-32	22-32
	Фалсификовање новца	7-15	6-36	32
	Фалсификовање важних ствари	7-15	6-36	32
	Зеленашење на дугу	1-50	1-50	1-36
	Изнуђивање/уцјена	7-53	5-45	45-50
	Отмица	3-53	23-32	35-45
	Силовање	35-45	25-55	45-55
	Содомија	30-57	25-55	45
	Инцест	52-58	32-37	45-55
	Бигамија/Полигамија	12-45	5-25	45
	Прељуба	12-45	5-25	45
	Блудничење	11-36	-	-
	Бестијалност	37-57	24-45	46
	Богохуљење	42-56	53	22-45
	Јерес	42-56	53	22-45
	Мађионичарство/кориштење чини	5-55	-	-
	Издаја/подстицање на издају	38-48	32-45	46
	Неизвршавање дужности	39-46	32-45	46
	Мито	7-21	7-20	25-34
	Уништавање имовине	1-34	35	32
	Лажно представљање као државни званичник	20-54	1-46	22-46



	Кривоклетство	14-46	10-45	35-42
	Побуна/подстицање на побуну	10-21	10-20	22-46
	Прекшај закона о облачењу	1-27	24	-
	Прекршај закона о понашању	1-25	23-32	-
	Прекршај закона о путовању	1-10	1	-
	Неовлашћено ношење оружја	1-3	1	-
	Посједовање илегалних/украдених ствари	1-32	1-32	35
<i>Казне</i>				
<i>K60</i>	<i>Назив</i>			<i>Ознака</i>
1	Новчана казна 2K10 зл			1
2	Новчана казна 20+K10 зл			2
3	Новчана казна 30+K20 зл			3
4	Новчана казна 50+2K20 зл			4
5	Новчана казна 100+1K100 зл			5
6	Новчана казна 500+1K100 зл			6
7	Новчана казна 1000xK4зл			7
8	Новчана казна 1000xK10 зл			8
9	Новчана казна 1000xK20 зл			9
10	Робија K4 дана			10
11	Робија K20 дана			11
12	Робија K4 мјесеца			12
13	Робија 5+K10 мјесеци			13
14	Робија K6 година			14
15	Робија 4+K6 година			15
16	Робија 5+K10 година			16
17	Робија 10+K20 година			17
18	Доживотна робија			18
19	Тешки рад у тамници или затвору			19
20	Тешки рад на градским пројектима			20
21	Затвореништво самица у тамници или затвору			21
22	Цензура или јавна осуда			22
23	Јавно извињење			23
24	Ношење понижавајућа одеће			24
25	Поворка срама			25
26	Клеветање починиоца			26
27	Ношење понижавајућег предмета			27

28	Забрана ношења оружја/одузимање титула	28
29	Понижавајући послови (K20 дана)	29
30	Губитак ранга/социјалног статуса	30
31	Ускраћивање прописне сахране	31
32	Јавно бичевање	32
33	Потапање у воду	33
34	Катран и перје	34
35	Блаже мучење/без ожиљака и послједица	35
36	Теже мучење/могући ожиљци	36
37	Тешко мучење/могућ губитак живота	37
38	Ожиљак или знак криминалца	38
39	Одсјецање прста или прстију	39
40	Одсјецање ува или оба увета	40
41	Одсјецање нерадне руке	41
42	Чупање језика	42
43	Одсјецање обје руке	43
44	Ослијепљивање	44
45	Протјеривање из насеља	45
46	Протјеривање из државе	46
47	Постајање робом државе на одређено вријеме	47
48	Продавање у робље	48
49	Послат као роб у гладијаторску арену	49
50	Послат као роб на галију	50
51	Постајање робом државе	51
52	Одсјецање главе	52
53	Вјешање	53
54	Сламање точком или разапињање	54
55	Кување	55
56	Спаљивање или дављење	56
57	Закопавање живог	57
58	Набијање на колац	58
59	Смрт затварањем	59
60	Смрт откидањем удова или растргавањем	60

### Подјела злочина по степену тежине



Злочини се дјеле према њиховом степену тежине на:

**Убиства** Убиство са предумишљајем је злочин када се убиство врши са свјесном намјером. Убиство из нехата је убиство без свјесне намјере односно када је неко некога убио случајно односно без намјере да га убије, а у ову врсту убистава спада и убиство из самоодбране и убиство при одбрани нечије имовине. При дефиницији убиства такође треба узимати у обзир да рецимо убиство патуљка ће рецимо бити сматрано за убиство док убиство орка или сличних бића неће. Чедоморство је убиство дјетета да би се сакрило његово рођење, а у њега спада и абортус односно убиство док је оно још у мајчиној утроби. Подметање пожара се сматра за веома тежак злочин јер он може да угрози више живота и он је у рангу убиства и сврстава се у ту класу злочина.

**Напади и наношење тежих тјелесних повриједа** Напад и наношење тежих повриједа често иде заједно и може да варира по тежини од простог грабљења жене за лакат до разбијања столице о главу крчмара. Казне варирају по њиховој строгости најчешће покушавајући да се прилагоде тежини злочина.

**Крађа и повезани злочини** Крађа се класификује по степенима у односу на вриједност украдених ствари, а она се дефинише као узимање нечије имовине без насиља или пријетње насиљем. Уништавање личне својине као што је нпр убијање нечијег коња се третира на исти начин као и крађа. Провала је озбиљнији облик крађе који укључује проваљивање у нечији посјед и насилно отварање ствари које чувају украдену имовину нпр врата, прозора, брава и сл.

**Пљачкање/разбојништво/гусарење** Пљачка је крађа која укључује насиље или пријетњу насиљем. Проневјера се сматра за веома озбиљан злочин а то је узимање новца који је повјерен на чување од људи као што су благајници, градски званичници или мјењачнице новца. Превара је појам који се користи да се опише свако ко покушава

варањем да задобије личну корист на рачун других. Нпр ако се открије да пекар продаје хљеб мање тежине него што је то уобичајено по истој цијени њему се може судити за превару. Већа превара је исто као и превара само се у њу убраја коришћене лажних тегова за мјерење, прављење лажних добара, варање на картама, варање око залога и остали случајеви варања на велико. Фалсификовање новца укључује недозвољено прављење новца са лажним калупом и прављење новца са неплеменитим металима са званичним калупом. Краљевски ковач новца може лако пасти у изазов замјене племенитог метала са неплеменитим у процесу прављења новца. Фалсификовање важних ствари укључује прављење лажних докумената, кориштење лажних печата или кориштење правих печата у незаконите сврхе и сличне прекршаје. Зеленашење на дугу односно узимање велике камате (веће од 10%) се сматра на многим мјестима за крађу, а општеприхваћени рок враћања је годину дана осим ако није уговорено другачије. Изнуђивање/уцјена Изнуђивање је покушај да се добију добра, услуге или новац помоћу насиља или пријетње, а уцјена врста изнуђивања кроз пријетњу излагања неких тајних ствари јавности и уцјењивање племства се сматра озбиљним прекршајем. Отмица се најчешће врши са циљем изнуђивања, а зависи од починиоца и жртве нпр племићи који киднапују сељаке се кажњавају блаже док се обрнут случај често кажњава строжије.

**Сексуални злочини** Силовање је злочин насилног сексуалног односа и присиљавање жртве на њега и обично је везано за људе доброг социјалног положаја док код људи сумњивог морала се најчешће само узима у обзир блудничење или прељуба. Содомија подразумева хомосексуализам и друга тежа изопачења сексуалних нагона. Инцест или родоскрнављење је полни однос између блиских сродника. То је универзалан табу односно свуда забрањено и казне за такве злочине су сурове. Бигамија/полигамија или двобрачништво и вишебрачништво се у



многим културама сматра за прекршај и починиоци се обично терете и за блудничење и прељубу такође. Прељуба је сексуални однос између два партнера када је бар један већ у браку са другом особом. Бестијалност је сексуални однос са животињама.

**Религијски злочини** Богохуљење је злочин којим се хули односно прича против бога и религије, а у њега спада и проклињање и клетве. Јерес је погрешно проповједање религије на начин који одступа од црквено прихваћеног проповједања и људи који то раде зову се јеретици. Мађионичарство/кориштење чини се у неким културама сматра за зло и практиковање је кажњиво, а понекад може да буде и ограничена употреба чини попут употребе обичног оружја.

**Политички злочини** Издаја/подстицање на издају је злочин када карактер открива информације другој држави, подстиче на побуну против краља и сл злочини. Неизвршавање дужности је злочин којим се осуђује за неизвршавање дужности које су прописане од стране власти. Одбијање да се помогне у грађанским радовима, лоше причање о властима су примјери тога. Мито се сматра озбиљним прекршајем, а то је потплаћивање некога на положају да уради нешто што одговара ономе ко даје новац. Уништавање имовине је злочин који обухвата и уништавање државне имовине, а укључује и лов у нечијој земљи. Лажно представљање као државни званичник је веома озбиљан злочин. Кривоклетство је лагање под заклетвом. Побуна/подстицање на побуну је слично издаји али је на већем нивоу. Често укључује и уништавање имовине, насиље или пријетње насиљем и неизвршавање дужности.

**Грађански и социјални прекршаји** Прекршај закона о облачењу је прекршај често донесених норми облачења, а понекад се облачењем може и истицати разлика у класама. Прекршај закона о понашању је прекршај разних догми које су религије донјеле о понашању. То може бити уређено на разне начине, нпр забрањени украси на

кочијама, забрањено недолично облачење женама и сл. Прекршај закона о путовању може да буде понекад кад је путовање ограничено и онда сваки град издаје потврду о дозволи за путовање од једног до другог града, а често се и тражи остављање депозита у новцу као гарант да ће се карактер вратити. Неовлашћено ношење оружја подразумјева ношење оружја без овлашћења или ношење на мјестима гдје је оно забрањено. Посједовање илегалних/украдених ствари се кажњава одузимањем, а могу се одредити и веће казне у зависности од нађених добара.

### Врсте казни

Врсте казни се дијеле такође према њиховој тежини:

**Новчане казне** То су најчешће и најхуманије казне које се данас користе, а идеја је да криминалац или његова породица плати одштету за почињена злодјела. У случајевима када то није могуће примјењују се тежи облици кажњавања. Понекад су казне више од онога што починиоци могу да плате и у том случају се спроводе теже казне.

**Робија или затвореништво** Ово је увјек била прва и најчешћа казна за почињени злочин, а понекад се користи и као милост у односу на теже казне када је у питању мучење или смрт мада чешће да би се продужила агонија осуђеног између периода мучења. Иако су понеки затвореници затворени и доживотно они често не сједе незапослени већ затвореништво укључује и тежак рад за државу, а неки затвореници који се сматрају посебно опасним се затварају у дубоке тамнице да више не виде свијетло дана. Такође интересантна је чињеница да је мучење и казна смрћу било много чешће од затвореништва у средњем вијеку, а затвореништво се користило као краћа казна са циљем да се затвореници задрже до праве казне и често су поред тога затвореници били држани у тамници док њихова породица или клан не плати откуп. Такође треба имати у виду да на многим мјестима нема концепта



наде и покајања, а потом и опоравка затвореника и да држава нема интереса у таквим племенитим идејама.

**Понижавање** Понижавање и деградација је уобичајен облик казне јер су људи увјек високо цијенили своју част и понос и према томе су се и рангирани у друштву дјелећи се на више и ниже класе. Цензура или јавна осуда је блажа и веома ефикасна врста понижавања. Осталим грађанима је забрањено да причају са злочинцем, а њему је забрањено да прилази другима. Ова казна се може изрећи за краће периоде или може трајати доживотно у зависности од тежине злочина, а злочинац најчешће носи неке срамне предмете који грађане подсјећају на његов статус. Јавно извињење подразумјева да карактер мора да стоји на јавном мјесту и каже своје злочине, а потом се и извини зато што их је починио. Ношење понижавајуће одјеће подразумјева ношење специјалне срамне одјеће која означава почињени злочин као што је проституција, крађа, прелуба и сл. Поворка срама означава казну гдје злочинац мора да хода одређеним путем носећи срамну одјећу или предмете који подсјећају на злочин. Обично се носе тешки предмети попут камена и ако карактер то испусти или није у стању да испуни задатак онда се извршава строжа казна. Ова казна искушењем се изриче када кривица не може да се докаже да би потпуно покрила оптужбу, а ако карактер не може да испуни задатак онда се узима да је крив. Клеветање починиоца је законски начин за некога коме је нанешено зло да се освети злочинцу за почињени злочин. Банкар рецимо који не може да наплати свој дуг од некога може да то објави по граду чинећи живот тежи тој особи. Овај вид казне би био zgodнији за банкара јер особа не би могла да отплати свој дуг из затвора. Ношење понижавајућег предмета је веома слично поворци срама и то су најчешће предмети од дрвета или гвожђа који симболизују почињени злочин. Најчешћи предмет је маска, тешка гротескна кацага спојена закључаним

катанцем, а задиркивање и ударање злочинца је такође уобичајено. Забрана ношења оружја/одузимање титула је казна за оне који имају та права, а ношење оружја је симбол статуса, као што то могу да означавају разни симболи на одјећи. Понижавајући послови се разликују од затвореничких послова по томе што је овдје кажњеник осуђен да ради понижавајуће послове у јавности као што је чишћене отпада и сл. Губитак ранга/социјалног статуса је казна која се односи на губљење социјалних права јер често социјални статус значи гдје особа може да једе, како да се облачи, који посао да ради, способност да посједује имовину и количину слободног кретања по граду. Ако грађанин више класе изгуби свој статус то се такође може одразити и на његову част. Ускраћивање прописне сахране може бити веома озбиљна ствар просјечном грађанину јер она укључује и религијски обред те често се сматра да је загробни живот овим ускраћен. Јавно бичевање је можда и најпознатија форма кажњавања и скоро сваки град има јавно мјесто са стубовима срама које служи за то и оно је најчешће близу пијаце. Стубови срама могу да варирају по облику али су увијек на прометном мјесту и ту се извршавају казне најчешће пијачним данима. Потапање у воду се користи више као понижавајућа казна и помоћу потапајуће столице жртва се спушта у воду одређени број пута. Зове се још и пекарско крштење јер то уобичајена казна за пекаре који варају своје муштерије. Катран и перје је казна која је увјек била поистовјећивана са законом гомиле али ипак она има историју као законска казна. Често она би се изводила на злочинцу док би се он спроводио до мјеста извршења казне.

**Мучење** Мучење се универзално употребљава за као казна за разне врсте злочина, а често и као додатак другим казнама. Листа врста мучења може се наћи у табели опреме, подтабела намјештај просторија за мучење у КОО и ту се може одредити насумичним методом врста мучења. По закону се иначе мучење дјели на пет



категорија, а тежина злочина одређује која са од њих употребљава: 1. Пријетња мучењем подразумјева да се оптуженом само покажу инструменти мучења и покаже како се други муче помоћу њих што ће му указати шта ће му се десити ако понови злочин. 2. Болно испитивање се користи све док карактер не ода податке који се од њега траже. Често се жртва поново доводи код судије за поновну пресуду јер се сада знају тражени подаци. 3. Мучење, оно се одвија тако што се карактер скине и веже за неку од направа за мучење, а потом се мучи помоћу разним инструмената са циљем да му се нанесе што већи бол. 4. Вјешање и продужавање подразумјева исто мучење као и изнад али се потом и објеси за глежњеве ногу или руку на неко вријеме, а затим се наставља са мучењем. 5. Излагање подразумјева поред мучења и излагање природним елементима (ватра, вода, ваздух, земља) у паузама мучења. Мучење се такође сматра и умјетношћу, а доктори специјализовани за мучење су често унајмљивани од државе. У многим друштвима одређене особе су заштићене од мучења и то дјеца млађа од четрнест година, трудне жене, тешко болесни итд.

**Сакаћење** Сакаћење има двије функције прво оно идентификује злочинца другима и ако он понови злочин његово претходно искуство ће бити евидентно и казна ће бити већа, а такође служи и да застраши друге. Такође је и форма компензације у смислу око за око нпр ако је лопов некога оцепарио рука би му била одсјечена као надокнада. Ожиљак или знак криминалца је најблажа казна ове врсте, а знак криминалца се ставља жигосањем на неко видљиво мјесто на криминалцу и у случају да он злочин понови он ће бити видљив и следећа казна ће бити много тежа. Одсјецање прста или прстију је резервисано са сецикесе или друге ситније злочинце и на овај начин се злочинац означава и онемогућава му се да настави да ради такве ствари. Одсјецање ува или оба увета омогућава да криминалац буде одмах препознат без да га онемогући да буде

способан са посао или службу. На овај начин злочинац је кажњен, а ипак му није ускраћена могућност да се бави својим послом. Чупање језика је казна која је намјењена за оне који су својим говором увриједили закон као што су клеветници, јеретици, лажно свједочење и сл. Одсјецање нерадне руке или обје руке је честа казна за злочине, крађе, кривоклетства, преваре итд. Ослијепљивање је најтеже од ове врсте казни и сматра се да је одузимање вида злочинцу чак теже и од смртне казне јер се патња продужава и неизбежна је. Она се понекад извршава и на починиоцима који су заштићени од смртне казне, а другима је често забрањено да помажу ослијепљеном иначе ће и они да истрпе исту казну.

**Протјеривање** Често заједница се држи чистом на тај начин што једноставно протјерује злочинце. Протјеривање је алтернатива за смртну казну и она се извршава ако се злочинац икад врати у насеље или државу. Такође то може да значи и компликацију пошто многа мјеста неће да приме такве злочинце.

**Ропство/принудни рад** Радна снага је веома важна ствар и и често ће злочинци бити осуђени да раде током издржавања казне. Рад на јавним грађевинама, путевима и сл су уобичајено изграђивани уз помоћ овакве радне снаге. Такође многи злочинци се продају страним грађанима као робови, а могу се послати и у арену да се боре као гладијатори.

**Смртна казна** То је најстрожа казна којом се злочинац лишава живота. Такође понекад постоје вјеровања да су такви злочинци запосједнути злим духовима који можда могу и да оживе злочинца и стога и постоје разне врсте ових казни. Одсјецање главе је веома често и можда најбрже од њих, а вјешање је такође раширено и добро познат начин извршавања ових казни. Вјешање се сматра за изразито нечасну смрт и често је резервисана за лопове и њима сличне. Традиционално је да се остави леш на вјешалим док не иструне и не отпадне када се тек остаци сахрањују. Често се сматра да само



вјешање није довољно и њему се додаје мучење или вишење изнад разних ствари као што су нпр пламенови, дивље животиње и сл. Вјешање се практикује на два начина. Код првог је смрт бржа и осуђени се пење на неки предмет који је испод вјешала или гране дрвета. Потом се тај предмет испод њега измакне и карактер је убрзо затим мртав јер му омча онемогућује дисање. Други начин је дужа смрт, а изводи се тако што се карактеру стави омча око врата, а коноп се затим пребаци преко неке гране и потом повлачи подижући карактера. Такве жртве могу да висе по неколико минута у агонији док коначно не умру. Сламање точком је једна од најстрашнијих смртних казни која је икада постојала и намјењена је убицама и издајницима. Жртва легне на земљу и разапне се, а удови јој се вежу за кочеве забијене у земљу. Потом се даске или дебла ставе испод сваког удова тако да се створи око 5-10цм размака између удова и земље, а онда се точак од теретних кола који је често специјално направљен за ову сврху баца на сваки од удова сламајући га. Казна каже колко се удараца треба задати, а потом се злочинац везује за точак који се потом подиже на колац висине 3-5 метара и оставља ту да умре. Варијанта ове казне је и разапињање на крст или слично погодном мјесту и то се ради тако што се жртва прикуца за њега и ту остави да сконча. Ова казна је била уобичајена у доба Рима гдје је нпр након побуне робова предвођено Спартакусом разапето више од 5 хиљада људи дуж главног пута што је истовремено било и упозорење осталима на војну моћ државе. Кување у вину или уљу је стандардна смртна казна за оне који су осуђени за лагање или фалсификовање. Јеретици би тако најчешће имали овакву судбину. Спаљивање или дављење је за посебне злочинце који су починили веће злочине као што је бављене црном магијом, масовне убице итд, а то се ради са циљем да се тјело жртве уништи да зли дохови неби могли поново да га запосједну и оживе. Оно се комбинује и са другим смртним казнама,

нпр злим мађионичарима би се често одсјецала глава прије него што би били спаљивани. Дављење је као и спаљивање уобичајена казна за жене. Жртва се баца у воду са завезаним рукама, а ако се у близини не може наћи ниједна погодна водена површина онда се то ради у базену или бунару. Често осуђени би био стављен у цак заједно са живим животињама (50% шансе). Закопавање живог је често била казна за оне који су починили тешке сексуалне злочине или чедоморство. Ископавала би се рупа и у њу бацао завезани осуђеник, а потом би се она затрпала. Набијање на колац се практиковало у двије варијанте. Прва је била да се осуђени жив закопа као што је описано изнад, а потом би се дугачки колац забијао у земљу кроз његово тјело. Други начин је био уобичајенији и то се радило тако што би се колац зашотрен на врху постављао на земљу а потом би се осуђени ставио на врх и био би набијен тако што би се он отимајући и копрцајући полако набијао на њега. Смрт затварањем је резервисана најчешће за оне са вишим друштвеним положајем и спасава породицу срамоте јавне егзекуције. Осуђеник би се затварао у самицу или понекад зазидавао у просторији и остављао без хране и воде. Када би осуђеник скончао тјело би се потом прописно сахрањивало. Смрт откидањем удова или растргавањем се оригинално извршавало откидањем удова помоћу мача или сјекире. Потом је то прерасло у везивање удова коњима за репове који би се потјерали у супротним правцима тако растржући жртву. Постоје двије врсте, послуже смрти или прије смрти, а политички затвореници би били кажњавани на овај начин.



## Заплет авантуре

Испод је дат начин како да се помоћу насумичног метода једноставно осмисли заплет аватуре. Свака авантура по правилу има једну главну радњу и неколико споредних, а током ње се увјек дешавају непредвиђене згоде и незгоде дружини (поред случајних сусрета који су обрађени даље у књизи). Такође потребно је одредити и мјесто гдје се радња дешава које поред осталих ствари такође треба осмислити и учинити занимљивим. Овдје је дат метод одређивања помоћу бацања K100 и за сваку категорију је потребно бацити онолико колко је споменуто у загради. Треба напоменути да ако се добије контрадикторан резултат бацање се треба поновити, а прије свега мора се користити логика и машта да се добијени резултат изабере и касније и осмисли, а такође могуће је и само изабрати жељену ствар. Ова листа никако није коначна и могуће је проширити својим идејама и превасходно служи да ВИ добије на лак начин идеју за авантуру коју ће поставити пред дружину ако претходно већ нема нешто смишљено.

### Главна радња (K100, једном)

- 1 Појављује се летећа тврђава (зле силе 50%)
- 2 Нечије наследство и имање је отето од чудовишта
- 3 Зли моћни карактер (мађионичар и сл) који живи у оближњем утврђењу није виђен већ неко вријеме. Дружина је унајмљена да испита ствар.
- 4 Неко је призвао моћног злодуха који се отео контроли, или је он призван од моћне зле организације да јој помаже (50%)
- 5 Изградња неке важне грађевине, свјетског чуда, колоса и сл
- 6 Моћно чудовиште је загосподарило градом типа змај, вампир и сл

- 7 Острво у центру језера или негдје у мору је уствари врх мистериозне подземне тврђаве гдје се зло (или 50% нешто друго) концентрише и угрожава околину. Острво може бити и планина, вулкан или нека слична погодна природна творевина
- 8-9 Неочекивано невријеме доводи чудовишта у близину насеља
- 10 Изузетно моћно чудовиште узнемирава оклину, пустоши, тражи порез и жртве
- 11 Странац тражи освету против породичног непријатеља и спреман је добро да плати за помоћ.
- 12 У мочвари (пустињи и сл) се налази гробница или прадавни град пун блага, који је брањен са великим бројем немртвих и палих бића или других сличних чудовишта
- 13 Дружина долази у посјед мапа неоткривеног блага/рушевина које могу бити пуне мистерије
- 14 Мистериозни карактер покушава да увуче дружину у побуну против власти, удружења, цркве или утицајне личности (50% праведна)
- 15 Наслијеђена освета некоме, можда од члана дружине или некога са стране који ће тражити помоћ дружине
- 16 Дружина је унајмљена да штити сватове који путују до сусједног града.
- 17 Зидање града/замка
- 18-19 Огласна табла у крчми са пословима за авантуристе или понуда посла од неког удружења или сличне установе/индивидуе
- 20-21 Огласна табла на пијаци са пословима за авантуристе
- 22-23 Крчмар који зна неколико послуха за авантуристе
- 24-25 Посао око колонија
- 26-27 Пријетња од варвара који освајају и пљачкају градове, а у то могу да се уброје и дивље човјеколике расе
- 28-29 Посао око трговачке руте (може и поморске) обезбјеђивање, чишћење од чудовишта (мост или дјелове) и сл.



- 30-31 Лов на уцјењено биће (човјек или чудовиште) постаје веома значајан
- 32-33 Конфликт политичких интереса изазива отворене сукобе међу племићима и удружењима од значаја изазивајући оружане сукобе
- 34-35 Освајање или одбрана територије од чудовишта
- 36-37 Нападачки или одбрамбени рат са сусједима
- 38-39 Инвазија чудовишта
- 40-41 Јаки вођа чаробњак, свештеник, ратник или разбојник са својим трупима терорише и узурпира подручје
- 42 Дипломатска мисија
- 43 Отмица
- 44-45 Убиство важне личности
- 46-47 Велика пљачка или пљачка нечега врло важног
- 49-50 Изузетни негативац велике моћи и утицаја, вјероватно са много слугу узнемирава околину
- 51-52 Страшна или велика битка (или остаци)
- 53 Веома важне игре, попут олимпијских, гладијаторске или витешко надметање на којем је побједа веома значајна или пак нека друга врста такмичења које је стекло велики значај
- 54-55 Истраживање удаљене и непознате области
- 56-57 Одбрана пограничне области од велике спољашње опасности
- 58-59 Испивање уклетог или проклетог мјеста, настањеног разним палим бићима и рјешавање његове мистерије. Мјесто је често древно и пуно разних замки, загонетки и мистерија и обично припада некој давно заборављеној култури
- 60-61 Ријешити загонетку страшне болести или велике епидемије
- 62 Ћерка утицајне особе је киднапована од оближњег владара или моћног чудовишта. Богата награда ће бити плаћена ако се племићкиња или чак принцеза спасе.
- 63 Пронађен дјелић изузетно моћног предмета који ако се састави и падне у погрешне руке може бити веома опасан
- 64-65 Потребно уништење неког изузетно моћног и злог предмета
- 66-67 Потребно враћање светог или моћног предмета
- 68-69 Поход или борба за свету територију
- 70-71 Пронађено ново археолошко налазиште препуно чудовишта и опасности
- 72-73 Откривена гробница значајне личности, вјероватно моћног мађионичара или сл пуна замки и блага, али је на удаљеном и неприступачном мјесту гдје су чудовишта веома бројна.
- 74 Већина људи из насеља је нестало и неко је потребан да ријешити мистерију нестанка, или нестају веома брзо и у великом броју
- 75 Ријешити случај бруталних серијских убиства
- 76 Спољашњи дјелови насеља су сувише често нападани од оближњих чудовишта
- 77 Ријешити случај масовних киднаповања која су вјероватно почињена од култиста или од неких злих чудовишта
- 78 Локални разбојници су се удружили са оближњим чудовиштима и постају превелика пријетња за оближња насеља
- 79 Рудари су откопали нешто страшно што је раније било дубоко закопано. То је обично град пун разних палих бића, злих духова или сличних ствари или неко мјесто попут тога. Ту се такође могу налазити и разна древна знања и магичне ствари (често зле природе).
- 80 Локано удружење насилно узурпира локалну власт и хоће да је незаконито смјени и преузме град
- 81 Град почињу да опсједају немртви, чудовишта или силе зла у великом



	броју и сваки авантуриста је пријекно потребан		обично је потребан и неки предмет да би се људи спасили за шта су потребни и одважни авантуристи
82	Силе зла су потпуно разрушиле неки град и њиме хаотично господаре, на авантуристима је да га очисте	96	Откривена нова земља или раса и авантуристи су потребни да је истраже
83	Открити давно заборављене тајне прављења предмета (магичних) или употребе магије истражујући неко давно заборављено и опасно мјесто	97	Нека раса је угрожена јер им пријети опасност од чудовишта или нечег што им смета и вјероватно ће претрпити геноцид или велику трагедију
84	Уништити неко несвето мјесто, очистити га од злих створења и покупити благо	98	У подземљу града је откривено подземно утврђење култиста или чудовишта које треба да се уништи
85	Уништити утицајни зли култ	99	Пронаћи изгубљене карактере који се не враћају већ дуже времена из неком опасног мјеста које су пошли да истраже
86	Древна и моћна бића се појављују и имају разна знања и намјере		
87	Уништити чудовишта која пријете околини	100	Зла чудовишта уништавају шуму и убијају животиње, предвођена моћним вођом. Авантуристи су потребни да би то спријечили
88	Угушити побуну коју су изазвали зли шпијунски својим махинацијама. Ово често укључује дјеловање разних тајних култова и њихових снага који желе да се домогну власти. Ово чак може бити и побуна ако је град зао и робовласнички		
89	Велики древни град чувен по својој магији и благу је поново пронађен али је пун замки и опасности као и осталих који желе да га истраже	1	Пљачка (70% ноћу)
90	Путовање у далеки и неприступачни крај због нечега или истраживања	2-3	Неки предмет се мора наћи да би се превазишла опасна ситуација или побједило опасно чудовиште/а
91	Вулкан је прорадио, земљотреси или слична невремена што силама зла даје прилику за војну акцију или открива изгубљени град или домовину неке изгубљене расе (50%)	4-5	Чудовиште које из забаве убија или уништава у околини
92	Потребно је контактирати и позвати у помоћ неку мистериозну и силну расу, змајеве, дивове, анђеле и сл. да би помогли у борби против неупоредиво бројнијег зла које пријети	5	Проклета особа или чудовиште у близини пријети својим присуством
93	Мађионичари или магији вична чудовишта руше и тероришу села и траже порез	6-7	Страшно ново магично чудовиште или нека мистерија повезана са (вјероватно злом) магијом
94	Велики поход и кампања терора злих сила	8-9	Трансформисана личност у нешто или некога или под утицајем зле магије ради ствари које иначе не би
95	Природна катастрофа и пророк који предводи људе у њихово избављење,	10	Враћање услуге некоме од раније (може породично, а он се сад на то позива)
		11-12	Неко чини услугу дружини зато што су авантуристи и допадају му се (прави им магични предмет или оружје и даје)
		13-14	Изненадни налазак јазбине у којем је мање благо (вјероватно након савлађивања њених становника)

### Споредна радња (К100, К/2 пута)



15-16	Опклада да ако нешто ураде добијају нешто вриједно обично магични предмет или у супротном изгубе (обично у граду и ствар престижа)	50	На друму неко блокира пут и изазива на двобој ако хоће да наставе или им прави засједу и напада (50%)
17-18	Двобој може и са чудовиштем	51-52	Засједа на друму
19-20	Супарничка дружина се испријечи на путу дружини	53	Поразити неко чудовиште и наћи његову јазбину и благо
21-22	Локална банда се испријечи на путу дружини	54	Карактер је открио гдје је лоциран важан предмет и жели да унајми дружину да га донесе.
23-24	Крађа нечег вриједног	55	Један од карактера је лажно оптужен за злочин који није починио.
25-26	Неко (покушава) им краде нешто од ствари (вјероватно важно или вриједно)	56	Карактери наилазе на предмет који лебди (или на неки други начин им привлачи пажњу) који када се узме изговара ријечи упозорења или говоре мудрост која ће помоћи карактерима
27-28	Убиство локалног злоће	57-58	Неки моћан или важан предмет може да се набави ако се ријеша нека загонетка или проблем (типа мач у камену и сл)
29-30	Раскривавање зле организације или појединца	59	Један од карактера је побркан са злогласним лоповом (50% од некога са неком намјером)
31-32	Друмски разбојници или пирати	60	Један од карактера је побркан са утицајном личношћу (40% из прошлости)
33-34	Дружина наилази на древно мјесто са моћним благом које је до тад било неоткривено али је и пуно опасности	61	Помоћи неком сељаку или грађанину у нечему што очигледно сам не може да уради, он им се захваљује важном информацијом или предметом
35-36	Пронађена колиба некога који је мистик и живи усамљенички и ко може бити добар извор информација или корисних ствари	62	Куповина за некога, обично удаљено мјесто гдје се то може наћи или други град
37-38	Ослобађање некога од ропства или трговаца робљем	63	Посјетити неког локалног мудраца који живи вјероватно на удаљеном мјесту ван насеља који ће им дати важан савјет и можда неки користан предмет
39-40	Заштита некога од оближњих чудовишта	64	Ковач или неко други им нуди магично оружје или предмет ако ураде неку авантуру за њега, или само новац (30%)
41-42	Потребно је донијети неки предмет за њега из оближњег града или из дивљине који може бити и у посједу чудовишта	65	Чудна дешавања су примјећена на градском гробљу или неком које је удаљено.
43-44	Ослободити некога из јазбине или пећине ко је заробљен, случајно или намјерно	66	Неки карактер има цјењену животињу која је врло позната, она може да буде предмет крађе или да дође срећно карактерима у руке из захваности или
45-46	Велико невријеме или природна катастрофа (30%)		
47	Пијани карактер или чудовиште у некој крчми изазива борбу или позива на двобој		
48	Богати трговац или утицајни карактер тражи заштиту на путу до сусједног града.		
49	Каравани који иду до сусједног града често бивају нападани од групе бандита.		



	пуким случајем када се очекује да је врате.	83-84	Одређени пролаз попут моста, планинског пролаза, кањона и сл је блокиран од чудовишта или разбојника
67-68	Као награду за убијање неког чудовишта (што прво треба урадити након што је дружина претходно била замољена) карактери добијају поклон направљен од његових остатака или неки други вриједни поклон од онога ко их е замолио	85	Много блага и части се може освојити побједом на локалном турниру.
69	Прелијепа дјевојка моли карактере да јој помогну да побјегне од утицајног човјека за којег не жели да се уда или можда од чудовишта од којег је заробљено	86	Потребно је да се нађе противотров за важну личност
70	Систем пећина је дом разбојника и свега злог у околини, ако карактери желе авантуру све што треба је да оду тамо и очисте то.	87	Градом хара група бандита (50% случајева су плаћени 1-50% од неког утицајног карактера или организације, 51-100% од власти)
71	Неко са улице је лажно оптужен пред карактерима за злочин који није починио, а потом одвучен од градске страже у тамницу	88	Летећи брод се појављује
72	У бунару, зденцу, подножју срећног дрвета или неком сличном удаљеном мјесту може се периодично наћи благо што привлачи авантуристе са разних страна	89	Плаћени убица/е је добио задатак да елиминише једног од карактера из дружине
73-74	Помоћи некој раси да ослободи некога од њихових од нечега	90	Магија постаје забрањена од неког
75	Наћи (изгубљену) телепортациону капију	91	Каравану је потребна пратња
76	Градом хара разуларена банда човјеколиких створења.	92	Нечији љубимац отет или изгубљен
77	Нешто вреба ноћу градом и убија оне које нађе саме.	93	Невино оптужени моли да му се помогне
78	Испунити пророчанство	94	Инвазија инсеката или неких ситнијих чудовишта
79	Неко има предмет који мистериозни странац или неки карактер жели из одређеног разлога	95	Инвазија средње великих чудовишта
80	Мађионичару или свештенику требају ријетки састојци који се могу наћи на одређеном мјесту	96	Одређени ефекат са табеле дивље магије се изненада деси у виду несреће
81-82	Говори се да је опсједнути торањ препун блага или нешто сл, гробница, град итд	97	Неко тражи од члана дружине да му послужи као мегданција
		98	Гласине говоре о старом патуљачком руднику у близини у којем има блага које су они копали или нешто слично напуштено змајево благо, гробница са благом и сл.
		99	Отимица и тражење откупа, обично важне личности или принцезе или племените дјевојке, често из освете
		100	Убиство
<b>Згоде</b> (К100, К4 пута)			
		1-10	Помоћ важног или моћног појединца или припадника расе
		11-20	Помоћ пријатељског народа или расе
		21-25	Изненадна помоћ неке мање расе типа животиње полушани, вилице и сл.
		26-30	Изненадна помоћ веома моћних створења типа дрвочувар, змај и сл.



- 31-35 Мистериозна особа даје им нешто без изговорене ријечи и удаљује се или им оставља предмет и не појављујући се
- 36-40 Помоћ са неба у виду нечега што им је корисно ако су добри. Помоћ се може испољити на разне начине и у тренутку када је то карактерима потребно.
- 41-45 Неке шаљивције (мања раса, вилице, сатири, цигани и сл) траже од карактера да ураде нешто смјешно (нпр да одплешу неки смјешни плес и сл.) да би добили неки предмет који може да буде магичан или драгоцјен
- 46-50 Неко даје предмет који му не треба у замјену за нешто ситно, помоћ или услугу, а карактери након тога утврде да је он магичан и веома користан
- 51-55 Како сте ходали уском стазом, оближњи грм се изненада запалио. Испред ваших очију пламенови постају облика прелијепе дјевојке. Она држи у рукама предмет које предаје вама (ово може бити било шта што може да користи авантуристима укључујући оклоп и оружје и може бити просјечне снаге до стварно изузетне попут мача ексалибура, који је добијен од госпе од језера нпр. Такође ово је само један од начина, а ВИ би може да смисли и своје оригиналне)
- 56-65 Неки карактер тражи да се придружи дружини и за узврат даје дружини неки предмет или важну информацију да би авантурисао са њима неко вријеме
- 66-75 Авантуриста почиње да активно помаже дружини и постаје пријатељ на кога могу да рачунају
- 76-85 Супарничка дружина им је пријатељски настројена и помаже постајући пријатељ
- 86-90 Наилазе на магични зденац или огледало које омогућава посматрање удаљених земаља или предмета који желе
- 91-100 Сељак или сличан неважан карактер им даје неки фини предмет који је њему који обрађује земљу бескористан а њима авантуристима би могао, бити од користи

### Незгоде (К100, К4 пута)

- 1-10 Крађа по ноћи
- 11-20 Покушај убиства или убиство ноћу члана дружине или неког другог ко је важан за причу
- 21-30 Авантуриста им постаје непријатељ и такмац
- 31-40 Супарничка дружина им постаје непријатељ и такмац
- 41-45 Ако су лоши кваре им се ствари или нестају као одмагање са неба, када су им потребне
- 46-50 Шпијун или издајник у редовима
- 51-60 Важан/моћан појединац или припадник расе/чудовиште/а им постаје непријатељ
- 61-70 Локални противници краду нешто значајно или свето локалном становништву
- 71-80 Локално дивље племе постаје проблем (најчешће чудовишта), оно није толко паметно али има неке предмете који могу бити корисни авантуристима као и благо ако се савладају
- 81-85 Прадавно зло које је поново откривено постаје активно
- 86-90 Засједа непријатеља
- 91-95 Опкољавање од непријатеља
- 96-100 Изузетни негативац који је веома препреден и моћан

### Мјесто (К100)

- 1-3 Мјесто значајне битке
- 4-5 Древна или легендарна грађевина
- 6-15 Мјесто у граду или град
- 16-20 Утврђење ван града
- 21-25 Сакривена пећина ван града
- 26-30 Систем пећина
- 31-35 Подземни комплекс
- 36-40 Мјесто опсједнуто немртвима



- 41-43 Брда  
 44-45 Тајно острво  
 46-50 Огромна гробница пуна замки, опасности, блага и чудовишта  
 51-55 Опсједнуто, мистериозно или проклето мјесто  
 56-65 Насеље  
 66-70 Село  
 71-80 Засеок  
 81-82 Кањон  
 83-85 Шума  
 86-88 Обала  
 89-90 Мочвара или пустиња (50%)  
 91-95 Удаљено или неприступачно мјесто  
 96-100 Мјесто окружено веома чудном природом или неким природним феноменом.

## Мјеста авантуре

Мјеста за авантурисање су мјеста која авантуристи посјећују са надом да ће наћи благо, авантуру или остале ствари које су им занимљиве. Оваква мјеста могу да буду подземне пећине, лавиринати, гробнице, катакомбе, тајне просторије испод грађевина или рушевина, рушевине, разне древне грађевине и слично. То су сва она мјеста гдје ће дружина наћи авантуру, опасност и разне врсте блага за којим трагају.

Овдје је дат систем прављења таквих мјеста који ће на релативно лак и брз начин омогућити ВИ-ју да постави сцене које ће потом авантуристичка дружина да сретне и да их уз срећу успјешно и рјешити. Најбоље је ако се оваква мјеста унапред направе и ВИ мало више времена уложи у прављење оваквог мјеста, мада се овај систем може употребити и за брзо прављење мјеста за авантурисање током директне игре за шта је потребна велика доза импровизације.

**Замке** у оваквим мјестима су такође честе и неко правило би било да се оне сусрећу у 20% случајева по свакој просторији или ходнику док у важнијим просторијама та вјероватноћа расте и до 50%. Ако се на

бацању добије да просторија или ходник садрже замку њу потом треба одредити бацајући на подтабели замки у табели опреме.

Када се почиње са цртањем мјеста за авантурисање најбоље је да се почне на средини листа и настави даље у зависности како падну коцкице. У зависности од величине мјеста за авантурисање ВИ може да употреби само један лист папира, два, четири или више, а ако неки пролаз или просторија иду изван најбоље је бацити поново док се не добије одговарајуће рјешење које ће се уклопити у величину мјеста. Код овога је најбоље употребити логику и поставити ствари према њој односно како би најлогичније требало да изгледају. Систем је такође лако прилагодљив и за соло играње без ВИ-ја.

## Табела периодичног бацања (К100, потом ако је потребно бацати на табели ширине пролаза)

- 1-16 Пролаз наставља право, бацати поново након 2К10 метара на овој табели  
 17-26 Врата, бацати на табели врата  
 27-46 Бочни пролаз, бацати на табели бочних пролаза, а затим бацати поново након 2К10 метара на овој табели  
 47-56 Пролаз скреће, бацати на табели ширине пролаза потом на табели скретања, а затим поново бацати на овој табели након К10 метара  
 57-80 Просторија, бацати на табели просторија, а потом бацати на овој табели након К10 метара  
 81-85 Степенице, бацати на табели степеница  
 86-90 Слијепи пролаз (може се бацати на подтабели пролаза да ли има тајних врата)  
 91-95 Замка или варка, бацати на подтабели замки у табели опреме, пролаз наставља, а потом поново бацати на овој табели након К10 метара.  
 96-100 Лутајуће чудовиште, бацати поново да се види шта је иза тако да се може



одредити смјер из кога долази чудовиште.

### Табела ширине пролаза

(K100)

1-50	Пролаз ширине 5м
51-60	Пролаз ширине 10м
61-70	Пролаз ширине 15м
71-80	Пролаз ширине 2м
81-100	Специјални пролаз K100 бацање и утврђивање резултата на табели испод:

1-20	3K6 метара стубова у центру пролаза
21-35	дупли ред стубова, 3K6 метара 36-50 дупли ред стубова 2K20 метара
36-50	дупли ред стубова 2K20 метара који између себе имају горње галерије на висини од 2+K4 метра, степенице на галерију ће бити на крају пролаза или на почетку 30% случајева)
51-65	Поток K4 метра ширине, сјече попречно пролаз и мост ће преко њих бити у 75% случајева.
66-90	Ријека 4+K8 метара ширине која сјече попречно пролаз. Она ће (K100 бацање) 1-50 имати мост преко кога може да се пређе, 51-75 имати чамац са којим може да се пређе, 76-100 бити препрека
91-100	Провалија 2+K8 метра ширине која сјече попречно пролаз. Оне ће имати (K100 бацање) 1-50 мост преко којег може да се пређе, 51-75 мјесто гдје се може прескочити 1м+K20 десетина центиментара широко, 75-100 бити препрека

### Табела врата

Врата су (K100 бацање): 1-33 лијево, 34-67 испред, 68-100 десно. Потом поново бацати K100 за оно што је иза врата и то се одређује на табели испод, а при том провјерити и ширину пролаза на табели ширине пролаза која је изнад:

1-25	Паралелни пролаз који се продужава у оба правца 2K10 метара или ако су врата испред онда соба димензија K4+2 са K4+2 метра
26-50	Пролаз право напријед K10 метара
51-80	Просторија, бацати на табели просторија
81-90	Пролаз улијево од 45 степени
91-100	Пролаз удесно од 45 степени

### Табела бочних пролаза

(K100)

1-10	лијево полукружно скретање 45 степени или десно (50%)
11-20	лијево полукружно скретање 90 степени или десно (50%)
21-30	десно 45 степени напријед или уназад (50% случајева)
31-45	десно 90 степени
46-60	лијево 45 степени
61-70	+ раскрсница
71-80	X раскрсница, ако је досадашњи пролаз хоризонталан или вертикалан он формира пети пролаз који се спаја са раскршћем
81-90	Y раскрсница
91-100	T Раскрсница

### Табела скретања

(K100)

1-15	Лијево 45 степени испред
16-30	Десно 45 степени испред
31-45	Лијево 90 степени
46-60	Десно 90 степени
61-75	Лијево 45 степени иза (135 степени)
76-100	Десно 45 степени иза (135 степени)

### Табела просторија

Прво треба бацати на подтабели облика и величине, а затим и на подтабелама излаза и блага.



**Подтабела облика и величине**

(K100)

- 1-30 Квадратна просторија величине 3+K10 метара
- 31-60 Просторија правоугаоног облика дужине 3+K10 и ширине 3+K10 метара
- 61-70 Велика просторија правоугаоног облика величине 10+K20 метара
- 71-80 Велика просторија квадратног облика, ширине 10+K20 и дужине 10+K20 метара
- 81-100 Просторија необичног облика и величине (K100 бацање: 1-10 пећина, 11-20 октагонална односно осмострана, 21-30 хексагонална односно шестострана, 31-40 овална односно јајоликог облика, 41-50 трапезоидална односно квадрат код кога се бочне странице укосо сужавају према горе, 51-60 троугласта, 61-85 кружна (K100 бацање: 1-25 има језерце, 25-37 има бунар, 38-50 има споменик у средини, 51-100 обичан је), 86-100 чудног облика (нацртати по жељи или шта би пристајало мапи, ако је чудни облик жељен). Величина оваквих просторија одређује се још једним K100 бацањем и изражена је у квадратним метрима: 1-30 око 150, 31-50 око 300, 51-60 око 450, 61-70 око 600, 71-80 око 750, 81-90 око 900, 91-100 бацити поново и додати резултат од 600, ако поново испадне овај број на резултат додати још 600 и бацати поново и тако даље док се не добије резултат.

**Подтабела излаза**

Ако просторија има површину до 300 квадратних метара баца се K4 за број излаза, од 300 до 900 K6 бацање, а ако има 900 и више онда K8.

Да би одредили гдје је излаз смјештен бацамо K100 бацање: 1-25 лијеви зид, 26-55 супротни зид, 56-80 десни зид, 81-100 исти зид.

Излази ће бити (K100 бацање) 1-60 врата, 61-85 обичан пролаз, 86-95 сакривена врата и 96-100 тајна врата.

Излаз ће водити изван просторије (K100 бацање) 1-70 право, 71-85 укосо лијево 45 степени, 86-100 укосо десно 45 степени. Код овога такође треба употребити логику и усмјерити излаз и према логици.

**Подтабела блага**

(K100)

- 1-60 Ништа
- 61-80 Чудовиште (бацати на табели створења, благо које чудовиште има требало би бити негдје у близини или на чудовишту (у 30% случајева))
- 81-87 Замка бацати на подтабели замки у табеле опреме
- 88-93 Нешто специјално или степенице до следећег нивоа (одредити у зависности од нивоа дружине и ставити по жељи иначе ставити степенице (K100 бацање): 1-20 навише један ниво, 21-40 навише два нивоа, 41-60 наниже један ниво, 61-80 наниже два нивоа, 81-100 нанниже три нивоа (два нивоа степеништа и пролаз наниже),
- 94-100 Благо без чудовишта (бацати на табели створења и дати благо за добијено чудовиште).

**У чему се благо налази**

(K100)

- 1-10 Врећама
- 11-20 Цаковима
- 21-30 Малим ковчезима
- 31-40 Ковчезима
- 41-50 Великим ковчезима
- 51-60 Крчазима од грнчарије
- 61-70 Металним урнама
- 71-80 Каменим посудама
- 81-90 Гвозденим сандуцима
- 91-100 Слободно распршено



**Заштићеност блага**

(у 40% случајева, К100, тесб да се избјегне)

- 1-10 Контактни отров на посуди
- 11-20 Контактни отров на благоу
- 21-30 Отровне игле на брави
- 31-35 Отровне игле на дршци
- 36-40 Иглице се испале испред посуде
- 41-45 Иглице се испале са врха посуде
- 46-50 Иглице се испале са дна посуде
- 51-60 Сјечиво искочи сјечући по унутрашњости посуде
- 61-65 Отровни инсект или рептил живи унутра (ВИ одређује јачину отрова)
- 66-94 Замка, бацати на подтабели замки у табели опреме
- 91-100 Магична заштита, одредити чин по жељи

**Подтабела скривености**

(у 40% случајева, К100)

- 1-10 Невидљивост, на предмет је употребљена тема невидљивост и зпч зачаравање предмета
- 11-20 Обмана, на предмет је употребљена лкма обмана и зпч зачаравање предмета да би промјенили изглед или сакрили предмет који садржи благо.
- 21-30 Тајни простор на дну посуде
- 31-40 Тајна преграда на дну посуде
- 41-50 Унутар обичног предмета који се може видјети у просторији
- 51-60 Прерушено да изгледа као нешто друго
- 61-70 Испод хрпе смећа
- 71-80 Испод камена који се може помјерити у поду
- 81-90 Иза камена који се може помјерити у зиду
- 91-100 У тајној просторији поред

**Табела степеница**

(К100)

- 1-25 Воде наниже један ниво (5% да имају врата која ће се затворити онемогућавајући излаз за К20 дана дана или 50% за стално док се не отворе са друге стране)
- 26-35 Воде наниже два нивоа (10% да имају врата која ће се затворити онемогућавајући излаз за К20 дана дана или 50% за стално док се не отворе са друге стране)
- 36-40 Воде наниже три нивоа (15% да имају врата која ће се затворити онемогућавајући излаз за К20 дана дана или 50% за стално док се не отворе са друге стране)
- 41-60 Воде нагоре један ниво
- 61-65 Слијепи пролаз нагоре (20% шансе да постоји цјевни пролаз нагоре два нивоа)
- 66-70 Слијепи пролаз надоље (20% шансе да постоји цјевни пролаз надоље један ниво)
- 71-75 Димњак нагоре један ниво, пролаз се наставља, провјерити поново на табели периодичног бацања након 2К10м
- 76-79 Димњак нагоре два нивоа, пролаз се наставља, провјерити поново на табели периодичног бацања након 2К10м
- 80-83 Димњак надоље два нивоа, пролаз се наставља, провјерити поново на табели периодичног бацања након 2К10м.
- 84-92 Подна врата надоље један ниво, пролаз се наставља, провјерити поново на табели периодичног бацања након 2К10м
- 93-96 Подна врата надоље два нивоа, пролаз се наставља, провјерити поново на табели периодичног бацања након 2К10м
- 97-100 Степенице воде један ниво нагоре и два надоље (укупно један ниво испод), 50% да шансе да ће на крају бити просторија, ако јесте бацати на табели просторија.



**Пећина**

На најнижим нивоима мјеста за авантурисање најчешће се постављају природне пећине и гдје бацања означавају просторије у том случају замјењују се пећинама или шпиљама. Да би одредили величину пећине потребно је бацати на подтабели величине пећине испод, а потом ако било која пећина има величину која је једнака 30\*30м или већу бацати на подтабели језераца, а ако има и 50\*50м или више онда бацати и на подтабели језера

**Подтабела величине пећине**  
(К100)

- 1-25 Пећина величине 2К10\*2К10м  
 26-35 Пећина величине 2К20\*2К20м  
 36-45 Дупла пећина 2К10\*2К10 и  
 2К10\*2К10м  
 46-55 Дупла пећина 2К20\*2К20 и  
 2К20\*2К20м  
 56-75 Пећина 3К30\*3К30м  
 76-100 Велика пећина 2К100\*2К100

**Подтабела језераца**  
(К100)

- 1-40 Без језерца  
 41-50 Обично језерце  
 51-90 Језерце са чудовиштем  
 91-100 Чаробно језерце (видјети поглавље насељена мјеста подтабела град брда и шуме под 50-51 чаробно језерце)

**Подтабела језера**  
(К100)

- 1-50 Без језера  
 51-75 Обично језеро  
 76-90 Језеро са чудовиштем  
 91-100 Зачарано језеро (Оно води оне који који успију да га пређу на неко посебно мјесто, попут друге димензије, храма, и сл. овакво језеро ће бити 90% чувано од чудовишта. Ако ВИ нема направљену мапу специјалног мјеста

третирати овај резултат као језеро са чудовиштем

**Ваздух**  
(К100)

- 01-70 Чист  
 71-80 Магловит (или пун паре)  
 81-88 Магловит при дну (или пун паре)  
 89-90 Тмуран (прашина)  
 91-98 Тмуран (дим)  
 99-00 Измаглица

**Кретање ваздуха**  
(К100)

1-5 Проток ваздуха, 6-10 лагани повјетарац, 11-15 лагани влажни повјетарац, 16-20 повјетарац у налетима, 21-25 хладна струја, 26-30 благо струјање надоље, 31-35 јако струјање надоље, 41-55 мирно, 56-60 мирно и помало хладно, 61-65 мирно и врло хладно, 66-70 мирно и топло, 71-75 мирно и вруће, 76-80 благо струјање нагоре, 81-85 јако струјање нагоре, 86-90 јак вјетар, 91-95 јак вјетар у налетима, 96-100 јак вјетар завијајући.

**Мириси**  
(К100)

1-5 оштар мирис, 6-10 мирис хлора, 11-15 влажан и мирис буђи, 16-20 земљани мирис, 21-25 мирис гноја, 26-30 метални мирис, 31-35 озонски мирис, 36-65 неодређен (обичан мирис), 66-70 мирис труљења, 71-75 мирис труле вегетације, 76-80 слан мокар мирис, 81-85 мирис дима, 86-90 бајат и смрдљив мирис, 91-95 мирис сумпора, 96-100 мирис мокраће

Напомена код мириса и ваздуха, при употреби ако се користи насумично одређивање будите сигурни да логика надвлада на крају. Што се тиче непознатих и чудних звука који могу такође да оживе околну атмосферу, они се по жељи могу изабратиса табеле испод или одредити насумично бацањем. При том их је



потребно лоцирати у подручјима на простору од 5 до 10м за откривање, а потребни су и интервали размака од најмање 30м између сваког.

### Непознати и чудни звуци

(K100)

1-2 тресак, 3 лупа, 4-5 куцање, 6 рика, 7 дрека, 8-9 смјех, 10 звек, 11 јаукање, 12-13 стењање, 14 гонг, 15 зујање, 16-17 гугут, 18 мрмљање, 19 жагор, 20 брујање, 21 пјевање, 22-23 појање, 24-25 музика, 26-27 звоњава, 28 звекет, 29 цвркут, 30 звоњење, 31-32 зveckање, 33 рикање попут лава, 34 лупање, 35-36 шуштање, 37 кликтање, 38 стругање, 39-40 стругање по зиду, 41 чепркање, 42 кашљање, 43-44 врисак, 45 врисци, 46 шкрипа, 47 потапање у води, 48 добовање, 49-50 добовање бубња, 51 мјешање, 52-53 кораци испред, 54 гмизање, 55-56 кораци који се приближавају, 57 шкљоцање, 58 пуцкетање, 59-60 кораци иза, 61 шрмкање, 62 слинављење, 63 балављење, 64-65 кораци одаљавају се, 66 ридање, 67-68 плач, 69 кораци са лијеве стране, 70 кораци са лијеве стране, 71 прскање (воде), 72-73 експлозија, 74 распрскавање, 75-76 слабо цереканье, 77 распцјепљивање, 78 цјепање, 79 сквичање (као неки мањи инсект), 80-81 звук решетака, 82 пиштање, 83-84 јечање, 85 тапшање, 86 гроктање, 87 удар, 88 ударање, 89 шиштање, 90 лупање, 91 крици птице, 92 зveckање, 93 звук рога/трубе, 94 брујање, 95 урлање (вјетра), 96-97 цвиљење, 98 зујање, 99-100 шапат



## Мапирање

Цртање мапа је важан дио авантурисања зато карактери морају да имају добар систем за цртање мапа. Овдје су сакупљени знакови за мапу који се најчешће користе приликом мапирања.

### Табела симбола за мапу (K1000)

























Унутрашњи простор (K600)	
Зидови и врата (K100)	
	1-10 Зид
	11-15 Стуб
	16-17 Балкон
	18-23 Бакља
	24-28 Упаљена бакља/извор свјетлости
	29-33 Прозор
	34-35 Отвор за стријелу
	36-40 Таписерија или завјеса
	41-42 Лучни пролаз
	43-47 Врата
	48-52 Врата закључана
	53-57 Врата камена
	58-60 Врата камена закључана
	61-65 Врата метална
	66-70 Врата метална закључана
	71-73 Врата решетке
	74-75 Врата решетке закључана
	76-78 Врата дупла
	79-80 Врата дупла закључана
	81-82 Врата лажна
	83-87 Врата сакривена
	88-90 Врата тајна
	91-95 Врата на плафону
	96-100 Подна врата
Намјештај (K200+100)	
	101-110 Фонтана/чесма
	110-120 Мртвачки ковчег
	121-130 Мозаик
	131-140 Бачва
	141-150 Оњиште или пећ
	151-160 Казан



	161-170 Оружана
	171-180 Радни сто
	181-190 Клупа
	191-200 Ковчег откључан
	201-210 Ковчег закључан
	211-220 Кревет
	221-230 Статуа
	231-240 Сто
	241-250 Столица
	251-280 Урна/амфора/посуда
	281-300 Олтар
<b>Замке (К100+300)</b>	
	301-320 Плоча прекидач
	321-340 Рупа замка
	341-350 Рупа замка са шиљцима
	351-370 Замка механичка
	371-390 Замка магична
	391-400 Убивствене рупе
<b>Остало (К200+400)</b>	
	401-405 Благо
	406-410 Лично благо
	411-420 Извор или језерце
	421-430 Леш или костур
	431-440 Неистражени простор
	441-450 Мјесто обнављања залиха
	451-460 Мјесто окупљања
	461-470 Несигурна грађевина
	471-480 Прегледана просторија
	481-490 Плафон срушен
	491-500 Подземни пролаз
	501-510 Низбрдица
	511-520 Узбрдица
	521-525 Провалија
	526-530 Извор руде
	531-540 Рупа у плафону
	541-550 Рупа у поду
	551-560 Рушевине или одрон
	561-570 Степенице наниже
	571-580 Степенице навише
	581-590 Спиралне степенице наниже
	591-600 Спиралне степенице навише
<b>Спољашњи простор (К400)</b>	

<b>Вода (К100+600)</b>	
	601-605 Бара
	606-610 Извор природан
	611-615 Извор вјештачки
	616-620 Обала
	621-630 Плитко море или језеро
	631-635 Вир
	636-640 Поток
	641-645 Поток брзаци
	646-650 Прелаз, газ преко потока
	651-655 Мост са мостарином
	656-660 Мост без мостарине
	661-665 Поток пресушен или јарак
	666-670 Брана
	671-680 Ријека
	681-683 Ријека брзаци
	684-685 Прелаз, газ преко ријеке
	686-690 Пресушена ријека (корито)
	691-695 Трајект преко ријеке
	696-700 Водопад
<b>Земља (К200+700)</b>	
	701-705 Стаза
	706-710 Пут
	711-715 Битка
	716-720 Брда
	721-725 Циљ
	726-730 Глечер
	731-735 Град
	736-740 Насеље
	741-745 Село
	746-750 Граница надгледана
	751-755 Граница ненадгледана
	756-760 Граница спорна
	761-765 Јазбина
	766-770 Каменито
	771-775 Компас
	776-780 Литица
	781-785 Неистражено подручје
	786-790 Мочвара
	791-795 Ливада
	796-800 Њива
	801-805 Оаза



	806-810 Одмориште/крчма надгледано
	811-815 Одмориште/крчма ненадгледано
	816-820 Планине ниске
	821-825 Планине високе
	826-830 Планински пролаз нечуван
	831-835 Планински пролаз чуван
	836-840 Планински пролаз затрпан снијегом
	841-845 Пустиња
	846-850 Рудник
	851-855 Рушевине
	856-860 Животиње
	861-865 Шума
	866-870 Гушћа шума
	871-875 Џунгла
	876-880 Жбуње
	881-885 Активан вулкан
	886-890 Неактиван вулкан
	891-895 Степа
	896-900 Тундра
<b>Заједники симболи (К100+900)</b>	
	901-920 Логор
	921-940 Бунар
	941-960 Опасност
	961-980 Трагови људски
	981-1000 Трагови звјерски





---

CIP – Каталогизација у публикацији  
Централна народна библиотека Црне Горе,  
„Ђурђе Црнојевић“, Цетиње

793/.794.05

ГУЛАН, Милош

СРП : Књига Основних Правила – КОП / Милош  
Гулан. – Херцег Нови : М. Гулан, 2006 (Београд  
: Компјутерсофт). – 155 стр. : илустр.; 30  
цм. – (Едиција клуба љубитеља друштвених игара  
и епске фантастике „Цитадела“)

Тираж 1000. Увод: стр. 8-12.

ISBN 86-85813-02-6

а) Друштвене игре – Правила  
COBISS.CG-ID 10762256



---

Милош Гулан  
**Књига Основних Правила КОП**

[www.gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.gulan.co.yu/hobi.htm)

Издаје  
Милош Гулан  
Херцег Нови  
088/680-480  
088/678-039

©Милош Гулан

Штампано 1000 примјерака  
Штампа и повез  
Графички атеље Компјутерсофт



## СРП Е ЛИСТ КАРАКТЕРА

Име, презиме/занимање; Име/занимање оца/мајке/браће/сестара.; Раса/националност/вјера.;  
Редосљед/мјесто рођења.; Старост/висина/тежина.; Боја очију/косе.; Оријентација.;  
Мотивација.; Црте личности.; Остало.; Историја:

Особине|Трен| Дод| Оптерећеност: \_\_\_кг | Кр: \_\_\_м| Ниво:  
Снг \_\_\_/\_\_\_ | \_\_\_ | \_\_\_ | Неоптерећен-а: \_\_\_кг | Кр: \_\_\_м| Ис:  
Спр \_\_\_/\_\_\_ | \_\_\_ | \_\_\_ | Лк оп (сп -1): \_\_\_кг | Кр: \_\_\_м| Е:  
Грђ \_\_\_/\_\_\_ | \_\_\_ | \_\_\_ | Те оп (сп -3): \_\_\_кг | Кр: \_\_\_м| Срћ:  
Пам \_\_\_/\_\_\_ | \_\_\_ | \_\_\_ | Тш оп (сп -5; Бн -1): \_\_\_кг | Кр: \_\_\_м| Благо  
Муд \_\_\_/\_\_\_ | \_\_\_ | \_\_\_ | Преоп (Бн -2): \_\_\_кг | Кр: 2м | Зл:  
Снл \_\_\_/\_\_\_ | \_\_\_ | \_\_\_ | Трчкарање Кр\*2 | Чп: \_\_\_ | Чд: \_\_\_ | Ср:  
Изг \_\_\_/\_\_\_ | \_\_\_ | \_\_\_ | Пр: \_\_\_|Трчање Кр\*4|Дп: \_\_\_\_\_| Бк:

Кориштено оружје Бн Ш Бр

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Ношени оклоп О

Ог:  
От:  
Ор:  
Он:

Вјештине и знања (П):

Ствари (Тж):

Чини (припремљене):

Биљешке:



## SRP E LIST KARAKTERA

Ime, prezime/zanimanje; Ime/zanimanje oca/majke/braće/sestara;; Rasa/nacionalnost/vjera;; Redosljed/mjesto rođenja;; Starost/visina/težina;; Boja očiju/kose;; Orijentacija;; Motivacija;; Crte ličnosti;; Ostalo;; Istorija:

Osobine|Tren| Dod| Opterećenost: \_\_\_ kg | Kr: \_\_\_ m| Nivo:  
Sng \_\_\_/\_\_\_|\_\_\_|\_\_\_| Neopterećen-a: \_\_\_ kg | Kr: \_\_\_ m| Is:  
Spr \_\_\_/\_\_\_|\_\_\_|\_\_\_| Lk op (sp -1): \_\_\_ kg | Kr: \_\_\_ m| E:  
Grđ \_\_\_/\_\_\_|\_\_\_|\_\_\_| Te op (sp -3): \_\_\_ kg | Kr: \_\_\_ m| Srć:  
Pam \_\_\_/\_\_\_|\_\_\_|\_\_\_| Tš op (sp -5; Bn -1): \_\_\_ kg | Kr: \_\_\_ m| Blago  
Mud \_\_\_/\_\_\_|\_\_\_|\_\_\_| Preop (Bn -2): \_\_\_ kg | Kr: 2m | Zl:  
Snl \_\_\_/\_\_\_|\_\_\_|\_\_\_| Trčkanje Kr\*2 | Čp: \_\_\_ | Čd: \_\_\_ | Sr:  
Izg \_\_\_/\_\_\_|\_\_\_|\_\_\_| Pr: \_\_\_|Trčanje Kr\*4|Dp: \_\_\_\_\_| Bk:

Korišteno oružje Bn Š Br

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Nošeni oklop O

Og:  
Ot:  
Or:  
On:

Vještine i znanja (P):

Stvari (Tž):

Čini (pripremljene):

Bilješke:











## Књига Основних Правила

Књига која омогућује увид у све основне аспекте игре улога. Све што је потребно играчима да осмисле и креирају своје јунаке као и безбројне незаборавне авантуре.

Књига садржи све информације потребне за игру осим о опреми која је детаљно описана у Књизи О Опреди, о магији и чинима што је описано у Књизи о Магији, о створењима мита која су описана у Књизи О Створењима. Ове књиге су уско повезане међу собом док друге нису толко, век представљају само опцију која ће обогатити и зачинити игру.

Зато осјетите зов истинске авантуре и уживајте играјући ...

[www.gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.gulan.co.yu/hobi.htm)

ISBN 86-85813-03-4





Милош Гулан



# ИГРА УЛОГА СРП



## Књига О Опреди

(КОО)





СРП

Књига О Опреди

(КОО)



### *Порука Св. Саве српским витезовима*

*"Па ако ви нешто од овога неким изгледало таково да је најлавије, ипак, боримо се, претрпимо, поднесимо храбро, приципимо мало себе.*

*Јер свет не устављено ради одмора и раскоши, него ради старања и борбе по могућству ради примања увећаних добара. Приципимо, дакле, себе, као што је речено, приципимо јер у Царство небеско Продире се на снагу, и они који се оћимају о њега успевају да га уграбе.*

*Јер нико ленив није никада постигао победу, нити је когод спавајући и спавајући повео свога ратног непријатеља; оних су победни ваци који добро трче, који се труде, који се боре, који издрже трудове од борби. Кроз многе невоље каже Господ, ваља нам ући у царство небеско. Зато молим све вас, владајте се као што деликује позиву вашем, поставите телеса ваша света Господу, волите се међусобно, добро трчите пред лежећу вам трку, што је добро, што Бог вели, то помишљајте. Што сте чули и научили не одступајте то да чините. Браќо, време је прекраћено, сеќајте се душа ваших и не заборављајте наше стерности у молитвама вашим."*

*Намјењено свим људима који РП сматрају за џентлменску и витешку игру, као и онима који мисле да је он више од игре, и у том духу га и играју*

Едиција клуба ЦИТАДЕЛА  
Консултације и помоћ: Немања Јанић  
[www.Gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.Gulan.co.yu/hobi.htm)

©Милош Гулан





<b>1 Опрема</b> .....	<b>4</b>
<b>Технички ниво</b> .....	<b>4</b>
Табела техничког нивоа.....	4
<b>Новац и предмети од вриједности</b> .....	<b>4</b>
<b>Коефицијент промјене</b> .....	<b>4</b>
<b>Боје</b> .....	<b>5</b>
Табела боја.....	6
<b>Оружје</b> .....	<b>6</b>
Табела оружја.....	7
Мачеви .....	7
Ножеви.....	15
Ратне и опсадне машине .....	18
Остало хладно оружје.....	20
Хладно оружје на мотци .....	29
Дистанчно хладно оружје .....	35
<b>Заштитна опрема</b> .....	<b>39</b>
Табела заштитне опреме .....	40
Оклопи .....	40
Штитови .....	45
Кациге .....	45
Остало.....	46
<b>Разна опрема</b> .....	<b>46</b>
Табела опреме.....	47
Одјећа .....	47
Намјернице .....	50
Смјештај и цјене у крчмама .....	52
Транспорт.....	52
Грађевине .....	56
Утврђења .....	59
Табела мјесечних догађаја градње.....	61
Просторије .....	67
Изглед/Састав супстанци .....	69
Укус и/или мирис супстанци .....	69
Провидност супстанци .....	69
Намјештај.....	70
Црквени намјештај.....	72
Лабораторијски намјештај .....	73
Намјештај просторија за мучење .....	73
Намјештај остале ствари .....	75
Замке.....	76
Војне јединице .....	81
Табела учесталости јединица у војсци .....	81
Животиње.....	85
Услуге .....	89
Опрема за јахаће животиње .....	90
Разна опрема.....	92
Илегална опрема .....	96

Билје .....	101
Састојци за чини .....	107
Драго камење .....	113
Украсно камење.....	113
Полудраго камење.....	113
Скупоцјено камење.....	114
Драго камење .....	114
Драгуљи .....	114
Скупоцјени драгуљи .....	114
Накит .....	115
Табела састава накита .....	115
Свети и магични предмети .....	117
Табела врсте.....	118
Табела намјене .....	118

<b>2 Додаци</b> .....	<b>129</b>
<b>О борби и оружју</b> .....	<b>129</b>
Врсте оружја.....	129
Хладно оружје .....	129
Мачеви .....	129
Мачевање.....	130
Правила двобоја .....	133





# 1 Опрема

## Технички ниво

Технички ниво предмета представља доступност предмета у игри у зависности од времена када се он историјски користио. Значи технички ниво означава период када је предмет историјски кориштен и он нам показује који је степен развоја друштва потребан да би се он произвео, а потом и купио на тржишту. Технички ниво се означава бројем као што је приказано у табели техничког нивоа испод, а такође испред је дата и вјероватноћа ако је потребно насумично одредити технички ниво развоја неке културе. У случају да се у игри не користи ватрено оружје на добијеном броју од 81 и више поновити бацање.

**Табела техничког нивоа**  
(К100)

1-10%	1 Рани период
11-20%	2 Античка Грчка
21-30%	3 Антички Рим
31-40%	4 Рани средњи вјек (доба Византије)
41-80%	5 Средњи вјек (крсташки ратови и период до ренесансе)
81-83%	6 Ренесанса
86-88%	7 Деветности вјек (доба дивљег запада и почетак развоја ватреног оружја)
89-91%	8 Период првог свјетског рата (1900-1930.)
92-95%	9 Период другог свјетског рата (1931-1950.)
96%	10 послјератни период (1951-1970.)
97%	11 крај двадесетог вијека (1971-2000.)

98%	12 Текући период (од 2000. до данас)
99-100%	13 Будући период

Технички ниво се скраћено означава Тн и он се најчешће додјељује оружју, оклопу или осталим предметима тако означавајући да ли он може у игри да буде доступан или не. Нпр ако се игра у византијском периоду (рани средњи вријек) плочасти оклоп не може бити доступан јер се он тек користио у средњем вијеку и његов је Тн 5 док је у тој игри само дозвољен Тн 4.

## Новац и предмети од вриједности

Новац у игри је веома битна ствар пошто је он мјерило вриједности ствари. У игри се као и у доба средњег вијека користе златници, сребрњаци и бакрењаци. У односу на данашњу валуту један сребрњак вриједи као један евро или једна долар. Такође један златник вриједи десет сребрњака, један сребрњак вриједи десет бакрењака и један златник вриједи сто бакрењака. Поред тога постоје и златне шипке које вриједе 1000 златника и оне се користе код већих трансакција новца. Тежина новца такође може бити понекад значајна и 100 златника је тешко 1кг, 100 сребрњака 0,7 кг, а сто бакрењака 0,5 кг.

За почетни новац у игри сви бацају Кх10 зл + 30зл и збир су почетни златници у игри

## Коефицијент промјене

Коефицијент промјене (скраћено кп) нам служи да покажемо колико дати услови утичу на повећање и смањење цјене, кретања или осталих значајних ствари у односу на просјек. Са њим се множе те величине када се налазимо у подручјима која имају коефицијент промјене или ако је он придодат нечему тако мјењајући укупну вриједност тих ствари. У даљем тексту он ће бити одређен за све дате услове а коначни резултат нечега



(кретања, цјене производа, грађевине и сл.) се израчунава тако што се он множи са свим условима који могу да утичу на његову цјену, величину односно износ. За више о описима табела испод видјети њихов опис у КОП у поглављу коефицијент промјене, клима и географија подручја за игру.

Овдје је кп веома значајан за израчунавање цјена предмета који ће бити скупљи или јефтинији у зависности од мјеста гдје се купују. По правилу предмети ће бити доступнији, јефтинији и боље израђени у већим градовима док ће у мањим и забаченијим мјестима бити супротно.

### **Табела климе подручја** (К100)

- 1-10 Артичка (кп 4)
- 11-30 Умјерено арктичка (кп 2,5)
- 31-50 Хладнија умјерена (кп 1,5)
- 51-70 Топлија умјерена (кп 1)
- 71-90 Умјерено тропска (кп 1,5)
- 91-100 Тропска (кп 2,5)

### **Табела врсте земљишта** (К100)

- 1-10 Високе планине (кп 4)
- 11-20 Средње високе планине (кп 3)
- 21-30 Ниске планине (кп 2)
- 31-60 Равнице (кп 0,5)
- 61-85 Брда (кп 1)
- 86-100 Каменита брда (кп 1,5)

### **Табела земљишног прекривача** (К100)

- 1-10 Џунгла (кп 3)
- 11-20 Гушћа шума (кп 2)
- 21-40 Шума (кп 1,5)
- 41-50 Жбуње (кп 1)
- 51-70 Пашњаци (кп 0,5)
- 71-80 Пустош (кп 1,5)
- 81-88 Пустина (кп 2)
- 89-90 Мочваре (кп 2)
- 91-95 Већа водена површина (кп 1)

- 96-100 Подземље (кп 2)

### **Табела доступности добара** (К100)

- 1-25 Далека и рјетка (кп 3)
- 26-50 Далека и честа (кп 2)
- 51-75 Близу и рјетка (кп 1,5)
- 76-100 Близу и честа (кп 1)

### **Табела врсте друштва** (К100)

- 1-10 Номадско (кп 3)
- 11-30 Полуномадско (кп 2)
- 31-50 Примитивно пољопривредно (кп 1,5)
- 51-80 Пољопривредно (кп 1)
- 81-100 Напредно пољопривредно (кп 0,5)

### **Табела вјештине израде** (К100)

- 1-20 Врло слаба (кп 3)
- 21-40 Слаба (кп 2)
- 41-60 Просјечна (кп 1)
- 61-80 Добра (кп 0,5)
- 81-100 Врло добра (кп 0,5)

### **Табела заинтересованости радника** (К100)

- 1-20 Врло слаба (кп 3)
- 21-40 Слаба (кп 2)
- 41-70 Просјечна (кп 1,5)
- 71-90 Висока (кп 1)
- 91-100 Врло висока (кп 0,5)

## **Боје**

Да би дредили боју било чега можемо употребити табелу која је дата испод. Такође поред ове табеле може се користити систем за одређивање мириса и укуса супстанци и провидности материјала који се може користити за одређивање провидности чак и одјеће или сличних ствари (заштитни



предмети, опрема и сл) по потреби. Он је дат у под табели просторије табеле опреме, у објашњењу лабораторије. Ако нека боја није позната подразумјевати да је права боја те врсте.

### Табела боја (К100)

**Металане** 1 месингана, 2 бронзана, 3 златна, 4-5 сребрна, 6 бакарна, 7 челична, 8-9 гвоздена

**Љубичаста** 10 фуксија, 11 хелиотроп (сунчац), 12-13 језеро љубичаста, 14 деспић (лавандер), 15-16 јоргован, 17 циклама-црвено, 18 слезова боја, 19 шљива, 20-21 права љубичаста, 22 пурпурна

**Бјела** 23 кост, 24-25 права бјела, 26 слонова кост, 27 бисер,

**Жута** 28 ћилибар, 29 попут коже, 30 лимунаста, 31 крем, 32 угар, 33 боја лана, 34 окер, 35-38 права жута, 39 бресква, 40 шафран, 41 слама, 42 банана

**Сива** 43-44 дубоко сива, 45 сивосмеђа, 46-47 права сива

**Црвена** 48 кармин, 49-50 трешња, 51 цинобер, 52 корал, 53 тамноцрвена, 54 броћ, 55 права црвена, 56 кестењаста, 57 ружичаста, 58 ружа црвено, 59 рубин црвено, 60 црвенкастосмеђа, 61 рђа, 62-63 крваво црвена, 64 скарлет

**Смеђа (браон)** 65 права смеђа, 66 чоколада, 67 боја ланета (младунче јелена), 68 махагони, 69 жутомрка (препланула) боја, 70 теракота (печена земља)

**Зелена** 71 аквамарин, 72 смарагд, 73-74 маслина, 75-76 права зелена, 77-78 маховина зелена

**Плава** 79-80 азурна, 81 индиго (модра боја), 82 сафир, 83 тиркиз, 84 ултрамаринска боја, 85-86 права плава

**Црна** 87 абонос, 88 мастило црна, 89 смоласто црна, 90 самур, 91 гарав, 92-93 права црна

**Наранџаста** 94 кајсија, 95-96 права наранџаста, 97 пламена, 98 златно наранџаста, 99 ружичасто жута, 100 жутосмеђа

### Оружје

У наредном тексту су описана оружја која се могу срести и употребити у игри, а коришћене су и следеће скраћенице Тн значи технички ниво, До значи доступност предмета односно колико често се он може наћи у продавници (ч значи честа доступност, можемо га наћи у 50% случајева; у значи уобичајена доступност, можемо га наћи у 30%; р значи ријетка доступност, можемо га наћи само у 10% случајева. Најчешће количине ових предмета које се налазе у продавницама су К20 честих предмета, К12 уобичајених предмета и К рјетких предмета плус 1К више или мање у зависности од квалитета опремљености продавнице), Ш што значи штета коју оружје изазива успјешним погодком, Бр што значи брзина оружја (с означава спорије оружје (предност +6), а б означава брже оружје (предност +3)), Тж што значи тежина у килограмима, Мд што значи максимални домет у метрима (свако оружје које може да гађа на даљину има блиски, средњи и далеки домет и на блиски (Бл д у даљем тексту) та оружја имају -1 ограничење на бн, средњи (Ср д) +0 и на далеки (Дл д) -3 додатак на бн. Сваких следећих 20 метара преко далеког домета карактер има по још -3 ограничење на бн), Вр што значи вриједност односно цијена оружја и Ци односно цјена израде и Уу што значи услов употребе или минимална вриједност карактеристике да би се оружје могло употребљавати. Што се тиче израде оружја историјски прво су била у употреби оружја од бронзе, касније од гвожђа и тек у реазвијеном периоду од челика. За магична оружја битно је истаћи да су све њихове статистике увећане за +1, +2, +3 у зависности од њихове магичне јачине односно да ли имају додатак +1, +2 или +3.

Напоменимо још и то да сва оружја вилењачке или патуљачке израде имају +1 на



штету коју наносе због супериорности израде као да је и њихова цјена дупло или три пута скупља од истих обичних оружја. При куповини оружја такође треба узимати у обзир коефицијент промјене који у знатној мјери може да утиче на цјену, а он је објашњен у поглављу о коефицијенту промјене.

## Табела оружја

(К1000)

### Мачеви

(К400)

**(1-67) Дугачки мач** [Тн:5; До:ч; Ш:К8, Бр:с; Тж:2; Мд:1; Вр:10; Ци:3; Уу:с7] Дугачки мач представља типично оружје



витезова и укључује сваки мач средње величине (85-115 цм), има право сјечиво са двије оштрице, намјењено за сјечу и бод. Плочасти оклоп средњег вјека начинио је од дугог мача теже и дуже оружје које може да пробије такав оклоп.

**(68-70) Дугачки мач са прстенастом јабуком** [Тн:5; До:ч; Ш:К8, Бр:с; Тж:2; Мд:1; Вр:10; Ци:3; Уу:с7] Током средњег вијека у Србији почињу да раде



ковнице мачева што је произашло из потребе да српски војници и витезови буду опремљени dobrim и квалитетним оружјем. Из тог периода познат је српски мач са округлином на дршци попут испуњеног прстена на мјесту јабуке. Дечанска хрисовуља говори о неком мајстору који прави мачеве и зове се Богдан Мачар, а живео је у селу Чабићу, које је припадало Дечанском властелинству. Други мајстор је био Дојак Мачаревић. У Призрен, 1332. године, долази дубровачки мачар Мартоло, ванбрачни син дубровачког властелина Петра Госивала са својим синовима. Мачеви које су они правили припадали су баш таквом типу који подјесећа на медитерански тип мача, са округлом

јабуком на дршци и који се често виђају данас на фрескама и у музејима. Временом извоз увоз предузеће за мачеве се претвара само у извозно предузеће. То се догодило у првој половини 14. вјека, када су српска машта и искуство усавршили производњу мачева, тако да се већ 20. јуна 1391. године у Дубровнику спомиње "Српски мач". Помиње га у свом тестаменту дубровачки мачар Добрич: "Деле дое шпаде скијавонеске". Српски мач је био двоштрични дугачки мач и има лака улегнућа по бочним ивицама и горњој површини, а на средини сјечива је проширен. На дршци има хоризонталну овалну јабуку, попут попуњеног прстена, а стране браника су благо повијене нагоре према сјечиву. После пада Србије крајем 14. и почетком 16. вјека, производњу ових мачева преузимају у мало измењеном облику Венеција и градови у Далмацији, а носе их сви становници источне обале Јадрана. Најљепши примерци данас могу да се виде у Дуждевој палати у Венецији као и чувени и популарни "Скијавоне" словенски, тј. српски мачеви.

**(71-100) Широки мач** [Тн:5; До:ч; Ш:К8, Бр:с; Тж:2; Мд:1; Вр:10; Ци:3; Уу:с7]



Ако мач има ширу оштрицу и мало је тежи од дугачког мача зове се широки мач. Широки мач је такође био војни мач и најчешће се користио за сјечу. Био је омиљено оружје коњице и обично је имао корпу код дршке која је служила за заштиту помоћу које се могао задати и ударац као металном рукавицом.

**(101-103) Спата** [Тн:4; До:у; Ш:К8, Бр:с; Тж: 2; Мд:1; Вр:10; Ци:3; Уу:с6] Још знан и као римски дугачки мач он је предак



већине византијских и западноевропских мачева. Овај мач је првобитно направљен за римску коњицу и први али су га убрзо почели да користе и варвари, поготово германи који су се борили против Римљана. Он је такође био мач који су се користио током великих сеоба, а такође су



га користили и викинзи и код њих је познатији као викингшки мач. Овај мач у 10. и 11. вијеку еволуира у витешки мач тако што добија и накрсницу и постаје широко употребљаван у европи.

**(104) Кампиан** [Тн:4; До:у; Ш:К8, Бр:с; Тж: 2; Мд:1; Вр:10; Ци:3; Уу:сб] Ово је дугачки мач житеља филипинског отока којег су они



користили приликом борбе против Фернанда Магелана 1521. Карактеристично за њих је да су им дршке дрвене и јабука је обликована у облику галаве неке животиње, најчешће крокодила. Сјечиво једнооштрично, равно и танко и шири се према врху, а већина има и шиљак на завршетку сјечива. Модернији мачеви ове врсте су боље израде.

**(105-106) Палаш** [Тн:5; До:у; Ш:К8, Бр:с; Тж:2; Мд:1; Вр:10; Ци:3; Уу:сб] За вријеме велике сеобе народа појавио се и једнооштрични мач палаш. Он се често мјешао са сабљом, мада се од ње разликује по доста ширем и масивнијем сјечиву које је редовно право и при врху наоштрено са обје стране. Користио се веома често у лову. Згодан за ударац, добар за убуд и блиску борбу био је веома раширено оружје у Европи у периоду Петра првог. Носио се као и мач са лијеве стране, а употребљавала га је и коњица још од 18. вјека. Такође још један од познатијих мачева ове врсте био је и Скијавоне мач. Мач модела "Скијавоне" (словенски мач) био је јако цењен у Европи 16. века. Носила га је гарда млетачког дужда. Одликује га балчак који се завршава "мачјом главом", штитник за цјелу руку и уски жљебови по средини. Мач је једнооштрични, а при врху двооштрично наоштрено. Ово оружје настало је од дугачког мача са прстенастом јабуком, мача који је кован и "дизајниран" у Србији. Српски штитник је био једноставнији, крстаст, повијених кракова на доле. Овај мач треба разликовати од првобитног српског мача који је био двооштрични, а ово је његова каснија измјењена верзија која је

једнооштрична али са врхом наоштреним са обје стране.

**(107-137) Рапир** [Тн:1; До:у; Ш:К6, Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:10; Ци:3; Уу:сб] Нападачко оружје, у почетку од бронзе, кога од мача разликује уже сјечиво и једноставни крај за спајање закивцима, а обоје га ограничавају у његовој употреби прије за убуд него за сјечење. Развијен је у



средњем бронзаном добу продужавањем бодежа, а био је замјењен мачем за сјечење у бронзаном добу у централној и средњој Европи. Постаје поново врло популаран у изради од челика и са другачијим системом за везање са дршком у Европи од периода ренесансе до средине 19. века, када готово да замењује мач. Рапир у почетку није био еластичан него тврд, но у 16. веку се почела производити смјеса челика из које је прављено еластично сјечиво за рапир. Ово оружје је било лагано и са њиме се могло изводити низ сложених кретњи. Рапири имају развијен рукобран. Посједују низ заштитних пречага испод и испред накрснице. На тај начин је балчак мача добио на пуноћи и лепоти. Сјечиво рапира може бити дво и вишебривно. Рапир се јавља у Шпанији крајем 15. вјека и проширио се по цјелој Европи у 16 и 17. вјеку. Употребљавао се углавном у наоружању цивила (племића), коњице као и у обуци мачевалачке вјештине. Из рапира је настао парадни мач 18. вјека са декоративним али нефункционалним балчаком. Носи се више као врста накита уз парадну одећу него као оружје. Пошто су се рапиром, уколико је имао две оштрице, наносили и удари (посјекотине) код шпанског типа који је био доминантан у Европи, крајеви пречаге за држање су продуживани у два крака накрснице који су спречавали ударе по надлактици. Ударом код рапира су се увјек наносиле само лакше ране односно посјекотине, док су се убудима наносиле кобне. Однос убода и удара у рапирној борби је 80 напрема 20%. Код рапира, дакле



оштрица се релативно слабо користи и њена намјена је већим делом у спријечавању хватања руком сјечива и да се ударом по руци или глави противник збуни. Временом је израђена још лакша и мања варијанта рапира – мали дворски мач који веома подсјећа на вјежбовни флорет. Флорет је такође, веома дуго у Француској био кориштен такође за двобоје. У другим земљама се флорет користио само у спортске или вјежбовне сврхе. У мачеве рапире спада и мач за пробијање панцира које је било коњаничко оружје 16. вјека. Носи се причвршћен уз седло испод лијевог стегна. Сечиво му је стањено, уско, дуго и вишебридно. Танак врх мача је лако пролазио кроз алкице верижњаче.

**(138) Флорет** [Тн:6; До:р; Ш:К10/2; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр: 5; Ци: 2] Временом је израђена још лакша и мања варијанта рапира, мали дворски мач који веома подсјећа на вјежбовни флорет. Флорет је такође, веома дуго у Француској био кориштен за двобоје. У другим земљама се флорет користио само у спортске или вјежбовне сврхе.

**(139) Шпада** [Тн:6; До:р; Ш:К10/2; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр: 5; Ци: 2] Када је мали дворски мач имао попречни пресјек без оштрица тј. био намењен искључиво убоду, он се називао шпада. Ово оружје је готово

искључиво било двобојног и парадно службеног карактера и своју доминацију је имало када су правила мачевања забрањивала употребу ненаоружане руке због чега овом мачу више нису биле потребне оштрице.

**(140-185) Кратки мач** [Тн:2; До:ч; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:5; Ци: 2; Уу:с5]

Кратки мач је једно од најчешћих оружја и постоје хиљаде његових варијација у свакој култури на земљи. Најпознатији су грчки и римски кратки мачеви и то је претежно оружје за бод са сјечивом од 45 до 75 цм дужине.

**(186-189) Јиан** [Тн:4; До:ч; Ш:К6; Бр:б; Тж:1; Мд:1; Вр:5; Ци: 2; Уу:с5] Јиан је

кинески мач који има накрсницу у облику крилца, право сјечиво



и најчешће кићанку на дршци.

**(190) Једнопоручни јиан** [Тн:5; До:у; Ш:К8 ако се користи једном руком или 2К4 ако се користи са двије руке; Бр:с; Тж:4; Мд:1; Вр:20; Ци:7; Уу:с8] Ово је већи јиан који се може држати и са двије руке.

**(191-220) Тесак/Мачета** [Тн:3; До:у; Ш:К10/2; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:4; Ци:2; Уу:с6] Оружје војника пјешака, краћи је од дугачког мача и палаша. Има шире сјечиво, само са једне стране оштрицу и јако дебело



сјечиво, често на горњој страни има и неки алат. Служи као дуги нож за ударац и убод. Ово оружје се још користи и као алат у неким културама и и још се и назива мачета. Такође многе варијације племенских мачева или већих ножева за борбу спада у ову категорију и може бити декорисан и украшаван на разне начине. У источним земљама овај мач се назива паранг и он се користио у малезији, борнеу итд.

**(221-250) Једнопоручни мач** [Тн:5; До:у; Ш:К8 ако се користи једном руком или 2К4 ако се користи са двије руке; Бр:с; Тж:4; Мд:1; Вр:20; Ци:7; Уу:с8]



Мачеви за једну и по и двије руке су спадали сви редом у дугачке мачеве. Настали због потребе да се дршка мача због његове тежине прихвати и лијевом руком, на тај начин почела је да се продужава дршка и да добија већу дужину. Код једнопоручних мачева дужина дршке је таква да се држи једном шаком, а друга шака обухвата остатак дршке додирујући шаку прве руке тако да је јабука мача у шаци ове руке или мали прст слободно виси. Једнопоручни мач је у ствари само дужи и тежи дугачки мач (1,2-1,5 м дужине) намењен да пробије кроз већи и тежи оклоп који се појавио крајем крсташких ратова. Карактер који користи овај мач истовремено у другој руци може да користи и мали или средњи штит.

**(251-254) Клејмор** [Тн:5; До:р; Ш:2К4; Бр:с; Тж:4; Мд:1; Вр:25; Ци:12; Уу:с8]





Клејмор је шкотски дворучни мач нешто краћи од уобичајеног. То је изврсно балансирано оружје са веома великом моћи удара и сјече. Када се напада са клејмором добија се додатак од +1 на бн када се напада противник у било којем оклопу.

**(255-284) Дворучни мач** [Тн:5; До:у; Ш:К10, Бр:с; Тж:7; Мд:1,5 или 12 (Бл д:2-4; Ср д:4-8; Дл д:9-12); Вр:30; Ци:10; Уу:с9]



Кад је ријеч о чисто дворучним мачевима дршка има размак бар за још једну шаку. Постоје два типа дворучних мачева: лаки и тешки. Лаке карактерише дуже сјечиво у односу на дугачке мачеве и најчешће се називају само дворучни мачеви. Сви дворучни мачеви имају велику и тешку јабуку која је контратег сечиву и величине су од 1-5 до 2м. Дворучни мачеви су често имали и простор између накрснице и сјечива који се зове рикасо, тако да су се могли бацити попут копља. Карактер који користи дворучни мач не може истовремено користити и штит.

**(285) Тешки дворучни мач** [Тн:5; До:р; Ш:К10+1, Бр:с; Тж:9; Мд:1,5; Вр:40; Ци:13; Уу:с9] Сјечива тешких дворучних мачева имају велику дужину и често се израђују као „ватрена“. Сјечива тешких дворучних мачева често немају врх и постоје типови који на 20-25цм од накрснице ка врху имају имају два испуста који служе за наношење додатне штете. Дворучни мачеви првенствено служе за наношење тешких удара замасима, а имају веома често и церемонијалну улогу. Најпознатији тешки дворучни мачеви су били мачеви Ландскнехта, њемачких плаћеника. Дворучни мачеви варварског и средњевјековног типа су се користили као и једноручни тешки али само замасима са обје руке. Нововјековни дворучни мачеви су се користили са доста техничког умјећа, употребом полуга, што је омогућавао посебно профилисан тег на крају дршке. Карактер који користи дворучни мач не може истовремено користити и штит.

### **(2286-287) Нестандардни мач**

Нестандардни мач је мач прављен за неку другу расу која је мање или веће величине од људске. Да би одредили за коју величину је намјењено оружје бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног резултата сусретнуто је 1-10% малено наноси четвртину штете од уобичајене, 11-30% мало наноси половину штете од уобичајене, 31-60% велико наноси додатну половину штете од уобичајене, 61-90 дивовско наноси дуплу штету од уобичајене и 91-100% огромно мало наноси четвороструку штету од уобичајене. Да би одредили који је мач нађен бацати поново на подтабели мачева.

**(288) Фламберг** Ово су мачеви са таласастим сјечивом које је служило да олакша парирање. У



1-10% случајева сусрећу се рапирири, 11-30% кратки мачеви, 31-65% дугачки мачеви, 66-85% једноипоручни мачеви и 86-100% дворучни мачеви.

**(289-306) Сабља** [Тн:5; До:у; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Уз мач, сабља је најважније



војничко оружје. За разлику од мача који је раван сабља је закривљена и сјечиво јој је једнобидно. Дршка најчешће асиметрично постављена и усмјерена са благим нагибом у правцу супротном од врха сјечива. Сабља је у првом реду коњичко оружје које служи више за сјечу него увод у брзом налету, замаху и окршају. Сабља потиче са истока, а у Европи се појављује почетком једанестог вјека. Употребљавали су је коњаничко степско номадска племена средње Азије. Сабља виси на гајтану или ланцу, који се носи око појаса или се вјеша о десно раме. Сабља има разних облика и то скоро равних, мало повијених и јако повијених, као и оштрица са само у доњем делу повијеним сјечивом. Сабље које имају повијен само врх, имају и на почетку корица засјек јер се иначе не би могле извући, сабље које су јако повијене, а оштрица им је у



полукругу, могу се и поред оштре савијености без напора ставити и извадити из корица. Накрсница сабље је обично кратка, равна или повијена према доле. Каснији типови сабље имају чак и рукобран који спаја накрсницу са крајем дршке. Извјестан број сабаља припада типу са ојачаним врхом. Врх се израђује овако да би сабља на оној тачки којом сјече имала највећи момент инерције.

**(307-323) Кратка сабља** [Тн:5; До:у; Ш:К6; Бр:б; Тж:2; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Кратка сабља има тешко, благо закривљено сјечиво са једном оштрицом средње дужине. Она је била веома популарна међу морнарима стотинама година. Неке од кратких сабљи имају корпу на дршци која штити руку.



**(324-325) Дао** [Тн:5; До:у; Ш:К6; Бр:б; Тж:2; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] То је кинеско оружје које подсећа на сабљу и најчешће има кићанку на дршци. У борби се често користе два даоа истовремено. Верзије овог мача су и сабластија верзија овог оружја (или кинеска сабља) 1-15% која има уже сјечиво као и врбин лист 16-45% који је историјски био мач кинеске пјешадије и обично је био простије израде, а такође дао је познат и као кунг фу (кинеска борилачка вјештина) мач.



**(326) Кан дао** [Тн:5; До:у; Ш:К8 ако се користи једном руком или 2К4 ако се користи са двије руке; Бр:с; Тж:4; Мд:1; Вр:20; Ци:7; Уу:с8] Тежа верзија даоа са дужом дршком која се може ухватити и са двије руке, на чијем крају је алка попут прстена. Сјечиво је велико и закривљено и отприлике ово би био кинески еквивалент широког мача.



**(327) Пудао** [Тн:5; До:р; Ш:2К4, Бр:с; Тж:4; Мд:1; Вр:25; Ци:12; Уу:с8] Ово је дворучна верзија даоа који има широко сјечиво и веома дугачку дршку. Био је пјешадијско оружје и



још се звао нож са сјечу коња јер је у борби кориштен за сјечење ногу испод коња или мач дугачке дршке.

**(328) Багуа** [Тн:5; До:у; Ш:К8 ако се користи једном руком или 2К4 ако се користи са двије руке; Бр:с; Тж:4; Мд:1; Вр:20; Ци:7; Уу:с8] Ово је већа верзија врбиног листа, мача кинеске пјешадије која се може користити и са двије руке и у основи је мало већи дао мач



**(329-330) Шашка** [Тн:5; До:у; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Згодно оружје за сјечење, благо савијено, то је руска шашка. Руска војска је за свој главни образац технике имала сјечење тј. благо повијену



сјечку довољно пригодну и за бод. Техника њене употребе је иста као и техника употребе обичне сабље, али је она нешто погоднија за бод и у том смислу је употребљавана и у пјешачким борбама. Она потиче од черкеза и Руси су наишли на њу приликом њихових освајања почетком 19. вијека, а коришћена је и од руских и украјинских козака и била претежно коњаничко оружје. Карактеристично за њу је да има дршку само за једну руку, нема накрсницу, а сјечиво је изузетне оштрине. Њен власник би знао да ли је његова шашка довољно оштра када би она могла да пресјече нит конца који полако пада на њену оштрицу.

**(331-340) Скимтар** [Тн:5; До:р; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Или арапски мач, под овим мачем се мисли на закривљени мач западне азије који је употребљаван од многих арабљаских култура и он је ношен од Шпаније па до Индије. То је препознатљиви мач средњег истока чији назив вјероватно произилази од персијског шамшира, а често у њега спадају и турски килиц и арапски саиф за које се термин скимтар најчешће употребљава на западу. Такође под овим мачем се често подразумјева





и арапски мач који се употребљавао од арапа приликом борби против крсташа током 11-13. вијека иако су они били правији са мало закривљеним врхом.

**(341) Велики скимтар** [Тн:5; До:р; Ш:К10; Бр:с; Тж:7; Мд:1; Вр:60; Ци:20; Уу:с9] Велики скимтар, дворучни верзија нормалног скимтара (не може се истовремено користити и штит), био је оружје резервисано само за церемонију стражу и елитне јединице палате

**(321-334) Килиц** [Тн:5; До:р; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Овај мач се појавио у касном 15. вијеку и то је варијација монголске

сабље која се користила у отоманском царству. Овај мач је познат на западу као мамелуке и коришћен је и од британских и америчких официра у тој западњачкој верзији.

**(321-334) Шамшир** [Тн:5; До:р; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Шамшир је персијска сабља која је још закривљенија од килица. Носи се хоризонтално за појасем, а врх штрчи нагоре. Може да се њиме сјече стојећи или јашући, а као и код јапанских мачева нема јабуке.

**(346-351) Саиф** [Тн:5; До:р; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Ово је арапска сабља 16. вијека која је веома подсећала на шамшир, а онекад и на килиц. Карактеристично је да има малко тежу оштрицу, а варијације дршке могу бити разне.

**(346-351) Талвар** [Тн:5; До:р; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Талвар или тулвар је индисјка сабља која се од шамшира разликује по ширем и мање закривљеном сјечиву која је била коришћена у 17. вијеку и била омиљено оружје на том подручју.

**(346-351) Пулвар** [Тн:5; До:р; Ш:К6;

Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6]



Пулвар је афганистанска

сабља и укратко то је уствари авганистански талвар. Они потичу из почетка 19. вијека и подсећају у многоме на талваре тога времена.

**(346-351) Нимча** [Тн:5; До:р; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Ово је



мач сјеверне африке поготово

Марока који подсећа на сусједни саиф. Мач потиче из касног 18. вијека, а често имају старије сјечиво које је чак и из 17 вијека. Оштрица је најчешће закривљена, а дршка је обично дрвена са корпом у облику пречке.

**(346-351) Јатаган** [Тн:5; До:р; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6]



Јатаган или турски мач се

користило од средњег 16. до касног деветног вијека и у то је основи оријентално оружје за сјечење које има повијено сјечиво према унутрашњости, а дршка му је често благо повијена на доље и прављена од кости, слоноваче или сличних материјала. Постоје „бјелосапци" и „црноsapци" у зависности од тога које је боје дршка. На крају дршке су формиране уши које су раздвојене. Име је добио по турској провинцији у малој азији из које је њен творац.

**(352-353) Гладијус** [Тн:3; До:ч; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:10; Ци:3; Уу:с5] Традиционално оружје римских легионара био је гладијус. То је био добро израђен кратки мач од гвожђа или челика и користио се скоро искључиво за бод.

**(354) Друсус** [Тн:3; До:ч; Ш:К6+1; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:50; Ци:23; Уу:с5] Друсус је римски кратки мач изузетног квалитета. Он није



ништа друго до добро

направљени гладијус који се држи са оштрицом, оштром попут бритве. Када се напада са Друсусом карактер добија +1 на бн и штету коју њиме наноси али када се борба оконча након ње мач постаје истуљен и



треба га третирати као обичан гладијус. Потом да би се довео у претходно стање друсус мора да се избруси за шта је потребна добро опремљена ковачница и увјежбан ковач.

**(355-357) Есток** [Тн:5; До:р; Ш:К6, Бр:б; Тж:4; Мд:1; Вр:14; Ци:5; Уу:с5] Есток је предак савременог рапира који се користио у 16.

вијеку. То је мач са тупим оштрицама намјењен за пробијање оклопа убодом који су у то вријеме постали сувише јаки и сјечењем су се тешко могли пробити. Они су се често правили са савршено троугластим или квадратним сјечивом. Са њим се добија додатак од +1 на бн када се напада противник у било којем оклопу.

**(358-360) Фалчион** [Тн:1; До:р; Ш:К6, Бр:б; Тж:3,5; Мд:1; Вр:17; Ци:5; Уу:с6] Фалчион је мач са тешким

једнооштричним сјечивом које је обично благо закривљено и шире на крају што даје мачу јачи ударац. Са њим се добија додатак од +1 на бн када се напада противник у било којем оклопу. Он настаје мало прије шамшира и скимтара и предпоставља се да су они потекли од њега, а коришћен је активно све до 16 вијека. У неким верзијама он подсјећа и на већи широки месарски нож или попут веће мачете.

**(361-363) Копеш** [Тн:1; До:р; Ш:К6, Бр:с; Тж:3; Мд:1; Вр:10; Ци:3; Уу:с7] Копеш је срп мач старог

Египта које датира још од Сумера и које је прављено по узору на велики

срп. Он има оштрицу која је равна од балчака неких 20цм, а онда се при врху закривљује у српаст облик неких 40цм. Није сигурно са које је стране била оштрица али се претпоставља да је била према споља. Он је тежак и незграпан, али ипак може бити једино доступан у неким културама. Хијероглифи који су приказани на слици именују копеш на

египатском и он је био доста популаран тада поготово међу египатским племством.

**(364-366) Сапара** [Тн:1; До:р; Ш:К10/2, Бр:б; Тж:2; Мд:1; Вр:10; Ци:3; Уу:с5] Један од најстаријих мачева је сапара, оружје месопотамијског царства бронзаног доба. Сапара је мања верзија копеша, и није већа од стандардног кратког мача. Мач је прављен од бронзе и нема браник.

**(367-369) Копис** [Тн:2; До:р; Ш:К6, Бр:б; Тж:3,5; Мд:1; Вр:17; Ци:5; Уу:с6] Копис је веома стари мач и он је потомак копеша. Карактеристичан је по томе што има сјечиво повијено надоље као код знатно мањег кукри ножа којем је он предак. Такође он је предак античко шпанском мачу фалкати који је био веома сличан овоме и користио се прије Рима и за којег су римљани говорили да је мач српастог облика. Сама ријеч потиче оф грчког κόπτω што значи сјећи. Ипак иако је ово грчка ријеч грци су овај мач радије користили за коњицу преферирајући да се у пјешадијским борбама боре мачевима са равном оштрицом, док су персијанци преферирали ово оружје и сјекире поред равног персијског мача акинакеса, што се може видјети на многим грчким цртежима. Такође још један овакав древни мач је махаира (на грчком μάχαιρα што значи борити се) који је веома сличан копису али га стручњаци од кописа разликују по смјеру кривљења сјечива које је такође закривљено према доље. Ксенофон за њега препоручује да се користи од коњаника, "μάχαιράν μεν μάλλον ἢ ξίφος ἐπαίνουμεν" (Ксенофон, 12:11), а такође његови коментари сугеришу да је он имао шире сјечиво од модерне сабље и да је био сличнији фалчиону који за разлику од њега је имао сјечиво повијено нагоре.

**(370) Акинакес** [Тн:2; До:р; Ш:К6, Бр:б; Тж:3,5; Мд:1; Вр:17; Ци:5; Уу:с6] Персијски кратки мач који је био кориштен у пјешадијским борбама.



**(371-372) Ксифос** [Тн:2; До:р; Ш:К6, Бр:б; Тж:3,5; Мд:1; Вр:17; Ци:5; Уу:с6] Ксифос (ξίφος) је грчки кратки двоштрични



мач кориштен у пјешадијским борбама и он је предак римског гладијуса. Кориштио примарно за бод али се могло њиме и сјећи, а употребљавао се након што би ратник бацио или сломио своје копље.

**(373) Мач сјекира** [Тн:4; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:5,5; Мд:1; Вр:20; Ци:7; Уу:с7]



Мач сјекира није прави мач. Она има дугачку дрвену дршку умјесто балчака, и оштрицу са конструкцијом попут сјекире на једној страни сјечива. У борби она се употребљавала више као сјекира него као мач. То је било оружје старог доба и замјењено је ефикаснијим оружјима.

**(374-379) Катана** [Тн:5; До:р; Ш:2К4/К10, Бр:с; Тж:3; Мд:1; Вр:100; Ци:33; Уу:с6] Самурајска катана је можда један од најбољих мачева који је икад направљен. То је оружје за сјечу са оштрим врхом попут длета. Челик од кога је израђен је био често изузетног



квалитета, израђиван тешким процесом савијања и исправљања и нека сјечива су савијана и по сто пута. Овим процесом добијао се мач огромне еластичности и снаге. Може да се држи подједнако добро са двије или са једном руком. Овакве мачеве је изузетно тешко набавити и по правилу су доступни само припадницима виших сталежа или изузетним јунацима. Традиционално у јапану даишо (пар мачева који се састојао од катане и вакизашија) је могла да носи само каста самураја, док су други те мачеве могли да носе одвојено.

**(380) Ширасаја** [Тн:5; До:р; Ш:2К4/К10, Бр:с; Тж:3; Мд:1; Вр:200; Ци:33; Уу:с6] Катане могу да се



израде тако да њихове корице буду од дрвета и кад се мач врати у корице подсјећаће на обичан мало закривљени штап. Овакви мачеви се зову ширасаја мачеви и

прављени су у доба када је у средњовјековном јапану било забрањено ношење оружја. Они су скоро идентични са катаном по тежини и величини само је накрсница склоњена, сјечиво мало краће, а ручка прилагођена за бољу камуфлажу. Такође могуће је направити и ширасаја катану или вакизаши и то се среће у 10% случајева, а карактеристике су исте само што су оружја тада дупло скупља.

**(381-388) Вакизаши** [Тн:5; До:р; Ш:К6, Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:50; Ци:16; Уу:с5] Пратилац



самурајске катане је вакизаши, који има краће сјечиво али је сличне конструкције и дизајна.

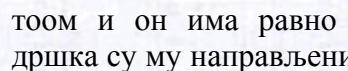
У источним културама, само самурај (ранг европског витеза) је могао да носи заједно ова два мача и ти мачеви су били саставни дио части источњачких бораца. Веома је уобичајено да да катана и вакизаши буду упарен сет.

**(389-394) Нинца то** [Тн:5; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:2,5; Мд:1; Вр:20; Ци:13; Уу:с6] Баш



као што су самураји имали своју традиционалну катану, нинце су имале свој нинца то (или шинобигатана), традиционални мач источњачких плаћених убица. Нинца-то је мањи од катане и не толико добро израђен. За разлику од катане нинца то има већи браник и чврсте корице које могу бити употребљене као степеник за пењање, а дршка је обично шупља и у њу се могу ставити иглице или димне гранате. Нинца то се користи само једном руком док се у другој често држи саи.

**(395-396) Чокуто** [Тн:5; До:у; Ш:К6; Бр:б; Тж:2; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Ово је мач којег често бркају са нинца



тоом и он има равно сјечиво, а корице и дршка су му направљени тако да подсјећају на дрво. Када се чокуто стави у корице подсјећа на штап и веома га је лако сакрити.



**(397) Двоструки мач** [Тн:5;До:ч; Ш:К8, Бр:с; Тж:2; Мд:1;  
Вр:10; Ци:3; Уу:с7]

Ово је мач који се састоји од два сјечива

кратког мача спојених једном дршком

**(398-400) Но дачи** [Тн:5; До:р; Ш:К10,

Бр:с; Тж:4,5; Мд:1; Вр:45; Ци:15; Уу:с7]

Највећи источњачки мач за борбу је но дачи



(постоји и већи одачи, али он је

за церемонијалне

сврхе), дворучно оружје слично катани

које је дугачко скоро 1,8м. Неки но дачији су израђивани квалитетно као и катане али ипак највећи дио није истог квалитета. Ако је квалитетнији но дачи у питању (само 10% случајева) он наноси К12 штете умјесто уобичајених К10.

**Ножеви****(400+К80)**

Нож је кратко мачевалачко оружје са сјечивом максималне дужине до 30цм. Постоји мноштво типова, а три су основна: кама кратак и са двије оштрице, ловачки нож дугачак и широк са једном оштрицом и бодеж само са врхом, а без оштрице или са више оштрица, а сјечивом мале ширине. Западни ножеви имају без обзира на облик сјечива праву осу симетрије, источни ножеви по правилу имају закривљену. Ножеви су одувек били средство блиске борбе и носили су се за појасом за разлику од мачева који су често ношени на леђима или окачени о рамену.

Међу ножевима који су се најчешће користили постојале су три врсте: краћи, са једносеклим правим или врло благо повијеним сечивом углавном за свакодневну, грађанску корисничку намену. Други тип ножа је онај који је имао дебље сјечиво са оштрицом на једној страни преко цјеле дужине, а са друге стране само на дјелу врха оштрице. Нешто је веће дужине и првенствена му је намена да буде од користи на путу: за сјечу грана, лов, и најразличитије физичке

радове. Без сумње се успјешно могао користити и за одбрану. Трећи тип ножа је велики нож тј. врста дугачког бодежа чија дужина сеже скоро до кољена. Он је најчешће имао сјечиво са обје стране и рукохват са различитим типовима браника. Готово је извјесно да је његова намена првенствено била борбена. Њега је иначе обично врло тешко разликовати од кратког мача.

Основни типови ножева су: борбени, ловачки, украсни и универзални. Готово до средине 18. вјека су били саставни дио мушког костима како ратног тако и цивилног.

**(401-435) Двооштрични нож** [Тн:1;

До:ч; Ш:К4; Бр:б; Тж:0,5; Мд:50 (Бл д:3-5; Ср д:5-15; Дл д:15-30); Вр:2; Ци:1]

Двооштрични нож, зван и као кама, има двије оштрице и оштар врх. Може се користити за сјечу и бод.



Овај нож може и да се баца и постоје они који су

специјално балансирани за то (бн +1, али -1 када се напада у борби прса у прса).

**(436-455) Једнооштрични нож** [Тн:1;

До:ч; Ш:К/2; Бр:б; Тж:0,5; Мд:50 (Бл д:3-5; Ср д:5-15; Дл д:15-30); Вр:2; Ци:1]

Једнооштрични или ловачки нож је нож који се више користио за лов него за борбу. Овај нож може и да се баца и постоје они који су специјално балансирани за то (бн +1, али -1 када се напада у борби прса у прса). Већина кухињских ножева такође спада у ову категорију.

**(456-458) Бодеж** [Тн:1; До:ч; Ш:К4;

Бр:б; Тж:0,5; Мд:1; Вр:2; Ци:1]

Бодеж увјек има право сјечиво и дршку сличну дршци мача тако да јако личи на скраћени мач. Био је у употреби код свих народа. Грци и Римљани су га носили на лијевој страни. Западни народи су га носили уз мач, мач на лијевој, а бодеж на десној страни. Често су ношени и бодеж и нож. Састоји се од двобридног, тробридног или вишебридног сечива које је насађено на симетрично постављену држаљу (Ш:К4 ако има два или три сјечива или К10/2 ако има више сјечива). Балчак бодежа се развијао уз балчак мача. Бодежи су употребљавани као последње средство



одбране и напада. Оштрица је зато била врло јака да се њоме могла пробити панцир кошуља (+1 бн ако противник носи оклоп). Служе за наношење убода или за скраћивање мука. Због тога су их називали „милосрдним". То је веома подмукло оружје које се могло због својих димензија сакрити у разне предмете, чак у постоља крстова или штапове за шетњу. У 17. вјеку је била позната једна врста бодежа коју су носиле тобџије и звала се центовента јер су на брид сјечива у одређеној пропорцији били нанесени бројеви од 1 до 120 који су служили за мерење калибра цеви. Улогу бодежа од друге повине 17. вјека преузимају бајонети.

**(459-463) Дуги нож** [Тн:4; До:у; Ш:К10/2; Бр: б; Тж:0,5; Мд:1; Вр:3; Ци:2] Још се зове и дага (латински дака, или дацијски нож) и када је рјеч о њој она је била бодеж за лијеву руку и нешто већих димензија. Употребљавала се током мачевања и има сјечиво веома дугачко, мало краће од кратког мача. Уколико има велики браник, као у мача или сабље који штити шаку од убода назива се дага. Овим оружјем се парира напад лаког једноручног мача, рапира или бодежа и још се зове и парирајући нож. Дагом се искључиво боде и она јако подсећа на рапир са скраћеним сјечивом на прву трећину. Има –4 ограничење ако се са њим гађа на даљину.

**(464) Дирк** [Тн:4; До:у; Ш:К10/2; Бр: б; Тж:0,5; Мд:1; Вр:3; Ци:2] Ово је шкотски нож који је настао тако што се сјечиво кратког мача стављало на дршку ножа. Има дугачко двоштрично сјечиво.

**(465) Пала** [Тн:4; До:р; Ш:К4; Бр:б; Тж:0,5кг; Мд:1; Вр:2; Ци:1] Оријентални дуги нож са равном или кривом оштрицом, најсличније скраћеном килицу. Сјечиво је имало оштрицу само са једне стране. Балчак пале није имао уши као ханџар, иначе други тип дугог ножа.

**(465) Јамбија** [Тн:3; До:р; Ш:К/2; Бр:б;

Тж:0,5кг; Мд:1; Вр:2; Ци:1] Краћи оријентални нож арапског поријекла са правим сјечивом и закривљеним врхом према горе. Често је био украсне природе али се могао употребљавати и у борби.



**(466) Ханџар** [Тн:5; До:р; Ш:К4; Бр:б;

Тж:0,5; Мд:1; Вр:2; Ци:1] Ханџари имају персијско порјекло и они су од вајкада у нашим бојевима много вредели. Пушке су биле острогуше, па се нису могле тако лако и брзо пунити, а нису ни сваки пут „хватале ватру" тј. опаливале. Када би се непријатељ приближио, опалио би се један хитац из напуњених пушака и онда се одмах прихватало за ханџаре (који има најчешће дуге сјечиво повијено надоље, отприлика као дуги нож) и пале који су одлучивали битку. По оштрици се разликовао ханџар кривац са кривим сјечивом и ханџар правац са правим. Корице су биле од срме, дрвета, коже и прошивене често драгим камењем. Најчешће су имали тауширана сјечива. Ханџаре су носили и људи који нису имали право да пашу сабљу.



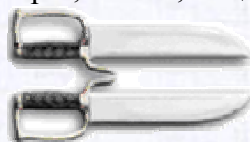
**(467) Кинџал** [Тн:4; До:у; Ш:К10/2; Бр:

б; Тж:0,5; Мд:1; Вр:3; Ци:2] Ово је нож направљен од черкеза који су живјели код кавказа и то је дуги нож који има равно двоштрично дугачко сјечиво. Његова употреба је била значајна током арапских освајања 637-1037. када су га они користили, а такође у 18. вијеку су га користили и Донски козаци, борећи се на јужним границама, који су га носили заједно уз шашку због његових добрих особина у борби (на слици је један од њихових кинџала који су користили).



**(468) Уво бика** [Тн:4; До:р; Ш:К4;

Бр:б; Тж:1; Мд:1; Вр:1; Ци:0,3] Ово је скраћена верзија даоа и најчешће се употребљава у пару. Његова дужина је мало мања од лакта и лако





их је сакрити у рукавима или чизмама. Изнад сјечива има и повијену накрсницу која може да послужи за хватање оружја.

**(469) Крис** [Тн:4; До:р; Ш:К4, Бр:б; Тж:1; Мд:1; Вр:1; Ци:0,3] Крис нож је карактеристичан по свом таласастом дугачком сјечиву. Коришћен је на подручју индонезије и малезије. Облици могу бити разни, а сјечиво може бити равно или савијено према горе или доље.



**(470) Танто** [Тн:4; До:р; Ш:К4, Бр:б; Тж:1; Мд:1; Вр:1; Ци:0,3] Ово је јапански нож који су најчешће носили самураји или нинџе. Могао се лако сакрити и често су му корисице прављене од дрвета ради камуфлаже. Самураји су га некад носили и користили умјесто вакизашија, а жене, поготово куноичи (жене нинџе) су користиле каикен, мању верзију тантоа за личну одбрану најчешће сакривену у хаљини. Овај нож је био и омиљено оружје нинџа и јакуза због тога што га је лако сакрити.

**(471) Аикучи** [Тн:4; До:р; Ш:К4, Бр:б; Тж:1; Мд:1; Вр:1; Ци:0,3] Аикучи је ништа друго до танто који има накрсницу изнад дршке и он је најчешће ишао у комплекту са катаном и вакизашијем



**(472) Лептир** [Тн:1; До:ч; Ш:К/2; Бр:б; Тж:0,5; Мд:50 (Бл д:3-5; Ср д:5-15; Дл д:15-30); Вр:2; Ци:1] Ово је нож којем се дршка расклапа и преклапа преко сјечива. Када је спојен веома га је лако сакрити и за њега нису потребне корице.



**(473-474) Примитивни нож** [Тн:1; До:р; Ш:К/2 Бр:б; Тж:0,5; Мд:1; Вр:0,1; Ци:0,03] У каменом добу или дивљјим окружењима метал најчешће није доступан. Ножеви су тада најчешће прављени од заоштреног камена или кости (30% случајева). Али оружје направљено од ових слабијих материјала сваки пут кад погоди има 10% шансе да се сломије.

### **(475-476) Нестандардни нож**

Нестандардни нож је прављен за неку другу расу која је мање или веће величине од људске. Да би одредили за коју величину је намјењено оружје бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног резултата сусретнуто је 1-10% малено наноси четвртину штете од уобичајене, 11-30% мало наноси половину штете од уобичајене, 31-60% велико наноси додатну половину штете од уобичајене, 61-90 дивовско наноси дуплу штету од уобичајене и 91-100% огромно мало наноси четвороструку штету од уобичајене. Да би одредили који је нож нађен бацати поново на подтабели ножева.

**(477) Катар** [Тн:4; До:р; Ш:К4; Бр:б; Тж:0,5; Мд:1; Вр:3; Ци:1] Катар је јужноазијско оружје и као и остала таква оружја често фино украшавано. Он има рукохват облика слова Н који је направљен тако да се држи у стиснутој песници са оштрицом која штрчи изнад стиснутих прстију и дјела који је намјењен за ударање. Он се користи попут боксера и напада ударајући стиснутом песницом на чијем врху је оштрица ножа.



**(478) Кукри** [Тн:4; До:р; Ш:К/2, Бр:б; Тж:0,5; Мд:1; Вр:1; Ци:0,3] Ово је једноштрични нож јуноазијског порјекла којем је сјечиво повијено на доље.



**(479) Саи** [Тн:4; До:р; Ш:К/2, Бр:б; Тж:1; Мд:1; Вр:1; Ци:0,3] Саи је оружје за парирање са великим браником. Он подсећа на нож, али ипак "оштрица" је округла и без ивица и често се употребљава и у пару. Браник омогућава +2 додатка за било који покушај парирања или разоружавања.



**(480) Нож за бацање** [Тн:4; До:р; Ш:К6; Бр:с; Тж:2; Мд:1; Вр:5; Ци:2,3] Ово страшно оружје је слично мачу са три или четири врха. Дршка и доњи дио сјечива изгледа нормално, али онда се сјечиво грана у неколико врхова попут ножа. Он се баца са





хоризонтално окренутим сјечивом, тако да се оно заврти паралелно са земљом. Нож за бацање се обично сматра оружјем дивљих култура као што су нпр афричка племена.

### Ратне и опсадне машине

(480+K20)

**(481-483) Лака балиста** [Тн:3; До:р; Ш:2К6; Бр:б; Тж:50; Мд:50 (Бл д:0-10; Ср д:11-20; Дл д:21-30); Вр:200; Ци:67] Балиста или балестра изгледа као дивовки самостријел



постављен на обртно постоље што омогућује да се он ротира у свим правцима. Она најчешће испалује стријеле попут копља али неке верзије испалују и кугле од камена или метала.

Пројектили имају релативно праву путању и прилично су прецизни. За успјешно руковање њоме потребан је један човјек, а она може да гађа на било који циљ у домету погледа. Када се гађа њоме добија се додаток на бн од +6 и може да гађа и мање циљеве као што су људи односно створења средње величине (до 1,5м), а за поновно гађање потребно је 8 циклуса.

**(484-485) Тежа балиста** [Тн:3; До:р; Ш:2К8; Бр:б; Тж:100; Мд:60 (Бл д:0-13; Ср д:14-25; Дл д:26-40); Вр:300; Ци:100] Овом балистом могу да се гађају само циљеви већи од 3м (дивовске величине), а за успјешно руковање њоме потребна су два човјека. Када се гађа њоме добија се додаток на бн од +4, а у једном циклусу може да се окрене само за 45 степени. За поновно гађање потребно је 12 циклуса.

**(486) Тешка балиста** [Тн:3; До:р; Ш:2К10; Бр:б; Тж:200; Мд:80 (Бл д:0-15; Ср д:16-30; Дл д:31-45); Вр:400; Ци:135] Овом балистом могу да се гађају само циљеви већи од 3м, а за успјешно руковање њоме потребна су четри човјека. Када се гађа њоме добија се додаток на бн од +2, у једном циклусу може

да се окрене само за 45 степени, за поновно гађање потребно је 16 циклуса.

**(487-488) Лаки катапулт** [Тн:3; До:р; Ш:2К10; Бр:с; Тж:100; Мд:30 (Дл д:25-30); Вр:250; Ци:75] Ова машина се састоји од полуге која је постављена на чврсто покретно постоље. Полука служи за катапултирање односно избацивање пројектила и на крају има удубљење да се он стави које је облика кашике или праћке. Код примитивнијих катапулта ова ручица је била направљена од дрвета које се савијало конопом и када би се пстило оно би избацивало пројектил. Модернији су имали механизам од уврнутог конопа у који би се ручица стављала и он би се обртао и тако би ручица испаливала пројектил. Катапулти најчешће испалују велико камење али могу се напунити са скоро било чим нпр малим камењем, ланцима, мртвим животињама или било чим другим довољно малим да стане у удубљење. Пројектили који се испале лете лучном путањом и са овим катапултом се могу погодити само циљеви који се не помјерају и који су дивовске величине односно 3м и већи. Када се гађа њиме добија се додаток на бн од +6, а за поновно гађање потребно је 8 циклуса. Посада мора да броји једног члана, а катапулт се у једном циклусу може окренути за 45 степени. Поред тога ако се катапултом гађа жива сила и користи више мањих пројектила он наноси и додатних К10 коцкицу штете али то је неупотребљиво против грађевина.

**(489) Тежи катапулт** [Тн:3; До:р; Ш:2К12; Бр:с; Тж:150; Мд:35 (Дл д:30-35); Вр:350; Ци:115] Све већ речено код лаког катапулта важи и овдје. Ово је тежа верзија и мора да има посаду од 3 човјека, а за поновно гађање је потребно 12 циклуса. Када се гађа њиме циљ мора да буде непокретан, а добија се и додаток од +4 на бн.

**(490) Тешки катапулт** [Тн:3; До:р; Ш:3К10; Бр:с; Тж:250; Мд:40 (Дл д:30-40); Вр:500; Ци:167] Све већ речено код лаког катапулта важи и овдје изузев што се ови катапулти када се једном поставе више не помјерају. Потребна је посада од пет људи и



они могу да промјене правац гађања катапулта или да га помјере у року од двадесет минута (120 циклуса). Када се гађа њиме циљ мора да буде непокретан, а добија се и додатак од +2 на бн.

**(491) Дивовска праћка** [Тн:3; До:р; Ш:3К12; Бр:б; Тж:500; Мд:50 (Дл д:40-50); Вр:750; Ци:250] Ове огромне машине су



сличне катапултима али за разлику од њих оне црпе енергију из гравитације.

Полуга велике праћке је тврда греда која на једном крају има

велики тег, а на другом праћку или удубљење облика кашике у коју се стављају пројектили. Када се греда ослободи силина тега који пада избацује пројектил у високом луку. Као и катапулти дивовске праћке избацују велико камење или више мањих објеката. Као и код тешког катапулта када се једном постави дивовска праћка се више не помјера. Потребна је посада од 8 људи и они могу да промјене правац гађања дивовске праћке или да га помјере у року од двадесет минута (120 циклуса). Када се гађа њоме циљ мора да буде непокретан, а добија се и додатак од +2 на бн.

**(492-493) Опсадни ован** [Тн:1; До:с; Ш:К4/2; Бр:б; Тж:80; Вр:50; Ци:17] У његовом најосновнијем облику опсадни ован је греда којом се разваљују врата тако што се њиме удара у њих. Било које дебло дужине 2м до 10м може да се користи попут простог овна под претпоставком да је између бар 2м ширине да би се њиме замахнуло. Најмање по једно створење је потребно за сваки метар овна, а највише могу да буду двоје. Било ко ко носи овна креће се као да је тешко оптерећен без обзира колико је његово стварно оптерећење. Са њим се могу напасти само врата, грађевине или непокретни објекти. Ован који је постављен на оквир може бити од

3 до 20м дужине и са њиме се наноси дупла штета (Вр:400; Тж:300, 40% да се нађе). Опсадним овном се може напасти једном по циклусу, а када се њиме напада камен он чини штету само сваких четири циклуса.

**(494) Опсадна бушилица** [Тн:1; До:у; Ш:К4/2; Бр:с; Тж:150; Вр:500; Ци:300] Опсадна бушилица још знана и као крмача је иста као и ован постављен на оквир само за зашиљеним врхом који је ефикаснији против камена, док је мање ефикаснији против врата. Он наноси штету вратима сваки други циклус, а и камену такође.

**(495) Хватаљка опсадног овна** [Тн:2; До:у; Бр:с; Тж:13; Вр:25; Ци:11] Ово је велика кука или вила на дугачкој мотци. Типично може да ухвати и задржи овна или бушилицу која је тачно испод ње. Ован бива задржан и онемогућен да нападне док је нападачи не сломе или не убију његову посаду која броји најмање два члана. Хватаљка може да се нападне обичним ручним оружјем и има оклопљеност 16 и 5К10 енергије (30е)

**(496) Опсадни котао** [Тн:1; До:у; Бр:с; Тж:80; Вр:50; Ци:1] Најуобичајнији облик је велики котао постављен на оквир који може да се изврне и тако проспе његов садржај на противнике испод. Исти ефекат може да се постигне ако се умјесто котла стави буре, канта или слична посуда. Ако није другачије назначено казан просипа свој садржај испод на површину од једног квадратног метра. Када погоди земљу течност се распљусне на простору ширине и дужине 3м. Штета коју наноси течност зависи од тога шта се налазило у казану. Ако је било запаљено нафтно уље оно наноси К8 штете у првом циклусу, а удругом К4 (лксб само за трећину штете). Кључало уље мора да се загрије најмање један сат прије него што се употреби, а слично је запаљеном нафтном уљу и наноси 2К8 штете у првом циклусу и 1К8 у другом (лксб само за трећину штете). Кључала вода је јефтинија од уља и мора да се загрије најмање пола сата прије него што се употреби, а наноси 2К4 штете у првом циклусу и 1К4 у другом (лксб само за трећину штете).



Истопљено олово мора да се загрије најмање пола сата прије него што се употреби, а наноси 2К8 штете у првом циклусу, 2К6 у другом и 2К4 у трећем (лксб само за трећину штете). Количина ове течности је обично мала и она се расплусне само на 2м2 и то први тачно испод гдје падне, а други који одреди карактер циљајући котлом.

**(497) Заштитни прекривач** [Тн:1; До:у; Тж:1200; Вр:300; Ци:100] Заштитни прекривач је ниска структура која се прави да би штитила овна, бушилицу или копаче. Има шиљат кров од тешких дрвених дебала који је постављен на дебеле дрвене зидове, обично има тачкове и прекривен је мокрим кожама да би се учинио отпорним на ватру. Они су најчешће 5-20м дугачки и од 2-6м широки. Створења испод су потпуно заклоњена и заштићена од погледа и пројектилске ватре са зидина али такође немогу да нападају нити да раде било шта друго осим да гурају справу која је испод заштитног прекривача. Ако нема тачкове потребно је да се носи и потребно је једно створење средње величине за сваки квадратни метар прекривача. Заштитни прекривач на тачковима не може да се креће по грубом терену нити да се пење уз мање нагибе.

**(498) Бацач грчке ватре** [Тн:2; До:р; Бр:б; Тж:40; Вр:500; Ци:167] Грчка ватра је хемијска мјешавина која се запали и гори веома јако. Бацач грчке ватре је метална цјев дужине око 2м и дебљине око 15цм. Када се отвори дјелује као бацач пламена избацујући линију пламена ширине једног метра и дужине четири метра. Створења која су у том подручју трпе 3К8 поена штете у првом циклусу и по К4 штете у следећа два циклуса. За једно пуњење овога бацача потребне су двије бочице грчке ватре.

**(499) Дивовски штит** [Тн:2; До:у; Тж:50; Вр:15; Ци:50] Ово је велики штит направљен од дебелих дасака 3м висок и 2м широк. Једна особа наоружана луком може да гађа кроз отвор на дивовском штиту и биће 90% заклоњена, а додатне особе ће бити заклоњене 50%. Да би се носио потребне су

најмање двије особе људске величине и они ће се кретети као да су тешко оптерећени. Такође постоји и мања дивовски штит који је мања верзија обичног (50% случајева када се нађе) која се користи на зидинама код грудобрана или да послужи као полупокретни штит против непријатеља. Он је сличан обичном дивовском штиту али је мањи и дебљи и особе иза њега су 50% заклоњене.

**(500) Опсадни торањ** [Тн:2; До:у; Тж:1000; Вр:800; Ци:267] Опсадни торањ или звоник се састоји од оквира постављеног на тачкове који је прекривен дебелим даскама и прекривачем од кожа натопљених водом. Цјели торањ је висок 12м, а унутра има три нивоа са подом који је величине 5х5м. Створења која су унутра су заклоњена као да су и испод заштитног прекривача (види опис), а други ниво је 9м изнад земље и има три отвора за стријелце одакле они могу да гађају уз заклоњености од 90% или умјесто тога има 3-5м дугачак покретни мост који може да се спусти и да омогући лак прилаз врху зидина. Док је мост подигнут војници на другом нивоу су заклоњени 100%. Трећи ниво је дјелимично затворен 3х3м и сва створења имају заштиту као да су заштићена дивовским штитом. Шест особа људске величине могу да гурају торањ као да су преоптерећени, а 12 као да су тешко оптерећени. Као и заштитни прекривач на тачковима опсадни торањ не може да се креће по грубом терену нити да се пење уз мање нагибе.

### Остало хладно оружје

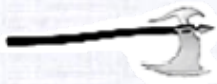
(500+К200)

**(501-510) Сјекирица** [Тн:1; До:ч; Ш:К4; Бр:б; Тж:1,5; Мд:30 (Бл д:0-2; Ср д:3-6; Дл д:7-10).; Вр:2; Ци:0,7] Многе мање сјекире спадају у ову категорију. Мала величина сјекирице омогућује јој да се користи као оружје у другој руци. Сјекирице су такође користан алат за путнике кроз дивљину или људе који раде са дрветом.





**(511-525) Сјекира** [Тн:1; До:ч; Ш:К6; Бр:б; Тж:2,5; Мд:20 (Бл д:0-2; Ср д:3-6; Дл д:7-10); Вр:3; Ци:1] Сјекира се лако може држати једном руком и по потреби гађати са њом Она такође може имати на врху и шиљак који наноси К/2 штете ако се њиме нападне противник.



**(526-534) Бојна сјекира** [Тн:1; До:ч; Ш:К8 или 2К4; Бр:с; Тж:3; Мд:1; Вр:12; Ци:4; Уу:с6] Бојна сјекира је дужа сјекира до метар дужине и на њој је најчешће једнооштрично или двооштрично сјечиво. Направљена је за сјечу и њена дуга дршка је намјењена да носиоцу омогући да замахне пуном снагом.



Такође може бити корисна против коњаника и упркос својој дужини она је оружје које се корисити једном руком али ако се користи са двије штета коју наноси је 2К4. Типична патуљачка сјекира је оружје са двије оштрице и често има шиљак на врху којим се може нанјети К/2 штете ако се њиме нападне. Бојне сјекире су симбол патуљачке моћи и они их израђују у мањим верзијама прилагођеним за њихове краће руке. Бојна сјекира је првенствено оружје за једну руку али их патуљци често користе у борби и са двије. Друга имена за бојну сјекиру су ратничка сјекира или брадата сјекира.

**(635-640) Примитивна сјекира** [Тн:1; До:р; Ш: К6, Бр:с; Тж:3; Мд:1; Вр: 0,5; Ци:0,2] Ово грубо оружје састоји се од једног заоштреног комада камена који је привезан за дрвену дршку. Нормално, оно се може само пронаћи у најпримитивнијем окружењу.

**(541-542) Дворучна сјекира** [Тн:1; До:у; Ш:К10; Бр:с; Тж:7; Мд:1,5; Вр:30; Ци:10; Уу:с9] Моћно оружје величине 1,2-1,5 м са веома великим сјечивом које може бити са једном или двије оштрице. Веома је тешко њиме управљати али извјежбан ратник може да зада ударце огромне јачине.



**(543-544) Нестандардно остало хладно оружје** Нестандардно остало хладно оружје је прављено за неку другу расу која је мање или веће величине од људске. Да би одредили за коју величину је намјењено оружје бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног резултата сусретнуто је 1-10% малено наноси четвртину штете од уобичајене, 11-30% мало наноси половину штете од уобичајене, 31-60% велико наноси додатну половину штете од уобичајене, 61-90 дивовско наноси дуплу штету од уобичајене и 91-100% огромно мало наноси четвороструку штету од уобичајене. Да би одредили који је оружје је нађено бацати поново на подтабели осталог хладног оружја.

**(545) Чекић** [Тн:1; До:ч; Ш:К4; Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:0,5; Ци:0,02] Користи се у скоро свакој занатској радњи, чекић се може пронаћи у занатлијским радњама свуда. Највећи дио чекића је много мањи и лакши од било које војне верзије.

**(546-555) Бојни чекић** [Тн:1; До:ч; Ш:К10/2; Бр:б; Тж:3; Мд:1; Вр:6; Ци:2; Уу:с5] Оружје са кратком дршком и главом попут чекића бојни чекић је поред топуза и млата идеално оружје за коњанике. Направљен је комплетно од гвожђа или челика, а дршка је дужине око 35цм. Патуљци преферирају ову врсту оружја јер су радећи у својим дворовима често долазили у сурет са чекићима који персонификују њихову расу: кратки, чврсти и тешки. Неки чекићи имају и шиљак на врху који може да се користи за бодeње (Ш:К/2).



**(556-558) Бат** [Тн:1; До:р; Ш:К8; Бр:с; Тж:4,5; Мд:1; Вр:4; Ци:1,3] Бат је чекић намјењен да се користи у борби са двије руке. Он је дужине око један метар и даје додатак од +1 када се нападају противници у било којем плочастом оклопу. Историјски батови су се носили од стране лако оклопљених јединица за употребу против витезова избачених из седла. Бат често има шиљак на врху попут оружја на мотци којим





се може задати К/2 штете ако се нападне са њиме.

**(559-570) Тољага** [Тн:1; До:ч; Ш:К4; Бр:б; Тж:2,5кг; Мд:1; Вр:0,3; Ци:0,1] Већина тољага је чврст комад дрвета ужи код дршке и шири код мјеста за ударање. То је једноставно оружје коришћено од кад је човек почео да корисити алат. Било ко ко може да нађе добар комад дрвета може да замахне њиме и то је разлог за њену честу употребу. Она може да варира од обичне кости до добро избалансираног и изгравиарног умјетничког дјела. Како је вријеме пролазило људи су почели да гледају на њу као на примитиван алат и оружје варвара.

**(571-578) Тољага са шиљцима** [Тн:1; До:ч; Ш:К10/2; Бр:б; Тж:3кг; Мд:1; Вр:1; Ци:0,3] Сељаци се често наоружавају тољагама додајући понекад челичне шиљке које онда од тољаге чине импровизовани буздован.



**(579) Тонфа** [Тн:1; До:ч; Ш:К4; Бр:б; Тж:1кг; Мд:1; Вр:0,5; Ци:0,1] Ово је палица 0,5м дужине која има једну пречку при крају спојену под правим углом на чијем крају је кврга. Ово је оружје које се врло често користи у пару и предходник је савремене полицијске палице. Може да се употреби на разне начине и то при парирању тако што се ухвати за дршку, а палица постави уз лакат, ударати се може квргом попут чекића или палицом попут пендрека, а када се користи у пару потребна је прилична доза спретности и умјећа да би се тонфа користила у разним захватима.



**(580-586) Штап** [Тн:1; До:ч; Ш:К6; Бр:б; Тж:2кг; Мд:1; Вр:4; Ци:1] Врло просто оружје направљено од дугачке дрвене палице 1,8 до 2,7 м дужине. Квалитетни штапови су обично израђени од тврде храстовине и ојачани металом на оба краја, а понекад крај може бити и закривљен што служи за повлачење

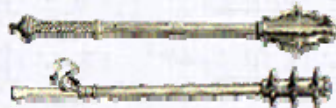
противника (када се штап користи за обарање на земљу вучењем противник треба да направи лкп сп са ограничењем од -3 на сп. Штап се мора употребљавати са обје руке.

**(587) Кратки штап** [Тн:1; До:ч; Ш:К/2; Бр:б; Тж:1кг; Мд:1; Вр:1; Ци:0,3] Кратки штап је дужине око метар и користи се као помоћ при ходању најчешће од старијих особа. Често је врло фино украшаван и може бити прављен од слоноваче или опточен вриједним материјалима. У случају потребе може да се употреби као доста добро оружје попут батине.



**(588) Штап са скривеним сјечивима** [Тн:4; До:р; Ш:К10/2; Бр:с; Тж:1,3кг; Мд:1; Вр:15; Ци:5] То је кратки штап за ходање дужине око метар опточен гвожђем у којем су сакривена три сјечива. Када се она отворе из штапа (попут малог ножа на расклапање, чакије) оштрице формирају мали трозубац. У ситуацијама гдје противник није очекивао да је карактер наоружан ВИ може омогућити карактеру са овим оружјем додатак +1 на изненађење или предност. Алтернативно ово може бити и једно дуже сјечиво попут кратког мача које је сакривено у дршци и које се вади из ње повлачењем дршке и које такође наноси К10/2 штете успјешним погодком.

**(589-597) Топуз** [Тн:1; До:ч; Ш:К10/2; Бр:б; Тж:4; Мд:1; Вр:7; Ци:3; Уу:с5] То је оружје састављено од дршке и тешке гвоздене или бронзане главе које је врло често коришћено у борби све до 19 вјека у многим крајевима свјета. Глава може бити округла или купаста са избочинама које могу бити шиљци или пера.



**(598-599) Теучибоко** [Тн:1; До:ч; Ш:К10/2; Бр:б; Тж:4; Мд:1; Вр:7; Ци:3; Уу:с5] Источњачка верзија топуза која се користила у Кини и Јапану.





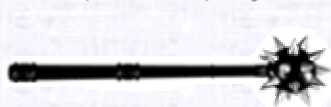
Облика је овеће тољаге чији је врх окован гвозђем по којем су зубови.

**(600-603) Коњанички топуз** [Тн:1; До:у; Ш:К4; Бр:б; Тж:3; Мд:1; Вр:7; Ци:3; Уу:с5]



Постоје и коњаничке верзије топуза који је краће дршке, лакши и састављен од четри до осам избочених пера.

**(604-616) Буздован** [Тн:1; До:ч; Ш:К6; Бр:б; Тж:4,5; Мд:1; Вр:7; Ци:3; Уу:с6]



То је тежа врста топуза са округлом главом и шиљцима који могу нанијети више штете ударцем.

**(617-618) Велики буздован** [Тн:1; До:р; Ш:К8; Бр:с; Тж:5,5; Мд:1; Вр:15; Ци:5]

Ово оружје је исто као и обичан буздован али има дужу дршку и тежу главу. Намјењено је за коришћење са двије руке и као и бат често има шиљак на врху попут оружја на мотци којим се може задати К/2 штете ако се нападне њиме. Као и бат велики буздован је направљен да пробије оклоп витезова и добија +1 додатак на бн кад год напада противника у било којем плочастом оклопу.

**(619) Топуз сјекира** [Тн:1; До:р; Ш:К8; Бр:с; Тж:4; Мд:1; Вр:12; Ци:4]



Ово оружје бронзаног доба има главу попут топуза са једним кривим сјекирастим сјечивом које штрчи из ње и користи се са двије руке. Оружје је и незграпно, али ипак са њим може да се зада доста добар ударац.

**(620-621) Бич** [Тн:1; До:у; Ш:К/3; Бр:б; Тж:1; Мд:4,5-7,5; Вр:3; Ци:1]



Бич је дугачак и тежак комад коже у облику конопа који има дршку. Уплетена кожа је све дебља према дршци док је тања на крају и завршава се чвором.

Дужина бича варира од 4,5 до 7,5м. Бич се носи сложен у котуру за појасом.

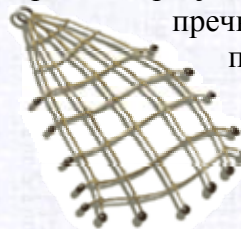
**(622-623) Камџија** [Тн:1; До:р; Ш:К4; Бр:б; Тж:1; Мд:1-2; Вр:б; Ци:2]



Камџија је оружје за мучење. Састоји се од дршке на којој је неколико краћих кожних бичева често са

бодљама, изломљеним стаклом и сличним стварима које задају бол.

**(624-630) Мрежа** [Тн:3; До:р; Ш:-; Бр:б; Тж:4,5; Мд:4; Вр:5; Ци:2]



Мрежа је алат који је кориштен као оружје од како су се одржавале гладијаторске борбе у арени. Ова борбена верзија мреже је кружног облика са пречником око 3м, са теговима причвршћеним на њеним крајевима и дугачким конопом који се држи у руци и користи за руковођење и повлачење мреже. Она је смотана тако да се кад се баца према непријатељу (Бл д:2; Ср д:3; Дл д:4) размота и падне на непријатеља хватајући га и заплићући га. Мрежа се баца једном руком, а другом се држи конопац. Успјешан погодак значи да је жртва поклопљена мрежом и она онда мора да се ослободи тако што ће успјешно бацити лксб за шта је потребан један циклус. Жртва не може да нападне све док је под мрежом и губи додатке на оклопљеност за изузетну спретност и за штит који не може да користи. Нападач може за то вријеме да нападне жртву или да је обмота конопом који држи у лијевој руци (што захтјева још један успјешан напад мрежом) и ако успије жртва ће за сваки следећи покушај да се ослободи имати ограничење од по -3 на особине потребне за лксб. Ако нападач обмота три пута коноп око жртве она бива заробљена и не може више да покушава да се ослободи. Ако се са мрежом промаши потребан је један читав циклус да се поново сакупи и пошто више није смотана како треба нападач има -3 ограничење на погодак јер је мрежа размотана. Поред гладијатора мрежу користе и водене расе или онај ко жели да жртву ухвати живу.

**(631-632) Канџе** [Тн:5; До:р; Ш:К4; Бр:б; Тж:0,5; Мд:1; Вр:5; Ци:2; Уу: сп7]



Канџе су сет спојених металних сјечива која се носе на длановима шака и са



њима се напада попут мачке која напада канџама. Најчешће се употребљавају у пару и обично се могу наћи у источњаком окружењу. Ако се употребљавају у пару може се двапута нападати у циклусу али са ограничењем на бн од -3 на руку са којом се боље барата и -5 на руку са којом се слабије барата, осим ако карактер не зна подједнако добро да користи обје руке када је ограничење -1 и -1. Историјски корстиле су се у јапану и звале шуко или тигрове канџе, а у индији баг нак и често користиле при пењању јер су и настале еволуирајући од кука за пењање. Такође пошто имају металну шипку која се држи уз длан на којима су канџе могу се користити за парирање мачева њоме који чак могу и да се заглаве канџама (мада је то ризично јер руке могу лако да се повриједе), а жртве које су убијене помоћу канџи често изгледају као да их је убила дивља звјер својим шапама. Ако имају канџе које штрче напријед из металне плоче зову се текаги.

**(633) Иглица** [Тн:4; До:у; Ш:1/2; Бр:б; Тж:-; Мд:1; Вр:0,03; Ци:0,01; Уу: сп7]

Оригинално нинџа оружје које се на јапанском зове фукибари. Она се може сакрити у уста и потом избацити тако што се језиком направи облик дуваљке, а затим дуне. Ово је једино ефикасно на већој близини и обично се испуљује у око противника да би се он онеспособио, а такође може бити прекривена отровом. Ако се користе у дуваљци (кратка и погодна за сакривање) обично се испуљују по десет одједном такође само из мале близине.

**(634) Прстен шиљак** [Тн:5; До:р; Ш:1; Бр:б; Тж:-; Мд:1; Вр:5; Ци:2]

На јапанском какуте, ово је оригинално било оружје нинџи (поготово женских) које је ношено најчешће на средњем прсту док су шиљци (најчешће прекривени отровом) могли бити окренути унутар длана или ван зависно од ситуације, а ударац би се најчешће наносио кад се противник томе неби надао.



**(635) Мале канџе** [Тн:5; До:р; Ш:К4/2;



Бр:б; Тж:0,1; Мд:1; Вр:5; Ци:2;

Уу: сп7] Ово су канџе које се

попут прстења стављају на врхове прстију и њиме гребе кожа противника.

Обично носе отров који наноси највећу штету, а предност је што их је лако сакрити у случајевима када се оружје контролише.

**(636-639) Цестус/Боксер** [Тн:3; До:р;



Ш:К4; Бр:б; Тж:1; Мд:1; Вр:1; Ци:0,3]

Цестус је оклопљена рукавица на којој су шиљци, сјечива и сличне оштре ствари. Цестус се носи на руци и користи за ударање противника песницом. Такође оне могу бити напуњене оловом

или сличним тешким материјалом да се ударцу да више снаге. И боксер (50% да се сретне) спада у ову категорију, то је обликовани комад метала тако да се може ставити на руку попут прстена и то на све осим палца. Историјски ово је било оружје гладијатора у спортским аренама. Када се напада противник у било којем плочастом оклопу трпи се ограничење од -2 на бн. Ако се ове рукавице употребљавају у пару може се двапута нападати у циклусу али са ограничењем на бн од -3 на руку са којом се боље барата и -5 на руку са којом се слабије барата, осим ако карактер не зна подједнако добро да користи обје руке када је ограничење -1 и -1.

**(640-644) Ланац** [До:у; Ш:К4; Бр:б;

Тж:1,5; Мд:2; Вр:0,5; Ци:0,2]

Ланац је просто дугачки ланац којим се витла брзо.



Он се користи да се противник удари и заплете и често на крајевима може да има тегове.

Ако карактер хоће потом и да повуче противника жртва мора да направити теп сп ако су погођене ноге или лкп сп ако је погођен други дио тјела. Ако провјера није успјешна карактер је оборен на земљу.

**(645) Ланац млат** [Тн:1; До:р;



Ш:К10/2; Бр:с; Тж:2,5; Мд:2; Вр:1; Ци:0,3]

То је патуљачко оружје које



се састоји од 2м дугачког ланца са тегом на крају. Људи ово оружје зову само ланац.

**(646) Брадва** [Тн:1; До:у; Ш: К4,



Бр:б; Тж:2; Мд:1; Вр: 0,3; Ци:0,2]

Подсјећа на сјекиру са хоризонталном оштрицом, брадва је уобичајен алат.

Нека дивља племена користите бојне браве са краћим дршкама као оружје за блиску борбу. Обичне браве се могу наћи у већини тесарских радњи.

**(647) Анкус** [Тн:4; До:р; Ш: К4, Бр:б;

Тж:2; Мд:1; Вр: 3; Ци:1] Анкус је попут бича за слонове којим се они тјерају напријед.

То је штап величине 0,9-1,2м са металном куком на врху и једним шиљком поред ње на крају штапа. Анкус је направљен да буде и алат и оружје, а неки су били коришћени као церемонијални предмети



**(648) Клин** [Тн:1; До:р; Ш:К/2, Бр:б;

Тж:1; Мд:1; Вр: 1; Ци:0,3] Ово је дрвени или метални клин који се забија кроз направљене рупе у бродску ограду и за њих се везују бродски конопци. Они се могу извући и употребити као оружје током изненадних напада од стране посаде на броду, када нема никаквог ближег оружја. Сви клинови сличног облика спадају у ову категорију.

**(649-653) Бодља** [Тн:4; До:р; Ш:К4/2,

Бр:с; Тж:0,1; Мд:1; Вр: 0,1; Ци:0,03] Бодља се састоји од четири или више гвоздена шиљка, који су међу собом спојени тако да су

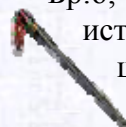
им врхови увјек усмјерени према горе (по облику слично као К4 коцкица). Њихова намјена је да се распу по мјесту гдје се очекује да ће проћи непријатељ који ће их можда нагазити ако не буде довољно пажљив. Да би биле дјелотворне бар седам бодљица треба да се распу на површини од 1м<sup>2</sup>. Било који карактер који крочи на ту површину мора бацити лксб или ће нагазити на шиљке К/2 бодље. Као додатак ако бодље нанесу штете 30%-60% од укупне енергије карактера његово кретање биће смањено за пола или преко 60% карактер ће бити непокретан док се та штета не излјечи. Након тога карактер



кроз подручје на којем су бодље може да се креће нормално и да их заобилази под условом да их види (магла или дугачка трава нпр може сакрити бодљице чак и од карактера са врло добрим видом (што је у СРП-у представљено сналажљивошћу). Ако је карактер трчао или јуришао када је стао на бодљицу он одмах мора престати са кретањем због бола.

**(654-656) Бо штап** [Тн:4; До:р; Ш: К6,

Бр:б; Тж:2; Мд:1; Вр: 0,5; Ци:0,2] Овај



источњачки штап је зашиљени дрвени штап 1,2-1,8м дужине. Нападач који напада противника у било којем плочастом оклопу има -2

ограничење на бн.

**(657) Боца** [Тн:1; До:р; Ш: К6/2, Бр:б;

Тж:0,1; Мд:1; Вр: 0,01; Ци:0,2] Боце се могу пронаћи у крчмама и гостионицама широм свјета. Сваки пут кад боца погоди, она мора бацити успјешно лксб или ће бити разбијена. Разбијена боца се може употребити у борби и наноси штету као једноштрични нож.

**(658) Млат за жито** [Тн:1; До:ч; Ш:

К4, Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр: 0,5; Ци:0,2] То је алат који се користи у скоро сваком пољопривредном домаћинству.



Састоји се од дрвене дршке и дрвене шипке које су међусобно састављени шарком. Ако се на шипку додају импровизовани шиљци од алата постаје оружје.

**(659-662) Пјешадијски млат** [Тн:5;

До:у; Ш: К8, Бр:с; Тж:7; Мд:1; Вр:15; Ци:5]

Он је развијен из млата за жито који је обичан алат и кориштен је на скоро свим

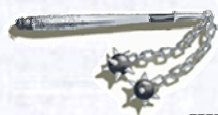


бојним пољима током средњег вијека. Састоји се од дрвене дршке на једном крају, металне шарке у средини и металне шипке, шипке са шиљцима или металне кугле са шиљцима на другом крају. Млат који користи пјешадија има дршку око метар дужине која се мора држати са двије руке. Карактер добија +1 додатак за напад против противника у било којем плочастом оклопу.



**(663-667) Коњанички млат** [Тн:5;

До:у; Ш: К10/2, Бр:б; Тж:2,5; Мд:1; Вр: 8; Ци:2,5] Коњанички млат има краћу дршку



дужине пола метра и умјесто металне шарке је ланац на чијем крају је метална шипка,

шипка са шиљцима или метална кугла са шиљцима. То је оружје за само једну руку.

**(668) Кука** [Тн:1; До:у; Ш: К4/2, Бр:б;

Тж:1; Мд:1; Вр:0,1; Ци:0,03] Рибарска кука је



кратка кука, са дршком попут обрнутог слова Г која се користи да

се извади већа риба из чамца или подижу тежи сандуци. За 5 златника,

кука се може намјестити умјесто откинуте шаке и то пружа карактеру оружје које се не може разоружати.

**(669) Тигрова кука** [Тн:4; До:р;

Ш:К10/2, Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр: 3; Ци:1] Ове

куке се скоро увјек користе у пару. Дужине око метар на крају имају шиљак, изнад дршке заоштрени срп, сјечиво је у већини случајева

ошто и увјек има неку врсту куке на крају која служи за разоружавање или



закривљени шиљак са сјечивом (корисник има +3

на разоружавања са овим оружјем). Постоје разне варијације овог оружја али већина има овај облик.

**(670) Трозуба кука** [Тн:1; До:у; Ш:

К/2, Бр:с; Тж:1,5; Мд:1; Вр: 5; Ци:2] Трозубе

куке су често коришћене на мору и при опсадама. Обично су израђене од



три или четири гвоздене куке спојене заједно и дугачког

јаког конопа који се веже за алку која је на дну трозубе

куке. Кука се може бацити 3м у даљину или 1,5м у вис

за сваки поен снаге карактера. Иако трозуба

кука није прављена за борбу, креативни карактери могу импровизовати и начинити разне маневре који укључују вучење противника. Такође, за више информација,

погледати трозубу куку која је описана у опреми.

**(671) Гунсен** [Тн:4; До:р; Ш: К4/2,

Бр:б; Тж:0,5; Мд:1; Вр: 4; Ци:1,5] Ово



варљиво оружје подсећа на источњачку лепезу. Оно је у

исто вријеме и оружје којим се може парирати и ефикасно тупо

оружје. Папирна лепеза која се налази у гунсену користи се да се противник збуди и

одвуче његова пажња и често је декорисана са прелијепим дизајнима док је на ивици

метални оквир којим се може ударити. Карактер са гунсеном има додатак +2 на бн

при сваком покушају парирања.

**(672) Лите** [Тн:4; До:р; Ш:К/2, Бр:с;

Тж:3; Мд:2; Вр: 2; Ци:0,5] Лите је гвоздена



шипка за парирање са кратком куком изнад

дршке. Она није оштра, али ипак може бити корисна и да зада тупе ударце. Има +2 додатак

на бн код парирајућих и разоружавајућих маневара.

**(673) Кама** [Тн:1; До:у; Ш:К4, Бр:б;

Тж:1; Мд:2; Вр:2; Ци:0,7] Или источњачки срп



је срп са правом и помало закривљеном оштрицом на

дршци изведен од обичног алата. Како се сматра за алат

може бити ношен од карактера који жели да сакрије чињеницу да је наоружан.

**(674) Кау син ке** [Тн:4; До:р; Ш:К6,

Бр:б; Тж:2; Мд:1; Вр: 3; Ци:1] Кау син ке или

ланац за бичевање је источњачка верзија млата. Он се састоји од четири до

шест гвоздених шипки које су на крајевима повезане кратким ланцем

(у кинеској верзији чак 9). Када се напада кау син кеом нападач добија додатак

+1 ако напада противнике са штитом јер њиме се може лако ударити око штита. Користи се

само једном руком.

**(675-676) Каванага** [Тн:4; До:р;

Ш:К/2, Бр:с; Тж:0,5; Мд:2; Вр:1;

Ци:0,3] Ово оружје се састоји од

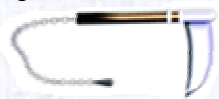
трозубе куке и конопа са тегом на крају. Кука или тег могу се користити





да би се противници ударили, а кука је згодна и за пењање. Када се каванага користи за обарање на земљу вучењем противник треба да направи лкп сп са ограничењем од -3 на сп. Ово је оружје за двије руке.

**(677) Кусари гама** [Тн:4; До:р; Ш:К4, Бр:б; Тж:1,5; Мд:2; Вр:4; Ци:1,5] Кусари гама



се састоји од каме (источњачког српа), са прикаченим дугачким

ланцем на дршци дужине 1 до 2м на чијем крају је тег. То је оружје које се може употребити на више начина. За употребу су потребне двије руке, а може са напасти српом или ланцем који је прикачен за дршку који функционише као обичан ланац. Такође ланац се може држати за његов крај и тако напасти српом који је на другом крају ланца.

**(678) Нож кука** [Тн:4; До:р; Ш:К4, Бр:б; Тж:1,5; Мд:5; Вр:4; Ци:1,5] На јапанском



кјокетсу шоги је сличан кусари гама и био је такође једно од нинца оружја

Састоји се од два спојена сјечива, једно је попут врха копља, а друго попут куке, а умјесто ланца имао је коноп (10-15м) на чијем крају је био тешки прстен. Коноп је био много дужи од кусари гаме и кјокетсу шоги се често користио као кука за пењање поред тога што је био и оружје.

**(679) Мистрија** [Тн:4; До:р; Ш:К4, Бр:б; Тж:1; Мд:1; Вр:3; Ци:1]



Мистрија је алат који се користи при зидању али може се употребљавати за финије баштенске послове. Такође овај алат може лако да постане оружје и добар примјер тога је кунаи оружје јапанских нинци које су га користиле као оружје нинци које није било толко примјетно у руци баштована. Обично је имало зашиљен врх и оштрице са страна, а на дршци је постојао прстен за који се могао закачити и коноп и тако употребити и попут куке. Такође могао се ставити и на мотку и тако би се добило и импровизовано копље.

**(680) Весло** [Тн:4; До:р; Ш:К6, Бр:б; Тж:3; Мд:2; Вр:2; Ци:0,7] Иако оно не

изгледа попут оружја оно се може употребити на тај начин. Историјски ово је било оружје мајстора Те каратеа са Окинаве којима је од јапанаца било забрањено ношење оружја. Вјешт корисник би се могао супроставити самурају са катаном и надмашити га, а такође са њиме се могу задати веома јаки ударци.

**(681-682) Нунчаке**



[Тн:4; До:р; Ш:К4, Бр:б; Тж:1,5; Мд:1; Вр:0,5; Ци:0,2]

Нунчаке или чакље се састоје од двије дрвене или металне палице спојене кратким комадом ланца. Као и западни млат оне су потомци млата за жито.

**(683-684) Санг каув** [Тн:4; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:4,5; Мд:1; Вр:5; Ци:2,3] Ово оружје подсећа на краће копље са



два краја која оба имају по врх копља и које у средини има штит копчаник или сјечиво попут браника. Оно захтјева обје руке да би се користило али омогућава карактеру заштиту као да употребљава и штит копчаник.

**(685) Коса** [Тн:1; До:ч; Ш:К6, Бр:с; Тж:3; Мд:1; Вр:3; Ци:1] Ово је такође алат који се може користити као оружје и употребљава се са двије руке. Оно има дугачку хоризонталну закривљену оштрицу која је постављена на врху дугачког дрвене дршке. Њена првобитна намјена је кошење и као оружје је спора и незграпна.

**(686) Срп** [Тн:1; До:ч; Ш:К4, Бр:б; Тж:1; Мд:1; Вр:0,7; Ци:0,2] Као и коса срп је првенствено алат које се повремено може употребити као оружје и има закривљену полукружну оштицу.

**(687-688) Онесвјешћивач** [Тн:1; До:у; Ш:К4, Бр:б; Тж:0,3; Мд:1; Вр:0,5; Ци:0,2]



Онесвјешћивач је кожна врећица напуњена пјеском или комадима олова. Он се користи да се онесвјести противник са једним циљаним нападом у главу и то најчешће када се жртва тога није свјесна и то одпозади. У борби он се може употребити једино против противника који који носе

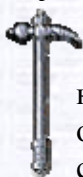


кожни оклоп или слабији. Половина штете нанесене овим оружјем је привремено и поени енергије ће се вратити у року од K12 циклуса.

**(689) Крамп** [Тн:1; До:ч; Ш:K10/2, Бр:с; Тж:4; Мд:1; Вр:4; Ци:1,3] Крамп или пијук може да се употреби као оружје али је врло тешко и гломазно.



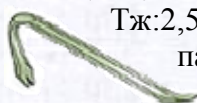
**(690-691) Коњанички крамп** [Тн:5; До:р; Ш:K4, Бр:б; Тж:2; Мд:1; Вр:7; Ци:2] Војничка верзија овог алата је оружје са мањим закривљеним кљунастим шиљком који је намјењен да пробије кроз тешки оклоп. Многи од њих су опремљени са чекићем или сјечивом сјекире са друге стране али такав додаток повећава цјену оружја у зависности од тога шта је стављено. Када карактер напада противнике у било којем плочастом оклопу има додаток од +1 на бн.



**(692) Пјешадијски крамп** [Тн:5; До:р; Ш:K6, Бр:с; Тж:3; Мд:1; Вр:8; Ци:2,3] Ово је већа и тежа верзија коњаничког крампа и са њим се добија додаток од +2 на бн када се напада противник у било којем плочастом оклопу. Ово је оружје за једну руку.



**(693) Пајсер** [Тн:1; До:ч; Ш:K/2, Бр:б; Тж:2,5; Мд:1; Вр:2; Ци:0,7] Генерално пајсер је оружје само у крајњој нужди и са њиме може да се зада доста добар тупи ударац.



**(694) Тродјели штап** [Тн:4; До:р; Ш:K, Бр:с; Тж:2,5; Мд:1; Вр:2; Ци:0,7] Говори се да је ово оружје изумио мајстор борилачких вјештина чији је штап сломљен од његових противника. Тродјелни штап се састоји од три кратка дрвена штапа, који су повезани конопом или ланцем. Он је посебно користан када се парира или разоружава и сваки пут када се то покуша карактер има додаток од +3. Ово је оружје за двије руке.



**(695) Бакља** [Тн:1; До:ч; Ш:K/2, Бр:б; Тж:0,5; Мд:1; Вр:0,01; Ци:0,003] Већина бакљи може се употребити у борби ако је то неопходно. Ако је бакља и упаљена, она задаје

додатни поен штете. Поред тога, већина животиња се плаши отвореног пламена и покушаће да избјегне карактера који маше унаоколо упаљеном бакљом. Бакље упале само врло запаљиве материјале, тако да одјећа и сличне ствари неће се упалити од једног одарца упаљене бакље.

**(696) Шиљак за рукавицу** [Тн:5; До:р; Ш:K/2, Бр:б; Тж:0,3; Мд:1; Вр:2; Ци:0,7] Најчешће их носе ратници и постављају се на рукавице оклопа са којима се најчешће удара по лицу противника



**(697) Шиљци за раме** [Тн:5; До:р; Ш:K/2, Бр:б; Тж:0,3; Мд:1; Вр:3; Ци:1] Састоје се од три шиљка која се постављају на рамени дио оклопа. Са њима се напада тако што се покуша ударити раменом када се за то укаже прилика. Такође може се покушати и у јуришу напасти противник.

**(698) Шиљак за кољено** [Тн:5; До:р; Ш:K/2, Бр:б; Тж:0,3; Мд:1; Вр:2; Ци:0,7]



Шиљак се поставља на дио оклопа који покрива кољено. Када се не употребљавају изгледају само као декор на оклопу, али ако се активира додиром шиљак ће искочити из лежишта и потом се чврсто намјестити у лежишту. Када је неко зграбио или покушао да обори рвачким захватом носиоца ових шиљака, он може да одлучи да нападне са шиљцима умјесто да удари шаком или да узврати рвачким захватом.

**(699) Шиљак за лакат** [Тн:5; До:р; Ш:K/2, Бр:б; Тж:0,3; Мд:1; Вр:2; Ци:0,7] Потпуно идентичан шиљку за кољено али се поставља на лакат.

**(700) Шиљак за кацигу/штит** [Тн:5; До:р; Ш:K4, Бр:б; Тж:0,5; Мд:1; Вр:10; Ци:3,3]



Ово необично оружје се поставља на кацигу и дужине је око 20-30цм. Оно се употребљава при јуришу тако што се нагнут напријед карактер који употребљава ово оружје покушава да погоди противника у стомак најчешће помоћу циљаног напада. Још се зове и набијач за стомак или ражањ за стомак. Такође овакав



шиљак се може ставити и на штит и са њиме напасти противник. Најчешће се ставља на мали штит и историјски се користио од шкота али и осталих.

### Хладно оружје на мотци (700+K100)

Оружја на мотци су оружја која имају дугу дршку која је намјењена за употребу са двије руке. Постоје многе врсте оружја на мотци и свака са разним функцијама. У средњем вијеку оружја на мотци су почела да се користе да би омогућила обичном војнику оружје помоћу којег се може супроставити тешко оклопљеном витезу. Оваква оружја су уобичајенија на бојишту него у авантуристичким дружинама.

Први тип оружја на мотци су оружја попут копља. Ово су примарно оружја за бод, посебно дјелотворна када се поставе против јуриша. Шило копље је врло дугачко оружје са малим гвозденим врхом; рансеур, спетум, и партизан су краћа оружја са оштрицама и шиљцима са страна која дају кориснику +2 додатак на пригњечивање и парирајуће маневре. Партизан је већ у 19. вјеку постао церемонијално оружје.

Следећа категорија оружја на мотци су оружја са врхом попут сјекире која су намјењена да нанесу највише штете при ударцу. Таква оружја се зову сјекире на мотци. У сјекире на мотци спадају бардиш, хелебарда и воулге или лошабер сјекира. Сјекире на мотци добијају додатак +2 на бн када нападају противника у било којем плочастом оклопу.

Глаиви су једноставна оружја на мотци која се састоје од једног дугачког криво сјечива који се користи и за сјечу и за бод. Њима недостаје моћ сјече јаким и правим сјечива сјекира на мотци или оружја попут копља и генерално нису толко ефикасна као претходна оружја. Глави укључују глаив, фаушард, и оријенталне нагимаки и нагинату. Треба истаћи да је нагимаки коњаничко оружје.

Кљунови су оружја на мотци са више функција и укључују површину за сјечу, шиљак попут копља и куке или криве оштрице позади за скидање коњаника из седла. Кљун, кљун-гуисарм, глаив-гуисарм и гуисарм спадају у ову категорију. Сва оваква оружја додају -2 ограничење на противникове лкп сп када се са њима покушава вучење против јахача.

Последња категорија оружја на мотци су оружја без одређене групе. Ова специјализована оружја не могу бити разврстана ни у једну од досадашњих група. Бек де корбин, или вранин кљун је оружје намјењено за пробијање тешких оклопа и са њиме се добија +3 када се напада противник у било којој врсти плочастог оклопа. Луцерн чекић је сличан али ипак користи чекић са рачвастим крајем умјесто једног кљуна. Са њим се добија +2 додатак на бн када се напада противник у било којем плочастом оклопу. Војничке виле нису ништа више од ратне верзије обичног алата. Последњи у овој категорији су два источњачка оружја на мотци. Лајатанг је необично оружје које има два сјечива облика полумесеца на својим крајевима. Вјешт корисник може да зада ударце на својим боковима подједнако добро као и испред себе. Тетсубо је попут попут топуза на мотци, са тешким гвожђем окованим врхом.

**(701-705) Хелебарда** [Тн:5; До:у; Ш: К8+1, Бр:с; Тж:7; Мд:2; Вр: 30; Ци:10; Уу:с7]

Хелебарда је најстарије и најупотребљаваније оружје на мотци које се састоји од сјекире налик месарској која је на врху око 1,8 м дугачке мотке. Сјечиво сјекире је позади балансирано тегом, а на врху има оштри шиљак, најчешће четвороугаоног дизајна којим се може нанијети К4 поена штете ако се нападне са њиме. Тег се понекад замјени куком која је корисна за скидање коњице са коња. Хелебарда се најбоље може описати као укрштање сјекире и копља. Иако је главна функција скидање коњаника са коња, она се





такође може употребити као оружје за сјечу и бод. Она није брзо оружје, чак и кад се пореди и са другим оружјем на мотци. Ипак она наноси више штете противнику људске величине него сва остала оружја на мотци.

**(706-709) Трозубац** [Тн:1; До:р; Ш:К+1 или 2К4, Бр:с; Тж:2,5; Мд:2; Вр:20; Ци:7; Уу:с5] Трозубац је дугачка мотка од 1,2 до 2,4 м са металном виљушком на врху која има три оштра шиљка на крајевима. Трозубац се може користити једном или са двије руке (2К4 штета). Трозубац се у античко доба често користио и био је симбол мора, а такође су га користили и Римљани у гладијатрским борбама. Он је такође традиционално оружје морских створења, рибари многих култура користе га као оружје за лов док је војни трозубац доста ријеђи.

**(710-711) Нестандардно оружје на мотци** То је оружје прављено за неку другу расу која је мање или веће величине од људске. Да би одредили за коју величину је намјењено оружје бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног резултата сусретнуто је 1-10% малено наноси четвртину штете од уобичајене, 11-30% мало наноси половину штете од уобичајене, 31-60% велико наноси додатну половину штете од уобичајене, 61-90 дивовско наноси дуплу штету од уобичајене и 91-100% огромно мало наноси четвороструку штету од уобичајене. Да би одредили који је оружје нађено бацати поново на подтабели хладног оружја на мотци.

**(712-721) Копље** [Тн:1; До:ч; Ш:К8, Бр:с; Тж:2; Мд:35 (Бл д:2-3; Ср д:2-10; Дл д:11-15) или 30; Вр:15; Ци:5; Уу:с5] Једно од људских најранијих оружја и првобитно су врхови били прављени од камена или кости. Када су откривени метали копља су почела да се праве од бронзе, гвожђа или челика и потом су и ковачи почели да експериментишу са разним врховима копаља што је довело до разних оружја на мотци. Дршка копља најчешће прави од јасена или тисовине јер је ово дрво јако и обрадиво. У борби копље може да се користи са једном

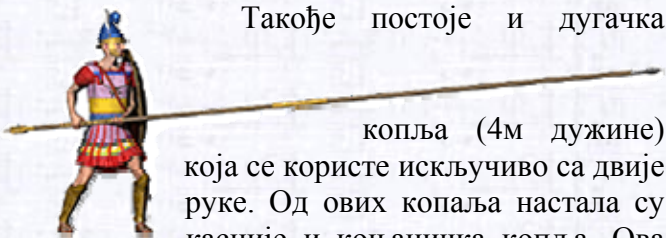


или двије руке, +1 Ш ако се користи на овај други начин. Копља преко 3 м немогу се користити једном руком. Иако су копља намјењена за бодење она се могу и бацати. Такође постоје и специјалне направе за бацање копља које су уствари полуге од дрвета, кости, са кукама или удубљењима гдје се постави доњи дио дршке копља а затим се оно и избаци. Када се користи полука домет је двоструки и она кошта 1 зл а тешка је 1 кг.

**(722) Двоструко копље** [Тн:1; До:у; Ш:К8, Бр:с; Тж:2; Мд:35 (Бл д:2-3; Ср д:2-10; Дл д:11-15) или 30; Вр:20; Ци:6; Уу:с5] Ово копље има два

**(723-724) Примитивно копље** [Тн:1; До:у; Ш:К6, Бр:с; Тж:2; Мд:35 (Бл д:2-3; Ср д:2-10; Дл д:11-15) или 30; Вр:5; Ци:2; Уу:с5] Ово су копља са каменим или коштаном врхом. Осим разлике у штети коју наносе све остало је исто као и код обичног копља.

**(725-726) Дугачко копље** [Тн:1; До:р; Ш:К10, Бр:с; Тж:3; Д:4; Вр:20; Ци:7; Уу:с6] Такође постоје и дугачка



копља (4м дужине) која се користе искључиво са двије руке. Од ових копаља настала су касније и коњаничка копља. Ова копља се немогу бацати и са њима се може држати коњица на одстојању али се не могу користити за блиску борбу и нису подесна за уске просторе. Једно од познатијих копаља ове врсте је била сариса коју су носили македонски фалангити под командом краља Филипа 2. и његовог сина Александра. Ово копље је било око 6м дужине и тешко око 7кг, на крају је имало тег у облику шиљка ради равнотеже, а састојало се од два дјела која су се пред битку спајала са металном тубом по средини и користила су се само при борбама на бојном пољу док су фаланге при брдским борбама или опсадама користиле своја обична копља.



**(727-734) Цилит** [Тн:1; До:ч; Ш:К6, Бр:б; Тж:1,5; Мд:30(Бл д:3-5; Ср д:5-7; Дл д:8-9); Вр:2; Ци:0,7] Кратко копље или цилит је



уствари лако копље, корисно за блиску борбу или за борбу на даљину, може се користити на коњу или са земље (Бл д:3-10; Ср д:10-30; Дл д:30-60). Врх цилита није много велик и обично је облика заостреног листа. Кориштен је још од античке грчке, а и данас постоји олимпијска дисциплина бацање копља које је уствари цилит.

**(735-736) Пилум** [Тн:3; До:у; Ш:К6; Бр:б; Тж:1,5; Мд:30(Бл д:3-5; Ср д:5-7; Дл д:8-9); Вр:3; Ци:1]



Чувено кратко копље римских легионара, пилум је израђиван са дугим, меким гвозденим врхом. Када бачени пилум погоди противника са штитом и промаши само са једним или два поена разлике он се забија у штит. Тежина оружја потом искриви меки врх копља и учини штит неупотребљивим док се пилум не извади из њега за шта је потребно К6 циклуса. Зачарани штитови имају 20% шансе по плусу да пониште овај ефекат.

**(737-740) Лако коњаничко копље**

[Тн:1; До:у; Ш:К6, Бр:с; Тж:2,5; Мд:2; Вр:6; Ци:2; Уу:с5] Коњаничко копље је копље које се користи док се јаше. Оно је коришћено на бојиштима од бронзаног доба. Прије него што је измишљен стремен, копље се није могло користити при јуришу и умјесто тога јахач би убо копљем подижући га изнад главе или би га чак бацио. Што се тиче коришћења копља, јахач са стременом може да користи било које коњаничко копље једном руком, док јахач без стремена мора користити двије руке за исто такво коњаничко копље. (Стремен се појавио током средњег вјека у западној европи). Као што је речено прије, јахач са стременом може да постави коњаничко копље при јуришу, што ће изазвати двоструку штету. Као опште начело, јахач мора бити на коњу који одговара његовом копљу, или иначе његово оружје ће бити ограничено у ефикасности. Тешко

коњаничко копље захтјева тешког бојног коња, теже бојно копље захтјева тежег бојног коња, и тако даље. Ако је коњаничко копље претешко за коња, оно прави штету као да је обично копље које је намјењено за тог коња.

Нпр тешко коњаничко копље које се користи на лакој бојној коњу наноси штету као да је лако коњаничко копље.



Лако коњаничко копље је у ствари дугачка дрвена мотка дужине око три метра са гвозденим врхом облика лорововог или врбиног листа, са оштрим странама и врхом намјењеним за пробијање оклопа. Лако коњаничко

копље могу да користе јахачи на лакој, тежем или тешком бојној коњу или сличним јахаћим животињама. Једно од познатијих копаља ове врсте је ксистон, копље које су користили македонски коњаници (грчко племе поред спартанаца, атињана итд) у служби Александра великог који је у битци јахао на челу коњице састављене од грчких племића. Оно је било 3,5м дужине и имало два врха јер су се ова копља од силине ударца лако ломила, тако да је у том случају резервни врх био користан.

**(741-743) Теже коњаничко копље**

[Тн:2; До:у; Ш:К8, Бр:с; Тж:4,5; Мд:2; Вр:10; Ци:3; Уу:с6] Веома слично лакој коњаничком копљу осим што је дршка око 3,5 метара дугачка и ово копље наноси пуну штету само на тежем или тешком бојној коњу. Све што је речено о лакој коњаничком копљу важи и за теже.



**(744-747) Тешко коњаничко копље**

[Тн:4; До:у; Ш:К10, Бр:с; Тж:7; Мд:2; Вр:15; Ци:5; Уу:с7] То је дугачка мотка дужине четири метра од тврдог дрвета која је проширена изнад рукохвата што служи као штитник за руку и стањује се према врху. На врху копља





је гвоздени врх. Да би се оно користило неопходно је да јахач буде у седлу и користи стременове. Све што је речено о лакшем коњаничком копљу важи и за тешко. Ово копље наноси пуну штету само на тешком бојном коњу.

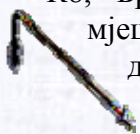
**(748) Турнирско коњаничко копље**



[Тн:5; До:у; Ш:К/2-1, Бр:с; Тж:9; Мд:2; Вр:20; Ци:7; Уу:с8] Да би се ово копље користило неопходно је да јахач буде у седлу и користи стременове. Турнирско коњаничко копље је уствари тешко коњаничко копље модификовано за употребу на турнирским надметањима са циљем да се противник не повриједи при борбама. Врх копља је замјењен специјалним тупим врхом чија је намјена да смањи шансу од повриједи и рањавања. Наравно уз све добре намјере да се учесници заштите ипак и даље постоји одређена шанса за то приликом борби.

**(749) Виле** [Тн:1; До:ч; Ш: К10/2, Бр:с; Тж:3; Мд:1; Вр:1; Ци:0,3] Уобичајени алат сељака је често кориштен као оружје за одбрану. Скоро свако земљорадничко газдинство има добру залиху таквог алата. Користе се са двије руке, а изгледају попут трозубца са повијеним шиљцима који се користе за премјештање покошене траве.

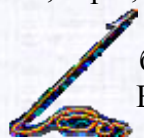
**(750-751) Чијикири**



[Тн:4; До:р; Ш: К8, Бр:с; Тж:3; Мд:2; Вр:6; Ци:2] Ово мјешовито оружје састоји се од копља са дугачким ланцем причвршћеним за дно штапа. Може се користити као обично копље, или ако се употреби други крај може се нанијети штета као да се употребљава ланац или покушати да се заплете односно повуче противник. Кад се ово оружје употреби на тај начин противник добија -3 ограничење на своју лкп сп. Користе се са двије руке.

**(752-753) Харпун**

[Тн:1; До:у; Ш: К8, Бр:с; Тж:3; Мд:2; Вр: 20; Ци:8] Рјетко употребљен на бојишту, харпун је било оружје морнара и китоловаца. Врх харпуна је попут копља и са једним краком који штрчи укосе на



доље. Његова намјена је да се забије у рану и врх забије, тако да се харпун не може лако извући из ране. Ако жртва не баца успјешну лкп сп, харпун ће се забити у рану и нанјеће 1К4 додатне штете ако се покуша извући из ране, што захтјева успјешно лксб жртве. Обично, снажан коноп је причвршћена за харпун тако да ловац може да држи ухваћену жртву помоћу конопа. Ако се врх забије карактер који држи харпун може да повуче коноп и да обори жртву. Жртва може да остане на ногама једино ако успјешно баца лкп сп и при томе трпи додатна К4 поена штете и баца лксб да се види да ли се харпун откачио из ране. Када се харпуни користе против већих створења коноп се везује за брод ловаца.

**(754-755) Хватаљка**



[Тн:5; До:р; Ш:-, Бр:с; Тж:3,5; Мд:1; Вр:30; Ци:10] Хватаљка је кратко оружје на мотци са два закривљена виљушкаста продужетка на крајевима дршке који су изнутра назубљени и наоштрени. Продужетци имају зглобове тако да се могу обавити око ухваћене жртве која не може бити већа од средње величине. У простијој варијанти то је само омча на крају штапа. Када се напада овим оружјем противнику се не рачуна оклопљеност од оклопа али се додају чаробни додаци и додаци за изузетну спретност. Ако је погодак успјешан жртва је ухваћена и сваког следећег циклуса хватаљка се може повлачити напријед и назад и тако се жртви аутоматски наноси К4/2 поена штете, или се може покушати вучење да се жртва обори на земљу, и ако она не баца лкп сп уз ограничење од -3 на сп маневар је успјешан. Ухваћена жртва губи додатке за изузетну спретност при оклопљености и дејство штита и једино се може ослободити ако пресјече дршку хватаљке оружјем (О:13, Е:2К+1 (9) или ако успјешно направи теп с и рашири обруч али ће при томе истрпити и К4/2 штете. Хватаљке се користе од градске страже када хоће да ухвате наоружане злочинце.



**(756-757) Шило копље** [Тн:5; До:р; Ш:К6, Бр:с; Тж:5,5; Мд:3-6; Вр:5; Ци:1,7] У основи ово је дугачко копље 3-6м дужине које се завршава шиљком попут шила на савијеном врху копља.



Ово дворучно оружје је било популарно током ренесансе. Како ово оружје штрчи ка напољу људи би се могли збити у густе формације, и неколико редова људи би се могло борити истовремено задајући ударце. Велики блокови копљаника били су тежак противник. Наравно када би услиједила блиска борба они би бацили њихове незграпна шило копља и наставили би да се боре са кратким мачевима.

**(758-760) Бардиш** [Тн:5; До:р; Ш:2К4, Бр:с; Тж:5,5; Мд:2; Вр:7; Ци:3,3] Једно од најпростијих оружја на мотци, бардиш је дворучна бојна сјекира са дужом дршком. Велики врх облика криве сјекире се ставља на крај дршке дугачке од 1,5-2,4м. Он је вјероватно настао од обичног алата и био је популаран међу простим народом. Једина релативна мана је да захтјева више простора да се употреби од осталих оружја на мотци.



**(761-762) Бек де корбин** [Тн:5; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:4,5; Мд:2; Вр:3; Ци:3,3] Ово је било врло специјализовано оружје више класе током позног средњег вјека и ране ренесансе. То је један од раних отварача конзерви специјално намјењен за плочасте оклоп. Крамп или кљун је направљен да пробије кроз плочасте оклоп, док се чекићем може задати добар ударац. На врху је постављен и кратки шиљак за борбу против беспомоћних противника. Оружје је дугачко око 2,4м. Како је оружју потребан добар замах, потребно је и доста простора да би се са њиме руковало, а користи се са обије руке.



**(763-764) Кљун** [Тн:5; До:р; Ш:2К4, Бр:с; Тж:3; Мд:2; Вр:7; Ци:2,3] Кљунови су дворучна мултифункционална оружја на мотци која укључују површину за сјечу, шиљак попут копља, и куке или криве оштрице позади за обарање



коњаника из седла. Кљун, кљун гуисарм, глаив гуисарм, и гуисарм спадају у ову категорију. Оваква оружја добијају +2 додадак кад покушавају извршити маневар вучења против јахача.

**(765-766) Кљун гуисарм** [Тн:5; До:р; Ш:2К4, Бр:с; Тж:3; Мд:2; Вр:7; Ци:2,3]

Нарочито настрано изгледајућа комбинација оружја, кљун гуисарм је један изданак кљун куке. Постављен на 2,3м дугачкој дршци, он је комбинација тешке месарске оштрице, вертикалног шиљка окренутог према назад, и куке или шиљка на врху. Он може бити употребљен на неколико различитих начина. Као и већина оружја на мотци ово је дворучно оружје.



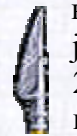
**(767-768) Фаушард** [Тн:5; До:р; Ш:К6, Бр:с; Тж:3; Мд:2; Вр:5; Ци:2,3] Изданак српа и косе, фаушард је дуга оштрица која се савија према унутра постављена на дршци 2,3м дужине. Ово је дворучно оружје које је намјењено и за сјечу и бод иако закривљени врх не чини бод много дјелотворним. Предност овог оружја је да обичан сељак може лако да претвори своју косу у ово ратно оружје.



**(769-770) Фаушард виле** [Тн:5; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:4; Мд:2; Вр:8; Ци:2,6] Ово је покушај побољшања фаушарда, допуњавајући га дугачким шиљком или вилама иза оштрице. Ово би требало да повећа способност оружја при боду но и даље је ово прилично нефикасно дворучно оружје.



**(771-772) Глаив** [Тн:5; До:р; Ш:К6, Бр:с; Тж:3,5; Мд:2; Вр:6; Ци:2] Један од најпростијих оружја на мотци, глаив је једнооштрично сјечиво постављено на 2,4-3м дугачку дршку. Иако није најефикасније дворучно оружје релативно га је лако направити и користити. Нормално оштрица се савија према вани да би повећала моћ сјечења све док скоро не почне да посјећа на месарски нож или сјекиру.





**(773-774) Глаив гуисарм** [Тн:5; До:р; Ш:2К4, Бр:с; Тж:4,5; Мд:2; Вр:10; Ци:3,3] Још једно комбиновано оружје, ово узима основни глаив и додаје шиљак или куку позади сјечива. Теоријски ово повећава корисност овог дворучног оружја мада његова стварна корисност је сумњива.



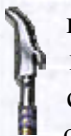
**(775-776) Гуисарм** [Тн:5; До:р; Ш:2К4, Бр:с; Тж:3,5; Мд:2; Вр:5; Ци:2,3] Мисли се да води поријекло од косијера, ове је у Г закривљена тешка оштрица. Иако прикладна и спретна није толико ефикасна.



**(777-778) Гуисарм воулг** [Тн:5; До:р; Ш:2К4, Бр:с; Тж:7; Мд:2; Вр:8; Ци:2,6] Ово оружје има модификовану оштрицу сјекире постављену на 2,4м дугачку дршку. Крај оштрице се криви до врха којим може да се боду, а позади је шиљак намјењен за пробијање оклопа. Понекад се овај шиљак замјењује наоштrenom куком.



**(779-780) Фаушард кука** [Тн:5; До:р; Ш:К4, Бр:с; Тж:4,5; Мд:2; Вр:10; Ци:3,3] Ово комбиновано оружје је још један покушај побољшања фаушарда. Кука која је иза сјечива намјењена је за скидање јахача из седла. Слично фаушарду ово није много ефикасно дворучно оружје.



**(781) Лајатанг** [Тн:4; До:р; Ш:К10, Бр:с; Тж:3; Мд:1; Вр:10; Ци:3,3] Лајатанг је оријентални штап мајстора борилачких вјештина дужине 1,5-1,8м, са српастим оштрицама на оба краја која су оштра и окренута према извана.



**(782) Ја чан** [Тн:4; До:р; Ш:К10, Бр:с; Тж:3; Мд:1; Вр:10; Ци:3,3] Ово је кинеско оружје дужине око 2м и у преводу значи срп лопатица. Има српасто сјечиво на једној страни, а на другој оштро сјечиво попут лопатице.



**(783-784) Луцерн чекић** [Тн:5; До:р; Ш:2К4, Бр:с; Тж:7; Мд:2-3; Вр:7; Ци:3,3] Ово дворучно оружје је слично бек де корбину. Има дршку дужине до 3м и обично се налази у рукама обичног



војника. Као и бек де корбин његова главна сврха је да пробије кроз оклоп. На врху је постављен дугачки шиљак шило копља да би се непријатељска коњица држала на одстојању.

**(785-786) Војничке виле** [Тн:5; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:3,5; Мд:2; Вр:5; Ци:2,5] Ово је једна од најпростијих модификација обичног алата и то су уствари обичне виле постављене на дужој дршци. Са шиљцима који су ојачани и исправљени војничке виле су постале солидно оружје. Потреба за сјечењем обично често доводи до комбиновања са другим оружјима.



**(787) Нагимаки** [Тн:5; До:р; Ш:К6, Бр:с; Тж:3; Мд:2; Вр:6; Ци:2] Нагимаки је нагината (јапанско оружје на мотци) са дршком скраћеном за пола за лакшу употребу из седла.



**(788) Нагината** [Тн:5; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:4,5; Мд:2; Вр:8; Ци:2,6] Нагината је уобичајено јапанско и кинеско оружје на мотци, у суштини оштрица мача на дугачкој мотци која се користи са двије руке. Западни еквивалент би могла бити глаив или хелебарда. Обично били су веома квалитетно израђивани и често су чак ижене племића учене да се њиме боре јер вјешт познавалац нагинатајуца је био више него раван противник самурају.



**(789) Јанјуе дао** [Тн:5; До:р; Ш:К8+1, Бр:с; Тж:5; Мд:2; Вр:15; Ци:5] На кинеском ово значи мач закривљеног мјесеца, а такође ово оружје је знано и као кван дао или гуан дао по Гуан Ју-у, човјеку који га је први пут почео да користи у 3 вијеку послје Христа. У основи ово је дужа и украшенија верзија пудаоа која такође веома личи и на нагинату. Сјечиво је широко и закривљено (понекад на горњој страни може да има и 7 прстенова), обично са њега виси и кићанка која служи да омета противника при нападу (као што је случај и код кинеског





копља), а на крају дршке је тег који служи за балансирање оружја.

**(790) Ји** [Тн:5; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:4,5; Мд:2; Вр:8; Ци:2,6] Ово је кинеска врста оружја на мотци која поред копља са стране има једно или два српаста сјечива. Обично се користила у пјешадији али и од коњице или кола, а такође могући су и други облици сјечива. Ово оружје је погодно за разоружавање и када се то покуша добија се додаток од +3 јер рупе између сјечива лако могу да заробе противничко оружје.



**(791-792) Партизан** [Тн:5; До:р; Ш:К6, Бр:с; Тж:4,5; Мд:2; Вр:10; Ци:3,3] Краћи од шило копља али ипак дужи од обичног копља, партизан има широки врх попут копља постављен на дршци дужине 2,4м. Двије мање оштрице су на крајевима главне оштрице, само да би нанјеле већу штету и заробиле односно пригњечиле оружје. Како је ово дворучно оружје за бод може да се користи у уско збијеним формацијама.



**(793-794) Рансеур** [Тн:5; До:р; Ш:2К4, Бр:с; Тж:3,5; Мд:2; Вр:6; Ци:2] Веома сличан партизану, рансеур се разликује по томе што је главна оштрица тања, а остале двије су издужене хоризонтално. Оне могу пригњечити оружје и понекад пробити кроз оклоп.



**(795-796) Спетум** [Тн:5; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:3,5; Мд:2; Вр:5; Ци:1,6] Спетум је модификација нормалног копља. Дужина дршке се повећава до 2,4м и додају се оштрице са стране. Неки имају оштрице који се савијају надоље повећавајући штету када се оружје вади из ране. Ово оружје такође може да парира оружје или да ухвати и држи противника.



**(797-798) Тетсубо** [Тн:5; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:3,5; Мд:2; Вр:4; Ци:1,3] Тетсубо је дугачка, гвожђем окована дрвена палица која се као оружје употребљава са двије руке. Популарна међу путницима јер служи и као штап за ходање.



**(799-800) Воулг** [Тн:5; До:р; Ш:2К4,

Бр:с; Тж:5,5; Мд:2; Вр:5; Ци:1,6] Воулг слично као и бардиш варијација сјекире и месарског ножа. Воулг је мало више од месарског ножа на крају 2,3м дугачке мотке. То је популарано оружје, лако за прављење и једноставно за коришћење. Знано је још и као лошабер сјекира.



### Дистанчно хладно оружје (800+К200)

**(801) Каменчић** [Тн:1; Ш:К/3; Бр:б Тж:до 0,5; Мд:30 (Бл д:1-3; Ср д:4-20; Дл д:21-30)] Камен може да се баци и њиме погоди противник или да се њиме нападне док се држи у руци. Треба напоменути да се било који ситнији предмет попут бочица, запаљеног уља и сл. баца попут каменчића.

**(802) Камен** [Тн:1; Ш:К4; Бр:б Тж:од 0,5 до 2; Мд:15 (Бл д:1-3; Ср д:4-7; Дл д:7-15)] Он може да се баци и противник њиме погоди или нападне док се држи у руци. Сви каменови преко 2кг се називају стјене и за сваки додатни килограм преко 2кг наносе по један додатни поен штете али и захтјевају по један поен снаге изнад 10 да би се могле употребити нпр. Стјену од 3кг може само употребити карактер са снагом 11, 4кг снагом 12 итд (треба напоменути да додаци за изузетну снагу се и даље урачунавају нпр карактер са снагом 12 има још и додаток од +2 на бн и +2 на штету због изузетне снаге).

**(803-804) Нестандардно дистанчно оружје** То је оружје прављено за неку другу расу која је мање или веће величине од људске. Да би одредили за коју величину је намјењено оружје бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног резултата сусретнуто је 1-10% малено наноси четвртину штете од уобичајене, 11-30% мало наноси половину штете од уобичајене, 31-60% велико наноси додатну половину штете од уобичајене, 61-90 дивовско наноси дуплу штету од уобичајене и 91-100% огромно мало наноси четвороструку штету од уобичајене. Да би одредили који је



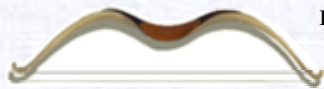
оружје нађено бацати поново на подтабели дистантног хладног оружја.

**(805-900) Лук** [Тн:1; До:ч; Ш:зависи од стријела које се користе, Бр:б; Тж:1,5; Мд:120 (Бл д:3-10; Ср д:10-30; Дл д:30-60); Вр:20; Ци:7] Једно од најуобичајенијих оружја кроз историју је лук.



Он је прављен од само једног материјала, најчешће дрвета. Лукови су кориштени за лов и рат од праскозорја цивилизације. Првобитно је настао обичан лук из кога се касније развио и дугачки који има већи домет и уобојитији је од обичног. Дужина лука је око 1,65 м. Када се нишани он се наслања на груди и може да испалује све врсте стријела осим тешких.

**(901-920) Мјешовити лук** [Тн:1; До:у; Ш: зависи од стријела које се користе, Бр:б; Тж:1; Мд:140 (Бл д:3-10; Ср д:10-30; Дл д:30-80); Вр:70; Ци:23] Мјешовити лук је направљен од више од једног материјала



нпр дрвета, рога и тетиве. Иначе је сличан обичном луку. Ови лукови су били омиљени од коњаника свуда и могу да испалују све стријеле осим тешких.

**(921-940) Дугачки лук** [Тн:1; До:у; Ш: зависи од стријела које се користе, Бр:с; Тж:1,5; Мд:180 (Бл д:3-10; Ср д:10-30; Дл д:30-60); Вр:30; Ци:10; Уу:с7] Дугачки лук је већи и јачи облик кратког лука који је поред осталих способан за испаливање и тешких стријела. Такође се прави од једног материјала, најчешће дрвета. Када се нишани он се наслања на образ умјесто на груди као што је то случај код кратког лука и величине је од 1,8 до 1,95 м. Такође ако карактер има изузетну снагу добија додатак на штету коју наноси са овим оружјем.



**(941-950) Мјешовити дугачки лук** [Тн:2; До:р; Ш: зависи од стријела које се користе, Бр:с; Тж:1,5; Мд:180 (Бл д:3-10; Ср д:10-30; Дл д:30-60); Вр:100; Ци:33; Уу:с7] Мјешовити дугачки лук је направљен од више

од једног материјала нпр дрвета, рога и тетиве. Овакви лукови могу се наћи само у источњачком окружењу. Ако су специјално за то направљени могу да испалују и док се јаше, али им је цијена онда дупло скупља. Овакви лукови могу испаливати све врсте стријела.

**(951-967) Стријела** [Тн:1; До:ч; Ш:К6; Тж:0, 5; Вр:0,02; Ци:0,1] Ово су уобичајене стријеле које се користе за лов или рат са металним врхом. Купују се са тоболцем у којем може стати 23 стријеле (Тж:0,5; Вр:0,4)



**(968) Примитивна стријела** [Тн:1; До:у; Ш:К10/2; Тж:0,05; Вр:0,01; Ци:0,003] Примитивне стријеле су у 70% случајева са каменим врхом или у 30% случајева од кости. Купују се са тоболцем у којем може стати 23 стријеле (Тж:0,5; Вр:0,2)

**(969) Назубљена стријела** [Тн:1; До:р; Ш:К6+1; Тж:0,05; Вр:1; Ци:0,3] Ово је стријела са главом која је назубљена тако да наноси више штете. Овакве стријеле имају ограничење од -1 на бн против било ког плочастог оклопа.

**(970) Запаљива стријела** [Тн:1; До:р; Тж:0,05; Вр:1; Ци:0,3] Запаљива стријела може бити било која врста стријела која је обмотана комадом крпе умочене у запаљиву течност (која се држи одмах иза главе). Крпа се упали прије него што се испали стријела и поред нормалне штете коју она наноси погођена жртва трпи и додатни поен штете од ватре. Поред тога ако погођени материјал не прође лксб сви запаљиви материјали на погођеном мјесту ће се упалити.

**(971) Ратна стријела** [Тн:4; До:р; Ш:К8; Тж:0,07; Вр:0,05; Ци:0,02] Ратне стријеле имају шири и тежи врх. Купују се са тоболцем у којем може стати 23 стријеле (Тж:0,7; Вр:1)

**(972) Стријела за пробијање оклопа** [Тн:5; До:р; Ш:К8; Тж:0,07; Вр:0,05; Ци:0,02] Ове стријеле су направљене са малим шиљатим врхом и намјењене су пробијању тешких оклопа. На блиском домету имају додатак од +2 на бн против свих плочастих



оклопа. Овакве стријеле су се користиле у ренесанси.

**(973) Самостријел** [Тн:6; До:у; Ш:К6, Бр:6; Тж:3; Мд:180 (Бл д:3-7; Ср д:7-30; Дл д:30-60); Вр:25; Ци:8]



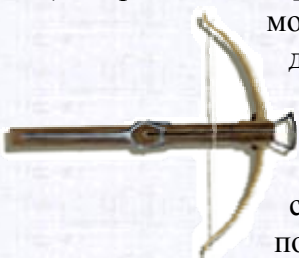
Самостријел је модерније хладно оружје и то је чисто механичка справа за разлику од лукова. Да би се самостријел могао употребити потребне су стријеле које се посебно праве за њих и онда га је потребно натегнути помоћу преклапајуће ручке.

**(974) Чо ку но** [Тн:6; До:у; Ш:К6, Бр:6; Тж:3; Мд:150 (Бл д:3-7; Ср д:7-25; Дл д:26-50); Вр:50; Ци:17]



Чо ку но је сличан обичном самостријелу, али може да држи до 10 стријела у магазину који је постављен на врху оружја. Уобичајено је само доступан у оријенталном окружењу.

**(975) Тешки самостријел** [Тн:6; До:р; Ш:К8, Бр:с; Тж:7; Мд:180 (Ср д:7-30; Дл д:30-60); Вр:50; Ци:17]



Тешки самостријел је модерније хладно оружје и да би се он могао употребити потребне су стријеле које се посебно праве за тешке самостријеле и он има посебну ручицу којом се натезе када се ручица окреће. Да би се он напунио потребан је један циклус и у том времену самостријел не може да пуца већ тек у следећем циклусу ако се напуни. Тешки самостријели су се звали и арбалисти.

**(976) Ручни самостријел** [Тн:6; До:р; Ш:К4, Бр:6; Тж:1,5; Мд:60 (Бл д:2-4; Ср д:4-10; Дл д:10-20); Вр:150; Ци:50]

Ручни самостријел је модерније хладно и да би се он могао употребити потребне су стријеле које се посебно праве за ручне самостријеле и он се држи у једној руци док се са другом лако напуни и натегне.

**(977) Самостријел стријела** [Тн:6; До:у; Ш:К6; Тж:0,05; Вр:0,1; Ци:0,03]

Оне су облика стријела за лук, али врхови су краћи и дебљи. Самостријел стријеле које се користе за рат имају коничне односно пирамидалне врхове. Купују се са тоболцем у којем може стати 23 стријеле (Тж:0,5; Вр:2)

**(978) Стријела за тешки самостријел** [Тн:6; До:р; Ш:К8; Тж:0,05; Вр:0,2; Ци:0,06]

Ове стријеле су сличне као и код самостријела само су веће и намјењене за тешки самостријел. Купују се са тоболцем у којем може стати 23 стријеле (Тж:0,5; Вр:4)

**(979) Стријела за ручни самостријел** [Тн:6; До:р; Ш:К4; Тж:0,05; Вр:1; Ци:0,3]

Ове стријеле су сличне као и код самостријела само су мање и намјењене су за ручни самостријел. Купују се са тоболцем у којем може стати 23 стријеле (Тж:0,5; Вр:6)

**(980-991) Праћка** [Тн:1; До:ч; Ш:К4, Бр:6; Тж:0,5; Мд:140 (Бл д:3-10; Ср д:10-30; Дл д:30-60); Вр:4; Ци:1,3]



Праћка се најчешће састоји од кожних трака са врећом на крају гдје се ставља камен. Оружје се држи за оба краја и онда окреће брзо изнад главе, а када се достигне највећа брзина пројектил се избаци тако што се пусти један крај траке. Може да се употреби обичан камен нађен на земљи или обрађени камен који се често зове метак за праћку (Ш:К10/2; Д:180) и он је убојитији и већег домета од обичног камења. Такође ако карактер има изузетну снагу добија додаток на штету коју наноси са овим оружјем.

**(992) Штап праћка** [Тн:1; До:у; Ш:К6, Бр:с; Тж:1; Мд:40 (Бл д:2-6; Ср д:7-12; Дл д:13-18); Вр:5; Ци:1,6]



Ово оружје се састоји од кратаког дрвеног штапа дужине око један метар са праћком од коже на његовом врху. Оно може да гађа са већим и тежим пројектилима од обичне праћке наносећи К6 штете, али не може толико далеко ни толико прецизно. Ова праћка нема блиски домет, већ све између 0-12м је средњи домет. Поред обичног камења и метак за праћку помоћу ове праћке може да се гађа и са ручним загушљивим бомбама.



**(993) Дуваљка** [Тн:1; До:у; Ш:К/2; Бр:б; Тж:0,5; Мд:26(Бл д:2; Ср д:3-4; Дл д:5-6); Вр:3; Ци:1] Дуваљка је шупља туба кроз коју се дувањем избацују пројектили који могу бити пикада за дуваљку или игле. Пикада (Ш:К6/2) су направљена од памука и влакана тако да добро налјежу у тубу, имају назубљени врх и немају никакве везе са обичним пикадима која се не могу употребити са дуваљком. Такође помоћу дуваљке се избацују и игле (Ш:1) које најчешће на себи имају отров који игла убризга у погођену жртву.

**(994) Ловачке боле** [Тн:1; До:р; Ш:К6/2; Бр:с; Тж:1; Мд:18 (Бл д:2-6; Ср д:7-12; Дл д:13-18); Вр:3; Ци:1; Уу:спб] Ловачке боле служе да би се жртва, најчешће птице и мања дивљач ухватила тако што се кугле обмотају око ње. Боле су сачињене од кожних трака које имају тегове на крају и то четири, шест или десет, а траке су спојене на крају тако да образују дршку. Корисник подигне боле и заврти их, а затим их и баца на жртву. Дужина трака је око 0,7м, а пречника су ок 5цм и најчешће су направљене од течког дрвета или кости.



**(995) Боле** [Тн:1; До:р; Ш:К6/2; Бр:с; Тж:1,5; Мд:18 (Бл д:2-6; Ср д:7-12; Дл д:13-18); Вр:4; Ци:1; Уу:спб] Боле су дупло веће дужине од ловачких бола и често у средини чвора се веже још један са малим тегом на крају који корисник држи. Ове боле могу да оборе жртву човјечије тежине. Ако корисник употреби циљани напад на ноге противника и погоди, боле ће се обмотати око његових ногу и он мора да направи успјешну лкп сп да не би пао (-4 ограничење на сп ако хода). Ако корисник успјешно погоди циљаним нападом противникове руке боле ће се обмотати око њега спрјечавајући га да користи оружје или штит док се не ослободи. Успјешан циљани погодак у противникову главу учиниће да се боле обмотају око противниковог врата наносећи му штету и давећи га наносећи

додатну штету од К/2е сваки циклус након првог.

**(996) Бумеранг** [Тн:1; До:р; Ш:К4; Бр:б; Тж:1; Мд:12 (Бл д:2-4; Ср д:5-8; Дл д:9-12); Вр:3; Ци:1] Још једно оружје за лов, бумеранг је тешка, аеродинамична палица које се нормално не враћа ономе ко је бацио али ако је он вјешт може да употреби циљани напад и у случају ако промаши бумеранг ће му се вратити.

**(997) Чакрам** [Тн:1; До:р; Ш:К4; Бр:б; Тж:0,5; Мд:12 (Бл д:2-4; Ср д:5-8; Дл д:9-12); Вр:3; Ци:1] Чакрам је диск или алка (као диск само са празном унутрашњошћу) са наоштреном спољном страном величине око 30цм у пречнику који служи за бацање. Најчешће је метални и баца се попут диска брзим трзајем. Није толико ефикасан против теже оклопљених противника и када се гађа противник у било којем плочастом оклопу трпи се ограничење од -2 на бн.



**(998) Шурикен** [Тн:4; До:р; Ш:К/2; Бр:б; Тж:0,1; Мд:12 (Бл д:2-4; Ср д:5-8; Дл д:9-12); Вр:0,5; Ци:0,2]



Такође познат као шакен или звјезда за бацање најчешће су то велике игле или пљосната сјечива у облику звјезде. Они су омиљено оружје плаћених убица у источњачким кампањама. Карактер у једном циклусу може да баца три шурикена односно да нападне 3 пута. Прва два напада се рачунају као бржа, док је трећи спорији и други и трећи добијају ограничење од -2 и -4 на бн.

**(999) Ласо** [Тн:1; До:у; Ш:-, Бр:с; Тж:1,5; Мд:12 (Бл д:2-4; Ср д:5-8; Дл д:9-12); Вр:0,5; Ци:0,2] Ласо је обично повезано са номадским културама. Амерички индијанци и средњоазијци су обично употребљавали ласо на животињама и оно је само ријетко било кориштено против непријатеља. Ласа су једино ефикасна када се користе употребљавајући циљани напад и не могу се користити за нормалне нападе. Ако нападач успје са својим циљаним нападом да погоди





ноге, то му омогућава и да покуша са вучењемсвог противника да би га оборио на земљу. Његов противник тада мора да баца лкп сп уз ограничење од -3 на сп да се одржи на ногама и ако не успије онда је оборен на земљу. Ако је нападач на јахањој животињи и има ласо причвршћено за седло, то ограничење на лкп сп се повећава на -6. Ако нападач успије са циљаним нападом око противникових руку, он може да пригњечи противничково оружје и штит тако што ће их стегнути конопом. Напад се баца против природне оклопљености и не гледа се тренутна оклопљеност од оклопа који се носи. Ако нападач погоди једна рука која се случајно одређује је ухваћена. Ако пребаци оклопљеност за 3 и више обје руке су ухваћене. Противник се не може оборити нормалним вучењем али ако је ласо везано за седло јахање животиње онда може као да су ухваћене ноге и то тако што ће нападач само потјерати у трк своју јахању животињу. Такође противник може да се обори са коња ако се успјешно погоди циљаним нападом. Ако се противник креће, а ласо је завезано за нешто чврсто нпр дрво он је аутоматски избачен из седла. Ако то није случај онда јахач мора направити лкп сп да би видио да ли је остао у седлу.

**(1000) Пикадо** [Тн:1; До:р; Ш:К/2, Бр:б; Тж:0,3; Мд:12 (Бл д:2-4; Ср д:5-8; Дл д:9-12); Вр:0,5; Ци:0,2] Ово оружје нису



као данашња мала пикада. Ово су много већа и тежа пикада него што су спортска. Она су обично била дужине као типична стријела и била су са тежим врхом. Оваква пикада су била популарна међу древнијим народима и источњачким културама. Најчешће су коришћена као мала кратка копља од стране бораца и лаке коњице.

## Заштитна опрема

У игри је оклопљеност често веома важна особина карактера јер она показује колико је он добро у стању да се заштити од противничких напада. У опису оклопа су дате особине разних оклопа, њихове тежине и цијена. Дјелови оклопа могу да се комбинују између себе да би се добила оптимална заштита али скоро ниједан продавац неће продавати оклопе у дјеловима. У табели су употребљене следеће скраћенице: Тн значи технички ниво, До значи доступност оклопа односно колко често се он може наћи у продавници (ч значи честа доступност, можемо га наћи у 50% случајева; у значи уобичајена доступност, можемо га наћи у 30%; р значи ријетка доступност, можемо га наћи само у 10% случајева. Најчешће количине ових оклопа које се налазе у продавницама су К20 честих предмета, К12 уобичајених предмета и К рјетких предмета плус 1К више или мање у зависности од квалитета опремљености продавнице), оклопљеност главе Ог, оклопљеност руку Ор, оклопљеност тјела От, оклопљеност ногу Он, Тж тежина, Вр вриједност оклопа односно његова цијена (у малој загради за магичне +1, +2 и +3), Ци цијена израде (у малој загради за магичне +1, +2 и +3), Уу услов употребе.

Напоменимо да је прво дата тежина и вриједност за цјелокупне оклопе, а потом у великој загради и за посебне дјелове и то прво за тјело, па за руке и на крају за ноге и да су одвојени тачком и зарезом (;). Треба истаћи да на мјестима гдје су поједине врсте оклопа рјетке они су скупљи бар за пола њихове цијене, а да су магични заштитни предмети +1 скупљи три пута од њихових обичних еквивалената, +2 шест пута и +3 девет пута. Ако је цијена појединих оклопа, штитова или кацага мала (до десет златника), прво се основна вриједност помножи са четри па се онда та вриједност рачуна као основна. Цијена израде сваког заштитног предмета је троструко мања од његове продајне цијене. При куповини заштитних предмета такође



треба узимати у обзир коефицијент промјене који у знатној мјери може да утиче на цјену, а он је објашњен у поглављу о коефицијенту промјене.

## Табела заштитне опреме

(К100)

### Оклопи

(К60)

#### (1) Штитници за ноге [Тн:2; До:у;



Он:+3; Тж:1,5; Вр:10; Ци:4] Ово су штитници од метала или неког сличног тврђег материјала који се стављају на доњи дио нога да би их заштитили од повриједа.

#### (2) Штитници за руке [Тн:2; До:у;



Ор:+3; Тж:1,5; Вр:10; Ци:4] Исто као и код штитника за ноге само у овом случају се они стављају на дио руку испод лакта.

#### (3) Штитници за рамена [Тн:2; До:у;



От:+2; Ор:+2; Тж:2,5; Вр:10; Ци:4] Ови штитници се стављају преко рамена и обично су направљени од метала или неког тврђег материјала у облику већих плоча које прекривају тај дио тјела. Могуће их је носити и преко неког лакшег или не толко великог оклопа.

#### (4-5) Постављени оклоп [Тн:1; До:ч;

От:+1; Ор:+1; Он:+1; Тж:3,3 [2,25;0,5;0,5]; Вр:4[2;1;1]; Ци:1[0,4;0,3;0,3]



Постављени или прошивени оклоп, како га неки називају, је најједноставнија форма оклопа који праве људи. Састоји се од два или више слојева испредене тканине напуњене дебелом ватом, или памуком, који су прошивени и међусобно повезани. Постављени оклоп обично покрива груди и рамена, али се понекад могу наћи и цјела одјела направљена овако. Чак и у доба пуних плочастих оклопа постављена одјела знана као акетони су ношена испод челичних плоча да би смекшали ударце и равномјерно распоредили тежину овог тешког оклопа. Лаке јединице

разних временских периода биле су опремљене овим оклопом.

#### (6-7) Кожни оклоп [Тн:1; До:ч; От:+2;

Ор:+1; Он:+1; Тж:4,6[3,3;0,5;0,8], Вр:5[3;1;1]; Ци:2[1;0,5;0,5]



Упркос популарном погрешном схватању кожни оклоп, није мекан и савитљив попут коже која се користи за прављење граничарских чизама или природњачких одора. Таква врста коже не нуди бољу заштиту од обичних одјевних предмета. Кожни оклоп је у ствари, јак и крут, ојачан у кључалом уљу на мјестима која треба да се заштите и развучен преко дрвеног или каменог модела мушког или женског попрсја. Оно што се тако добије су грудни оклоп и штитници за рамена (нараменице), које се онда комбинују са туником, и у хладнијим временима, са гамашнама од вуне или меке коже.

#### (8) Оклоп од конопа [Тн:1; До:р;

От:+2; Ор:+1; Он:+1; Тж:7[3;2;2], Вр:10[5;3;2]; Ци:4[2;1;1]

Само се може наћи у дивљим или егзотичним окружењима оклоп од конопа се састоји влакана попут конопа истканим у дебелу и чврсту тканину. Може се једино пронаћи на мјестима где је кожа оскудна.



#### (9) Лаки гладијаторски оклоп [Тн:3;

До:р; От:+2; Ор:+1; Он:+1; Тж:4,5[2;1;1,5], Вр:30[15;8;7]; Ци:10[5;2;3]

Резервисан за гладијаторске арене лаки гладијаторски оклоп или галски оклоп се састојао од кожных дјелова који су покривали ноге и кожне кошуље, са широким металним појасом. Ниједан обичан војник не би носио овакав лаки оклоп ако је могао пронаћи бољи.



#### (10) Коштани оклоп [Тн:1; До:у;

От:+3; Тж:8; Вр:50; Ци:16,3; Уу:с6]

У примитивном или дивљем окружењу, метал може бити недоступан при прављењу оклопа. Плоче од дрвета или кости које се стављају на ојачане капуте нису необичне за људе који немају приступ металу. Обично се овакав оклоп концентрише на штићење трупа док оставља





руке и ноге слободним тако им омогућујући покретност.

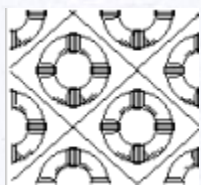


**(11) Дрвени оклоп** [Тн:1; До:у; От:+4; Тж:9; Вр:60; Ци:20; Уу:с6] Као и код коштаног само се умјесто костију користи дрво.

**(12) Ојачани кожни оклоп** [Тн:1; До:ч; От:+3; Ор:+1; Он:+2; Тж:8,5[6;1;1,5]; Вр:20[10;5;5]; Ци:7[3;2;2] Ојачани



кожни оклоп нема пуно заједничког са нормалним кожним оклопом. Док је нормални кожни оклоп попут стврднуте шкољке, ојачани кожни оклоп је мекан и гибак, са стотинама металних нитни, дугмади или малих плочица које су на њега причвршћене. Нитне су толико близу једна другој, да формирају флексибилни заштитни слој метала који може да скрене резове и сјечење оружја. Мека кожна превлака на унутрашњој страни није више до начин да се нитне држе на месту.



### **(13-14) Прстенасти**

**оклоп** [Тн:1; До:ч; От:+3; Ор:+2; Он:+2; Тж:13,5[8;2,5;3]; Вр:50[25;13;12]; Ци:16[8;4;4]

Прстенасти оклоп се састоји од кожног капута на који су пришивени метални прстенови. Он помало подсјећа на ланчани оклоп, али се везе не преклапају. У средњем вјеку прстенасти оклоп је био јефтина замјена за ланчани оклоп који је био превише скуп за многе ратнике. Неке врсте прстенастог оклопа кориштене су током средњег вјека од стране лаких јединица, артиљераца и чаркаша.

**(15) Лаки крљушни оклоп** [Тн:1; До:ч; От:+3; Ор:+2; Он:+2; Тж:11,3[6;3;2,3]; Вр:80[40;20;20]; Ци:27[14;7;6] Нормални крљушни оклоп је израђен од гвожђа, бронзе или челика али могуће га је и направити од коже која је очврснута кључалим уљем, комада кости или рога. Лаки крљушни оклоп је често оклоп номадских или дивљих људи који имају тешкоћа да пронађу метал са којим би радили.



### **(16) Оклоп од дебље коже**

[Тн:1; До:ч; От:+4; Ор:+2; Он:+3; Тж:16,6[13,5;1,3;1,8]; Вр:35[18;8;8];

Ци:12[6;3;3]; Уу:с8] Овај оклоп се прави од веома дебеле коже неке велике животиње (слон или носорог нпр) или од много слојева нормалне коже која се добија од уобичајених животиња, попут крава.

### **(17-19) Крљушни оклоп**

[Тн:1; До:у; От:+4; Ор:+3; Он:+3; Тж:13,6[9;1,8;2,7]; Вр:60[30;15;15]; Ци:20[10;5;5]; Уу:с7] Ово



је капут од мекане коже прекривен парчадима метала која се преклапају, слично као крљушти рибе. Подједнако је тежак као ланчани оклоп али пружа мало лошију заштиту. Он нема

никаких значајнијих предности у односу на оклоп од дебље коже или разбојнички оклоп.

### **(20-21) Разбојнички оклоп**

[Тн:1; До:у; От:+4; Ор:+3; Он:+3; Тж:9,8[6,7;1,3;1,8]; Вр:122 [62;30;30]; Ци:40

[20;10;10] Развијен из крљушног



оклопа и из ојачаног кожног оклопа, разбојнички оклоп се састоји од слоја малих металних плоча, спојених нитнама са поставком од мекане коже, дебеле тканине, или грубог платна. Још један слој тканине се додаје на спољашњи дио одјеће, што све чини једну слојевиту заштиту која је лаганија од ланчаног оклопа. Алтернативна конфигурација је да се плоче убаце између два слоја мекане коже. Овај оклоп је био веома уобичајен у средњем вјеку у европи као и у Индији, Кини и Јапану.

### **(22-23) Плочицасти оклоп**

[Тн:1; До:у; От:+4; Ор:+4; Он:+4; Тж:13,5[9;1,8;2,7]; Вр:70[35;18;17]; Ци:22[11,6,5]; Уу:с7]

Плочицасти оклоп се састоји од малих, преклапајућих плочица метала који су саткани заједно или сашивени преко коже или тканине. Он је сличан разбојничком и вертикално спојеном оклопу али није попут кожног сендвича као та два оклопа. Плочицасти оклоп је веома древан оклоп који се користио у Месопотамији и старом Египту хиљадама година прије успона Рима. Византијски и персијски коњаници користили



су грудни оклоп од бронзаних плочица као дио њиховог тешког оклопа.

**(24) Плочицаста кошуља** [Тн:1; До:у; От:+4; Ор:+4; Тж:10,8[9;1,8]; Вр: 50[35;18]; Ци:17[11,6]; Уу:с6] Пуна одјела плочицастих оклопа су била врло рјетка у бронзаном добу али ипак плочицасте кошуље са сукњицама од тканине су биле уобичајеније. Овај мјешовити оклоп представља најбољу могућу заштиту за обичног војника у изузетно древним окружењима.



**(25-26) Хоплајт** [Тн:2; До:у; От:+4; Ор:+3; Он:+3; Тж:13[10;1,5;1,5]; Вр:100; Ци:34[27,4,4] Ово је оклоп старих грка који су они најчешће носили, а такође је био у употреби и на другим мјестима медитерана у то вријеме преношен од грчких колонија. Састојао се од бронзаног широког појаса, ојачане кожне тунике и штитника за ноге и руке. У античкој



Грчкој борба се концентрисала око ратника пјешадинаца који су се звали хоплајти (рјеч ὄπλον значи комад оклопа али је не треба бркати са грчким дрвеним штитом који се често неправилно зове хоплон, а уствари се звао аспис и био је округао пречника 1м). Хоплајти су били оклопници који су потицали из средње класе тадашњег друштва који су имали довољно новца да приуште себи оклоп. Они се први пут појављују 800г прије христа и у почетку су били народна војска наоружана копљем (2,7м дужине) и кратким мачем. Јединице хоплајта звале су се фаланге и биле су стуб тадашње борбе, а борили су се тако што би у формацији јурили према противнику истурених копаља и спојених штитова и сви познати грци тога времена су се у свом животу борили у овим јединицама, чак и филозофи и писци. У каснијим фазама ратовања (поготово пелопонеском рату када су се грци борили против персијанаца) њихов значај опада јер се јавља потреба за већом покретношћу војника (јер су морали да трче на персијске стријелце) тако да до изражаја долазе лако оклопљене трупе пелтасти,

коњица, морнарица и опсадне машине али упркос свему томе ове трупе остају често незамјењљиве.

**(27-28) Тежи хоплајт** [Тн:2; До:р; От:+6; Ор:+3; Он:+3; Тж:21[18;1,5;1,5]; Вр:180[160;10;10]; Ци:60[54,4,4]; Уу:с7] Тежи хоплајт састојао се бронзаног плочастог грудног оклопа и дјела који је штитио кукове, ојачане кожне сукњице и штитника за ноге и руке. Он је пружао добру заштиту виталнијих дјелова тјела, а да при том није био сувише тежак. Војници



Александра македонског освојили су пола свјета у оваквом оклопу, а такође се користио од војсковођа чак и у римско вријеме. Ипак често овај оклоп је био доста тежак и смањивао је покретљивост тако да су лакше верзије оклопа попут хоплајта биле много чешће, па чак зарад покретности често се оклоп није ни носио нпр спартанци који су углавном ишли боси и без оклопа због тога што су се сандале при трку често кидале.



**(29-31) Лорика хамата** [Тн:3; До:у; От:+4; Тж:11,3; Вр:120; Ци:40; Уу:с6] Овај римски оклоп се састоји од ланчане кошуље и сукњице од коже појачане са бронзним или гвозденим тракама. Ово је био оклоп раног римског периода и користио за вријеме Пунских ратова у 1. вијеку и био је предак верижњаче.



**(32-34) Лорика сегмента** [Тн:3; До:у; От:+5; Тж:9; Вр:175; Ци:58; Уу:с6] Лорика сегмента је замјенила лорику хамату и била је употребљавана до око 350 г. Она се састоји од грудног вертикално спојеног оклопа и појачане сукњице од ојачаног кожног



оклопа.

**(35-41) Ланчани оклоп** [Тн:5; До: у; От:+5; Ор:+4; Он:+4; Тж:13,5[9;1,8;2,7]; Вр: 75[37;19;19]; Ци:25[17,9,9]; Уу:с7]



Ланчани оклоп је направљен од металних прстенова који су испреплетани. Увјек се носи преко слоја постављеног платна или меке коже да би се спријечиле посјекотине и да би се смањила јачина удараца оружја. Комплетан ланчани оклоп се појавио у раној фази крсташких похода када је додат дио који штити ноге традиционалној ланчаној кошуљи. Више од стољећа овај оклоп је био омиљени вид заштите у западној европи и светој земљи. Стручњаци за ову област називају 11. и 12. вијек доба ланчаног оклопа.

**(42-43) Верижњача** [Тн:5; До:у; От:+5; Ор:+4; Тж:10,8[9;1,8]; Вр: 55[37;18]; Ци:16[17,9]; Уу:с6]



Ланчани оклоп је био први пут направљен у доба римљана у виду кошуља или сукњица. Комплетни ланчани оклоп кроз цјели средњи вијек био је само привилегија најбогатијих ратника. Крајем средњег вјека најубичајнија форма оклопа је била верижњача или ланчана кошуља (вериге=ланац), која је била дугачких рукава и досезала носиоцу до изнад кољена. Због тога што су ноге незаштићене ланчана верижњача не пружа исту заштиту као и ланчани оклоп.

**(44-46) Ланчано плочицасти оклоп** [Тн:4; До:у; От:+6;Ор:+5;Он:+5; Тж:15[8;3;3]; Вр: 125[63;31;31]; Ци:42[21,6,5]; Уу:с8]



Ланчано плочицасти или ланчано ламеларни оклоп се широко користио у Византији и источним земљама. Било је уобичајено за људе са истока да споје њихов лакши са тежим оклопом. Ланчани оклоп са плочицастим грудним оклопом и дјеловима који прекривају ноге и руке био је широко коришћен од византијске, турске и персијске коњице.

**(47-48) Хоризонтално тракасти оклоп** [Тн:4;До:у;От:+6;Ор:+5;Он:+5;Тж:11,8 [7,7;1,8;2,3]; Вр:200 [100;50;50]; Ци:67

[33,17,17] Хоризонтално тракасти оклоп је направљен од преклопљених хоризонталних трака ламинираног метала, ушивених преко обичног ланчаног оклопа и меке коже. Ламинат је овде у смислу да се траке метала праве тако што се више тањих листова метала нитнама или нечим другим хоризонтално спајају да би направили једну хоризонталну траку. Овај оклоп се још зове и ламеларни оклоп и измиљен је првобитно од асираца око 900-600 године прије Христа, али се кроз историју употребљавао често. Један од познатијих оклопа ове врсте је оклоп јапанских самураја који су начин његове конструкције преузели од кинеза и потом га развили, а такође је кориштен од Монгола и степских народа јужне Русије. Постоји и варијанта гдје се стављају вертикалне траке метала, и овај оклоп је мање савитљив у односу на обичан комбиновани.

**(49) Побољшани ланчани оклоп** [Тн:5; До:у; От:+6; Ор:+5; Он:+5; Тж:21[11;5;5]; Вр:180[90;45;45]; Ци:66[30,15,15]

Неколико врста побољшаног ланчаног оклопа се појавило током Крсташких ратова. Оклоп се састојао од малих металних трака сасастављених помоћу веза; двоструки ланчани оклоп ове врсте је користио теже везе удвостручено спојене; појачани оклоп је користио дебелу кожну потпору да појача капут. Сви типови побољшаног ланчаног оклопа пружају бољу заштиту од нормалног ланчаног оклопа али по цјену повећања тежине оклопа.

**(50-51) Вертикално тракасти оклоп** [Тн:4; До:р;От:+6;Ор:+5;Он:+5; Тж:18[9;4,5;4,5];Вр:80[40;20;20]; Ци:27[14,7,6]

Овај оклоп је сличан разбојничком, али за разлику од њега користе се веће металне траке. Металне траке су постављене вертикално и заковане заједно. Оне се преклапају чинећи цјелину, а онда је то постављено између два слоја коже. Вертикално тракасти оклоп се често користио у западној Европи али био је популаран и у Индији и Далеком истоку.





**(52) Ланчано плочасти оклоп** [Тн:5;

До:р; От:+7;Ор:+4;Он:+4; Тж:20[7,7;1,8;2,3];  
Вр:150[75;40;35];Ци:50[25,13,12];Уу:с9]



Плочасти оклоп се први пут појавио при крају крсташких ратова као појачање за ланчани оклоп. Прво су се појавили мали грудни плочасти оклопи, а потом од њих су настали и пуни грудни плочасти оклоп са плочастим дјеловима за заштиту ногу и руку. Ланчано плочасти оклоп је уствари ранија форма плочастог оклопа гдје се носи грудни плочасти оклоп преко ланчаног оклопа.

**(53) Бронзани плочасти оклоп** [Тн:4;

До:р; От:+7;Ор:+6;Он:+6;  
Тж:15,2[10,3;1,8;3,1]; Вр:400[200;100,100];  
Ци:133[67;33;33]; Уу:с7]



Најмекши од ове врсте оклопа, бронзани оклоп се прави од тешких бронзаних плоча причвршћених на хајдучки оклоп или сложени слој металних крљушти и кожног или постављеног оклопа. Овај оклоп историјски никад није постојао из једног комада, док су грудни дјелови, и дјелови који покривају ноге или руке били уобичајени посебно у доба старе Грчке и Рима.

**(54-55) Плочасти оклоп** [Тн:5;До:р;

От:+8;Ор:+7;Он:+7;Тж:17,1[11,2;2,3;3,6];  
Вр:600[300;150;150];Ци:200[100;50;50]; Уу:с8]



Плочасти оклоп је комбинација верижаче и разбојничког оклопа са металним плочама које покривају виталне површине попут груди, стомака и препона. Сличан по конструкцији бронзаном оклопу, прави плочасти оклоп има тешке челичне плоче причвршћене нитнама за чврсту подлогу од ланчаног и кожног оклопа. Ове плоче су често боље направљене него оне код бронзаног оклопа и комбинованог оклопа, пошто се праве техникама напредније металургије и напредније ламинације, које дају лаки челик са одличним борбеним карактеристикама. Разбојнички оклоп као

позадина за плочасти оклоп је ретка појава, јер га крутост чини непопуларним међу ковачима и ратницима. Због свега овога, плочасти оклоп штити тјело много боље од бронзаног.

**(56) Теренски плочасти оклоп** [Тн:5;

До:р;От:+9;Ор:+8;Он:+8;Тж:20,2[13,5;2,7;4];



Вр:2000[1000;500;500];Ци:700[350;175;175]; Уу:с9] Теренски плочасти оклоп је заправо уобичајнија варијанта пуног плочастог оклопа. Састоји се од уобличених и подешених металних плоча, причвршћених нитнама и повезаних тако да покривају цјело тјело. Дебео слој поставке мора се носити испод овог оклопа.

**(57) Пуни плочасти оклоп** [Тн:5;

До:р; От:+10; Ор:+9; Он:+9;

Тж:23,3[15,6;3,2;4,5]; Вр:4000[2000;500;500];

Ци:1300 [650;325;325]; Уу:с9]

Пуни плочасти оклоп је најбољи оклоп који ратник може да купи, и по изгледу и по заштити. Савршено подешене и углављене плоче су постављене под специјалним угловима да би одбијале стријеле и ударце, и цјело одјело се богато украшава гравурама и утиснутим детаљима.

**(58) Грудни плочасти оклоп** [Тн:5;

До:р; От:+8; Тж:11,2; Вр:300; Ци:100; Уу:с7]



Овај оклоп је просто челични грудни оклоп са комадом који штити и леђа, ношен попут мајце. Она штитити носиоачеве виталне органе али ипак оставља остале удове откривене. Историјски он се користио у доба ренесансе.

**(59) Полуплочасти оклоп** [Тн:5; До:

р; От:+8; Ор:+7; Тж:13,5[11,2;2,3];

Вр:450[300;150]; Ци:150[100;50]; Уу:с7]

Како је ватрено оружје постајало уобичајније, корисност тешког плочастог оклопа почела је да брзо опада. Како није било више неопходно да се покрије цјело тјело, војници и витезови су почели да одбацују све осим најважнијих дјелова оклопа. Полуплочасти





оклоп се састоји од грудног дијела и дјела који покрива кукове док су руке и ноге незаштићене. Полуплочасти се користио у 17. вијеку док потпуно није ишчезао.

### (60) Трочетвртински плочасти оклоп



[Тн:5; До: р; От:+8; Ор:+7; Он:+3; Тж:15,1[11,2;2,3;1,6]; Вр:500 [300;150;50]; Ци:165 [100;50;15]; Уу:с8] Сличан полу плочастом оклопу, трочетвртински плочасти оклоп се појавио када су витезови почели да одбацују мање важне комаде њиховог оклопа. Нема толко сврхе носити 30кг оклопа када он не пружа заштиту од метка или стрјела тешких самостријела. Трочетвртински плочасти оклоп је задржао грудни дио, дјелове који штите руке, кукове и горњи дио бутина али је одбацио заштиту доњих дјелова ногу и средишњих бутина које су ионако штићене од коња када се јаше.

## Штитови

(60+К30)

### (61-66) Колчаник

[Тн:1; До: ч; От:+2;От:+2;Ор:+1;Он:+1; Тж:1,3; Вр:1; Ци:0,3] Још познат под називом штит-мета, је малени округли штит (око тридесет центиметара у пречнику), од дрвета или метала који се причвршћује за подлактицу. Могу га носити и стријелци и војници који користе самостријеле, а да им при томе не смета у гађању.



### (67-74) Мали штит

[Тн:1; До: ч; От:+2;От:+2; Ор:+2;Он:+1; Тж:2,3; Вр:3; Ци:1]. Мали штит је обично округао, око



шездесет центиметара у пречнику и носи се на подлактици, стегнут песницом руке која носи штит. Његова лаганост, у поређењу са средњим штитом, рецимо, дозвољава да се у тој руци носе други предмети, али се не може носити и оружје. Неки каснији штитови ове врсте били су и облика тругла или квадрата. У 20% случајева ови штитови могу имати и

шиљак на средини којим се може напасти противник и нанјети му К/2 штете.

### (75-84) Средњи штит

[Тн:1; До: у; От:+2; От:+2;Ор:+2;Он:+2; Тж:3,2; Вр:7; Ци:2]

Средњи штит се носи попут малог на подлактици. За разлику од малог штита, његова тежина спријечава да се било шта друго носи у руци на којој је штит. Средњи штитови су обично од метала, дужине су око један метар, а ширине



око 60цм, и могу бити било ког облика, од округлих до четвртастих преко, рецимо, неких који су облика змајевих крила. Типични средњевековни средњи штит је троугластог облика, са једним крајем упереним ка земљи. Обично су са спољне стране у античко доба одсликавани симболи богова или сами богови, а у средњем вијеку на њему су обично били грбови.

### (85-90) Велики штит

[Тн:1; До: р; От:+3; От:+3;Ор:+2;Он:+2; Тж:6; Вр:10; Ци: 3; Уу: с7]

Или тјелесни штит, змај, односно кула-штит, је масивни метални или дрвени штит чији је распон скоро од браде до стопала ноциоца (око 1,8 метара висок). Мора бити добро учвршћен на подлактицу а његови носачи јако стегнути песницом све вријеме. Природно, ово значи да се рука која носи штит користи само да би одржала штит на мјесту.



## Кациге

(90+К8)

### (91) Кожна кацига

[Тн:1; До:ч; От:+3; Тж:1; Вр:1; Ци:0,3] Најлакша постојећа кацига, ова кацига је израђена тако што је

кожа стврднута помоћу кључалог уља и ојачана са гвозденим или бронзаним спојницама. Кожна кацига не пружа много заштите у поређењу са осталим кацигама али је свакако боља од ничега.





**(92-93) Капа** [Тн:1; До: ч; Ог:+4; Тж:1,3; Вр:4; Ци:1] Бронзана, гвоздена или челична капа је међу најуобичајенијим кацигама све до краја крсташких ратова. Капа се често носи преко ланчане капуљаче ради додатне заштите. Такође често могу да садрже и штитинике за нос.



**(94) Ланчана капуљача** [Тн:4; До: у; Ог:+5; Тж:2,3; Вр:10; Ци:3] Ланчана капуљача је постављена капуљача од ланчаног оклопа или верижњаче. Уско је припијена уз врат и главу, откривајући само лице. Обично долази са или је уграђена у ланчани оклоп, или неки оклоп који има и ланца у себи. Може да се носи у комбинацији са капом или отвореном кацигом када додатно повећава оклопљеност и то код капе за два, а код отворене кациге за један.



**(95) Отворена кацига** [Тн:2; До: у; Огл:+6; Тж: 3,1; Вр:12; Ци:4] Отворена кацига је направљена од ојачане коже или метала, покрива већи део главе, осим лица и врата. Ове кациге обично имају и штитник за нос. Грчке и римске кациге спадају у ову категорију као и многе кациге средњег вијека.



**(96) Лакша кацига са визиром** [Тн:4; До: у; Ог:+7; Тж:4,5; Вр:20; Ци:7] Лакша кацига са визиром је идентична отвореној кациги, само што има визир за лице који смањује видно поље оног ко носи такву кацигу али и пружа већу заштиту. Такође све врсте затворених кацига спадају у ову категорије и оне немају визир већ само уске отворе за очи.



**(97) Тежа кацига са визиром** [Тн:4; До: р; Ог:+8; Тж:6; Вр:40; Ци:13] Слична лакшој кациги са визиром само што има штитнике за врат тако да је онај који је носи боље заштићен.



**(98) Велика кацига** [Тн:5; До: р; Ог:+9; Тж:9; Вр:80; Ци:27] Било која масивна метална кацига која покрива цјелу главу, укључујући и врат и



често и горњи део рамена. Једине рупе на овом металном чуду су уски прорези који омогућавају гледање и мале рупице које омогућавају дисање. Визир се не може, најчешће скидати са ове кациге.

### Остало (98+K4/2)

**(99) Оклопне рукавице** [До:у; Вр:10] Ове рукавице штите руке и најчешће се купују са оклопом. Карактер који их носи у борби ако буде погођен у шаку и истрпи више од 60% штете, неће испустити оружје ако успјешно баци лкп сп. Ако се противник нападне и изведе ударац руком док се носе рукавице наноси се K4/2 сталне штете умјесто пола сталне, а пола привремене како је то када се нападне без рукавица. У 30% случајева овакве рукавице кад се нађу биће кожне и оне се такође често носе ради заштите. Карактер са оваквим рукавицама има +3 додатак на лкп сп када буде погођен у шаку да не испусти оружје.

**(100) Нестандарна заштитна опрема** То је заштитна опрема прављена за неку другу расу која је мање или веће величине од људске. Да би одредили за коју расу је намјењена бацати на табели створења у КОС.

### Разна опрема

Скраћенице које су кориштене су Тн значи технички ниво, До значи доступност предмета односно колико често се он може наћи у продавници (ч значи честа доступност, можемо га наћи у 50% случајева; у значи уобичајена доступност, можемо га наћи у 30%; р значи ријетка доступност, можемо га наћи само у 10% случајева. Најчешће количине ових предмета које се налазе у продавницама су K20 честих предмета, K12 уобичајених предмета и K рјетких предмета плус 1K више или мање у зависности од квалитета опремљености продавнице), Вр што



значи вриједност у златницима (ако је остављен празан простор значи да је бесплатно или да вриједност зависи односно да је промјенљива и остављено је ВИ да је одреди) и Тж преставља тежину изражену у килограмима (ако је остављен празан простор значи да предмет нема тежину или да тежина зависи односно да је промјенљива и ВИ-ју је остављено да је одреди). При куповини опреме такође треба узимати у обзир коефицијент промјене који у знатној мјери може да утиче на цјену, а објашњен је у поглављу о коефицијенту промјене.

### Табела опреме

(К10000)

#### Одјећа

(К400)

**(1-7) Градска одјећа** [Тн:1; До:ч; Тж:1,5; Вр:3] Ово је комплетна одјећа и састоји се од ципела, панталона, појаса, врећице за новац, корица за нож и оружје, мјешине за воду, кошуље, џемпера и капе просјечног квалитета или одјевних предмета сличних овима. Ово је најбрже купити и кад се обуче подразумјева се да је карактер прописно одјевен.

**(8-14) Одјећа занатлије** [Тн:1; До:ч; Тж:1,5; Вр:3] Одјећу занатлије или мајстора чини кошуља са дугмадима, кецаеља или панталоне са трегерима, ципеле, капа или шешир и кожни појас за ношење алата.

**(15-21) Свештеничка одора** [Тн:1; До:ч; Тж:3; Вр:5] Украсна свештеничка одора са црквене церемоније и службе божије, а не за свакидашње ношење зашта се користи мантија.

**(22-28) Одјећа за зиму** [Тн:1; До:ч; Тж:3,5; Вр:8] Чини је вунени капут, ланена кошуља, вунена капа, тешки огртач од тканине, дебеле панталоне или сукња и високе чизме. Када се носи оваква одјећа карактер има –3 додатак на на провјере на утицај хладноће.

**(29-35) Скупа одјећа** [Тн:1; До:р; Тж:3; Вр:30] Лијепа и фино сашивена одјећа било

које тренутне моде која се носи међу богатијим грађанством. Ако се одјећом покушава ставити до знања да је неко богатији онда је ово права одјећа јер често разни канцеларијски службеници или дворјани имају сасвим другачији приступ са обичним, просто одјевеним народом. Такође за овакву ношњу је потребан и накит који кошта бар 50 златника који ако се не носи и поред скупе одјеће карактер ће изгледати сасвим обично.

**(36-42) Одјећа забављача** [Тн:1; До:р; Тж:2; Вр:3] Ово је упадљива одјећа, која је можда дречавих боја или чак и свјетлуцава и може бити интересантна људима који желе забаву. Иако одјећа изгледа несвакидашње она је истовремено и практична и омогућава котрљање у њој, плесање, ходање по конопцу или само трчање.

**(43-49) Одјећа истраживача** [Тн:1; До:р; Тж:4; Вр:10] Ово је одјећа за онога ко жели бити припремљен на све. Она укључује високе чизме, дуге чарапе или подсукњу, појас, сукњу или панталоне са пуловером или јакном, кожну тунику, рукавице и огртач. Одјећа има многобројне џепове, поготово огртач, а укључује и додатне ствари које би могле бити корисне као што су шал и шешир.

**(50-56) Монашка одјећа** [Тн:1; До:р; Тж:1; Вр:5] Ова одјећа укључује ципеле или сандале, комотне панталоне и мајцу (или мантију умјесто тога) и појас. Иако изгледа уобичајено све је направљено од високо квалитетног материјала који омогућује максималну покретност, а у многобројним џеповима који су у унутрашњости се могу сакрити разне ствари.

**(57-59) Племићка одјећа** [Тн:1; До:р; Тж:5; Вр:75] Ово је одјећа која је намјењена да буде скупа и да се показује. Племенити метали и драгуљи су прошивени одјећом. Да би се уклопили у племиће свако ко то жели треба да има прстен са печатом и накит вриједан бар 100 златника (или бар да изгледа да је толико вриједан), и препоручљиво је да се не појављује на балу у истој племићкој одјећи двапут.



**(60-67) Одјећа сељака** [Тн:1; До:ч; Тж:1; Вр:0,1] Комотна мајца или кошуља и чакшире или сукња, а на ногама замотане крпе или сандале.

**(68) Скупоцјена племићка одјећа** [Тн:1; До:р; Тж:8; Вр:200] Ово је одјећа достојна краља и високог племства. Прошарана је драгуљима, златом, свилом и осталим украсима. Често уз овакву одјећу носи прстење, круна, скиптар, златна јабука и слични симболи моћи.

**(69-73) Путничка одјећа** [Тн:1; До:ч; Тж:2,5; Вр:1] Ниске чизме, вунена сукња или панталоне, појас и мајца или кошуља (са цемпером или прслуком по жељи) и огртач са капуљачом

**(74-78) Научничка одјећа** [Тн:1; До:у; Тж:3; Вр:5] Одора, појас, капа, ципеле и огртач по жељи

**(79-84) Врпца за појас** [Тн:1; До:ч; Вр:0,2] То је широка врпца материјала која се носи око појаса или око рамена, као украс или као ознака чина или друштвене позиције. Врпце могу бити направљене од било ког материјала али памук и свила су најпопуларнији.

**(85-90) Појас** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:0,3] Он се обично носи да би се осигурале панталоне. На њему се још могу носити ножеви, врећице са новцем и сличне ствари.

**(91-95) Широки појас** [Тн:1; До:ч; Тж:0,3; Вр: 3] Направљен је најчешће од коже али и остали материјали су чести. Носе га и мушкарци и жене.

**(96-102) Корице за нож** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр: 0,03] То су најчешће дрвене или кожне корице које служе за заштиту сјечива. Скупоцјеније могу бити изгравиране племенитим металима или опточене драгим камењем.

**(103-108) Корице за мач** [Тн:1; До:ч; Тж:0,3; Вр:4] Корице са појасом су најчешће направљене од коже да би се он могао ности за појасом или преко рамена. Често се украшавају.

**(109-114) Одора** [Тн:1; До:ч; Тж:0,2; Вр:0,9]



Она покрива тјело од главе до пете, удобна је, топла и не ограничава покрете, а има и много мјеста гдје се могу сакрити мањи предмети.

**(115-120) Свештеничка мантија** То је врста одоре намјењена за свештенике.

**(121-126) Украшена одора** [Тн:1; До:р; Тж:0,3; Вр:20] Она је иста као и обична одора само што украси повећавају њену вриједност означавајући човјека или жену који је носе богатом особом. Повећава изглед за један поен када се носи.

**(127-132) Свилена јакна** [Тн:1; До:р; Тж:0,2; Вр:80] Она се носи преко мајце, кошуље или тунике и како јој и име каже направљена је од свиле. Повећава изглед за један поен када се носи.



**(133-138) Капут** [Тн:1; До:у; Тж:0,2; Вр:0,6] Он се обично носи преко кошуље ради додатне топлоте или стила или обоје.

**(139-145) Тога** [Тн:2; До:у; Тж:0,1; Вр:0,8] То је широки и комотни дио одјеће који се обмотава око тјела и носи. Може се обмотати на разне начине да би се створили разни стлови ношења и она је уобичајена међу племством и нижим племством.

**(146-151) Хаљина** [Тн:1; До:ч; Тж:0,3; Вр:1,2] То је дио одјеће који прекрива тјело од врата до чланака или све до пода. Оне варирају у облику и стилу од елегантних вечерњих до хаљина за спавање.

**(152-157) Дугачке чарапе** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2] Оне досежу до кукова и пријањају тјесно уз ногу, обично су врло топле.



**(158-163) Чакшире** [До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2] Оне су комфорне широке панталоне које досежу до испод кољена.

**(164-169) Панталоне** [Тн:1; До:р; Тж:0,1; Вр:0,4] Оне покривају дио тјела од појаса до чланака и ношене су од више класе у



углавном у просторијама као на пример на двору. Обично су биле уске и истицале ципеле које су се



носице.

**(170-176) Дуге чарапе** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2] Оне се обично носе када је хладно и тада су незамјењљив дио одјеће.

**(177-182) Сандале** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:0,05] Оне се носе да би заштитиле табане и то су обично комади дрвета или коже који служе као ђонови привезани кожним тракам. Оне у топлијим климама могу бити чешће од чизама или друге обуће.

**(183-188) Ципеле** [Тн:1; До:ч; Тж:0,2; Вр:1] Оне су израђене од коже и то из једног дјела који је обмотан око стопала и веже се са кожном врпцом око чланка. Ово је најједноставнији вид обуће.

**(189-194) Ципеле са штиклом** [Тн:1; До:у; Тж:0,3; Вр:5] То су модерније и луксузније ципеле. Код мушкараца штикла је нижа док код жена може бити нижа или височија. Женама ниже штикле додају један поен на изглед, а високе два.

**(195-200) Ниске чизме** [Тн:1; До:ч; Тж:0,3; Вр:1] Оне су обично направљене од меке коже и досежу изнад чланка.

**(201-216) Високе чизме** [Тн:1; До:ч; Тж:0,4; Вр:3] Израђене су од јаке коже и нож, свитак или предмет сличне величине лако се у њима може сакрити.

**(217-222) Капа** или **(223-228) Шешир** [Тн:1; До:ч; Тж: 0,1; Вр:0,1] То је дио одјеће који може да варира у изгледу и намјени. Обично служи да заштити од хладноће или сунца.

**(229-230) Маска** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:1] Маске могу бити разне од оних које прекривају само очи, преко оних које покривају цјело лице до оних које прекривају цјелу главу. Оне се могу користити у церемонијалне или свакодневне сврхе, а има их разних од украсних, глумачких до оних које служе са сакривање идентитета.

**(231-235) Рукавице** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:1] Оне се праве да би утопиле руке или да би их заштитиле од поврједа или посјекотина. Радне рукавице се праве од тврђе коже док се украсне праве од мекше коже, сатена, свиле или памука.

**(236-240) Рукавице са спојеним прстима** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр: 0,3] Пружају исту заштиту као и обичне рукавице али их је лакше направити.

**(241-246) Мајца** или **(247-252) Кошуља** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2] Она је основни дио одјеће који прекрива горњи дио тјела.

**(253-258) Туника** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:0,8] То је дугачка мајца која се спушта од кукова до малко изнад кољена. Облачи се тако што се пребаци преко главе а затим најчешће веже појасом.

**(259-264) Џемпер** или **(265-271) Пуловер (прслук)** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:0,6] Може бити направљен од било којег материјала чак и крзна и обично има џеп или два у којем се могу ставити мањи предмети.

**(272-277) Огртач од тканине** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:0,8] Огртач од тканине или коласта аздија може бити било које боје или дужине, а најчешће се прави од грла до чланака и може се комплетно обмотати око тјела. Око врата се причвршћује брошем или чиодом и она пружа ограничену заштиту од лакше кише и хладноће, може да има и капуљачу. Историјски плава коласта аздија је била симбол принчева, док је љубичаста означавала краљеве.

**(278-283) Крзнени огртач** [Тн:1; До:у; Тж:2,5; Вр:50] Он је сличан огртачу од тканине али пружа много бољу заштиту од хладноће. Може да има и капуљачу. Када се носи оваква одјећа карактер има -2 додатак на на провјере на утицај хладноће.

**(284-289) Кратки капут** [Тн:1; До:ч; Тж:0,1; Вр:0,6] То је комад одјеће без рукава који се обично носи преко тунике или оклопа. Њих обично носе витезови или гласници да истакну своје грбове који су извезени на њима.



**(290-295) Перика** [Тн:1; До:у; Тж:0,3; Вр:10] Она се носи на глави и даје други изглед косе. Ако карактер покушава да се преруши добија додатак од -1 на провјеру.

**(296-301) Шминка** [Тн:1; До:у; Тж:0,7; Вр:20] Шминка помаже да се карактер



уљепша или преруши. Ако се употреби даје за један дан додаток од -2 на покушај прерушавања или +2 на изглед.

**(302-307) Капуљача** [Тн:1; До:ч; Вр: 0,3] Капуљача се носи да би заштитила од снијега.

**(308-313) Вео** [Тн:1; До:ч; Вр:0,3] Носи се преко лица, даје женама које га носе 1 на изглед али и -2 на спретност када покушавају да виде кроз њега. Обично се носи на свечанијим приликама као што је свадба или сахрана.

**(314-319) Папуче** [Тн:1; До:ч; Вр:0,2]

**(320-325) Рубље подесукња** [Тн:1; До:у; Вр:0,2] носи се испод сукње ради утопљавања.

**(326-332) Рубље поткошуља** [Тн:1; До:у; Тж:0,7; Вр:0,1] Изгледа као атлетска мајца, без рукава, а служи за утопљавање.

**(333-338) Рубље доње гаћице** [Тн:1; До:у; Вр:0,1] Носе се испод одјеће.

**(339-344) Рубље доње гаће** [Тн:1; До:у; Вр:0,3] Ово су дугачке гаће које се носе испод одјеће као и подесукња ради утопљавања.

**(345-350) Женске дугачке чарапе** [Тн:1; До:у; Вр:0,2] Женске дугачке чарапе досежу до изнад кољена и обично служе за утопљавање.

**(351-356) Кецеља** [Тн:1; До:у; Вр:0,05] Носи се преко одјеће када се ради да се она не би запрљала.

**(357-362) Блуза** [Тн:1; До:у; Вр: 0,1] То је женска кошуља.

**(363-368) Сукња** [Тн:1; До:у; Вр:20] Попут хаљине само што она покрива тјело од појаса до чланака. У неким културама је носе и мушкарци.

**(369-374) Кратка сукња** [Тн:1; До:у; Вр:20] Као и сукња само што досеже до кољена или изнад кољена. Ако је носе жене добијају на +1 поен изгледа.

**(375-381) Бермуда** [Тн:1; До:у; Вр:0,2] Бермуда су уствари панталоне које досежу до кољена.

**(382-387) Шорц** [Тн:1; До:у; Вр:0,1] Шорц је попут панталона само што је још краћи и досеже изнад кољена.

**(388-393) Женски шорц** [Тн:1; До:у; Вр:0,1] Женски шорц је као и мушки само када га жене носе добијају +1 на изглед.

**(394-400) Женска кратка мајца** [Тн:1; До:у; Вр:0,1] Ово је мајца која покрива само груди, а стомак оставља отворен. Ако се носи без ичега испод даје +1 на изглед. Грудњак спада такође у ову категорију (среће се у 30% случајева).

### Намјернице

(400+K1000)

**(401-430) Хљеб** [До:ч; Тж:1; Вр:0,05] Направљен је од брашна у које се додаје квасац и он је важан дио исхране свуда.

**(431-448) Сир** [До:ч; Тж:1; Вр:0,8] Прави се ферментирањем млијека и постоје многе врсте у зависности од кориштеног млијека и од начина израде. Пошто може доста да стоји сир је веома важна намјерница у многим подручјима.

**(449-465) Јаје** или **(466-482) Свјеже поврће** [До:ч; Тж:0,05; Вр:0,01] То су намјернице које су краткотрајне али саставни дио скоро сваког obroка.

**(483-499) Мед** [До:у; Тж:1; Вр:1] То је скоро течна љепљива супстанца која се добија узгајањем пчела. Он је врло укусан и користи се као заслађивач у хљебу, напитцима или јелима, што је често било замјена за шећер који је био често недоступан.

**(500-516) Месо** [Тж:0,5; Вр:0,1] То је количина која је довољна за један оброк и може бити разних врста свињетина, телетина, јагњетина итд.

**(517-533) Бачвица усољене рибе** [До:ч; Вр:3] Било која врста рибе може се чувати усољавањем дуже времена. Ова бачвица је тешка 10 кг а њу може да стане 30 кг усољене рибе.

**(534-550) Смокве** [До:ч; Тж:1; Вр:0,6] Смокве су слатко и мекано воће које је уобичајено за тропску климу.

**(551-567) Суве намјернице** [До:ч; Тж:6; Вр:5] То су намјернице које могу трајати врло



дуго. Сачињене су од сувог меса, тврдог хљеба, сувог поврћа као што је кромпир и сира. Продају се у количини која је довољна једној особи за седам дана и то је најчешћа храна авантуриста или истраживача.

**(568-584) Свјеже намјернице** [До:ч; Тж:9; Вр:3] Оне су састављене од свјеже хране као што је свјеже воће и поврће, хљеб и месо. Продају се у количини која је довољна једној особи за седам дана.

**(585-635) Зачини** Они се користе да би се додао укус храни или за израду мирисних парфема. Обични зачини (1-40%) [До:ч; Тж:1; Вр:2], као цимет на пример, се понекад увозе а понекад и узгајају код куће уз додатни труд. Рјеђи зачини (41-75%) [До:у; Тж:1; Вр:4], као што је бибер или љута папричица, се увозе из далеких земаља уз пуно труда. Егзотични зачини (76-100%) [До:р; Тж:1; Вр:30] као што су шафран или чесан се увозе из далеких земаља по високим цијенама.

**(636-652) Масло** [До:ч; Тж:1; Вр:0,4] Прави се од млијека и додаје се храни да се побољша њен укус, а такође се користи и код печења хљеба.

**(653-669) Дрво за огријев** [До:ч; Тж:3; Вр:0,01] Оно се може наћи и на улицама градова али се најчешће наручује. Ово је дневна количина која је потребна да одржи топлу температуру у просторији.

**(670-686) Рижа** [До:ч; Тж:1; Вр:0,4] То је бјело зрневље које постаје мекано и укусно када се скува. Ова количина је довољна за 8 мањих оброка.

**(687-703) Со** [До:ч; Тж:1; Вр:0,2] Она се користи као зачин који се додаје многим јелима, а такође се користи за усољавање хране.

**(704-720) Слатко вино** [До:ч; Тж:1; Вр:0,03] Оно је слатко ферментирано пиће направљено од воћа, најчешће јабука.

**721-736 Вино** [До:ч; Тж:1; Вр:0,1]

**737-754 Пиво** [До:ч; Тж:1; Вр:0,07]

**(755-771) Ораси** [До:у; Тж:1; Вр:2] Ово могу бити такође бадеми, љешници и сл. зрневље.

**(772-788) Усољена риба** [До:ч; Тж:4; Вр:1] То су мале рибе које се могу брзо и лако усолити. Продају се у количини од по сто комада и то крчмама или домаћинствима.

**(789-805) Јаја** [До:ч; Тж:5; Вр:0,8] Цијена за сто комада, ако се продају у већим количинама.

**(806-822) Грожђице** [До:ч; Тж:1; Вр:0,4] Грожђице су осушено грожђе и користе се као додаток храни или као добро предјело

**(823-839) Кајсије** [До:ч; Тж:1; Вр:0,2]

**(840-856) Јабуке** [До:ч; Тж:1; Вр:0,06]

**(857-873) Пасуљ** [До:ч; Тж:1; Вр:0,03]

**(874-890) Бобице** [До:ч; Тж:1; Вр:0,5]

**(891-907) Двопек** [До:ч; Тж:1; Вр:0,1]

**(908-924) Ракија** [До:ч; Тж:1; Вр:0,1]

**(925-941) Колач** [До:ч; Тж:1; Вр:0,5]

**(942-958) Риба** [До:ч; Тж:1; Вр:0,02]

**(959-975) Шкољке** [До:ч; Тж:1; Вр:0,7]

**(976-992) Птичје месо** [До:ч; Тж:1; Вр:0,3]

**(993-1009) Поврће (зелениш)** [До:ч; Тж:1; Вр:0,01]

**(1010-1025) Каша** [До:ч; Тж:1; Вр:0,02]

**(1026-1043) Грожђе** [До:ч; Тж:1; Вр:0,06]

**(1044-1060) Цем** [До:ч; Тж:1; Вр:0,3]

**(1061-1077) Желе** [До:ч; Тж:1; Вр:0,5]

**(1078-1093) Медовина** [До:ч; Тж:1; Вр:0,1]

**(1094-1111) Млијeko** [До:ч; Тж:1; Вр:0,05]

**(1112-1128) Погачице** [До:ч; Тж:1; Вр:0,2]

**(1129-1145) Гљиве** [До:у; Тж:1; Вр:0,5]

**(1146-1162) Крушке** [До:ч; Тж:1; Вр:0,06]

**(1163-1179) Грашак** [До:ч; Тж:1; Вр:0,04]

**(1180-1196) Туршија (кисељено поврће)** [До:ч; Тж:1; Вр:0,3]

**(1197-1213) Пита** [До:ч; Тж:1; Вр:0,1]

**(1214-1230) Шљиве** [До:ч; Тж:1; Вр:0,06]

**(1231-1247) Слатка каша** [До:ч; Тж:1; Вр:0,04]

**(1248-1264) Суве шљиве** [До:ч; Тж:1; Вр:0,3]

**(1265-1281) Суве смокве** [До:у; Тж:1; Вр:1]

**(1282-1298) Пудинг** [До:ч; Тж:1; Вр:0,3]

**(1299-1315) Слаткиши** [До:у; Тж:1; Вр:0,5]



- (1316-1332) Чај** [До:ч; Тж:1; Вр:0,05]  
**(1333-1349) Бјели лук** [До:ч; Тж:1; Вр:0,1]  
**(1350-1366) Црни лук** [До:ч; Тж:1; Вр:0,07]  
**(1367-1383) Сенф** [До:у; Тж:1; Вр:0,4]  
**(1384-1400) Сирће** [До:ч; Тж:1; Вр:0,07]

### Смјештај и цијене у крчмама (1400+К100)

**(1401-1408) Супа** [До:ч; Вр:0,05] Супа или чорба, ово је просјечна цијена за порцију која се може наћи у крчми.

**(1409-1430) Дневни оброци** То су оброци који се могу наћи у крчмама и у то се убрајају три дневна obroка. Обилни дневни оброци (1-30%) [До:ч; Вр:0,5] се обично добијају у квалитетнијим крчмама, добри дневни оброци (31-70%) [До:ч; Вр:0,3] у просјечно квалитетним док се сиромашни дневни оброци (71-100%) [До:ч; Вр:0,1] добијају у крчмама сумњивог квалитета.

**(1431-1439) Пиће** [До:ч; Вр:0,05] Врч пића које се може добити у крчми. У то спадају воћни сокови, млијеко, кафа, медовина, од алкохолних вино, пиво и жестока пића (за свако попијено алкохолно мудрост и памет се смањује за 2, ако иједно падне на нулу карактер је у несвјести)

**(1438-1451) Градске собе** Оне могу бити добре или сиротињске. Кирија се плаћа за мјесец дана и иста је за било који број особа који унутра борави. Добра градска соба (1-35%) [До:ч; Вр:20] је просјечна градска соба опремљена са креветом, ковчегом, једном или двије столице, малим камином или пећи за гријање ако је то потребно. Оваква соба је обично изнад или у склопу нечијег дома. Сиротињска градска соба (36-100%) [До:ч; Вр:6] се најчешће налази сиромашним четвртима града или предграђима и ако уопште има намјештај имаће мадрац од сламе на поду и једну или двије столице.

**(1452-1465) Преноћиште у крчми** То је цијена која треба да се плати за дневно или седмично преноћиште у крчми. Може се изнајмити добра соба или сиротињска соба.

Добра соба (1-35%) [До:ч] је мала али удобна и прилично сигурна, а цијена је 5ср за ноћ или 3зл за недељу. Такође гости крчме могу да доплате 1 ср или 5 ср недељно за посебно купатило које је иначе обично заједничко за све госте. Сиротињска соба (36-100%) [До:ч] је обично без браве и има само лежаљку или мадрац који се често дјели на више путника. Цијена боравка у овој соби је 5бк за ноћ или 2ср за недељу. Поред соба крчме имају и ресторан гдје се служи храна и пиће (посебно се плаћа) и штале гдје се могу смјестити животиње путника (такође се посебно плаћа види испод).

**(1494-1500) Храна и штала за коња** [До:ч; Вр:0,5] Ово је храна и смјештај за један дан за јахаће животиње.

### Транспорт (1500+К100)

Овдје су дата уобичајена возила која се срећу у игри. Напоменимо да постоје и њихове летеће варијанте али ће оне бити скупље од три до десет пута и врло су ријетке, тако да ће их бити проблем наћи или направити, за шта ће обично бити потребни додатни напори. Обично се таква возила покрећу тако што се елементал ваздуха призове и стално зароби у структури возила. Скраћенице које су употребљене о описима су Вр за вриједност, О за оклопљеност возила, Ке за коцкицу енергије, и е за поене животне енергије возила које када они падну на нулу или испод престаје да буде употребљиво односно бива разваљено или сломљено.

**(1501-1504) Кола** [Тн:1; До:ч; Вр:200; О:17; Е:5К (20)] То је брзо возило на два точка које вуку један до четири коња, погодно за брз транспорт од једне до три особе. Коњи који су упрегнути у кола могу да вуку своје нормално оптерећење уз двије трећине њиховог кретања. За сваког додатног упрегнутог коња брзина се повећава за један. У неким културама чак и људи могу да вуку кола која су обично специјално израђена за то.



**(1505-1508) Бојна кола** [Тн:1; До:у; Вр:500; О:20; Е:7К (28)] То су кола направљена као платформа за борбу, обично лако оклопљена и



поред возача имају два копљника или стријелца. Уобичајена запрега је од два до четири коња иако се и суровије и егзотичније звјери (дивовски гуштери, поларни медвједи) вјежбају за вучење оваквих кочија.

**(1509-1512) Теретна кола** [Тн:1; До:ч; Вр:30 зл; О:15; Е:2К+2 (10)] Она служе за преношење терета од којих мања могу чак и да вуку понији, мазге или пси.

**(1513-1518) Кочија** [Тн:4; До:у; Вр:150; О:15; Е:5К (20)] То је возило са четири точка направљено специјално за превоз путника које вуку у зависности од њене тежине два до четири коња. За лоше вријеме кочија може бити дјелимично прекривена платненим кровом и завјесама са стране.

**(1519-1520) Скупоцијена кочија** [Тн:4; До:р; Вр:7000; О:16; Е:6К (24)] Намјењена је за удобан превоз богатих путника. Она је потпуно затворена помоћу дрвеног крова и врата и покрећу је два до четири коња. Њени украси и ознаке су такви да испољавају богатство и обично на неки начин идентификују власника кочије.

**(1521-1524) Носиљка** [Тн:1; До:р; Вр:100; О:13; Е:3К (12)] То је столица постављена на двије велике мотке. Путник сједи у столици и њега носе четворо снажних људи који хватају сваки своју страну мотке. Носиљка може бити отворена или затворена.

**(1525-1536) Кану** То је лаки чамац који се користи за пловљење по рјечи, језеру и осталим плитким воденим површинама. Постоје три врсте: кајак, мали кану, и ратнички или велики кану. Кајак (1-40%) [Тн:1; До:ч; Вр:20; О:15; Е:4К (16)] То је најмањи кану и само за једну особу која њиме управља помоћу весла. Он може да понесе око 140 кг, дугачак је око 3м и креће се највећом брзином од 60 м по циклусу. Мали кану (41-80%) [Тн:1; До:ч; Вр:30; О:15; Е:5К (20)] Он се покреће веслима док путник који је на крају

кануа такође и крмани помоћу весла. У њега могу стати од два до пет путника и одређена количина ствари. Он може да понесе око 250 кг, дугачак је од три до пет метара и креће се највећом брзином од 60м по циклусу. Ратнички кану (81-100%) [Тн:1; До:у; Вр:50; О:17; Е:7 (28)] Он је већа верзија малог кануа, а покрећу га људи који са страна веслају њиме. Он може у највећим случајевима да прими и до педесет људи, а често му се и због стабилности додаје балван са стране који служи као противтег. Њиме крмани човјек на крају помоћу великог весла или мале крме и овакав сплав је доста брз на плитким водама узимајући у обзир његов капацитет. Он може да понесе око 360 кг, дугачак је од четири до шест метара и креће се највећом брзином од 55 м по циклусу.

**(1537-1552) Сплав** (1-30%) или **Чамац са кобилицом** (31-60) за превоз [Тн:1; До:ч; Вр:70; О:16; Е:4К (16)] може бити просте грађе и појачан са два весла или малим једром. Они се по правилу не употребљавају на океану већ су ограничени на приобалну пловидбу, језера или рјеке. Може да понесе око једне тоне, дугачак је од четири до шест метара и креће се највећом брзином од 20м по циклусу. Такође у ову групу спадају и **Мали чамци на весла или барке** (61-90%) [Тн:1; До:ч; Вр:50; О:15; Е:3К (12)] који могу да понесу око 600кг, дугачки су од три до пет метара и крећу се највећом брзином од 20м по циклусу и теретни сплавови (91-100%) [Тн:1; До:ч; Вр:400; О:16; Е:5К (20)] који могу да понесу око 2000 кг, дугачки су од осам до дванест метара и крећу се највећом брзином од 20м по циклусу.

**(1553-1564) Помоћне ствари за пловидбу** То су једра или весла. Једро (1-40%) [Тн:1; До:ч; Вр:20] је комад платна који се користи за покретње брода уз помоћ струје вјетра, док се весла користе да би се он покренуо помоћу снаге мишића веслача који њима веслају (историјски најчешће робови). Постоје обична весла (41-70%) [До:ч; Вр:2] и бродска весла (71-80%) [До:ч; Вр:10]



**(1565-1568) Чамац са једром** [Тн:1; До:ч; Вр:500; О:16; Е:5К (20)] То је рано и примитивно возило направљено од



дебелих кожа које су развучене преко конструкције од дрвета и прућа. Један јарбол може да носи мало четвртасто једеро али овај чамац се најчешће покреће веслима. Дугачак је од шест до дванест метара, може да прими посаду од шест до осам људи и да понесе највише пет тона терета. Брзина му је 20м/цк ако се креће помоћу једра или 30м/цк помоћу весала (4км/ч једром или 6км/ч веслима). Највећа брзина коју може да постигне је 100м/цк али такву брзину може да одржи само 30 циклуса, прије него што се веслачи уморе или се јарбол и једро не сломију. У тешким ситуацијама (олуја, напад великих морских чудовишта, напад бродским шиљком и сл.) овај брод ће потонути ако се на К100 бацању баци 45 и мање у супротном ће се извући уз поправке.

**(1569-1572) Бродић** [Тн:1; До:ч; Вр:3000; О:18; Е:8К (32)] Ово су мањи бродови који су



се најчешће користили за транспорт добара и дужине су од 15 до 20м и 4 до 6м ширине док је капацитет терета који може да се понесе релативно мали, од 10 до 50т. Ипак брод је релативно плован и може се користити за дуже пловидбе по мору иако оне нису нимало удобне због величине брода. Његово равно дно чини га погодним за пловидбу уз ријеку или ушће и може се њиме лако пристати чак и на плажу. Брзина му је 40м/цк ако се креће помоћу једра или 20 м/цк помоћу весала (7км/ч једром или 4км/ч веслима). Највећа брзина коју може да постигне је 120 м/цк али такву брзину може да одржи само 30 циклуса, прије него што се веслачи уморе или се јарбол и једро не сломије. У тешким ситуацијама (олуја, напад великих морских чудовишта, напад бродским шиљком и сл.) овај брод ће потонути ако се на К100 бацању баци 30 и мање у супротном ће се извући уз поправке.

**(1573-1579) Приобални брод** [Тн:1; До:ч; Вр: 5000; О:19; Е:11 (44)] Још знан и као



заобљени брод је мањи брод за пловидбу са два јарбола и тругластим једрима. Просјечна дужина је 20м, ширина 6м, може да прими посаду од 20 до 30 људи и носивост му је 100т. Обично има један дек и можда палубу, а крма му виси са стране и служи као кормило. Овај брод није толико плован и није за пловидбу далеко од обале, али може да понесе доста терета са мањом посадом од галије. Брзина му је 30м/цк ако се креће помоћу једара (или 6км/ч). Највећа брзина коју може да постигне је 40м/цк али такву брзину може да одржи само 30 циклуса, прије него што се јарболи и једра не сломију. У тешким ситуацијама (олуја, напад великих морских чудовишта, напад бродским шиљком и сл.) овај брод ће потонути ако се на К100 бацању баци 45 и мање у супротном ће се извући уз поправке.

**(1580-1583) Ратни брод** [Тн:1; До:у; Вр:10000; О:20; Е:14 (56)] Он се најчешће



користи у ратне сврхе и отпорнији је од бродића, историјски најчешће коришћен од викинга. Просјечни брод овакве врсте је 20м дугачак са 20 или 25 весала са једне стране што одређује његову посаду од 40 до 50 људи. Он има један јарбол и једно једро четвртастог облика, а може да понесе још 120 до 150 људи. Овај брод може да се користи и за трговину али је његова носивост само 50т али ипак он је релативно плован и може да плови преко отвореног мора када је то потребно. Брзина му је 50м/цк ако се креће помоћу једра или 20 помоћу весала (или 9км/ч једром или 4км/ч веслима). Највећа брзина коју може да постигне је 130м/цк али такву брзину може да одржи само 30 циклуса, прије него што се веслачи уморе или јарбол и једро не сломију. У тешким ситуацијама (олуја, напад великих морских чудовишта, напад бродским шиљком и сл.) овај брод ће потонути ако се на К100 бацању баци 40 и мање у супротном ће се извући уз поправке.



**(1584-1592) Пловни брод** [Тн:4; До:у; Вр:10000; О:20; Е:14 (56)] То је већа и



унапријеђена врста приобалног брода који може да плови по отвореном мору. Као и приобални ово је брод за пловидбу са једним или два јарбола али за разлику од њега има четвртаста једра. Он је 20 до 25м дужине и 6м ширине са посадом од само 18 до 20 људи. Обично има палубу, прамац и кормило, а носивост брода варира од 100 до 200т. Брзина му је 30м/цк (или 6 км/ч). Највећа брзина коју може да постигне је 40м/цк али такву брзину може да одржи само 30 циклуса, прије него што се јарболи и једра не сломију. У тешким ситуацијама (олуја, напад великих морских чудовишта, напад бродским шиљком и сл.) овај брод ће потонути ако се на К100 бацању баци 35 и мање у супротном ће се извући уз поправке.

**(1593) Каравела** [Тн:6; До:р; Вр:10000; О:20; Е:16 (74)] То је брод којим се провило у



доба ренесансе, такође то је брод којим је Колумбо открио нови свјет. Он се састоји од два или три јарбола и четвртастих једара, а весла се не користе. Дужине је око 20 м, ширине 6 м, носи посаду од 30 до 40, а може да укрца терет и до 200т. Брзина му је 40 м/цк (или 7км/ч). Највећа брзина коју може да постигне је 50м/цк али такву брзину може да одржи само 30 циклуса, прије него што се јарболи и једра не сломију. У тешким ситуацијама (олуја, напад великих морских чудовишта, напад бродским шиљком и сл.) овај брод ће потонути ако се на К100 бацању баци 30 и мање у супротном ће се извући уз поправке.

**(1594-1597) Галија** [Тн:4; До:р; Вр: 15000; О:22; Е:18 (72)] То је велики брод античког и



византијског доба. Иако може да има један или два јарбола са троугластим једрима ипак њега покрећу весла којих укупно има 100, односно по 50 са сваке стране. Ова весла су подјељена на горњи ред и доњи са по једним човјеком за веслом на доњем дјелу и по три на горњем сачињавајући укупну посаду од 200

људи. Његова дужина је од 40 до 50м, а ширина 4,5м што га чини веома танким и брзим бродом. Носивост му је 100т. Када се опрема за рат на прамац се ставља шиљак мало испод нивоа воде и израђују се торњеви на прамцу, крми и средини брода које служе као платформе за гађање, док простор са смјештање терета заузимају морнари. Напуњен са морнарима и веслачима (који су у доба византије били професионални морепловци, а не робови) то је врло опасан брод да се нападне, али ипак и поред тога ово није много плован брод и обично плови уз обалу. Као и све галије он пристаје по ноћи због намјерница и спавања јер су и једно и друго на њему врло ограничени. Брзина му је 20м/цк ако се креће помоћу једра или 90 помоћу весала (или 4км/ч једром или 17км/ч веслима). Највећа брзина коју може да постигне је 120м/цк али такву брзину може да одржи само 30 циклуса, прије него што се веслачи уморе или јарболи или једра не сломију. У тешким ситуацијама (олуја, напад великих морских чудовишта, напад бродским шиљком и сл.) овај брод ће потонути ако се на К100 бацању баци 55 и мање у супротном ће се извући уз поправке.

**(1598) Велики ратни брод** [Тн:2; До:р; Вр:25000; О:21; Е:17 (68)] Он се најчешће прави за рат и обично је 30м дугачак и попут



обичног ратног и њега су највише користили викинзи. Иако има један јарбол, весла служе као основни погон у било којој битци. Има посаду од 60 до 80 веслача али још додатних 160 људи може да се укрца за напад на други брод или искрцавање на обалу. Због своје величине он није много плован и због тога што његов простор за терет не може да прехрани свих 260 чланова посаде нити да им обезбједи довољно простора за спавање он обично пристаје уз обалу по ноћи. Због своје цијене и ограничене корисности овакве бродове најчешће праве краљеви за пљачкашке походе и обично се не користи за трговачке сврхе. Брзина му је 20м/цк ако се креће помоћу једра или 40 помоћу весала (или



4км/ч једром или 7км/ч веслима). Највећа брзина коју може да постигне је 120 м/циклус али такву брзину може да одржи само 30 циклуса, прије него што се веслачи уморе или се јарбол и једра не сломију. У тешким ситуацијама (олуја, напад великих морских чудовишта, напад бродским шиљком и сл.) овај брод ће потонути ако се на К100 бацању баци 45 и мање у супротном ће се извући уз поправке.

**(1599) Средњевјековна галија** [Тн:5; До:р; Вр:30000 зл; О:22; Е:18 (72)] То је унапријеђена византијска галија која је мало мања од ње. Дугачка је 40м, а широка 6м, носивости 150т.



Галија има три јарбола и 140 весала, сваки човјек по једно весло што је чини брзом и са доста добрим маневарским способностима. Када се опрема за рат на прамац се ставља шиљак, а умјесто терета укрцавају се морнари. Као и све галије и она је приобални брод који рјетко плови отвореним морем. Није пловна по јачој олуји и мора да сачека у луци да она прође. Брзина јој је 30м/цк ако се креће помоћу једра или 60 помоћу весала (или 6км/ч једром или 11км/ч веслима). Највећа брзина коју може да постигне је 110м/цк али такву брзину може да одржи само 30 циклуса, прије него што се веслачи уморе или јарболи и једра не сломију. У тешким ситуацијама (олуја, напад великих морских чудовишта, напад бродским шиљком и сл.) овај брод ће потонути ако се на К100 бацању баци 50 и мање у супротном ће се извући уз поправке.

**(1600) Ренесансна галија** [Тн:6; До:р; Вр:50000; О:20; Е:21 (76)] То је модернији брод који је дозвољен у изузетно развијеним друштвима. Он има три или четири јарбола, три паралелне палубе (уздуж брода) и торањ на прамцу и крми на којима су по двије палубе. Просјечна дужина је 40м, ширина 9м, посада броји око 130 људи и иако је носивост и до 500т оваква галија се најчешће користи као ратни брод (најчешће опремљени топовима што обично није доступно у играма фантазије). Оне могу лако носити тежину у

људима која је једнака њиховој носивости што их скоро чини практично незаробљивим од непријатеља или гусара (често кориштено као средство борбе против њих). Брзина јој је 30м/цк (или 6 км/ч једром). Највећа брзина коју може да постигне је 60м/цк али такву брзину може да одржи само 30 циклуса, прије него што се веслачи уморе или јарболи и једра не сломију. У тешким ситуацијама (олуја, напад великих морских чудовишта, напад бродским шиљком и сл.) овај брод ће потонути ако се на К100 бацању баци 30 и мање у супротном ће се извући уз поправке.

### Грађевине (1600+К100)

Када карактери стекну довољно новца и средстава они обично граде утврђења и подземне комплексе да би заштитили себе и своју имовину. Овдје су дати подаци о томе како се граде грађевине које могу бити од користи у игри.

За изградњу било које грађевине потребна је радна снага која ће да за одређену количину новца извршава радове на прављењу нових грађевина. По правилу зла човјеколика створења неће радити за карактере јер они више воле да убију или опљачкају да би зарадили новац. Они се могу натјерати да раде али невољна радна снага захтјева надгледање и радиће мање ефикасно. Робовска радна снага такође ће радити мање ефикасно и у зависности од броја оних који их надгледају радиће боље или горе. Када се граде грађевине подразумјева се да их гради човјек, а у ову врсту радне снаге такође спадају и патуљци, шумски патуљци, бауци, коболди, орци, људи хијене и слична створења. Дивовска радна снага као што су цинови, дивови или слична створења могу да ураде дупло више али за њих је потребан и већи простор да би комотно радили. У тунелу 3м може комотно да ради 12 особа људске величине или 5 дивовске.

Каменим грађевинама треба за сваких 3м<sup>3</sup> једну недељу за градњу под условом да



раде четири радника. Ако се повећају трошкови за пола брзина градње ће се удвостручити али ће то бити и најбржа могућа брзина за стабилну градњу. Градња са дрветом захтјева одприлике дупло мање времена.

Да би се одредило колико радника је потребно да би се изградила грађевина вријеме изградње грађевине се дјели са бројем недеља које су потребне да би се она завршила (година има 52 недеље). За било коју грађевину величине обичне куће довољан је један мајстор (30зл мјесечно) док су остало радници (3зл мјесечно). За све остале веће грађевине рачуна се да је цијена сваког мајстора једнака 10зл јер су потребно и високо специјализовани мајстори који су веома скупи али њих не рачунамо у цијену ради једноставности. Вријеме израде важнијих грађевина или предмета дато је у њиховом опису, а остало се може израчунати на основу примјера. Сада ћемо навести и примјере најчешће грађених грађевина и колко је потребно времена да се изграде. Утврђена зграда са рововима, мало утврђење или мали замак се граде 1 годину и К мјесеци, мањи замак са унутрашњим и спољашњим зидовима и замак средње величине се граде двије године и К мјесеци, средњи замак са спољашњим и унутрашњим зидовима или велики замак се граде 3 године и К мјесеци, велики концентрични замак или градња заштитних зидина око града траје 5 година и 2К мјесеци. Овакви већи подухвати су веома значајна ствар за цијело подручје и укључују многе градитеље и раднике, а приче су испредане о њима и опјевани су у пјесмама (нпр. Зидане Скадра на рјечи Бојани) и то може бити веома добра подлога за било коју авантуру која може да укључи нападе чудовишта и сличне необичне ствари.

Такође да би се убрзали радови могу се унајмити и додатни радници. Под условом да се они могу платити ако се унајми дупло од потребног броја пројекат ће се завршити за 25% мање времена, ако је радна снага учетворостручена он ће се завршити за 50% мање времена, све преко тога неће повећати

брзину израде. Такође ако се смањи радна снага за четвртину од потребне вријеме које је потребно да се пројекат заврши биће увећано за дупло. То се може десити када карактери немају довољно новца, а не жури им се да заврше радове. Ако се радна снага смањи за пола од потребне вријеме за израду пројекта се учетворостручује, а смањивање радне снаге испод тога није могуће.

Доступност (До) код грађевина значи могућност да се нађе мајстор који ће извести радове, наћи материјал и наплатити свој рад који представљен вриједношћу грађевине (Вр)

**(1601-1609) Земља** [До:ч; Вр:100] Ово је цијена за једно јутро земље (5000м<sup>2</sup> или 0,4 хектара), а подразумјева се да је то необрађивана земља и релативно незанимљива за куповину, а потом се та цијена множи са коефицијентом промјене да би се одредила њена коначна вриједност у зависности од мјеста на којем се налази, климе итд. Оваква иста земља у граду би била десет пута скупља, а у главном граду и до сто пута. У феудалном друштву често куповина земље је немогућа јер сва земља припада краљу и такве државе не признају право појединца. Поред куповине у таквим условима постоји још неколико начина да се дође до земље и то повластицом краља када он издаје повељу којом дозвољава појединцу или групи да законски управљају земљом у име круне. По правилу оваква земља је ван граница краљевства али круна претендује на њих и прогласила их је за своје територије. Понекад круна може да да и земље у власти других када често избијају отворени сукоби. Још један од начин је даровање земље за посебне заслуге у служби круне што је најчешће праћено и додјелом племићке титуле. Земља задобијена на овај начин и даље се сматра крунином али вазал има потпуну слободу контроле над њом. Ово је традиционални начин расподјеле земље у феудалној држави на цијелине којима управљају племићи и најчешће је у оквиру граница државе. Освајање земље је такође један од начина њеног задобијања и то се



дешава када краљ жели да “ослободи” земље које су по праву његове. Заузимање земље је један од омиљених начина стицања земље и то од стране досељеника, истраживача и авантуриста. Они прогласе земљу на коју су дошли својом ако она већ није заузета, а понекад и неко други може такође да је прогласи својом у ком случају ће доћи до сукоба. На овај начин се може основати своје краљевство или заузети земља у име круне када ће карактери готово сигурно добити повластицу над земљом и вјероватно бити у краљевој милости коме је у интересу проширење посједа. Постоје још и преотимање земље, а и крађа земље. То се ради ако је неко заузео земљу, а затим се за тренутак повукао тада се та земља заузме и покушава да докаже како је то по праву њихова земља и одбијају напади. Крађа земље се често ради тако што се на недозвољен начин карактерима одузме земља. Може бити више начин, а рецимо добијање земље на лажираној партији карата би био један од њих. Овај метод стицања земље је резервисан само за зле карактере. Поред свих ових начина постоји и узимање земље у закуп. Ово је слично као куповина земље само што се подразумева да ће се власнику плаћати мјесечни закуп. Обично се закуп договори за одређени број година и од тада је она под потпуном контролом онога ко је закупио. Цјена се по правилу уговара и обично зависи од њене вриједности, а најчешће износи једну десетину годишње.

#### **(1610-1616) Просјечна камена кућа**

[До:ч; Вр:500] Она је направљена од камена са спољашњим зидом 0,3м дебљине, дужине и ширине 30м и висине 6м, површине 900м<sup>2</sup>, има два дрвена пода (приземље и подкровље), два степеништа, шиљат кров и једна дрвена врата. Копање подрума, прављење пода, прозора, унутрашњих зидова и додатних врата је посебно. Повећање дебљине зидова до 0,6м кошта 95% од почетне цјене односно још 450 зл (што се најчешће гради ако су грађевине у склопу замка и служе у војне сврхе), а цјена за камену кућу може се узети у обзир при

рачунању изградње унутрашњих зидова тамница. Вријеме изградње је 300 дана.

#### **(1617-1623) Мала камена грађевина**

[До:ч; Вр:100] Оне су обично четвртастог облика са дебљином зида 0,3м, висине од око 5м, а унутрашњост је површине 50м<sup>2</sup>, најчешће 7\*7м. Вријеме изградње је 30 дана.

**(1624-1630) Средња камена грађевина** [До:ч; Вр:150] Оне су сличне конструкције али имају површину од 100м<sup>2</sup>, најчешће 10\*10м. Вријеме изградње је 60 дана.

**(1631-1637) Већа камена грађевина** [До:ч; Вр:300] Оне су сличне конструкције али имају површину од 200м<sup>2</sup>, најчешће 20\*10м. Вријеме изградње је 120 дана.

**(1638-1644) Велика камена грађевина** [До:у; Вр:400] Оне су сличне конструкције али имају два спрата и висине су око 10м, зидови су такође дебљине 0,3м али су дебљи при дну а тањи при врху. Сваки спрат има површину од 200м<sup>2</sup>, најчешће 20\*10м. Вријеме изградње је 200 дана.

**(1645-1651) Огромна камена грађевина** [До:р; Вр:1000] Оне су сличне конструкције али имају три спрата и висине су 15м, а димензија 20\*30м. Сваки спрат има површину од 500м<sup>2</sup>. Остали облици и димензије су могуће али ће унутрашњост остати слична. Вријеме изградње је 500 дана.

**(1652-1658) Просјечна дрвена кућа** [До:ч; Вр:200] То је иста као и камена кућа само што су зидови од дрвета дебљине 15-20цм.

**(1659-1665) Мала дрвена грађевина** [До:ч; Вр:40] Иста као мала камена грађевина само што је направљена од дрвета дебљине око 20цм. Вријеме изградње је 10 дана.

**(1666-1672) Средња дрвена грађевина** [До:ч; Вр:60] Иста као средња камена грађевина само што је направљена од дрвета дебљине око 20цм. Вријеме изградње је 15 дана.

**(1673-1679) Већа дрвена грађевина** [До:ч; Вр:90] Иста као већа камена грађевина



само што је направљена од двета дебљине око 20цм. Вријеме изградње је 20 дана.

**(1680-1686) Велика дрвена грађевина** [До:у; Вр:150] Иста као велика камена грађевина само што је направљена од двета дебљине око 20цм. Вријеме изградње је 40 дана.

**(1687-1693) Огромна дрвена грађевина** [До:р; Вр:400] Иста као мала огромна грађевина само што је направљена од двета дебљине око 20цм. Вријеме изградње је 80 дана.

**(1694-1700) Тунел** [До:ч; Вр:100] Он је димензија 30м дужине, дубине 3м и ширинебм. Цјена копања тунела може се употребити за израчунавање цјене копања подрума, тамница и сл.

### Утврђења (1700+K100)

Средњовјековна утврђења или замкови састојала су се од замка (или дворца), заштитних зидина око њега, земље за обрађивање на којој су радили кметови и шуме у којој се узгајала дивљач која је касније ловљена. Поред тога замак би окупљао око себе и вјеште занатлије као што су ковачи, пекари и дрводјелје. Како се он развијао село или град би се развијао око њега доводећи још вјештијих занатлија и народ који је хтјео да ужива заштиту коју пружају зидине замка.

Замак поред тога што служи као резиденција локалног феудалца има и улогу локалне и судске власти која се у њему спроводи. Он ће такође највјероватније имати и затвор у својим тамницама и справе за погубљење тежих злочинаца. Такође ће имати и бар једну црквицу коју ће градови без цркве или манастира моћи употребити за религијске церемоније, празнике и фестивале. Замак може такође да има и функцију школе за локално становништво учећи њихову дјecu да читају и пишу, а неки ће ту доћи и са намјером да постану витезови. Замак је у најкраћем спона активности и трговине у земљама под контролом феудалца или круне.

Основне врсте замкова који су се историјски користили су тврђава на брду, тврђава заштитних спољних зидова и концентрична тврђава.

Тврђава на брду једанестог и дванестог вјека се састојао од конструисаног или природног брда на којем се градило дрвено утврђење или торањ окружен палисадом и јарком. У већини случајева околу је било много грађевина које су се користиле за госте или за чланове породице или за слуге и трупе, а цјели тај простор био би окружен још једном палисадом и јарком, а улаз је био на најнижем мјесту и ту се постављао покретни мост. Овакав систем је имао двије велике мане, непријатељ се могао концентрисати на препреке једну по једну, а био је и подложен лакој паљењу уз помоћ ватре. Но и поред тога овакав систем се показао као довољно јак до почетка четрнестог вјека. Он се почео унапријеђивати већ почетком дванестог вјека замјењивањем дрвеног торња на брду каменим или грађевином. Касније је и палисада прерасла у камене зидове такође, а потом су се почели додавати и грудобрани и отвори за стријелце као и подна врата кроз која би се могле бацати стјене и кључало уље на нападаче испод.

До средине тринестог вјека скоро сва утврђења су грађена на принципу тврђаве на брду, систему чија се одбрана заснивала на некоординисаним зидовима и торњевима да задрже и уморе нападаче и пруже времена браниоцима да узврате напад. Ово је ријетко кад функционисали и нападач би обарао зидове један за другим како би се препрека поставила. Временом вјештина градње са истока је допрла до европе и многи нови додаци су почели да се граде и додају постојећим утврђењима. Временом почело је да се схвата да је паметније да се нападач држи на одстојању да се задржи даље од зидова него да се њиме покуша задржати. Највећи напредци су постигнути развијањем метода за пружање заштите браниоцима на зидинама (грудобрани сл.), ојачавању зидова да издрже нападе опсадних машина и стазе на



зидовима којима су се браниоци могли кретати. Ипак и даље је постојао проблем копача испод зидова и опсадних машина. Једино рјешење је било да се нападач држи на одстојању и не дозволи да се приближи основи зидова. Ово је рјешено развојем мерлона који је омогућавао стријелцима да гађају и да буду заштићени. Такође развијени су и покривене дрвене платформе које служе за бацање пројектила и камења на опсадне машине испод. Оне су и раније постојале од почетка 12. вијека али су биле лака мета балиста и катапулта. Но развојем мерлона и грудобрана биле су заштићене и могле су се употребити. Највећи напредак је постигнут употребом куле на зидини која је омогућавала да се противник нападне са стране кад би се приближио, а и пружао је заштиту браниоцима који су се налазили у њој и који би могли да неометано гађају непријатеља кроз мале отворе.

Највећи развитак утврђења су достигла развојем концентричне тврђаве крајем тринестог и почетком четрнестог вјека у Европи. Он води поријекло од крсташких ратова и из далеких земаља Сирије и састојао се од неколико кругова зидина и торњева, често постављених у облику квадрата. Простор између зидина често широк само неколико метара био је подјељен и са попречним зидовима који су чинили сегменте уског унутрашњег дворишта. Тако да ако је неко и пробио први зид наилазио би одмах на други, а простор између постао је познат као простор смрти јер сви који би продрли унутра били би измасакрирани од стране стријелаца на другом зиду и падајућег камења. Крајем четрнестог вијека утврђења су била толико јако брањена да је напад постао бесмислен и једино је остала опција изгладњивања противника дугом опсадом.

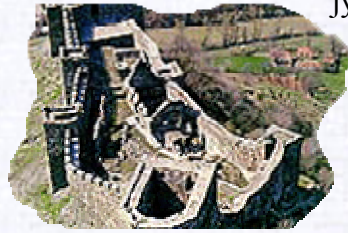
Средњовјековна Србија је имала доста оваквих мјеста и једно од њих је Голубац. Голубачка тврђава налази се на десној обали Дунава, на улазу у Ђердапску клисуру. У историјским изворима први пут се помиње 1335. године, када је највјероватније, био

изграђен горњи дио утврђења. До 1402. године, када је у Голубцу боравио деспот Стефан Лазаревић, дограђен је приобални део са палатом и кулом. Нешто касније саграђено је спољашње утврђење са још три куле. Турци



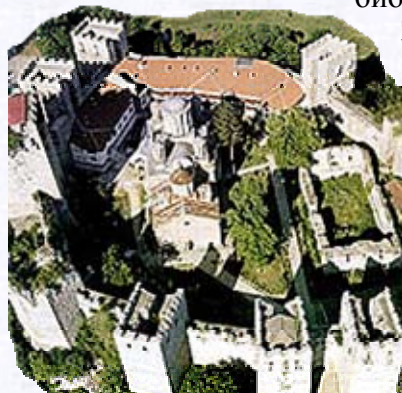
су тврђаву заузели 1427. године, а 1480. доградили су топовску кулу. Испред тврђаве развило се цивилно насеље које је ту постојало све до половине 19. века, када је по наредби кнеза Милоша премештено на локацију данашњег Голубца.

Средњовјековна тврђава Маглић је 16км јужно од Краљева у Ибарској клисури.



Њени торњеви и зидине су веома добро очувани све до данас. То је један од најљепших споменика Српске војне архитектуре. То је историјски било утврђење намјењено за одбрану манастира Жиче и Студенице. У раном четрнестом вјеку у њему је боравио архиепископ Данило, значајна личност српске историје и добро познат биограф раних српских владара. Од многих грађевина које су некада биле у склопу утврђења само су остали остац Данилове палате и некадашње цркве.

Манасија (Ресава) је саграђена у раном 15. вијеку. Њен оснивач је био Деспот Стефан Лазаревић. Током средњег вијека манастир је био знан као Ресава.



За разлику од свих осталих цркава моравског стила мермер је коришћен искључиво за њену изградњу. Изграђена у



кризним моментима српске државе, Манасија је претворена у утврђење, окружена масивним зидинама и утврђена са једанест одбрамбених торњева. Утврде су и данас доста добро очуване. Поред манастирске цркве дјелови трпезарије и библиотеке су такође очувани. Овдје су такође умножаване многе књиге потребне за цркву преписивањем. Ресавски препис је био високо цјењен дуго времена и модел потоњим писарима.

Смедеревска тврђава на Дунаву низводно од Београда је изграђена између 1428 и 1430. током владавине Деспота Ђурађа Бранковића, последњег од средњовјековних српских владара. Утврђење је опасно



зидовима који имају грудобране и торњеве и дуго времена је био последњи бедем против Турског надирања. Главни торањ је добро очуван и натпис на њој спомиње Деспота Ђурађа и вријеме градње. Смедеревска тврђава је претрпела велика оштећења током 2. св. рата и то на њеним зидинама и торњевима када је складиште муниције експлодирало у оквиру ње 1941. и за вријеме бомбардовања 1944.

Током изградње оваквих утврђења које трају и по више година, деценија или чак и вјекова, ВИ треба да одреди мјесечно догађаје који могу да утичу на њихову градњу.

### Табела мјесечних догађаја градње (К100)

#### 1-65 Никаквог значајнији догађај

**66-75 Лоше вријеме** Ово може бити било шта од олује до међаве. У сваком случају К4 недеље због лошег времена није могуће извршавати радове.

**76-81 Страшно лоше вријеме** То је вријеме које ће поред тога што зауставља радове К4 недеље нанијети и материјалну штету на радовима тако продужавајући

вријеме радова за 2К4 додатне недеље због новонасталих неопходних поправки.

**82-83 Напад чудовишта** Чудовиште ће убити 2К10 радника, а радови се не могу наставити док се опасност не отклони што ће бити и посебна авантура за карактере.

**84-85 Друмски разбојници** Група разбојника је почела да пресреће конвоје са намјерницама и материјалом који је потребан за градњу. Радови су успорени за дупло док се проблем не ријеша

**86-87 Локални нереди** Радови су узбунили локалну популацију и она више не подржава радове већ захтјева да се они обуставе и потпуно прекину. Радови ће се моћи наставити за К4 недеља или ако се проблем не ријеша они ће тећи дупло спорије од уобичајеног. Спор би требао да се ријеша добром игром карактера и не мора по сваку цјену да укључује давање новца као знак “добрих намјера”.

**88-89 Свађа радника** Радници су се посвађали због нечега и потегли оружје. То може бити зато што њихов рад није правилно кориштен или због лоших услова рада. Без обзира на разлог сав рад мора да се обустави 3К6 недеља док се нови радници не унајме. Једини начин да се ово предуприједи је да се сваком раднику плати још додатних 5 златника мјесечно.

**90-91 Пљачка** Сусједна сила било да је то ривал племић или сусједно племе оркова су покренули напад на грађевину. Доћи ће до битке што ће бити и посебна авантура.

**92-93 Позив на оружје** Краљевство је у рату и краљ зове своје вазале (поданике) да му пошаљу помоћ у облику војске или новца. Ако се шаље новац потребно је 5% од укупне вриједности утврђења, а ако се одлуче за слање војне помоћи и 25% радника ће бити укључено у то. Без обзира кад пристигну нови радници радови ће бити дупло спорији због укупног стања и спорих испорука материјала. Такође карактери могу и да одбију ову дужност али онда ће бити означени као издајници и ризиковаће напад краљевих снага и побуну домаће популације. Без обзира на



одлуку од карактера се очекује да лично оду до краља и да му то саопште што ће бити и посебна авантура.

**94-95 Грађански рат** Један од краљевих вазала се побунио и карактери су обавезни да помогну краљу у рату. Ово се води као и предходни случај али овдје могу да изаберу да ли ће помоћи краљу или претенденту. Погрешан избор их може одвести и у смрт. Такође могуће је доста играња и разних драматичних ситуација док се грађански рат и битке стварно не приближе.

**96-97 Посјета краља** Краљ долази да прегледа напредак на изградњи утврђења. Ово пружа много могућности за игру и за карактере да изразе захвалност за дозволу да грађење утврђења на краљевој земљи. Ипак посјета ће генерално успорити радове због жеље да се они прикажу у што бољем свијетлу, продужујући их за К4 додатних недеља

**98-99 Лоши предзнаци.** Карактерима се савјетује да прекину радове К6 недеља због лоших предзнака. Ако не послушају упозорење сваке недеље лоших предзнака треба бацати на овој табели (табела мјесечних догађаја градње) да се утврди да ли ће се нешто десити, а као додатак свако бацање 10 и мање значи да се бацање треба поновити. Свако такво понављање продужује кризу за једну недељу и онда ако се баци 20 и мање бацање се понавља умјесто пређашњих 10%. Ако се сада поново баци испод 20 продужиће се кризно вријеме али ће остати иста вјероватноћа од 20% за продужење.

**100 Природна катастрофа** Ово је један од најгорих случајева и може да варира од земљотреса, вулканске ерупције, поплаве, торнадоа или чак и пада метеорита или катастрофе изазване магијом. Који год случај након тога замак је остао у рушевинама, а да би се мјесто рашчистило потребан је остали дио буџета који је био намјењен за изградњу. Због последица овог догађаја ВИ треба да омогући карактерима да покушају да спријече катастрофу или ако могу да бар ублаже њено дејство по грађевину.

Поред ових класичних утврђења могућа су и још нека и то:

**Источњачки замкови** су за разлику од европских по томе што су већи и много грандиознији. Узмимо за примјер дворца Ши Хуангди на коме је радило 700000 радника више од двије године. Када је био завршен дворца је могао да прими више од 10000 гостију.

**Лоповска или разбојничка утврђења** се скоро увјек граде у близини већих градова и карактери који их граде ће их направити тако да спољним изгледом ничим не сугеришу да је унутра све обложено у свилу и злато и да су унутра остале врсте скупочијених ствари. Обично оваква утврђења започињу као обичне дрвене грађевине и могу да прерасту у камене ако лопов постане успјешан. Унутрашњост и подруми таквих грађевина биће лавиринти просторија и ходника препуних замки за нежељене улезе. Такође пошто је лоповско утврђење већ на посједу феудалног господара који има свој дворца он не мора да брине толико о заштити и зидању спољних утврда.

**Мађионичарско утврђење** је обично усамљени торањ на неком неприступачном мјесту јер они воле издвојеност која погодује њиховом истраживању. Њихова утврђења су скоро искључиво прављена од камена и најчешће ће околу имати канал са неком страшном звјери као чуваром са циљем да држи на одстојању нежељене посјетиоце. Они најчешће користе магију да би изградили такву конструкцију и након тога се о томе у околини испредају приче.

**Свештеничко утврђење** се гради обично у склопу или близини дворца локаног феудалца. Оно ће бити понекад и утврђено, а и добијаће и прилоге локалног становништва. Најчешће се гради од камена и опасује ако је удаљено од цивилизације, а у себи по правилу садржи бар једну цркву или манастир.

**Утврђења витезова** ће бити спој класичних феудалних утврђења и



свештеничких. Крсташка утврђења су добар примјер тога.

**Утврђења граничара** ће бити скромна и спартанска по изгледу, често грађена на граници или кризним подручјима која треба да се бране од нападача или напада чудовишта. Такође граничар ће ријетко искрчити земљу око свог утврђења већ ће шуму оставити и она ће му служити као додатни заклон често и не откривајући да оно ту постоји.

**Утврђење природњака** ће бити нешто између граничарског и вилењачког и најчешће изграђено на мјестима око којих има доста шуме. Оно ће бити састављено од дрвеног или каменог утврђења у средини и круга каменова у близини који ће служити за астрономске потребе и призивања. Око самог утврђења ће бити баште и стазе и нису рјетки ходници и просторије изграђене од живих биљака и дрвећа. Природњаци ће употребити чини да би ово остварили и за то ће бити потребан новац као и када остали карактери раде са каменом. Поред утврђења природњаци ће саградити и јазбине које ће служити медвједима, вуковима и сличним животињама да се настане и које ће од тада служити као чувари грађевине.

**Вилењачка утврђења** се веома разликују од људских због њиховог погледа на свијет и они своја утврђења радије зову светилиштима него дворцима. Такође разлика је и у времену изградње јер вилењаци ће умјесто година утрошити деценије. Вилењаци своја светилишта граде од живог дрвећа и иако користе камен он никада не смије да прекрива небо (које они изузетно поштују) нити да баца велике сјенке, тако да он више служи као украс него као материјал за утврђивање. Свјетлост и топлина је мала брига за вилењаче и уз помоћ магије сваки посјетилац никада неће осјетити хладноћу, глад или усамљеност у било којем таквом мјесту. Постоје два најосновнија стила градње вилењачких светилишта и то зелени лавринт и плави круг. Зелени лавринт је ништа више до компликовани лавринт зеленила. Требаће

десетак година да би се завршио ако се користе мање биљке, а око стотину ако се користе веће биљке попут храста да би се направили зидови утврђења. У оба случаја лавринт је препун замки, драча и сличних природних препрека. У оквиру лавринта, вилењачки господари могу да направе просторије, одаје, цркве и практично све што се пожели. Такође гране се могу усмјерити тако да чине кров. Друга врста светилишта је плави круг и он је добио име због кругова плавог неба које формира дрвеће посађено у круг које и чини светилиште. Ова конструкција је простија али такође захтјева времена да би се остварила. Вилењачки господари на тај начин гаје кругове дрвећа који када порасту ће формирати дворишта разне величине. Дрвеће и гране ће бити гајене са пажњом и од њих ће се направити намјештај, а просторије користити за разне функције исто као и код људских грађевина. Такође често вилењачка утврђења могу бити и укопана под земљом, нпр брдом или смјештена у подручје које је природно заштићено и неприступачно.

**Патуљачка утврђења** су другачија од људских јер се стил њиховог живота разликује од човјечијег. Поред тога патуљци су веома добри градитељи и радници јер уживају да раде са каменом више од свега. Прво од њихових утврђења је зид барикада. Оно се гради на каменом платоу планиског отвора. Често, мада не и увјек, изнад је стијена која штити утврђење од ваздушних напада. Од платоа ископа се један једини танки пут који води из њиховог патуљкопа, а уз дуж њега може да се конструише и једно или два спољна утврђења или капије. Потом патуљци из патуљкопа донесу обрађен камен и на платоу направе зид утврђења. Резултат је тврђава велике одбрамбене моћи и ријетко која је пала у руке непријатељу и то само уз велике губитке по нападача. Унутар утврђења ће се држати цистерне које ће служити и као рибањаци што ће омогућити да тврђава издржи и дужу опсаду. Друго патуљачко утврђење је патуљачко подземно утврђење. Оно се прави



под земљом, најчешће у великој пећини и ту патуљци копају рупу од 10 до 100м дубине. Потом у зидовима рупе који се копају спирално на горе се копају степенчасти нивои утврђења који могу да држе поније, мазге, коње и патуљке. Потом се на тим нивоима копају тунели који се пењу навише под углом од 15 степени и у њима се граде велике патуљачке одаје. На крајевима одаја се постављају велике цистерне са водом која се користи за пиће, купање или покретање разних механичких направа. Неупотребљена или вишак воде се одводи наниже према центру и дно рупе ће се тако напунити водом у гдје ће патуљци држати рибу правећи један велики рибњак у центру. Треће је уствари варијанта патуљачког подземног утврђења и зове се утврђење шиљатих бунара. Овдје је карактеристично да има више шиљатих рупа које се називају бунарима који рјетко прелазе 15м дубине. Из сваког бунара бројни тунели се пружају нагоре. Такође могућа је и комбинација ова задње двије конструкције.

**Шумскопатуљачка утврђења** Иако су шумски патуљци рођаци патуљака ипак они граде мало другачија утврђења. Они за разлику од патуљака не посвећују свој живот копању руде већ више воле да уживају у животу попут полушана. Њихова најмилија грађевина је уствари патуљачко утврђење шиљатих бунара и једина разлика је у томе да ће тврђава шумских патуљака на врху имати камени торањ, обично кружни и са грудобранима. Шумски патуљци ће такође градити и патуљачку тврђаву зид барикада и тада ће изабрати подручја са великом количином стјена и искористиће најтврђе да сазидају грађевине таквог утврђења.

**Полушанска утврђења** су рјетка и увјек је то једноставнија тврђава на брду стил градње. Наравно већина полушана би била задовољна удобном и чистом рупом у некој мирној долини далеко од авантуре и интриге, али у овим случајевима задовољиће се огромним комплексом подземних подрума у којима могу да складиште своју храну која ће им служити у случају опсаде. Такође веома им

је важно да цјело утврђење буде веома удобно на шта обраћају посебну пажњу.

**Утврђења оркова и бауколиких раса** ће скоро увјек искључиво бити прављена робовском радном снагом уз употребу бича и она су обично примитивна, а конструишу се скоро било гдје. Њихове грађевине су окружене палисадом, а испред ње се стављају оштре стјене расуте по земљи да би се спријечио организовани напад коњице, а приступ опсадних машина се такође тиме отежава. Унутар палисаде обично је нека врста тврђаве која је најчешће од камена и има велику дворану за орковске елитне трупе, док су на другом и трећем спрату најчешће спаваонице важнијих чланова и самог оркшког вође. Такође на вишим нивоима биће и дјелова за одбрану који ће често имати и грудобране и отворе за стријелце.

**(1701-1703) Отвор за стријелца** [До:у; Вр:3] То је мали отвор на зиду који подразумјева и простор иза кога стријелац може да стоји.

**(1704-1714) Мали округли торањ** [До:у; Вр:1000] Округли торњеви пружају бољу заштиту против опсадних машина. По правилу они су мало мањи од четвртастих торњева и потребно је мање камена да би се направили тако да су и мало јефтинији. Има 9м пречник унутра и 12м када се гледа споља (укључујући зид). Висине је 9м и има два спрата, а зидови су просјечно дебљине 3м и шири су при дну, а ужи при врху. Отвори за стријелце пуштају свјеж ваздух унутра и омогућују да се пуца на противнике напољу, а на врху су грудобрани који такође пружају заштиту браниоцима на врху. Вријеме изградње је 350 дана.

**(1715-1720) Средњи округли торањ** [До:у; Вр:1500] Они подсећају на мале округле торњеве и имају исту структуру само што имају унутрашњи пречник од 12м. Такође на њему се може саградити и један мали округли торањ као додатак који ће бити изнад њега. Вријеме изградње је 450 дана.



**(1721-1725) Велики округли торањ** [До:у; Вр:2000] Они подсећају на мале округле торњеве и имају исту структуру само што имају унутрашњи пречник од 18м. Такође на њему се може саградити и један средњи округли торањ као додатак који ће бити изнад њега (на коме још може бити и мали округли торањ поврх свега). Ако је велики торањ у склопу зида онда се директно на њега може поставити још један велики округли торањ који на себи може да носи још један средњи округли торањ. Свако грађење преко ових примјера је изузетно скупо и тешко за прављење без помоћи магичних средстава. Исто важи и за средњи округли торањ. Вријеме изградње је 600 дана.

**(1726-1736) Мали четвртасти торањ** [До:у; Вр:1400] Иако су мало скупљи за изградњу четвртасти торњеви су лакши да се направе па су стога и чешћи. Структура је иста као и код малог округлог торња и све већ тамо речено важи и овдје. Унутрашње димензије малог четвртастог торња су 9\*9м, док су спољшње 15 са 15м, укључујући и дебљину зида. Вријеме изградње је 400 дана.

**(1737-1740) Средњи четвртасти торањ** [До:р; Вр:1800] Структура је иста као и код великог округлог торња и све већ тамо речено важи и овдје. Унутрашње димензије малог четвртастог торња су 12\*12м, док су спољшње 18\*18м, укључујући и дебљину зида. Такође на четвртасти торањ се може поставити округли торањ све док се поштују правила за величину која се може на њега поставити. Вријеме изградње је 550 дана.

**(1741-1743) Велики четвртасти торањ** [До:р; Вр:2400] Структура је иста као и код великог округлог торња и све већ тамо речено важи и овдје. Унутрашње димензије малог четвртастог торња су 18\*18м, док су спољшње 24\*24м, укључујући и дебљину зида. Такође на четвртасти торањ се може поставити округли торањ све док се поштују правила за величину која се може на њега поставити. Вријеме изградње је 700 дана.

**(1744-1746) Мало спољно утврђење** [До:у; Вр:3000] Спољна утврђења или

барбикане су облик грађевине који има намјену да штитите капију замка од нападача, а понекад могу да се изграде и посебно односно одвојено од ње и чак независно од главног утврђења (нпр на улазу у кањон). Она су на тај начин доста слична капији из које су се евентуално и развила. Спољна утврђења су постављена са спољне стране зида. Мала спољна утврђења су састоје од два мала округла торња која су постављена на удаљености од око 6м са каменим дјелом који спаја заједно њихове горње дјелове. Простор испод обично садржи капију али понекад не мора да садржи ништа. У сва три случаја спољних утврђења она садрже и рупе за стријелце и грудобране кроз које се нападачи могу гађати, а такође сви округли торњеви без обзира да ли су мали или средњи подразумјева се да су 9м висине и да имају два спрата. Вријеме изградње је 800 дана.

**(1747-1748) Средње спољно утврђење** [До:р; Вр:4000] Састављено је од два средња округла торња која су постављена на растојању од 6м један од другог. Такође најчешће испод се налази капија. Вријеме изградње је 1000 дана.

**(1749-1751) Велико спољно утврђење** [До:р; Вр:5000] Састоји се такође од два средња округла торња али удаљена 12м један од другог и између њих се налази велика средишња грађевина. Вријеме изградње је 1400 дана.

**(1752-1754) Јарак** [До:у; Вр:100] Копају се да би успорили нападача или направе за опсаду и то тако што док они обраћају пажњу како да пређу нераван и опасан терен много су рањивији на одбрамбену ватру бранилаца. Обично се постављају хоризонтално или укосу у односу на грађевину. Дугачки су 30м, широки 3м, а дубоки 1,5, а вријеме изградње је 50 дана.

**(1755-1757) Брдашце** [До:у; Вр:100] Оно је исто као и јарак и све исто за њега важи, само што се оно гради насипајући земљу и са истим циљем да нападачима отежа пролаз до зида. Истих је димензија као и јарак само је висине 1,5м.



**(1758-1760) Грудобран** [До:у; Вр:20] Ово је зидић 5м дужине са отворима између, одакле стријелци могу да гађају и потом се сакрију иза узвишења зида. Ако површина није равна претходно се такође мора направити и зидна платформа. Секција грудобрана дужине 5м типично има два 1,5м широка узвишења зида и три отвора ширине 1м.

**(1761-1763) Платформа** [До:у; Вр:15] Она је дужине 5м и ширине 1,5м и то је чврста дрвена платформа која се гради на зиду или палисади да би омогућили браниоцима да гађају преко.

**(1764-1766) Ров** [До:ч; Вр:100] Он је димензија 30м дужине, дубине 3м и ширине 6м и копа се као препрека и заштита за браниоце. Ако се грудобрани од земље направе изнад цјена таквих грудобрана је само 20% од цјене обичних грудобрана. Вријеме изградње је 10 дана.

**(1767-1779) Палисада** [До:у; Вр:100] То је дрвена ограда најчешће дебљине 15цм, висине 1,5м и дужине 30м. Она је на врху зашиљена и поставља се против непријатељских јуриша, обично укусо, мада може понекад да служи и за опасивање насеља као јефтинији облик заштите односно зидина (у том случају висока је 4м а дебљина дебала је око 10 цм). Такође често се ставља на ивицу јарка или канала да би се учинили још тежим да се они пређу. Вријеме изградње је 10 дана.

**(1770-1772) Покретни мост** [До:р; Вр:400] Он је 5м дужине и 3м ширине и направљен је од 15цм дебелих дасака повезаних гвозденим тракама и везаним великим ланцима који пролазе кроз зидове утврђења. Такође подразумјева се да има и малу грађевину у склопу утврђења одакле се подиже и спушта омогућавајући лак пролаз преко њега. Ланци се користе да би се мост подигао помоћу њиховог намотавања на велике колуте помоћу okreћућих ручица за шта је потребна укупна снага од 20. Продужавање моста кошта 20зл по једном метру. Вријеме изградње је 250 дана.

**(1773-1775) Капија** [До:у; Вр:2000] То је грађевина од камена са зидовима ширине

1,5м, двоје ојачаних дрвених врата која покривају пролаз висине 3,5м и ширине 3м (обично са вратима решеткама иза) изнад којих је грудобран са машикулама (отвор у зиду грудобрана за избацивање пројектила). До грудобрана је 9м висине, а грудобран је висок 2м. Капија има и 40м спољашњег зида. Двије насуте површине грудобрана покривају стране капије. Вријеме изградње је 700 дана.

**(1776-1778) Мала капија** [До:р; Вр:10] Ово су мали пролази кроз зидине који служе да један или два човјека лако прођу из утврђења и да при томе не привуку много пажње. То нису тајна врата али нису толико очигледни као главне капије. При опсади лако се могу зазидати. Вријеме изградње је 5 дана.

**(1779-1781) Заштићена капија** [До:р; Вр:3000] Она омогућава браниоцима да нападну нападаче прије него што почну да разваљују врата и тако им отежају посао. Она се састоји од два мала округла торња која су постављена споља неких 6м од главних улазних врата (капије). Два 4,5м висока зида, ширине 1,5м се затим граде до њих спајајући торњеве са зидинама чинећи у суштини ово малим спољним утврђењем. Вријеме изградње је 1000 дана.

**(1782-1784) Већа заштићена капија** [До:р; Вр:4000] Она је мало већа од заштићене капије и укључује четири средња округла торња. Два се стављају испред капије баш као и код обичне заштићене капије, а друга два се се уздицају у зидине са страна самих главних врата. На овај начин позадински торњевци могу да пруже додатну ватру на простор смрти, а могу такође и да пруже подршку вањским торњевима да задрже нападаче. Посада предњих торњева може да се креће по врховима зидова који пружају дјелимичан заклон од непријатељских стријелаца и да на тај начин достигне позадинске торњеве у случају потребе, што у случају борбе може бити опасно да се покуша. Вријеме изградње је 2300 дана.

**(1785-1787) Велика заштићена капија** [До:р; Вр:11000] Ово је најјача утврда око капије која се састоји од четири велика округла



торња постављена на исти начин као код веће заштићене капије. Два предња торња су постављена 9м од зидина и 12м један од другог и на тај начин могу да задрже огроман број непријатељских снага. Вријеме изградње је 3200 дана.

**(1788-1770) Машикула** [До:р; Вр:100] То је камена грађевина која помјера грудобране преко спољашње стране одбрамбеног зида. Има рупе у поду које омогућавају да се кроз њих гађа онај ко је испод. Најмање дужине је 3м и сваких следећих 3м је такође 100зл. Вријеме изградње је 5 дана.

**(1771-1776) Мерлон** (1-40%) [До:у; Вр:6] Он је дужине 2м, висине 1,8м и то је камени дио који се уздиже изнад парапета да би пружио заштиту браниоцима на врху зида или торња. Постоји и мерлон са отворима (41-60%) (До:у:10) из којих стријелци могу да гађају непријатеља. Вријеме изградње је 3 дана.

**(1777-1779) Канал** [До:у; Вр:250] Он је дужине 30м, дубине 3м и ширине 6м и то је уствари ров напуњен водом. Најчешће се опасује око грађевина ради заштите. Такође у њега је могуће ставити и опасне животиње које ће повећати његову заштитну вриједност током напада али треба имати на уму да ће они нападати и браниоце и нападаче ако се приближе, а интелигентна створења ће захтјевати неки добар разлог да би прихватила позицију чувара канала. Вријеме изградње је 100 дана.

**(1780-1782) Руна или прорез** [До:у; Вр:10] Она представља отвор у поду или у зиду одакле стријелац може стријелом да погоди онога ко иде пролазом, а да сам не буде погођен и тако спријечи нападаче. Обично се поставља у унутрашњости замка или других грађевина. Треба напоменути да иза зида или изнад пода мора постојати простор иза којег ће стријелац стајати.

**(1783-1785) Парапет** [До:у; Вр:10] Он је дужине 3м, висине 1м и 1м дебео или дубок, и то је ниски камени зид који служи као заштита за браниоце. Грудобрани за парапет се добијају постављањем мерлона. Вријеме изградње је 1 дан.

**(1786-1788) Пиластер** [До:у; Вр:25] Висине је 3м, ширине 1,5м и то је подупирач попут стуба подједнако дебео на врху и на дну.

**(1789-1791) Бедем** [До:ч; Вр:100] Направљен је од земље дужине 30м и висине 3м и то је тврди земљани зид са нивоима који се најчешће завршава палисадом (види ров). Вријеме изградње је 15 дана.

**(1792-1794) Подземни тунел** [До:у; Вр:100] Он је дужине 3м, широк 1,5м и висок 2,5м. Најчешће се користи за неопажен бјег и он се копа, а затим озидва каменом. Ако се копа кроз тврду земљу цијена ће бити дупло скупља, а ако се копа кроз стјене онда ће бити скупља пет пута.

**(1795-1797) Зидине** [До:р; Вр:1000] Оне су дугачке 30м, високе 6м и широке 3м и то су прави дјелови великог заштитног зида. Ако се прави вишљим од 6м мора да пуде подупрт пиластерима, а за сваких 6м додатне висине нивоима испод се мора додати још по један исти овакав комад зидина. Вријеме изградње је 150 дана.

**(1798-1800) Кула на зидини** [До:р; Вр:500] Кула је дужине 12м, ширине 1,5м и висине 6м. Она је најчешће полукружна или четвртаста и гради се надовозујући се на зидину да би омогућила гађање са стране приликом напада. Нема грудобрана. Вријеме изградње је 200 дана.

### Просторије (1800+К100)

**(1801-1802) Предсобље** [До:ч; Вр:30] Предсобље се обично зида испред неке важне просторије.

**(1803-1804) Оружарница** [До:ч; Вр:30] Оружарница или арсенал је просторија гдје се држи оружје и које се може брзо одатле узети у случају потеребе.

**(1805-1806) Купаоница** [До:у; Вр:100] То је просторија са једним овећим базеном која служи за купање.

**(1807-1808) Просторија за пријеме** [До:у; Вр:200]



- (1809) Просторија за птице** [До:у; Вр:30]  
**(1810-1811) Соба за гозбе** [До:у; Вр:300]  
**(1812-1813) Спаваоница** [До:ч; Вр:40] То је просторија која служи за спавање више људи на једном мјесту.  
**(1814-1815) Спаваћа соба** [До:ч; Вр:30]  
**(1816-1817) Просторија за животиње** [До:ч; Вр:30]  
**(1818-1819) Ћелија** [До:ч; Вр:20] То је изузетно мала просторија која има само један кревет и врло мало другог намјештаја. Она се често користи за затварање људи ако је у склопу затвора или у њој живе изузетно скромни или сиромашни људи, најчешће у склопу манастира или сличних грађевина.  
**(1820-1821) Олтарска просторија** [До:ч; Вр:40]  
**(1822-1823) Капела** [До:ч; Вр:50]  
**(1824-1825) Цистерна** [До:ч; Вр:40]  
**(1826-1827) Штала** [До:ч; Вр:30]  
**(1828-1829) Просторија са ормарима** [До:ч; Вр:30]  
**(1830-1831) Остава** [До:ч; Вр:20]  
**(1832-1833) Просторија за призивање створења** [До:у; Вр:70] Ова просторија служи специјално за призивање опасних створења и за њихово проучавање. У средини је велики круг у којем се она призивају, а сама просторија је најчешће добро обезбјеђена.  
**(1834-1835) Судница** [До:ч; Вр:70]  
**(1836-1837) Крипта** [До:у; Вр:50] Ово је просторија за сахрањивање важних личности. Обично се граде у подножју неке грађевине односно у њеном подземном дјелу. Крипте такође укључују све врсте катакомби и сличних загробних грађевина.  
**(1838-1839) Просторија за ручавање** [До:ч; Вр:30]  
**(1840-1841) Просторија за облачење** [До:ч; Вр:30]  
**(1842-1843) Гардероба** [До:ч; Вр:20]  
**(1844-1845) Галерија** [До:у; Вр:40] То је гоњи дио просторије који се дозиђује и на који се може попети степеницама.  
**(1846-1847) Просторија за игре** [До:ч; Вр:20] То је просторија прављена за разне

врсте игара, може да буде у склопу разних коцкарских грађевина али и не мора поготову ако игре нису коцкарцског типа.

- (1848-1849) Стражара** [До:у; Вр:30]  
**(1850-1851) Дворана** [До:у; Вр:200]  
**(1851) Велика дворана** [До:у; Вр:300]  
**(1852-1853) Ходник** [До:ч; Вр:30]  
**(1854) Харем** [До:у; Вр:100]  
**(1855) Сарај** [До:у; Вр:200] То је велики харем.  
**(1856) Штенара** [До:ч; Вр:25]  
**(1857-1858) Кухиња** [До:ч; Вр:20]  
**(1859-1860) Лабораторија** [До:ч; Вр:зависи] Постоје три врсте лабораторија које карактери корисите приликом магичних истраживања. Прва је алхемичарска лабораторија чија опрема кошта 500 зл и она је намјењена за прављење напитака, немагичних киселина, лијепила, растварача, пиротехничких и сличних супстанци. Друго су лабораторије за истраживање, коштају 1000 зл и служе за истраживање и развијање чини укључујући и прављење свитака. Трећа врста је лабораторија за производњу магичних предмета која кошта 2000 зл, а служи за прављење магичних предмета и она је најкомплекснија од свих. Када се наилази на лабораторију у 1-40% је то алхемичарска лабораторија, 41-70% је лабораторија за истраживање и 71-100% је лабораторија за производњу магичних предмета. Свако ко хоће да се бави прављењем горе споменутих ствари мора да има овакву опрему и простор за прављење и експерименте који чини лабораторију.

Пошто у лабораторији има разних реагенса и напитака ево је и табела за брзо **Стварање садржаја лабораторијских бочица** (К100 бацање): 1-5 пепео, 6-10 течност, 11-15 грумење, 16-18 кора, 19-21 кости, 22-25 уље, 26-30 комадићи предмета, 31-34 паста, 35-40 угљевље, 41-44 куглице, 45-49 кристали, 50-56 прашак, 57-60 прашина, 61-65 полутечност, 65-68 влакна, 69-71 кожа, 71-74 крзно, 75-79 желатин, 80-82 иверје, 83-84 стабљике, 85-87 љигава смјеса, 88 траке,



90-91 љуске, 92 вискозни материјал, 93-95 лишће, 96-100 биљке.

Такође ево га и систем за описивање магичних супстанци који се може употребити у свим случајевима када се оне сретну, а не само у лабораторији, као кад се купи магични напитац и сл. Такође овај систем се може употребити за многа друга описивања гдје је потребно да се зна састав супстанци. Да би одредили боју употребити табелу из поглавља боје:

**Изглед/Састав супстанци** (К100): 1-9 испушта мјехуриће (кључа, врије), 10-18 задимљен, 19-27 пјенушав (пјени), 28-36 испарава, 37-45 водњикав, 46-54 уљан, 55-63 мастан, 64-72 дими, 73-81 сирупаст, 82-90 сличан пари, 91-100 вискозан

**Укус и/или мирис супстанци** (К100): 1-4 киселински, 5-8 жучан (опор), 9-12 горак, 13-16 горући (ватрен), 17-20 заједљив (једак), 21-24 масласт (путераст), 25-28 прашњав, 29-32 земљан, 33-36 сумњив, 37-40 мастан, 41-43 биљаст, 44-46 меден, 47-50 лимунаст (киселкаст), 51-53 сирћетни, 54-57 водњикав 58-60 месан, 61-63 металан, 64-67 млијечан, 68-70 лукаст, 71-73 љут, 74-76 мирисан, 77-80 слан, 81-84 сладак, 85-88 благог укуса, 89-92 кисео, 93-96 зачинкаст (пупут зачина), 97-100 опор

**Провидност супстанци** (К100): 1-9 са мрљама које су непровидне по себи, 10-18 слојевита (1-50% боје или 51-100% провидности), 19-24 сјајна (одредити провидност), 25-30 шаролика (одредити боје), 31-36 свјетлећа, 37-45 чиста (провидна), 46-54 свјетлуцава, 55-63 фосфоресцентна (одредити поново провидност), 64-73 дугиних боја (провидан), 74-82 непровидан, 83-90 тракаст (одредити поново провидност), 91-100 напола провидна.

**(1861-1862) Библиотека** [До:ч; Вр:зависи] Генерално библиотека је попуњена књигама које коштају по комаду од 50 до 150 златника и просјечна библиотека има 20+К100 књига. Библиотеке су потребне свим истраживачима за њихова истраживања или осталим људима

који се баве читањем било књижевних или стручних дјела.

**(1863-1864) Соба за одмор** [До:у; Вр:40] (1865) Просторија за размишљање [До:у; Вр:40]

**(1866) Опсерваторија** [До:у; Вр:50]

**(1867) Канцеларија** [До:ч; Вр:30]

**(1868) Тор** [До:ч; Вр:25] Тор за стоку

**(1869) Затвор** [До:ч; Вр:100]

**(1870) Пољски клозет** [До:ч; Вр:5]

**(1871) Просторија за тајне пријеме** [До:у; Вр:40]

**(1872-1873) Просторија за састанке** [До:ч; Вр:30]

**(1874) Просторија за тајне састанке** [До:у; Вр:40]

**(1875) Салон** [До:у; Вр:60]

**(1876) Просторија са религијским спомеником** [До:у; Вр:40]

**(1877-1878) Гостинска соба** [До:ч; Вр:30]

**(1879-1880) Ковачница** [До:ч; Вр:30]

**(1881) Сунчана соба** [До:ч; Вр:40]

**(1882-1883) Складиште** [До:ч; Вр:30]

**(1884) Ризница** [До:ч; Вр:30]

**(1885) Подземна просторија** [До:ч; Вр:30]

**(1886) Просторија за учење** [До:ч; Вр:30]

**(1887-1888) Просторија храм** [До:у; Вр:90]

**(1889) Престона просторија**

[До:у; Вр:50]

**(1890-1891) Просторија за мучење** [До:у; Вр:50]

**(1892) Соба са трофејима** [До:ч; Вр:40]

**(1893) Соба са музејским предметима** [До:у; Вр:40]

**(1894) Чекаоница** [До:ч; Вр:20]

**(1895) Тоалет** [До:ч; Вр:10]

**(1896) Бунар** [До:ч; Вр:20]

**(1897-1898) Радионица** [До:ч; Вр:30]

**(1899-1900) Радна соба** [До:ч; Вр:30]



## Намјештај (1900+K200)

Намјештај се може распоредити по жељи предметима са овога списка. Насумично бирање се препоручује само да би се област довршила. Ово такође важи и за црквени и лабораторијски намјештај.

**(1901-1902) Прозор** [До:ч; Вр:7] Он је висине 1,2м и ширине 0,6м и затвара се помоћу дрвених прозорских капака. Такође прозор може да има и дрвену летву помоћу које се затвара изнутра (Вр:10).

**(1903-1904) Гвоздена врата** [До:у; Вр:100] Она су димензија 1,2м ширине и 2,1м висине. Обично су причвршћена за врата помоћу три дугачке шарке. Састоје се од металних плоча око 2,5 цм дебљине које су причвршћене за оквир који је дебљине око 4цм. Врата могу поред браве да имају гвоздену шипку као пречку која служи да би их ојачала у случају разваљивања.

**(1905-1906) Тајна врата** [До:р; Вр:50] Она су ширине 0,6м и висине 1,2м од камена и отварају се помоћу полуге претходно се активирајући помоћу механизма који је обично нека врста прекидача. За сваких 0,5 квадратних метара цјена се повећава за 10зл.

**(1907-1908) Подна врата** [До:ч; Вр:2] Она су дужине 1м и ширине 0,6м, направљена од чврстог дрвета дебљине 2 цм и постављају се у поду. Подижу се помоћу гвозденог прстена који је у направљен у склопу врата. Сваких додатних 0,5м<sup>2</sup> кошта 2ср.

**(1909-1910) Дрвена врата** [До:ч; Вр:10] Она су 1,2м ширине и 2,1м дужине и то су чврста врата направљена од тврдог дрвета (јасен, јавор, итд). Сваких додатних 0,5м<sup>2</sup> је 4ср. Врата могу поред браве да имају даску као пречку која служи да би их ојачала у случају разваљивања.

**(1911-1912) Ојачана дрвена врата** [До:у; Вр:25] Она су 1,2м ширине и 2,1м дужине и то су чврста врата направљена од хрстовине дебела десет центиметара, повезана гвозденим тракама. Сваких додатних 0,5м<sup>2</sup> је 1 зл. Врата

могу поред браве да имају даску као пречку која служи да би их ојачала у случају разваљивања.

**(1913-1914) Врата решетке** [До:у; Вр:500] То су врата која се састоје од ојачаних дрвених или гвоздених решетака које се изнура спуштају или подижу помоћу тегова, ланаца и котура. За сваких додатних пола метра квадратна ових врата цјена се повећава за 5зл.

**(1915-1916) Камене степенице** [До:ч; Вр:50] Оне су високе 3м и широке 1,5м. Камене степенице морају да имају подупираче ако се уздижу изнад 3м.

**(1917-1918) Дрвене степенице** [До:ч; Вр:10] Оне су висине 3м и ширине 1,5м и типично се праве од тврдог дрвета.

**(1919-1920) Фотеља** [До:у; Тж:10; Вр:2]

**(1921-1922) Велики ормар** [До:ч; Тж:20; Вр:3]

**(1923) Торба** [До:ч; Тж:0,5; Вр:1]

**(1924-1925) Бачвица** [До:ч; Тж:2,5; Вр:2]

**(1926-1927) Бачва** [До:у; Тж: 5; Вр:4]

**(1928-1929) Велика бачва** [До:р; Тж:7,5; Вр:8]

**1930-1931 Кревет** [До:у; Тж:40; Вр:5]

**(1932-1933) Клуна** [До:ч; Тж:5; Вр:1]

**(1934) Ћебе** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,5]

**(1935-1936) Велика кутија** [До:ч; Тж:2; Вр:1]

**(1937-1938) Посуда за жеравицу (мангал) и дрвени угаљ** [До:ч; Тж:2; Вр:3]

**(1939-1940) Канта (кофа)** [До:ч; Тж:1; Вр:0,5]

**(1941-1942) Ормар** [До:ч; Тж:15; Вр:2]

**(1943-1944) Бифе** [До:у; Тж:10; Вр:10]

**(1945-1946) Снек бар** [До:р; Тж:12; Вр:15]

**(1947-1948) Лежаљка** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,5]

**(1949-1950) Плакар** [До:ч; Тж:7; Вр:1]

**(1951-1952) Креденац** [До:ч; Тж:7; Вр:1]

**(1953-1954) Велики свјећњак (канделабар)** [До:у; Тж:3; Вр:3]

**(1955-1956) Тепих (Ћилим)** [До:ч; Тж:3; Вр:5]

**(1957-1958) Лустер** [До:у; Тж:2; Вр:3]



- (1959-1960) Угаљ за огријев** [До:ч; Тж:1; Вр:0,5]
- (1961-1962) Столица** [До:ч; Тж:2; Вр:0,3]
- (1963-1964) Постављена столица** [До:ч; Тж:2,5; Вр:0,5]
- (1965-1966) Постављена столица са наслонима за руку** [До:у; Тж:3; Вр:1]
- (1967-1968) Велики ковчег** [До:ч; Тж:4; Вр:3]
- (1969-1970) Средњи ковчег** [До:ч; Тж:3; Вр:2]
- (1971-1972) Мали ковчег** [До:у; Тж:2; Вр:1]
- (1973-1974) Ормар са фијокама** [До:ч; Тж:10; Вр:10]
- (1975-1976) Ормар за гардеробу** [До:ч; Тж:12; Вр:12]
- (1977-1978) Кауч** [До:ч; Тж:10; Вр:10]
- (1979-1980) Сандук за складиште** [До:ч; Тж:2; Вр:0,3]
- (1981-1982) Кандило** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,5]
- (1983-1984) Јастук** [До:у; Тж:0,3; Вр:1]
- (1985-1986) Подијум (уздигнути под)** [До:ч; Вр:10]
- (1987-1988) Сто** [До:ч; Тж:10; Вр:2]
- (1989-1990) Радни сто** [До:ч; Тж:10; Вр:4]
- (1991-1992) Огњиште и дрво за ложење** [До:ч; Вр:1]
- (1993-1994) Огњиште са каменим димњаком** [До:ч; Вр:5] Још се зове и камин
- (1995-1996) Фонтана** [До:ч; Вр:5]
- (1997-1998) Мозаик** [До:у; Вр:10]
- (1999) Млински камен (брус, точило)** [До:у; Вр:3]
- (2000-2001) Корпа за рубље** [До:ч; Вр:0,05]
- (2002-2003) Подни јастук** [До:у; Тж:0,3; Вр:2]
- (2004) Стећак** [До:ч; Тж:1т; Вр:10] или менхир је споменик који најчешће има облик великог стуба на којем је нешто написано или насликано. То су често успомене на велике битке, догађаје или личности. Могу да буду и мањи и другачијих облика наравно и често су фино украшавани у том случају.
- (2005) Долмен** [До:ч; Тж:3т; Вр:15] Келтски камени споменик састављен од два велика доња вертикална камена и једног који је хоризонтално постављен на њихов врх у облику слова П. Познати су и долменски кругови (попут стонхенца у Енглеској) који су највјероватније служили за обављање церемонија и обреда у природи као и за проучавање звјезда.
- (2006) Статуа** [До:ч; Тж:100; Вр:10]
- (2007) Статуица** [До:ч; Тж:50; Вр:5]
- (2008-2009) Разбој** [До:ч; Тж:2; Вр:1]
- (2010-2011) Отирач** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,03]
- (2012-2013) Душек** [До:ч; Тж:4; Вр:1]
- (2014-2015) Слика** [До:ч; Тж:3; Вр:1]
- (2016-2017) Оквир за слику** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,5]
- (2018-2019) Велико огледало** [До:ч; Тж:3; Вр:3]
- (2020-2021) Сито** [До:ч; Тж:0,5; Вр:1]
- (2022-2023) Ваза** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,4]
- (2024-2025) Ђуп** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,3]
- (2026-2027) Шерпа** [До:ч; Тж:0,05; Вр:0,2]
- (2028-2029) Пехар (врч)** [До:ч; Тж:0,1; Вр:0,03]
- (2030-2031) Послужавник** [До:ч; Тж:0,05; Вр:0,1]
- (2032-2033) Посуда (грнчарија)** [До:ч; Тж:0,05; Вр:0,1]
- (2034-2035) Лавор (умиваоник)** [До:ч; Тж:0,3; Вр:0,3]
- (2036-2037) Сламарица** [До:ч; Тж:3; Вр:1]
- (2038-2039) Постоље** [До:ч; Тж:1; Вр:1]
- (2040-2041) Дрвени клинови** [До:ч; Тж:1; Вр:0,05]
- (2042-2043) Цјев** [До:у; Тж:2; Вр:0,5]
- (2044-2045) Јорган** [До:ч; Тж:1; Вр:1]
- (2046-2047) Врећа за складиште** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,05]
- (2048-2049) Зидни свјећњак** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,5]
- (2050-2051) Завјеса (параван)** [До:ч; Тж:1; Вр:0,5]
- (2052-2053) Плоча** [До:ч; Тж:0,1; Вр:1]
- (2054-2055) Табла** [До:у; Тж:3; Вр:1]



- (2056-2057) **Полице** [До:ч; Тж:3; Вр:0,5]  
 (2058-2059) **Вјерски споменик** [До:у; Тж:100; Вр:100]  
 (2060-2061) **Сто за посуђе** [До:у; Тж:7; Вр:1]  
 (2062-2063) **Софа (диван)** [До:ч; Тж:7; Вр:71]  
 (2064-2065) **Тезга** [До:ч; Тж:5; Вр:5]  
 (2066-2067) **Пулт** [До:ч; Тж:3; Вр:3]  
 (2068-2069) **Сталак** [До:ч; Тж:1; Вр:0,5]  
 (2070-2071) **Кип (већа статуа)** [До:ч; Тж:150; Вр:15]  
 (2072) **Висока (барска) столица** [До:ч; Тж:2,5; Вр:0,5]  
 (2073) **Совра (сто за гозбе)** [До:ч; Тж:50; Вр:50]  
 2074-2075 **Велики сто** [До:у; Тж:15; Вр:3]  
 (2076-2077) **Дугачки сто** [До:у; Тж:15; Вр:3]  
 (2078-2079) **Ниски сто** [До:у; Тж:7; Вр:2]  
 (2080-2081) **Округли сто** [До:ч; Тж:15; Вр:3]  
 (2082-2083) **Мали сто** [До:ч; Тж:5; Вр:1]  
 (2084-2085) **Мали треножни сто** [До:ч; Тж:0,5; Вр:3]  
 (2086-2087) **Таписерија** [До:ч; Тж:3; Вр:1]  
 (2088) **Престо** [До:р; Тж:50; Вр:50]  
 (2089-2090) **Када** [До:у; Тж:10; Вр:1]  
 (2091) **Урна** [До:ч; Тж:1; Вр:0,1]  
 (2092) **Зидна фонтана** [До:ч; Вр:1]  
 (2093-2094) **Зидни умиваоник са водом** [До:ч; Вр:0,5]  
 (2095-2096) **Полуга на зиду или полу** [До:ч; Вр:0,5]  
 (2097-2098) **Радна тезга** [До:ч; Тж:5; Вр:3]  
 (2099-2100) **Пуњена животиња** [До:ч; Тж:5; Вр:5]
- Црквени намјештај**  
(2100+K100)
- (2101-2104) **Олтар** [До:ч; Тж:100; Вр:10]  
 (2105-2108) **Звоно** [До:ч; Тж:100; Вр:10]  
 (2109-2112) **Мање звоно** [До:ч; Тж:30; Вр:4]  
 (2113-2116) **Тканина (олтарска)** [До:ч; Тж:1; Вр:1]  
 (2117-2120) **Стуб** [До:ч; Вр:5]  
 2121-2124 **Крстионица или посуда за свету воду** [До:ч; Вр:1]  
 (2125-2126) **Гонг** [До:у; Тж:10; Вр:1]  
 (2127-2130) **Велики свети знак (или зли)** [До:у; Тж:50; Вр:100]  
 (2131-2134) **Свети натписи (или зли)** [До:у; Вр:10]  
 (2135-2138) **Религијски предмети** [До:ч; Тж:0,5; Вр:1]  
 (2139-2142) **Кационица** (горионик тамјана) [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,5]  
 (2143-2146) **Сталак за књигу са књигом на њему** [До:ч; Тж:3; Вр:1]  
 (2147-2150) **Фреска** [До:ч; Вр:5]  
 (2151-2154) **Посуда за прилоге** [До:ч; Вр:0,3]  
 (2155-2158) **Олтар за жртвовање** [До:р; Тж:100; Вр:10]  
 (2159-2160) **Клуна за клечање** [До:у; Тж:5; Вр:1]  
 (2261-2264) **Свети свитак**  
 (2265) **Кутија са светим свитцима** [До:р; Тж:0,1; Вр:0,8]  
 (2166-2170) **Гусле** [До:ч; Вр:0,3]  
 (2171-2175) **Проповједоница** [До:ч; Тж:5; Вр:1]  
 (2176-2177) **Ограда** [До:ч; Вр:1]  
 (2178-2182) **Свети (или несвети) предмет**  
 (2183-2186) **Преграда (заклон, параван)** [До:ч; Тж:5; Вр:1]  
 (2187-2190) **Свети споменик** [До:ч; Тж:100; Вр:10]  
 (2191-2192) **Бочне столице** [До:у; Тж:20; Вр:10]  
 (2193-2194) **Кип** [До:ч; Тж:150; Вр:15]  
 (2195-2197) **Престо** [До:у; Тж:30; Вр:50]  
 (2198-2200) **Сакристија** (црквена ризница) [До:ч; Вр:30]



**Лабораторијски намјештај**

(2200+K100)

- (2201-2202) **Котао за дестилацију** [До:ч; Тж:1; Вр:1]  
 (2203-2204) **Вага и осам малих тегова** [До:ч; Тж:3; Вр:3]  
 (2205-2207) **Мјехови** [До:ч; Тж:0,5; Вр:1]  
 (2208-2209) **Мјехур** [До:ч; Тж:0,1; Вр:0,3]  
 (2210-2211) **Боца** [До:ч; Тж:0,1; Вр:0,01]  
 (2212-2214) **Књига** [До:ч; Тж:1; Вр:10]  
 (2215-2216) **Кавез** [До:ч; Тж:10; Вр:10]  
 (2217-2218) **Котао** [До:ч; Тж:1; Вр:0,5]  
 (2219-2221) **Епрувета** [До:ч; Вр:0,01]  
 (2222-2223) **Велика боца** [До:у; Тж:0,03; Вр:0,03]  
 (2224-2225) **Реторга** [До:ч; Вр:0,02]  
 (2226-2228) **Бочица** [До:ч; Вр:0,01] Обично служи за одлагање напитака или сличних ствари које се држе у мањим количинама. Једна боцица садржи 2К4 дозе било којег садржаја које се могу употребити.  
 (2229-2230) **Лоптаста боцица** [До:ч; Вр:0,02] Има дупло већи капацитет од обичне боцице тј 4К4 дозе.  
 (2231-2232) **Лијевак** [До:ч; Вр:0,01]  
 (2233-2235) **Чинија** [До:ч; Вр:0,01]  
 (2236-2237) **Пећ** [До:ч; Тж: 50; Вр:10]  
 (2238-2240) **Биље**  
 (2241-2242) **Рог** [До:у; Вр:0,4]  
 (2243-2244) **Куглача** [До:ч; Вр:0,01]  
 (2245-2246) **Кристална кугла** [До:ч; Тж:1; Вр:10]  
 (2247-2249) **Тегла** [До:ч; Вр:0,01]  
 (2250-2251) **Сочива** (конкавна, конвексна, итд) [До:ч; Вр:1]  
 (2252-2253) **Ћуп** [До:ч; Вр:0,03]  
 (2254-2256) **Чаробни натписи**  
 (2257-2258) **Здјелица и тучак** [До:ч; Вр:0,3]  
 (2259-2260) **Мајушна боцица** [До:у; Вр:0,01] Ова боцица има само К4 дозе.  
 (2261-2262) **Пипета** [До:ч; Вр:0,01]  
 (2263-2265) **Лонац** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,3]  
 (2266-2267) **Призма** [До:ч; Тж:0,3; Вр:1]

- (2268-2269) **Реторга** [До:ч; Вр:1]  
 (2270-2271) **Палица за мјешање** [До:ч; Вр:0,01]  
 (2272-2274) **Магични напитац**  
 (2275-2277) **Магични предмет**  
 (2279-2281) **Магични свитак**  
 (2278) **Кутија са магичним свитцима** [До:р; Тж:0,1; Вр:0,8]  
 (2282-2283) **Кожа** [До:у]  
 (2284) **Лобања** [До:у]  
 (2285-2286) **Лопатица** [До:у; Тж:0,1; Вр:0,1]  
 (2287-2289) **Кашика за мјерење** [До:у; Тж:0,5; Вр:0,3]  
 (2290-2291) **Резервоар** [До:у; Тж:15; Вр:5]  
 (2292-2294) **Кљешта** [До:у; Тж:0,4; Вр:0,5]  
 2295-2297 **Пинцета** [До:ч; Вр:0,1]  
 2298-2300 **Жица** [До:ч; Тж:1; Вр:0,5]

**Намјештај просторија за мучење**

(2300+K100)

Овдје су описане само важније справе за мучење и неке округлије су и изостављене. Ипак и поред тога следећи описи су доста округли али дају неки увид у средњовјековне справе за мучење које су ипак историјски коришћене.

- (2301-2303) **Справа за батинање по табанима** [До:у; Вр:5]  
 (2304-2305) **Огромно звоно** [До:у; Вр:15]  
 (2306-2307) **Клупа** [До:ч; Вр:1]  
 (2308-2309) **Гвоздене чизме** [До:у; Вр:10]  
 (2310-2311) **Мангал** (посуда за жеравицу) [До:ч; Вр:0,5]  
 (2312-2314) **Кавез** [До:у; Тж:10; Вр:10]  
 (2315-2316) **Ланци** [До:ч; Вр:3]  
 (2317-2318) **Столица са каишевима** [До:у; Вр:5]  
 (2319-2320) **Споне за причвршћивање** [До:у; Вр:2]  
 (2321-2322) **Кандила** [До:у; Вр:1]  
 (2323-2324) **Окови** (букагије) [До:у; Вр:2]  
 (2325-2327) **Окови за руке** (лисице) [До:у; Вр:1]



**(2328-2329) Руна са ватром** [До:у; Вр:10]

**(2330-2331) Роштиљ** [До:у; Вр:10]

**(2332-2334) Куке** [До:у; Вр:5]

**(2335-2336) Гвоздена дјевојка** [До:ч; Тж:100; Вр:100]



То је справа попут саркофага у облику дјевојке који има шиљке са унутрашње стране врата који пробијају тјело онога ко се налази унутра и они се споро забијају да би се агонија продужила. Цјела справа може да се налази на подним вратима испод којих је базенчић са рибама које се хране месом. Историјски ово је релативно новија справа која је кориштена у њемачком граду Нинбергу.

**(2337-2338) Ножеви** [До:у; Тж:3; Вр:1]

**(2339-2340) Нафтно уље** (буре) [До:у; Вр:70]

**(2341-2343) Гвожђе за жигосање** [До:у; Вр:10]

**(2344-2345) Руна за заборављање**

[До:р; Вр:40] То је врста ћелије у коју се може ући само из њеног горњег дијела односно врата на плафону. Излазак је немогућ без спољне помоћи и унутра су се бацали заробљеници на које се требало заборавити. Звала се и ублијета, а то име долази од француске ријечи ублије што значи заборавити.

**(2346-2347) Стуб срама** [До:у; Вр:20] Он се састоји од двије дрвене даске, а горња се може



подићи и спојена је шарком једним крајем за доњу даску. Даске када се споје имају три рупе у које се стављају глава и руке и када се даске затворе жртва је заробљена у полусагнутом положају. Овакве направе су се у средњем вјеку користиле за јавно понижавање и оптуженик би био зарубљен на стубу срама док је поред стајала листа његових недјела. Окупљени народ је могао да чак и гађа затворенике изражавајући незадовољство. У прсотијем облику то је обично био стуб 2м висине на чијем врху су

били ланци за које би се везале руке оптуженог.

**2348-2349 Вишеструки стуб срама** [До:у; Вр:40]



То је већа верзија стуба срама који има више рупа и он се често користио и за оптуженике који су починили мања злодјела тако што се он остави само са једном руком везан док га гомила гађа разним стварима.

**(2350-2351) Растезало** [До:р; Вр:40] Ова справа се састоји од кружног обично дрвеног оквира и колута за намотавње конопа на другом крају. Стопала жртве би се везала за оквир а коноп би се помоћу окова за руке или дрвене сличне конструкције везао жртви за зглобове руку. Потом како би испитивање напредовало коноп се намотавао на котур, а жртва растезала и на крају би се удови и покидали или изазвала тежа ишчашења. Ово се у простијем облику такође може извести тако што се жртва веже за коње који се потом пусте у галоп.

**(2352-2353) Кљешта** [До:у; Тж: 1; Вр:1]

**(2354-2355) Лонац огroman** [До:у; Вр:5]

**(2356-2358) Ужад** (конопи) [До:у; Вр:3]

**(2359-2360) Висока (барска) столица** [До:у; Вр:0,5]

**(2361-2362) Везивач** [До:р; Тж:0,1; Вр:30]

Руке се жртви вежу иза леђа а потом се велики коноп веже за ручне зглобове и пребаци преко греде или куке на плафону. Потом се коноп повлачи док жртва не почне да виси везана за руке. Ово ће изазвати веома јаке болове и могућа ишчашења руку

**(2363-2364) Вазивач растезало** [До:р; Вр:30]

Ово је варијанта везивача код које се руке вежу спријед а али се жртви на ноге тада веже велики тег. Ово ће не само изазвати болове и оштећења на рукама већ и на ногама и куковима.

**(2365-2367) Сто** [До:ч; Вр:1]

**(2368-2370) Ременови за везивање** [До:у; Вр:1]



**(2371-2373) Потапајућа столица** [До:р; Вр:20] То је столица која се потапа у воду заједно са привезаном жртвом помоћу конопца и греде или куке на плафону. Сваки пут би се жртва остављала под водом дуже док на крају она коначно не би остала без ваздуха.

**(2374-2376) Ломилица прстију** [До:р; Вр:15] Ово је справа за ломљење прстију тако што се они ставе између двије



даске и то се стиска помоћу завртња полако притискајући и оштећујући прсте. Такође помоћу ове справе могу се откидати нокти и прсти. Нокти су се могли претходно разлабавити забијањем ексера, чиода и сличних ствари, а за још гора мучења на њих би се стављао и кључајући сумпор.

**(2377-2378) Ломилица ножних прстију** [До:р; Вр:15] Ова справа функционише исто као и ломилица прстију само је мало већа и намјењена ножним прстима.

**(2379-2380) Ломилица главе** [До:р; Вр:15] Она ради по сличном принципу као и ломилица прстију само што је намјењена за главу и обично на тај начин узрокује смрт.

**(2381-2383) Колац за набијање** [До:у; Вр:5] Ово је веома болно мучење и жртва се набодје на колац који је забоден или причвршћен за под, а на врху је заострен. Руке се вежу иза леђа да би се спријечила било каква могућност бјежања, а колац би био сувише дугачак да би жртва могла ногама додирне под. Како жртва почиње да се копрца колац би све дубље залазио у тјело док на крају не би изашао на уста често не додирујући никакве виталне органе сатима.

**(2384-2385) Љуљашка** [До:р; Вр:20] Жртва се веже изнад треношца са троугластим врхом и потом помоћу конопа се спушта на врх троугла жртви између ногу

**(2386-2388) Бакље** [До:ч; Вр:1]

**(2389-2390) Бунар** [До:у; Вр:20]

**(2391-2392) Ломача за спаљивање** [До:у; Вр:10]

**(2393-2394) Точак** [До:р; Вр:15]



Жртва би се скидала гола и удови би се везивали за оквир точка. Потом би се она остављала на изузетно хладној или топлој температури док не сконча од мука.

**(2395-2396) Бич** [До:ч; Тж:1; Вр:3]

**(2397-2398) Камџија** [До:ч; Вр:6]

**(2399-2400) Гиљотина** [До:р; Вр:15]

### Намјештај остале ствари (2400+K100)

**(2401) Сломљена стријела** [До:у]

**(2402) Пепео** [До:у]

**(2403-2404) Кости** [До:у]

**(2405-2406) Човјеколики скелет** [До:р]

**(2407) Сломљена боца** [До:у]

**(2408-2409) Зарђали ланац** [До:у]

**(2410-2411) Сломљени предмет** (бацати на табели опреме) [До:у]

**(2412) Тољага, грана** [До:ч]

**(2413-2414) Паучина** [До:ч]

**(2415) Новчић** (50% савијен) [До:у]

**(2416-2417) Пукотине на таваници** [До:у]

**(2418-2419) Пукотине по поду** [До:у]

**(2420-2421) Пукотине на зиду** [До:у]

**(2422-2423) Влага на таваници** [До:у]

**(2424-2425) Влага на зиду** [До:у]

**(2426) Остаци накапаног воска** [До:ч]

**(2427) Осушена крв** [До:у]

**(2428) Балег створења** [До:у]

**(2429-2430) Прашина** [До:ч]

**(2431) Напукла бочица** [До:у]

**(2432-2433) Остаци хране** [До:ч]

**(2434) Обичне гљиве** [До:у]

**(2435) Птичији измет** [До:у]

**(2436) Комади длаке или крзно** [До:у]

**(2437-2438) Сломљено оружје** (бацати на табели оружја) [До:у]

**(2439-2440) Сломљени заштитни предмет** (бацати на табели заштитних предмета) [До:у]



- (2441) Гвоздена шипка, зарђала (50% савијена) [До:у]
- (2442-2443) Предмет (бацати на табели опреме) [До:у]
- (2444) Лишће (суво) и гранчице [До:у]
- (2445) Буђ (обична) [До:у]
- (2446) Комади разбијене грнчарије [До:у]
- (2447) Дроњци (стара или лоша одјећа) [До:у]
- (2449) Трули коноп [До:у]
- (2450-2451) Остаци камена за зидање на гомили и блато [До:у]
- (2452) Поцјепана врећа [До:у]
- (2453-2454) Љигав или глибав прекривач на таваници [До:у]
- (2455-2456) Љигав или глибав прекривач на поду [До:у]
- (2457-2458) Љигав или глибав прекривач на зиду [До:у]
- (2459) Зарђали шиљак [До:у]
- (2460-2461) Мало камење [До:ч]
- (2462-2463) Слама [До:ч]
- (2464-2465) Зарђало оружје (бацати на табели оружја) [До:у]
- (2466-2467) Зарђали заштитни предмет (бацати на табели заштитних предмета) [До:у]
- (2468) Зуби или оштри зуби распршени [До:у]
- (2469-2470) Огреботине (канца) на зиду [До:у]
- (2471) Цртежи на зиду [До:у]
- (2472) Натпис на зиду [До:у]
- (2473) Дршка од изгорјеле бакље [До:ч]
- (2474-2475) Мала барица воде [До:ч]
- (2476) Велика барица воде [До:у]
- (2477) Језерце [До:у]
- (2478) Језеро [До:р]
- (2479) Гомилица воска (остатак изгорене свјеће) [До:ч]
- (2480) Трули комади дрвета [До:у]
- (2481) Магнетно поље [До:р]
- (2482) Обмана (илузија) [До:р]
- (2483) Машина (справа) [До:р]

- 2484 Невидљиви предмет (бацати на табели опреме) [До:р]
- (2485-2489) Чудовиште [До:ч]
- (2490) Рупа [До:ч]
- (2491) Вегетација [До:ч]
- (2492) Украсне биљке [До:у]
- (2493-2494) Скелет животиње или чудовишта [До:у]
- (2495-2496) Комад (дио) опреме (бацати на табели опреме, К100% од предмета) [До:у]
- (2497-2498) Комад (дио) оружја (бацати на табели оружја, К100% од предмета) [До:у]
- (2499-2500) Комад заштитног предмета (бацати на табели заштитних предмета, К100 од предмета) [До:у]

### Замке (2500+К200)

Код замки је битно да се истакне да је у цијену урачунат само механизам замке укључујући и активациони механизам. Све остало није нпр стријеле, чини и сл ствари које се посебно плаћају. Такође ако је потребна локација коју замка погађа најбоље је употребити табелу за мјесто поготка која се користи при нападу обичним оружјем.

**(2501-2502) Зид обмана** [До:у; Вр:20]  
Замка је сакривена помоћу тема зид обмана тако да споља изгледа да је само дио уобичајеног терена. Бацати поново на табели замки да би се утврдила замка.

**(2503-2523) Рупа у поду** [До:ч; Вр:4]  
То је рупа дубине 3м или више која се прекрива дрвеним или металним поклопцем (1-50%). Поклопац се уклони када су нападачи у близини. Рупа је обично са каменим зидом и подом, може имати и и шиљке. Карактер који упадне у рупу трпи К штете за сваких 3м висине пада, а ако рупа има шиљке (51-80% рупа у поду са шиљцима [До:ч; Вр:6]) трпи 2К штете за првих 3м и још по К штете за свака следећа 3м. Да би се одредила дубина баца се К100+30 бацање и сваких 10 процената означава 1м, што практично значи да рупа



може бити дубине од 3-13м. Шиљци понекад могу бити и премазани отровом и то: обичан контактни отров (у 30% случајева, отров наноси K+1 додатне штете у једном циклусу или ништа ако се успјешно баца лксб), обичним отровом (31-60%, K+4 додатне штете током K циклуса, лксб за K/2 штете), јачи контактни отров (61-70%, 2K+2 додатне штете током једног циклуса или ништа ако се баца успјешно лксб), успављујући отров (71-80, жртва ће ако не прође лксб бити успавана 3K4 сата, а заспаће за следећих K циклуса), јачи отров (81-90%, 2K+8 додатне штете током K циклуса или само 2K ако се баца успјешно лксб), веома јак отров (91-100%, жртва умире током K циклуса осим ако не баца успјешно лксб у ком случају трпи само 2K штете). Поред овога постоје и рупе чији се поклопац сам затвори и закључа (81-85% Рупа у поду која се закључава [До:у; Вр:6]) тако да га је поново могуће отворити само споља, а постоји и варијанта ове врсте замке која почиње да поплављује са водом изнутра (86-90% Рупа у поду која се закључава и поплављује [До:у; Вр:25]) и он ће се напунити водом током следећих 3K6 циклуса. Такође веома чест облик ове замке је рупа напуњена опасним животињама (91-100% Рупа у поду са опасним животињама [До:у; Вр:25]) попут змија отровница, шкорпија, крокодила и сл.

#### **(2524-2525) Рушећи под** [До:у; Вр:15]

Под се обруши под карактерима сурвавајући их у рупу у поду. Све остало је слично као и код рупе у поду, видјети опис за више о томе.

#### **(2526-2532) Замка са стријелом**

[До:ч; Вр:15] Ова замка се састоји од K/2 стријела које најчешће излете из зида, а могу и из плафона или пода када се активира. Стријеле могу бити и премазане отровом (у 30% случајева) и то на исти начин као и шиљци код замке рупа у поду.

#### **(2533-2535) Котрљајућа кугла**

[До:ч; Вр:30] Ова замка се састоји од велике камене или металне кугле која се подигне на мало већу висину и стави у лежиште иза зида. Када карактери активирају механизам који је најчешће активациона плоча зид који је

служио као брана се уклони и кугла се низ низбрдицу сјури у ходник према карактерима. Свако ко не баца успјешно лксб истрпиће 4K+4 штете, а ко баца трпи само 2K штете.

**2536-2542 Бодље** [До:ч; Вр:1] Ово је проста замка и најчешће се користи да би се изненадио противник у мраку. За више о бодљама видјети опис бодље у табели оружја у подтабели осталог хладног оружја, а на бодљама понекад може бити и отров (у 30% случајева) и то на исти начин као и код шиљака код замке рупа у поду.

**(2543-2548) Падајући плафонски блокови** [До:ч; Вр:10] Обично се активирају активационом плочом и наносе K8 пута K4 штете на простору од 4м<sup>3</sup>, или ништа ако се прође успјешно лксб.

**(2549-2552) Рушећи плафон** [До:у; Вр:20] Обично се активира активационом плочом и наносе K8 пута K6 штете на простору од 4м<sup>3</sup>, или ништа ако се прође успјешно лксб. Пут је надаље затрпан и треба провести K8 сати да би се одтрпао довољно да се прође ако је ова замка била у ходнику.

#### **(2551-2553) Спуштајући плафон**

[До:р; Вр:50] Ово је замка која се такође активира активационом плочом, а потом се два зида ходника на удаљености од 10-20м брзо клизећи у једну страну затворе испред и иза карактера одсецајући им пут. Потом се плафон почиње спуштати и пригњечиће до смрти сваког ко је унутра у року од 2K6 циклуса. Они који успјешно баце лксб успјеће да избјегну да буду ухваћени у ову замку.

#### **(2554) Цјев наниже** [До:ч; Вр:10]

Ово је замка слична рупи у поду само што је онај ко упадне помоћу цијеви транспортован ниво или два (30%) наниже гдје га обично чека неко опасно чудовиште или само други простор. Ово може бити и врло незгодно пошто ће се карактер вјероватно одвојити од дружине, а назад се не може попети ни на који начин јер је клизаво и високо.

#### **(2555) Падајућа врата** [До:у; Вр:10]

Ово су тешка лажна врата која кад покушају да се отворе падају на карактера поклапајући



га под својом великом тежином ако не баци успјешно лксб наносећи 2К штете

**(2556) Једносмјерна врата** [До:у; Вр:10] Ово су врата кроз која кад се прође и једном затворе више не могу да се поново отворе са унутрашње стране јер их механичка шипка затвара са спољне стране.

**(2557-2560) Активациона врата** [До:ч; Вр:5] Активациона врата су попут активационе плоче и она кад се отварају активира се и замка.

**(2561-2564) Ручица** [До:ч; Вр:1] Ручица служи за активирање тајних врата и сличних ствари, а понекад то могу и да буду замке.

**(2565-2567) Под који пропада** [До:у; Вр:15] Када се стао на овај дио пода карактер ће пропасти у просторију испод и истрпити по К6 штете за сваких 3м висине. Просторија испод може да садржи и разне ствари које могу да додатно повриједе карактера.

**(2568-2571) Под који је само обмана** [До:у; Вр:30] Ово је под на који је употребљена чин, а испод је рупа у поду. Све остало је слично као и код рупе у поду, видјети опис за више о томе.

**(2572-2595) Замка са гасом** [До:р; Вр:50] Ово је замка која ослобађа гас када се активира, најчешће активационом плочом или на неки други сличан начин. Да би одредили врсту гаса бацати на табели датој у опису гаса и отрова на подтабели илегалних предмета, у случају да се добије отров третирати га као гас са истим дејством.

**(2596-2602) Замка чељуст** [До:ч; Тж:3; Вр:3] Ово је замка која се састоји од металних наоштрених чељусту које се затварају када жртва стане између њих наносећи К4 поена штете и заробљавајући жртву док се чељусту не отворе за шта је потребна најмања снага од 6 и што ће изазвати додатних К4/2 поена штете. Најчешће се користе при лову али и у разним подземним комплексима. Карактер ако баци тесб ће избјећи овај ефекат, а на чељустима понекад може бити и отров (у 30% случајева)

и то на исти начин као и код шиљака код замке рупа у поду.

**(2603-2605) Магична замка** [До:у; Вр:50] Ова замка када се активира функционише као једна напдачка чин која се може одредити насумичним бацањем на табели чини у КОМ.

**(2606-2613) Клатно** [До:у; Вр:20] Клатно се састоји од шипке и оштрице или великог тега најчешће облика кугле на њеном крају. Када се замка активира оно ће да излетјети из лежишта и нанјрти карактеру К12 пеоне штете осим ако он не баци лксб у којем случају ће то избјећи. На оштрици понекад може бити и отров (у 30% случајева) и то на исти начин као и код шиљака код замке рупа у поду.

**(2614-2616) Падајуће решетке** [До:у; Вр:40] Када се активира изазива да решетке падну са плафона блокирајући даљи пут. У 30% случајева ово ће се десити иза карактера.

**(2617-2620) Камени блок** [До:у; Вр:30] Као и падајуће решетке изнад само је умјесто њих у питању велики камени блок попут врата. У 30% случајева ово ће се десити иза карактера.

**(2621-2623) Помјерајућа просторија** [До:у; Вр:100] Ова просторија је дужине и ширине 2+2К10м. Спушта се наниже (50%) или подиже навише један ниво (1-60%), два нивоа (61-90%), три нивоа (91-100%), и неће се вратити у првобитни положај за 3К20 циклуса. Карактер је у стању да изађе из собе прије спуштања или подизања једино ако баци тесб.

**(2624-2626) Ротирајућа просторија** [До:у; Вр:70] Ова просторија дужине и ширине 2+2К10 метара када се у њу уђе ротира се за 90 степени или неки други сличан угао најчешће мјењајући пролазе до којих се може доћи помоћу излаза из собе. Карактер је у стању да изађе из собе прије ротирања једино ако баци тесб.

**(2627-2629) Поплављујућа просторија** [До:р; Вр:100] Ово је просторија која када карактери уђу у њу након К4 циклуса почиње да се пуни водом или



сличном супстанцом (пјесак, гас, итд), а претходно се врата затворе тако да их је немогуће више отворити изнутра. Карактер је у стању да изађе из собе прије ротирања једино ако баца тесб.

**(2630-2637) Сјечуће сјечиво** [До:ч; Вр:10] Ово сјечиво се поставља у посудама (ковчег и сл.) које садрже вриједне предмете или у пролазима у нивоу глежња, кољена, груди, главе и сл и када се активирају сјечиво ће искочити и засјећи по жељеном мјесту наносећи К6 штете. Карактер ће избјећи дејство сјечива ако успјешно баца лксб, а оно погађа са додатком на бн од најчешће +7. Сјечиво може бити и премазано отровом (у 30% случајева) и то на исти начин као и шиљци код замке рупа у поду.

**(2638-2644) Замка са копљима** [До:ч; Вр:15] Ова замка се састоји од К/2 копља (Ш:К8) које најчешће излете из зида, а могу и из плафона или пода када се активира. Копља могу бити и премазана отровом (у 30% случајева) и то на исти начин као и шиљци код замке рупа у поду.

**(2645-2654) Рупа на степеницама** [До:у; Вр:8] Ова замка је слична рупи у поду само што се налази на степеницама и када карактери стану на одређене степенице пропашће у рупу испод. Испод могу да буду шиљци (у 30% случајева) или чак и отровни шиљци (у 30% случајева су отровни).

**(2655-2657) Премјештајућа замка** [До:у; Вр:50] Ова замка када се активира функционише као тема чин за краће премјештање и премјестиће карактере на жељено мјесто или просторију, најчешће са опасношћу или са чудовиштима или само да би им пореметила смисао за оријентацију.

**(2658-2661) Тајна врата** [До:у; Вр:50] Видјети у подтабели грађевина изнад за објашњење.

**(2662-2665) Нафтно уље** [До:ч; Вр:15] Једна бочица нафтног уља се излије на једну особу насумично изабрану у дружини након активирања замке праћена запаљеним жаром. Штета К8 први циклус и К4 други. Лксб за трећину штете.

### **(2666-2668) Поклапајућа врата**

[До:у; Вр:20] Врата падну када се покушају отворити на карактера испред њих изазивајући К10 поена штете ако не прође лксб.

**(2669-2671) Обмањивачки зид** [До:у; Вр:10] Обмањивачки зид је направљен помоћу зпч зачаравање предмета и тема обмана и крије иза или испод себе: рупу поду (1-25%), рупу у поду са шиљцима (26-50%), цијев наниже (51-75%), просторију са чудовиштем у себи (76-100%) бацати на табели створења у КОС да би се утврдило створење. У 50% случајева овај зид само крије неки пролаз који се њиме покушава сакрити.

**(2672-2675) Мрежа** [До:ч; Вр:3] Ова једноставна замка која се састоји од овеће мреже са тековима причвршћеним на њеним крајевима има циљ да задржи уљезе и лопове за одређено вријеме и често се ставља испред врата приватних одаја и лабораторија. Мреже са оптерећењем се ослободе када авантуристи не успију да открију замку на вратима или не успију да је неутралишу. Мрежа са оптерећењем пада на 3м2 простора, правећи гласну лупу због терета који је на њу причвршћен. Бука упозорава оне које су на другој страни врата, дајући им бар 1 циклус да се припреме за уљеза. Они који се ухвате у мрежу (карактери морају направити успјешну лксб да би избјегли мрежу) су аутоматски непокретни бар један циклус. Током следеће рунде дозвољено је лксб да би се карактери ослободили мреже. Успјешни ИК проводе један циклус испетљавајући се из мреже, а они који не прођу су беспомоћно упетљани и треба им додатних К4 циклуса да би се ослободили. Мрежа не изазива никакаву штету осим што задржава карактере. Варијације на ову замку стављају додатна створења поред, као што су пауци и слична створења, која се ослободе кад падне мрежа (30% случајева), или мреже које су прављене од ланца да би се избјегло њихово пресецање и да би се од њих ослободило треба дупло више времена (такође се појављују у 30% случајева), а такође понекад се ставља и замка



узбуна на мреже (70%) случајева ако су оне постављене у ходницима или сличним не толико важним мјестима са циљем да се привуку чувари или оближња чудовишта.

**(2676-2679) Замка са жицом** [До:ч; Вр:1] Пажљиво постављена кроз ходнике и просторије, ове тешко уочљиве жице могу да изазову пад многих авантуриста. Састоје се од жице разапете између два зида ходника, а карактери могу да уоче ове замке ако успјешно прођу лкп сн. Они који дођу у контакт са жицом морају да баце успјешну лкп сп или ће пасти трпећи К4/2 штете од пада, обично активирајући још опаснију замку. Ако ово није активирајућа замка (50% случајева), у ком случају се активира друга насумично одређена замка, онда карактер трпи К6 штете од жице која је оштра попут жилета (осим ако нема неке штитнике на ногама јаче од било којег кожног оклопа).

**(2680-2686) Катапултирајуће плоче** [До:у; Вр:5] Овај дио пода обично је површине 2 или 3м<sup>2</sup>. Такве плоче активира тежина преко 50кг, тако да пацови или мања бића не могу да их активирају. Када жртва стане на активирајућу плочу, тај дио пода се катапултира нагоре помоћу јаког федера, разбијајући жртву о плафон. Силина удараца је доста јака и изазива К20 поена штете спљоштавајући жртву. Ове замке се саме поново намјесте за 4К6 циклуса осим ако се то нечим великим не спријечи. Варијације ових замки (сусрећу се у 30% случајева) избаце жртве према зиду или у рупе на зиду и плафону, а могу се поставити и шилци (сусрећу се у 30% случајева)

**(2687-2690) Испаљујуће сјечиво** [До:ч; Вр:10] Ова замка је обично маскирана као неки дизајнирани украс са малом рупицом или као глава животиње са отвореним устима, који је причвршћен за врата или зид, или било шта што има браву 15цм од тога. Ако се замка не деактивира двапут, једном код браве гдје се активира или код жице, а једном код отвора, она ће се активирати иако је можда на једном мјесту деактивирана. Када се замка активира, било да се не успије уочити или неуспјешно

деактивирајући је, сјечиво се испали из малог отвора (које може бити шиљато или разнох других облика), усресређено на карактера који петља са бравом. Сјечиво напада са +7 додатком на бн, а сјечиво наноси К4 штете. Сјечиво је повремено прекривено и отровом и то се дешава у 30% случајева. Већина испаљујућих сјечива је постављено на ниво струка тако да може да захвати и мања човјеколика бића попут полушана, патуљака и сл. Ипак, варијације постављају сјечива у нивоу 1-10% кољена, 11-20% рамена или 21-30% главе или више (К4) сјечива на разним висинама 31-40%. Рјеђе верзије 41-50% случајева, стављају отворе иза жртава који су окренуте према вратима, са копљем које се испали у њихова леђа ако узнемиравају браву (Ш:К8). На сјечиву или копљу може бити и отров и то на исти начин као и код шиљака код замке рупа у поду.

**(2694-2697) Замка узбуна** [До:ч; Вр:3] Смишљене да привуку или збуне чудовишта, ове замке су намјештене на разне активирајуће механизме. Активирајући замку механизам изазива ударац гонга, звоњаву звона и слично. Звуци су изузетно гласни и често појачани окружењем (ехо и сл). Звук се наставља док се замка не искључи; провјерите лутајућа чудовишта, током сваког циклуса буке.

**(2698-2700) Клизећи зид** [До:у; Вр:15] Нови зид 2К10м иза се помјери клизећи из вертикалног зида тако да препречи пролаз и одсјече пут назад (или напрјед 50%) за 1-20% К20+40 циклуса, 21-50% К4 дана или док се не испуни неки други услов 51-100% (помјери ручица и сл).



### Војне јединице (2700+K100)

Овдје су објашњене основне војне јединице уз осврт на њихову историјску употребу и начин борбе. Вриједност овдје представља мјесечну плату једног војника за описану јединицу. Опис јединица током игре је такође веома значајан јер што је детаљнији њихов опис то је и доживљај играча током игре већи. Овдје такође није споменут велики број фантазијских јединица које могу да се начине, у које спада и већина човјеколиких бића укључујући патуљке, вилењаке, шумске патуљке, полушане, итд али они нису доступни за унајмљивање што не значи да карактери ипак немогу да се боре у њиховом друштву. Овдје је такође дат податак која је вјероватноћа да јединица постоји у војсци и потом колико је најчешће учешће у процентима те јединице у војсци. То је показано у табели учесталости јединица у војсци. Процент који је дат за количину сваке јединице се сабира и мањак или вишак од 100% се рачуна као коначни мањак или вишак војске у том граду.

**Табела учесталости јединица у војсци** (у загради је прво дат проценат који показује могућност да јединица постоји у војсци, а потом и бацање за количину у процентима за дату јединицу ако је претходно бацање било успјешно): лака пјешадија (100%, 50+2K20%), тешка пјешадија или морнари у лукама (50%, 10+K20%), народна пјешадија (50%, 2K20%), недисциплинована пјешадија (20%, 2K20%), стријелци (70%, 10+K20%), тешки стријелци (20%, K20%), артиљерци (20%, K4%), лака коњица (70%, 10+K20%) и лака ваздушна коњица (30%, K6%), тежа коњица (50%, K20%) и тежа ваздушна коњица (зависи, K4%), тешка коњица (50%, K20) и тешка ваздушна коњица (10%, најчешће K6 комада), стријелци коњаници (30%, K20%), самостријел стријелци коњаници (3%, 10+K20%), лаки самостријел стријелци (5%, K20), тешки самостријел стријелци (2%, K10),

### (2701-2712) Стријелци [Тн:1; До:у;

Вр:4] Ово је пјешадија обично наоружан са луком, стријелама, кратким мачем и кожним оклопом. У историји стријелци су знали да оперишу и као лака пјешадија ако је то неопходно, али то је било далеко од честог. Шкотски брђани су носили лукове, стријеле, дворучне мачеве и штит али не и оклоп. Турски јањичари су били елитне јединице наоружане са луковима и скимтарима, али неоклопљене. Византијски псилови носили су лукове, сјекирице и ланчане или крљушне оклопе. Млечанин страдиот стрјелац (који се често налазио на броду) имао је, дугачки мач, и комбиновани оклоп. Постоји 70% вјероватноће да ће градска војска садржати стрјелце у својим јединицама и то 10+K20 процената.

### (2713-2715) Тешки стријелци [Тн:5;

До:р; Вр:8] Јако увјежбани и рјетки, ови стријелци су драгоцјени у борби. Њих је такође тешко регрутовати и скупи су за одржавање. Они типично носе постављени или кожни оклоп, а од оружја дугачки лук, кратки мач и нож. Историјски, практично сви тешки стријелци су били Енглези или Велшани, мада су они служили као најамници свуда по Европи. Постоји 20% вјероватноће да ће градска војска садржати тешке стрјелце у својим јединицама и то K20 процената.

### (2716-2717) Артиљерци [Тн:1; До:р;

Вр:4] Ове јединице су специјализованије од обичних војника. Како је њихова дужност да раде и опслужују тешке катапулте и опсадну опрему, они обично се обично не улазе у битку. Они се и посебно облаче и опремају и то најчешће по свом нахођењу. Артиљерци имају своју опрему која је најчешће у опсадним колима. Постоји 20% вјероватноће да ће градска војска садржати Артиљерце у својим јединицама и то K4 процента.

### (2717-2720) Стријелци коњаници

[Тн:1; До:у; Вр:4] Ово је нормално лакша коњица. Они носе лукове и дугачке мачеве или скимтаре и кожне оклопе, али понекад и носе оклопе све до ланчаног. Историјски, највећи дио стријелаца коњаника долазе од



номадских племена или из области огромних степа. Најпознатији стријелци коњаници су чувени монголски коњаници, који су најчешће били наоружани луком, сабљом, буздованом, сјекирицом и ножем. Неки су такође носили и кратка копља тј цилите. Они су носили ојачане кожане оклопе и средње штитове или шта год друго што су могли пронаћи. Печенески коњаници су користили лукове, сјекирице, ласо и кратко копље, а носили су крљушне оклопе. Руске јединице су носиле лукове и ножеве, а од оклопа постављени оклоп. Оклоп и штит који носе стријелци коњаници је као код лаке пјешадије, а поред лука и ножа носе и још једно оружје као код лаке коњице. Постоји 30% вјероватноће да ће градска војска садржати стрјелце коњанике у својим јединицама и то 10+К20 процената.

**(2721) Самостријел стријелци коњаници** [Тн:6; До:р; Вр:4] Када је могуће, самостријел стријелцима се дају коњи ради додатне покретљивости. Сви користе самостријел, јер тешки самостријел се не може натегнути у седлу. Коњ је без оклопа, а јахач обично носи мало или никакавог оклопа. Као и код већине лаких трупа самостријел стријелци коњаници се ослањају на брзину да их извуче из опасности. Необичан примјер самостријел стријелаца су њемачки плаћеници који су носили плочасти оклоп, самостријел и дугачки мач. Постоји 3% вјероватноће да ће градска војска садржати самостријел стријелце коњанике у својим јединицама и то К20 процената.

**(2722-2731) Лака коњица** [Тн:1; До:ч; Вр:4] Ово су чаркаши чија улога у борби је да галопирају брзо, изненаде противнике муњевитим нападом и побјегну прије него што они могу да узврате на напад већом силом. Они се такође користе као извиђачи и да извиде напредовања противничких јединица и повлачења. Носе разна оружја, понекад укључујући и дистанца оружја. Они не носе оклоп или носе врло лаке оклопе и штитове. Брзина је њихова главна снага. У многим случајевима они се не разликују од стријелаца коњаника и често долазе из истих

група људи. Страдиоти из италијанских ратова су били без оклопа и борили су се са кратким копљима, сабљама и штитовима. Хусари су били наоружани са јагаганима и копљима. Византијски трапезитоси носили су слично оружје, али ипак су носили постављени оклоп средњи штит. Турски сипахи, позната лака коњица, носили су разна оружја, обично скимтар, буздован, копље и мали штит. Оклоп и штит је као код лаке пјешадије. Оружје (К20 бацање) 1 дуги нож, 2 кратки мач, 3-4 сабља, 5 шашка, 6 скимтар, 7 сјекирица, 8 бојни чекић, 9-10 тољага, 11 коњанички топуз, 12-13 топуз, 14-17 лук, 18-19 кратко копље, 20 копље. Постоји 70% вјероватноће да ће градска војска садржати лаку коњицу у својим јединицама и то 10+К20 процената. У неке од фантазијских лаких коњица спадају и лаке ваздушне коњице које обично броје К6%. Неки од примјера су јахачи хипогрифа и јахачи крилатих коња.

**(2732-2736) Тежа коњица** [Тн:1; До:у; Вр:6] Ова коњица чини састав већине коњаничких трупа. Она је јефтинија од тешких витезова, а ипак нанесе више штете од лаке коњице. Они обично јашу лакше оклопљене коњи и носе (К бацање) 1-2 крљушни оклоп и отворена кацига, 3-4 ланчани оклоп и отворена кацига или 5-6 комбиновани оклоп и отворена кацига. Типично оружје је коњаничко копље, дугачки мач, буздован, и средњи штит. Дobar примјер теже коњице били су нормански витезови са коњаничким копљама, дугачким мачем, ланчаним оклопом, великим штитом. Остали укључују Бургундијце (разбојнички или ланчани оклоп, коњаничко копље, дугачки мач и нож), персијску коњицу (ланчани оклоп, средњи штит, буздован, јагаган, и кратак лук), и литванске бојаре (крљушни оклоп, коњаничко копље, дугачки мач и велики штит). Оружје теже коњице је коњаничко копље, једно оружје са списка оружја лаке пјешадије, а друго оружје са списка лаке коњице, док је штит са списка тешке пјешадије. Постоји 50% вјероватноће да ће градска војска садржати тежу коњицу у



својим јединицама и то К20 процената. У неке од фантазијских тежих коњица спадају и теже ваздушне коњице које обично броје К4%. Неки од примјера су јахачи грифона и јахачи дивовских орлова.

**(2737-2741) Тешка коњица** [Тн:4; До:р; Вр:10] Класични приказ тешког коњаника је витез на коњу. Они су типично наоружани коњаничким копљем, дугачким мачем, и буздованом. Они носе (К бацање) 1-4 плочасте оклопе и теже кациге са визиром или 5-6 теренске плочасте оклопе и велике кациге, а од штитова (К бацање) 1-2 средње или 3-6 велике и јашу теже оклопљене бојне коње. Оружје теже коњице је коњаничко копље, једно оружје са списка оружја лаке пјешадије, а друго оружје са списка лаке коњице и нож. Примјери обухватају рано византијске катафрактосе, наоружане коњаничким копљима и дугачким мачевима који су носили крљушне оклопе и велике штитове. Француски тешки коњаници су имали коњаничко копље, дугачки мач, буздован, и пуни плочасти оклоп и били су класични витезови касног средњовјековног периода. Пољски хусари су носили плочасте оклопе, коњаничка копља, дугачке мачеве, сабље, бојни чекић и коњанички пиштољ (који се не може употребљавати у фантазијском окружењу). Постоји 50% вјероватноће да ће градска војска садржати тешку коњицу у својим јединицама и то К20 процената. У неке од фантазијских тешких коњица спадају и тешке ваздушне коњице које обично броје К6 комада. Неки од примјера су јахачи змајева разних врста.

**(2742-2743) Лаки самостријел стријелци** [Тн:6; До:у; Вр:2] Они су преферирани од неких команданата, замјењујући обичне стријелце у многим војскама. Самостријел захтјева мање мање тренинга од лука, и лакши је за руковање што чини ове војнике јефтинијим за одржавање на дуже стазе. Сваки самостријел стријелац има самостријел, кратки мач и нож. Обично не носе оклоп. Бориће се у блиској борби само да би се спасили и повући ће се или побјећи од

нападача. Италијански самостријел стријелци су најчешће носили постављени оклоп, дугачки мач, штит и самостријел. Бургундијци су носили ланчани оклоп и нису носили ниједно друго оружје осим самостријела. Грчки самостријел стријелци носили су многа оружја укључујући самостријел, дугачки мач, и копље или кратко копље. Постоји 5% вјероватноће да ће градска војска садржати лаке самостријел стријелце својим јединицама и то К20 процената.

**(2745) Тешки самостријел стријелци** [Тн:6; До:р; Вр:3] Кориштени рјетко и то углавном од средњевјековних принчева, тешки самостријел стријелци су обично намјењени за гарнизонске и опсадне дужности. Сваки нормално има тежак самостријел, кратки мач и нож, и носи ланчани оклоп. Помоћ штитоноша је често обезбјеђена сваком тешком самостријел стријелцу. Млечански односно венецијански самостријел стријелци често су служили на галијама су носили ланчани или разбојнички оклоп. Постоји 2% вјероватноће да ће градска војска садржати тешке самостријел стријелце у својим јединицама и то К10 процената.

**(2746-2750) Инжињери** [Тн:1; До:р; Вр:150] Ова професија, слично као код артиљераца, је високо специјализована, и они који су у њој стручни нису обични војници. Инжињери обично надгледају ствари везане за опсаду, било унутрашње или спољашње. Они су одговорни за прављење зидина замка, пуњење или пражњење јаркова који опкољавају замак, поправљање штета, конструисање опсадних справа и прављење мостова. Како је њихова вјештина посебна и рјетка, инжињери зарађују велику плату. Осим тога, инжињери очекују награде за успјешно заузимање замкова и градова или за одбијање таквих напада. Свака војска их најчешће има и они нису толико значајни за проценат војске.

**(2751-2760) Недисциплинована пјешадија** [Тн:1; До:ч; Вр:0,5] Ово су типично дивљи племенски ратници без или са slabим оклопом и практично без дисциплине.



Они се обично прикључују војсци због блага или да би заштитили своју домовину. Њихово оружје је разноврсно, иако фаворизују традиционална оружја. Примери недисциплиноване пјешадије су Викиншки ратници (без оклопа, штит и бојна секира или мач), Шкотски горштаци (често скинути голи са штитом и сјекиром, мачем или копљем), Запороски козаци (голих прса и са дугачком бојном сјекиром, бардиш), или Хусовки цепници (без или са постављеним оклопом, млат, праћка и јатаган). Да би одредили како је наоружана недисциплинована пјешадија баца се К бацање за оклоп 1-2 без оклопа, 3-5 као лака пјешадија, 6 као тешка пјешадија. Штитови као лака пјешадија. Оружје К бацање 1-3 као лака пјешадија, 4-6 као тешка пјешадија. Постоји 20% вјероватноће да ће градска војска садржати недисциплиновану пјешадију у својим јединицама и то 2К20 процената.

#### **(2761-2770) Народна пјешадија**

[Тн:1; До:ч; Вр:0,5] Ово су грађани и сељаци позвани да служе. Они нормално подпадају негдје између недисциплиноване и лаке пјешадије по опреми и квалитету. Међутим, у областима са дугом традицијом војне службе, овакве јединице могу бити и прилично убојите. Неке италијанске народне пјешадије су биле добро опремљене, са комбинованим или плочастим оклопом и оружјем на мотци. Ирски устаници типично су били без оклопа и борили се са копљима и дугачким мачем. Византијска народна пјешадија је била добро организована и често је функционисала као стрјелци (лук и постављени оклоп) при одбрани градских зидина. Да би одредили како је наоружана народна пјешадија бацамо К бацање, резултат 1-4 значи као лака пјешадија, док резултат 5-6 значи као тешка пјешадија. Постоји 50% вјероватноће да ће градска војска садржати народну пјешадију у својим јединицама и то 2К20 процената.

#### **(2771-2777) Лака пјешадија**

[Тн:1; До:у; Вр:1] Већина пјешадије је лака пјешадија. Такве јединице су лаке да се

направе и истренирају. Највећи дио потиче из ниже класе. Они се разликују од недисциплиноване пјешадије једино по већем степену дисциплине. Оружје и оклоп су често исти као код недисциплиноване пјешадије. Типична лака пјешадија би била швајцарски и њемачки копљаници (без оклопа, оружје на мотци и кратак мач), шпанске мач и копчаник јединице (кожни оклоп, кратки мач и копчаник), византијски пелтастоси (постављени оклоп, средњи штит, копље и мач), чак и хиндуски пајаки (без оклопа, мали штит и скимтар или тољага). При прављењу лакше пјешадије могу се користити и следеће табеле да би се брзо одредила опрема коју они носе. Оклопи лаке пјешадије (К бацање) 1 без оклопа, 2-3 постављени оклоп и капа, 4-5 кожни оклоп и капа, 6 ојачани кожни оклоп и капа. Штитови лаке пјешадије (К бацање) 1 без штита, 2-3 копчаник, 4-5 мали штит, 6 средњи штит. Табела оружја лаке пјешадије (К20 бацање) 1-3 кратки мач, 4 спата, 5 тесак, 6-10 дугачки мач, 11 једнопоручни мач, 12-13 јатаган, 14 лаки дворучни мач 15-16 копље, 17-18 оружје на мотци, 19-20 два оружја бацати поново два пута. Постоји 100% вјероватноће да ће градска војска садржати лаку пјешадију у својим јединицама и то 50+2К20 процената.

#### **(2778-2783) Тешка пјешадија**

[Тн:1; До:р; Вр:2] Зависно од војске, тешка пјешадија чини њену кичму или је непостојећа. Тешки пјешаци обично имају ланчани или бољи оклоп, велики штит и било које оружје. Примјери тешке пјешадије обухватају Византијске skutatое (крљушни оклоп, велики штит, копље, и дуг мач), Норманску пјешадију (ланчани оклоп, велики штит и дугачки мач), варангијску стражу (ланчани оклоп, велики штит, бојна секира, дугачки мач и кратки мач), касно њемачку пјешадију (плочасти оклоп, бојна секира, дугачки мач и нож), фламански копљаници (плочасти оклоп, дугачки мач, и оружје на мотци), италијански најамници (плочасти оклоп, дугачки мач, оружје на мотци, и нож), ирски (ланчани оклоп, халебарда, дугачки



мач, и пикада), и пољски (ланчани оклоп, сабља и халбарда). При прављењу тешке пјешадије могу се користити и следеће табеле да би се брзо одредила опрема коју они носе. Оклопи тешке пјешадије (К8 бацање) 1 оклоп од дебље коже и капа 2 крљушни оклоп и капа, 3 разбојнички оклоп и капа, 4-5 ланчани оклоп и ланчана капуљача, 6 комбиновани оклоп и отворена кацига, 7 бронзани плочасти оклоп и лакша кацига са визиром, 8 плочасти оклоп и тежа кацига са визиром. Штитови (К бацање) 1 без штита, 2 мали штит, 3-4 средњи штит, 5-6 велики штит. Оружје се састоји од првог оружја (К12 бацање) 1 лук, 2 спата, 3 тесак, 4 дугачки мач, 5 једноипоручни мач, 6 јатаган, 7 бојна сјекира, 8 лаки дворучни мач, 9 тешки дворучни мач, 10 копље, 11 оружје на мотци, 12 два оружја бацати поново два пута; другог оружја које је као код лаке коњице и трећег оружја којег увјек чини нож. Постоји 50% вјероватноће да ће градска војска садржати тешку пјешадију у својим јединицама и то 10+К20 процената.

**(2784) Ватрена пјешадија** [Тн:6; До:р; Вр:6] Ова јединица је доступна само у окружењима гдје има ватреног оружја које по правилу не постоји у фантазијским окружењима. Ове јединице типично имају једно примитивно ватрено оружје, кратки мач и носе разне врсте оклопа.

**(2785-2790) Морнари** [Тн:1; До:р; Вр:3] Ово је тешка пјешадија која служи као посада на бродовима. Ако је град лука он ће имати морнарицу умјесто тешке пјешадије која је наоружана као и тешка пјешадија.

**(2791-2795) Пионери** [Тн:1; До:у; Вр:1] Ови људи су радна снага за пољске радове и опсадне операције. Они су под командом мајстора инжињера. Нормално они се повлаче прије борбе, али ипак ако су присиљени бориће се као лака пјешадија. Они не носе оклоп и имају са собом алат (крампове, сјекире и слично) које лако могу употребити као оружје. Они се обично налазе код опсадних кола, кола са стварима и замкова.

**(2796-2800) Штитоноше** [Тн:1; До:у; Вр:0,5] Ово је лака пјешадија чији посао је да носе и постављају штитове за стријелце или самостријел стријелце. Историски, ови штитови су били чак већи од обичних великих штитова. За неке је било потребно и два човјека да би их подигли. Иза таквих штитова стријелци су могли безбједно поново напунити своје оружје. Ако је њихов положај био нападнут од штитоноша се очекивало да се боре као лакша пјешадија и из тог разлога су и носили такву опрему.

### Животиње (2800+К200)

**(2801-2803) Уобичајена крзна** [До:у; Вр:зависи] Ово су сва честа крзна која се могу наћи попут вучјег, вепровога и сл и која нису споменута на листи. Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:1), 51-75% штављено крзно (Вр:10) може се користити као покривач на кревету, поду и сл или носити као комад одјеће ради утопљавања најчешће преко одјеће, 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:50) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:100).

**(2804) Вепар** [До:у; Вр:10] То је дивља свиња која на устима има двије кљове, по једну са сваке стране. Они су цјењени због меса и узбудљивог лова који могу пружити, а и због тврде коже и крзна које се може употребити.

**(2805) Младунче медвједа** [До:у; Вр:20] Може да се и извјежба од стране посебног тренера који за то тражи 100 зл, а такво тренирано младунче ће коштати 200зл.

**(2806) Медвјед** [До:у; Вр:50]

**(2807) Крзно медвједа** [До:у; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:5), 51-75% штављено крзно (Вр:20), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:500) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:100).

**(2809) Крзно дабра** [До:у; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:2), 51-75% штављено крзно (Вр:10), 76-



90% огртач или јакна од крзна (Вр:100) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:200).

**(2810) Крзно дивље мачке** [До:у; Вр:зависи] Још позната и као риђи рис, мало већа од обичне мачке и има краћи и дебљи реп. Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:3), 51-75% штављено крзно (Вр:15), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:60) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:120).

**(2811) Крзно чинчиле** [До:р; Вр:зависи] Чинчила је јужно амерички глодар сличан зецу али мањи и са мањим ушима. Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:3), 51-75% штављено крзно (Вр:45), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:1200) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:2400).

**(2812) Крзно хермелина** [До:р; Вр:зависи] То је врста ласице са кратким репом. Зими је крзно бјело иначе је жуто смеђе (жуто браон). Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:4), 51-75% штављено крзно (Вр:60), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:1800) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:3200).

**(2813) Крзно црвене лисице** [До:у; Вр:зависи] Имају црвено крзно и ријеђе се могу наћи. Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:3), 51-75% штављено крзно (Вр:30), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:150) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:300).

**(2814) Крзно сребрне лисице** [До:р; Вр:зависи] Ово је ријетка врста лисице и има црно сребрнкасто крзно. Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:4), 51-75% штављено крзно (Вр:40), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:200) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:400).

**(2815) Крзно жирафе** [До:р; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:5), 51-75% штављено крзно (Вр:20), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:60) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:120).

**(2816) Крзно риса** [До:у; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:2), 51-75% штављено крзно (Вр:20), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:60) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:120).

**(2817) Крзно ласице** [До:у; Вр:зависи] Или куне или цибетке најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:3), 51-75% штављено крзно (Вр:30), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:150) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:300).

**(2818) Крзно канадске ласице** [До:р; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:3), 51-75% штављено крзно (Вр:45), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:1500) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:3000).

**(2819) Крзно видре** [До:у; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:2), 51-75% штављено крзно (Вр:25), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:125) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:250).

**(2820) Крзно великих мачака** [До:р; Вр:зависи] Ово је крзно пантера, пуме, јагуара, леопарда итд. Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:7), 51-75% штављено крзно (Вр:70), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:1000) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:2000).

**(2821) Крзно лава** [До:р; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:9), 51-75% штављено крзно (Вр:90), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:1500) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:3000).

**(2822) Крзно зебре** [До:р; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:5), 51-75% штављено крзно (Вр:20), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:125) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:250).

**(2823) Крзно антилопе** [До:р; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:3), 51-75% штављено крзно (Вр:30), 76-90% огртач или јакна од



крзна (Вр:100) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:200).

**(2824) Крзно фоке** [До:р; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављено крзно (Вр:5), 51-75% штављено крзно (Вр:25), 76-90% огртач или јакна од крзна (Вр:60) и 91-100% одјело, одора или ћебе од крзна (Вр:120).

**(2825) Крокодилска кожа** [До:р; Вр:зависи] Најчешће се налази 1-50% нештављена кожа (Вр:10) окоја може да се употреби за прављење кожних оклопа који могу да се зачарају до +2, 51-75% штављена кожа (Вр:50), 76-90% огртач или јакна од коже (Вр:120) и 91-100% одјело, одора или ћебе од коже (Вр:240).

**(2826) Бик** [До:ч; Вр:15-20 зависно од квалитета] Он се може користити за вучу или чак и за јахање. Лакше оптерећење за бика је до 100 кг, теже до 150 кг и тешко до 200 кг.

**(2827) Крава** [До:ч; Вр:10] То је велика домаћа животиња која се узгаја и чува ради млијека, меса и коже.

**(2828) Теле** [До:ч; Вр:5] То је младунче. Оно може да буде од краве или друге стоке бизона или камиле на пример.

**(2829) Камила** [До:р; Вр:50] Камила је јахаћа животиња која се користи у пустињи и може дуго да буде без воде захваљујући својој способности да створи резерве воде које касније троши. Лакше оптерећење за камилу је 150кг, теже 250кг и тешко 330кг.

**(2830-2835) Кокошка** [До:ч; Вр:0,02] или мужјак кокот [Вр:0,03] (среће се у 25% случајева) је мала птица која не лети и која се у великим бројевима узгаја ради хране и јаја.

**(2836-2842) Мачка** [До:ч; Вр:0,1] То су кућни љубимци који се често држе у кући да би ловили мишеве и сличне штеточине.

**(2843-2859) Пас** Пас је љубимац, чувар куће и пријатељ. Постоје три врсте паса које се могу наћи у игри и то су: 1-40% пас чувар [До:ч; Вр:25], 41-70% ловачки пас [До:у; Вр:17] и 71-100% пас за борбу [До:р; Вр:20]. Као што им и име говори користе се за чување имања, лов или за борбу.

**(2860-2872) Магарац** [До:ч; Вр:8] Или мазга (35% случајева) [Вр:10] је животиња која се обично користи за пренос терета и понекад и за јахање. Лакше оптерећење за њих је 130 кг, теже 200 кг, а тешко 250 кг.

**(2873-2875) Слон** То је огромна животиња која се користи за рад и за јахање. Постоје двије врсте и то радни слон [До:р; Вр:200] и бојни или ратни слон (20% случајева) [До:р; Вр:500]. Радни слоновци су увјежбани да извршавају радне задатке, нпр ношење или обарање дебала док су бојни слоновци тренирани за борбу. Бојни слоновци могу напасти кљовама или газећи противнике, обично на себи носе заштићену корпу у којој је возач и неколико војника који најчешће одатле гађају стријелама или боду копљима.

**(2876-2877) Соко** [До:р; Вр:1000] Соко који је увјежбан за лов је популаран међу граничарима и племством. Ако је увјежбан кошта 1000зл, а ако није само 100.

**(2878) Јаје или младунче орла** [До:р; Вр:70]

**(2879-2883) Коза** [До:ч; Вр:1] То је домаћа животиња која се користи ради меса, млијека и коже.

**(2884-2987) Гуска** [До:ч; Вр:0,01] Она се цјени због доброг меса и јаја.

**(2988-2999) Ждребе** [До:ч; Вр:20]

**(2900-2906) Јахаћи коњ** [До:ч; Вр:75] Јахаћи коњ се корисити за јахање или за вучу кочија. Он ће се борити једино ако је притјеран у безизлазну ситуацију

**(2907-2912) Радни коњ** [До:ч; Вр:200] Ово је коњ способан за вучу теретних кола и рала за орање. Бориће се само ако је притјеран у безизлазну ситуацију.

**(2913-2918) Лаки бојни коњ** [До:у; Вр:150] Овај бојни коњ је трениран за борбу и бориће се независно од свог јахача.

**(2919-2923) Тежи бојни коњ** [До:у; Вр:225] Овај бојни коњ је трениран за борбу и бориће се независно од свог јахача.

**(2924-2928) Тешки бојни коњ** [До:р; Вр:400]. Овај бојни коњ је трениран за борбу и бориће се независно од свог јахача.



**(2929-2933) Пони** [До:р; Вр:30] Пони је омањи коњ кога могу јахати и патуљци и полушани.

**(2934-2939) Свиња** [До:ч; Вр:3] Свиња је домаћа животиња која се узгаја ради меса.

**(2940-2943) Велика мачка** [До:р; Вр:5000] То су мачке попут риса или пуме које се могу научити да лове за господара.

**(2944) Јаје крокодила** [До:р; Вр:5] Она су цјењена и понекад могу бити илегална роба јер се крокодили често користе као животиње које чувају и стављају у јаркове који окружују зграде или у јаме у које се бацају непожљени људи и непријатељи као храна за крокодиле

**(2945-2955) Овца** [До:ч; Вр:2] Она се узгаја због меса и вуне. Овнови [Вр:4] су мужјаци (сусрећу се у 30% случајева).

**(2956-2960) Птица пјевачица** [До:у; Вр:10] То је било која птица која црвкуће. Обично се држе у кавезу као љубимци.

**(2961) Лабуд** [До:у; Вр:5] То је велика грациозна птица која се често налази у језерима или језерцима паркова или вртова.

**(2962) Јаје ремораза** [До:р; Тж:2; Вр:500]

**(2963) Јаје анкхега** [До:р; Тж:1,5; Вр:300]

**(2964) Јаје пустињског црва** [До:р; Тж:3; Вр:3000]

**(2965) Младунче пустињског црва** [До:р; Тж:100; Вр:12000]

**(2966-2968) Младунче крилатог коња** [До:р; Вр:1000] Да би се истренирало о потребан је посебни тренер који обично тражи око 1000зл.

**(2969) Јаје маленог змаја** [До:р; Вр:200; Тж:0,4] Из којег се излегне малени змај младунац. Ово је илегална роба.

**(2970) Младунче маленог змаја** [До:р; Вр:500] Не може да се припитоми али је zgodно да се стави на стратешки важна мјеста нпр у јарак који опасује замак. Ово је илегална роба.

**(2971-2972) Младунче једнорога** [До:р; Вр:10000] Да би се истренирало о

потребан је посебни тренер који обично тражи око 2000зл. И поред тога једнорог пушта да га јашу само племените дјеве или у случају крајње потребе само најплеменитији јунаци и он ће одбити да га јаше свако ко није довољно добра срца за њега. Он има истанчано чуло којим осјећа доброту или зло и помоћу њега суди да ли је неко довољно добар да га јаше. Ово је илегална роба али може да се нађе у шуми или евентуално узгаја што најчешће раде једино вилењаци.

**(2973-2974) Јаје дивовског орла** [До:р; Вр:1000; Тж:0,7] Из којег ће се излећи младунче дивовског орла дивовског апетита.

**(2975-2976) Младунче дивовског орла** [До:р; Вр:2000] Младунче је потребно да се истренира за шта је потребно око 700 зл и способан тренер.

**(2977) Јаје дивовске сове** [До:р; Вр:600; Тж:0,5] Из којег ће се излећи младунче дивовске сове, а јаје је прилично укусно.

**(2978) Младунче дивовске сове** [До:р; Вр:1200] Младунче је потребно да се истренира за шта је потребно око 400 зл и способан тренер.

**(2979) Јаје пећињака** [До:р; Вр:400; Тж:0,5] Из којег се излегне младунче совамедвједа. Ово је илегална роба.

**(2980) Младунче пећињака** [До:р; Вр:1000] Не може да се припитоми али је zgodно да се стави на стратешки важна мјеста нпр. у близини нечега што треба да се брани као нпр мађионичарев торањ. Ово је илегална роба.

**(2981) Јаје совамедвједа** [До:р; Вр:300; Тж:0,5] Из којег се излегне младунче совамедвједа. Ово је илегална роба.

**(2982) Младунче совамедвједа** [До:р; Вр:1000] Не може да се припитоми али је zgodно да се стави на стратешки важна мјеста нпр. у близини нечега што треба да се брани као нпр мађионичарев торањ. Ово је илегална роба.



**(2984) Јаје хипокампуса** [До:р; Вр:1500; Тж:1] Из којег се излегне младунче грифона. Јаје је иначе врло укусно.

**(2985) Младунче хипокампуса** [До:р; Вр:2500] Оно је потребно да се истренира за шта је потребно око 2000 зл и способан тренер.

**(2986) Јаје грифона** [До:р; Вр:3000; Тж:1] Из којег се излегне младунче грифона. Јаје је иначе врло укусно.

**(2987-2988) Младунче грифона** [До:р; Вр:7000] Оно је потребно да се истренира за шта је потребно око 2000 зл и способан тренер.

**(2989-2991) Јаје хипогрифа** [До:р; Вр:2000; Тж:0,8] Из којег се излегне младунче хипогрифа.

**(2992-2993) Младунче хипогрифа** [До:р; 3000] Оно је потребно да се истренира за шта је потребно око 2000 зл и способан тренер.

**(2994) Младунче сфинге** [До:р; Вр:3000; Тж:3] Ово је илегална роба.

**(2995) Јаје виверне** [До:р; Вр:2000; Тж:1] Из којег се излегне младунче виверне. Ово је илегална роба.

**(2996) Младунче виверне** [До:р; 5000] Оно је потребно да се истренира за шта је потребно око 700зл и способан тренер. Ово је илегална роба.

**(2997) Јаје хидре** [До:р; Вр:4000; Тж:1] Из којег се излегне младунче хидре. Ово је илегална роба.

**(2998) Младунче хидре** [До:р; Вр:20000] Не може да се припитоми али је згодно да се стави на стратешки важна мјеста нпр. у јарак који опасује замак. Ово је илегална роба.

**(2999) Јаје химере** [До:р; Вр:3000; Тж:2] Из којег се излегне младунче химере. Ово је илегална роба.

**(3000) Младунче химере** [До:р; 10000] Оно је потребно да се истренира за шта је потребно око 1000зл и способан тренер. Ово је илегална роба, а химере су изузетно ћудљиве током битке и у 25% случајева неће

послушати наређења јачача током те битке већ ће урадити по свом нахођењу што ће најчешће бити одлетање у страну и склањање из даље борбе.

### Услуге (3000+K100)

**(3001-3007) Купање** [До:ч; Вр:0,3] Купање се обично одвија у заједничкој купаоници или сауни гдје долазе многи људи ради тога. Приватно купање је дупло скупље у соби или крчми јер слуге морају донијети топлу воду која се претходно загрије.

**(3008-3016) Прање** [До:ч; Вр:0,01] Рачуна се по корпи. Скоро свако насеље има некога ко се бави прањем.

**(3017-3023) Писар** [До:у; Вр:0,2] То је особа која зна да чита и пише и ради то за друге. Ово је цјена по листу за његове услуге.

**(3024-3031) Носач порука** [До:ч; Вр:0,1] То је човјек који ће однијети поруку било да је она написана или не, на одређено мјесто или ће ићи улицама и гласно је узвикивати. Такође се зове и курир.

**(3032-3038) Забављач** [До:у; Вр:3] То је извођач који ће извести шта се од њега очекује. То може бити пјевање пјесама, свирање, причање прича и сл.

**(3033-3046) Водич** [До:ч; Вр:0,2] То је човјек који ће карактерима објаснити шта се гдје налази у граду или показати било коју жељену локацију.

**(3047-3053) Доктор** [До:у; Вр:3] То је човјек који лијечи болесне. То може бити и лијечење помоћу испуштања крви или пијавица.

**3054-3061 Сахрана** [До:ч; Вр:0,2] Ово је све што је потребно да се неко прописно сахрани и укључује плаћање за мјесто на гробљу, гробара који сахрањује и свештеника који ће се молити за душу покојника и извршити церемонију сахрањивања.

**3062-3068 Ожалошћена особа** [До:ч; Вр:0,2] Она ће увећати сахрану својим присуством. Што је више ожалошћених који



плачу и тугују за преминулим то је сахрана и углед породице преминулог већи.

**(3069-3076) Носач бакље** [До:ч; Вр:0,1] То је особа која ће носити бакљу по граду ако дружина путује ноћу до неког мјеста. Он спријечава да путници падну или се изгубе у мраку, а може такође и обесхрабрити лопове и насилнике.

**(3077-3084) Коњска кола** [До:ч; Вр:0,05] Кола за превоз могу преносити терет или особе и ово је цјена по једном километру.

**(3085-3092) Превоз караваном/кочијом** [До:ч; Вр:1] Цјена је за сваких пређених 100км оваквом возњом, а такође укључује и превоз модернијим средствима као што су воз или авион уз мање измјене.

**(3093-3100) Превоз бродом** [До:ч; Вр:1] Исто као и код предходног цјена је 1зл за сваких пређених 100км.

### Опрема за јахаће животиње (3100+K100)

Коњски оклопи су тако направљени да их коњ носи као прекривач и да штите већину његовог тјела дајући му већу оклопљеност (скраћено О у статистикама оклопа). За потребе игре свака јахаћа животиња поред коња може да користи овакав оклоп под условом да је направљен да одговара тој врсти животиње (грифон нпр). Када се гледа оклопљеност коњски оклопи дају исту оклопљеност свим дјеловима тјела. Полу коњски оклопи су оклопи који прекривају предњи дио тјела остављајући ноге не заштићене. Ако се код таквих оклопа баца на табели за мјесто погодка, значи ноге нису додатно заштићене, док остали дјелови комплетно јесу. Ако се носи пуни коњски оклоп сви дјелови коњског тјела су комплетно заштићени оклопљеношћу коју пружа оклоп. Ово важи за све коњске оклопе.

**(3101-3103) Постављени коњски оклоп** [Тн:1; До:у; Тж:12; Вр:100; О:+1] То је постављени оклоп направљен за коња. Као и код свих коњских оклопа тежина оклопа

смањује брзину и маневарске способности коња у борби. Овакву врсту оклопа често су користили крсташи и он омогућава витезу да покаже своје ознаке и боје на коњу који јаше.

**(3104-3106) Полу постављени коњски оклоп** [Тн:1; До:у; Тж:9; Вр:70; О:+1] То је оклоп који прекрива само предњу половину коња, по начину израде исти као постављени коњски оклоп.

**3107-3109 Кожни коњски оклоп** [Тн:1; До:у; Тж:28; Вр:150; О:+2] То је кожни оклоп направљен за коња.

**(3110-3112) Полу кожни коњски оклоп** [Тн:1; До:у; Тж:19; Вр:100] Ово је оклоп који прекрива само предњу половину коња по начину израде истио као и кожни коњски оклоп.

**(3113-3115) Ојачани кожни коњски оклоп** [Тн:1; До:у; Тж:36; Вр:800; О:+3] Рани коњски оклоп је прављен од слојева меке коже, ојачан са многим малим металним клиновима намјењеним да скрену у страну ударце. У свим аспектима једнак је коњском оклопу од престенова.

**(3116-3118) Полу ојачани кожни коњски оклоп** [Тн:1; До:у; Тж:24; Вр:550; О:+3] Он покрива само предњи дио коња, а тежак је 23кг. Човјеколика створења често користе ојачани кожни оклоп и у неким случајевима (30%) клинови су уствари овећи метални шиљци, Штета коју ови оштри шиљци могу да нанесу је сумњива, али сигурно доприносе застрашујућем изгледу човјеколиког јахача.

**(3119-3121) Прстенасти коњски оклоп** [Тн:1; До:у; Тж:36; Вр:800; О:+3] Овај рани облик коњског оклопа је направљен од металних прстенова ушивених на дебели покривач од тканине или коже. Тежи је од стандардног коњског крљушног оклопа и обично се корисити од оних који не могу да нађу ништа боље. Тежина овог коњског оклопа је 35кг.

**(3122-3125) Полупрстенасти коњски оклоп** [Тн:1; До:у; Тж:24; Вр:550;



О:+3] Полупрстенасти коњски оклоп прекрива само предњи дио коња.

**(3126-3128) Крљушни коњски оклоп** [Тн:1; До:р; Тж:34; Вр:1000; О:+4] Крљушни коњски оклоп је коњска верзија крљушног оклопа. Историјски крљушни оклоп је кориштен од племића и краљева бронзаног доба.

**(3129-3131) Полу крљушни коњски оклоп** [Тн:1; До:р; Тж:23; Вр:670; О:+4] То је оклоп који прекрива само предњу половину коња.

**(3132-3135) Разбојнички коњски оклоп** [Тн:1; До:р; Тж:26; Вр:2000; О:+4] Ово је разбојнички оклоп направљен за коња.

**(3136-3139) Полу разбојнички коњски оклоп** [Тн:1; До:ч; Тж:18; Вр:1400; О:+4] Он прекрива само предњу половину коња.

**(3140-3142) Ланчани коњски оклоп** [Тн:3; До:р; Тж:32; Вр:1200; О:+5] Ово је коњски оклоп који по стилу израде подсјећа на људски ланчани оклоп али је направљен за коња. Оваква врста оклопа није била баш уобичајена због његове тежине и цене.

**(3143-3145) Полу ланчани коњски оклоп** [Тн:3; До:ч; Тж:21; Вр:800; О:+5] То је оклоп који прекрива само предњу половину коња.

**(3146-3148) Хоризонтално тракасти коњски оклоп** [Тн:4; До:р; Тж:38; Вр:1750; О:+6] Овај коњски оклоп сличан је ланчаном коњском оклопу али је ојачан хоризонталним металним тракама. Једино људи који су довољно богати га најчешће користе и једино велики бојни коњи могу да носе његову тежину. Он остаје хибридни облик оклопа и колко се често појављује зависи од технолошког оклопа кампање.

**(3149-3151) Полу хоризонтално тракасти коњски оклоп** [Тн:4; До:р; Тж:25; Вр:1150; О:+6] Овај оклоп покрива предњи дио коња.

**(3152-3154) Вертикално тракасти коњски оклоп** [Тн:4; До:р; Тж:38; Вр:1750; О:+6] Овај коњски оклоп је сличан

хоризонтално тракастом коњском оклопу. Главна разлика је што су траке спојене вертикално умјесто хоризонтално. Тежина и моћ заштите су исти.

**(3155-3157) Полу вертикално тракасти коњски оклоп** [Тн:4; До:р; Тж:25; Вр:1150; О:+6] Он покрива само предњу пловину коња, а његова тежина је 27кг.

**(3158-3160) Ланчано плочасти коњски оклоп** [Тн:5; До:р; Тж:36; Вр:1500; О:+6] Овај коњски оклоп се појавио крајем стогодишњег рата у Енглеској. Сапи коња и његови бокови, глава и врат су заштићени челичним плочама, а ланчани прекривач прекрива остатак. Као и ланчани оклоп овај оклоп је веома тежак и веома скуп. Њега су носили само велики витезови или племићи.

**(3161-3163) Полу ланчано плочасти коњски оклоп** [Тн:5; До:р; Тж:24; Вр:1000; О:+6] То је оклоп који прекрива само предњу половину коња.

**(3164-3166) Плочасти коњски оклоп** [Тн:5; До:р; Тж:38; Вр:2000; О:+7] То је коњска верзија плочастог оклопа која је изузетно тешка и незграпна али пружа велику заштиту.

**(3167-3169) Полу плочасти коњски оклоп** [Тн:5; До:р; Тж:25; Вр:1400; О:+7] То је оклоп који прекрива само предњу половину коња.

**(3170-3172) Теренски плочасти коњски оклоп** [Тн:5; До:р; Тж:41; Вр:5000; О:+8] Ово је један од најтежих оклопа нормално кориштен у борби. Он је риједак чак и у походима каснијих периода и најчешће га носе племићи, високи официри или људи који имају доста новца. Прављење оваквог оклопа захтјева врхунског произвођача оклопа. Оклоп се мора произвести специјално произвести за жељеног коња.

**(3173-3175) Полу теренски плочасти коњски оклоп** [Тн:5; До:р; Тж:27; Вр:3300; О:+8] То је оклоп који прекрива само предњу половину коња.



**(3176-3178) Пуни плочасти коњски оклоп** [Тн:5; До:р; Тж:41; Вр:14000; О:+9] Ово је коњска верзија пуног плочастиг оклопа. Све што је већ речено за теренски плочасти оклоп важи и за овај.

**(3179-3181) Полу пуни плочасти коњски оклоп** [Тн:5; До:р; Тж:27; Вр:10000] То је оклоп који прекрива само предњу половину коња.

**(3182-3184) Брњица и узда** [Тн:1; До:ч; Тж:1,3; Вр:1,5] То је метална шипка која се ставља коњу у уста и са њиме се управља помоћу кожних трака причвршћених за њу, које се зову узде.

**(3185-3187) Јахаће седло** [Тн:1; До:ч; Тж:10; Вр:15] То је сједиште које се везује коњу око стомака. Оно повећава удобност и стабилност, поготову при већој брзини.

**(3188-3190) Теретно седло** [Тн:1; До:ч; Тж:7; Вр:5] Оно могућава да се терет равномјерно распореди и да животиња носи више терета, а да се не преврне. Испод седла се ставља мало ћебе које штити коња од повриједа.

**(3191-3192) Мале торбе за седло** [Тн:1; До:ч; Тж:2,3; Вр:3] То су торбе које се стављају иза седла са једне и друге стране. Јахач може у њима да носи додатну опрему која је тешка највише 9кг а запремине су 30х30х15 цм.

**(3193-3194) Велике торбе за седло** [Тн:1; До:ч; Тж:3,5; Вр:4] То су торбе које се стављају иза седла са једне и друге стране. Јахач може у њима да носи додатну опрему која је тешка највише 14кг а запремине су 40х30х15 цм.

**(3195-3196) Коњска запрега** [Тн:1; До:ч; Тж:4,5; Вр:2] То је неколико кожних трака у које се упрегне коњ да би могао вући кола. Добра запрега равномјерно распореди терет по раменима и леђима животиње.

**(3197-3198) Јарам за орање, коњски** [Тн:1; До:ч; Тж:7; Вр:5] То је запрега за коња која му омогућава да вуче плуг и тако оре земљу.

**(3199-3200) Воловски јарам за орање** [Тн:1; До:ч; Тж:9; Вр:3] То је запрега за вола помоћу које се оре.

### Разна опрема (3200+K2000)

**(3201-3228) Ранац** [До:ч; Тж:1; Вр:2] То је основни дио опреме сваког авантуристе. Запремине је 0,9х0,6х0,3м, а у њега може да стане 23кг тежине.

**(3229-3284) Врећа** Служи за преношење ствари. Постоји 1-40% велика врећа [До:ч; Тж:0,2; Вр:0,2] запремине 0,6х0,6х0,3м у коју може стати до 15кг и 41-100% мала врећа [До:ч; Вр:0,05] запремине 0,3х0,3х0,2м у коју може стати до 7,5кг.

**(3285-3310) Бачвица** [До:ч; Тж:2,5; Вр:2] У коју може да стане 10кг намјерница запремине 0,3х0,5м.

**(3311-3315) Амфора** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,05] То је посуда попут вазе од грнчарије у којој су се у античка времена држале течности попут уља и вина. Може да држи у себи од 3-5 литара.

**(3316-3368) Корпа** Направљена је од прућа и постоји 1-40% велика корпа [Тж:0,5; Вр:0,3] и 41-100% мала корпа [Тж:0,1; Вр:0,05]. Већа је обима 0,6х0,6х0,6 м и у њу може да стане 9кг тежине, а мања 0,3х0,3х0,3м и у њу може да стане 4,5кг.

**(3369-3396) Канга** [Тж:1; Вр:0,5] Она је капацитетом 5 литара. Обично се прави од дрвета али су виђене и од метала, коже па чак и од камена.

**(3397-3452) Ковчег** Служи за стављање ствари, обично направљен од дрвета са бравом на себи. Постоји 1-60% мањи ковчег [Тж:4; Вр:1] запремине 0,6х0,3х0,3м у који може да стане до 20кг и 61-100% већи ковчег [Тж:10; Вр:2] запремине 0,9х0,6х0,6м у који може стати до 45кг.

**(3453-3480) Зимско ћебе** [До:ч; Тж:1,5; Вр:0,5] То је дебели четвртасти комад тканине намењен да утопли особу чак и на веома хладним темпратурама.



**(3481-3518) Мали шатор** [До:ч; Тж:4,5; Вр:10] Он је направљен од водоотпорног платна и довољно је широк за једну или двије особе.

**(3519-3546) Већи шатор** [До:у; Тж:9; Вр:25] Он је пространији од малог шатора и у њега може да стане до четри особе.

**(3547-3564) Велики шатор** [До:р; Тж:23; Вр:100] Он је обично декорисан и обично га користе племићи или војне старјешине када су на својим походима. Унутра може да стане до шест људи.

**(3565-3592) Мјешина** [До:ч; Вр:0,8] Она се користи за чување воде или вина или других течности. Најчешће је од козје коже са чепом на врху и има каиш који омогућава да се окачи о раме и носи. У њу може да стане два до три литра течности.

**(3593-3646) Врећица за новац**, могу бити мање и веће. 1-60% Мање врећице за новац [До:ч; Вр:0,7] су величине једног цепа, запремине је 10x12x5cm и у њу може стати до 2кг тежине. 61-100% Веће врећице за новац [До:ч; Вр:1] се могу носити објешене око рамена и њу стане до 3кг, а запремина јој је 20x25x10cm.

**(3647-3648) Јувелирски алат** [До:р; Тж:3; Вр:10] Састоји се од чекића, длета, сјечива за брушење тврдих материјала и доброг освјетљења

**(3677-3720) Коноп** Може бити 1-80% од конопље [До:ч; Тж:3; Вр:1/20m] и он је чврст и поуздан али и веома тежак док је 81-100% коноп од свиле [До:у; Тж:1; Вр:10/20] лакши али не може да издржи велику тежину.

**(3621-3732) Жица** [До:у; Тж:5; Вр:3/20m] се користи попут конопа само за ствари које треба трајније да се причврсте. Постоји и бодљикава жица [До:у; Тж:6; Вр:10/20m] која се сусреће у 30% случајева

**(3733-3760) Трозуба кука** [До:у; Тж:1,5; Вр:5] Ова кука се користи да би се омогућило пењање помоћу конопа. Она се састоји од три или четри куке спојене заједно, а да би се закачила карактер који је баца треба да погоди оклопљеност 10 бацајући је на просјечно погодну површину за куку да се

ухвати. Кука се може бацити 3m у даљину или 1,5m у вис за сваки поен снаге карактера. Додаје +2 додатак на спретност при провјерама код пењања.

**(3761-3762) Опрема за пењање** [До:р; Тж:2; Вр:20] Састоји се од кука и конопаца које омогућају сигурније пењање. Додаје +4 додатак на спретност при провјерама код пењања.

**(3763-3815) Ланац** Прави се од метала, најчешће гвожђа. Постоји 1-60% обичан ланац [До:у; Тж:0,5; Вр:3/1m] који је довољно јак да издржи рецимо тешке таписерије које се могу закачити на њега и 61-100% тешки ланац [До:р; Тж:1,5; Вр:4/1m] који је врло тежак и обично се користи за сидрање брода или подизање моста или капије.

**(3816- 3835) Игре за разбистригу** [До:у; Вр:0,1] Ово су просте игре попут карата, коцкица или шаха које се користе када је потребно да се преброди досада при чекању или стражарењу. Понекад карте се могу користити за прорицање судбине па чак и коцкице. На крају ове књиге је и дат шпил карата заједно са правилима игре које се могу користити у ове сврхе.

**(3836-3845) Друштвене игре** [До:р; Вр:1-10] Ово су мало компликованије игре и обично укључују фигурице и сличне ствари. Најчешће потребно је мало више организације и знања за њихово игре него за обичне игре за разбистригу.

**(3846-3900) Материјал за одјећу** Користи се код шивења да би се направила одјећа и сличне ствари Постоје 1-40% обични материјали [До:ч; Тж:5; Вр:7/10m<sup>2</sup>] нпр. вуна, памук, конопља и сл. Затим 41-80% добри материјали [До:у; Тж:5; Вр:50/10m<sup>2</sup>] односно финији материјали као украшени памук, чипка, специјално израђена вуна итд и 81-100% луксузни материјали [До:р; Тж:5; Вр:100/10m<sup>2</sup>] као што су сомот или свила и слични који се користе за израду екстравагантне одјеће, прелијепих таписерија, намјештаја и сл.



**(3901-3928) Звоно** [До:ч; Тж:0,5; Вр:1]

Оно даје јак звук када се удари чекићем или ако се јако зањише.

**(3929-3956) Креда** [До:ч; Вр:0,01]

То је предмет помоћу којег може да се пише по разним сувим површинама. Може се употребити као састојак за лкмо чин за откривање својства предмета.

**(3957-3984) Крампони** [До:у; Тж:1; Вр:4]

То су зашиљени метални клинови који се за чизме привезу кожним тракама. Они повећавају способност пењања (+2 додатак на бацање) поготово уз камене врлети или ледена пространства.

**(3985-4012) Удица** [До:ч; Тж:0,1; Вр:0,1]

Удица и канап за пецање рибе.

**(4013-4030) Рибарска мрежа** [До:ч; Тж:2; Вр:1/1м<sup>2</sup>]

Она је направљена од конопа и служи да се помоћу ње ухвати риба.

**(4031-4040) Камуфлажна мрежа**

[До:р; Тж:2,5; Вр:2/1м<sup>2</sup>] Ова мрежа је прекривена лишћем и сличним стварима и омогућава да се сакрију ствари преко којих се она пребаци. Једино ако се крактери приближе близу имају дозвољену теп сн.

**(4041-4068) Кремен и челик** [До:ч; Вр:5]

Он се носи у малој водотпорној врећици и садржи већи комад кремена, челине шипке и комад крпе. Са таквим алатом карактер може запалити ватру у трајању од К циклуса под условом да нема вјетра или кише што отежава паљење.

**(4069-4079) Стаклена бочица** [До:ч; Вр:0,01]

Често служи да се у њу ставе разне течности укључујући алхемичарске препарате и прашкове. У њу може да стане од 0,5 до 1кг течности или 2К4 дозе напитка или суптанце које се могу употребити.

**(4080-4083) Пјешчани сат** [До:у; Тж:0,5; Вр:25]

То је справа помоћу које се мјери вријеме и то обично један сат тако што из једне преграде пјесак цури у другу. Када он исцури сат се мора поново окренути.

**(4084-4088) Гвоздени лонац** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,5]

Он се користи за кување и у њега може стати до 7кг хране.

**(4089-4110) Мердевине** [До:ч; Тж:9; Вр:0,05]

То су дрвене степенице дугачке 3, широке 0,3м. Помоћу њих карактер се може попети или спустити уз жељену површину.

**(4111-4138) Печат** [До:у; Вр:5]

Печат или прстен са личним знаком се користи у комбинацији са воском да се затворе коверте након чега ће примаоц са сигурношћу знати од кога је то писмо послато.

**(4139-4166) Восак** [До:ч; Тж:0,5; Вр:1]

Он се може искористити за прављење свијећа или да се помоћу њега запечате писма стављајући на њих печат са препознатљивим знаком особе или друштва.

**(4167-4200) Свијећа** [До:ч; Вр:0,01]

Она се прави од воска и често се користи као извор свјетлости. Може се употребити и као састојак за лкмо лијечење лакших рана.

**(4201-4300) Бакља** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,01]

То је комад дрвета од 0,3 до 0,9м који је на врху обмотан крпом натопљеном уљем. Када се запали она може да гори до 30 минута након чега је потрошена, а обасјава 5м у пречнику простор око себе.

**(4301-4350) Обична лампа** [До:ч; Тж:0,7; Вр:7]

Она освјетљава 10м око себе у пречнику, може се носити у руци и троши једну бочицу уља на шест сати.

**(4351-4380) Лампа са усмјереним свјетлом** [До:у; Тж:1,2; Вр:12] Она избацује сноп свјетлости дужине 20 м и то само у једном правцу, може се носити у руци и троши једну бочицу уља на шест сати.

**(4381-4350) Велика лампа** [До:р; Тж:23; Вр:150]

Она баца усмјерени сноп свјетлости дужине 70м и мора се ставити на прамац брода, коњска кола или неку другу структуру. Сагорјева бочицу уља сваких два сата.

**(4351-4390) Нафтно уље** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,06]

Оно се користи као пуњење за лампе, добија се у бочици и није посебно експлозивно али се може искористити да разгори већ постојећи пламен. Ако се полије по неком и запали нанијеће у првом циклусу К8 штете, а у другом К4, али ако се баца



успјешно лксб само се трпи једна трећина штете.

**(4391-4474) Брава** Служи за закључавање и чување ствари. Постоји 1-40% лоша брава [До:ч; Тж:0,5; Вр:20] односно лошијег квалитета и тада онај који је обија има +2 на провјеру, 41-80% просјечна брава [До:у; Тж:0,5; Вр:50] и 81-100% добра брава [До:р; Тж:0,5; Вр:100] и тада онај који обија браву има -2 на провјеру.

**(4475-4495) Увећавајуће стакло** [До:р; Тж:0,2; Вр:100] То је више луксуз него што је корисно при читању. Може да послужи и за паљење ватре када има сунца.

**(4496-410) Компас** [До:р; Тж:0,3; Вр:30] Омогућује сналажење у природи тако што помоћу магнетне игле увјек показује сјевер.

**(4503-4520) Дурбин** [До:р; Тж:0,5; Вр:1000] То је као и увећавајуће стакло више луксуз него потреба. Помоћу њега могу да се ствари виде дупло или три пута ближе гледајући у даљину.

**(4521-4558) Игла за шивење** [До:ч; Вр:0,05] Она може да буде различитих величина, а користи се за шивење разних ствари од одјеће до бродских једара.

**(4559-4575) Звиждаљка** [До:у; Вр:8] Она је направљена од метала, дрвета или кости и када се дуне у њу зачуће се гласан звук који се далеко чује и који може да упозори пријатеље или непријатеље на нечије присуство.

**(4576-4586) Звиждаљка за лов** [До:р; Вр:20] Она имитира звук одређене животиње и повећава шансу да се она улови за 3.

**(4587-4614) Сапун** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,5] Он се користи за прање и постоје многе врсте: за руке, косу, одјећу, кожну одјећу и сл.

**(4615-4642) Трговачка вага** [До:у; Тж:0,5; Вр:2] То су теразije са комплетом тегова и главна јој је функција мјерење тежине поготово новца јер они могу бити мањи или тањи од просјека. Такође овакве ваге могу да се и злоупотребе стављајући тегове који су тежи или лакши па карактери

могу да осјећају потребу да се осигурају узимајући једну овакву вагу за себе. У цивилизованијим мјестима званичници провјеравају овакве ваге али ни то не мора бити гаранција.

**(4643-4670) Мало метално огледало** [До:у; Вр:10] Оно може послужити за огледање, сигнализирање, одбијање напада погледом и сл.

**(4671-4770) Музички инструмент** [До:у; Вр:5-100] Може бити било који инструмент који служи за свирање и може да се носи са собом. Најчешће то су тамбура (1-20%), гусле (21-30%), гитара (31-40%), фрула (41-60%), панова фрула (61-70%), рог (71%), гајде (72-80%), бубањ (81-85%), дајре (86-90%), кастањете (91-92%), виолина (93-100%) и сл.

**(4771) Већи музички инструмент** [До:р; Вр:преко 100] То су већи и скупљи инструменти који не могу да се носе са собом као што су клавир, оргуље и сл.

**(4772-4851) Брус** [До:ч; Вр:0,02] То је мали камен који служи за оштрење оружја када се оно иступи. Просјечно оружје се иступи након три борбе и послије тога има -1 ограничење на погодак и штету.

**(4852-4900) Мастило за писање** [До:ч; Вр:8] Оно се састоји од бочице црне течности којом се може писати на папиру, папирусу или пергаменту помоћу пера.

**(4901-4920) Папир** [До:р; Вр:2/страница] Прави се од дрвета и скуп је за израду.

**(4921-4940) Папирус** [До:у; Вр:0,8/страница] То је такође лист који се прави од биљке папирус која расте поред ријека.

**(4941-4960) Пергамент** [До:у; Вр:1/страница] То је такође лист за писање који се прави од коже оваца или стоке. Издржљивији је од папируса и уобичајнији од папира.

**(4961-5020) Мапа** [До:у; Вр:30] То је најчешће мапа подручја нацртана од људи који су вични мапирању околине. У 30% случајева ово може бити мапа са благом или



неком локацијом која крије тајне занимљиве храбрим авантуристима. Вриједност мапе се повећава по педесет златника за сваких десет хиљада златника вриједности блага које се може наћи на мјесту које мапа означава.

**(5021-5050) Књига** [До:у; Вр:100]

Књига може бити писана и коричена са разним материјалима. Просјечна књига од сто страна ће коштати око 100зл.

**(5051-5060) Кутија за свитке** [До:р; Тж:0,1; Вр:0,8] Кутија за свитке или мапе је туба која има кожно траку на себи за ношење. Обично се прави тако да не пропушта воду, а у њу стаје 5+2К4 свитака.

**(5061-5075) Кутија за напитке** [До:р; Тж:0,5; Вр:2] У њој стоје бочице са напитцима у одвојеним корпицама које их штите при паду од ломљења. У њу може да стане 4+2К4 напитака и то увјек је по правилу паран број (заокружити на горе).

**(5076-5100) Парфем** [До:р; Тж:0,1; Вр:5] Он се држи у бочици и служи као миомирис за тјело. Обично га користи виша класа. Даје +1 додатак на изглед када се употреби.

**(5101-5125) Антиквитет** [До:р] Ако је предмет старији од 100 година за сваку додатну годину вриједност му се повећава за 1зл. Тако на пример предмет стар двјеста година нормалне вриједности од педесет златника би могао да се прода за 150 златника. Ако се такав предмет нађе најчешће је то опрема (1-50%, бацати на табели опреме), оружје (51-75%, бацати на табели оружја) или заштитни предмети (76-100%, бацати на табели заштитне опреме).

**(5126-5150) Прибор за прву помоћ** [До:р; Тж:1; Вр:10] Помоћу овога прибора се може указати прва помоћ карактеру али само ако карактер већ има знање прве помоћи. Помоћу њега се може само једанпут након борбе излјечити К4 поена енергије ако се успјешно баци теп сн (лкп сн ако карактер има знање прве помоћи). Овај прибор се може употребити укупно 10+2К4 пута након што се купи као нов.

**(5151-5200) Мелем** [До:у; Тж:0,5; Вр:25] Прави се од љековитих трава и супстанци и најчешће се добија у тегли или бочици, а наношењем на рану залијечује К4 поена штете у року од 2К10 циклуса. Може да се употреби 2К4 пута након што се купи као нов. Да би се направио потребно је посједовати знање биљарство (и направити успјешну провјеру) као и различитих 9 честих, 6 уобичајених и 3 ријетке биљке које је потребно припремати 2К4 дана за једну теглу мелема.

### Илегална опрема

(5200+К100)

Илегални предмети су најчешће у добрим или неодређеним друштвима забрањени за јавну потребу и могу се наћи само у подземљу односно на црном тржишту или добити само од људи који су се специјализовали за употребу таквих ствари и који најчешће морају имати одобрење државе да би се тиме бавили.

**(5201-5208) Алат за обијање брава**

[До:у; Тж:0,5; Вр:30] Он служи за отварање брава помоћу специјалног алата у који спадају један или више кључева, жица, дугачки клин, чекић, мала тестера и сл. Може се наћи једино на црном тржишту. Они који имају вјештину крађе са овим алатом могу да обију браве ако баце лкп сп, док остали морају да баце теп сп али претходно морају од продавца да буду упознати са концептом обијања браве.

**(5209-5213) Киселина** [До:р; Тж:0,3; Вр:70] Она се као и отров држи у стакленим или керамичким бочицама и штета коју она изазива не може се обновити већ само излјечити нормалним путем и као таква корисна је против створења са способношћу обнављања као што су тролови. Штета коју киселина изазива је К+2 у једном циклусу или К/2 ако се успјешно баци лксб. Киселина такође дјелује на и разједа све органске ствари попут коже, одјеће и сл и наноси им исту штету све док их не уништи, осим ако нису магичне у којем случају је дозвољено лксб. Да



би се направила киселина потребно је знање алхемије као и различита три ријетка састојка (могу се користити биљке и састојци за чини) и 6 уобичајених за једну бочицу, а вријеме прављења је К4 дана након чега је потребно бацити лкп сн (теп сн ако карактер нема алхемичарску лабораторију) да би се то добро урадило.

#### **(5214-5218) Запаљиве супстанце**

[До:р; Тж:0,3; Вр:70] То су супстанце које се запале када су изложене отвореном ваздуху. Бочица запаљиве течности ће нанијети штету као и запаљиво уље и то 2К у првом циклусу и К у другом циклусу, а ако се баци успјешно лксб трпи се само половина штете. Запаљиви пращици или течности могу лако започети пожар ако се употребе на грађевинама, сувом жбуњу или осталим сличним површинама. Праве се исто као и киселина.

#### **(5219-5222) Задимљујуће супстанце**

[До:р; Тж:0,3; Вр:35] Сличне су запаљивим али стварају облаке дима. Једна бочица створи облак дима који има пречник К4+2м и на том простору онемогућено је посматрање кроз дим. Облак ће трајати К8+2 циклуса у зависности од вјетра и осталих услова. Да би се направиле задимљујуће супстанце потребно је знање алхемије као и различита два ријетка састојка (могу се користити биљке и састојци за чини) и 2 уобичајена за једну бочицу, а вријеме прављења је К4/2 дана након чега је потребно бацити лкп сн (теп сн ако карактер нема алхемичарску лабораторију) да би се то добро урадило.

#### **(5223-5226) Грчка ватра**

[До:у; Тж:1; Вр:100] То је високо запаљива хемијска смјеша која у додиру са ваздухом почиње да гори, тешко се може угасити и гори изузетно јако. Кориштена је при одбрани Цариграда и раније у Византији. Историјски то је била смјеша уља и хемикалија, а у ту групу спадају и сва високо запаљива уља. Опасна је за ношење и држи се у бочици која када се распрсне у пречнику од 2м свима који се налазе на том подручју наноси 2К8 ватрене штете у првом циклусу, а у другом К8 (лксб за трећину штете). Прави се као и киселина.

#### **(5227-5230) Загушљива бомба**

[До:у; Тж:1; Вр:4] То су мале глинене посуде напуњене штрудљивом задимљујућом супстанцом. Ако ручна загушљива бомба промаши свој циљ, она ће се ипак разбити и распршити. Било који карактер који је удаљен један метар од распрснуте загушљиве бомбе мора бацити лксб или ће трпити ограничење од -2 на бн за К8 циклуса због изазваног гушења и кашља. Прави се као и задимљујуће супстанце само што се за исте састојке могу направити 2К4 бомби.

#### **(5231-5287) Гас или отров**

Постоје разне врсте гасова и отрова, неки од њих су овдје описани за потребе игре, а да би се одредио насумични гас или отров бацити К100 бацање и консултовати подтабелу гасова и отрова испод, а број у загради иза имена одређује вјероватноћу коју треба консултовати.

(1-5%) Корозивни гас [До:р; Тж:1; Вр:500] Ово је гас који када се бочица отвори или сломије почиње да изједа све материјале укључујући и метал. Сви предмети који су захваћени морају да направе успјешно лксб или ће бити уништени дејством корозивног, а карактери трпе 2К10 штете у првом циклусу и К8 у другом (лксб за пола штете). Да би се направио корозивни гас потребно је знање алхемије као и различита три ријетка састојка (могу се користити биљке и састојци за чини) и 9 уобичајених за једну бочицу, а вријеме прављења је К4 дана након чега је потребно бацити лкп сн (теп сн ако карактер нема алхемичарску лабораторију) да би се то добро урадило.

(6-10%) Застрашујући гас [До:у; Тж:1; Вр:50] Овај гас изазива страх, карактери трче у супротном смјеру К100+20 метара, а потом неће моћи да се боре следећих К4 циклуса, осим ако се не баце успјешно лксб чиме се ефекат гаса поништава. Прави се као и задимљујуће супстанце.

(11-15%) Гас или отров који изазива мучнину [До:у; Тж:1; Вр:100] Овај гас изазива осјећај мучнине, карактери ће се осјећати све слабије и слабије. Потребно је да



изађу на свјежи ваздух и губе снагу сваких 10 минута по један поен. Ако дођу до нуле пашће у несвјест и пробудиће се за следећих К4 дана. Када изађу напоље на свјеж ваздух овај ефекат се поништава, а успјешно бачено лксб бацање такође поништава ово дејство. Ако су присиљени да се боре трпиће -4 ограничење на снагу и спретност све док не буду на свјежем ваздуху када ће тај ефекат престати за 3К6 циклуса. Отров (сусреће се у 40% случајева) има исто дејство али најчешће се ограничава само на то да карактерима током борбе позли и то стање траје исто 3К6 циклуса, а за то вријеме карактери под дејством отрова трпе ограничење од -4 на снагу и спретност. Прави се исто као и киселина или обичан отров.

(16-20%) Задимљујући гас [До:у; Тж:1; Вр:50] Само замагљује вид односно онемогућава посматрање док се пролази кроз дим који ствара и дјелује као задимљујућа супстанца али за разлику од ње 2К10 циклуса и то на подручју пречника К8+2 метра. Прави се као и задимљујуће супстанце.

(21-25%) Осљењујући гас или отров [До:у; Тж:1; Вр:100] Осљењује за 2К10 циклуса након успјешног дејства ако се не баци лксб. Отров се сусреће у 40% случајева и има исто дејство. Прави се исто као и киселина или обичан отров.

(26-30%) Отровни гас [До:р; Тж:1; Вр:400] Гас је отрован и карактери ће умиријети у року од 2К10+2 циклуса ако не баце успјешно лксб. Прави се исто као и корозивни гас.

(31-35%) Успављујући гас [До:у; Тж:1; Вр:100] Гас успављује 2К10+2 циклуса ако се не прође лксб. Прави се исто као и киселина.

(36-40%) Паралишући гас или отров [До:р; Тж:1 или 0,3; Вр:150] Након што отров почне да дјелује жртва постаје потпуно укочена и одузета током следећих К8 циклуса. Ако се успјешно баци лксб отров или гас неће дјеловати. Гас се прави исто као и киселина, док се отров прави исто као и јак отров описан испод.

(41-55%) Обичан отров [До:у; Тж:1; Вр:50] Може се употребити убризгавајући врхом стријеле, оштрицом и сл. или ставити у храну. Наноси по К4 штете током К4 циклуса, штета се распоређује равномјерно током сваког циклуса, а ако се успјешно баци лксб трпи се само пола штете. Да би се направио потребна је вјештина употребе и прављења отрова као и различита два ријетка састојка (могу се користити биљке и састојци за чини) и 3 уобичајена за једну бочицу, а вријеме прављења је К4 дана након чега је потребно бацити лкп сп (теп сп ако карактер нема алхемичарску лабораторију) да би се то добро урадило.

(56-65%) Јачи отров [До:р; Тж:0,3; Вр:150] Може се употребити убризгавајући врхом стријеле, оштрицом и сл. или ставити у храну. Наноси по К8 штете током К4 циклуса, штета се распоређује равномјерно током сваког циклуса, а ако се успјешно баци лксб трпи се само пола штете. Да би се направио потребна је вјештина употребе и прављења отрова као и различита три ријетка састојка (могу се користити биљке и састојци за чини) и 6 уобичајених за једну бочицу, а вријеме прављења је К4 дана након чега је потребно бацити лкп сп (теп сп ако карактер нема алхемичарску лабораторију) да би се то добро урадило.

(66-70%) Веома јак отров [До:р; Тж:0,3; Вр:350] Може се употребити убризгавајући врхом стријеле, оштрицом и сл. или ставити у храну. Наноси по К12 штете током К4 циклуса осим ако успјешно баци лксб у ком случају ће истрпити само пола штете. Да би се направио потребна је вјештина употребе и прављења отрова као и различита три ријетка састојка (могу се користити биљке и састојци за чини) и 9 уобичајених за једну бочицу, а вријеме прављења је К4 дана након чега је потребно бацити лкп сп (теп сп ако карактер нема алхемичарску лабораторију) да би се то добро урадило.

(71-80%) Успављујући отров [До:р; Тж:0,3; Вр:50] Може се употребити убризгавајући врхом стријеле, оштрицом и сл.



или ставити у храну. Жртва ће у року од К4 циклуса бити успавана ако не баци успјешно лксб и спаваће следећих 3К4 сата. Прави се исто као обичан отров.

(81-85%) Обичан контактни отров [До:у; Тж:0,3; Вр:50] Активира се додиром наносећи К8 штете у једном циклусу или ништа ако жртва успјешно баци лксб. Прави се исто као обичан отров.

(86-90%) Јачи контактни отров [До:р; Тж:0,3; Вр:100] Активира се додиром наносећи 2К10 штете у једном циклусу или ништа ако жртва успјешно баци лксб. Прави се исто као обичан отров.

(91-100%) Намјенски отров [До:р; Тж:0,3; Вр:70] Намјенски отрови су сви они који се праве са намјеном да имају одређено дејство при употреби, а понекад се они могу тајно употребити на особу више пута што доводи до озбиљнијих посљедица или ако се користи у мањим количинама блажих али не толко примјетних ефеката који временом могу да утичу на особу. Да би одредили врсту добијеног отрова баца се К100 бацање: 1-10% Отров који онемогућује згрушавање крви изазива да се крв не згрушава што изазива теже зарастање рана и додатни поен штете сваки пут када је отровани крактер рањен, а дејство траје К4 дана. 11-30% Ослабљујући отров дјелује тако што се снага, спретност и грађеност смањују за К6 поена. Дејство траје К4 дана. 31-45% Дјелимично парализујући отров парализује погођени дио тјела, карактер неће моћи да надаље користи тај дио тјела и трпи ограничење од -2 на БН и штету коју наноси, а дејство траје К4 сата. 45-60% Успорављујући отров изазива да се карактер креће и напада упола спорије него уобичајено (један напад током два циклуса), има оклопљеност и бн мање за 3, а такође поништавају му се и сви додаци за изузетну спретност. 61-70% Халуциногени отров изазива јаке халуцинације које трају 3К10 циклуса и за то вријеме карактер неће бити у стању ништа друго да ради јер ће бити обхрван разним халуцинацијама, а за то вријеме биће потпуно рањив и ако неко

покуша моће да га погоди аутоматски. 71-80% Отров који изазива незаситу жељу за борбом и просипањем крви тјера карактера на кога дјелује да нападне оне који стоје најближе њему без обзира да ли су му пријатељи или не, а дејство траје 3К10 циклуса. 81-90% Отров који изазива болест је онај који зарази карактера са одређеном врстом болести. Најчешће (80% случајева) та болест има дејство као ослабљујући отров описан изнад али могуће су и друге врсте као нпр разне инфекције које могу да заразе и читав град ако се зарази извор воде као нпр оближња ријека која служи за пиће. Природа болести може бити разна, а то је остављено ВИ да је одреди. 91-100% Отров који изазива лудило је отров који ће карактера отјерати у лудило током 3К10 циклуса. Ово најчешће (80% случајева) дјелује као халуциногени отров али могуће су и друга дејства као што су афродизијаци и сл који изазивају различите и специфичније ефекте. Прави се исто као обичан отров.

**(5288) Змија отровница, шкорпија или сличан смртоносни инсект** [До:р; Тж:0,3; Вр:50] Змија отровница или шкорпија (50%) је омиљени начин да се елиминишу противници од стране плаћених убица тако што се оне остављају у креветима жртве. Такође оне се често стављају у рупе замке гдје жртве које упадну често настрадају од отровног уједа ових животиња који се третира као дјеловање веома јаког отрова.

**(5289) Крв паук нападача** [До:р; Тж:0,3; Вр:100]

**(5290) Киселина желеа** [До:р; Тж:0,3] постоји неколико врста и процентажним бацањем се одређује вјероватноћа да ће се поједина врста наћи: 1-25% киселина сивог желеа (Вр:50) је иста као обична али додиром наноси само К6 штете, 26-50% киселина желатинске коцке (Вр:50) је исте јачине као обична али не може да раствори метал нити камен, 51-75% киселина окер желеа (Вр:40) разлаже само месо и 71-100% киселина црног пудинга (Вр:50) наноси 2К4+2 штете. Код свих врста ако се успјешно баци лксб трпи се само пола штете.



**(5291) Киселина дивовског мрава**

[До:р; Тж:0,3; Вр:35] Наноси К4 штете или само пола од тога ако се успјешно баца лксб.

**(5292) Крв хидре**

[До:р; Тж:0,3; Вр:300] Она је отровна и кога додирне ће умријети у року од 2К20 циклуса осим ако не баце успјешно лксб и у том случају ће само бити ужасно болесни од дејства отрова што ће узроковати -2 ограничење на сва бн и штету коју наносе и имаће 50% вјероватноће за изузетно лоше дјеловање чини.

**(5293-5295) Наркотици или опијати**

[До:р; Вр:5-20] Они изазивају разна умтрвљена и халуциногена стања или служе као стимуланс, али у 30% случајева имају и негативно дејство (1-30% велика ефорија, 31-60% велика депресија, 61-90% самоубилачке тенденције, бацати два пута 10%) Такође при сваком узимању корисник мора да баца теп г да не би постао завистан што ће довести до поновног узимања исте супстанце, а након 3К4 узимања које мора бити у најмањем интервалу од двије недеље наступа смрт (карактер потом при сваком узимању има дозвољено тшп м и теп г да би се отргао узимању и ако успије није више завистан али ће сваки пут кад дође у близину супстанце морати лкп м да би се отргао зависности).

**(5296-5300) Робови**

[До:у] Ова формула би требало да да ВИ-ју добру базу за цјену робова. Напоменимо да ће понуда и потражња доста утицати на цјену. На пример, током времена жетве, раднике на пољу ће бити тешко купити јер су им цјене високе. Такође на крају рата биће доста заробљеника који ће снизити цјене. Такође цјенкање почиње од 50% цјене која је овдје израчуната са овом формулом, тако да робови могу да се продају за мање или више. ВИ може да дода више измјена за ствари попут расе. Одређене расе могу да вриједу више. На пример вилењачки робови могу да вриједу више због њихове љепоте, патуљачки робови могу да буду цјењени због њихове чврстине и вриједног рада као физичких радника или вјештих занатлија. Такође још један фактор ВИ треба да размотри а то је поузданост

робова. Неке врсте робова је тешко контролисати (нпр. узрокују проблеме, покушавају да бјеже). Они могу бити одређене расе, нације, авантуристи, итд... Дјеца која су одрасла као робови ће вјероватно више вриједити јер их је лакше контролисати у поређењу са оним које је потребно припитомљавати.

Цјена робова = (годишња надница неробовске радне снаге) $\times$ (КЕ) $\times$ (Кључни атрибут  $\times$  0,1) $\times$ (Множилац старосне категорије  $\times$  Множилац друштвеног положаја)

Годишња плата неробовске радне снаге: База ове формуле је ова плата. Нађите плату неробовског радника (истог занимања као и роб) коју он заради за годину дана. Већина система за играње имају уобичајене плате у својим књигама правила. Као генерално правило обичан радник заради грубо 12000 сребрњака годишње (једнако 10000\$ до 12000\$ амерички или у еврима, европски). Што је особа вјештија више и заради. Ево их и типична занимања и њихове годишње зараде (изражене у сребрњацима): обичан радник 120, војник 300, занатлија 1000, високо специјализовани занатлија 3000, канцеларијски службеник 2000, високи државни службеник 10000.

Енергија робова: ако је роб одређеног авантуристичког занимања она зависи од његовог нивоа. Наравно већина робова нису авантуристи у ком случају то је коцкица енергије и нормални робови имају КЕ 1 или мање.

Кључни атрибут: то је атрибут карактера који је најзначајнији за способности роба. Као што је мађионичарев кључни атрибут његова памет, а ратника његова снага, тако и обични људи имају своје кључне атрибуте. Неколико примјера: кључни атрибут гладијатора је снага, за љубавницу љепота, за пољског радника грађа, за мудраца памет, за пророка мудрост.

Множиоци: множилац старосне категорије се базира на старости роба која је промјенљива и зависи од расе.



Множилац друштвеног положаја се базира на друштвеном положају роба. Ово је обично претходни друштвени положај појединца јер се он промјени кад постане робом.

### Табела множилаца

Множилац	Старосна категорија
0,01	Мало дјете до седме године
0,50	Дјете до 15 године
1	Адолесцент
2	Млад
1	Средњег доба
0,50	Стар
0,01	Древног доба

Множилац	Друштвени положај
0,1	Најнижи
0,5	Нижа
1	Средњи
1,5	Средњи виши
1,8	Виши
2	Племство

Примјер:

$$\text{Радник} = 120 \times 1 \times (7 \times 0,1) \times (2 \times 0,5) = 84$$

Обичан радник који је млад и нижег друштвеног положаја врједи 84 сребрњака, односно 8,4 златника.

$$\text{Мађионичар} = 3000 \times 5 \times (14 \times 0,1) \times (0,5 \times 1,5) = 15750$$

Стари мађионичар 5. нивоа средњег вишег друштвеног положаја врједи 15750 сребрњака односно 1575 златника.

### Биље

( $300+K400$ )

Прво што треба напоменути да све описане биљке немају права дејства која имају у природи већ измјењена за потребе игре. Значи веома је опасно покушавати у стварности било шта од овога што је испод

написано јер је то прављено само за игру, а не за реалне ствари.

Онај ко нема знање о биљкама (биљарство) да би препознао биљку и знао чему служи мора да успјешно баца теп м, а потом и да баца теп сн да би је успјешно припремио за шта је потребно 2К4 дана и од једне биљке се добија 2К4 дозе.

Биљке ће излијечити оно што је споменуто у њиховом опису, а ове ствари доље споменуте се лијече као што је ту описано и то важи за све биљке. Свака биљка кад се спреми има 2К4 доза, а ово се односи и на отрове у бочицама или сличне ствари. Ако је у опису казано још тога онда постоји 10% шансе да лијечи тренутно потребну ствар. Биљке се узастопно могу употребити највише три пута током три мјесеца, а потом се треба направити пауза од шест мјесеци да би поново имале позитивно дејство на карактера. Такође ВИ може и да измјени постојећа дејства биљака и чак и дода нека магична или било која друга која сматра одговарајућим за његову игру.

**Седатив** ублажује болове губе се ограничења изазвана болом

**Еметик** или средство за повраћање. Изазива повраћање након употребе и то након 2К20 минута у серији од 2К6 пута са по К20 минута размака.

**Средство против повраћања** зауставља повраћање 2К10 сати.

**Хранљиве супстанце** додају 1е након употребе

**Средства против запаљења** прекидају запаљење 2К10 сати

**Средство за стезање** додаје 1е након употребе.

**Прочишћивач** или пургатив додаје 1е након употребе и чисти све отровне и штетљиве ствари из организма.

**Средство за процишћавање** или лаксатив, тјера на велику нужду, +1е након употребе.

**Средство за повећање лучења мокраће** или дијуретик додаје 1е након употребе.



**Средство за окрепљење** (тоник) даје 2е након употребе и карактер се осјећа боље и свјежије.

**Антисептик** против инфекција и за дезинфекцију, даје 1е након употребе и предупријеђује инфекције.

**Средство за утопљавање** служи да се организам утопли при хладнијим температурама.

**Антиспастик** средство против грчева, ослобађа тјело грчева 2К10 сати

**Средство против крварења даје** 1е након употребе и зауставља сва крварења.

**Стимуланс** поспјешује рад органа додаје К/2е након употребе

**Афродизијак** повећава полну жељу којој карактер у већини случајева неће моћи одолети (теп м) и која ће га обузети следећих К4 сата.

**Средство за поправљање ткива** додаје К4/2е након употребе.

**Средство за залијечивање рана** након употребе додаје К4 поена енергије.

**Гермицид** средство против клица.

**Средство за залијечивање ломова костију** ће отклонити лом у року од 2К8 дана.

**Средство против отрова** ублажује дејство отрова за пола, а не функционише против смртоносних отрова.

**Размекшивач коже** додаје +1 на изглед током К10 дана

Терминологија која се употребљава код љековитих биљака и састојака: пулмоналне болести плућне болести, абцес инфекција на кожи или чиреви, венеричне болести болести полних органа, антацид против отров, антисептик против инфекција и за дезинфекцију, антиспастик против грчева, астрингент средство за стезање, седатив средство за умирење, еметик средство за изазивање повраћања, пургатив прочишћивач, дијуретик средство за повећање лучења мокраће, наркотик опијат.

**(5301-5330) Љековито биље** [До:у; Вр:3] Ово су биљке које ће залијечити све врсте рана или ломова када се ставе на рану лијечећи при томе К6 поена енергије.

**(5331-5340) Јаче љековито биље** [До:р; Вр:10] Ово су биљке које ће залијечити све врсте рана или ломова када се ставе на рану лијечећи при томе 2К6 поена енергије.

**(5341-5344) Биљка наркотик** [До:р; Вр:1-5] Ове биљке када се припреме изазивају халуциногена стања или служе као стимуланс, али у 30% случајева имају и негативно дејство (1-30% велика еуфорија, 31-60% велика депресија, 61-90% самоубилачке тенденције, бацати два пута 10%) Такође при сваком узимању корисник мора да баца теп г да не би постао завистан што ће довести до поновног узимања исте биљке, а након 3К4 узимања које мора бити у најмањем интервалу од двије недеље наступа смрт (карактер потом при сваком узимању има дозвољено тшп м и теп г да би се отргао узимању и ако успије није више завистан али ће сваки пут кад дође у близину биљке морати да баца лкп м да би се отргао поновној зависности). Од ових биљака се по правилу праве наркотици и оне су илегалне као и наркотици.

**(5345-5363) Јестиве печурке** [До:у; Тж:1; Вр:0,1] Ове печурке су јестиве и могу да буду веома укусне ако се правилно спреме.

**(5364-5358) Отровне печурке** [До:р; Вр:зависи] Ово су отровне печурке и имају дејство попут гаса или отрова који су описани изнад у поглављу о илегалним предметима. Генерално могу се наћи све врсте отрова тако да би одредили врсту бацамо на табели отрова који је дат у споменутом опису, а уз мале измјене могуће су све врсте, а цјена је отприлике иста или за једну четвртину мања код печурки које су теже да се употребе као отров.

**(5359) Акација** [До:у; Вр:1] Зове се и гумарабика и поправља ткиво додајући +К/2 поена енергије након употребе.

**(5360) Једић** [До:у; Вр:2] Зове се и једићев отров или погуба ликантропима, а служи као седатив и држи на остојању



ликантропе 2К10 сати након употребе. Након престанка дејства карактер трпи К4 поена штете.

**(5361) Жир** [До:ч; Вр:0,1] Средство за поправљање ткива.

**(5362) Змијин језик** [До:ч; Вр:0,3] Изазива повраћање и смекшава кожу одузимајући 1е након употребе.

**(5363) Адру** [До:ч; Вр:2,7] Против повраћања, седатив.

**(5364) Агар агар** [До:р; Вр:2,7] То је желатинаста супстанца која се добија из морских биљака, а служи против запаљења и хранљиве је природе.

**(5365) Агарик** [До:ч; Вр:0,7] То је печурка а служи као средство за чишћење и стезање.

**(5366) Петровац** [До:ч; Вр:0,4] средство за повећање лучења мокраће и прочишћивач

**(5367) Јова** [До:ч; Вр:0,6] Знана и као жоха, добар је против запаљења и окрепљује.

**(5368) Воловски језик** [До:р; Вр:1,6] Зове се и лисичина или волујак, корјен служи као средство за размекшавање коже, антисептик и средство за утопљавање.

**(5369) Кудравац** [До:ч; Вр:0,7] Зове се и рањениц, а служи као антисептик и средство против грчева.

**(5369) Бадем** [До:ч; Вр:1,2] Прашак или млијеко од бадема је хранљиво и служи као размекшивач коже.

**(5370) Алоје** [До:ч; Вр:1] Зове се и алојево дрво, пече и пали, а служи као средство за прочишћавање

**(5371) Амарант** [До:ч; Вр:0,6] Знан и као штир Средство за стезање и против крварења.

**(5372) Персијска гума** [До:р; Вр:0,3] стимуланс, помаже при дисању.

**(5373) Ангелика** [До:ч; Вр:0,5] Зове се и анђелски корјен или сириш, а добра је за плућа, јетру, слезину, вид и слух.

**(5374) Онајз** [До:р; Вр:2,4] Добар за варење и кашаљ и служи као противотров.

**(5375) Магиња** [До:ч; Вр:0,05] Зове се и ражуха, а служи као средство за стезање, против инфекција и добро је за бешику.

**(5376) Бетелов орах** [До:р; Вр:1,4] средство за стезање, против пантљичаре.

**(5377) Босиљак** [До:ч; Вр:0,3] Лијечи нервне поремећаје.

**(5378) Ловоров лист** [До:ч; Вр:0,3] Знана и као ловорика служи као зачин и средство за окрепљење.

**(5379) Цвекла** [До:ч; Вр:0,1] прочишћивач органа.

**(5380) Беладона** [До:у; Вр:1,3] Средство за повећање лучења мокраће, седатив, против опијат, лијечи ране и ублажује болове.

**(5381) Сезам** [До:у; Вр:0,5] Дисајни поремећаји, очне инфекције и још тога.

**(5382) Бензоин** [До:у; Вр:0,6] Средство за избацивање слузи, стимуланс, антисептик, против отворених рана и болова.

**(5383) Берберис** [До:р; Вр:2,9] Против грозница

**(5384) Бег корјен** [До:у; Вр:2,1] Зове се и јагњетово коначиште. Средство за стезање и средство за окрепљење, против кашља, крварења и још тога.

**(5385) Боровница** [До:ч; Вр:2,2] Против жеђи, хидропсије, тифусне грознице и још тога

**(5386) Бреза** [До:у; Вр:1,5] Зове се још и бјела бреза, а добра је за цријева и стомак, против венеричних болести и болести коже.

**(5387) Вучја стопа** [До:ч; Вр:1,3] Стимулише циркулацију.

**(5388) Срченица** [До:у; Вр:0,6] Средство за стезање.

**(5389) Пасквица** [До:ч; Вр:0,6] Против инфекције лимфних жлијезда, отока и запаљења.

**(5390) Купина** [До:у; Вр:2] Средство за стезање, средство за окрепљење, против дизентерије.

**(5391) Црна рибизла** [До:ч; Вр:1] Средство за повећање лучења мокраће,



средство против инфекција и за дезинфекцију, прочишћава крв.

**(5392) Црна врба** [До:ч; Вр:0,8]

Средство за стезање средство против инфекција и за дезинфекцију.

**(5493-5395) Локвањ** [До:у; Вр:1,8]

Средство за повећање лучења мокраће, за прочишћавање, за прочишћавање крви (против отрова), залијечује ране, против венеричних болести и још тога.

**(5496-5398) Плави слез** [До:у; Вр:1]

Још знан и као плави слез добар против кашља, назеба и прехлада.

**(5399-5401) Мисловријед** [До:р; Вр:2,2]

Средство за ојачање, против грознице и болести коже.

**(5402-5404) Бораг** [До:у; Вр:2,3]

Против кашља и инфекција

**(5405-5406) Шимшир** [До:у; Вр:1,2]

У облику листова служи као средство за ојачање и прочишћава крв.

**(5407-5408) Аренариа рубра** [До:ч; Вр:0,03]

Средство за повећање лучења мокраће, против уринарних болести.

**(5409-5410) Пудник** [До:р; Вр: 1,1]

Седатив поготово против тензије или хистерије.

**(5411-5412) Асафетида** [До:ч; Вр:1,3]

Афродизијак, стимулише мозак и отклања нервозу, ојачајуће средство и још тога.

**(5413-5414) Асарабака** [До:ч; Вр:0,2]

Средство за повраћање и прочишћавање.

**(5415-5416) Јасен** [До:ч; Вр:0,1]

У облику коре и лишћа служи као средство за прочишћавање, и помаже против запаљења и грозница.

**(5417-5418) Шпаргла** [До:ч; Вр:0,5]

У облику сока или корјена служи као седатив и помаже код проблема са срцем.

**(5419-5420) Млад купус** [До:ч; Вр:0,01]

Средство за стезање, против крварења, против слабости, ојачајуће и још тога.

**(5421-5422) Баел** [До:ч; Вр:1]

Против запаљења и чира (на желуцу и сл.)

**(5423-5424) Мелем лист** [До:ч; Вр:0,4]

Слатког је укуса смирује живце и добар је против грозница.

**(5425-5426) Гилеад мелем** [До:ч; Вр:2,5]

Хранљив, лијечи ране и стимулише органе.

**(5427-5428) Балмони** [До:у; Вр:1,1]

Зове се и грка трава или змијска глава изграђује ткиво и учвршћује га, против обољења јетре и глиста.

**(5429-5430) Јечам** [До:ч; Вр:0,2]

Хранљив и добар за опоравак даје додатни ле након употребе.

**(5431-5432) Угојка** [До:р; Вр:2,3]

Против парализе (укочености) и модрица.

**(5433-5434) Војничка труба** [До:у; Вр:0,7]

Против пријевног гастритиса и крварења.

**(5435-5436) Чичак** [До:ч; Вр:0,8]

Средство за прочишћавање, против туберкулозе и још тога

**(5437-5438) Лопух** [До:ч; Вр:1,2]

Против грозница и проблема са мокрењем.

**(5439-5440) Купус** [До:ч; Вр:0,2]

У облику сока добар је против чира на желуцу и стомачних проблема.

**(5441-5442) Калотопис** [До:у; Вр:2,8]

Против губе или лепре на кожи.

**(5443-5444) Камфор** [До:у; Вр:1,2]

Срчани стимулатор, против модрица, ишчашења и уганућа, грозница, прехлада, промрзнућа

**(5445-5446) Ким** [До:ч; Вр:1,5]

Антацид и помаже при варењу.

**(5447-5448) Шаргарепа** [До:ч; Вр:0,3]

У облику сока и сјемена служи као ојачајуће средство, побољшава здравље.

**(5449-5450) Рицинусово уље** [До:у; Вр:1]

Средство за прочишћавање

**(5451-5452) Мачја метвица** [До:р; Вр:1,3]

Средство против грчева, против прехлада, грозница, хистерије.

**(5453-5454) Кајен** [До:у; Вр:1,2]

Стимуланс.



**(5455-5456) Целер** [До:ч; Вр:0,6]  
Помаже јетру, средство за окрепљење и стимуланс.

**(5457-5460) Камилица** [До:ч; Вр:0,5]  
Помаже код нервозних стања, зубобоље или код бола увета.

**(5461-5464) Чаулмогра** [До:у; Вр:0,5]  
У облику уља служи као седатив, против грозница и осипа на кожи.

**(5465-5468) Трешња** [До:ч; Вр:0,2]  
Помаже код инфекција дисајних органа и може се користити као храна.

**(5469-5472) Крбуљица** [До:ч; Вр:0,4]  
Још тога.

**(5473-5476) Ситни лук** [До:ч; Вр:0,7]  
Зове се још и власац или дробњак, а добар је против прехладе и промрзлина и генерално свих болести (30% шансе за излјечње).

**(5477-5480) Цимет** [До:ч; Вр:2] Добар за дезинфекцију, против мучнине и средство за заштиту.

**(5481-5483) Крпигуз** [До:р; Вр:1,8]  
Против грозница, болести јетре, залијечује ране, прочишћује крв и појачава циркулацију.

**(5484-5487) Дјетелина** [До:ч; Вр:0,1]  
Средство за окрепљење.

**(5488-5491) Каранфилић** [До:у; Вр:1]  
У облику корјена служи као средство за ублажавање болова, гермицид, појачава циркулацију и служи за дезинфекцију.

**(5492-5494) Гавез** [До:у; Вр:1,8]  
Лијечи ране, ломове костију, дисајне болести и проблеме, гангрену, промрзлине и прехладе, и још тога

**(5495-5498) Краставац** [До:ч; Вр:0,1]  
Против запаљења.

**(5499-5501) Комин** [До:ч; Вр:1,3] У облику сјемена служи као стимуланс.

**(5502-5505) Маслачак** [До:у; Вр:1]  
Средство за повећање лучења мокраће, средство за прочишћавање и средство за окрепљење.

**(5506-5508) Напрстак** [До:ч; Вр:1,1]  
Још знан и као дигиталис или пустикара служи као средство за окрепљење, стимуланс за срце, добар за бубрег, против отрова.

**(5509-5512) Мирођија** [До:ч; Вр:0,4]  
Против мучнине.

**(5513-5515) Главница** [До:ч; Вр:1,3]  
Против крварења и болести полних органа (венеричних болести).

**(5516-5519) Видац** [До:р; Вр:0,6]  
Средство за стезање, против очних инфекција.

**(5520-5522) Дивља мирођија** [До:р; Вр:2,3] Знана и као морач. Помаже варењу, контроли тежине, отклања напетости мишића, побољшава рефлексе (спретност +1 током К10 дана), вид и још тога.

**(5523-5525) Пескавица** [До:ч; Вр:1,1]  
Стимуланс.

**(5524-5526) Смоква** [До:у; Вр:1]  
Ублажава болове.

**(5527-5529) Струпник** [До:у; Вр:2,1]  
Лијечи ране, ублажава болове

**(5530-5533) Бјели лук** [До:ч; Вр:1]  
Против кашља и прехладе, прочишћава крв, детоксикује, убија паразите, одбија вампире.

**(5534-5536) Дивља козја крв** [До:у; Вр:1,2] Средство за смирење, окрепљујуће средство, добро за живце, против грозница и још тога.

**(5537-5539) Горчица** [До:ч; Вр:1,5]  
Средство за окрепљење, против грозница и против отров.

**(5540-5542) Здравач** [До:у; Вр:0,9]  
Алкалоид и залијечује ране.

**(5543-5545) Ђумбир** [До:ч; Вр:0,03]  
Стимуланс, против промрзлина, назеба, кијавица и стомачних болова.

**(5546-5547) Гинсенг** [До:р; Вр:1,4]  
Стимуланс за жлијезде, побољшава вид, против вртоглавице, главобоље, слабости.

**(5548-5549) Ждраљевина** [До:у; Вр:1]  
Још знана и као ждраљика служи као средство за повећање лучења мокраће и за избацивање глиста.

**(5550-5551) Грожђе** [До:ч; Вр:0,1] У облику сока појачава крв додајаћи К4/2е након употребе.



**(5552-5553) Јеленак** [До:ч; Вр:1,4]  
Против кашља, добар за јетру, слезину и бешику.

**(5554-5555) Глог** [До:ч; Вр:1] Добар за срце и артерије.

**5556-5557 Чемерика** [До:у; Вр:1,3]  
Средство за окрепљење срца.

**(5558-5559) Орлови нокти** [До:у; Вр:1,5] Добар за јетру, слезину, поремећаје дисајних органа.

**(5560-5562) Бјели тетрљан** [До:ч; Вр:2,1] Против кашља, пулмоналних или плућних болести, против отров.

**(5563-5565) Црни тетрљан** [До:ч; Вр:1,1] Стимуланс, против глиста и крварења.

**(5566-5568) Хрен** [До:у; Вр:0,5]  
Окрепљујуће средство, против инфекција и за дезинфекцију и против глиста.

**5569-5571 Благовањ** [До:у; Вр:1,5]  
Добар за дисајна обољења, прочишћивач крви, средство за окрепљење, залијечује посјекотине и ране и још тога

**(5572-5574) Маховина** [До:ч; Вр:1]  
Против кашља и опекотина.

**(5575-5577) Јамбул** [До:у; Вр:0,7] У облику сјемена, добар за дијабетис (шећер у крви) и прочишћава крв

**5578-5580 Прскавац** [До:у; Вр:2,3]  
Средство за повећање лучења мокраће, добар за бубреге, израстине на кожи, гљивице (гљивична обољења), инфекције и јетру.

**5581-5583 Смрека** [До:ч; Вр:0,5] Још знана и као клека или вења служи као афродизијак, стимуланс, средство за дезинфекцију, добро за болести полних органа.

**5584-5585 Јурубериа** [До:ч; Вр:0,05]  
Против малокрвности (анемије).

**5586-5587 Морска трава** [До:у; Вр:0,7] Добра за штитну жлијезду, срце артерије и још тога

**(5588-5590) Кокотић** [До:у; Вр:1,2]  
Знана и као ваљуга, добар против спољних паразита.

**(5591-5593) Празилук** [До:ч; Вр:0,2]  
Знан и као порилук добар против прехладе и промрзлина и генерално свих болести.

**(5594-5596) Ђурђевак** [До:ч; Вр:0,7]  
Средство за окрепљење срца

**(5597-5598) Лотос** [До:р; Вр:2]  
Наркотик и још тога.

**(5599-5601) Дјетелина луцерка** [До:ч; Вр:1] Знана и као луцерна Ојачава и након употребе повећава снагу за +1 следећих К10 дана

**(5602-5603) Лукоподијум** [До:р; Вр:0,8] Лијечи ране, добар за плућа и бубреге

**(5604-5605) Мацис** [До:ч; Вр:0,7] Знан и као цвијет орашка служи као стимуланс.

**(5606-5608) Невен** [До:у; Вр:0,6]  
Против грозница, а добар је и за срце и очи.

**(5609-5611) Мажурана** [До:у; Вр:0,7]  
Знана и као мајоран користи се против меланхолије, вртоглавица, можданих поремећаја, зубобоља.

**(5612-5614) Имела** [До:у; Вр:1] Против грчева, тифусне грознице, хистерије, наркотик, средство за окрепљење и добра за срце.

**(5615-5616) Муира пуама** [До:у; Вр:1]  
Афродизијак.

**(5617-5619) Горушица** [До:у; Вр:0,8]  
Знана и као слачица, служи као средство за повраћање, против иритација, промрзлина, кијавица, прехлада и грозница.

**(5620-5621) Орашчић** [До:у; Вр:0,8]  
Против мучнина, повраћања и пролива (дијареје).

**(5622-5624) Црни лук** [До:ч; Вр:0,2]  
Лијечи промрзлине, назебе и кијавице.

**(5625-5626) Оригано** [До:р; Вр:0,9]  
Гермицид, ублаживач бола.

**(5627-5629) Паприка** [До:ч; Вр:0,4]  
Стимуланс.

**(5630-5632) Першун** [До:ч; Вр:0,1]  
Прочишћивач крви.

**(5633-5634) Пастрнак** [До:у; Вр:1,3]  
Против грозница.



**(5635-5637) Бресква** [До:ч; Вр:0,1] У облику сјемена служи против грозница, средство за окрепљење крви.

**(5638-5639) Бибер** [До:у; Вр:4] То је црни бибер који је добар против ишчашења, уганућа и неуритиса.

**(5640-5642) Нана** [До:ч; Вр:0,3] Знан и као метвица служи као окрепљујуће средство.

**(5643-5644) Боквица** [До:у; Вр:0,7] Знан и као писанг, лијечи мање ране, осипе и уједе жаоком.

**(5645-5647) Нар** [До:ч; Вр:0,3] Знан и као шипак. Седатив за нерве (средство за умирење) и против глиста.

**(5648-5649) Мак** [До:у; Вр:1] Наркотик

**(5650-5651) Сјеме бундеве** [До:у; Вр:0,3] Добро за полно сазријевање, средство за окрепљење органа.

**(5652-5654) Дуња** [До:у; Вр:0,4] Против очних болести, дизентерије, кожных поремећаја.

**(5655-5657) Ротквица** [До:ч; Вр:0,3] Прочишћивач крви, добра за јетру.

**(5658-5660) Малина** [До:у; Вр:0,5] Против грозница и средство за окрепљење.

**(5661-5662) Рабарбара** [До:ч; Вр:0,7] Знан и као равен је средство за стезање и за прочишћавање.

**(5663-5665) Ружа** [До:у; Вр:1] Против промрзлина, назеба, кијавице и грозница.

**(5666-5668) Рузмарин** [До:у; Вр:0,4] Гермицид, средство за окрепљење мишића, тјера зле духове.

**(5669-5671) Шафран** [До:у; Вр:1] Против шарлаха, малих богиња (оспица) и инфекција дисајних органа.

**(5672-5674) Кадуља** [До:у; Вр:0,5] Позната и као жалфија лијечи ране и служи као средство за окрепљење.

**(5675-5676) Сапарина** [До:у; Вр:0,8] Добар за равнотежу организма, прочишћивач крви, добар за болести полних органа.

**(5677-5678) Сена** [До:ч; Вр:0,7] Средство за прочишћавање.

**5679-5681 Коњски босиљак** [До:р; Вр:1] Још тога.

**5682-5684 Јагода** [До:у; Вр:0,5] Побољшава вид (додатак +1 за провјере вида следећих К10), добра за отоке (отеклине) и запаљења.

**(5685) Тамаринда** [До:у; Вр:2] Знана и као индијска урма служи као средство против инфекција и гангрене

**(5686) Коприва** [До:ч; Вр:0,1] Служи као окрепљујуће средство

**(5687-5689) Вратич** [До:ч; Вр:1] Знан и као бухач или калопер служи као средство за окрепљење, наркотик и добар је против глиста.

**(5690-5692) Мајчина душица** [До:у; Вр:0,9] Средство за дезинфекцију и против инфекција.

**(5693-5695) Репа** [До:ч; Вр:0,2] Против болести уста и грла.

**(5696-5697) Грбач** [До:р; Вр:1,3] Средство за окрепљење крви и против малокрвности (анемије).

**(5698-5700) Мандрагора** [До:у; Вр:1,4] Средство за прочишћавање, против болести дисајних органа, добра за срце и бубреге.

### Састојци за чини

(5700+К1000)

Постоје често, уобичајено и ријетко доступни састојци за чини. Када се они траже у специјализованим продавницама (на пијаци, разне траварске, алхемичарске, мађионичарске и сл. радње) или на мјестима гдје би могло бити одговарајућег састојка баца се процентажно бацање и често доступни састојци се могу наћи у 70% случајева, уобичајено доступни у 50% случајева, а ријетко доступни у 30% случајева. Састојци се могу и аутоматски пронаћи ако се оде на мјесто гдје састојка сигурно има, нпр пјесак на плажи и сл.

**(5701) Мајушно звоно** [До:ч; Вр:0,5]

**(5702) Чаша вина** [До:ч; Вр:0,02]

**(5703-5705) Слама** [До:ч; Вр:0,01]



(5706-5710) **Хумусна земља** [До:ч; Тж:0,01; Вр:0,5]  
 (5711-5715) **Оштрица ножа** [До:ч; Тж:0,2; Вр:0,3]  
 (5716-5720) **Лијенило** [До:ч; Тж:0,5; Вр:3]  
 (5721-5725) **Опрљена рукавица** [До:ч; Вр:0,2]  
 (5726-5730) **Везица за ципеле** [До:ч; Вр:0,01]  
 (5731-5735) **Бројаница за молитву** [До:ч; Вр:3]  
 (5736-5740) **Оловна куглица** [До:ч; Вр:0,02]  
 (5741-5745) **Метална шишка** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,01]  
 (5746-5750) **Метална плоча** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,4]  
 (5751-5755) **Шило** [До:ч; Вр:0,1]  
 (5756-5757) **Плута** [До:ч; Тж:0,1; Вр:0,01]  
 (5758-5760) **Штап за гоњење дивљачи** [До:ч; Тж:0,5; Вр:0,1]  
 (5761-5765) **Четкица** [До:ч; Вр:0,1]  
 (5766-5770) **Чешаљ** [До:ч; Вр:0,1]  
 (5771-5775) **Колоњска вода** [До:ч; Вр:0,1]  
 (5776-5780) **Миришљаво уље** [До:ч; Вр:3]  
 (5781-5785) **Уље за кување** [До:ч; Тж:1; Вр:1]  
 (5786-5790) **Бритва за бријање** [До:ч; Вр:0,5]  
 (5791-5795) **Славина** [До:ч; Вр:0,5]  
 (5796-5800) **Кашика** [До:ч; Вр:0,1]  
 (5801-5804) **Виљушка** [До:ч; Вр:0,05]  
 (5805-5807) **Прах украсног камена** [До:ч; Вр:10] Бацати на табели украсног камења у табели драгог камења испод.  
 (5808-5809) **Прах полудрагог камена** [До:ч; Вр:50] Бацати на табели полудрагог камења у табели драгог камења испод.  
 (5810) **Запушач** [До:ч; Вр:0,05]  
 (5811) **Скелетна рука** [До:ч; Вр:0,01]  
 (5812-5815) **Зуби одређеног створења** [До:ч; Тж:0,1 и више; Вр: 0,5 и више] Бацати на табели створења у КОС да би се одредило створење. Генерално скелет створења 2 и

већег нивоа кошта кумулативно двоструко од створења која су првог нивоа  
 (5816-5817) **Скелет одређеног створења** [До:ч; Тж:3 и више; Вр: 1-5 и више] Бацати на табели створења у КОС да би се одредило створење. Генерално скелет створења 2 и већег нивоа кошта кумулативно двоструко од створења која су првог нивоа  
 (5818) **Конац** [До:ч; Вр:0,05]  
 (5819-5820) **Пешкир** [До:ч; Вр:0,05]  
 (5821-5825) **Троножна столица** [До:ч; Вр:0,05]  
 (5826-5830) **Пређа** [До:ч; Вр:0,03]  
 (5831-5835) **Воћни колачић** [До:ч; Вр:0,01]  
 (5836-5839) **Фини пјесак** [До:ч; Вр:0,5]  
 (5840) **Комадић глине** [До:ч]  
 (5841-5845) **Комадић овчије вуне** [До:ч; Вр:0,1]  
 (5846-5850) **Угаљ за гријање** [До:ч; Тж:0,2; Вр:0,01]  
 (5851-5855) **Комад гвожђа** [До:ч; Тж:0,3; Вр:0,8]  
 (5856-5860) **Олово** [До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2]  
 (5861-5865) **Крпица** [До:ч; Вр:0,01]  
 (5866-5870) **Џедиљка** [До:ч; Тж:0,1; Вр:0,1]  
 (5871-5875) **Лијевак** [До:ч; Тж:0,1; Вр:0,1]  
 (5876-5880) **Сребрни новчић** [До:ч]  
 (5881-5885) **Златни новчић** [До:ч]  
 (5886-5890) **Зрна кукуруза** [До:ч; Вр:0,01]  
 (5891-5895) **Перо** [До:ч; Вр:0,01]  
 (5896-5900) **Брашно** [До:ч; Вр:0,04]  
 (5901-5905) **Репа** [До:ч; Вр:0,01]  
 (5906-5910) **Марамича** [До:ч; Вр:0,2]  
 (5911-5915) **Кајмак са млијека** [До:ч]  
 (5916-5920) **Дим** [До:ч]  
 (5921-5925) **Лој** [До:ч; Тж:0,1; Вр:0,02]  
 (5926-5930) **Гранчица** [До:ч; Вр:0,1]  
 (5931-5935) **Вода** [До:ч]  
 (5936-5939) **Комадић рибарске мреже** [До:ч; Вр:0,5]  
 (5940) **Ножице паука** [До:ч; Вр:0,3]  
 (5941-5945) **Комадић тјела медвједа** [До:ч; Вр:1]  
 (5946-5950) **Кост човјеколиког бића** [До:ч; Тж:0,3; Вр:1]



- (5951-5955) Крзно вепра** [До:ч; Тж:0,5; Вр:1]
- (5956-5960) Срце вепра** [До:ч; Тж:0,1; Вр:3]
- (5961-5965) Перо крилатог коња** [До:у; Вр:0,5]
- (5966-5968) Перо дивовског орла** [До:у; Вр:0,5]
- (5969-5970) Перо дивовске сове** [До:у; Вр:0,2]
- (5971) Крв харпије** [До:у; Вр:5]
- (5972) Канце харпије** [До:у; Вр:15]
- (5973-5975) Перо харпије** [До:у; Вр:0,5]
- (5976-5980) Крв одређеног створења** [До:у; Тж:0,3; Вр: 1-5 и више] Бацати на табели створења у КОС да би се одредило створење. Генерално крв створења 2 и већег нивоа кошта кумулативно двоструко од створења која су првог нивоа
- (5991-5993) Златно звонце** [До:у; Вр:60]
- (5994-5997) Оклоп корњаче** [До:у; Вр:0,5]
- (5998-6000) Гранитна статуа (кип)** [До:у; Тж:500; Вр:50]
- (6001-6005) Бакарни колут за главу** [До:у; Вр:2]
- (6006-6010) Сребрни колут за главу** [До:у; Вр:15]
- (6011-6015) Купа од рога овна или бика** [До:у; Тж:0,1; Вр:4]
- (6016-6020) Бакарни ваљак** [До:у; Вр:100]
- (6021-6025) Мали бубањ** [До:у; Тж:0,5; Вр:0,8]
- (6026-6030) Рукавица од црне свиле** [До:у; Вр:0,8]
- (6031-6035) Свилена марамица** [До:у; Вр:0,2]
- (6036-6040) Златни ланчић** [До:у; Вр:8]
- (6041-6045) Мало сребрно огледало** [До:у; Вр:15]
- (6046-6050) Магнетна игла** [До:у; Вр:1]
- (6051-6055) Сребрна чиода** [До:у; Вр:1]
- (6056-6060) Комадић плочастог оклопа** [До:у; Тж:0,1; Вр:5]
- (6061-6065) Сребрна кашика** [До:у; Вр:1]
- (6066-6070) Намагнетисана гвоздена шипка** [До:у; Вр:0,8]
- (6071-6075) Комадићи драгог камена** [До:р; Тж:0,1; Вр:зависи] Да би одредили врсту драгог камена бацамо К100 бацање и у зависности од броја резултат је: 1-30% украсни камен, 31-60% полудраги камен, 61-90% скупоцјени камен, 91-95% драги камен, 96-98% драгуљ или 99-100% драгуљ велике вриједности. Потом одређујемо врсту од кога је предмет направљен на добијеној подтабели и он има вриједност самњену за пола од вриједности добијеног камена, а величина је отприлике за дупло мања од уобичајеног каменчића који је сада устињен.
- (6076-6080) Кутијица** [До:у; Вр:0,5]
- (6081-6085) Купа гвоздени калуп** [До:у; Тж:0,1; Вр:0,3]
- (6086-6090) Шкрге људи ајкула** [До:у; Вр:20]
- (6091-6095) Бронзани диск** [До:у; Вр:0,1]
- (6096-6100) Газа** [До:у; Вр:0,1]
- (6101-6105) Непрозирно стакло** [До:у; Вр:0,8]
- (6106-6110) Стаклена плоча** [До:у; Тж:0,1; Вр:2]
- (6111-6115) Стаклена туба** [До:у; Вр:1]
- (6116-6120) Тамјан** [До:у; Вр:15]
- (6121-6125) Мали магнет** [До:у; Вр:0,1]
- (6126-6130) Свила** [До:у; Вр:1]
- (6131-6135) Стаклена кугла** [До:у; Вр:0,1]
- (6136-6139) Сребрни крст** [До:у; Вр:50]
- (6140) Лобања** [До:у; Тж:0,5; Вр:1]
- (6141-6145) Златна жица** [До:у; Вр:5]
- (6146-6150) Сребрна прашина** [До:у; Вр:0,5]
- (6151-6155) Гранитна прашина** [До:у; Вр:0,01]
- (6156-6160) Гвожђани прах** [До:у; Вр:0,1]
- (6161-6165) Графит у праху** [До:у; Вр:1]
- (6166-6170) Кварц у праху** [До:у; Вр:10]
- (6171-6175) Сумпор** [До:у; Вр:0,5]
- (6176-6180) Талк** [До:у; Вр:0,5]
- (6181-6185) Кост изабране особе** [До:у; Вр:100]
- (6186-6190) Свјећа са црним воском** [До:у; Вр:0,5]



- (6191-6195) Слатко уље [До:у; Вр:0,1]  
 (6196-6200) Шећер [До:у; Вр:0,06]  
 (6201-6202) Мумифицирана животињица [До:у; Вр:40]  
 (6203) Мумифицирање [До:у; Вр:50]  
 (6204-6205) Саркофаг [До:у; Вр:10]  
 (6206-6210) Језик змије [До:у; Вр:5]  
 (6211-6215) Перо сове [До:у; Вр:0,2]  
 (6216-6220) Соколско перо [До:у; Вр:0,3]  
 (6221-6225) Срце пилета [До:у; Вр:0,2]  
 (6226-6230) Љуска [До:у; Тж:0,1; Вр:0,1]  
 (6231-6235) Златни пехар [До:у; Тж:0,5; Вр:50]  
 (6236-6240) Латице руже [До:у; Вр:0,1]  
 (6241-6245) Прах рога коболда [До:у; Тж:0,1; Вр:1]  
 (6246-6250) Кожа баук медвједа [До:у; Тж:0,5; Вр:10]  
 (6251-6255) Зној одређеног створења [До:у; Тж:0,1; Вр: 1-5 и више] Бацати на табели створења у КОС да би се одредило створење. Генерално крв створења 2 и већег нивоа кошта кумулативно двоструко од створења која су првог нивоа  
 (6256-6258) Крзно човјека хијене [До:у; Тж:1; Вр:20]  
 (6259-6260) Крзно варге [До:у; Тж:1; Вр:40]  
 (6261-6263) Кости цина [До:у; Тж:0,5; Вр:50]  
 (6264-6270) Прах скупоцјеног камена [До:у; Вр:100] Бацати на табели скупоцјеног камења у табели драгог камења испод.  
 (6271-6274) Прах драгог камена [До:у; Вр:500] Бацати на табели драгог камења у табели драгог камења испод.  
 (6275) Прах рога носорога [До:р; Вр:10]  
 (6276) Рог једнорога [До:р; Тж:0,5; Вр:1000]  
 (6277-6280) Прах рога једнорога [До:р; Вр:150]  
 (6281-6285) Статуица од абоноса [До:р; Тж:0,3; Вр:10]  
 (6286-6295) Статуица од слоноваче [До:р; Тж:0,3; Вр:15]  
 (6296-6298) Златна бодља [До:р; Вр:20]  
 (6299-6300) Златно јаје [До:р; Вр:50]  
 (6301-6305) Сребрни свјећњак [До:р; Вр:12]  
 (6306-6310) Златни крет [До:р; Вр:200]  
 (6311-6315) Сребрни птичији кавез [До:р; Тж:0,5; Вр:8]  
 (6316-6320) Златни колут за главу [До:р; Вр:25]  
 (6321-6325) Ваљак од драгог камена [До:р; Тж:0,1; Вр:зависи] Да би одредили врсту драгог камена бацамо К100 бацање и у зависности од броја резултат је: 1-30% украсни камен, 31-60% полудраги камен, 61-90% скупоцјени камен, 91-95% драги камен, 96-98% драгуљ или 99-100% драгуљ велике вриједности. Потом одређујемо врсту од кога је предмет направљен на добијеној подтабели и он има троструку вриједност од вриједности добијеног камена, а величина је отприлике за дупло већа од уобичајеног каменчића.  
 (6326-6330) Мајушни нож [До:р; Вр:4]  
 (6331-6335) Диск, од кости, са бројевима на себи [До:р; Вр:0,3]  
 (6336-6340) Лутка жељене особе [До:р; Тж:0,1; Вр:10]  
 (6341-6345) Свилена лепеза [До:р; Вр:1]  
 (6346-6350) Дрвена рука [До:ч; Тж:0,1; Вр:1]  
 (6351-6355) Глинена рука [До:у; Тж:0,5; Вр:0,3]  
 (6356-6360) Камена рука [До:р; Тж:3; Вр:5]  
 (6361-6365) Пјешчани сат [До:р; Тж:0,4; Вр:25]  
 (6366-6370) Сребрни кључ [До:р; Вр:12]  
 (6371-6375) Савршена метална купа [До:р; Тж:0,2; Вр:10]  
 (6376-6380) Мајушно огледало [До:р; Вр:20]  
 (6381-6385) Мајушна златна игла [До:р; Вр:3]  
 (6386-6390) Метални висуљак [До:р; Вр:10]  
 (6391) Златни срп [До:р; Вр:100]



**(6392-6395) Месингана преслица** [До:р; Вр:2]

**(6396-6400) Фигурица од драгог камена** [До:р; Тж:0,1; Вр:зависи] Да би одредили врсту драгог камена бацамо К100 бацање и у зависности од броја резултат је: 1-30% украсни камен, 31-60% полудраги камен, 61-90% скупоцјени камен, 91-95% драги камен, 96-98% драгуљ или 99-100% драгуљ велике вриједности. Потом одређујемо врсту од кога је предмет направљен на добијеној подтабели и он има троструку вриједност од вриједности добијеног камена, а величина је отприлике за дупло већа од уобичајеног каменчића.

**(6401-6405) Фигурица животиње од драгог камена** [До:р; Тж:0,1; Вр:зависи] Све се одређује исто као код фигурице од драгог камена изнад.

**(6406-6410) Фигурица животиње од абоноса** [До:р; Тж:0,2; Вр:8]

**(6411-6415) Свилени вео** [До:р; Вр:1]

**(6416-6420) Звиждаљка од кости** [До:р; Вр:6]

**(6421-6425) Мајушна сребрна звиждаљка** [До:р; Вр:12]

**(6426-6430) Мала сочива** [До:р; Вр:8]

**(6431-6435) Призма од драгог камена** [До:р; Тж:0,1; Вр:зависи] Да би одредили врсту драгог камена бацамо К100 бацање и у зависности од броја резултат је: 1-30% украсни камен, 31-60% полудраги камен, 61-90% скупоцјени камен, 91-95% драги камен, 96-98% драгуљ или 99-100% драгуљ велике вриједности. Потом одређујемо врсту од кога је предмет направљен на добијеној подтабели и он има троструку вриједност од вриједности добијеног камена, а величина је отприлике за дупло већа од уобичајеног каменчића.

**(6436-6445) Штапић од драгог камена** [До:р; Тж:0,1; Вр:зависи] Да би одредили врсту драгог камена бацамо К100 бацање и у зависности од броја резултат је: 1-30% украсни камен, 31-60% полудраги камен, 61-90% скупоцјени камен, 91-95% драги камен, 96-98% драгуљ или 99-100% драгуљ велике вриједности. Потом одређујемо врсту од кога

је предмет направљен на добијеној подтабели и он има петоструку вриједност од вриједности добијеног камена.

**(6446-6450) Штапић од стакла** [До:р; Тж:0,1; Вр:1]

**(6451-6455) Штапић од злата** [До:р; Тж:0,1; Вр:100]

**(6456-6460) Штапић од сребра** [До:р; Тж:0,1; Вр:2]

**(6461-6470) Сребрна плоча** [До:р; Тж:0,3; Вр:20]

**(6471-6475) Црна свила** [До:р; Вр:3]

**(6476-6485) Корална огрлица** [До:р; Вр:500]

**(6486-6490) Вулкански пепео** [До:р; Вр:10]

**(6491-6500) Челична прашина** [До:р; Вр:1]

**(6501-6505) Меркур** [До:р; Вр:10]

**(6506-6510) Фосфор** [До:р; Вр:5]

**(6511-6515) Смола** [До:р; Вр:0,08]

**(6516-6519) Прах драгуља** [До:р; Вр:зависи] Бацати на табели драгуља у табели драгог камења испод. Цјена је једнака вриједности добијеног драгог камена.

**(6520) Прах скупоцјених драгуља** [До:р; Вр:зависи] Бацати на табели скупоцјених драгуља у табели драгог камења испод. Цјена је једнака вриједности добијеног драгог камена.

**(6521-6525) Алкална со** [До:р; Вр:8]

**(6526-6535) Златна прашина** [До:р; Вр:5]

**(6536-6545) Мајушна свијећа** [До:р; Вр:1]

**(6546-6550) Памук** [До:р; Вр:0,02]

**(6551-6555) Кост немртвог** [До:р; Тж:0,1; Вр:20]

**(6556-6557) Људска жртва** [До:р; Вр:10]

**(6558-6560) Крзно мраз вука** [До:р; Тж:2; Вр:100]

**(6561-6562) Зној кентаура** [До:р; Вр:30]

**(6563-6565) Кентаурске кожа** [До:р; Тж:2; Вр:50]

**(6566-6568) Коже људи лавова** [До:р; Тж:2; Вр:80]

**(6569) Купа крви ликантропа** [До:р; Вр:100]



- (6570-6571) Секрет ремораза [До:р; Тж:0,3; Вр:50]
- (6572-6575) Рогови минотаура [До:р; Тж:1; Вр:200]
- (6576-6582) Струготине рога минотаура [До:р; Вр:50]
- (6583) Нектар човјеколовке [До:р; Вр:50]
- (6583-6590) Плућа великих мачака [До:р; Тж:0,5; Вр:30]
- (6591) Крв хипокампуса [До:р; Тж:0,3; Вр:30]
- (6592) Мозак слона [До:р; Тж:0,1; Вр:30]
- (6593-6597) Кљове слона [До:р; Тж:10; Вр:600]
- (6598) Мозак брисача ума [До:р; Тж:0,5; Вр:100]
- (6599) Крв брисача ума [До:р; Тж:0,3; Вр:50]
- (6600) Кожа брисача ума [До:р; Тж:2; Вр:150]
- (6601-6603) Кожа виверне [До:р; Тж:2; Вр:500]
- (6604-6606) Крв или комадићи тјела виверне [До:р; Тж:0,1; Вр:10]
- (6607-6608) Кожа хидре [До:р; Тж:2; Вр:700]
- (6609-6610) Комадић тјела хидре [До:р; Тж:0,2; Вр:15]
- (6611-6615) Канце грифона [До:р; Тж:1; Вр:300]
- (6616-6620) Комадић тјела паук нападача [До:р; Тж:0,2; Вр:30]
- (6621) Кост кракена [До:р; Тж:30; Вр:2000]
- (6622) Мастило кракена [До:р; Тж:0,3; Вр:50]
- (6623-6625) Глава горгона [До:р; Тж:3; Вр:300]
- (6626-6630) Кожа горгона [До:р; Тж:5; Вр:5000]
- (6631) Мозак змаја [До:р; Тж:5; Вр:600]
- (6631-6633) Змајска крв [До:р; Тж:0,3; Вр:250]
- (6634-6635) Комадић змаја [До:р; Тж:0,3; Вр:50]
- (6636-6637) Крљушти змаја [До:р; Тж:10; Вр:10000]
- (6638-6639) Око змаја [До:р; Тж:1; Вр:100]
- (6640-6641) Језик змаја [До:р; Тж:2; Вр:200]
- (6642-6643) Рогови змаја [До:р; Тж:4; Вр:1000]
- (6644-6645) Кост змаја [До:р; Тж:1; Вр:50]
- (6646-6647) Змајев зуб [До:р; Тж:0,5; Вр:100]
- (6648-6652) Крв или комадић тјела страшне вјештице [До:р; Тж:0,1; Вр:10]
- (6653-6656) Глава или срце страшне вјештице [До:р; Тж:0,5; Вр:100]
- (6656) Дјетелина са четири листа [До:р; Вр:100] Даје ономе које убрао срећу плус 2К4 следећа К4 дана
- (6657) Стаклени ковчежић [До:р; Тж:2; Вр:50]
- (6658-6662) Комадић тјела или шиљак мантикоре [До:р; Тж:0,5; Вр:50]
- (6663-6667) Кожа мантикоре [До:р; Тж:4; Вр:1000]
- (6668-6672) Кожа базилика [До:р; Тж:2; Вр:2000]
- (6673-6677) Прах очију базилика [До:р; Вр:50]
- (6678-6679) Кожа змијског ратника или господара [До:р; Тж:1; Вр:500]
- (6680-6682) Комадић феникса [До:р; Вр:30; Тж:0,3]
- (6683-6693) Златно перо [До:р; Вр:30]
- (6694) Коса драјаде [До:р; Вр:200]
- (6693-6694) Крв драјаде [До:р; Вр:50]
- (6695) Жртвовање драјаде [До:р; Вр:1000]
- (6696) Крв медузе [До:р; Вр:100]
- (6697) Крзно сфинге [До:р; Тж:4; Вр:2000]
- (6698) Крв сфинге [До:р; Тж:0,3; Вр:50]
- (6699) Комадић сфинге [До:р; Вр:50; Тж:0,3]
- (698-6700) Крв маленог змаја [До:р; Вр:50]



### Драго камење (6700+K800)

Поред новца такође драго камење је веома вриједно и може бити средство плаћања. Постоје разне врсте драгог камења и њихова вриједност је различита. Када се нађе или узима неки драги камен прво се баца на табели варијације вриједности драгог камења да би се утврдило одступање од уобичајене вриједности вриједности.

#### Врста драгог камења

IK	Вр	Резултат
1	10	Украсни камен
2	50	Полудраги камен
3	100	Скупоцјени камен
4	500	Драги камен
5	1000	Драгуљ
6	5000	Драгуљ велике вриједности

#### Варијације вриједности драгог камења

IK	Резултат
1	Дупло мање вриједан
2	Мања вриједност за једну половину
3	Мања вриједност за једну четвртину
4	Већа вриједност за једну четвртину
5	Већа вриједност за једну половину
6	Дупло већа вриједност

### Украсно камење (6700+K200)

**(6701-6716) Азурит** [До:ч; Вр:8] То је непровидан камен са дубоко плавим тачкицама по себи.

**(6717-6733) Кружни ахат** [До:ч; Вр:10] Он по себи има браон, плаве, црвене и бјеле шаре.

**(6734-6749) Плави кварц** [До:ч; Вр:8] Он је провидно свјетло плав.

**(6750-6766) Очни ахат** [До:ч; Вр:10] Он по себи има сиве, бјеле, браон, плаве и зелене кругове.

**(6767-6782) Хематит** [До:ч; Вр:10] Хематит је сиво црн.

**(6783-6799) Лапис лазули** [До:ч; Вр:10] Он је свјетло или тамно плав са жутим тачкицама по себи.

**(6800-6815) Малачит** [До:ч; Вр:10] Малачит је свјетло или тамно зелен са пругама по себи.

**(6816-6832) Маховински ахат** [До:ч; Вр:10] То је ружичасто жуто бјели камен са сиво зеленим површинама.

**(6833-6849) Обсидијан** [До:ч; Вр:8] Обсидијан је сјајно црн.

**(6850-6865) Родошрозит** [До:ч; Вр:12] Родошрозит је свјетло ружичасте боје.

**(6866-6882) Тигрооки ахат** [До:ч; Вр:12] Тигрооки ахат је златно браон са тамним шарама.

**(6883-6900) Туркиз** [До:ч; Вр:12] Он је непровидан, боје воде и тамнији према унутрашњости.

### Полудраго камење (6900+K200)

**(6901-6916) Крвкамен** [До:ч; Вр:50] Он је тамно сив са црвеним тачкама.

**(6917-6931) Карнеол** [До:ч; Вр:50] Он је наранџаст до црвено браон.

**(6932-6946) Чалкедони** [До:ч; Вр:50] Чакедони је бјеле боје.

**(6947-6961) Крисопрас** [До:ч; Вр:50] Он је полупровидан и јабука до смарагдно зелен.

**(6962-6976) Цитрин** [До:ч; Вр:50] Цитрин је свјетло жуто браон.

**(6977-6991) Јаспис** [До:ч; Вр:40] Он је плав и црн до браон.

**(6992-7006) Мјесец камен** [До:ч; Вр:50] Мјесец камен је бјел са свјетло плавом нијансом.

**(7007-7021) Онике** [До:ч; Вр:50] Оникс је црн и бјел или помјешано.

**(7022-7037) Кристал** [До:ч; Вр:40] Кристал је провидан и безбојан.

**(7038-7052) Сардоникс** [До:ч; Вр:50] Сардоникс је помјешано црвене и бјеле боје.



**(7053-7067) Димни кварц** [До:ч; Вр:50] Он је свјетло сив, жут, браон или плав.

**(7068-7083) Зиркон** [До:ч; Вр:50] Зиркон је чисто водено плаве боје.

**(7084-7100) Ружичаста звјезда кварц** [До:ч; Вр:60] Он је димно ружичасте боје са бјелом звјездом у средини.

### Скупоцјено камење (7100+K200)

**(7101-7119) Ћилибар** [До:у; Вр:100] Он је провидно златне боје.

**(7129-7137) Александрит** [До:у; Вр:100] Александрит је тамно зелен.

**(7138-7156) Аметист** [До:у; Вр:100] То је љубичасти кристал.

**(7157-7174) Крисоберил** [До:у; Вр:100] Он је зелен или жуто зелен.

**(7175-7193) Корал** [До:у; Вр:100] Он је ружичаст до тамно црвен.

**(7194-7211) Гранат** [До:у; Вр:100] То је дубоко црвено до љубичаст кристал.

**(7212-7230) Жад** [До:у; Вр:100] Жад је свјетло до тамно зелен или бјел.

**(7231-7248) Црни ћилибар** [До:у; Вр:100] Он је дубоко црне боје.

**(7249-7267) Бисер** [До:у; Вр:100] Он је чисте бјеле, црне до ружичасте боје.

**(7268-7285) Спинел** [До:у; Вр:100] Спинел је црвен, цвено браон, зелен или дубоко плав.

**(7286-7300) Турмалин** [До:у; Вр:100] Турмалин је блиједо зелен, плав, браон или црвен.

### Драго камење (7300+K100)

**(7301-7316) Аквамарин** [До:у; Вр:500] Он је блиједо плаво зелен.

**(7317-7333) Гранат** [До:у; Вр:500] Он је дубоко црвено до љубичаст кристал.

**(7334-7349) Бисер** [До:у; Вр:500] Он је чисте бјеле, црне до ружичасте боје.

**(7350-7365) Перидот** [До:у; Вр:500] Перидот је маслинасто зелен.

**(7366-7382) Спинел** [До:у; Вр:500] Он је црвен, цвено браон, зелен или дубоко плав.

**(7383-7400) Топаз** [До:у; Вр:500] Он је златно жуте боје.

### Драгуљи (7400+K50)

**(7401-7409) Опал** [До:р; Вр:1000] Опал је блиједо плаве боје са зеленим и златним шарама.

**(7410-7417) Црни опал** [До:р; Вр:1000] Он је тамно зелен са црним шарама и златним тачкицама.

**(7418-7425) Ватрени опал** [До:р; Вр:1000] Он је ватрено црвен.

**(7426-7433) Аметист** [До:р; Вр:1000] Аметист је дубоко љубичаст.

**(7434-7442) Топаз** [До:р; Вр:1000] Он је ватрено жут.

**(7443-7450) Сафир** [До:р; Вр:1000] Он је чисто до средње плав.

### Скупоцјени драгуљи (7450+K50)

**(7451-7458) Црни сафир** [До:р; Вр:5000] Он је богато црне боје.

**(5459-7467) Дијамант** [До:р; Вр:5000] Он је чисто бјело плаве, богато плаве, жуте или ружичасте боје.

**(7468-7476) Смарагд** [До:р; Вр:5000] Он је брилијантно или свјетло зелен.

**(7477-7484) Јакинт** [До:р; Вр:5000] Он је ватрено наранџаст.

**(7485-7493) Рубин** [До:р; Вр:5000] Он је чисто до тамно црвене боје.

**(7484-7500) Звјездани сафир** [До:р; Вр:5000] То је провидно плав драгуљ са сјајнијом бјелом звјездом.



### Накит (7500+K500)

Прво да би одредили од чега је накит направљен бацамо K100 бацање и у зависности од тога од чега је он направљен додајемо и модификацију вриједности дату у загради. Након тога бацамо да би одредили и врсту накита на коју урачунавамо модификацију вриједности добијену првим бацањем.

### Табела састава накита (K100)

1-10	Дрвени (Вр/20)
11-30	Од кости, бацати на табели створења и у зависности од нивоа створења додати по дуплу вриједност од почетне за сваки ниво изнад првога и то је кумулативно (Вр/10)
31-40	Метални (Вр/5)
41-50	Бакарни (Врх1)
51-70	Сребрни (Врх2)
71-75	Од слоноваче или сличне лијепе кости (Врх4)
76-90	Златни (Врх10)
91-97	Са украсним каменом (бацамо поново да би утврдили од чега је накит, а за украсни камен бацамо на табели драгуља).
98-100	Комплетно од драгог камена, она је вриједности добијеног драгог камена и обично у њу улази 10+K10 каменова исте врсте.

**(7501-7525) Прстен** [До:ч; Вр:1] Носе се око прста и могу да имају украсе попут драгуља или чак и лични печат. Ако прстен (среће се у 10% случајева) има и лични печат на његову вриједност се додаје још 10зл, а то је јединствени знак карактера и са њиме када се притисне на восак он оставља отисак.

**(7526-7538) Амајлија** [До:ч; Вр:1] То је најчешће нека врста привјеска на ланчићу који се носи око врата. Најчешће лијепог изгледа или сентименталне цриједности. Такође може бити и омањи предмет.

**(7539-7550) Медаљон** [До:ч; Вр:1,5] Он је сличан амајлији али обично мало већи попут медаље. Показује се као симбол нечега изузетно лијепог и најчешће виси на ланцу или нечему сличном.

**(7551-7563) Огрлица** [До:ч; Вр:2] Она се носи око врата и обично је направљена од племенитих метала и у себи може да има и драгуље. Жене носе огрлице које доприносе њиховој љепоти, а мушкарци често носе грубље огрлице, понекад и са трофејима својих предходних жртава (зуби чудовишта и сл.).

**(7564-7574) Наруквице** [До:ч; Вр:1] Оне се носе око руку једна или понекад двије на обје руке. Обично се опточавају племенитим металима и украшавају драгуљима.

**(7575-7582) Наушница** [До:ч; Вр:1]

**(7583-7587) Вриједни новчић** [До:ч; Вр:5] То су најчешће рјетки златници или израђени за посебне прилике. Ако је новчић старији од 100 година за сваку додатну годину вриједност му се повећава за 1зл. Тако на пример златник стар двјеста година би могао да се прода за 105 златника.

**(7588-7600) Застава** [До:ч; Вр: 10] То су симболи дружине, породице или јединице. Могу бити мање или веће. Обично се учврсте за копље или мотку и носе испред јединице као знак распознавања у борби око којег се војници окупљају. У кући су обично украс и стављају се на неко почасно мјесто као и штитови са грбовима или украсно оружје.

**(7601-7612) Скиптар** [До:у; Тж:0,3; Вр:50] То је палица дужине 30-40цм, симбол моћи, престижа и власти. Најчешће је обложена племенитим металима а могу јој се и додати драго камење.

**(7613-7624) Палица** [До:ч; Тж:0,4; Вр:5] Палица је слична скиптару и дужине је 40-50цм. Може да се зачара.

**(7625-7637) Чаробни штапић** [До:у; Тж:0,2; Вр:10] То је штапић који се може зачарати и од њега направити чаробни штапић. Може да буде од разних материјала.



**(7638-7650) Свети предмет** [До:ч; Тж:0,1; Вр:25] То су све оне ствари што представљају обожавање религије: крстови односно свети знакови, благословено вино, света учења, разни предмети који повећавају вјеру и служе током вјерских обреда и сл. Какви су то предмети зависи од поставке у којој се игра али ипак сви добри симболи имају исто дејство на зла и немртва бића под условом да су припремљени од свештеника (предмети као што су свети знак односно крст или света водица). Овакви предмети се једино могу купити ако је купац вјерник (изузев у случају када је црква у непосредној опасности кад се дају и онима који нису вјерници) и њих посебно спремају свештеници који те предмете штите да не би били употребљени у зле сврхе. Насупрот њима су несвети предмети односно предмети које обожавају зли људи и створења и они су обично зле природе и њих користе они који су зле оријентације. Рјетки и необични предмети морају увјек да се траже са добрим разлогом. Зле или неутралне религије такође имају своје предмете али њихова дејства су обично супротна од ових као што је већ речено. Бочица свете воде наноси немртвима К12 поена штете.

**(7651-7700) Колут** [До:у; Вр:0,5] Колут је украсни предмет који се најчешће носи око главе, надлактице, чланка на нози или бутине на нози. Најчешће се праве од коже или неког јефтинијег украсног материјала или метала. Могу да се раде и од племенитих али су онда и скупљи пропорционално материјалу који се користи. Најчешће се среће колут за главу (1-25%), колут за бутину (26-50%), колут за надлактицу (51-75%) колут за ногу чланак (76-100%).

**(7701-7713) Пехар** [До:ч; Тж:0,5; Вр:1]

**(7714-7725) Привјесак** [До:у; Вр:1]

**(7726-7737) Кутијица** [До:у; Вр:1]

**(7738-7750) Појас** [До:ч; Вр:1]

**(7751-7762) Чиода** [До:ч; Вр:0,6] То је танки, чврсти и оштри комад жице који служи да држи заједно два комада одјеће и то најчешће да се причврсти огртач око рамена.

Може да буде веома украшен или само просте израде.

**(7763-7775) Брош** [До:ч; Вр:1] То је метални или дрвени причвршћивач који служи да држи огртач на раменима ослобађајући руке за друге ствари.

**(7776-7787) Копча** [До:ч; Вр:0,4]

**(7788-7800) Медаља** [До:ч; Вр:5]

**(7801-7812) Значка** [До:ч; Вр:0,3]

**(7813-7825) Ланчић** [До:у; Вр:3]

**(7826-7838) Угушивач** (уска огрлица око врата) [До:у; Вр:2]

**(7839-7850) Висуљак** [До:у; Вр:0,5]

**(7851-7863) Путир** [До:ч; Вр:1]

**(7864-7875) Ковчежић за благо** [До:у; Тж:1; Вр:5]

**(7876-7887) Јабука (кугла)** [До:у; Вр:2]

**(7888-7900) Чешаљ (који се ставља у косу)** [До:ч; Вр:0,2]

**(7901-7912) Чешаљ за косу** [До:ч; Вр:0,1]

**(7913-7925) Шнала** [До:ч; Вр:0,03]

**(7926-7938) Вијенац** [До:у; Вр:3] То је симбол побједе и власти у доба старог рима, као што је круна била у средњем вјеку.

**(7939-7950) Круна** [До:у; Вр:5]

**(7951-7962) Лични печат** [До:р; Вр:10]

**(7963-7972) Фигурица** [До:у; Вр:3]

**(7973-7975) Фигурица од драгог камена** [До:р; Тж:0,1; Вр:зависи] Да би одредили врсту драгог камена бацамо К100 бацање и у зависности од броја резултат је: 1-30% украсни камен, 31-60% полудраги камен, 61-90% скупоцјени камен, 91-95% драги камен, 96-98% драгуљ или 99-100% драгуљ велике вриједности. Потом одређујемо врсту од кога је предмет направљен на добијеној подтабели и он има троструку вриједност од вриједности добијеног камена, а величина је отприлике за дупло већа од уобичајеног каменчића.

**(7976-7988) Дијадема** [До:у; Вр:5]

**(7989-8000) Тијара** [До:у; Вр:3]



**Свети и магични предмети**

(8000+K2000)

**Капацитет ношења магичних предмета:**

сваки карактер може на себи да има истовремено три дуготрајнија магична предмета или чини и девет магичних предмета за једнократну употребу, ако их је више од тог броја велика количина магичне енергије ће их учинити да нераде и изазвати разне пропратне ефекте који су изазвани ослобађањем вишка неконтролисане магичне енергије.

**Зачаравање магичних предмета:** да би се било који магични предмет, оружје или заштитни предмет зачарао неопходна је употреба зпч зачаравање предмета и још неке чини у зависности од тога на који начин хоћемо да зачарамо жељени предмет (лкзч убојитост за оружја или лкзч ратничка слова и слова заштите нпр). Поред тога потребна је посједовање и одређене вјештине за израду магичних предмета као што су прављење светих или магичних напитака, свитака, оружја и оклопа и предмета као и посједовање одговарајуће лабораторије и опреме која иде уз њу. Такође потребно је пратити процедуру која је објашњена испод, а при том сваки пут када се не прође успјешно било која провјера при изради предмета којег желимо зачарати постоји 50% шансе да је тај предмет лоше направљен (то се сваким пређеним нивоом смањује за -5%) и тада треба утврдити последицу на табели дејства дивље магије у поглављу о употреби чини која се сваки пут деси када се тај предмет употреби. Код несупјешно направљених таквих предмета ипак постоји вјероватноћа (то је већ бачени број који је мањи од 50%) да ће они и да дјелују која се одређује када се они направе и она се потом баца када сваки пут када се он покуша употребити. Нпр прво да би одредили ту вјероватноћу да ће предмет да дјелује са зачараном моћи бацамо K100 бацање и добијамо 37, а потом сваки пут кад употребимо предмет ако бацимо 37 и мање он ће дјеловати на начин на који би требало да ради да је исправан.

**Искуство које доносе магични предмети:**

сваки магични предмет када се нађе или направи доноси искуство ономе ко га присвоји или направи и то K4/2 поена искуства магични предмети за једнократну употребу, K/2 поена искуства дуготрајнији магични предмети са слабијим пуњењем у зависности од тежине чини, K6 поена искуства дуготрајнији магични предмети са јачим магичним пуњењем и K10 поена искуства магични предмети са сталним магичним дејством, а свете или магичне творевине 3K10.

**Вриједност и јачина магичних предмета:**

цјена магичних предмета за једнократну употребу попут напитака, одређених свитака и сл. је једнака једној петини вриједности употребљене чини, а при њиховом стварању мора се употребити често доступних састојака у вриједности једне трећине вриједности таквог предмета. За израду таквих предмета потребан је један дан, а вријеме припремања је један сат.

Вриједност дуготрајнијих магичних предмета се израчунава се тако што се вриједност свитка са употребљеном чињу помножи са четири. Да би се направио такав магичан предмет потребни су уобичајено или ријетко доступних састојака који вриједе три пута мање од његове вриједности и за његову израду је потребно недељу дана, а вријеме припремања је два сата дневно.

Јачина дуготрајнијих магичних предмета се огледа у њиховој способности да приме количину пуњења коју касније могу да претворе у магично дејство којим су обдарени. Постоје двије врсте магичних пуњења и то слабије магично пуњење K20 пуњења и јаче пуњење 10+K20 пуњења. Такође када се магични предмети поново покушавају напунити, пуне се онолико колико им то њихова јачина дозвољава, а то се постиже поновним коришћењем зпч зачаравање предмета.

Да би се направили магични предмети са сталним магичним дејством потребно је најмање мјесец дана рада на његовој изради, а



вријеме припреме је три сата дневно. Вриједност магичних предмета са сталним магичним дејством израчунава се тако што се вриједност свитка са употребљеном чињу помножи са четири. Да би се направио такав магичан предмет потребни су састојци који вриједе колико и половина његове вриједности. У зависности од врсте употребљених састојака јачина предмета је слабија или јача, ако се користе често доступни састојци он је слабији и може да носи лакше чини или да се зачара да има додатак +1, ако се користе уобичајено доступни састојци он је средње јачине и може да носи теже чини или да се зачара да има додатак +2 и ако се користе ријетко доступни састојци предмет је надпросјечно јак може да носи тешке чини или да се зачара да има додатак +3. Ако предмет има неко магично дејство бацамо процентажно бацање да би утврдили колко се он често може употребити након што га направимо и резултат означава да ли се може употребити једном мјесечно (1-15%), једном недељно (16-50%), једном у три дана (51-75%) или једном дневно (76-100%). Највише колко магични предмет може да има чини у себи је једна, а приликом сваке употребе неопходно је обезбједити и састојке за чин да би она могла уопште да функционише.

### Табела врсте (К100)

1-40%	Магични или свети предмет за једнократну употребу
41-60%	Дуготрајни магични или свети предмет слабијег пуњења (К20)
61-80%	Дуготрајни магични или свети предмет јачег пуњења (10+К20)
81-95%	Магични или свети предмет са сталним магичним дејством и
96-100%	Света или магична творевина

### Табела намјене (К100)

#### 1-30% Свети или магични свитак

(бацати на табели чини у књизи правила)

**31-70% Магични предмет** (бацати на табели опреме, а да би одредили дејство новог магичног или светог предмета баца се прво на табели чини да би одредили његово дејство, а потом и на табели опреме да би одредили врсту предмета. Ако добијени предмет представља лошу комбинацију или која тешко може постојати у стварности баца се К100 бацање да се види да ли је стварно тај предмет нађен. На добијеном резултату 40 и мање јесте упркос нелогичности која је везана за њега (под условом да није немогућа комбинација) и представља лоше или специфично направљен магични предмет, нпр кокошка која носи златна јаја или сјеме пасуља из којег биљка нарасте до дивовских размјера. Код оваквих ситуација је најбоље употребити логику и бити креативан)

#### 71-85% Магични заштитни предмет

(К100 бацање у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-50 додатак +1, 51-75, додатак +2, 76-90 додатак +3, 91-100 магични заштитни предмет са специјалном магичном моћи који се одређује бацањем на табели чини, а затим бацати поново за додатак на овој табели. Потом бацати на табели заштитне опреме у КОП да би утврдили о којем се заштитном предмету ради)

**85-100% Магично оружје** (К100 бацање у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-50 додатак +1, 51-75, додатак +2, 76-90 додатак +3, 91-100 магично оружје са специјалном магичном моћи који се одређује бацањем на табели чини, а затим бацати поново за додатак на овој табели. Потом бацати на табели оружја у књизи правила да би утврдили о којем се оружју ради)

Такође код употребе предмета веома важна је и њихова оријентисаност (О) која може бити као и оријентисаност карактера добра (д), неодређена (н) или зла (з), а то се



одређује процентажним бацањем и 1-30% значи да је зле оријентације, 31-50% неодређене и 51-100% добре. Иначе када се прави предмет оријентација предмета је једанак оријентацији њеног творца. Ако карактер употребљава предмет који није исте оријентисаности као и његова, сваки пут када то учини његова част се смањује или повећава за 5% (добрима се смањује, злима повећава, а неодређени могу да одаберу да ли ће да им се повећава или смањује и њихова част ће од тада стално да опада или расте у зависности од тог избора што представља њихово опредјељење према добру или злу. Ако карактер уништи тај предмет добиће искуство колика је и искуствена вриједност чини.

Важно је да се напомене сваки пут кад карактер добије неки магични или свети предмет са подтабеле магичних и светих предмета постоји 30% вјероватноће да је предмет нешто друго, а не то што је у табели. Нпр ако добијемо прстен обнављања постоји 30% вјероватноће да ће то бити нешто друго и ако бацимо 30 или мање да би одредили врсту магичног предмета треба да бацамо за намјену на табели намјене магичних предмета која је дата изнад. Такође при овоме треба употребити логику и дати најбоља могућа рјешења.

**(8001-8095) Књига чини** [До:у; Вр:зависи; О: д,н,з] Она је основа за употребу чини сваког свештеника или мађионичара. Постоје разне књиге чини и у зависности од чини које садрже могу бити скупље или јефтиније од просјечне цјене, док је сама књига без чини вриједна 500зл. Најчешће се основне књиге чини церемонијално добијају када се постаје свештеник или мађионичар и обично се украшавају скупљеним корицама или пишу на скупљем или специјалном папиру ради њихове дуготрајности. Књиге чини су магични предмети са сталним магичним дејством и у њих се чини преписују из свитака за преписивање, а такође могуће је постојеће мјењати тако што се претходне обришу, а затим допишу нове. На почетку

књиге чини уобичајено имају двије подчини и једну чин, а то се временом повећава како карактер напредује у вјештини. Свака књига чини може да садржи само одређени број чини (овдје такође важи правило двије подчини једнако једна чин) и то је по неком написаном правилу девет чини било које тежине, а већи број од тога ће изазвати нестабилност књиге јер магична енергија чини ће бити толика да ће књига сваких К4 дана морати да баца процентажно бацање да се види да ли је уништена и то се од почетних 10% сваким новим бацањем повећа за кумулативних 10% вјероватноће. Књиге које не прођу ово бацање су у 70% случајева уништене и сагоре у експлозији која наноси 2К10 поена штете свима који се нађу на 3К4м удаљености од ње, а остале књиге мистериозно ишчезну и њихова даља судбина може да буде разна (могу да постану зачаране, проклете, добију памет или разна друга својства по нахођењу ВИ). Карактери ако хоће да унесу нове магије у већ попуњену књигу чини морају прво да препишу старе чини на свитке, а потом да упишу нове на мјесто старих по жељи.

**(8096-8100) Празна књига молитава или чини** [До:у; Вр:500]

**(8101-8150) Магична творевина** [До:р; Вр: зависи; О: зависи] Прва ствар која се код творевина одређује је **оријентација творевине** и то се чини бацајући К100 бацање 1-30 значи да је зле оријентације, 31-50 неодређене и 51-100 добре. Када одредимо оријентацију бацамо поново К100 бацање да би одредили како **намјену творевине** и резултат 1-50 означава опрему (баца се на табели опреме), 51-70 означава заштитни предмет (баца се на табели заштитне опреме) и 71-100 означава оружје (баца се на табели оружја). Потом за **одређивање броја магичних моћи** се баца К4+1 бацање (код оружја и заштитних предмета у 50% случајева једно од моћи је додатак од 1-50% +1, 51-75% +2 или 91-100% +3 на бн и Ш или О) и резултат нам говори колико пута треба да бацамо на табели чини. Потом бацамо на



табели чини да би одредили магичне моћи али ако добијемо неку молитву тај резултат се игнорише и баца се поново, а рачунају се само магије и заједничке чини као могућа магична дејства предмета.

Такође је битна и оријентација магије или заједничке чини која мора да се подудара са оријентацијом творевине и ако то није случај бацање се понавља. Потом за свако одређено магично дејство бацамо K100 бацање за **одређивање колко често се дејство може употребити** и резултат означава да се оно може употребити 1-30 једном мјесечно, 30-70 једном недељно, 71-90 једном у три дана, 91-100 једном дневно. Магичне моћи најчешће раде тако што се активирају мишљу или предметом додирне жељени циљ на који желимо да усмјеримо дејство. Сваки пут када употребимо магично дејство као и код обичних магичних предмета, потребно је да бацамо бацање за успјешност чини на табели успјешности чини и по потреби да одредимо мјесто погодка нападачке чини консултујући табелу за мјесто погодка. Вриједност и потребно вријеме за израду творевине зависи од њених моћи али у принципу је двоструко од магичних предмета са сталним магичним дејством. Прављење оваквих творевина се ради тако што се свако свето дејство ради као израда посебног светог предмета.

Сваки пут када се оваква творевина прави она је исте оријентације као и њен творац (тако је и кад се праве магични предмети, али њихова оријентација обично не утиче толико на игру изузев предмета са сталним магичним дејством). Поред тога сваки пут због концентрације велике магичне енергије постоји вјероватноћа од 40% да ће творевина бити направљена са одређеним пропратним ефектима који ће се испољити након употребе најјачег њеног дејства или након сваких K10 пута употребе осталих моћи. **Пропратни ефекти су следећи** (за шта постоји вјероватноћа од 40%):

1-5% Творевина добија разум и може телепатски односно мислима да комуницира

са корисником кад год је он додирне. Покорава се вољи корисника све док су његови поступци у складу са оријентацијом творевине, а у супротном ће почети да ради против њега и да спријечава употребу моћи или их чак користи кад носиоц то не очекује односно у вријеме касније или раније од онога кад носиоц жели и то сваки пут кад он покуша да је употреби а не прође успјешну лкп п. Обично посједује 3К6 поена памети у случају да има памет већу од корисникове, када додирне творевину корисник мора да баци лкп п или ће морати да се покорава вољи и жељама предмета који ће потпуно загосподарити поступцима корисника и чинити шта он жели. Посједује и сва сјећања из свог живота и у складу са досадашњим искуством ће савјетовати корисника у случају да то он затражи. Такође може да покуша да му досађује и убјеђује га да ради неке ствари или да му придикује ако нису истих оријентација.

6-15% Творевина у 30% случајева умјесто жељене чини испушта насумичну чин макон K4 циклуса 1-50% на мјесто гдје је хтјео да употреби дејство предмета или 51-100% на носиоца.

16-20% Даје носиоцу додатну 1-50% вјештину или 51-100% знање

21-25% Творевина након K10 употреба усиса душу корисника ако не прође лксб и прихода је већ усисаним душама које све заједно сачињавају памет односно разум предмета, у супротном ће покушати да контролише власника и покори га својој вољи, а тек након годину дана може да поново проба да усиса његову душу. Предмет третирати као да је са разумом (као пропратних ефекта 1-10% на овој табели), а он је најчешће 1-70% случајева зао или 71-100% неодређен али у оба случаја је то поремећена интелигенција. 26-30% Творевина је немоћна против и због тога мрзи K4 створења и када је у њиховој близини натјераће свога власника да их нападне.

31-35% Љубомора и завист ће прожети све оне које гледају корисника творевине и



они ће морати да баце лкп м или ће напасти корисника са жељом да му отму предмет

36-40% Творевина заробљава душу власника која не може да се ослободи све док неко други не употреби предмет и ако не прође лксб он ће бити заробљен умјесто претходног власника који ће заузети његово тјело.

41-45% Творевина је самостално, свјесно биће које је приморано да служи власника али након сваке употребе главне моћи постоји К4% кумулативне вјероватноће да ће чин тренутно престати да функционише и то створење ће: 1-25% претворити власника у сличну магичну творевину, 26-50% условити власника да изврши задатак за њега, 51-75% убити власника, 76-100% ментално заробити власника током периода од 2К4 недеља

46-50% Творевини је потребно приношење материјалне жртве од 1-70% К4хК1000зл да би поново нормално функционисала, 71-90% животињске жртве, 91-100% људске жртве. Из жртве ће бити исисана сва енергија и она ће се претворити у пепео. Животињске или људске жртве морају бити живе да би биле корисне за предмет.

51-55% Изазива да карактер никад не жели да се удаљи од творевине више од једног дана

56-60% Жеља да се постане господар је неконтролисана, свако ко се не поклони носиоцу творевине ће бити тренутно нападнут

61-100% Бацати на табели дивље магије и резултат ће се понављати сваки пут при употреби творевине.

Магичне творевине су изузетно отпорне на штету и магију и могу се само уништити на веома тежак и често јединствен начин. Често ово је само његово замрзавање односно неутралисање његових моћи на одређено вријеме. Следеће су примјери како да се уништи творевина, а ниједан од њих не би требао да има исти начин уништења. Треба имати на уму да су начини за уништење таквих творевина ријетки и недостижни као и тешкоћа да се дође у посјед таквих предмета и да ће то носиоца изложити великим ризицима

како по њега и његово тјело тако и по остале чланове дружине.

Примјери за уништење су:

1. Растопити га у ватреној пећи или на неком другом мјесту гдје је направљен.

2. Бацити га или закопати испод разних митских мјеста које имају велику енергију и прилично су недоступна

3. Изазвати да га поједе неко митско или јако биће као што је хидра, змај и сл.

4. Изазвати да га уништи неко митско или јако биће као што је хидра, змај и сл. или уништи својим специјалним моћима као што је змајев дах.

5. Растворити га у некој митској течности или изложити га зрачењу нечега што је моћно

Легендарни предмети би требало да се поставе на изолованим мјестима која су најчешће чувана од митских и магичних бића (нпр змија која је чувала златно руно и сл.)

**(8151-8200) Реликвија** [До:р; Вр: зависи; О: зависи] Реликвије или свете творевине се праве на исти начин као и магичне само при одређивању светих дејстава при бацању на табели чини било који резултат који означава магију се понавља. Све остало што је речено за магичне творевине важи и за свете.

**(8201-8335) Основни магични састојци** [До:зависи; Вр: зависи; О: зависи] Основни магични састојци су неопходна компонента било које чини која се намјерава употребити и они се морају искористити при припреми било које чини која се жели употребити да би она наормално функционисала. Постоје неколико врста основних магичних састојака, а од њих следећи су најчешћи 1-30% оцитрон, 31-70% мана, 71-100% христум. Оцитрон [До:р; Вр:1; О: д,н,з] је кристаласта прозирна супстанца попут соли и има помало нечист тј замућен сјај кристала. Мана [До:р; Вр:10; О: д,н,з] је магична супстанца која има небеско плаву боју кристала и по својој магичној моћи је малко јача од оцитрона. Христум [До:р; Вр:10; О: д,н,з] је магична супстанца која има



љубичасти сјај кристала и она је најјача по својој магичној моћи. Магична моћ ових магичних састојака састоји се у томе да она утичу на упјешност употребе чини и то тако што се за оцитрон додаје -10% при бацању на табели за успјешност чини, за ману се додаје 0% тј ништа, а за христум се додаје 10% присваком бацању. Свака од ових супстанци се у облику праха мора употребити приликом припреме чини, а описана доза је доваољна за само једну чин.

**(8201-9335) Намјенски магични или свети предмет** [До:зависи; Вр: зависи; О: зависи] Дејство намјенског магичног или светог предмета се одређује бацањем на табели чини и добијена чин ће представљати његову функцију (у 25% случајева ће имати обрнуто дејство ако постоји могућност да чин тако дјелује). Потом да би одредили који је магични предмет добијен баца се К100 бацање и 1-15 означава свитак (1-50% за преписивање или 51-100% свитак са којег дјелују чини), 16-40 означава напитака, 41-60 означава магични предмет за једнократну употребу, 61-80 магични предмет са слабијим магичним пуњењем (К20 пуњења, 81-90 магични предмет са слабијим магичним пуњењем (јаче пуњење 10+К20), 91-100 означава магични предмет са сталним магичним дејством (који се може употребити једном мјесечно (1-15%), једном недељно (16-50%), једном у три дана (51-75%) или једном дневно (76-100%)).

Потом да би одредили врсту добијеног предмета бацамо на табели опреме (ако предмет није погодан да се зачара дозвољено је К100 бацање да се види да ли је и стварно зачаран и ако се баци 40 и мање јесте упркос нелогичности, док у супротном дозвољено је још једно поновно бацање).

За више о прављењу магичних предмета погледати на почетку поглавља свети и магични предмети.

**(9336-9385) Свитак са лакшом чињу** [До:у; Вр:300; О: д,н,з] Он садржи на себи једну лакшу чин. Треба напоменути да постоје свитци за преписивање из којих се само може преписати чин у књигу магија (1-

50%) и који се не третирају као магични предмети већ само као свитак који преноси магично или свето знање и свитци за употребу са којих дјелују магије (51-100%) и они се посебно припремају уз кориштење састојака за чини тако да се написана чин тренутно са њих може употребити када се свитак наглас прочита. Када се свитци за употребу искористе они се претварају у магичну или свету енергију коју карактер користи за употребу чини остављајући иза себе само гомилицу прашине.

**(9386-9410) Свитак са тежом чињу** [До:р; Вр:1200; О: д,н,з] Он садржи на себи једну тежу чин. Као и код свитака са лакшом чињу постоје свитци за преписивање и свитци употребу што је објашњено изнад.

**(9411-9420) Свитак са тешком чињу** [До:р; Вр:3600; О: д,н,з] Он садржи на себи једну тешку чин. Као и код свитака са лакшом чињу постоје свитци за преписивање и свитци употребу што је објашњено изнад.

**(9421-9520) Напитак са лакшом чињу** [До:у; Вр:60; О: д,н,з] Напитак у себи садржи једну лакшу чин која се почиње са дејством када се напитака попије.

**(9521-9570) Напитак са тежом чињу** [До:р; Вр:240; О: д,н,з] Напитак у себи садржи једну тежу чин која се почиње са дејством када се напитака попије.

**(9571-9595) Напитак са тешком чињу** [До:р; Вр:720; О: д,н,з] Напитак у себи садржи једну тешку чин која се почиње са дејством када се напитака попије.

**(9596-9645) Предмет мање заштите** [До:у; Вр:1200; Сас: лкзч чин заштите; О: д,н,з] Овај предмет пружа (одређује се К100 бацањем) 1-50 магичну или 51-100 свету заштиту повећањем оклопљености за један ако се носи или ако је бар у додиру са карактером. Да би одредили врсту предмета бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи: 1-40 бацати на табели опреме, 41-50 прстен, 51-60 медаљон, 61-70 амајлија, 71-80 огрлица, 81-90 наруквице, 91-100 колут за главу.



**(9646-9665) Предмет веће заштите**

[До:р; Вр:4800; Сас: лкзч чин заштите; О: д,н,з] Овај предмет пружа (одређује се К100 бацањем) 1-50 магичну или 51-100 свету заштиту повећањем оклопљености за два ако се носи или ако је бар у додиру са карактером. Да би одредили врсту предмета бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи: 1-40 бацати на табели опреме, 41-50 прстен, 51-60 медаљон, 61-70 амајлија, 71-80 огрлица, 81-90 наруквице, 91-100 колут за главу.

**(9666-9675) Предмет велике заштите**

[До:р; Вр:14400; Сас: лкзч чин заштите; О: д,н,з] Овај предмет пружа (одређује се К100 бацањем) 1-50 магичну или 51-100 свету заштиту повећањем оклопљености за три ако се носи или ако је бар у додиру са карактером. Да би одредили врсту предмета бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи: 1-40 бацати на табели опреме, 41-50 прстен, 51-60 медаљон, 61-70 амајлија, 71-80 огрлица, 81-90 наруквице, 91-100 колут за главу.

**(9676-9725) Зачарани заштитни предмет** [До:р; Вр:зависи; Сас: лкзч чин заштите; О: д,н,з] Да би одредили јачину зачараности бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-40 оклопљеност +1, 41-70 оклопљеност +2, 71-100 оклопљеност +3. Потом бацамо К100 бацање да би одредили врсту зачараности и 1-50 је магични заштитни предмет, а 51-100 свети заштитни предмет. Потом ћемо бацати на табели заштитних предмета да би смо одредили врсту зачараног заштитног предмета. Врједност таквог предмета и његова цијена израде је десет пута већа ако је додатак +1, двадесет пута већа ако је додатак +2 или тридесет пута већа ако је додатак +3.

**(9726-9775) Напитак за лијечење**

[До:у; Вр:60; Сас: лкмо лијечење лакших рана; О: д,н,з] Напитак дјелује као лкзч лијечење лакших рана и лијечи К10е ако се попије. У 20% случајева налази се напиток

који има обрнуто дејство односно изазива губитак К10 е.

**(9776-9785) Јачи напиток за лијечење** [До:р; Вр:240; Сас: темо лијечење тежих рана; О: д,н,з] Напитак дјелује као темо лијечење тежих рана и лијечи 2К10+4е ако се попије. У 20% случајева налази се напиток који има обрнуто дејство односно изазива губитак 2К10+4е.

**(9786-9800) Напитак лијечења болести** [До:у; Вр:60; Сас: лкмо лијечење болести; О: д,н,з] Ова чин лијечи болести попут лкмо лијечење болести, а у 20% случајева налази се напиток који има обрнуто дејство односно изазива болест.

**(9801-9926) Зачарано оружје** [До:р; Вр: зависи; Сас: лкзч убојитост; О: д,н,з] Да би одредили јачину зачараности бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-40 бацање за напад и нанесена штета +1, 41-70 бацање за напад и нанесена штета +2, 71-100 бацање за напад и нанесена штета +3. Потом бацамо К100 бацање да би одредили врсту зачараности и 1-50 је магично оружје, а 51-100 свето оружје. Потом ћемо бацати на табели оружја да би смо одредили врсту зачараног оружја. Вриједност таквог предмета и његова цијена израде је десет пута већа ако је додатак +1, двадесет пута већа ако је додатак +2 или тридесет пута већа ако је додатак +3.

**(9927-9928) Свијећа дозивања** [До:р; Вр:500; Сас: лкмо благослов и тшмо капија; О: д,н,з] Ове посебно благословене свијеће су најчешће посвећене (К100 бацање) 1-30 злу, 31-50 неодређености или 51-100 добру. Типична свијећа је фино украшена, са малим светим знаком у подножју попут печата и не изгледа много другачија од осталих. Али ако се баци чин за откривање магије, она ће позитивно зрачити магијом, а такође зрачиће добром или злом ако се то испитује. Само паљење свијеће ствара повољни ореол за појединца који то уради. Ако се запали од свештеника са истом оријентацијом, свијећа привремено повећава његово искуство за два нивоа, омогућавајући му да употреби додатне



чини или чини које већ зна на вишем нивоу искуства. Он чак може да употреби и чини које су му иначе недоступне, као да је вишег нивоа, али само док свијећа гори. Поред тога било која свијећа која гори омогућава бацање тшмо капија, а одговориће створење исте оријентације као и свијећа, али је она онда тренутно изгорела у том процесу. Свака свијећа дозивања гори четри сата.

**(9929-9930) Тамјан молитве** [До:р; Вр:120; Сас: темо молитва за дружину; О: д,н,з] Мале коцкице слатко миришљавог тамјана молитве не разликују се ни по чему од немагичног док се не упале. Када сагоријева, специјални мирис и бисерно бјели дим овог специјалног тамјана су препознатљиви било ком свештенику другог или вишег нивоа. Када свештеник упали коцкицу тамјана молитве и проведе врјеме док тамјан гори молећи се у близини, тамјан ће му омогућити да оствари најјаче дејство чини коју је употребио. Тако чини за лијечење рана увијек лијече највише, дејство је чини највећег могућег домета, а одбрамбена бацања против њиховог дејства имају ограничење -1, а када се мртви оживљавају, њихова вјероватноћа да неће преживјети смањује се за пола. Када се открије овај магични предмет, наћи ће се 2К4 комадића тамјана. Сваки комадић гори К10 минута, а његово дејство траје 24 сата.

**(9931) Тамјан опсесије** [До:р; Вр:120; Сас: тема очаравање; О: д,н,з] Коцкице овог чудног тамјана потпуно подсећају на тамјан молитве. Ако се свештеник моли док је у близини упаљен тамјан опсесије, његов мирис и дим ће изазвати да свештеник постане потпуно убијеђен да су његове способности са чинима надмоћне због магичног тамјана. Свештеник ће бити одлучан у томе да употреби своје чини у свакој прилици, чак када оне нису ни потребне или када су непотребне (лкп м сваки пут када се укаже прилика, неуспјех значи употребу најјаче чини или способности). Свештеник ће остати опседнут са својим способностима и чинима док их све не употреби или док не прође 24 сата колико траје дејство тамјана.

### **(9932) Одора архимађионичара**

[До:р; Вр:20000; Сас: лкзч убојитост, лкзч чин заштите, тшма чин за испуњење жеље; О: д,н,з] Ова одора изгледа уобичајено и мало боље урађена од обичних одора, изгледа скупље и украшеније са малим мистичним симболима по себи. Може бити (К100 бацање) 1-30 црна (зле оријентације), 31-50 сива (неодређене оријентације) и 1-50 бијела (добре оријентације). Њен носиоц добија следеће моћи: одора служи као зачарани заштитни предмет који магично повећава оклопљеност за 5 на свим дјеловима тјела, не функционише ако се носи стварни оклоп и ради у садејству са другим зачараним заштитним предметима; даје отпорност на магију од 5%; даје +1 додатак на сва спасоносна бацања; одора смањује магичну отпорност за 20% и спасоносна бацања за -4 жртве на коју се употребе следеће чини: очаравање особе, очаравање, заустављање, чин за мјењање облика и чин за окамењивање. Боја одоре архимађионичара се не види док је не обуче чаробњак. Ако бијело одјело обуче зли чаробњак, он трпи 6К4 поена штете и губи 2К100 искуствених поена. Обрнуто је иста ствар када црно одијело обуче добро оријентисан чаробњак. Када зао или добар мађионичар обуче сиво одијело, или неутралан мађионичар обуче било црно или бијело одијело оно му наноси 3К4 поена штете, губи К100 искуствених поена, и његова оријентација ће се промјенити у оријентацију одијела због њених чини са којим је зачарана (нпр, он ће осјетити јаку потребу да мора да промјени оријентацију у ону које је и одијело, и мораће да се потруди, преузети разне подвиге које ће водити у подавантуре да би поново задобио стару оријентацију и ослободио се одоре).

**(9933-9935) Магични ротирајући каменови** [До:р; Вр:14400; Сас: тшма чин за испуњење жеље; О: д,н,з] Ови магични каменови увијек лебде у ваздуху и морају бити удаљени најмање 1м од власника да би дјеловали. Када карактер први пут задобије каменове, мора да их држи па онда пусти, они



ће тада направити кружну путању око његове главе кружећи K4x30 цм око његове главе. Након тога сваки камен се мора ухватити од стране власника и поново пустити да лебди око његове главе испољавајући своје дејство. Власник може да ухвати каменове кад хоће и одложи их добровољно у страну (нпр по ноћи да бих чувао), али за то вријеме њихово дејство на њега престаје. Најчешће се пронађе K10 каменова, а укупно их има 15 врста. Баците K20 да би одредили дејство сваког камена, ако се пронађу два са истим дејством то значи да је други камен неупотребљив и потрошен али се рачуна као један од нађених. У зависности од добијеног броја резултат је следећи: 1-5 тамно сив (истрошен, неупотребљив камен), 6 блиједо плави ромбоид (додаје 1 поен снаге), 7 свјетло црвен (1-50 на K100 бацању) или (51-100) обично плави облутак (додаје 1 поен памети), 8 ужарено плав облутак (додаје 1 поен мудрости), 9 дубоко црвен облутак (додаје 1 поен спретности), 10 ружичасти ромбоид (додаје 1 поен грађе), 11 ружичасти (додаје 1 поен сналажљивости) 12 зелени облутак (додаје 1 поен изгледа), 13 свјетло зелена, призма (додаје један искуствени ниво), 14 стакласт и вретенаст (одржава особу у животу без хране и воде), 15 ужарено стакласт, вретенаст (одржава особу у животу без ваздуха), 16 бисерно бијел вретенаст (обнавља 1 поен енергије свака два циклуса), 17 тамно зелен елипсаст (упија 2K10 чини трећег и мањег нивоа), 18 тамнозелено и свјетло црвене елипсаст (упија 2K10 чини шестог и мањег нивоа), 19 свјетлуцаво љубичаста призма (K4), 20 Прашњаво црвена, призма (повећава оклопљеност на цјелом тјелу за 1). Кад год су магичнин каменови изложени нападу, воде се да имају оклопљеност 20 и имају 7 поена здравља. Њихова одбрамбена бацања се воде као да су тврди метал са +3 додатком.

### **(9936-9937) Прстен обнављања**

[До:р; Вр: 14400 зл; Сас: темо обнављање; О: д,н] Уобичајени прстен обнављања враћа један поен нанијете штете по циклусу и

замјениће изгубљене удове и органе у року од 2K12 сати. Оживјеће чак и свог носиоца ако је он погинуо док је прстен био на руци враћајући му поене енергије. Само потпуно уништење тијела од ватре или киселине спријечава обнављање које пружа прстен. Наравно прстен мора да се носи, а његово скидање зауставља процес обнављања.

### **(9938) Вампирски прстен**

**обнављања** [До:р; Вр: 4800 зл; Сас: темо лијечење тежих рана (Од); О: н,з] Рјетка врста прстена обнављања је вампирски прстен обнављања. Он моментално додаје носиоцу половину (заокружује се на доље) поена штете које је нанио носиоцима оружјем у блиској борби (дистанчно оружје и магије се не рачунају). Иначе не изазива обнављање живота, удова или органа. На пример ако карактер нанесе 10 поена штете мачем противнику, он додаје пет поена здравља својим укупним поенима здравља. Створење које је погођено и даље губи 10 поена штете.

### **(9939) Око дивовског орла**

[До:р; Вр:50; Тж:0,1; О: д,н] Оно може да излијечи слијепило у 30% случајева.

### **(9940) Напитак једнорога за**

**лијечење** [До:р; Вр:200; Тж:0,3; Сас: темо лијечење тежих рана, прах рога једнорога; О: д,н] Он може да лијечи као темо лијечење тежих рана и темо неутралисање отрова истовремено.

### **(9941) Напитак дуговјечности**

[До:р; Вр:150; Тж:0,3; Сас: темо молитва за дружину, вилењачка крв (Вр:20); О: д,н,з] Он продужава живот ономе ко га попије за 2K година. Сваки следећи пут послје првога постоји кумулативна вјероватноћа од 1 у 3K да ће напиток када се попије вратити корисника у првобитно стање односно вратити га у природну старост. Након тога напитци дуговјечности неће више на њега дјеловати.

### **(9942) Летећи предмет**

[До:у; Вр:1200; Тж:0,5; Сас: лкма крила; О: д,н,з] Ово је предмет који је најчешће (30% случајева) 1-30% метла, 31-60% ћилим или 61-100% чизме, али у принципу може бити



било који предмет одређен бацањем на табели опреме.

**(9943-9944) Напитак контроле над човјеколиким бићима** [До:у; Вр:60; Тж:0,3; Сас: лкма очаравање особе, кост изабраног човјеколиког бића (Вр:1); О: д,н,з] Он омогућава контролу над човјеколиким бићима као да је на њих употребљена лкма очаравање особе и она имају право на лкп п да би избјегли дејство чини као и код магије. Врста човјеколиких бића на које дјелује напиток се одређује бацањем 2К бацања у случају ако се он нађе: 1 патуљци; 2 вилењаци; 3 шумски патуљци; 4 полушани; 5-10 људи; 11-12 остала човјеколика бића укључујући и зла.

**(9945-9946) Напитак контроле** [До:р; Вр:60; Тж:0,3; Сас: тема очаравање особе; О: д,н,з] Он омогућава контролу над бићима као да је на њих употребљена тема очаравање али она имају право на лкп п ако су трећег нивоа и вишег да би избјегли дејство чини као и код магије.

**(9947-9949) Љубавни напиток** [До:у; Вр:60; Тж:0,3; Сас: лкма очаравање особе, зној кентаура (Вр:30); О: д,н,з] Напитак ће изазвати свакога ко га попије да се заљуби у прво створење које види након тога као да је под дејством чини очаравање особе. Дејство напитка траје К+3 сата и онај ко га је попио ће стварно постати заљубљен након тога ако је то створење супротног пола и сличне расе. Дејство заљубљености ће трајати док се не употреби лк зч рашчињавање магије.

**(9950) Напитак контроле змајева** [До:р; Вр:240; Тж:0,3; Сас: тема очаравање, кост змаја (До:р; Вр:50)] Помоћу овог напитка карактер је у стању да контролише змаја као помоћу тама очаравање али змај има лкп п да би избјегао дејство чини као и 50% природну отпорност на магију. Ово је модификована верзија напитка контроле који дјелиује само на змајеве, а могу бити и слични други напитци који дјелују само на одређену расу.

**(9951-9952) Напитак смањивања или увећавања** [До:у; Вр:60; Тж:0,3; Сас: лкзч смањење или смањење (Од); прах рога

коболда (Вр:1); О: д,н,з] Он када се попије смањује корисника који може да се смањи до својих 5% величине заједно са свим стварима који носи. У зависности колко је попио напитка толко ће се и смањити, нпр ако попије пола смањиће се за 50%. Дејство напитка траје 6+К циклуса

**(9953-9955) Напитак изузетне снаге** [До:у; Вр:60; Тж:0,3; Сас: лкма чин за повећање снаге, зној баук медвједа; О: д,н,з] Напитак даје ономе ко га попије снагу 12 током 2К10 циклуса.

**(9956-9957) Појас изузетне снаге** [До:у; Вр:1200; Тж:0,5; Сас: лкма чин за повећање снаге, кожа баук медвједа; О: д,н,з] Даје носиоцу снагу 12.

**(9958) Знојне жлијезде човјека хијене** [До:у; Вр:10; О: д,н,з] Оне могу да се употребе да би пси теже нађушили траг. Вјероватноћа да ће пси нађушити онога ко се намаже жлијездама смањује се за пола.

**(9959-9961) Свитак или напиток заштите од окамењивања** [До:р; Вр:240; Бр: б; Сас: тема окамењивање; прах очију базилика (До:р; Вр:50); О: д,н,з] Пружа заштиту од окамењивања попут тема окамењивање у пречнику 3м свима који су у подручју тог дјеловања чини са свитка. Чин штити све у кругу од свих врста окамењивања било магичних или других и то у трајању од 2К10 циклуса. Свитак се налази у 30% случајева.

**(9962) Предмет додатног знања** [До:р; Вр:1200; Сас: лкзч додатно знање; О: д,н,з] Помоћу овог предмета карактер може да употребљава додатно знање које је зачарано у предмету и које се одређује бацањем на табели знања.

**(9963) Предмет додатне вјештине** [До:р; Вр:4800; Сас: тема додатна вјештина; О: д,н,з] Помоћу овог предмета карактер може да употребљава додатну вјештину која је зачарана у предмету и која се одређује бацањем на табели вјештина.

**(9964) Напитак брзине** [До:у; Вр:60; Сас: лкзч убрзање; плућа великих мачака



(Вр:30); О: д,н,з] Напитак дјелује као лкзч убрзање и дејство напитка траје 2К10 циклуса.

**(9965-9966) Чизме брзине** [До:у; Вр:1200; Тж:0,5; Сас: лкзч убрзање, крзно великих мачака (Вр:7); О: д,н,з] Он омогућава носиоцу кретање од 14м у циклусу. За сваки сат оваквог брзог хода носиоц се мора и одморити сат времена након тога. Овакве чизме дају и бонус од +2 на оклопљеност ако је овакво брзо кретање могуће у борби и ако за то има простора од најмање 3 метра.

**(9967-9969) Напитак јунаштва** [До:у; Вр:60; Тж:0,3; Сас: лкзч убојитост; срце лава (Вр:50) или срце вепра (Вр:3); И:1; О: д,н,з] Напитак даје ономе ко га попије тренутни додатак од +3 на бн и Ш који траје 2К циклуса.

**(9970) Појас лавовске снаге** [До:у; Вр:1200; Тж:0,5; Сас: лкма чин за повећање снаге, крзно лава (Вр:9); О: д,н,з] Појас даје носиоцу лавовску снагу (с:13) једном дневно у трајању од К100 циклуса.

**(9971-9973) Напитак видовитости** [До:у; Вр:60; Тж:0,3; Сас: лкзч видовитост, око змаја (Вр:100; Тж:0,3)] Напитак омогућава када се попије дејство као лкзч видовитост 2К циклуса.

**(9974-9975) Напитак наговарања** [До:у; Вр:60; Тж:0,3; Сас: лкзч предлог, језик змаја (Вр:200; Тж:2); О: д,н,з] Када се попије повећава изглед за 5 и омогућава дејство као да је употребљена лк зч предлог. Напитак траје 2К10 циклуса.

**(9976) Предмет замка** [До:р; Вр:250 зл; Сас: тема магична замка; О: д,н,з] Може бити било који предмет са табеле опреме и најчешће се користи као средство за елиминацију или заштита од нежељених особа.

**(9977) Стомачна киселина змаја** [До:р; Вр:400; Тж:0,3; О: д,н,з] Она је изузетно јака и раствара све па чак и неорганску материју наносећи штету од 2К+4 ономе на кога падне или само К ако прође тесб. Држи се у стакленим или керамичким бочицама које су отпорне на њу.

**(9978) Змајско срце** [До:р; Вр:1000; Тж:2; О: д,н,з] Оно је врло укусно и међу племством се сматра као специјалитет и ствар престижа. Иако је змајска крв отровна срце није и довољно је да се спреми оброк за четири особе. Онима који су јели змајско срце повећава се част (чп) за један.

**(9979) Крв базилика** [До:р; Вр:3; О: д,н,з] Она је идална за писање свитака и замјењује мастило.

**(9980) Елементални драгуљ** [До:р; Вр:6000; Сас: тема везивање елементала; О: д,н,з] Ово су драгуљи на које је употребљена тема везивање елементала и најчешће се користе за чување важних мјеста попут храмова и сл.

**(9981) Пјевајућа лобања** [До:р; Вр:1200; Тж:0,5; Сас: лобања од слоноваче или неког вриједног материјала (До:р; Вр:30), тезч страх, О: н,з] То је предмет који на себи има малу лобању од слоноваче, мермера или сличног вриједног материјала који подсећа на лобању пречника од око десет центиметара. Њен власник може да јој нареди да пјева сабласне и депресивне пјесме у трајању три минута или мање. Сви који су удаљени петнаест метара од лобање биће захваћени страхом (као лк ма страх) ако не прођу лксб, а њен власник је отпоран на дејство магичне пјесме.

**(9982-9984) Предмет контроле над животињама** [До:р; Вр:4800 зл; Сас: тема очаравање; О: д,н,з] Предмет омогућује носиоцу потпуну контролу над животињама са памећу 2 и мање. Он је толико снажан да се трошењем једног пуњења њиме може управљати са до укупно 3КЕ разних животиња. Носиочева контрола над животињама је толико велика да им он може наредити и да се убију али за таква наређења је потребна потпуна концентрација. Предметом се немогу контролисати птице, чудовишта, људи, људолика бића и ако је ВИ у дилеми да ли се неко биће може контролисати предметом предпоставља се да неможе. Ако је овај предмет са сталним



магичним дејством може се употребити једном дневно ослобађајући једно пуњење.

**(9991) Предмет контроле над пауцима** [До:р; Вр: 4800 зл; Сас: тема очаравање; О: д,н,з] Носиоц овог предмета употребом једног пуњења може да контролише до укупно 3 Ке паукова било које величине. Он је по свему осталом идентичан као магични предмет контроле над животињама. Ако је овај предмет са сталним магичним дејством може се употребити једном дневно ослобађајући једно пуњење.

**(9992-9993) Магични предмет призивања створења** [До:р; Вр:4800; Сас: тема очаравање; О: д,н,з] Предмет омогућава употребу тема чин за призивање створења ослобађајући једно пуњење. Ако је овај предмет са сталним магичним дејством може се употребити једном дневно ослобађајући једно пуњење.

**(9994) Символ храбрости** [До:у; Вр: 1200; Тж: 0,2; Сас: лкмо благослов или клетва, лк зч чин заштите; О: д,н,з] Символ најчешће облика мача, сунца, или лобање код злих, носиоцу употребом једног пуњења повећава бн и храброст његових ник пратилаца за један. Ако је овај предмет са сталним магичним дејством може се употребити једном дневно ослобађајући једно пуњење.

**(9995-9996) Магични предмет очаравања особа** [До:у; Вр:1200; Сас: лкма очаравање особе; О: д,н,з] Предмет омогућује дејство лкма очаравање особе употребом једног пуњења. Ако је овај предмет са сталним магичним дејством може се употребити једном дневно ослобађајући једно пуњење.

**(9997) Вилењачке тихе чизме** [До:р; Вр:4800; Сас: тезч тишина; О: д,н,з] Корисник у овим чизмама може да се креће потпуно нечујно и једино ако је подлога лоша као нпр границе, шљунак или шкрипави дрвени под шанса да буде тих је 95%, а иначе по нормалној подлози је 100%. Ове чизме су особеност вилењачког народа и они су по њима познати, а такође могу се срести направљене и за друге расе.

**(9998-9999) Вилењачки огртач невидљивости** [До:р; Вр:4800; Сас: тема чин за невидљивост; О: д,н,з] Овај огртач са капуљачом је најчешће сиве боје и не разликује се по изгледу од других али када се капуљача навуче на главу огртач омогућује носиоцу да буде скоро потпуно невидљив у природном окружењу док је у осталим окружењима скоро слично томе, ипак ако корисник прави нагле покрете он ће бити опажен без обзира на окружење. Корисник огртача постаје невидљив и сви који га гађају имају -3 ограничење да га погоде (ако знају отприлике гдје је), а он има и додатак +1 за сва спасоносна бацања.

**(10000) Магична врећица за новац** [До:р; Вр: 4800 зл; Сас: тема очаравање, вриједни новчићи старији од 100 година; О: д,н,з] Овај предмет изгледа као кожна кесица или мала врећица. Свако јутро она удвостручује одређене новчиће или чак и драгуље. Када се нађе врећица ће бити пуна новчића. Ако се потпуно испразни, и остави тако дуже од неколико минута, магија кесице је изгубљена, али ако се остави један или више новчића у кесицу, много више таквих новчића ће се наћи у њој следећег јутра (дупло више). Новчићи који ће се наћи одређују се помоћу К100 бацања и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-20 само бакрењаци, 21-40 бакрењаци и сребрњаци, 41-80 бакрењаци, сребрњаци и златници и 81-100 бакрењаци, сребрњаци, златници и драгуљи (Основа 10 златника драгуља која се може повећати до највише 100 златника). Једном када се врста кесице одреди помоћу коцкице, њено дејство се неће више мјењати.



## 2 Додаци

### О борби и оружју<sup>(1)</sup>

#### Врсте оружја

Оружје се по хронолошком реду дјели на два типа: хладно и ватрено. Када је рјеч о хладном оружју то је оно које се упућује на противника снагом човјекових мишића док се се код ватреног користи муниција.

#### Хладно оружје

Када је рјеч о намјени разликују се два типа оружја: за напад и за одбрану. Ову подјелу треба схватити еластично пошто у оној мјери у којој мачем противника нападамо, у тој мјери овај можемо користити и за одбрану од његовог напада; у оној мјери у којој штит служи за одбрану од противничког удара ми њиме можемо удар и нанјети. Међутим, подјела је карактеристична обзиром на претежну функцију оружја и у том смислу је мач више офанзивно оружје а штит више дефанзивно.

Подјела: а) Оружје за напад се дјели на:

1. Хладно оружје за сјечу и бод
2. Хладно оружје на мотци
3. Дистанцно хладно оружје

б) Оружје за одбрану се дјели на: 4. Борбену одбрамбену одјећу 5. Борбену и одбрамбену опрему

#### Мачеви

Дјелови мача: сваки тип мача има два основна дјела: сјечиво и ефес. Сјечиво има следеће дјелове а) врх који служи за доношење бода. Он може бити оштар и туп и б) лист без оштрице, са једном, двије и више

оштрица. Ефес се састоји од гарде (заштитни дио), рукохвата и јабуке (шрафа). Рукохват служи за држање оружја, шраф за монтажу и као контратег сјечиву што је посебно важно због контроле сјечива. Гарда служи за заштиту руке. Јачи дио сјечива иде кроз гарду и пролази кроз дршку, а на крају завршава навојем. На крају навоја се ставља шраф - тег. Читав ефес треба да тежи колико и сјечиво на удаљености 2-3 прста од гарде. Шраф може бити обичан или фигуриран. Дрвена дршка је дио ефеса кроз који управно пролази наставак сјечива. Да се прсти не би одерали, испод гарде се налази мали јастучић, или само два листа дебеле коже.

Општа систематика мачевалачког оружја: систематика мачевалачког оружја је сложена и оно се разврстава на основу више критеријума подјела. Тако мачевалачко оружје можемо дјелити: по намјени, по типу сјечива (форми, дужини, тежини, пресјеку, броју сјечица, броју врхова итд.) историјски по епохи којој припада, типу накрснице, начину кориштења итд.

Подела мачевалачког оружја по намјени: према намјени мачеви могу бити борбени, судски, ловачки, спортски, сценски и украсни.

1. У борбене спадају ратни и двобојни. Ратни мачеви се користе за групну борбу и у њих убрајамо мачеве трговачке и ратне морнарице, а међу мачевима копнене војске разликујемо пјешадијске и коњичке мачеве. Двобојни или дуелни мачеви су они који се користе за личну заштиту и појединачну борбу.

2. У ловачке мачеве спадају мачеви који се користе за лов на средњу и крупну дивљач. Краћи су и са ширим сјечивима, ујвек лијепо украшавани.

3. У судске (крвничке) мачеве спадају мачеви разних величина, најчешће велики и са широким сјечивима са којима се изводе смртне судске пресуде.

4. У сценске (репликативне) спадају мачеви који су затупљени и који се користе за сценске спектакле намјењене публици. Ово оружје користе глумци и други извођачи.

<sup>(1)</sup> Преузето од мачевалачког клуба Св. Ђорђе, Београд



Дјеле се на: парадне, плесне, позоришно-филмске, ритуалне

5. У спортске (куртоазне) спадају мачеви који се користе за разне типове надметања и тако су начињени да се током борбе њима не може, или у принципу не може, нанјети повреда. Разликујемо савремено спортско оружје у које спадају флорет, сабља и мач.

Када је реч о подели према епохама разликујемо

1.старовјековне, 2.средњевјековне (варварски и витешки), 3.нововјековне и 4.савремене. Међутим, ова подјела је најмање прецизна пошто су се разни типови мачева често користили у истој епохи, а исти или веома слични у разним епохама, долазило је до копирања, а негђе су се једни мачеви јављали раније или много касније него другдје.

Подјела мачевалачког оружја по типу сечива: када је рјеч о подјели према типу сјечива и подподјели према његовој форми мачевалачко оружје се дјели на оружје са повијеним сјечивима и оружје са правим сјечивима. Ова подјела касније иницира подјелу другог подтипа и то по дужини и трећег подтипа по тежини сјечива.

Према типу сјечива: 1. Оружје са повијеним сјечивима (сабље). Постоје конкавне и конвексне. 2. Оружје са правим сјечивима (мачеви) се дјеле а) по дужини и б) тежини

Према дужини и тежини сјечива мачеви се дјеле на дугачке и кратке (тешке и лаке). Дугачко сјечиво: 1. тешко (једноручни, дворучни и тешки дворучни) 2. лако (флорети, рапири и шпаде). Кратко сјечиво: 1. кратки мачеви (грчки, римски и морнарички), 2. бодежи, ножеви и даге.

Када је рјеч о подјелама обзиром на оштрицу мачеви се дјеле на оне који немају оштрицу, имају једнобридно (једнооштрично) сјечиво (палош), двобридно (двооштрично) већина раносредњевековних мачева, двобридно, тробридно и четворобридно (рапир и парадни мачеви). Они се дјеле и на оне који немају врх (служе само за сјечу), оне

који имају само врх, а оштрицу немају и оне који имају и врх и оштрицу.

## Мачевање

Зоне напада: код борбеног мачевања, зато што је сваки погодак од значаја, одувјек је важећа површина била цјело тело. Међутим, из тактичких разлога тј утицаја различитих исхода тих погодака (пошто сваки од погодака није истог значаја) у пракси се ова површина одувјек и за сва оружја сужавала на горњи дио тјела, а код неких оружја и у неким епохама он је био доминантан или искључив. Дакле, у борбеном мачевању, технички узев је цјело тјело важећа површина али тактички узев под правом важећом површином се сматра само горњи дио тјела са виталним центрима. Чак и у периоду варварског и витешког мачевања са тешким оружјем, које као што је речено, готово увјек наноси тешке или кобне поврједе, борци су за циљ напада имали првенствено главу и труп, а не ноге и руке.

Овакав приступ постоји и као неписано и као писано практично правило и нико, коме је стало до побједе у борби на живот и смрт, као мету свога напада неће имати погодак у ногу или руку док му пријети опасност од поготка у главу или груди. Погодци у тачке рањавања (дакле ван виталних тачака) су увјек били случајни или последиједични погоци, а не намеравани. До поготка у раме, руку или ногу је долазило само услијед промашаја у неуспјелој акцији чији је циљ био неки од виталних органа. Међутим и овдје постоје изузеци. Први се односи на борбу два неравноправна мачеваоца. Онај супериорнији, наиме, не само да може, већ и има обавезу противника прво да рани тј. погоди га у руку или ногу јер није умјесно убити онога ко је невичнији и тако стећи победу у неравноправној борби. Други изузетак се односи на једну врсту нововјековног мачевања. У нововјековном борбеном мачевању, наиме, обзиром да се повлаче принципи варварског мачевања, а све већи



удио има кодекс у појединим формама борбеног мачевања као што су двобој или дуел (али у коме учествују центлмени) договорно је изабрано да глава или нога не може бити мета. Глава не може бити мета из више разлога. Исход центлменске борбе треба да буде предаја или пораз противника, а не његово унакажење. Ефикасност је вођена и начелима естетике. Није умјесно човјека нападати у главу који је центар људскости и духовности и ниједан од актера борбе није превише вољан да погине од оваквог поготка ако већ може од поготка у неки од других виталних центара. Погодци у главу, с етичке тачке гледишта садрже, дакле, у себи превише суровости и варваризма и одвратности, а премало суптилности и културе.

У борби центлмена од већег је значаја јавна предаја када је једна од страна савладана, а то се може извести само ако противник може да говори јасно тј. ако није погођен у главу. У борби је од већег значаја пораз противника који је праћен његовом свјесношћу о поразу што није случај код кобних погодака у главу. Такође велики дио периода извођења двобоја и у многим земљама Европе двобоји су били законски санкционисани па су актери крили своје повреде, а што нису могли уколико је долазило до погодака у главу. Наравно, свако правило има и свој изузетак. Постојала су и времена са веома суровом етиком и поремећеним смислом за естетику. Тако је нпр крајем 19. вјека међу њемачким студентима била веома популарна борба “шлагерима” тј. посебним тешким сабљама. Борба се одвијала у мјесту тј без покрета ногу и на дистанци наношења поготка. Првенствена и једина мета у овој борби је било лице противника по коме је требало наносити посјекотине. Очи су биле заштићене наочарима сличним мотористичким, а врат је имао оковратник. У то вријеме је као етичко начело било популарна суровост, а са естетске тачке гледишта привлачна су била лица са ожиљцима који су указивали на учешће у оваквим одвратним касапским играма. У том

периоду се по први пут појавио појам “важеће и неважеће површине”. “Важећа” површина је подјелењена на површину рањавања и површину смрти, а “неважећа” површина се сматрала површином у коју када се нанесе погодак води прекиду борбе.

У нововјековном борбеном мачевању се појавио и још један принцип. Уколико су се стране договориле да исход борбе треба да буде рањавање тј. “прва крв”, а не смрт тада се у борби ишло на акције чији је првенствени циљ погодак ван виталних центара тј управо у руке и ноге. Борба се прекидала оног тренутка када је једна од страна била погођена чиме је спор разрешен на центлменски начин, признањем пораза. Управо овај изузетан тип борбеног мачевања, који је искључиво европски концепт, уз прихватање начела рањавања као водећег начела, је и омогућио статистичарима да дођу до “закључка” да је у борбеном мачевању процентуално највећи број погодака нанесен у руке и ноге. Међутим, мало боље гледано, до ове рачунице је дођено зато што се не броје мртви тј зато што у овој епохи изузетно борбе нису ни ишле до кобне завршнице већ су за циљ имале рањавање. Рањавање се, дакле, једино и могло бројати и отуд је оно статистички најчешћи исход. У епохама и борбама по правилима у којима је циљ борбе био кобни погодак (а то је већи дио историје мачевања), а не куртоазно рањавање противника ова статистика потпуно промашује.

Технички фактор: технички фактор у себе укључује низ правила вјештине ефикасне и безбједне употребе оружја како би се тактика борбеног мачевања могла спровести. Технички фактор у великој мјери зависи од врсте оружја тј. начина његове употребе. Не користи се, наиме на исти начин римски гладијус, једноручни лаки мач, једноручни тешки, дворучни или тешки дворучни мач. Напади овим различитим типовима мачева су различити као и одбране. Ова правила се уче у школи мачевања и овдје нећемо дубље улазити у тематику. Као примјер технике борбеног мачевања споменућемо класичну



рапирну борбу. Основни алати технике борбеног мачевања овим оружјем су везе, вођења, искључења, пресије и разоружања итд.

У борбеном мачевању рапиром се напада посредством дејства на оружје. Све акције напада, дакле, почињу са контролом противниковог оружја, трају уз контролу противниковог оружја и завршавају уз контролу противниковог оружја. Ако је противниково оружје испуштено из контроле у било којој од ове три фазе ризикује се погодак. У борбеном мачевању рапиром одбране морају бити потпуне и без давања противнику било које шансе да у периоду од одбране до узврата на напад он може нанјети погодак. Дакле, не само напади већ и одбране подразумјевају потпуну и трајну контролу противниковог оружја до тренутка наношења узврата. Директне акције у рапирној борби су веома ризичне и рјетке, а изводе се само са крајње неопрезним противницима. Аретни и темпо бодови тј. убацивања и улетања у противникове нападе контранападима у рапирној борби су апсолутно искључени пошто воде обостраној смрти. Реакција на противников напад у рапирној борби увјек је прво елиминација овог напада и његово неутралисање уз контролу противниковог оружја па тек онда сопствени узврат и контранапад. Од ескиважа се користе само три: ескиважа задњом ногом, ескиважа предњом ногом и пасато сотто. Код рапирне борбе, такође постоје и ударци обзиром да је рапир већим дјелом своје историје имао двије оштрице са циљем спријечавања хватања руком. У том смислу, кад су већ те двије оштрице постојале, њима се могло у погодном тренутку и ударати. Ови удари су за првенствени циљ имали ометање или лакше рањавање противника како би му се одмах након тренутка ове повреде нанио кобни ударац. У том смислу је рапир најсложеније мачевалачко оружје пошто он синтетизује технику удара и одбрана једноручних тешких мачева и технику бодова једноручних лаких мачева. Из тог разлога је гарда рапира

шпанског типа (најраспорострањенијег рапира у Европи) сачињена од класичне звонасте гарде која штити од убода и крстастих пречага које служе за заштиту од удара и хватање и лом противникове оштрице. Када је рјеч, дакле, о тахници удара рапиром користе се два вертикална удара по глави, два коса или хоризонтална удара по горњем дјелу тјела и два коса удара по ногама.

Етички фактор или кодекс: да би се објаснио појам кодекса треба разликовати врсте борбеног мачевања. Борбено мачевање се јавља у два основна вида: као дуелно и као двобојно. За дуелно мачевање је карактеристично да нема договорних правила (дозвољено је све). Изузетак је дуел два центлмена код којих је борба дјелимично контролисана неписаним законима и етичким правилима, макар то учесницима ишло и на штету, пошто они сматрају да је част важнија од живота. Они, наиме и стављају живот на коцку због части. За двобојно мачевање је карактеристично да се одвија потпуно контролисано и не само под притиском унутрашњих правила етике већ и под притиском спољашње, законске регулативе (било да се она испоштује или да се избјегне).

1) Дуел је борба у којој се два мачеваоца у тренутку спора одмах боре под утицајем увреде и гнијева. Уколико је рјеч о центлменима дуел најчешће има форму двобоја али му недостаје легалитет (тј заказивање, протокол и званична процедура двобоја), уколико је, пак реч о војницима, разбојницима или насилницима та борба је у потпуној мјери безусловна тј. не држи се по договорним или писаним правилима већ само по анатомским и техничким правилима. Дуел у себе, дакле, не укључује елемент кодекса и одвија се без икаквих етичких правила по једином принципу, а то је “на живот и смрт“. Ту је важећа површина цјело тјело, дозвољена је употреба обје руке, употреба ногу, пјеска што се баца у очи, камена који је при руци, балчака мача којим се удара или, напосокон, зуба за уједање ако се укаже згодна прилика за то. Овдје је дакле, рјеч не о мачевању него



о тучи у којој је једно од приручних средстава и мач. Побједник, овдје, најчешће, није вјештији и бољи мачеваоц већ окретнији, снажнији, бржи или искуснији борац. У дуелној борби је увјек важећа површина цело тело.

Уколико је центлмен нападнут од стране разбојника, у дуелу се труди одржати свој карактер док се са друге стране не наруше неписана начела. Од тог тренутка борба постаје потпуно неусловна и у њој бива дозвољено све што може противника поразити (бацање земље у очи, бацање плашта, шутирање, дављење, бод ножем у другој руци). У том случају више није реч о чисто мачевалачкој вјештини већ вјештини самоодбране. Из разлога спремности и за овакве ситуације центлмени су одувјек, осим мачевања, учили и бокс и рвање, били вјешти у лову и обучени за рат. На тај начин, они су одржали све предности пошто су били спремни не само за дуел већ и за двобој, не само за разбојнике већ и за себи равне противнике. Уколико је резултат дуела смрт, најчешће се сматрало да је рјеч о убиству у самоодбрани и победник није био законски гоњен. Из тог разлога дуели нису били, нити су могли бити спријечавани пошто је право на самоодбрану елементарно људско право. Међутим, пошто се принцип самоодбране почео злоупотребљавати, а број убистава у дуелима повећавати дуели су у великој мери почели да се санкционишу. Њихов број је опао од тренутка када је закон почео да забрањује ношење мачевалачког оружја. Од тог тренутка су они стављени ван закона, а све размирице су се почеле разрјешавати двобојима или контролисаним дуелом пред свједоцима у коме су злоупотребе биле немогуће.

2) Двобој (борба два центлмена) је борба под строго контролисаним условима. Да би дуел добио овај - центлменски карактер, потребно је да центлмен одговара оружјем на уврједу само другом центлмену, у противном борбу препушта својим слугама. У том случају се противник изазива на двобој који се

одвија по протоколу који налаже понашање по писаним и неписаним правилима под пријетњом закона или моралног изопштења. Борба у двобоју је увек тежа од борбе у дуелу пошто актере поставља пред веће психичке и техничке захтјеве: важећа површина је мања (важећа површина је без главе и ногу, у СРП-у учесници при оваквој борби имају -3 ограничење на бн што симболизује опрезност при покушају да се не погоде глава или ноге, који се искључују из бацања за мјесто погодка и баца се поново ако се добије такав резултат), а погоци се морају нанјети не само уз поштовање техничких правила већ и уз поштовање правила кодекса и закона. У овом мачевању, дакле, побјеђује вјештији мачеваоц, а под знатним психичким притиском пошто се бори јавно и то не само за живот већ и за част. У неким временима двобоји су били забрањени у било ком виду и сматрало се да заказана борба, након стишаних страсти, у којој је дошло до рањавања или смрти, није ништа друго до убиство са предумишљајем. Мачеваоци су били у овом другом случају гоњени као убице. У неким временима (Грчка и Рим) двобоја тј. разрачунавања због части није било уопште и људи тих епоха су сматрали да је глупо стављати живот на коцку због сујете.

### Правила двобоја

У зависности од епохе и мјеста (а било је и таквих у којима двобоја није било) правила двобоја су била разнолика. Чак и у истој епохи и истој земљи су се двобоји могли одвијати по различитим (договореним) правилима. Ово је било карактеристично за крај 18. и почетак 19. века. Када је рјеч о двобоју 19. века за њега је карактеристично да у себи има писана (законски верификована) правила како учесници у двобоју не би били законски гоњени. Овдје ћу навести најчешће кориштена правила у земљама њемачког говорног подручја, а дјелимично и руског. То су правила двобоја Фон Болгарта из 1892. године.



Увређени има право по врсти увреде следећа права: а) код просте увреде: избор оружја, б) код увреде псовком: избор оружја и начин двобоја, в) код увреде ударом: избор оружја, начин двобоја и одстојање (ударом увређени има осим тога право да се сопственим, њему познатим оружјем послужи; али са тиме оставља и увредиоцу на вољу, да се и он са његовим њему познатим оружјем служи.

Прво иде позивање: позивање може бити одмах последице увреде или касније. Деси ли се позив одмах, то мора позивајући позваноме име и адресу предати што овај исто тако чини и њему. Доцније позивање може бити усмено или писмено и бива увјек од свједока позивајућег позваноме достављена. Усмено позивање мора бити кратко и захтјев за задовољење да буде просто и разговјетно образложен. Писмени позив мора и по начину и по облику свих обичаја доброг друштва одговорати и да је увјек од сведока прочитан. Свједоци не смеју никада приликом позивања никакво оружје при себи имати. Само официри задржавају своје сабље. Свједоци морају при позивању свако препирање избјегавати са противником и прост одговор захтјевати. Позвани мора свједоке свога противника учтиво примити. Од позива до свршетка двобоја сваки саобраћај између два противника је забрањен. Уколико противник избјегава примање позива постоји посебна процедура о којој овдје неће бити рјечи.

Дошавши на борилиште имаду се противници као и свједоци учтиво поздравити. Они који се боре без говора, само наклоном. На борилиште излазе увјек четири секунданта, борци, вођа двобоја и лекар. Сви секунданти прилазе вођи двобоја и добијају његове инструкције: пронаћи згодно мјесто, извући коцку за положај првог борца, поставити борце на њихова мјеста и провјерити одјела. Најстарији од сведока помогнут са старијим противничке стране руководи борбу. Остали их потпомажу у извођењу задатка. Свједоци налазе мјесто које је најпогодније за борбу и означе мјеста

стајања противника. Ова су толико удаљена да врхови оружја још за један метар одстоје кад су борци у ставу испада. Свједоци вуку коцку за мјеста стајања. Противници се тада замоле да скину прслуке како би се свједоци увјерили да испод немају неку заштиту. Сведок који борбом руководи, пусти свог помоћника да договорене услове борбе прочита.

Протокол двобоја: „Овај протокол од доље потписаних је састављен да десивши се спор између Г. и Г. био поравнан. Г. је јавно ударио Г. због пребачене му непристојности. Како сваки који увриједи има са гледишта витешког узето - дужност да увређеноме задовољење даде, Г. је преко својих заступника писмено изјавио да је вољан дати свако поравнање.

Одлука: у двобоју имају бити кориштене сабље обичне, без употребе бода, до потпуне неспособности, а по кодексу Фон Болгара. И поред напомене да је борба рукавицама за мачевање озбиљнија него без њих, јер лака рана руке или мишице, која би двобој завршила, у овом случају је тешко могућа, употреба рукавице је обострано договорена. Руководилац двобоја је: \_\_, мјесто двобоја: \_\_, вријеме: \_\_. Обострани узроци расправе су овим споразумом признати. Часно поравнање мирним путем се не може извршити. Између Г. и Г., дакле, постоји само горе изложени договор о двобоју и ни о чему другом.

Правила: врхом сабље користити се најстрожије је забрањено, сабљу слободном руком хватати такође, за укор је и против правила разоружаног или паднутог противника сјећи, за противниково тјело, руку или сабљу се хватати, борац се сматра разоружаним када му оружје више није у руци или га рука очевидно више чврсто не држи. Кад који борац изјави да је рањен, или који од свједока то спази, то се борба одмах зауставља, ако је уговорено да се борба с првом раном сврши, то је она тада окончана. Због ране, разоружања или пада може (а и



треба) сваки свједок са својим повиком „Стој“, да задржи даљу борбу.....).

Након тога пита: „Ви сте господо од ваших сведока утврђене и од вас одабране услове борбе сада чули - пристајете ли да их се поштено придржавате?" Пошто су противници на питање са пристанком одговорили он продужава даље: „Ја вас господо упозоравам, да пре него што „напријед" кажем ни један не смије наступати нити сабље укрштати и да сте са вашом части одговорни, на „Стој" ма кога свједока одмах да престанете." Затим два млађа свједока одведу противнике (сваки свога) на коцком му припало мјесто. Свједоци прегледају још једном сабље да ли су за двобој употребљиве. Сада вуку коцку који од противника бира први сабљу; Главни затим доноси сабљу оном ко је први, а затим другом ону која је преостала. Пошто су сабље уручене, поставе се свједоци с обе стране противника и то тако, да сваки од њих има по једног свог и једног страног свједока поред себе. Треба и да су они са сабљама наоружани. Свједоци стоје тако да слободно кретање бораца не сметају (два метра од ових) и држе врхове својих сабаља у земљу усмјерене. Кад су се свједоци поставили, борци се поздрављају оружјем и стају у став. Онај ко руководи командује: „Напријед". Кад је знак дат може отпочети борба.

Кад се борба из ма ког разлога заустави морају свједоци прићи, њих раставити да одступе и да сабље спусте. Два млађа свједока остану тада код бораца и пазе на њих, док старији воде договоре. Ако дође дорањавања током борбе лијекар констатује да ли се са том повредом двобој мора завршити или може наставити. Након завршеног двобоја се пише други дио протокола који на крају има у себи: навод да је двобој по договореним условима на означеном мјесту, одређеног дана и сата извршен. Навод који је од противника рањен и каква је рана. Да ли су се противници по извршеном двобоју измирили. Мјесто, датум и сат. Потпис сва четири свједока и неписана (центлменска) правила, уз техничка правила

дуела. Ова борба се одвија када су се страсти стишале, у договорено вријеме, на договореном мјесту и са позваним секундантима, судијама и изабраним оружјем. Пре сваког двобоја и на његовом крају, се писао записник који су требали потписати оба актера и сви свједоци. У неким временима двобоји су били дозвољени и уколико је до смрти дошло по правилима протокола двобоја, мачеваоц који је противника ранио или убио, није пред законом одговарао.

Тактика борбеног мачевања: тактика борбеног мачевања је најсложенији дио мачевалачке вјештине и она подразумјева способност синтезе техничког и анатомског фактора борбеног мачевања. Ова синтеза се изводи уз поштовање неколико основних постулата који су њено везивно ткиво. Они треба да се поштују уколико се у борба жели побједити.

1) Сваки погодак је на противнику од значаја, али није од подједнаког значаја. Овај постулат се односи на анатомски фактор. Битно је противника погодити, али је још битније знати да погодак у врат или груди није исто што и погодак у руку или ногу. Циљ је, дакле, увјек прво противника погодити у виталне тачке пошто док се бавимо око тога како да га ранимо лакше или теже (у руку или ногу) са великом вјероватноћом можемо примити кобни погодак. Постоје два изузетка од овог правила: 1) уколико је противник очито слабији треба тежити да буде рањен, разоружан или онеспособљен за даљу борбу, 2) уколико је договорено, због малог значаја спора, правило да се борба не води на живот и смрт већ „до прве крви“. Да се разумјемо, у обе од ових могућности, без обзира на то што је циљ лако рањавање, на коцку се увјек ставља, због постојања случајности, могућност тешке ране или кобног поготка. У спортском мачевању се овај постулат уопште не узима у обзир.

2) „Погодити, а не бити погођен“. Овај постулат је класично начело западног борбеног мачевања. Веома је битно, без обзира од каквог је значаја нанешени погодак



противнику, под којим је околностима он нанешен. Није важно уопште да ли сте погодили противника у врат, срце, стомак или стопало ако сте при томе или веома кратко време након тога погођени и сами мање више значајно или чак кобно. Овај други постулат се, дакле, односи на технику употребе сопственог оружја на начин који је најбезбједнији. У спортском мачевању ни овај постулат се уопште не узима у обзир: у флорету се погодак из римесе (дакле након одбране) не суди, у спортском мачу онај ко је дјелић секунде касније убо као и да није убо, а ако су се оба мачеваоца истовремено убола (убила), они се награђују обостраним поенима.

3) Трећи постулат је начело здравог разума или „просте рачунице“. Ово начело је карактеристично за западно мачевање и изражава смисао за хладнокрвност, промишљеност и одсуство острашћености у борби. Ово начело каже „Бирај увјек оно што ће противнику нанјети већу, а теби мању штету“. Овај постулат је, ако се мало боље анализира у неку руку извод предходна два. У борбеном мачевању, наиме, као резултат увјек постоји више исхода: 1. Један актер губи (гине), 2. Један актер губи (гине) а други је рањен (теже или лакше), 3. Оба су актера рањена (обојца теже или лакше или један теже а други лакше), 4. Оба актера губе (гину), 5. Двобој се прекида (непоштовање правила, разоружање, предаја...)

Узимајући у обзир ове елементе мачеваоци који се боре на живот и смрт промишљено тактизирају са исходима. Тако, један мачеваоц може свјесно ризиковати лакше рањавање ако ће при том противнику нанјети тежу или кобну повреду. Он може ризиковати и теже рањавање ако ће ово противника коштати главе. Нико нормалан неће тежити да нанесе лакшу или тежу повреду противнику, а да при томе ризикује гори исход. Тако, нпр многи мачеваоци ће свјесно ризиковати противникову акцију на њихову руку (лакшу или тежу повреду) уколико му у њеном завршетку за делић

секунде касније под инерцијом могу нанјети погодак у зону смрти. Шаховски речено жртвује се фигура да би се добила партија. Оваквих и сличних примјера из тактике борбеног мачевања има пуно. У спортском мачевању се ни овај постулат не узима у обзир пошто за резултат спортске борбе никада немамо више исхода као могућност (па се нема ни са чиме тактизитирати) већ само један, побједу једне од страна.

Основна правила суђења у куртоазном борбеном надметању: Борбено мачевање је одувек имало своју надметачку страну. Наиме, још од раног средњег вјека су се мачеваоци борили по правилима борбеног мачевања али уз кориштење куртоазног (заштићеног, безбједног) оружја. Међутим, од почетка 19. вјека, када се мачевање конституише по први пут као чисти спорт, мачеваоци користе и даље куртоазно оружје али се надметања више не одвијају по правилима борбеног мачевања већ по договорним правилима спортског мачевања. Ова се правила конципирају тако да радње више нису условљене горе поменутиим реалним постулатима већ ослобођене од реалности теже слободи и лијепоти чисте игре. У овој игри су радње куртоазним оружјем слободније, а вјештина мачевања комотнија и маштовитија али апстрактнија и нереалнија.

Борбено мачевање: борбено мачевање је први, основни и најстарији вид мачевања са традицијом на тлу Европе од преко 4000 година. Под овим мачевањем се првенствено подразумева традиционално борбена вјештина тј техника и тактика употребе мачевалачког оружја за реалну борбу. Из борбеног мачевања је настало позоришно мачевање почетком 18. вјека, а почетком 19. вјека његов савремени сурогат, мачевање као спорт тј спортско мачевање.

Борбено мачевање источног типа кендо и (борба дворучном средњевјековном сабљом и бамбусовим штапом) се одржало у потпуности на Далеком Истоку (Јапан) одакле се проширило цјелим свјетом, а посебно



земљама Западне Европе, у којима оно по организованости и броју присталица тренутно суверено влада над свим осталим врстама мачевања.

Традиција борбеног мачевања западног типа се чува у највећим земљама Западне Европе као што су Њемачка, Француска, Енглеска, Шпанија, Чешка, Русија итд. али она посебно има пуно поборника у САД. У свим овим земљама постоје удружења или асоцијације (највеће и најпознатије су у Њемачкој и САД) која своја сједишта имају у великим средњевековним градовима и културно историјским центрима. У њима се, веома често, традиција борбеног мачевања чува и упражњава паралелно са истраживањем и реконструкцијом културе живота тог периода у цјелини (музика, сликарство, архитектура, борбена опрема и одећа, обичаји итд). Из овог разлога многа од друштава за борбено мачевање носе шире име и зову се још асоцијацијама за историјско мачевање.

У позитивној дефиницији се под борбеним (реалним) мачевањем подразумјева мачевање вежбовно надметачког, коњичког, пјешадијског, морнаричког, двобојног и дуелног (условног и безусловног) типа куртоазним оружјем (рапир, шпада, флорет, једноручни тешки мачеви, једноипо ручни мачеви, дворучни мачеви, тешки дворучни мачеви, сабље, даге и бодежи), по правилима технике, тактике и кодекса борбеног мачевања како су се они смјењивали у историјским периодима европске цивилизације, а за епохе:

1. Крит и Микена (критско мачевање са два рапира)
2. Античка Грчка (мачевање кратким грчким мачем)
3. Антички Рим (мачевање римским кратким мачем, гладијусом)
4. Варварство (мачевање једноручним и дворучним тешким мачем)
5. Византија (мачевање римским дугим мачем, спатом)

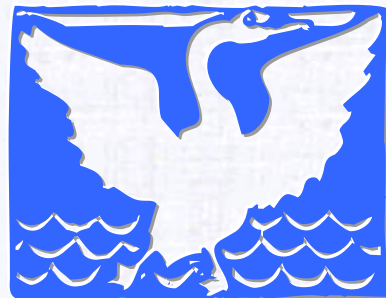
6. Средњи вјек (витешко мачевање, једноручним тешким мачем)

7. Ренесанса (мачевање једноручним лаким мачем, рапиром)

8. Нови вјек (мачевање шпадом, рапиром и дагом, дворучним и тешким дворучним мачем)

9. Савремено доба (мачевање сабљом)

Главни циљ мачеваоца у борбеном мачевању је да се у што краћем времену рани или убије противник (у варварским епохама “на сваки начин”, у римском, витешком, ренесансном и новом добу у складу са кодексима културе и уљудности, а да се при том од њега не буде рањен или убијен: “Погодити а никако не бити погођен”. У западном мачевању акције не иду у правцу побједи по цјену сопственог живота, већ по цјену сопствене што веће безбједности, понекад уз ризик сопственог рањавања, а веома рјетко, само у ситуацији очаја, по цјену и сопственог живота. На истоку је ова трећа варијанта готово правило, посебно ако су противници равноправни због чега борбе источног типа обично завршавају обостраним губитком.





---

CIP – Каталогизација у публикацији  
Централна народна библиотека Црне Горе,  
„Ђурђе Црнојевић“, Цетиње

793/.794.022

ГУЛАН, Милош

СРП : Књига О Опреми – КОО / Милош Гулан. –  
Херцег Нови : М. Гулан, 2006 (Београд :  
Компјутерсофт). – 136 стр. : илустр.; 30 цм.  
-(Едиција клуба љубитеља друштвених игара и  
епске фантастике „Цитадела“)

Тираж 1000.

ISBN 86-85813-00-X

а) Друштвене игре – Опрема  
COBISS.CG-ID 10762768



---

Милош Гулан  
**Књига О Опреми КОО**

[www.gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.gulan.co.yu/hobi.htm)

Издаје  
Милош Гулан  
Херцег Нови  
088/680-480  
088/678-039

©Милош Гулан

Штампано 1000 примјерака  
Штампа и повез  
Графички атеље Компјутерсофт





## Књига О Опреми



Књига која омогућује увид у сву могућу опрему игре улога. Сва опрема која даје игри реалну димензију. Оружје, оклопи, драгоцјености, и све остале мање или више важне стварчице које чине разлику између неуспјеха и успјеха.



Поред ове потребно је споменути Књигу Основних Правила која је неопходна, као и Књигу О Магији, која описује магију и чини и Књигу О Створењима, која описује створења мита. Ове књиге су уско повезане међу собом док друге нису толко, већ представљају само опцију која ће обогатити и зачинити игру.



Зато осјетите зов истинске авантуре  
и уживајте играјући ...



[www.gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.gulan.co.yu/hobi.htm)

ISBN 86-85813-04-2



9 788685 813047



Милош Гулан



# ИГРА УЛОГА СРП



# Књига О Магији

(КОМ)





СРП

Књига О Магији

(КОМ)



*Љуби Господа Бога својега свим срцем својим, и свом душом својом,  
и свом мишљу својом, и снагом својом.*

*Љуби ближњега својега као самога себе. (Мт 22.)*

*Намјењено свим људима који РП сматрају за џентлменску и витешку игру, као и  
онима који мисле да је он више од игре, и у том духу га и играју*

Единија клуба ЦИТАДЕЛА  
[www.Gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.Gulan.co.yu/hobi.htm)

©Милош Гулан

---





<b>1 Увод</b> .....	<b>5</b>	7. Теже молитве прорицања .....	46
<b>Чини</b> .....	5	8. Теже молитве очаравања .....	47
<b>О магији</b> .....	5	9. Теже молитве обмане .....	49
<b>2 Употреба чини</b> .....	<b>9</b>	10. Теже молитве некромантије .....	49
<b>Дејство</b> .....	<b>9</b>	11. Теже молитве зачаравања.....	49
Табела успјешности чини .....	9	12. Теже зле молитве .....	50
Табела дејства дивље магије .....	9	<b>4. Тешке молитве - тшмо</b> .....	<b>51</b>
<b>3 Табела чини</b> .....	<b>15</b>	1. Тешке елементалне молитве.....	51
<b>Школе магије</b> .....	15	2. Тешке природне молитве.....	51
<b>Бацања</b> .....	17	3. Тешке молитве лијечења .....	51
<b>1. Подмолитве - пмо</b> .....	17	4. Тешке молитве призивања.....	52
1. Елементалне подмолитве.....	17	5. Тешке нападачке молитве.....	52
2. Природне подмолитве.....	18	6. Тешке одбрамбене молитве .....	52
3. Подмолитве лијечења .....	19	7. Тешке молитве прорицања.....	53
4. Подмолитве призивања .....	19	8. Тешке молитве очаравања .....	53
5. Нападачке подмолитве.....	20	9. Тешке молитве обмане.....	53
6. Одбрамбене подмолитве.....	21	10. Тешке молитве некромантије.....	53
7. Подмолитве прорицања .....	21	11. Тешке молитве зачаравања .....	53
8. Подмолитве очаравања .....	22	12. Тешке зле молитве.....	53
9. Подмолитве обмане.....	23	<b>5. Подмагије - пма</b> .....	<b>53</b>
10. Подмолитве некромантије .....	24	1. Елементалне подмагије.....	53
11. Подмолитве зачаравања.....	24	2. Природне подмагије.....	54
12. Зле подмолитве.....	25	3. Подмагије лијечења .....	55
<b>2. Лакше молитве - лкмо</b> .....	<b>25</b>	4. Подмагије призивања .....	55
1. Лакше елементалне молитве.....	25	5. Нападачке подмагије.....	56
2. Лакше природне молитве.....	26	6. Одбрамбене подмагије.....	56
3. Лакше молитве лијечења .....	28	7. Подмагије прорицања.....	57
4. Лакше молитве призивања.....	29	8. Подмагија очаравања .....	58
5. Лакше нападачке молитве .....	31	9. Подмагије обмане.....	59
6. Лакше одбрамбене молитве .....	32	10. Подмагије некромантије .....	60
7. Лакше молитве прорицања.....	34	11. Подмагије зачаравања.....	60
8. Лакше молитве очаравања .....	35	12. Зле подмагије.....	61
9. Лакше молитве обмане.....	37	<b>6. Лакше магије - лкма</b> .....	<b>62</b>
10. Лакше молитве некромантије.....	37	1. Лакше елементалне магије.....	62
11. Лакше молитве зачаравања.....	38	2. Лакше природне магије.....	63
12. Лакше зле молитве.....	39	3. Лакше магије лијечења .....	64
<b>3. Теже молитве - темо</b> .....	<b>40</b>	4. Лакше магије призивања.....	64
1. Теже елементалне молитве.....	40	5. Лакше нападачке магије.....	65
2. Теже природне молитве .....	41	6. Лакше одбрамбене магије .....	68
3. Теже молитве лијечења.....	42	7. Лакше магије прорицања.....	69
4. Теже молитве призивања .....	42	8. Лакше магије очаравања .....	70
5. Теже нападачке молитве .....	44	9. Лакше магије обмане.....	71
6. Теже одбрамбене молитве .....	45	10. Лакше магије некромантије.....	72
		11. Лакше магије зачаравања.....	73
		12. Лакше зле магије.....	74
		<b>7. Теже магије - тема</b> .....	<b>75</b>
		1. Теже елементалне магије.....	75
		2. Теже природне магије .....	76



3. Теже магије лијечења .....	77	12. Лакше заједничке зле чини.....	125
4. Теже магије призивања.....	77	<b>11. ТЕЖЕ ЗАЈЕДНИЧКЕ ЧИНИ - ТЋЗЧ.....</b>	<b>126</b>
5. Теже нападачке магије.....	78	1. Теже елементалне заједничке чини...	126
6. Теже одбрамбене магије.....	79	2. Теже природне заједничке чини .....	129
7. Теже магије прорицања.....	80	3. Теже заједничке чини лијечења.....	129
8. Теже магије очаравања .....	80	4. Теже заједничке чини призивања .....	129
9. Теже магије обмане.....	81	5. Теже нападачке заједничке чини .....	133
10. Теже магије некромантије.....	83	6. Теже одбрамбене заједничке чини .....	134
11. Теже магије зачаравања.....	83	7. Теже заједничке чини прорицања .....	135
12. Теже зле магије .....	85	8. Теже заједничке чини очаравања.....	136
<b>8. ТЕШКЕ МАГИЈЕ - ТШМА.....</b>	<b>86</b>	9. Теже заједничке чини обмане .....	138
1. Тешке елементалне магије.....	86	10. Теже заједничке чини некромантије.....	139
2. Тешке природне магије .....	87	11. Теже заједничке чини зачаравања .....	140
3. Тешке магије лијечења .....	87	12. Теже заједничке зле чини.....	145
4. Тешке магије призивања.....	87	<b>12. ТЕШКЕ ЗАЈЕДНИЧКЕ ЧИНИ - ТШЗЧ.....</b>	<b>148</b>
5. Тешке нападачке магије .....	89	1. Тешке елементалне заједничке чини .....	148
6. Тешке одбрамбене магије .....	89	2. Тешке природне заједничке чини .....	149
7. Тешке магије прорицања .....	90	3. Тешке заједничке чини лијечења .....	149
8. Тешке магије очаравања .....	90	4. Тешке заједничке чини призивања .....	150
9. Тешке магије обмане.....	90	5. Тешке нападачке заједничке чини .....	151
10. Тешке магије некромантије.....	91	6. Тешке одбрамбене заједничке чини .....	151
11. Тешке магије зачаравања .....	91	7. Тешке заједничке чини прорицања .....	153
12. Тешке зле магије.....	93	8. Тешке заједничке чини очаравања.....	153
<b>9. ЗАЈЕДНИЧКЕ ПОДЧИНИ - ЗПЧ.....</b>	<b>93</b>	9. Тешке заједничке чини обмане .....	154
1. Заједничке елементалне подчини .....	93	10. Тешке заједничке чини некромантије.....	155
2. Заједничке природне подчини .....	95	11. Тешке заједничке чини зачаравања .....	155
3. Заједничке подчини лијечења .....	96	12. Тешке зле заједничке чини .....	159
4. Заједничке подчини призивања .....	96		
5. Заједничке нападачке подчини .....	99		
6. Заједничке одбрамбене подчини.....	100		
7. Заједничке подчини прорицања .....	101		
8. Заједничке подчини очаравања .....	102		
9. Заједничке подчини обмане .....	103		
10. Заједничке подчини некромантије .....	104		
11. Заједничке подчини зачаравања .....	105		
12. Заједничке зле подчини .....	109		
<b>10. ЛАКШЕ ЗАЈЕДНИЧКЕ ЧИНИ - ЛКЗЧ.....</b>	<b>109</b>		
1. Лакше елементалне заједничке чини.....	109		
2. Лакше природне заједничке чини .....	111		
3. Лакше заједничке чини лијечења.....	112		
4. Лакше заједничке чини призивања .....	113		
5. Лакше нападачке заједничке чини .....	114		
6. Лакше одбрамбене заједничке чини .....	115		
7. Лакше заједничке чини прорицања .....	118		
8. Лакше заједничке чини очаравања.....	119		
9. Лакше заједничке чини обмане .....	120		
10. Лакше заједничке чини некромантије.....	120		
11. Лакше заједничке чини зачаравања.....	121		





# 1 УВОД

## Чини

Пред вама је књига која садржи збирку од тачно 664 чини као и најосновије податке о магији која се може користити у СРП-у. Оно што је потребно напоменути да магија није на свим свјетовима за игру иста и да све чини не морају бити доступне ни откривене. Сам процес откривања чини је прилично мукотрпан, а проналажење формула и састојака који раде прилично тежак и ризичан. Понекад и само откривање чини може да буде ризично јер могу да се открију ствари које је тешко контролисати након што се створе и које могу да изазову уништење самог творца чини тако и околине, у мањој или већој мјери, што обично доводи до мањих или већих катастрофа.

Стога најбоље је неке чини ограничити односно не дозволити и ВИ има слободу да ограничи и више од 50% чини ако то није претходно урађено. У том случају ВИ може да баца за сваку по 50% да ли је сусретнута чин уопште измишљена и ако није она не постоји у игри, а умјесто тога сусретнут је неки дио слагалице који може довести до њеног проналаска. То обично карактере доводи у ситуацију да откривају нове и неоткривене чини, копајући по разним археолошким налазиштима, старим списима или једноставно откривајући их својеручно уз наравно уложени труд.

Поента свега је да се магија учини релативно недоступном и да карактери до ње не долазе на лак начин, већ кроз труд и напор, како би потом могли да цјене релативну моћ која им магија пружа.

## О магији

Да би одредили шта је магија потребно је рећи неколико ријечи о њој. Магија је генерално одређена процедура којом се ствари раде, праве и стварају или супротно од тога уништавају, мјењају и сл. То је уствари можда и мало примитивнији појам којим можемо објаснити дјеловање нечег непознатог, нпр ватрено оружје америчким урођеницима је дјеловало као магија. Данас такође многе свакодневне ствари могу да изгледају попут магије, нпр телевизија, компјутери, модерно оружје и сл. Све то јесте помало магично јел је ново и технолошки напредно.

Магија по томе јесте врло повезана са технологијом и достигнућима. Некада сва та достигнућа су сматрана за магију и неку врсту чуда и вјероватно је тако и данас све док се не открије начин на који поједине ствари функционишу. По тој аналогiji данашњи високи техничари, стручњаци и научници могли би се назвати мађионичарима као што се некада сматрали алхемичари и остали људе напредног ума и развијене креативности. Поред мађионичарске магије коју би условно могли да назовемо технолошком, у СРП-у постоји и свештеничка магија која је углавном љековита, духовно испиративна и вјерски базирана те је као таква особена само за свештенике.

У игри постоје три врсте чини и то молитве (мо), магије (ма) и заједничке чини (зч). Молитве могу да употребе само свештеници, магије само мађионичари, а заједничке чини могу да употребе и свештеници и мађионичари. Молитве или свештеничке чини примарно црпе своју енергију позивајући се на божанску силу и за њих је превасходна моћ вјере. Магије или мађионичарске чини примарно црпе моћ из енергије коју мађионичари уобличавају у чини. Та енергија се најчешће добија ослобађајући разне енергије као што су природне или из неких веома моћних супстанци (често магичних које садрже велику количину магичне енергије) и то више



функционише на научној него на вјерској бази. Трећа врста тј заједничке чини су доступне и свештеницима и мађионичарима. То су уствари хибридне чини које подразумјевају да се користи одређена доза и вјере и енергије али онолика колка је доступна и свештеницима и мађионичарима. Познато је да свештеници често прибјегавају магичним методама као и мађионичари вјерским тако да су ове чини које настају када се то дешава.

Сваки свештеник или мађионичар на почетку има молитве односно магије које може да употреби једанпут након што их је припремио.

Сви свештеници и мађионичари на првом нивоу могу да употребе двије подчини и једну лакшу чин, без обзира колко их знају или имају у књигама чини јер њихов капацитет коришћења чини је толики. Преласком нивоа тај број се повећава као и тежина чини које могу да се користе. На другом нивоу добија се још једна лакша чин која се може поред почетних употребити, а потом на трећем још једна. На четвртом, петом и шестом нивоу добија се по једна тежа чин поред већ добијених, а на седмом, осмом и деветом и по једна тешка чин.

То значи да на прва три нивоа корисници чини могу да употребе само подчини и лакше чини (под условом да их имају већ купљене и научене), на првих шест нивоа могу да користе и лакше и теже чини, док на седмом, осмом и деветом поред лакших и тежих могу да употребљавају и тешке чини. Тако да све укупно могу да употребе двије подчини, три лакше, три теже и три тешке свештеничке молитве или мађионичарске магије без икаквог ризика по себе. Ако покушају да искористе више од тог броја односно природног капацитета кориштења чини постоји огромна вјероватноћа (50% на првом нивоу, а затим по још додатних 5% сваког следећег нивоа) да их велика ослобођена енергија убије растварајући их током употребе чини и претварајући их у прах.

Што се тиче подчини важно је правило да су двије подчини вриједне као једна чин што се припреме чини тиче. То значи да карактер у било којем тренутку може да запамти двије подчини умјесто једне праве чини (без обзира на њену тежину).

Да би могли да користе чини мађионичари или свештеници морају да их претходно припреме и тај процес се зове припрема чини. Сваком свештенику или мађионичару потребно је прво 2К4 сати одмора, а затим након тога и по 10 минута потпуне концентрације за памћење и припремање сваке појединачне чини (5 минута за подчин) и за то вријеме не смиј у бити узнемиравани иначе неће добро припремити молитве односно магије. На почетку сваки свештеник или мађионичар може да припреми двије подчини и једну лакшу чини, а то се као што је већ речено, са прелажењем нивоа повећава, тако да се за сваки пређени ниво може запамтити још по једна чин до највише двије подчини, три лакше, три теже и три тешке молитве или магије.

Свештеници и мађионичари имају своје књиге молитава и магија из којих читају и припремају молитве. Такође могуће је научити и нове чини које се могу измислити или наћи успут. Чини се пишу посебним магичним писмом и тако нешто било гдје да се нађе зове се свети или магични запис. Оне се записују на посебним свитцима из којих се могу преписати у књигу молитава или магија. Свака књига чини може да садржи само одређени број чини (овдје такође важи правило двије подчини једнако једна чин) и то је по неком неписаном правилу девет чини било које тежине, а већи број од тога ће изазвати нестабилност књиге јер магична енергија чини ће бити толика да ће књига сваких К4 дана морати да баца процентажно бацање да се види да ли је уништена и то се од почетних 10% сваким новим бацањем повећа за кумулативних 10% вјероватноће. Књиге које не прођу ово бацање су у 70% случајева уништене и сагоре у експлозији која наноси



2К10 поена штете свима који се нађу на 3К4м удаљености од ње, а остале књиге мистериозно ишчезну и њихова даља судбина може да буде разна (могу да постану зачаране, проклете, добију памет или разна друга својства по нахођењу ВИ).

Карактери ако хоће да унесу нове магије у већ попуњену књигу чини морају прво да препишу старе чини на свитке, а потом да упишу нове на мјесто старих по жељи. Овако написане књиге погодне су за борбу и брзу употребу током свакодневног авантуристичког живота, док свитци нису толико погодни али такође могу да се користе. Ако се са свитка прочита магија она ће дјеловати, али енергија која се ослобађа при томе уништиће и свитак који ће се претворити у прах.

Свитци са подчинима просјечно коштају 150 зл, са лакшим чинима 300 зл, тежим 1200 зл, а са тешким 3600 зл. Вријеме потребно да се купљена нова чин научи је К10 дана за лакшу чин, 2К10 дана за тежу чин и 3К10 дана за тешку чин, а једном кад се чин научи она се више не мора поново учити јер се подразумјева да је научена техника за њено кориштење и може се увјек употребити под условом да је кориснику при руци књига чини из које може да је ваљано припреми.

Ако плаћамо да неко други употреби чин за нас просјечна цјена једног бацања чини је 30 зл за лакшу чин, 200 зл за тежу чин и 500 за тежу чин под условом да се при том обезбједе и плате састојци за њено кориштење.

Чини, без обзира на врсту, поред осталог највећим дјелом црпе своју енергију из основних магичних састојака без којих не могу ни да функционишу. Основни магични састојак сваке чини је неколико зрнаца магичне суспстанце којих има разних врста и јачина (нпр, оцитрон, мана, христу и сл., објашњени у КОО у дјелу о светим и магичним предметима) и он при припремању чини сагорјева, претварајући се у чисту магичну енергију која прелази у корисника коју он потом обликује и затим каналише у

жељено дејство које се ослобађа приликом употребе чини. Поред основних магичних састојака потребно је користити и друге додатне састојке да би чин била дјелотворна или да би се њено дејство повећало. Постоје чести, уобичајени и ријетки састојци у зависности од њихове доступности на тржишту или у природи и у зависности од употребљеног састојка дејство чини се сразмјерно томе повећава.

Ако се не употребе никакви састојци поред основних магичних састојака дејства свих чини се смањује за пола. Код лакших чини ако се користе често доступни састојци при припремању чини дејство чини је уобичајено, ако се поред тога користе и уобичајено доступни састојци дејство чини је двоструко, а ако се још и користе ријетко доступни састојци чин онда има троструко дејство. Код тежих чини ако се користе уобичајено доступни састојци дејство чини је уобичајено, а ако се користе и ријетко доступни дејство је двоструко јаче. И кочанчно код тешких чини ако се користе ријетко доступни састојци дејство чини је уобичајено. Ови састојци су за сваку чин унапријед одређени и дати су у описима чини (иако по процјени ВИ не морају бити фиксни и могуће су адекватне замјене које ће у већој или мањој мјери радити по његовој жељи), док су цјене састојака дате у табели опреме (подтабела састојци за чини). Корисници чини могу и експериментисати са другим састојцима и вјероватноћа да повећају дејство чини на његово нормално дејство је 5% за сваки добар састојак употребљен (по процјени ВИ).

Треба напоменути када се дејство чини повећава за два или три пута мора се изабрати само један елемент чини који ће се повећати употребом одређеног састојка. Корисник може на тај начин повећати домет чини, област дјеловања, трајање, или један ефекат који је споменут у опису чини. Корисник при кориштењу чини може да употреби само један састојак који када се чин искористи нестаје у диму и претвара се у прах предајући своју



енергију кориснику који је каналише у успјешно дејство чини. Такође при употреби чини корисник мора да изговори и магичне активационе рјечи за чин коју употребљава и то је само име чини на магичном језику које је потребно изговорити наглас. Ове активационе магичне ријечи треба разликовати од осталих магичних ријечи које се изговарају приликом саме припреме чини и које корисник чита из књиге чини приликом њиховог припремања.

При куповини чини такође треба узимати у обзир коефицијент промјене који у знатној мјери може да утиче на цјену, а објашњен је у поглављу о коефицијенту промјене.

Прављење магичних и светих предмета описано је у КОО у дјелу о светим и магичним предметима.





## 2 Употреба чини

### Дејство

Када се молитве или магије покушавају употребити, било да је то у борби или да би се рјешио неки проблем, прво се баца бацање за успјешност чини (буч надаље) и то баца се К100 бацање и консултује табела успјешности чини да би утврдили њено дејство које може бити боље или лошије од просјечног. У случају изузетно лоше употребљене чини баца се поново К100 бацање да би утврдили посљедице изузетно лоше употребљене молитве или магије на истој табели. Након што смо утврдили да ли је молитва или магија добро употребљена, током борбе, треба да утврдимо и мјесто поготка сваког непријатеља кога је молитва или магија захватила ако је у борби употребљена нападачка чин која наноси тјелесну штету. То ћемо утврдити на основу табеле за мјесто поготка која је већ описана у поглављу о бацању за напад.

### Табела успјешности чини

К100

Дејство чини

- 1-10 Изузетно лоше** - на табели испод утврдити посљедицу
- 11-30 Лоше** - дејство чини је мање за половину
- 31-70 Уобичајено**
- 71-90 Добро** - дејство чини је повећано за половину
- 91-100 Изузетно добро** - двоструко дејство чини

### Посљедице изузетно лоше употребљене чини

- 1-20** Чин дјелује на најближе створење од онога на кога је покушано бацити чин
- 21-60** Чин не дјелује

- 61-84** Чин дјелује на створење најближе кориснику чини
- 85-95** Чин дјелује на онога ко је употребио
- 96-100** Чин има дивље магично дејство - баца се на табели дејства дивље магије

### Табела дејства дивље магије

(К1000)

Да би се одредило дејство дивље магије баца се К1000 бацање и консултује резултат на табели. Дејство било којег ефекта на овој табели може се прекинути помоћу темо проклетство (Од). Такође могуће је изабрати и одређени ефекат односно дејство ако је то ВИ потребно.

### Тренутни доброћудни ефекти

(К40)

1-5 Један зачарани предмет удаљен највише 10м од карактера престаје да буде зачаран. Карактер бира који је то зачарани предмет

6-10 Један предмет по избору карактера који је удаљен највише 10м постаје трајно зачаран. На табели чини баца се једном да би се утврдило његово дејство, а потом се и утврђује колико често се та моћ може употребити што је објашњено у поглављу о светим и магичним предметима

11-15 3К10 Драгуља излети из карактерових прстију и распу се по земљи. Бацати на подтабели драгуља у табели опреме да би одредили врсту

16-20 Из карактерових прстију излете новчићи и распу се испред њега, К100 бацањем се добија резултат и он је: 1-15 К100 бакрењака, 16-30 К100 сребрњака, 31-70 К100 златника, 71-90 К1000 златника, 91-100 К10000 златника

21-25 Прелијепа музика испуни ваздух око 20м око карактера и траје 2К10 циклуса.

26-30 Карактер добија К4 поена енергије током следећих К4 сата

31-35 Карактер добија 2К10 поена енергије током следећих К4 сата



36-40 Карактер добија 10К6 поена енергије током К4 сата

### Тренутни злонамјерни ефекти (40+К200)

41-45 Амнезија, карактер се не сјећа протекле недеље

46-50 Амнезија, карактер се не сјећа последњих мјесец дана

51-55 Врат се ушине привремено К4 сата, карактер трпи ограничење од -5 нас БН и све провјере

56-60 Привремена летаргија К4 сата, -2 на бн и штету коју карактер наноси и ограничење на предност +3.

61-65 Следећих К4 дана карактер не може да спава, ограничење на бн од -2 као и на све провјере дан послје несанице, а такође 25% шансе да чини које користи не успију

66-70 Камени зид се појави испред карактера К10+10цм дебљине и висине 4м

71-75 Карактер смрди веома непријатним мирисом који се осјећа на даљини од 3м наредних 2К12 сати, изглед му се смањује за 4

76-80 Одјећа почиње да иритира и сврби додајући ограничење +3 на предност следећих 2К12 сати

81-85 Карактер се окрене за 360 степени и ошамућен је један циклус

86-95 Карактерово лице се зацрни и изгарави малом експлозијом која му нанесе К4/2 поена штете

96-100 Карактер добије алергију на магичне предмете које носи и не може да заустави кијање док не одбаци све магичне предмете са њега. Алергија траје 2К10 сати и за вријеме док кија карактер може да се бори са ограничењем на бн од -5

101-105 Разнобојни балончићи почињу да излазе из мађионичаревих уста умјесто рјечи. Рјечи се чују када балончићи пукну. Чини се не могу употребити док траје овај ефекат односно 2К10 циклуса

106-110 Тамне мрље се појаве на лицу карактера и остају на њему К100 сати, изглед зе за то вријеме смањује К6 циклуса

111-105 Карактерово једно чуло бива онеспособљено као да је дјелује зпч онеспособљавање чула следећих 3К10 сати.

106-110 Руке промјене боју привремено К4 сата, карактер губи К4/2 поена изгледа

111-115 Карактер се телепортује К100км од дружине у случајном смјеру

116-120 Привремено К100 минута карактеру звони у ушима и није у стању да чује ништа око себе осим ако му се не деру на уво

121-125 Карактер се загрцне и кашље 2К10 циклуса, а при томе има ограничење од -5 на бн и све провјере

126-130 Рука се одузме привремено К4 сата и надаље је неупотребљива (1-50 лијева, 51-100 десна)

136-140 Нога се одузме привремено К4 сата и надаље је неупотребљива, а кретање се смањује за једну половину (1-50 лијева, 51-100 десна)

141-143 Насумично изабрано чудовиште се појављује и напада карактера

142-145 Кожа промјени боју привремено К4 сата, карактеру се изглед смањује за К4/2 поена

146-150 Карактер одједном постаје ужасно жедан и мора да попије бар пола литра воде да би могао било шта друго да ради

151-160 Карактер одједном осјећа изузетну потребу за спавањем и савладан умором лијеже на прво најпогодније мјесто и спава 2К10 циклуса

161-170% Карактер полуди К4 дана

170-181 Карактер добија дрхтавицу и почиње неконтролисано да се тресе трпаћи ограничење од -3 на било које бн

181-200 Заглушујућа експлозија задеси све који су удаљени мање од 20м од карактера укључујући и њега. Сви који је чују морају бацити успјешну лксб или ће бити ошамућени К4 циклуса.

201-220 Карактер постаје ошамућен К4 циклуса и није устању ништа да учини за то



вријеме осим да се тетура унаоколо у боловима

221-240 Карактер подивља и насумице напада прво најближе створење без обзира да ли је на његовој страни или није и туче се са њим до смрти

### **Тренутни неодређени ефекти (240+K100)**

241-245 Сва одјећа на карактеру се претвори у прах

246-250 Карактер постаје бестјелесни дух 2K4 циклуса и неће моћи да предузме било какву тјелесну акцију

251-253 Карактер умјесто чини избаци гас који ошамућује сва створења у кругу од 2K10 метара укључујући и њега ако не баце успјешно лксб током K4 циклуса

254-255 Сви магични предмети који су удаљени 30м од карактера свјетле следећих 2K10 дана Карактер и најближе створење замјене личности што траје 2K10 циклуса

256-258 Карактер замјени мјесто са најближим створењем.

259-288 Карактер из себе избаци насумичну чин која дјелује на најближе створење или ако нема никог у близини на карактера. Баца се на табели чини да би се одредило која је то чин

289-300 Насумична чин се активира 2K10 циклуса касније. Бацати на табели чини да би одредили која је то чин.

301-303 Сва оружја која су на удаљености мањој од 20м од карактера почињу да свијетле као да су магична и то траје 2K10 циклуса

303-305 Дим почиње да излази из ушију свих који су удаљени 10м од карактера

306-308 температура у Кругу 2K100 метара се 1-50% повећа или 51-100% смањи за K8x10 степени

309-311 Рој лептирова излети из уста карактера када покуша да први пут нешто да каже

311-315 Изнад карактера се створи облачић и уз једно омање електрично

пражњење почиње да пада кишица на карактера. Дејство траје 2K10 циклуса и облак ће пратити карактера куд год се креће

316-318 Лице карактера се упрља прљавом машћу која се уз мало муке може уклонити

319 Очи промјене боју привремено K4 сата

320-321 Коса промјени боју привремено K4 сата

322-324 Карактер избаци 2K10 змија које нису отровне из прстију и које не нападају

325 Карактер се окрене за 180 степени

326-327 Карактер 1-50% добије или 51-100% изгуби K40 кг

328-330 Глава карактера се увећа дупло током 2K10 сати

331-332 Корисник се смањи као попут лкзч смањење (или у 50% шансе увећа) за K100-5 процената следећих K100 сати

333-337 Карактер губи интересовање за секс K100 дана или у 50% случајева добија изузетну жељу за сексом (сатиријаза или претјерана похотљивост) која ће увјек наступити када угледа припадника другог пола. Ако не баци успјешну лкп п почеће да инсистира да има секс са сусретнутом особом.

338-339 Испред карактера се створи облачић дима који за K10 секунди ишчезне.

340 Уши промјене боју за K4 сата

### **Блажи стални доброћудни ефекти (340+K60)**

341-355 Карактер добија +1 додатак на бн за стално

356-370 Карактер добија K4 поена енергије за стално

371-385 Карактер добија 1K8 поена енергије за стално

386-400 Карактер добија 3K6 поена енергије за стално



### Блажи стални злонамјерни ефекти (400+K200)

401-405 Карактер изазива непријатељство свих животиња у близини које ће га напасти чим га виде

406-410 Карактер мора да узима пет пута више воде од уобичајеног или ће дехидрирати

411-415 Додир корисника изазива да биљке увену

416-418 Коса и брада почињу да расту 3цм у минути

420 Карактер промјени пол

421-425 Сва магична енергија је исисана из најмоћнијег магичног предмета који је удаљен 3К10м од носиоца.

426-430 Карактер ће у 25% ситуација кад прича почети да се неконтролисано смије што може саговорнике увриједити и довести до озбиљних послједица. Ова провјера се ради сваке три реченице разговора

431-435 Карактер постаје неспретан у 50% случајева када треба да изврши било какву важнију акцију. Спретност се у тим случајевима смањује за -3

436-440 Карактер постаје патолошки лажов. Сваки пут када прича 25% шансе постоји да ће несвјесно почети да лаже осим ако не баци успјешну лкп м

441-445 Карактер добија хроничну несаницу и не може да спава, ограничење на бн од -2 као и на све провјере дан послје несанице, а такође 25% шансе да чини које користи не успију

446-450 Коса постаје попут траве, гранчица и цвјећа у року од К10 дана. Ово смањује изглед за три

451-455 Карактер ће несвјесно почети да се скида у 25% случајева кад год буде покушао да уради неку важнију акцију у игри. Сваки пут кад ово учини та акција ће бити прекинута и недовршена. Карактер ће постати свјестан да нема одјећу након К10 циклуса

456-460 Карактеру постаје хронично хладно као да има грозницу. Ово му смањује спретност за два поена

461-465 Карактер почиње стално да се смјешка кад год погледа у правцу било које особе. Ово понекад може да изазове проблеме јер људи могу да мисле да их карактер провоцира и могу бити увријеђени

466-470 Карактер смрди веома непријатним мирисом који се осјећа на даљини од 3м. Ово смањује изглед карактеру за -3 у очима свих који су му пришли довољно близу

471-475 Карактер почиње да подригује врло често. Ово изазива 25% шансе да су чини које карактер покуша да употреби неуспјешне, такође отежава шуњање или ако карактер покуша да буде тих.

476-480 Један од карактерових дјелова тјела се непропорционално увећа или смањи (50% шансе), бацати на табели за мјесто погодка да би се утврдило који. Ако је видљив дио тјела изглед се смањује за 2

481-485 Кожа се претвору у корасту попут коре дрвета и то по боји и облику. Ово повећава карактеру оклопљеност за један али сва штета од ватре се повећава за +1 по коцкици и сва спасоносна бацања од оваквих напада се смањују за -2

486-490 Један од карактерових дјелова тјела се претвори у исти дио тјела једног створења (бацати на табели створења). Ако је дио тјела видљив изглед се смањује за 2

491-495 Карактер потпуно оћелави у року од К12 дана. Изглед се смањује за један

496-500 Амнезија, карактер се не сјећа последњих годину дана

501-505 Карактер потпуно осједи у року од К12 дана. Изглед се смањује за К4/2

506-510 Уши промјене боју за стално, изглед се смањује за К4/2 поена

511-515 Руке промјене боју за стално, карактер губи К4/2 поена изгледа

516-525 Карактер стално покушава да дође до даха који му недостаје. Изговарање ријечи се успорава за пола што узрокује да сваки пут кад покуша да употреби чин она има 25% шансе за неуспјех

526-535 Карактер постаје брбљивац и није у стању да ћути ни неколико секунди.



Ово изазива шансу да чини које употребљава имају шансу од 25% да буду несупјешне.

536-540 Карактер истрпи К4 штете од експлозије

541-545 Карактер истрпи К6 штете од експлозије

546-550 Карактер истрпи К8 штете од експлозије

551-555 Карактер истрпи К10 штете од експлозије

554-560 Карактер истрпи К12 штете од експлозије

561-570 Кожа промјени боју за стално, карактеру се изглед смањује за К4/2 поена

571-580 Тамне мрље се појаве на лицу карактера и остају на њему за стално смањујући му изглед за -3

581-590 -1 ограничење на бн за стално

591-600 Карактеров глас када прича постаје десет пута гласнији и подсјећа на драње из свег гласа иако карактер прича нормално. То обично доводи до тога да је непожељан на било каквим скуповима и мора да се одмакне бар десетак метара од било кога са ким жели да прича. Његово викање ће такође привући сва чудовишта у близини

### **Блажи стални неодређени ефекти**

(600+К60)

601-603 Викање постаје неопходно да би се употребиле чини, а то може да привуче нежељене посјетиоце ако се не користе офанзивне чини.

604-610 Карактер остари К8 година или се подмлади (50% случајева)

611-612 Карактер се смањи 3К10 посто

613-614 Карактер порасте 3К10 посто

615-619 Карактер постаје дарезљив и осјећа потребу да даје своју највриједнију ствар у 25% случајева кад сусретне некога, осим ако не баци успјешну лкп м

620-624 Карактер постаје похлепан и у 25% случајева покушаће да украде највриједније што неко кога је срео има, осим ако не баци успјешну лкп м

625-629 Карактер оставља трагове неког чудовишта умјесто својих. Бацати на табели створења да би се утврдило које. То може да изазове проблеме код сујеверних људи или оних који прате дружину мислећи да је то звјер.

630-633 Коса карактера порасте за К100цм

634-637 Очи промјене боју за стално

638-640 Коса промјени боју за стално

641-660 На карактера дјелује насумична чин, бацати на табели чини да се одреди која

### **Јачи стални доброћудни ефекти**

(660+К40)

661-670 Карактер добија +К4 додаток на бн за стално

671-680 Карактер добија К8 поена енергије за стално

681-690 Карактер добија 1К10 поена енергије за стално

691-700 Карактер добија 3К12 поена енергије за стално

### **Јачи стални злонамјерни ефекти**

(700+К200)

701-710 Труљење захвата удове и савких К12 дана по један дио тјела иструли и то овим редосљедом: ножни прсти, прсти на рукама, уши нос, усне, очни капци, стопала, руке, ноге и глава, а потом наступа смрт

711-720 Мале ствари од дрвета моментално иструле на додир карактера, веће ствари величине врата за К10 дана

721-730 Карактер се претвори у гомилицу пепела

731-740 Карактеров дух бива заробљен у најближем оклоном предмету

741-750 Ограничење од -К6 на бн за стално

751-760 Карактер почиње неконтролисано да балави што му смањује изглед за -3



761-770 Карактер почиње да види дупло све око себе. Добија ограничење од -2 на бн и спретност му се смањује за 2

771-780 Корисник промјени облик у створење које се одређује бацањем на табели створења.

781-790 Карактер и најближе створење трајно замјене личности

791-800 Мана или дефект (бацати на табели развијања личности у поглављу развијање личнасти)

801-804 Рука се одузме и надаље је стално неупотребљива (1-50 лијева, 51-100 десна)

805-808 Нога се одузме и надаље је стално неупотребљива, а кретање се смањује за једну трећину (1-50 лијева, 51-100 десна)

809-810 Карактер почиње да посједује отровни додир и свако кога додирне мора да баци против одређене врсте отрова коју треба одредити

811-815 Амнезија, карактер се не сјећа последњих десет година

816-820 Амнезија, карактер се не сјећа најважнијих ствари из свог живота, имена, одакле је шта ради и сл.

821-830 Врат се ушине стално, карактер трпи ограничење од -5 нас БН и све провјере

831-840 Карактер се загрдне и удави се до смрти

841-843 Карактер постаје ликантроп

844-845 Карактер постаје вампир

845-850 Карактер постаје лијепљив то значи да све што додирне се прилијепи за њега, а ако карактер додирне нешто солидније ако не баци успјешно лксб неће моћи да се одлијепи без нечије помоћи. Алкохол може да ублажи поништи ово дејство за 3К10 циклуса.

851-865 Карактер трпи јаке болове. Ово ће смањити његову спретност и бн за 4, а и смањити његову предност (повећање +3). Енергија се смањује за 25% све док трају болови, а свака употреба чини има 50% шансе за неуспјех

866-870 Карактер истрпи К4 x К10 штете од експлозије

871-875 Карактер истрпи К6 x К8 штете од експлозије

876-880 Карактер истрпи К8 x К6 штете од експлозије

881-885 Карактер истрпи К10 x К4 штете од експлозије

886-890 Карактер истрпи К6 x К12 штете од експлозије

891-900 Карактер моментално умре

### Јачи стални неодређени ефекти

(900+К100)

901-920 Карактер остари или се подмлади (50% случајева) 10К6 година

921-930 Карактеру изрсту крила и након К20 дана моће да лети просјечно добро

931-935 Насумична чин дјелује на карактера, а да би одредили која је бацамо на табели чини.

936-940 Корисник се до лудила заљуби са циљем своје магије (укључујући и предмете) или са првом особом коју види

941-945 Карактер за стално губи К/2 поена снаге (или 50% добија)

946-950 Карактер за стално губи К/2 поена спретности (или 50% добија)

951-955 Карактер за стално губи К/2 поена грађености (или 50% добија)

956-960 Карактер за стално губи К/2 поена памети (или 50% добија)

961-965 Карактер за стално губи К/2 поена мудрости (или 50% добија)

966-970 Карактер за стално губи К/2 поена сналажљивости (или 50% добија)

971-975 Карактер за стално губи К/2 поена изгледа (или 50% добија)

976-990 Карактер губи један ниво искуства (или 50% добија)

991-1000 Карактер губи К4 поена искуства (или 50% добија)



## 3 Табела чини

У табели и тексту испод је дат списак основних молитава (или мо у даљем тексту) и магија (или ма надаље) које се употребљавају у игри и лак начин да се оне насумично одреде бацајући K1000 бацање или неко друго бацање које је специфично за сваку подтабелу. Треба рећи да су молитве и магије поређане по тежини и да се разликују лакше (лк надаље), теже (те надаље) и тешке (тш надаље). Значи ако се каже лкмо мисли се лакша молитва, тема тежа магија и слично. Постоје такође и подчини које су чини али са слабијим дејством.

Тakoђе код употребе чини веома важна је и оријентисаност (О) чини која може бити као и оријентисаност карактера добра (д), неодређена (н) или зла (з). Ако карактер употребљава чин која није исте оријентисаности као и његова, сваки пут када то учини његова част се смањује или повећава за 10% (добрима се смањује, злима повећава, а недоређени могу да одаберу да ли ће да им се повећава или смањује и њихова част ће од тада стално да опада или расте у зависности од тог избора што предтсавља њихово опредјељење према добру или злу. Ако карактер уништи такву чин добиће искуство колика је и искуствена вриједност чини.

Ако је потребно утврдити ниво корисника који је употреби чин на неком предмету или било гдје другдје баца се K100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-25 први ниво, 26-50 други ниво, 51-60 трећи ниво, 61-70 четврти ниво, 71-80 пети ниво, 81-85 шести ниво и 86-90 седми ниво, 91-95 осми ниво, 96-100 девети ниво, а ВИ на бацање може да додаје ограничења или додатке по жељи.

Поред овога при употреби чини треба споменути и активационе рјечи (или чаробне ријечи). Оне представљају чаробне ријечи које

се увијек изговарају при употреби чини. Активационе ријечи су увијек једнаке имену чини које се мора изговорити да би чин била активирана и дјеловала. Ако се оне не изговоре (корисник је спријечен, није у могућности да говори и сл.) и не направе одређени покрети рукама којима се уобличава магична енергија чин неће функционисати. Такође треба споменути и основну мјеру магичне јачине која се зове таум и она је универзално установљена јединици међу корисницима чини која представља онолику количину магије која је потребна да се створи један бјели голуб или три билијарске кугле.

Скраћенице: Бр (Брзина): с (спорија), б (бржа); Дом (Домет) Сас (Састојци): прво су написани чести, затим уобичајени и на крају ријетки састојци који се користе за припремање и повећање јачине дејства чини; Ако је дозвољено спасоносно бацање или провјера да би се магија ублажила или неутралисала овдје је то назначено; Об дј (Област дјеловања); Тр (трајање); Од:могуће (ово означава да је могуће да се употреби обрнуто дјеловање чини. Игач приликом припремања магије мора да истакне који је облик чини припремио обичан или са обрнутим дјеловањем. У игри ако се користи чин са обрнутим дјеловањем у загради се иза имена чини напише (Од) што значи да се употребљава та чин са обрнутим дјеловањем. Нпр чин Замрзавање (Од) значи да ћемо ту чин употребити са обрнутим дјеловањем односно за одмрзавање); О (Оријентација чини, може бити д-добра, н-неодређена или з-зла) и Вм што значи врста магије.

## Школе магије

Чини се дјеле према њихвој намјени на неколико група. Ова подјела се још и зове подјела по врсти или школи магије. Ове врсте чини се још другачије зову и школе магије које карактери могу специјализовати током каријере.

Чини у табели се нумеришу по групи којој припадају (подчини, лакше, теже и



тешке), генералној групи (свештеничке, мађионичарске и заједничке) и врсти (елементалне, природне, лијечења итд). Ознаке се уписују скраћено и то нпр темо а1 означава тежу молитву која припада елементалној врсти чини редног броја 1.

**А - Елементалне** То су чини повезане са четири основна елемента природе земљом, ваздухом, ватром и водом и из њих црпе своју енергију и моћ као и осталим споредним као што су дим, лед, блато и магма. Постоје такође и полуелементи и то муње, пара, минерали, свјетлост, со, вакум, пепео и прашина. Ова школа магије има и често додира са природном школом и често са њом сарађује.

**Б - Природне** То су чини повезане са природом, биљкама и животињама и које одатле црпе своје моћ.

**В - Лијечења** То су чини специјализоване за лијечење од рана или разних болести. Ова врста магије је једна од основних јер се помоћу ње опорављају многа створења. Ово је једна од врста магије призивања која је због своје корисности издвојена у посебну групу, а најчешће лијечење се врши помоћу позивања на божанску силу, корисник може да лијечи или да чак оживљава бића или помоћу трансфера магичне енергије да обнавља уништене органе и лијечи ране.

**Г - Призивања** То су чини које призивањем доводе до мађионичара разна створења, духове, предмете или неке врсте енергија и за то је потребан отворен простор испред корисника чини. Овдје треба разликовати и неколико подправаца призивања и то дозивање којим се дозивају створења, потом стварање то су чини помоћу којих корисник ствара предмете или створења помоћу магичне енергије и она ће престати да постоје и нестати кад чин истекне осим ако нема трајно дејство и чини транспорта

односно премјештања (попут телепорта) којима се створења премјештају са једног на друго мјесто, као и временска путовања или кроз димензије постојања.

**Д - Нападачке** То су чини које претварају магичну енергију у чини које наносе штету противницима. Такође они при томе могу да изазову и друге спектакуларне ефекте.

**Ђ - Одбрамбене** То су оне чини које стварају физичке или магичне баријере, прекидају магичне или физичке способности, повријеђују уљезе или чак протјерују на другу димензију постојања.

**Е - Прорицања** То су чини којима се покушава продријети у будућност или прошлост или чак и садашњост. Такве чини омогућују да се сазнају давно заборављене тајне, да се открију сакривене ствари или да се заварају чини за шпијунирање. Такође у ову врсту чини спадају и шпијунске чини које омогућавају да се посматрају одређени догађаји.

**Ж - Очаравања** То су чини којима се утиче на мозак других са циљем да се утиче и контролише њихово понашање. Овакве чини могу да промјене поглед очараних особа према кориснику чини (нпр од тада ће га посматрати као добру особу и пријатеља) или да промјене начин на који његов мозак ради присиљавајући га на одређене поступке којим ће корисник добити моћ контроле над очараним особама.

**З - Обмане** Или чини илузије су чини које покушавају да обану и заварају људска чула и мозгове са приказама попут стварних предмета или дешавања. Обмане могу да буду понекад врло субјективне и разни појединци могу да их различито искусе или да оне на њих чак и не дјелују. Потоји неколико врста обмана и то пројекција која се састоји од лажних осјећаја и то може да буде слика, звук



итд. Сви који је виде, примјетиће исто али се не може осјетити додиром. Потом умна пројекција која је слична првој али поред свега већ описаног она дјелује и на мозак и утиче на њега. Утварна обмана (фантазма или фатаморгана) је за разлику од прве двије је слика коју само корисник чини и особа на коју дјелује чин могу да виде и доживе. Утисак и доживљај је потпуно у мозговима субјектата чини, а остали на које чин не дјелује неће ни видјети ни доживјети било шта. Последње су сјеновите обмане које црпе енергију из димензија око себе и такве обмане могу да имају чак и стварне посљедице. Обично штета која се нанесе њима је стварна. Створења и карактери који се сусретну са обмањивачким чинима обично не добијају уобичајено спасоносно бацање све док је помније не проуче или не ступе у контакт са њом на неки начин. Успјешно бацање открива да је обмана лажна али на простору дјеловања чини и даље остаје провидна слика обмане.

**И - Некромантије** То су чини призивања односно подизања духова мртвих. Рјеч води поријекло од грчког некрос што значи мртав и мантеиа што значи дозивање или призивање. Овакве врсте чини манипулишу моћима смрти, зла, неживота и саме животне енергије, а већину њих сачињавају чини које се дотичу немртвих створења.

**Ј - Зачаравања** То су чини којима се помоћу магичне енергије ствари дарују магичним својствима, а такође значи и претварање ствари из једног облика у други. Такође ово укључује и изазивање и стварање разних мачних ефеката или дејстава.

**К - Зле** То су чини које су зле и обично се употребљавају од стране злих карактера јер су по самој својој природи зле. Ова врста чини се још и зове црна и најчешће људи који је користе почињу мало по мало да губе своју људскост у жељи за што већом моћи.

## Бацања

На табели чини да би се одредила насумична чин баца се К12 да би се одредила група којој чин припада (пмо, пма, зпч, лкмо, лкма, лкзч итд), потом се на добијеној групи поново баца К12 бацање да би се одредила врста чини (нападачке, одбрамбене, лијечења итд), а затим и К100 бацање да би се добила и појединачна чин на добијеној подтабели врсте чини.

### 1. Подмолитве - пмо

#### 1. Елементалне подмолитве

##### (1-30%) пмо а1 Сакривајућа магла

[До:у; Вр:150; Бр:6; Дом:0; Сас: угаљ за гријање [До:ч; Тж:0,2; Вр:0,01], стаклена туба [До:у; Вр:1], сребрни свјећњак [До:р; Вр:12]; Об дј:површина 5x5м/н висине 3м; Тр:К4 дана/н; О: д,н; Вм:елементална] Чин изазива стварање маглене паре око корисника која ће га обмотати и остати на том мјесту током 2К4 циклуса по његовом нивоу смањујући видљивост (све врсте, укључујући и ноћни вид) на К4м. Простор захваћен чињу се повећава како корисник напредује у нивоима искуства и на првом је 5x5м, на другом 10x10м, на трећем 15x15м итд. Висина магленог облака је ограничена на 3м иако ће се он шрити да испуни све рупе које може. Јачи вјетар ће скратити трајање чин за 75%, а ова чин не функционише под водом.

**(31-60%) пмо а2 Земљана рука** [До:у; Вр:150; Бр:6; Дом:10м+10м/н; Сас: комадић глине (До:ч), глинена рука (До:у; Тж:0,5; Вр:0,3), златна прашина (До:р; Вр:5); Тесб:поништава; Об дј:једно створење; Тр:2К10цк/н; О: д,н; Вм:елементална] Ова чин изазива да се из земље обликује рука која је отприлике величине људске којом корисник може да покуша да ухвати ногу противника. Тада жртва има дозвољено тесб да би избјегла хватање и ако то бацање не баци успјешно



биће ухваћена од стране земљане руке и држана у мјесту (кретање 0, и има ограничење на оклопљеност и бацање за напад од -2). Рука неће иначе нанијети никакву другу штету и може се напасти (има оклопљеност 10 и дупло поена од корисника) и ако се енергија смањи на нула или мање поена она ће се распршити.

**(61-100%) пмо а3 Лебдење по вјетру**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:10м/н; Сас: перо (До:ч; Вр:0,01), сребрна прашина (До:у; Вр:0,5), штапић од сребра (До:р; Тж:0,1; Вр:2); Об дј:једно створење/н; Тр:К4/2сата/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Ова чин омогућује кориснику и створењима зхваћеним чињу да постану скоро без тежине и да се потом уздигне лебдећи на повјетарцу. Корисник може да контролише пропињање или понирање и оно је једнако брзини његовог кретања али је иначе препуштен на милост брзини и правцу вјетра на који нема утицај. Иначе сваки појединац не смије да тежи више од 150кг по нивоу корисника заједно са својом опремом, а овом чињу могу бити захваћена само жива бића.

## 2. Природне подмолитве

**(1-20%) пмо б1 Хватајуће биљке**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:30м/н; Сас: гранчица (До:ч; Тж:0,1), аметист (До:у; Вр:100), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Лксб:поништава; Об дј:5м<sup>2</sup>; Тр:К6цк/н; О: д,н; Вм:природна] Када се ова чин употреби све биљке дуже од 30цм ће почети да хватају карактере у области дјеловања чини онемогућавајући им кретање за вријеме трајања чини.

**(21-40%) пмо б2 Биљно мајсторство**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: ловоров лист (До:ч; Вр:0,3), тамјан(До:у; Вр:15), штапић од сребра (До:р; Тж:0,1; Вр:2); Об дј:једна биљка; Тр:трајно; О: д,н; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да трајно удвостручи јачину и дужину дјеловања биљке на коју употреби ову чин.

**(41-60%) пмо б3 Производња биљака**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: биљка мацис (До:ч; Вр:0,7), непрозирно стакло

(До:у; Вр:0,8), биљка берберис (До:р; Вр:2,9); Об дј:једна биљка; Тр:трајно; О: д,н; Вм:природна] Карактер може помоћу ове чини из сјемена да за веома кратко вријеме створи К4 биљке које ће порасти до своје пуне величине и развити зреле плодове који се могу брати. Није потребна никаква посебна концентрација већ се на сјеме жељене биљке употреби чин и затим се она остави на једном мјесту да се потпуно развије што ће трајати 2К4 сата.

**(61-80%) пмо б4 Малени гласник**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:К100м/н; Сас: комадић мяса (До:ч; Вр:0,01), оклоп корњаче (До:у; Вр:0,5), мајушна сребрна звиждаљка (До:р; Вр:12); Об дј:једна малена животиња; Тр:К4 дана/н; О: д,н; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да призове животињицу малене величине са животињском интелигенцијом (највише 4) која ће му послужити као гласник и пренјети жељену поруку на жељено мјесто. Животињица ће бити прво привучена дозивањем свештеника, а потом ће је он примамити неким мамцем у виду хране. Ако животињица не баца успјешну лкп п биће привучена његовим дозивањем и он ће тада моћи да јој једноставним покретима и језиком објасни гдје жели да му однесе поруку. Потом коначно може и да јој окачи о врат малу поруку (или предмет) коју ће она однјети на жељено мјесто и чекати ту све док вријеме трајања чини не истекне.

**(81-100%) пмо б5 Очаравање змија**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:30м; Сас: конач (До:ч; Вр:0,05), језик змије (До:у; Вр:5), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј:виси опис; Тр: визи опис; О: д,н,з; Вм:природна] Када се употреби ова чин ствара се очаравајућа шара која изазива очараност једне или више змија и оне ће престати да раде било шта осим што ће стајати полууздигнуте и лелујати опијено. Ако су змије биле непокретне трајање чини је 2+К4х10мин, ако су биле покретне али не и узнемирене и спремне за борбу трајање чини ће бити К2/2х10мин, а ако су узнемирене и спремне за



борбу трајање чини ће бити само K4+4 циклуса. Корисник може да овом чињу очара змије чији збир поена енергије је мањи од његовог и може да их очара по једну за сваки поен енергије који има. Нпр ако има 12 поена енергије може да очара 12 змија које имају мање од 12 поена енергије.

### 3. Подмолитве лијечења

**(1-30%) цмо в1 Видање рана** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: чаша вина (До:ч; Вр:0,02), кутијица (До:у; Вр:0,5), мајушни нож (До:р; Вр:4); Об дј:додирнуто створење; Тр: стално; О: д,н,з; Вм:лијечење] Корисник помоћу ове чини може да излијечи K3 поена штете рањеном створењу.

**(31-70%) цмо в2 Лијековита каша** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: ситни лук (До:ч; Вр:0,7), златни пехар (До:у; Тж:0,5; Вр:50), Сребрни свјећњак (До:р; Вр:12); Об дј:један тањир каше; Тр: трајно; О: д,н; Вм:лијечење] Корисник помоћу ове чини може да учини било коју кашу лијековитом. Каша кад се поједе лијечи K4 поена штете, а ако карактер већ има пуне поене енергије сав вишак се додаје и ти екстра поени остају све док се не утроше односно док се не смање повредама. Поред овога каша веома освјежава и даје веома добро расположење, али мора да се поједе одмах јер иначе губи дејство у року од K4 сата по нивоу.

**(71-100%) цмо в3 Лијековита водица** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: латице разног цвјећа поготово љиљан и ружа (До:ч; Вр:1), златни ланчић (До:у; Вр:8), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј:пола литра воде; Тр: K4 сата/н; Од:могуће; О: д,н; Вм:лијечење] Помоћу ове чини ствара се миришљава вода препуна латица цвјећа која када се поспе по кориснику и његовим ранама лијечи K4+1 поена штете по нивоу искуства. Лијековита водица мора одмах да се употреби јер њено дејство траје само K4 сати по нивоу корисника.

### 4. Подмолитве призивања

**(1-25%) цмо г1 Позивање на вјеру** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: свештеников свети симбол који се користи при молитви; Об дј:једно бацање; Тр: стално; О: д,н,з; Вм:призивање] Прије него што покуша неки тежак подухват, свештеник може да се позове на вјеру да му помогне при изврашавању тога подухвата. Ако је свештеник био ревностан у својој вјери (што одређује ВИ), свештеник добија +3 (или +15%) додатак на једно бацање коцкице (по његовом избору које му је потребно да би завршио неки. Допатак може да се користи да би се побољшала спасоносна бацања, бацање за напад, провјеру способности, итд. На пример, ако свештеник хоће да пређе преко уског дебела изнад високе провалије, он може употребити ову чин да би добио додатак +3 на његову провјеру спретности. Материјални састојак ове чини је свештеников свети симбол.

**(26-50%) цмо г2 Појање** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:20м; Сас: бројаница за молитву (До:ч; Вр:р), бисер (До:у;Вр:100), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Об дј:10м пречник; Тр:2+1цк/н; Од:могуће О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу чини појање, свештеник доноси посебну благонаклоност на себе и своју дружину, а доноси несрећу непријатељу. Када је чин појање завршена сва бацања за напад и штету која су направљена у области дјеловања чини од стране оних који су пријатељи свештеника имају додатак +1, док непријатељи трпе ограничење од -1. Овај додатак/ограничење се наставља све док корисник наставља да пјева мистичне слоге и стоји не помјерајући се. Али прекидање (као што је напад који погоди и изазове штету, рвање са свештеником, или тезч тишина) свештеника док пјева прекида и чин. Ако се истовремено користе више чини појање њихови додаци се не збрајају али ипак ако се употреби темо молитва док истовремено свештеник исте вјере поје, додатак се повећава на +2 и -2.



**(51-75%) чмо г3 Порука мислима**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:10+К10м/н; Сас:купус (До:ч; Вр:0,2), златни крст (До:р; Вр:200), штапић од стакла (До:р; Вр:1); Об дј:1 створења/н; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Када се употреби ова чин, корисник може да мислима пошаље поруке и прими одговоре ка једној особи која разумје његов језик. Ова чин се најчешће употребљава да се остваре брзи и приватни разговори када корисник жели да га не чују али ако особа не зна да је чин употребљена она може да изабере да ли ће одговорити.

**(76-100%) чмо г4 Благословени**

**симбол** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас:прах било ког украсног камена [До:ч; Вр:10], бакарни ваљак (До:у; Вр:100), златни крст (До:р; Вр:200); Об дј:мали предмет; Тр:К4дана; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да зачара један предмет не већи од људске шаке да даје ономе ко га носи плус један додаток на једну особину (нпр снага, или спретност итд) све док чин траје. Благословени предмет се може носити попут амајлије или на неки други zgodни начин.

**5. Нападачке подмолитве****(1-30%) чмо д1 Пламена песница**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:0; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Тж:0,2; Вр:0,01), графит у праху (До:у; Вр:1), штапић од сребра (До:р; Тж:0,1; Вр:2); Лксб:поништава; Об дј:корисник; Тр:2К4цк/н; О: д,н,з; Вм:нападачака] Када се чин употреби корисникова рука (по његовом избору) постаје обмотана пламеном од којег он не трпи никакве посљедице. Освјетљење које ствара пламен је једнако освјетљењу бакље, а ако корисник покуша да некога додирне са руком обмотаном пламеном жртва мора да баци и лксб да би избјегла дејство чини, а ватра наноси К4 поена штете по нивоу корисника. Корисник може да напада пламеном руком све док чин траје.

**(31-60%) чмо д2 Магична баријера**

[До:у; Вр:20+К10м/н; Бр:б; Дом:0; Сас: комад

гвожђа (До:ч; Тж:0,3; Вр:0,8), златна жица (До:у; Вр:5), сребрна плоча (До:р; Тж:0,3; Вр:20); Лксб:поништава; Об дј: створена баријера; Тр: К4+1цк; О: д,н,з; Вм: нападачка] Када се ова чин употреби корисник ствара баријеру попут зида сачињену од разнобојног свјетла на мјесту које он одреди у домету чини. Ова свјетла формирају линију дужине 30м и након првог циклуса чини корисник може да помјера магичну баријеру помјерајући је за 45 степени по циклусу или само право по жељи, а једном када се покрене није је могуће зауставити све док се чин не заврши, а креће се брзином од 10м по циклусу. Магична баријера поред отежавања видљивости има и два додатна ефекта, а то је да наноси ономе кога додирне К4 поена штете по нивоу корисника ако не баци успјешно лксб, а такође било којег корисника чини којег дотакне или магични предмет који има пуњења у 50% случајева резултирати дивљом магијом (бацати на табели дивље магије за резултат) јер ће ослободити једну чин или једно пуњење од супарничког корисника чини или предмета.

**(61-100%) чмо д3 Експлозивни драгуљ**

[До:у; Вр:20+К10м/н; Бр:с; Дом:30м; Сас: украсни или полудраги камен (До:ч; Вр:10-50), сумпор (До:у; Вр:0,5), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј: драгуљ; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм: нападачка] Ова чин се мора употребити на драгуљ и то неки који је мање вриједности као што је украсно или полудраго камење (Вр:10-50), а када се заврши употреба чини драги камен почиње да свјетли унутрашњом свјетлошћу и мора се брзо бацити јер постаје сувише врућ да би се држао. Корисник мора да баца нормално бацање за напад да погоди са каменом али са том разликом да се камен рачуна као +2 магично оружје и због тога има додаток од +2 на напад и штету. Он се може бацити највише 30м и када погоди наноси жртви 2+К/2 поена по нивоу корисника штете експлозијом при додиру и ако не баци лкп он ослијепљује га К4 циклуса.



## 6. Одбрамбене подмолитве

### (1-25%) **пмо њ1 Кожа попут дрвета**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: комадић коре храста (До:ч; Вр:0,1), аметист (До:у; Вр:100), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Об дј:једно створење; Тр:К10цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Када свештеник употреби чин кажа попут дрвета, кожа постаје тврда и дрвена повећавајући природну оклопљеност за +1 и за још +1 поен за свака три искуствена нивоа свештеника дајући оклопљеност 2 на 1-3. нивоу, оклопљеност 3 на 4-6. нивоу и оклопљеност 4 на 7. нивоу. Као додаток, спасоносна бацања против свих напада осим магије добијају додаток +1. Ова чин може да се употреби на корисника или било које друго створење које он додирне.

**(26-50%) пмо њ2 Заштита од пројектила** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: треножна столица (До:ч; Вр:0,05), комадић плочастог оклопа (До:у; Тж:0,1; Вр:5), смола (До:р; Вр:0,08); Об дј:једно створење; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ова чин дејлимично окружује корисника са свјетлуцавим полукружним заштитним пољем магичне силе. Ово поље је провидно и креће се заједно са корисником правећи заштитну шкољку око 0,5м испред њега која га штити од свих врста дистанцих оружја па чак и пројектила магичне природе који ће се у већини случајева одбијати од заштитног магичног поља. Ипак сваки пут када противници гађају они имају шансу за погодак и нормално се утврђује да ли је карактер који је заштићен овом чињу погођен. Ако јесте он има право на лкп сп и ако је направи успјешно то значи да га је ова чин заштитила и одбила пројектил, док у супротном значи да је он погођен, а такође за сваки ниво изнад првог корисник има и додаток по +1 на ово бацање.

### (51-75%) **пмо њ3 Заштита од парализе**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: пешкир (До:ч; Вр:0,05), перо крилатог коња (До:у; Вр:0,5), свилени вео (До:р; Вр:1); Об дј:једно створење; Тр:К2сата/н; О: д,н,з;

Вм:одбрамбена] Корисник ове чини добија потпуну заштиту од свих облика укочивања и парализе па чак и од свих врста чини које успоравају или онемогућавају кретање укључујући и нападе попут чини од чудовишта.

**(76-100%) пмо њ4 Заштита до немртвих** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: бројаница за молитву (До:ч; Вр:3), сребрни крст (До:у; Вр:50), кост немртвог (До:р; Тж:0,1; Вр:20); Об дј:коцка страница 5м/н; Тр:К4дана/н; О: д,н; Вм:одбрамбена] Ова чин штити заштићено подручје (коцка страница 5м по нивоу корисника) од немртвих и то од слабијих на нижим искуственим нивоима, а на вишим чак и од јачих немртвих. Када се употреби ова чин на заштићени простор немогу да уђу немртва створења истог или нижег нивоа као и корисник.

## 7. Подмолитве прорицања

**(1-25%) пмо е1 Читање емоција** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:2К10м/н; Сас: конач (До:ч; Вр:0,05), златни ланчић (До:у; Вр:8), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Теп п:поништава; Об дј:једно створење; Тр: К4/н; О: д,н,з; Вм:прорицање] Помоћу ове чини корисник може да чита тренутно емоционално стање једне особе, а може се употребити на било којем створењу са памећу 4 или већом. Ово читање емоција није толко дубоко нити специфично и не може да чита помјешане емоције нити детаље. Нпр чин може да прочита осјећај страха код некога, али не и чега се он то плаши и зашто. Чин ће за вријеме њеног трајања да показује емоције особе на коју је употребљена, а она има омогућену теп м да се одупре чини и ако успије корисник неће моћи да прочита ништа.

### (26-50%) **пмо е2 Сазнавање старости**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: трешња (До:ч; Вр:0,2), гвожђани прах (До:у; Вр:0,1), лутка жељене особе (До:р; Тж:0,1; Вр:10); Об дј:једно створење или предмет; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм:прорицање] Ова чин омогућује кориснику да сазна тачну старост неке особе,



створења или предмета у односу на текућу годину.

**(51-75%) пмо е3 Сазнавање времена и правца** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:0; Сас: чичак (До:ч; Вр:0,8), мали магнет (До:у; Вр:0,1), диск, од кости, са бројевима на себи (До:р; Вр:0,3); Об дј:једно створење; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм:прорицање] Ова чин омогућује кориснику да сазна у којем је правцу сјевер и да зна тачно које је доба дана односно колко је сати у том тренутку, мјесец и година.

**(76-100%) пмо е4 Упознавање личности** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:неограничен; Сас: везица за ципеле (До:ч; Вр:0,01), сребрна чиода (До:у; Вр:1), сребрни кључ (До:р; Вр:12); Об дј:једно човјеколико створење; Тр: 2К10цк; О: д,н,з; Вм:прорицање] Ова чин омогућава кориснику да анализира личност једне особе која је човјек или бар човјеколика и која немора да буде присутна за вријеме кориштења. Да би се чин могла употребити корисник мора да зна пуно име жељене особе или мјесто и датум рођења. Добијене информације су генерално уопштене и ВИ их одређује. Оно што се може сазнати помоћу ове чини је име и презиме карактера, занимање, каријера и отприлике ниво (невјешт, вјешт помало, средње вјешт, врло вјешт итд), друштвени положај и генерално мишљење људи о њему, веће упјехе или неуспјехе у професији и најглавније црте карактера и манире.

## 8. Подмолитве очаравања

**(1-30%) пмо ж1 Надзор** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: шпаргла (До:ч; Вр:0,5), намагнетисана гвоздена шипка (До:у; Вр:0,8), месингана преслица (До:р; Вр:2); Об дј:додирнуто створење; Тр: К4дана/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Када се ова чин употреби корисник постаје моментално свјестан када је онај на којег је чин употребљена у опасности без обзира на удаљеност између њих (он може да буде чак и у другој димензији постојања) и у том тренутку ће чак добити и менталну слику особе која је у опасности и њеног

непосредног окружења, али помоћу ове чини неможе да се одреди гдје се та особа налази.

**(31-60%) пмо ж2 Стишавање страсти** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:20м; Сас: шило (До:ч; Вр:0,1), гилеад мелем (До:ч; Вр:2,5), мајушна сребрна звиждаљка (До:р; Вр:12); Об дј:2К6 створења/н; Тр: све док корисник прича; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова чин смирује хаотичну ситуацију међу групом људи која може да варира од од насилних емоција (нпр туча у крчми) до срећне и веселе (нпр нека врста прославе или фестивала). Ипак ова чин не може да изазове другу емоцију од оне коју захваћени чињу већ осјећају и нпр особа која осјећа гнев ће га и даље осјећати али ће за вријеме док чин траје тај гнев бити пригушен и он ће се суздржати од нападања онога ко је повод за тај гнев. Ипак створења захваћена чињу имају омогућену теп м да би избјегла дејство чини. Када се чин употреби корисник чини такође мора да привуче пажњу гомиле на коју жели да утиче и при томе да направи успјешну лкп и и тада да исказе пар реченица којим ће да утиче на њихово расположење и његова контрола над њима траје све док је устању да им својом причом одвлачи пажњу, након чега ће послуже К4 циклуса наставити са својим нормалним акцијама. Ако је у било којем тренутку чини, пажњу гомиле успјела да привуче нека важнија ствар као нпр пожар чин ће бити прекинута.

**(61-100%) пмо ж3 Храна раздора и љубави** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: коприва (До:ч; Вр:0,1), сребрна кашика (До:у; Вр:1), мајушна златна игла [До:р; Вр:3); Лксб:поништава; Об дј:10кг/н хране; Тр: 3К10цк/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова чин се мора употребити на храну током припремања хране или током оброка, а може се употребити на било коју врсту и количину и то 10кг за сваки ниво корисника, нпр може се употребити на колач или лук који ће бити додат разним јелима. Свако ко поједе захваћену храну ће бити под дејством чини и након К6 циклуса ако не бацие успјешну лксб (у ком случају неће бити захваћени дејством



чини) почињу да буду нервозни и раздражљиви што може да изазове лоше и непристојно понашање за столом, гласно причање и викање које ће узнемиравати све присутне и сл, а чак и обично сталожени и смирени карактери ће бити присиљени да своје фрустрације искажу на насилан и гласан начин. Током дејства чини никакви савези не постоје за онога ко је под њеним утицајем нпр чак ће се и пар који је лудо заљубљен наћи у жестокој препирци за неколико тренутака, а нпр чланови дипломатске делегације могу да се потуку међусобно након што су појели храну. Када чин престане они под њеним утицајем се буде као из полусна и потом су способни да раде шта желе и даље ће бити љути иако неће знати разлог због чега су се наљутили. Обрнуто дејство чини присиљава људе да се понашају једни према другима љубазно и пријатељски, ширећи међусобну љубав и разумјевање умјесто мржње и раздора.

### 9. Подмолитве обмане

#### (1-25%) пмо 31 Чаробна застава

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:2К10м/н; Сас: крпича (До:ч; Вр:0,01), труба (До:у; Вр:10), пјешчани сат (До:р; Тж:0,4; Вр:25); Об дј:2м<sup>2</sup>; Тр: К4 сата/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм: обмана] Ова чин изазива импресивне фанфаре да се огласе приликом стварања чаробне заставе која може да се створи било гдје у ваздуху по жељи корисника и обично се поставља високо у ваздуху иако се може и прислонити уза зид или врата. Застава може бити било којег облика по жељи од штита до обичне заставе и може да изгледа ново или древно, може да свјетлуца и нестане по жељи. Фанфаре могу да трају само један циклус док свјетлуцање може да буде најјаче јачине као свјетлост бакље и може да траје све док траје и чин, а звук фанфара и изглед заставе корисник мора да је већ чуо и видјео да би могао да га репродукује. Чин је такође могуће поставити на одређено мјесто и активирати је када се одређени услов деси, нпр ако се уђе у просторију и не каже лозинка и сл што може да се употреби да се упозоре или уплаше уљези.

**(26-50%) пмо 32 Дводимензиона обмана** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:2К10м/н; Сас: оловна куглица (До:ч; Вр:0,02), непрозирно стакло (До:у; Вр:0,8), златна прашина (До:р; Вр:5); Об дј:м<sup>2</sup>/н; Тр: К10 сати/н; О: д,н,з; Вм: обмана] Ова чин може да створи дводимензионалну обману тј приказу било чега по жељи, али ако се види под углом већим од 45 степени њена природа ће бити очигледна, а може се рашчинити додиром или помоћу одговарајуће магије. Да би створио обману корисник мора гласно да опиште шта жели да створи док истовремено руком прави кружни покрет испред себе. Ако се употребе ријетки састојци чин може да буде стална, а често се користи у цркви и на сличним званичним мјестима.

**(51-75%) пмо 33 Вребајуће очи** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:К6м/н; Сас: коприва (До:ч; Вр:0,1), прах рога коболда (До:у; Тж:0,1; Вр:1), штапић од стакла (До:р; Тж:0,1; Вр:1), златни крст (До:р; Вр:200); Об дј:пречник 3м+К4/2м/н; Тр: К10 сати/н; О: д,н,з; Вм: обмана] Помоћу ове чини стварају се вишеструке звучне и визуелне обмане које се могу центрирати на створење (у ком случају оно има дозвољено лксб да избјегне дејство чини) или на неки непокретни предмет (није потребно лксб осим ако се предмет не носи од некога), а корисник мора да јасно види и једно и друго. Потом сва створења у области дјеловања чини ће почети да примјеђују суптилне покрете у околној тами, дрвећу, жбуњу и осталим предметима иза којих је могуће сакрити се, а произведени звуци могу да се крећу од цвркута, кркета, зујања па до тихог подмуклог режања. Сваког циклуса постоји и 10% вјероватноће да ће свако створење у домету примјетити пар очију из таме. Ова чин се често користи да се уљези узнемире или отјерају или као мамац за засједу и сви који су на простору њеног дјеловања имају у првом циклусу све карактеристике смањене за К4 осим ако не прођу лксб.

#### (76-100%) пмо 34 Магични знак

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: прах малачита (До:ч; Вр:10), бронзани диск (До:у; Вр:0,1), сребрна плоча (До:р; Тж:0,3; Вр:20); Об дј:1м<sup>2</sup>/н; Тр: К4 сати/н; О: д,н,з; Вм: некромантија] Ова чин изазива да корисник може прстом који постаје освјетљен да исцрта помоћу те свјетлости жељеном бојом по



ваздуху или некој другој површини било који знак или слово које покуша. Знак ће свјетлити све док се не додирне или дејство чини не прекине и кретаће се са предметом на који је употребљен (ако није употребљен у ваздуху). Ова чин се често користи да се њоме нацртају стријелице смјера или напишу истинити или лажни записи и упозорења који указују на нешто на одређеном простору. Ако се употребе ријетки састојци чин је трајна

## 10. Подмолитве некромантије

### (1-30%) пмо и1 Скелетна канца

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: скелетна канца (До:ч; Вр:0,05), бакарни колут за главу (До:у; Вр:2), златни колут за главу (До:р; Вр:25), златни крст (До:р; Вр:200); Об дј:1скелетна канца/н; Тр: трајно; О: н,з; Вм: некромантија] Ова чин омогућује анимирање тј оживљавање једне пужуће скелетне канце по нивоу корисника које су под његовом вербалном командом и он им може да изда само најпростија наређења која се састоје од једне или двије ријечи. Ако се било која од канци уништи она се може касније поново оживити или замјенити али ипак њихов максималан број никад не може да пређе по једну за сваки ниво корисника. Канца има оклопљеност 10, К4+1 поен енергије, бн +1, Ш:К4 и кретање 12.

### (31-70%) пмо и2 Аветне приказе

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: конач (До:ч; Вр:0,05), свилена марамица (До:у; Вр:0,2), звиждаљка од кости (До:р; Вр:6); Теп м: поништава; Об дј:пречник 30м; Тр: 2К10цк/н или трајно; О: н,з; Вм: некромантија] Ова чин омогућује да се уграде аветињске слике изгубљених пријатеља и породице приликом сусретања немртвих, отежавајући и онемогућујући нападе на оне који носе изглед њихових ближњих. Након циклуса пошто је ова чин употребљена било ко ко уђе у област дјеловања чини мора да баци успјешну лкп м или ће пасти под утицај чини све док је у области њеног дјеловања. Они који су бацили успјешну лкп м ће ако остану у области дјеловања чини морати да сваки следећи циклус бацају поново исту провјеру али са ограничењем од по +1 по сваком новом циклусу и то је кумулативно. Сви они који су под дејством чини ће

нападати немртве са –К4 ограничењем на бн и штету. Ако се употребе ријетки састојци чин је трајна.

### (71-100%) пмо и3 Скелет слуга

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: метална плоча (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,4), стаклена кугла (До:у; Вр:0,1), метални висуљак (До:р; Вр:10); Об дј:леш или скелет; Тр: 2К10 дана; О: н,з; Вм: некромантија] Ова чин привремено оживљава скелет хуманоидног створења не веће величине од људске који ће потом слушати најпростије команде свог господара све док се не уништи, одбије, рашчини или чин не оконча. За сваки ниво искуства корисник може да има по једног активног скелета слугу. Као и код снажније верзије ове чини за оживљавање скелета или зомбија скелету слуги се може наредити да чува одређени простор, прати корисника, носи тешке објекте и сл. Треба напоменути да скелет није баш погодан за финије послове као што је нпр кување и обично се користи да служи као носач и привремени тјелохранитељ.

## 11. Подмолитве зачаравања

### (1-30%) пмо ј1 Магични ефекти

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:0; Сас: прах плавог кварца (До:ч; Вр:8), стаклена кугла (До:у; Вр:0,1), мала сочива (До:р; Вр:8); Об дј:корисник; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да дода неке ефекте приликом коришћења чини тако да их учини занимљивијим за гледање. Тако користећи ову чин корисник може да утиче и измјени боју, звук или уобичајени изглед чини (визуелни ефект) и то може да ради са свим чинима које користи све док ова чин траје. Нпр ова чин може да произведе љубичасте магичне муње, магичне пројектиле који се испаљују или чак ватрене лопте које изгледају попут главе црвеног вука док лете. Иначе ова чин не може да измјени на никоји други начин дејства чини, не може да створи никакав облик невидљивости и не може да комплетно пригуши чини иако може до неке мјере тј на скоро једну четвртину од оригиналног.

### (31-60%) пмо ј1 Повећање деструкције

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:0; Сас: прах



малачита (До:ч; Вр:10), златни пехар (До:у; Тж:0,5; Вр:50), дјетелина са четири листа (До:р; Вр:100); Об дј:једна чин; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Ова чин појачава разорну моћ сваке чини на коју се употреби повећавајући штету коју оне наносе за један по коцкици штете. Овом чињу се могу захватити само магије које наносе директну физичку штету, а чин је потребно употребити на састојке чини на коју се жели употребити током њене припреме.

**(61-100%) пмо ј3 Лоша срећа** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:2К10м/цк; Сас: ножице паука (До:ч; Вр:0,3), мумифицирана животињица (До:у; Вр:40), диск, од кости, са бројевима на себи (До:р; Вр:0,3); Тесб:поништава; Об дј:једно створење чин; Тр:2К10цк; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да зачара једно створење тако да ће оно бити неспретно и лоше среће у борби. Жртви је дозвољено тесб да избјегне дејство чини, а ако не успије следећих 2К10 циклуса чин ће дјеловати тако да свака ствар коју жртва ради и која захтјева бацање она ће морати да баци два пута и изабере лошије. Ово укључује бацања за напад, спасоносна бацања, све провере као и сва остала бацања.

## 12. Зле подмолитве

**(1-30%) пмо к1 Увенуће организма** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: крзно вепра (До:ч; Тж:0,5; Вр:1), језик змије (До:у; Вр:5), кост немртог (До:р; Тж:0,1; Вр:20); Тесб:поништава; Об дј:коцка страница 10м; Тр: све док корисник прича; О: д,н,з; Вм:зла] Ова чин изазива да влага испари из организама који су на подручју дјеловања чини наносећи им К4 по нивоу корисника ако они не баце успешно тесб у ком случају чин на њих нема ефекта (водени елементали и биљке имају ограничење од -3 на бацање).

**(31-70%) пмо к2 Канца зла** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:2К6м/н; Сас: дим (До:ч), сребрни колут за главу (До:у; Вр:15), мајушна сребрна звиждаљка (До:р; Вр:12); Об дј:једна канца; Тр: 2К4цк/н; О: н,з; Вм: зла] Помоћу

ове чини корисник ствара лебдећу магичну канцу енергије која ће напасти жртве које корисник изабере. Канца напада са корисниковим бн као брже оружје и ако погоди наноси К4 штете плус додатак на карактерову изузетну снагу. Има 2К4 поена енергије по нивоу корисника и оклопљеност 7, а нестаје ако јој се Е смањи на нулу или ако истекне трајање чини.

### **(71-100%) пмо к3 Ослабљујући облак**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:0; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Тж:0,2; Вр:0,01), сумпор (До:у; Вр:0,5), алкална со (До:р; Вр:8); Об дј:корисник; Тр: 2К4цк/н; О: н,з; Вм: зла] Помоћу ове чини корисник ствара око себе отровни облак полупречника 4м и свако ко се нађе на подручју његовог дјеловања (осим корисника) трпи смањење свих карактеристика за пола током К4цк/н. Истовремено корисник бива сакривен као да је у густој магли, а он је отпоран на дејство отрова и види нормално кроз њу.

## 2. Лакше молитве - лкмо

### 1. Лакше елементалне молитве

**(1-20%) лкмо а1 Спуштање воде** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:10м/н; Сас: циркон (До:ч; Вр:50), аквамарин (До:у; Вр:500), сафир (До:р; Вр:1000); Об дј: К4 м/н, а ширина и дужина по К6 м/н; Тр:К4цк/н; Од:могуће; О:д; Вм: елементална] Ова чин изазива да се вода спусти до нивоа од најмање 3цм, највише може да се спусти по К4 метара за сваки ниво корисника, ширине и дужине по К10 метара за сваки ниво корисника. Када се ова чин употреби у дубљим и већим површинама воде као што је језеро, море или океан ствара се вртлог који може да отежа кретање бродова јер ће их изложити великом ризику и онемогућити да се нормално крећу за вријеме дјеловања чини, а такође ако се чин употреби на елементала воде или остала створења на бази воде дјеловаће као чин успорење.



Обрнуто дејство изазива подизање воде што може да напуни празна корита, подигне насукане бродове, или чак однесе бродове или бране.

**(21-40%) лкмо а2 Загријавање метала**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:40м; Сас: опрљена рукавица (До:ч; Вр:0,2), сумпор (До:у; Вр:0,5), алкална со (До:р; Вр:8); Об дј:особа која носи метал; Тр:3К4цк; О: д,н,з; Вм:елементална] Када свештеник изговори молитву метал на који се концентрише ће се загријати и следећи циклус постаје толико врео да наноси К4 штете особи која га носи или држи док траје чин.

**(41-60%) лкмо а3 Природни зид**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: хумусна земља (До:ч; Тж:0,01; Вр:0,5), гранитна прашина (До:у; Вр:0,01), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј:10м<sup>2</sup>/н или прстен пречника 5м+2м/н; Тр:2К10цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу чини се ствара непролазни зид од земље и то 10м квадратних површине за сваки ниво корисника или прстен пречника 5м плус 2м за сваки ниво корисника. У оба случаја зид је 5м висок и мора бити постављен на тврдој подлози. Зид је дебео по један метар по сваком нивоу искуства корисника, а ако се употребе уобичајени састојци може бити и од камена, а ако се употребе и ријетки састојци и трајан.

**(61-80%) лкмо а4 Обликовање камена**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: комадић глине (До:ч), кварц у праху (До:у; Вр:10), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј:10м<sup>3</sup>+м<sup>3</sup>/н; Тр:стално; О: д,н; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник може да обликује камен по жељи али треба нагласити да детаљи које може да произведе нису најфинији. Значи у принципу корисник може да направи оружје од камена, статуе, мала враташца или сличне ствари или да већ изобличи постојеће нпр савије камена врата да би туда прошао.

**(81-90%) лкмо а5 Стапање са каменом**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: фини пјесак (До:ч; Вр:0,5), кварц у праху (До:у; Вр:10), сафир у праху (До:р; Вр:1000); Об

дј:корисник; Тр:К4сати/н; О: д,н; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник може да се стопи у са оближњим каменом и то тако што ће утонати у њега под условом да ту има довољно мјеста. Мања оштећења камена не сметају свештенику али већа му наносе 3К10 поена штете и избацују га из камена (која се могу бити узрокована и чинима), док потпуно уништење камена убија и свештеника осим ако не баци успјешно тесб када умјесто тога трпи само 3К10 штете. Ништа ван камена се не може чути ни видјети, а ако вријеме трајања чини истекне док је корисник и даље у камену он ће бити из њега избачен и истрпиће такође штету од 3К10.

**(91-100%) зпч а6 Камена рука**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 20+К10м/н; Сас: комадић глине (До:ч), гранитна прашина (До:у; Вр:0,01), камена рука (До:р; Тж:3; Вр:5); Тесб: поништава; Об дј: једно створење; Тр: 5+2К10цк/н; О:д,н,з; Вм: елементална] Ова чин мора да се употреби на каменој подлози као што је направљени камени под, камени под пећине, стјеновита подлога и сл, а чин није могуће употребити на каменом зиду нити каменом плафону. Чин изазива да се из камене подлоге обликује рука која је отприлике величине људске којом корисник може да покуша да ухвати ногу противника. Тада жртва има дозвољено тесб да би избјегло хватање и ако то бацање не баци успјешно биће ухваћена од стране земљана руке и држана у мјесту (кретање 0, и има ограничење на оклопљеност и бацање за напад од -2). Рука неће иначе нанијети никакву другу штету и може се напасти (има оклопљеност 15 и троструко поена од корисника) и ако се смањи на нула или мање поена енергије она ће се распршити.

## 2. Лакше природне молитве

**(1-10%) лкмо б1 Разговарање са животињама**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:10м/н; Сас: зрна кукуруза (До:ч; Вр:0,01), слатко уље (До:у; Вр:0,1), статуица животиње (До:р; Вр:3; Тж:0,2); Об дј:корисник; Тр:3+К10 цк/н; О:



д,н; Вм:природна] Када изговори молитву свештеник може да разговара са животињама које су интелигентне. Животиње ће са њим причати уз мали опрез, а оне које су исте оријентисаности као и он можда ће му и помоћи извршавајући неки мањи задатак.

**(11-20%) лкмо 62 Биљна врата** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Вр:0,01; Тж:0,2), сумпор (До:у; Вр:0,5), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј:корисник и његови пратиоци у зависности од њихове величине и околних биљака; Тр:2К4 цк/н; О: д,н; Вм:природна] Помоћу ове чини се отварају врата или пролаз кроз дрвеће, жбуње, честар или слично растиње чак и ако је оно магичне природе. Ова чин је видљива само кориснику, другом свештенику или мађионичару вишег нивоа ако баци лкп п или драјади, а свима осталима се она морају показати. Чин чак омогућује да се уђе у чврсто стабло дрвета и да се тамо остане сакривен док се чин не оконча. Чин такође омогућава пролаз или савкривање било којем човјеку или створењу поред корисника средње величине, а ту се опет мора узети у обзир величина биљака код сакривања. У случају да се дрво запали, а карактер је унутра, он мора изаћи или ће бити убијен. Трајање чини је 2К4 циклуса по нивоу корисника али ако корисник намјерава да остане у стаблу храста чин је девет пута дужа, а у јасену три пута. Стаза је ширине 1,5м, а висине 2,5м. Ова чин не функционише на створења биљке попут дрвочувара и сл.

**(21-30%) лкмо 63 Лоцирање животиња и биљака** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:100+50м/н; Сас: шило (До:ч; Вр:0,1), бакарни ваљак (До:у; Вр:100), сребрна плоча (До:р; Вр:20; Тж:0,3); Об дј:површина од 50м/н ширине и 10м/н дужине; Тр:К4 цк/н; О: д,н,з; Вм:природна] Корисник може да одреди удаљеност било које животиње или биљке по жељи. Када се употреби ова чин корисник помисли на жељену биљку или животињу и потом ће сазнати да ли је таква биљка или животиња у домету дејства чини и гдје се она налази. Он се тада окрене у једном правцу и

онда покушава да то одреди, а може да захвати површину од 50м по нивоу дужине, а ширине 10м по нивоу. Током сваког циклуса може да се окрене у другом правцу и потом ће знати тачно да ли има тражене биљке или животиње или не и тачну удаљеност од ње. Чин траје један циклус по нивоу корисника и стаза може да буде 100м плус педесет метара по нивоу корисника. Иако вјероватноћа за налажење специфичне биљке или животиње зависи од поднебља генерално ће се биљке или животиње наћи у 50% случајева ако се оне често сусрећу, у 20% случајева ако се уобичајено сусрећу или у 10% случајева ако се оне ријетко сусрећу. У зависности од подручја на којем се тражи може се додати и до 30% додатак или ограничење.

**(31-40%) лкмо 64 Зид трња** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: гранчица (До:ч; Вр:0,1), купина (До:у; Вр:2), штапић од кристала (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Об дј:10м<sup>2</sup>/н или прстен пречника 5м+2м/н; Тр:2К10цк/н; О: д,н,з; Вм:природна] Помоћу чини се ствара непролазни зид трња и то 10м квадратних површине за сваки ниво корисника или прстен пречника 5м плус 2м за сваки ниво корисника. У оба случаја зид трња је 5м висок и мора бити постављен на тврдој подлози. Зид је дебео по један метар по сваком нивоу искуства корисника, а зид по жељи корисника може бити трајан или да траје само за вријеме трајања чини. Свако ко покуша да протрчи кроз зид истрпиће 2К6 поена штете од убода трња по метру дебљине зида.

**(41-50%) лкмо 65 Призивање малих животиња** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10 м/н; Сас: штап за гоњење дивљачи (До:у; Вр:0,01, Тж:0,5), шећер (До:у; Вр:0,06), статуица животиње од абонеса (До:р; Вр:8); Об дј:К4 по нивоу корисника животиње у домету; Тр:док се борба не заврши, или не испуне задатак; О: д,н; Вм:природна] Свештеник помоћу ове молитве ако из три покушаја баци успјешну лкп м може да призове 1К10 животиње по нивоу искуства (1-10% значи да је сусретнут рој инсеката, 11-40% птице грабљивице или 41-100% остале копнене мале



животиње или морске животиње ако се корисник креће морем, потом одредити животињу по опису датом у КОС) које ће послушати најпростија наређења свештеника типа нападни, чувај итд.

**(51-60%) лкмо 66 Трновито растиње**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:50м; Сас: гранчица (До:ч; Вр:0,1), сребрна чиода (До:у; Вр:1), златна бодља (До:р; Вр:20); Об дј:површина 5x5м/н; Тр:К4сата/н; О: д,н,з); Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да ниско растиње претвори у растиње прекривено великим и бодљикавим трњем тако да свако ко хода преко њега биће у опасности да стане на трње и тако се повриједи. Трње ће непажљивом оку бити невидљиво јер ће најчешће бити прекривено лишћем, а свако ко нагази на трње трпиће исту штету као да је нагазио на бодљице тј К4/2 поена штете за сваки корак који направи на подручју дејства чини осим ако има добру видљивост и споро се креће када има омогућену лкп сп да би избјегао трње.

**(61-80%) лкмо 67 Љековито биље**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: комадић хране или бобице или листићи јестивог биља (До:ч), сребрна кашика (До:у; Вр:1), златни срп (До:р; Вр:100); Об дј:2К4 комадића; Тр:К4/2 дана/н (ако се употребе ријетки састојци могуће стално); Од:могуће; О: д,н); Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да зачара бобице или листиће биљака (2К4 комада) тако да ће након употребе чини бити љековити и имати једну од ових функција по избору корисника. Биље, бобице и веома мала количина хране може да се зачара и када се поједу оне ће потпуно утолити глад и освјезити онога који их је појео. Друга функција чини је да може да зачара бобице или биље тако да оно када се поједе лијечи по један поен штете по поједеном комаду бобица или листића поједене биљке. Обрнуто дејство ствара покварене и отровне бобице или листиће који су на први поглед непримјетни, а наносе штету од 1 поен по поједеном комаду.

**(81-100%) лкмо 68 Старење биљака**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 20+К10м/н; Сас: воћни колачић (До:ч; Вр:0,01), маслчак (До:у; Вр:1), видац (До:р; Вр:0,6); Об дј: једна биљка, сјеме или дрво/н; Тр: трајно; О:д,н,з; Вм: природна] Ова чин омогућује кориснику да утиче на старење било које биљке, сјемена или дрвета. На процес се може утицати унапријед или уназад по жељи (и то при употреби чини), значи може се утицати на дрвеће да порасте и почне да рађа плодове или обрнуто да од великог дрвета поново постане младица. На старост биљке се може утицати 20г по нивоу корисника и то на по једну биљку за сваки корисников ниво (корисник може да прекине процес кад год пожели), а чин нема других ефеката на биљку осим промјене старости и не може да дјелује на магично створене биљке нити створења попут биљке.

**3. Лакше молитве лијечења**

**(1-30%) лкмо в1 Лијечење лакших**

**рана** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:додир; Сас: свијећа (До:ч; Вр:0,01), сребрни крст (До:у; Вр:50), златни крст (До:р; Вр:200); Об дј:додирнуто створење; Тр: стално; Од:могуће; О: д,н,з само обрнуто дејство; Вм:лијечење] Свештеник, позивајући се молитвом на божанску силу може да излијечи К10е створењу које додирне. Када додирне створење и изговори молитву из његових руку ће засвјетлити љубичасто свјетло, а ране ће одмах зацјелити остављајући мјеста гдје су раније биле ране без икаквих ожиљака. Такође могуће је извести и супротан ефекат од овога ако се то жели односно наношење лакших рана али претходно се мора бацити успјешно бн руком да би се жртва додирнула.

**(31-70%) лкмо в2 Успоравање дејства**

**отрова** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: игла за шивење (До:ч; Вр:0,05), газа (До:у; Вр:0,1), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј:1 створење; Тр:1 сат/н; О: д,н; Вм: лијечење] Ако се ова молитва употреби прије



дејства отрова она одлаже његово дјеловање за вријеме трајања молитве.

#### **(71-100%) лкмо в3 Лијечење болести**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:додир; Сас: шило (До:ч; Вр:0,1), бакарни ваљак (До:у; Вр:100), сребрна плоча (До:р; Вр:20; Тж:0,3); Об дј:1 створење; Тр:стално; Од:могуће; О: д,н,з и само обрнуто дејство); Вм:лијечење] Ова чин омогућује кориснику да детектује болест и потом излијечи створење тако што ће положити руке на њега. Болест ће убрзо нестати чинећи да створење оздрави и зацјели у времену од једног циклуса до десет дана што зависи од болести и њеног степена развоја. Чин је такође дјелотворна и против паразитских створења и чудовишта. Када се употреби од корисника 4. нивоа и већег такође ће излијечити и ликантропију ако се употреби три дана након заражености. Обрнуто дејство ове чини је изазивање болести и да би била дјелотворна корисник мора додирнути жртву, а она потом има још и лксб да би избјегла дејство чини. Детаље болести одређује ВИ али следеће је типично: ослабљујућа болест, почиње да дјелује за К6 циклуса и након тога створење ће губити по 1 поен снаге сваких сат времена све док се она не смањи на два или мање када је карактер беспомоћан. Ако створење нема статистику за снагу оно ће губити по 10% од своје енергије све до својих 10% енергије. Ако болест поред тога захвата и енергију карактер. Распадајућа болест за разлику од ове прве почиње са дејством одмах, а заражени не могу да се излијече помоћу лкмо лијечење лакших рана и темо лијечење тежих рана. Болест ће изазвати смрт за К6 мјесеци, а такође сваки мјесец напредовања болести ће заражени за стално губити по 2 поена изгледа. Овако изазване болести могу се излијечити помоћу ове чини (лкмо лијечење болести) али се ликантропија ипак помоћу не може изазавати.

#### **4. Лакше молитве призивања**

##### **(1-10%) лкмо г1 Благослов**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:50м; Сас: свети предмет (До:ч; тж:0,1; Вр:25), комадић кристала (До:у; Вр:10), метална купа (До:р; Вр:10; Тж:0,2); Об дј:15м пречник; Тр: К10+1цк/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:призивање] Када се ова молитва употреби сви пријатељи свештеника добијају +1 додатак за бн, нанесену штету и спасоносна бацања за свака три нивоа свештеника који је употербио ову чин (1-3 ниво +1, 4-6 +2 и 7 ниво +3) или код обрнутог дејства односно клетве -1. Друга намјена ове чини је да благослови један предмет (на пример стријела). Тежина тог предмета је ограничена на 1кг по ниву корисника и дејство траје док не истекне трајање чини или док се предмет не употреби.

##### **(11-20%) лкмо г2 Чин за откривање својства предмета**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:предмет м; Сас: креда (До:ч; Вр:0,01), талк (До:у; Вр:0,5), мала сочива (До:р; Вр:8); Об дј:један предмет; Тр:К10+1цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Корисник помоћу ове чини може да открије у року К4 сата чему служи предмет, да ли је магичан, како се активира и која су његова својства ако успјешно баци лкп сн. Помоћу чини се могу сазнати све функције предмета чак иако их он има и више од једне.

##### **(21-30%) лкмо г3 Бљештећа свјетлост**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:4м; Сас: бројаница за молитву (До:ч; Вр:3), тамјан (до:у; Вр:15); штап од слоноваче (До:р; Вр:5; Тж:2); Лксб:поништава; Об дј:пречник 8м око корисника; Тр:тренутно; О: д; Вм:природна] Свештеник када употреби ову магију позивајући се на божанску силу постаје толико свјетао да убрзо постаје немогуће гледати у том правцу. Сви у пречнику осам метара бивају захваћени магијом и ако нису претходно упозорени биће заслијепљени К4 циклуса. Чланови дружине који знају да ће свештеник употребити ову чин могу на вријеме да затворе очи тако спашавајући себе и могу већ следећу рунду да нападно без икаквих проблема.



**(31-40%) лкмо г4 Чудо божије** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:100м; Сас: плави кварц (До:ч; Вр:8), бисер (до:у; Вр:100); сафир (До:р; Вр:1000); Лксб:поништава; Об дј:пречник 8м око корисника; Тр:тренутно; О: д; Вм:призивање] Када се ова чин употреби баца се процентажно бацање и резултат 1-30% значи да је чин лоше употребљена, 31-50% ништа се не дешава, 51-80% може да употреби тренутно К4 тежих чини насумично одређене бацањем на табели чини, 81-90% може да употреби тренутно К4/2 тешких чини насумично одређене бацањем на табели чини, 91-100% ситуација се аутоматски рјешава у корист карактера. Ова чин се може употребити у борби или при рјешавању неких задатака. Треба напоменути да божје чудо може да ради само у помагању да се оствари неки добар циљ, а ако је у питању нешто што је лична корист или циљ који помаже злу онда ће карактер имати ограничење од -40% на бацању. Чини које се добију на бацању морају се употребити одмах и ако су у питању зле чини треба поновити бацање. За сваки ниво искуства након првога корисник добија по додатних +2% на бацању.

**(41-50%) лкмо г5 Стварање хране или пића** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: посебно припремљен и освештан колачић (До:ч; Вр:0,01), комадић кристала (до:у; Вр:10); корална огрлица (До:р; Вр:500); Об дј:комадић жељене хране или пића; Тр:тренутно; О: д; Вм:призивање] Помоћу ове чини свештеник може један комадић хране или мало воде који стану на врх длана да претвори у праву храну или воду односно течност за пиће (сок, вино и сл. искључујући отрове и остале штетне течности) и то по 2К8 килограма по нивоу за зрно хране или жељене течности.

**(51-60%) лкмо г6 Ходање по води** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:60м; Сас: плута (До:ч; Вр:0,01; Тж:0,1), латице руже (До:у; Вр:0,1), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Об дј:корисник и по још једна особа за сваки ниво након првога; Тр:2К4цк/н; О: д; Вм:призивање] Помоћу ове чини карактер

може да учини да једно или више створења може да хода по води или течности као по чврстом тлу. Стопала оних који ходају не додирују течност али ако се хода по блату или снијегу остаће трагови 5цм дубине.

**(61-70%) лкмо г7 Подвиг** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: бројаница за молитву (До:ч; Вр:3), сребрни крст (До:у; Вр:50), златни крст (До:р; Вр:300); Об дј: корисник и два створења/н; Тр:тренутно; О: д,н; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник бива телепортован божанским промислом на мјесто гдје је његова помоћ најпотребнија у смислу да заштити и помогне нејакима или да подигне вјерске грађевине и шири вјеру на том подручју. Када задатак буде испуњен он бива враћен на мјесто гдје је раније био, а свештеници и људи који се боре за добро обично ритуално изводе ову чин и тада заједно са својом дружином одлазе на мјесто гдје су најпотребнији ради извршења задатака у корист добра.

**(71-80%) лкмо г8 Причање са мртвима** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: бројаница за молитву (До:ч; Вр:3), сребрни крст (До:у; Вр:50), прашина смарагда (До:р; Вр:5000); Об дј:једно мртво створење; Тр:К4сати/н; О: д,н; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да прича са мртвима и они ће морати да одговоре на његова питања али ће покушати да буду околишави или двосмислени колко год могу. Створења које нису генерално исте оријентације као корисник (нпр корисник је добре, а мртви је неодређене или зле оријентације) имају дозвољено лксб и ако га баце успјешно не морају да одговоре на корисникова постављена питања. Корисник може да постави по једно питање за сваки ниво искуства који има, а вријеме колко може да разговара са мртвим је К4 циклуса по нивоу. Такође колко је мртва особа дуго мртва је значајна и корисник првог нивоа може да прича само са недељу дана мртвима, другог мјесец, трећег годину, четвртог и петог сто година, шестог и седмог до хиљаду, осмог и деветог хиљаду и више. Услов је наравно да



корисник и мртва особа причају истим језиком.

**(81-90%) лкмо г9 Позивање на свету/несвету моћ** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:0; Сас: прах карнеола (До:ч; Вр:50) (До:ч; Вр:50), комадићи перидота (До:у; Вр:250), штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Об дј:корисник; Тр: К4/2цк/н; О:д,н,з; Вм: призивање] Када се ова чин употреби корисник почиње да свијетли ауrom која је свијетла или тамна у зависности да ли се позива на свету или несвету моћ и постаје носиоц божанске силе свога бога. Корисник чини за кратко може да повећа једну своју особину (снагу нпр или спретност итд) за К4 поена за свака 3 нивоа искуства које посједује. Тако на 1-3. нивоу може да је повећа за К4 поена, на 4-6. за 2К4 и на 7-9. за 3К4. Ова чин није кумулативна и не може се употребити више од једне чини и може се употребити само на корисника, а то укључује и било коју чин за повећање особине која се користи заједно са овом (дјелује прва употребљена). Након што се чин заврши, божанска моћ нагло напусти корисника што га оставља толко ментално и психички исцрпљеним да је он у скоро коматозном стању и неће бити у могућности да ради било шта током следећих 4К6 циклуса осим ако направи успјешну теп г када се ово вријеме смањује за пола.

**(91-100%) лкмо г10 Снага једног** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: дјетелина (До:ч; Вр:0,1), купа гвоздени калуп (До:у; Тж:0,1; Вр:0,3), фигурица животиње од абоноса (До:р; Тж:0,2; Вр:8); Об дј:једно људолико створење+још једно/н; Тр: 2К10цк; О:д,н; Вм: призивање] Помоћу ове чини корисник зачарава групу створења (која морају бити људолика и исте оријентације) тако да сви имају додатке за бацање за напад и штету коју наносе погодком као да имају снагу коју има најјачи припадник дружине (без икаквих магичних додатака). Сви који желе да учествују у чини морају да додирну руку корисника који прво мора да одреди онога са кога пребацује додатке за изузетну снагу на остале. Након што се чин заврши

припадник дружине са највећом снагом ће се осјећати веома исцрпљено и неће моћи да ради ништа следећих К10 циклуса осим да се одмара.

## 5. Лакше нападачке молитве

**(1-25%) лкмо д1 Духовно оружје** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: оштрица ножа (До:ч; Тж:0,2; Вр:0,3), златни пехар (До:у; Тж:0,5; Вр:50), аметист у праху [До:р; Вр:1000]; Об дј:створено оружје; Тр:2К4цк/н; О: д,н; Вм:нападачка] Помоћу ове чини корисник ствара духовно оружје позивајући се на божанску силу. Оружје које се ствара се одређује насумичним бацањем на табели оружја (оружја која корисник не може да употреби се занемарују и баца се поново). Створено оружје има све особине магичног и имаће додаток од +1 за свака три нивоа искуства свештеника (прва три нивоа +1, 3 до 6 ниво +2 и коначно 7 до 9 +3). Корисник поред магичног додатка на бн такође ће имати и додаток од К4 на бн јер ће моћи боље да употреби ово оружје него обично са којима се бори. Ако се корисникова концентрација која је потребна за одржање чини прекине магија ће истог тренутка да се оконча.

**(26-50%) лкмо д2 Громовити штап** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:0; Сас: комад гвожђа (До:ч; Тж:0,3; Вр:0,8), златно јаје (До:р; Вр:50), златно перо (До:р; Вр:30); Лксб: поништава; Об дј: купа дужине 12м, ширини 2м на почетку и 6м на крају; Тр: трајно; О:д,н,з; Вм: нападачка] Након што се употреби ова чин корисник удари својим штапом о земљу и у смјеру у којем га упери избацује заглушујућу купу силе дужине 12м и ширине 1,5м код штапа и 6м на њеном крају. Сви који су макар имало захваћени купом морају да баце лксб или ће бити ошамућени К4 циклуса и онемогућени да ураде било шта јер су за то вријеме оглувјели и неспособни да мисле и дјелују усклађено. Додатно силина звучног таласа ће одбацити оне које је чин потпуно захватила 2К4м уназад носећи им по један поен штете за сваки одбачени метар,



али они захваћени таласом имају још једно лксб да би избјегли то дејство (ово не може помјерити створења величине дивовске и веће али наноси уобичајену штету), а ломљиви објекти морају такође направити успјешно лксб да не би истрпили штету и у зависности од претрпљене штете могу се и сломити.

**(51-75%) лкмо д3 Претварање каменчића у стјену** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:25+5м/н; Сас: марамица (До:ч; Вр:0,2), сребрни свјећњак (До:р; Вр:12), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј: један каменчић; Тр: док се каменчићне употреби; О:д,н,з; Вм: нападачка] Када се ова чин употреби на каменчић који се баци на жељеног противника он се претвара у стјену која ако успјешно погоди циљ (за шта се мора бацати нормално бацање за напад) наноси К4+1 поена штете када погоди +1 поен штете по нивоу корисника. Само корисник може да баци зачаране каменчиће, а они се могу зачарати и прије борбе и када је то потребно употребити.

**(76-100%) лкмо д4 Калеидоскопски зрак** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:2К10м/н; Сас: метална плоча (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,4), кварц у праху (До:у; Вр:10), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Лксб: поништава; Об дј: једно створење; Тр: тренутно; О:д,н,з; Вм: нападачка] Када се ова чин употреби танки млаз свјетлцавих калеидоскопских боја испалује се из корисникових прстију према жртви која има омогућено лксб да избјегне дејство чини. Жртва погођена калеидоскопским зраком трпи К4+1 штете по нивоу корисника (дупло ако су жртве зле оријентације), а ако чин погоди онога ко зна да користи чини умјесто штете одузеће му К4+1 чини по нивоу корисника (прво слабије па онда јаче) тако што ће их покварити и учинити надаље неупотребљивим.

## 6. Лакше одбрамбене молитве

**(1-10%) лкмо њ1 Гвоздена кожа** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:додир; Сас: комад гвожђа (До:ч; Вр:0,8; Тж:0,3), гвожђани прах (До:у; Вр:0,1), челична прашина (До:р; Вр:1); Об

дј:једно створење; Тр:К10цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Када се ова молитва употреби свештенику или додирнутом створењу повећава се оклопљеност за почетна +2 поена и за +1 за свака 3 нивоа свештеника који је користи јер кожа очврсне као да је гвоздена и онда је теже повриједити (оклопљеност 3 на 1-3. нивоу, окопљеност 4 на 4-6. нивоу и оклопљеност 5 на 7. нивоу. Као додаток, спасоносна бацања против свих напада осим магије добијају додаток +1.

**(11-20%) лкмо њ2 Невидљивост за животиње** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:додир; Сас: дим (До:ч), златни пехар (До:у; Вр:50; Тж:0,5), фигурица од димног кварца (До:р; Вр:500); Об дј:једно створење/н; Тр:2К10+К4 цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Када се употреби ова чин створење које се додирне постаје тотално немогуће за детектовати од стране животиња са памећу 4 и мање. Нормалне животиње укључују и оне дивовске или веће величине али искључује оне са способностима попут магичних. Створење зачарано овом чињу може да се креће међу таквим животињама и пролази кроз њих као да оне не постоје. Нпр зачарано створење би могло да стоји испред најгладнијих лавова или највећег тираносауруса рекса, а да не буде додирнуто нити чак примјећено. За сваки ниво искуства корисника једно створење може бити додирнуто и тиме на њега пренијето дејство чини.

**(21-30%) лкмо њ3 Невидљивост за немртве** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:додир; Сас: бројаница за молитву (До:ч; Вр:3), сребрни крст (До:у; Вр:50), златни крст (До:р; Вр:300); Об дј:једно створење; Тр:К4 цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ова чин изазива да немртви изгубе траг и забораве на створење заштићено овом чињу. Немртви другог или мањег нивоа су аутоматски захваћени, трећи и четврти бацају лксб да би избјегли дејство чини, пети шести и седми бацају тесб, а осми и девети бацају тшсб. Такође треба истаћи да свештеник када користи ову чин не може истовремено и да тјера немртве или зле духове (попут вјештине) и да се чин завршава



ако корисник нападне или употреби било коју другу чин за вријеме трајања ове чини.

**(31-40%) лкмо њ4 Заштита од зла**

[До:у; Вр:300; Бр:6; Дом:додир; Сас: свети предмет (До:ч; тж:0,1; Вр:25), купа од рога овна (До:у; Вр:4; Тж:0,1), звиждаљка од кости (До:р; Вр:6); Об дј:1 створење; Тр:2К4 цк/н; Од:могуће; О: д,н,з и само обрнуто дејство); Вм:одбрамбена] Када се ова чин употреби она ствара магичну баријеру око онога на кога се употеби од пола метра која се креће заједно са њим и има три ефекта. Прво од свега је да она чини да сва зла створења трпе ограничење од -2 на напад, а корисник добија и додатак од +2 на провјере против било каквих напада тих створења. Друго сваки покушај да се успостави ментална контрола над оним на кога је чин употребљена или да се његов ум преузме биће блокиран са овом чињу. Треће спријечава додир тјелом створења која су из друге димензије или призавана помоћу чини што изазива да њихови напади тјелом не функционишу (нпр саламандер), а ако напад захтјева додир нападач ће одскочити од карактера на којем је ова чин. Обрнуто дејство чини штити од добра, а други и трећи ефекат остају непромјењени.

**(41-50%) лкмо њ5 Магично одјело**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: одјело које се зачарава, бисерна прашина (До:р; Вр:500), прах звјезданог сафира (До:р; Вр:5000); Об дј:корисник; Тр:К4сати/н; О: д,н; Вм:одбрамбена] Ова чин зачарава одјећу корисника повећавајући оклопљеност за К4 поена за сваких три нивоа искуста који он посједује(прва три нивоа К4, 3 до 6 ниво 2К4 и коначно 7 до 9 ниво 3К4). Ако корисник носи оклоп узима се у обзир само већа оклопљеност било да је то оклопљеност оклопа или магичног одјела. Оклопљеност магичног одјела такође није кумулативна ни са којим другим видом оклопљености укључујући и магични.

**(51-75%) лкмо њ6 Линија заштите**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир или 0; Сас: дјетелина луцерка (До:ч; Вр:1), комадићи црног ћилибара (До:у; Вр:50), сребрна плоча

(До:р; Тж:0,3; Вр:20); Тесб: поништава; Об дј: линија дужине 30м; Тр: Кбцк/н (ако се употребе ријетки састојци стално али баријера не може бити покретна у том случају); О:д,н,з; Вм: одбрамбена] Када се ова чин припрема мора прво да се одреди да ли ће бити покретна или не. Ако је непокретна корисник мора да постави два паралелна знака на површине између којих жели да постави заштитну линију (нпр два зида, дрвета и сл). Ако је чин покретна мора се припремити у сарадњи са још једним корисником чини и потом када се употреби сваки од њих мора стајати на крају служећи као ивица за дејство чини ( и док чин траје не могу користити ниједну другу чин јер је потребна велика концентрација да би се ова чин одржавала, могу се кретати са пола својег нормалног кретања, не смију да се приближавају ни одаљавају једни од другог и не смију да дозволе да кроз баријеру прође било какав неживи предмет пречника 1м јер ће то окончати чин.). Када чин почне да дјелује ствара се свјетлуцаво поље силе између два краја (знака или корисника чини) које је висине 3м и пресијава се од енергије. Баријера наноси К4 поена штете свим створењима која прођу кроз њу (створењима зле оријентације двоструко), а створења имају омогућено и тесб да би ту штету избјегли.

**(76-100%) лкмо њ7 Зона здравог ваздуха**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: црни лук (До:ч; Вр:0,2), рицинусово уље (До:у; Вр:1), штапић од стакла (До:р; Тж:0,1; Вр:1); Об дј: коцка страница 5м/н; Тр: К4сата/н (ако се употребе ријетки састојци стално али баријера не може бити покретна у том случају); О:д,н,з; Вм: одбрамбена] Ова чин ствара невидљиву заштитну баријеру око области дјеловања чини која одбија све штетне елементе из отровних пара укључујући и оне које су створене магичним путем укључујући и чини (треба напоменути да чин не штити од змајевих бљујућих оружја). Чисти ваздух унутра пролази нормално а чин захвата површину коцке страница 5м по нивоу корисника



## 7. Лакше молитве прорицања

**(1-20%) e1 Лоцирање** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:неограничен; Сас: гранчица (До:ч; Вр:0,1), магнетна игла (До:у; Вр:1), метални висуљак (До:р; Вр:10); Об дј:предмет или мјесто; Тр:2К10цк/н; О: д,н; Вм:прорицање] Карактер може да током трајања чини одреди смјер и удаљеност било којег предмета или мјеста које му је познато или му је о томе детаљно објашњавано.

**(21-40%) e2 Анализа оријентације** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:100м; Сас: ловоров лист (До:ч; Вр:0,3), орлови нокти (До:у; Вр:1,5), угојка (До:р; Вр:2,3); Лксб: поништава; Об дј:једно створење, предмет или квадрат страница 3м; Тр: 2К10цк/н; О:д,н,з; Вм: прорицање] Ова чин омогућује кориснику да види колко се карактер, створење или предмет удаљују од нулте односно неодређене оријентације, а такође ако је испитанику промјењена оријентација (чак и магично) корисник ће моћи да утврди узток те промјене. За сваки ниво искуства корисник има 2К10 посто шансе да открије тачну оријентацију, а ако не баци успјешно К10 бацање неће бити у могућности да то открије. Жртве које се не подвржу овој чини добровољно имају омогућено и лксб да би избјегли дејство чини.

**(41-60%) e3 Читање сјећања** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:5м; Сас: чешаљ (До:ч; Вр:0,1), чемерика (До:у; Вр:1,3), штапић од сребра (До:р; Тж:0,1; Вр:2); Лксб: поништава; Об дј:једно створење, пре дмет или квадрат страница 3м; Тр: 2К10мин/н; О:д,н,з; Вм: прорицање] Ова чин омогућује кориснику да прочита сјећања једне особе и он искуси то сјећање истом јачином као и та особа. Вријеме које је потребно да би се сјећање доживјело је једна петнестина од оригиналног. Тако нпр он сјећање које је у стварности трајало 15 сати може да види за један сат, а жртва чини такође доживљава то сјећање кад и корисник. Жртва мора имати памет најмање 5 и мора да буде у домету чини за цјело вријеме док она траје иако се чин може употребити на жртве

које спавају, нису свјесне, паралисане и сл. Жртва има омогућену тесб да избјегне чин (чак и кад спава или је иначе несвјесна покушаја корисника), а ако су у питању тајне или ствари старије од 3 године томе додаје и додатак од +5 на тесб.

**(61-80%) e4 Налажење тренутка** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:0; Сас: крпица (До:ч; Вр:0,01), златно звонце (До:у; Вр:60), отровне печурке (До:р; Вр:30); Лксб: поништава; Об дј:корисник; Тр: тренутно; О:д,н,з; Вм: прорицање] Ова чин омогућује кориснику да одреди ситуацију тренутка тј да одреди силу која је најдоминантнија у тренутку. Да би употребио ову чин корисник ствара одређену количину случајних бројева, а онда проучава образац који се јавља у низу и који даје податке о текућим условима. У игри то значи да након што се чин употреби ВИ каже кориснику једну ријеч или кратку фразу не већу од пет ријечи описујући најдоминантнији тон ситуације, нпр тонови би били блиска опасност (ВИ зна да се опасно чудовиште приближава као што је рецимо змај), мир и сигурност (шума око кампа изгледа пријетеће али је уствари чиста од зла), издаја (унајмљени слуга је уствари шпијун непријатеља) и сл. Чин се иначе не везује за одређени простор већ за корисника и било шта што се дешава мора бити повезано лично са њим да би се то открило помоћу чини.

**(81-100%) e5 Моћ вјере** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: цвекла (До:ч; Вр:0,1), перо дивовске сове (До:у; Вр:0,2), комадићи аметиста (До:р; Вр:500); Лксб: поништава; Об дј:20м2/н; Тр: док се корисник концентрише; О:д,н,з; Вм: обмана] Ова магија је слична мађионичарским обманама али код ове чини жртва мора да баци теп м да би повјеровала у обману али има додатак +1 на бацање за сваки ниво искуства корисника након првог (ако теп м не успије чин за њега неће дјеловати јер он не може да себе убједи да је то стварност), а не као код нормалних обмана да не повјерује у њу (ако не успије чин за њега не дјелује). Корисник може да створи било који предмет, створење или силу све док је то у домету



дјеловања чини, а и сам може да се подвргне чини као и сви остали. Обмана је видљива и може се додирнути али остале ефекте није могуће створити. За разлику од обичних обмана ова чин не ствара дупликат стварности већ је та стварност реална за онога ко у њу вјерује. Обмана има све нормалне функције које њен облик и функција дозвољавају нпр мост створен помоћу ове чини омогућава оним који у њега вјерују да пређу преко ријеке, док ће чудовиште нпр хидра нанијети штету ономе ко у њу повјерује док за остале оно неће постојати и нпр они неће видјети корисника како прелази мост већ како хода по ничему. Обмана дјелује све док се корисник концентрише (дозвољено је кретање и борба али не и кориштење других чини), док није ударен у борби или док не изгуби свјест. Дејство обмане је спољашње у односу на корисника тако да он не може да створи обману да је он величине дива, да није рањен или да су му изникла крила.

### 8. Лакше молитве очаравања

**(1-10%) лкмо ж1 Наредба** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:30м; Сас: црвена крпица (До:ч; Вр:0,01), гранитна прашина (До:у; Вр:0,01), штапић од стакла (До:р; Вр:1; Тж:0,1); Теп м:поништава; Об дј:једно створење; Тр:3+К10цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Свештеник изговори једну рјеч заповједничким тоном и усмјери своју концентрацију према неком створењу које изабере. Створење ако разумије изговорену наредбу која се може састојати само од једне ријечи послушаће без двоумљења. То могу бити наредбе као што су бјежи, стој, спавај, итд. Ниједно наређење створење неће слушати дуже од трајања чини нити ће послушати бесмислене наредбе. Ако се изда наређење умри он ће пасти у кому три циклуса након чега ће се устати без икаквих посљедица.

**(11-20%) лкмо ж2 Заустављање** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:50м; Сас: метална шипка (До:ч; Вр:0,01; Тж:0,5), купа од рога бика

(До:у; Вр:4; Тж:0,1), златна бодљица (До:р; Вр:20); Лкп м:поништава; Об дј:К4 особа по нивоу корисника на површини пречника К10м/н; Тр:К4 цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова молитва задржава највише 4 особе исте врсте као и он по нивоу корисника (највише трећег нивоа и мањег) и оне су непокретне за вријеме трајања молитве. Особе морају да су у стању да разумију језик који свештеник употребљава док користи ову молитву.

**(21-30%) лкмо ж3 Бојни поклич** (До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:0; Сас: свети предмет (До:ч; Вр:25; тж:0,1), бисер (До:у; Вр:100), метална купа (До:р; Вр:10; Тж:0,2); Об дј: 50м+10м пречник/н; Тр:3+К10цк/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:очаравање] Као врхунац ове чини, свештеник узвикује заглушујући бојни поклич у правцу својих противника привлачећи пажњу свих непријатељских створења у области дјеловања чини. К6 нивоа/коцкица енергије ових створења је ошамућено за К4 циклуса и ово дејство захвата створења са најмањим КЕ прво. Након тога сва створења захваћена дјеловањем чини ће покушати да физички нападну свештеника, заборављајући све остале акције које су им биле на уму. Жеља да се убије свештеник ће трајати 6 циклуса или док он не буде мртав. У исто вријеме, сва пријатељска бића у области дјеловања чини добијају дејство чини благослов (+1 за бн, штету и спасоносна бацања). Пријатељска створења такође добијају +1 на њихове провјере храбрости све док свештеник остане у животу. Немртви или створења са памећу мањом од 5 нису захваћена овом чињу.

**(31-40%) лкмо ж4 Заговарање** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:неограничен; Сас: бројаница за молитву (До:ч; Вр:3), магнетна игла (До:у; Вр:1), метални висуљак (До:р; Вр:10); Об дј:предмет или мјесто; Тр:2К10цк/н; О: д,н; Вм:очаравање] Помоћу ове чини корисник може да заприча слушаоце својим говором и они ће му посветити своју пуну пажњу слушајући шта он има да им каже потпуно заборављајући на све око њега. Успјешно тесб поништава дејство чини, а расе



или религије које су непријатељске оној којој корисник припада имају на провјере и додатак од +4. Поред тога они који улазе у домет чини морају да баце лксб да би провјерили да ли и на њих чин дјелује као и на остале. Да би успјешно употребио чин корисник мора неометано да прича током једног циклуса и потом ће чин дјеловати све док он прича што може да буде најдуже један сат. Они који слушају свештеника неће предузимати никакве акције као и К4 циклуса након тога пошто ће дискутовати о ономе о чему је он причао. Ипак они који не буду под дејством чини почеће у 50% случајева заједно да се ругају кориснику и у том случају они што слушају имају право на још једно лксб. У случају да је група нападнута потребно је бацити лксб овога пута са додатком десет да би се дејство чини окончало. Ако је доста људи под утицајем чини (бар 10) ВИ може да баца спасоносна бацања свима тако што ће узети просјечну вриједност њихових карактеристика.

**(41-50%) лкмо ж5 Освећивање** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 10м; Сас: црна рибизла (До:ч; Вр:1), тамјан (До:у; Вр:15), штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Об дј: површина облика квадрата страница 5м/н; Тр: К4сата/н (ако се употребе ријетки састојци могуће стално); Од:могуће; О:д,н и з само обрнуто; Вм: очаравање] Ова чин омогућује кориснику да створи позитивну атмосферу на жељеном подручју. Они са сличном оријентацијом као корисник ће се осјећати сигурним и охрабреним док се налазе на зачараном подручју. Након што се чин употреби подручје ће пружати следеће погодности онима који су у њему и сличне оријентације и то +2 додатак на све провјере и спасоносна бацања, +2 на оклопљеност и бацања за напад као и +2 на све провјере вјештина и знања, док непријатељска створења трпе по -1 на бацање за напад и оклопљеност док нападају карактере који су на освећеном подручју. Обрнуто дејство чини (корисници зле оријентације само могу њу да употребе) даје умјесто додатака ограничења и умјесто

ограничења додатке исте величине.

**(51-75%) лкмо ж6 Зона истине** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 30м; Сас: комадић рибарске мреже (До:ч; Вр:0,5), сребрни крст (До:у; Вр:50), савршена метална купа (До:р; Тж:0,2; Вр:10); Об дј: површина облика квадрата страница 5м/н; Тр: К4сата/н; Од:могуће; О:д,н, и з само обрнуто; Вм: очаравање] Ова чин спријечава оне који уђу на зачарано подручје да изговарају било које свјесне лажи ако не баце успјешну теп м. Карактери који су захваћени овим дејством биће свјесни чини и могу да изаберу да радије не одговоре него да кажу истину или да заобилазе одговор говорећи истину. Обрнуто дејство присиљава на говорење лажи и карактери зле оријентације могу да употребе само обрнуто дејство ове чини. Чин захвата коцку страница 5м по нивоу искуства корисника.

**(76-100%) лкмо ж7 Круто размишљање** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 50м; Сас: чичак (До:ч; Вр:0,8), бакарни колут за главу (До:у; Вр:2), сребрни птичији кавез (До:р; Тж:0,5; Вр:8); Теп м: поништава; Об дј: једно створење; Тр: 2К10цк/н; О:д,н,з; Вм: очаравање] Ова чин се може употребити само на створења са памећу 4 или већом и дозвољена је и теп м да би избјегла дејство чини. Потом када чин почне да дјелује жртва није у могућности да ради било шта друго осим нога што је радила раније јер њен ум не може да мисли о било чему другом осим тој ствари коју тренутно ради (нпр особа која се бори против баука ће наставити да то ради иако дође опаснији противник, или стражар који чисти оружје неће се обазирати на изненадну опасност). Створење ће наставити да напада нпр виверну чак иако остане без стријела и покушаће да пронађе друге начине за напад што значи да ипак и даље размишља али само у смјеру који води ка завршавању започетог задатка.



## 9. Лакше молитве обмане

**(1-30%) лкмо з1 Непријатељске приказе** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:20м; Сас: миришљаво уље (До:ч; Вр:3), мало сребрно огледало (До:у; Вр:15), фосфор (До:р; Вр:5); Теп м: поништава; Об дј:једно створење; Тр: 2К4цк/н; О: д,н,з; Вм: обмана] Жртва ове чини може да помисли у почетку да чин не функционише добро, али следећег циклуса се око њега појављују 2К4 приказе које изгледом подсећају на жртву као да су створене огледалом и нападају га, а он ако не баци успјешну теп м мислиће да су праве тј да га могу повриједити. Приказе када се створе остају истог облика, пратиће жртву истом брзином којом се она креће али се не могу удаљити више од 20м од корисника. Обмане не могу да изазову никакву штету иако покушавају да убију жртву свом снагом. Њихов једини задатак је поред тога што жртву треба да збуне јесте да омогуће другом нападачу да жртву нападне са небрањене позиције тако да жртве које су под дејством ове чини имају оклопљеност мању за К4+1. Ако се погоде и нанесе им се макар и 1 поен штете приказе нестају, а оклопљеност коју треба погодити је 12.

**(31-70%) лкмо з2 Нестајање у сјенци** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:додир; Сас: пешкир (До:ч; Вр:0,05), талк (До:у; Вр:0,5), црна свила (До:р; Вр:3); Об дј:једно створење; Тр: 2К4цк/н; О: д,н,з; Вм: обмана] Ова чин потпуно сакрива једно створење на које се она употреби све док се створење дјелимично или потпуно налази у сјенци, тако да га могу само видјети они који користе магију за откривање. Ако створење прелази из сјенке у сјенку по подручју без сјенке оно ће изненада да се појави на свјетлости, а онда поново нестати и то се понавља увјек кад се креће по свјетлости.

**(71-100%) лкмо з3 Опчињавање** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:30м; Сас: комадић рибарске мреже (До:ч; Вр:0,5), перо дивовске сове (До:у; Вр:0,2), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј:једно створење; Тр: К4дана/н; О: д,н,з; Вм: обмана] Помоћу ове чини корисник ствара обману у покушају да привуче пажњу жртве и да задобије њено повјерење,

пријатељство, љубав и послушност и то тако што себе чини привалчним и узвишеним. Корисник ствара такву обману да он постаје жртви вјерни и жељени друг и ако она не баци упјешну теп м и лкп п повјеровати ће у обману и почеће да прати корисника било гдје да он крене, по могућству ако то није за њега опасно нити му угрожава живот. Да би чин дјеловала жртва мора да има памет већу од 5. Ако жртва разумје корисника чини он може да јој издаје наређења и жртва ће послушати ако не прође поновну лкп м. Захтјеви корисника који су супротни од интереса жртве додају ограничење од -1К4 на бацање, док ризичнији и неразумнији захтјеви дају ограничење од -2К4 до -4К4. Ако жртва било када не прође ову провјеру чин се прекида и престаје да дјелује на жртву, а она ће потом највјероватније бити бјесна и испуњена мржњом према кориснику. Ипак ако створење не прође провјере и ако се корисник о њему бринуо добро, задовољавао све његове потребе и хранио га редовно постоји шанса од 3% по поену изгледа корисника да ће жртва својевољно постати његов пријатељ и наставити да га прати. У супротном када трајање чини истекне жртва ће ако се о њој није добро бринула напасти корисника или ако јесте отићи мирно од њега.

## 10. Лакше молитве некромантије

**(1-30%) лкмо и1 Стварање утвара или гоулова** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: леш (До:ч), леш који је мртав мање од годину дана (До:у), људска жртва (До:р); Об дј:1 створење; Тр:стално; О: з; Вм:некромантија] Помоћу ове чини корисник може да људе или друга створења претвори у утваре или гоулове. Ако су она жива (и не опиру се) при употреби чини вјероватноћа за успјех је 80%, а при употреби чини свештеник мора да их жртвује па тек онда употреби чин, а ако су жртве биле мртве у зависности од старости леша вјероватноћа за успјех чини је 50% ако је леш мртав мање од године или 30% ако је леш мртав више од једне године. Потом



корисник може да им и нареди да чувају одређено мјесто што ће они послушати али последице тога неће више бити у стању да их контролише

**(31-70%) лкмо и2 Маска смрти** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: уље за кување (До:ч; Тж:1; Вр:1), мало сребрно огледало (До:у; Вр:15), црна свила (До:р; Вр:3); Об дј:једно створење/н; Тр: К4сата/н; О:д,н,з; Вм: некромантија] Када употреби ову чин корисник може да промјени изглед леша тако да изгледа да је неко други (корисник мора да посједује портрет индивидуе коју жели да представи или мора да има јасну менталну слику личности из искуства). Ако се леш оживи може се створити зомби који ће изгледати исто као жељена особа али ће ипак имати све особине зомбија.

**(71-100%) лкмо и3 Црна ватра** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:5м; Сас: уље за кување (До:ч; Тж:1; Вр:1), призма од аметиста (До:р; Тж:0,1; Вр:300), призма од црног опала (До:р; Тж:0,1; Вр:3000); Об дј:једно створење; Тр: тренутно; О: н,з; Вм: некромантија] Помоћу ове чини корисник може да избаци млаз црног пламена из руку који је уљаст, хладан и нема дејство на запаљиве материјале већ наноси само штету живим стварима. Пламен има домет 5м и наноси К10 поена штете по нивоу корисника свим живим стварима ако се оне погоде за шта је потребно успјешно бн. Поред тога ова чин се може употребити да се немртвима врати енергија и она се враћа исто колико се и наноси штета живим стварима тј К10 по нивоу за једну употребу чини.

## 11. Лакше молитве зачаравања

**(1-20%) лкмо ј1 Водени двојник** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: млад купус (До:ч; Вр:0,01), комадићи бисера (До:у; Вр:50), секрет ремораза (До:р; Тж:0,3; Вр:50); Лкпсб: поништава; Об дј: било која површина течности; Тр: док се чин не активира, а потом након додира К4/2цк/н; О:д,н,з; Вм: зачаравање] Ова чин се може употребити на било коју површину воде величине од океана

па све до чаше вина. Прво створење које се огледне у течности ће активирати чин и тада ће се течност формирати у идентичну тродимензионалну приказу створења које се огледало у води, а ако их се огледа више истовремено свако створење има подједнаку шансу да активира чин (бацати насумично). Чин је ограничена количином доступне воде и нпр ако се употреби на шољу чаја двојник ће се формирати од расположиве количине течности, али без обзира на доступну течност никада неће бити веће величине од оригиналног створења. Када се двојник оформи он остаје оживљен К4/2 циклуса по нивоу корисника. Двојник има исти број поена енергије и бацање за напад као оригинално створење, оклопљеност му је 11 и не може да користи специјалне способности нити чини које створење има, али се може провући кроз пукотине или испод врата и брзина му је дупло већа од оригиналног створења. Након што се оформи двојник ће покушати да додирне оригинално створење и ако успје у томе водени двојник почиње да се стапа са тјелом жртве наносећи К8 поена штете при томе сваког циклуса све док чин траје. Ако се двојник погоди док се стапа са жртвом и жртви се наноси исти број поена, а ако се двојнику смањи број поена на нула и мање он престаје да постоји и претвара се у обичну течност од које је настао. Жртва има омогућено и лксб бацање да би избјегла почетни додир двојника у којем случају се чин поништава а двојник претвара у воду при том само квасећи жртву.

**(21-40%) лкмо ј2 Насумична невидљивост** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 2К10м/н; Сас: горчица (До:ч; Вр:1,5), кожа баук медвједа (До:у; Тж:0,5; Вр:10), мала сочива (До:р; Вр:8); Об дј: коцка страница 5м; Тр:К4 сата/н; О:д,н,з; Вм: зачаравање] Ова магија ствара дивље магичне измјене у вјероватноћи постојања. Чин се може употребити само на неживе предмете и има област дјеловања коцку страница 5м. Предмети захваћени магијом ће остати видљиви или постати невидљиви зашта



постоји 50% вјероватноће што се одређује посебно за сваког ко гледа и то значи да неки предмети за неког могу бити видљиви, а за неког не. Ова провјера се прави сваког пута кад неко погледа предмете и значи да предмет може једном да буде видљив а други пут не. Нпр врата за неког могу бити видљива, а за неког невидљива (у зависности од бацања) и потом ако они затворе очи и погледају поново бацање се понавља што може да резултира новим резултатима. Предмети који су видљиви могу се нормално употребити док они који су невидљиви уопште нису ту иако они неће изазвати промјене у околини као што је то уобичајено, нпр стуб који недостаје неће изазвати рушење плафона и сл.

**(41-60%) лкмо ј3 Смањивање отпорности на чини** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 50м; Сас: смрека (До:ч; Вр:0,5), комадићи корала (До:у; Вр:50), мајушна сребрна звиждаљка (До:р; Вр:12); Об дј: једно створење; Тр: 2К10цк/н; О:д,н,з; Вм: зачаравање] Користећи ову чин корисник може да покуша да смањи отпорност на чини створења на које употреби чин. Њихова отпорност на чини дјелује на ову чин али само са пола оригиналне вриједности и ако је она не спријечи нема никаквих додатних спасоносних бацања и чин ће бити успјешна и почеће да дјелује. Потом се отпорност на чини створења смањује за 30% и +К6% по нивоу корисника од оригиналне.

**(61-80%) лкмо ј4 Баријера за кориснике магије** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: поглед; Сас: лијепило [До:ч; Тж:0,5; Вр:3], непрозирно стакло (До:у; Вр:0,8), сребрна плоча (До:р; Тж:0,3; Вр:20); Об дј: 5м<sup>2</sup>/н; Тр: К4дана/н; О:д,н,з; Вм: зачаравање] Ова чин је направљена да спријечи неовлашћене кориснике чини кроз мјеста на која је чин употребљена и ствара невидљиву баријеру која им блокира пролаз. Баријера дјелује само на створења са макар и малом могућношћу коришћења чини (чини се такође не могу употребити кроз баријеру, али чини попут телепорта могу да је преброде) док на остале који немају ту способност уопште не дјелује и

они могу да прођу кроз баријеру без проблема. Корисник може да стави баријеру на 5м<sup>2</sup> простора по сваком нивоу искуства који има, а то може да буде и распоређено на више мјеста све док су она у домету вида корисника чини у тренутку њене употребе.

**(81-100%) лкмо ј5 Снага шампиона** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: домет погледа и 10м од шампиона чланови који му помажу; Сас: јечам (До:ч; Вр:0,2), тамјан (До:у; Вр:15), златни крст (До:р; Вр:200); Об дј: једно створење; Тр: док се сви чланови који помажу шампиону концентришу; О:д,н,з; Вм: зачаравање] Ова чин дарује једног члана дружине на којег се употреби додацима за изузетне особине осталих чланова дружине. Тада се онај на кога је чин употребљена може борити као представник и шампион дружине док су њима ти додаци ускраћени за вријеме трајања чини (треба напоменути да ови додаци не омогућују додатне поене среће). Свештеник може да обдари зачараног са додацима од једне особе за сваки ниво искуства који посједује (нпр ако има три нивоа може да га обдари додацима од три особе, треба напоменути да се преузимају и ограничења за лоше карактеристике), а сви који му додатке омогућују морају то да ураде својевољно и њихов шампион им мора бити у домету погледа на удаљености највише 10м, а они морају да буду концентрисани на њега и чин ће трајати све док се они успјешно концентришу.

## 12. Лакше зле молитве

**(1-30%) лкмо к1 Змијски штапови** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:30м; Сас: пређа (До:ч; Вр:0,03), мали бубањ (До:у; Вр:0,8; Тж:0,5), статуица од очног ахата (До:р; Вр:300); Лксб:поништава; Об дј:К4 штапа/н на подручју 3м<sup>3</sup>; Тр:К6 цк/н; О: н,з; Вм:зла] Помоћу ове чини корисник може да претвори К4 мања штапа по нивоу искуства или гране у змије отровнице, а једино штапови који се држе од стране других створења имају право



на лксб да се не промјене и при том имају дозвољену лксб да би избјегли дејство чини. Највећа дужина штапа који може да се употреби овом чињу је 2м, а такође то морају бити обичне палице, а не зачаране.

**(31-70%) лкмо к2 Стварање мутаната хаоса** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 3м пречник; Сас: добровољно човјеколико створење (До:ч), жад (До:у; Вр:100), комадићи топаза (До:р; Вр:500); Лксб:поништава; Об дј:једно биће по нивоу корисника; Тр:стално; О: з; Вм:зла] Корисник помоћу ове магије може да мутира било која човјеколика бића у изузетно снажне и крвожедне мутанте ниске интелигенције. Мутирана бића ће га прихватити за господара и слушаће надаље његова наређења, а за ову чин су потребна бића која желе да се добровољно подвргну мутацији иначе чин неће радити. Мутираним бићима се повећава снага, грађеност и храброст за по К4/2, а смањује памет, мудрост и изглед за по К4 поена, оријетнисаност мјења у злу, а дозвољено је и лксб у случају невољних, а свјесних жртава. Сам процес мутације траје 2К4 недеље, а такође бићима се мјења и облик у складу са описом у КОС. За више о мутантима хаоса погледати њихов опис у КОС.

**(71-100%) лкмо к3 Отровни додир** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:додир; Сас: отровне печурке (До:ч; Вр:10), фигурица од граната (До:р; Тж:0,1; Вр:1500), фигурица од смарагда (До:р; Тж:0,1; Вр:15000); Тесб:поништава; Об дј:једно створење; Тр: К4+1цк; О: н,з; Вм: зла] Ова чин ствара трепераву браон свјетлост око корисникове руке или било којег другог жељеног удова. Током К4+1цк од употребе чини корисник мора додирнути изабрано створење или ће магија чини нестати. Успјешно бн је потребно да би се жртва додирнула и ако се то учини без обзира да ли је оклоп или кожа додирнута, свјетлости нестане, а жртва мора направити успјешно тесб да би избјегла дејство чини, а то је штета од 3К10 поена и ужасни болови који се распоређују равномјерно током К4+1 циклуса.

### 3. Теже молитве - темо

#### 1. Теже елементарне молитве

**(1-20%) темо а1 Млаз сунчеве свјетлости** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: стаклена туба (До:у; Вр:1), штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Об дј: површина пречника 3м; Тр: К6цк/н; О: д; Вм:елементарна] Помоћу ове чини корисник може да створи сноп сунчеве свјетлости сваког циклуса у којем не ради ништа осим што се нормално креће. Сноп са жељеног мјеста освјетљава површину испод и он је попут попут праве сунчеве свјетлости велике јачине, а такође свјетлост има и специјално противдејство против свих врста немртвих. Сва створења у пречнику од 3м гдје је млаз свјетлости уперен морају да баце тесб или ће бити осљењена К4 циклуса (2К4 ако користе ноћни вид). Створења за које је сунчева свјетлост штетна или неприродна створења биће трајно ослијењена или само 2К10 циклуса ако је тесб успјешно бачено. Немртви на подручју дјеловања чини трпе 5К10 поена штете (тесб за пола), а они удаљени 5м од дејства чини трпе 3К10 (тесб за ништа, додатно немртви који нису отпорни на свјетлост (нпр вампири) могу бити и потпуно уништени ако су захваћени дејством чини ако не баце успјешно лксб.

**(21-40%) темо а2 Окамењивање коже** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: гранитна прашина (До:у; Вр:0,01), прах очију базилика (До:р; Вр:50); Об дј:једно створење; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:елементарна] Употребом ове чини кожа постаје толико тврда да онај на ког је употребљена постаје отпоран на било који ударац оружјем чак иако је оно магично, али ипак магије ће дјеловати на карактера и наносити нормалну штету.

**(41-60%) темо а3 Чврста магла** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:50м; Сас: графит у праху (До:у; Вр:1), прах сафира (До:р; Вр:1000); Об дј:коцка страница 5м/цк; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:елементарна] Када се употреби ова чин



корисник ствара маглу и то коцку страница 5м по нивоу искуства који посједује и смањује видљивост на 1м укључујући све врсте као што је ноћни вид. Оно што разликује ову маглу од обичне је да је чак ни јак вјетар не може одувати, а свако створење које се креће кроз њу може да напредује брзином од 1м/цк због њене чврстоће, али ће било који јачи извор ватре успјешно је изгорити на мјесту додира.

#### **(61-80%) темо а4 Елементална олуја**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: златни ланчић (До:у; Вр:8), прах опала (До:р; Вр:1000); Тесб:поништава; Об дј:пречник 20м или 40м у случају кише, града или магле; Тр:један цк или К4цк/н у случају кише, гграда или магле; О: д,н,з; Вм:елементална] Корисник по жељи може да створи мању олују од четири основна елемента (ако ВИ дозволи и од осталих споредних или полуелемената), и то кишу камења или ватре која наноси по 3К10 (или пола штете у случају успјешног тесб), од воде кишу или град која ће ослијепити све који се нађу на подручју дјеловања чини, створити клизаво (смањује кретање за 50%, или лксб да се не падне акос е крећу нормално) или влажно тло и угасити бакље и сличне ствари, а од ваздуха се може направити густа магла која смањује видљивост на К4м.

#### **(81-100%) темо а5 Елементални штит**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:0; Сас: гвожани прах (До:у; Вр:0,1), прах сафира (До:р; Вр:1000); Об дј:корисник; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове чини карактер ствара магично поље у облику штита које може да помјера по жељи попут штита који држи у једној руци. Овај штит му даје оклопљеност од +3 на свим дјеловима тјела +3 оклопљеност против било којег елементалног напада (то укључује ватру, хладноћу, електрицитет и сл) или +6 на провјере против елементалних чини. Чин је кумулативна са било којим оклопом који карактер носи.

## **2. Теже природне молитве**

**(1-20%) темо б1 Контролисање животиња** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:1км/н; Сас:-, комадић кристала (До:у; Вр:10), статуица животиње (До:р; Тж:0,2; Вр:3); Об дј:2К4 животиње/н; Тр:2К10сати/н; О: д,н; Вм:природна] Карактер ће помоћу ове чини моћи да призове и убиједи 2К4 животиње по нивоу да му служе надаље што ће оне чинити за вријеме трајања чини. Биће у стању помоћу мисли да комуницира са њима и да им издаје наредбе све док су животиње у области дјеловања чини али само најпростије типа нападни, чувај и сл.

#### **(21-40%) темо б2 Кретање кроз биљке**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, перидот (До:у; Вр:500), црни опал (До:р; Вр:1000); Об дј:биљка исте врсте без обзира на удаљеност; Тр:тренутно; О: д,н; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да путује кроз биљке и то тако што ће ући у било коју биљку људске величине или веће и тада ће да пређе било коју раздаљину да би изашао из биљке исте врсте на жељеној локацији без обзира на удаљеност тих биљака. Биљка у коју корисник улази мора бити жива, а из које излази није обавезно да буде позната али такође мора бити жива. Ако корисник није сигуран које је локације биљка до које жели да путује он мора да отприлике одреди удаљеност мјеста гдје жели да дође и чин ће га сама послати на најближе могуће мјесто. Тада постоји 20% и по +3% вјероватноће по сваком нивоу корисника да ће га чин транспортовати у биљку сличне врсте на локацији од К200 км од жељене, а у супротном чин неће радити.

**(41-60%) темо б3 Призивање животиња** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10 м/н; Сас: шећер (До:у; Вр:0,06), статуица животиње од абоноса (До:р; Вр:8); Об дј:К4 по нивоу корисника животиње у домету; Тр:док се борба не заврши, или не испуне задатак; О: д,н; Вм: природна] Свештеник помоћу ове молитве ако из три покушаја баци успјешну лкп м може да призове К6



животиње по нивоу искуства (1-5 велики мајмун, 5-15 медвјед, 16-25 пас или вук, 26-30 змија удавка, 31-35 змија отровница или шкорпија, 36-40 већи гуштер, 41-45 велика мачка, 46-50 лав, 51-55 коњ, 56-60 бик, 61-65 бизон, 66-75 вепар, 76-80 камила, 81-85 магарац или мазга, 86-90 слон, 91-95 носорог, 96-100 крокодил или у случају да је на мору 1-20% ајкула или делфин, 21-40% кит, 41-60% кит убица, 61-80% већа лигња или хобатница, 81-100% велика лигња или хобатница) које ће послушати најпростија наређења свештеника типа нападни, чувај итд.

**(61-80%) темо 64 Сједињавање са природом** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К4км/н; Сас: бакарни колут за главу (До:у; Вр:2), златни пехар (До:у; Тж:0,5; Вр:50); Об дј:простор испред корисника ширине угла 90 степени; Тр:тренутно; О: д,н; Вм:природна] Ова чин кориснику омогућује да се духовно сједини са природом и на тај начин му пружа знање о околној територији и то тако да у ком се смјеру окрене у том правцу ширине 90 степени, може да за сваки ниво искуства зна по једну ствар од следећег по његовом избору: какве је врсте земљиште, биљке, минерали, водене површине, људи, популација животиња, присутност шумских створења и сл. Присутност моћних неприродних створења такође може да се открије као што може и генерално стање природне околине. Чин је најдјелотворнија напољу и дјелује у домету од К4 километра засваки ниво искуства које корисник посједује, док је то у подземљу са природним окружење, ограничено на само 2К10м по нивоу корисника, док у подземљу које је прављено (тамнице и сл) чин уопште не функционише.

**(81-100%) темо 65 Разговарање са биљкама** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: свила (До:у; Вр:1), дјетелина са четири листа (До:р; Вр:100); Об дј:површина пречника 10м; Тр:К4цк/н; О: д,н; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да прича са свим врстама биљака укључујући и печурке и то само у врло простом облику и да на њих утиче до одређене мјере и контролише их (ово се не

односи на чудовишта или створења попут биљки). Све биљке на подручју области дјеловања чини ће бити захваћене и корисник може да их пита да ли су одређени људи прошли у скорије вријеме овуда, замоли их да зауставе и зграбе пролазнике и сличне ствари али ипак треба имати на уму да чин не може да изазове да се биљке ишчупају из корјења и почну да крећу наоколо али све кретње у оквиру нормалних кретања биљке су могуће укључујући и десјтво пмо хватајуће биљке.

### 3. Теже молитве лијечења

#### **(1-50%) темо в1 Лијечење тежих рана**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: златни пехар (До:у; Вр:50; Тж:0,5), аметист (До:р; Вр:1000); Об дј:1 створење; Тр:стално; Од:могуће; О: д,н и з само обрнуто дејство; Вм:лијечење] Помоћу ове молитве свештеник може да излијечи 2К10+4е створењу на којем је употреби. Молитва дјелује слично као и лијечење лакших рана али поред тога може да излијечи и тешке повриједе као што су откинути, смрскани или избодени удови тако што помоћу божанске силе оштећена мјеста зарастају спајајући се са тјелом или се обнављају. Такође могуће је извести и супротан ефекат од овога ако се то жели односно наношење тежих рана али претходно се мора бацити успјешно бн руком да би се жртва додирнула.

**(51-100%) темо в2 Неутралисање отрова** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:додир; Сас: сребрна кашика (До:у; Вр:1), мајушни нож (До:р; Вр:4); Об дј:1 створење или 1м3/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:лијечење] Свештеник помоћу ове молитве може да неутралише било коју врсту отрова.

### 4. Теже молитве призивања

**(1-10%) темо г1 Разговарање са мртвима** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:кост изабране особе (До:у; Вр:100), црни сафир (До:р; Вр:5000); Об дј:1 леш; Тр:К4 цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] За вријеме



трајања молитве свештеник може да прича и постави питања мртвим особама чије је тјело или костур у близини и то отприлике по једно питање по циклусу ако је питање сажето и кратко формулисано. Мртви ће одговорити онолико колико знају али ће бити шутири и покушаће да избјегну одговоре колико је то могуће.

**(11-20%) темо г2 Проклетство** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:додир; Сас: сребрна чиода (До:у; Вр:1) или патуљачка крв (До:у; Вр:20), лутка жељене особе (До:р; Вр:10); Тесб:поништава; Об дј:1 створење; Тр:стално; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:призивање] Молитва проклетство има следећа дејства која се одређују случајно када свештеник употребљава ову молитву. Баца се К бацање и ако се добије један и два онда се карактеру на кога се свештеник концентрисао смањује за стално једна карактеристика за 3 поена, ако се добије три или четири бацање за напад и спасоносно бацање се стално смањују за три, а ако се добије пет или шест жртва ће у борби у К/2 посто случајева испустити оружје сваки пут кад покуша да нападне. Обрнута молитва уклањање проклетства уклања дјеловање претходне молитве. Постоје и други видови проклетства који се по жељи играча уз кориштење ријетких састојака могу употребити и то ако ВИ дозволи може се бацати или изабрати са табеле дивље магије или са табеле физичких или душевних мана у КОП.

**(21-30%) темо г3 Молитва** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:нема; Сас:купа од рога овна (До:у; Вр:4; Тж:0,1), штапић (До:р; Вр:20; Тж:0,1); Об дј: пречник 20м; Тр:3+К10цк/н; Вм:призивање] Када свештеник изговори молитву и напарви одређени покрет рукама помоћу божанске силе молитва има дејство да сви чланови дружине имају додатке +1 на напад, штету и спасоносно бацање, а непријатељ -1 на исте атрибуте.

**(31-40%) темо г4 Језици** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:нема; Сас: пергамент (До:у; Вр:1) или папир (До:у; Вр:2), штапић

од кристала (До:р; Вр:100); Об дј:пречник 20м;Тр:3+К10цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Ова молитва омогућује да свештеник позивајући се на божанску силу разумије и прича језик који он одабере.

**(41-50%) темо г5 Призивање олује** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:100м; Сас:-, намагнетисана гвоздена шипка (До:у; Вр:0,8; Тж:0,5), црни опал (До:р; Вр:1000); Тесб:пола штете; Об дј:10м2; Тр:2К10цк; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове молитве корисник ако на небу у пречнику 20км<sup>2</sup> има имало облака може ако успјешно баца лкп сн да призове олују и на подручју дјеловања магије које он одреди громови ће почети да ударају наносећи штету свакоме ко се нађе на том простору. Жртве ће сваког циклуса трпити К4 погодака муње који ће им наносити 2К10 електричне штете док су у области дјеловања молитве.

**(51-60%) темо г6 Попримање небеског или адског облика** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:30м/н; Сас:-, златна прашина (До:р; Вр:5), змајска крв (До:р; Тж:0,3; Вр:250); Тесб:поништава; Об дј:сви који виде у домету чини; Тр:К6цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Карактерове очи ће након употребе ове чини засвјетлити моћу и почеће полако да мјења облик у великог анђела или ђавола. Сви противници који га виде морају бацити тесб или ће бити захваћени тезч страх док ће сви пријатељи имати дејство лкмо благослов на себи док траје ова чин.

**(61-70%) темо г7 Анђеоска или злодушја крила** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:линија погледа; Сас: молитвено призивање свог анђела чувара или злог духа; Об дј:једно створење; Тр:К6х10 минута/н; О: д,з; Вм:призивање] Анђеоска крила (или злодушја ако су зли свештеници у питању) омогућују да онај на кога се употреби ова чин добије крила и он ће надаље имати просјечну способност летења. Ово су крила духовне природе и по жељи корисника могу бити видљиве или невидљиве природе. Ако су видљива биће најчешће бјела попут снијега или код злих црна попут угља. Корисник када



дође на седми ниво биће у стању да по жељи ова крила за стално прикачи жељеном створењу и она могу да укључују и животиње попут коња, лавова и сл али карактер то неће моћи да уради свима већ по оцјени ВИ само веома добрим или злим људима, животињама или створењима, које су блиске кориснику чини односно његовим ближњима и неће то моћи да учини више од једанпут годишње.

**(71-80%) темо г8 Истјеривање** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 30м; Сас: комадићи турмалина (До:у; Вр:50), прах аметиста (До:р; Вр:1000); Лксб и лкп м: поништава чин; Об дј: једно димензионо створење или створење које запосједа карактере; Тр:тренутно; О: д,н; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да неко димензионо створење врати у димензију у којој оно иначе живи. Када употреби чин створење мора да баци успјешно лксб и лкп м да би се одупрло чини иначе ће бити аутоматски телепортовано и враћено у димензију у коју припада. Ова чин се може употребити и да се истјерају разна створења која могу да запосједну карактере и у том случају створење ће бити присиљено да напусти тјело карактера и неће моћи да запосједне никога следећих 2К4 дана. Такође чин се може употребити да се протјера и једно било које друго створење из материјалне димензије у неку другу насумично одређену димензију и тамо остави на неодређено вријеме.

**(81-90%) темо г9 Духовни савјет** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:20м/н; Сас:-, дар цркви (До:у; Вр:100), дар цркви (Вр:1000); Об дј:10м2/н; Тр:К10цк/н; О: д,н,з] Помоћу ове чини свештеник може да тражи савјет од духовних сила, односно да им поставља питања око ствари које су му нејасне и непознате и то по К4 за сваки ниво искуства који посједује, а на њих ће добити одговор и то само једноставно да или не. У неким случајевима могућ је и одговор не знам јер божанска бића и слуге не морају да буду свезнајућа. Опционално ВИ може да да кратак одговор у неколико простих реченица. Ова чин треба да се користи тако да би се

одговори употребили за промовисање вјере или на њену корист и само на питања која се постављају са тим циљем ће бити одговорено. Ова чин може да се употреби само једном недељно, а ако је корисник неозбиљан при коришћењу чини, коментарише одговоре или поред тога ради нешто друго чин се моментално прекида.

**(91-95%) темо г10 Призивање светих ратника** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:К10м/н; Сас: спинал (До:у; Вр:500), смарагд (До:р; Вр:5000); Об дј:простор пречника 10м; Тр:К4+1цк; О: д; Вм:призивање] Корисник може да позове у помоћ свете ратнике који ће се појавити на бојишту у облику силуета и који ће му помоћи му при борби да савлада непријатеље. Они се неће моћи видјети већ ће бити само у облику силуета и биће веома брзи и искусни борци који ће наносити по 2К10е по циклусу непријатељу са којим се боре током К4+1 циклуса. Ипак током сваког циклуса појединачни непријатељ ће имати право на тесп да би избјегао напад светог ратника и ако је бацање успјешно напад је избјегнут, а штета се не наноси за тај циклус. Сви пријатељи корисника који присуствују призору ће такође добити и дејство лкмо благослов.

**(96-100%) темо г11 Димензиони подвиг** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: додир; Сас: сребрни крст (До:у; Вр:50), златни крст (До:р; Вр:300); Лкп м: поништава; Об дј: корисник и два створења/н; Тр:тренутно; О: д,н; Вм:призивање] Ова чин дјелује исто као и лкмо подвиг али за разлику од ње подвиг може да буде и ван материјалне димензије односно корисник и његови другови могу да буду послати у димензију у којој је потребно да се заведе ред, побједи зло итд.

## 5. Теже нападачке молитве

**(1-30%) темо д1 Хватајући пламенови** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 2К10м/н; Сас: гранат (До:у; Вр:100), топаз (До:р; Вр:1000); Лксб: поништава; Об дј: круг пречника 10м; Тр: К4/2цк/н или трајно ако се употребе



ријетки састојци; О: д,н,з; Вм:нападачака] Ова чин ствара К4+1 пипака магичне ватре који ће се појавити на жељеном мјесту. Пламенови су дужине 5м имају оклопљеност 10, енергију 2К10+3 и могу да се погоде само магичним оружјем. Сва створења у домету дужине пипака могу бити нападнута по жељи корисника. Потом жртва мора да направи успјешно лксб да би избјегла хватање и обмотавање од пипка али ипак трпи К6 поена штете од додира са њим. Ако је жртва обмотана она трпи 2К6 поена штете сваког циклуса све док ватрени пипак није уништен или док трајање чини не престане. Ако се употребе ријетки састојци ова чин може да буде и трајна када се она употреби на магично припремљени мангал (посуда за жеравицу).

#### **(31-60%) темо д2 Исијавање звијезда**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 100м; Сас: комадићи ћилибара (До:у; Вр:50), комадићи дијаманта (До:р; Вр:5000); Тесб: пола; Об дј: круг пречника 30м; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачака] Корисник који ову чин ствара турбуленцију у ваздуху изнад области дјеловања чини одакле почињу да излећу ватрено црвене и електрично напуњене омање ватрене лопте у облику звијезда. Сви који се нађу на подручју дјеловања чини трпе 5К10 поена комбиноване штете од ватре и електрицитета док тесб смањује штету за пола.

**(61-100%) темо д3 Магична нестабилност** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 0; Сас: перо сове (До:у; Вр:0,2), штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Тесб: пола; Об дј: круг пречника 30м; Тр: К10цк/н; О: д,н,з; Вм:нападачака] Ова чин ствара нестабилност магичне реалности и изазива да магични предмети не функционишу или припремљене чини не раде. Сваког циклуса на подручју дјеловања чини постоји 50% вјероватноће за сваки предмет или појединца да ће чин дјеловати и у том случају појединац ако има припремљене чини губи једну случајно изабрану припремљену чин, а за сваки предмет који је магичан у зависности од јачине магије којом је зачаран он губи своја

магична својства (предмети за једнократну употребу постају неупотребљиви, предмети са пуњењима губе К10 пуњења, док предмети са сталним магичним дејством губе своју моћ у 50% случајева К4 дана или 2К4 дана.

## **6. Теже одбрамбене молитве**

### **(1-20%) темо њ1 Заштитни натпис**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом: додир; Сас: златна прашина (До:р; Вр:5), Дијамантска прашина (До:р; Вр:5000), Тесб:половина штете; Об дј: 1м2; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Свештеник помоћу ове молитве ствара натпис на мјесту које хоће да буде чувано (брава, књига, ладица, ковчег...) и ако се то мјесто додирне, а не изговори лозинка активираће се магија која ће нанјети 2К4 штете плус један од ових ефеката који се одређују помоћу К бацања: ако се баци један трпи се 2К10+3 ватрене штете, ако се добије два жртва оглуви, ако се добије три трпи се 2К10+3 штете од електричног удара, ако се добије 4 ослијепи, ако се добије пет окамени се и ако се добије шест тренутна смрт као да је употребљена тш ма магична ријеч за убијање. Жртва има право на спасоносно бацање и ако успије трпи пола штете или ефекат нема дејства (као што је слијепило, окамењивање и тренутна смрт).

### **(21-40%) темо њ2 Заштита**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:20м/н; Сас: тамјан (До:у; Вр:15), топаз (До:р; Вр:1000); Тесб:пола штете; Об дј:10м2/н; Тр:К10цк/н; О: д,н; Вм:одбрамбена] Карактер помоћу ове чини може да повећа оклопљеност за 4 свим створењима на које се сконцентрише у области дјеловања чини

### **(41-60%) темо њ3 Рјеч повратка**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:неограничен; Сас:-, топаз (До:у; Вр:500), топаз (До:р; Вр:1000); Об дј:корисник; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини свештеник и његови другови могу да се врате на посебно скровито мјесто када се изговори ова света ријеч. Скровито мјесто мора унапријед бити специјално припремљено и направљено само



за ту сврху и оно се најчешће прави у оквиру црква или сличних грађевина које могу бити и скривене. Право мјесто доласка је димензија 3м\*3м, а свештеник може бити ту транспортован без обзира на удаљеност и да ли је испод или изнад тог мјеста. Ово ће чак радити и ако је он у другим димензијама али ће постојати 25% вјероватноће да приликом тога буде и неповратно изгубљен односно убијен. Свештеник може да са собом понесе и 100 кг по нивоу искуства укључујући и живе особе и животиње. Ако се прекорачи ова тежине чин неће функционисати. Такође треба истаћи да јака магнетна поља, гравитационе силе или кориштене чини у близини могу да угрозе ову чин и у 25% случајева корисник ће такође бити изгубљен односно убијен при коришћењу.

**(61-80%) темо њ4 22. Заштита од ликантропа** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:корисник; Сас: сребрни крст (До:у; Вр:50), сафир (До:р; Вр:1000); Об дј:поље полупречника 3м око корисника ; Тр: К10цк/н; О: д; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник ствара заштитно поље полупречника 3м око себе у којем је потпуно сигуран од ликантропа и та створења неће моћи да се приближе јер ће им поље нанијети 3К10е штете при додиру осим ако нису веома моћна и могу да поднесу губитак енергије.

**(81-90%) темо њ5 Заштита од немртвих** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:корисник; Сас: сребрни крст (До:у; Вр:50), сафир (До:р; Вр:1000); Об дј:поље полупречника 3м око корисника; Тр: К10цк/н; О: д; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник ствара заштитно поље полупречника 3м око себе у којем је потпуно сигуран од свих немртвих створења и та створења неће моћи да се приближе јер ће им поље нанијети 3К10е штете при додиру осим ако нису веома моћна и могу да поднесу губитак енергије.

**(91-100%) темо њ5 Упокојење** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:10м/н; Сас: сребрни крст (До:у; Вр:50), бисерна прашина (До:р; Вр:500); Об дј:пречник 2К4м; Тр:тренутно; О:

д; Вм:одбрамбена] Карактер на површини пречника 2К4м у домету чини може да упокоји сва немртва створења. Чин ће им нанјети 2К10 штете и у случају да је њихова енергија једнако или мања од нуле они ће се упокојити и њихово немртво постојање од тада трајно престаје.

## 7. Теже молитве прорицања

### (1-25%) темо е1 Откривање лажи

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:К10м/н; Сас: комадић кристала (До:у; Вр:10), кристална призма (До:р; Вр:500); Тесб:поништава; Об дј:1 створење; Тр:2К10цк/н; О: д; Вм:прорицање] Свештеник који употреби ову молитву може да одреди да ли онај са којим прича говори лаж или истину. Чин ипак не открива истину, случајне нетачности или да ли карактер избјегава да каже оно што зна. Ако карактер на којег се употреби чин баци успјешну теп м корисник чини неће бити у стању да одреди да ли он лаже или не већ ће само установити да не лаже. Могуће је и обрнуто дејство чини и у том случају оно ће превентовати откривање лажи на кориснику током 24 сата. Када достигне шести ниво помоћу ове молитве свештеник такође може да открије и које је особа оријентације.

### (26-50%) темо е2 Проналажење пута

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: магнетна игла (До:у; Вр:1), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Об дј: једно створење; Тр:К4 сата/н или док се не достигне циљ, шта се прије догоди; О: д,н; Вм:прорицање] Помоћу ове чини корисник или онај на кога су употреби, може да одреди најкраћи физички пут за смјер у којем жели да иде, било да је то пут ка или од неког мјеста. Ово може бити подземље, нека замка или чак и магија (као нпр лавиринт), али треба напоменути да се чин може базирати само на мјеста, а не на објекте или створења у оквиру мјеста (тако немогуће је наћи мочвару у којој живи страшна хидра ни пећину са благом неког познатог карактера). Чин омогућава кориснику да осјети исправан правац који ће



га евентуално одвести до његовог циља, омогућујући му да прати тачну стазу или да зна физичке акције које треба да предузме да би дошао успјешно до циља. Нпр чин омогућује кориснику да зна гдје су на путу постављене замке и омогућује му да зна исправне шифре или одговре који ће му омогућити пролазак кроз магично заштићена подручја. Чин истиче када се достигне жељена локација или ако истекне К4 сата по сваком нивоу искуства корисника

**(51-75%) темо е3 Прорицање** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: бисер (До:у; Вр:100), прах топаза (До:р; Вр:1000); Об дј: ствар о којој се жели сазнати оговор; Тр:види опис; О: д,н; Вм:прорицање] Помоћу ове чини корисник може да добије од небеских сила одговор на питање у вези са догађајима који ће се десити у предстојећој седмици. Оговор је обично једноставна фраза или може бити загонетни стих или чак и предзнак. Нпр ако дружина жели да истражи рушевине и корисник пита шта ће се десити ако они уђу на то подручје одговор прорицања би био за то подручје које садржи ковчег са благом и неколико медуза, чека вас доста блага али се пазите погледа који окамењује. У сваком случају ВИ одређује какво ће прорицање бити и да ли ће бити додатних знакова који ће потпомоћи прорицање и дати нове информације. Ипак сваки пут кад корисник покуша прорицање ВИ баца за њега лкп м да види да ли је то он и добро учинио и у случају неуспјеха одговор неће бити тачан већ сасвим другачији од реалног стања.

**(76-100%) темо е4 Откривање легенди** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: комадићи александрита (До:у; Вр:100), прах ватреног опала (До:р; Вр:1000); Об дј: ствар о којој се жели сазнати легенда; Тр:види опис; О: д,н,з; Вм:прорицање] Помоћу ове чини корисник сазнаје легенду која је везана за особу, ствар или мјесто и она је најчешће у форми приче, пјесме или неке загонетке. Ако је корисник на мјесту о којем жели да сазна или су предмет или особа при руци потребно је само К4 циклуса концентрације да се то сазна, ако је

познат само детаљан опис о жељеној ствари потребно је К10 дана, док ако су познате само гласине потребно је 2К6 недеља, а током концентрације корисник не може да ради ништа што захтјева већу посвећеност осим рутинских ствари као што су једење, спавање и сл.

## 8. Теже молитве очаравања

### (1-20%) темо ж1 Потпуна неспретност

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:К10м/н; Сас: свилена марамица (До:у; Вр:0,2), златна бодља (До:р; Вр:20); Тесб:поништава; Об дј:сва створења у кругу од 2К10м; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Чин изазива да карактери постану потпуно неспретни смањујући им спретност на два, што ће изазвати да они почну да се тетурају, запињу о оближње предмете и спотичу се, предмети ће им испадати и све што буду радили једноставно им неће полазити за руком. Опоравак од пада или пада оружја обично траје један циклус, а треба напоменути да ће се ломљиви предмети при паду сломити. Карактер који успјешно баци тесб неће бити неспретан за један циклус али ако буде и даље остао на подручју дејства чини мораће поново да баци тесб да не би пао под њен утицај. Алтернативно чин може да се усмјери само на једну особу која ако не прође тшсб биће под дејством чини током цијелог њеног трајања.

### (21-40%) темо ж2 Јаче заустављање

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:50м; Сас: златна жица (До:у; Вр:5), комадићи црног опала (До:р; Вр:500); Теп м:поништава; Об дј: К4 нивоа створења по нивоу корисника на површини пречника К10м/н; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова молитва задржава највише К4 нивоа створења по нивоу корисника и она су непокретна за вријеме трајања молитве. Треба истаћи да је помоћу ове чини могуће зауставити сва створења, а не само створења исте врсте као у простијој верзији ове чини, а такође створења не морају да знају језик којим им се корисник обраћа.



**(41-60%) темо ж3 Очаравајућа ватра**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:К20м/н; Сас: сребрна прашина (До:у; Вр:0,5), комадићи ватреног опала (До:р; Вр:1000); Тесб:поништава; Об дј:сва створења у кругу од 5м; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Помоћу ове чини корисник може да изазове да ватра добије магично својство и тако може сваку ватру средње величине (типа бакље, мангала, ватре у камину и сл) да учини да она када се гледа у њу има својство очаравања и он ће моћи да свакоме ко падне под њен утицај (тесб поништава дејство очаравања) да изда наредбу која је уствари сугестија од највише десет ријечи. Сугестија ће трајати један сат без обзира на ниво корисника. Чин престаје ако су очарана створења физички нападнута или ако чин истекне, а она неће послушати сугестије које ће их директно оштетити (осим уз добар разлог) или повриједити.

**(61-80%) темо ж4 Изазивање емоција**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:К20м/н; Сас: кварц у праху (До:у; Вр:10), сребрни кључ (До:р; Вр:12); Тесб:поништава; Об дј:сва створења у кругу од 2К6м; Тр:2К10цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Када се употреби ова чин корисник може да изазове једну емоционалну реакцију код створења на које употреби чин. Чин дјелује на сва створења у домету чини која не успију да баце успјешну тесб. Следеће емоције и ефекти су уобичајени:

**Храброст** Ова емоција узрокује да створења захваћена чињу падну у борбени бјес, борећи се са +1 додатком на бн и +3 додатком на штету и да добију привремених 5 поена енергије, а такође не морају да провјеравају храброст у борби.

**Страх** Захваћена створења ће бјежати 2К6 циклуса због изазваног стараха и панике.

**Пријатељство** Захваћена створења постају пријатељски расположени према карактеру и они ће се према њему односити пријатељскије. Изглед свих створења које сусретну се повећава за 2К4 у тим приликама тј. провјерама реакције.

**Мржња** Захваћена створења реагују негативно и нперијатељски према карактеру. Изглед свих створења се смањује за 2К4 у тим приликама тј. провјерама реакције.

**Срећа** Ова емоција ствара осјећај радости и среће и створење на које чин дјелује неће никога напасти осим ако је веома изазвано. Сви који причају са њим имају 2К4 додаток на изглед при провјерама реакције.

**Нада** Дејство ове емоције је да повећава храброст, спасоносна бацања, бн и штету коју карактер наноси за 2.

**Бепомоћност** Створења захваћена овом емоцијом ће пристати на било чији захтјев да се предају, изађу и сл. У противном створења ће у 1-25% случајева неће радити ништа, 26-50% ће се повући или 51-75% ће се окренути и побјећи.

**Туга** Ова емоција изазива тенденцију ка плачљивој самокритици и генералној нерасположености. Сви који причају са њим имају -2К4 додаток на изглед при провјерама реакције.

**(81-90%) темо ж5 Измјена сјећања**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 10м; Сас: бет корјен (До:у; Вр:2,1), лутка жељене особе (До:р; Тж:0,1; Вр:10); Теп п: поништава; Об дј: једно створење; Тр: трајно; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова чин омогућава да корисник измјени највише пет минута сјећања жртве на чији се ум она употреби. Сјећање се може измјенити на неколико начина и то потпуно брисање сјећања, омогућавање потпуног сјећања догађаја који је жртва чини већ доживила и то са савршеном тачношћу (нпр може да се сјети сваке ријечи петоминутног разговора или сваког детаља одломка књиге), измјена сјећања већ доживљеног догађаја, усађивање новог сјећања које жртва уопште није доживјела. Невољна жртва има омогућену теп п да би избјегла дејство чини и након тога се мора провести пет минута за визуализацију сјећања, а ако корисник за то вријеме буде узнемирен чин пропада. Ако се усади неко нелогично или контрадикторно памћење жртва ће ово одбацити као неко лоше сјећање



које је можда изазвано вином или нечим другим.

**(91-100%) темо жб Позивање ратне дружине** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 50м; Сас: једић (До:у; Вр:2), крв виверне (До:р; Тж:0,1; Вр:10); Лкп м: поништава; Об дј: до 200 створења; Тр: док се не испуни задатак; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова чин се може употребити на групу људи која броји до 200 чланова под условом да они разумију језик којим корисник прича. Потом дружина мора да буде са корисником све док не испуне од њега задату дужност. Невољна група има омогућену лкп м да би избјегла дејство чини, а при томе се за мудрост узима просјечна вриједност за расу. Задатак који се задаје ратној дружини мора бити повезан са неким циљем везаним за вјеру корисника (нпр војевање против неког непријатеља и сл) тј нешто што ће тој вјери бити од користи, а не за личне циљеве корисника и за то се ова чин и не може употребити. Сви који су под утицајем чини имаће додатно и дејство лкмо благослов све док не испуне од корисника задати им задатак.

### 9. Теже молитве обмане

**(1-100%) темо з1** Сјеновита промјена [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: додир; Сас: папирус (До:у; Вр:0,8/страница), увећавајуће стакло (До:р; Тж:0,2; Вр:100); Тесб: поништава; Об дј: круг пречника 30м; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Када се ова чин употреби корисник може да претвори једно створење (заједно са свом опремом) или било који неживи предмет у сјенку чинећи их нематеријалним, нпр врата могу да се претворе у сјенку и уђе у просторију. Највише колко се може претворити јесте један кубни метар по нивоу корисника. Створења која не желе да се подвргну дјеловању чини имају омогућено тесб да би избјегла дејство чини, а магични предмети и предмети на које је употребљена магија немогу се захватити помоћу ове чини. Бића у облику сјенке могу да прођу кроз пукотине, рупе и најмање

отворе али не могу да лете без додатне магије, не могу да нападну никога осим створења у нематеријалној димензији, а такође потребно је употреба магичног оружја или магије да би били погођени док су у облику сјенке. Већина немртвих бића ће игнорисати бића сјенке док бесмртници и остали паметнији немртви имају дозвољену теп п да би препознали чин.

### 10. Теже молитве некромантије

**(1-100%) темо и1 Стварање мумије** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, мумифицирање, сракофаг и крипта (До:у; Вр:50,10,50), црни опал (До:р; Вр:1000); Об дј:једно створење; Тр:стално; О: н,з; Вм: некромантија] Помоћу ове чини могу да се створе мумије које претходно морају да се мумифицирају (Вр:50) и смјесте у саркофаг (Вр:10), а потом оставе у крипту (Вр:50). Треба да се напомене да се и више мумија може смјестити у једну већу заједничку крипту али је изградња простора потребног за једну мумију такође 50зл. Мумија ће након К4 мјесеца од сахрањивања и обављања магичних обреда који се изводе помоћу ове чини устати и постати немртво биће и извршаваће упуства која су јој дата приликом обреда која су обично чување храма у којем су сахрањени.

### 11. Теже молитве зачаравања

**(1-20%) темо ј1 Рашчињавање зла** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: слатко уље (До:у; Вр:0,1), златни крст (До:р; Вр:200); Об дј:додирнута створења или ствари; Тр:К4цк/н; О: д,н; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да рашчини било коју злу чин или чин употребљену од злог створења и то лакше чини може да аутоматски рашчини, теже чини само ако успјешно баца лкп сн и тешке само ако баца теп сн.

**(21-40%) темо ј2 Искуљење** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: тамјан (До:у; Вр:15), прах аметиста (До:р; Вр: 1000); Об дј:једно створење; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:



зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да уклони терет невољних или незананих дјела која су почињена од стране особе (нпр под утицајем очараности и сл) која се подврже искупљењу као и да се уклоне промјене у оријентацији које су изазване помоћу магије. Особа која се подврже чини мора да се искрено каје за почињена лоша дјела у незнању или да их није била свјесна приликом чињења тј да их није радила својевољно. Посљедице намјерних и својевољних злочина и злих дјела не могу се уклонити помоћу ове чини, а ВИ треба да пресуди о томе шта се може опростити, а шта не да би се потом ефекат тога уклонио. Особе које не пристају на искуљење се сматрају да су својевољно починила зла дјела која су покушана уклонити са искупљењем.

**(41-60%) темо ј3 Потпуно смањивање карактеристике** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: газа (До:у; Вр:0,1), фигурица од ватреног опала (До:р; Вр: 2000); Тесб: поништава; Об дј:једно створење; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да потпуно смањи једну изабрану особину жртви на 2 поена. Ова чин је врста проклетства и изабрана особина се магично смањује изазивајући скоро тотални губитак те особине. Та особина је од тада трајно на минимуму и жртва ће бити осакаћена на онај начин на који особина захтјева, нпр снага, карактер ће бити тотално немоћан, спретност, тотална неспретност, памет тотално одсуство нормалног закључивања и промишљања, мудрост тотално одсуство нормалног расуђивања и сл. Треба напоменути да корисник када припрема чин мора да одреди особину коју жели да потпуно смањи помоћу ове чини а жртва приликом њене употребе има дозвољено тесб да би избјегла дејство.

**(61-80%) темо ј4 Телепатска порука** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:неограничен; Сас: сребрна чиода (До:у; Вр:1), прах топаза [До:р; Вр:1000]; Об дј:једно створење; Тр:неколико циклуса; О: д,н; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да упути телепатску

поруку особи која ће садржати највише до 30 ријечи која може на њу одмах да одговори такође са највише 30 ријечи.

**(81-100%) темо ј5 Телепатска веза** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 50м; Сас: купина (До:у; Вр:2), свилена лепеза (До:р; Вр:1); Тесб: поништава; Об дј: једно створење; Тр: К4мин/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Ова чин успоставља двосмјерни ментални контакт између корисника и онога на којег се она употреби, а он мора да има памет најмање 5 да би чин била успјешна. Када је телепатска веза успостављена два учесника могу да комуницирају брзо и безгласно, тј само помоћу мисли без обзира да ли они говоре истим језиком или не. Ова веза иначе не одаје остале мисли учесника нити њихова сјећања или емоције већ учесници могу само да чују оно што једни другима својевољно пошаљу у мислима. Ова комуникација је у просјеку четири пута бржа од обичне усмене али ипак сложеност порука је на нивоу оних које се обично могу изразити ријечима. Они који својевољно не желе да уђу у телепатску везу имају теп м да би збјегли дејство чини, нпр када корисник жели да пошаље пријетећу поруку.

## 12. Теже зле молитве

**(1-51%) темо к1 Изопачивање вукова** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:1км/н; Сас:-, златни пехар (До:у; Вр:50; Тж:0,5), статуица животиње, вука (До:р; Тж:0,2; Вр:3); Об дј:1км/цк; Тр:2К10сати/н; О: н,з; Вм: зла] Помоћу ове чини карактер може да изопачи вукове и да их убједи да раде за његове зле циљеве. Ова чин дјелује исто као темо контролисање животиња.

**(51-100%) темо к2 Стварање јачих мутаната хаоса** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:3м пречник; Сас: мумифицирана животињица (До:у; Вр:40), људска жртва (До:р); Лксб:поништава; Об дј:једно биће по нивоу корисника; Тр:стално; О: з; Вм:зла] Корисник помоћу ове магије може да мутира било која човјеколика бића која то добровољно желе у



изузетно снажне и крвожедне мутанте ниске интелигенције. Мутирана бића ће корисника прихватити за господара и слушаће надаље његова наређења, а након мутације њима ће се повећати снага, грађеност и храброст за по К4, а смањити памет, мудрост и изглед за по К4 поена и оријетисаност мјења у веома злу (ако дотад већ није била таква). Поред тога у 50% случајева добијају и главну мутацију која укључује 1-30% оштре канџе којима могу напасти и нанјети К8 поена штете, 31-60% изузетно оштре чељусту којима наносе К8 поена штете или 71-100% рогове којима могу напасти и нанјети К10 поена штете. Поред главне, јачи хаос мутанти у 50% случајева добијају и једну од споредних мутација у које спадају 1-40% крила (кретање се повећава за дупло, али не могу да лете осим у скоковима када им крила помажу да се малко убрзају али не могу да се одвоје од земље), 41-70% огромни реп са бодљама којим могу да нападне и нанесу К12 поена штете, 71-100% бљубање киселине током сваких 2К4 циклуса, при томе наноси К+2 поена штете (К/2 ако се успјешно баци лксб), а такође сваки ујед наноси још додатних К/2 поена штете. Сам процес мутације траје 2К4 недеље. За више о јачим хаос мутантима погледати њихов опис у КОС.

Вр:1200; Бр:с; Дом: 500м; Сас: аквамарин (До:у; Вр:500); Об дј: корисник и два створења/н; Тр:5цк; О: д,н,з; Вм:елементална] Када се ова чин користи корисник мора да буде концентрисан током цјелог трајања чини и ако је у било којем тренутку узнемирен чин се прекида, а он је такође може прекинути у било ком тренутку. Током првог циклуса огромни црни олујни облак се ствара изнад области дјеловања чини, а муње и громови почињу да грме толко јако да они коју су у области дјеловања морају да направе успјешну тесб да не би оглувјели К4 сата. У другом циклусу киселина почиње да пљушти из облака попут кише наносећи К4+1 штете и за то нема никаквог бацања којим се може избјећи штета. У трећем циклусу корисник може да усмјери шест громава из облака на жељене циљеве који наносе по 4К10 штете (тесб за пола штете), У четвртном почињу да падају стијене наносећи 3К10 штете без могућности избјегавања и коначно у петом, задњем циклусу веома јака киша и вјетар смањују видљивост на два метра, а кретање се смањује за 75%, тако да је употреба дистанчног оружја и чини немогућа.

## 4. Тешке молитве - тшмо

### 1. Тешке елементалне молитве

**(1-50%) Тшмо а1 Претварање стјена у блато** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:100м/н; Сас: ваљак од обсидијана (До:р; Вр:360); Об дј:6мЗ; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове молитве свештеник може да претворити стјене у блато. У пећини количина створеног блата не може прећи половину пећине. Свако ко се нађе у блату тоне 3м по циклусу, осим ако није лакше оптерећен, а онда се отежано креће.

**(51-100%) Тшмо а2 Олуја гнева** [До:р;

### 2. Тешке природне молитве

### 3. Тешке молитве дијечења

**(1-30%) тшмо в1 Излијечење** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: топаз (До:р; Вр:1000); Об дј:1 створење; Тр:тренутно; О: д; Вм:лијечење] Помоћу ове молитве могу се излјечити све болести, било да су тјелесне или духовне. Такође сва тјелесна штета претрпљена у борби се излјечи укључујући и тешке повриједе, а то значи да се е потпуно обнови.

**(31-70%) тшмо в2 Оживљавање** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: рубин (До:р; Вр:5000); Об дј:1 створење; Тр:тренутно; О: д; Вм: лијечење] Помоћу ове молитве свештеник



може да оживи било које човјеколико створење које је мртво највише недељу дана.

**(71-100%) тшмо в3 Обнављање** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: топаз (До:р; Вр:1000); Об дј:1 створење; Тр:1 дан; О:д; Вм:лијечење] Када свештеник употреби ову молитву особи на коју се концентрисао се враћају 2е сваког циклуса. Поред тога оштећени удови се такође обнављају и то у року од К12 сати.

#### 4. Тешке молитве призивања

**(1-25%) тшмо г1 Свете ријечи** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: опал (До:р; Вр:1000); Об дј:12м пречник; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове молитве свештеник убије сва створења до 5Ке, а остале ошамути К4 циклуса.

**(26-50%) тшмо г2 Призивање анђела или злодуха** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:30м; Сас: сафир (До:р; Вр:1000); Об дј:пречник 30м; Тр:10+К12цк; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове молитве свештеник у зависности од своје оријентације може да призове једног анђела или злодуха да му помогну у борби. У зависности од бацања појавиће се у 80% случајева анђео (или злодух) првог степена, 81-84% другог степена, 85-87% трећег нивоа, 88-90% четвртог нивоа, 91-92% петог, 93-94% шестог, 95-96% седмог, 97-98% осмог, 99-100% деветог. Он ће слушати све његове наредбе за вријеме трајања молитве које су у складу са његовом природом, а наређења која се томе противе неће послушати већ ће отићи као да је ослобођен чини.

**(51-75%) тшмо г4 Димензиона капија** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:30м; Сас: црни опал (До:р; Вр:1000); Об дј:пречник 3м капија; Тр:К12цк; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове молитве свештеник може да отвори димензиону капију и призове једно жељено створење из других димензија (небеског царства, раја, пакла, ада; елементалних димензија земље, ваздуха, воде и ватре; споредних елементалних димензија дима,

леда, блата и магме; полуелементалних димензија муње, паре, минерала, свјетлости, соли, вакума, пепела и прашине; димензија напретка, димензија распадања и димензија снова) и да га доведе на земљу. Поступци призваног створења ће зависити од његове оријентисаности и нарави као и оријентисаности и жеља свештеника. Оно ће остати на земљи све док се друга капија не отвори кроз коју би се оно могло вратити назад. Такође помоћу ове молитве свештеник може да отвори капију ка постојећим духовним димензијама кроз коју може да прође он и још до шест особа под условом да се држе за руке.

**(76-100%) тшмо г5 Повећање среће** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:150м; Сас: лутка жељене особе (До:р; Вр:10; Тж:0,1); Об дј:једно створење; Тр:2К10цк; О: д,н; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може своју срећу да повећа за К4+1 поен и током трајања чини да те поене искористи за разне ствари које су му потребне.

#### 5. Тешке нападачке молитве

**(1-100%) тшмо д1 Ватрена олуја** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:150м; Сас: јакинт (До:р; Вр:5000); Тесб:половина штете; Об дј:30м3; Тр:1цк; О: д,н,з; Вм:нападача] Помоћу ове молитве на подручју од тридесет кубних метара које одреди свештеник стварају се бјеснећи пламенови који свима у подручју наносе К10 штете + К10 штете по нивоу свештеника.

#### 6. Тешке одбрамбене молитве

**(1-100%) тшмо њ1 Огледало вјере** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 30м; Сас: мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј: корисник мјесто гдје се постави диск; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ова чин ствара ефекат огледала за све пројектиле и магије упућене кориснику и тај простор је облика диска пречника 5м и одбија их за 180 степени унатраг према ономе ко их је употребио без



обзира на брзину, домет или штету чини или пројектила који остају исти. Огледало одбија нападе само са једне стране док корисник може несметано да кроз њега шаље чини и пројектиле на противнике. У случајевима директних физичких напада (мачем и сл) нападач мора да баца бацање за напад да види да ли је погодио себе јер ће ова чин то такође да одбије. Када се чин употреби мора се одредити гдје ће заштитни диск бити постављен и у ком смјеру ће бити окренут јер кад се једном постави више се не може помјерати.

### 7. Тешке молитве прорицања

### 8. Тешке молитве очаравања

### 9. Тешке молитве обмане

### 10. Тешке молитве некромантије

### 11. Тешке молитве зачаравања

### 12. Тешке зле молитве

## 5. Подмагије - пма

### 1. Елементалне подмагије

#### (1-20%) пма а1 Елементална лопта

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: 30м/н; Сас: комад гвозђа (До:ч; Тж:0,8; Вр:0,3), комадић ланчаног оклопа (До:у; Тж:0,1; Вр:3), метална купа (До:р; Тж; 0,2; Вр:10); Об дј:једна мета;

Тр:К10 сати по нивоу; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:елементална] Мађионичар „зграби” мало магичне енергије и претвори је у лопту којом затим може да гађа једног противника. Он не конторлише од којег елемента ће да буде лопта при употреби чини већ се то одређује случајно помоћу К20 бацања и у зависности од добијеног броја резултат је следећи: 1-4 свјетло (као зпч ствара свјетло), 5-8 хладноћа (1К4/н штете од хладноће), 9-10 киселина (1К4/н штете од киселине), 11-12 ватра (1К4/н штете од ватре), 13-16 муња (1К4/н електричне штете), 17-19 мрак (као зпч свјетло (Од) ствара мрак) и 20 дивља магија (дивљи талас). Бацање захтјева нормално бацање за напад са додацима за изузетну спретност.

#### (21-40%) пма а2 Претварање у лаву

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:корисник; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Тж:0,01; Вр:0,2), графит у праху (До:у; Вр:1), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј: корисник; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:елементална] Корисник може да поприми облик лаве која ће убрзо утонути у земљу. Потом може да се појави било гдје у области дјеловања чини гдје има зеље. Треба напоменути да ова чин ради само ако је тло земљано, тврђе подлоге попут камена ће поништити дејство чини. Корисник се креће кроз земљу својим уобичајеним кретањем без оптерећења.

#### (41-60%) пма а3 Претварање у маглу

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:корисник; Сас: дим (До:ч), мало сребрно огледало (До:у; Вр:15), Ваљак од обсидијана (До:р; Вр:320); Об дј: корисник; Тр:Кбцк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Карактер када употреби ову чин претвара се у облак магле и постаје бестјелесан. У овом облику може да се креће у свим правцима чак и на горе игноришући све препреке које је имао док је био тјелесан, а може чак и да се креће кроз отворе или пукотине на зидовима и сличним баријерама. Карактер у овом облику не може да користи чини нити да задаје ударце али такође не може бити погођен оружјем, а чини ће на њега дјеловати на уобичајен начин. Кретање



карактера се у овом облику повећава дупло и то рачунајћи да је карактер неоптерећен.

**(61-80%) пма а4 Ватрено прскање**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:2К10м/н; Сас: дим (До:ч), сумпор (До:у; Вр:0,5), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Тесб:поништава; Об дј:полупречник 3м; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм:елементална] Када се ова чин употреби на немагичну ватру (као што је логорска ватра, бакља или свјећа) изазива да ватра прсне и избаци пламенове попут стријела. Сва створења удаљена 3м од извора ватре трпе К4/2 поена штете по нивоу корисника од ватрене штете, а они који баце успјешно тесб не трпе никакву штету.

**(81-100%) пма а5 Песница од камена**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:0; Сас: брашно (До:ч; Вр:0,04), гранитна прашина (До:у; Вр:0,01), камена рука [До:р; Тж:3; Вр:5]; Об дј:корисникова рука; Тр: К4/цк; О: д,н,з; Вм:елементална] Када се употреби ова чин једна рука по избору корисника се претвара у камен. Она је флексибилна и може се употребити за ударање и ломљење као да корисник има снагу 12/100, али бонуси при борби се не рачунају ако корисник корусти неко оружје том руком осим саме песнице.

## 2. Природне подмагије

**(1-30%) пма б1 Умиривање**

**животиња** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:50м; Сас: комад меса (Тж:0,5; Вр:0,1), купа од рога овна или бика (До:у; Тж:0,1; Вр:4), фигурица животиње од абоноса (До:р; Тж:0,2; Вр:8); Об дј:К6 нивоа животиња/н; Тр: 2К10мин/н; О: д,н; Вм: природна] Ова чин умирује обичне нормалне животиње чинећи их послушним и безбедним. Само створења са животињком памећу (4 и мање) могу да буду захваћена овом чињу, а корисник може да смири К6 нивоа животиња по нивоу искуства које посједује, али све захваћене животиње морају да буду исте врсте. Животиње немају никакво спасоносно бацање ако су немагичне природе, а ако су магичне имају омогућено теб да би избјегле дејство чини, тако обичне медвједи би помоћу ове чини било лако умирити али совамедвједи већ теже. Захваћене животиње

остају гдје јесу и не бјеже нити нападају изузев ако нису изложене ризику као што је нпр ватра или неки грабљивац и ако се то деси чин ће бити прекинута, а животиње ће потом реаговати нормално у складу са својом природом.

**(31-70%) пма б2 Животиња пратилац**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:полупречник 3км; Сас: неко јело (До:ч; Вр:0,01), свила (До:у; Вр:1), мајушна сребрна звиждаљка (До:р; Вр:12); Об дј: једна животиња; Тр: К4дана/н; О: д,н; Вм: природна] Ова чин дјелује само напољу и када се употреби призваће једну обичну шумску животињу која је удаљена највише 3км од корисника. ВИ одређује врсту призване животиње у зависности од терена и нивоа корисника али ниво створења мора бити мањи или једнак половини његових нивоа искуства. Ова звјер ће потом бити пријатељски настројена и пратиће ка кроз дивљину али се неће удаљити даље од 50км од свог дома. Када се приближи било којем већем кампу или насељу оно ће се растати са корисником, а такође лоше понашање према звјери изазива одлазак или чак и напад. Чин не омогућује да звјер телепатски или савршено разумје корисника али ипак разумјеће уопштено значење изговорених наредби и покрета. Ако се према животињи добро поступа она ће бранити и служити корисника најбоље што може у складу са својом природом. Нпр мајмун ће покушати да завара и омете противнике дог ће велика мачка немилосрдно напасти.

**(71-100%) пма б3 Камуфлажа** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:10м; Сас: слама (До:ч; Вр:0,01), свила (До:у; Вр:1), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј:једна особа/н; Тр: 2К10цк/н; О: д,н; Вм: природна] Ова чин омогућава сакривање једне особу по нивоу корисника али само у шумском окружењу и она мјења боје и сјенке особе тако да се они сједине са околином. Чин дјелује и када се гледа ноћним видом и сличним средствима и поготово је корисна вилењацима као и шпијунима. Сакривени појединци се могу кретати 3м по циклусу и могу да изађу из магичног заклона кад пожелу, а чим нападну или покушају да употребе магију њихова невидљивост престаје иако имају додатке које невидљивост пружа све до тада. Сакривени појединци помоћу ове чини не могу бити



откривени осим помоћу магије или ако се крећу неопрезно и све док чин траје потуно су невидљиви.

### 3. Подмагије лијечења

#### (1-30%) пма в1 Појачивач енергије

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: енергија ватра, ријека, вјетар и сл (До:ч), прах скупоцјеног камена (До:у; Вр:100), комадићи драгуља (До:р; Вр:500); Об дј:једна особа; Тр: трајно; О: д,н,з; Вм: лијечење] Помоћу ове чини корисник може да примаоцу чини да поене енергије и преко његовог могућег максимума који ће бити задржани све док се он физички не повриједи и на тај начин смање када ће поново моћи да има само природно максималан број поена. Да би се то могло извести потребан је извор енергије као што је ватра, ријека која тече, вјетар и сл да би се одатле позајмила енергија и пребацила у карактера примаоца чини. Тада ће се његова енергија повећати за К4+1 поена и допунити енергију која му недостаје или је напунити преко могућег максимума. Карактер примаоца ће се у овом последњем случају осјећати мало бољ и спреније спремније него иначе.

#### (31-70%) пма в2 Олакшавање рана

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: јечам (До:ч; Вр:0,2), прах скупоцјеног камена (До:у; Вр:100), комадићи драгуља (До:р; Вр:500); Об дј: једна особа; Тр: трајно; О: д,н,з; Вм: лијечење] Ова чин ублажава ране које се задобију током борбе тако да првих К4 поена по нивоу корисника бива апсорбовано и не штети ономе на кога је чин употребљена.

#### (71-100%) пма в3 Милосрдни додир

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: енергија ватра, ријека, вјетар и сл (До:ч; Вр:0,01), прах скупоцјеног камена (До:у; Вр:100), комадићи драгуља (До:р; Вр:500); Об дј: једна особа; Тр: трајно; О: д,н; Вм: лијечење] Помоћу ове чини корисник може да умањи болове од рана и евентуално их излијечи. Нпр помоћу ове чини могу да се тотално ублаже болови сломљене кости или од неке заразне болести иако тај дио тјела неће моћи да се користи јер је сломљен. Ако се само покушавају ране излијечити чин лијечи К3 поена по нивоу корисника.

### 4. Подмагије призивања

#### (1-30%) пма г1 Призивање састојака

**за чини** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:К4км/н; Сас: комадић овчије вуне (До:ч; Вр:0,1), свилена марамица (До:у; Вр:0,2), свилени вео (До:р; Вр:1); Об дј:К8састојака/н; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм:призивање] Када се ова чин употреби корисник може да призове директно у своју руку потребне састојке. Предмети морају бити у домету чини и морају се моћи уобичајено наћи на том подручју као што су гранчице, пјесак, мед, перо и сл, а ако леже на дубини испод земље или воде од 3м онда их није могуће призвати. Помоћу ове чини није могуће призвати чини вриједније од десет златника по нивоу корисника, а употреба ове чини највише може да призове К8 састојака исте врсте по нивоу корисника.

#### (31-70%) пма г2 Промјена

##### последичности

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: лијепило (До:ч; Тж:0,5; Вр:3), златни ланчић (До:у; Вр:8), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Об дј:додирнуто створење; Тр: тренутно; О: д,н; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да направи малу измјену вјероватноће својих поступака. Та измјена траје само један тренутак али ствара други могући резултат раније покушане акције. Када се употреби чин изазива да једна ствар покушана од створења које се додирне у претходном циклусу измјени тако омогућујући (или присиљавајући) захваћеном створењу да понови бацање. Овом чињу могу бити захваћени само догађаји који су се десили у једном циклусу и само једно бацање може бити поновљено. Ако додирнуто створење вољно прихвата чин играч може да одабере између претходног и новог бацања и изабере које му више одговара, а ако створење не прихвата чин вољно онда оно мора да понови бацање. Типична употреба ове чини укључује омогућавање ратнику да поново баци за напад, присиљавање противника да понови спасоносно бацање или омогућавање мађионичару да понови бацање за штету



изазвану ватреном лоптом.

**(71-100%) пма г3 Паралишући пројектил** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: метална плоча (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,4), комадићи црног ћилибара (До:у; Вр:100), секрет ремораза (До:р; Тж:0,3; Вр:50); Об дј: једна особа; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм: лијечење] Помоћу ове чини корисник ствара пројектил магичне енергије коју потом испаљује на жељено створење и ако баци успјешно бн пројектил ће погодити циљ и учинити жртву непокретном током К4 циклуса по нивоу корисника.

### 5. Нападачке подмагије

**(1-25%) пма д1 Стријела киселине** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: олово (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2), спинел (До:у; Вр:100), топаз (До:у; Вр:500); Лксб: пола штете; Об дј: предмет; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачка] Помоћу ове чини корисник ствара стријелу која ако погоди наноси К4 поена штете од киселине и разједа све органске материје наносећи им исту штету. Дозвољено је лксб за жртву као и за све материјале који нису магични и ако је оно успјешно трпи се само пола штете. Карактер да би погодио са стријелом киселине мора да баца уобичајено бн као да гађа луком.

**(26-50%) пма д2 Дивље дејство** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:30м; Сас: оловна куглица (До:ч; Вр:0,02), сребрна прашина (До:у; Вр:0,5), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Лксб: поништава; Об дј:једно створење које користи чино; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:нападачка] Ова чин је корисна само ако је противник корисник чини и када он покуша да употреби магију ова чин ту магију претвара у талас дивље магије и тако онемогућује њену успјешну употребу. Жртва ове чини има омогућено лксб и ако не успије чин коју је употребио не дјелује већ се претвара у дивљу магију чије се дејство одређује бацањем на табели дивље магије. Чин након што се употреби на противника траје К4 циклуса по нивоу искуства корисника.

### **(51-75%) пма с3 Киселинска роса**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: цједиљка (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,1), стаклена кугла (До:у; Вр:0,1), меркур (До:р; Вр:10); Лксб: поништава; Об дј:круг пречника 10м; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачка] Када се употреби ова чин, ствара се роса од киселине, која ће пасти на све што је испод у домету чини. Сви на подручју дејства чини који не баце успјешно лксб трпе по К4 поена штете по нивоу корисника.

**(76-100%) пма д4 Електрицитет** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: шило (До:ч; Вр:0,1), магнетна игла (До:у; Вр:1), савршена метална купа (До:р; Тж:0,2; Вр:10); Лксб: поништава; Об дј:једно оружје или једна особа; Тр: све док се не наносе ударац или 2К10 цк/н; О: д,н,з; Вм:нападачка] Помоћу ове чини корисник може да наелектрише жељено оружје или само избаци електрично пражњење помоћу руке којом удара. У оба случаја мора да се погоди жртва која има омогућено тесб да би избјегла дејство чини које, ако је успјешно наноси К4 поена штете по нивоу корисника.

### 6. Одбрамбене подмагије

**(1-30%) пма њ1 Љепљива стопала** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:30м/н; Сас: олово (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2), лијепило (До:у; Тж:0,5; Вр:3), штапић од зиркона (До:р; Вр:150); Лксб: поништава; Об дј: К/2 створења/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Када се употреби ова чин изаваће да стопала постану толико љепљива да ће то смањити кретање карактера у области дјеловања чини на једну трећину од уобичајеног.

**(31-60%) пма њ2 Облак магле** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:10м; Сас: дим (До:ч), стаклена кугла (До:у; Вр:0,1), смола (До:р; Вр:0,08); Об дј: корисник; Тр:К4цк+2цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Чин облак магле се може употребити на два начина по жељи корисника: као статични облак нормалне магле или као помјерајући облак сабласно изгледајуће магле. Као статични облак помоћу



ове чини се може створити облак магле било којег облика величине 10м кубних по нивоу корисника. Тај облак смањује видљивост на пола метра било да се користи обичан или ноћни вид. Као облак сабласно изгледајуће магле ствара се жуто зелена пара величине 15x5x5м која се од корисника креће 5м по циклусу. Ова пара је тежа од ваздуха и пада на дно чак пролазећи кроз рупе и отворе на поду. Врло густа вегетација разбија ову маглу чим она у њу зађе 5 метара, такође умјерено јаким вјетар за пола смањује трајање чини док ће га јачи вјетар потпуно одувати.

### **(61-100%) пма њ3 Одбијање напада**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:К10м/н; Сас: азурит (До:ч; Вр:8), сребрни колут за главу (До:у; Вр:15), сребрна плоча (До:р; Тж:0,3; Вр:20); Тесб:поништава; Об дј:једно створење; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Карактер помоћу ове чини може да одбије један напад било да је он упућен оружјем за блиску борбу или дистанцим оружјем, тако што ће испред себе или неког другог по жељи створити поље магичне силе од којег ће се ударац одбити не погодивши свој циљ. Нападч ипак има омогућено тесб (тшсб за дистанцна оружја) и ако га прође значи да је и поред магичне заштите ипак успио да погоди карактера.

## **7. Подмагије прорицања**

### **(1-25%) е1 Процјена бројности**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:домет погледа; Сас: нар (До:ч; Вр:0,3), купа од рога овна или бика (До:у; Тж:0,1; Вр:4), штапић од стакла (До:р; Тж:0,1; Вр:1); Об дј:жељена група; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:прорицање] Ова чин пружа кориснику тренутну и врло поуздану процјену о броју особа или предмета у групи. Корисник немора да види сваког појединца у групи већ само цјелу групу, њену просторну величину и подручје на којем се она налази. Нпр корисник на брду може да процјени број дрвећа који се налази у шуми испод коју види али нпр не може да процјени број баука у њој јер их невиди. Такође процјена је прецизна и

заокружује се на десет, тако да рецимо ако се употреби на групу коњаника ако она има 153 коњаника процјена би била 150. Најчешћа употреба ове чини је да се процјени бројност војски или блага и најпопуларнија је међу војсковођама и банкарима

### **(26-50%) е2 Спајање**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:2К10м/н; Сас: Уље за кување (До:ч; Тж:1; Вр:1), сребрна прашина (До:у; Вр:0,5), златна прашина (До:р; Вр:5); Об дј:један предмет; Тр: један циклус; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:прорицање] Ова чин омогућава спајање разломљених дјелова у једну цјелину као што је сломљени комад грнчарије, комадићи листа папира, растурена машина и сл. Након употребе чини корисник мора да проучи елементе који су сломљени током једног циклуса након чега ако направи успјешну провјеру лкп п и лкп сп успјети да састави предмет у супротном то неће моћи да уради. Ипак предмет који је састављен неће имати сав квалитет оригинала и обновљени предмет се неће моћи увјек тако добро саставити, а квалитет реконструкције зависи од саме сложености предмета нпр грнчарију је много лакше саставити од украсног механичког сата. Обрнуто дејство чини изазива да се један предмет сломије и растави на мање комаде.

### **(51-75%) е3 Рука помоћи**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:0; Сас: шаргарепа (До:ч; Вр:0,3), стаклена туба (До:у; Вр:1), мајушна златна игла (До:р; Вр:3); Об дј:једно створење; Тр: К4/2сата/н; О: д,н,з; Вм:прорицање] Када је корисник у опасности, заробљен или изгубљен ова чин може да помогне и када се употреби ствара лебдећу, попут духа провидну руку величине око 30цм Корисник потом може да јој нареди да она пронађе карактера или створење по његовом избору и то по његовом опису физичког изгледа и он при томе може да прецизира пол, расу и изглед али не и детаље као што су оријентација, ниво или занимање. Потом након добијених упутстава рука почиње да тражи описано створење летећи брзином од 30 и може да претражи подручје пречника



10км од корисника. Ако не може да нађе задато створење она ће се вратити и показати климањем кажипрста знак не и потом нестаје, у супротном она ће давати знаке пронађеном створењу да је прати, водећи га најкраћим путем до корисника и крећући се тако што леби три метра испред њега и када га доведе до корисника нестаје. Створење није обавезно да прати руку и ако оно одлучи да то не уради, рука ће га позивати да је прати све док трајање чини не истекне. Ако је више створења које одговарају опису рука ће да приђе првом на који наиђе и ако он одбије да је прати она ће кренути према другима. Рука нема физички облик, видљива је само од оних који одговарају опису и корисника и не може да прође кроз чврсту материју али може кроз пукотине и отворе.

**(76-100%) е4 Препознавање преминулог** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: пешкир (До:ч; Вр:0,05), тамјан (До:у; Вр:15), златни крст (До:р; Вр:200); Об дј:једно преминуло створење; Тр: 1цк или 1мин или К10+1мин; О: д,н,з; Вм:прорицање] Додиривањем остатака мртвог створења ова чин омогућава кориснику да призове у својим мислим слику изгледа тог створења прије него што је преминуо. Остатци створења могу бити било које старости и само мали дио остатака је потребан као што је комад кости или длаке. Такође коринсик на четвртом нивоу може да види и последњи минут живота из очију жртве помоћу ове чини, а на седмом корисник може да претвори остатке преминулог за један предмет који је он раније у животу посједовао (нпр прстен, омиљени штап за ходање и сл).

## 8. Подмагија очаравања

**(1-20%) пма ж1 Фасцинирање** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:3м/н; Сас:сапун (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,5), сребрна кашика (До:у; Вр:1), мајушна сребрна звиждаљка (До:р; Вр:12); Лксб:поништава; Об дј:К4/2 створења/н; Тр:К8цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Захваћена особа ће бити онемогућена да уради било шта осим да фасцинирано прати корисника

мађионичара гдје год да се он креће, и неће моћи да одвоји поглед од њега. Ако буде нападнут, он ће покушати да премлати било које противнике у дивљем бјесу (+1 на ударац, -1 на оклопљеност) са намјером да што прије настави да се креће према мађионичару.

**(21-40%) пма ж2 Незајажљива жеђ** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: вода (До:ч), чемерика (До:у; Вр:1,3), свилена лепеза (До:р; Вр:1); Об дј:једно створење; Тр: К4/2цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова чин жртви ствара неконтролисану жељу да пије и ако она не баци успјешну теп м мораће да попије било коју течност која може да се попије, која му је доступна или коју може да нађе, укључујући и чаробне напитке који могу имати и чудно дејство када се помјешају. Без обзира шта и колко попије веома јака жеђ жртве ће трајати све док чин траје и она неће моћи да ради ништа друго осим да пије или да тражи оно што може да попије јер жртве мисле да умиру од жеђи и чак (у зависности од њихове природе) спремни су и да убију да би дошли до течности.

**(41-60%) пма ж3 Оклијевање** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:30м; Сас: цвекла (До:ч; Вр:0,1), латице руже (До:у; Вр:0,1), сребрни кључ (До:р; Вр:12); Об дј:К4/2 нивоа створења; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Створења захваћена овом чињу оклијевају више него што треба прије него што изврше своје намјераване акције. Ово изазива да имају ограничење на предност од +4 при бацањима за предност и то ће се дешавати почевши од следећег циклуса након што је чин употребљена па све док се чин не заврши. Корисник може да захвати К4/2 нивоа искуства створења на која баци чин али ипак чин неће дјеловати на створења која су већи ниво од четвртог. Такође сва бића имају омогућену теп м да би избјегла дејство чини.

**(61-80%) пма ж4 Побољшавање борбе** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:0; Сас: четкица (До:ч; Вр:0,1), бакарни колут за главу (До:у; Вр:2), прах рога носорога (До:р; Вр:10); Об дј:једно створење; Тр: К4/2/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Када се ова чин употреби на



некога он бива инспирисан и постаје свјестан разних варијација на стандардне потезе за напад и одбрану. Ипак ово не мора да буде увјек успјешно при борби и понекад може да је уствари отежа тако да у 30% случајева даје -1 ограничење на бацање за напад, штету и оклопљеност умјесто додатка од +1 који иначе нормално даје.

**(81-100%) пма ж5 Немирни сан** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: напрстак (До:ч; Вр:1,1), газа (До:у; Вр:0,1), лутка жељене особе (До:р; Тж:0,1; Вр:10); Об дј:једно створење; Тр: К4недеља/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Након употребе ове чини корисник мора да успјешно додирне жртву која има омогућена лксб да би то избјегла, а ако је бацање неуспјешно чин почиње да дјелује на жртву чим она покуша са спавањем. Тада сваки пут када оде да спава или жели да се пробуди карактер мора да баци више од 50% да би то урадио, у супротном неће моћи да спава или неће моћи да се пробуди. Ако се тада карактер жели пробудити мора се физички стимулисати, нпр јако продрмати, ударити, повриједити и сл. и у зависности од те радње карактер баца лкп г или теп г и ако је направи успјешно успјеће да се пробуди, а и тада када је будан мора редовно сваких К4 сата да прави лкп г да не би заспао и одспавао К4 сата, што не мора да се ради једино ако постоје активни физички стимуланси током тог времена као што је борба. За сваких три дана немирног сна карактер трпи -1 на бацање за напад, а корисници чини неће моћи да припреме своје чини осим ако не баце успјешну лкп г на шта се додаје по ограничење од -1 за сваких три дана немирног сна.

## 9. Подмагије обмане

**(1-25%) пма з1 Тиха приказа** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:100+50м/н; Сас: комадић овчије вуне (До:ч; Вр:0,1), кварц у праху (До:у; Вр:10), штапић од кристала (До:р; Вр:100); Об дј: слика 3+1м2/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:обмана] Чин ствара визуелну

обману (илузију) без звука, мириса и температуре објекта, створења или силе онако како је корисник замишља. Слика се може помјерати у оквиру дејства чини.

### **(26-50%) пма з2 Промјена изгледа**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:корисник; Сас: пређа (До:ч; Вр:0,03), купа од рога овна или бика (До:у; Вр:4; Тж:0,1); мала сочива (До:р; Вр:8); Об дј: корисник; Тр:2Кбцк+2/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Ова чин омогућава кориснику да промјени свој изглед укључујући промјену одјеће и опреме, да изгледа до пола метра виши или нижи, да изгледа мршава, дебело или мишићаво и чак и да поприми облик било којег човјеколиког створења као што је то нпр орк и сл. које се генерално креће на двије ноге. Корисник ипак није у стању да створи идентичну приказу неке друге особе и чин не омогућује додатне моћи или начин понашања одабраног облика у који се корисник промјени. Чин траје 2К6 циклуса + по 2 циклуса за сваки ниво корисника. ВИ може да дозволи лксб или тесб ако карактер дјелује у очигледном или мање очигледном нескладу са изабраним изгледом. Такође ако се карактер додирне његов изглед неће одражавати оно што је додирнуто тако да може бити откривен и на овај начин.

### **(51-75%) пма з3 Стварање звукова**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:додир; Сас: запушач (До:ч; Вр:0,05), стаклена туба (До:у; Вр:1); мајушна сребрна звиждаљка (До:р; Вр:2); Об дј: површина 1м2/н; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник може да предмет дарује са способношћу да савршено опонаша звукове. Зачарани предмет ће на команду мађионичара да испусти жељени звук (он од њега може бити удаљен било колко) или може се подесити да се тај звук чује када се деси одређена активациона ствар нпр када неко уђе у просторију, стане на одређени простор и сл. Звуци које је могуће створити и опонашати су звуци дувања вјетра, смјех, звиждање, пјевање птица, крици или уздаси, плач, корачање, гласови који мрмљају, шкрипа, точење воде идт.



**(76-100%) пма з4 Сјенке** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: плута (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,01), графит у праху (До:у; Вр:1); штапић од стакла (До:р; Тж:0,1; Вр:1); Об дј: корисник; Тр:2К10цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Околина се смрачи и сјенке постају дуже што омогућава лакше сакривање, а сви који су у близини и знају за дејство чини могу се сакрити као да посједују знање сакривања. Они који већ имају то знање аутоматски успјевају у свом покушају.

### 10. Подмагије некромантије

**(1-30%) пма и1 Аветињска рука** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: дим (До:ч), стаклена кугла (До:у; Вр:0,1), глинена рука (До:р; Тж:3; Вр:0,3); Об дј: предмет; Тр:2К4/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:некромантија] Помоћу ове чини корисник материјализује руку попут духа која је сачињена је од његове животне силе и коју потом може да је помјера по жељи. Било која лакша чин која захтјева додир може се употребити помоћу аветињске руке, а такође корисник добија +2 додатак на напад ако жели са њоме да удари противника, а могући су и додаци за напад са бока или са леђа ако је корисник у могућности да изведе такве нападе. Приликом напада аветињском руком корисник не може да ради ништа друго и у случају да покуша да ради нешто друго рука ће почети да лебди неконтролисано ваздухом. Рука је отпорна на физичке нападе али није на магичне и ако је погођена магичним нападом чин престаје, а корисник трпи К4 поена штете.

**(31-70%) пма и2 Напад сјенком** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: дим (До:ч), лобања (До:у; Тж:0,5; Вр:1), штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Об дј: једно створење; Тр: тренутно; О: н,з; Вм:некромантија] Помоћу ове чини корисник ствара експлозију сиве сјеновите силе коју усмјерава према одређеном живом створењу и ако испред створења нема ништа, оно је видљиво и у домету, сјенка га погађа док је у супротном енергија сјенке протраћена. Само жива створења ће потом да трпе штету која

износи К10 поена штете или само К4 ако баце успјешно тесб које је свима омогућено.

**(71-100%) пма и3 Скелетне руке** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: скелетна рука (До:ч; Вр:0,01), свјећа са црним воском (До:у; Вр:0,5), алкална со (До:р; Вр:8); Об дј: скелетне руке; Тр: К4сата/н; О: н,з; Вм:некромантија] Када употреби ову чин корисник ствара пар костурских руку које лебде по ваздуху док их он усмјерава помоћу говора и покрета. Руке могу да изврше само једноставне маневре као хватање, подизање, ношење, отварање врата, окретање страница књиге, али не и комплексније као што је обијање браве и сл, а могу да носе до 3кг у свакој или 10кг заједно. Такође могу да нападну попут канци и нанесу К3 поена штете ако корисник баци успјешно бн, а могу и да користе оружје уколико је оно лакше од онога што могу да подигну, али са њиме наносе само пола штете јер немају довољну снагу за правилно кориштење. Скелетне руке могу да се нападну, имају оклопљеност 10, Е:5 и кретање у пола од корисниковог.

### 11. Подмагије зачаравања

**(1-15%) пма ј1 Вибрирање** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:К10м/н; Сас: виљушка (До:ч; Вр:00,5), намагнетисана гвоздена шипка (До:у; Вр:0,8), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Об дј: предмет тежине 2К4кг/н; Тр:1К10цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Ова чин изазива да објекат тежине 2К4кг по нивоу искуства карактера почне да се јако тресе и вибрира. Ако је предмет ломљив мора да направи лксб да се не би сломио, а ствари које се држе у руци, као што је нпр оружје ће испасти из руку осим ако карактер на баци лксб сваког циклуса док му је вибрирајући предмет у руци.

**(16-30%) пма ј2 Необуздани смјех** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: славина (До:ч; Вр:0,5), мали бубањ (До:у; Тж:0,5; Вр:0,8), диск, од кости, са бројевима на себи (До:р; Вр:0,3); Об дј: једно створење са најмањом памећу 4; Тр:К4цк; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Када употреби ову чин корисник изазива код једне жртве необуздану



жељу за смјехом и убрзо она почиње да се грчи и ваља од неконтролисаног смијеха који траје К4 циклуса. Жртва ће за то вријеме имати ограничење на оклопљеност од -4 и неће моћи да напада. Лксб поништава дејство чини.

**(31-45%) пма ј3 Отварање** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: метална шипка (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,01), мали магнет (До:у; Вр:0,1), сребрни кључ (До:р; Вр:12); Об дј: предмет; Тр:трајно; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да отвори врата која су затворена, забрављена, закључана и чак и магично блокирана или магично закључана, а такође и тајна врата и ковчеге и ослабљује окове или ланце. То обухвата површину од 20м<sup>2</sup> по нивоу корисника. Ако је брва магично закључана чин не прекида ту магију већ је само замрзава током једног циклуса. Обрнуто дејство ове чини закључава врата под условом да постоји механизам за закључавање.

**(46-60%) пма ј4 Тешки предмет** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: олово (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2), златна жица (До:у; Вр:5), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј:предмет величине стрнаица 1,5м; Тр: К4дана/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Ова чин омогућује кориснику да зачара неки предмет попут ковчежића, књиге и сл који није већи од коцке странице 1,5м који ће ако се додирне од било кога другог осим корисника нагло повећати тежину постајући К4+1 пута тежи од тежине особе која га додирује. Ово дејство отежава да тај предмет буде помјерен за било кога осим корисника током дејства чини.

**(61-80%) пма ј5 Олакшавање терета** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:30м; Сас: перо (До:ч; Вр:0,01), намагнетисана гвоздена шипка (До:у; Вр:0,8), штапић од сребра (До:р; Тж:0,1; Вр:2); Об дј:коцка страница 3м; Тр: К4сата/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Ова чин олакшава тежину опреме, намјерница и остале опреме за половину (па чак и карактера или живих бића који немогу да иду). Ова чин захвата гомилу предмета чији обим је једнак коцки страница 3м али не дјелује на магичне

предмете, а након употребе олакшани предмети се могу размјестити по жељи. Иначе ова чин нема никаквих других физичких дејстава на захваћене ствари.

**(81-100%) пма ј6 Насумично рањавање** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:10м; Сас: крзно вепра (До:ч; Тж:0,5; Вр:1), рукавица од црне свиле (До:у; Вр:0,8), звиждаљка од кости (До:р; Вр:6); Лксб: поништава; Об дј:једно оружје; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Ова чин се употребљава на оружје противника које када погоди наноси нормалну штету али не ономе кога је погодило већ се то насумично одређује. Умјесто тога онај који држи оружје (25% случајева) или неко од његових садругова трпи штету, а то потом одређује ВИ помоћу насумичног бацања (бацање приближно броју створења). Оружје које је зачарано остаће такво све док трајање чини не истекне а то је К4 циклуса по нивоу корисника. Жртва има омогућено и лксб да би избјегла дејство.

## 12. Зле подмагије

**(1-30%) пма к1 Несносни смрад** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: маховина (До:ч; Вр:1), крзно човјека хијене (До:у; Тж:1; Вр:20), штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Об дј: простор попречника 5м; Тр: 2К10цк/н; О: н,з; Вм: зла] Ова чин се може употребити на корисника, неко друго створење (потребно успјешно бн ако је жртва невољна да се препусти чини) или предмет, а сам корисник је отпоран на дејство чини. Када почне да дјелује чин ствара ужасни смрад у полупречнику од 5м и сви који се нађу на том простору трпе ограничење од -2 на бн и -4 на штету док чин траје.

**(31-70%) пма к2 Канце** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:0; Сас: скелетна рука (До:ч; Вр:0,01), канце харпије (До:у; Вр:15), мумифицирана животињица (До:у; Вр:40); Об дј: корисникове руке; Тр: 2К10цк/н; О: н,з; Вм: зла] Ова чин ствара канце на прстима или куке од кости које израстају из предњих зглобова на шапи по жељи једне или обје руке, а треба напоменути да се то не може извести ако постоји нека одјећа на рукама.



Ове канџе су довољно оштре да подеру одјећу и нанесу К3 поена штете, а такође први напад садржи и отров који кад погоди наноси додатних К4 поена штете, носећи по један поен по циклусу, осим ако се не баци успјешно тесб у ком случају се штета од отрова избјегава.

#### **(71-100%) пма к3 Зрак исцрпљивања**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: шило (До:ч; Вр:0,1), лобања (До:у; Тж:0,5; Вр:1), звиждаљка од кости (До:р; Вр:6); Тесб:поништава; Об дј: једно створење; Тр: 2К6цк/н; О: н,з; Вм: зла] Ова чин утине да животну енергију жртве повећавајући умор и исцрпљеност појединца на којег дјелује. Жртва погођена зраком ако не бавци успјешну тесб ће се осјећати уморно и неактивно, кретање се смањује за пола, а такође оклопљеност и бн и штета која се наносе за 4.

## **6. Лакше магије - лкма**

### **1. Лакше елементалне магије**

**(1-26%) лкма а1 Зид леда** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: лијевак (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,1), златни пехар (До:у; Вр:50; Тж:0,5), штапић од зиркона (До:р; Вр:150); Об дј:10м<sup>2</sup>/н или прстен пречника 5м+2м/н; Тр:1цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу чини се ствара непрозирни зид леда и то 10м квадратних површине за сваки ниво корисника или прстен пречника 5м плус 2м за сваки ниво корисника. У оба случаја зид леда је 5м висок и мора бити постављен на тврдој подлози. Зид је дебео по десет цм по сваком нивоу искуства корисника. Свако ко покуша да протрчи кроз зид или га разбије тјелом истрпиће по К6 штете за сваких 10цм његове дебљине (ако су величине мање од средње још К4). Зид се ударањем тјела створења може разбити и то К4/2х10цм, а ударањем оружјем потребно је 2 циклуса за 10цм. Додатно карактер може да изабере да ову чин употреби као зид хладноће и у том случају зид ће се састојати од хладноће која ће се емитовати по 3м са једне и друге стране и сви који су у том

подручју трпе К4 штете од хладноће, а они који покушају да прођу кроз зид истрпиће још додатних 2К4 поена штете плус један поен за сваки ниво корисника сваком створењу које кроз њега прође. Створења која су подложна хладноћи трпе још додатних 50% или 100% штете по процјени ВИ.

#### **(26-50%) лкма а2 Зид вјетра**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:10м/н; Сас: дим (До:ч), стаклена туба (До:у; Вр:1), свилена лепеза (До:р; Вр:1); Об дј:5х3м/н, 1м ширине ; О: д,н,з; Вм:елементална] Чин ствара зид од вјетра дебљине око 1м који је приличне јачине и може да одува било коју птицу која није величине орла, као и папир или остале сличне лаганије ствари из неопрезних руку и потребно је тесб да би се такве ствари задржале, а лкп сп да би се задржале теже попут оружја. Нормални инсекти не могу проћи кроз овакву баријеру, а лакши материјали и чак одјећа која није чврсто везана лете нагоре када су ухваћени у зид вјетра. Пројектили попут стријела ће полетјети нагоре и промашати док пројектили тежи од пола кила имају ограничење од -2 на бн. Гасови и већина бљујућих оружја не могу проћи ову бартијеру.

**(51-75%) лкма а3 Призивање полуелементала** [До:р; Вр:300; Бр:с; Дом:30м; Сас: један кубни метар елемента од којег се призива полуелементал, сребрна плоча (До:р; Тж:0,3; Вр:20), сафир у праху (До:р; Вр:1000); Об дј:елемент од ког се елементал призива; Тр: К10цк/н; О: д,н ; Вм:елементална] Помоћу ове магије мађионичар може да призове полуелементала, природну силу која је оличење једног од четири природна елемента: ватре, воде, земље, ваздуха. Када користи ову чин мађионичар мора да одреди од којег елемента жели да призове полуелементала. Када мађионичар употребљава ову магију у близини мора да има довољну количину тог елемента односно најмање један кубни метар из којег треба да настане полуелементал. За више о полуелементалима видјети у КОС.



**(76-100%) лкма а4 Ваздушаста вода**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:0; Сас: пешкир (До:ч; Вр:0,05), магнетна игла (До:у; Вр:1); биље агар агар (До:р; Вр:2,7); Об дј: лопта пречника 5м; Тр:К4 сата/н; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник претвара течност попут воде или сличну у не толко густу ваздушасту супстанцу која се може дисати. Тако ако корисник хоће да заједно са својим друговима зарони у нпр језеро он би ушао у воду са њима, употребио чин и потом потонуо у кугли воде која ће почети да прави мјехуриће, а унутар простора дјеловања чини која је центриртана на корисника и креће се са њиме и они ће моћи да се слободно крећу и да дишу. Водена створења ће избјегавати простор захваћен чињу, а ако се нађу у њему неће бити у стању да дишу.

**2. Лакше природне магије****(1-30%) лкма б1 Узнемиравање коже**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: коприва (До:ч; Вр:0,1), талк (До:у; Вр:0,5), алкална со [До:р; Вр:8]; Лксб: поништава; Об дј: К4 створења; Тр:К4цк/н или док се не излијечи у другом случају; О: д,н,з; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да узнемири кожу створења и она која имају дебелу кожу или крзно попут слона, бизона и сл су отпорна на њу. Чин захвата К4 створења које одреди корисник и њих кожа почиње да сврби толико да ће морати да се непрестано чешу док она траје. Ако створење одлучи да трпи свраб његова оклопљеност се смањује за 4 на свим дјеловима тјела а бн за 2. Такође друга функција ове чини коју корисник може да употреби је да изазове осип на једном карактеру. Након што корисник употреби чин жртва неће примјетити ништа за К4 циклуса, али потом цјела кожа почиње да се осипа црвеним тачкицама и да сврби. Дејство осипа је смањење изгледа за један током сваког дана до највише 4, а након недељу дана и спретност ће се смањити за један. Осип ће трајати све док се не излијечи на редован начин или употребом чини након

чега се статистике враћају у нормалу. У оба случаја жртве имају дозвољено лксб да би избјегле дејство чини.

**(31-70%) лкма б2 Запосједање животиње** [До:у; Вр: 300; Бр:с; Дом:10м; Сас: сребрна амајлија (До:ч; Вр:2), тамјан (До:у; Вр:15), плућа велике мачаке (До:р; Тж:0,5; Вр:30); Тесб: поништава; Об дј: једна животиња; Тр: 2К10цк/н; О: д,н; Вм: природна] Помоћу ове чини корисник може да пребаци свој дух у жељену животињу присиљавајући је да се понаша по његовој жељи. Животиња мора бити природна, док је магичне немогуће запосјести, и мора да има мање нивоа него корисник, а такође животиње имају омогућено тесб да се одупру запосједању и ако баце успјешно чин неће радити. Када корисник запосједне животињу може да је примора да уради било шта што је у њеној могућности без обзира на посљедице по саму животињу. Ипак за сваки поен који животиња претрпи корисник трпи пола од тога, а ако животиња погине гине и корисник ако не прође успјешну лкп г. Док је у тјелу животиње, корисниково тјело је у стању трансa попут коме и ако се оно узнемирава или помјери дух ће се аутоматски вратити у тјело прекидајући чин.

**(71-100%) лкма б3 Додир буђи** [До:у; Вр: 300; Бр:с; Дом: додир; Сас: црна рибизла (До:ч; Вр:1), прах спинела (До:у; Вр:500), прах јакинта (До:р; Вр:5000); Об дј: једно створење; Тр: К4цк; О: д,н,з; Вм: природна] Ова чин омогућује кориснику да састојке претвори у браон буђ без икаквих штетних посљедица по себе и потом да их пренесе на прво створење које додирне и тако га зарази. Да би се то извело потребно је бацити успјешно бн (осим ако жртва није непокретна или несвјесна напада) и потом следећег циклуса заражена жртва трпи по 1К10 поена штете током К4 циклуса или само пола ако жртва направи успјешну теп г. Браон буђ ће почети да се шири брзо од мјеста додира, растући и апсорбујући тјелесну топлоту, прекривајући тјело жртве и чинећи га хладним све док чин траје, а након тога нестају. Помоћу ове чини може се захватити само једна жртва, а немогуће је заразити биљке или неорганску материју. Ако корисник не додирне никога током пет циклуса чин престаје да функционише.



### 3. Лакше магије лијечења

#### (1-25%) лкма в1 Убрзано опорављање

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: јасен (До:ч; Вр:0,1), перо крилатог коња (До:у; Вр:0,5), комадићи топаза (До:р; Вр:1000); Лксб: поништава; Об дј:једно створење; Тр: К4дана/н; О:д,н,з; Вм: лијечење] Помоћу ове чини корисник повећава нормалну способност природног лијечења створења на коју је употреби. Створењу ће потом ране да зарастају брже лијечећи му по К4 поена штете дневно ако се нормално одмара или 2К4 поена ако лежи у кревету. Чин траје К4 дана по нивоу корисника

**(26-50%) лкма в2 Јачи појачивач енергије** [До:у; Вр: 300; Бр:с; Дом: додир; Сас: енергија већа ватра, брза ријека, јаки вјетар и сл (До:ч), прах било ког драгог камена (До:у; Вр:500), прах било којег драгуља (До:р; Вр:1000); Об дј: једно створење; Тр: К4цк; О: д,н,з; Вм: лијечење] Помоћу ове чини корисник може да примаоцу чини да поене енергије и преко његовог могућег максимума који ће бити задржани све док се он физички не повриједи и на тај начин смање када ће поново моћи да има само природно максималан број поена. Да би се то могло извести потребан је већи извор енергије као што је већа ватра, брза ријека, јаки вјетар и сл да би се одатле позајмила енергија и пребацила у карактера примаоца чини. Тада ће се његова енергија повећати за 2К4+2 поена и допунити енергију која му недостаје или је напунити преко могућег максимума. Карактер примаоца ће се у овом последњем случају осјећати веома добро тј спремније него иначе.

**(51-75%) лкма в3 Привремено обнављање** [До:у; Вр: 300; Бр:с; Дом: додир; Сас: ротквица (До:ч; Вр:0,3), прах било ког драгог камена (До:у; Вр:500), прах било којег драгуља (До:р; Вр:1000); Об дј: једно створење; Тр: К4цк/н; О: д,н; Вм: лијечење] Ова чин омогућује обнављање 2 поена енергије по циклусу током К4 циклуса по нивоу корисника онеме на кога се употреби. Чин се активира када се примаоца чини повриједи и његови поени енергије ће се од тада обнављати све док поново не достигну

максимум или док трајање чини не истекне шта се прије деси.

**(76-100%) лкма в4 Енергетска трансформација** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: било који полудраги камен (До:ч; Вр:50), било који драги камен (До:у; Вр:500), било који драгуљ (До:р; Вр:1000); Об дј: једно створење; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм: лијечење] Ова чин претвара драгоцености као што су злато, накит и драгуљи у енергију и то сваких 50 златника вриједности у К8 поена енергије и на тај начин лијечи рањену особу.

### 4. Лакше магије призивања

#### (1-30%) лкма г1 Стално свијетло

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:20м; Сас: златни новчић (До:ч), стаклена туба (До:у; Вр:1), фосфор (До:р; Вр:5); Об дј:предмет или простор; Тр:стално; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:призивање] Када мађионичар употреби ову магију ствара се јасно свјетло које даје освјетљење које је скоро једнако дневној свјетлости. Центар магично створене свјетлости може да буде на предмету или у ваздуху. Такође ова магија може да се употреби и на обрнут начин у ком случају настаје мрак који је једнак мраку који се може наћи у вема мрачним пећинама гдје не допире свјетлост.

**(31-70%) лкма г2 Призивање чудовишта** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: уље за кување (До:ч; Тж:1; Вр:1), златно звонце (До:у; Вр:60), аметист у праху (До:р; Вр:1000); Об дј:пречник 30м; Тр:К4цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да призове К4 чудовишта по нивоу свог искуства која се одређују бацањем на табели створења у КОП, а у обзир долазе само створења неодређене и добре оријентације и то од 1 до 3 нивоа за добро оријентисане карактере или само створења неодређене и зле оријентације за зле карактере, док неодређени карактери могу да призивају све врсте. Створења ће се појавити гдје корисник жели у домету чини и бориће се против његових противника најбоље што могу јер су обавезана чаролијом чини све док чин



не истекне, она или њихови противници не погину. Када истекне чин или чудовишта погину она се враћају на мјесто гдје су претходно била и сјећају се свега што се десило. Ако своје противнике убију прије него што је чин истекла корисник им може да нареди да обаве неки други користан задатак за њега. Понекад, у ријетким случајевима чак и авантуристи могу бити жртве оваквих чини под условом да им је оријентација одговарајућа. Поред свега тога корисник има и по 5% шансе по призваном створењу да ће се она окренути против њега што се са сваким његовим нивоом смањује за један до најмање један.

**(71-100%) лкма г3 Призивање скупуљих састојака за чини** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: К4км/н; Сас: грожђе (До:ч; Вр:0,1), кутијица (До:у; Вр:0,5), мајушна сребрна звиждаљка (До:р; Вр:12); Об дј: К8састојака/н; Тр: тренутно; О:д,н,з; Вм: призивање] Ова чин омогућава кориснику да лакше дође до састојака за своје чини и то може да дође до сто златника вриједних састојака по нивоу искуства које посједује, а употреба ове чини највише може да призове К8 састојака исте врсте по нивоу. Када се ова чин употреби корисник може да призове директно у своју руку потребне састојке. Предмети морају бити у домету чини и морају се моћу уобичајено наћи на том подручју као што су гранчице, пјесак, мед, перо и сл, а ако леже на дубини испод земље или воде од 3м онда их није могуће призвати.

## 5. Лакше нападачке магије

**(1-5%) лкма д1 Магични пројектил** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:12м; Сас: гранчица (До:ч; Тж:0,1), магнетна игла (До:у; Вр:1), мајушна златна игла (До:р; Вр:3); Тесб:поништава; Об дј:1-5 мете; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачка] Када изговори магичне ријечи и направи одређени магични покрети руком мађионичар је у стању да каналише магичну енергију и од ње направи пројектил магичне силе. Тај пројектил је

најчешће свјетло плаве боје и он непогрешиво погађа циљ носећи К8 штете. Њега мађионичар својим погледом наводи на циљ и из тог разлога противник који се гађа мора да буде виђен од стране мађионичара. Сваки други ниво додаје се још по један пројектил на почетни један који се може употребити на првом нивоу (нови пројектил се добија на трећем, петом, седмом и деветом нивоу, што чини укупно пет магичних пројектила), пројектили се испалују истовремено, а могу се усмјерити и на више циљева.

### **(6-10%) лкма д2 Пламена стрјела**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:12м; Сас: лој (До:ч; Вр:0,02; Тж:0,1), бакарни ваљак (До:у; Вр:100), ваљак од обсидијана (До:р; Вр:320); Лксб:поништава; Об дј:1 створење; О: д,н,з; Вм:нападачка] Изговарајући магичне ријечи и правећи покрет рукама мађионичар испалује магичну стрјелу која се фомира од магичне енергије. Та стрјела је од пламена и наноси К8 топлотне штете, а следећи циклус К4 штете по нивоу мађионичара. Да би погодила мађионичар мора да баци бн као да користи специјализовано оружје у нападу али са додатком +1.

### **(11-15%) лкма д3 Млаз ватре**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:5м; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Вр:0,01; Тж:0,02), гранат (До:у; Вр:500; Тж:0,3; О: д,н,з), ватрени опал (До:р; Вр:1000); Лксб:поништава; Об дј:млаз ширине 1м; Тр:тренутно; Вм:нападачка] Корисник када употреби ову магију избаци ватрени млаз из отворених руку који ће запалити и нанјети ватрену штету било чему што се нађе на његовом путу, носећи му 2К ватрене штете по нивоу корисника.

### **(16-20%) лкма д4 Ненаводећи пројектил**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:12м; Сас: маховински ахат (До:ч; Вр:10), гранат (До:у; Вр:100), штапић од кристала (До:р; Вр:200); Лксб:поништава; Об дј:1-5 мете; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачка] Ово је варијанта чини магични пројектил која лети савршено правом путањом из прстију мађионичара. Он се за разлику од обичног магичног пројектила не наводи на циљ и зато противник баца лксб за



сваки пројектил да би избјегао дјеловање магије. Као замјена за смањену дјелотворност, пројектили наносе више штете од обичних магичних пројектила и то по К10+2 поена сваки. У сваком другом смислу ова чин је иста као магични пројектил.

**(21-25%) лкма д5 Ватрена песница**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: бакља (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,01), гранат (До:у; Вр:100), ватрени опал (До:р; Вр:1000); Лксб:поништава; Об дј:ударено створење; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Корисникова рука ће почети да пламти и убрзо ће бити обавијена ватром. Свако кога корисник успјешно удари руком поред штете нанесене ударцем истрпиће још и 2К6 штете од ватре која ће га обавити прелазећи са корисникове руке на њега.

**(26-30%) лкма д6 Удар ватре**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 40+К20м/н; Сас: димни кварц (До:ч; Вр:50), гранат (До:у; Вр:500), ватрени опал (До:р; Вр:1000); Лксб:пола штете; Об дј:једно створење; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Када корисник употреби ову чин из његових руку шикне млаз магичне ватре који погађа жељену жртву и наноси јој 1К10 по нивоу корисника, осим ако она не баца успјешно лксб у ком случају јој наноси само пола штете.

**(31-35%) лкма д7 Ватрени дах**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: 4+К4м/н; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Вр:0,01; Тж:0,02), графит у праху (До:у; Вр:1), ватрени опал (До:р; Вр:1000); Лксб:пола штете; Об дј:купа дужине 4+К4м/н и пречника 1м на њеном крају; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Карактер може из уста да бљује млаз ватре који наноси К4 поена штете по нивоу корисника свима који се нађу на његовој путањи. Домет чини је 4+К4м по нивоу, а млаз има облик купе пречника 1м на крају

**(36-40%) лкма д8 Енергетска лопта**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: 5+К10м/н; Сас: олово (До:ч; Вр:0,2; Тж:0,1), жад (До:у; Вр:100), топаз (До:р; Вр:1000); Лксб:пола штете; Об дј:полупречник 3м од мјеста експлозије; Тр:тренутно; О: д,н,з;

Вм:нападача] Помоћу ове чини карактер ствара лопту енергије која је пречника 30цм и њу попут пројектила пошаље у жељеном смјеру. Потом лопта на команду корисника ослобађа енергију у једној омањој експлозији која захвата све у полупречнику 3м и они који се нађу на том простору истрпиће по К6 поена енергије по нивоу корисника.

**(41-45%) лкма д9 Електрична лопта**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:12м; Сас: плави кварц (До:ч; Вр:10), бисер (До:у; Вр:100), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Лксб:поништава; Об дј:1-5 мете; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Помоћу ове чини карактер ствара лопту електрицитета величине од око 10цм коју може да баца на противника по жељи и она ће летјети праволинијски ка циљу без навођења и нанијети К10 поена штете електричним пражњењем жртви која има право на лксб да би избјегла дејство чини. Сваки други ниво додаје се још по једна лопта на почетну једну која се може употребити на првом нивоу и нова електрична лопта се добија на трећем, петом, седмом и деветом нивоу, што чини укупно пет електричних лопти које могу да се бацају одвојено или могу да се групишу у веће лопте које ће наносити онолико штете колко у њима садржано мањих. Електричне лопте се испалују истовремено, а могу се усмјерити и на више циљева.

**(46-50%) лкма д10 Енергетска звијезда**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:12м; Сас: оловна куглица (До:ч; Вр:0,02), златна прашина (До:р; Вр:5), кристална призма (До:р; Вр:500); Лксб:поништава; Об дј:1-5 мете; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Помоћу ове чини карактер ствара звјезду енергије, пројектил величине око 20цм са репом на крају коју може да баца на противника по жељи и она ће летјети праволинијски ка циљу навођена његовим погледом и нанијети К6 поена жртви која има право на тесб да би избјегла дејство чини. Сваки други ниво додаје се још по једна енергетска звјезда на почетну једну која се може употребити на првом нивоу и нова



електрична лопта се добија на трећем, петом, седмом и деветом нивоу, што чини укупно пет енергетских звјезде које могу да се бацају одвојено или могу да се групишу у веће звјезде које ће наносити онолико штете колко у њима садржано мањих. Енергетске звјезде се испалују истовремено, а могу се усмјерити и на више циљева.

**(51-55%) лкма д11 Варничење** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: родошрозит (До:ч; Вр:12), гранат (До:у; Вр:100), прашина перидота (До:р; Вр:500); Лксб:поништава; Об дј:пречник 3м; Тр:К4/2цк/н; О: д,н,з; Вм:нападачака] Помоћу ове чини корисник ствара летећи облак који око себе избацује љубичасте варнице на простору пречника 3м испод њега које наносе 2К4 поена штете свакоме ко се нађе испод. Облак се наводи погледом корисника и у једном циклусу може да пређе раздаљину од 10м након што се првобитно створи на мјесту одређеном од стране корисника које мора бити у домету чини.

**(56-60%) лкма д12 Ватрени пројектил** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 2К10м/н; Сас: пређа (До:ч; Вр:0,03), гранат (До:у; Вр:500), рубин (До:р; Вр:5000); Лксб:поништава; Об дј:једна мета; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачака] Карактер избацује ненаводећи пројектил од пламена који наноси 2К4 поена ватрене штете по нивоу карактера када погоди. Такође ову чин је могуће поставити и на стријелу или неко друго дистанчно оружје (искључујући оружја за блиску борбу) које ће нанјети додатно ватрене штете у 1-50% случајева као чин са пуним дејством, 51-80% као чин са упола слабијим дејством или 81-100% чин неће уопште дјеловати при погодку.

**(61-65%) лкма д13 Пројектил хладноће** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: 2К10м/н; Сас: комад гвожђа (До:ч; Тж:0,3; Вр:0,8), турмалин (До:у; Вр:100), сафир (До:р; Вр:1000); Лксб:поништава; Об дј:једна мета; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачака] Карактер избацује ненаводећи пројектил хладноће који наноси К6 поена штете од хладноће по нивоу карактера када погоди. Такође ову чин је

могуће поставити и на стријелу или неко друго дистанчно оружје (искључујући оружја за блиску борбу) које ће нанјети додатно штете од хладноће у 1-70% случајева као чин са пуним дејством, 71-90% као чин са упола слабијим дејством или 91-100% чин неће уопште дјеловати при погодку.

**(66-70%) лкма д14 Котрљајућа ватрена кугла** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: К10м; Сас: крпица (До:ч; Вр:0,01), сумпор (До:у; Вр:0,5), штапић од ћилибара (До:р; Тж:0,1; Вр:200); До:р; Тж:0,1; Вр:200); Лксб:поништава; Об дј: кугла и полупречник 2м око ње; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачака] Корисник ствара куглу величине од око 1м у домету чини која се котрља у смјеру по његовој жељи брзином од 3м по циклусу. Све које она додирне трпиће 2К4 поена ватрене штете, а они који су удаљени 2м од кугле трпиће К4 поена штете. Успјешно лксб значи да је штета потпуно избјегнута, а ВИ може да дода ограничење ако нема простора да се сакрије од кугле. Кугла се може кретати преко намјештаја који је висок највише 1м и упалиће све што је запаљиво, иначе је мека и савитљива тако да самим ударом не наноси штету, а ватра којом гори се може угасити на нормалан начин.

**(71-75%) лкма д15 Распрекавање** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:30+2К10м/н; Сас: мајушно звоно (До:ч; Вр:0,5), стаклена туба (До:у; Вр:1), аметист (До:р; Вр:1000); Об дј: полупречник 2м; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачака] Ово је чин која ствара звук високе фреквенције који ће сломити све ломљиве материјале немагичне природе укључујући стакло, кристал, керамику, порцелан и флаше, флашице, прозоре, огледала и сл. Сви такви предмети удаљени 2м од центра дјеловања чини ће бити сломљени на ситне комадиће. Такође ова чин се може усмјерити на само један предмет тежине највише 10кг по нивоу корисника. Створењима која су направљена од ломљивих материјала као што је нпр кристал ова чин наноси 2К4 поена штете.



**(76-80%) лкма д16 Загушљиви облак**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:3К10м; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Тж:0,2; Вр:0,01), црни ћилибар (До:у; Вр:100), црни опал (До:р; Вр:1000); Лксб: поништава; Об дј: површина 10м<sup>3</sup>; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:нападачка] Помоћу ове чини корисник ствара облак дима на удаљености домета чини на површини од 10м<sup>3</sup> и сви који се нађу у облаку почеће да се гуше и осјетиће јаку мучнину која ће изазвати да буду неспособни да нападну током следећа К4+1 циклуса. Успјешно лксб потпуно поништава ово дејство и они који успију могу напустити облак без икаквог штетног дејства по њих. Трајање чини је К4 циклуса по нивоу корисника осим ако не постоји вјетра када ће се у зависности од његове јачине он распршити за К4 циклуса или у случају јачег трајаће само један циклус.

**(81-85%) лкма д17 Мали ватрени метеори** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 50+2К10м/н; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Тж:0,2; Вр:0,01), жад (До:у; Вр:100), ватрени опал (До:р; Вр:1000); Об дј: једна жртва по метеору; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачка] Ова чин омогућава кориснику да створи мале ватрене метеорите који ће се распрснути када додирну површину на пречнику од 1м наносећи К4 поена штете погођеном створењу или предмету. Метеори се воде као дистанчно оружје и корисник има +2 додатак на бн да погоди са њима, домет се не рачуна, а ако промаше наносе по један поен штете свима на удаљености од 1м. Корисник може да створи онолико метеора колко има нивоа и може да их употреби све одједном или један по циклусу, шта му више одговара. Ако изабере други начин коришћења чини поред избацивања метеора може да ради и друге ствари чак и да употребљава и друге чини.

**6. Лакше одбрамбене магије**

**(1-20%) лкма њ1 Магична брава** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:додир; Сас: метална плоча (До:ч; Вр:0,4; Тж:0,5), љуска ораха (До:у; Вр:0,1; Тж:0,1), сребрни кључ (До:р; Вр:12); Об дј:додирнути предмет; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник је у стању да помоћу магије закључа било коју браву. Врата, ковчег или било која брава постаје магично закључана и може је отворити само мађионичар који познаје ову магију или она се може отворити разваљивањем (ако је то могуће) у ком случају се трпи штета од 2К10+3 од магичне експлозије.

**(21-40%) њ2 Узбуњивање** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:10м; Сас: мајушно звоно (До:ч; Вр:0,5), златна жица (До:р; Вр:5), мајушна сребрна звиждаљка (До:р; Вр:12); Об дј:6 квадратних метара; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ова магија се употребљава за заштиту од непожељних гостију или провалника. Свако створење веће од миша које уђе у простор дјеловања магије, а не изговори лозинку покренуће гласну звоњаву која се зачује у пречнику осамнест метара. Ова магија се обично ставља на браве, степенице и слично.

**(41-60%) лкма њ3 Магични оклоп** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:додир; Сас: оловна куглица (До:ч; Вр:0,02), непрозирно стакло (До:у; Вр:0,8), кљове слона (До:р; Вр:600; Тж:10); Об дј: једно створење; Тр:истрпљених 10 поена штете и још по +К10 по нивоу мађионичара; О: д,н,з; Вм:одбрамбена]; Помоћу ове магије мађионичар може да створи оклоп који ће штитити особу која нема на себи оклоп и магија ће му повећати оклопљеност за 4. Оклоп нема тежину и не смета покретима. Он траје док особа која га носи не истрпи штету од осам поена и додатни један поен по нивоу мађионичара који је употребио магију (та штета ипак оштећује носиоца магичног оклопа наносећи му штету ако га нападач погоди).



**(61-80%) лкма њ4 Магична мрежа**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:8м; Сас: комадић рибарске мреже (До:ч; Вр:0,5), Кутијица (До:у; Вр:0,5), Месингана преслица (До:р; Вр:2); Лксб:поништава; Об дј:површина 4м квадратна; Тр:К10цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове магије мађионичар на мјесту које одреди ствара поље магичне силе која ће попут мреже азурно црвене, плаве или зелене свијетлости заробити све на подручју дјеловања ако неуспјешно баце лксб. Карактери који су под дејством магије неће бити у стању да нападају за вријеме њеног трајања али ће моћи да се бране ако буду нападнути, а да би се успјешно ослободило од мреже потребно је 2К4 циклуса ако карактери користе оружје или 2К8 ако га не користе.

**(81-100%) лкма њ5 Сибушна заштитна колиба**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:корисник је центар чини; Сас: трножна столица (До:ч; Вр:0,05), бакарни ваљак (До:у; Вр:100), стаклени ковчежић (До:р; Тж:2; Вр:50); Об дј: кугла пречника 5м; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Корисник помоћу ове чини ствара око себе непрозирно поље силе које се не може помјерати и у то поље може да стане до седам створења људске величине. Поље је кружног облика и пола њега је над земљом, док је друга половина испод земље, а бића у њега или из њега могу по жељи изаћи осим корисника чини који ако се помјери из ње изазива престанак дејства чини. Унутра температура је око 30 степени целзијуса и колиба штити од невремена као што је киша, снијег или вјетар осим ако то није оркан у ком случају ће бити уништена.

**7. Лакше магије прорицања****(1-30%) е1 Магично око**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:0; Сас: прах тигрооког ахата (До:ч; Вр:12), златна жица (До:у; Вр:5); златни колут за главу (До:р; Вр:25); Об дј: види опис; Тр:К6цк/н; Вм:прорицање] Када употреби ову чин корисник ствара невидљиви орган за вид који има облик ока и шаље оно што види

кориснику, а креће се брзином од 10м/цк ако истражује као обичан човјек који се нормално креће и гледа испред и у под или 3м/цк ако детаљно истражује укључујући и плафон и зидове са страна, а око може да види и ноћним видом до даљине од 3м, док је вид ограничен на 20м за нормални поглед при нормалном освјетљењу. Око се може кретати у било којем правцу све док чин траје, чврсте препреке ће спријечити његов пролаз иако се он може провући кроз мале рупе не мање од 5цм, а ако неко има могућност детектовања невидљивих предмета око може бити откривено. Осматрање оком затјева концентрисање корисника али ако његова концентрација одлута чин се не прекида већ око постаје непокретно док корисник не усмјери поново пажњу на њега. Корисник је такође подложен и било којем нападу погледом и ефекти погледа ће у потпуности задесити, а такође ослијепљивање ока ће ослијепити и корисника за К4 циклуса.

**(31-70%) е2 Магични поглед**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: црна рибизла (До:ч; Вр:1), мало сребрно огледало (До:у; Вр:15), стаклени ковчежић (До:р; Тж:2; Вр:50); Лксб: поништава; Об дј:једно створење; Тр: Кцк/н; О:д,н,з; Вм: прорицање] Када се чин употреби корисникове очи почињу да свијетле плаво и он може да види магичне ауре осталих карактера и створења која могу да користе чини као и зачараних предмета, а треба напоменути да то укључује само видљиве ствари док невидљивост то поништава. Док чин дјелује корисник чак може да направи разлику између мађионичара и свештеника и чак да одреди врсту мађионичара или свештеника али не и ниво искуства иако је могуће у зависности од искуства уочити јачу или слабију ауру. Код предмета такође може да се уочи врста магије којом они зраче и њена јачина али не може се одредити чему ти предмети служе нити њихове магичне способности.

**(71-100%) е1 Лоцирање створења**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:100м/н; Сас: купус (До:ч; Вр:0,2), магнетна игла (До:у; Вр:1),



мала сочива (До:р; Вр:8); Лксб: поништава; Об дј:једно створење; Тр: К4сата/н; О:д,н,з; Вм: прорицање] Помоћу ове чини корисник може да пронађе жељено створење. Када се чин употребни корисник може да осјети у ком смјеру је жељено створење под условом да се оно налази у домету чини и може да осјети и колко је створење удаљено и у ком смјеру се креће ако то чини. Ова чин се може употребити да се нађе припадник одређене расе нпр једноног или соко или да се пронађе одређени познати припадник расе нпр пас лајко.

### 8. Лакше магије очаравања

#### (1-25%) лкма ж1 Очаравање врсте

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:10м; Сас: кост човјеколиког бића (До:ч; Вр:1); златни ланчић (До:у; Вр:8); свилени вео (До:р; Вр:1); Лкп м: поништава; Об дј:1 човјеколико створење Тр:К10 сати/н или К6 сати/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:очаравање] Мађионичар је у стању да помоћу покрета и магичних рјечи зачара особу која је исте расе као и он са памећу између 4 и 14, а особе 3. нивоа и већег бацају лкп м да би избјегле дејство чини. Створење постаје очарано мађионичарем и сматра га за најбољег пријатеља и слуша сва његова наређења која нису директно штетна за њега, а послушаће и таква само ако му се разложно поставе. Магија траје К10 сати по нивоу корисника ако створења имају памет седам и мање или К6 сати по нивоу корисника ако имају више од 7.

(26-50%) лкма ж2 Збуњеност [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 2К10м/н; Сас: оловна куглица (До:ч; Вр:0,02), бакарни ваљак (До:у; Вр:100), фигурица од димног кварца (До:р; Вр:400); Лкп п :поништава; Об дј:К4 створења/н; Тр:К4 цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Збуњеност изазива збуњивање једног или више створења у подручју дјеловања чини стварајући неодлучност и захваћена створења неће бити у стању да преузму било какву дјелотворну акцију. Чин дјелује на К4 створења по нивоу корисника, а

успјешно бачено лкп п ће поништити чин. Створења која су збуњена ће реаговати на следећи начин 1-10% одлутаће удаљујући се од корисника чини за вријеме трајања чини, 11-60% стајаће збуњена један циклус и након тога треба бацати поново, 71-90% напашће најближе створење током једног циклуса, а потом бацати поново, 91-100% реаговаће нормално током једног циклуса а потом бацати поново. Створења која се удаљују од корисника чиниће то све док нису спријечени и на најубичајнији могући начин карактеристичан за створење што значи карактери ће ходати, рибе пливати, слијепи мишеви летјети итд, а такође у 50% случајева ће искористити и неке специјалне способности које им омогућују другачије кретање као што су чини и сл. Такође постоји верзија ове чини која се може срести у 71-100% случајева која умјесто збуњености изазива халуцинације и оне ће бити толико јаке и стварне да ће карактери бити заокупљени њима или ће покушати да побјегну када постану превише страшне.

(51-75%) лкма ж3 Изазивање неспретности [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 10+К20м/н; Сас: уље за кување (До:ч; Вр:1; Тж:1), слатко уље (До:у; Вр:0,1), смола (До:р; Вр:0,08); Лксб:поништава; Об дј:једно створење; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:очаравање] Када се употреби ова чин карактер на кога се она употреби све што покуша биће неуспјешно изведено, а то укључује испадање оружја из руку или неуспјевање да уради остале ствари како треба. Ако се употребе уобичајени састојци чин дјелује на два створења, или три ако се употребе ријетки састојци.

(76-100%) лкма ж4 24. Болна музика [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: К4м/н; Сас: тиркиз (До:ч; Вр:12), бисер (До:у; Вр:500), штапић од ћилибара (До:р; Вр:200); Теп м:поништава; Об дј:створења у домету; Тр:2К4цк; О: д,н,з; Вм:очаравање] Карактер може да ствара (или свира) предивну музику која ће одушевити и очарати све који је слушају. Кад музика престане сви који су је чули трпиће ужасан



бол који ће им наносити K4 штете по циклусу и што ће да трајате 2K4 циклуса.

### 9. Лакше магије обмане

**(1-15%) лкма з1 Одроз огледала** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:12м; Сас: оштрица ножа (До:ч; Вр:0,3; Тж:0,2), мало сребрно огледало (До:у; Вр:15); прах ћилибара (До:р; Вр:100); Об дј: 2м пречник; Тр:K10цк/н; Вм:обмана] Када изговори магичне ријечи и направи покрет рукама мађионичар ствара у зависности од нивоа око себе неколико својих идентичних приказа које раде исто што и он. Пошто када се употреби ова чин изазове маглу и замућено стање простора око мађионичара немогуће је рећи ко је од њих прави чаробњак. Приказе када се погоде не нестају и оне се непрестано померају тако да ако се мађионичар и погоди следећи циклус мора да се опет види да ли се погођа мађионичар или његов одраз. Да би се погодио мађионичар противник треба да се баци 1 на одређеном бацању. То бацање и представља број створених приказа, на првом нивоу то је K/2 бацање, на другом K4, трећем K6, четвртм K8, петом K10, шестом K12 и седмом K20. То значи да је се на првом нивоу стварају 3 идентичне приказе мађионичара, на другом 4, трећем 6, четвртм 8 итд, и само ако се баци један на бацању погођен је мађионичар умјесто приказе.

**(16-30%) лкма з2 Обмана** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:12м; Сас: дим (До:ч), комадић кристала (До:у; Вр:10), кристална призма (До:р; Вр:500); Теп м: поништава; Об дј: K4м3/н; Тр:K10цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини карактер може да створи приказу било чега што жели укључујући чак и жива бића. У чин се чак могу убацили и звуци, мирис, топлота или говор који ће такође изгледати веома стварно. Карактери који не прођу теп м ће мислити да је оно што виде стварно, а за сваки ниво корисника бацању се додаје ограничење од -1 на мудрост након првог нивоа. Ако је неко из дружине прошао теп м следећи циклус он може да упозори

остале да је то обмана. Тада је дозвољена још теп м са додатком од +3 на мудрост за све чланове дружине који први пут нису успјешно бацили теп м. Они који други пут прођу теп м су ослобођени дејства чини док они који не прођу су и даље под њеним дејством и неће вјеровати својим друговима све док не истекне трајање чини понашајући се као да је оно што виде стварност. Ако се употребе уобичајени састојци чин се може употребити на неком мјесту и потом издати услов да се активира што може бити одређена активациона ријеч, улазак створења у просторију и сл. Ако се употребе и ријетки састојци ова чин ће имати стално дејство.

### (41-60%) лкма з3 Задивљујуће одјело

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:K4+2м; Сас: хематит (До:ч; Вр:10), аметист (До:у; Вр:100), прашина перидота (До:р; Вр:500); Теп м: поништава; Об дј: K4м3/н; Тр:K10цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Корисникова одјећа почиње да се прелама у низ величанствених боја што изазива хипнозу код свих оних који то виде, они ће бити K4+1 циклуса очарани и неће бити у стању да било шта друго раде осим да опчињено гледају у корисника. Жртве имају омогућену и теп м да би избјегле ефекат, а ако не успију након тога да би напали корисника морају да баце још једно лкп м иначе неће хтјети да га нападну.

### (31-45%) лкма з4 Помјерање

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:корисник; Сас: очни ахат (До:ч; Вр:10), стаклена плоча (До:у; Вр:2; Тж:0,1), мала сочива (До:р; Вр:8); Об дј: створења која нападају карактера; Тр:K10цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Када употреби ову чин карактер ствара дисторзију свијетлости која чини да корисник изгледа 0,5,-1м даље од његовог стварног положаја. Помјерање изазвано измјеном свијетлости ће изазвати да било који први напад било којег противника без обзира да ли је то напад у блиској борби или напад пројектилом има само 30% шансе за успјех. Након првог напада карактер ипак има заштиту од +2 на оклопљеност током цјелог времена трајања чини.



**(46-60%) лкма 35 Полупровидност**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: першун (До:ч; Вр:0,1), стаклена плоча (До:у; Тж:0,1; Вр:2), бисерна прашина (До:р; Вр:500); Тшп сн:поништава; Об дј:једно створење или предмет; Тр: К4сата/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Корисник или предмет (страница К4 метра по нивоу корисника (висина, дужина и ширина) постаје провидан попут сјенке што пружа скоро невидљивост у одређеним условима, тј 40% по ведром небу или добром освјетљењу, 15% ако је видљивост лошија (облачно и сл), ако је тамно (нпр свјетлост бакље), сумрак или дубоке сјенке карактер је потпуно невидљив. Полупровидни карактер све док не буду примјећен уживаће повластице невидљивости, а чим га уоче ако је у блиској борби више не ужива те повластице (-3 ограничење на погодак ако је противник свјестан невидљивог карактера) јер га је противник постао свјестан и може да види његове полупровидне обресе. Карактери имају право на тшп сн да би уочили невидљиви предмет или створење и постали га свјесни, а то се баца након већ споменуте вјероватноће за уочавање.

**(61-75%) лкма 36 Лажна аура** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: комад гвозђа (До:ч; Тж:0,3; Вр:0,8), купа гвоздени калуп (До:у; Тж:0,1; Вр:0,3), прашина перидота (До:р; Вр:500); Об дј:једна особа; Тр:К10цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник може да било ком предмету тежине до К4кг по нивоу корисника угради магичну ауру која ће бити видљива свакоме ко је испитује. Такође у њу може да угради и врсту магије коју жели као што је нападачка, зачаравање и сл. Зпч препознавање зачараности или нека друга слична чин има 10% шансе по нивоу корисника да открије обману.

**(76-85%) лкма 37 Обмана оријентације**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: олово (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2), сребрни колут за главу (До:у; Вр:15), сафир у праху (До:р; Вр:1000); Об дј:једна особа; Тр:4сата/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник може

да сакрије своју оријентацију свим створењима која су у близини 10м од њега. Створење које желимо обманути мора да има најмање памет 4 и ако баца успјешно лксб чин у том случају нема дејства. У супротном жртва ће бити обманута оријентациом корисника чак и ако се користе чини да се она утврди.

**(86-100%) лкма 38 Натпис сугестија**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: прах крвкамена (До:ч; Вр:50), златна жица (До:у; Вр:5), сафир у праху (До:р; Вр:1000); Об дј:једна особа; Тр:4сата/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник може да напише неки натпис на било којем предмету или папиру и да одреди особу или особе које он жели да прочитају. Они који су предвиђени да прочитају имају право на тесб да би избјегли дејство чини док остали имају право на лксб. Корисник има право да у натпис угради три наређења која ће читаоц који није успио у спасоносном бацању морати да изврши. То може бити нпр затвори књигу и одлази и заборави на њено постојање, а такође треба напоменути да жртва неће послушати команде које иду на његову штету као нпр да се сам свјесно повриједи или да ломи или уништава своју имовину.

**10. Лакше магије некромантије**

**(1-30%) лкма и1 Аветињска јахаћа животиња** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м; Сас: дим (До:ч), сребрна кашика (До:у; Вр:1), звиждаљка од кости (До:р; Вр:6); Об дј:једна јахаћа животиња; Тр: К4сата/н; О: н,з; Вм:некромантија] Ова чин када се употреби ствара аветињску јахаћу животињу попут лешинара која је полу стварна и може да носи онолико јахача колко корисник има нивоа. На трећем нивоу корисника аветињска јахаћа животиња чак може да има и крила и да лети (Кр:14м (просјечно) ход и лет 28м (просјечно). Јахаћа животиња изгледа попут авети, са видљивим костима преко којих је мало полураспалог меса и ако има крила она су на појединим мјестима поцјепана, такође



има и узду, а све нормалне животиње ће се клонити ње и само ће је чудовишта напасти. Јахаћа животиња има оклопљеност 15 и 10 поена енергије +К4 по нивоу искуства корисника и не може да напада.

**(31-70%) лкма и2 Запосједање немртвих** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: комад гвожђа (До:ч; Тж:0,3; Вр:0,8), лобања (До:у; Тж:0,5; Вр:1), плућа велике мачке (До:р; Тж:0,5; Вр:30); Лксб: поништава; Об дј:једно створење; Тр: К4сата/н; О: н,з; Вм: некромантија] Када се ова чин употреби корисник пребацује своју душу у тјело једног немртвог створења и потпуно потом загосподари њоме. При томе жртва ако посједује памет има омогућену лкп п да избјегне доминацију и ако успије чин неће функционисати. Када је у тјелу немртвог створења корисник може да употреби све његове специјалне нападе и способности, али не може користити чини припремљене од немртвог створења. За то вријеме корисник је у коматозном стању и трпиће нормално нападе ако буде при том нападнут, а душа може да пређе неограничене удаљености све док је на истој димензији постојања. Ако је паметно немртво створење ће стално покушавати да корисника одстрани пријетњама које само он може чути и те мисли су аветињске и због тога он мора сваких четири сата да прави лкп п да не би полудио (ако се то деси корисник се враћа у своје тјело и постаје лудак са самоубилачким тежњама што траје 2К4 дана), а додаје се и ограничење које се добија одузимањем памети створења и памети корисника. Корисник може да запосједне само немртва створења која су истог или мањег нивоа као он.

**(71-100%) лкма и1 Скелетни оклоп** [До:у; Вр: 300; Бр:с; Дом:0; Сас: скелет (До:ч; Тж:3; Вр:1), прах топаза (До:у; Вр:100), комадићи рубина (До:р; Вр:2500); Об дј:корисник; Тр: 2К10цк/н; О: н,з; Вм: некромантија] Помоћу ове чини корисник ствара око себе оклоп од костију који му повећава већ постојећи оклоп за К3, а поред тога омогућује немртво заштитно поље енергије које свакоме ко га нападне (било

оружјем или рукама) и не баца успјешно лксб наноси К4 поена штете по нивоу корисника исисавајући живу енергију у близини. Овај оклоп може да се употреби преко било којег већ употребљеног оклопа осим магичног

## 11. Лакше магије зачаравања

**(1-10%) лкма ј1 Чин за повећање снаге** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: комадић тјела медвједа (До:ч; Вр:1), спинел (До:у; Вр:500) или зној цина (Вр:50), сафир (До:р; Вр:1000); Об дј: додирнута особа; Тр:3+К10цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове магије мађионичар је у стању да повећа снагу особи на коју употреби ову магију укључујући и себе. Када се магија употреби снага се одмах повећа за К4/2 поена. Ако мађионичар четвртог нивоа употреби ову магију снага се повећава за К4 поена, а мађионичар на седмом нивоу може да повећа снагу за 2К4 поена.

**(11-20%) лкма ј2 Паук пењање** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: ножице паука (До:ч; Вр:0,03), графит у праху (До:у; Вр:1), памук (До:р; Вр:0,2); Об дј: једно створење; Тр:3+К10цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Корисник или онај на кога се чин употреби добија способност да се по зидовима пење попут паука и може да се креће по било којем зиду или плафону под условом да му четири или бар три удова додирују површину по којој с креће.

**(21-30%) лкма ј3 Уљепљивање** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: ножице паука (До:ч; Вр:0,03), графит у праху (До:у; Вр:1), памук (До:р; Вр:0,2); Тесб:поништава; Об дј: површина 1м<sup>2</sup>/н; Тр: К4сата/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да површину учини да буде веома љепљива тако да онај који је додирне не може више да се од ње одлијепи осим уз много муке и бола. Свако ко се улијепи ако жели да се ослободи лијепка мора да баца тесб да би се ослободио током сваког циклуса који је уљепљен. Сва неуспјела бацања након првог (које не наноси штету) наносе К4+1 поен штете.



**(31-50%) лкма j4 Хватајући коноп**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: коноп 50м (До:ч; Вр:2,5; Тж:7,5), златна жица (До:у; Вр:5), штапић од кристала (До:р; Вр:100); Тесб:поништава; Об дј: 50м/н конопа; Тр: К4сати/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини карактер може да завеже коноп за неку чврсту површину као што је дрво, стјена и сл. И потом да га зачара. Коноп ће потом по наређењу корисника да се обмота око жртве када се она довољно приближи и спутаће је да не може да ради ништа осим да покушава да се ослободи. Жртва ће се ослободити једино ако баци успјешну теп с. Коноп може да за сваких 50м дужине ухвати по још једну жртву, а најмање је потребно 20м да би се она ефективно обмотала тако да чин може да се добаци до дужине 30м са конопом који је дугачак 50м.

**(51-75%) лкма j5 Безтежински пад**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: перо (До:ч;Вр:0.1), перо дивовског орла (До:у; Вр:0,5), златно перо (До:р; Вр:30); Об дј:100кг/н у коцки страна 3м; Тр:К10цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Када се употреби ова чин корисник почиње да пада само један метар по секунди као да на њега не дјелује гравитација и када се приземљи неће трпити никакву штету коју би трпио да дјелује гравитација. Чин захвата корисника или било кога или шта по његовој жељи који се налазе у коцки страница 3м и док тежина не прелази 100м по нивоу корисника.

**(76-100%) лкма j6 Блокирање врата**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: метална шипка (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,01), гвозђани прах (До:у; Вр:0,1), метална купа (До:р; Тж:0,2; Вр:10); Об дј:5м2/н; Тр:К10цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини се магично блокирају врата тако да се више не могу отворити као да су закључана и имају шипку преко. Врата је потом могуће сломити на редован начин, али ће она имати дуплу енергију и заштиту, а могуће је и рашчинити магију што прекида чин.

**12. Лакше зле магије****(1-30%) лкма к1 Облик утваре**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:0; Сас: метална плоча (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,4), вилењачка крв (До:у; Вр:20), опал (До:р; Вр:1000); Об дј:корисник; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:зла] Када се ова чин употреби, корисник и сва његова опрема постају бестјелесни и добијају облик попут духа тј утваре. У том облику карактер је подложен само нападима магичне природе и једино га могу погодити магична оружја. Нижи немртви га неће узнемиравати јер ће вјеровати да је утвара док интеллигентнији (8 и више) имају дозвољено лксб да би препознали чин. Корисник у том облику може са свим што носи у рукама да пролази кроз уске пролазе и чак мале пукотине све док чин траје, али не може да лети без додатне магије.

**(31-70%) лкма к2 Вриштећи зидови**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: олово (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2), перо харпије (До:у; Вр:0,5), звиждаљка од кости (До:р; Вр:6); Теп м: поништава; Об дј:коцка страница 5м/н; Тр: К4дана/н; О: н,з; Вм: зла] Помоћу ове чини корисник може да зачара собу не већу од области дјеловања чини и када било које створење уђе веће од обичног пацова или теже од 2кг, застрашујући пискутави врисци ће почети да се чују из зидова који трају К4+1 циклус и могу се чути само унутар просторије. Створења која чују вриске ако не баце теп м ће бити ошамућена 2К4 циклуса и неће моћи да раде ништа за то вријеме, а такође ће након тога бити глуви током К4 сата.

**(1-30%) лкма к1 Искварење**

[До:у; Вр: 300; Бр:с; Дом:0; Сас: кајмак са млијека (До:ч), кости цина (До:у; Тж:0,5; Вр:50), сафир (До:р; Вр:1000); Теп м: поништава; Об дј: једна особа; Тр: К4цк/н; О: н,з; Вм: некромантија] Ова чин коруптује појединца и он ће под њеним утицајем постати искварен и похлепан. Особа која не баци успјешно теп м потпашће под искушењима мрачне силе и



постаће опчињена обећањима онемогућена да уради било шта за вријеме трајања чини, жудећи за грандиознијим и величанственијим стварима која му она наводно пружа и приказује. Упјех у бацању теп м значи да је жртва успјела да се одупре искушењу и потпуно је слободна од злог утицаја. Након што трајање чини истекне особа која није успјешно прошла теп м мора још једном да је баци и ако поново не успије почеће да буде наклоњена кориснику чини и да сарађује са њим. Ако бацу успјешно другу теп м мора да сачека бар један циклус да би предузела било какву офанзивну акцију против корисника.

## 7. Теже магије - тема

### 1. Теже елементалне магије

**(1-20%) тема a1 Призивање елементала** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:60м; Сас: кварц у праху (До:у; Вр:10), фигурица од димног кварца (До:р; Вр:400; Тж:0,3); Об дј:елемент од ког се елементал призива; Тр: К10цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове магије мађионичар може да призове елементала, природну силу која је оличење једног од четири природна елемента: ватре, воде, земље, ваздуха. Када користи ову чин мађионичар мора да одреди од којег елемента жели да призове елементала. Када мађионичар употребљава ову магију у близини мора да има довољну количину тог елемента односно најмање пет кубних метара из којих треба да настане елементал. За више о елементалима видјети у КОС.

**(21-40%) тема a2 Ерупција** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:20м/н; Сас: спинел (До:у; Вр:100), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј:10м2/н; Тр:1цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Земља се затресе и на подручју дјеловања чини магма и истопљено стјење почињу да куљају на површину, раздирући земљу и избацујући вреле комаде из ње. Свако ко је испод ће трпити 2К10 штете по циклусу осим ако не баци успјешно тесб. Зграде и ратне

машине ће бити уништене онолико колико су изложене дејству чини.

**(41-60%) тема a3 Везивање елементала** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: гранитна статуа (До:у; Вр:50 зл), звјездани сафир или рубин или смарагд или дијамант (До:р; Вр:5000); Об дј:статуа или драгуљ; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:елементална] Када карактер баци ову чин, есенција елементала се везује за одређено мјесто и он неће моћи да се одатле удаљи више од 50м. Чин се користи најчешће да би се елементали користили као чувари значајних мјеста. Обрнуто дејство чини ће ослободити елементала од везе са предметом. Ако се употребе ријетки састојци могуће је потпуно везивање елементала за те састојке односно драгуље и прављење од њих моћних магичних предмета (обрнуто дејство чини ће елементале такође ослободити из везаности чињу). За вријеме бацања чини, елементал не смије да прави превелико кретање по простору. Када се чин успјешно употреби, есенција елментала се пребацује у велики камени блок (док не буде уништен) или драгуљ који постаје магични драги камен. У зависности од елементала, одговарајући драгуљ постаје магичан и додаје кориснику додатне магичне моћи.

Водени елементал се везује за драгуљ сафир. Тада магични сафир доноси носиоцу могућност да говори воденим језиком, могућство да дише под водом три пут дневно попут лкзч подводно дисање, три пут дневно лкма зид леда и повећава спретност за 1.

Ватрени елментал се везује за драгуљ рубин. Тада магични рубин доноси носиоцу могућност да говори ватреним језиком, могућност да баци лкма удар ватре три пута дневно, могућност бацања тема зид ватре једном дневно и повећава снагу за 1.

Земљани елементал се везује за драгуљ смарагд. Тада магични смарагд доноси носиоцу могућност да говори земљаним језиком, могућност бацања лкзч управљање камењем три пута дневно, могућност бацања



тезч копање једном дневно, као и повећава грађеност за 1.

Ваздушни елементал се везује за драгуљ дијамант. Тада магични аметист доноси носиоцу могућност да говори ваздушним језиком, могућност бацања лкзч хладни вјетар 3 пута дневно, могућност бацања тезч кретање вјетром и повећава сналажљивост за 1.

**(61-80%) тема а4 Зид ватре** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:20м/н; Сас: гранат (До:у; Вр:100), ватрени опал (До:р; Вр:1000); Об дј:10м<sup>2</sup>/н; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник ствара непокретни бљештећи застор магичне ватре љубичасте или црвене боје. Помоћу чини се ствара непрозирни зид ватре и то 10м квадратних површине за сваки ниво корисника или прстен пречника 5м плус 2м за сваки ниво корисника. У оба случаја зид ватре је 5м висок. Ова чин се мора употребити тако да је зид постављен на тврдој површини и вертикалан у односу на корисника који треба да изабере са које стране ће зид емитовати топлоту која наноси 2К4 поена створењима која су близу до 3м и К4 поена створењима која су удаљена 3 до 6м. Као додатак зид ће нанијети 2К6 поена штете плус један поен за сваки ниво корисника сваком створењу које кроз њега прође. Створења која су подложна ватри трпе још додатних 50% или 100% штете по процјени ВИ, а немртви увјек дупло. Ова чин траје све док се мађионичар концентрише на њу или три циклуса по нивоу корисника у случају да не жели да се концентрише на чин.

**(81-90%) тема а5 Окамењивање** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:5м/н; Сас: глинена рука (До:у; Вр:3; Тж:0,3), статуица од очног ахата (До:р; Вр:300; Тж:0,3) или крв медузе (До:р; Вр:100); Тесб: поништава; Об дј: једно створење; Тр: трајно; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове магије мађионичар је у стању да некога претвори у камен. Такође ова магија може да се користи и обрнуто да би се неко ко је већ претворен у камен вратио у нормално стање. Они који су били претворени у камен биће свјесни свега око себе и имаће сјећања касније о томе, а ако

се камену за то вријеме одвале неки дјелови, касније ће и карактери бити без истих.

**(91-100%) тема а6 Камени зид** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:5м/н; Сас: гранитна прашина (До:у; Вр:0,01), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј:10м<sup>2</sup>/н; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник ствара зид од камена између двије чврсте камене површине који ће се стопити са околним каменом и помоћу њега може да створи препреку или направи пролаз попут моста. Дебљина зида је 5цм, а површина 10м<sup>2</sup> за сваки ниво искуства који корисник посједује (нпр корисник 5. нивоа може да направи зид дебљине 10цм, површине 100м<sup>2</sup>), а она се може повећати или смањити за дупло тако што се смањи или повећа дебљина за исто толико. Зид не мора да буде вертикално постављен нити на тврдој подлози, али да би стајао мора бити учвршћен околним материјалима. Зид се може створити и на самој равнот површини, а потом и гурнути на створења са друге стране која ће ако не баце успјешно тесб истрпити 5К10 поена штете од пада зида на њих.

## 2. Теже природне магије

**(1-50%) б1 Претварање у биљке** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10м/н; Сас: комадић кристала (До:у; Вр:10), кристална призма (До:р; Тж:0,1; Вр:500); Об дј: круг пречника К6м/н; Тр: К4сата/н; О: д,н,з; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може створења људске величине или мање да претвори помоћу магије да изгледају попут дрвећа било које врсте и то до двадесет створења по нивоу искуства. Тако се дружина веома лако може претворити у честар, гај или воћњак, и створења поред њих могу да прођу или их чак и додирну, а да не примјете да то није обично дрвеће. Ипак треба напоменути да ударци по дрвећу изазивају нормалну штету код карактера и да се њихова крв може видјети када се то дешава. Ова чин захвата само карактере који су вољни и пристају на дејство чини, а они су тада непокретни али свјесни



свега што се дешава око њих, имају потребу спавања као и раније и могу да виде, чују или осјете све док чин траје, а такође су и подложни природним хазардима попут инсекта, невремена, болести, ватре и сл.

#### **Тема 62 Стварање дивовских звјери**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: топаз (До:у; Вр:500), сафир (До:р; Вр:1000); Об дј:једно створење; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да увећа било коју мању животињу и инсекте величине до пола метра, а могуће је увећавање и свих осталих већих животиња ако се употребе ријетки састојци. Након успјешне употребе чини створење ће изненада порастати и у времену од К4 сата достићи своју пуну величину. За више о дивовским инсектима и звјерима види КОС. Треба напоменути да се могу увећати само обичне животиње док магичне и фантастичне не јер у себи већ садрже одређени проценат магије.

### **3. Теже магије лијечења**

#### **(1-100%) в1 Виталност**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: сребрна кашика (До:у; Вр:1), мајшњи нож (До:р; Вр:4); Об дј: створење или јестиви предмет; Тр:К10сати/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм: лијечења] Ова чин опоравља карактера до пуне одморности ма колка да је њихова тренутна исцрпљеност и поништава њихову глад и жеђ ако нису пили или јели највише недељу дана. Чин такође карактера чини отпорним на отров док она дјелује и лијечиће му енергију и то сваких четири сата му обнавља по један поен.

### **4. Теже магије призивања**

#### **(1-20%) тема г1 Призивање створења**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:40м/н; Сас: мали бубањ (До:у; Вр:0,8; Тж:0,5), штапић од ћилибара (До:р; Вр:200; Тж:0,1); Об дј: пречник 30м; Тр:К10цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове магије мађионичар може да призове К створења (К бацање; добри 1 и 2 људи, 3 патуљци, 4

вилењаци, 5 кентаури и 6 дивовски орлови; неодређени 1 и 2 људи, 3 људи гуштери, 4 вепрови, 5 медвједи и 6 грифони; зли 1 и 2 људи, 3 орци, 4 велики бауци, 5 баук медвједи и 6 виверне) која нападају његове непријатеље како им он нареди док траје магија или док непријатељи нису мртви, а потом могу нешто корисно и да ураде за мађионичара. Кад истекне трајање магије они нестају враћајући се на мјесто гдје су и били.

#### **(21-40%) тема г2 Краће премјештање**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: црни ћилибар (До:у; Тж:0,3; Вр:100), аметист (До:р; Вр:1000); Об дј:К10км/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове магије мађионичар може да се премјести заједно са још 300кг тежине било да су то људи, животиње или терет на мјесто у оквиру области дјеловања чини али на том мјесту мора да је већ био. У супротном ризикује да ће се материјализовати у стјени или сличној чврстој супстанци што ће изазвати тренутну смрт. Да ли ће се материјализовати у чврстој супстанци корисник и све што се премјешта са њим одређује се К100 бацањем, а потом се баца још једно К100 бацање и ако је бачено мање од претходно добијеног броја значи да се чаробњак материјализовао у чврстој супстанци. Ова чин се још и назива краћи телепорт.

#### **(41-60%) тема г3 Звучни удар**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: златно звонце (До:у; Вр:60), опал (До:р; Вр:1000); Тесб: поништава; Об дј:зрак ширине 1м; Тр:К4 циклуса; О: д,н,з; Вм:призивање] Талас ултразвука ширине 1м и дужине 2К10м/н ће се створити када корисник употреби ову чин и он ће изазвати слабљење и сламање слабијих материјала као што су стакло, дрво, метал, камен и сл, а у то спада и жива сила. Дејство чини и штета коју изазива је једнако пројектилу који се испали из тешког катапулта и то износи 3К10 поена штете по циклусу.

#### **(61-80%) тема г4 Магија за градњу**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:2К10м; Сас: топаз (До:у; Вр:500), звјездани сафир (До:р;



Вр:5000); Об дј:коцка страна К10м/н; Тр:док се не активира; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини карактер је у стању да обликује магичну енергију и претвори је у солидну материју по његовој жељи. На тај начин способан је да прави објекте и зграде, подземне просторије или било шта што пожели помоћу ове чини. Ако употреби уобичајене материјале биће у стању да направи само просте конструкције које неће бити толико лијепе изгледом али ће бити довољно доброг изгледа и функционалне док ако се употребе и ријетки састојци карактер може да прави веома лијепе грађевине којима ће се сви који их виде дивити. Карактер може да користи при прављењу разне просте материјале као што су дрво, камен, метал и сл, а могући су и други као што је чоколада, колачи и сл, мада су такве грађевине ријеђе. Све преко обичног грађевинског материјала и обичних ствари који се срећу у природи карактер неће моћи да угради у своје грађевине, а то се превасходно односи на племените метале и драгуље. Област дјеловања чини је коцка страница К10м/н што значи да карактер у тој коцки може да направи грађевину коју је замислио.

**(81-90%) тема г5 Призивање јачих чудовишта** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:30м; Сас: бакарни колут за главу (До:у; Вр:2), сафир у праху (До:р; Вр:1000); Об дј: пречник 30м; Тр: К4цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да призове К4/2-1 створења тј. чудовишта по нивоу свог искуства која се одређују бацањем на табели створења у КОП, а у обзир долазе само створења неодређене и добре оријентације и то од 4 до 6 нивоа тежине за добро оријентисане карактере или само створења неодређене и зле оријентације за зле карактере, док неодређени карактери могу да призивају све врсте. Створења ће се појавити гдје корисник жели у домету чини и бориће се против његових противника најбоље што могу јер су обавезана чаролијом чини све док чин не истекне, она или њихови противници не погину. Када истекне чин или чудовишта

погину она се враћају на мјесто гдје су претходно била и сјећају се свега што се десило. Ако своје противнике убију прије него што је чин истекла корисник им може да нареди да обаве неки други користан задатак за њега. Понекад, у ријетким случајевима чак и авантуристи могу бити жртве оваквих чини под условом да им је оријентација одговарајућа. Поред свега тога корисник има и по 7% шансе по призваном створењу да ће се она окренути против њега.

**(91-100%) тема г6 Премјештање предмета** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: талк (До:у; Вр:0,5), мајужна свијећа (До:р; Вр:1); Об дј:неограничено; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да премјести 100кг по нивоу искуства предмета на мјесто у оквиру области дјеловања чини али на том мјесту мора да је већ био. У супротном ризикује да ће се предмети материјализовати у стјени или сличној чврстој супстанци што ће изазвати њихов губитак. Да ли ће се предмети који се премјештају материјализовати у чврстој супстанци одређује се К100 бацањем, а потом се баца још једно К100 бацање и ако је бачено мање од претходно добијеног броја значи да су они материјализовани у чврстој супстанци.

## 5. Теже нападачке магије

**(1-30%) тема д1 Ватрена лопта** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10м+1м/ниво; Сас: комадић кристала (До:у; Вр:10), ватрени опал (До:у; Вр:1000); Тесб:за половину штете; Об дј:пречник 6м; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачака] Мађионичар када изговара магичне ријечи и прави магичне покрете замисли даљину и правац у коме жели да избаци ватрену лопту. Лопта се на том растојању распрсне, наносећи свима у домету 3К10 штете и запали све запаљиве ствари. Такође сви мекши метали као што су злато, сребро, бакар и сл ће се истопити ако не прођу спасоносна бацања од велике топлоте која се ослободи употребом ове магије.



**(31-70%) тема д2 Магична муња** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:40м+10м/ниво; Сас: мали магнет (До:у; Вр:0,1), топаз (До:у; Вр:1000); Тесб:за половину штете; Об дј:један кубни метар ширине; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Мађионичар изговарајући магичне ријечи и правећи одређене магичне покрете испаљује муњу шрине од око 0,5м која се одбија од свих тврђих ствари (камен, метал) под правим углом, а мекше пробија (ствари органске природе и сл). Муња наноси 3К10 поена штете и запали мекше метале као што су злато, сребро, бакар и сл ако не прођу спасоносно бацање.

**(71-100%) тема д3 Магична звјезда** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: стаклена кугла (До:у; Вр:0,1), аметист (До:у; Вр:1000); Тесб:поништава; Об дј:једна мета; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Карактер ствара магичну звјезду величине 0,5м коју погледом наводи на циљ и која наноси 4К10 поена штете ако успјешно погоди циљ, а жртви је дозвољено тесб да би избјегла дејство чини. Магична звјезда је бјеле боје и сачињена је од веома јаке и сјајне чаробне свјетлости која је облика крстасте звјезде са лоптом магичне енергије у средини.

## 6. Теже одбрамбене магије

**(1-20%) њ1 Импозантна рука** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: дрвена рука (До:ч; Тж:0,1; Вр:1), камена рука (До:р; Тж:0,5; Вр:5); Об дј:једно створење; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм: одбрамбена] Помоћу ове чини корисник ствара огромну руку величине од 2м до 3м коју може да постави између себе и изабраног противника и која ће потом без потребне контроле корисника да се креће према противнику и одгурује га на супротну страну од њега. Сила руке може да одгурује тежину мању од 200кг, да успори кретање на 2 створењима тешким од 200кг до 1т или да смањи кретање за пола створењима која су тешка преко 1т. Рука ће наставити да огурује жртву све док не достигне дomet чини или док жртва не буде прислоњена уз чврсту

површину која се не може помјерити. Рука иначе не наноси штету, има оклопљеност 17 и има онолико енергије колико може највише може да има корисник и нестаће када буде уништена, а може јој се наредити да се повуче, пусти противника или да нестане чиме се чин и прекида.

**(21-40%) њ2 Зид магичне силе** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10м/н; Сас: бакарни ваљак (До:у; Вр:100), прашина перидота (До:р; Вр:500); Об дј:10м<sup>2</sup>/н; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник ствара непокретни бљештећи застор магичне енергије по избору корисника, свјетло плаве, црвене, зелене, жуте или сиве боје. Зид магичне силе не пропушта ниједну чин ни бљујуће оружје (осим чини телепорт и сл), као ни ударце, пројектиле, хладноћу, топлоту, електрицитет и сл, а димензија 10м квадратних површине за сваки ниво корисника или прстен пречника 5м плус 2м за сваки ниво корисника. У оба случаја зид магичне силе је 5м висок и мора се употребити тако да је зид постављен на тврдој површини и вертикалан у односу на корисника.

**(41-60%) њ3 Гвоздени зид** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:5м/н; Сас: намагнетисана гвоздена шипка (До:у; Вр:0,8), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Об дј:10м<sup>2</sup>/н; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник ствара гвоздени зид између двије чврсте површине и помоћу њега може да створи препреку или направи пролаз попут моста. Дебљина зида је 2цм, а површина 10м<sup>2</sup> за сваки ниво искуства који корисник посједује (нпр корисник 5. нивоа може да направи зид дебљине 10цм, површине 100м<sup>2</sup>), а она се може повећати или смањити за дупло тако што се смањи или повећа дебљина за исто толико. Зид не мора да буде вертикално постављен нити на тврдој подлози, али да би стајао мора бити учвршћен околним материјалима. Зид се може створити и на само равној површини, а потом и гурнути на створења са друге стране која ће ако не баце



успјешно тесб истрпити 5К10 поена штете од пада зида на њих.

**(61-80%) њ4 Кугла штићења** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:20м; Сас: стаклена кугла (До:у; Вр:0,1), штапић од кристала (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Тесб:поништава; Об дј: једно створење величине велике и мање; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Када се ова чин употреби она ствара куглу магичне енергије која обмотава жељено створење (под условом да је довољно мало да стане у њу и да не баци успјешно тесб). Кугла је провидна и свјетлуца од магичне енергије, држи карактера заробљеног унутра иако га штити од свих напада спријечавајући сваку штету све док чин траје осим тешких чини које прекидају чин али неће и повриједити карактера који је био у кугли. Ништа не може да прође кроз куглу, укључујући било који елемент иако карактер може да дише нормално, а кугла се може помјерати гурањем оних изван или копрцањем онога ко је унутра иако он не може изаћи.

**(81-100%) њ5 Магична колиба** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:30м; Сас: кутијица (До:у; Вр:0,5), штапић од зиркона (До:р; Тж:0,1; Вр:150); Об дј: површина 20м<sup>2</sup>/н; Тр: К4сата/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Корисник помоћу ове чини ствара око себе колибу или кућу површине пода 20м<sup>2</sup> по нивоу корисника. Унутрашњост просторије је чиста и сува, а поред тога просторија садржи огњиште и димњак, два или више прозора са капцима и једна врата, а од намјештаја корисник може да изабере до осам лежаја, сто са клупама за сједење, до осам столица и писаћи сто. Ипак просторија се мора посебно загријавати јер то чин не омогућава али је сама колиба прилично сигурна и заштићена од ватре или било којих других напада као да је од камена без обзира не то од чега изгледа да је направљена. Такође прозори, врата и димњак који има гвоздени поклопац су осигурани помоћу лкма мађионичарска брава, а такође имају на себи и лкма узбуњивање.

## 7. Теже магије прорицања

**(1-100%) е1 Откривање шпијунирања** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: стаклена туба (До:у; Вр:1), статуица од очног ахата (До:р; Тж:0,3; Вр:300); Об дј: пречник 50м; Тр:К6цк/н; О: д,н,з; Вм:прорицање] Помоћу ове чини корисник може да открије све видове шпијунирања и гдје год да се креће моћи ће то да испита. Ако корисник открије покушај шпијунирања мора да баци лксб да се утврди да ли је открио онога ко је то покушао. Ако је то успјешно корисник ће сазнати име онога ко је то покушао, смјер и неко мјесто које је у близини њега. Нпр чаробњак Рајко, са истока, који се налази граду Ортку.

## 8. Теже магије очаравања

**(1-25%) тема ж1 Очаравање** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:60м; Сас: свилена марамица (До:у; Вр:0,2) или крзно човјека хијене (До:у; Вр:20), топаз (До:р; Вр:1000); Теп п:поништава; Об дј: до 10 нивоа створења у пречнику 5м; Тр:1 сат; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова магија дјелује слично као и магија очаравање врсте али поред створења исте врсте могу се очарати и чудовишта, животиње и сва бића са памећу од 4 до 14 изузев немртвих и бића без памети (П:3 и мање). Бића која су 3. нивоа и вишег бацају лкп п да би избјегли дејство магије.

**(26-50%) тема ж2 Јаче успављивање** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:К10м/н пречник око корисника; Сас: латице руже (До:р; Вр:0,1), звиждаљка од кости (До:р; Вр:6); Об дј: К10 нивоа или Ке по нивоу корисника; Тр:трајно; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Када се употреби, ова чин изазива коматозно спавање код бића на која дјелује (осим код немртвих и бића која су изузета од дјеловања чини). Бића која су захваћена чињу биће трајно успавана и неће се моћи пробудити без обзира шта се на њих догађа јер су у својеврсном стању коме које може само да прекине корисник чини, обрнуто дејство ове чини или тшмо излијечење. Чин захвата К10 нивоа или ке



створења, по нивоу корисника магије. Створења која су 3 ниво или имају 3ке или више нису захваћена дејством чини односно чин на њих не дјелује. Прво су захваћена бића са мање нивоа или ке, а половични ефекти се занемарују.

**(51-75%) тема ж3 Побољшана збуњеност** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: језик змије (До:у; Вр:5), метални висуљак (До:р; Вр:10); Теп п: поништава; Об дј: К6 створења/н; Тр: Кбцк; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова чин дјелује попут лкма збуњеност али је дејство трајније и јаче, а само створења 3 нивоа и већег добијају могућност теп п која поништава чин. Чин дјелује на К4 створења по нивоу корисника, а успјешно бачено теп п ће поништити чин. Створења која су збуњена ће реаговати на следећи начин 1-10% одлутаће удаљујући се од корисника чини за вријеме трајања чини, 11-60% стајаће збуњена један циклус и након тога треба бацати поново, 71-90% напашће најближе створење током једног циклуса, а потом бацати поново, 91-100% реаговаће нормално током једног циклуса а потом бацати поново. Створења која се удаљују од корисника чиниће то све док нису спријечени и на најубичајнији могући начин карактеристичан за створење што значи карактери ће ходати, рибе пливати, слијепи мишеви летјети итд, а такође у 50% случајева ће искористити и неке специјалне способности које им омогућују другачије кретање као што су чини и сл. Такође постоји верзија ове чини која се може срести у 71-100% случајева која умјесто збуњености изазива халуцинације и оне ће бити толико јаке и стварне да ће карактери бити закупљени њима или ће покушати да побјегну када постану превише страшне.

**(76-100%) тема ж4 Контрола** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10м; Сас: мали бубањ (До:у; Вр:0,8; Тж:0,5), статуица од очног ахата (До:р; Тж:0,3; Вр:300); Лкп м: поништава; Об дј:1 човјеколико створење; Тр:К10 сати/н или К6 сати/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:очаравање] Помоћу ове чини корисник може да помоћу покрета и магичних рјечи зачара особу која је

исте расе као и он са памећу између 4 и 14, а особе 3. нивоа и већег бацају лкп м да би избјегле дејство чини. Магија траје један магија траје К10 сати по нивоу корисника ако створења имају памет седам и мање или К6 сати по нивоу корисника ако имају више од 7. Када се чин употреби корисник остварује телепатску везу са зачараним створењем које је од тада под његовом директном контролом и мораће да ради све што му корисник нареди под условом да причају истим језиком, а треба напоменути да корисник не осјећа нити се може послужити чулима зачаране особе. Жртва се ипак опире тој контроли и ако буде приморана да ради ствари против своје природе има право на још једно спасоносно бацање и ако успије не мора да послуша команду док наређења која резултирају самоуништењем жртве уопште не морају да буду извршена од стране жртве која ће то у сваком случају одбити.

## 9. Теже магије обмане

**(1-20%) тема з1 Невидљивост** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:додир; Сас: стаклена плоча (До:у; Вр:2; Тж:0,1), корална огрлица (До:р; Вр:500); Тшп сн:поништава; Об дј:створење или предмет; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Када се ова магија употреби од стране мађионичара додирнути карактер или сам корисник магије постаје невидљив и сви који га гађају имају -3 ограничење да га погоде (ако знају отприлике гдје је), а он има и додатак +1 за сва спасоносна бацања. Чин се такође може употребити на предмете који ће бити невидљиви за вријеме трајања чини, а предмет може да буде страница К4 метра по нивоу корисника (висина, дужина и ширина). Карактери имају право на тшп сн да би уочили невидљиви предмет или створење и постали га свјесни.

**(21-40%) тема з2 Зид обмана** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: сребрни колут за главу (До:у; Вр:15), сребрна плоча (До:р; Вр:20); Теп м: поништава; Об дј:3мх3мх1м; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:обмана] Чин ствара



привид зида, пода, плафона или сличне површине који изгледа потпуно стварно када се посматра, али материјални предмети могу да прођу кроз њега без проблема. Када се ова чин употреби да сакрије замке, рупе или обична врата оне ће се ипак моћи открити помоћу средстава или способности која не захтјевају вид. Додир открива праву природу зида али не изазива да он и нестане. Карактери који не прођу теп м ће мислити да је оно што виде стварно. Ако је неко из дружине успјешно прошао теп м следећи циклус он може да упозори остале да је то обмана. Тада је дозвољена још једна теп м са додатком од +3 на м за све чланове дружине који први пут нису успјешно бацили теп м. Они који други пут прођу теп м су ослобођени дејства чини док они који не прођу су и даље под њеним дејством и неће вјеровати својим друговима све док не истекне трајање чини понашајући се као да је оно што виде стварност.

**(41-60%) тема 33 Терен обмана** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:100м+20м/н; Сас: Кварц у праху (До:у; Вр:10), сребрна прашина (До:у; Вр:0,5); Теп м: поништава; Об дј:20х20м/н; Тр:К8 сати/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник може да учини да неки терен изгледа, звучи и мирише попут неког другог жељеног терена. Тако раван травнати терен може да се учини да изгледа као мочвара, брдо, понор или неки други тешки и непроходни терен. Језерце може да се учини да изгледа попут травнатог брежуљка, литица попут лаганог успона, или брдовито, рупаво и каменито тло као раван и широк пут. Структуре, опрема и створења на том терену нису сакривене нити је њихов изглед промјењен. Ако се при употреби чини употребе и ријетки састојци чин ће имати стално дејство. Теп м поништава чин исто као и код претходне тема зид обмана.

**(61-70%) тема 34 Простор обмана** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: бронзани диск (До:у; Вр:0,1), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Теп м: поништава; Об дј:20х20м/н; Тр:К8 сати/н; О: д,н,з;

Вм:обмана] Као терен обмана изузев што ова чин омогућава да се одређено подручје прикаже као нешто друго по жељи. Обмана укључује визуелне, аудио и елементе мириса. За разлику од терена обмане ова чин може измјенити изглед структура или додати их гдје их иначе нема. Ипак он не може маскирати, сакрити нити додати створења (иако створењана том подручју се могу сакрити у обмани као што би се могла сакрити и да је обмана стварна. Теп м поништава чин исто као и код претходне тема зид обмана.

**(71-80%) тема 35 Пројекција карактера** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:100м+10м/н; Сас: топаз (До:у; Вр:500), лутка жељене особе (До:р; Вр:10); Об дј:корисник; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини ствара се идентична пројекција корисника која изгледа, звучи и мирише попут њега али је неопипљива. Пројекција идентично опонаша акције корисника укључујући и говор осим ако се корисник не концентрише да би она радила оно што он жели. Корисник може и да чује и види кроз уши и очи пројекције и он може да одреди током једног циклуса да ли ће да гледа и слуша кроз своје очи или уши или оне од његове пројекције, а такође по жељи корисника било која чин се може употребити са мјеста пројекције умјесто са мјеста гдје он стоји. Пројекција мора остати стално у домету чини или ће у супротном чин бити прекинута.

**(81-90%) тема 36 Дружина обмана** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: мало сребрно огледало (До:у; Вр:15), штапић од кристала (До:р; Вр:100); Теп м: поништава; Об дј:К4 створења/н; Тр:К4 сата/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини може се промјенити изглед дружине који ће се одржати за вријеме трајања чини. Чланови дружине ће изгледати, мирисати као и створења у која су изгледом претворени. Корисник може да одабере изглед својих другова и да их претвори у шта жели, нпр у дружину вилица коју предводи дрвочувар. Створења која се убију се преображавају у свој нормални изглед. Да би створио копију



неког одређеног карактер корисник мора да баци успјешну теп сн. Теп м поништава чин исто као и код претходне тема зид обмана.

**(91-100%) тема 37 Обмана унутрашњег простора** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:2К10м/н; Сас: мало сребрно огледало (До:у; Вр:15), фигурица од димног кварца (До:р; Тж:0,3; Вр:400); Об дј: пречник К10м/н; Тр:К4 сата/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Када употреби ову чин корисник може да учини да унутрашњи простор изгледа као нешто што је негдје већ видио и тако створи једну веома реалну обману сакривајући оно што је заиста на том простору. Они који се крећу подручјем видеће ствари које је корисник смислио и поставио по ономе што је раније видио и када се буду кретали и додиривали ствари све ће изгледати као да је стварно. Само предмета нису довољни да се открије обмана и они не ремете чин али насилнији контакти дају шансу да се открије да нешто није како треба. Ако такви контакти постоје створења могу да разоткрију чин једино ако открију неколико предмета које не могу да виде и тада је дозвољено лксб које ако се не баци успјешно значиће да створења вјерују да су предмети невидљиви. Магије могу да разоткрију ову чин која је иначе веома моћна врста обмане и може добро да се искористи за сакривање вриједних ствари и која садржи у себи и невидљивост али може да покрије само неживе предмете док живе ствари неће бити учињене невидљивим али иначе не узнемиравају чин. Ако се употребе ријетки састојци чин има трајно дејство.

## 10. Теже магије некромантије

**(1-50%) тема и1 Стварање немртвих** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:10м/н; Сас: рукавица од црне свиле (До:у; Вр:0,8), статуица од абоноса (До:р; Вр:10; Тж:0,3); Об дј:К6 костура или леша по нивоу; Тр:стално; О: з; Вм: некромантија] Помоћу ове магије мађионичар је у стању да ствара од костура или лешева скелетоне или зомбије и то у зависности да ли су они скорије или касније

умрли, а може да створи К6 њих за сваки ниво искуства који има. Ти немртви ће беспоговорно слушати корисникова наређења која могу бити само у облику најпростијих рјечи типа чувај, нападни итд. Та створења ће га увјек пратити осим ако им мађионичар не нареди другачије.

**(51-100%) тема и2 Црпиљење енергије** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:додир; Сас: мумифицирана животињица (До:у), кост немртог (До:р; Вр:20; Тж:0,1); Тесб: поништава; Об дј:једно створење; Тр:тренутно; О: з; Вм: некромантија] Ова чин је облик вампиризма и помоћу ње карактер може да црпи животну енергију из других створења и придодаје је себи. Када корисник додирне неко створење он ће од њега исцрпити К10 поена енергије по нивоу искуства и те поене ће придодати својим поенима ако их има мање од свог максималног броја. Жртви је дозвољено тесб да би избјегла тај ефекат, а ако јој се енергија смањи на 0 или мање она умире и постаје ју ју зомби који је од тада па надаље под контролом корисника. За више о ју ју зомбијима погледати опис скелетоина и зомбија у КОС.

## 11. Теже магије зачаравања

**(1-10%) тема ј1 Мјењање облика** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом: К10м/н; Сас: бронзани диск (До:у; Вр:0,1), статуица животиње од слоноваче (До:р; Вр:13); Тесб:поништава магију; Об дј:мађионичар или неко створење; Тр:К10цк/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Мађионичар изговарајући магичне ријечи и правећи магични покрет рукама може да промјени свој облик или облик неког другог створења у било који облик било ког створења који пожели, ако оно или он не прође спасоносно бацање. При томе ономе коме је промјењен облик остају његови поени здравља и не добијају се посебне особине тих створења као што су ноћни вид сове, бљубање ватре змаја, лет и сл.



**(11-30%) тема j2 Прављење јаче магичне статуе** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: статуа (До:у; Вр:зависи), дијамант (До:р; Вр:5000); Об дј:једна статуа; Тр:стално; О: д,н,з Вм:зачаравање] Да би се јача магична статуа односно голем могао направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цјена је 2000зл. Цјена израде простије јаче магичне статуе је 1000зл (само зли карактери), сложеније јаче магичне сатуе 2000зл и сложене јаче магичне статуе је 3000 зл. Први ступањ прављења је израда тјела, а потом и извођење магичних зачаравања која трају мјесец дана, а творац мора при томе и да посједује вјештину прављења магичних предмета. У случају да се употребе ријетки састојци магична статуа ће имати дупло више поена енергије. За више о јачим магичним статуама, врстама и о томе како оне функционишу видјети опис у КОС.

**(31-40%) тема j3 Говорљивост** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/цк; Сас: златно звонце (До:у; Вр:60), бисерна прашина (До:р; Вр:500); Теп м: поништава; Об дј:једно створење; Тр:2К4 циклуса; О: д,н,з; Вм:очаравање] Магија омогућује да карактер говори течно, брзо и лако тако да чак и кад говори лажи оне ће изгледати упечатљиво и истинито онима који слушају и то се неће моћи открити на уобичајен начин али карактеру је ипак дозвољена теп м да би избјегао овај ефекат и у том случају њему ће ипак све то бити сумњиво и не толко упечатљиво. Једино темо откривање лажи може да открије да карактер не говори истину.

**(41-50%) тема j4 Убједљивост** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/цк; Сас: жад (До:у; Вр:100), дијамантска прашина (До:р; Вр:5000); Теп м: поништава; Об дј:једно створење; Тр:2К4 циклуса; О: д,н,з; Вм:очаравање] Карактеру се изглед при разговору магично повећава 2К4 поена што му омогућава да лакше придобије оне са којима прича.

**(51-60%) тема j5 Јаче повећавање** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас:

аметист (До:у; Вр:100), црни сафир (До:р; Вр:5000); Тесб: поништава; Об дј:зрак ширине 1м; Тр:К10/цк; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Ова чин је унапријеђена лкзч повећавање и помоћу ње корисник може да повећа (или смањи) животиње, биљке или било која друга органска створења (укључујући и немртве), која могу бити највише дивовске величине, до огромних размјера, тј највише 4 пута од њихове нормалне величине. Погледати у КОС за више о томе о дивовским животињама и створењима гдје је објашњено какве додатке добијају са повећањем висине.

**(61-70%) тема j6 Магична замка** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: прах ћилибара (До:у; Вр:100), ватрени опал (До:р; Вр:1000); Тесб: поништава; Об дј:замка; Тр:док се не активира; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да постави магичну замку и да у њу стави било коју нападачку чин по жељи (која се мора истовремено употребити), која ће се активирати када се и замка активира наносећи штету жртви, а такође може се поставити и лозинка или неки услов који мора да се испуни да се замка не активира. Нпр из рупе у зиду ће се испалити магична муња ако се отвори ковчег, а не каже лозинка.

**(71-85%) тема j7 Мјењање облика предметима** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: додир; Сас: спинел (До:р; Вр:0,1), штапић од ћилибара (До:р; Вр:200); Об дј: 1м3/н; Тр:К4сата/цк; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини карактер може да измјени било који предмет и да га обликује по жељи. Ова чин је нарочито практична јер оружје или оклоп може да се претвори у одјећу, а потом да се поново претвори у стари облик по жељи корисника, на командну ријеч или по истеку чини. Такође могу да се оружја мјењају из једног у друго што понекад може бити корисно.

**(86-90%) тема j8 Заробљавање у предмету** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: кутијица (До:у; Вр:0,5), сребрни свијећњак (До:р; Вр:12); Тесб: поништава; Об



дј: један предмет; Тр:К4 дана; О: н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини карактер може да зачара један предмет и да учини да он може да зароби особу која га додирне. Особа ће бити попуно усисана у предмет, а ако је неко већ био претходно усисан у предмет он ће тада бити ослобођен.

### **(91-100%) тема j9 Чаробно језерце**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10м; Сас: златни пехар (До:у; Тж:0,5; Вр:50) , бисерна прашина (До:р; Вр:500); Об дј:језерце површине 5\*5м; Тр:К10 дана/н или ако се употребе ријетки састојци трајно; О: д; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да зачара једно мало језерце тако да ако се било ко у њему окупа добиће једно од могућих побољшавајућих ствари. Чаробно језерце је највеће величине 5\*5м и ствара разне позитивне ефекте за оне који се у њему окупају. Оно може да дјелује на исту особу само једном у 2К10 недеља, а његово дејство се одређује К100 бацањем које је касније увјек такво за све: 1-40 Претвара било који метал у злато највише до К20 десетина грама, 41-70 повећава једну карактеристику за 2К10 дана. Да би одредили карактеристику бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-10 снага, 11-20 спретност, 21-30 грађеност, 31-40 памет, 41-50 мудрост, 51-60 сналажљивост, 61-100 изглед, 71-100 премјештајуће језерце, премјестиће карактере до жељеног града.

## **12. Теже зле магије**

### **(1-30%) тема к1 Магична посуда**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:50+5м/н; Сас: драгуљ или кристал вриједан најмање 100зл (До:у), кристална призма (До:р; Вр:500); Лкп м: поништава; Об дј:једно створење; Тр:К4 сата/н или док се корисник не врати у своје тијело; О: н,з; Вм:зла] Употребљавајући чин магична посуда корисник ставља своју душу у драгуљ или велики кристал (познат као магична посуда) и оставља своје тијело беживотним. Потом корисник може покушати да загосподари оближњим тијелом,

присиљавајући душу у том тијелу да се пребаци у магичну посуду. Корисник се може пребацити назад у посуду (на тај начин враћајући душу запосједнутог натраг у њено тијело) и потом покушати да запосједне друго тијело. Чин се завршава када корисник пошаље душу назад у сопствено тијело остављајући посуду празном. Да би се ова чин употребила магична посуда мора бити у домету чини и корисник мора знати гдје је он иако не мора да је види нити да је у његовој линији дејства. Када се душа премјести, тијело корисника је како ће сви рећи мртво.

Док је у магичној посуди корисник може осјетити и напасти било коју живу силу која је удаљена 5м по нивоу корисника и која је на истој димензији постојања као и корисник. Потребна је ипак линија дејства од посуде до створења. Корисник не може одредити тачну врсту створења нити њихову позицију. Ако је присутно више животних енергија може се осјетити разлика од 2 нивоа између створења, као и да ли је то позитивна или негативна енергија (немртва створења носе негативну енергију. Једино осјетљиви немртви имају, или су душе). Може се изабрати да се запосједне јаче или слабије створење, али које се одређено јаче или слабије створење запосједа се одређује насумично. Покушавање да се запосједне тијело је акција која траје читав циклус. Оно може бити заустављено помоћу лкмо заштита од зла или сличне одбрамбене чини. Корисник запосједа тијело и присиљава душу створења да се настани у магичној посуди осим ако он не баци успјешну лкп м. Неупјех да се запосједне нечије тијело оставља животну енергију корисника у магичној посуди, а жртва аутоматски успјева да се одбрани ако корисник поново покуша да запосједне њено тијело. Ако је ипак успјешан корисник окупира тијело жртве, а душа жртве је заробљена у магичној посуди. Корисник задржава своју памет, мудрост, сналажљивост, ниво, занимање, основне додатке за напад које му омогућује ниво искуства, додатке на спасоносна бацања,



оријентацију и менталне способности. Тјело које има додатне удове не омогућује да се праве додатни напади (или бољи напади са два оружја) нити се могу активирати неке изузетне нити натприродне способности, а такође способности употребе чини бића или способности попут тога су недоступне кориснику.

Као стандардну акцију током циклуса корисник може да слободно се премјести из тјела запосједнутог у магичну посуду, ако је у домету, шаљући тако заробљену душу назад у њено тјело. Чин се завршава када се корисник пребаци назад у своје сопствено тјело. Ако је тјело запосједнуте жртве убијено, корисник се враћа у магичну посуду, а животна енергија жртве ако је мртва одлази (јер је тјело мртво). Ако је тјело убијено ван домета чини и корисник и жртва умиру. Било која животна енергија која нема гдје да оде или се врати се третира као мртва. Ако се чин заврши док је корисник у тјелу жртве он се враћа у своје тјело (или умире ако је оно ван домета са тренутне позиције), а душа у магичној посуди враћа се у њено тјело (или умире ако је оно ван домета). Уништавање посуде окончава чин, а она може бити рашчињена било код магичне посуде или мјеста жртве.

**(31-70%) тема к2 Зараза** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:30м; Сас: језик змије (До:у; Вр:5), звиждаљка од кости (До:р; Вр:6); Об дј: једно створење; Тр: трајно; О: н,з; Вм:зла] Ова чин изазива јачу болест и онај на кога се употреби одмах ће да покаже симптоме заражености који се огледају у јаким боловима. Жртви се моментално смањује снага, спретност, грађа, снажљивост и изглед за по 2К4 поена, а бн за напад за 2. Дејство чини траје све док карактер не излијечи болест или не проведе К3 недеље попуто домарајући и на тај начин опорављајући се. Карактеру који игнорише болест више од К4 дана стање ће се погоршати и карактеристике ће му падати по К4 поена сваке недеље, а ако иједна дође до нуле он умире.

### **(71-100%) тема к3 Страшни пипци**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:30м; Сас: сумпор (До:у; Вр:0,5), прашина перидота (До:р; Вр:500); Тесб: поништава; Об дј: круг пречника К10м/н; Тр: трајно; О: н,з; Вм:зла] Помоћу ове чини карактер ствара велике и страшне пипке који ће израсти или створити се из било које подлоге и то камена, дрвета, пода па чак и воде. Сваки пипак је дужине 3м и има оклопљеност 13 и имају по 2 поена енергије за сваки ниво корисника. Карактер који се нађе у домету пипака мора да баци успјешно тесб да не би био ухваћен. Ако не успје пипци га хватају и наносе му 2К4 штете у првом циклусу и 3К4 у сваком следећем док се не ослободи што се може учинити једино кидањем једног пипка али онда мора да у истом тренутку баци поново тесб јер ће други пипак покушати да га поново ухвати и ако баци успјешно ослобођен је у супротном бива поново ухваћен. Треба напоменути да пипци немају интелигенцију и ухватиће све оближње веће премете попут срвеча, намјештаја и сл и стискаће их све док траје чин што укључује и већ мртва тјела.

## **8. Тешке магије - тшма**

### **1. Тешке елементалне магије**

**(1-50%) тшма а1 Пој елементала** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:200м; Сас: сафир (До:р; Вр:1000); Об дј:капија према елементалној димензији; Тр: један сат; О: д,н; Вм:елементална] Ова чин омогућује кориснику да отвори портал према елементалној димензији по свом избору и одатле да призове групу елементала која ће извршавати задатке по његовој жељи. У другом циклусу након што се чин употреби појављује се група од К6 елементала сваки циклус док се то не деси укупно три пута. Елементални остају у материјалној димензији



највише сат времена и слушаће комаде корисника експлицитно, а такође их није могуће окренути против њега. Кориснику није потребна концентрација да би одржавао контролу над елементалима.

### **(51-100%) тшма а2 Стварање камених**

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:30 м; Сас: 4м<sup>3</sup> стјена и драгуљна прашина (До:р; Вр:2000); Об дј:0,5м<sup>3</sup>/н; Тр:трајно; О: д,н; Вм:елементална] Помоћу ове молитве корисник може да створи камене користећи сложени процеса оживљавања стјена. Потом може да им нареди да му служе иако створени камени могу да изабере да ли ће то и да ураде у складу са њиховом оријентацијом. Ипак обично пристају да буду чувари разних важних ствари или грађевина иако не и само пуке слуге, али треба узети у обзир да они имају своје потребе и навике и често неће пристати да буду у насељеним мјестима или у близини. Да би се камени могао направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цјена је 2000зл. За више о каменима видјети КОС.

## **2. Тешке природне магије**

### **(1-50%) Тшма б1 Стварање механоида**

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: механоид (До:р; Вр:2000 или 4000 претежно метал); Об дј:један механоид; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:природна] Да би се јача механоид могао направити потребна је радионица односно лабораторија за израду магичних предмета која кошта 2000зл. Цјена израде обичног механоида је 2000 зл, а већег 4000зл (имају дупло више енергије и ако се убију дају 50% више искуства) било да су они борбени или услужни механоиди. За више о механоидима види КОС. Први ступањ прављења је израда тјела, а потом и извођење магичних зачаравања која трају К4 недеља, а творац мора при томе и да посједује вјештину прављења магичних предмета.

**(51-100%) Тшма б2 Стварање чудовишно огромне звјери** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: нешто изузетно и врло

вриједно (До:р; Вр:најмање 100000зл); Об дј:једно створење; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:природна] Да би се чудовишно огромна звјер могла створити потребна је радионица односно лабораторија за израду магичних предмета која кошта 2000зл. Потом је потребно открити и комбинацију елемената који се требају употребити за кориштење чини односно састојака који не могу бити мање вриједни од 100000зл. Ти састојци треба да су заиста изузетни и ријетки и могу да укључују разне магичне твроевине или сличне ствари до којих се веома тешко долази. Након успјешне употребе чини створење ће изненада порастати и у времену од К4 недеља достићи своју пуну величину. За више о чудовишно огромним звјерима види КОС.

## **3. Тешке магије дијечења**

## **4. Тешке магије призивања**

### **(1-10%) тшма г1 Премјештање**

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: аметист (До:р; Вр:1000); Об дј:300 км; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове магије мађионичар може да се премјести заједно са још 300кг тежине било да су то људи, животиње или терет на неко мјесто било гдје на планети које му је добро познато и гдје је већ био. Ако му оно није познато постоји шанса да се материјализује у чврстој супстанци, а то се одређује исто као и код тема краћи телепорт. Ова чин се још и назива телепорт.

**(11-20%) тшма г2 Призивање најјачих чудовшта** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:30м; Сас: прах опала (До:р; Вр:1000); Об дј: пречник 30м; Тр: К4цк+1цк/н; О: н,з; Вм: призивање] Помоћу ове чини корисник може да призове К4/2-1 чудовишта које се одређује бацањем на табели створења у КОП, а у обзир долазе само створења неодређене и добре оријентације и то од 7 до 9 нивоа тежине за добро оријентисане карактере или само створења



неодређене и зле оријентацие за зле карактере, док неодређени карактери могу да призивају све врсте. Створење ће се појавити гдје корисник жели у домету чини и бориће се против његових противника најбоље што може јер су обавезана чаролијом чини све док чин не истекне, оно или његови противници не погину. Када истекне чин или чудовиште погине оно се враћа на мјесто гдје је претходно било и сјећа се свега што се десило, а врло често послије тога су и жељна освете у случају паметнијих створења. Ако своје противнике убију прије него што је чин истекла корисник им може да нареди да обаве неки други користан задатак за њега. Понекад, у ријетким случајевима чак и авантуристи могу бити жртве оваквих чини под условом да им је оријентација одговарајућа. Поред свега тога корисник има и 25% шансе да ће се чудовиште окренути против њега.

**(21-30%) тшма г3 Призивање предмета** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:неограничен; Сас: златна прашина (До:р; Вр:5); Об дј: један мали предмет; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм: призивање] Када се употреби ова чин корисник магично премјести један предмет са практично било које локације у своју руку чак ако је он и у некој другој димензији. Предмет не може да буде већих страница од једног метра ни тежине веће од 5кг и мора да буде неживе односно материјалне природе. Предмет који се жели призвати такође мора бити претходно додирнут од стране корисника, а поред тога ако је он већ у посједу неког створења (не нужно и физички тренутно држан од њега) чин неће моћи да призове предмет али ће дати кориснику информацију код кога је предмет и гдје отприлике.

**(31-40%) тшма г4 Лавирнт** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:10м/н; Сас: црни опал (До:р; Вр:1000); Тшсб:поништава; Об дј:К4 створења у пречнику 4м; Тр:3К10цк; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове магије створења бивају премјештена у лавирнт смјештен у међудимензионом простору од стране мађионичара и ту бивају изгубљени све док не

истекне вријеме трајања магије када се враћају неоштећени на мјесто гдје су били прије него што их је захватила ова магија.

**(41-60%) тшма г5 Заробљавање** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: сафир (До:р; Вр:1000); Об дј:1 створење; Тр:стално; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове магије када се жртва додирне од стране мађионичара, она бива заробљена у кугли у дубини земље и унутра је у стању обамрлости. Жртва ће ту и остати осим ако се ова магија не употреби на обрнут начин и притом се мора изговорити име и неки догађај из живота заробљеног.

**(61-80%) тшма г6 Зауостављање времена** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:нема; Сас: сафир (До:р; Вр:1000); Об дј:5м пречник; Тр:К4+1цк; О: д,н,з; Вм:призивање] Када се мађионичар употреби ову магију мађионичар је у стању да заустави вријеме за све осим за себе за један кратки временски период. У кугли дјеловања магије вријеме је зауостављено за све осим мађионичара који је употребио. Он може да ради шта хоће у том простору за вријеме трајања магије. Споља кугла изгледа да је само постојала само тренутак, а ипак све ствари које мађионичар уради у том тренутку имаће утицај на стварност око њега.

**(81-90%) тшма г7 Чин за испуњење жеље** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:неограничен; Сас: дијамант (До:р; Вр:5000); Об дј:све; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:призивање] Мађионичар може без икаквих последица да оживи друга или пренесе дружину на безбједно мјесто или да оствари неке ситније жеље. Све остало што пожели (буквално) ће се испунити али мађионичар ће остарити К12 година и грађа ће му се смањити за К4 поена, такође треба му и К10 дана одмора послије употребљавања ове магије. Такође треба бити пажљив шта се жели јер ће се то дословце односно буквално остварити, зато мађионичар треба да буде доста детаљан у опису јер ако се не да довољно података магија неће дјеловати већ ће бити потрошена без икаквог резултата.



**(91-100%) тшма г8 Магична рјеч за убијање** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:5м/н; Сас: бисерна прашина (До:р; Вр:500); Тшсб:поништава; Об дј:3м пречник; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове магије мађионичар може да убије једно створење до 60е или више њих до 120е али најмање може да употреби 10 бодова е по створењу.

### 5. Тешке нападачке магије

**(1-50%) тшма д1 Јача ватрена лопта** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:20м+1м/ниво; Сас: ватрени опал (До:р; Вр:1000); Тесб:за половину штете; Об дј:пречник 6м; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Мађионичар када изговара магичне ријечи и прави магичне покрете замисли даљину и правац у коме жели да избаци ватрену лопту. Лопта се на том растојању распрсне, наносећи свима у домету К10 штете по нивоу кроисника и запали све запаљиве ствари. Карактер такође лопту може да баци на земљу и она може по његовој жељи и да експлодира до 10 циклуса касније у којем ће се случају откотрљати и стајаће док је корисник не активира. Такође сви мекши метали као што су злато, сребро, бакар, ће се истопити ако не прођу спасоносна бацања од велике топлоте која се ослободи употребом ове магије.

**(51-100%) тшма д2 Ватрени метеорити** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:20м+К10м/н; Сас: прах ватреног опала (До:р; Вр:1000); Тесб:за половину штете; Об дј: површина на којој експлодирају метеорити по жељи корисника; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Помоћу ове чини корисник ствара неколико метеорита који су веома слични ватреним лоптама и може да бира да ли ће да створи веће или мање. Ако створи веће може да створи четири већа ватрена метеорита који су пречника пола метра и који ће експлодирати наносећи по К6 поена штете по нивоу корисника на простору пречника 10м по метеориту, а ако створи мање који су пречника око 30цм може да их створи осам и они ће наносити по К4 поена

штете по нивоу корисника на простору пречника 5м по метеориту. Пројектили ће излетити из прстију корисника и летјети правом путањом, он може да одреди када ће који да експлодира све до крајњег домета чини, а такође треба имати у виду да ако се пречник експлозије два метеорита поклопи наноси се штета од оба метеорита или већ колико њих се поклопе дјелујући на жртве.

### 6. Тешке одбрамбене магије

**(1-50%) тшма њ1 Појачана импозантна рука** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: камена рука (До:р; Тж:3; Вр:5); Об дј:једно створење; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм: одбрамбена] Ова чин је појачана верзија тема импозантна рука и поред свега што предходна верзија може да уради овом руком корисник може и да напада. Постоје двије врсте напада појачаном импозантном руком и то ударац који наноси 3К10 поена штете или хватање и потом стисакње руком које наноси К10 у првом циклусу, 2К10 у другом и 3К10 у трећем и свим осталим циклусима. У оба случаја потребно је погодити руком за шта се узима бацање за напад корисника.

**(51-100%) тшма њ2 Магични торањ** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:50м; Сас: призма од крисоберила (До:р; Тж:0,3; Вр:300); Об дј: површина 100м<sup>2</sup>/н; Тр: један дан/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник ствара међудимензиону грађевину у коју се може ући само кроз један пролаз који он одреди када се употреби чин. Они који гледају са стране примјетиће на мјесту улаза само благо свјетлуцање на површини од 2\*3м. Једном када уђу унутра карактери ће се наћи у великом торњу у који садржи велике одаје у којем се може удобно смјестити до десет људи. Мјесто је луксузно опремљено и садржи довољно хране да се десет људи богато хране онолико дана колко корисник има нивоа искуства, а атмосфера је чиста, уредна и свјежа. Такође постоји један полупровидни слуга који ће се бринути о



крактерима док су у магичном торњу. Пошто се овај торањ налази у међудимензионом простору спољашњи услови неће утицати на њега па самим тим ни на карактере. Корисник помоћу ове чини ствара око себе колибу или кућу површине пода  $20\text{m}^2$  по нивоу корисника. Унутрашњост просторије је чиста и сува, а поред тога просторија садржи огњиште и димњак, два или више прозора са капцима и једна врата, а од намјештаја корисник може да изабере до осам лежаја, сто са клупама за сједење, до осам столица и писаћи сто. Ипак просторија се мора посебно загријавати јер то чин не омогућава али је сама колиба прилично сигурна и заштићена од ватре или било којих других напада као да је од камена без обзира не то од чега изгледа да је направљена. Такође прозори, врата и димњак који има гвоздени поклопац су осигурани помоћу лкма мађионичарска брава, а такође имају на себи и лкма узбуњивање.

### 7. Тешке магије прорицања

### 8. Тешке магије очаравања

### 9. Тешке магије обмане

#### (1-25%) тшма 31 Јача невидљивост

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:10м пречник; Сас: штапић од зиркона (До:р; Вр:150; Тж:0,1); Тшп сн: поништава; Об дј:сва жељена бића у пречнику  $K10\text{m}/\text{н}$  или предмети те дужине и висине и ширине; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Ова магија дјелује као тежа мађионичарска магија невидљивост са том разликом што умјесто једне може да захвати више особа. Сви који су захваћени магијом имају ограничење  $-3$  да их непријатељи погоде (ако су свјесни да су у близини), а невидљиви карактери имају и додаток  $+1$  на спасоносно бацање. Такође помоћу ове чини могу да се учине невидљивим и предмети и то

страница  $K10\text{m}$  по нивоу корисника. Карактери имају право на тшп сн да би уочили невидљиви предмет или створење и постали га свјесни.

#### (26-50%) тшма 32 Неодољива игра

[До:р; Вр:3600; Бр:б; Дом: пречник 30м; Сас: прашина перидота (До:р; Вр:500); Об дј:  $2K20+4$  створења; Тр:К10цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Када мађионичар употреби ову магију жртве почињу избезумљене од среће да плешу и играју и нису у стању ништа да раде осим тога. За то вријеме оклопљеност им се смањује за  $-3$  и губе додатке за изузетну спретност.

#### (51-75%) тшма 33 Карактер обмана

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: призма од црног ћилибара (До:р; Тж:0,3; Вр:300); Об дј:једно створење; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник може да створи скоро реални дупликат било којег створења али који ће имати само  $K12\%$  по нивоу искуства енергије од правог створења, такође створење ће имати разлике у личности и неће имати нека знања које оригинал има, а свака чин која може да открије да ли је то магично створење ће то и учинити, откривајући да оно није право. Ако створење има ниво он ће бити  $K8\%$  по нивоу корисника од нивоа оригинала. Створење које је створено помоћу ове чини остаће цјело вријеме у потпуној контроли корисника али при том не постоји никаква телепатска веза већ се команде морају издавати на редован начин. Такође ово створење не може да напредује по нивоима нити да добија искуство, а такође не може ни да му се лијечи енергија коју је изгубио у борби.

#### (76-100%) тшма 34 Побљшани терен обмана

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:100м+20м/н; Сас: призма од жада (До:р; Тж:0,3; Вр:300); Тшп м: поништава; Об дј:100x100м/н; Тр:К20 сати/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник може да учини да неки терен изгледа, звучи и мирише попут неког другог жељеног терена и то толико реално да може да завара и чак најсумњичавија створења. Тако раван



травнати терен може да се учини да изгледа као мочвара, брдо, понор или неки други тешки и непроходни терен. Језерце може да се учини да изгледа попут травнатог брежуљка, литица попут лаганог успона, или брдовито, рупаво и каменито тло као раван и широк пут. Структуре, опрема и створења на том терену такође се маскирају без проблема и карактер може да нпр одреди да све што виде посјетиоци примјећују као нпр село кентаура са кентаурима у њима или томе слично. Да би се обмана разоткрила потребна је успјешна тшп м.

### 10. Тешке магије некромантије

**(1-30%) тшма и1 Јача контрола немртвих** [До:р; Вр:3600; Бр:б; Дом:20м; Сас: црна свила (До:р; Вр:3); Лксб:поништава; Об дј: 15 нивоа немртвих у пречнику 10м; Тр:3+К10цк/н; О: н,з; Вм: некромантија] Помоћу ове магије мађионичар је у стању да контролише до 15 нивоа немртвих у области дјеловања чини и да им наређује за вријеме трајања магије. Немртви који нису без разума ће се сјећати контроле и биће јако бијесни због тога јер је то за њих изузетно непријатно. Ова чин је слична као тезч контрола немртвих али за разлику од ње могу се контролисати немртви петог и већег нивоа

**(31-70%) тшма и2 Призивање немртве хорде** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:неограничен; Сас: црни опал (До:р; Тж:0,3; Вр:1000); Об дј: 3К10 костура или леша по нивоу; Тр:стално; О: з; Вм: некромантија] Корисник испусти уврћуће пипке тамне магле који почињу да круже по тјелима погинулих призивајући их у страшно немртво постојање. 3К10 зомбија или костура ће се створити од погинулих за сваки ниво искуства корисника и они ће од тада бити под корисниковом контролом. Ова чин је по свему осталом идентична тема чин за стварање немртвих.

**(71-100%) тшма и3 Побољшано црпљење енергије** [До:р; Вр:3600; Бр:б; Дом:К10м/н; Сас: кост немртвог (До:р; Вр:20; Тж:0,1); Тесб: поништава; Об дј: црпљење

К10е/н на подручју пречника К10м/н; Тр:тренутно; О: з; Вм: некромантија] Ова чин је облик вампиризма и помоћу ње карактер може да црпи животну енергију из других створења и придодаје је себи. Такође ово је појачана верзија тема црпљење енергије и помоћу је је могуће веће црпљење енергије и на већем подручју. Довољно је да се корисник концентрише и на подручју пречника К10м по нивоу његовог искуства у домету чини моћи ће да исцрпи К10 поена енергије створењима којима жели и придода их својим поенима ако их има мање од свог максималног броја. Жртвама је дозвољено тесб да би избјегла тај ефекат, а ако јој се енергија смањи на 0 или мање оне умиру и постаје ју ју зомбији који су од тада па надаље под контролом корисника. За више о ју ју зомбијама погледати опис скелетона и зомбија у КОС.

### 11. Тешке магије зачаравања

**(1-10%) тшма ј1 Усавршавање оружја** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: ватрени опал (До:р; Вр:1000); Об дј:једно оружје; Тр:3К10цк; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Магија која када се употреби на оружје магично побољшава његове особине додајући +3 на БН и +6 на Ш и то тако што тупим оружјима појачава ударац, оружјима за сјечу повећава оштрину, а оружју за бод повећава моћ пробадања и додаје оштрину.

**(11-20%) тшма ј2 Усађивање памети** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: дијамантска прашина (До:р; Вр:5000); Об дј:један предмет; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини карактер може да дода памет предмету као што је оружје, алат, оклоп и сл. Предмет ће имати своју сопствену интелигенцију, моћи ће телепатски да комуницира са оним ко га додирује, има своје памћење које је често веома дугачко и траје колко и он. Предмет ће бити условљен да помаже господару својом памећу и савјетима, а оријентација ће му бити иста као и код корисника чини. Ако предмет



промјени власника такође ће бити дужан да га слуша али оријентација остаје иста и предмет ће покушавати да промјени оријентацију корисника у ту која је његова.

**(21-30%) тшма ј3 Повећавање блага** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: звјездани сафир (До:р; Вр:5000); Об дј:један предмет; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини карактер може да зачара један мали предмет не већи од 10цм<sup>3</sup> да служи као средство за увећавање блага и може да изабере да ли ће он претварати гвожђе у сребро, сребро у злато или да увећава број већ постојећих златника. Једном у К4 дана предмет ће извршити своју функцију увећавајући К4кг онога чему је предвиђен да повећа вриједност.

**(31-40%) тшма ј4 Напредно клонирање** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: јакинт (До:р; Вр:5000); Об дј:једно створење; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник ствара идентични дупликат себе или неког другог по жељи, који је идентичан и под командом је корисника. Треба истаћи да се дуплирају и сва знања укључујући и магична, а клон има и сва сјећања корисника. За ову чин потребна је лабораторија за израду магичних предмета чија цјена је 2000 зл. Сам процес прављења клона траје 2К4 мјесеца и први ступањ је израда тјела, а потом и извођење магичних зачаравања која трају недељу дана, а творац мора при томе и да посједује вјештину прављења магичних предмета.

**(41-50%) тшма ј5 Стварање магичног двојника** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: топаз (До:р; Вр:1000); Об дј:створени магични двојник; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да створи магичног двојника, а да би се он могао направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цјена је 2000 зл, а цјена израде самог магичног двојника 500зл. Сам процес траје 2К4 дана, а након тога створено биће ће бити трајно под контролом корисника који му може издавати веома сложена усмена наређења. За више о

магичним двојницима види њихов опис у КОС.

**(51-60%) тшма ј6 Обрнута гравитација** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: штапић од стакла (До:р; Тж:0,1; Вр:1); Об дј: површина страница 10\*10м; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник ће обрнути гравитацију на подручју дјеловања чини тако да ће сви предмети и створења који нису причвршћени за подлогу почети да падају нагоре и падаће све док не дођу до неке чврсте подлоге ако она постоји изнад, у супротном падаће неограничено. Ово дејство може да траје све док корисник жели или док трајање чини не истекне, а тада ће све ствари почети да падају надоље усљед дјеловања нормалне гравитације.

**(61-70%) тшма ј7 Магична врата** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: сребрна плоча (До:р; Тж:0,3; Вр:20); Об дј: К10км/н; Тр: К10сати/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да на зиду створи магична врата кроз коју он и његови другови могу да прођу (попут тема пролаз кроз зидове). Врата могу да буду највише пречника 5м и када их корисник постави мора да одреди гдје ће да га телепортују у области дјеловања чини, а то мора да буде локација на којој је већ био. Треба рећи да само корисник може да види врата која је створио и он кроз њих може да прође по К6 пута по нивоу искуства који има. Алтернативно ако се ова чин употреби на мањи предмет, попут прстена, огрице и сл. тај предмет ће моћи по жељи корисника да га телепортује на жељено мјесто у области дјеловања чини, такође К6 пута по нивоу искуства корисника, али у том случају нико други осим њега неће моћи да буде телепортован.

**(71-80%) тшма ј8 Потпуно претварање** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: комадићи сафира (До:р; Вр:500); Тесб: поништава магију; Об дј:мађионичар или неко створење; Тр:2К10цк/н; Од:могуће; О:



д,н,з; Вм:зачаравање] Мађионичар изговарајући магичне ријечи и правећи магични покрет рукама може да промјени свој облик или облик неког другог створења у било који облик било ког створења који пожели, ако оно или он не прође спасоносно бацање. При томе претворени има све особине и умјећа створења чији је облик узео осим оних која зависе од памети, урођених магичних способности и отпорности на магију и поена енергије који остају исти. Тако се може претворити у хипогрифа и одлетјети носећи некога на себи, у дива и подићи јако велики предмет и сл. Такође корисник у сваком циклусу може по једном да промјени облик и то траје само моменат, а треба напоменути да корисник добија и слабости створења чији облик узима нпр као орк ће мрзити добре расе и свјетло, као немртви вампир неће моћи да се креће дању и сл.

**(81-100%) тшма ј9 Побољшано мјењање** облика [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: статуица животиње од слоноваче (До:р; Вр:13); Тесб:поништава магију; Об дј:мађионичар или неко створење; Тр:К10цк/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Мађионичар изговарајући магичне ријечи и правећи магични покрет рукама може да промјени свој облик или облик неког другог створења у било који облик било ког створења који пожели, ако оно или он не прође спасоносно бацање. При томе онај коме је промјењен облик добија и све специјалне способности створења у које је претворен, као и његове слабости, а такође и енергију и способност нападања. Ако је корисник убијен док је у другом облику он ће тај облик и задржати што може бити отежавајућа околност приликом оживљавања.

## 12. Тешке зле магије

## 9. Заједничке подчини - зпч

### 1. Заједничке елементарне подчини

**(1-10%) зпч а1 Сњежна олуја** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:20м/н; Сас: вода (До:ч), мали бубањ (До:у; Тж:0,5; Вр:0,8;), штапић од кристала (До:р; Вр:100); Лксб: поништава; Об дј:20м2/н; Тр:К4 цк/н; О: д,н,з; Вм:елементарна] Сњежна бјеснећа олуја ће захватити све на подручју дјеловања чини и хладни вјетар и налети снијега ће учинити да сви захваћени карактери не могу да раде ништа друго осим да се штите од олује за вријеме трајања чини. Карактер који користи ову чин неће моћи да ради ништа друго за вријеме трајања чини осим да се концентрише на чин коју користи и ако га неко у томе прекине и чин се прекида. Лксб је потребно сваки циклус који је карактер изложен дејству магије и успјешно бацање значи да је избјегао дејство за тај циклус.

**(11-20%) зпч а2 Заштита од елемената** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: 10м/н; Сас: елемент од кога се жели заштити, глинена рука (До:у; Тж:0,3; Вр:3), кристална призма (До:р; Тж:0,1; Вр:500); Об дј: 3м полупречник/н; Тр:К10 цк/н; О: д,н,з; Вм:елементарна] Помоћу ове чини карактер може да се заштити од природних елемената као што су ватра, хладноћа, електрицитет и сл. али прије него што припреми и запамти чин мора да одреди који ће то елемент да буде. За сваки ниво искуства корисника чин ће смањити штету од тог елемента за по 2К10 процената. Ова чин не штити од отрова, киселине и сл супстанци.

**(21-30%) зпч а3 Паљење** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: К10м/н; Сас: комадић овчије вуне (До:ч; Вр:0,1), графит у праху (До:у; Вр:1), мајушна свијећа (До:р; Вр:1); Тесб:поништава; Об дј: предмет; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:елементарна] Карактер помоћу ове чини може да упали дрво у домету погледа или било коју другу органску материју која је подложна паљењу. Материјал ће се одмах запалити и разгорјети током



циклуса у којем је чин употребљена, а потом ће и наставити да гори и још више се разгорјети ако процес паљења не буде спријечен у ком случају ће се ватра угасити, а чин престаје. Материја трпи К4+1 поена штете у првом циклусу, а затим и по 2К4 по циклусу док гори, док носиоц трпи пола те штете све док је материјал у додиру са њим. Ову чин је могуће употребити и директно на створење у којем случају ће се оно упалити и горити трпећи уобичајену штету али за разлику од материјала који има тесб да би избјегао дејство чини створењима је дозвољено лксб.

**(31-40%) зпч а4 Стварање хладноће**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: вода (До:ч), кварц у праху (До:у; Вр:10), сафир (До:р; Вр:1000); Тесб:поништава; Об дј: круг пречника К10м/н; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Корисник може помоћу чаролије да створи хладноћу на подручју дјеловања чини и сви који се ту нађу трпиће штету од К4 поена штете од хладноће по нивоу искуства корисника.

**(41-50%) зпч а5 Облак пепела**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:20м/н; Сас: дим (До:ч), сумпор (До:у; Вр:0,05), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Лксб: поништава; Об дј:20м<sup>2</sup>/н; Тр:К4 цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Карактер помоћу ове чини ствара облак дима састављеног од пепела који онемогућује видљивост и дисање. Свако ко се нађе у области дјеловања чини мора да баци лксб сваки циклус провден у облаку иначе ће почети да кашље и гуши се К4 циклуса и тада неће бити у стању да напада али ће моћи да се креће са смањеним кретањем за пола.

**(51-60%) зпч а6 Зид магле**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:10м<sup>3</sup>+5м<sup>3</sup>/н; Сас: дим (До:ч), непрозирно стакло (До:у; Вр:0,8), сребрна плоча (До:р; Вр:20); Об дј: корисник; Тр:К4цк+2цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Када се ова чин употреби корисник ствара куљајући зид маглене паре на подручју било гдје у области домета чини. Зид магле смањује видљивост на пола метра било да је то обичан вид или ноћни, а карактер може да створи и

мању количину магле ако жели. Зид мора бити угрубо правоугаон и кубан са ширином од најмање 3м на најужем мјесту. Маглена пара траје три или више циклуса, а њено трајање се може смањити са умјерено јаким вјетром за пола док ће је јачи вјетар одувати.

**(61-70%) зпч а7 Течна ватра**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: 5м<sup>3</sup>/н; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Тж:0,2; Вр:0,01), стаклена туба (До:у; Вр:1), сребрна плоча (До:р; Тж:0,3; Вр:20); Лксб: поништава; Об дј:извор ватре; Тр:1цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Ова чин омогућује кориснику да од ватре направи покретну и течну ватру коју ће моћи да помјера у смјеру у којем жели све док је то у домету чини и све док је ватра на чврстој површини. Корисник мора да држи концентрацију све док се ватра креће или се чин прекида, а течна ватра се креће брзином од 15м по циклусу палећи запаљиве ствари при додиру. Корисник од извора ватре (као што је бакља или логорска ватра) може да створи 5м<sup>3</sup> по нивоу искуства течне ватре која ће се кретати по свим материјалима (вода, лед, снијег, прјесак и сл) без разлике и уопште нема везе да ли испод има запаљивог материјала. Они који дођу у додир са ватром трпиће штету као да их је додирнуо оригинални извор ватре, тако нпр ако је она створена од свјеће само ће их малко опржити док ако је већа ватра у питању и штета ће бити одговарајућа.

**(71-80%) зпч а8 Заштита од елементала**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: 10м/н; Сас: елемент од кога се жели заштити (До:ч), златна жица (До:у; Вр:5), меркур (До:р; Вр:10); Об дј: 1м полупречник/н; Тр:К10 цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове чини карактер може да се заштити од елементала било које врсте тако што на себе или некога другога употреби ову чин која ствара заштитини омотач против елементала као што су елементал ватре, воде, земље итд. За сваки ниво искуства корисника чин смањује штету од елементала за по 2К10 процената.

**(81-100%) зпч а9 Уземљавање**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: комад гвожђа (До:ч; Тж:0,3; Вр:0,8), мали магнет (До:у;



Вр:0,1), метална купа (До:р; Тж:0,2; Вр:10); Тесб:поништава; Об дј: круг пречника К4м/н; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Ова чин спријечава штету од електричних напада било да су они магичне или немагичне природе (нпр чин магична муња и сл) и то тако што од природног електрицитета штити 100% док од магичног само 50% али жртве напада имају и додатак од +2 на спасоносно бацање.

## 2. Заједничке природне подчини

### (1-10%) зпч 61 Појачано призивање

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: као домет чини помоћу које призивамо; Сас: жир (До:ч; Вр:0,1), здравац (До:у; Вр:0,9), фигурица животиње од абонеса (До:р; Тж:0,2; Вр:8); Об дј:призвана створења; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:природна] Ова чин појачава створења призвана лакшим и тежим чинима тако да призвана створења имају по два поена више за сваку коцкицу енергије коју имају од просјечних и та енергија им остаје све док ова чин траје, а по њеном истеку њихови поени енергије се враћају у нормалу.

**(11-20%) зпч 62 Магично сагоријевање** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: плута (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,01), сумпор (До:у; Вр:0,5), меркур (До:р; Вр:10); Об дј:материјал за сагоријевање; Тр: К4сата/н; О: д,н; Вм:природна] Када се употреби ова чин продужава дужину сагоријевања дрвета или другог материјала који се пали и он ће горијети све док чин траје без да ће сагоријети као што би се то иначе десило. Такође материјал даје дуплу дозу свјетлости и топлине од уобичајене дозе, а након истека чини се претвара у прах. Корисник може да зачара пола кубног метра материјала за сваки ниво искуства који посједује.

**(21-40%) зпч 63 Заштита од чудовишта** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: оловна куглица (До:ч; Вр:0,02), бронзани диск (До:у; Вр:0,1), челична прашина (До:р; Вр:1); Об дј:материјал за сагоријевање; Тр: К4сата/н; О: д,н; Вм:природна] Ова чин спријечава чудовишта нивоа истог или мањег

као корисник да уђу на подручје које је заштићено овом магијом, а корисник може помоћу чини да захвати  $10\text{м}^3$  за сваки ниво искуства који посједује. Иако на заштићено подручје чудовишта не могу да уђу она могу да нападају оне који су унутра дистанциним оружјима или чинима.

### (41-60%) зпч 64 Заштита од ватре

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: славина (До:ч; Вр:0,5), гранитна прашина (До:у; Вр:0,01), стаклени ковчежић (До:р; Тж:2; Вр:50); Об дј: подручје површине  $10\text{м}^3/\text{н}$ ; Тр: К4 сата/н; О: д,н; Вм:природна] Подручје које се заштити помоћу ове чини је заштићено од свих врста обичних као и магичних ватри. Од обичних ватри (укључујући логорске ватре, бакље, запаљива уља итд) подручје је заштићено потпуно док од магичних (ватрени дах змаја, остале ватре које су створене од сличних створења или магије које користе ватру) трпе пола уобичајене штете и добијају додатак од +2 на спасоносно бацање, а створења која су унутар штићеног подручја имају додатак од +4 на спасоносно бацање.

**(61-80%) зпч 65 Чишћење стазе** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: 3м; Сас: фини пјесак (До:ч; Вр:0,5), талк (До:у; Вр:0,5), смола (До:р; Вр:0,08); Об дј: стаза ширине 3м; Тр: К4 сата/н; Од:могуће; О: д,н; Вм:природна] Када се употреби ова чин ствара се стаза са које се уклањају биљке, камење и остале природне препреке 3м ширине и тако се може створити непрекидна стаза све док се корисник креће и то 3м испред њега. Чин функционише на сва окружења укључујући цунглу, шуму, брдовито и каменито тло, снијег итд и убрзава кретање за дупло по тешком терену. Ипак чин неможе да дјелује на веће водене површине нити на природне препреке као што је живи пјесак, провалија, лава и сл ни на магично створене терене. Стаза омогућује лакше кретање и смањује ограничења приликом кретања кроз непроходне терене. Обрнуто дејство чини изазива на већ постојећој стази стварање препрека које ће свима који се њоме крећу



самњити креатње за дупло.

**(81-100%) зпч бб Облак пречишћавања** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: марамица (До:ч; Вр:0,2), чемерика (До:у; Вр:1,3), свилени вео (До:р; Вр:1); Об дј: коцка страница 10м; Тр: К4цк/н; О: д,н; Вм:природна] Ова чин ствара облак магичне паре који се креће у жељеном смјеру брзином 10м/цк све док на подручју на којем се налази нема вјетра, у супротном кретаће се у смјеру у којем се креће и вјетар. Ако постоји јачи вјетар (30км/ч и више) облак ће се распршити за 4 циклуса док вјетар јачи од 50 км/ч потпуно онемогућује кориштење чини, а густа вегетација такође распршује облак за два циклуса. Облак пречишћавања претвара органске прљавштине (укључујући отрове и киселине), ђубре и ситније штеточине (мишеви, пацови, инсекти итд) у једнаке количине чисте воде. Ако се чин употреби на воду дешава се исто, а треба рећи да се облак спушта све до земље тако да пречишћава све што му се нађе на путу.

### 3. Заједничке подчини лијечења

**(1-30%) зпч в1 Дремање** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: миришљаво уље (До:ч; Вр:3), чаша вина (До:у; Вр:0,02), сребрни свјећњак (До:р; Вр:12); Об дј: једно створење/н; Тр:1сат; О: д,н,з; Вм: лијечење] Помоћу ове чини корисник бива успаван сат времена и након одреманог времена он је одморан и освјежен као да је спавао осам или више сати и може након тога нормално припремати чини. Такође након буђења карактер се неће осјећати уморно чак иако је претходно напорно радио јер је овај сан има ефекат попут лијечења и на тој бази окрепљује дајући пуни број поена који се иначе нормално одмарањем добија. Чин може да има дејство само на добровољној бази а корисник може да зачара онолико бића колико посједује нивоа искуства.

**(31-70%) пмо в2 Излијечење повриједа** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: Јасен (До:ч; Вр:0,1), газа (До:у; Вр:0,1),

комадићи било којег драгуља (До:р; Вр:250); Об дј:додирнуто створење; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм:лијечење] Помоћу ове чини корисник може да излечи лакше ломове (прст, зглоб и сл) као и разне друге лакше повриједе као што су уклањање ожиљака и сличних недостатака који се раде естетском хирургијом.

### **(71-100%) пмо в3 Мањи дух лијечења**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: дим (До:ч), војничка труба (До:у; Вр:0,7), комадићи било којег драгуља (До:р; Вр:250); Об дј:додирнуто створење; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм:лијечење] Помоћу ове чини корисник призива мањег духа који настањује мјесто тако што наложи ватру, а потом када га призове дух ће да му помогне тако што лијечи КЗ поена енергије изабраном створењу. Треба напоменути да у зависности од оријентације корисника и оријентације духа ова веза ће бити успјешна што ВИ треба да оцијени и само ако су им оријентације сличне нпр д д или з з то ће да ради, док ће неодређена оријентација радити у већини случајева по одлуци ВИ. Духови мјеста су обично дух природе, ријеке, шуме, пећине и сл и у зависности од мјеста ВИ треба да им додјели оријентацију што у великом зависи од бића која су ту живјела.

### 4. Заједничке подчини призивања

**(1-10%) зпч г1 Призивање јахаће животиње** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:10+3м/н; Сас: длака животиње која се призива; Об дј:1 створења/н; Тр:10цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини, корисник призове једну животињу да му служи као јахаћа животиња. Животиња служи добровољно и добро, али после истека трајања чини нестаје, враћајући се на своје мјесто. Врста животиње зависи од нивоа корисника, наравно, корисник може да изабере слабију животињу ако жели. Животиње које се призову у зависности од корисниковог нивоа су следеће: 1. ниво јахаћи коњ, 2. ниво камила, 3. ниво лакше оклопљени



бојни коњ, 4. ниво теже оклопљени бојни коњ, 5. ниво ратни слон, 6. ниво хипогриф, 7. ниво грифон, 8. ниво дивовски орао и 9. ниво пегаз (последња два само у случају ако корисник није зао). Животиња не долази са никаквом опремом за јахање, осим ако је ниже врсте од оне на коју корисник нормално има право; тако мађионичар 4. нивоа може да добије теже оклопљеног бојног коња без узда, седла и оклопа, или лакше оклопљеног бојног коња са уздама, седлом о клопом. Статистика добијене животиње је типична за њену врсту. Животиња нестаје ако је за вријеме трајања чини убијена.

**(11-250%) зпч г2 Проналажење фамилијара** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:3км/н; Сас:тамјан и ријетко биље (Вр:100); Об дј:1 фамилијар; Тр:2К10 сати; О: д,н,з; Вм:призивање] Ова чин омогућава кориснику да покуша да призове фамилијара који ће да му буде помоћник и садруг. Фамилијари су обично мања створења као што су мачке, жабе, творови, вране, соколови, змије, сове, ласице, па чак и мишеви. Створење које је фамилијар може помоћи мађионичару, преносећи могућност опажања својим чулима на чаробњака, причајући са њим, и такође служећи му као чувар, извиђач или шпијун. Мађионичар може тренутно да има само једног фамилијара, и нема контролу над тим које створење ће му се одазвати, ако се иједно и одазове. Призвано створење је увијек паметније од осталих из његове врсте (обично за 2 или 3 поена), и његова веза са мађионичарем даје му изузетно дугачак живот. Чаробњак поприма изоштрена чула фамилијара, која му омогућају +1 додаток на сва бацања за изненађење. Обични фамилијари имају К4 поена здравља +1 поен здравља по нивоу мађионичара и оклопљеност 11 (због величине, брзине итд). Чаробњак има јаку везу са фамилијаром и може да изда телепатска наређења на удаљености од два километра. Напоменимо да су телепатски одговори фамилијара обично прости - иако су у стању да одговарају једноставним мислима она су најчешће прожета инстинктивним

одговорима. Тако твор фамилијар који шпијунира групу оркова у шуми може да одлута мислима када угледа миша. Сигурно његов разговор са господаром биће испуњен страхом од „великих зубатих” које шпијунира! Мађионичар не може да види кроз очи фамилијара. Ако се раздвоји од мађионичара фамилијар губи 1е сваког дана и умире ако се они падну испод нуле. Кад је фамилијар у непосредној близини мађионичара он добија његова спасоносна бацања против посебних напада. Ако би специјални напади нормално нанијели штету, фамилијар не трпи штету ако је спасоносно бацање успијешно и пола штете ако је оно неуспијешно. Ако фамилијар умре, мађионичар мора успијешно да баци лкп г или ће и он умријети. Ако и преживи провјеру, мађионичар губи за стално један поен грађе ако му умре фамилијар. Моћ дозивања је таква да може да се покуша само једном годишње и када мађионичар одлучи да хоће да призове фамилијара мора да напуни велику бакарну посуду са угљем и њега да запали. Када се он разгори мора се додати 100 златника вриједан тамјан и биље. Онда се треба појати призивајући фамилијара док он не дође или не истекне вријеме употребе чини. ВИ тајно одређује фамилијара бацајући К20 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи (ВИ може замјенити остале мање животиње прикладне окружењу): 1-5 мачка (одличан ноћни вид и одличан слух) или црна мачка код корисника зле оријентације, 6-7 врана (одличан вид) или дивовски пацов (одличан ноћни вид и слух) код корисника зле оријентације, 8-9 соко (одличан вид на даљину) или слијепи миш (одличан слух) код корисника зле оријентације, 10-11 сова (ноћни вид једнак људском дневном по дану и одличан слух) или дивовска стонога (врло осјетљив додир) код корисника зле оријентације, 12-16 врабац или слична птица пјевачица (добар вид и слух) или мањи паук (широко видно поље, видјети књигу створења) код корисника зле оријентације, 17-18 ласица (одличан слух и



врло покретна) или ђаволак код корисника зле оријентације, 19-20 Фамилијар није доступан у области дјеловања чини. Нагласимо такође и да већина фамилијара нису магична и да лкзч рашчињавање магије не дјелује у смислу да их отјера од мађионичара. Намјерно злостављање фамилијара, неспособност да се о њему брине и редовно храни, или стално тражење неразумних ствари од њега имаће неповољан утицај на однос фамилијара са својим господаром. Намјерно уређивање смрти сопственог фамилијара изазива губитак 50 поена части.

#### **(26-35%) зпч г3 Усмјерена свјетлост**

[До:у; Вр:150; Бр: б; Дом: 20м; Сас: уље за кување (До:ч; Тж:1; Вр:1), мало сребрно огледало (До:у; Вр:15), фосфор (До:р; Вр:5); Об дј: сноп ширине 1м; Тр:К10сати/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Карактер из длана емитује сноп свјетлости домета 20м, ширине 1м, а свјетлост престаје чим се длан затвори. Свјетлост може да траје колко је трајање чини.

#### **(36-50%) зпч г4 Дивља магија**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: као употребљена чин; Сас: као код оригиналне чини; Об дј: као код употребљене чини; Тр: као код употребљене чини; О: д,н,з; Вм:призивање] Ова чин је уствари покушај коришћења неке недефинисане чини по узору на праве и већ формиране магије. Када је употреби корисник испушта дивљу магичну енергију са надом да ће успјети да је контролише и преобликује у жељени ефекат односно дејство чини. То обично не успије али скоро се увјек нешто деси током процеса. Када употреби чин корисник каже који ефекат жели да произведе, а такође мора да зна да употреби такву чин (да је већ има уписану у књизи чини), али не мора да је има већ припремљену. Када се одлучи за чин и њено дејство и омогући потребне састојке ослобађа се дивља магична енергија и корисник има 2К10% по нивоу искуства да успјешно употреби жељену чин. У супротном ако не супије баца се за дејство на табели дивље магије да би се утврдила посљедица чини.

#### **(51-65%) зпч г5 Преобликовање чини**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: корисник; Сас: лијевак (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,1), стаклена кугла (До:у; Вр:0,1), статуица од слоноваче (До:р; Тж:0,3; Вр:15); Об дј: корисник; Тр: К10+1цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да магичну енергију која је усмјерена према њему преобликује по његовој вољи. Када се ова чин употреби не одаје никакав видљив знак да је она у употреби, а такође не пружа никакву заштиту од чини које дјелују на одређеном подручју. Када је корисник употребио чин и потом је мета противничке чини или магичног предмета има дозвољено додатно лксб бацање које му ова чин омогућује, ако успије енергија чини је апсорбована и он може да је потом преобликује, а ако лксб није успјешно противникова чин дјелује нормално. Потом корисник апсорбовану чин може да пусти да се раствори (енергију није могуће сачувати за касније) или да узврати помоћу ње противнику еквивалентном чињу (мора бити истог нивоа тежине нпр лакша, тежа или тешка чин) коју већ мора да има припремљену али га таква употреба неће коштати ништа пошто за чин већ довољно магичне енергије коју је апсорбовао. Помоћу ове чини могуће је заштити се само од једне чини и када се она апсорбује и употреби чин престаје са дејством. Такође за сваки ниво искуства након првог корисник добија по +1 на спаносоносно бацање код ове чини, а такође треба напоменути да је потребно бацати редовно за успјешност чини кад се узвараћа противнику еквивалентном чињу.

#### **(66-80%) зпч г6 Преузимање магије**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: бритва за бријање (До:ч; Вр:0,5), слатко уље (До:у; Вр:0,1), штапић од стакла (До:р; Тж:0,1; Вр:1); Об дј: корисник; Тр: трајно; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:призивање] Ова чин преузима магију од магичног предмета и пребацује је у други предмет који служи као састојак за чин или пак може бити неки другио предмет који ће се користити на исти начин као и претходни. Оба предмета морају бити додирнута од



корисника, а предмет на који се жели пренијети магија мора бити немагичан и након чини која је употребљена имаће исто својство као и оригинални предмет са истим бројем пуњења, осим ако се не жели створити састојак за чин у којем случају ВИ процјењује његову снагу али најчешће је то ријетки састојак са 30% шансе за неуспјех чини или уобичајени састојак без шансе за неуспјех који се могу употребити као замјена за било који за чин потребни састојак. Ипак на врхунцу ове чини магични предмет на који се употреби има дозвољеноо спасоносно лксб са додатком од по -1 за сваки ниво искуства корисника након провог, да би се одупро дејству чини у којем случају ће она бити неуспјешна.

#### **(81-100%) зпч г7 Прављење кампа**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: 0; Сас: слама (До:ч; Вр:0,01), сребрна кашика (До:у; Вр:1), сребрни птичији кавез (До:р; Тж:0,5; Вр:8); Об дј: пречник 30м и мање; Тр: 3К4мин; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник ствара невидљиве слуге који стварају камп за њега и његове пријатеље. Корисник одређује жељено мјесто кампа у пречнику 30м или мање и колико особа има у кампу (могуће је направити за по четири особе по сваком нивоу искуства корисника). Слуге ће очистити подручје од жбуња, поставити шаторе и смотавајуће кревете, запалити логорску ватру и направити просјечно квалитетан оброк. За све то биће потребно 3К4 минута. Ипак за ову чин је потребна опрема за камп коју ће магичне слуге употребити као и храна за оброк коју корисник треба да обезбједи. Ако дружина не посједује кревете ни шаторе слуге ће се постарати да од лишћа или сличног доступног материјала направи удобне лежаљке или склониште од грања и лишћа, а ако је камп на негостољубивом терену као што је пустиња и сл слуге ће покушати да учине онолико колко могу уз постојећа ограничења, а највише колко могу да се удаље од логора при сакупљању је 100м. Слуге не могу ништа друго да ураде осим прављења кампа, а

обрнуто дејство чини ће камп расклопити на исти начин као што су га и поставили.

### **5. Заједничке нападачке подчини**

#### **(1-25%) зпч д1 Рука која напада**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:20м+10м/н; Сас: дрвена рука (До:ч; Тж:0,1; Вр:1), глинена рука (До:у; Тж:0,3; Вр:3), камена рука (До:р; Тж:0,5; Вр:5); Лксб:поништава; Об дј:1 мета; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачака] Помоћу ове чини, свештеник баци руку направљену од солидне материја (дрвета, глине или камена) на непријатеља. Рука ће онда начинити пуцкетави звук и обмотаће се у плаву муњу. Када погоди, нанијеће К4е штете по нивоу корисника од ударца. Када употребљава ову чин корисник баци руку и изговори активационе ријечи. Ова чин увијек погађа (попут лкма магични пројектил).

#### **(26-50%) зпч д2 Пламтеће руке**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:3м; Сас:брус (До:ч; Вр:0,02), гранат (До:у; Вр:100), мала сочива (До:р; Вр:8); Лксб:пола штете; Об дј:полукружни млаз ватре дужине 3м из руку; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачака] Танак млаз ватре ће сукнути из прстију када се изговоре чаробне ријечи, руке се морају додиривати палцима, а прсти бити широм отворени и усмјерени према правцу дејства чини. Свако створење испред корисника чини трпи 1К4 штете од ватре по нивоу корисника. Запаљиве материје се запале и потребан је цијели циклус да се запаљени предмети угасе.

**(51-75%) зпч д3 Електрифицирајући стисак** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: додир; Сас:метална шипка (До:ч; Вр:0,01), бакарни ваљак (До:у; Вр:100), алкална со (До:р; Вр:8); Об дј:додирнута створења или објекти; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачака] Овај чин напуни руку електричним пуњењем. Успјешним напад додиром наноси К8+1/н поена електричне штете. Код покушаја додира добија се +3 додаток на бн, ако жртва има метални оклоп или пуно метала на себи.

**(76-100%) зпч д4 Шок пројектил** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: 2К10м/н; Сас: метална



плоча (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,4), ћилибар (До:у; Вр:100), штапић од циркона (До:р; Тж:0,1; Вр:150); Лксб:поништава; Об дј: једна мета; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачака] Ово је ненаводећи пројектил који се испаљује из дланова корисника и усмерава на циљ. Пројектил је јарке свјетлости, пун електрицитета и наноси К4 поена електричне штете ако погоди, а жртве имају лксб да би избјегле пројектил.

## 6. Заједничке одбрамбене подчини

### (1-20%) зпч њ1 Онеспособљавање чула

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:К6м/н; Сас: крпича (До:ч; Вр:0,01), бакарни колут за главу (До:у; Вр:2), златна бодљица (До:р; Вр:20); Лксб:спрјечава; Об дј:једно створење; Тр:К6 цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник може да онеспособи једно чуло изабраном створењу на које употреби ову чин. Створење неће моћи да користи то чуло за вријеме трајања чини. Чини које могу да се блокирају су чуло 1 мириса, 2 вида, 3 укуса, 4 слуха и 5 додира (К10/2 бацање да би се одредило случајно онеспособљавање чула).

**(21-40%) зпч њ2 Уништење противникове чини** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:20м/н; Сас: метална плоча (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,4), топаз (До:у; Вр:500), рогови змаја (До:р; Вр:1000); Лксб: поништава; Об дј:једна противникова чин; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини карактер може да уништи чин коју је противнички карактер управо употребио. Основна шанса је 40% плус по 5% за сваки ниво изнад првога, а такође додаје се 10% ако је карактер који користи већи ниво од нивоа карактера на којег користи чин или обрнуто одузима се 10% ако је карактер мањи ниво од нивоа карактера на који употребљава чин. Лксб такође поништава ову чин.

**(41-60%) зпч њ3 Заштита од дивље магије** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:0; Сас: оштрица ножа (До:ч; Тж:0,2; Вр:0,3), комадић плочастог оклопа (До:у; Тж:0,1; Вр:5), мајушна свијећа (До:р; Вр:1); Об дј:једно

створење; Тр: 2К10мин/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ова чин када је у употреби штити од дејства дивље магије која може бити изазвана лоше употребљеном чињу или на неки други начин. У том случају корисник је потпуно заштићен од било којег дејства дивље магије и која на њега не дјелује.

### (61-80%) зпч њ4 Многобојни штит

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:0; Сас: прах лапис лазулија (До:ч; Вр:10), непрозирно стакло (До:у; Вр:0,8), златна прашина (До:р; Вр:5); Об дј:једно створење; Тр: 2К10цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини ствара се разнобојни штит пулсирајућих боја који потпуно прекрива корисника сакривајући га од погледа, док је он сдруге стране у могућности да потпуно нормално посматра вани кроз њега. Ово додаје +4 додатак на оклопљеност и на било које провјере које захтјевају чини (што је кумулативно са оклопом који већ има), а након другог нивоа такође штит може да апсорбује по једну чин ако корисник успјешно баци лкп сп.

### (81-90%) зпч њ5 Круг скривености

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: К4/2сата/н; Сас: со (До:ч; Тж:1; Вр:0,2), сребрна прашина (До:у; Вр:0,5), алкална со (До:р; Вр:8); Об дј:површина пречник 30м; Тр: К4/2сати/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник оцртава круг сољу око мјеста гдје дружина кампује и потом када чин ступи у дејство она ће чувати заштићено подручје од грабљиваца и пролазника обесхрабрујући их да приђу. Највећа површина која се може прекрити чињу је пречник од 30м и током њеног дјеловања сви звуци и мириси су скоро потпуно пригушени што чини подручје врло тешко за примјетити и то за 50% смањује шансу од постојеће за случајан сусрет током дејства чини. Ипак чин не омогућује заштиту од ноћног вида или од магичног откривања.

### (91-100%) зпч њ6 Баријера

**задржавања** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: пређа (До:ч; Вр:0,03), стаклена плоча (До:у; Тж:0,1; Вр:2), златна бодљица (До:р; Вр:20); Тесб:поништава; Об дј:коцка страница 3м/н; Тр: 2К10мин/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена]



Ова чин ствара са спољашње стране невидљиву баријеру око мјеста гдје чин дјелује, а помоћу чини се може створити коцка страница 3м по сваком нивоу корисника, а тај простор се може распоредити на било који жељени начин али то је потребно да буде правоугаоно. Уљези који уђу на подручје не трпе никаква штетна дејства али не могу да напусте подручје јер их баријера задржава изнутра ако не направе успјешно тесб, а дјелује само на створења истог или мањег нивоа као корисник. Они који су заробљени у баријери ипак идаље могу да магије ван баријере или могу да употребе чини да се телепортују ван баријере, али се предмети не могу бацити кроз баријеру која их задржава.

### 7. Заједничке подчини прорицања

**(1-20%) зпч е1 Откривање тајних врата** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:20м; Сас: метална плоча (До:ч; Тж:0,4; Вр:0,5), мало сребрно огледало (До:у; Вр:15), сребрни кључ (До:р; Вр:12); Об дј:четвртина круга у правцу гдје се гледа; Тр:1цк/н; О: д,н,з; Вм:прорицање] Корисник може да детектује скривена или тајна врата, одељке и сл. Количина информација зависи од дужине испитивања. У првом циклусу може се открити присуство или одсуство скривених врата, у другом циклусу открије се број скривених врата и локација, ако је аура врата изван линије вида, помоћу чини се може одредити само правац у ком се налазе врата, у сваком следећем циклусу може се одредити мјесто механизма за отварање за свака врата која се изблиза испитају. Треба напоменути да се у сваком циклусу могу детектовати ствари у новом подручју, а да чин пробија баријере мање од метар ширине дрвета, или 30цм камена.

**(21-40%) зпч е2 Налажење склоништа** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:К4км/н; Сас: дим (До:ч), гвожђани прах (До:у; Вр:0,1), метални висуљак (До:р; Вр:10); Об дј: полупречник у думета чини; Тр:2К6цк; О: д,н;

Вм:прорицање] Помоћу ове чини корисник сазнаје најближа склоништа у близини, тј величину и врсту најближих затворених простора заклоњених од кише који су у домету чини.

**(41-60%) зпч е3 (скупа) Идеја** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: прах кристала (До:ч; Вр:50), сребрни крст (До:у; Вр:50), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Об дј:један предмет; Тр:тренутно; О: д,н; Вм:прорицање] Користећу ову чин корисник може да научи који су састојци потребни да направи хемијску смјесу или магични предмет или чин. Информација ће да се појави попут идеје у корисниковом мозгу и он тада мора да баци успјешну провјеру памети (лкп п ако је идеја простија или теп п ако је компликованија или тшп п ако је изузетно компликована) и ако не успије неће бити у могућности да схвати шта је потребно да уради, а ту идеју неће моћи да употреби јер ће је брзо заборавити чак и ако покуша поново да употреби чин све док не пређе на следећи ниво искуства. Ако направи успјешну провјеру памети то значи да је схватио идеју и да је може да примјени на оно што ради. Ипак корисник је својим нивоом искуства ограничен коју врсту идеја може да сазна овом чињу. На првом нивоу може помоћу ове чини да сазна како да направи немагичне супстанце попут грчке ватре нпр или неки рецепт попут чоколаде и сл, на другом нивоу може да сазна како да направи магичне напитке или магичне смјеше, на трећем како да направи магичне предмете, на четвртном како да направи нове магије и на петом и већем како да направи магичне творевине.

**(61-80%) зпч е4 Контрола дивље магије** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: азурит (До:ч; Вр:8), стаклена туба (До:у; Вр:1), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј:једон створење; Тр:све док се не деси диља магија; О: д,н; Вм:прорицање] Ова чин је намјењена за контролисање дивље магије приликом грешака која се дешава приликом изузетно лоше употребе чини. У том случају корисник, ако је ова чин активна има право на



два бацања на табели дивље магије и може да изабере од два добијена резултата. Чин када се употреби остаје активна све док се не деси дивље магично дејство.

**(81-90%) е5 Подсјећање** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: петровац (До:ч; Вр:0,4), свилена лепеза (До:р; Вр:1), мајушна златна игла (До:р; Вр:3); Об дј:ствар о којој корисник размишља; Тр:тренутно; О: д,н; Вм:прорицање] Ова чин стимулише ум корисника и подјећа га на све ствари које су повезане са његовим тренутним проблемом. Ово значи да у игри ВИ треба да играча подсјети на све што је заборавио, није обратио пажњу или није сматрао значајним и што може да укаже на неке трагове у авантури, а чак је могуће и рећи и нове закључке до којих је корисник дошао присјећајући се и размишљајући.

**(91-100%) е6 Избор будућности** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: зрна кукуруза (До:ч; Вр:0,01), кварц у праху (До:у; Вр:10), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Об дј:једно створење; Тр:тренутно; О: д,н; Вм:прорицање] У циклусу након употребе ове чини корисник или зачарано створење има право на два бацања за напад или спасоносна бацања умјесто једног, а потом може од та два да изабере оно које му више одговара.

### 8. Заједничке подчини очаравања

**(1-25%) зпч ж1 Неодољива привлачност** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:10м/н; Сас:брашно (До:ч; Вр:0,04), свилена марамица (До:у; Вр:0,2), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Лксб:поништава; Об дј:К4/2 створења/н; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] При коришћењу ове чини, корисник мора да открије дио тијела (кољено, бедро, раме или нешто интимније, по жељи корисника) и узвикне нешто прикладно. То ће да дјелује само на чланове супротног пола, и изазваће да сва захваћена створења буду ошамућена са неодољивом привлачношћу дјела тјела којег су видјели откривеног.

**(26-50%) зпч ж2 Мање онеспособљавање** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:20м; Сас: ножице паука (До:ч; Вр:0,3), бронзани диск (До:у; Вр:0,1), стаклени ковчежић (До:р; Тж:2; Вр:50); Тесб:поништава; Об дј:круг пречника 10м; Тр:К4/2цк/н; О: д,н,з; Вм: очаравање] Ова чин омогућава кориснику да утиче на сва спасоносна бацања противника смањујућу их за К/2 поена по свом нивоу искуства који их тада бацају под тим ограничењем ако не баце успјешно тесб. Или у другом дејству (при припреми се мора нагласити које дејство се жели употребити) ове чини корисник може да изабере једну врсту магије (нпр нападачке чини или чини очаравања итд) на коју ће противник имати ограничење од К4 по нивоу искуства корисника.

**(51-75%) зпч ж3 Рајска музика** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:50м; Сас: пређа (До:ч; Вр:0,03), златно звонце (До:у; Вр:60), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Теп м:поништава; Об дј:круг пречника 5м; Тр:К4мин/н; О: д,н; Вм: очаравање] Помоћу ове чини корисник ствара звукове и хармонију тако предивне и сложене да та музика очарава слушаоца и тиме му отежава да нападне корисника. Када се то деси онај на кога чин дјелује мора да направи успјешну теп м и ако не успије то значи да неће моћи да нападне корисника, а такође добија и -3 ограничење на све чини очаравања. Да би ова чин дјеловала жртва мора да чује корисника који ствара музику јачине људског гласа и мора да има памет бар 4 или више да би уживао у концепту музике.

**(76-100%) зпч ж3 Погрешна употреба чини** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:30+10м/н; Сас: сребрни новчић (До:ч), сребрна кашика (До:у; Вр:1), смола (До:р; Вр:0,08); Тесб:поништава; Об дј:једно створење; Тр:док се дејство чини не активира; О: д,н,з; Вм: очаравање] Ова чин изазива да корисник чини на којег је ова чин употребљена употреби сасвим другу чин од које је желио најприближније магичне јачине (нпр ако је хтјео да употреби лкзч и има припремљену још једну лкма и тема умјесто



ње употребиће лкма и она ће дјеловати на уобичајен начин). Ипак жртви је дозвољено и тесб да би примјетио и избјегао дејство ове чини која када се на некога употреби траје све док се не активира.

### 9. Заједничке подчини обмане

**(1-20%) зпч з1 Остављање разних трагова** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:К4м/н; Сас: гранчица (До:ч), намагнетисана гвоздена шипка (До:у; Вр:0,8), статуица животиње (До:р; Вр:3; Тж:0,2); Теп м:поништава; Об дј: двоструко 2К10м/н; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник може да створи обману трагова на земљишту куда пролази без обзира на терен. Може да створи било које трагове по жељи тј. Било којег створења без обзира на величину и сви који их пажљиво погледају морају да баце теп м или ће бити убјеђени да су они прави. Ако су то трагови изузетно ријетког створења или оно не живи у тим подручјима умјесто теп м баца се лкп м.

**(21-40%) зпч ж2 Продужена сјенка** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:0; Сас: оникс (До:ч; Вр:50), бакарни ваљак (До:у; Вр:100), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј: корисникова сјенка; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Ова изазива да се корисникова сјенка издужи продужујући се дужином од 3м по циклусу све до највеће дужине од 10м по нивоу корисника. Сјенка се покреће као и обична сјенка дуж зидова и подова и корисник је може помјерати до мјеста које жели, нпр корисник може да помјери сјенку до високог прозора куле да би шпијунирао њене становнике. Ова сјенка не прави звуке и у 90% се не може открити осим при јасном свијетлу и док чин траје корисник кроз њу може да чује, види и прича, али не може физички додирнути, покупити нити напасти предмете нити створења. Сјенка може бити погођена само магичним оружјима, магијом или специјалним оружјима (као што је нпр дах змаја) и има исту оклопљеност као и корисник.

**(41-60%) зпч ж3 Љубимац сјенка** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: прах оникса (До:ч; Вр:50), златни пехар (До:у; Тж:0,5; Вр:50), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Об дј: сјенка; Тр:К10мин/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Када се ова чин употреби корисник може да створи љубимца од сјенке величине не веће од мачке и над њим ће имати потпуну телепатску контролу и може кроз њега да види, чује и чак прича све док се он налази у домету чини. Ако изађе ван домета чини љубимац сјенка нестаје, а иначе може да се провуче кроз уске рупе. Корисник немора да се сконцентрише да би одржавао ову чин, а љубимац сјенка може бити погођен само магичним оружјима, магијом или специјалним оружјима (као што је нпр дах змаја) и има оклопљеност 12 и енергије пола од корисника (ако буде рањен исто толико ће бити рањен и корисник), кретање 15, спасоносна бацања као и корисник, а такође љубимац сјенка не прави звуке и у 90% се не може открити осим при јасном свијетлу.

**(61-80%) зпч ж4 Натпис обмана** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: прах обсидијана (До:ч; Вр:8), соколско перо (До:у; Вр:0,3), штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Об дј: једна страница; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:обмана] Ова чин мјења изглед рјечима која су написана мастилом или нечим сличним. Када се употреби на страници слова полако почињу да се помјерају и периоду од К4 сата настаје нова порука која има потпуно друго и обрнуто значење (прво се слова само мало помјере, потом мало више, затим се преслиже али немају значење и коначно на крају сва слова су постављена на начин који је потпуно другачијег значења од оригинала). Нпр ако је то писмо које говори да је браниоцима замка потребна помоћ измјењена порука ће бити да је у замку све уреду и да је стање редовно. Ако се употреби на страници на којој је чин (као што је свитак или књига чини) добиће се потпуно друга чин исте тежине али за разлику од оригинала формула неће бити тачна и чин када се покуша употребити неће моћи да ради. Ипак они који



виде поруку имају дозвољену и теп м да би уочили да је порука лажна и ако су успјешни откривају да порука није аутентична, а потом имају омогућену и лкп п да би се мисаоно изборили са словима која ће под притиском читаоца морати да се врате у претходни положај ако он успјешно баци ову провјеру.

**(81-100%) Обмана паљбе** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:300м; Сас: олово (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2), графит у праху (До:у; Вр:1), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Теп м:поништава; Об дј: квадрат 30\*30м; Тр:2К4цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Ова чин ствара обману паљбе мањим дистанциним оружјима као што су стријеле или копља што ће изазвати да противници који не прођу теп м потраже заклон склањајући се од опасности. Стријеле или цилити се приближавају из правца који одређује корисник и веома су упечатљиви јер уз визуелне такође имају и звучне ефекте, а створења која су под нападом не могу да одреде одакле долазе стријеле јер они их примјете једино када они су се већ толко приближили да ће их ускоро погодити. Стријеле у стварности никад не погађају већ нестају изнад глава жртва која имају утисак да оне падају око њих.



## 10. Заједничке подчини некромантије

**(1-30%) зпч и1 Тјелесни оклоп** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:0; Сас: прах хематита (До:ч; Вр:10), бакарни колут за главу (До:у; Вр:2), статуица од абоноса (До:р; Тж:0,3; Вр:10); Об дј: корисник; Тр:2К4цк/н; О: д,н,з; Вм:некромантија] Ова чин омогућује кориснику да се обавије да дјелом своје сопствене животне енергије која поприма облик свјетлуцаве ауре око њега. Тјелесни оклоп даје оклопљеност од +6 на свим дјеловима тјела и даје кориснику +3 додатак на спасоносна бацања против магичних напада, а овај ефекат није кумулативан са осталим оклопима ни магичним заштитима али додаци за изузетну спретност карактера се и даље урачунавају. Када се чин оконча аура се раствара и корисник привремено губи К4 поена своје животне енергије ако не успије да баци успјешну теп г, али ако је бацање успјешно он не губи нимало енергије.

**(31-70%) зпч и2 Гушење** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:30м; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Тж:0,2; Вр:0,01), сребрна чиода (До:у; Вр:1), сребрни свјећњак (До:р; Вр:12); Лксб:поништава; Об дј: круг пречника 3м; Тр:К/2цк; О: н,з; Вм:некромантија] Ова чин извлачи дах из свих створења која се налазе у области дјеловања чини, а која не баце успјешно лксб. Потом она морају сваког циклуса да баце успјешно лкп г или ће трпити по К4 поена штете од гушења током следећих К/2 циклуса, а такође због гушења боре се са ограничењем од -4 на оклопљеност и бацање за напад током тог времена.

**(71-100%) зпч и3 Лебдећа лобања** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: зуби жабочовјека (До:ч; Вр:1), лобања (До:у; Тж:0,5; Вр:1), црна свила (До:р; Вр:3); Об дј: једна лобања; Тр: тренутно; О:н,з; Вм:некромантија] Ова чин ствара лебдећу, сабласно свјетлећу људску лобању са звјерски оштрим очњацима. Лобања лебди у нивоу корисникове главе и како се он креће она га рпати лебдећи за њим. Корисник који стане и



концентрише се може ментално да командује лобањи да се помјери било гдје у полупречнику 10м од њеног тренутног положаја. Корисник може да види кроз свјетлеће црвене очи лобање као да су његове нпр лебдећој лобањи може да се нареди да испита дубоку пећину или погледа преко зида. Додатно може јој се наредити да нападне противника својим веома оштрим зубима којима може да нанесе К4 поена штете, има бн исто као и корисник и 2К4 поена енергије (штета коју лобања прими не утиче на корисника ни обрнуто али нападом погледом да). Ако се корисник узнемири док је концентрисан на управљање лобањом она ће пасти на под али ако се он поново концентрише моћи ће нормално да настави да управља њоме.

### 11. Заједничке подчини зачаравања

**(1-5%) зпч j1 Препознавање зачараности** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: колоњска вода (До:ч; Вр:0,1), перо сове (До:у; Вр:0,2), пјешчани сат (До:р; Тж:0,4; Вр:25); Об дј: предмет/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Када се употреби чин препознавање зачараности, предмети који се узастопно додирну од стране корисника могу да се препознају да ли су зачарани или не. Корисник мора претходно да проведе 2К20 минута чистећи предмете и скидајући физичке утицаје који могу да искваре и замагле њихове магичне ауре. Ако је у том периоду прекинут, мора почети из почетка. Када се чин употреби, сваки предмет мора да се употреби од стране мађиочара. Било какве посљедице њихове употребе сноси корисник и то може и окончати чин, иако му је омогућено лкп сп да би то избјегао. Могућност да се сазна нешто о предмету једнака је 30% по нивоу корисника чини, до највише 90%, коју процентажним бацањем одређује ВИ. Било које бацање од 96-00 означава погрешно тумачење, док резултат 91-95 не открива ништа. Само једно дејство предмета са више дејстава може се открити једним коришћењем чини али на

пример мађионичар петог нивоа може да покуша да одреди врсту пет различитих предмета, пет различитих дејстава једног предмета, или било коју комбинацију ове двије ствари. Ако било који од покушаја не успије корисник не може да сазна ништа више о предмету док не узрапредује један ниво. Такође треба истакнути да неки предмети, као што су посебне магичне књиге, не могу да се препознају са овом чињу. Предмет никада не открива своје тачне додатке за напад и штету, иако чињеница да ли има мало или више додатака може да се сазна. Ако има пуњења само назнака о преосталим пуњењима може да се сазна и то помоћу процентажног бацања: слабашан (5% или мање пуњења), слаб (6%-40%), средње јак (41%-60%), јак (61%-80%) или моћан (81%-100% од укупно могућих пуњења). Посље коришћења чини и сазнавања онога што је могуће из ње, мађионичар изгуби 2К6 поена грађе. Ако то смањи мађионичару грађу за мање од један, онда он пада у несвијест. Свјест се не поврати док се не врати пуна грађа, што траје један поен за свака три сата за карактера у несвијести.

**(6-10%) зпч j2 Порука** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:10+3м/н; Сас:бакарна жица (До:ч; Вр:0,4), бронзани диск (До:у; Вр:0,1), штапић од стакла (До:р; Вр:1); Об дј:1 створења/н; Тр:К10цк/н; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Када се употреби ова чин, корисник може да прошапуће поруке и прими одговоре са мало вјероватноће да га чују. Кад се чин употреби, мађионичар тајно или отворено покаже прстом на свако биће које жели да буде укључено у дејство чини. Највише једно створење по нивоу може бити укључено. Када мађионичар прошапуће, прошапутана порука путује праволинијски и могу је чути сва бића на путањи дугачкој 10м, плус 3м по нивоу корисника. Створења која приме поруку могу прошапутати одговор који корисник чује. Напоменимо да мора постојати непрепрјечена путања између корисника и оних којима шаље поруку. Порука мора бити на језику који корисник зна, јер ова чин не омогућује



разумјевање другог језика. Ова чин се најчешће употребљава да се остваре брзи и приватни разговори када корисник жели да га не чују.

**(11-20%) зпч ј3 Свјетло** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: 20м/н; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2), сумпор (До:у; Вр:0,5), фосфор (До:р; Вр:5); Об дј:5м пречник; Тр:К10 сати по нивоу; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Чин узрокује емитовање свјетлости у кругу пречника 5м од центра гдје се чин искористи. Област коју свјетлост покрива је по својој јачини једнака јачини свјетлости бакље. Објекти у мраку иза сфере могу се видјети, у најбољем случају као обриси и сјенковити облици. Чин се центрира на мјесто које изабере корисник, и он мора да то мјесно јасно види без да му ишта заклања поглед када користи чин. Свјетлост може да засвијетли из ваздуха, стијене, метала, дрвета, или било какве сличне материје. Дејство није покретно осим ако је изричито постављено на покретни предмет или биће. Ако се ова чин баци на биће, треба узети у обзир отпорност на магију, а дозвољено је и спасоносно бацање. Успијешна отпорност поништава чин, док успијешно спасоносно бацање означава да је чин постављена одмах иза бића а не на њега. Чин свијетло ако се постави на орган вида бића осљепљује га, смањујући његов напад и спасоносна бацања за 4 и погоршава његову оклопљеност за 4. Корисник може да прекине чин у било које вријеме изговарајући само једну магичну ријеч. Чини свијетло нису кумулативне што значи да више бацања не обезбјеђује јаче свијетло. Чин може да се користи обрнуто, изазивајући мрак на исти начин и под истим условима као чин свијетло, али са упола краћим трајањем. Магични мрак је једнак као у унутрашњости неосвјетљене просторије то јест мркли мрак. Било какав нормалан извор свијетлости или магични извор свјетлости мање јачине од пуне дневне свјетлости не ради у магичном мраку. Чин мрак која се баци директно против чини свјетла прекида обје чини и обрнуто.

**(21-25%) зпч ј4 Чаробни знак** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: фини пјесак (До:у; Вр:0,5), комадић кристала (До:у; Вр:10), фосфор (До:р; Вр:5); Об дј: предмет/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Чин исписује лични знак, печат или слово, не вишљи од 20цм, који може бити видљив или невидљив. Знак се може изгравирати на било каквом материјалу а да га не оштети. Зпч препознавање зачараности открива ову чин (али је не мора нужно прочитати) као и тезч истински вид. Знак не може бити рашчињен и може га склонити само корисник. Ако се употреби на жива бића остаје на њима око мјесец дана.

**(26-30%) зпч ј5 Зачаравање предмета** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: фини пјесак (До:ч; Вр:0,5), комадић кристала или златна прашина (До:р; Вр:5), племенити метали или драгуљи не мање вриједности од 100зл; Об дј: предмет; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини карактер може да зачара предмет тако што ће да употреби истовремено још једну чин којом хоће да га зачара. Ова чин је неопходна да би се зачарао било који предмет, оружје или заштитни предмет као што је то описано у подпоглављу свети и магични предмети поглавља опрема у КОО. Ако се зачарава помоћу лакших чини онда је за ову чин потребно употребити честе састојке, ако се зачарава помоћу тежих онда уобичајене и ако се зачарава помоћу тешких морају се употребити ријетки састојци за ову чин.

**(31-35%) зпч ј6 Дрво** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: 10м/н; Сас: гранчица (До:ч; Тж:0,1), љуска ораха (До:у; Тж:0,1; Вр:0,1), дрвена рука (До:у; Тж:0,1; Вр:1); Об дј: корисник; Тр:3К12 цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да поприми облик малог дрвета, жбуна или великог сасушеног дрвета са само неколико грана. Иако само видом не може да се открије да је то уствари особа, карактер може у том облику да види све што се око њега дешава као да је у свом природном облику. Оклопљеност и енергија коју карактер



има су исти као и раније, а корисник може да прекине чин у било којем тренутку. Треба напоменути да се сва опрема коју карактер носи са собом такође мјењају, а након промјене су поново способни да се користе.

**(36-40%) зпч ј7 Вилинска свјетлост**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: 100м; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Вр:0,01; Тж:0,2), комадић кристала (До:у; Вр:10), штапић од кристала (До:р; Вр:100; Тж:0,1); Об дј: 10м<sup>2</sup>/н у оквиру пречника од 10м; Тр:К12цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да један или више предмета или створења освјетли односно оивичи блиједом, сјајном свјетлошћу. Корисник може да обухвати онолико површине колко му то дозвољава његов искуствени ниво. Освјетљени објекти су видљиви са удаљености од 100м у мраку или 50м ако је посматрач близу јарког свјетлосног извора. Освјетљена створења су лакша за погодити по ноћи укључујући и ноћ са пуним мјесецем и нападач добија плус 2 на БН у таквим околностима, а у условима магле и сумрака добија додатак плус 1 на БН. Треба посебно истаћи да помоћу ове чини корисник ако освјетли невидљива створења она ће постати видљива односно у борби ће се моћи нормално напасти. Ипак ова чин не може да оивичи бестјелесна или ваздушаста већ само материјална створења. Свјетлост може бити плаве, зелене, или љубичасте боје по жељи корисника.

**(41-45%) зпч ј8 Играјућа свијетла**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:40м+20м/н; Сас: кремен и челик (До:ч; Вр:5), сребрна чиода (До:у; Вр:1), сребрни свјећњак (До:р; Вр:12); Об дј: корисник; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Када се употреби ова чин корисник може да створи по жељи од једног до четири свијетла која подсећају на свјетлости бакљи или лампи и одају исту толику количину свјетлости, кружне сфере свјетлости попут лопти или један једва свијетлећи облик попут човјека. Играјућа свијетла се помјерају по жељи корисника напријед, назад, лијево, десно, горе доље без

икакве посебне концентрације корисника. Са овом свијетлошћу се код противника не може изазвати заслијепљеност, а свјетлости нестаје када она изађе из домета или истекне трајање чини.

**(46-50%) зпч ј9 Пролажење без трага**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: гранчица (До:ч), намагнетисана гвоздена шипка (До:у; Вр:0,8), статуица животиње (До:р; Вр:3; Тж:0,2); Об дј: једно створење; Тр: К4сата/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Када се употреби ова чин корисник може да се креће било којим тереном (блатом, снијегом, пјеском, прашином итд) и не остави никакве трагове ни мирис осим што ће терен куда прође карактер зрачити магијом К6 сати након тога, а праћење особе која користи ову чин постаје немогуће на нормалан начин. Наравно када чин престане праћење трагова се може нормално наставити под условом да они који прате могу да поново пронађу траг.

**(51-55%) зпч ј10 Клизавост**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: воћни колачић (До:ч; Тж:0,01), сребрна кашика (До:у; Вр:1), штапић од стакла (До:р; Вр:1); Теп сп:поништава; Об дј: једно створење или простор од 1м<sup>2</sup>/н; Тр:К4 сата/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Ако се чин употреби на појединца он се не може ухватити јер ће бити клизав, а ако се употреби по поду створења која туда пролазе морају бацити теп сп да не би пала и истрпила К4 поена штете.

**(56-60%) зпч ј11 Откривање непријатеља** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: брашно (До:ч; Тж:0,04), бронзани диск (До:у; Вр:0,1), сребрна прашина (До:у; Вр:0,5); Об дј: један предмет не већи од 2м; Тр:К4 сата/н; О: д,н; Вм:зачаравање] Предмет на који се употреби ова чин почеће да свијетли када су непријатељи у близини односно бића зле оријентације која нису људи. Највећа удаљеност непријатеља коју може предмет да детектује је 10+К20м/н.

**(61-65%) зпч ј12 Ноћни вид**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:додир; Сас: кКомад гвожђа (До:ч; Тж:0,3; Вр:0,8), златна прашина (До:р; Вр:5), фосфор (До:р; Вр:5); Об дј: једно



створење или предмет; Тр:К4/2 сата/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Карактер када употреби чин добија способност ноћног вида и може да види у мраку до 20м удаљености. Додатно ова чин се може употребити и под водом и може да омогући видљивост и чак у мутној и мрачној води до исте раздаљине. Чин се може употребити на некога другог осим корисника или чак и на предмет који ће потом да даје оно што би пружила и чин која се активира додиром.

**(66-70%) зпч ј13 Закључавање** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:поглед; Сас: метална шипка (До:ч; Тж:0,5; Вр:0,01), мали магнет (До:у; Вр:0,1), сребрни кључ (До:р; Вр:12); Об дј: све браве у домету; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Карактер може да било коју браву коју види закључа помоћу ове чини. Ипак брава ће се моћи након кориштења чини откључати на нормалан начин са њеним кључем.

**(71-75%) зпч ј14 Заглављивање врата** [До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:2К10м/н; Сас: угаљ за гријање (До:ч; Тж:0,2; Вр:0,01), купа гвоздени калуп (До:у; Тж:0,1; Вр:0,3), мајушна златна игла (До:р; Вр:3); Об дј: једно створење или предмет; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Карактер може помоћу ове чини да повећа врата и изазове да се она заглаве у њиховом раму. За тежину колко су се врата заглавила баца се К100 бацање и то иде у распону од 1-25% благо заглављеног (потребна комбинована снага од 10, врата ће се одглавити за К4 циклуса), 26-50% јаче заглављеног (потребна комбинована снага од 18, врата ће се одглавити за 2К4 циклуса), 51-75% јако заглављеног (потребна комбинована снага од 28, врата ће се одглавити за 2К6 циклуса), до 76-100% немогућег за отварање (потребна комбинована снага од 38, врата ће се одглавити за 2К8 циклуса). Треба напоменути да ако се користи ован или нека греда за пробијање врата снага се удвостручује, а највише двоје човјеколиких бића могу истовремено почушати да развале врата гурајући их тјелом. Такође корисник чини за сваки ниво искуства након првог

добија по додатних К10% на бацању што се баца додатно и сабира са већ баченим.

**(76-80%) зпч ј15 Магична уста** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: оловна куглица (До:ч; Вр:0,02), златна прашина (До:р; Вр:5), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Об дј: предмет; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини стварају се магична уста на предмету који корисник изабере која могу да изговоре поруку до највише 30 ријечи. Ако се поставе на уста статуе изгледаће као да она стварно говори али се она у принципу могу поставити на било који објекат као што је дрво, камен, врата, зид и сл. Она ће се активирати када се испуни услов одређен од корисника и он може да укључи у себе само визуелне или аудио ефекте. Нпр реци нешто када крилато створење се приближи на десет метара. Треба напоменути да је домет овога услова 10м по нивоу корисника, тако ако је корисник трећег нивоа ова чин би могла да гласи реци нешто када се три мушкарца и једна дама приближе на 30м и када дама изговори лозинку.

**(81-85%) зпч ј16 Препознавање очараности** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: чаша вина (До:ч; Вр:0,02), златно звонце (До:у; Вр:60), ваљак од обсидијана (До:р; Вр:320); Об дј:једно створење; Тр:тренутно; Од:могуће; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да открије да ли је неко под утицајем било које очаравајуће магије, а такође има и 10% шансе по нивоу да открије која је чин употребљена. Обрнуто дејство ове чини комплетно маскира све употребљене очаравује чини за један дан на једном створењу.

**(86-90%) зпч ј17 Смишљање чини** [До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: лој (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,02), сребрна чиода (До:у; Вр:1), метални висуљак (До:р; Вр:10); Об дј: предмет/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да покуша да створи потпуно нове чини или прави деривате већ постојећих чини по узору на њих уносећи неке њему одговарајуће измене. Да би нова чин успјешно радила потребна је нова формула коју корисник мора



да открије у шта спада откривање потребних састојака и основни принцип функционисања чини са којим ВИ на бази здраве логике мора да се сложи. Потом када се отприлике смисли начин функционисања чини потребно је да се утврди да ли састојци за чин раде и то се утврђује на бази пробе, а основна вјероватноћа за рад је 10%+10% за сваки ниво након првога, а такође за сваких 1000 зл вриједности састојка вјероватноћа се повећава за још по 20%. Затим слиједи пробање свих потребних састојака (честих, уобичајених и ријетких) све док се не пронађу они који одговарају односно не баци успјешно бацање. За употребу ове чини неопходна је и лабораторија за истраживање која кошта 1000зл.

#### **(91-100%) Зпч ј18 Лако марширање**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом: додир; Сас: перо (До:ч; Вр:0,01), сребрна прашина (До:у; Вр:0,5), штапић од сребра (До:р; Тж:0,1; Вр:2); Об дј: 1створење/н; Тр:1дан/н; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Ова чин омогућује оноликом броју створења колико корисник има нивоа да маршира форсираним маршем онолико дана колико корисник има нивоа, а да се при томе не умарају. Створења која су захваћена чињу могу да се крећу двоструко од својег нормланог кретања без ризика од умарања, тако да неморају да праве успјешну провјеру грађе на крају дана што би иначе морали да раде сваког дана ако желе да наставе са форсираним маршом.

## **12. Заједничке зле подчини**

#### **(1-30%) зпч к1 Болне ране**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом: 0; Сас: мало соли (До:ч), златни пехар (До:у; Вр:50; Тж:0,5), штапић од циркона (До:р; Тж:0,1; Вр:150); Лксб: поништава; Об дј: додирнуто створење; Тр:2К4+1цк/н; Од:могуће; О: н,з; Вм: зачаравање] Чин изазива да било које постојеће отворене ране постају изузетно болне. Да би погодио жртву, свештеник мора да баци бацање за напад да би успјешно додирнуо противника, а ако промаши, чин је

изгубљена. Жртва мора да успјешно баци лксб или ће бити онемогућена да уради било шта осим да се ваља по земљи 2К4 циклуса+1цк/н вршштећи од бола.

#### **(31-70%) зпч к2 Ужасни смрад**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:3м; Сас: срце вепра (До:ч; Тж:0,1; Вр:3), жад (До:у; Вр:100), рогови минотаура (До:р; Тж:1; Вр:200); Лксб: поништава; Об дј: 3м полупречник; Тр:К4 цк/н; О: н,з; Вм: некромантија] Када се употреби ова чин карактери удаљени три метра од корисника ће бити захваћени ужасним смрадом који ће изазвати да буду ошамућени К4 циклуса. Карактери који употребљавају ову магију су већ навикнути на овај ужасан смрад и отпорни су на његово дејство што ће им омогућити да даље нормално дјелују након употребе ове чини.

#### **(71-100%) зпч к3 Сабласна омча**

[До:у; Вр:150; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: уже (коноп) (До:у; Вр:3), златна жица (До:у; Вр:5), златни крст (До:р; Вр:200); Тесб: поништава; Об дј: једно створење за свака три нивоа; Тр: 2К4цк; О:н,з; Вм:зла] Ова чин ствара блиједу, попут духа омчу, која ће се обмотати око врата жртве као да је набачена и повучена од невидљивог бића одпозади. Омча не наноси штету али онемогућује жртву да прича током следећа 2К4 циклуса и даје ограничење од – К4 на бн при сваком нападу док су сви остали покрети нормални и без ограничења, а дозвољена је и тесб да би се ово дејство избјегло.

## **10. Лакше заједничке чини - лкзч**

### **1. Лакше елементарне заједничке чини**

#### **(1-10%) лкзч а1 Управљање камењем**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 10м/н; Сас: обсидијан (До:ч; Вр:8), гранат (До:у; Вр:500), дијамант (До:р; Вр:5000); Лксб: поништава; Об дј:3м2/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:елементарна] Корисник може да се позове на елементарну силу земље и потом тло на



које се концентрише ће се затрести и гомиле камења у ерупцији ће се почети да се одвајају и лете у правцу који зажели корисник чини. Створења на које се обруши киша камења истрпиће 2К10 поена штете по нивоу корисника.

**(11-20%) лкзч а2 Талас хладноће**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2м+1м/н; Сас:дим (До:ч), сребрни колут за главу (До:у; Вр:15), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Лксб:пола штете; Об дј:коцка 2м<sup>2</sup>; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм: елементална] Помоћу ове чини корисник из својих руку избацује талас изузетне хладноће која ће смрзнути све који се нађу у области дјеловања магије и нанјети им К12 штете од хладноће на првом нивоу плус по К за сваки следећи ниво корисника. На шестом нивоу корисника хладноћа је толико велика да ломи и кости и оружје непријатеља ако не прођу лксб.

**(21-30%) лкзч а3 Хладни вјетар**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: 20м; Сас: вода (До:ч), стаклена туба (До:у; Вр:1), опал (До:р; Вр:1000); Лксб: поништава; Об дј:10м<sup>2</sup>/н; Тр:К4цк; О: д,н,з; Вм: елементална] Карактер може да створи хладни вјетар и усмјери га праволинијски у одређеном смјеру. Вјетар ће почети да урла и завија и у себи ће садржати ледену и хладну кишу испуњену комадима оштрог леда. Свако ко се нађе на његовом путу истрпиће 1К6 штете по нивоу корисника током трајања чини осим ако не баци лксб у ком случају ће ово дејство бити поништено.

**(31-40%) лкзч а4 Отпорност на температуру** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: хумусна земља (До:ч; Тж:0,01; Вр:0,5), кварц у праху (До:у; Вр:10), сребрна прашина (До:у; Вр:0,5); Об дј:једно створење; Тр:К4 сата/н; О: д,н,з; Вм: елементална] Карактер је отпоран на велику хладноћу и топлоту и може да смањи штету за 50%+К10% за сваки ниво искуства након првога ако буде изложен нападима такве врсте.

**(41-50%) лкзч а5 Издржавање топлоте и хладноће** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: комадић овчије вуне (До:ч; Вр:0,01; Тж:0,1), комадић кристала (До:у; Вр:10),

штапић од кристала (До:р; Вр:100); Об дј: додирнуто створење; Тр:К4+1 сат/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм: елементална] Додирнуто створење је заштићено од великих температура било да је то топлота или хладноћа. Оно може да незаштићено издржи на температури од минус -40 до +40 целзијуса у зависности како је чин примјењена. Чин се прекида чим се на корисника употреби неуобичајена топлота или хладноћа као што је нпр чин или бљевајуће оружје. У том случају карактер неће истрпити 10 поена штете који би та топлота или хладноћа изазвали, а потом се ова чин прекида.

**(51-60%) лкзч а6 Стварање течности**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: славина (До:ч; Вр:0,5), корал (До:у; Вр:100); корална огрлица (До:р; Вр:500); Об дј:ствара 100л воде/н у циклусу; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм: елементална] Помоћу ове чини корисник може да ствара одређену количину просте течности. Може бити јаче или слабије и може да ствара фонтане, гејзире и чак и водоскоке. Карактер ствара 100 литара воде по нивоу по циклусу и то по његовој жељи може бити мање или више. Такође за потребе игре галон оде је једнак четрдесет литара док један кубни етар садрђи 100 литара

**(61-70%) лкзч а7 Замрзавање воде**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:1км; Сас: вода (До:ч), Крисоберил (До:у; Вр:100), рубин у праху (До:р; Вр:5000); Об дј:одређени пречник; Тр:тренутно; Од:могуће; О: д,н,з; Вм: елементална] Помоћу ове чини корисник може ако успјешно баци лкп сн да замрзне или одмрзне одређену површину воде. На првом нивоу може да замрзне или одмрзне површину воде пречника до 20м, на другом, до 50, на трећем до 200, на четвртном до 500, на петом до 2км, на шестом до 8км и на седмом до 32км.

**(71-80%) лкзч а8 Претварање течности у чвршћу супстанцу** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:10м/н; Сас: хумусна земља (До:ч; Тж:0,01; Вр:0,5), слатко уље (До:у; Вр:0,1), глинена рука (До:р; Тж:3; Вр:0,3); Об дј: течност површине коцке странице 5м/н;



Тр:трајно; О:д,н,з; Вм: елементална] Помоћу ове чини корисник може да просту течност као што је вода и њој сличне да претвори у прашину, пјесак или камен и то коцку странице 5м за сваки ниво искуства који има. Ако користи честе састојке воду може да претвори у прашину, ако корисити уобичајне може да је претвори у пјесак и ако користи ријетке може да је претвори у камен.

#### **(81-100%) лкзч а9 Растављање воде**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:10м/н; Сас: вода (До:ч), шећер (До:у; Вр:0,06), штапић од стакла (До:р; Тж:0,1; Вр:1); Об дј: пролаз ширине 5м и дубине и дужине К4м и 2К10м/н; Тр:2К10цк/н; О:д; Вм: елементална] Помоћу ове чини корисник изазива растављање воде или сличне течности и она ће се помјерити у страну правећи пролаз ширине 5м. Дубина и дужина пролаза ће ипак зависити од нивоа корисника која ће бити К4м и 2К10м по нивоу корисника и створени пролаз ће трајати док за вријеме дјеловања чини или код то дејство корисник не прекине. Ако се чин употреби испод воде ствара се рупа исте величине као и пролаз, а ако се употреби на воденог елементала или остала створења на бази воде чин њима наноси К6 поена штете по нивоу корисника и морају да баце и успјешну провјеру храбрости или ће се окренути и бјежати у паници следећих 3К6 циклуса.

#### **(91-100%) лкзч а10 Помјерање земље**

[До:р; Вр:300; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: виљушка (До:ч; Вр:0,05), графит у праху (До:у; Вр:1), штапић од сребра (До:р; Тж:0,1; Вр:2); Об дј: површина 20\*20м дубине 2м/н; Тр:К10мин/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник може да помјера остатке земље и ископану земљу као што је пјесак, копана земља, шут, глина и сл. Тако ровови или зидови земље могу да се обруше, дине и брдашца помјерана и сл, али треба истаћи да помоћу ове чини камен или камени дјелови зидова не могу се помјерати нити обрушавати. Корисник може да помјера површину од 20\*20м дубине 2м по нивоу искуства који има, а за то ће му бити потребно по К10 минута за сваки ову мјеру (значи К10

мин по нивоу). Треба напоменути да се помоћу ове чини не може копати већ само помјерати оно што је ископано. Обично се уз ову чин користи и један земљани елементал који се позове да одради послове копања, а потом употреби и ова чин да се ископана земља по мјери.

## **2. Лакше природне заједничке чини**

#### **(1-30%) лкзч б1 Облак инсеката**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 3К10м/н; Сас: репа (До:ч; Вр:0,01; Тж:0,1), мумифицирана животињица (До:у; Вр:40), фигурица од димног кварца (До:р; Вр:400; Тж:0,3); Об дј: облак пречника 1К10м/н; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:природна] Када се употреби ова чин ствара се из најближе околине хорда пузећих, скачућих и летећих инсеката. У окрежењу гдје у близини нема таквих инсеката ова чин неће радити јер неће бити инсеката који могу да формирају хорду или облак инсеката. Инсекти ће на подручју дјеловања чини онемогућити видљивост и смањити је на 3м, а такође кориштење чини је немогуће на области дјеловања чини. Без обзира на оклопљеност сви на подручју дјеловању чини ће трпити по један поен штете током сваког цвиклуса и то без обзира да ли су сакривени или чак и невидљиви. Сва створења другог нивоа или мањег ће се инстинктивно удаљавати од облака инсеката све док не буду удаљени најмање 100м од облака. Већи дим ће отјерати ове инсекте или ватра било да је природна или магична као нпр тема зид ватре или тема ватрена лопта која ће је уништити на подручју њеног дјеловања за један циклус. Једна бакља је неефикасна против хорде као и муња, хладноћа или лед али ипак јак вјетар ће је распршити и тако прекинути односно окончати чин. Траје К4 цвиклуса по нивоу корисника и потом се инсекти разиђу. Инсекти се сакупљају око централне тачке коју одреди корисник. Тачка може бити 100м удаљена од корисника. Хорда се не помјера са тог мјеста све док чин траје.



**(31-50%) лкзч 62 Спријатељивање животиња** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: мајушно звоно (До:ч; Вр:0,5), слатко уље (До:у; Вр:0,1), статуица животињице од абоноса (До:р; Вр:8; Тж:0,2); Об дј: једна животиња; Тр:стално; О: д,н; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да покуша да спријатељи животињу или створење са памећу попут животињске (памет 4 и мање). Карактер мора да покуша да покаже да жели да се спријатељи са животињом и ако она не баци успјечно лксб од тада ће стајати умирена. Треба напоменути да ће чин радити једино ако корисник стварно жели да буде пријатељ са животињом иначе ће она осјетити неке друге мотиве као нпр ако жели да је поједе и сл. Потом то пријатељство са животињом ће постати трајно, а корисник може чак и да је научи и трикове које животиња може за њега да изводи. Такви трикови немогу бити сложени и обично су лаки као код пса нпр донеси чувај и сл. За један трик потребна је једна недјеља и сви трикови се морају научити током мјесец дана од кориштења чини што значи да се могу научити само три. Са овом чињу корисник може да спријатељи само 2К10 нивоа искуства животиња по нивоу корисника и он их може тренирати и чувати као пријатеље.

**(51-75%) лкзч 63 Раст животиња** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 2К10м/н; Сас: конац (До:ч; Вр:0,05), бакарни ваљак (До:у; Вр:100), ваљак од обсидијана (До:р; Вр:320); Об дј: К4 животиња/н; Тр:К10цк/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:природна] Када се ова чин употреби корисник може да повећа К4 животиње на подручју пречника 10м/н сва створења се дуплирају у величини и то К4 њих за сваки ниво корисника. Свим увећаним створењима дуплира се ниво, енергија коју имају и штета коју наносе при нападу. Кретање и оклопљеност се не мјењају. Чин траје К10 циклуса за сваки ниво корисника. Обрнуто дејство смањује створења за пола. То такође смањује ниво за пола, енергију и штету коју наносе. комад хране.

**(76-100%) лкзч 64 Заштита од биљака** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: оклоп корњаче (До:ч; Вр:0,5), гранитна прашина (До:у; Вр: 0,01), сребрна плоча (До:р; Вр:20; Тж:0,3); Об дј:једно створење; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм: природна] Заштитна сфера пречника 3м се формира око карактера и штити га од свих врста опасних биљака које ће морати да се повуку (ако су покретне) даље од области дјеловања сфере. Чин укључује све врсте биљака укључујући гљиве, дрвеће, биљке месождерке и сл.

### 3. Лакше заједничке чини лијечења

**(1-30%) лкзч в1 Јаче излијечење повриједа** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: **горчица** (До:ч; Вр:1,5), прах било ког драгог камена (До:у; Вр:500), прах било којег драгуља (До:р; Вр:1000); Об дј:додирнуто створење; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм:лијечење] Помоћу ове чини корисник може да излечи теже и тешке ломове (рука, нога и сл) као и разне друге теже повриједе (откинути дио тјела и сл). Поред тога могуће је и изабрати и само лијечење поена када се жртви враћа К4 поена енергије по нивоу корисника

**(31-70%) пмо в2 Дух лијечења** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: најмање три дима (До:ч), прах било ког драгог камена (До:у; Вр:500), прах било којег драгуља (До:р; Вр:1000); Об дј:додирнуто створење; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм:лијечење] Помоћу ове чини корисник призива духа који настањује мјесто тако што наложи неколико ватри у круг, а потом када га призове дух ће да му помогне тако што лијечи К8 поена енергије изабраном створењу. Треба напоменути да у зависности од оријентације корисника и оријентације духа ова веза ће бити успјешна што ВИ треба да оцијени и само ако су им оријентације сличне нпр д д или з з то ће да ради, док ће неодређена оријентација радити у већини случајева по одлуци ВИ. Духови мјеста су обично дух природе, ријеке, шуме, пећине и сл и у зависности од мјеста ВИ треба да им додјели оријентацију што у великом зависи од бића која су ту живјела.



**(71-100%) пмо в3 Благодат здравља**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: **јова** (До:ч; Вр:0,6), прах било ког драгог камена (До:у; Вр:500), прах било којег драгуља (До:р; Вр:1000); Об дј:додирнуто створење; Тр:К4цк/н; О: д,н; Вм:лијечење] Коришћење ове чини обнавља 2 поена енергије у тренутку употребе, а потом по један поен енергије током сваког следећег циклуса за вријеме трајања чини све док енергија не достигне максимум.

#### 4. Лакше заједничке чини призивања

**(1-20%) лкзч г1 Праведна свјетлост**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: 20м/н; Сас: свијећа (До:ч; Вр:0,01), ћилибар (До:у; Вр:100), сафир (До:р; Вр:1000); Лксб: пола штете; Об дј:створење и 1м пречник зрака; Тр:тренутно; О: д; Вм:призивање] Ова свјетлост може да се усмјери на једно створење и оно ће истрпити К12 поена штете по нивоу корисника чини, а свако ко се нађе на путу свјетлости истрпиће по К6 поена штете по нивоу корисника.

**(21-40%) лкзч г2 Језици**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: перо (До:ч; Вр:50), златни пехар (До:у; Вр:50), кристална призма (До:р; Вр:500); Об дј: карактер унутар круга; Тр:К4/н; О: д,н; Вм:призивање] Ова чин омогућава да корисник позивајући се на божанску силу прича и говори додатне језике, било да су они језици раса или дијалекти подручја. Када се чин употреби корисник бира језик или језике који ће моћи да разумје. Тада чин омогућује кориснику да прича и разумије жељене језике са савршеном тачношћу и без икаквог лошег акцента. Чин омогућава да корисника могу да разумију сви у домету чини, а он може да прича по један додатни језик за свака два нивоа искуства која има. Обрнуто дејство чини може да поништи ову чин или ће онемогућити било какво језичко споразумјевање на изабраном језику или језицима у области дјеловања чини.

**(41-60%) лкзч г3 Духовна веза**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:неограничен; Сас: комад

гвожђа (До:ч; Вр:0,8; Тж:0,3), комадић кристала (До:у; Вр:10), фигурица од димног кварца (До:р; Вр:400); Об дј: највише два већ повезана члана везе; Тр:К10мин/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Када карактер употреби ову чин, привремено везује своју душу за још највише двоје људи. Тада сви повезани чланови (којих највише може бити троје) могу да привремено добију способности које посједују остали чланови групе. Ако се употребе чести састојци корисници могу да употребе знања која посједују друга два члана, ако се употребе уобичајени састојци могу се употребити и вјештине, а ако се употребе ријетки састојци могу да се употребити и чини које су већ припремљене од других корисника духовне везе и употребе умјесто својих при чему ипак важе сва ограничења за употребу чини (нпр карактер не може да употреби чин захтјева већи ниво искуства него што он има). Да би употребио чин корисник мора ипак да затражи дозволу за њено тренутно кориштење од њеног власника и кад употреби она је искориштена и власник је више не може користити осим ако је поново не припреми.

Треба напоменути да карактер прије него што ову чин почне да користи мора најприје да упозна људе са којима намјерава да успостави духовну везу помоћу ове чини, а потом за сваког члана везе мора се заједнички употребити ова чин и то са свим састојцима (чести, уобичајени и ријетки) да би чланови везе успоставили основну везу и да би касније могли по потреби кад год употребе чин да мјењају знања, вјештине или чини (значи они такође морају да имају ову чин и морају бири свештеници или мађионичари). Потом следећи пут када се ова чин употреби зависно од употребљених састојака корисник ће имати увид која знања, вјештине и чини други већ повезани члан (или чланови) тренутно има и моћи ће да их по потреби искористи. Треба напоменути да карактер увјек зна када је некеме из везе нешто потребно и он може својевољно да одлучи да ли ће да употреби чин да би то и омогућио члановима везе, а они



ће њему у 50% случајева изаћи у сусрет када њему нешто од њих треба.

**(61-80%) лкзч г4 Тјелесна веза** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:неограничен; Сас: олово (До:ч; Вр:0,2; Тж:0,1), сребрни колут за главу (До:у; Вр:15), фигурица од димног кварца (До:р; Вр:400); Об дј: највише два већ повезана члана везе; Тр:К10мин/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Ова чин функционише попут лкзч чини духовна веза али са том разликом што овдје карактер може да позајмљује тјелесну енергију од чланова везе. Такође карактер мора прво да употреби чин да би успоставио везу са потенцијалним члановима и то користећи све сатојке (честе, уобичајене и ријетке) и они морају да му добровољно дају своју енергију након што се та веза успостави при следећим употребама чини. Ако се ова чин након тога употреби само са честим састојцима карактер ће моћи само да даје енергију, ако се употребе и уобичајени моће да узме енергију од једног члана везе и ако се употребе и ријетки састојци моће да узме енергију од оба члана везе. Највише се може узети по пола енергије по члану везе. Све остало је исто као код лкзч духовна веза.

**(81-100%) лкзч г5 Комбиновање** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: цитрин (До:ч; Вр:50), бисер (До:у; Вр:500), смарагд (До:р; Вр:5000); Об дј: карактер унутар круга; Тр:колко је потребно да се употреби друга чин; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да повећа ниво на којем употребљава неку другу чин и то тако што ће се свој искуствени ниво повећати по један за сваког мађионичара или свештеника који стоји у кругу при коришћењу ове чини. Присутни мађионичари или свештеници морају да стоје у кругу и да се држе за руке и усмјере своју концентрацију на корисника који ће потом употребити другу чин у спреси са овом која је већ употребљена. Корисник мора да се налази у центру круга, а остали мађионичари и свештеници морају да покушавају да повећају ниво дејства његове чини све док је он не употреби. Ако је било који свештеник у кругу погођен или му је

поремећена концентрација чин се аутоматски прекида, а са тим и њено дејство. У кругу могу бити од три до пет свештеника.

## 5. Лакше нападачке заједничке чини

### (1-15%) лкзч д1 Енергетска сјечива

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: 10м/н; Сас: Оштрица ножа (До:ч; Вр:0,3; Тж:0,2), аквамарин (До:у; Вр:500), звјездани сафир (До:р; Вр:5000); Лксб: за пола штете; Об дј: путања 1м2 површине; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Сјечива од енергије се створе у зраку, вечичине ножа и мало већа, и корисник може да их усмјери на жељеног противника. Сви који се нађу на путањи сјечива истрпиће К4 пута по К4 поена штете по нивоу корисника чини.

### (15-30%) лкзч д2 Удар силе

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:10м/н; Сас: кристал (До:ч; Вр:40), кости цина (До:у; Вр:50; Тж:0,5), топаз (До:р; Вр:1000); Лксб: поништава; Об дј: путања 1м2 површине; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападача] Корисник ствара силу која удара попут опсадног овна или велике песнице наносећи штету тупим ударцем од К10 поена по нивоу корисника. Жртве имају право на тесб да би избјегли дејство чини, а ако она погоди без обзира на штету жртве ће бити оборене на земљу осим ако не баце још једно тесб. Ова чин се може употребити и на грађевине попут опсадног овна за њихово уништавање.

### (31-45%) лкзч д3 Свјетлосне лопте

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: 10м/н; Сас: плави кварц (До:ч; Вр:10), кристална призма (До:у; Вр:500), бисерна прашина (До:р; Вр:500); Лксб: за пола штете; Об дј: путања 1м2 површине; Тр:тренутно; О: д; Вм:нападача] Корисник избацује по једну лопту свјетлости за сваки ниво искуства који посједује. Лопта ће полетјети према циљу непогрешиво навођена погледом корисника и обмотаће онога кога додирне у свјетлост која ће се у том тренутку претворити у енергију и нанјети жртви К8 поена штете, а створењима зле



оријентације дупло тај износ. Корисник може и да изабере да упути више од једне лопте на једну жртву тако спајајући двије или више лопти у једну већу и јачу која наноси штету онолику колко би нанјеле и појединачне лопте заједно.

**(46-60%) д4 Оружје воље** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: бројаница за молитву (До:ч; Вр:3), ваљак од обсидијана (До:р; Вр:320), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Об дј:створено оружје; Тр:2К4цк/н; О: д,н; Вм:нападачка] Помоћу ове чини корисник употребом магије и помоћу своје воље ствара оружје које има магично својство. Створено оружје се одређује насумичним бацањем на табели оружја (оружја која корисник не може да употреби се занемарују и баца се поново). Створено оружје има све особине магичног и имаће додатак од +1 за свака три нивоа искуства свештеника (прва три нивоа +1, 3 до 6 ниво +2 и коначно 7 до 9 +3). Ако се корисникова концентрација која је потребна за одржање чини прекине магија ће истог тренутка да се оконча.

**(61-80%) лкзч д5 Лопта хладноће** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: 2К10м/н; Сас: лапис лазули (До:ч; Вр:10), турмалин (До:у; Вр:100), бисерна прашина (До:р; Вр:500); Лксб: за пола штете; Об дј: полупречник К4м; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачка] Корисник испалује лопту хладноће која по његовој жељи експлодира и наноси штету од К6 поена штете по нивоу корисника свима у полупречнику од К4 метара.

**(61-100%) лкзч д6 Магични вртлог** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 30м; Сас: комадићи спинела (До:у; Вр:100), опал (До:р; Вр:1000); Тесб: поништава; Об дј: круг пречника 3м; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:нападачка] Магични вртлог је ковитлац магичне енергије који се једва може контролисати од корисника. Када се чин употреби настаје мала магична искра из које се у другој рунди формира торнадо висок 2м и од следећег циклуса корисник мора да држи концентрацију са циљем да контролише вртлог иначе ће се он распршити и нестати. Сваког циклуса корисник може

вртлог да помјери 12м али ипак та контрола није савршена јер ће се вртлог само у 50% случајева кретати у жељеном смјеру (онда се кретање одређује као за смјер пројектила попут граната) иако ће пређена удаљеност бити тачна. Вртлог не може да прође кроз чврсте објекте веће од области дјеловања чини (нпр може да прође кроз младицу али не и древно храстово стабло, такође ако се употреби у ходнику вртлог ће се одбијати од зидова). Сам вртлог је састављен од сирове магичне енергије и сва бића које он погоди истрпиће К12 поена штете по нивоу корисника осим ако баце успјешно тесб у ком случају трпе само пола штете. Савки пут када неко буде погођен од магичног вртлога постоји 5% кумулативне шансе да ће он експлодирати стварајући дивљи магични ефекат који се одређује бацањем на табели дивље магије што ће и окончати чин.

## 6. Лакше одбрамбене заједничке чини

**(1-5%) лкзч њ1 Чин заштите** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: додир; Сас: било који сребрни предмет у вриједности до 10 златника, било који сребрни предмет у вриједности до 50 златника, било који сребрни предмет у вриједности до 200 златника; Лксб: поништава; Об дј: једно створење; Тр:3+К10 цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник омогућује већу заштићеност цијелог тјела онога на кога употреби ову чин омогућујући му додатак од +1 на оклопљеност на свим дјеловима тјела и још по +1 за свака три нивоа искуства која посједује. Ова магична заштита је кумулативна са ношеним оклопом.

**(6-10%) лкзч њ2 Откривање невидљивости** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:-; Сас: брашно (До:ч; Вр:0,04), соколско перо (До:у; Вр:0,3), сребрна прашина (До:у; Вр:0,5); Лксб: поништава; Об дј: 20м/н; Тр:10 цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Када корисник употреби ову чин може да јасно види невидљиве објекте или створења као и она



која су бестјелесна. Такође чин му омогућава откривање и сакривених објеката или створења, нпр сакривених лопова у сјенци, полушана сакривених у грмљу и сл.

**(11-15%) лкзч њ3 Одбијање погледа**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: ваздух непосредно испред корисника; Сас: миришљаво уље (До:ч; Вр:3), комадић кристала (До:у; Вр:10), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј:1м2/н; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Корисник може да помоћу ове чини одбије било који напад погледом као што је нпр напад погледом базилика или чак и чин која дјелује на тај начин. Када се чин употреби настаће провидна површина ваздуха попут огледала испред корисника која ће да одбија такве нападе. Створења ће у том случају да морају да бацају спасоносна бацања против свог сопственог погледа. Провидни облак не утиче на освјетљење или видљивост и не дјелује на створења чије дејство долази од тога када се на њих гледа, као што је нпр медуза.

**(16-20%) лкзч њ4 Чин заробљавања у окове** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: комад гвожђа (До:ч; Вр:0,8; Тж:0,3), златна жица (До:у; Вр:5), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Тесб:поништава; Об дј:једно створење; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Када употреби ову чин корисник ствара црну сферу енергије која када се баци на жртву претвара се у магичне енергетске окове који хватају жртву и заробљавају га. Карактер средње величине и мање има право на тесб да би избјегао дејство чини, док већа створења имају право на лксб. Поред тога ако је карактер заробљен он одмах на почетку има право на теп с (лкп с за већа створења од средње величине) и ако баци успјешно провјеру значи да је покидао окове и да чин више не дјелује. У супротном биће онеспособљен и задржан К4 циклуса по нивоу корисника на мјесту гдје је ухваћен.

**(21-30%) лкзч њ5 Ментална заштита**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:додир; Сас: бројаница за молитву (До:ч; Вр:3), комадић кристала (До:у; Вр:10), кристална призма (До:р; Вр:500); Об дј:једно створење;

Тр:2К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ова чин пружа заштиту свих чини које дјелују на мозак карактера, а такође штити и од запосједања.

**(31-40%) лкзч њ6 Негација магије**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас: метална плоча (До:ч; Вр:0,4; Тж:0,5), магнетна игла (До:у; Вр:1), сребрна плоча (До:р; Вр:20; Тж:0,3); Тесб:поништава; Об дј:магични предмет 1м3/н; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник може да жељени магични предмети на који се концентрише онеспособи и он надаље одређено вријеме неће радити ако усмјери своју пажњу на њих и упуту енергију чини. Магични предмет неће радити 2К10 циклуса по нивоу корисника, али ако власник предмета баци тесб дејство чини и њен ефекат биће поништен односно предмет ће радити нормално.

**(41-50%) лкзч њ7 Апсорпција чини**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: тиркиз (До:ч; Вр:12), турмалин (До:у; Вр:100), опал (До:р; Вр:1000); Об дј:чин у домету; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Корисник може да апсорбује једну подчин или лакшу чин која је усмјерена на њега и да је неутралише ако успјешно баци лкп сн. На четвртном нивоу може да неутралише тежу, а на седмом нивоу и тешку чин.

**(51-60%) лкзч њ8 Отпорност на чин**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: бритва за бријање (До:ч; Вр:0,5), гранитна прашина (До:у; Вр:0,01), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј:једно створење; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник може да зачара створење тако да буде отпоран на једну одређену чин, нпр корисник може да учини зачарано створење отпорним на лкма магични пројектил али ће оно и даље бити рањиво на остале чини. Такође корисник мора да буде упознат са чињу од које покушава да се заштити и то значи да је бар једном видио како се она употребљава, а такође на прва три нивоа може да се штити само од лакших чини, на 4-6 нивоу и од тежих и коначно на седмом и



преко тога може да се штити и од тешких чини.

**(61-70%) лкзч њ9 Основна заштита од чини** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: олово (До:ч; Тж:0,1; Вр:0,2), мали магнет (До:у; Вр:0,1), бисерна прашина (До:р; Вр:500); Об дј:једно створење; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Када корисник употреби ову чин на себе или неко друго створење по жељи ствара се основна отпорност на чини која побољшава све провјере које захтјевају чини приликом њиховог дејства да се оне ублаже или пониште. Тако када се чин употреби карактеру расте свака карактеристика за потребе тих бацања и то по 3 поена по нивоу корисника за лакше чини, по 2 за теже и по један за тешке чини. Треба напоменути да је ова чин кумулативна са осталим чинима за заштиту и да се може употребити истовремено.

**(71-80%) лкзч њ10 Дивља зона** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: зрна кукуруза [До:ч; Вр:0,01], намагнетисана гвоздена шипка (До:у; Вр:0,8), штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Лксб: поништава; Об дј: површина пречника 4К10м/н; Тр:2К10дана/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ова чин ствара простор који је непогодан за коришћење чини јер их дивља магија на том простору толико поремети да се не зна шта ће се уствари десити при употреби чини тј ако неко покуша да употреби чин на зачараном простору ослобађа се дивља магија чије дејство се одређује бацајући на табели дивље магије. Ово дејство је идентично подручјима са дивљом магијом која се понекад могу пронаћи и у природи (по жељи и процјени ВИ) и ту је магија дивља и непредвидива, тако да су магични феномени чести попут причајућег или ходајућег дрвећа, стјена и разних других чудних и можда опасних ствари. Чин када се употреби ствара зону дивље магије са центром по корисниковом избору пречника 4К10 метара по нивоу искуства корисника.

**(81-90%) лкзч њ11 Усклађена одбрана** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:10м; Сас: конац

(До:ч; Вр:0,05), комадић плочастог оклопа (До:у; Тж:0,1; Вр:5), златни колут за главу [До:р; Вр:25]; Лксб: поништава; Об дј: два створења+по једно створење свака следећа два нивоа; Тр:К4+1цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ова чин мора да се употреби на најмање два створења, а она једна од другог морају најмање да буду удаљена један метар да би чин била дјелотворна. Када се чин употреби створења су слободна да се крећу по жељи и сваки ће имати додатак од +1 на оклопљеност за свако створење изнад броја један и то се постиже тако што чин омогуће већу координацију покрета при нападу и одбрани (нпр граничар ће инстинктивно да блокира ударац непријатеља штитећи свештеника и сл). Нпр ако их је двоје додатак на оклопљеност ће бити +1, ако их је троје +2 итд. За свака додатна два нивоа који посједује корисник може да захвати по још једно поред почетних два на првом нивоу, тако на трећем може три, на петом четри итд.

**(91-100%) лкзч њ12 Заштита од допова** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 2К10м/н; Сас: пређа (До:ч; Вр:0,03), стаклена плоча (До:у; Тж:0,1; Вр:2), сребрна плоча (До:р; Тж:0,3; Вр:20); Тесб: умањује дејство за пола; Об дј: коцка страница 10м/н; Тр: 2К10сати/н; О:д,н,з; Вм:одбрамбена] Лопов (или било који други разбојник) који уђе на простор зачаран овом чињу трпиће велико смањење својих лоповских способности, тј имаће пола мање шансе за све покушаје који укључују крађу, обијање брава и сл активности. Жртва има дозвољено тесб да избјегне ово дејство и у том случају ће трпити само четвртину самањења својих способности, односно пола од дејства чини. Дејство чини је коцка страница 10м по нивоу корисника.



## 7. Лакше заједничке чини прорицања

**(1-20%) лкзч е1 Видовитост** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:неограничен; Сас: марамица (До:ч; Вр:0,02), стаклена кугла (До:у; Вр:0,1), диск од кости са бројевима на себи (До:р; Вр:0,3); Лксб:поништава; Об дј:линија погледа; Тр:К4цк/н; О: д; Вм:прорицање] Помоћу ове чини корисник може у мислима да види све што је у домету погледа мјеста које је изабрао. Удаљеност није битна али мјесто које се жели видјети мора бити познато кориснику. Такође битна је и освјетљеност мјеста јер чин не омогућава инфравизију нити кориштење других магичних средстава за освјетљавање. Ова чин се често употреби (пored осталих потребних чини) на кристалну куглу, огледало или језерце гдје може перманентно да има ово дејство.

**(21-40%) лкзч е2 Прислушкивање** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: неограничен; Сас: пређа (До:ч; Вр:0,03), језик змије (До:у; Вр: 5), месингана преслица (До:р; Вр:2); Об дј: 20м пречник; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:прорицање] Ова чин омогућује да када се корисник концентрише на одређено подручје које му је познато чује било који звук у пречнику 20м који се нормално слухом може да детектује. Подручје које слуша може да буде одаљено било колико али подручје мора бити познато кориснику и он мора да је ту бар једном лично био. Облагање зидова оловом или магичне заштите поништавају чин и корисник ће имати неки знак да је чин тако блокирана. Чин ствара невидљиви сензор попут лкзч видовитост који може да се рашчини под условом да се открије.

**(41-60%) лкзч е3 Читање мисли** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:5+К10м/н; Сас: бројаница за молитву (До:ч; Вр:3), свила (До:у; Вр:1), бисерна прашина (До:р; Вр:500); Об дј: 5+К10м/н; Тр:К4цк/н; О: д,н; Вм: прорицање] Корисник може да детектује површинске мисли било којег створења у домету и то једно створење по циклусу и зависности од

памети створења добијаће сложеније или простије мисли које су у његовој глави. Карактер може да испитује мисли једног створења или више у зависности од његове потребе током трајања чини. Ову чин блокира 0,5м стијене или 5цм било којег метала. Корисник може ову чин да употреби да открије да ли се неко створење налази иза врата али ипак чин не открива увјек и које је то створење са друге стране. Створења такође добијају и теп м (лкп м ако се неко испитује у процесу истраге) и ако је успјешно баце постаће свијесни да им неко чита мисли.

**(61-80%) лкзч е4 Разоткривање невидљивости** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: вучја стопа (До:ч; Вр:1,3), графит у праху (До:у; Вр:1), пјешчани сат (До:р; Тж:0,4; Вр:25); Об дј: 5м<sup>2</sup>/н; Тр: Док се сви пипци не униште; О:д,н,з; Вм: прорицање] Сва невидљивпредмети или створења која уђу на подручје дјеловања ове чини постају видљива, а чини које узрокују невидљивост престају да дјелују.

**(81-100%) лкзч е5 Емитовање мисли** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 50м; Сас: дим (До:ч), златна жица (До:у; Вр:5), алкална со (До:р; Вр:8); Лкп м: поништава; Об дј: једно створење; Тр: 2К10цк/н; О:д,н,з; Вм: прорицање] Ова чин емитује мисли онога на кога се она употреби и током трајања чини сви удаљени 30м од њега могу да телепатски осјете ток његових мисли што ће спријечити сваки његов покушај лагања, чувања тајни, сакривања мотива и сл јер ће све што он у том тренутку мисли бити доступно другима као да им је он то рекао. Ова чин изазива да се емитују само тренутне мисли и мотивације док се дубља сјећања не могу осјетити, а такође није потребно да се зна језик којим жртва размишља јер су мисли симболичне и неизречене. Сви који су у домету чини и онога на којег је она употребљена ће знати од кога потичу мисли али ако нису видјели ко је употребио чин неће о томе ништа знати. Жртва има дозвољену лкп м да би избјегла дејство чини.



## 8. Лакше заједничке чини очаравања

**(1-20%) лкзч ж1 Успављивање** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:20м пречник око корисника; Сас: фини пјесак (До:ч; Вр:0,5), латице руже (До:р; Вр:0,1), звиждаљка од кости (До:р; Вр:б); Об дј:К6 нивоа или Ке, по нивоу корисника; Тр:К6цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Када се употреби ова чин изазива коматозно спавање код бића на која дјелује (осим код немртвих и бића која су изузета од дјеловања чини). Чин захвата К6 нивоа или ке створења, по нивоу корисника чини. Створења која су 3 ниво или имају 3 ке или више нису захваћена дејством чини односно чин на њих не дјелује. Прво су захваћена бића са мање нивоа или ке, а половични ефекти се занемарују. Ударање или рањавање заспалих створења ће их пробудити али бука неће, а буђење захтјева један циклус.

**(21-40%) лкзч ж2 Предлагање** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:30м; Сас: воћни колачић (До:ч; Вр:0,01, језик змије (До:у; Вр:5), мајушна свјежа (До:р; Вр:1); Лкп м: поништава; Об дј:1 створење; Тр:1 сат + К4сата/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Када се употреби ова чин корисник изговори неколико фраза односно реченицу или двије и помоћу њих предложи створењу на које се концентрисао жељену акцију. Чин се мора изговорити језиком које створење разумије и мора да звучи логично да би га оно послушало јер у супротном чин неће дјеловати. Помоћу ове чини не може се натјерати створење да скочи у језерце киселине али предлог који каже да је то језерце чисте воде у којем би се створење могло окупати ће постићи жељено дејство. Такође веома логични предлози могу да омогуће и додатке особинама на лкп м од +1, +2 и сл. у зависности од процјене ВИ.

**(41-60%) лкзч ж3 Очајање** [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:-; Сас: оловна куглица (До:ч; Вр:0,02), сребрни колут за главу (До:у; Вр:15), сребрни кључ (До:р; Вр:12); Лкп м: поништава; Об дј: 1 створење/н; Тр:К6цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Очајање ће захватити

једно створење по нивоу корисника у области дјеловања чини и под дејством чини она ће изгубити храброст и мислити да не могу више побједити противника јер је он сувише јак. Сви који не прођу провјеру храбрости почеће да бјеже К4 циклуса, а карактери захваћени овом чињу који прођу провјеру имаће ограничење на бн од -3 за вријеме трајања чини и ако у том времену буду погођени оружјем или чињу и истрпе штету даће се у бијег К4 циклуса. Лкп м поништава дејство ове чини.

**(61-80%) лкзч ж4 Хипноза** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:10м+5м/н; Сас: конач (До:ч; Вр:0,05), златни ланчић (До:у; Вр:8), ваљак од обсидијана (До:р; Вр:320); Лкп м: поништава; Об дј: К8 нивоа створења/н; Тр:2К4цк+2цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Покрети и блага пјесма корисника опустите жртве и изазвати их да стану и опуштено гледају у њега хипнотизовани ако не баце успјешно лкп м. Њихова привучена пажња може се искористити да им се сугерише да ураде нешто од стране косриника чини и ако је захтјев кратак, сажет и разуман они ће то урадити осим ако не баце лкп м. К8 нивоа противника може се захватити по нивоу корисника овом чињу и то прво створења са најмање нивоа прво, а она не смију бити удаљена даље од десет метара један од другог. Створење након чини се неће сјећати да је било зачарано нити шта јој се дешавало током тога.

**(81-100%) лкзч ж5 Обрнута етичност** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: бадем (До:ч; Вр:1,2), рукавица од црне свиле (До:у; Вр:0,8), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Лкп м: поништава; Об дј: једно створење/н; Тр: 2К10цк/н; О:д,н,з; Вм:очаравање] Ова чин обрће етику особе или групе и тако да се они понашају на начин супротан од оног на који би се иначе понашали. Тако нпр продавац под утицајем ове чини ће мислити да је савршено нормално да неко узме предмет из његове радње и изађе не плативши му и ако то неко покуша он ће бити врло увријеђен. Купац у радњи нпр ће мислити да је природно да



украде жељену ствар, а ако се чин употреби на професионалног лопова он више неће красти већ ће ствари плаћати умјесто тога. Треба напоменути да ова чин не може да учини да захваћене особе почну да чине дјела насиља и сл, али на четвртом нивоу корисника могуће је и то изазвати помоћу чини нпр захваћена особа ће почети да ломи по продавници или чак и убија оне који су унутра. Оваква дјела могу да резултирају у озбиљним промјенама оријентације након чега захваћена особа мора да изврши добра дјела како би се оправдала за почињена зла иако је био под утицајем магије (ово не важи за слабије дејство чини без насиља). Чин захвата по једано створење по нивоу корисника, а жртве имају омогућену и лкп м да би избјегле дејство чини.

### 9. Лакше заједничке чини обмане

#### (1-25%) лкзч 31 Хипнотишуће шаре

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: 30м+5м/н; Сас: оштрица ножа (До:ч; Вр:0,3; Тж:0,2), комадић кристала (До:у; Вр:10), штапић од стакла (До:р; Вр:1); Лксб:поништава; Об дј: круг пречника 5м; Тр:К8цк+2цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Вијугајућа шара јарких боја прође ваздухом опчињавајући створења у близини. За сваки ниво искуства корисника, чин захвата по К8 нивоа створења, створења са најмање нивоа бивају прво захваћена, а преостали или вишак поени се не могу употребити. Створења ако не баце успјешно лксб биће захваћена чињу и гледаће опчињено у свијетла игноришући све остало око себе, а створења без вида не могу бити захваћена чињу.

(26-50%) лкзч 32 Халуцинације [До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:2К10м/н; Сас: пешкир (До:ч; Вр:0,05), бакарни колут за главу (До:у; Вр:2), метална купа (До:р; Вр:10; Тж:0,2); Теп м:поништава; Об дј:једно створење; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Чин изазива разне страшне халуцинације код жртве и она ако не баци успјешну теп м биће са њима збуњена и ономогућена да ради било шта

друго осим да се рве са изазваним приказима током К4 циклуса по нивоу корисника.

#### (51-75%) лкзч 33 Заstraшујући изглед

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:2К10м/н; Сас: тигрооки ахат (До:ч; Вр:12), срце пилета (До:у; Вр:0,2), штапић од циркона (До:р; Вр:150); Лкп м:поништава; Об дј:једно створење; Тр:2К4цк; О: д,н,з; Вм:обмана] Корисник ствара заstraшујућу ауру око себе и његова одјећа и изглед ће се претворити у заstraшујућу обману најстрашнијег ужаса тако да сви они удаљени 10м од њега који га виде морају да баце лкп м или ће бити укочени од страха следећа 2К4 циклуса или ако не прођу још једну лкп м почеће умјесто укочености да бјеже од страха 2К4 циклуса као резултат још веће уплашености.

#### (76-100%) лкзч 34 Стапање са

**околином** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: уазурит (До:ч; Вр:0,5), графит у праху (До:у; Вр:1); мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј: једно створење; Тр:2К10цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини карактер добија велику способност камуфлаже и може да се сакрије у свим окружењима тако што ће обмањивачком магијом стопити свој изглед са непосредним окружењем. Ипак сви они који га буду туд тражили имају право на теп м и успјешно бацање ће означити да су га открили упркос употребљеној чини. Чин се може употребити и на неког другог, а сви на које је чин употребљена морају да стоје мирно док чин дјелује да би камуфлажа била дјелотворна.

### 10. Лакше заједничке чини некромантије

#### (1-30%) лкзч и1 Стварање немртвог

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:10м/н; Сас: комадић тјела исте расе као и костур којег треба оживити (р), црни ћилибар (До:у; Вр:100), црни опал (До:р; Вр:1000); Об дј:један костура или леш по нивоу; Тр:стално; О: з; Вм: некромантија] Помоћу ове магије чини корисник може да створи од костура или леша скелетона или зомбија и то у зависности да ли



су они скорије или касније умрли, а може да створи по једног за сваки ниво искуства који посједује. Ти немртви ће беспоговорно слушати корисникова наређења која могу бити само у облику најпростијих рјечи типа чувај, нападни итд и увјек ће га пратити осим ако им не нареди другачије.

### **(31-70%) лкзч и2 Исушивање живота**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:10м/н; Сас: крвкамен (До:ч; Вр:50), вилењачка крв (До:у; Вр:20), мајушно огледало (До:р; Вр:20); Лксб: поништава; Об дј: 10м2/н; Тр:тренутно; О: н,з; Вм: некромантија] Корисник помоћу ове чини може да исуши живот свим бићима у оквиру дјеловања чини и то К6 поена енергије за сваки ниво искуства које посједује. Енергија коју исуши на овај начин биће придодата његовим поенима енергије, а ти поени не могу прећи највишу вриједност енергије које корисник може да има. Карактер може да исуши једно створење за сваки ниво искуства који посједује.

### **(71-100%) зпч и3 Дозивање немртвих**

[До:у; Вр:150; Бр:б; Дом:500м/н; Сас: мајушно звоно (До:ч; Вр:0,5), саркофаг (До:у; Вр:10), кљове слона (До:р; Тж:10; Вр:600); Тесб: поништава; Об дј: сви немртви 3. нивоа или мањег у домету; Тр: тренутно; О:н,з; Вм:зла] Ова чин омогућује кориснику да призове немртве трећег нивоа и мањег у области домета чини али не пружа му контролу над њима. Корисник може на тај начин да позове немртве у околини који ће се обрачунати са његовим непријатељима кад их виде или било ким другим у близини. Чин је делотворна кроз воду, камен и све немагичне баријере, али не може да пређе димензиону границу, а треба напоменути да се домет чини пружа како хоризонтално тако и вертикално. Захваћени немртви у домету ће кренути према одређеном мјесту највећом брзином, а немртви нивоа већег од трећег могу им се придружити али нису присиљени на то.

## **11. Лакше заједничке чини зачаравања**

### **(1-5%) лкзч ј1 Крила**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: перо (До:ч; Вр:0.1), перо дивовског орла (До:у; Вр:0,5), златно перо (До:р; Вр:30); Об дј:једна особа; Тр:К10цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Употребљавајући ову чин корисник ствара магична крила најчешће свјетло плаве, свјетло црвене или свјетло зелене боје помоћу којих за вријеме трајања чини има способност просјечног летења брзином као да се креће по земљи. Ова магија када се употреби захтјева онолико концентрације да би се корисник одржавао у ваздуху као и код обичног ходања тако да већина магија се може употребити током летења ако корисник успори и лебди за вријеме употребе. Када истекне трајање чини чаробњак ће се спустити на земљу полако лебедећи наниже зашта ће му бити потребан један циклус.

### **(6-10%) лкзч ј2 Убрзање**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:50м; Сас:репа (До:ч; Вр:0,01), златно звонце (До:у; Бр:60), метални висуљак (До:р; Вр:8); Лксб:поништава; Об дј: пречник 10м, 1 створење/н; Тр:К10цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Даје ономе на кога се употреби дупло брже кретање, дупли број напада и -2 на предност. Овај додатак не важи за чини које се могу употребљавати само на уобичајен начин. Број створења која су захваћена чињу је једнак нивоима онога ко је употребљава и то прво су захваћена створења ближа центру круга гдје дјелује чин. Ова чин поништава дјеловање лкзч успорење.

### **(11-15%) лкзч ј3 Успорење**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:80м+20м/н; Сас:везица за ципеле (До:ч; Вр:0,01), оклоп корњаче (До:у; Вр:0,5), смола (До:р; Вр:0,08); Лксб: поништава; Об дј: пречник 10м, 1 створење/н; Тр:К8цк+1цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да успори кретање захваћених створења. Такође ова чин поништава лкзч убрзање. Сва успорена створења крећу се и нападају упола спорије (један напад током два циклуса), имају



оклопљеност и бн мање за 3, а такође поништавају се и сви додаци за изузетну спретност.

**(16-20%) лкзч ј4 Рашчињавање магије**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:100м; Сас:сребрни новчић (До:ч), купа гвоздени калуп (До:у; Вр:0,3), сребрна плоча (До:р; Вр:20; Тж:0,3; О: д,н,з); Лксб:поништава; Об дј:купа пречника 10м на њеном крају; Тр:3цк+1цк/н; Вм:зачаравање] Употребивши ову чин мађионичар има шансу да рашчини и поништи дејство магије на коју се усресреди уклањајући дејство чини или дејства попут чини са створења или ствари и уништава магичне напитке. Да би се утврдило да ли је чин успјешна баца се К20 бацање. Ако се баци више од 10 чин је успјешна, а корисник има додатак на бацање +1 по сваком нивоу изнад првог. Ако се ова чин директно употреби на магичне предмете они постају неупотребљиви К4+1 циклуса. Неке чини не могу бити рашчињене на овај начин и то је посебно назначено у њиховом опису.

**(21-25%) лкзч ј5 Подводно дисање**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: додир; Сас: олово (До:ч; Вр:0,2; Тж:0,1), шкрге људи ајкула (До:у; Вр:20), пјешчани сат (До:р; Вр:25; Тж:0,4; О: д,н,з); Лксб:поништава; Об дј: додирнута створења; Тр:К10+3 сата/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Они на које се употреби ова чин могу слободно да дишу под водом за вријеме трајања чини. Корисник чини може да додирне више од једног створења и у том случају трајање чини се дијели са бројем додирнутих створења. Постоје и варијације ове чини које воденим бићима омогућава дисање на копну.

**(26-30%) лкзч ј6 Повећавање**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:10м/н; Сас:кајмак са млијека (До:ч), мали бубањ (До:у; Вр:0,8; Тж:0,5), Памук (До:р; Вр:0,02); Лксб: поништава; Об дј: једно створење или објекат; Тр:10 цк/н; Од:могуће; Вм:зачаравање] Када се употреби ова чин смањује или повећа створења исте расе као и корисник који може да се смањи до својих 5% или повећа до 195% величине заједно са свим стварима који носи

и то по 20% за сваки ниво корисника чини. Иако су оружја смањена или увећана она наносе исту штету као и обично. Бићима која својевољно неће да прихвате ову чин на себе дозвољено је лксб за избегавање дејства чини. Такође чин увећање поништава чин смањење и обрнуто.

**(31-35%) лкзч ј7 Убојитост**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом: додир; Сас: било које оружје, скупоцјено оружје најмање вриједности 50 златника, скупоцјено оружје најмање вриједности 200 златника; Лксб: поништава; Об дј: једно створење; Тр:3+К10цк/н; Од:могуће; О: д,з само (Од); Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да обдари онога на кога употреби ову чин са изузетном убојитошћу у борби омогућујући му додатак од +1 на БН и Ш на првом нивоу и још по +1 за свака три нивоа искуства која посједује. Чин се може употребити и на оружје чинећи га привремено магичним или светим, а ако се употреби у спрези са зпч зачаравање предмета то дејство може бити и трајно. Такође могуће је извести и супротан ефекат од овога (само зли карактери који могу само да користе обрнуто дејство чини) али мора се бацити успјешно бн руком да би се жртва додирнула.

**(36-40%) лкзч ј8 Повећање особине**

[До:у; Вр:300; Бр:б; Дом:10м/н; Сас: хумусна земља (До:ч; Вр:0,01; Тж:0,5), бисер (До:у; Вр:100), Златни крст (До:р; Вр:200); Лксб:поништава Об дј:купа пречника 10м на њеном крају; Тр:тренутно; Од: могуће; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да повећа једну изабрану особину на онога на кога усмјери чин укључујући и себе, нпр да снагу повећа са 7 на 8. На 1-3. нивоу може да је повећа за +1, на 4-6. за +2 и на 7-9. за +3. Ова чин није кумулативна и не може се употребити више од једне чини на једног карактера што укључује било коју чин за повећање особине.

**(41-45%) лкзч ј9 Ратничке боје и тетоваже**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: брашно (До:ч; Вр:0,04), спинел (До:у; Вр:500), рубин у праху (До:р; Вр:5000); Об дј:



једно створење; Тр:2К10цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Када се употреби на лицу и тјелу помоћу ове чини се исцртају привремене ратничке боје, тетоваже или симболи који ће за сваких три нивоа корисника чини дати по +1 на 1-25% снажљивост, 26-50% грађу, 51-75% спретност или 76-100% снагу онеме на коме се исцртају ови знаци. Ако се употреби заједно са зпч зачаравање предмета ови знакови могу да имају трајно дејство на карактеру али треба узимати у обзир да карактер не може имати много магије на себи.

**(46-50%) лкзч j10 Ратничка слова и слова заштите** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: олово (До:ч; Вр:0,2; Тж:0,1), топаз (До:у; Вр:500), дијамантска прашина (До:р; Вр:5000); Об дј: један предмет; Тр:2К20цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Слова заштите се употребљавају на заштитним предметима као што су оклопи или штитови, а ратничка слова се употребљавају на оружју. Када се употребе они ће у случају слова заштите повећати оклопљеност, а у случају ратничких слова повећати додатак на бацање за напад или на штету која се нападом наноси по избору корисника. Када се чин употреби она ће за сваких три нивоа корисника дати по +1 додатак на те ствари. Такође слова заштите се могу употребити у спрези са другим чинима и то тако да штите гробнице, свете предмете и сл. Ово дјелује слично као зпч зачаравање предмета и кад се употреби нека чин заједно са овом на неком предмету обје ће на њему остати све док неко не додирне тај предмет када ће се друга употребљена чин ослободити и дјеловаће на корисника. Та чин ће дјеловати онолико пута колико се пута ставе састојци за чини, а то је могуће урадити К4 пута по нивоу корисника. Она ће значи дјеловати укупно онолико пута колико се стави састојка при употреби обје чини за сваки пут када се поново додирне предмет на који је постављена. Чини које се најчешће употребљавају у спрези са овом чињу су нападачке чини, а такође могуће је и поставити лозинку на предмет да се чин не активира. Само се може једна чин употребити

на једном предмету, ако се стави више чин неће радити, а ратничка слова или слова заштите написана на предмету не могу бити мања од 3цм нити већа од 30цм. Ако се ова чин употреби заједно са зпч зачаравање предмета слова могу да имају трајно дејство на зачараном предмету.

**(51-55%) лкзч j11 Чин за прављење магичних статуа** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: статуа (До:ч; Вр:10; Тж:100), кип (До:у; Вр:15; Тж:150), топаз (До:р; Вр:1000); Об дј: једна статуа; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Да би се магична статуа могла направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цијена је 2000 зл. Цијена израде магичне статуе је 400 зл, а веће магичне статуе (кипа) за коју требају уобичајени састојци је 800зл (ове статуе имају дупло више поена енергије од обичних). Први ступањ прављења је израда тјела, а потом и извођење магичних зачаравања која трају недељу дана, а творац мора при томе и да посједује вјештину прављења магичних предмета. У случају да се употребе и ријетки састојци поред уобичајених већа магична статуа ће имати тростуко више поена енергије од обичне магичне статуе. За више о магичним статуама и како оне функционишу видјети у КОС.

**(56-60%) лкзч j12 Лебдење** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: дим (До:ч), златна прашина (До:р; Вр:5), штапић од кристала (До:р; Вр:100); Об дј:једна особа или предмет; Тр:2К10цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Карактер може да лебди највише К4м изнад земље и може да се креће нормалном брзином којом се и иначе креће кроз ваздух лебдећи. На овај начин може да пређе воду или друге сличне баријере на земљи. Попут лкзч крила не треба му много концентрације након што употреби ову чин и док лебди може да употребљава и друге чини или да користи оружје. Чин се такође може употребити и на предмете и може се подићи 30кг по нивоу корисника и помјерати их брзином од К4+2м по циклусу.



**(61-65%) лкзч ј13 Додатно знање**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: обидијан (До:ч; Вр:8), кварц у праху (До:у; Вр:10), ваљак од обидијана (До:р; Вр:320); Об дј: створење или предмет; Тр:2К4цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини карактер може да употребљава једно знање (са списка знања) током трајања чини или да то омогући неком другом карактеру. Такође могуће је чин употребити на неки предмет који ће ако се додирне ономе што је то учинио омогућити да зна то знање током трајања чини. Ако се упоребе уобичајени или ријетки састоци може се омогућити кориштење и два или три знања или по избору корисника само продужити дејство једног основног.

**(66-70%) лкзч ј14 Освјетљење**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: крпица (До:ч; Вр:0,01), сребрни колут за главу (До:у; Вр:15), штапић од стакла (До:р; Вр:1); Об дј:1м<sup>2</sup>/н; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини карактер може да учини да предмет свијетли и освјетљава околину. Могуће је да учини да свјетлост буде разних боја и да се пали и гаси по жељи корисника односно на изговорену командну ријеч. Предмет може бити неки дио намјешаја у просторији или врх штапа или оружја корисника. Свјетло освјетљава пречник 10м око себе а могуће је да то буде и усмјерена свјетлост у ком случају ће то бити сноп свјетлости дугачак 20м и ширине 1м.

**(71-75%) лкзч ј15 Чин против шпијунирања** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: оловна куглица (До:ч; Вр:0,02), непрозирно стакло (До:у; Вр:0,8), сребрна плоча (До:р; Вр:20; Тж:0,3); Об дј:коцка странице 10м/н; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ова чин када се употреби онемогућује све видове шпијунске магије и све облике прорицања попут тезч чин за посматрање и сличних. Простор који чин покрива је коцка страница 10м по нивоу корисника.

**(76-80%) лкзч ј16 Повећање вриједности** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: комадић рибарске мреже (До:ч; Вр:0,5),

златна прашина (До:р; Вр:5); дијамантска прашина (До:р; Вр:5000); Об дј:један предмет величине 1м<sup>3</sup>/н; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини се магично повећава вриједност предметима тако што се додају магични украси. Корисник може да повећа вриједност предмету величине страница (висина, дужина и ширина) од по један метар по нивоу искуства корисника, а његова вриједност се повећава за 2К10% по нивоу искуства корисника. Треба напоменути да стварима које су саме по себи вриједне попут племенитих метала, драгуља, умјетничких дјела и сл не може се повећати вриједност на овај начин.

**(81-85%) лкзч ј17 Магична слова**

[До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: олово (До:ч; Вр:0,2; Тж:0,1), црни ћилибар (До:у; Вр:100), дијамантска прашина (До:р; Вр:5000); Об дј: један предмет; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да зачара слова тако да ће да прихвате једну магију по његовој жељи која се може активирати када се наглас изговоре написана слова. Жељена чин се мора истовремено употребити у спреси са овом чињу, а слова се могу написати на разним предметима попут оружја, намјештаја, врата и сл. На једном предмету не може бити више од три ове чини јер ће велика магична енергија довести до експлозије и уништења предмета (2К10 штете свима у пречнику 2К10 метара). Слова написана на предмету не могу бити мања од 3цм нити већа од 30цм, а када се чин употреби слова нестају ослободивши магичну енергију коју су садржале. На већим нивоима корисник може да употреби заједно са овом чињу и теже или тешке чини, а да би одредили насумичну чин која је већ била на неком предмету бацамо на табели чини К6/2 пута.

**(86-100%) лкзч ј18 Пипци** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: комадић глине (До:ч), кости цина (До:у; Тж:0,5; Вр:50), смола (До:р; Вр:0,08); Лкп сп: поништава; Об дј: коцка страница 15м; Тр: Док се сви пипци не униште; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу



ове чини корисник може да зачара простор или просторију која је једнака или мања од коцке страница 15м и чин ће се активирати К4 циклуса након што у подручје уђе било које створење осим корисника веће од 15 $\text{cm}^3$  (нпр величине пацова). Када се чин активира К4/2 пипка по нивоу корисника ће се појавити и они ће бити равномјерно распоређени по зачараној површини (под, плафон, зидови и сл). Пипци попут бича ће израсти уздуж просторије и почети дивље да млате по том простору. Током сваког циклуса сваки пипак има шансу да погоди жртву која је на том простору и то ће се и десити осим ако жртва за сваки пипак не баци успјешно лкп сп у којем случају ће успјети да избјегне ударац. Сваки пипак има оклопљеност 17 и 20 поена енергије и ако се његова енергија смањи на нула или мање он ће нестати. Ако су сва створења на простору убијена пипци ће се повући у зид и ако неко поново уђе они ће се поново појавити и то сви као и раније (убијени пипци ће се обновити) и то ће се дешавати све док не буду убијени сви пипци када се дејство чини окончава.

## 12. Лакше заједничке зле чини

**(1-20%) лкзч к1 Облак таме** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:2К10м+1м/н; Сас:дим (До:ч), бисер (До:у; Вр:500), црни опал (До:р; Вр:1000); Лксб:пола штете; Об дј: пречник К4м; Тр: К4цк; О: з; Вм:зла] Помоћу ове чини корисник ствара тамни отровни облак пречника К4м који наноси К6 штете по циклусу свима које додирне, осим ако не баце лксб у ком случају трпе само пола штете и креће се 2К10м по циклусу у смјеру по жељи корисника.

**(21-40%) лкзч к2 Отровни вихор** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:3К10м+1м/н; Сас: кост човјеколиког бића (До:ч; Тж:0,3; Вр:1), бисер (До:у; Вр:500), црни опал (До:р; Вр:1000); Лксб:пола штете; Об дј: пречник К4м; Тр:К4; О: з; Вм: зла] Помоћу ове чини корисник ствара омањи вихор који је изузетно отрован и сви који се нађу у њему трпиће 2К4

поена штете по циклусу, осим ако не баце успјешно лксб када трпе само пола штете. Вихор може да обмота само једну жртву и креће се брзином од 2К4м по циклусу у правцу који корисник жели.

**(41-60%) лкзч к3 Чин за прављење гаргојла** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом:додир; Сас: статуа (До:ч; Вр:10; Тж:100), кип (До:у; Вр:15; Тж:150), црни опал (До:р; Вр:1000); Об дј: једна статуа; Тр:стално; О: н,з; Вм: зла] Поступак употребе је исти као и код лкзч чин за прављење магичних статуа. За више о гаргојлима видјети у КОС.

**(61-80%) лкзч к4 Мутирање** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: 3м пречник; Сас: човјеколико створење (До:ч), гранат (До:у; Вр:100), спинел (До:у; Вр:500); Лксб:поништава; Об дј:једно биће по нивоу корисника; Тр:стално; О: з; Вм:зла] Корисник помоћу ове магије може да мутира бића исте расе као и он у изузетно снажне и крвожедне мутанте ниске интелигенције. Мутирана бића ће га прихватити за господара и слушаће надаље његова наређења. Мутираним бићима се повећава снага, грађеност и храброст за по К4/2, а смањује памет, мудрост и изглед за по К4 поена, оријетнисаност мјења у злу, а дозвољено је и лксб у случају невољних, а свјесних жртава. Сам процес мутације траје 2К4 недеље. За више о мутантима погледати у КОС.

**(81-100%) лкзч к5 Немртви зид** [До:у; Вр:300; Бр:с; Дом: додир; Сас: срце вепра (До:ч; Тж:0,1; Вр:3), крв човјеколиког створења (До:у; Тж:0,3; Вр: 5), лобања (До:у; Тж:0,5; Вр:1); Лксб: поништава; Об дј: 10м2/н или прстен пречника 5м+2м/н; Тр: 2К10цк/н; О:н,з; Вм:некромантија] Помоћу ове чини се ствара зид од мртвих створења која се претварају у немртву масу која формира немртви зид. Овај зид може бити величине до 10м квадратних површине за сваки ниво корисника или прстен пречника 5м плус 2м за сваки ниво корисника. У оба случаја зид је 5м висок и мора бити постављен на тврдој подлози. Зид може бити дебео по 0,5м по сваком нивоу искуства корисника, а зид ако се



употребе ријетки састојци може бити и трајан. Овај зид поред физичке препреке и страшног изгледа такође има могућност и страшног завијања које се стално дешава и сва жива створења удаљена десет метара од њега морају да баце лкп п или ће бити у паници током следећих 2К4 циклуса и неспособни да реагују. Ово је звучни ефекат и изазива страву од немртвих, а може да захвати К4+1 створења по нивоу корисника. Жртва која успјешно баци лкп п не може бити захваћена са истим ефектом током цјелог тог дана.

## 11. Теже заједничке чини - тезч

### 1. Теже елементалне заједничке чини

**(1-5%) тезч а1 Копање** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:30м; Сас:-, графит у праху (До:у; Вр:1), камена рука (До:р; Вр:5; Тж:0,5); Тесб:поништава; Об дј:купа 2м по нивоу; Тр:2цк/н; О: д,н, з; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник може да ископа 30 кубних метара земље по једном циклусу. Материјал који се ископава се распоређује равномјерно око рупе, а ако корисник настави да се креће унутра постоји за шанса за сваких 5 пређених метара К/6 вјероватноће да ће се рупа иза њега срушити. Ова провјера се прави сваких пређених пет метара. Пјесак ће се обрушити након ископаних 3м, а блато 1,5м. Копање може да се настави све док има мјеста да се смјести ископани материјал или истекне трајање магије. Свако биће које је на пола метра од рупе која се копа ће упасти у њу ако не прође успјешно теп сп. Свако биће ухваћено у рупу која се обрушава мора бацити тесб да би избјегло да буде затрпано. Ова правила важе и код копања тунела.

**(6-10%) тезч а2 Управљање вјетром** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: перидот (До:у; Вр:500), рогови змаја (До:р; Тж:4; Вр:1000); Об дј:простор пречника 20м/н; Тр:2К10мин/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу

ове чини корисник може да управља и контролише вјетар односно његову јачину. За сваки ниво искуства (почињући од четвртог) корисник може да повећа или смањи јачину вјетра за један ниво. Нивои јачине вјетра су следећи: 1. лагани повјетарац (5-15 км/ч), средње јак повјетарац (16-30 км/ч), јак повјетарац (31-60 км/ч), бура (61-100 км/ч), олујни вјетар (100-150 км/ч), оркан (151-300 км/ч). Вјетрови преко 30км/ч изазивају птице да се склоне са неба, озбиљно утичу на прецизост пројектила (-К8 на бн сваки пут при гађању) и отежавају пловидбу, вјетар пеко 60км/ч изазивају да се са неба склоне летачи величине човјека и изазивају мања оштећења на бродовима, вјетар преко 100км/ч изазива да се са неба сконе сви летачи, чупа мање дрвеће, обара дрвене грађевине, односи кровове и угрожава бродове који плове, вјетар преко 150км/ч има силину оркана. Дејство чини је на површини пречника 20м/н око корисника, а око њега је и заштићена површина гдје вјетра не постоји пречника 20м. Чин се може употребити и у подземљу, а ако је простор мањи од простора дјеловања чини кориснику се заштићена површина смањује по 1м за сваки метар за који је простор мањи од простора дјеловања чини.

**(11-20%) тезч а3 Земљотрес** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:2К10м/н; Сас:-,топаз (До:у; Вр:500), дијамант (До:р; Вр:5000); Об дј: круг пречника 3м/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:елементална] Када се употреби ова чин на жељеном мјесту корисник ће изазвати релативно јак потрес који ће трајати један циклус. Земљотрес захвата терен на области дјеловања чини, вегетацију, структуре и створења. Област дјеловања земљотреса је кружна са пречником од по 3м за сваки ниво искуства корисника. Ако се употреби под земљом ова чин може да изазове велики плимски талас величине од по 2м по нивоу корисника. Ефекти ове чини у зависности од терена су следећи: пећина, плафон се сруши; литица, одрођава се изазивајући лавину, обично земљиште, праве се пукотине у које ће створења упадати и то створење средње



величине 25% шансе, мале 50%, малене 75%, велике 15%, дивовске 8%, а створење које је упало у пукотину ће бити неповратно изубљено у пукотини која се затвара за њим осим ако не баца тесб у ком случају ће само истрпити К20 штете; мочвара, вода ће се исушити и остаће блатњаво земљиште; тунел, плафон ће се обрушити и направити у 50% случајева полузатрпану пећину или 51-100% потпуно затрпану. Што се тиче вегетације на мање биљке чин нема ефекта, а веће дрвеће има 30% шансе да буде ишчупано из корјена и оборено. Све грађевине трпе 5К10 штете, ако баце успјешно тесб само пола, а оне које истрпе 30 поена штете и више ће сесрушити. Солидно изграђене грађевине чији су темељи постављени на стјенама истрпиће само пола штете, а само једну четвртину ако успјешно баце тесб, а такође елементал земље на подручју дјеловања чини може да поништи 10-100% ефекта К10х10% бацање, а друге магичне чини или ефекти могу да смање ово дејство.

#### **(21-30%) тезч а4 Ходање ваздухом**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, златна прашина (До:р; Вр:5), црни опал (До:р; Вр:1000); Об дј:корисник +1 створење за свака два нивоа искуства; Тр:К4 сата/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Ова чин омогућује било ком створењу које може бити велико дивовске и мање величине да се пење ваздухом као по тврдом земљишту. Кретање узбрдо је као кад се створења пењу уз брдо, а највиши успон је 45% и кретање је упола смањено, а низ брдо 45% такође и кретање нормалним кретањем. Креатура која хода ваздухом може да контролише своје кретање осим ако дува јак вјетар. Тада створење 1-50% губи или 51-100% добија 5м пута за сваких 20км на сат брзине вјетра. Створење може да буде изложено и додатним ограничењима ако је вјетар изузетно јак и ковитлав. Чин се може употребити на увјежбану јахаћу животињу и онда се она може јахати ваздухом. Наравно ако она за то није увјежбана требаће јој пуно времена да се навикне на такав вид ходања.

#### **(31-40%) тезч а5 Мјесечево свјетло**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:50+2К10м/н; Сас: сребрни свјећњак (До:р; Вр:12), мала сочива (До:р; Вр:8); Об дј:простор пречника 10м; Тр: Кцк/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник може да створи сноп мекано блиједе свјетлости којом може да освјетли било које подручје на које га корисник усмјери, а боја може бити само сиве или блиједо бјеле нијансе. Сноп се може усмјерити врло лако на било које мјесто које корисник види што чини ову чин веома корисном јер се противник може означити свјетлошћу попут рефлектора који ће освјетлити подручје у пречнику од 10м. Иначе ова чин има и све особине мјесечине и може да изазове ликантропску промјену на бића на која се усмјери.

#### **(41-50%) тезч а6 Паљење ватре**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: сумпор (До:у; Вр:0,5), аметист у праху (До:р; Вр:1000); Об дј:простор полупречника 2К10м/н; Од:могуће; Тр: 1цк; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник може да створи обичну ватру висине 3м на површине дјеловања чини. Ватра траје само један циклус и запалиће све запаљиве материјале (који ће наставити да горе) и нанјети штету од К6+1 поен по нивоу корисника свима који се нађу на том подручју. Обрнуто дејство чини ће угасити природну ватру на подручју дјеловања чини.

#### **(51-60%) тезч а7 Пролаз кроз зидове**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: кварц у праху (До:у; Вр:10), штапић од сребра (До:р; Тж:0,1; Вр:2); Об дј:рупа пречника 5м и ширине 5м; Тр: К4сата+1сат/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник може да отвори рупу у зиду кроз коју он и његови другови могу да прођу. Ова рупа може да буде највише пречника 5м и може да пробије највише зид дебео пет метара, а треба истаћи да је могуће направити рупу само у каменим или дрвеним зидовима, док на другим материјалим то није могуће. Треба рећи и да се могу употребити и двије или



више чини узастопно, што омогућује пролажење и кроз најдебље зидове.

**(61-70%) тезч а8 Контролисање темпаратуре** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: сребрни колут за главу (До:у; Вр:15), алкална со (До:р; Вр:8); Об дј:полопречник 5м око корисника или простор пречника 15м; Тр: К4сата/н; О: д,н,з; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник може да контролише темпаратуру и то на два начина. Први је да чин употреби на себе и тада ће моћи да контролише темпаратуру у пречнику од 5м око себе и да је подешава како му највише одговара док се креће. Други начин је да чин постави на одређено подручје и у том случају чин ће имати дјеловање у пречнику од 15м. У оба случаја корисник може да постави жељену темпаратуру на подручју, а то може да буде идеална температура или може да буде веома топло или хладно што може да се употреби када се поставља на одређено подручје као замка и тада при екстремним темпаратурама свако ко се нађе на том подручју трпиће по К6 поена штете током сваког циклуса, а дозвољено је и лксб током сваког циклуса за пола штете. Ако се употребе ријетки састојци при употреби на подручје дјеловање чини ће бити трајно.

**(71-80%) тезч а9 Обликовање воде** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:50м; Сас: шимшир (До:у; Вр:1,2), фигурица од аквамарин (До:у; Вр:1500); Тесб:за пола штете; Об дј:коцка странице 5м/н; Тр:К10цк/н; О: д,н; Вм:елементална] Помоћу ове чини корисник може да обликује било који ток воде претварајући га у жељени облик, а количина захваћене воде мора бити мања или једнака области дјеловања чини и ако се употреби на већу количину воде као што је језеро или рјека само ће бити захваћен онај дио воде који чин може да захвати. Након употребе чини корисник може потом да преобликује воду у било који облик који жели, али ипак он њу не спаја ни на који начин и она је и даље под утицајем гравитације и ограничена особинама течности. Нпр помоћу ове чини може се створити див од воде, коњи који галопирају и

сл. или једноставнији облици као што су циновски таласи, гејзири, вртлози и сл. Да би се вода обликовала потребан је један циклус након чега се обликованом водом може управљати концентрацијом (дозвољено кретање и борба али не и коришћење чини), а она се креће лошије брзином од 10м. Такође ако се креће преко воде облик не губи на снази али ако се креће копном онда губи једну КЕ по циклусу све док не дође до нуле када нестаје. Ако се усмјери на жртву обликована вода наноси 2К10 поена штете по нивоу корисника, а може се усмјерити како на жртве изнад воде тако и на оне испод ње, а такође ако се баци успјешно тесб трпи се само пола штете, а такође створења средње и мање величине биће ношена водом брзином од пола њеног кретања док ће већа створења то избјећи и неће бити однешена. Они који су ношени водом ако направе теп с која може да се прави сваког циклуса могу да успјешно испливају из ван водене струје. Бродови и чамци су веома рањиви на ову чин и ако се она на њих употреби они морају да бацају бацање које се баца у кризним ситуацијама да не би потонули.

**(81-90%) тезч а10 Ваздушни чамац** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:3км; Сас: камфор (До:у; Вр:1,2), комадићи сафира (До:р; Вр:500); Тесб:за пола штете; Об дј:коцка странице 5м/н; Тр:К4сата/н; О: д,н; Вм:елементална] Ова чин се мора употребити на облачно небо када корисник покаже прстом на облак који ће се одмах потом упутити према њему. Како се приближава облак мјења свој облик постајући било шта што корисник замисли и што може да послужи као чамац, нпр чамац или брод облика лабуда, птице, змаја итд. Иако је бродић направљен од облака он је чврст и издржаће тежину корисника плус по једну особу за сваки ниво искуства који он посједује, а лети највећом брзином од 10км на час по нивоу корисника. Корисник одржава потпуну телепатску контролу над бродом, његовом брзином и смјером кретања и за то вријеме може да ради све друге ствари осим да користи друге чини.



**(91-100%) тезч а11 Временско уравнотежење** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:50м; Сас: -, смоква (До:у; Вр:1)], прах аметиста (До:р; Вр:1000); Об дј:коцка странице 5м/н; Тр:К4сата/н или трајно ако се употребе ријетки састојци; О: д,н; Вм:елементална] Ова чин одржава жељене темпартатурне услове на подручју на којем се употреби и она захвата коцку страница 5м по нивоу корисника. Захваћено подручје је заштићено од темпартатурних промјена које захватају околину, а чин служи такође и као штит против кише, снијега и мраза који немогу да уђу на заштићено подручје.

## 2. Теже природне заједничке чини

**(1-30%) тезч б1 Призивање диносауруса** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10 м/н; Сас: бакарни ваљак (До:у; Вр:100), кљове слона (До:р; Вр:600; Тж:10); Об дј:К4/2 по нивоу корисника диносауруса у домету; Тр:док се борба не заврши, или не испуне задатак; О: д,н; Вм:природна] Свештеник помоћу ове молитве ако баца успјешну лкп м може да призове К4/2 диносауруса по нивоу искуства (бацити на табели диносауруса у КОС датој у њиховом опису) који ће послушати најпростија наређења корисника типа нападни, чувај итд.

**(31-60%) тезч б2 Призивање страшних животиња** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10 м/н; Сас: златно звонце (До:у; Вр:60), рогови минотаура (До:р; Вр:200); Об дј:К4/2 по нивоу корисника страшне животиње у домету; Тр:док се борба не заврши, или не испуне задатак; О: д,н; Вм: природна] Свештеник помоћу ове молитве ако из три покушаја баца успјешну лкп м може да призове К4 животиње по нивоу искуства (одредити као и код темо призивање животиња али додати и карактеристике страшних животиња описане у КОС) које ће послушати најпростија наређења корисника типа нападни, чувај итд.

**(61-100%) тезч б3 Разговарање разним језицима** [До:у; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: биљка здравац (До:у; Вр:0,9), златни колут за

главу (До:р; Вр:25); Об дј:површина пречника 10м; Тр:К4цк/н; О: д,н; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да прича са свим врстама створења укључујући и чудовишта која имају способност говора. Корисник чак може да прича и са различитим врстама створења или чудовишта на било којем језику али мора им се обраћати посебно и једном по једном.

## 3. Теже заједничке чини лијечења

**(1-100%) тезч в1 Подмлађивање** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, гранат (До:у; Вр: 500), аметист (До:р; Вр:1000); Об дј:једно створење; Тр:трајно; Од:могуће; О: д,н,з; Вм: лијечење] Помоћу ове чини карактер може да се подмлади 2К10 година. Ову чин је такође могуће употребити са обрнутим дејством. Након сваког кориштења чини постоји 2К10 вјероватноће да ће чин имати обрнуто дејство од жељеног, а након сваког случајног обрнутог дејства додаје се по још К10 вјероватноће на почетну основу.

## 4. Теже заједничке чини призивања

**(1-5%) тезч г1 Телекинеза** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:20м/н; Сас: гвожђани прах (До:у; Вр:0,1), вулкански пепео (До:р; Вр:10; О: д,н,з); Тесб:поништава; Об дј:1 предмет; Тр:2цк+К10цк/н; О: д,н, з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може концентришући се на објекте да их ментално помјера и то тежину од 10кг брзином 5м по циклусу. Објектима се може управљати телекинетички као да су држани једном руком, нпр повлачење полуге, окретање кључа или одвезивање чвора. Евентуално енергија за чин може се потрошити и у једном циклусу и то тако што се може један или више предмета на простору од 3м<sup>3</sup> послати великом брзином директно од себе до даљине од 10м по нивоу корисника. Штета која се изазива оваквим нападом је највише 1е по нивоу корисника, а чињу се могу зхватити и противнички карактери ако корисник може да



подигне њихову тежину. Предмети који изађу из области дјеловања чини ће пасти на земљу непокретни, а десиће се иста ствар ако корисник изгуби концентрацију док помјера предмете.

**(6-10%) тезч г2 Симбиотички фамилијар** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:3км/н; Сас:тамјан и ријетко биље (До:р; Вр:100); Об дј:1 фамилијар; Тр:2К10 сати; О: д,н,з; Вм:призивање] Корисник помоћу ове чини може да призове фамилијара попут зпч призивање фамилијара, било којем карактеру којем жели укључујући и себе. У сваком другом смислу ова чин функционише као зпч призивање фамилијара.

**(11-15%) тезч г3 Комуникација мислима** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:1К20км/н; Сас: жад [До:у; Вр:100], сафир [До:р; Вр:1000]; Об дј:1 створење; Тр:1К20 циклуса/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Карактер је у стању да прича и преноси поруке саговорнику помоћу мисли односно телепатски све док траје ова чин.

**(16-20%) тезч г4 Промјена димензије** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-,топаз (До:у; Вр:500), смарагд (До:р; Вр:5000); Тесб:поништава; Об дј:корисник +1 створење за сваки ниво корисника након првог; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:призивање] Када се употреби ова чин корисник може себе и створења са собом да пребаци у другу димензију постојања. Када се чин употреби сви који желе да учествују у чини морају да се држе за руке и може да буде највише до 8 карактера односно по један за сваки ниво корисника након првог. Жртва која не жели да буде послата у другу димензију мора ипак да буде додирнута од стране корисника и ако не баци успјешно тесб чин ће дјеловати на њега.

**(21-25%) тезч г5 Посебни језици** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10м/н; Сас:-, слатко уље (До:у; Вр:0,1), прах ћилибара (До:р; Вр:100); Об дј:корисник; Тр: 3+К10 цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Ова чин функционише слично као и лкмо причање са животињама и омогућује причање и са осталима језицима који се не могу научити на нормалан односно

уобичајен начин. Када се припрема чин мора се изабрати само један језик којим се жели причати, а могући језици су језици елементалних димензија: ватрени, ваздушни, земљани и водени језик; као и језик животиња, птичји језик, језик биљака, језик предмета, и језик добра или језик свјетлости као и језик зла или језик таме.

**(26-30%) тезч г6 Претварање оружја** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас:-језик змије (До:у; Вр:5), статуица животиње од абоноса (До:р; Вр:8; Тж:0,2); Тесб:поништава; Об дј:једно оружје; Тр:К10цк/н; Од:могуће; О: д,н,з ; Вм: призивање] Корисник може да претвори једно оружје у било коју животињу тако што упути зрак енергије који треба да додирне оружје. Помоћу чини се може претворити своје или туђе оружје, али ако се покуша претворити туђе противник има право на тесб да би избјегао дејство чини у којем случају је оно поништено. При претварању најчешће се користе опасне животиње попут змија, или већих грабљивица, а након истека трајања чини оружје се враћа у претходни облик.

**(31-40%) тезч г7 Безбједни цеп** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:пречник 10м+10м/н; Сас:-, бисер (До:у; Вр:100), кристална призма (До:р; Вр:500); Об дј: до сто створења; Тр:К10сати/н; О: д,н; Вм: призивање] Помоћу ове чини корисник може да телепортује себе и своје пријатеље у екстра димензионални простор гдје се може убацили до сто створења људске величине и ту могу остати до сто дана подјелено са бројем створења који су унутра (при рачунању закржује се надоље). Простор у којем су се нашли је својеврсни рај препун разног укусног воћа и поврћа, у њему људи не старе и све чини лијечења и нормално лијечење имају своје дупло дејство. Када карактер дође на 7 ниво може да се телепортује на исто мјесто у екстрадимензионалном простору и по жељи ту може и да направи склониште гдје може да оставља свари, али ипак треба узети у обзир да и у том простору вребају разне опасности. Чин се такође може употребити и на разне



вреће или кутије у којима ће се моћи да складишти скоро неограничена количина ствари (но ипак постоји и одређена вјероватноћа да са друге стране те ствари неко нађе и узме), а у комбинацији са зпч зачаравање предмета дејство на зачараним предметима може бити и трајно.

**(41-50%) тезч г8 Путовање кроз димензије** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:30м; Сас: прах бисера (До:у; Вр:500), звјездани сафир (До:р; Вр:5000); Об дј:корисник; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да своју душу одвоји од тјела и пошаље у димензију по жељи. Потом ће се тунел отворити и његова душа ће проћи вртоглаво кроз њега заједно са свим стварима које је корисник имао на себи у тренутку коришћења чини. У материјалном свијету у том тренутку његово тјело ће пасти у кому из које се неће моћи пробудити све док се чин не оконча. Ако било које од два тјела корисника погине он ће у оба случаја да буде мртав. Корисник са собом може да поведе још по једно створење за сваки ниво искуства који има под условом да су она повезана у круг помоћу додира заједно са корисником, а приликом путовања ти путници ће бити зависни од корисника јер ако се њему нешто деси током путовања остали ће бити заробљени на мјесту гдје су се и затекли. Треба напоменути да магични предмети могу да раде другачије у другим димензијама, у зависности од тога на којем принципу функционишу (по процјени ВИ), док ће магичне творевине и реликвије у сваком случају радити без обзира на димензију у којој се нађу. Чин траје по жељи корисника или док се чин не оконча на други начин (његовом смрћу, поништавањем ове чини исл), а тада се поново ствара тунел кроз који ће се корисник и путници вратити до својих тјела у материјалној димензији.

**(51-60%) тезч г9 Порука у сну** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: тамјан (До:у; Вр:15), (6526-6535) златна прашина (До:р; Вр:5); Само у случају обрнутог дејства теп м: поништава; Об дј: једно створење;

Од:могуће; Тр:вријеме потребно да се порука пренесе; О: д,н,з; Вм:призивање] Корисник или особа коју он додирне може да пошаље осталима поруку у облику снова. При употреби чини особа којој се жели послати порука мора се именовати или рећи нека титула и опис тако да нема сумње о коме се ради, а потом онај који шаље поруку пада у транс попут успаваности и успјеће да пренесе поруку осим ако онај ко треба да прими поруку није будан или магично заштићен. У том случају пошиљалац може остати у стању транс док не успије да пошаље поруку, а ако за то вријеме буде узнемираван чин ће бити прекинута, а оно што треба истаћи гдје је особа којој се шаље порука и шта он ради у том тренутку не може се сазнати помоћу ове чини. Такође у стању транс онај који шаље поруку није свјестан ничег око себе и потпуно је незаштићен и беспомоћан. Када се успостави веза он може у сну да пошаље поруку било које дужине, а онај који је примио ће је се сјећати у потпуности. Треба напоменути да у сну онај који шаље поруку не може да поставља никаква питања јер се комуникација одвија само у једном смјеру, тј он шаље аудио визуелну поруку кроз сан ономе који сања. Обрнуто дејство ове чини је ноћна мора када корисник ствара разне ужасне и узнемиравајуће визије, а жртва у том случају има дозвољену теп м да би избјегла дејство чини које ће у случају успјешног бацања бити поништено. Ноћна мора ће спријечити одмор и нанијети К10 поена штете, а када се пробуди жртва ће бити уморна и неиспавана и неће моћи да припреми чини док се прописно не одмори.

**(61-70%) тезч г10 Призивање димензионих створења** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: прах бисера (До:у; Вр:500), прах звјезданог сафира (До:р; Вр:5000); Тесб (или лксб у зависности од нивоа): поништава; Об дј: жељено мјесто; Од:могуће; Тр:К10цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да призове једно створење из друге димензије или да га врати из своје димензије у његову (обрнуто дејство чини).



Ако створење не жели да се врати у своју димензију оно мора да баци тесб (или лксб ако је једнак или већи ниво од корисника) да би се одупрло чини и ово важи и за нормално и обрнуто дејство, у првом случају се провјерава по истеку чини док у другом на почетку, а при сваком коришћењу постоји и 20% вјероватноће да створење не буде послато у жељену димензију већ у неку другу. Да би одредили насумично призвано створење баца се на табели створења духовних димензија у КОС са напоменом да добри корисници могу само да призову неодређена и добра створења, зли само зла и неодређена, док неодређени могу све три врсте.

**(71-80%) тезч г11 Утамничавање димензионих створења** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:2К10м; Сас: прах топаза (До:у; Вр:500), смарагд (До:р; Вр:5000); Теп м: поништава; Об дј: жељено димензионо створење; Тр:К10цк/н; О: н,з; Вм:призивање] Употребом ове чини корисник покушава једну опасну ствар, да призове неко створење из друге димензије, утамничи га и потом да од њега тражи неку услугу за повраћај његове слободе. Приликом кориштења чини мора се изрећи врста створења и дато право властито име ако оно постоји и ако је то створење њиме именовано. Када се употреби у одређеној димензији се ствара отвор и створење које га види ће помослити да је то капија и ући ће унутра али ако не баци теп м ће открити да је то замка и чин пропада. Ипак када се то створење утамничи оно може слободно да нападне корисника осим ако он није направио заштитни круг и тада опет постоји нека вјероватноћа да се тај круг заобиђе у зависности од његовог квалитета. Ако је круг заштите цртан руком, постоји 20% вјероватноће за то, док ако је изгравирани или урезан у под постоји 10% почетне шансе која се баца први пут да би се утврдило да ли је посао добро одрађен, а поред тога увјек се додаје и по 10% за сваки ниво који је створење веће од нивоа искуства корисника или одузима по 10% за сваки ниво који је створење мање од корисника. Ова шанса се

може смањити пажљивим припремањем и за сваки додати ријетки састојак она се смањује за 10%. Потом ће корисник заробљено димензионо створење покушати да подмити, уцјени, покуша са обећањима и пријетњима са циљем да изврши неки задатак за њега. Ипак створења не желе одмах да послушају и корисник мора да их убједи за шта је потребна и његова рјечитост од које зависи и успјех наговарања. Потом ВИ додјељује број од 1-6 у зависности од веће убједљивости корисника и одузима тај број од мудрости створења након чега прави лкп м да види да ли створење одлучује да послуша. Ако је провјера неуспјешна оно ће послушати, а убјеђивање и провјера се може покушати сваки дан по једном али сваки следећи пут се додаје ограничење од -1 на мудрост што означава замор и нестрпљивост створења. Када се једном успјешно утамничи створење се може држати све док се корисник усуђује да то чини (јер треба узети у обзир да при свакој провјери постоји шанса да оно побјегне), док створење не обећа да ће извршити оно што корисник жели (након чега га он магично условљава до то и учини) или док се не отараси створења помоћу неке чини којом ће послати створење на неко друго мјесто. Створење ће након извршеног задатка одмах бити ослобођено и довољно је само да јави кориснику да је задатак извршен да би било ослобођено и враћено у своју димензију, а након тога она могу да желе и да се освете за то што их је корисник заробио и покушати и да се освете.

**(81-90%) тезч г12 Пламен магије** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: види опис; Сас: као код оригиналне чини; Об дј: види опис; Тр:види опис; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да каналише сирову магичну енергију и да је преобликује у било који жељени ефекат који може да створи ефекат било које теже чини или слабијих по жељи, а довољно је да корисник има само генерално знање како чин чији ефекат жели да створи функционише и не мора да је има записану у књизи чини. Ова чин се такође



може употребити за старање магичних предмета и то за ефекте који се не могу створити помоћу обичних чини, а такође могуће је створити предмете из ничега (ово дејство је слично слабијем дејству тшма чин за испуњење жеље) и тада се магична енергија обликује у тврде предмете који имају зеленкасти свјетlucaву нијансу и зраче магијом, јачи су од челика, а скоро да немају тежину и отпорни су на ватру, хладноћу, електрицитет и све облике магичних напада осим рашчињавања (а ако су потребне провјере узимају се корисникове особине као особине предмета). Када се предмети стварају корисник је ограничен својом вјештином као и величином самог предмета која не може да пређе пречник од 3м. Иначе овакви предмети нису стабилни нити стални и ониће се рапршити у року од 4+К6 сати.

#### **(91-100%) тезч г13 Димензиони прозор**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 5м; Сас: мелем (До:у; Тж:0,5; Вр:25), парфем (До:р; Тж:0,1; Вр:5); Об дј: отвор највише 3\*3м; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Када се чин употреби отвор односно димензиони прозор се ствара испред корисника кроз који он и остали могу да виде у звјездане или било које друге димензије према којим се прозор отвара. Димензиони прозор може да варира у величини од 30\*30цм до 3\*3м, по жељи корисника. Иначе прозор се не може помјерати и ако се корисник од њега удаљи 5м чин престаје и прозор ће нестати. Изговарајући одређено име корисник може да посматра то створење или предмет кроз димензиони прозор, а више од једне ствари или створења се може гледати током кориштења чини (ако се то уради прозор посиви како се димензија која се посматра мјења и то траје К4 циклуса док се прозор коначно не усмјери на жељени циљ). Прозор функционише са двије стране и створења са друге стране могу да такође да виде кроз прозор али усмена комуникација није могућа нити та створења могу да прођу кроз отвор, али ако се то покуша постоји основна шанса од 5% за успјех. на шта се додаје К4% за

сваки ниво или КЕ створења (да би прошло кроз отвор створење мора бити мање од отвора иначе ће само дио тјела проћи, а не и цијело створење).

### **5. Теже нападачке заједничке чини**

**(1-50%) тезч д1 Ватрени талас** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом: 2К10м/н; Сас: прах граната (До:у; Вр:100), рубин (До:р; Вр:5000), бисерна прашина (До:р; Вр:500); Тесб: поништава; Об дј: површина ширине 3м и дужине 10м; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачка] Помоћу ове чини корисник изазива талас ватре који ће прекрити подручје дјеловања чини наносећи штету свима који се нађу на том подручју од К10 поена штете по нивоу корисника осим ако не баце успјешно тесб у ком случају не трпе штету.

**(51-100%) тезч д2 Побољшана лопта хладноће** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом: 2К10м/н; Сас: сребрна прашина (До:у; Вр:0,5), прах дијаманта (До:р; Вр:5000), бисерна прашина (До:р; Вр:500); Лксб: за пола штете; Об дј: полупречник К4м и полупречник К10м/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачка] Ово је побољшана верзија чини лопта хладноће и када се употреби корисник испалује лопту хладноће која по његовој жељи експлодира и наноси штету од К6 поена штете по нивоу корисника свима у полупречнику од К4 метара и наноси још К6 поена штете по нивоу корисника свима у полупречнику К10м по нивоу корисника. Поред овог дејства чин може да уради и следеће а то је да корисник помоћу лопте замрзне воду и то тако што испали лопту у воду коју жели да заледи и она ће се заледити на подручју полупречника К10м по његовом нивоу и лед ће бити толико тврд да ће преко њега моћи да пређу и каравани са коњским колима. Трећа могућност је да умјесто лопте корисник пошаље зрак хладноће који наноси К8 поена штете по нивоу корисника, али може да нанесе штету само једној погођеној жртви. У свим случајевима лксб смањује штету за пола.



## 6. Теже одбрамбене заједничке чини

### (1-10%) тезч њ1 Заштита од чини

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-,златни пехар (До:у; Вр: 50; Тж:0,5), аметист (До:р; Вр:1000); Об дј:једно створење; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Када корисник употреби ову чин око њега (или око створења на које је употребљена) се ствара магично енергетско поље које ће га штити од свих лакших чини које у 10% случајева по његовом нивоу искуства неће дјеловати на њега, а такође и од способности створења које дјелују попут чини (поглед, звучни напади и сл) и свих магичних дејстава са магичних предмета. Ако при припреми чини употреби и рјетке састојке биће заштићен и од тежих чини. Нпр корисник на 4 нивоу има 40% шансе да нека чин неће дјеловати на њега.

**(11-20%) тезч њ2 Заштита од окамењивања** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, гранитна прашина (До:у; Вр: 0,01), вулкански пепео (До:р; Вр:10); Об дј:једно створење; Тр:2К10цк/н; О: д,н,з ; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини карактер се штити од свих врста окамењивања било да се то остварити магичним путем или неким другим као што је нпр поглед базилика или медузе.

**(21-30%) тезч њ3 Одбијање чини** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К4м испред корисника; Сас: бисерна прашина (До:у; Вр: 500), сафир (До:р; Вр:1000); Об дј:простор испред корисника; Тр:2К10цк; О: д,н,з ; Вм:одбрамбена] Чин прави дисторзију материјалне димензије тј материје и чини је таквом да одбија чини које се усмјере према кориснику и шаље их у насумичном смјеру. Ипак чини се неће увјек одбити цјеле већ ће некад и проћи (100%-К10% по нивоу корисника) са ефектом у 1-50% случајева умањеним за пола или 51-100% потпуним ефектом на корисника. Такође неке чини су и отпорне на овај ефекат као што су чини које захватају одређено подручје и нису уперене

директно на корисника и чини које раде на додир.

**(31-40%) тезч њ4 Сфера одбране од биљака** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: свила (До:у; Вр:1), корална огрлица (До:р; Вр:500), златна бодљица (До:р; Вр:20); Об дј:пречник 5м; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник ствара сферу око себе која је пречника 5м и она ће га штити од свих видова биљака укључујући и створења попут биљака као што су дрвочувари. Биљке га неће нападати, а ако корисник покуша да удари сфером у биљке она ће се распрснути.

**(41-50%) тезч њ5 Јаче онеспособљавање чула** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: златни пехар (До:у; Тж:0,5; Вр:50), аметист (До:р; Вр:1000); Лксб:спрјечава; Об дј:пречник К10м/н; Тр:К6 цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник може да онеспособи једно чуло створењима на подручју дјеловања чини. Дејство чини захвата К6 нивоа створења по нивоу корисника, а прво ће бити захваћена створења са мањим нивоом, а потом и она са већим. Створења неће моћи да користе то чуло за вријеме трајања чини. Чини које могу да се блокирају су чуло 1 мириса, 2 вида, 3 укуса, 4 слуха и 5 додира (К10/2 бацање да би се одредило случајно онеспособљавање чула).

**(51-75%) тезч њ6 Заваравање шпијунирања** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: бронзани диск (До:у; Вр:0,1), фосфор (До:р; Вр:5); Тесб: поништава; Об дј: коцка странице 10м/н; Тр: К4сата/н; О: д,н,з; Вм: одбрамбена] Помоћу ове чини карактер може да онемогући и завара покушај магичног шпијунирања и поред тога може да изазове лажни приказ по жељи који ће онај који магично шпијунира да види током магичног шпијунирања. Корисник може да пошаље било коју слику и звук у складу са начином на који онај који магично шпијунира користи и та особа тада има омогућену теп м и ако бацање буде успјешно он ће открити да је то шпијунирање лажно јер ће схватити да нешто није у реду. Ако не баци успјешну теп м



жртва ће бити убјеђена да је његово магично шпијунирање успјешно и неће сумњати ни у шта што је видио приликом шпијунирања.

**(76-100%) тезч њ7 Свјетлосни омотач**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 200м; Сас: комадићи жада (До:у; Вр:100), Опал (До:р; Вр:1000); Об дј: сфера пречника 30м (такође и у висину); Тр: К4сата/н или трајно ако се употребе ријетки састојци, а чин је тада фиксна; О: д,н; Вм:одбрамбена] Када се ова чин употреби корисник ствара полукружно заштитно свјетлосно поље које свјетлуца и оно се може употребити на одређено подручје или на корисника у којем ће се случају кретати са њим. Створења која су пријатељи корисника доживљавају свјетлост као топлу и удобну, надахњујућу, инспиративну, опорављајућу и лијечећу (под дејством су чини благослов и лијечи им се К8 поена сваки К4 циклус, као и додатни додатак од +1 на напад и штету коју наносе). Противници када дођу у додир са свјетлосном баријером трпе осљеппљивање, опекотине и штету (прво морају бацити лксб да не би били заслијепљени свјетлошћу К4+1 циклуса, потом трпе мале опекотине изазване од ужарених зрака које наносе К4+1 штете (лксб за пола штете) и трпе ограничење од -2 на храброст.

**7. Теже заједничке чини прорицања**

**(1-25%) тезч е1 Истински вид**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: додир; Сас:-, свила (До:у; Вр:1), свилена лепеза (До:р; Вр:1); Об дј: линија погледа, највише 20м; Тр:3 цк/н; О: д,н,з; Вм:прорицање] Помоћу ове чини корисник може да види све ствари онаквим какве оне заиста јесу. Може да види кроз обичан или магични мрак, тајна врата постају видљива, невидљиве ствари постају видљиве, може да види кроз магичне обмане и да их препознаје, промјењени облици такође постају видљиви тако што се изнад спољашњег изгледа појаве провидни стварни изглед. Нпр златни змај претворен у човјека ће се показати као провидни змај изнад

фигуре човјека. Свештеници помоћу ове чини могу и да одреде оријентацију предмета или особа на које се сконцентришу. Истински вид не пролази коз чврсте предмете као што су зид и сл.

**(26-50%) тезч е2 Магично шпијунирање**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:додир; Сас:-,свети предмет тј. света водица (До:ч; Вр: 25; Тж:0,1), сребрна плоча (До:р; Вр:20; Тж:0,3); Об дј:створење које се посматра; Тр:К4цк/бочица свете водице; О: д,н,з; Вм:прорицање] Помоћу ове чини зденац са обичном водом може да се зачара и да служи као кристална кугла односно предмет кроз који могу да се посматрају жељене особе и на тај начин магично шпијунирају или то може да се уради са било којом кристалном или стакленом супстанцом као што је огледало, кристална или стаклена кугла и сл. За сваку боцу свете воде свештеник може да гледа К4 циклуса до највише један сат, а корисник мора да познаје особу коју хоће да шпијунира. Знање о тој особи је кључни фактор колко ће чин бити успјешна без обзира на удаљеност, а могуће је посматрање чак и других димензија. Ако је личност добро позната чин ће бити успјешна 100%, слабо позната 85%, позната из слике или се посједује комад те особе 50%, посједује се комад одјеће од особе или је корисник добро обавјештен о њој 25%, мало информисан о особи 20%, у другој димензији -25%. Помоћу ове чини може да се безбједно посматра жељена особа само једном недељно, а више од тога за сваки пут се смањује памет по један поен за стално.

**(51-75%) тезч е3 Пројекција слике**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: стаклена плоча (До:у; Тж:0,1; Вр:2), кристална призма (До:р; Тж:0,1; Вр:500); Об дј: простор гдје корисник жели да прикаже своју пројекцију; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:прорицање] Помоћу ове чини, која је у суштини једна од шпијунских чини, корисник може да пошље слику свога лика на одређено мјесто које је већ раније посјетио и та слика је уствари његова пројекција помоћу које може и да види



шта се дешава на том мјесту и чак и да прича кроз њу. Остали који се налазе тамо видиће његову пројекцију која има изглед духа и може им се обратити сабласним гласом. Ако се пројекција уништи (има оклопљеност 7 и једну петину енергије корисника), корисник ће такође бити повријеђен и изгубиће једну петину поена енергије коју има.

**(76-100%) тезч е4 Контактирање друге димензије** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:0; Сас: златно звонце (До:у; Вр:60), прах сафира (До:р; Вр:1000); Об дј:једно моћније биће из жељене димензије; Тр: види опис; О: д,н,з; Вм: прорицање] Када употреби ову чин корисник контактира другу димензију и покушава да оствари сусрет са силама које тамо пребивају тражећи савјет или информације. Како је такав контакт за призване силе увриједљив али не могу да га избјегну и морају да дају одговор на питање оне ће се трудити да дају што краће одговоре типа да, не, можда, никада, небитно и сл. Силе морају да одговоре на свако питање током трајања чини, а за сваки ниво корисника он може да постави по једно питање. За сваки ниво искуства корисника постоји по К10% шансе да контактирано створење зна одговор (јер се призивају моћнија бића), а сваки пут када се ова чин употреби постоји и 20% вјероватноће да он привремено полуди што ће трајати К4 дана, а такође понекад (10% вјероватноће или више по процјени ВИ, зависно од питања) оваква прорицања су спријечена од божанских сила. Сличан примјер ове чини био би ритуал ашкента из књига Терија Прачета, гдје мађионичари дозивају смрт и постављају му питања.

## 8. Теже заједничке чини очаравања

**(1-10%) тезч ж1 Страх** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:20м; Сас:-, срце пилета (До:у; Вр:0,2), сребрни птичији кавез (До:р; Вр:8; Тж:9,3); Тесб: поништава; Об дј: купа пречника 10м на њеном крају; Тр: К6 цк+1цк/н; О: д,н,з] Када се употреби ова магија корисник ствара испред себе невидљиву купу страха која ће

изазвати свакога ко се нађе у њој да се окрене и побјегне у паници испуштајући оружје у 50% случајева. Немртва бића или они који прођу тесб нису захваћени магијом. Бића захваћена чињу бјежаће трчећи њиховом највећом брзином К10 циклуса плус по један циклус за сваки ниво искуства корисника.

### **(11-20%) тезч ж2 Изазивање вјерности**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:50м+10м/н; Сас:-, крисоберил (До:у; Вр:100; Тж:0,4), прашина перидота (До:р; Вр:500); Об дј: К10 створења/н; Тр: К10сати/н; О: д,н,з ; Вм: очаравање] Помоћу ове чини карактер може да изазове вјерност и послушност К10 људи по свом искуственом нивоу. Они ће га сматрати за господара и бити му одани и служити га, али они са мудрошћу већом од 7 имају право на теп м да би избјегли ово дејство. Зачарана створења која морају бити исте расе као корисник и слушаће га као да је он њихов законити владар, али ипак ако он изда наредбу која је потпуно супротна са природом понашања људи и њиховом оријентацијом чин ће бити прекинута.

### **(21-30%) тезч ж4 Задржавање биљака**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом: 100м; Сас: латице руже (До:у; Вр:0,1), штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Об дј: К4 биљке на простору пречника К10м/н; Тр: К4цк/н; О: д,н,з; Вм: очаравање] Ова чин изазива да се све биљке престану да крећу укључујући и обмотавање, хватање, заробљавање и сл, а такође и стварање и било каквих звукова. Чин дјелује на све видове биљака укључујући печурке, све паразитске облике као и оне оживљене магичним путем.

### **(31-40%) тезч ж5 Масовно предлагање**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом: К10м/н; Сас: златно звонце (До:у; Вр:60), призма топаза (До:у; Вр:1500); Лкп м: поништава; Об дј: К4 створења/н на простору пречника К10м/н; Тр: 1 сат + К4сати/н; О: д,н,з; Вм: очаравање] Ова чин дјелује исто као и лкзч предлог само што се може употребити на више створења и то на К4 створења за сваки ниво корисника на подручју пречника К10м за сваки ниво корисника. Када се употреби ова чин



корисник изговори неколико фраза односно реченицу или двије и помоћу њих предложи створењима на које се концентрисао жељену акцију. Чин се мора изговорити језиком које створења разумију и мора да звучи логично да би га послушали јер у супротном чин неће дјеловати. Помоћу ове чини не може се натјерати да створења скоче у језеро киселине али предлог који каже да је то језерце чисте воде у којем би се створења могла окупати ће постићи жељено дејство. Такође веома логични предлози могу да омогуће и додатке особинама на лкп м од +1, +2 и сл у зависности од процјене ВИ.

**(41-50%) тезч ж6 Ошамућивање** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:К10м/н; Сас: златни пехар (До:у; Тж:0,5; Вр:50), фигурица од перидота (До:у; Вр:500); Теп м:поништава; Об дј: створења на површини пречника 2К10м; Тр:види опис; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова чин дјелује на сва створења у области њеног дјеловања (површина пречника 2К10м) тако што их ошамути и она неће бити у могућности да ураде ништа током дјеловања чини јер неће бити у могућности да размишљају и дјелују усклађено. Теп м поништава чин, а створења са мудрушћу 7 и мањом ће бити ошамућена К10 циклуса по нивоу искуства корисника, они са мудрошћу од 8 до 11 пола од тог износа, док ће они са мудрошћу преко 11 бити ошамућени само једну петину од тог износа.

**(51-60%) тезч ж7 Опасни поглед** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:К10м/н; Сас: кварц у праху (До:у; Вр:10), диск, од кости, са бројевима на себи (До:р; Вр:0,3); Тесб:поништава; Об дј:једно створење; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Помоћу ове чини корисник може помоћу погледа да изазове неколико ефеката али ипак при припреми чини мора се одлучити за један који ће употребити при коришћењу чини. Ова чин дјелује поред осталих напада корисника и он рецимо за вријеме трајања чини може да дејствује помоћу погледа на по једно створење током једног циклуса које, ако се сусретне са његовим погледом ће истрпити дејство чини осим ако не баци успешно тесб

у ком случају је оно поништено. Треба напоменути да немртва створења не могу бити захваћена овом чињу, а корисник је такође подложен одбијању погледа када ће чин дјеловати на њега (у случају очаравања биће парализован док дејство не престане). Основна дејства ове чини су: 1-25% страх (корисник при погледу изговара једну ријеч након чега ће жртва побјећи престрављена и бјезати К4 циклуса, а потом ће покушати да избјегне корисника у борби на све могуће начине), 26-50% очаравање (корисник при погледу изговара једну ријеч којом ће очарати сва створења која погледа и она ће му бити лојална и послушна чак и ако раде неке опасне ствари по њих. Овај ефекат је сличан тема очаравање, а створења која нису човјеколика имају додатак +2 на тесб), 51-75% болест (корисник погледом и изговарањем једне ријечи изазива изненадне болове који ће захватити жртву којој ће све особине бити смањене за пола, као и кретање. Дејство траје 2 циклуса по нивоу корисника након чега је потребно по сат времена одмора да би се вратила свака карактеристика за један), 76-100% успављивање (корисник погледом и изговарањем једне ријечи изазива коматозни сан код жртве који траје К6 циклуса по нивоу корисника и веома је слично као лкзч успављивање)

**(61-80%) тезч ж8 Ослабљивање личности** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 5м/н; Сас: Скелет животиње или чудовишта (До:у), црни опал (До:р; Вр:1000); Тесб: поништава; Об дј: једно створење; Тр: док се не излијечи; О: д,н,з; Вм:очаравање] Помоћу ове чини корисник ствара одређени поремећај код жртве изазивајући нервни слом и ментални поремећај. Потом да би утврдили душевну ману коју карактер добија баца се на подтабели душевних мана у табели развоја личности у КОП. Ако се употребе и ријетки састојци ту ману је могуће изабрати по жељи, без бацања.

**(81-100%) тезч ж9 Чудовиште јахаћа животиња** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: 30м; Сас:-, графит у праху (До:у; Вр:1), камена



рука (До:р; Вр:5; Тж:0,5); Тесб: поништава; Об дј: круг пречника 10м; Тр: К4сата/н; О: д,н,з; Вм:очаравање] Ова чин очарава једну или више животиња да служе као јахаће животиње кориснику или његовим пријатељима. Створења другог нивоа или мањег имају дозвољено тесб да би избјегли дејство чини, док створења трећег и већег имају лксб да би избјегли чин, а у оба случаја се за сваки поен памети преко 5 додаје по +1 додатак на бацање. Корисник може да захватио један ниво или КЕ створења ако су она трећи ниво или мања, а дупло тај број ако су другог и мањи. Створења која су очарана морају бити довољне величине да могу да носе јахача.

### 9. Теже заједничке чини обмане

**(1-10%) тезч з1 Врата обмана** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:неограничен; Сас: златна жица (До:у; Вр:5), прах опала (До:р; Вр:1000); Тшп м: поништава; Об дј: магична врата пречника до 3м; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Када се употреби ова чин стварају се врата попут магичног портала или телепорта кроз која кад неко прође она нестају, а утисак се добија да је и онај ко је ушао отишао кроз њих. У стварности врата су обмана и након што се кроз њих прође онај ко је то учинио постаје невидљив.за одређено кратко вријеме које му допушта да се сакрије и тако завара оне који га прате или јуре. Жртвама је дозвољена тшп м да би открили обману.

**(11-20%) тезч з2 Чин обмана** [До:р; Вр:1200; Брз:б; Дом:50+К10м/н; Сас: стаклена плоча (До:у; Тж:0,1; Вр:2), штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Теп м: поништава; Об дј: као оригинална чин; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник ствара помало реалну обману нападачке чини по жељи и када је употреби особе које не баце успјешно теп м ће повјеровати да су нападачке чини стварне и тако ће се и понашати. У стварности корисник може да имитира било коју лакшу или тежу нападачку

чин коју је видио употребљену и та чин ће имати само једну петину њеног уобичајеног дејства. Нпр корисник може да употреби тема магична муња и онај кога погоди ова чин обмана ће у стварности истрпити само једну петину штете коју чин иначе наноси, али ако не прође успјешно теп м помислиће да га је погодила права магична муња и истрпиће пуну штету, а ако при томе погине, неће стварно бити мртав већ ће само бити у несвјести следећа 3К4 сата када ће се пробудити схвативши да је истрпио само једну петину од штете коју је очекивао.

#### **(21-30%) тезч з3 Фантомски убица**

[До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:3К10м; Сас: мало сребрно огледало (До:у; Вр:15), штапић од александрита (До:р; Тж:0,1; Вр:500); Тесб: поништава; Об дј: коцка страница 2К6м; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник ствара обману најстрашније замисливе ствари за онога на кога је употреби, једноставно стварајући реалну приказу најстрашнијег подвјесног страха жртве и претворивши га у најужаснију звијер која ће га напасти. Једино ако жртва не баци успјешно тесб види звијер у реалном облику док сви остали укључујући и корисника виде само сјенковити облик. Фантомски убица ће одамах напасти жртву (бн+4) и ако успјешно погоди жртва ће мислити да умире од задатих страшних рана, а ако не баци успјешно лксб стварно ће умријети јер срце престаје да ради.

#### **(31-40%) тезч з4 Чудовишта сјенке**

[До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:3К10м; Сас: непрозирно стакло (До:у; Вр:0,8), прах црног опала (До:р; Вр:1000); Тесб: поништава; Об дј: коцка страница 2К6м; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Када се употреби ова чин корисник материјал из полуелементалне димензије сијенке употребљава да би обликовао илузију једног или више полустварних чудовишта. Ниво створеног чудовишта не може бити већи од нивоа корисника, а створена чудовишта која се обликују по жељи корисника имају једну петину од енергије коју имају прави примјерци тих чудовишта, праву оклопљеност



и напад док специјални напади попут рецимо погледа који окамењује се заиста не дешавају али они који вјерују да су чудовишта сјенке права ће се понашати као да су изазвани ефекти стварни. Када се чудовишта први пут угледају дозвољено је тесб да би се уочила обмана и они који је успјешно баце ће видјети чудовишта као провидне сјенасте облике. Чудовишта сјенке ће у оба случаја наносити само једну петину уобичајене штете за права чудовишта, али ће они који су повјеровали у њих мислити да трпе пуну штету и и тако се и понашати.

**(41-60%) тезч 35 Обмана дупликат** [До:р; Вр:1200; Брз:б; Дом:0; Сас: сребрна прашина (До:у; Вр:0,5), фигурица од аквамарина (До:р; Тж:0,1; Вр:1500); Тшп м: поништава; Об дј: обмана која је дупликат корисника; Тр:К4 цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник прави идентичан дупликат себе, а истовремено на себе баца и тема невидљивост. Потом може да иде гдје хоће док његов дупликат наставља да се креће у правцу у којем се он до тада кретао. Чин омогућује да дупликат прича и прави покрете као да је прави корисник, а такође у то су укључени и мириси и додири.

**(61-80%) тезч 36 Обмана напуштености** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:2К10м/н; Сас: комадићи спинела (До:у; Вр:100), аметист (До:р; Вр:1000); Об дј: пречник К10м/н; Тр:К4 сата/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Када употреби ову чин корисник изазива да подручје које жели изгледа напуштено, неодржавано и некориштено. Они који се крећу подручјем видјеће прашину, паучину, прљавштину и остале сличне ствари које су уобичајене за дуго напуштено мјесто и како пролазе остављаће трагове у прашини, кидати паучину и сл. Само брисање предмета није довољно да се открије обмана и то не ремети чин али насилнији контакти дају шансу да се открије да нешто није како треба. Ако такви контакти постоје створења могу да разоткрију чин једино ако открију неколико предмета које не могу да виде и тада је дозвољено лксб које ако се не баци успјешно,

значиће да створења вјерују да су предмети невидљиви. Магије могу да разоткрију ову чин која је иначе веома моћна врста обмане и може добро да се искористи за сакривање вриједних ствари и која садржи у себи и невидљивост али то може да покрије само неживе предмете док живе ствари неће бити учињене невидљивим али иначе не узнемиравају чин. Ако се употребе ријетки састојци чин има трајно дејство.

**(81-100%) тезч 37 Дугине боје** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:2К10м; Сас: комадићи ћилибара [До:у; Вр:50], топаз (До:р; Вр:1000); Тесб: поништава; Об дј: коцка страница 10м; Тр:док је корисник концентрисан на чин; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник ствара свјетлећу шару попут дуге разних боја које се међусобно претапају. Сви који се нађу на подручју дејства чини ако не баце успјешно тесб постаће фасцинирани бојама и њиховим претапањем толико да ће до краја чини само посматрати призор. Чин ипак може да захвати само до 30 нивоа створења и ако створење на које чин већ дјелује буде погођено оно бива ослобођено од чини и она неће дјеловати на њега надаље. Једном кад је дуга створена корисник руководи са њом једним лаганим покретом, а она се креће лагано у жељеном смјеру брзином од 10м/цк и наставиће да постоји и креће се без посебне концентрације корисника следећих К4 циклуса, а сва створења захваћена чињу ће је слиједити на тачном одстојању. Ако путања зачаране карактере води кроз опасно подручје (ватра, пад са литице и сл) дозвољено је лксб да се чин прекине.

## 10. Теже заједничке чини некромантије

**(1-20%) тезч и1 Претварање у зомбија** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:60м; Сас:-, мумифицирана животињица (До:у; Вр:40), кост немртвог (До:р; Вр:20); Тесб:2К2+2 штете; Об дј:1 створење; Тр:стално; О: з; Вм: некромантија] Помоћу ове чини концентришући се на жртву и



употребљавајући чин корисник може да истјера животну енергију из тјела жртве чинећи да постаје немогуће да се жртва оживи помоћу магије оживљавање или њој сличне. Чин такође и изазива промјене на тјелу тако да ће за три дана од жртве постати зомби који је под контролом онога ко је употребио чин.

#### **(41-60%) тезч и3 Стварање вампира**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-,златни пехар напуњен људском крвљу (До:у; Вр: 50; Тж:0,5), људска жртва (До:р); Об дј:једно створење; Тр:стално; О: з ; Вм: некромантија] Помоћу ове чини корисник може да постане вампиром или од неког другог створења да направи вампира што се ријеђе ради јер вампири су моћни и тешки за контролисање. Да би се чин успјешно спровела у дјело потребна је људска жртва (или жртва исте расе као и створење на које користимо чин) јер је у супротном само 50% вјероватноће да ће се постати вампиром, а потпуна трансформација у вампира ће се десити за К4 недеље.

#### **(61-80%) тезч и4 Контрола немртвих**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:100м; Сас: рукавица од црне свиле (До:у; Вр:0,8), сребрна плоча (До:р; Вр:20); Об дј: 15 нивоа немртвих у пречнику 10м; Тр:1 сат; О: н,з; Вм:некромантија] Ова чин дјелује као тема очаравање али за разлику од ње дјелује само на немртве. Помоћу ње могу само да се очарају немртви 4 нивоа и мањег.

**(81-100%) тезч и5 Стварање скелетона ратника** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, скелет (До:у), црни опал (До:р; Вр:1000); Об дј:један костур/н; Тр:стално; О: з; Вм: некромантија] Помоћу ове чини корисник може да ствара од костура сложеним процесом скелетоне ратнике и то по једног за сваки ниво искуства који има. Ти немртви ће беспоговорно слушати корисникова наређења која могу бити само у облику најпростијих рјечи типа чувај, нападни итд и увјек ће га пратити осим ако им не нареди другачије.

## **11. Теже заједничке чини зачаравања**

### **(1-3%) тезч ј1 Дезинтегрисање**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10м/н; Сас:-, ћилибар (До:у; Вр:100), кристална призма (До:р; Вр:500); Тесб:поништава; Об дј:1 створење или купа 3м2; Тр:стално; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да изазове дезинтегрисање односно растварање материје. Она дјелује чак и на материју магичне природе, али не и на магичне ефекте. Дезинтеграција је тренутна, а ефекти су стални. Било које једно створење може бити захваћено, чак и немртви. Нежива материја до једног кубног метра може се растворити помоћу ове чини. Корисник створи зелени зрак свјетлости који додирнуту материју изазива да засвјетли зелено и потом се раствори и нестане, остављајући само трагове fine прашине за собом. Створења која прођу тесб су избјегла зрак, а материјали су се одупрли магији. Само прво створење или предмет могу бити захваћени.

### **(3-7%) тезч ј2 Тишина**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:30м/н; Сас: бисер [До:у; Вр:100], аметист [До:р; Вр:1000]; Тесб: поништава; Об дј:пречник 5м; Тр:К8 циклуса/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Када се употреби чин на површини од пречника 5м настаје потпуна тишина и не може се чути никакав звук без обзира колко он био гласан. Ова чин се може употребити на тло, на предмет или створење и ако се предмет или створење на којем је чин употребљена крећу и њено дејство ће се кретати са њима. Ако жртва неће да прихвати чин мора да баци успјешно тесб да чин не би дјеловала на њега и онда ће чин да буде искориштена на простор К6х10цм иза њега. Ако се ова чин баци на некога ко намјерава да употреби чин он то неће моћи да уради јер неће моћи ништа да изговори све док ова чин дјелује на њега.

### **(8-10%) тезч ј3 Кретање вјетром**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, соколско перо (До:у; Вр:0,3), кристална призма (До:р; Вр:500); Об дј:корисник +1 особа по нивоу



након првог; Тр:1сат/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Ова чин омогућује кориснику и можда још некоме да се њихова тјела претворе у ваздушасту супстанцу попут облака дима и потом ће они у том облику моћи да ходају по чаробном вјетру који ће их понјети у жељеном смјеру, као да добро лете и њихово кретање ће бити четири пута брже од њиховог кретања. Ова чин траје колико жели корисник, а највише могуће је сат за сваки ниво искуства корисника. За сваки ниво искуства након првог корисник може да додирне још једну особу и на све додирнуте особе ће чин дјеловати. Особе које ходају по вјетру нису невидљиве, већ изгледају попут магле и провидно. Ако су обучени сасвим у бјело у 80% случајева биће исти као и околни облаци, магла или дим и непримјетни просјечном гледаоцу. Корисник може по жељи да поврати свој физички облик и својих другова али да би се претворио из магле у материју и обратно потребно је 2К10 циклуса. Док су у облику магле корисник и његови другови могу бити погођени само помоћу чини или зачараног оружја и могу бити понекад захваћени јаким вјетром по процјени ВИ, а коришћење чини није могуће док су у облику паре.

**(11-13%) тезч ј4 Условљеност** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-,перидот (До:у; Вр: 500), јакинт (До:р; Вр:5000); Об дј:једно створење; Тр:стално или док се не испуни услов; О: д,н,з ; Вм: зачаравање] Условљеност је чин помоћу које се одређени карактер условљава да изврши одређену заповјест или дужност. Створење на које се употребљава мора да је паметно (најмање 5 или више), свјесно и да прихватају чин својевољно. Овом чињу се не може наредити карактеру на којем је употребљена чин да се самоубије или да изврши неке ствари које ће се завршити његовом сигурном смрћу али се може изазвати било који други правац његовог дјеловања. Карактер мора да изврши задата упутства и ако он то успјешно уради чин условљеност престаје, а ако не успије разболиће се и умријеће у року од К4 дана.

Одступање од правилног правца условљене акције изазива губитак снаге од К4 поена дневно све док карактер не исправи своје понашање и не почне да поступа у складу са условљеношћу. Тшма чин за испуњење жеље прекинуће ову чин али лкзч рашчињавање магије и уклањање проклетства (обрнуто дејство од темо проклетство) неће поништити ову чин. Ова чин се често користи код разних полутајних или тајних организација при приступању у чланство и тада се нови чланови условљавају помоћу ове чини најчешће да буду вјерни организацији али могуће су и друге ствари.

**(14-17%) тезч ј5 Отпорност на штетне супстанце** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-,златни пехар (До:у; Вр: 50), сребрна прашина (До:у; Вр:0,5); Об дј:једно створење; Тр:К4 сата/н; О: д,н,з ; Вм: зачаравање] Чин омогућава отпорност на отров, киселину и штетне гасове карактеру на кога се употреби за вријеме њеног трајања.

**(18-20%) тезч ј6 Додатна вјештина** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-,штапић од кристала (До:у; Вр:100), прах ћилибара (До:р; Вр:200); Об дј:једно створење или предмет; Тр: 2К4цк/н; О: д,н,з ; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини карактер може да употребљава једну вјештину (са списка вјештина) током трајања чини или да то омогући неком другом карактеру. Такође могуће је чин употребити на неки предмет који ће ако се додирне ономе што је то учинио омогућити да зна и употребљава ту вјештину током трајања чини. Ако се упоребе ријетки састоци може се омогућити кориштење и двије вјештине или по избору корисника само продужити дејство једне основне.

**(21-23%) тезч ј7 Навођење пројектила** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-,магнетна игла (До:у; Вр:1), златни колут за главу (До:р; Вр:25); Об дј:један пројектил; Тр:К10сати/н; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да зачара стријелу или било који други пројектил тако да се он наводи на циљ помоћу погледа оног који употребљава пројектил. Пројектил ће



погодити карактера осим ако не изађе из видног поља онога ко је хитнуо приојектил, а карактеру је дозвољено и тесб да би га избјегао. Друга алтернативна функција ове чини је да се пројектил може вратити након што је испаљен у руку корисника. Нпр карактер ако гађа ножем он се може вратити у руку по жељи корисника који га наводи када нож погоди или промаши након што је бачен. Ипак само једна функција може бити задата помоћу чини или да се пројектил наводи на циљ или да се враћа у руку након што је са њиме гађано, а те двије функције се не могу истовремено употребити.

**(24-27%) тезч j8 Јаче повећање особине** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, крисоберил (До:у; Вр:100), смарагд (До:р; Вр: 5000); Об дј:једно створење; Тр:К10цк/н; Од:могуће; О: д,н,з ; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да повећа једну изабрану особину за К4 поена оне на кога усмјери чин укључујући и себе. Ова чин није кумулативна и не може се употребити више од једне чини на једног карактера што укључује било коју чин за повећање особине.

**(28-30%) тезч j9 Повећање нивоа** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, корална огрлица (До:у; Вр:500), рогови змаја (До:р; Вр:100); Об дј:једно створење; Тр:К10цк/н; Од:могуће; О: д,н,з ; Вм: зачаравање] Карактер може привремено да повећа себи или неком другом карактеру ниво искуства за један.

**(31-33%) тезч j10 Нерањивост** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, ћилибар (До:у; Вр: 100), топаз (До:р; Вр:1000); Об дј:једно створење; Тр:стално или док се не испуни услов; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Карактер на кога се ова чин употреби привремено не може да се повриједи обичним оружјем већ само магичним, остале магије ће нормално дјеловати на њега.

**(34-37%) тезч j11 Очување** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, златна прашина (До:р; Вр:5), прашина перидота (До:р; Вр:500); Об дј:1м2 предмета; Тр:трајно;

О: д,н,з ; Вм: зачаравање] Ово је чин која када се употреби очувава предмете и одржава их неоштећеним. Свака година која прође у стварности, ако је чин употребљена за предмет ће изгледати као да је уствари протекао само један дан и он неће бити додирнут проласком времена нити нагрижен његовим утицајем.

**(38-40%) тезч j12 Пламено оружје** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: кварц у праху (До:у; Вр: 10), ватрени опал (До:р; Вр:10); Об дј:једно оружје; Тр: К10цк/н; О: д,н,з ; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да зачара оружје да буде обмотано магичним пламеном који ће наносити додатних К10 поена штете при погодку оружја. Пламен може бити било које боје, а најчешће је црвени или небеско плави.

**(41-43%) тезч j13 Ренгенски вид** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10м; Сас: талк (До:у; Вр:0,5), мала сочива (До:р; Вр:8); Об дј:материјал кроз који се гледа; Тр:К10цк/н; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Ова чин даје кориснику могућност да види кроз супстанце кроз које је немогуће видјети помоћу нормалног вида. Ренгенски вид може да продре кроз 5м одјеће, дрвета или сличног животињског или биљног материјала и до 3м камена или неких метала (племенитије метале и олово не може уопште да пробије), а такође њиме се могу видјети и невидљиве ствари. Домет чини 10м, а помоћу ове чини тајна врата и сличне ствари могу се открити у 90% случајева.

**(44-47%) тезч j14 Појачани напад** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, топаз (До:у; Вр: 500), рубин (До:р; Вр:5000); Об дј:једно створење или предмет; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Када се ова чин употреби на карактера или предмет он може да одређено изабрано створење напада са више жестине, у борби ће му бити лакше да погоди противнике и наносиће им већу штету при погодку. Увјек када се бори против изабране расе створења имаће К4 додаток на БН и наносиће К8 додатне штете, а та бацања се бацају сваки пут при нападу на њих.



Створење се мора изабрати када се чин употребава и то нпр може бити орк, гаргојл или било које друго створење укључујући и човјека.

**(48-50%) тезч j15 Налажење блага**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, бакарни ваљак (До:у; Вр:100), аметист (До:р; Вр:1000); Об дј:2К10м/цк; Тр:4+К10цк/н; О: д,н,з; Вм: прорицање] Помоћу ове чини карактер може да одреди смјер у коме се налазе племенити метали попут сребра, злата, драгог камења и сл, са напоменом да вриједност блага мора бити најмање 10000 златника, а могуће је открити чак и руде тих метала. Домет чини је 50м по нивоу корисника. Једино што може да омете ову чин јесте друга магија или зидови обложени оловом.

**(51-55%) тезч j16 Одбојност за животиње** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:додир; Сас: магнетна игла (До:у; Вр:1), сребрна плоча (До:р; Тж:0,3; Вр:20); Об дј:површина пречника К10м/н; Тр:К4 сата/н; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Када се употреби ова чин корисник ствара баријеру на одређеном простору и све врсте животиња укључујући и инсекте неће се јој се приближити на удаљености од 3м све док чин траје. Животиње трећег и већег нивоа могу да уђу у подручје ако су изузетно агресивне и баце успјешно лксб, али ће при томе истрпити и К10 поена штете при проласку кроз баријеру.

**(56-60%) тезч j17 Слободно кретање**

[До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:додир; Сас: мали магнет (До:у; Вр:0,1), сребрни птичији кавез (До:р; Тж:0,5; Вр:8); Об дј:површина 100\*100м; Тр:К4 сата/н; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Када се ова чин употреби на некога она изазива да се он нормално креће и напада током дејства чини чак и када се на њега баце магије које то спријечавају попут парализе, задржавања, магичних мрежа, успоравања и сличних чини.

**(61-65%) тезч j18 Провидност предмета** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: стаклена плоча (До:у; Тж:0,1; Вр:2), штапић од кристала (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Об

дј:1м2; Тр:К6цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да учини провидним дио дрвета, камена или метала провидним за његов поглед или чак да их учини провиднима. Нормално чин може да учини провидним површину од једном квадратног метра дебљине за дрво 40цм, за камен 20цм и за метал 10цм, а ова чин неће радити на злату и олову. На кориснику је да изабере да ли ће материјале учинити стварно провидним или ће они бити провидни само за његов поглед.

**(66-70%) тезч j19 Магична заштита подручја** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:додир; Сас: ваљак од аметиста (До:у; Вр:200), ватрени опал (До:р; Вр:1000); Об дј:површина 100\*100м; Тр:К4 дана/н или трајно ако се употребе ријетки састојци; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да постави магичну заштиту на жељеном једносратном подручју величине 100\*100м или може да је постави на вишеспратном тако што ће да сразмјерно смањи величину за жељени простор. Чин пружа следећа дејства 1. сви ходници постају пуни магле (видљивост се самњује на 3м), 2. сва врата су закључана помоћу лкма магична брава, 3. лкма магична мрежа је постављена насумично на подручју која се обнавља након К4 дана и сваких 10м се провјерава да ли је неко налетео на мрежу (у просторији вјероватноћа је 25%, у ходнику 35%, док је на степеницама 50%), 4 једна врата по нивоу корисника су прекривена обманом тако да изгледају као обична врата, 5 десет лакших чини по избору постављених на важнијим мјестима.

**(71-75%) тезч j20 Условна чин** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:0; Сас: бронзани диск (До:у; Вр:0,1), метални висуљак (До:р; Вр:10); Об дј:корисник; Тр:К4дана/н; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Када корисник употреби ову чин и још једну уз њу искористивши их на себе, може да постави услов када ће ова друга употребљена чин да се активира. Нпр када мађионичар почне да пада може да намјести да се активира лкзч лебдење, ако је у води може да постави да се активира лкзч подводно



дисање итд. Оно што треба истаћи је да корисник може да има на себи само једну ову чин и ако се употребе двије прва ће престати да дјелује.

**(76-80%) тезч j21 Врисак** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:0; Сас: стаклена туба (До:у; Вр:1), призма од спинела (До:р; Вр:1000); Тесб: за пола штете; Об дј: купа димензија 3мх10м; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Када употреби ову чин корисник повећава своје вокалне способности до неслућеног нивоа и потом емитује по жељи купу звука ширине 3м и дужине 10м из уста која ће оглувити све који јој се нађу на путу током 2К10 циклуса и нанијети им 2К6 поена штете, а успјешно бачено тесб самњује штету за пола и спријечава глувоћу. Сви ломљиви предмети (укључујући стакло, кристал и сл) ће се сломити, а тврђи имају право на тесб и у зависности да ли су успјешно бацили истипиће одређену количину штете што може изазвати и ломљење.

**(81-85%) тезч j22 Одбојност** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:додир; Сас: купа од рога овна или бика (До:у; Тж:0,1; Вр:4), златна бодља (До:р; Вр:20); Об дј: К4/2м3/н; Тр:К10 сати/н за предмете или К10цк/н за корисника; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник поставља на предмет природну одбојност свих живих бића према објекту, а једино та одбојност не важи за њега. Тако су сва створења која покушају да приђу предмету одбијена помоћу чини и не могу да приђу ближе од 1м и у случају да покушају у зависности од тежине предмета они ће бити одбачени уназад или ће предмет одскочити од њих. Нпр ако полушан покуша да приђе ковчегу он ће бити одбачен уназад док створење дивовске величине ако покуша исто изазваће да ће ковчег одскочити уназад. Обрнуто дејство ове чини привлачи предмете и жива бића тако да ће онај ко је мањи бити привучен већем и потом ће бити потребна тшп с да би се он одвојио. Такође карактер може и да чин стави на себе што је још један вид употребе ове чини и када то уради створења ће се одбијати од њега брзином којом се и

крећу према њему, а он може да изабере смјер одбијања и чак и прекине одбијање на одређено вријеме током трајања чини. Трајање чини је К10 сати по нивоу корисника за предмете док је К10 циклуса по нивоу корисника ако се чин употреби само на корисника. Ако се при коришћењу чини употребе и ријетки састојци чин има трајно дејство под условом да се употреби на предмет.

**(86-90%) тезч j23 Клонирање** [До:р; Вр:1200; Брз:с; Дом:додир; Сас: прах крисоберила (До:у; Вр:100), опал (До:р; Вр:1000); Об дј:2К4 нова клона; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник ствара 2К4 по изгледу скоро идентична дупликата себе или неког другог по жељи, који су међу собом идентични и под командом корисника. Ипак интелигенција и мудрост ових клонова је мања за 2К4, док су сналажљивост и изглед мањи за К4 поена. Сва знања и вјештине које клонирано створење има се не преносе на клонове већ они посједују само најосновнија знања које клонирано створење има, укључујући и знање борбе са оружјем, а ниво искуства клонова је ограничен на три док је почетни најмање други. Сам процес прављења клонова траје 2К4 недеље и први ступањ је израда тјела, а потом и извођење магичних зачаравања која трају недељу дана, а творац мора при томе и да посједује вјештину прављења магичних предмета и лабораторију за прављење магичних предмета која кошта 2000зл.

**(91-93%) тезч j24 Прављење оклопа чувара** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: пуни плочасти оклоп и велика кацига (До:р; Вр:4100), прашина дијаманта (До:р; Вр:5000); Об дј:један оклоп; Тр:стално; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Да би се оклоп чувар могао направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цјена је 2000зл. Ова чин када се употреби на припремљеном оклопу ствара од њега високо интелигентни зачарани оклоп који је под командом творца и слушаће његова наређења и инструкције најбоље што



може. У случају да се употребе ријетки састојци оклоп чувар ће имати дупло више поена енергије. За више о оклопу чувару видјети опис у КОС.

#### **(94-95%) тезч j25 Премјештање духа**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10км; Сас: прах перидота (До:у; Вр:500), стаклени ковчежић (До:р; Тж:2; Вр:50); Об дј:тек умрли карактер; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник премјешта дух или душу карактера који је умро највише један дан по нивоу корисника у тјело неког најближег и најпогоднијег створења. Да би се одредило које је најближе створење расположиво за премјештање тек умрле душе баца се бацање на табели створења у КОС и ако се добије створење са једнаким нивоом који је тај карактер или мање премјештање ће се обавити, у супротном баца се поново јер то означава да тренутно расположивог створења у близини нема, а свеукупно се може бацати само три пута и ако постоји избор могуће је душу премјестити у најбоље тјело по избору. Ипак свако створење има омогућено тесб да би избјегло дејство чини и ако баци успјешно чин ће бити поништена, у супротном душа створења бива истиснута из тјела и бива послата у нематеријалну димензију умјесто душе карактера. Након употребљене чини корисник ће отприлике знати гдје је створење на које је употребио чин и мораће да га потражи.

#### **(96-100%) тезч j26 Складиштење чини**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: додир; Сас: штап са драгуљем на врху који мора бити најмање вриједности 100зл (До:у; Вр:100), штап са драгуљем на врху који мора бити најмање вриједности 1000зл (До:р; Вр:1000); Об дј: види опис; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Карактер може да ускладишти К4+1 лакших чини и ова чин се може употребити само једном односно не може се искористити одједном више од једне и мора се употребити на штап који је специјално израђен да прими енергију додатно ускладиштених чини. Карактер да би употребио додатне чини мора да држи штап у

руци, при том може употребити само једну током циклуса, а након што све чини у штапу буду истрошене он ће се претворити у пепео.

## **12. Теже заједничке зле чини**

### **(1-10%) тезч к1 Поглед распадања**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:10м/б; Сас:-,зној цина (До:у; Вр:50), црни опал (До:р; Вр:1000); Тесб:поништава; Об дј:праволинијски зрак; Тр:тренутно; О:н,з; Вм: зла] Из очију корисника излетјеће праволинијски у жељеном смјеру зрак и први којег он додирне ће истрпити 3К10 штете од распадања док ће се његов оклоп и све што има на себи растворити и кородирати ако не баце успјешно тесб и постати надаље неупотребљиви.

### **(11-20%) тезч к2 Змијско мутирање**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, човјеколико створење (До:у), људска жртва (До:р); Об дј:једно створење/н; Тр:стално; О: з; Вм: зла] Помоћу ове чини се мутирају човјеколика бића тако да на крају постају у већој или мањој мјери змијолика. Ако се употребе уобичајени састојци од употребљених створења настају створови људи змија, а ако се поред тога употребе и ријетки састојци умјесто њих настају полукрвни људи змије и то је могућа мутација једног створења за сваки ниво искуства корисника. Сам процес мутације траје 2К4 недеље. За више о људима змијама видјети опис човјек змија у КОС.

### **(31-40%) тезч к3 Стварање змај људи**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас:-, јаје змаја (До:р; Вр:800; Тж:7), црни опал (До:р; Вр:1000); Об дј:земља на коју се употребљава чин; Тр:стално; О: з; Вм: зла] Помоћу ове чини корисник може да створи једном употребом 3К4 змај човјека. Основни састојак је једно јаје било којег змаја и сто килограма земље по једном змај човјеку из које ће се он формирати за К4 дана.

### **(41-50%) тезч к4 Напредно мутирање**

[До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:3м пречник; Сас:-, свјећа са црним воском (До:у; Вр:0,5), људска жртва (До:р); Лксб:поништава; Об дј:једно



биће по нивоу корисника; Тр:стално; О: з; Вм:зла] Корисник помоћу ове магије може да мутира бића у изузетно снажне и крвожедне мутанте ниске интелигенције и поред сопствене расе могуће је мутирати и остале човјеколике и бауколике расе. Мутирана бића ће га прихватити за господара и слушаће надаље његова наређења. Мутираним бићима се повећава снага, грађеност и храброст за по К4, а смањује памет, мудрост и изглед за по К4 поена, оријетисаност мјења у злу, а дозвољено је и лксб у случају невољних, а свјесних жртава. Поред тога у 50% случајева добијају и главну мутацију која укључује 1-30% оштре канце којима могу напасти и нанјети К4 поена штете, 31-60% гуштеролику главу којом могу напасти тако што уједају изузетно оштрим чељустима и наносе К6 поена штете или 71-100% рогове којима могу напасти и нанјети К8 поена штете. Поред главне напредни мутанти у 50% случајева добијају и једну од споредних мутација у које спадају 1-20% четири ноге (кретање се повећава за дупло), 21-50% четири руке (може да користи све руке при нападима уз ограничење од -1 за сваку руку коју користи), 51-80% шест рука (као и претходно), 81-100% двије главе (без додатака). Сам процес мутације траје 2К4 недеље. За више о напредним мутантима погледати њихов опис у КОС.

**(51-55%) тезч к5 Отровни дим** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:10м/н; Сас:-, прах рога коболда (До:у; Тж:0,1; Вр:1), бисерна прашина (До:р; Вр:500); Тесб:пола штете; Об дј:пречник 4К4м; Тр:2К4 циклуса; О:з; Вм:зла] Карактер ствара отровни облак на подручју пречника 4К4м у домету чини и сви који су на простору трпе 2К10 поена штете по циклусу, осим ако не баци тесб када ће трпити само пола.

**(56-60%) тезч к6 Стварање створења хаоса** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: састојци (До:у; Вр:300), састојци (До:р; Вр:500); Об дј:1 створење; Тр:трајно; О:з; Вм:зла] Помоћу ове чини корисник може да створи створење хаоса, а да би се оно могло

направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цјена је 2000 зл. Цјена израде обичног створења хаоса је 300зл, јачег створења хаоса 500зл и оно је веће и издржљивије (додатних 4К10 поена енергије). Сам процес траје 2К4 дана и да би се обавио потребна је лабораторија за израду магичних предмета која кошта 2000зл, а након тога створено биће ће бити трајно под контролом корисника који му може издавати простија усмена наређења. За више о створењу хаоса види њихов опис у КОС.

**(61-65%) тезч к7 Стварање совамедвједа** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: састојци (До:у; Вр:300), састојци (До:р; Вр:500); Об дј:1 створење; Тр:трајно; О:з; Вм:зла] Помоћу ове чини корисник може да створи совамедвједа, а да би се он могао направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цјена је 2000зл. Цјена израде обичног совамедвједа је 300зл, а јачег 500зл који је већи и издржљивији (додатних 4К10 поена енергије). Сам процес траје 2К4 дана, а након тога створено биће ће бити трајно под контролом корисника који му може издавати простија усмена наређења. За више о совамедвједима види њихов опис у КОС.

**(66-70%) тезч к8 Болест распадања** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:К4м/н; Сас:-, лобања (До:у; Тж:0,5; Вр:1), фигурица од димног кварца (До:р; Тж:0,3; Вр:400); Тесб:поништава; Об дј:једно створење; Тр:2К4 циклуса; О: н,з; Вм:зла] Ову чин корисник баца на појединачно створење које ће ако не баци тесб бити заражено болешћу која наноси К10 поена штете по циклусу. Ако жртва умре она ће у самртном грчу додирнути најближе створење и тако пренјети болест која се преноси на тај начин све док не нестане расположивих бића у близини која могу бити заражена или док неко не преживи болест (остане му довољно енергије) или баци успјешно тесб при инфекцији, шта се од тога прије деси.



**(71-75%) тезч к9 Црна враџбина**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:10м/н; Сас:-, свјећа са црним воском (До:у; Вр:0,5), сафир (До:р; Вр:1000); Тесб:поништава; Об дј:праволиниска путања у жељеном смјеру; Тр:тренутно; О: з; Вм: зла] Помоћу ове чини корисник ствара муњу зле црне енергије која ће нанјети 2К10 поена штете свакоме кога погоди и ошамутити га К4 циклуса. Муња иде праволинијски и обмотава жртве пролазећи кроз њих тако да може да погоди и више жртава одједном које се налазе на њеном путу.

**(76-80%) тезч к10 Распрскавање главе**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:К10м/н; Сас:-, звиждаљка од кости (До:р; Вр:6), стаклени ковчежић (До:р; Тж:2; Вр:50); Тесб:поништава; Об дј:праволинијски зрак; Тр:тренутно; О:з; Вм: зла] Карактер избацује зрак силе који ако погоди изазива аутоматско распрскавање главе и смрт жртве. Корисник мора да баци успјешно бацање за напад и при томе се не рачуна било који обичан оклоп који жртва има али се у обзир узима било који магични додатак оклопа који жртва има или нека друга врста магичне заштите. Успјешно бачено тесб поништава дејство чини.

**(81-85%) тезч к11 Пројектил ослабљења** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:2К10/н; Сас: свјећа са црним воском (До:у; Вр:0,5), кост немртваг (До:р; Вр:20; Тж:0,1); Тесб: поништава; Об дј:једно створење; Тр:тренутно; О: з; Вм: зла] Карактер избацје пројектил црне енергије која када погоди жртву наноси 4К штете црпећи животну енергију карактера и уништавајући је што отприлике функционише као додир бестјелесне утваре.

**(86-90%) тезч к12 Побољшани облак таме** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:2К10/н; Сас: сумпор (До:у; Вр:0,5), прах црног опала (До:р; Вр:1000); Тесб: пола штете; Об дј: пречник 2К4м; Тр: 2К4цк; О: з; Вм: зла] Ова чин је побољшана лкма облак таме и помоћу ове чини корисник ствара тамни отровни облак пречника 2К4м који наноси 2К6 штете по циклусу свима које додирне, осим ако не баце

лксб у ком случају трпе само пола штете и креће се 2К10м по циклусу у смјеру по жељи корисника.

**(91-95%) тезч к13 Отровна магла**

[До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:2К10+1м/н; Сас: комадићи црног ћилибара (До:у; Вр:50), призма од топаза (До:р; Вр:2000); Тесб: пола штете; Об дј: пречник К10м/н; Тр: К4цк/н; О: з; Вм: зла] Када употреби ову чин корисник ствара високо отровну маглу на подручју дјеловања чини која ће уништити све живе организме који се нађу на том подручју и то трава и слично мање биље за К4 циклуса, грмље за 2К4 циклуса, мање дрвеће за 3К4 циклуса и веће дрвеће за 4К4 циклуса. Животиње и створења која нису отпорна на отров трпе штету К4 у првом циклусу, 2К4 у другом, 3К4 у трећем и 2К8 у четвртном и сваком следећем након тога. Ову отровну маглу може да одува само јак вјетар или сагори јача ватра, а брзина се свима који се кроз њу крећу смањује на 2 јер је отровна и изузетно тешка за кретање.

**(96-100%) тезч к14 Уништавање животне енергије** [До:р; Вр:1200; Бр:б; Дом:додир; Сас: сребрна чиода (До:у; Вр:1), ваљак од опала (До:р; Вр:2000); Лксб: поништава; Об дј:К10м/н; Тр:тренутно; О: з; Вм: зла] Помоћу ове чини корисник на подручју дјеловања чини уништава животну енергију у свим створењима и тако их убија. Корисник може да помоћу ове чини уништи К100 поена енергије по нивоу искуства које има и то прво онима са нижим нивоом, а потом и онима са вишим. Ипак сва створења имају лксб да избјегну дејство чини која неће дјеловати на њих у случају успјешне лксб, а такође чин не дјелује на немртва бића.



## 12. Тешке заједничке чини -

### ТШЗЧ

#### 1. Тешке елементарне заједничке чини

**(1-20%) тшзч а1 Контрола временских прилика** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:К4 хиљада км/н; Сас: пјешчани сат (До:р; Тж:0,4; Вр:25); Об дј:К10км<sup>2</sup>/н; Тр:1дан/н; О: д,н,з; Вм:елементарна] Карактер ће помоћу ове чини бити у могућности да изазове временске прилике по жељи током трајања ове чини и такво вријеме може да траје по један дан за сваки ниво искуства корисника. Карактер када се једном одлучи за временске услове које жели да створи не може их касније мјењати већ они остају такви за вријеме трајања чини, а помоћу ове чини могуће је подесити вјетар, температуру и падавине. Да би се сазнало више о јачини вјетра циди тезч управљање вјетром.

**(21-40%) тшзч а2 Урањање** [До:р; Вр:3600; Брз:с; Дом:К10м/н; Сас: штапић од сребра (До:р; Тж:0,1; Вр:2); Тесб:поништава магију; Об дј:једно створење или корисник највише 1м<sup>3</sup>/н; Тр:4цк након употребе; О: д,н,з; Вм:елементарна] Помоћу ове чини корисник може да изазове да предмет или створење потону у земљу или под на којем су они до тада стајали. Створења имају дозвољено тесб да би избјегли дејство чини, док предмети немају осим ако нису у стању да се помјерају. Потом чин ће почети да дјелује и током следећих четири рунде створење или предмет ће потпуно потонути у подлогу и то брзином од једне четвртине по циклусу. Створење које је потонуло ће умријети за онолико циклуса колика је вриједност његове грађе и +К4 додатних циклуса.

**(41-60%) тшзч а3 Кристалисање** [До:р; Вр:3600; Брз:с; Дом:додир; Сас: меркур (До:р; Вр:10); Тесб:поништава магију; Об дј:0,5м<sup>3</sup>/н; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:елементарна] Помоћу

ове чини корисник може да гвожђе претвори у кристаласту и веома ломљиву супстанцу која се може разбити са једним јачим удрацем. Тако корисник може да претвори нечији мач, штит или читавог голема у кристални материјал и потом да га разбије на комадиће. Ипак да би ово учинио он мора да жељене предмете додирне, а ако је у борби мора да направи успјешно бацање за напад да би одирнуо жељену ствар ако жртва неће добровољно да допусти додир.

**(61-80%) тшзч а4 Стаклени челик** [До:р; Вр:3600; Брз:с; Дом:додир; Сас: челична прашина (До:р; Вр:1); Об дј:10кг/н; Тр:трајно; О: д,н,з; Вм:елементарна] Помоћу ове чини корисник може да претвори стакло или било који материјал попут кристала у провидну супстанцу са чврстином и отпорношћу правога челика који добија оклопљеност од 17. Корисник помоћу чини може да захвати тежину од 10кг по нивоу искуства које посједује и та тежина мора да припада само једном предмету на који чин дјелује.

**(81-100%) тшзч а5 Оживљавање материје** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:30м; Сас: златна прашина (До:р; Вр:5); Об дј:0,5м<sup>3</sup>/н; Тр:10цк/н; О: д,н,з; Вм:елементарна] Помоћу ове молитве свештеник може да оживи било коју материју укључујући и елементе, који потом могу да нападну његове непријатеље како им он нареди. Штета коју оживљена материја, елементи или полуелементи наносе зависи од њихове тежине, величине и тврдоће, а генерално све карактеристике су једнаке као код полуелементала исте материје који су описани у КОС. У комбинацији са пзч зачаравање предмета материјали се могу и трајно оживити. Треба напоменути да материја коју желимо оживити мора бити одвојена од веће цјелине нпр стјена коју желимо оживити мора да буде одвојена од каменитог брда.



## 2. Тешке природне заједничке чини

**(1-30%) тшзч б1 Разговарање са каменом** [До:у; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: мајушна свијећа (До:р; Вр:1); Об дј:површина пречника 10м; Тр:2К10цк/н; О: д,н; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник може да прича са каменом који ће проговорити на захтјев корисника и спојиће се телепатски са њим откривајући му ствари које он жели да зна. Сјећање камена је дугачко али треба имати на уму да ствари могу да изгледају другачије из перспективе камена и често за камен неке ствари неће бити важне па их се он и неће сјећати што треба ВИ да процјену. У сваком случају све важније догађаје камен памти без обзира да ли се то њега тиче или не.

**(31-70%) тшзч б2 Оживљавање дрвећа** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: штапић од злата (До:р; Тж:0,1; Вр:100); Об дј:пречник 3км од мјеста гдје је дрво оживљено; Тр:30+К100 година; О: д; Вм:природна] Корисник може да оживи једно овеће дрво које ће служити као заштитник кориснику или чувар неком важном мјесту, тачније дрвећа које дрвочувар може да оживи. Потребан је пун циклус да се једно дрво оживи, по карактеристикама је једнако дрвочувару (види опис дрвочувара у КОС), креће се три пута спорије од дрвочувара, бори се потпуно исто као и он иако нема његове специјалне способности осим што може да прича језиком биљака, шумским и заједничким језиком. Оживљено дрво губи своју способност кретања ако изађу из домета чини а то је пречник 3км од мјеста од којег је оживљено, а иначе једном кад се дрво оживи оно је живо 30+К100 година и има сопствену вољу осим ако му корисник не изда нека усмена наређења када је у обавези да га послуша.

**(71-100%) тшзч б3 Животињски духови** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:30м; Сас: комадићи ватреног опала (До:р; Вр:1000); Об дј:капија према елементалној димензији; Тр: види опис; О: д,н; Вм:природна] Помоћу ове чини корисник позива духове вукова,

медвједа или неких других опаснијих животиња да му помогну (у обзир долазе само нормалне животиње). Ови духови попримају магичан облик и имају жељу да униште зло, а корисник употребом чини ствара 2К4+2 оваква духа и они имају следеће статистике: О:21; Кр: двоструко од нормалног; Бн: уобичајени +5; Ш: уобичајена + К8 док је све остало исто као и код базних животиња. Духови могу бити повријеђени само магичним оружјем. Животињски духови могу такође и да се замоле да учине услугу кориснику тако што ће за њега учинити неки простији задатак што може да траје најдуже 15 дана, а такође могуће им је наредити и да чувају одређени простор када чин има трајање од највише 100 дана док иначе ако се призову да се поразе присутни непријатељи чин траје док сви непријатељи или сви духови животиња не буду мртви.

## 3. Тешке заједничке чини лијечења

**(1-50%) тшзч в1 Јаче подмлађивање** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: рубин (До:р; Вр:5000); Об дј:једно створење; Тр:трајно; Од:могуће; О: д,н; Вм:лијечење] Помоћу ове чини карактер може да се подмлади 2К10 година по нивоу искуства који има или до жељене старости шта му више одговара. Ову чин је такође могуће употребити са обрнутим дејством. Након сваког кориштења чини постоји 2К10 вјероватноће да ће чин имати обрнуто дејство од жељеног, а након сваког случајног обрнутог дејства додаје се по још К10 вјероватноће на почетну основу.

**(51-100%) тшзч в2 Одора лијечења** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: угојка (До:р; Вр:2,3); Об дј:једна одора; Тр: један сат; О: д,н; Вм:лијечење] Ова чин зачарава корисникову одору омогућујући му да хода између рањених лијечећи их тако што свако ко додирне одору бива излијечен 3К4+4 поена. Чин траје један сат и за то вријеме се може излијечити колико год створења је могуће рачунајући да највише може да



корисника додирне истовремено 10 створења по циклусу. Створење се може помоћу ове чини лијечити само једном недељно.

#### 4. Тешке заједничке чини призивања

##### (1-10%) тшзч г1 Утицање на снове

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас:-;-; дијамантска прашина (Вр:5000); Тесб:поништава; Об дј: К/2 особа/н; Тр:2К4цк; О: д,н,з; Вм:призивање] Карактери помоћу ове чини могу да уђу у снове једне особе и утичу на дешавања у њима. У сновима се све дешава као и у стварном животу само што карактери могу да наиђу на разне ситуације које нису могуће у стварном животу по жељи ВИ. Ако карактер који сања буде убијен у сну у 50% случајева ће умријети од шока и у правом животу, а карактери који су учествовали у његовом сну имају 50% шансе да се врате у своје тјело док ће у супротном и они умријети услјед прекида сна. Све што карактери раде наравно утиче на здравље онога ко сања и то може бити на позитиван или негативан начин по процјени ВИ, а могуће су и трајне посљедице ако карактер који сања претрпи неки шок.

##### (11-20%) тшзч г2 Путовање временом

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас:-;-; рубин у праху (Вр:5000); Тесб:поништава; Об дј:К/2 особа/н; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:призивање] Помоћу ове чини карактери могу да се крећу кроз вријеме и то или у прошлост или будућност, али не може се тачно одредити година у коју ће се карактери пребацити. Број преваљених година се одређује насумично и у зависности од бацања то ће бити 1-10% К20 година, 11-30% К100 година, 31-50% К1000 година, 51-100% К10000 година.

(21-30%) тшзч г3 Неограничена комуникација мислима [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом: неограничен; Сас: сафир [До:р; Вр:1000]; Об дј:1 створење; Тр:1К20 циклуса/н; О: д,н,з; Вм:призивање] Ова чин функционише као тезч комуникација мислима

али за разлику од ње нема простором ограничено дејство већ њен корисник може да комуницира са жељеним бићем помоћу мисли било гдје да је он у свјету.

##### (31-40%) тшзч г4 Призивање змаја

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:10 м/н; Сас: мозак змаја (До:р; Вр:600); Об дј:змај у домету; Тр:док се борба не заврши, или не испуне задатак; О: д или з; Вм:призивање] Корисник помоћу ове молитве ако баци успјешну лкп м може да призове змаја (одредити помоћу табела датих код описа змаја у КОС, прво старост па врсту са напоменом да само зли корисници могу да призову зле змајеве док добри само могу добре) који ће послушати најпростија наређења корисника типа нападни, чувај итд. Треба напоменути да змајеви не воле контролу, поготово зли и понекад могу да буду и осветољубиви и крену у потрагу за особом која их је призвала.

##### (41-50%) тшзч г5 Изгон

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: 30м; Сас: свилена лепеза (До:р; Вр:1); Тесб и тепм: поништава чин; Об дј: једно димензионо створење или створење које запосједа карактере; Тр:тренутно; О: д,н,з ; Вм:призивање] Помоћу ове чини корисник може да неко димензионо створење врати у димензију у којој оно иначе живи. Када употреби чин створење мора да баци успјешно тесб и теп м да би се одупрло чини иначе ће бити аутоматски телепортовано и враћено у димензију у коју припада. Ова чин се такође може употребити да се истјерају разна створења која могу да запосједну карактере и у том случају створење ће бити присиљено да напусти тјело карактера и неће моћи да запосједа никога следећих 2К4 дана.

##### (51-75%) тшзч г6 Премјештање терена

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:негораничен; Сас: призма од аметиста (До:р; Тж:0,1; Вр:3000); Об дј:површина пречника 1км/н; Тр: трајно ; О: д,н,з; Вм:призивање] Ова чин омогућује премјештање веће површине земље на жељено мјесто или чак у друге димензије. Све зграде, бића и биљке су магично премјештене на мјесто по жељи корисника на којем он мора да је већ био, а такође то мјесто мора да нема већ



изграђених зграда на њему нити да има паметних господара (п5 и више). Након што се терен премјести на том мјесту остаје кратер гдје је раније био терен.

**(76-100%) тшзч г7 Обрнуто вријеме**

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:30м; Сас: црни опал (До:р; Вр:1000), статуица животиње од слоноваче (До:р; Вр:13); Тесб:поништава; Об дј:једно створење или биљка; Тр: К4цк или К4десетина година; О: д,н,з; Вм:призивање] Ова чин изазива протицање времена уназад када се употреби на одређеном створењу и тада све у пречнику 10м од жртве чини се заустављају у времену (ријеке престају да теку, стријеле се засунављају у ваздуху, бића су заустављена у покрету и сл). Неволње жртве имају дозвољено тесб да би избјегли дејство чини у супротном жртва мора да се врати уназад К4 циклуса у времену која су се већ одиграла (за биљке ово је К4 десетина година), нпр ако је жртва пуцала са луком предходну рунду то се поништава јер се стријела враћа уназад, ако је иза тога користила чин итд. Када се дејство чини заврши вријеме се наставља од тренутка до којег је дошло за жртве чини након чега оне могу да наставе своје активности нормално.

### 5. Тешке нападачке заједничке чини

**(1-30%) тшзч д1 Олуја лаве**

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:20м; Сас:-,-, меркур (До:р; Вр:10); Тесб: поништава; Об дј:купа пречника 10м на њеном крају; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:нападачка] Корисник ствара испред себе лопте вулканске лаве које ће великом брзином покуљати из његових отворених руку и летјети правом линијом до даљине од двадесет метара и потом нестати. Свако у области дјеловања магије истрпиће К10 погодака и за сваки погодак се трпи К10 штете.

**(31-65%) тшзч д2 Летеће оружје**

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: мајушна златна игла (До:р; Вр:3); Об дј:једно оружје; Тр:К10цк/н; О: д,н,з; Вм:нападачка] Помоћу ове чини корисник може да зачара једно

оружје и оно ће постати магично са додатком +3, а поред тога корисник ће моћи да га телепатски помјера и напада са њиме попут ратника који држи оружје. Оружје се не мора држати већ оно слободно лети по жељи и упутствима корисника и напада његове противнике.

**(66-100%) тшзч д3 Ланчана магична муња**

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: 30+10м/н; Сас: златна прашина (До:р; Вр:5); Тесб:за половину штете; Об дј:неколико створења или предмета; Тр:тренутно; О: д,н,з ; Вм:нападачка] Корисник ствара електрично пражњење попут тема магична муња ширине од око 1м, али за разлику од ње ова муња се одбија од свега што додирне укључујући и створења и то тако што кад погоди прво створење наноси К10 поена штете по нивоу корисника, а потом се одбија до најближег следећег створења или предмета и наноси му за једну К10 коцкицу мање штете и тако све док не дође до нуле када коначно муње и нестаје или ако више нема предмета или створења које може да погоди (јер може да погоди исти објекат само једном). Свако створење или магични предмет ипак добија могућност тесб и ако успије трпи само пола штете, а корисник може да помоћу ове чини искључи онолико чланова дружине из дејства чини колико има нивоа искуства, тако што ће на њих ставити магичну заштиту тако да их муња неће погодити чак иако су у домету чини, а ту се убраја и он.

### 6. Тешке одбрамбене заједничке чини

**(1-20%) тшзч њ1 Заштита мисли**

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: додир; Сас: сребрна плоча (До:р; Тж:0,3; Вр:20); Об дј:једно створење; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ово је врло јака одбрамбена чин која штити ум корисника или створење на које се употреби и пружа му отпорност на све чини и остале дејства попут њих која утичу на мозак. Ту се укључују и разне чини за магично шпијунирање, обмане или очаравања.



**(21-40%) тшзч њ2 Сфера одбране од животиња** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:0; Сас: мајушна сребрна звиждаљка (До:р; Вр:12); Об дј:пречник 5м; Тр:К4сата/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник ствара сферу око себе која је пречника 5м и она ће га штити од свих видова живих животиња која су потпуне или дјелимичне животињске природе искључујући магична и димензиона створења. Тако нпр сфера ће корисника штити од вилица, цинова, дивова, хидри, виверни (и практично од свих осталих уобичајених врста створења) али неће од призваних, димензионих, немртвих, елементалних (елементали), магичних направа попут голема и сл. Створења од којих чин штити се неће моћи приближити сфери али ако корисник покуша да удари сфером у створења она ће се распрснути.

**(41-60%) тшзч њ3 Побољшана заштита од чини** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: додир; Сас: метална купа (До:р; Тж:0,2; Вр:10); Об дј:пречник 0,5м/н; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Када корисник употреби ову чин око њега (или око створења на које је употребљена) се ствара магично енергетско поље које ће га штити од свих чини које неће моћи да дјелују на њега без обзира на њихову врсту или јачину. Такође енергетско поље штити и од магичних предмета као и од бљујућег оружја, напада погледом или гласом и сличних облика специјалних напада, као и од призваних или очараних створења. Треба напоменути да нормална створења (трол нпр) могу проћи кроз поље као и нормални пројектили и оружје док магично такође може али магија која је на њему неће функционисати. Творевине, реликвије или створења божанске природе не могу се задржати помоћу ове чини, а ако је корисник или корисници мањи од заштитног поља подразумјева се да оно штити само дјелове тјела који су у њему.

**(61-80%) тшзч њ4 Одбијање чини** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:0; Сас: мајушно огледало (До:р; Вр:20); Об дј:једно створење; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Помоћу

ове чини корисник може да изазове да се чини које су упућене на њега или створење на које употреби чин, одбију и усмјере на онога ко их је и упутио. Ово укључује све чини, магичне предмете и способности попут чини али оне морају да буду директно усмјерене на корисника, а ако нису усмјерене на њега већ имају неку површину на коју дјелују или друго слично дејство онда одбијање чини неће радити. Колико чини може да се одбије при једној употреби одређује се помоћу 3К4 бацања и она се баца од стране играча сваки пут кад се ова чин употребљава, а треба имати у виду да одбијање лакшиш чини узима један поен од тога, тежих два и тешких 3, а ако је остало мање поена него што чин захтјева да се одбије она се неће ни моћи одбити. Ако оба корисника чини имају на себи ову чин онда ће се употребљене чини одбити од обадва и неће имати дејство.

**(81-90%) тшзч њ5 Енергетски кавез** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: диск, од кости, са бројевима на себи (До:р; Вр:0,3); Тшсб: поништава; Об дј:коцка страница 5м; Тр:К6цк/н; О: д,н,з ; Вм:одбрамбена] Помоћу ове чини корисник ствара кавез од магичне енергије у који може да зароби кога жели, а рупе између решетака су величине 1цм тако да кроз њих не може да прође нико осим најмајушнијих створења. Бића са отпорношћу на магију имају једну шансу да избјегну чин (поред редовног тшсб) и ако успију чин на њих неће дјеловати док остали имају тшсб да би урадили то исто.

**(91-100%) тшзч њ6 Очување** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:500м; Сас: комадићи црног опала (До:р; Вр:1000); Об дј:једна грађевина; Тр: 50 дана; О: д,н,з; Вм:одбрамбена] Ова чин ствара моћне заштите које штите једну грађевину, а то може бити утврђење, храм, торањ и сл. Ове заштите чувају физички интегритет грађевине и ономогућавају магични приступ. Грађевина коју штити ова чин трпиће само 25% од уобичајене структурне штете док чини које дјелују на физички интегритет грађевине уопште не раде, као ни оне што омогућавају



магичан улаз у грађевину или шпијунирање. Сви који су у грађевини и на страни корисника имају и дејство чини лкмо благослов на себи.

### 7. Тешке заједничке чини прорицања

**(1-50%) тшзч е1 Визија** [До:р; Вр:3600; Брз:с; Дом:0; Сас: комадићи топаза (До:р; Вр:500); Об дј:корисник; Тр:види опис; О: д,н,з; Вм:прорицање] Помоћу ове чини корисник тражи од неке моћније духовне силе визију и поставља питање које тражи да му се у њој одговори. Потом ВИ баца К100 и ако баци мање од 50% сила која се одазвала ће тражити да изврши неки задатак прије него што му омогући комплетну визију. Ако баци 51-75% сила му омогућује мању визију у којој му сугерише одговор, док у случају 76-100% корисник добија комплетну визију у којем добија тражени одговор. Обично визије се појављују у сну, а јаче визије могу да буду и док је карактер будан тако што ће му се обично приказати оно што је тражио попут привида који само он може да види или чак неког стварног догађаја. Ово је на ВИ да одреди и да одводи тако да карактер има утисак да је комуницирао са неком моћнијом духовном силом.

**(51-100%) тшзч е2 Предосјећај** [До:р; Вр:3600; Брз:с; Дом:додир; Сас: златни колут за главу (До:р; Вр:25); Об дј:корисник или једно створење по избору; Тр:К10цк/н; О: д,н; Вм:прорицање] Помоћу ове чини корисник добија моћно шесто чуло којим предосјећа ствари које су у вази са њим, а такође ова чин се може употребити и на неког другог по жељи. Тако када чин дјелује корисник ће знати ако га неко жели напасти са леђа, неки пројектил циља на њега или магија и сл. тако да кад се такво нешто деси он никада не може да буде изненађен и увјек ће знати из ког правца ће напад доћи. Такође ова чин даје кориснику и уопштenu идеју коју акцију може да преузме која ће учинити да се најбоље заштити од напада, нпр, сагнути се, скочити

удесно, затворити очи и сл. и поред тога додаје и додатак на оклопљеност од +2 на свим дјеловима тјела, баш због тог предосјећаја. Поред тога ако је неко други из дружине мета чини или неке друге замке корисник има довољно времена да упозори ту индивиду тако што ће узвикнути или на неки други начин покушати да га упозори прије него што се то деси.

### 8. Тешке заједничке чини очаравања

**(1-50%) тшзч ж1 Изазивање одвратности** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: додир; Сас: месингана преслица (До:р; Вр:2); Об дј:пречник до 50м или један предмет; Тр:К6 сати/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм:очаравање] Помоћу ове чини корисник може да зачара предмет или мјесто тако да ће они постати одвратни одређеној врсти створења односно раси или свим створењима одређене оријентације, а потребно је изабрати једно од та два при употреби чини. Треба напоменути да се чин не може употребити на жива створења и дејство чини је да ће створења која су захваћена чињу почети да осјећају надвладавајућу потребу да напусте то подручје или да се удаље од предмета и не додирну га, а ако баце успјешно тесб чин ће бити ублажена и она ће моћи остати у просторији или додирнути предмет али ће осјећати нелагодност и константан свраб и непријатност који ће изазивати губљење једног поена спретности по циклусу. Ако створење не баци успјешно тесб оно ће напустити простор и предмет који ће надаље стално избјегавати због одвратности коју му је то изазвало. Обрнуто дејство ове чини изазива привлачност и задовољство борављења на одређеном простору или у близини одређеног предмета те ће створење захваћено чињу уживати у додиривању или посједовању предмета који је под дејством чини. Створења која не баце успјешно тесб ће одбити да оду из тог простора или ће одбити да се одрекну посједовања предмета који је центар њихове



пажње и који их привлачи, а она која то успјешно учине ће избјећи дјеловање чини.

**(51-100%) тшзч ж2 Очаравање биљака**

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: 50м; Сас: штапић од сребра (До:р; Тж:0,1; Вр:2); Об дј:биљке на површини 10\*10м; Тр:стално; О: д,н,з ; Вм:очаравање] Ова чин омогућава кориснику комуникацију са биљкама и њихово потчињавање његовој вољи које ће се трудити да послушају команде корисника колико је то у њиховој моћи и најбоље што су у стању. Чин ће дјеловати на простору од 10\*10м и чин иако не омогућује никакве нове способности биљкама омогућава да биљке користе неке необичне или магичне способности по жељи корисника, а у сваком случају биљке ће моћи да хватају оне који се крећу простором на којем су оне што је идентично по хватајуће биљке.

**9. Тешке заједничке чини обмане**

**(1-30%) тшзч з1 Побољшана**

**чудовишта сјенке** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: 2К10м; Сас: штапић од стакла (До:р; Тж:0,1; Вр:1); Тесб: поништава; Об дј: коцка страница 2К6м; Тр:К4цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Ово је побољшана верзија чини чудовишта сјенке и када се употреби корисник материјал из полueleменталне димензије сјенке употребљава да би обликовао илузију једног или више полустварних чудовишта. Ниво створеног чудовишта не може бити већи од нивоа корисника, а створена чудовишта која се обликују по његовој жељи имају једну половину од енергије коју имају прави примјерци тих чудовишта, праву оклопљеност и напад док специјални напади попут рецимо погледа који окамењује се заиста не дешавају али они који вјерују да су чудовишта сјенке права, ће се понашати као да су изазвани ефекти стварни. Када се чудовишта први пут угледају дозвољено је тесб да би се уочила обмана и они који је успјешно баце ће видјети чудовишта као провидне сјенасте облике. Чудовишта сјенке ће у оба случаја наносити само једну половину уобичајене штете за

права чудовишта, али ће они који су повјеровали у њих мислити да трпе пуну штету и тако се и понашати.

**(31-70%) тшзч з2 Привиђење ноћне море** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: К10м; Сас: звиждаљка од кости (До:р; Вр:6); Тесб: поништава; Об дј: највише три створења; Тр:К10цк/н; О: д,н,з; Вм:обмана] Помоћу ове чини корисник ствара до 3 чудовишта ноћне море и то за сваког карактера који је захваћен по једно. Карактери имају теп м да схвате да је то обмана и ако не прођу мислиће да је чудовиште стварно и мораће да се против њега боре и ако их оно убије они ће од шока и стварно умријети. Захваћена створења морају да имају памет већу од 4 и морају да знају језик којим им се корисник мора обратити бар једном простом реченицом тако изазивајући њихове најстрашније ноћне море и материјализујући их у једну реалну обману, након чега више није потребна концентрација да би се обмане одржавале.

**(71-100%) тшзч з3 Утврђење обмана**

[До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:200м; Сас: опал (До:р; Вр:1000); Об дј:види опис; Тр: 2К12 сати; О: д,н,з; Вм:обмана] Ова чин ствара привид утврђења од правих тврђава све до разних прелазних облика који су мањи или грађени од неких других занимања као што су мађионичари и сл. Утврђење може бити највише висине до 15м (плус додатни торњеви изнад који се не рачунају у ову висину), а дужине и ширине 150м. Као додатак грађевини ова чин ствара и обману константног кретања по зидовима утврђења и околини од локалних трупа, а ако опсадне машине отворе ватру по зидинама обмана ствара и привид рушења зидова и сличне ефекте. Обмана је непровидна споља али је изнутра провидна тако да се унутра чак могу сакрити прави војници. Обмана траје док чин траје, корисник је својевољно не прекине или се посмтрачи не приближе ближе од 10м.



## 10. Тешке заједничке чини некромантије

**(1-100%) тшзч и1 Чин за постајање бесмртником** [До:р; Вр:1200; Бр:с; Дом:додир; Сас: жртвовање једнорога и спаљивање милион златника вриједних драгоцености; Об дј:1 створење; Тр:стално; О:з; Вм: некромантија] Помоћу ове чини корисник мора да изведе сложене ритуале којим ће постати бесмртник мада је могуће ову чин употребити и на другог карактера. Карактер ће задржати све моћи занимања које је имао у претходном животу (ако му то нова оријентација дозволи) и добиће нове моћи које су описане у КОС гдје је објашњен бесмртник (2К штете додиром + парализација, +4 додатак на природну оклопљеност, +2 додатак на памет, мудрост и сналажљивост). Ово је поред тога изузетно зла чин која ће најчешће изазвати промјене у уму корисника тако да у 1-25% случајева карактер добија 2К4 душевних мана које треба бацати на табели развијања личности (К100+100), 26-70% 1К6 душевних мана такође са те табеле или 71-100% 1К4 душевних мана такође са те табеле. Временом за сваких 1000 година проведених у материјалном свијету постоји по 10% кумулативне шансе да корисник трајно полуди и то се надаље не може излијечити.

## 11. Тешке заједничке чини зачаравања

**(1-5%) тшзч ј1 Неутралисање штетних супстанци** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: ваљак од обсидијана (До:р; Вр:320); Об дј:0,5м<sup>3</sup> течности, једно створење или 10м<sup>3</sup> простора; Тр:тренутно; О: д,н; Вм:зачаравање] Чин дјелује тако да неутралише отрове, штетне гасове и киселине у било којој течности, особи или простору на коју се употреби. Такође рашчиниће и магичне или свете напитке који ће након тога бити неупотребљиви.

**(6-10%) тшзч ј2 Јако повећање особине** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: смарагд (До:р; Вр: 5000); Об дј: једно створење; Тр: К10цк/н; Од:могуће; О: д или з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да повећа једну изабрану особину за 2К4 поена ономе на кога усмјери чин укључујући и себе. Ова чин није кумулативна и не може се употребити више од једне чини на једног карактера што укључује било коју чин за повећање особине.

**(11-15%) тшзч ј3 Јаче повећање нивоа** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: додир; Сас: звјездани сафир (До:р; Вр:5000); Об дј: једно створење; Тр: К10цк/н; Од:могуће; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Карактер може привремено да повећа себи или неком другом карактеру ниво искуства за два.

**(16-20%) тшзч ј4 Црљење енергије чаробних предмета** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: К10м/н; Сас: ватрени опал (До:р; Вр:1000); Тесб: поништава; Об дј: један чаробни предмет; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да исцрпи чаробну енергију из било ког предмета у домету чини и он ће надаље остати неупотребљив. Ако предмет има носиоца њему је дозвољено тесб да би избјегао дејство чини. Магичну енергију корисник може да усмјери на носиоца предмета у ком случају ће он истрпити 3К10е штете или може да је употреби за бесплатно кориштење једне лакше или теже чини по жељи из свог арсенала у том тренутку.

**(21-25%) тшмо ј5 Оживљавање предмета** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:30 м; Сас: сребрни свјећњак (Дор; Вр:12); Об дј:0,3м<sup>3</sup>/н; Тр:10цк/н; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове молитве свештеник оживи односно анимира предмете који могу да нападну његове непријатеље како им он нареди. Штета коју они наносе зависи од њихове тежине, величине, тврдоће. Лакши и мекши предмети могу само да ометају противнике концентришући се на њихове органе вида или друге слабе тачке док тврђи могу нанјети К штете. Тврди и тешки предмети могу нанијети



и до 2К штете (статуе, столови, сандуци), а такође помоћу чини је могуће и оживити механичке справе. Е и оклопљеност коју имају предмети зависе од материјала од којег су направљени и просјечно су једанки половини нивоа корисника (3 ниво ако је корисник 7. нивоа, 4 ниво ако је корисник 8. нивоа и 5 ниво ако је корисник 8. нивоа) и просјечне оклопљености 13. У комбинацији са пзч зачаравање предмета предмети се могу и трајно оживити. За више о оживљеним предметима видјети њихов опис у КОС.

**(21-30%) тшзч ј6 Јаче складиштење чини** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: додир; Сас: штап са драгуљем на врху који мора бити најмање вриједности 1000зл (До:р; Вр:1000); Об дј: штап; Тр: тренутно; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Карактер може да ускладишти 2К4+1 додатних лакших чини, а може умјесто њих и теже али се складиштење једне теже рачуна као складиштење три лакше. Ова чин се може употребити само једном односно не може се искористити одједном више од једне и мора се употребити на штап који је специјално израђен да прими енергију додатно ускладиштених чини. Карактер да би употребио додатне чини мора да држи штап у руци, при том може употребити само једну током циклуса, а након што све чини у штапу буду истрошене он ће се претворити у пепео.

**(31-40%) тшзч ј7 Погодба** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:10м; Сас: прах ватреног опала (До:р; Вр:1000); Об дј:1 димензионо створење; Тр:док се погодба не испуни; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да понуди једном димензионом створењу нагодбу и тражи од њега да изврши неку ствар за њега. Оно што је потребно за ову чин (поред димензионог створења које мора бити у близини корисника) је да корисник зна неке тајне податке који су вазани за баш то контактирано створење као што је име и нека његова одређена слабост или страх или ако је то непознато да створењу понуди одређени вриједни материјални дар или уради противуслугу за извршено дјело. При овоме

треба имати на уму да корисник никако не може наређивати створењима супротне оријентације осим ако она нису вољна да изврше задатак. Потом ВИ одређује да ли је понуда реална и ако није (корисник тражи превише или нуди премало) створење је ослобођено чини и може да оде или нападне корисника по жељи. Ако створење прихвати службу оно ће се потрудити и да је изврши и ако успије биће аутоматски магично премјештено у близину корисника кад ће он бити у обавези да јој уручи обећану награду. Ако корисник то nebude у стању створење ће моћи слободно да га нападне и биће надаље потпуно отпорно на све чини корисника. Такође ако створење погине при извршавању задатка и ако његова раса то сматра као непотребан или невриједан разлог за смрт они ће вјероватно потражити корисника и оптужити га за смрт тражећи освету или материјалну надокнаду (крварину).

**(41-50%) тшзч ј8 Побољшана телепатска порука** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:неограничен; Сас: смола (До:р; Вр:0,08); Об дј:једно створење; Тр:неколико циклуса; Лкп м: поништава; О: д,н; Вм: зачаравање] Ова чин је као темо телепатска порука али поред ње корисник може помоћу чини да дјелује на створење којем шаље поруку као да користи и лкзч предлагање. Створење ће се потом ако није прошло лкп м потрудити најбоље што може да испуни задатак који му је поруком предложен.

**(51-60%) тшзч ј9 Заробљавање** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:0; Сас: прах сафира (До:р; Вр:1000); Тесб:поништава магију; Об дј:пречник 10м; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да створи магичне везе којим ће заробити најчешће димензиона створења али могуће је и она која бораве у материјалном свијету. Димензиона створења морају бити ограђена нацртаним магичним кругом, док материјална могу бити ограђена физичким. Отпорност на магију је дозвољена осим ако је изговорено име створења када се оно не узима у обзир, а такође спасоносно бацање није



дозвољено ако је створење дупло мањег нивоа од корисника. Корисников ниво може да се повећа за једну трећину за сваког мађионичара или свештеника који му помаже четвртог и већег нивоа или за по један ниво за сваког мађионичара који је трећи или мањи ниво. При овој чини не могу да помажу више од тројице корисника, а ако је ниво створења који се покушава заробити већи од нивоа корисника онда то створење добија тесб у зависности који метод заробљавања је покушан. Методи који се могу покушати су везивање у ланце (магични ланци се стварају око заробљеног створења, а такође на том простору дјелује и тезч стварање одвратности која која захвата све који приђу осим корисника чини. Трајање чини је К4 године по нивоу корисника), успављивање (створење пада у коматозни сан моји ће трајати К4 године по нивоу корисника), успављивање у ланцима (комбинација прва два, траје К6 мјесеци по нивоу корисника), кавез (створење је транспортовано и заробљено у просторном магичном кавезу из којег не може да изађе, а чин траје све док неко не разбије магичну браву. Ово може бити негдје дубоко под земљом, у неком мјесту из ког је немогуће изаћи или на неки друго, чак и магично створено мјесто), метаморфоза (изазива да се створење претвори у неки бестјелесни облик осим лица или главе који остају у претходном или мало измјењеном облику. Дејство чини је трајно док се неки услов одређен чињу не испуни и ослободи створење које је заробљено), смањење (створење бива смањено на величину од 3цм или чак и мање и заробљено у неком предмету попут драгуља и сл који има форму магичног кавеза који зрачи врло слабом магичном ауром и кад се сломије створење бива ослобођено. Треба истаћи да створење има при кориштењу чини тесб да јој се одупре, а такође на прва три створења имају ограничење од -К4 на њихове карактеристике. Поред тога прва три пошто имају ограничено трајање могу након одређеног времена и да се обнове, а створења ако су при сну узнемиравана или њихови

окови додиривани имају омогућено још једно тесб да се ослободе, а такође након сваке године проведене у оковима или сну имају по још једно додатно тесб јер непрестано покушавају да се ослободе.

**(61-70%) тшзч j10 Магично растављање** [До:р; Вр:3600; Брз:с; Дом:0; Сас: златна прашина (До:р; Вр:5); Тесб:поништава магију; Об дј:пречник 10м; Тр:тренутно; О: д,н,з; Вм:зачаравање] Када се ова чин употреби сва магија и магични предмети бивају растављени на њихове саставне дјелове од којих су претходно направљени што изазива да магија више не функционише. Чини на које се употреби ово дејство ће престати да раде, а магични предмети имају довољено тесб да би то дејство избјегли и ако не прођу успјешно бацање они више уопште неће радити. Чак и магичне творевине и реликвије имају одређену шансу да престану да раде, а то је К4 процента за сваки ниво корисника и ако прођу ту шансу морају поред тога да баце и тесб као и други магични предмети да би утврдили да ли је уништена магија на њима. Треба напоменути да је уништавање магичних творевина и реликвија опасан посао и да ће то у 95% случајева привући неко моћно створење или карактера који је повезан са творевином, а такође корисник ако не баци успјешну тесб изгубиће све своје магичне моћи које је до тада имао и то за стално.

**(71-80%) тшзч j11 Ванвременско стање** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом: додир; Сас: сребрни кључ (До:р; Вр:12); Лксб: поништава; Об дј:једно створење; Тр:трајно; Од:могуће; О: д,н,з ; Вм:зачаравање] Помоћу ове чини корисник ставља једно биће у ванвременско стање и за то створење вријеме неће протицати нити ће оно старити. Ово стање ће трајати све док се не уклони магија са тог створења или ова чин употреби са обрнутим дејством. Ако створење неће својевољно да пристане на чин има дозвољено лксб да би га избјегло.

**(81-85%) тшзч j12 Заробљавање душе** [До:р; Вр:3600; Брз:с; Дом:10м; Сас: било који



драгуљ најмање вриједности 1000; Лксб или ако се изговори име створења тесб: поништава чин; Об дј: једно створење; Тр: трајно док се драгуљ не сломије; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник може да зароби душу жељене жртве у специјално зачарани драгуљ, а када се изговори чин корисник мора и да види жртву. Потом када се чин изговори жртва прво баца за отпорност на магију, а потом и лксб (тесб ако се током изговарања чини каже и право име жртве) да би избјегла дејство чини. Драгуљ затвор ће држати душу у себи неограничено времена или док не буде сломљен када ће се душа ослободити и одмах потом и материјализовати у стари облик који је раније имало. У 70% случајева ослобођена створења ће бити веома захвална ономе ко их је ослободио и покушати да му на неки начин узврате за услугу коју им је учинио, што се посебно односи на димензиона или друга моћнија створења која ће покушати да учине неку услугу у складу са њиховим моћима.

**(86-90%) тшзч j13 Предмет магичног премјештања** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: црна свила (До:р; Вр:3); Об дј: ломљиви предмет величине 15цм; Тр: трајно, док се зачарани предмет не сломије; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Када корисник ову чин употреби на жељени мали ломљиви предмет који не може бити већи од 15цм, предмет постаје зачаран и мађионичар може да га да ономе коме жели. Потом када се изговори магична ријеч предмет ће само онога ко га држи магично премјестити у склониште корисника. Алтернативно овај предмет може да се сломије и изговори чаробна ријеч и у том случају корисник чини ће бити магично премјештен на мјесто гдје се налази онај ко је зачарани предмет сломио и на тај начин га и употребио.

**(91-96%) тшзч j14 Оплемењивање метала** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: филозофски камен; Об дј: види опис; Тр: трајно; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Помоћу ове чини корисник претвара неки неплеменити метал попут олова или гвожђа у племенити као што је сребро или злато по његовој жељи.

Оно што је потребно да би се ова чин употребила је филозофски камен предмет који се мора открити од корисника да би ова чин функционисала током његовог авантурисања у сарадњи са ВИ (састојци треба да буду ријетки и тешко доступни, а сам процес откривања би требао да буде праћен и истраживањем и сакупљањем разних легенди и документације о филозофском камену). Филозофски камен може да претвори 2К10\*10кг неплеменитог метала у сребро или 2К10\*2кг у злато и при том се потпуно утроши, а колко метала се може претворити није могуће тачно утврдити све док се чин не употреби и процес не комплетира, а племенити метал ако је било вишка остаје непромјењен.

**(96-100%) тшзч j15 Ланчана условна чин** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:0; Сас: метални висуљак (До:р; Вр:10); Об дј: корисник; Тр: К4 дана/н; О: д,н,з; Вм: зачаравање] Ова чин је слична тезч условна чин и за разлику од ње она може да активира двије или три чини када се испуни унапријед постављен услов, тј простије речено када се услов деси магије ће се активирати и употребити без корисниковог рада. Када се ова чин употребљава истовремено се морају употребити и чини које ће се активирати након испуњења услова и могуће је намјестити да се двије чини активирају истовремено или три чини једна за другом свака посебно у једном циклусу. Приликом постављања услова могуће је одредити домет и циљ чини али не и нпр да чин одреди да ли је противник јачи или слабији и сл (нпр дјелује на најјачег противника) као ни активирање нпр након одређеног временског периода (нпр три циклуса након што кажем летење). Примјери добрих услова за активирање би били пад са висине веће од корисникове, када се појави први минотаур 10м од корисника или када корисник упери прст и изговори одређену ријеч. Треба напоменути да само једна ланчана условна чин може се употребити на кориснику, а све преко тога неће



функционисати.

## 12. Тешке зле заједничке чини

**(1-50%) тшзч к1 Изазивање ликантропије** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас:-;-купа крви ликантропа (Вр:100); Тесб:поништава; Об дј:једна особа; Тр:стално; О: з; Вм: зла] Омогућава кориснику да било које човјеколико створење зарази ликантропијом и жртва ће постати ликантроп оне врсте од које је узета крв.

**(51-100%) тшзч к2 Стварање злих очију** [До:р; Вр:3600; Бр:с; Дом:додир; Сас: око кита или слона (До:р; Вр:50), 10 очију било које птице (До:у; Вр:1) и једна животиња величине краве (До:у; Вр:5); Об дј:1 створење; Тр:трајно; О:з; Вм: зла] Помоћу ове чини корисник може да створи зле очи, а да би се оне могле направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цијена је 2000 зл. Сам процес траје 2К4 дана, а након тога створено биће ће бити трајно под контролом корисника који му може издавати усмена наређења. За више о злим очима види њихов опис у КОС.





---

CIP – Каталогизација у публикацији  
Централна народна библиотека Црне Горе,  
„Ђурђе Црнојевић“, Цетиње

793/.8

ГУЛАН, Милош

СРП : Књига О Магији – КОП / Милош Гулан. –  
Херцег Нови : М. Гулан, 2006 (Београд :  
Компјутерсофт). – 160 стр. : илустр.; 30 цм.  
– (Едиција клуба љубитеља друштвених игара  
и епске фантастике „Цитадела“)

Тираж 1000. Увод: стр. 5-8.

ISBN 86-85813-03-4

а) Друштвене игре – Магија  
COBISS.CG-ID 10763024



---

Милош Гулан  
**Књига О Магији КОМ**

[www.gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.gulan.co.yu/hobi.htm)

Издаје  
Милош Гулан  
Херцег Нови  
088/680-480  
088/678-039

©Милош Гулан

Штампано 1000 примјерака  
Штампа и повез  
Графички атеље Компјутерсофт





## Књига О Магији



Књига која омогућује увид у могућу магију игре улога. Све доступне свештеничке и макионичарске чини које ће ваши јунаци моћи да употребе. Преко 600 магних и опасних магија које је у игри могуће употребити на разне начине.

Поред ове потребно је споменути Књигу Основних Правила која је неопходна, као и Књигу О Опреми, која описује доступну опрему и Књигу О Створењима, која описује створења мита. Ове књиге су уско повезане међу собом док друге нису толко, већ представљају само опцију која ће обогатити и зачинити игру.



Зато осјетите зов истинске авантуре и уживајте играјући ...



[www.gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.gulan.co.yu/hobi.htm)

ISBN 86-85813-02-6



9 788685 813023



Милош Гулан



# ИГРА УЛОГА СРП



## Књига О Створењима

(КОС)





СРП

Књига О Створењима

(КОС)



*Свети апостол Павле учи: А сад остаје вјера, нада, љубав, ово треје;  
али је од њих љубав највећа. (1. Кор 13, 13)*

*Намјењено свим људима који РП сматрају за џентлменску и витешку игру, као и  
онима који мисле да је он више од игре, и у том духу га и играју*

Едисија клуба ЦИТАДЕЛА  
[www.Gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.Gulan.co.yu/hobi.htm)

©Милош Гулан

---





<b>1 Увод</b> .....	<b>5</b>	(71-75) Напредни мутант.....	48
<b>Описи створења</b> .....	<b>5</b>	(76-80) Мутант хаоса.....	48
Скраћенице.....	5	(81-85) Јачи мутант хаоса.....	49
Табела храбрости.....	7	(86-90) Паук нападач.....	50
Табела нађеног блага.....	8	(91-95) Брисач ума.....	51
<b>Случајни сусрети</b> .....	<b>8</b>	(96-100) Страшна вјештица.....	52
Период и вјероватноћа дешавања сусрета	8	(3-4) Бауколика створења.....	54
<b>Бацања на табели створења</b> .....	<b>10</b>	(1-20) Баук.....	54
<b>2 Табела створења</b> .....	<b>11</b>	(21-40) Велики баук.....	55
<b>(1-3) Добра створења</b> .....	<b>11</b>	(41-50) Баук медвјед.....	57
(1-3) Човјеколика добра створења.....	11	(51-60) Фимир.....	58
(1-40) Човјек.....	11	(61-80) Орк.....	58
(41-50) Полушан.....	12	(81-100) Гремлин.....	62
(51-60) Шумски патуљак.....	13	(5) Цинови.....	63
(61-70) Патуљак.....	14	(1-20) Минотаур.....	63
(71-80) Кентаур.....	18	(21-40) Цин.....	63
(81-90) Човјек лав.....	19	(41-60) Трол.....	65
(91-100) Човјек птица.....	20	(61-80) Црни трол.....	67
<b>(4-6) Вилин расе</b> .....	<b>20</b>	(81-100) Камени трол.....	68
(1-40) Вилењак.....	20	(6-7) Немртви.....	68
(41-50) Вилица.....	30	(1-10) Зомби или скелетон.....	68
(51-60) Патуљчић.....	30	(11-20) Скелетон ратник.....	69
(61-70) Лепрекан.....	31	(21-30) Гоул.....	69
(71-80) Палчић.....	32	(31-40) Вампир.....	70
(81-90) Нимфа.....	33	(41-50) Тјелесна утвара.....	71
(91-100) Драјада.....	34	(51-55) Бестјелесна утвара.....	72
<b>(7-8) Добре фантастичне животиње</b> .....	<b>35</b>	(56-60) Страшна сјенка.....	72
(1-20) Пегаз.....	35	(61-70) Дух.....	73
(21-40) Једнорог.....	35	(71-80) Мумија.....	75
(41-60) Дивовски орао.....	36	(81-90) Бесмртник.....	75
(61-80) Дивовска сова.....	37	(91-100) Дивовска немртва створења.....	77
(81-90) Сфинга.....	38	(8) Зле фантастичне животиње.....	77
(91-100) Феникс.....	39	(1-10) Мраз вук.....	77
<b>(9-10) Остала добра створења</b> .....	<b>39</b>	(11-20) Варга.....	77
(1-100) Дрвочувар.....	39	(21-40) Пећињак.....	78
<b>(4-6) Зла створења</b> .....	<b>41</b>	(41-60) Мањи паук.....	78
(1-2) Човјеколика зла створења.....	41	(61-80) Већи паук.....	79
(1-10) Човјек ајкула.....	41	(81-100) Совамедвјед.....	79
(11-20) Коболд.....	42	(9-10) Остала зла створења.....	80
(21-30) Харпија.....	43	(1-20) Ликантроп.....	80
(31-40) Жабочовјек.....	43	(21-30) Медуза.....	85
(41-50) Човјек змија.....	44	(31-40) Гаргојл.....	86
(51-54) Змијски ратник.....	45	(41-50) Створење хаоса.....	87
(55) Змијски господар.....	46	(51-60) Зле очи.....	88
(56-65) Човјек хијена.....	47	(61-80) Мантикора.....	89
(66-70) Мутант.....	47	(81-85) Аветињска свјетла.....	90
		(86-90) Аболет.....	90
		(91-100) Кракен.....	91
		(7-9) Неодређена створења.....	92
		(1-2) Човјеколика створења.....	92
		(1-20) Човјек гуштер.....	92
		(21-30) Троглодит.....	93



(31-50) Сирена.....	93	(76-80) Оживљено дрво.....	155
(51-70) Сатир.....	94	(81-85) Опасна биљка.....	155
(71-80) Магични двојник.....	95	(86-93) Дивовске животиње.....	158
(81-100) Човјек печурка.....	96	(94-98) Дивовски инсекти.....	159
(3) Змајолика створења.....	99	(99-100) Чудовишно огромне звјери.....	161
(1-10) Змајчек.....	99	(9-10) Остала неодређена бића.....	161
(11-15) Змај.....	99	(1-40) Магична статуа.....	161
(16-20) Полузмај.....	103	(41-60) Јача магична статуа.....	162
(21-40) Малени змај.....	103	(61-65) Оживљени предмет.....	163
(41-60) Виверна.....	104	(66-70) Оживљена материја.....	164
(61-80) Хидра.....	104	(71-80) Оклоп чувар.....	164
(81-100) Змај човјек.....	105	(81-100) Клон.....	164
(4) Дивови.....	106	<b>(10) СТВОРЕЊА ДУХОВНИХ ДИМЕНЗИЈА.....</b>	<b>165</b>
(1-100) Див.....	106	(1-2) Становници споредних духовних	
(5-6) Стандардне животиње.....	112	димензија.....	166
(1-3) Велики мајмун.....	112	(1-10) Лавин.....	167
(3-8) Медвјед.....	112	(11-15) Свјетлодух.....	168
(9-13) Пас или вук.....	113	(16-20) Чудовиште ноћне море.....	168
(14-15) Змија удавка.....	113	(21-30) Механоид.....	168
(15-18) Змија отровница.....	114	(31-40) Елементал.....	169
(19-20) Већи гуштер.....	114	(41-50) Полуелементал.....	172
(21-25) Велика мачка.....	114	(51-60) Камени.....	172
(26-28) Лав.....	115	(61-80) Магични дух.....	173
(29-33) Коњ.....	115	(81-90) Тритон.....	176
(34-35) Бик.....	119	(91-100) Саламандер.....	176
(36-40) Бизон.....	119	(3-4) Становници раја.....	178
(41-45) Вепар.....	120	(1-20) Небеска створења.....	178
(46-47) Камила.....	120	(21-40) Потомак анђела.....	179
(48-50) Магарац или мазга.....	120	(41-60) Полуанђео.....	179
(51-52) Слон.....	121	(61-80) Анђелчић.....	180
(53-55) Носорог.....	121	(81-100) Анђео првог степена.....	180
(56-60) Крокодил.....	121	(5-6) Становници небеског царства.....	181
(61-65) Ајкула или делфин.....	122	(1-40) Анђео другог степена.....	181
(66-67) Кит.....	122	(41-80) Анђео трећег степена.....	181
(68-70) Кит убица.....	122	(81-100) Серафим.....	182
(71-73) Већа лигња или хобатница.....	123	(7-8) Становници ада.....	182
(74-75) Велика лигња или хобатница.....	123	(1-20) Пала створења.....	182
(76-90) Мале животиње.....	124	(21-40) Паклени пас.....	183
(91-95) Страшне животиње.....	128	(41-50) Потомак злодуха.....	183
(96-99) Диносаурус.....	128	(51-60) Полу злодух.....	183
(100) Птеросаурус.....	145	(61-80) Ђаволак.....	184
(7-8) Фантастичне животиње.....	146	(81-100) Злодух првог степена.....	184
(1-10) Грифон.....	146	(9-10) Становници пакла.....	187
(11-20) Хипогриф.....	147	(1-50) Злодух другог степена.....	187
(21-25) Хипокампус.....	147	(51-100) Злодух трећег степена.....	187
(26-35) Химера.....	149	<b>3 Додатак.....</b>	<b>189</b>
(36-45) Василиск.....	149	<b>Хришћанско учење о настанку и одржању свијета</b>	<b>189</b>
(46-50) Летећа змија.....	150		
(51-55) Јети.....	150		
(56-60) Дивовски црв.....	151		
(61-65) Горгон.....	153		
(66-75) Желе.....	153		



# 1 УВОД

## Описи створења

Ради лакшег и прегледнијег рада кориштене су неке скраћенице у описима створења. Овдје је по њиховом редосљеду дато објашњење на који начин је то учињено.

### Скраћенице

**О** скраћено од оклопљеност представља природну оклопљеност описаних створења без икаквог додатног оклопа. Што је већа оклопљеност то је створења и теже погодити. Ако створење носи неки оклоп, штит или кацигу, вриједност тих заштитних предмета се додаје на ову вријеност.

**Дж** скраћено од дужина живота представља просјечну дужину живота описаног створења изражену у годинама.

**Вл** је скраћено од Величина. Створења су груписана према величини односно висини на следећи начин:

- ма** (малена; 0 - 0,6 м); -1 на нанесену штету
- м** (мала; 0,7-1,3 м)
- с** (средња; 1,4 - 2,1 м)
- в** (велика; 2,2 - 2,7 м)
- д** (дивовска; 2,8 – 4,9 м ); +1 на нанесену штету
- о** (огромна; 5 м и више); +2 на нанесену штету

Такође дати су подаци за висину и тежину. Додаци и ограничења за изузетне карактеристике урачунати су у статистике створења.

**Пеб** скраћено од простор ефективне борбе означава дужину и ширину коју створење заузима на мапи.

**Дом** скраћено од домет нам казује колико је далеко створење у стању да дохвати нападајући својим оружјем односно колики је његов домет напада..

**Е** представља енергију створења. За свако створење се баца одређени број коцкица енергије (Ке у даљем тексту) и то подразумјева одређени број К10 бацања, нпр  $3Ке=3К10$  значи да се баца три пута К10 бацање) и на крају се тај број сабере, а у загради је и дат просјечан број поена енергије за описано створење.

**Пр** скраћено од предност представља брзину којом створење напада. Што је она већа створење ће у борби прије напасти од осталих. Напоменимо да сва створења која користе природне удове као оружје, нпр. канце, рогови и сл. имају предност на њих од +3 односно као да користе брже оружје.

**Ноио** је скраћено од најчешћи оклоп и оружје које створења употребљавају у борби и ту су дати могући оклопи и оружја које сусретнута група тренутно има на себи. Оклопљеност која се добија са додатном опремом потом треба додати на основну оклопљеност и збир ће бити једнак коначној оклопљености, а оружје ће бити кориштено у борби)

**Бн** представља бацање за напад створења односно покушај његовог физичког напада. Што је Бн веће то је и његова шанса за погодак при нападу већа, а у загради је описан начин на који се створење бори.

**По** скраћено од посебне особине су остале способности створења које су често неоубичајене или јединствене и могу се добро употребити у борби.

**Ш** скраћено од штета представља количину физичке штете коју створење може нанијети својим успјешним нападом.

**Ос:** скраћено особине односно карактеристике су представљене скраћеницама и дате су просјечне вриједности за свако створење. **С** предтсавља снагу, **сп** спретност, **г** грађу, **п** памет, **м** мудрост, **сн** сналажљивост, **и** изглед. Ипак код особина не



значи да не постоји одступања од правила, оне могу бити мање или веће код одређених преставника описаних створења, а код таквих случајева треба ускладити додатке или ограничења за изузетне карактеристике.

**Кр** скраћено кретање представља способност створења да у времену једног циклуса односно 10 секунди пређе дату раздаљину. Оно је пропорционално спретности и такође постоје категорије колко су бића добро у стању да се крећу (у опису дато у загради). Карактери који се крећу лошије крећу се половину износа своје спретности у метрима по циклусу, створења која се крећу просјечно крећу се једноструки износ своје спретности, а створења која се крећу добро крећу се двоструки износ своје спретности по циклусу.

Поред овога такође утиче и величина и измјене су следеће у зависности од величине створења: малена створења кр подјелено са четири, мала створења кр подјелено са два, средња без измјене, велика кр за пола више, дивовска кр помножено са два и огромна кр помножено са четири (ово не важи за летење). Значи створење може да се креће онолико метара у циклусу колико је означено, под условом да има просјечну спретност своје врсте.

**Пливање** је кретање у води и поред обичног пливања укључује и роњење. Лоше кретање значи да створење не зна да плива и када је у води мора да баци успјешно тесб да не би почело да се дави током свака два циклуса. Када почне да се дави карактер или створење може да издржи по десет секунди за сваки поен грађености који има, а након тога трпи по К4 поена енергије за сваки циклус проведен испод воде док не изгуби свјест. Ако неко карактера упозна са концептом пливања или је видио некога да то већ ради он може да покуша да плива и то ће успјети ако успјешно баци тесб и од тада ће се подразумевати да зна да плива. Ипак и даље ће то радити лоше и има кретање смањено за пола. Треба напоменути да већина копнених створења не зна да плива и због тога избјегавају воду или

јој се приближавају само када су жедни. Просјечно пливање подразумјева да карактер зна добро да плива или да је опремљен перајима што олакшава кретање. Створења која се крећу добро крећу се двоструки износ свог кретања, а то најчешће подразумјева да имају органе прилагођене за кретање у води.

Код створења која могу и да **лете** постоји такође у загради опис колко су она то у стању добро да ураде. Створења која могу добро да лете могу да се окрену за 360 степени у једном циклусу односно цјели круг и лете брзином четири пута њихова спретност по циклусу. Створења која могу просјечно да лете су у стању да у једном циклусу направе заокрет од 180 степени односно половину круга и лете брзином два пута њихова спретност. И створења која лете лошије могу да направе заокрет од 90 степени у једном циклусу односно само четвртину круга, а лете брзином оноликом колка је њихова спретност.

**Ор** скраћено од оријентација представља опредјељење створења према добру или злу. Створења у игри могу бити н (скраћено од неодређена), пд (скраћено од помало добра), д (скраћено од добра), вд (скраћено од веома добра), пз (скраћено од помало зла), з (скраћено од зла), вз (скраћено од веома зла). Понашање створења ће у многоме зависити од његовог оријентације опредјељења. Такође створења могу да имају више оријентација односно да она варира од нпр н-д што би у овом случају било од неодређене до добре.

**Хр** скраћено од храброст представља способност створења да остане на бојишту и да се бори у тешким и критичним тренуцима битке. Она се провјерава кад је непријатељ бројно надмоћнији, када створење истрпи штету која је већа од половине или двије трећине енергије коју има, када погине вођа јединице или трећина или половина сабораца и сл. Провјера храбрости се врши К20 бацањем и ако се баци једнако или мање храбрости коју створење посједује она је успјешна, створење је прошло провјеру храбрости и остаће да се бори или ради што и



досад, у супротном одлучиће се на бјекство или повлачење из битке. Такође храброст показује колко је створење сигурно у себе и спремно да брани своје ставове.

Неиграчки карактери које ВИ прави за игру би требало да имају 3К храброст али ВИ то може да модификује у односу на њихово занимање и ситуацији у игри. Табела храбрости приказује описно какве су вриједности за храброст.

### Табела храбрости

Вр	Опис
1-3	Никаква
4	Слаба
5	Кукавичка
6	Непоузdana
7	Плашљива
8	Колебљива
9	Непостојана
10	Полусрчана
11	Просјечна
12	Просјечна
13	Поузdana
14	Срчана
15	Храбра
16	Одважна
17	Лудо одважна
18	Одлучна
19	Неустрашива
20	Фанатична

**Пн** или поднебље нам говори о климатском подручју и станишту у ком живи описано створење. Оно зависи од три чиниоца и то климе подручја, врсте земљишта и прекривача земљишта на том подручју. Створења која су описана ако је стављен + испред бројева значи да у тим чиниоцима могу да опстају, а ако стоји – значи да су то чиниоци у којима они не могу да опстају или могу али врло тешко и обично су малко другачији од стандардних припадника своје расе јер су морали да се прилагоде станишту односно поднебљу. Ако стоји само + или само - значи да могу да буду у свим областима те

групе у случају плуса или да не могу у случају минуса. Чиниоци су скраћено означени бројевима од 1-22, а ево и које су то скраћенице.

**Клима:** 1 арктичка, 2 умјерено арктичка, 3 хладнија умјерена, 4 топлија умјерена, 5 умјерено тропска, 6 тропска

**Врста земљишта:** 7 високе планине, 8 средње високе планине, 9 ниске планине, 10 равнице, 11 брда, 12 каменита брда

**Прекривач земљишта:** 13 џунгла, 14 гушћа шума, 15 шума, 16 жбуње, 17 пашњаци, 18 пустош, 19 пустиња, 20 мочвара, 21 већа водена површина, 22 подземље.

**М** скраћено од мјесто означава локацију гдје можемо наћи ово створење прво у природи, а онда и у граду.

**Орг** скраћено од организованост представља опис организације описаног створења. Такође дата је и вјероватноћа у ком облику организованости ће се та створења сусрести, а увјек постоји и 1-20% шансе да је њихово насеље у близини или 20-50% њихова јазбина на новом К100 бацању.

**Ва** значи вријеме активности односно када је то створење активно, када дјелује, лови итд. Ако је то дневно створење онда ће вријеме активности бити дан (скраћено д) или ако је ноћно створење онда ће бити ноћ (скраћено н).

**Трф** скраћено од трофеј представља вриједност крзна или других трофејних предмета као што су рогови, канце, глава и сл.

**Љек** је љековитост, односно дијелови који се могу искорити за лијечење.

**Сас** односно састојци за чини, односно ако нешто од створења може да се употреби при коришћењу чини.

**Освр** представља остале вриједности односно остале ствари које могу бити вриједне код створења.

**Бл** скраћено од благо представља материјалну вриједност коју сусретнута створења имају. Оно се често налази на њима или у њиховој јазбини и ако могу бића ће те предмете употребити чак и у борби у свом



најбољем интересу. Карактери након што убију противнике могу да преузму њихово благо и прогласе га за своје.

### **Одређивање врсте добијеног блага**

Да би ВИ одредио врсту блага које сусретнуто створење има он треба прије него што дружина сусретне биће да баца К100 бацање за благо, уз додатак по +10% за сваки ниво изнад првога (нпр сусрет 3. нивоа има додатак +20% на бацању) К6 пута по нивоу сусретнутог бића (значи 3К6 пута ако је сусрет 3. нивоа. Напомена ако сусрет има назначено половину од стандарног блага онда се К6 бацање дјели на пола или ако има двоструко или троструко благо од уобичајеног онда се К6 помножи са два или три у зависности колико пута створење има више блага од уобичајеног).

### **Табела нађеног блага**

(К100)

**1-10 Заштитни предмет** (бацати на табели заштитне опреме у КОО),

**11-30 Оружје** (бацати на табели оружја у КОО)

**31-60 Опрема** (бацати на табели опреме у КОО)

**61-80 Новац** (баца се К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-15 К100 бакрењака, 16-30 К100 сребрњака, 31-70 К100 златника, 71-90 К1000 златника, 91-100 К10000 златника. Потом се добијени износ помножи са нивоом сусретнутог створења (односно Ке) и резултат даје укупну количину нађеног новца)

**81-85 Свети или магични свитак** (бацати на табели чини у књизи правила),

**86-90 Магични предмет** (бацати на подтабели магични предмети табеле опреме у књизи правила),

**91-93 Магични заштитни предмет** (К100 бацање у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-50 додатак +1, 51-85, додатак +2, 86-100 додатак +3. Потом бацати на табели заштитне опреме у КОО да би

утврдили о којем се заштитном предмету ради),

**94-97 Магично оружје** (К100 бацање у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-50 додатак +1, 51-85, додатак +2, 86-100 додатак +3. Потом бацати на табели оружја у КОО да би утврдили о којем се оружју ради),

**98-99 Драгуљ** (бацати на подтабели драго камење табеле опреме у КОО),

**100 Света или магична творевина** (видјети опис у табели опреме, подтабела свети и магични предмети у КОО)

Благо као што смо већ рекли треба да се одреди прије сусрета са створењем и да се смјести на погодно мјесто како би га карактери касније могли пронаћи, а такође ако постоји већа или мања количина блага од просјека ВИ треба и да да ваљан разлог за то који треба да се уклопи у причу.

**Н** скраћено од ниво тежине је отприлике ниво који просјечна четворочлана дружина треба да буде да би савладала дато створење. То је такође и просјечан ниво описаног створења које генерално нису авантуристичких занимања, а ако јесу онда би то ВИ требао да одреди. Такође од нивоа чудовишта зависи и искуство које карактери добију након што их поразе што је објашњено у поглављу нивои и искуство карактера у КОП1.

## **Случајни сусрети**

Кад год се дружина креће природом, градом, подземљем или било којим другим мјестом она може да доживи случајни сусрет. Случајни сусрет представља занимљиви или опасни догађај који се дружини може десити.

### **Период и вјероватноћа дешавања сусрета**

Сусрет се баца за свака четири сата проведених у игри и ВИ треба да подеси вријеме његовог дешавања у зависности од



тога када је најбољи тренутак да се он деси дружини. Могу се користити два метода и то лакши и реалнији. Лакшим се одређује догађај без икаквих фактора и само је довољно да ВИ баци на К100 бацању испод 40 што означава да се један догађај дешава након чега се и утврђује који је. Компликованији али реалнији систем захтјева мало више времена али даје и тачнију вјероватноћу за сусрет. Код њега основна вјероватноћа за догађај је 20% на шта се додају додаци који су у заградама иза података о клими, врсти земљишта и покривача земљишта. Ако се баци мање од одређеног броја за догађај значи да ће се он десити, а потом одређујемо и колико ће се догађаја десити дружини бацајући К100 бацање и до 70% је један догађај, 71-90% К/2 догађаја, 91-100% К4 догађаја. Ево их и подаци о клими, врсти земљишта и прекривачу земљишта мјеста гдје се дружина налази и сва три фактора се требају узети у обзир при одређивању вјероватноће да ће се догађај десити:

**Клима:**

- 1 арктичка (+1/+2%)
- 2 умјерено арктичка (+1/+1%)
- 3 хладнија умјерена (0/+1%)
- 4 топлија умјерена (0/+1%)
- 5 умјерено тропска (+1/+1%)
- 6 тропска (+1/+2%)

**Врста земљишта:**

- 7 високе планине (+2/+2%)
- 8 средње високе планине (+1/+2%)
- 9 ниске планине (+1/+1%)
- 10 равнице (0/+1%)
- 11 брда (0/+1%)
- 12 каменита брда (+1/+1%)

**Прекривач земљишта:**

- 13 џунгла (+2/+2%)
- 14 гушћа шума (+1/+2%)
- 15 шума (+1/+1%)
- 16 жбуње (0/+1%)
- 17 пашњаци (0/+1%)
- 18 пустош (+1/+1%)

- 19 пустиња (+1/+1%)
- 20 мочваре (+2/+2%)
- 21 већа водена површина (+1/+1)
- 22 подземље (+2/+2%)

Након тога бацамо и вјероватноћу да ће се догађај десити **почетна вјероватноћа** је 50% на шта додајемо додатке. Ако се сусретне чудовиште прво што узимамо у обзир је **вријеме активности чудовишта**. Ако је оно једнако добу дана које је тренутно у игри онда на почетну вјероватноћу додајемо додатних 50%. Потом такође провјеравама ова три фактора одозго Следећа ствар је **близина цивилизације** односно било којег насељеног мјеста и у зависности од близине додатак је следећи: близу -10% (до 20км), средње удаљена +10% (20 до 50км), далека +30% (преко 50км). **Дневни временски услови** такође утичу на дешавање догађаја и то на следећи начин: олуја (+30%), снијег или пљусак (+20%), киша (+10%), магловито (+5%), облачно (-5%), ведро и не много топло (-10%), сунчано и топло (-20%), сунчано и вруће (-30%).

**Клима:** (-30%)

- 1 арктичка (+1/+2%)
- 2 умјерено арктичка (+1/+1%)
- 3 хладнија умјерена (0/+1%)
- 4 топлија умјерена (0/+1%)
- 5 умјерено тропска (+1/+1%)
- 6 тропска (+1/+2%)

**Врста земљишта:** (-30%):

- 7 високе планине (+2/+2%)
- 8 средње високе планине (+1/+2%)
- 9 ниске планине (+1/+1%)
- 10 равнице (0/+1%)
- 11 брда (0/+1%)
- 12 каменита брда (+1/+1%)

**Прекривач земљишта:**

- 13 џунгла (+2/+2%)
- 14 гушћа шума (+1/+2%)
- 15 шума (+1/+1%)
- 16 жбуње (0/+1%)



- 17 пашњаци (0/+1%)
- 18 пустош (+1/+1%)
- 19 пустиња (+1/+1%)
- 20 мочваре (+2/+2%)
- 21 већа водена површина (0/+1%)
- 22 подземље (+2/+2%)

потом се и коначно баца K100 бацање за саму поједину расу у оквиру добијене подтабеле врсте.

### Добијена створења и авантуристика занимања

Потом да би одредили створење бацаћемо на табели створења и добијени резултат нам говори које створење ће дружина сусрести. Када одредимо створење у случају да је оно човјеколико или да има памет 5 или више постоји 20% шансе по сваком сусретнутом створењу (по индивидуи) да је авантуриста и потом треба одредити његово авантуристичко занимање бацајући на табели авантуристичких занимања у КОП. Потом треба одредити искуствени ниво и вође ће бити они највишег нивоа, док ће они са мањим нивоом бити њихови помоћници. У 30% случајева са њима ће бити и жене и дјеца и у просјеку зла бића ће у 30% случајева имати и робове који ће им служити као радна снага. Да би одредили ниво искуства баца се процентажно бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-40 први, 41-50 други, 51-60 трећи 61-70 четврти, 71-80 пети, 81-90 шести, 91-94 седми ниво, 95-98 осми ниво, 99-100 девети ниво. Такође треба напоменути да је Ва скраћеница од вријеме активности, а Пн од поднебље и да подврсте одређених створења нису укључене у табелу већ се оне одређују посебно по образцу у опису појединог створења.



### Бацања на табели створења

Да би одредили само сусретнуто створење баца се на табели створења и то прво K10 за групу (добра, зла, неодређена и створења духовних димензија), потом још једно K10 бацање за саму врсту створења (човјеколика добра створења, вилин расе, добре животиње итд). Ова прва два бацања се могу и истовремено бацати јер тако иде брже, а



## 2 Табела створења

### (1-3) Добра створења

#### (1-3) Човјеколика добра створења

Човјеколика добра створења су сва створења која обликом подсећају на човјечји, најчешће добре оријентације али не ријетко и других.

#### (1-40) Човјек

Људи спадају у најчешћа бића која авантуристи могу да сретну. Да би се одредила сусретнута група људи баца се К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи **1-50% Обични сељаци и грађани**, **51-60% ратници**, **61-70% свештеници**, **71-80% разбојници**, **81-90% мађионичари** и **91-100% мјешана група** што подразумјева и друге авантуристичке дружине.

Ако се сусретну грађани или сељци то су обично људи који иду за својим послом, често мало наоружани и не толико вични борби. Ако се сусретну групе ратника, свештеника, лопова или мађионичара, они су ипак мало вичнији борби од обичних грађана или сељака. Али ипак ни нису толико искусни осим евентуално неких појединаца који могу да припадају таквим групама. У свим случајевима одређујемо занимања помоћу табеле авантуристичких занимања у КОП, а шанса да су сусретнути људи и стварно авантуристи са нивоом је 20% по сусретнутом човјеку за групе сељака или грађана док је за остало то 40%. Такође да би одредили занимања сељака или грађана који нису авантуристи бацамо К100 бацање и 1-50%

означава фармере, а 51-100% значи да треба да бацимо на табели заната и трговина у КОП.

**Карактеристике:** О:7 Дж: 100г; Вл: м(1,8м; 80кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10 (7); Пр: оружјем; Ноио: **Сељаци и грађани:** 1-40% ништа, 41-80% мали штит и кожна кацига (ог:+5; от:+2; ор:+2; он:+1), 81-100% постављени оклоп, капа и мали штит (ог:+7; от:+3; ор:+3; он:+2) и 1-15% двоштрични нож, 16-40% тољага (30% са шиљцима), 41-60% кратки мач и двоштрични нож, 61-75% кратки мач и лук, 76-90% дугачки мач и лук и 91-100% бацати три пута на табели оружја у КОП. **Ратници:** 1-20% постављени оклоп, капа и средњи штит (ог:+7; от:+3; ор:+3; он:+3), 21-60% прстенасти оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+4; он:+4), 61-100% ланчани оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+6) и 1-15% кратки мач и копље, 16-30% кратки мач и лук, 31-45% дугачки мач и копље, 46-70% дугачки мач и лук или 71-80% лаки дворучни мач и копље 81-90% лаки дворучни мач и лук или 91-100% бацати три пута на табели оружја у КОП. **Свештеници:** 1-40% постављени оклоп, капа и мали штит (ог:+7; от:+3; ор:+3; он:+2), 41-100% прстенасти оклоп, капа и мали штит (ог:+6; от:+5; ор:+4; он:+3) и 1-40% двоштрични нож и топуз, 41-70% кратки мач, 71-90% кратки мач и лук или 91-100% бацати три пута на табели оружја у КОП. **Разбојници:** 1-30% мали штит и кожна кацига (ог:+5; от:+2; ор:+2; он:+1), 31-60% постављени оклоп, капа и мали штит (ог:+7; от:+3; ор:+3; он:+2), 61-100% ојачани кожни оклоп, капа и мали штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+2) и 1-15% тољага (30% са шиљцима), 16-30% тољага (30% са шиљцима) и лук, 31-70% кратки мач и лук или 71-90% кратки мач у комбинацији са дворучним ножем (ово је стил борбе са двије руке и не може се користит штит јер је у лијевој руци нож, напада се са ограничењем од -1 на бн са оба оружја) и лук или 91-100% бацати три пута на табели оружја у КОП. **Мађионичари:** 1-30% мали штит и кожна кацига (ог:+5; от:+2; ор:+2; он:+1), 31-60% постављени оклоп, капа и мали



штит (ог:+7; от:+3; ор:+3; он:+2), 61-100% прстенасти оклоп, капа и мали штит (ог:+6; от:+5; ор:+4; он:+3) и 1-30% нож и штап (користи се са двије руке и не може да се користи штит) 31-70% кратки мач, 71-90% кратки мач и лук или 91-100% бацати три пута на табели оружја у КОП.

Бн: +1 (људи се боре са оружјем које имају. У зависности од увјежбаности користе и разне тактике, а када су бројно надјачани често примјењују лукавства);

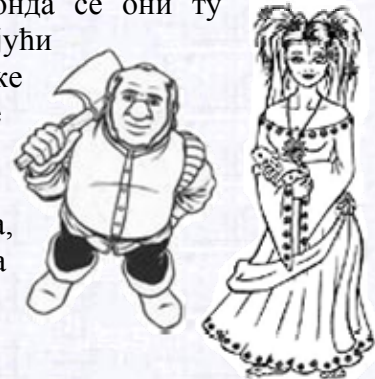
Ш: оружјем; Ос: с:7; сп:7; г:7; п:7; м:7; сн:7; и:7; Кр:7м (просјечно); Ор: 1-5% веома зао, 6-25% зао, 26-30 помало зао, 31-40% неодређен, 41-50% помало добар, 51-85% добар, 86-100% веома добар; Хр:12; Пн:+,+,+; М: људска насеља; Орг: 1-15% усамљени, 16-70% дружина (К6+1), 71-100% одред (10+2К+2 помоћника (имају додатну Ке) и један вођа (има +1 на напад и додатну Ке)); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:1

### (41-50) Полушан

Полушани су промишљени опортунисти научени да преживе и да нађу простор за себе кад год могу. Они могу бити повјерљиви и вриједни радници или лопови који чекају своју велику шансу. Обично имају руменкасту боју коже и црну равну косу. Имају браон или црне очи. Често имају залиске али рјетко носе браду, а бркове скоро никад. Они воле једноставну, удобну и практичну одјећу. За разлику од већине раса они воле удобност и помоћу њега исказују своје богатство. Полушани одрасту у раним двадесетим и генерално живе до средине њиховог другог стољећа. Полушани причају полушански и заједнички језик. Већина полушана који се сусретну ван њихових домова су ратници. Полушани покушавају да се уклопе са свима осталима. Они су у стању да буду у друштвима људи, патуљака, вилењака, шумских патуљака и да буду значајни за та друштва и обично су добро дошли у њима.

Како се људско друштво мјења брже од других раса које имају дужи животни вјек, оно често пружа прилике да се искористе и полушани се често могу наћи око земље која је насељена људима. Они често стварају уско повезана друштва у људским или патуљачким градовима. Док комотно раде са осталима само међу собом склапају пријатељства. Полушани се такође насељавају у мало забаченијим мјестима гдје могу основати издвојена села. Полушанске заједнице знају да се колективно преселе на неко мјесто које пружа неку нову шансу, као на пример мјесто гдје је отворен нови рудник или на мјесто гдје је рат учинио да су вјешти радници тешки за пронаћи. Ако су ове шансе привремене, заједница може да се пресели када она прође, а ако је трајна онда се они ту населе формирајући село.

Неке заједнице са друге стране живе путујућим начином живота, возећи се колима од мјеста до мјеста, без сталног дома.



**Карактеристике:** О:8; Дж: 200г; Вл: м(1м; 30кг); Пиб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10 (7); Пр: оружјем; Ноио: 1-40% мали штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+1), 41-80% ојачани кожни оклоп, капа и мали штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+2), 81-100% лаки крљушни оклоп, капа и мали штит (ог:+6; от:+5; ор:+4; он:+3) и 1-30% каменчић, 31-60% двоштрични нож и каменчић или 61-100% кратки мач и каменчић

Бн: +1 (полушани воле да се боре у самодбрани, обично сакривајући се и нападајући из даљине противника који се приближава. Њихова тактика је слична као код вилењака али више је базирана на налажењу заклона и сакривању а мање на покретности.); По: имају +1 на бн када употребљавају каменчић, а посједују и вјештине 24. отпорност на отров, 38. сакривање и 49. отпорност на чини.



Ш: оружјем; Ос: с:6; сп:9; г:7; п:8; м:7; сн:8; и:7; Кр:5м (просјечно); Ор: н-вд; Хр:13 (поуздан); Пн:+(3,4,5), -(7,8), +(14,15,16,17); М: полушанске рупе у земљи; Орг: 1-60% дружина (К6+1), 61-90% одред (10+2К+2 помоћника (имају додатну Ке) и један вођа (има +1 на напад и додатну Ке)) или 91-100% племе (2Кх30+100% оних који нису способни за борбу +1 помоћник за сваких 30 бораца (имају додатну Ке) и један вођа (има +1 на напад и додатну Ке)); Ва:д; Трф: нека зла човјеколика бића сакупљају стопала полушана као трофеје; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:1

### (51-60) Шумски патуљак

Шумски патуљци или гноми су окорјели истраживачи, варалице и изумитељи. Имају склоност према магичним обманама и алхемији. Њихова кожа варира од преплануле до шумско браон боје. Њихова коса је плавокоса, а очи им могу бити било које нијансе плаве боје. Шумски патуљци воле кратке и уредне брадице, обично носе ствари од коже или одјећу боје земље, иако декоришу своју одјећу са дрвеним резбаријама или финим драгуљима. Шумски патуљци достижу зрелост око своје четрдесете године и живе око 350 година иако неки могу да доживе и 500 година. Шумски патуљци су радознали, воле да уче из личног искуства и понекад су чак и незајажљиви. Њихова радозналост чини их вјештим изумитељима јер увјек покушавају да пронађу нови начин да направе нове ствари. Понекад шумски патуљак изведе неку лукавштину само да би видио како ће људи који су у њој учествовали да реагују. Шумски патуљци причају својим језиком, шумско патуљачким. Већина шумских патуљака који путују ван њихових домова (као трговци, мајстори који поправљају ствари или авантуристи) знају заједнички језик, док ратници из насеља шумских патуљака често науче гоблински или коболдски. Шумски патуљци се добро слажу са патуљцима, који

дјеле њихову љубав према драгоцјеним стварима, радозналост према механичким напаравама, и мржњу према гоблинима и дивовима. Они воле друштво полушана, поготово оне веселије који смишљају шале и пошалице. Већина шумских патуљака је мало сумњичава према вишљим расама, али су рјетко злобни или злонамјерни. Шумски патуљци праве своје домове у брдским и шумовитим подручјима. Они живе у подземљу али су више изложени свјежем ваздуху него патуљци, уживајући кад год могу у површинском свјету. Њихови домови су добро сакривени, паметном конструкцијом и често употребљеном обмањивачком магијом. Оне који су дошли у посјету и добродошли су шумски патуљци примају у освјетљене и топле рупе које су њихови домови. Они који нису добродошли никад их неће ни наћи. Њихови свештеници уче да шумски патуљци треба да славе и подржавају њихове заједнице и они се труде да то и остваре. Шале, на пример, у њиховом друштву се гледају као начин да се шумским патуљцима поправи расположење, а не да би шалјивције тријумфовале над онима које преваре.

Поред обичних шумских патуљака постоје још и подземни шумски патуљци који се сусрећу у 81-100% случајева. Они живе у градовима дубоког подземља чије мјесто чувају као тајну да их њихови непријатељи не би открили. Ови патуљци имају жилаву и чврсту конструкцију, кожа им је боје стјена, најчешће средње браон (1-50%) или сиво браон (51-100%) док су им очи сиве боје. Мушкарци су ћелави док жене имају жичасту сиву косу. Подземни шумски патуљци причају шумско патуљачким језиком али њихови рођаци са површине ће их моћи да разумију само у 60% случајева, а такође причају и доста често заједничким језиком подземља. Имају ноћни вид до 40м.





**Карактеристике:** О:8; Дж: 400г; Вл: м(1м; 40кг); Пеб: 1м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10 (7); Пр: оружјем; Ноио: 1-40% мали штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+1), 41-80% ојачани кожни оклоп, капа и мали штит (ог:+6; отј:+5; ор:+3; он:+2), 81-100% крљушни оклоп, капа и мали штит (ог:+6; от:+6; ор:+5; он:+4) и 1-30% праћка, 31-60% двоштрични нож и праћка или 61-100% кратки мач и праћка

Бн:+1 (шумски патуљци воле варке и обмане више него директан сукоб. Они ће радије заварати или осрамотити противника (осим гоблина и коболда) него га убити. Шумски патуљци често користе обмањивачку магију и пажљиво припремљене засједе и замке кад год могу); По: имају ноћни вид 20м, једном недељно могу да користе лкмо чин за разговарање са животињама, а посједују и вјештине 24. отпорност на отров, 33. посебни непријатељ (бауци и коболди), 49. отпорност на чини, 51. лоше кориштење магичних предмета и 52 рударење.

Ш: оружјем; Ос: с:6; сп:7; г:9; п:8; м:8; сн:8; и:7; Кр:4м (просјечно); Ор: н-вд; Хр:13 (поуздан); Пн:+(3,4,5), -(7), -(13,18,19,20,22); М: кућице шумских патуљака; Орг: 1-60% дружина (К6+1), 61-90% одред (10+К12+2 помоћника (имају додатну Ке) и један вођа (има +1 на напад и додатну Ке)) или 91-100% племе (К20+30+1 помоћник за сваких 10 бораца (имају додатну Ке) и један вођа (има +1 на напад и додатну Ке); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: крв шумских патуљака (До:у; Вр:10) може се користити као састојак за те зч копање; Освр:-; Бл: стандардно; Н:1

### (61-70) Патуљак

Патуљци су племенита раса полуљуди који живе под земљом, правећи величанствене градове и водећи велике ратове против сила зла и хаоса. Они такође имају доста заједничког са стјенама и драгуљима са којима воле да раде, јер су оне такође тврде и непопустљиве као и они. Често се каже да је

лакше натјерати камен да заплаче него промјенити мишљење патуљка.

Патуљци су су обично здепасти и мишићави, имају румене образе и свијетле очи, њихова кожа обично је дубоко жутосмеђа или свјетло смеђа (браон). Коса им је најчешће црна, сива, или смеђа, и ношена дуга, али никако да смета при гледању. Такође воле да носе дугачке браде и бркове. Патуљци веома вриједнују своје браде и његују их врло пажљиво али не воле да носе украсе за косу нити за браде. Патуљачка одјећа обично је једноставна и функционална. Често носе земљане тонове и њихова одјећа се сматра грубом од стране већине осталих раса, поготово људи и вилењака. Патуљци носе један или више комада накита и ти предмети обично нису много вриједни нити хвалисави. Иако патуљци вриједнују драгуље и племените метале они сматрају да је лош укус испољавати богатство.

Патуљци су открили да је корисно да знају језике многих својих савезника и непријатеља. Као додатак својим сопственом патуљачком језику они често причају језике шумских патуљака, баука, коболда, оркова и заједнички језик, који често употребљавају у трговачким преговорима са другим расама.

Патуљци су племенити ратници који уживају у обради метала и камена и ратовању. Они су озбиљни, одлучни и веома часни. Патуљци су здепасти и мишићави, кожа им је свјетло браон или препланула, образи румени, а очи јасне. Дугачка коса им је црна, сива или браон; мушкарци имају дугачке пажљиво одржаване браде и бркове. Патуљачка одјећа је обично земљаних тонова и обично је једноставна и функционална. Они воле да проводе вријеме у прављењу умјетничких дјела од камена, челика и драгоцјених метала и праве веома издржљиво и квалитетно оружје, израђују предиван накит и брусеве савршене драгуље. Ипак сматрају лошим укусом показивање богатства, тако да мало њих носи накит осим једног малог комада накита. Патуљци причају патуљачким и заједничким језиком подземља. Већина оних



који путују ван патуљачких земаља (као трговци, плаћеници, или авантуристи) знају заједнички језик, док ратници у патуљачким градовима обично науче баучки, коболдски или оркшки да би боље испитивали или шпијунирали те зле становнике дубоких пећина. Већина авантуриста који се сусретну ван њихових насеља су ратници. Патуљци воле да живе у подземним градовима које они граде око рудника (иако неки живе и у испоставама на површини). Издубљени у тврдом камену, ови градови захтјевају вјекове да се заврше али су скоро вјечни. Патуљачко друштво је организовано у кланове, са препознатљивим породицама у сваком од њих. Клан предводи насљедни владар, обично краљ или краљица и директни потомци оснивача клана. Патуљци су јако лојални својим породицама, клану, монарху и свом народу. У сукобима са осталим расама чак и завађени патуљци стају на страну својих сународника. Ове везе помогле су патуљцима да преживе генерације ратовања против злих створења која живе под земљом. Патуљачки град има 30% оних који нису способни за борбу у односу на борбену популацију (обично млади и понеки старији). Патуљачке жене су бројне као и мушкарци и прихваћене су у било којем дјелу патуљачког друштва, укључујући и ратнице. Патуљачки кланови се усресређују на израду једне или двије врсте производа, као што је израда оклопа и оружја, прављење драгуља или радови од камена и инжињерство са њим. Да би се избјегло претјерано специјализовање, патуљци шаљу шегрте код других кланова да уче вјештине и ова традиција помаже да се гаји јединство међу клановима. Како патуљци живе дуго ово шегртовање може да траје много година, све до њиховог одрастања.

Обично направљени око богатих рудника, патуљачки градови су пространи, прелијепи комплекси издубљени у чврстом камену. Да би се завршили потребне су стотине година, али када се једном заврше они стоје миленијумима без потребе да се поправљају. Како патуљци не напуштају често

своје домове и увијек им се враћају, они праве своје градове са намјером да буду стални и скоро вјечни. Патуљачке јединице чувају непрестано патуљачке градове, и понекад (60% вјероватноће) патуљци користе животиње као чуваре и то 2К4 смеђих медвједа (1-75% случајева) или 5К4 вукова (76-100% случајева).

Патуљачко друштво је организовано у кланове. Патуљачки клан који још није изградио град или рудник путује док не нађе подручје на коме може то да уради. Кланови се обично насељавају у близини једни других јер обично им требају исте сировине за производњу њихових производа. Кланови су обично такмичарски расположени међу собом, али обично не ратују једни против других. Патуљачки градови се оснивају када се довољно кланова пресели на одређено мјесто.

Сваки патуљачки клан обично се специјализује у одређеној вјештини или изради нечега; млади патуљци од раног доба постају шегрти код мајстора у њиховом клану (или повремено у другим клановима) да се науче вјештинама израде. Патуљци такође сматрају службу у војсци и политици занат који захтјева велику вјештину, тако да су војници и политичари обично обавезни на дугачак период шегртовања прије него што постану професионалци.

Народима из осталих раса, овакав живот може изгледати строг и непромјењив као камен од кога су сачињени патуљачки домови. У суштини он и јесте такав. Изнад свега патуљци вриједнују закон и ред. Ова љубав према стабилности вјероватно је резултат патуљачких дугих живота, јер патуљци могу да виде како ствари направљене од дрвета и других непостојаних материјала пропадну током свог живота. Онда не би требало да изненађује што они воле ствари које нису промјенљиве и покушавају да учине њихове производе лијепим и дуготрајним. За патуљка земља је нешто што треба да се воли због њене стабилности, а море је ствар која се



презире, и од које се плаши јер је оно симбол промјене.

Патуљци такође цјене богатство, јер је то нешто што може да се нагомилава током дугог раздобља времена. Све врсте драгоцјених метала, али посебно злато, је посебно цјењено од патуљака, као што су то и дијаманти и остали драгуљи. Они не вриједнују бисере јер их они подсјећају на море и на оно што оно за њих представља. Патуљци ипак вјерују да је лош укус да се хвале богатством. Метали и драгуљи најбоље је да се тајно броје, тако да сусједи нису увријеђени или да не буду у искушењу.

Већина других раса види патуљке као похлепан, непопустљив, мрзовољан народ који више воле мрак пећина него свјетлост отвореног простора. Ово је дјелимично тачно. Патуљци имају мало стрпљења за људе и остале расе које кратко живе (јер су бриге људи прилично јадне када се гледају из патуљачке перспективе). Патуљци су такође неповјерљиви према вилењацима јер они нису толико озбиљни као патуљци и троше своје дуготрајне животе на забаве за које патуљци мисле да су безначајне. Ипак знано је да се патуљци удружују са људима и вилењацима у кризним временима и дугорочни уговори о трговини и ратни савези су уобичајени.

Патуљци немају измјешаних осјећања о злим расама које бораве испод земље у мраку испод. Они имају изражену мржњу према орковима, бауцима, злим дивовима и тамним вилењацима. Грозна створења мрака испод често се плаше патуљака такође, јер кратки, здепасти народ је неуморан непријатељ зла и хаоса. Циљ патуљака је да воде стални и неуморни рат против непријатеља под земљом док они или њихови непријатељи не буду уништени.

Како је већина њихове културе оријентисана на стварање ствари из земље, патуљци производе велику количину корисног и вриједног материјала за трговање. Патуљци су вјешти рудари. Иако они ријетко продају ископане племените метале и необрађене драгуље које открију, патуљачки

рудари продају вишак локалним људским заједницама. Патуљци су такође вјешти инжињери и градитељи који раде скоро само са каменом, а неке патуљачке архитекте раде доста често и за људе.

Патуљци најчешће тргују са завршеним добрима. Многи кланови посвећени су раду као што је ковачки, златарски, израда оклопа, израда оружја, и брушење драгуља. Патуљачки производи су високо цијењени због квалитете њихове израде. У људским заједницама ови предмети обично су 20% скупљи од локално произведених предмета. Многи људи су вољни да плате високу цијену за патуљачки оклоп или патуљачки мач. Људи знају да патуљцу који су их израдили, направили су их тако да трају за вријеме патуљачког живота и да неће морати да брину да ли ће трајати за њиховог.

**Планински патуљци** (срећу се у 71-90% случајева) су слични у већини ствари са својим рођацима, брдским патуљцима, ови патуљци воле да живе дубоко у планинама. Обично су мало виши од брдских патуљака (просјечно 1,35 м високи) и јачи (+1 снага). Обично имају за нијансу блијеђу кожу и свјетлију косу него њихови рођаци који живе у брдима. Планински патуљци имају иста интересовања и склоности као брдски патуљци иако су они још више наклоњени изолацији од својих рођака и понекад чак сматрају да су брдски патуљци чудни.

**Подземни патуљци** (сусрећу се у 91-93% случајева) живе у дубоком подземљу и они су највише издвојени од осталих раса које држе на растојању од својих заједница и градова. Они су исте висине као и обични патуљци али мршавији, а њихова кожа понекад (30% случајева) има црвенкасту нијансу, а њиховим већим очима недостаје јасноћа коју имају њихови рођаци са површине и оне су свјетло плаве боје. Њихова коса је јасно црвена (1-50%) или плава боје сламе (51-100%). Имају мало контакта са становницима површине, ослањајући се на брдске патуљке да они за њих тргују добрима. Имају ноћни вид 30м и поред патуљачког



најчешће причају и заједничким језиком подземља.

**Зли патуљци** (сусрећу се у 94-100% случајева) још знани и као сиви патуљци или дуергари су зли патуљци који живе у дубоком подземљу. Они су мршави и изгледају грозно, са сивом косом и кожом. Већина њих је ћелаво (80%) и облаче се у жуткастосмеђу одјећу која је направљена да се стопа са њиховом околином. У својим насељима можда и носе накит али је то највјероватније нешто неупадљиво. Они ратују са осталим патуљцима и с времена на вријеме удружују се са осталим становницима дубоког подземља. Имају ноћни вид до 40м и као и подземни патуљци причају патуљачким или заједничким језиком подземља.

**Карактеристике:** О:8; Дж: 500г; Вл: м(1,3м; 70кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е:1К10 (7); Пр: оружјем; Ноио: 1-20% мали штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+1), 21-50% прстенасти оклоп капа и мали штит (ог:+6; от:+5; ор:+4; он:+3), 51-100% ланчани оклоп, отворена кацига и мали штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+5) и 1-30% бојни чекић, 31-50% ручна сјекира, 51-80% бојна сјекира или 81-100% дворучна сјекира

Бн:+1 (патуљци су стручњаци за борбу који користе предноси околног терена и извршавају добро испланиране групне нападе. Рјетко користе магију у борби, јер имају врло мало мађионичара, али се њихови свештеници бацају ватрено у борбу као и њихови сународници борци). Ако имају времена да се припреме, могу да изграде замке које су од камена (обрушавајуће камење и слично). У



борби најчешће користе патуљачке бојне сјекире или бојне чекиће.

Патуљци су храбри, жилави борци који имају врло лоше мишљење о магији. Они никада не употребљавају магичне чини нити обучавају мађионичаре, иако могу постати

свештеници и употребљавати чини ове групе. Због њихове немагичне природе, они добијају посебни додатак на спасоносна бацања против чини и то по +1 додатак за сваких 3 поена грађе које имају.

Патуљачка немагична природа може такође да изазове проблем када он покуша да употреби магични предмет. Ако патуљак користи магични предмет који није посебно направљен за његово занимање, постоји 20% вјероватноће да он не ради како треба. Ова вјероватноћа важи за палице, штапове, штапиће, прстење, амајлије, напитке, рогове, накит и разне друге магичне предмете. Ипак патуљци су научили да користе одређене врсте магичних предмета, углавном предмете војне природе. Ови предмети поготово оружје, штитови, оклопи, рукавице, и појасеви не подлежу вјероватноћи да не раде како треба када их користи патуљак било ког занимања.

Као и са магичним нападима, патуљци су изузетно отпорни на отровне супстанце. Због њихове изузетно јаке грађе, сви патуљци бацају одбрамбена бацања против отрова са истим додатком (+1 додатак за спасоносно бацање за сваких 3 поена грађе) који се додају и за магичне нападе.

Хиљадама година током којих су патуљци живјели у земљи, развили су многобројне вјештине и посебне способности које им помажу да преживе. Сви патуљци имају ноћни вид који им омогућава да виде до 20м у мраку. Када су под земљом, патуљци могу одредити свој положај пажљиво осматрајући своје окружење. Када су 3м од онога што траже, патуљци могу да пронађу пролаз (80% вјероватноће), ново изграђени тунел (80% вјероватноће), обрушавајуће/помјерајуће зидове (65% вјероватноће), камене замке, рупе или поноре (50% вјероватноће). Патуљци такође могу одредити дубину на којој се налазе под земљом (50% вјероватноће) у било које вријеме.

Токомведеног времена под земљом патуљци су такође развили јаку мржњу према



злим створењима које обично сусрећу. Тако, у блиској борби, патуљци увијек додају +1 на бн и на штету коју наносе о борби против оркова, полу оркова, баука и великих баука. Мала величина патуљака је предност против цинова, тролова, дивова и титана. Ова чудовишта увијек одузимају 3 од њихових бацања за напад против патуљака због разлике у величини и патуљачке обуке коју они пролазе за борбу са таквим чудовиштима.

Патуљачке војске су добро организоване и изузетно добро дисциплиноване. Војне јединице обично носе ланчане оклопе и штитове у борби док оружја користе разна. Уобичајена патуљачка војска носи ручну сјекиру и чекић (1-25%), мач и копље (26-45%), мач и оружје на мотци (46-55%), ручну сјекиру и тешки самостријел (56-65%), ручну сјекиру и топуз (66-75%), бојни чекић и крамп (76-85%), бојна сјекира и штит (86-95%) и дворучна сјекира (96-100%).

Жене су по способности 50% једнаке одраслим мушкарцима, а дјеца 25%. Жене су вјеште у борби и боре се као и мушкарци у њиховим домовима ако су нападнути); По: Имају ноћни вид 20м, а посједују и вјештине 24. отпорност на отров, 33. посебни непријатељ (бауци, велики бауци и орци), 49. отпорност на чини и 51. лоше кориштење магичних предмета и 52. рударење.

Ш: оружјем ; Ос: с:8; сп:7; г:10; п:7; м:7; сн:7; и:6; Кр:4м (просјечно); Ор: пд-вд; Хр:12; Пн:-(1,6), -10; +(15,16,17,22); М: патуљачке дворане и рудници; Орг: 1-60% дружина (К6+1), 61-90% одред (К12+10+један помоћник вође (има једну више Ке) + вођа (има +1 на напад и додатну Ке), или 91-100% клан (Кх10+40+30% оних који нису способни за борбу + један помоћник вође за сваких десет одраслих (има једну више Ке) + вођа (има +1 на напад и додатну Ке); Ва:д; Трф: главе патуљака су цјењен трофеј и сибол престижа злим човјеколиким бићима. Обично их показују и носе са поносом; Љек:-; Сас:-; Освр: патуљачка крв (До:у; Вр:20) се може употребити као састојак код темо уклањање проклетства; Бл: стандардно; Н: 1

### (71-80) Кентаур

Кентаури су шумска створења која избјегавају друштво незнанаца. Они су смртоносни стријелци а у блиској борби су још страшнији. Њихов изглед је врло препознатљив: грудни кош, руке и глава су људски, док је доњи дио као у великог коња. Оба дјела су врло мишићави. Кентаури причају шумским и вилењачким језиком. Међу својом сопственом врстом кентаури су дружељубива створења, али познато је да могу постати груби, досадни и насилни када су под утицајем алкохола. Усамљени кентаури су обично мужјаци који су отишли у лов или који су отишли наоружани у извиђање. племе кентаура осатаје у близини своје јазбине. Већину времена женке су у племенској јазбини, док су мужјаци напољу и лове или су у извидници и за то вријеме женке воде и управљају племеном. Трећина племена су младунчад. Типична јазбина кентаура је смјештена дубоко у шуми. Састоји се од велике сакривене чистине и пашњака, са добрим извором текуће воде. Зависно од подручја јазбина може да има колибе које могу да збрину појединачне породице. Огњишта за кување и за гријање су на отвореном подручју далеко од дрвећа. Кентаури су вјешти у баштованству и могу да узгајају корисне биљке у близини својих јазбина. У опасним подручјима насељеним чудовиштима они саде грмље са трњем око јазбине, копају рупе и постављају замке. Кентаури преживљавају кроз мјешавину лова, рибарства, пољопривреде и трговине. Иако избјегавају односе са људима, кентаури тргују са вилењацима, поготову храну и пиће. Вилењацима се плаћа из заједничког блага: плена од убијених чудовишта. Територија племена кентаура варира у својој величини и врсти њихових сусједа. Кентаури не одбијају да дјеле своју територију са вилењацима. Став вилењака према уљезима зависи од посјетиоца. Људи и патуљци су љубазно замољени да оду, полушани и шумски патуљци се толеришу, а вилењаци су



добродошли. Кентаури се према чудовиштима односе у зависности од опасности за добробит и опстанак племена: ако змај или див уђе на њихову територију они ће се премјестити али би убили тролове, оркове и њима сличне непријатеље. Кентаури понекад постају пјевачи, граничари, или природњаци. Њихово омиљено занимање је граничар који штити шуму. Кентаури шумари обично изаберу магичну звјер или неку врсту људоликог бића као њиховог непријатеља. Природњак кентаур је обично одређен за говорника и вођу племена.

**Карактеристике:** О:12; Дж: 100г; Вл: в(2,3м; 200кг); Пеб:2,5м; 1м; Дом:1,5м; Е: 2К (11); Пр: оружјем; Ноио: 1-10% ништа, 11-50% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), или 51-100% дрвени оклоп, кожна кацига и средњи штит (ог:+5; от:+6; ор:+2; он:+2) и 1-70% велика тољага и дугачки лук или 71-100% дворучна сјекира коју користе једном руком као бојну сјекиру и дугачки лук

Бн:+4 (Иако су уобичајено благог темперамента кентаури су увјек наоружани. Њихово омиљено оружје је велика хрстова тољага.

Када иду у извиђање носе штитове и велике моћне лукове (Бн +3). Ако се спремају за рат такође носе и тешка коњичка копља.

Кентаури обично не изазивају борбу. Њихов уобичајени одговор на насиље је брзо повлачење и испаливање неколико стријела да би обесхрабрили потјеру. Против створења која су опасна за њих употребљавају исту тактику изузев што ће половина од њиховог укупног броја заобићи непријатеља и напасти га од позади или му поставити засједу.)

Ш:К6+2 копитима или оружјем +2; Ос: с:12; сп:10 г:10; п:6; м:9; сн:7; и:7; Кр:20м (добро); Ор: н-д; Хр:11; Пн:+(3,4,5), +(10,11), -(18,19,20); М: колибе кентаура; Орг: 1-25%

усамљен, 26-60% дружина (К+3), 61-90% одред (7+К12), 91-100% племе (К100+80; +10 наредника (+ Ке - 1.ниво.) +5 поручника (+ 2 Ке - 2. ниво) + вођа (+3Ке-3.ниво); Ва:д; Трф: само изопачени или зли ће од кентаурске коже (До:р; Тж:2; Вр:50) направити кожни оклоп који може да зе магично зачара до +1; Љек:-; Сас:зној кентаура (До:р; Вр:30) може да се употреби као састојак у љубавном напитку; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:2

### (81-90) Човјек лав

Човјек лав још познат и као лавотаур или велик је застрашујући ловац који лута равницама и саванама, мајстор је засједа и борбене стратегије. Човјек лав има доњи дио лава са четири лавље ноге док је стомак и горњи дио људски са двије човјечије руке. Њихово цјело тјело је изразито мишићаво и прекривено тамно жутиим златастим длакама, а мужјаци имају дугачку гриву која пада на њихова леђа. У брдским предјелима живе и подврста људи лавова и то су уствари људи пуме који изгледом више подсјећају на планинске пуме и за разлику од својих рођака немају гриве.

Људи лавови лове у групама које се зову чопори и често се ти чопори удружују у племена која господаре одређеном територијом. Понекад се стварају и савези племена али само у случајевима већих спољашњих опасности. Људи лавови понекад нуде своје услуге као извиђачи показујући странцима пут кроз њихову територију тражећи заузврат алате или магичне предмете, а поготово оружје као форму плаћања. Њихови свештеници су углавном природњаци, док од ратничких занимања то су већином варвари или племенски ратници. Људи лавови причају шумским заједничким језиком и заједничким.

**Карактеристике:** О:12; Дж: 100г; Вл: в(2,3м; 100кг); Пеб:2,5м; 1м; Дом:1,5м; Е: 2К+2 (13); Пр: оружјем; Ноио: 1-10% ништа, 11-50% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2;





он:+2), или 51-100% дрвени оклоп, кожна кацига и средњи штит (ог:+5; от:+6; ор:+2; он:+2) и 1-70% копље и лук или 71-100% дворучна сјекира и лук коју користе једном руком као бојну сјекиру

Бн:+4 (људи лавови се боре тако што нападају противника оружјем или својим предњим шапама и у борби су изузетно срчани и вјешти)

Ш:К6+2 канцама или оружјем са додатком +2 на снагу; Ос: с:12; сп:9; г:11; п:7; м:8; сн:7; и:7; Кр:18м (добро); Ор: н-д; Хр:13; Пн:+(4,5,6), +(10,11,12), +(16,17); М: колибе људи лавова; Орг: 1-25% усамљен, 26-80% чопор (К4 мужјака, К12 женки и К6 младунчади неспособних за борбу), 81-95% племе (више чопора



предвођених поглавицом), 91-100% племенски савез (више племена); Ва:д;

Трф: само изопачени или зли ће од коже људи лавова (До:р; Тж:2; Вр:80) направити кожни оклоп који може да зе магично зачара до +2; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:2

### (91-100) Човјек птица

Људи птице у 1-50% имају сокољу главу, а 51-100% орловску. Њихово перје је у првом случају сивкасте боје док је у другом браон и прекрива им цјели горњи дио тјела, а доњи дио је без перја и заштићен је одјећом. На леђима имају велика крила која су распона 3м и помоћу њих могу да лете по потреби. Настањују се високо у планинама или брдима гдје граде своје домове и насеља. По природи су ловци али понекад пои потреби узгајају и стоку или се баве земљорадњом. Говоре заједничким језиком.

О:13; Дж:100г; Вл: с(2м; 100кг); Пеб:1м;1м; Дом:1м; Е: К10+2 (8); Пр:оружјем; Ноио: 1-50% копље, 51-100% копље и кратки мач

Бн:+4 (људи птице се најчешће боре из ваздуха одакле непријатеља нападају уз сву предност коју им омогућује лет. У борби људи птице су храбри и одважни борци али ће се против осталих раса борити само ако су на то присиљени тј у самоодбрани)

Ш: оружјем; Ос: с:12; сп:11; г:12; п:6; м:8; сн:7; и:7; Кр:11м (просјечно), лет 22м (просјечно); Ор: н-д; Хр:14; Пн: +(3,4,5),-10,-(13,18,20,22); М: домови људи птица; Орг:1-50% усамљени, 51-80% пар или 81-100% јато (ЗК); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:уобичајено; Н:1

### (4-6) Вилин расе

Вилин расе су расе које изгледом посдјећају на људе али су генерално љепше, са изразитим способностима и интересовањем за магију и често дугачким животним вјеком тако да већина за њих мисли да живе вјечно. Већина их је добре оријентације мада су познати и изузетци.

### (1-40) Вилењак

Иако се њихови животи протежу неколико људских, вилењаци на први поглед изгледају слабаши у поређењу са човјеком. Ипак вилењаци имају број посебних дарова који више него да надокнађују њихову мало слабију грађеност.

Високо вилењаци, најчешћа врста вилењака су мало нижи од људи и већина високо вилењака су тамнокоси, а њихове очи су прелијепе, са дубоком нијансом зелене боје. Посједују ноћни вид до 20м у даљину. Црте тјела и лица вилењака су њежне и лијепо извајане. Вилењаци су веома блиједи, што је изненађујуће јер проводе доста времена напољу. Они су обично витки, скоро крхки. Њихова блиједост и њежност су резултат њихове грађе која је слабија од људске али иако нису крупни као људи вилењаци су много покретљивији. Вилењачка одјећа је обично разнобојна али не и дречава. Обично



носе пастелне боје, поготову плаву и зелену. Зато што бораве у шуми, високо вилењаци ипак носе зеленкасто сиве кабанице које им омогућују брзо камуфлирање.

Вилењаци су научили да је веома важно да познају створења и добра и зла, са којима дјеле свој шумски дом. Због овога вилењаци могу говорити језике гоблина, оркова, хобгоблина, гнолова, шумских патуљака, и полушана, као додатак заједничком језику и њиховом властитом високо развијеном језику. Они ће увијек показати занимање за било шта што ће им омогућити да разговарају са и уче од својих комшија.

Вилењаци су вјечити чувари шуме који уче магију и мачевање током њихових дугачких живота. Они су врло zgodни и лијепи, са блиједом кожом, црном косом, дубоко зеленим очима шиљатим ушима и никада им не расту брада ни бркови. Они живе од воћа, плодова шуме и повремениг лова. Вилењаци воле обојену одјећу, обично са зеленим и сивим кабаницама које се добро уклапају са бојама шуме. Они воле лијепе ствари, од елегантних драгуља до лијепог цвјећа којим декоришу одјећу и алат. Вилењаци причају вилењачким језиком, а већина их зна и заједнички и шумски. Као и патуљци вилењаци су такође врхунске занатлије иако радије раде са дрветом и металом, а не са металом и каменом. Вилењачки предмети су врло цјењени од других раса, и многе вилењачке заједнице су постале напредне тргујући произведеним добрима са осталим народима у шуми и ван ње. Вилењаци вјерују да су независност и слобода за индивидуалца важније од штурих структура цивилизације, тако да они живе и путују у малим групама. Ове групе прихватају слаби ауторитет племића, који је одан вилењачком монарху. Вилењаци живе у складу са природом, правећи привремене кампове који се стапају са бојом дрвећа или су у њиховим гранама, удаљени од радозналих очију. Често имају животиње чуваре или дивовске орлове који им чувају домове. Вилењачко насеље садржи оне који нису

способни за борбу 20% од одрасле популације (већином дјеца). Вилењачко друштво је врло изједначено што се тиче полова, и мушкарци или жене могу се наћи у било којој улози. Њихови дугачки животи дају им стрпљиву природу и дозвољавају им да уживају у љепоти природног свјета. Не виде сврху у стварима које су кратког даха и умјесто тога уче ствари које ће им пружити уживање у годинама које долазе, као што су приче, умјетност и игра. Поред тога вилењаци су веома рјешени борци против ширења зла на свјету. Вилењаци једу мало, иако су сваштоједи, више једу поврће од меса. Ово је већином због њихове блискости са природом (јер вјерују да убрани плодови мање наносе штету од убијених животиња).

Вилењаци високо цјене своју појединачну слободу и њихова друштвена организација се заснива на независним групама. Ове мале групе, обично се састоје од не више од 200 вилењака, признају ауторитет краљевског владара, који је заузврат дужан да буде одан вилењачком краљу или краљици. Ипак, закони и ограничења који су постављени у вилењачком друштву су малобројни у поређењу са људским друштвом и практично безначајни када се упореде са патуљачким.

Вилењачки логори су увјек добро сакривени и заштићени. Као додатак великом броју стражарских мјеста и замки за појединце које су постављене око логора, високи вилењаци обично поставе 2К6 дивовских орлова као чувара њихових насеља (у 65% случајева). Сусретнуте жене у логору биће 100% борбено равноправне, дјеца 50%, мушкарцима који се сусретну.

Због тога што вилењаци живе неколико стотина година, њихов поглед на свијет је радикално другачији од већине осталих разумних бића. Вилењаци не придају много важности краткотрајним успјесима нити журе да заврше своје послове. Људи гледају на овакав став као лакомислен, али вилењаци једноставно налазе да им је тешко да схвате зашто су сви остали у толикој журби.



Вилењаци воле да се окружују стварима које ће им омогућавати уживање током дугих периода времена, стварима као што су музика и природа. Друштво њихове сопствене врсте је такође врло важно вилењацима, јер им је тешко да подјеле њихова искуства или њихов поглед на свијет са осталим расама. Ово је један од главних разлога зашто су вилењачке породице тако блиске. Такође, зато што је пријатељство нешто што треба да се цјени, чак и пријатељи међу другим расама остају пријатељи заувјек.

Иако су отпорни на неке одређене чини, вилењаци су опчињени магијом. Не са одређеном чињу, разумије се, већ самим смислом магије. Сарадња ће се вјероватно прије остварити са вилењаком, тако што ће му се понудити безначајан, чак и безвриједан, (али занимљив) магични предмет, него да му се понуде двије врећице злата. Коначно, њихова различита перспектива гледања на ствари их раздваја од остатка свијета. Вилењаци сматрају да су патуљци сувише строги и да је њихова приврженост строгим правилима и законима, непријатна. Ипак вилењаци препознају вјештину патуљака и мисле да је то нешто што треба да се цјени. Вилењаци мало боље мисле о људима, иако сматрају човјекову трку за богатством и брзо стеченом моћи тужном. На крају, послје неколико стотина година, сви вилењаци напуштају свијет који дијеле са патуљцима и људима, и одпутоују у изоловано подручје гдје живе слободно до краја својих изузетно дугачких живота пишући своје доживљаје, историју и поуке млађим члановима вилењачког рода.

Вилењаци праве дивну одјећу, прелијепу музику, и брилијантну поезију. По овим стварима остале културе најбоље познају народ шуме. У њиховом свијету унутар шуме, ипак вилењаци држе на одстојању мрачне силе зла и створења која би опљачкала и уништила шуму, а онда отишла да пљачкају друге. Само из овог разлога вилењаци су незамјенљиви.

**Подрасе:** Вилењаци се дијеле у двије основне групе вилењаци свијетла и вилењаци таме. Горе описани су високовилењаци (срећу се у 1-40% случајева), најчешћа врста вилењака. Поред њих постоје још сиви вилењаци (41-50%), дивљи вилењаци (51-70%), тамни вилењаци (71-88), крилати вилењаци (89-91%), морски вилењаци (92-98%) и полувилењаци (99-100%). Од свих ових група једино тамни вилењаци се убрајају у вилењаке таме.

**Сиви вилењаци** су најплеменитији од свих вилењака. Височији и са јачим физичким изгледом од осталих, сиви вилењаци имају репутацију арогантности чак и по вилењачким стандардима. Такође изолованији су од високовилењака, живећи у изолованим планинским тврђавама и дозвољавају приступ само неколицини изабраних људи из спољашњег свјета.

Сиви вилењаци имају сребрну косу и очи боје ћилибара или блиједо златну косу и љубичасте очи (ови последњи су знани као виле). Они воле јарке одоре од бијеле, златне, сребрне или жуте боје и носе огртаче дубоко плаве или љубичасте боје. Сиви вилењаци су најрјеђи од вилењака и имају врло мало додира са свјетом ван њихових шума. Они изразито цијене памет и за разлику од других вилењака посвећују много времена учењу и размишљању. Њихови радови у области природе су задивљујући.

Сиви вилењаци високо цијене своју независност од онога што они посматрају као искварујући утицај спољног свијета и свим силама ће се борити да одрже своју издвојеност. Сви сиви вилењаци носе мачеве, а већина носи ланчани оклоп и употребљава штитове. Као јахаће животиње употребљавају хипогрифе (1-70%) или грифоне (71-100%). Они који јашу грифоне имаће ЗК4 грифона као чуваре у својим логорима, умјесто дивовских орлова.

**Дивљи вилењаци** су вилењаци који су племенски организовани и најварварскији су од свих вилењака. Њихова кожа је тамно браон, а њихова коса је између црне и свјетло



браон и она се старошћу претвара у сребрно бјелу. Облаче се у једноставну одјећу од животињске коже и у боји биљака око њих. Иако их остали сматрају за дивље, они за себе мисле да су они прави вилењаци, јер су остали изгубили свој прави вилењачки дух у потреби да граде и уче. Обично воде племенско номадски живот.

Шумски вилењаци су дивља грана вилењачке породице. Они су за нијансу тамнији од високо вилењака, њихова коса варира у боји од жуте до бакрено црвене, а очи од свијетло смеђе, свијетло зелене или боје лешника. Они носе одјећу тамно смеђе и зелене као и жутосмеђе и црвенкастосмеђе боје, да би се стопили са својим шумским окружењем. Шумски вилењаци су веома независни и вриједнују више физичку снагу од памети. Они ће избјегавати контакт са странцима у 75% случајева.

У битци, шумски вилењаци носе ојачани оклоп од коже или прстенасти оклоп и 50% њихове групе биће опремљено са луковима. Само 20% шумских вилењака носиће мачеве и само 40% ће употребљавати копља. Шумски вилењаци воле да своје непријатеље нападну из засједе, користећи своју способност да се сакрију у шуми док се њихови непријатељи не приближе. У већини случајева (70%), логоре шумских вилењака чувају 2К4 дивовских сова (80%) или К6 дивовских рисова (20%). Ови вилењаци причају само вилењачки и језике неких шумских животиња као и језик дрвочувара. Шумски вилењаци су више окренути ка неодређености него ка добру и не устручавају се од убијања људи који бану у подручје њихових логора да би очували њихова склоништа тајном.

**Зли вилењаци** су зла и искварена врста вилењака која живи у дубоком подземљу. Обично су мањи и мршавији од осталих врста вилењака, имају црну боју коже попут угља и бјелу боју косе, а очи су им најчешће јарко црвене и свјетле у мраку. Њихово друштво је матријархално и ригорозно контролисано од свештенства, а они обожавају злодухе и зле ствари и служе

им. Свештеници односно свештенице су искључиво женског пола и имају примат у друштву. Зли или мрачни вилењаци врло често употребљавају отров који стављају на оружје, најчешће на стрјеле ручних самостријела и лукова које често носе када иду у неки поход гдје се треба прикрати. Врло често излазе на површину и пљачкају људска и вилењачка насеља, одводе робље и воде непрестани и беспштедни рат против њих.

Ова грозна, зла створења некада су била дио заједнице вилењака који и даље лутају шумама свјета. Сада ови мрачни вилењаци настањују мрачне пећине и кривудавае тунеле под земљом, гдје смишљају грозне планове одмазде против раса које и даље ходају испод сунца, по површини зелене земље.

Мрачни вилењаци имају црну кожу попут угља и блиједу, обично бјелу косу. Мрачни вилењаци имају вајарски лијеп облик тјела и лица и њихови прсти на ногама и рукама су дугачки и њжни. Као и сви вилењаци они имају већу спретност и слабију грађу од људи.

Одјећа мрачних вилењака је најчешће црна, практична и често посједује посебна својства, иако не зрачи магијом. На примјер мрачновилењачке тихе чизме и мрачновилењачки огртач невидљивости дјелују као и оригинални предмети изузев што је само 75% вјероватно да ће носиоц остати непримјећен у сјенкама или изненадити непријатеље. Материјал који се употребљава да се направе кабанице мрачних вилењака се не може расјећи лако и отпоран је на ватру, дајући кабаницама +4 на спасоносна бацања против ватре. Ове кабанице пристају и дјелују само за оне који су вилењачке висине и грађе. Било који покушај да се промјени кабаница мрачног вилењака и прилагоди величини било које друге расе има 75% шансе да оштети материјал, чинећи га неупотребљивим.

У вјековима које су провели у подземљу, мрачни вилењаци научили су језике многих паметних створења подземља. Поред њиховог матерњег језика, егзотичне варијанте



вилењачког (60% је компатибилан са обичним вилењачким), мрачни вилењаци причају заједничким језиком, као и заједничким језиком подземља који користе многе расе испод земље.

Мрачни вилењаци такође имају и свој тихи језик састављен од знакова рукама и покрета тјела. Ови знаци могу да саопште и да пренесу обавјештења али не и њежније податке или емоционални садржај. Ако су 10м удаљени од свог сународника, такође могу употребити сложене изразе лица, покрете тјела или положаје да пренесу значење. Заједно са њиховим знаковима које праве рукама, ово изражавање и покрети дају тихом језику мрачних вилењака могућност за изражавање који је једнак скоро већини говорних језика.

У давна времена, мрачни вилењаци су били дио вилењачке расе која је лутала шумама свјета. Убрзо пошто су направљени, вилењаци су се нашли подјељени на супарничке струје плус оне који су поштовали начела зла, а други су присвојили начела добра или бар неодређености. Велики грађански рат је уследио међу вилењацима, и себични вилењаци који су пратили стазе зла и хаоса су били протјерани у дубине земље, у мрачне пећине без свјетлости и дубоке тунеле подземног свјета. Ови мрачни вилењаци су постали вилењаци таме.

Мрачни вилењаци више не желе да живе на површини земље. У ствари мало оних који живе на површини икада и виде мрачног вилењака. Али мрачни вилењаци мрзе вилењаке и виле који су их прогнали и боре се свим силама и са великом мржњом против оних који живе на сунчевој свјетлости.

Мрачни вилењаци живе у величанственим мрачним, тамним градовима подземља које мало људи или човјеколиких створења икада види. Они праве своје грађевине комплетно од камена и минерала обиковане у чудне, гротескне и страшне облике из њихове зле маште. Од оних мало створења са површине који су видјели град мрачних вилењака и вратили се да испричају

причу говоре да су то страхоте које сачињавају ноћне море и кошмаре.

Друштво мрачних вилењака је подјељено у више супростављених племићких породица које се боре за престиж и моћ. У ствари сви тамни вилењаци носе брошеве које означавају трговачку или племићку групу са којом су у савезу иако их крију и не показују тако често. Мрачни вилењаци вјерују да би најјачи требало да владају и њихов строги класни систем, са дугим и сложеним списком титула и бенефиција, је засновано на тој идеји.

Они обожавају њихову мрачну богињу, злodusкињу, звану Мрска и Краљица паука од неких и њене свештенице имају високо мјесто у њиховом друштву. Како су већина свештеника жене, оне попуњавају скоро све положаје од већег значаја.

Борци мрачних вилењака пролазе кроз строге вјежбе док су млади. Они који не прођу потребне испите бивају убијени на крају програма обуке. То је разлог због кога се борци мрачних вилењака који су нижи од 2. нивоа рјетко виђају ван градова мрачних вилењака.

Мрачни вилењаци често употребљавају велике гуштере као јахаће животиње за њихове групе и често узимају баук медвједе и троглодите за слуге. Градови мрачних вилењака су рајеви за зла створења, укључујући брисаче ума и мрачни вилењаци су у савезу са многим злим становницима подземља. Са друге стране они су стално у рату са њиховим комшијама под земљом, укључујући патуљке и подземне шумске патуљке који се насељавају сувише близу градова мрачних вилењака. Мрачни вилењаци често држе робове свих врста, укључујући и претходне савезнике који нису испунили очекивања мрачних вилењака.

Мрачни вилењаци производе необично оружје и одјећу са полу магијским својствима. Неки писци и истраживачи сматрају да је чудна радијација око градова мрачних вилењака оно што чини њихове производе изузетним. Други теоретишу да је вјештина израде та која даје задивљујуће јаке метале и



надмоћну одјећу са јединственим својствима. Шта год да је разлог, јасно је да су мрачни вилењаци открили некакав начин да направе своју одјећу и оружје без употребе магије.

Директна сунчева свјетлост комплетно уништава одјећу мрачних вилењака, чизме оружје и оклоп. Кад год је икакав предмет који су они произвели изложен свјетлости сунца, почне његово неповратно распадње. У року од 2К6 дана, предмет изгуби своја магијска дејства и иструли, постајући потпуно безврједан и неупотребљив. Творевине мрачних вилењака које се заштите од сунца, очувају њихова својства током К20+30 дана прије него што постану обични предмети. Ако је предмет мрачних вилењака заштићен од директног сунца и изложен радијацији подземља по једну недељу за сваких четири сата на површини, онда ће он и даље задржати своја својства.

Успављујући отров мрачних вилењака (Вр:75; Тж:0,3), којим они прекривају своје стрјелице и кратка копља је високо цјењен од трговаца на површини али и врло риједак тако да га је скоро немогуће набавити осим ако не постоје везе са дубоким подземљем гдје се налазе вилењаци таме. Ипак овај отров губи своју моћ ако се изложи сунчевој свјетлости, и остаје дјелотворан само 60 дана пошто дође у контакт са ваздухом. Отров мрачних вилењака остаје употребљив годину дана ако се чува у неотвореној посуди.

Борба: свјет мрачних вилењака је свијет у коме су насилни сукоби дио свакодневнице. Онда не би требало да изненађује, да већина мрачних вилењака која се сусретне, било да су сами или у групи је спремна за борбу. Мрачни вилењаци који се сусретну ван града мрачних вилењака су бар борци 2. нивоа.

Мрачни вилењаци носе добро израђен, лагани, црни оклоп од мреже. Овај изузетно јаки оклоп је направљен од посебне легуре челика који садржи адамантит. Ова посебна легура, када је обрађена од ковача мрачних вилењака, даје оклоп који има исте особине као магични ланчани оклоп +1 до +3, иако не зрачи магијом. Чак и најслабији борци

мрачних вилењака носе ланчани оклоп +1, док мрачни вилењаци вишег нивоа имају боље израђен и јачи оклоп, а оклоп обично има +1 за свака три нивоа искуства мрачног вилењака који га носи. Мрачни вилењаци такође носе мале штитове направљене од адамантита. Као и оклоп мрачних вилењака, ови посебни штитови могу бити + 1, +2, или чак +3 иако ове задње могу имати само најважнији борци мрачних вилењака.

Већина мрачних вилењака истовремено употребљава дугачке ножеве и мале мачеве од легуре адамантита. Ови ножеви и мачеви могу имати додаток +1 до +2, а племићи мрачних вилењака могу имати ножеве и мачеве са додатком +3. Неки мрачни вилењаци (50%) такође носе и ручне самострјеле који се могу држати у једној руци и по потреби користити. Стријелице тих самостријела су премазане успављујућим отровом мрачних вилењака који је једнак обичном успављујућем отрову али је његово дејство брже и он ће да успава жртву у року од К4 циклуса.

Неколицина мрачних вилењака носе топузе од адамантита, такође са додатком +1 до +3) умјесто мачева. Други носе мала кратка копља прекривена истим успављујућим отровом као и стрјелице ручних самостријела.

Мрачни вилењаци се крећу тихо и имају изузетно добар ноћни вид (35м). Они такође имају способност предосјећања у њиховом подземном свјету као што то имају и патуљци и могу открити тајна врата са истом могућношћу за успјех као и остали вилењаци.

Сви мрачни вилењаци пролазе кроз обуку у магији и устању су једном дневно да користе зпч свијетло (Од) и лкма стално свијетло (Од) да би створили мрак око себе у којем се они много боље сналазе и зпч вилинска свјетлост да би означили своје противнике и лакше их погодили.

Можда је уобичајено употребљавање магије у друштву мрачних вилењака разлог због чега је мрачним вилењацима дата овако велика отпорност на магију. Мрачни вилењаци имају основну отпорност на магију



од 40%, која се повећава за 2% са svakим новим нивоом искуства. Сви мрачни вилењаци бацају спасоносна бацања од магијских напада (укључујући и предмете) са +2 додатком. Тако, мрачни вилењак 5. нивоа има 50% основну отпорност на магију и +2 додаток на његово спасоносно бацање против чини које прођу његову отпорност на магију.

Мрачни вилењаци имају једну велику слабост, а то је јарка свјетлост. Због тога што су мрачни вилењаци живјели толико дуго у земљи, рјетко излазећи на површину, они нису више у стању да издрже јасну свјетлост било какве врсте. Мрачни вилењаци у пречнику чини зпч свијетло и лкма стално свијетло 90% вјероватноће је да буду опажени. Као додаток губе 2 поена од своје спретности и нападају са ограничењем од -2 на бн и штету коју наносе у подручју дјеловања ових чини. Карактери који су мета коришћења чини мрачних вилењака захваћених дјеловањем ових додају +2 додаток на њихова спасоносна бацања. Ако мрачни вилењаци нападају мету која је у подручју дјеловања ових чини, они трпе додатно ограничење од -1 на њихова бацања за напад и мете магијских напада тамних вилењака имају додаток +1 на спасоносна бацања против њих. Ова ограничења се збрајају (нпр ако су и мрачни вилењак и његова мета у подручју дјеловања лкма свјетло мрачни вилењак трпи -3 ограничење на њихово бацање за напад и штету, а њихова мета добија +3 додаток на спасоносна бацања).

Због озбиљног негативног ефекта јаког свјетла на мрачне вилењаке, они ће 75% случајева напустити подручје јасног свјетла, осим ако нису у битци. Извори свјетла као што су бакље, лампе, магијско оружје или слабија магична освјетљења не дјелују на мрачне вилењаке.

**Крилати вилењаци** су рјетка раса издвојених вилењака који живе високо у планинама или шумама далеко од осталих раса. Они изгледају још њежније од својих рођака вилењака а њихове црте лица су још

исклесаније и угластије. Али најистакнутија особина крилатих вилењака су њихова прелијепа, мекана крила. Иако су она уобичајено бјела виђене су и нијансе од сиве (91-97) па и црне боје (98-100). Крила су њихов понос и њихова радост, а они који су та крила изгубили су изузетно сажалењани од других крилатих вилењака. Како вилењаци генерално не прихватају сажалење других, вилењак без крила најчешће напушта заједницу да би живјели негдје друго.

Крилати вилењаци су свеукупно мало вишљи од обичних вилењака, а боје њихове коже су сличне као и код високо и сивих вилењака. Њихова коса је најчешће црна (1-40%) или бјела (41-80%) али постоје бројни изузеци (81-100%). Они имају тенденцију да погледом одлутају ако њихова пажња није тренутно неопходна. Они се најбоље осјећају напољу и изгледају као да им затворен простор и подземље не одговарају. Одјећа крилатих вилењака је најчешће сатсављена од тога јер се остала одјећа обично заплиће са њиховим крилима.

У неким подручјима друге расе су испреле митове око ових усамљених бића, а чак су понекад и вилењаци збијали шале представљајући се као агенти виших сила. Старији се томе ипак противе и забрањују али то не може баш увјек да спријечи млађе и несташније вилењаке. Као и код осталих врста вилењака, крилати вилењаци су изузетно добри ратници и мађионичари, а поред тога крилати вилењаци су и изузетно религиозни. Жене су равноправне у свему и често су заједно са мушкарцима на позицијама од моћи и утицаја.

Крилати вилењаци одржавају контакт са осталим вилењацима али су они некако изнад дешавања овога свијета и њиховог окружења. Ништа их толико не брине осим ако нема директног утицаја на њихову заједницу и они покушавају да избјегну контакт са осталим расама иако појединци настоје да што више виде свјета око њих. Кости крилатих вилењака су шупље и много лакше од костију обичних вилењака што им користи при



летењу али ипак упркос својој лакшој тежини приличан им је напор да се одржавају у ваздуху. Ипак они сматрају да је бол и умор само мала сметња и не може да се пореди са радосћу летења. Сваки сат летења крилати вилењак мора да направи лкп г и ако не успије мора да се одмара најмање по пола сата за сваки сат протеклог летења.

**Морски вилењаци** или водени живе испод таласа поред обала и они су водени рођаци копнених вилењака. Они имају шкрге са страна на врату кроз које дишу под водом и танке кожице између прстију које им помажу при пливању, а боја њихове коже је сребрнасто зелена. Њихова коса је обично дугачка и у плетеницама и мушкарци је обично носе краћу док је жене пуштају дугу и то чак и до 1,3м, а она је најчешће смарагдно зелене или дубоко плаве боје. Њихова одјећа је компликована и састоји се од фино исплетене морске траве, шибља и шкољки најчешће зелене, црне и браон боје.

Мале заједнице од 100+3К100 становника су правило морско вилењачког начина живота. Овакве заједнице се најчешће налазе заклоњене од морских струја и на покривачу од високе морске траве иако морски вилењаци могу изградити домове у пећинама на дну лагуна и коралних гребена. Вилењачке заједнице одржавају контакт помоћу лутајућих курира који попут поштара преносе усмене поруке из једног мјеста у друго. У свакој заједници постоји вођа који је најчешће ратник окружен својом личном стражом.

Морски вилењаци су недруштвена односно асоцијална раса која избјегава оне који дишу ваздух као и друге подводне расе. Њихови градови су најчешће изграђени од камена у дубокој морској трави и скоро невидљиви осталим неморским вилењацима. Карактери имају исту шансу да открију такав град као и да открију тајна врата. Они цјене своју слободу и са осталим расама не желе да се мјешају јер је то и дио вилењачке филозофије да пусте остале да иду за својим послом са најмање могућег узнемиравања и

они би волили да се и остали тако понашају према њима. Делфини су једна од ријетких створења које морски вилењаци воле и обично ће бити 2К6+2 делфина која пливају у близини морско вилењачких насеља указујући на њихово присуство, као и К6 китова и 2К6 морских прасади. Такође морски вилењаци воле и вилењаке са земље и није јасно колко су повезане ове двије расе иако када се укрсте добијају се млади са изгледом вилењака са копна али са зеленом косом који имају скривене шкрге испод врата и могу да дишу неограничено на копну и у води. Навике и понашања овакве дјеце зависиће од тога да ли су одрасла у води или у шуми, а они ће у 65% случајева опонашати живот њихових мајки. Морски вилењаци су везани за средину у којој живе односно море и чак ако су им омогућена магична средства да дишу изнад воде мало ће њих да се упусти у авантуру да открије какав је живот у шумама о коме копнени вилењаци причају са толико ентузијазма.

Вилењаци играју веома важну улогу у подводној екологији јер чувају подводни свијет сигурнијим за његове становнике. Као што то чине вилењаци шуме и планине, морски вилењаци се боре против свих злих морских бића, а поготову људи ајкула који су њима оно што и орци вилењацима на копну и који често воде ратове са њима. Морски вилењаци имају и јаку мржњу према ајкулама као и свим грабљивим и суровим створењима, као и било којим другим створењима са којима се поистовјеђују људи ајкуле. Они због тога често организују ловове на њих као и на друга створења која су штетна. Морски вилењаци немају других већих непријатеља али не воле рибаре са копна јер их понекад улове у своје мреже или убију бркајући их са људима ајкулама.

Свака заједница морских вилењака је довољна сама себи и она узгаја младе и лови рибу када је то потребно. Морски вилењаци такође истражују потопљене рушевине и бродове у потрази за магичним предметима и благом. Они су као и остали вилењаци очарани идејом магије али схватају да су





копнени вилењаци способнији да баратају њоме. Они тргују са копненим вилењацима дајући ријетке и декоративне ствари које нађу у замјену за метално оружје и алат које не могу да производе под водом.

Морски вилењаци су веома вриједан извор података о животу под водом. Њихове истраживачке дружине су откриле творевине и разна знања из подводних рушевина и потопљених бродова. Морско вилењачки трговци се сјећају историја других раса ван поимања садашњих генерација. Веома би било корисно да се они натјерају да те податке открију.

Морски вилењаци најчешће причају вилењачки, језик људи ајкула као и заједнички језик.

**Полувилењаци** нису права вилењачка подраса, али их често бркају са вилењацима. Они могу бити прогнаници из друштва њихових родитеља или добродошли у вилењачка и људска насеља, у зависности од ставова које двије групе гаје једна о другој. Полу вилењаци наследе доста особина од својих родитеља.

Полувилењаци су од људског соја и имају црте подједнако од својих људских и вилењачких родитеља. Они су незнатно виши од обичних вилењака, просјечне висине 1,7м и

тежине 60кг. Иако не добијају природне додатке када употребљавају мачеве и лукове од својих вилењачких рођака, они ипак имају нормални вилењачки ноћни вид.

Полувилењак може да се креће слободно између већине вилењачких и људских насеља, иако ће повремене предрасуде бити проблем. Животни вијек полувилењака је највећи разлог њихове несреће. Како полувилењаци просјечно 200 година, они ће надживјети већину људских пријатеља или рођака, али ће исувише брзо остарити да би били стварни чланови вилењачког друштва. Многи полувилењаци се супростављају овоме путујући често између та два друштва, уживајући у животу какав их окружује, у најбољем од оба свијета. Полу вилењаци могу да причају заједнички језик, вилењачки, шумско патуљачки, полушански, баучки, оршки и језиком људи хијена.

**Карактеристике:** О:8; Дж: 1000г; Вл: с(1,6м; 50кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10 (7); Пр: оружјем; Ноио: 1-20% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 21-50% прстенасти оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+4; он:+4), 51-100% ланчани оклоп, отворена кацага и средњи штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+6) и 1-30% кратки мач и лук, 31-80% дугачки мач и лук или 81-100% лаки дворучни мач и лук

Бн:+1 (вилењаци су опрезни ратници и обично унапријед анализирају своје противнике и мјесто борбе ако је то могуће, увећавајући њихову предност при постављању засједа, снајпера и при камуфлажи. Они воле да гађају из заклона и повуку се прије него што буду откривени, понављајући свој маневар док њихови непријатељи не буду мртви. Они воле све лукове и дугачке мачеве. У борби прса у прса, вилењаци су грациозни и смртоносни, а користе сложене маневре који су прелијепи за посматрање.

Вилењаци су опрезни борци и увјек користе своје способности да би задобили предност ако је то могуће. Једна од њихових највећих способности је да пролазе кроз природно окружење, дрвеће или шуму, тихо и



скоро невидљиво. Зато што се тихо крећу и налазе заклон у природи, вилењаци ће често изненадити неку особу или дружину (имају +2 додатак на бацање за изненађеност). Све док не нападају, вилењаци који се крију у шуми могу бити опажени од некога или нечега који има способност да види невидљиве објекте. Војна вриједност ове вјештине је значајна, и вилењачке војске ће увијек послати извиђаче да шпијунирају непријатеља, јер ти шпијуни се рјетко ухвате или икад виде.

Иако је њихова грађа слаба, вилењаци посједују изузетно јаку вољу, уствари толико снажну вољу да имају 90% отпорност на све очаравајуће и успављујуће магије. И чак и да њихова природна отпорност на ове чини не успије, они имају и нормално спасоносно бацање што вилењеку омогућује да не постане често жртва оваквих магија.

Вилењаци живе у дивљини, тако да оружја се употребљавају за све, од борбе са насилним бићима око њихових логора, до једноставних ствари као што је лов за исхрану. Вилењачко ригорозно увјежбавање са луковима и мачевима, као додатак њиховој великој спретности, даје им природно побољшање од +1 на бн и нанесену штету када се боре са кратким или дугачким мачем, или када употребљавају лук било које врсте, осим самостријела. Вилењаци посебно добро знају да употребљавају лук, њихови стрјелци су изузетно покретни, и због тога врло опасни.

Због ограничења које коњи имају у битци у шуми, вилењаци обично не јашу већ воле да се боре као војници са земље и уобичајено су за такву борбу и наоружани. Већина вилењака носе оклоп од крљушти, прстенова или ланца и скоро сви високо вилењаци носе штитове. Иако вилењаци имају природне додатке када употребљавају лукове и мачеве, њихове групе носе разноврсна оружја.

Вилењачке жене су подједнако способне у ратовању као и мушкарци. У ствари неке групе ће имати јединице женских бораца, које ће јахати на једнорозима или крилатим коњима (50% вјероватноће). Ово се сусреће

рјетко (5% вјероватноће), и само 10+К20 вилењачких жена ће се наћи у таквој јединици. Ипак, легенде о уништењима које су ове жене починиле су раширене међу непријатељима вилењака); По: имају ноћни вид 20м, +1 додатак на бн кад год употребљавају лук, дугачки и кратки мач, а посједују и вјештине 21. отпорност на очаравање, 38. сакривање, 41.откривање и уклањање замки и у 50% случајева знање 35. подједнако коришћење обје руке.

Ш: оружјем; Ос: с:7; сп:9; г:6; п:8; м:7; сн:8; и:9; Кр:9м (просјечно); Ор: н-вд; тамни вилењаци пз-вз; шумски вилењаци н-д; Хр:11; Пн: -(1,6), -(7,8), -(18,19,22 а зли вилењаци +22); М: вилењачки домови или племики замкови. Орг: 1-60% дружина (К6+1), 61-90% одред (К12+10+2 помоћника вође (имају додатну Ке) и вођа (има додатну коцкицу здравља и +1 на напад)) или 91-100% племе (К12x10+20% оних који нису способни за борбу + 1 предводник на десет одраслих + 2 помоћника вође (имају додатну Ке) и вођа (има додатну коцкицу здравља и +1 на напад)); Ва:д (зли вилењаци н) Трофеј: главе вилењака су за зла човјеколика бића веома вриједан трофеј и симбол престижа у заједници. Обично их показују и носе са поносом Крила крилатих вилењака (До:р; Вр:100зл) су трофеј злим створењима поготово злим циновима који воле да их стављају као украс на своје кациге, а такође могу да се употребе и као састојак за лкзч крила али само од стране злих корисника те чини; Љек:-; Сас:-; Освр: Вилењачка крв (До:у; Вр:20) се може употребити за прављење напитка дуговјечности; Бл: стандардно; Н:1



**(41-50) Вилица**

Вилице или мале виле су издвојена врста. Често се боре против зла и ружних ствари да би заштитили

своје домове. Легенде тврде да вилице могу да умру од поврједа или болести. Они су велики враголани и воле зарад шале да путнике скрећу са пута водећи их у погрешну страну, украду им храну, сруше шатор, или употребе трбухозборство тако да изгледа да им прича неки предмет или ураде сличне ствари. Воле да узимају новац од похлепних људи да би их изнервирани и исфрустирили али сами не воле нити скупљају новац. Ако њихова жртва не покаже знаке похлепности или демонстрира добар смисао за хумор, вилица која је покушала да збија шалу са њим може да му дозволи да изабере један предмет из њиховог блага. Када су видљиве вилице подсећају на мале вилењаке, али са дужим ушима и провидним крилима. Носе јарке боје, обично носе капу и ципеле са закривљеним и оштрим врхом.

**Карактеристике:** О:9+2 због високе сп; Дж: 10г; Вл: ма(0,5м; 5кг); Пеб:0,5м; 0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10/2 (3); Пр:оружјем -2; Ноио:1-40% мали штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+1), 41-100% ојачани кожни оклоп, капа и мали штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+2) и од оружја кратки мач и лук вилица који обоје наносе по К4 поена штете.

Бн:+1 (Вилице се боре са својим непријатељима помоћу мајушног оружја. Више воле засједе и друга лукавства од директних сукоба. Омиљена тактика им је да своје непријатеље успавају са стријелама које су прекривене успављујућим отровом њихове израде); По: имају способност невидљивости коју могу да употребе три пута дневно попут тема чин за невидљивост што им поред урођеног летења даје одличне маневарске могућности у борби.

Ш: оружјем уз ограничење од -1 због величине; Ос: с:6; сп:12; г:7; п:11; м:10; сн:8; и:11; Кр:6м (добро) и лет 22м (просјечно); Ор: пд-вд; Хр:12; Пн:+(3,4,5), +(10,11), -(18,19,20); М: прстенови цвјећа; Орг: 1-60% дружина (К6+1), 61-90% одред (К6+7), 91-100% племе (Кх10+20); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: вилице су високо магична бића и могу се користити као састојак за скоро све чини али то ће учинити само зла бића; Освр:-; Бл: немају новац (50% ствари, 50% предмети); Н:1

**(51-60) Патуљчић**

Патуљчићи или четвртани су мала доброћудна створења која могу бити далеко повезана са хобитима. Мирољубиви и пријатељски наклоњени четвртани живе у сеоским регионима тражећи и сакупљајући храну. Они праве своје домове у малим рупама или напуштеним грађевинама, а такође живе и у близини фарми или на фамама јер су фасцинирани животом на њој. У основи четвртани су вегетаријанци који се хране оним што је остало од људске хране, а када сакупљају житарице са фарми они то чине када су људи завршили са жетвом и узимају оно што би и иначе било протраћено. Они живе



сакупљајући дивље воће или житарице са фарми и како су поштени до сржи увјек ће извршити неку службу у замјену за оно што узимају. Неки четвртани у томе одлазе толико далеко да постају кућни четвртани и то тако што посматрају разна домаћинства и изаберу оно које достиже њихове високе моралне стандарде и потом се тајно уселе унутра. По ноћи док укућани спавају они



извршавају разне ствари које су њима од помоћи као нпр крпљење одјеће, тјерање лисица или других грабљиваца од кокошињца, поправљање дјелова фарме, печење хљеба, плетење или ткање као и друге кућне послове, а такође ако се лопов увуче у кућу они ће направити довољно буке да пробуде укућане. Пси чувари и домаће животиње сматрају четвртане за пријатеље и никад нису према њима непријатељски нити ће лајати на њих. Све што четвртани траже за узврат јесте мало млијека, хљеба и понекад мало воћа. Правило доброг понашања налаже да они буду непримјетни и ако се домаћин почне хвалити њиховим присуством они ће нестати.

Четвртани нису похлепни али обично сакупе малу количину блага коју одузму од злих чудовишта или приме као дар захвалности од људи или других створења. Често они то благо остављају на мјесто гдје га добра особа мора пронаћи и на тај начин им помажу. Четвртани поред тога стално надгледају странце који дођу у заједницу и село док не утврде њихове мотиве и ако су они они безопасни странац ће бити остављен на миру док у супротном четвртани ће се ујединити у покушајима да странца отјерају. Четвртани су поред тога и изузетно добри водичи јер познају околину у којој живе и ако се љубазно упитају они ће пристати на то.

**Карактеристике:** О:9+1 због високе сп и +4 због способности стапања са околином; Дж:20г; Вл: ма(0,5м; 10кг); Пиб:0,5м; 0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10/2(3); Пр:оружјем -1; Ноио: 1-70% ништа, 71-100% крљушни оклоп, капа и мали штит (ог:+6; от:+6; ор:+5; он:+4) и од оружја кратки мач и лук који обоје наносе по К4 поена штете.

Бн:+1 (патуљчићи највише воле да се не упуштају у борбу и то ће једино урадити ако су угрожени, а током борбе највише воле да употребе чини да би нашкодрили непријатељу и отјерали га. Ако су сатјерани у шкрипац или не могу да употребе чини онда ће напасти оружјем); По: стапање са околином, патуљчићи су толико добри у камуфлирању и у облачењу да их је немогуће изненадити, а

поред тога при борби због овога имају додаток од +4 на оклопљеност јер их је изузетно тешко видјети при борби. Једном дневно могу да употребе следеће чини: зпч играјућа свијетла, пма стварање звукова, лкзч хипнотишуће шаре, лкзч безбједни џеп, лкмо заштита од зла, лкма стално свијетло и лкма одраз огледала.

Ш: оружјем уз ограничење од -1 због величине; Ос: с:5; сп:11; г:6; п:8; м:7; сн:8; и:8; Кр:6м (добро); Ор: пд-вд; Хр:13; Пн:+(3,4,5), +(10,11), -(13,18,19,20); М: рупе или куће четвртана; Орг: 1-20% усамљен, 21-60% дружина (2К4), 61-100% група (4К4); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл:уобичајено; Н:1

### (61-70) Лепрекан



Лепрекани су мајушни народ који се сусреће у лијепим и зеленим предјелима и који ужива у веселењу, извођењу разних магија и прављењу разних безазлених смицалица, враголија и шала. Прича се да су

они укрштени полушани са вилицама, имају зашиљене уши и издужни нос који је такође шиљат, а око 30% мушкараца има и браде. Носе ципеле са зашиљеним врхом, браон или зелене чакшире, сиве или зелене капуте и шешире или обичне капе и то им је ношња. Живе у породицама до 20 чланова и они то називају кланом. Јазбина се често састоји од суве и топле пећине са огњиштем, ћилимима и намјештајем. Такође вијести се шире веома брзо од клана до клана са истим презименом тако да група која сретне лепрекани може бити већ позната њима јер су они за њих чули од лепрекана које је дружина претходно срела. Постоје гласине и о постојању лепреканског краља али оне нису потврђене и изгледа да у њиховом друштву не постоји званичне



хијерархије. Дјеца лепрекана се ријетко виђају али она постоје и од малена имају све магичне способности, а за сваких десет одраслих биће по једно дјете. Лепрекани уживају у истој врсти хране као и људи а посебно воле вино и та слабост се може употребити да би се надмудрили. Такође лепрекани су познати по њиховом благу које скупљају и то је већином златни новац. Они су неповјерљиви према људима и патуљцима због њихове похлепне природе док се добро слажу са полушанима, вилењацима и шумским патуљцима. Лепрекани ће помоћи онима које нађу у невољи, а поготово зато што су осјетљиви према слабијим створењима. Ако се лепрекан увјери да странац не жели да га повриједи он може бити веома уљудан али га ипак неће повести до своје јазбине. Ако нађе некога ко је рањен он ће то учинити али ће се претходно увјерити да га нико не прати и да рањеник не може да види којим путем иду. Најбољи начин да се виде лепрекани како се веселе је да се нађе средина као нпр сумрак или сутон када није ни дан ни ноћ, на обали која није ни море ни копно, на смјени годишњих доба када није ни нпр јесен ни љето и сл тј средишње ситуације гдје се они састају.

**Карактеристике:** О:9+2; Дж:40г; Вл: ма(0,6м; 12кг); Пеб:0,5м; 0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10/2(3); Пр:оружјем -2; Ноио: ништа од оклопа и од оружја 1-70% ништа или 71-100% кратки мач наноси К4 поена штете.

Бн:+1 (Ова магично талентована бића која воле забаву су по природи неборбена и како су пуни враголија у 75% случајева ће украсти током борбе вриједну ствар од оних који желе да се боре са њима, постати невидљиви и побјећи. Ако га непријатељ јури и стиже он ће у 25% случајева по циклусу испустити украдени предмет, а никада неће кренути према својој јазбини.); По: могу по жељи (највише 2К4 пута) да употребе следеће чини: пма стварање звукова, лкма привиђење, тема невидљивост и тшмо оживљавање предмета.

Ш: оружјем уз ограничење од -1 због величине; Ос: с:5; сп:12; г:6; п:7; м:7; сн:9;

и:9; Кр:6м (добро); Ор: пд-вд; Хр:13; Пн:+(3,4,5),+(10,11,12),-(13,18,19,20); М: јазбина лепрекана; Орг: 1-50% усамљен, 51-60% клан (2К10); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл:двоструко; Н:1

### (71-80) Палчић

Палчићи су величине од око 7цм и у изгледу у свему подсећају на људе. Обично носе браде и одјећу зелене, браон и црвене боје са зашиљеним црвеним шеширима који су најпопуларнији. Некада палчићи су били ти који су надгледали вене богате са рудом и потом доводили рударе али како је похлепа довела до огромног одкопавања руде која се траћила палчићи су напустили подземље и почели да праве своје домове у корјењу великог дрвећа и ту почели да праве своју цивилизацију живећи мирним начином живота сакупљајући по околини и понекад узимајући непримјетне количине млијека и хране из оближњих домаћинстава. Пошто су врло вјешти у избјегавању замки њих је готово немогуће ухватити и примјетити. По природи палчићи су добронамјерна створења која помажу у свакој прилици и ако открију да је неко у невољи они ће помоћи на неки очигледан али необјашњив начин.

**Карактеристике:** О:9+3; Дж:10г; Вл: ма(0,07м; 1кг); Пеб:0,1м; 0,1м; Дом:0,1м; Е:1К10/3(2); Пр:оружјем -3; Ноио: оклоп не носе, а од оружја копље којим могу да нанесу један поен штете убодом.

Бн:+1 (палчићи нису способни за борбу, осим међусобне и једино што могу учинити је мало засметати са оштрим предметима који су најчешће зашиљене гранчице. Умјесто тога они ће употребити своје магичне способности и лукавство да би поразили или отјерали непријатеље); По: једном дневно могу да употребе следеће чини: зпч играјућа свијетла, пма стварање звукова, лкзч успављивање, лкзч безбједни цеп, лкмо заштита од зла, лкма стално свијетло и лкма полупровидност.



Ш: оружјем уз ограничење од -2 због величине; Ос: с:5; сп:13; г:6; п:8; м:7; сн:8; и:8; Кр:7м (добро); Ор: пд-вд; Хр:12; Пн:-(1), +(10,11), -(13,18,19,20); М: рупе или куће палчића у коријењу дрвећа; Орг: 1-20% усамљен, 21-60% породица (2К4), 61-100% група (4К4); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:уобичајено; Н:1

### (81-90) Нимфа

Нимфе или виле језеркиње су природно оличење физичке љепоте и оне су толико неиздржљиве о дивне да чак и један брзи поглед на њих може



ослијепити или убитити онога ко их погледа.

Ова створења живе само у најусамљенијим и најмирнијим мјестима у дивљини и обично бораве близу површина чисте воде као што су језера, океанске шпиле, кристалне пећине, планински токови и сл. Нимфе мрзе зло и ружноћу, вјерују у светост природе и труде се да чувају своје јазбине сигурним и чистим.

Премда нормално усамљене, оне понекад помажу добрим бићима у борби против зла. Животиње свих врста се сјате око нимфе, игноришући своје природне непријатеље, а повријеђене животиње знају да ће се нимфа побринути за њихове ране.

Љепота нимфи не може да се опише ријечима. Изглед појединих нимфи варира, али све изгледају попут вјечно младих дјевојака људске величине, са углађним фигурама веома zgodног изгледа, бујне косе и

савршених црта лица. Њихово понашање је шармантно и грациозно, а њихова памет је брза и пуна духа.

Нимфа ће вјероватно бити наклона и реаговати пријатељски према врло zgodним човјеколиким бићима, поготово према вилењацима, полувилењацима и људима и чак ће их спасити ако изгледа да су они у некој невољи. Нимфе причају шумским и заједничким језиком.

**Карактеристике:** О:7; Дж: 1200г; Вл: с(1,8м; 80кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр: оружјем; Ноио: обично не носи оклоп ни оружје изузев у рјетким случајевима када је оно најчешће магичне природе

Бн:+3 (Нимфе избјегавају борбу кад је то могуће и побјећи ће када су суочене са уљезима или са опасношћу. Такође у кругу од 20м око нимфе сва човјеколика бића која погледају директно у њу биће осљепљени љепотом њеног изгледа ако не баце теп м. Ово је способност нимфе и она може да је искључи или укључи по потреби за шта јој је потребна потпуна концентрација у трајању од једног циклуса); По: Сваких десет минута нимфа може да се позове на своју изузетну љепоту и у том тренутку сви они који је погледају и удаљени су од ње највише десет метара морају бацити усјешну теп м или ће тренутно умријети. Нимфа може да употреби тема магично премјештање једном дневно, а такође може и да употреби све чини попут свештеника природњака трећег нивоа и то његове основне чини и остале чини које нимфа сакупи успут током живота)

Ш:оружјем; Ос: с:7; сп:9; г:7; п:11; м:11; сн:9; и:12; Кр:9м (просјечно); Ор: д; Хр:15; Пн:+(3,4,5),+(13,14,15,16,21); М: чистине нимфи; Орг: усамљене; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:3



**(91-100) Драјада**

Драјаде или шумске нимфе су изузетно лијепи духови дрвећа који се могу пронаћи дубоко у неприступачним шумама. Они понекад помажу авантуристима и могу бити користан извор информација.

Ова створења остају тајна односно мистерија чак и за остала шумска створења. Приче говоре о шумским нимфама које су имале склоност ка вилењачким или људским мушкарцима и након што су их очарале држале би их у заробљеништву. Али како се драјаде ријетко друже са било ким осим своје врсте, ове приче могу бити само анегдотске. Иако су драјаде уобичајено усамљене у ријетким

приликама чак и до седам их је сусретнуто на једном мјесту.

Изглед шумских нимфи је деликатан и њежан и оне изгледају попут вилењачких дјева са очима увјек упадљиве боје као што је боја ћилибара, љубичаста или смарадно зелена. Боја тена и длаке се мјења током годишњих доба код драјада. Током прољећа и љета кожа драјада је свијетлог тена а длака је зелена као код листова храста. У јесен длака прелази у златну или црвену боју а кожа постаје тамнија. Коначно током зиме обоје побјеле. Драјаде говоре заједничким, вилењачким и шумским језиком



**Карактеристике:** О:7; Дж: 800г; Вл: с(1,8м; 80кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр: оружјем; Ноио: 1-70% двоштрични нож или 71-100% кратки мач

Бн:+2 (Стидљиве, интелигентне и ненасилне, драјаде или шумска нимфе су лукаве као што су и примамљиве, избјегавају борбу и рјетко се виђају осим ако то оне не желе. Ако су угрожене драјаде ће употребити лкма очаровање особе и покушати да задобију контролу над нападачем или нападачима који би највише могао да помогне против осталих. Било који напад на њено дрво ипак изазваће је на разјарену одбрану.); По: Свака драјада је тајанствено повезана са огромним храстовим дрветом и никад не смије да се удаљи од њега више од 300 метара. Ако то учини разболиће се и и умријети за 4К10 сати. Храст дарајаде не зрачи магијом. Драјада може по жељи да прича језиком биљака (као да користи тезч посебни језици али само може да користи језик биљака) и три пут дневно да употреби следеће чини лкмо биљна врата, темо кретање кроз биљке (да би нашла пут до својег властитог храстовог дрвета) и лкма очаровање особе.

Ш:оружјем; Ос: с:7; сп:10; г:8; п:10; м:10; сн:12; и:13; Кр:10м (просјечно); Ор: д; Хр:15; Пн:-(1,6),(9,10,11),(14,15); М: храстови драјада; Орг: 1-70% усамљене, 71-100% група (1+К6); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:коса драјаде (До:р; Вр:200) се може употребити као сатојак за лкма очаровање особе. Крв драјаде (До:р; Вр:50) може замјенити било који уобичајени састојак али постоји и вјероватноћа од 30% да они неће радити како треба, а од једне се може узети 4К4 доза. Жртвовање драјаде (До:р; Вр:10000) може да се употреби као састојак за било коју злу тешку чини и постоји само 5% вјероватноће да она неће радити; Освр: драјада по жељи може дати једном од карактера додатак од +2 на бн, оклопљеност као и на све провјере током недељу дана; Бл: уобичајено; Н:2



## (7-8) Добре фантастичне животиње

Добре животиње су најчешће фантастичне животиње које су по својој природи окренуте добру и често су веома корисне човјеколиким бићима јер им најчешће помажу.

### (1-20) Пегаз



Пегаз

или крилати коњ је величанствени коњ са крилима који је скоро увјек добар и служи циљевима

добра. Иако су високо цјењени као ваздушне јахаће животиње крилати коњи се тешко кроте. Крилати коњи се паре са истим партнером током цијелог живота, градећи своја гнијезда у високим, усамљеним мјестима. Парови који се паре имају 1-2 младунчета у својим гњездима. Крилати коњ је већи од нормалног коња и има два велика крила са перјем. Његова длака је чисто бјела у 1-80% случајева, а у 81-100% случајева је друге боје што треба одредити као за боју обичних коња. Пегаз сазријевају истом брзином као и коњи. Професионални тренери наплаћују 1000зл да увјежбају пегаз за јахање, који слуша свог господара са апсолутном вјерношћу током цијелог његовог живота. Вјежбање пегаз захтјева успјешно употребљено знање увјежбавање животиња и да је животиња вољна томе. Пегаз се може борити док носи јахача али он не може у исто вријеме нападати осим ако успјешно прође провјеру спретности. Једини оклоп који крилати коњи могу да носе док лете је постављени оклоп специјално израђен за њих, док на земљи могу да носе било који оклоп који такође мора бити специјално израђен за њихов облик тјела. Да

би крилати коњ допустио јахачу у било ком тренутку да га јаше карактер мора бити најмање добре оријентације. Лакше оптерећење за пегаз кад нешто носи је до 135 кг, теже је до 270 кг, а тешко је 300 кг.

**Карактеристике:** О:11; Дж: 200г; Вл: с(1,8м; 480кг; бм распон крила); Пеб: 2м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр:+3

Бн:+3 (Пегаз напајају предњим копитима. Парови и крда нападају заједно, борећи се до смрти да одбране своје младе који су врло скупи у многим цивилизованим подручјима)

Ш:К6+2, копитима; Ос: с:12; сп:10; г:10; п:7; м:9; сн:9; и:10; Кр:20м (добро) ход и лет 20м (просјечно); Ор: д; Хр:14 (срчан); Пн:+(3,4,5), +(10,11), +(14,15,16,17); М: зачарани водопади или узгајивачница крилатих коња; Орг: 1-30% усамљени, 31-60% у пару или 61-100% крдо (К+6); Ва:д; Трф:-; Љек:месо крилатог коња је јестиво али врло жилаво; Сас:перо крилатог коња може се користи као састојак састојак лк зч крила и тада утростручује дејство чини; Освр:младунче крилатог коња вриједи 1000 зл, а перо крилатог коња (До:у; Вр:0,5) се може употребити за прављење напитка за летење (као лк зч крила); Бл:-; Н:2

### (21-40) Једнорог

Ове прелијепе, племените животиње се устручавају од контаката са свим шумским бићима (вилацама, кентаурима и осталим) показијући се само да би одбранила своје шумске домове. Једнорози су моћне животиње са бљештаво бјелом длаком и дубоко морско плавим, љубичастим, браон или ватрено златним очима. Дугачка свилена бјела грива пада са врата и чела. Мужјаци имају бјелу браду, док су женке мање и виткије. Један рог боје слоноваче 0,6 до 0,9 м дужине им је на врху чела. Једнорози се паре са једним партнером током цијелог живота и живе у шумарцима и шумским чистинама које они штите. Добри и неодређени путници могу



слободно да прођу и чак и лове кроз шуму једнорога, али зла створења то раде на свој велики ризик. Такође једнорог ће напасти било које биће које убија из забаве на његовој територији или злонамјерно оштећује шуму. Појединачни једнорози обично дозвољавају себи да буду јахани од људске или вилењачке дјеве чистог срца. Такав једнорог, ако се са њим исправно поступа, је њена јахаћа животиња која јој је читавог живота вјерна и штити је, чак и ван његове шуме. Рог једнорога је цијењен због својих лјековитих моћи. Зла и бића без обзира понекад лове једнорога због његовог рога, који може да се прода и има велику употребну вриједност.



Већина добрих и неодређених створења ипак одбијају да тргују са таквим стварима. Једнорози причају шумским и заједничким језиком.

**Карактеристике:** О:11+1 због високе сп; Дж: 400г; Вл: с(1,8м; 540кг); Пеб: 2,4м; 1м; Дом:1м; Е: 4К+12 (33); Пр:+2

Бн:+8 или +11 рогом (Једнорози нормално нападају једино кад бране себе или своју шуму. Они јуришају при том нападајући противнике на свој рог попут копља, или ударају својим копитима. Рог се третира као +3 магично оружје али његова моћ изблиједи ако се уклони са једнорога.); По: може да употреби тежу магију магично премјештање једном дневно (коју може користити само у оквиру своје шуме али не и ван ње), три пута дневно може да употреби лакшу свештеничку магију лијечење лакших рана и једном дневно тежу свештеничку магију лијечење тежих рана тако што ће неког додирнути рогом да би га излјечио. Једном дневно може да употреби тежу свештеничку магију неутралисање отрова додиром свог рога, отпоран је на све

отрове и очаравања и заустављања било које врсте

Ш:К6+3 копитима или К12+3 рогом; Ос: с:13; сп:11; г:13; п:7; м:13; сн:9; и:15; Кр:22м (добро); Ор: д-вд;; Хр:15 (храбар); Пн:+(3,4,5), +(10,11), +(14,15,16,17); М: вртови једнорога; Орг: 1-50% усамљени, 50-85% у пару или 86-100% група (К4+2); Ва:д; Трф: глава једнорога вриједи око 2000зл разним човјеколиким створењима; Љек: Месо једнорога има укус као тврда говедина, рог једнорога претворен у прах рога једнорога (До:р; Вр:150) може да неутралише све врсте отрова. Типично један рог је довољан да се неутралише 3К доза отрова; Сас:-; Освр: Младунче једнорога вриједи 10000 зл и сматра се илегалном робом. Рог једнорога (До:р; Вр:1500; Тж:0,5) зл или више. Он се може употребити за прављење напитка једнорга за лијечење (Вр:200) и то 3К напитака од једног рога, који се такође могу употребити и за неутралисање отрова. Рог се такође може употребити да би се направило моћно магично оружје или слични магични или свети предмети; Бл:-; Н:4

### (41-60) Дивовски орао

Дивовски орлови су интелигентне грабљивице изузетно доброг вида које се понекад удружују са добрим бићима. Напашће бића која изгледају пријетеће, поготово она која намјеравају да њихова гнијезда опљачкају тражећи јаја или младунчад која могу добро да се продају у насељеним мјестима. Млади орлови могу да се увјежбају и врло су цијењени као летеће јахаће животиње. Дивовски орлови причају заједнички језик и птичји. Тренирање дивовског орла као животиње за јахање захтјева успјешно бачену провјеру увјежбавања животиња (ограничење –1 ако је одрастао) и да је животиња вољна да се увјежба. Дивовски орао може да напада док носи јахача, али тада јахач у исто вријеме не може да напада осим ако не направи лкп сп. За дивовског орла лакше оптерећење је ако



носи до 150 кг, теже ако носи до 300 кг, а тешко до 400 кг.

**Карактеристике:** О:12+2 због високе сп; Дж: 100г; Вл: д(3м, и имају распон крила до 6м, 200кг); Пеб: 2м; 2м; Дом:1,5м; Е: 3К10 (16); Пр:+2;

Бн:+6 (Дивовски орао обично напада са великих висина обрушавајући се огромном брзином. Када не може да се обруши користи снажне канце и кљун да нападне непријатеља гађајући га у главу и у очи. Усамљени дивовски орао обично лови или обилази подручје у близини гнијезда и углавном игнорише створења која не изгледају пријетеће. Ако су у пару напашће заједнички обрушавајући се на улезе док их не отјерају и браниће своје гнијездо до смрти или да би заштитили младунчад.)



Ш:К8+2 канцама или К8+2 кљуном и +1 на нанесену штету због величине; Ос: с:12; сп:11; г:9; п:7; м:10; сн:7; и:4 Кр:11м (лошије) или лет 22м (просјечно); Ор: н-вд; Хр:14 (срчан); Пн: -(1,6),+,+(14,15,16,17); М: литице орловских гнијезда или узгајивачница дивовских орлова; Орг: 1-60% усамљени, у 71-90% у пару или јато (К4+3); Ва:д; Трф:перо дивовског орла вриједи 0,5 зл, глава дивовског орла вриједи око 200 зл злим човјеколиким бићима; Љек: око дивовског орла (До:р; Вр:50) може да излијечи слијепило у 30% случајева; Сас: перо дивовског орла (До:у; Вр:0,5) ако се употребе као састојак за лкзч крила удвостручавају њено дејство; Освр: Цјена јајета дивовских орлова је 1000 зл, а младунче вриједи око 2000 зл. Професионални тренери наплаћују 700 зл за њихово увјежбавање; Бл:-; Н:3

### (61-80) Дивовска сова

Дивовске сове су ноћне птице грабљивице којих се многи плаше због

њихове способности да лове и нападају у скоро потпуној тишини. Оне су паметне и иако природно сумњичаве понекад се удружују са добрим створењима. Оне ће напасти створења која изгледају пријетеће, поготово она која изгледа да ће да нападне гнијездо са њиховим јајима и покраду га због јаја која могу да се добро продају на тржишту. Младунчад дивовских сова могу да се истренирају и оне су веома цјењена јахаћа животиња. Подсјећају на своје мање рођаке у свему осим у величини и могу да причају птичијим и заједничким језиком. Дивовска сова може да напада док носи јахача, али тада јахач у исто вријеме не може да напада осим ако не направи лкп сп. За дивовског орла лакше оптерећење је ако носи до 150 кг, теже ако носи до 300 кг, а тешко до 400 кг.

**Карактеристике:** О:12+2 због високе сп; Дж: 100г; Вл: д(3м, и имају распон крила до 6м, 200кг); Пеб: 2м; 2м; Дом:1,5м; Е: 3К10 (16); Пр:+2;

Бн:+6 (Дивовска сова се нечујно спушта изнад жртве и напашће када буде директно изнад ње. Усамљена дивовска сова најчешће лови и патролира односно надгледа у близини свог гнијезда и обично игнорише створења која не изгледају пријетеће. Пар дивовских сова који има младе ће заједно нападати и борити се до смрти да би одбранили своје гнијездо. Неколико дивовских сова понекад се удруже и раде заједно због неког одређеног циља као што је да отјерају групу злих човјеколиких бића са њихове територије)

Ш:К8+2 канцама или К8+2 кљуном и +1 на нанесену штету због величине; Ос: с:12; сп:11; г:9; пам:7; м:10; сн:7; и:4 Кр:11м (лошије) или лет 22м (просјечно); Ор: н-д; Хр:14 (срчана); Пн: -(1,6),+,+(14,15,16,17); М: гнијезда дивовских сова; Орг: 1-60% усамљени, у 71-90% у пару или јато (К4+1); Ва:д; Трф:перо дивовске сове вриједи 0,2 зл, а пуњена дивовска сова се може продати за К10х10 златника; Љек:-; Сас: перо дивовске сове (До:у; Вр:0,2) ако се употребе као састојак за лкзч крила удвостручавају њено дејство; Освр: цјена јајета дивовских сова је



600 зл, а младунче вриједи 1200 зл. Професионални тренери наплаћују 400 зл за њихово увјежбавање; Бл:-; Н:3

### (81-90) Сфинга

Сфинге су загонетна, магична створења са великим, пернатим крилима, људском главом, грудима и стомаком, док је остали дио тјела као и руке и ноге лавовски. Све сфинге су територијалне али интелигентније могу да направе разлику између уљеза и случајних пролазника и говоре језиком природе и заједничким. У 40% случајева сфинге немају крила, а такође постоји и неколико подврста које се разликују од уобичајених сфинги. Сфинге причају својим сопственим језиком као и заједничким.



Сфинге мужјаци (срећу се у 1-35% случајева) су паметни и најчешће добре нарави али у борби могу бити сурови противници. Хајеракосфинге (срећу се у 36-55% случајева) су од сфинги једина по природи зла створења. То су увјек мужјаци и умјесто људске имају главу велике птице лешинара. Најчешће су у потрази за сфингама женкама али су генерално такође срећни ако

могу да некога повриједе. Крајосфинге (срећу се у 56-70% случајева) имају главе великих овнова и такође су увјек само мужјаци, а скоро увјек су неодређене оријентације. Они такође непрестано траже женке сфинги али ако не могу да их нађу тражиће богатство прије свега и ако се сусретну најбољи договор са њима је да им се да све благо у замјену за безбједан пролазак. Сфинге женке (срећу се у 71-100% случајева) су идентичне по облику сфингама мужјацима само што имају женске особине. Оне су већином неодређеног карактера, често траже благо или друге услуге од оних на које наиђу, а такође и изазове за њихове радознале умове. Људи обично служе сфингама и високо их цијене због њихових магичних моћи као и моћи лијечења.

**Карактеристике:** О:19; Дж:200г; Вл: д(3м, и имају распон крила до 6м, 1т); Пеб: 3,5м; 1,5м; Дом:2м; Е: 4К10+8 (29); Пр:+3;

Бн:+9 (Већина сфинги се бори на земљи користећи њихова крила која им помажу да скоче као лавови на плен. Ако су створења са земље бројнија они ће полетјети и наставити да се боре из ваздуха. У борби сфинге нападају противнике са својим моћним и оштрим канцама, а своје чини најчешће користе за одбрану и лијечење); По: имају способност једном дневно кориштења темо лијечење тежих рана као и једне тезч и једне лкзч које се насумично одређују на табелама тезч и лкзч у КОП

Ш:К10+2 канцама и угризом и +1 на нанесену штету због величине; Ос: с:15; сп:7; г:12; пам:11; м:12; сн:11; и:11 Кр:14м (просјечно) или лет 14м (просјечно); Ор: н-д; Хр:17 (лудо одважан); Пн: -(1),+,-(21,22); М: јазбине сфинги или пирамиде; Орг: 1-80% усамљени, 81-95% гнијездо (К4+1) илки 96-100% јато (К4+3); Ва:д; Трф: крзно сфинге (До:р; Тж:4; Вр:2000) се може употребити за прављење оклопа од коже који може да се зачара до +3; Љек:-; Сас: крв сфинге (До:р; Тж:0,3; Вр:50) се може употребити за писање чаробних свитака и од једне сфинге може се узети 3К10 бочица; Освр: младунче сфинге вриједи 3000 зл али немогуће га је натјерати



да служи господара већ само га је могуће спријатељити. Од сфинге се може узети 4К10 комадића сфинге (До:р; Вр:50; Тж:0,3) који због магичне природе сфинге могу да се употребе при коришћењу чини као замјена за било који уобичајени или чести састојак и једино неће радити у 25% случајева; Бл: двоструко од уобичајеног; Н:4

### (91-100) Феникс

Т  
олико  
велики  
да је то  
скоро  
невјеро  
ватно  
феникс  
, још  
знани  
и као  
рајске



птице, су велике птице грабљивице које живе у топлијим планинским предјелима и које су познате по томе што односе велике животиње (стоку, коње па чак и слонове). Изгледом ове птице подсјећају на огромне дивовске орлове који су тамно браон или златне боје перја. У ријетким случајевима појављивали су се и црвени, црни или бјели феникси али су често сматрани за лош предзнак. Феникси се гнијезде у гнијездима направљеним од дрвећа и воле да она буду високо у планинама, далеко од осталих припадника своје врсте, да би избјегли конфликте за храну, а њихово подручје лова је 20км око гнијезда. Оно што је особено за фениксе је да када један од партнера умре он се претвара у прах из којег потом настају 2К4 млада феникса о којима надаље води рачуна преостали члан гнијезда све док они не постану одрасли и не одлете из њега.

**Карактеристике:** О:17; Дж: 200г;  
Вл:о(10м, и имају распон крила до 40м,

200кг); Пеб: 20м; 10м; Дом:5м; Е:6К10+30 (61); Пр:+3;

Бн:+15 (Обично напада са великих висина обрушавајући се огромном брзином и хвата жртву својим огромним канцама, а потом је односи својим младима као храну. Усамљени феникс обично лови и напаће било које створење средње величине и веће које изгледа јестиво); По:може да из крила 2К4 пута дневно да употреби тема магична муња, али након тога мора да сачека 2К10 дана да би могао ову способност поново да употреби.

Ш:К20+9 канцама или К12+9 кљуном и +2 на нанесену штету због величине; Ос: с:19; сп:10; г:15; п:9; м:11; сн:9; и:13 Кр:20м (лошије) или лет 20м (лошије); Ор: н-вд; Хр:18; Пн: +(3,4,5),+,-(20,22); М: гнијезда феникса; Орг: 1-60% усамљени, у 71-90% у пару или јато (К4+3); Ва:д; Трф:-; Љек:једење меса феникса лијечи све болести, ране и скида све врсте проклетства; Сас: од феникса се може узети 10К10 комадића феникса (До:р; Вр:30; Тж:0,3) који због високо магичне природе феникса могу да се употребе при коришћењу чини као замјена за било који уобичајени или чести састојак и једино неће радити у 25% случајева; Освр:-; Бл:-; Н:6

### (9-10) Остала добра створења

#### (1-100) Дрвоочувар

Дрвоочувари комбинују особине дрвећа и људских бића. Они су мирољубиви по природи али ипак смртоносни када су разљућени. Они мрзе зло и необуздано користиштење ватре која може да запали шуму, с обзиром да себе сматрају чуварима дрвећа.

Дрвоочувари се скоро не могу разликовати по изгледу од обичног дрвећа. Њихов кожа је густа и смеђа, са изгледом попут коре. Њихове руке су квргаве и сличне грању, а њихове ноге када стоје су скупљене заједно и личе на стабло. Изнад очију и дуж



главе је бројно мање грање из којих расте велико лишће. Зими лишће дрвочувара промјени боју, али ипак оно рјетко опадне.

Дрвочувари говоре језиком биљака, заједничким и шумским језиком. Већина њих такође може да зна помало од свих човјеколиких језика, односно довољно да каже "Одлази даље од мог дрвећа!"

Поред обичних добро оријентисаних дрвочувара постоје и мрачни или тамни дрвочувари и они се срећу у 25% случајева. За разлику од обичних они су окренути злу и мрзе све видове живота осим биљака и обично ће напасти било шта што им се нађе на путу од звјериња или раса које ходају свијетом или употребити на њих неку од својих способности. Шуме у којима они владају су мрачне, злокобне и пуне палих ствари, а дрвеће које они живе је мрачно оживљено дрвеће и такође је зле оријентације.

**Карактеристике:** О: 16; Дж: 800г; Вл:



о(7м и више; 700кг и више); Пб:3м; 3м; Дом:4,5м; Е: 7К+21 (57); Пр:+3;

Бн:+14 (Дрвочувари највише воле да добро осмотре могуће непријатеље прије напада. Они често изненада нападну јуришем из заклона и прегазе оне који покушавају да нанесу зло шуми. Ако су потиснути они ће оживити дрвеће да би им послужило као појачање. Ударци дрвочувара су толике силине да лако могу да здробе камење или поцјепају гвожђе); По: дрвочувари имају следеће посебне особине: кориштење лкзч упсављивање три пута дневно. Оживљавање дрвећа, дрвочувар може да оживи дрвеће по жељи (не више од једно дневно) на

удаљености од 50м и може да контролише К4+1 дрвета у исто вријеме. Потребан је пун циклус да се једно дрво оживи, оно се креће три пута спорије од дрвочувара, а бори се потпуно исто као и он, иако нема његове специјалне способности осим што може да прича језиком биљака, шумским и заједничким језиком. Оживљена дрвећа губе своју способност кретања ако је дрвочувар који их је оживио онеспособљен или се помјерио ван домета ове способности, а то је 30км, а иначе једном кад су оживљена она су жива најмање сто година и имају сопствену вољу осим ако дрвочувар не изабере да управља њима. Гажење, дрвочувар или оживљено дрво може да прегази противнике средње величине или мање и нанесе 2К8+9 штете ако погоди при нападу. Противници могу покушати да направе лкп сп да би смањили штету на пола. Дупла штета против предмета, сваки ударац који дрвочувар нанесе предметима као што су грађевине и сл. рачуна се као удвостручена. Специјалне отпорности, дрвочувари су отпорни на чини које утичу на мозак, отров, спавање, парализовање, ошамућивање и мјењање облика. Штета је иста кад се погоди било који дио тјела дрвочувара. Ватрена рањивост, дрвочувари трпе дуплу штету од напада ватром, осим ако напад не омогућава бацање сб или неку провјеру у ком случају не трпе штету ако га успешно баце или дуплу штету ако не успију.

Ш: К6+9 и додатак +2 због величине; Ос: с:17; сп:5; г:13; п:9; м:10; сн:8; и:8; Кр:10м (лошије); Ор: д-вд; Хр:17; Пн: +(3,4,5), -7, +(13,14,15,20); М: вртови дрвочувара; Орг: 1-70% усамљени или 71-100% дружина (К4+1); Ва:д; Трофеј:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:стандардно; Н:7



**(4-6) Зла створења****(1-2) Човјеколика зла створења**

Ово су створења која по облику подсећају на човјека али су окренута према злу.

**(1-10) Човјек ајкула**

Људи ајкуле или сахуагини су морски грабљивци који су савршено прилагођени за подводни лов. Такође знани и као морски ђаволи ова бића живе у приобалним обалама и формирају организоване групе које нападају приобална насеља.

Већина људи ајкула је зелене боје коже, тамније по леђима, а свјетлије по стомаку. Имају риблику главу изразито агресивног изгледа, њихове велике риблике очи су дубоко црне, а њихова кожа је прекривена крљуштима, између прстију на рукама и ногама су им кожасте опне које им олакшавају пливање под водом. Њихова уста су напуњена врло оштрим зубима којима по потреби могу напасти и нанјети К/3 штете угризом.

Људи ајкуле могу да телепатски комуницирају са ајкулама на удаљености од 50м. Комуникација је ограничена на само најједноставније ријечи као што су храна, опасност или непријатељ, а врло често могу и да припитоме ајкуле на тај начин.

Људи ајкуле су осјетљиви на јако освјетљење (било да је дневно или магично) које их заслијепљује и смањује им храброст за 2. Они могу да преживе ван воде сат времена за сваких два поена грађе које посједују.

**Карактеристике:** О:11; Дж: 60г; Вл: с(1,8м; 90кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3 или оружјем; Ноио: 1-40% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 41-80% ојачани кожни оклоп, кожна кацига и средњи

штит (ог:+5; от:+5; ор:+2; он:+2), 81-100% лаки крљушни оклоп, кожна кацига и средњи штит (ог:+5; от:+5; ор:+4; он:+4) и 1-30% копље и мрежа, 31-100% трозубац и мрежа

Бн:+2 (Људи ајкуле су сурови борци који не знају за милост. Они могу напасти својим оштрим канџама или помоћу оружја. Такође половина сваке групе људи ајкула је наоружано мрежама. Када крену у пљачкашки поход на насеља на обали људи ајкуле то чине по мрачним ноћима без мјесеца и тада убијају људе и стоку ради хране. Они такође нападају бродове тако што их опкољавају са свих страна и остављају дио снага у води као појачање или да би се обрачунали са онима које људи ајкуле нападачи баце у воду); По:једном дневно човјек ајкула који је погођен у борби може да падне у борбени бјес у следећем циклусу и тада добија +1 на Бн и штету коју наноси све док он или његов противник не падне мртав. Човјек ајкула не може својевољно да заустави овај бјес)

Ш: К/2 канџама или оружјем; Ос: с:10; сп:9; г:9; п:7; м:7; сн:9; и:5; Кр:5м (лошије), у води 9м (просјечно); Ор: пз-вз; Хр:14; Пн: - (1,2,6),+,+21; М: подводна насеља људи ајкула; Орг: 1-10% усамљен, 11-20% пар, 21-60% дружина (К6+1), 60-90% банда (11-20 +вођа 2. нивоа (има додатну ке) и К/3 ајкула), 91-100% племе (20+К100/2+100% оних који нису способни за борбу и + по један вођа (има додатну ке) за сваких 20 одраслих +К/3 ајкула) или племе (40+К100+100 % оних који нису способни за борбу плус по један вођа 2. нивоа (има додатну ке) за сваких 20 одраслих, К6 свештеника, К6 стражара 3. нивоа и вођа племена који је обично најачи (најчешће 4.ниво +4 ке) + 4 +К/2 ајкула; Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: шкрге људи ајкула могу се користити као састојак за лк зч подводно дисање; Освр:-; Бл: двоструко; Н:2



**(11-20) Коболд**

Коболди су мала, рептилска људолика бића са кукавичким и садистичким тенденцијама. Њихова кожа је љускаста и рђаво браон боје или рђаво црне. Имају два мала рога свјетле боје на својим главама попут псећих, свјетлеће црвене очи и реп као у пацова. Коболди носе грубу одјећу, преферирајући црвену и наранџасту. Причају коболдским језиком који подсјећа на кевћање паса. Једу биљке или животиње али није им страно ни једење интелигентних бића. Већину времена проводе утврђујући земљу око њихових јазбина са замкама и направама за узбуну (као што су рупе са шилцима, жице које ако се прекину изазивају испаливање самострјела, и остале механичке замке). Коболди мрзе све остале врсте људоликих бића, поготову шумске патуљке и вилице. Коболди живе на мрачним мјестима, подземним локацијама и густим шумама. Они су добри рудари и често живе у рудницима које су сами разрадили. Коболдско племе састоји се од десет кланова, који стварају ратне банде да би патролирале у пречнику 15 км од њихове јазбине, нападајући било које интелигентно биће које уђе на њихову територију. Обично убијају заробљенике због хране али повремено неке продају као робове. Њихове гадне навике и неповјерљивост значе да имају многе непријатеље. Коболдска јазбина има једно дјете неспособно за борбу и једно јаје на сваких десет одраслих. Најомиљеније занимање коболда је мађионичар (врач) и већина коболдских вођа су врачеве, свештеници су доста рјетки док су свештеници почетници ипак чешћи.

**Карактеристике:** О:8; Дж:50г; Вл: м (1,2м; 55кг); Пиб:1м; 1м; Дом:1м; Е: К10/2 (4); Пр: +3 или оружјем; Ноио: 1-40% мали штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+1), 41-80% ојачани кожни оклоп, капа и мали штит (ог:+6; от:+5;

ор:+3; он:+2), 81-100% оклоп од дебље коже, капа и мали штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+4) и 1-15% кратки мач, 16-60% кратки мач и кратко копље 61-100% кратки мач и лук

Бн:+1 (коболди воле да нападну када су бројнији (бар два према један) или уз помоћ лукавстава, а ако односи снага им не одговарају обично бјеже. Ипак шумске патуљке нападају кад их угледају иако је однос снага једнак. Започињу борбу камењем из праћки, приближавајући се једино ако виде да је њихов противник ослабљен. Кад год могу коболди постављају засједу код мјеста код којих су постављене замке. Они гађају да би натјерали противнике у замке, гдје остали коболди чекају да поспу запаљено уље на њих, погоде их, или баце отровне животињке на њих.); По: ноћни вид 20м, осјетљиви на свјетлости трпе -1 ограничење на бн кад су изложени јаком освјетљењу или свјетлости сунца.

Ш: К/3 канџама или оружјем; Ос: с:6; сп:9; г:8; п:6; м:6; сн:8; и:6; Кр:5м (просјечно); Ор: пз-вз; Хр:7; Пн:-(1,6), -7, +(13,14,15,22); М: пећине или јазбине коболда; Орг: 1-50% дружина (К6+4), 51-80% банда (К6х10+40+100% оних који нису способни за борбу+помоћник вође за 20 одраслих и један вођа (који има додатак +1 за напад и штету и додатну ке), 81-90% војна банда (2Кх12), 91-100% племе (2Кх10+50 +помоћник вође за 20 одраслих и један вођа (који има додатак +1 за напад и штету и додатну ке); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр: прах рога коболда (До:у; Вр:1; Тж:0,1) може да се употреби за прављење напитка смањивања, а од коболдских рогова може се направити десет доза; Бл: ½ стандардног; Н:1/2





**(21-30) Харпија**

Злоћуднија и јаднија створења од харпија је тешко замислити. Њима причињава велику радост узроковање патње и смрти тако да садистичке харпије увјек траже нове жртве.

Харпија подсећа на старицу злог лица са доњим дјелом тјела, ногама, и крилима птицоликог диносауруса. Њихова длака је заплетена и прљава, прекривена сасушеном крвљу њихових претходних жртава. Харпијине очи су црне попут угља и јасно одликавају њихову злу душу, као и страшне канце на његовим чворноватим прстима. Ова гнусна створења не носе никакву одјећу и често носе велике, тешке кости које користе као велике тољаге.

Харпије воле да очарају несрећне путнике својом чаробном пјесмом којом се приказују као прелијепе дјеве и подвргну их потом неизрецивим мучењима. Када харпије заврше игру са својим новим "играчкама" оне ће ослободити своје жртве бола убијајући их и једући их.



**Карактеристике:** О: 10; Дж: 70г; Вл: с(1,8м; 80кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр:+3

Бн:+4 (Када харпија започне борбу, она воли да пролети поред непријатеља и употреби своје оружје за блиску борбу); По: харпије посједују и специјални напад, заносну пјесму што је њена најподмуклија способност. Када харпија пјева, сви створови (осим харпије) у пречнику 100 метара морају проћи лкп м или ће постати потпуно очарани пјесмом. Ово је звучно, очаравање које утиче на памет. Ако је провјера мудрости била успјешна, то створење не може бити поново очарано харпијином пјесмом за један дан.

Очарана жртва хода према харпији најближим могућим путем. Ако стаза води у опасну област (кроз ватру, пад са стјене и сл.) то створење добија још једну лкп м. Очарана створења не могу предузети никакве друге поступке осим одбране (ратник не може

побећи или напасти али ипак не трпи никаква ограничења док се брани). Жртва удаљена један метар од харпије само ће стајати и неће пружати отпор нападима чудовишта. Дејство очараности траје све док харпија наставља са пјевањем. Нечија могућност пјевања и свирања омогућује очараним створењима још једну лкп м

Ш: канцама К/2 или оружјем (најчешће (50%) тољага од велике кости К4); Ос: с:7; сп:10; г:7; п:4; м:7; сн:10; и:4; Кр:5м (лошије), 20м лет (просјечно); Ор: пз-вз; Хр:9; Пн: - (1,2,6), -(7,8), -19; М:јазбина харпија; Орг: 1-25% усамљени, 26-50% пар или 51-100% јато (6+К6); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: перо харпије (До:у; Вр:0,5) може се искористити за чини очаравања, крв харпије (До:у; Вр:5) и канце харпије (До:у; Вр:15) се могу користити као састојак за чини; Освр:-; Бл: стандардно; Н:3

**(31-40) Жабочовјек**

Жабољуди су жаболика створења која имају тамнозелену кожу, велику жабљу главу и ноге са јаким мишићима док је горњи дио тјела и руке људолик. Жабољуди су по природи зли и окрутни и свако ко уђе на њихову територију сматра се за опасност или храну. Људе поготово мрзе и убијају али обично живе удаљеније од њих тако да не долазе са њима често у сукоб. Најчешће живе на мрачним и влажним мјестима јер морају да држе своју кожу непрестано влажном.

**Карактеристике:** О:11; Дж: 60г; Вл: с(2м; 100кг); Пеб:1м;1м; Дом:1м; Е:2К10 (6); Пр:+3 или оружјем; Ноио: 1-40% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 41-80% ојачани кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+3), 81-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) и 1-30% кратки мач и копље, 31-60% копље и дугачки мач 61-80% тољага и копље или 81-100% копље

Бн:+1 (Жабољуди нападају у групама, најчешће из засједе и користе свој скок кад год могу да би задобили предност у борби.



Када нападају при скоку имају додатак од +1 на бн и наносе дуплу штету са оружјем за бод); По. Жабљи скок се може употребити једном током 10цк и са њиме могу да се одбаце до 20м

Ш: К4/2 канџама или оружјем; Ос: с:8; сп:7; г:7; п:5; м:7; сн:9; и:5; Кр:7м (просјечно), пливање 7м (просјечно); Ор:з; Хр:14; Пн: - (1,2), +(10,11,12), +(20,22); М: станиште или колибе жабољуди; Орг: група (2К6), банда (3К+50% оних који нису способни за борбу+вођа који има додатну Ке и +1 додатак на Бн и Ш) или племе (20+К4х10+2 помоћника вође који имају додатну Ке и +1 додатак на Бн и Ш и један вођа који има двије додатне Ке и +2 додатак на Бн и Ш); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:1

### (41-50) Човјек змија

Људи змије воде порјекло од људских бића која су у прошлости укрштена са змијама. Њихова злоћудност, лукавост, и немилосрдност су чувени. Људи змије непрекидно планирају како да рашире своју мрачну религију и у њиховом друштву мушкарци и жене су равноправи, отприлике их је једнак број и заузимају исте функције. Такође они су прорачунати и довољно паметни да формирају савезе са другим злим створењима када је то неопходно али ипак они увјек стављају сопствене интересе у први план. Свако од људи змија посједује неке змијске особине и многи имају и змијске дјелове тјела. Они говоре језиком људи змија, заједничким, змајским и адским језиком.

Људи змије су посвећени обожаваоци зла. Они такође високо поштују и све гуштере и гмизавце. Центар живота људи змија је њихов храм и њихови обредни често укључују кржаве човјеколике жртве. Они живе најчешће у напуштеним и старим рушевинама али могу да се населе чак и испод људских градова. Људи змије су увјек тајанствени око положаја свог града или храма. Њихова архитектура

преферира кругове, са косинама и стубовима који замјењују степенице. Чистокрвни људи змије владају друштвом људи змија и вође су у храму, са високим свештеником који је најутицајнији од свих. Такође служе и као преговарачи са људским друштвом увјек се претварајући да су људи.

Чистокрвни људи змије на први поглед изгледају као људи. Њихов змијолики изглед је незнатан и укључује гуштеролике очи, змијски језик, зашиљене зубе, дјелове прекривене крљуштима на врату или удовима и слично. Они добијају +4 на провјеру прерушавања када покушавају да се преруше у људе.



Полукрвни људи змије увјек имају очигледне змијске особине, а настају као и створови људи змија употребом тезч змијско мутирање након чега се временом уклапају у заједницу људи змија. Најубичајније змијске особине су следеће (1-15%) без ногу имају змијски реп, стисак репом 1К6+2 штета; (16-30%) змијска глава, ујед штета 1К6 и отров (први циклус К6 и други К6 штете, лксб за пола); (31-40%) змије умјесто руку 2 ујед напада (1К4 штета и отров као горе); (41-54%) крљушти умјесто коже +3 природна оклопљеност; (55-70%) ноге и змијски реп стисак репом 1К4+2 штета; (71-100%) бацити двапут, игнорисати дупликат или противрјечан резултат.

Створови људи змија су потпуно змијолики (1-50%) стисак репом 1К6+2 штета



и ујед штета 1К6 и отров (први циклус К6 и други К6 штете, лксб за пола), или имају један људолики дио, главу (51-75%) или руке (76%-100%).

**Карактеристике:** О:12;Дж:100г;Вл: с(1,8-2,1м, 80кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10+3 (19); Пр:оружјем -1; Ноио:1-41% ојачани кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+3), 41-80% крљушни оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+6; ор:+5; он:+5) или 81-100% ланчани оклоп отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+6) и 1-20% кратки мач и лук, 21-60% јатаган и лук или 61-100% дугачки мач и лук

Бн:+6 (људи змије су стручњаци за борбу и тако се и боре. Они употребљавају замке и добро користе предности своје околине у борби, преферирајући засједе од директних сукоба. Они такође више воле дистанчне нападе и употребу чини него блиску борбу и намјерно изазивају страх и одвратност да би држали непријатеље удаљене од себе. У мјешовитим групама, најмање драгоцјени и снажни нападају први. То значи створови људи змија иду први, за њима полукрвни људи змије и последњи чистокрвни људи змије. Вођа групе може наредити одређеним члановима да иступе напријед испред осталих ако ће то учинити стратегију бољом); По: промјена облика, људи змије могу једном да дневно промјене облик у малу или велику змију. Ова способност је попут тема мјењање облика али облик се може промјенити само у змијски. Ако човјек змија има свој отров може га употребити или отров змије чији облик је попримио, који год је јачи; камеленска моћ, човјек змија може промјенити боју себе и своје одјеће тако да се стопи са оклином, попут камелеона што му даје способност камуфлирања. Стварање киселине, човјек змија може излучити киселину из свога тјела која ће нанијети К штете било чему што дотакне. Након што напусти тјело човјека змије киселина постаје неактивна након 10 циклуса. Стварање одвратности, човјек змија може да створи

одвратност према змијама једном створењу које изабере на раздаљини од десет метара осим ако она успјешно не баца лкп м. Захваћено створење ће осјетити наглу одвратност од змија и мораће да се одмакне бар 5м од било које змије коју види. Следећи циклус дозвољена је још једна лкп м, и ако се прође нестаје одвратности али ипак остаје дубока нелагодност која изазива -4 ограничење на спретност све док је карактер у 5м близини од било које змије или док не истекне вријеме трајања ове способности. Ова спосособност се може употребити једном дневно и траје 3+2К10 циклуса.

Ш: Оружјем +2; Ос: с:12; сп:11; г:11; п:12; м:12; сн:10; и:11; Кр:11м (просјечно); Ор: пз-вз; Хр:11; Пн:+(4,5,6), -(7,8), +(13,14,15,19,22); М: јазбине или палате људи змија; Орг: 1-10% усамљен, 11-20% пар, 21-70% дружина (К4+1), 71-90% одред (1+К4 чистокрвних+1+К4 полукрвних+1+К12 створова људи змија) или 91-100% племе (К4х10 чистокрвних+К8х10 полукрвних+2К8 створова људи змија); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: двоструко од стандардног; Н:3

### (51-54) Змијски ратник

Змијски ратници су посебна врста чистокрвних људи змија која се ствара помоћу магије да би служили као најачи ратници (шампиони) и браниоци људи змија. Они имају по три човјечије руке са сваке стране које им најчешће користе за употребу оружја, горњи дио тјела људски као и главу док је доњи дио змијски и састоји се од великог репа дужине око 3м који је прекривен змијским љускама. Змијски ратници као и људи змије говоре језиком људи змија, заједничким, змајским и адским језиком.



**Карактеристике:** О: 12+3; Дж:150г; Вл: с(2,1м, 120кг); Пеб:1м;2м; Дом:1м;



Е:5К10+10 (36); Пр:оружјем уз додаток -3; Ноио: 1-20% кратки мачеви и лук, 21-100% јатагани и лук

Бн:+12 (змијски ратници су изузетни борци који могу да користе чак до шест оружја истовремено. Ако истовремено користе свих шест руку трпиће ограничење од -3 на бн, ако истовремено користе четири трпиће -2 ограничење од -2 на бн и ако користе двије трпе -1 ограничење на бн. У борби не носе оклоп већ се ослањају на своју спретност, брзину и снагу, као и многобројно оружје које могу да употребе и од којих најчешће користе скимтар. Такође веома су добри тактичари и увјек ће радије пустити мање вриједне чланове друштва испред себе да се боре док ће они напасти ако је потребно само оне који су у стању да употребе чини); По: свако ко погледа у очи змијског ратника на удаљености до 10м биће зачаран као попут тема очаравање.

Ш: оружјем +4; Ос: с:14; сп:13; г:12; п:8; м:7; сн:9; и:11; Кр:13м (просјечно); Ор: з-вз; Хр:16; Пн:+(4,5,6),-(7,8), +(13,14,15,19,22); М:јазбина људи змија; Орг: 1-70% усамљен, 71-90% пар, 91-100% група (К4+1); Ва:д; Трф: од коже змијских ратника (До:р; Тж:1; Вр:500) може да се направи било који крљушни оклоп и да се зачара до +3; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: троструко од стандардног; Н:5

### (55) Змијски господар

Змијски гоподари су високо интелегентна створења која имају разне магичне моћи и она као и змијски ратници настају уз помоћ магије од најистакнутијих чистокрвних припадника друштва људи змија. Њихов горњи дио тјела је генерално људски са рукама и грудним дјелом који је прекривен змијским љускама, од стомака се наставља огромни реп прекривен блиставим љускама које могу да буду разних боја (најчешће зелена, црна или тамно љубичаста) и има змијске шаре по себи,



а лице им је човјеколико са великим змијским зубима, змијским језиком и очима које имају скоро хипнотишуће унутрашње зрачење. Они су по природни господари и владоци, а око себе постављају разне магичне заштите и замке да би отјерали оне који узнемиравају њихов мир и мир змијских јазбина. Змијски господари као и људи змије говоре језиком људи змија, заједничким, змајским и адским језиком.

**Карактеристике:** О: 13; Дж:300г; Вл: с(2м, 200-400кг); Пеб:1м,4-6м; Дом:1,5м; Е:6К10+12 (43); Пр:+3;

Бн:+6 (Змијски господари највише воле да користе чини током борбе, а такође прво ће употребити своје остале способности прије него што ступе у физички обрачун у који ће се упустити једино ако су на то присиљени и немају другог избора); По: змијски господар једном дневно може да из својих уста избаци отров (двострука доза обичног контактнoг отрова) до удаљености 3м и за то се баца уобичајено бн са тим што се оклопљеност од оклопа не рачуна, а ако отров погоди нанијеће 2К8 поена штете жртви у том циклусу. Свако ко погледа у очи змијског господара на удаљености до 10м биће зачаран као попут тема очаравање. Ако змијски господар погоди карактера и угризе га он може да још једном баци бн у истом циклусу и да покуша да зграби и својим великим репом обмота жртву. Жртви се потом наноси штета од К10+3 поена штете све док је змијски господар држи у

стиску, а то се може прекинути само успјешно баченим теп с и теп сн. Поред овога змијски господари могу да употребе дневно три теже и шест лакших чини, али су ограничени само на чини очаравања, обмане, заштите, зла и некромантије.

Ш: К4+3 ујед зубима или оружјем; Ос: с:13; сп:10; г:12; п:11; м:12; сн:9; и:11; Кр:20м (добро); Ор: з-вз; Хр:16; Пн:+(4,5,6), -(7,8), +(13,14,15,19,22); М: јазбина људи змија; Орг: 1-70% усамљен, 71-90% пар, 91-100% група (К4+1); Ва:д; Трф:



од коже змијског господара (До:р; Тж:1; Вр:500) може да се направи било који крљушни оклоп и да се зачара до +3; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: четвороструко од стандардног; Н:6

### (56-65) Човјек хијена

Људи хијене или гнолови су зла људолика створења која живе у племенским заједницама. Они имају зелено сиву кожу, тјело са крзном и главу као хијена са гривом која је црвено сива или прљаво жута. Они су ноћни месождери који више воле интелигентна створења као храну јер она више врште. Људи хијене обично мисле својим стомацима и савези које склопе (обично са баук медвједима, великим бауцима, циновима, орцима, троловима) обично се распадне кад људи хијене огладне. Они не воле дивове и већину осталих људоликих створења и презиру физички рад. Не воле јасну свјетлост али их она не поврјеђује.

**Карактеристике:** О:9; Дж: 50г; Вл: в(2,3м; 150кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е:2К10 (11); Пр: оружјем; Ноио: 1-40% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 41-80% ојачани кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+3), 81-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) и 1-30% дугачки мач и лук, 31-50% дворучни мач и лук 51-80% тољага и лук или 81-100% бојна сјекира и лук

Бн:+2 (Људи хијене воле да нападну када су бројно јачи, користећи тактику хорде и своју велику снагу да надјачају и оборе противнике. Показују мало дисциплине у борби осим ако немају јаког вођу када могу да одржавају поредак и боре се као јединица. Иако не припремају често замке, користе засједе и покушавају да нападну са бока или иза леђа.



Увјек праве додатне припреме да би стекли предност при борби и када постављају засједе. При томе користе мрак, заклоне, или друге форме сакривања); По: ноћни вид 20м

Ш: К/2 канцама или оружјем; Карактеристике: Ос: с:10; сп:7; г:9; п:5; м:8; сн:8; и:6; Кр:11м (просјечно); Ор: пз-вз; Хр:9; Пн: -(1,2,6), -7, -(17,19,21); М: пећине или јазбине људи хијена; Орг: 1-10% усамљени, 11-20% у пару, 21-60% дружина (К6+1), 61-90% банда (2К + 50% оних који нису способни за борбу + 1 помоћник (има додатну Ке) за сваких 20 одраслих и један вођа (има додатну Ке и додатак на напад +1)) или 91-100% племе (5+К20) помоћник (има додатну Ке) за сваких 20 одраслих и један вођа (има додатну Ке и додатак на напад +1)); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: крзно човјека хијене (До:у; Вр: 20; Тж:1) може се употребити као састојак за те ма очаравање; Освр: знојне жлијезде човјека хијене (Вр:10) могу да се искористе да би се маскирао траг ИК ако их прати било која врста паса и вјероватноћа да ће их пси нањушити ће се смањити за пола; Бл: стандардно; Н:2

### (66-70) Мутант

Мутанти настају употребом чини (најчешће лкзч мутирање) и након страшне мутације постају бића која су најчешће под нечијом контролом и служе његовим циљевима. Најчешће то су гротескна преувеличана бића која имају огромну снагу али су изузетно глупа. Одликује их такође и жеља за уништавањем, крвожедност, а понекад се чак могу окренути и против својих господара. Понекад такође њихова оријентисаност може да буде и неодређена али једино под условом да се ослободе доминације господара. Такође мутанти се разликују и по снази и разликујемо 1-50% обичне (који су створени уз употребу често доступних састојака, +К4/2 на с и г, а -К4 на п, м и и), 51-85% јаче (створени су уз опутребу и уобичајених састојака, К4 на с и г,



а -K8 на п, м и и) који имају већу снагу и грађеност и 86-100% најјачи (створени су уз опутребу и ријетких састојака, +K8 на с и г, а -2K8 на п, м и и) који имају највећу снагу и грађеност али и најмању памет, мудрост и изглед.

**Карактеристике:** О:као базно створење; Дж:-K10 или 2K10 или 3K10г; Вл: -( као базно створење +K100цм, +2K20кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е:као и раније осим ако има измјене за изузетну грађеност; Пр: оружјем; Ноио: као и базно створење

Бн:као базно створење + додатак на изузетну снагу (као базно створење али сада се боре више тако што користе чисту физичку снагу, а мање размишљање)

Ш: као базно створење; Ос: с:+K4/2 или +K4 или +K8; сп:-; г:+K4/2 или +K4 или +K8; п:-K4 или -K8 или -2K8; м:-K4 или -K8 или -2K8; сн:-; и:-K4 или -K8 или -2K8; Кр:као базно створење; Ор: пз-вз; Хр:+K4; Пн:+,+,+; М: јазбине мутаната; Орг: 1-10% усамљени, 11-20% у пару, 21-60% дружина (K6+1), 61-90% банда (2K); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:као базно створење

### (71-75) Напредни мутант

Напредни мутанти настају употребом чини (најчешће тезч напредно мутирање) и у суштини су слични обичним мутантима али су физички јачи и паметнији од њих. Такође имају и неке специјалне додатке које обични немају и то у 50% случајева добијају и главну мутацију која укључује 1-30% оштре канце којима могу напасти и нанјети K4 поена штете, 31-60% гуштеролику главу којом могу напасти тако што уједају изузетно оштрим чељустима и наносе K6 поена штете или 71-100% рогове којима могу напасти и нанјети K8 поена штете. Поред главне напредни мутанти у 50% случајева добијају и једну од споредних мутација у које спадају 1-20% четири ноге (кретање се повећава за дупло), четири руке (може да користи све руке при нападима уз ограничење од -1 за сваку руку

коју користи), шест рука (као и претходно), двије главе (без додатака).

Такође напредни мутанти се разликују и по снази и имамо 1-70% обичне (који су створени уз опутребу уобичајених састојака (K4 на с и г, а -K4 на п, м и и) и 71-100% јачи (створени су уз опутребу и ријетких састојака, +K8 на с и г, а -K8 на п, м и и) који имају већу снагу и грађеност али и мању памет, мудрост и изглед.

**Карактеристике:** О:као базно створење; Дж:-K10 или 2K10г; Вл: -( као базно створење +K100цм, +2K20кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е:као и раније осим ако има измјене за изузетну грађеност; Пр: оружјем; Ноио: као и базно створење

Бн:као базно створење + додатак на изузетну снагу (као базно створење али сада се боре више тако што користе чисту физичку снагу, а мање размишљање)

Ш: као базно створење и плус ако има неке мутантске нападе; Ос: с:+K4 или +K8; сп:-; г:+K4 или +K8; п:-K4 или -K8; м:-K4 или -K8; сн:-; и:-K4 или -K8; Кр:као базно створење; Ор: пз-вз; Хр:+K4; Пн:+,+,+; М: јазбине мутаната; Орг: 1-10% усамљени, 11-20% у пару, 21-60% дружина (K6+1), 61-90% банда (2K); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:као базно створење

### (76-80) Мутант хаоса

Мутанти настају употребом чини (најчешће лкмо стварање мутаната хаоса) и након страшне мутације постају бића која су најчешће под нечијом контролом и служе његовим циљевима. Најчешће то су гротескна преувеличана бића која имају огромну снагу али су изузетно глупа. Одликује их такође и жеља за уништавањем, крвожедност, али за разлику од обичних мутаната никада се неће окренути против господара и изузетно су им лојални и као и они потпуно зли. Оно што их карактерише је да при мутацији добијају огромне звјерске рогове, огромне звјерске зубе и чељусту, звјерске канце на рукама,



крзном прекривено тјело, реп као и велика копита. Такође мутанти се разликују и по снази и разликујемо 1-50% обичне (који су створени уз употребу често доступних састојака, +K4/2 на с и г, а -K4 на п, м и и), 51-85% јаче (створени су уз опутребу и уобичајених састојака, K4 на с и г, а -K8 на п, м и и) који имају већу снагу и грађеност и 86-100% најјачи (створени су уз опутребу и ријетких састојака, +K8 на с и г, а -2K8 на п, м и и) који имају највећу снагу и грађеност али и најмању памет, мудрост и изглед.

Такође ове карактеристике се могу употребити за било које створење хаоса, било да је димензионо или неко друго као нпр ванземаљци из филма алијен или предатор и слично и по потреби им се могу додати и магичне моћи.

**Карактеристике:** О:као базно створење; Дж:-K10 или 2K10 или 3K10г; Вл: -(као базно створење +K100цм, +2K20кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е:као и раније осим ако има измјене за изузетну грађеност; Пр: оружјем; Ноио: као и базно створење

Бн:као базно створење + додатак на изузетну снагу (као базно створење али сада се боре више тако што користе чисту физичку снагу, а мање размишљање. Такође ако немају оружје мутанти хаоса могу да се боре и роговима, угризом или ударцем копитима које често користе и кад су наоружани)

Ш: као базно створење или K6 напад роговима или K6/2 уједом или K4 ударац копитима из скока (по избору); Ос: с:+K4/2 или +K4 или +K8; сп:-; г:+K4/2 или +K4 или +K8; п:-K4 или -K8 или -2K8; м:-K4 или -K8 или -2K8; сн:-; и:-K4 или -K8 или -2K8; Кр:као базно створење; Ор: пз-вз; Хр:+K4; Пн:+,+,+; М: јазбине хаос мутаната; Орг: 1-10% усамљени, 11-20% у пару, 21-60% дружина (K6+1), 61-90% банда (2K); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:као базно створење

### (81-85) Јачи мутант хаоса

Напредни мутанти настају употребом чини (најчешће темо Стварање јачих мутаната хаоса) и у суштини су слични обичним хаос мутантима али су физички јачи и паметнији од њих. Такође имају и неке специјалне додатке које обични немају и то у 50% случајева добијају и главну мутацију која укључује 1-30% оштре канце којима могу напасти и нанјети K8 поена штете, 31-60% изузетно оштре чељусти којима наносе K8 поена штете или 71-100% рогове којима могу напасти и нанјети K10 поена штете. Поред главне напредни мутанти у 50% случајева добијају и једну од споредних мутација у које спадају 1-40% крила (кретање се повећава за дупло, али не могу да лете осим у скоковима када им крила помажу да се малко убрзају али не могу да се одвоје од земље), 41-70% огромни реп са бодљама којим могу да нападну и нанесу K12 поена штете, 71-100% бљубање киселине током сваких 2K4 циклуса, при томе наноси K+2 поена штете (K/2 ако се успјешно баца лксб), а такође сваки ујед наноси још додатних K/2 поена штете.

Такође јачи хаос мутанти се разликују и по снази и имамо 1-70% обичне (који су створени уз опутребу уобичајених састојака (K4 на с и г, а -K4 на п, м и и) и 71-100% јачи (створени су уз опутребу и ријетких састојака, +K8 на с и г, а -K8 на п, м и и) који имају већу снагу и грађеност али и мању памет, мудрост и изглед.

**Карактеристике:** О:као базно створење; Дж:-K10 или 2K10г; Вл: -(као базно створење +K100цм, +2K20кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е:као и раније осим ако има измјене за изузетну грађеност; Пр: оружјем; Ноио: као и базно створење

Бн:као базно створење + додатак на изузетну снагу (као базно створење али сада се боре више тако што користе чисту физичку снагу, а мање размишљање)

Ш: као базно створење и плус ако има неке мутантске нападе; Ос: с:+K4 или +K8; сп:-; г:+K4 или +K8; п:-K4 или -K8; м:-K4 или



-K8; сн:-; и:-K4 или -K8; Кр:као базно створење; Ор: вз; Хр:+K4; Пн:+,+,+; М: јазбине хаос мутаната; Орг: 1-10% усамљени, 11-20% у пару, 21-60% дружина (K6+1), 61-90% банда (2K); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:као базно створење

### (86-90) Паук нападач

Ова страшна створења имају главу и горњи дио мрачног вилењака, а доњи дио великог паука. Паук нападачи су створени од њихове мрачне богиње. Када мрачни вилењак који је надпросјечних способности достигне 4. ниво богиња га може ставити на посебно искушење. Они који не успију постају паук нападачи.

Зато што нису прошли искушење њихове богиње, паук нападачи су

прогнаници из својих сопствених заједница.

Они су насилна, напада створења



која воле крв изнад свих других врста хране и лутају пролазима дубоког подземља у потрази за било каквим топлокрвним жртвама. Паук нападачи вребају своје жртве неуморно, чекајући прилику да задају муњевит ударац изненађеној жртви.

**Карактеристике:** О:15; Дж:700г; Вл: с(2,5м; 200кг); Пиб:2,5м; 2,5м; Дом:1м; Е: 5K10+5 (31); Пр:+3 или оружјем; Ноио: 1-40% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 41-100% ланчани оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+4) или 1-60% дугачки мач и лук, 61-100% бојна сјекира и лук

Бн:+5 (Паук нападачи ће ријетко пропустити прилику да нападну друга створења поготово из засједе. Напад најчешће почињу нападом чинима, а потом нападају директно трудећи се да су ван домета напада

противника. Паук нападачи могу употребити све чини које обичан мрачни вилењак може употребити једном дневно. Они такође задржавају било какве магијске или свештеничке способности које су имали прије претварања и могу да користе све чини које су и раније користили. Већина паук нападача (60%) су биле свештенице 4. или 5. нивоа прије него сто су промјењени, сви остали паук нападачи су били магови 4., 5., или 6. нивоа.

Паук нападачи се увјек боре као чудовишта 5. нивоа искуства. Они често користе мачеве или бојне сјекире, а многи носе и лукове. Паук нападачи могу да угризу наносећи K6/2 поена штете и они који су угрижени морају након K4 циклуса да баце лксб против паралишућег отрова или ће бити одузети и укочени следећих K4 циклуса и бити немоћни да ураде било шта. Паук нападач има K4 дозе паралишућег отрова које може да употреби

Ш: K6/2 канцама, K6/2 угриз (укључујући и паралишући отров) или оружјем; Ос: с:9; сп:10; г:9; п:12; м:11; сн:11; и:5; Кр:10м по мрежи (просјечно), 5м по земљи (лошије); Ор: з; Хр:14; Пн: -(1,6), -(7,8), -(18,19); М: јазбине или пећине паук нападача; Орг: сами са 2K6 већих паука (1-40%), заједно са мрачним вилењацима (41-70%) или заједно са друга K4 паук нападача (71-100%); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: од паук нападача се може узети 3K8 комадића тјела (До:р; Вр:30; Тж:0,1) који су високо магичног састава и они могу да послуже као замјена за било који ријетки, уобичајени или чести састојак али ипак те замјене неће радити у 30% случајева. Такође како је њихово тјело проклето увјек када се такви састојци употребе постоји и 50% вјероватноће за лоше функционисање чини; Освр: крв паук нападача (До:р; Тж:0,3; Вр:100) је веома јак отров за вилице али само на њих дјелује на тај начин. Од једног паук нападача може се узети 3K8 доза отрова; Бл: двоструко; Н:5



**(91-95) Брисач ума**

Брисачи ума још знани и као илитхиди су толко подмукли, зли и моћни да се сви становници подземља плаше од њих. Они подвргавају остале својој вољи и разбијају умове непријатељима. Брисач ума је чудновато створење које је човјеколико само у најопштијем смислу. Његово месо је налик на гуму сљезове боје и она је прекривена са свјетлуцавом хладном течношћу. Глава створења изгледа попут хобатнице са четири пипка на којој су два ужасна, пљосната, бијела ока. Уста такође изгледају одвратно и попут чељусту баракуде из којих непрекидно капа лџигава течност када не исисавају мозак живог плена. Поред тога што су високо интелигентни, потпуно зли и веома садистични брисачи ума су потпуно себична, саможива и самодовољна бића. Ако се ствари окрену против њих оне ће одмах побјећи уопште не бринући за судбину својих садругова или слугу. Брисачи ума причају заједничким подземним језиком али више воле да комуницирају телепатски.

Брисачи ума се скупљају у подземним градовима који имају двије или три хиљаде становника плус још по два роба који извршавају жеље војих господара без питања за сваког од становника. Центар заједнице је старији мозак, језерце слане течности које садржи мозгове мртвих брисача ума који су живјели у том граду.

Иако се они непрекидно надмећу за моћ, брисачи ума су ипак сасвим спремни да раде заједно. Мале групе ових створења, познате као инквизиција (истрага), често се оформе да би откриле и искорјениле неку тамни и страшну тајну. У већини погледа инквизицијска група брисача ума није попут дружине авантуриста гдје сваки појединац доприноси својим знањима и вјештинама групи.

Када је задатак сувише велики за инквизицију да га ријешу онда брисачи ума стварају култ. Пар илитхида ће командовати

групом и сваки ће се надметати за супериорност у групи. Зашто један од њих не може да буде вођа култа није познато.

**Карактеристике:** О:9; Дж:150г; Вл: с(2м; 100кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр:+3; Ноио: 1-20% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 21-40% разбојнички оклоп и средњи штит (ог:+2; от:+6; ор:+5; он:+5) 61-100% ланчани оклоп и средњи штит (ог:+2; от:+7; ор:+6; он:+6) или 1-60% дугачки мач и лук, 61-100% бојна сјекира и лук

Бн:+3 (брисачи ума или илитхиди воле да се боре из даљине и да употребе своју способност брисања памети или експлозије памети); По: Имају ноћни вид 40м, брисање памети или експлозија памети је напад који посједују брисачи ума и то је купа 20 метара дугачка која се протеже од њих у жељеном правцу. Било ко захваћен овом купом мора да баци лксб или ће бити укочен 3К4 циклуса и неспособан да уради било шта. Брисачи ума често лове користећи ову моћ, а потом одвуку једну или двије њихове укочене жртве да би се њима хранили.



Брисачи ума могу да комуницирају мислима односно телепатски на удаљености од 100м, а такође посједују и чини које могу да употребе једном дневно као да их

је употребио карактер четвртог нивоа и то су лкзч крила, лкзч предлог, тема очаравање и ове чини посједују увјек без обзира да ли су поред тога свештеници или мађионичари и чини које поред тога могу да добију.

Ако су присиљени на блиску борбу, брисач ума ће ошинути непријатеље својим пипцима, а потом их зграбити и принјети устима. Да би то урадио мора први пут да погоди створење средње или велике величине својим пипцима, а потом може да покуша да га ухвати пипцима за шта је потребан још један успјешан погодак у истом циклусу.



Брисач ума може да ово покуша и са већим створењима али једино ако може да их дохвати. Након овога такође у истом циклусу брисач ума може да покуша да прикачи и своје остале пипке за шта му је потребан још један успјешан погодак односно успјешно бачено бн. Ухваћено створење може да се извуче једино ако баци успјешну лкп с и лкп сн и у том случају ће успјети да се ослободи пипака, а то може да покуша само једном током циклуса. Следећи циклус ако брисач ума и даље одржи сва четири пипка на лицу противника аутоматски може да отвори лобању, посиса мозак и тако аутоматски убије ухваћену жртву.

Ш: К4 пипцима или оружјем; Карактеристике: Ос:10; сп:7; г:9; п:5; м:8; сн:8; и:6; Кр:7м (просјечно); Ор: 3; По: ноћни вид 30м; Хр:14; Пн: -,+(22); М: градови или четврти брисача ума; Орг: 1-60% усамљени, 61-90% у пару, 91-100% иквизицијска група односно група за истрагу (К4+1); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: мозак брисача ума (Дор:р; Вр:100; Тж:0,5) може да се употреби као замјена за било који ријетки, уобичајени или чести састојак али чин неће радити у 50% случајева, крв брисача ума (Дор:р; Вр:50; Тж:0,3) се може употребити као састојак за тезч комуникација мислима и тшзч неограничена комуникација мислима, а од једног брисача ума могу да се узму 2К4 порције; Освр: од коже брисача ума (Дор:р; Вр:150; Тж:2) може се направити предмет и одјећа који се могу зачарати да штите носиоца од менталних напада; Бл: стандардно; Н:3

### (96-100) Страшна вјештица

Страшне вјештице су ужасна створења чија љубав према злу може једино да се упореди само са њиховом ружноћом. Иако оне често кују завјере и праве подмукле шеме да би се домогле моћи или неког злонамјерног циља. Оне ће такође употребити своју мрачну магију и знање, као и многе друге зле ствари и служиће јаче и моћније господаре али су

ријетко вјерне слуге и умјесто тога најчешће се окрећу против њих да би задобиле моћ за себе.

Иако постоје различите врсте страшних вјештица које се разликују у изгледу и понашању ипак оне имају и много тога заједничког. Све имају облик старица чији повијен и крхки изглед крије велику моћ и брзину. Упркос набораним лицима отежалим суровошћу, њихове очи сијају злом и лукавошћу. Њихови дугачки нокти имају снагу јачину челика и оштрину било којег ножа. Страшне вјештице причају заједничким и дивовским језиком.

Борба: страшне вјештице су изузетно снажне. Сваки пут када непријатеља погоде канцама имају право да баце и додатно бн и ако опет погоде њихов ће напад пробити оклоп непријатеља и на том мјесту запарати месо чинећи додатних 2К6 поена штете плус додатак на изузетну снагу. Природно су отпорне на чини и често се удружују формирајући друштва. Друштво најчешће садржи по једну вјештицу од сваке врсте и може да употреби моћи које су јаче од његових појединачних чланица.

Вјештичје друштво: с времена на вријеме, трио вјештица се скуп и формира друштво које најчешће укључује по једну вјештицу од сваке врсте али то не мора да увјек буде случај.

Борба: вјештице у друштву се ослањају на преваре и на њихове појачане магичне способности. Друштво вјештица ће у 80% случајева бити чувано од К8 цинова и К4 злих дивова који ће извршавати њихове заповјести. Њихови поданици у 60% случајева носе магично камење познато као вјештичје очи (видјети





објашњење). Једном мјесечно друштво које нема вјештичје око може да направи направи једно од драгуља који је вриједан најмање 20 златника.

Вјештичје око је магични драги камен које друштво вјештица може да направи. Он не изгледа ништа вриједније од било којег јефтиног украсног драгог камена, али ако се покуша открити писуство магије на њему он ће показати њено присуство. Често вјештичје око се носи као прстен, брош или сличан други украс. Било која од три вјештице које су направиле вјештичје око могу да гледају кроз њега када год зажеле све док је оно у истој димензији у којој је и вјештица. Уништење вјештичијег ока наноси по К12 поена штете свакој од три припаднице вјештичјег друштва, а такође вјештица која истрпи највише штете биће ослијепљена наредних 24 сата.

### **1-33% Водена страшна вјештица**

Можда најјаднија од страшних вјештица водена страшна вјештица се налази у водама мора или језера. Има кожу болесну и жуту, прекривену брадавицама и загнојеним ранама, а њена дугачка, прљава коса подсећа на морску траву.

**Карактеристике:** О:10; Дж: 200г; Вл: с(1,9м; 70кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр:+3;

Бн:+5 (Водене страшне вјештице нису препредене и више воле непосредан приступ борби. Оне обично остају сакривене све док не могу захватити што је више могуће непријатеља са њиховим страшним изгледом.); По: призор ове страшне вјештице је толико одвратан да свако ко је погледа биће аутоматски ослабљен и изгубити 2К6 поена снаге осим ако не баци успјешно лксб. Ово жртву не може да смањи на негативне поене али свако ко падне на нулу биће беспомоћан. Они који баце успјешно лксб биће отпорни на одвратан изглед водене страшне вјештице током једног дана. Поред тога водена страшна вјештица може да употреби зли поглед на једно створење које је удаљено 10м и оно ће морати да баци лксб или ће запасти у стање непрестаног цвиљења и тресења неспособно

да уради било шта током следећа три дана, а током тог времена имају и 25% шансе да ће умријети. Темо проклетство (Од) поништава ово дејство.

Ш: К4+2 канџама; Ос: с:12; сп:9; г:9; п:7; м:9; сн:7; и:4; Кр:9м (просјечно); Ор: з; Хр:16; Пн: облак дивови +,+,+(20,21); М: колибе или пећине страшних вјештица; Орг: 1-70% усамљена, 71-100% вјештичје друштво (3 страшне вјештице било које врсте + К8 цинова и К4 злих дивова); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: крв или комадић страшне вјештице (До:р; Вр:10; Тж:0,1) може се употребити као замјена за било који уобичајени или чести састојак при писању свитака, прављењу питака или припреми чини због магичне природе страшних вјештица, али ипак те замјене неће радити у 50% случајева, а од једне вјештице може се узети 2К6 од обоје. Глава или срце страшне вјештице (До:р; Вр:100; Тж:0,5) се може употребити као замјена за било који ријетки, уобичајени или чести састојак али ипак постоји 25% вјероватноће да те замјене неће радити; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:3

**34-67% Анис** Злогласне анис страшне вјештице су можда најстрашније од свих страшних вјештица. Оне имају дубоко плаву кожу и прљаву црну косу и виоке су око 2,5м. Анис најчешће користе своју способност промјене облика и најчешће попримају облик изузетно високих и лијепих људи, цинова или дивова.

**Карактеристике:** О:17; Дж: 550г; Вл: с(1,9м; 70кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр:+3

Бн:+10 (Премда физички изузетно јаке, ове вјештице не преферирају једноставне физичке нападе већ воле да подјеле и збуне своје противнике прије борбе. Воле да се претварају да су обични или племенити људи са циљем да своје жртве доведу до осјећања лажне сигурности прије него што нападну.); По: може да употреби три пута дневно пма промјена изгледа, а једанпут дневно пма облак магле.



Ш:К4+5 канцама; Ос: с:15; сп:9; г:10; п:9; м:9; сн:7; и:4; Кр:9м (просјечно); Ор: з; Хр:16; Пн:+,+,+; М: колибе или пећине страшних вјештица; Орг: 1-70% усамљена, 71-100% вјештичје друштво (3 страшне вјештице било које врсте + К8 цинова и К4 злих дивова); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:као и код водених страшних вјештица; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:5

### 68-100% Зелена страшна вјештица

Зелене страшне вјештице се сусрећу у ненасељеним мочварама и мрачним шумама. Они имају болешљиво зелен тен са тамном, замршеном косом која има изглед винове лозе.

**Карактеристике:** О:19; Дж: 450г; Вл: с(1,9м; 70кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 6К10 (31); Пр:+3;

Бн:+8 (зелене страшне вјештице највише воле нападе из засједе најчешће након што одвучу пажњу непријатеља нечим другим. Често користе ноћни вид да би задобили предност у борби при нападима у ноћима без мјесечине); По: једном дневно могу да употребе следеће чини на шестом нивоу искуства зпч играјућа свијетла, зпч пролажење без трага, пма промјена изгледа, лкзч подводно дисање, лкзч језици, тема чин за невидљивост

Ш:К4+2 канцама; Ос: с:12; сп:9; г:9; п:9; м:9; сн:8; и:4; Кр:9м (просјечно); Ор: з; Хр:15; Пн:+, +,(13,14,15,20); М: колибе или пећине страшних вјештица; Орг: 1-70% усамљена, 71-100% вјештичје друштво (3 страшне вјештице било које врсте + К8 цинова и К4 злих дивова); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: као и код водених страшних вјештица; Освр:-; Бл: стандардно; Н:6

## (3-4) Бауколика створења

### (1-20) Баук

Бауци су мала људолика бића која се сматрају за мало више од штеточина. Ипак

њихов велик број који је изазван врло брзом репродукцијом, оумугућује им да преплаве и понекад униште цивилизована насеља. Бауци имају пљосната лица, широке носеве, зашиљене уши, широка уста и мале оштре зубе. Њихова чела су ниска, а њихове очи су обично мутне и цакле се, и варирају у боји од црвене до жуте. Хођају усправно, али им руке висе ниско скоро до кољена. Боја њихове коже је углавном сива и сиво маслинаста. Носе одјећу од тамне коже, преферирајући мрке боје. Бауци причају баучки и неки и заједничким језиком (они интелигентнији). Већина који се сретну ван њихове јазбине су ратници. Бауци живе у племенској организацији. Њихове вође су обично највећи и најачи и понекад и најпаветнији ко је у близини. Скоро да немају појам приватности, живећи и спавајући у великим заједничким прострима, а једино вође живе одвојено. Бауци преживљавају пљачкајући и крадући (најрађе од оних који се не могу лако бранити), ушуњавајући се у јазбине, села, и чак градове ноћу да би узели шта могу. Нису изнад препада на путнике који иду неким путем или шумом и узимајући им све што носе, чак и одјећу. Такође понекад заробљавају робове да раде тешке послове у племенској јазбини или кампу. Ова бића живе гдје год могу од влажних пећина до пустих рушевина, и њихове јазбине су увјек смрдљиве и прљаве. Кад је племе довољно загадило мјесто гдје живи, оно се само пресели на друго погодно мјесто и наставља са активностима. Велики бауци и баук медвједи се често нађу у њиховом племену, обично као насилне вође. Нека баучка племена удружују се са варгама, које их носе у борбу и служе им као јахаће животиње. Баучке групе и племена имају младе који нису способни за борбу и то половину броја одраслих. Баучка филозофија је проста и то углавном подразумјева велико размножање и својим бројем надјачавање околних противника. Баучко племе има тачан распоред, сваки члан зна ко је изнад њега а ко испод. Они се непрестано боре да би се



попели на друштвеној лjestвици. Често као и остала бауколика и зла бића узимају робове због хране и радне снаге. Плеће ће имати робове неколико раса чији ће број бити 10-40% племена. Робови се увијек држе у оковима, а привезани су за обичан ланац када спавају. Бауци мрзе већину осталих људоликих бића, шумске патуљке и патуљке посебно и покушавају да их истрјебе и побију кад год је то могуће. Њима није потребно да једу много, али ће убити само из задовољства које им убијање доноси. Они једу било која створења од пацова и змија до људи. У тешким временима јешће и лешине. Бауци обично искваре средину у којој живе, отјерају дивљач из ње и опустоше подручје од свих корисних извора. Они су пристојни рудари способни да примјете нове и необичне ствари у подземном подручју у 25% случајева, и било које њихово станиште биће ускоро проширено са мрежом тунела попут лавиринта. Најомиљеније занимање баука је разбојник или ратник. Баучки мађионичари су изузетно рјетки.



**Карактеристике:** О:8; Дж: 50г; Вл: м(1,2м; 30-40кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: К10/2 (4); Пр:+3 или оружјем; Ноио: 1-40% мали штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+1), 41-80% ојачани кожни оклоп, капа и мали штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+2), 81-100% оклоп од дебље коже, капа и мали штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+4) и 1-15% кратки мач, 16-60% кратки мач и кратко копље 61-100% кратки мач и лук

Бн:+1 (Пошто их угњетавају већа, јача створења бауци или гоблини су научили да искористе оних неколико предности које имају, њихов огроман број и злобну довитљивост. Концепт равноправне борбе је бесмислен у њиховом друштву. Они воле нападе из засједе, неравноправне односе снага (у њихову корист), прљава трикове, и било какву лукавштину коју могу да смисле. Бауци

имају слаб смисао за стратегију и по природи су кукавице, обично бјеже са бојишта ако им срећа окрене леђа. Са добрим вођством они могу остварити разумно сложене планове и у таквим ситуацијама њихов број може бити смртоносна предност. Бауци мрзе јарку свјетлост, и боре се са ограничењем од -1 на бн када су јој изложени. Ова изузетна осјетљивост на свијетлост, ипак служи бауке добро у подземљу, дајући им ноћни вид до 20 метара. Бауци могу употребљавати било коју врсту оружја, а највише воле оне за које је потребно мало вјежбе, као копље и буздован. Познати су по томе да носе кратке мачеве као друго оружје. Обично носе кожни оклоп, иако вође могу имати ланчани оклоп или чак и теже оклопе. Баучка стратегија и тактика је једноставна и груба. Они су кукавице и урадиће све да би избјегли борбу прса у прса. Најчешће ће поставити засједу својим противницима); По: ноћни вид 20м, осјетљиви на свјетлости трпе -1 ограничење на бн кад су изложени јаком освјетљењу или свјетлости сунца.

Ш: К/3 канцама или оружјем; Ос: с:6; сп:9; г:8; п:7; м:7; сн:8; и:6; Кр:5м (просјечно); Ор: пз-вз; По: ноћни вид 20 м; Хр:8; Пн: -1, -7, -(17,19,21); М: пећине баука; Орг: 1-50% дружина (К6+4), 51-80% банда (2Кх10 + 100 % оних који нису способни за борбу и + по један командант (има додатну Ке) за сваких 20 одраслих и поглавица (има 2 додатне Ке и +1 на напад), 81-90% војна банда (2К+12, 40% на варгама), 91-100% плеће (К100/2+40 гоблина плус један командант (има додатну 2Е) за сваких 20 одраслих и поглавица (има 2 додатне 2Е и +2 на напад и К12+12 варги); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:- ;Бл: 1/2 од стандардног; Н:1/2

### (21-40) Велики баук

Велики бауци, велики гоблини или хобгоблини су већи и суровији рођаци обичних баука. Они су агресивнији и организованији од њихових мањих рођака и



воде стални рат са осталим људоликим створењима, поготово вилењацима. Велики бауци су снажна људолика створења са длакавом кожом тамно сиве боје. Њихове очи су жуте или тамно браон, док су им зуби жути. Одјећа им је обично јарких боја, најчешће крваво црвена са црно офарбано кожом. Оружје је очишћено, одржавано и у врло добром стању. Велики бауци причају баучким и заједничким језиком. Већина великих баука који се сусретну ван својих домова су ратници. Велики бауци су војнички настројени. Они живе за рат и чврсто вјерују да су снага и борбена вјештина најпожељније особине подједнако за индивидуалце и вође. Велико баучки вођа ће најчешће бити највећи и најјачи у групи, одржавајући ауторитет и намећући стриктну дисциплину. Велики бауци су најчешће вође међу племенима баука и оркова, које они омаловажавају и третирају као слабије. Велико баучки плаћеници понекад улазе у службу богатих и злих људоликих бића.

Њихово друштво је организовано у племенске банде, које су врло љубоморне на своју репутацију и статус. Сусрети међу ривалним бандама ће вјероватно да се заврше насиљем ако се јединице не обуздају и не спрјече. Једино изузетан вођа може да их



присили да сарађују било колко времена. Свака банда има препознатљиву борбену заставу коју носи у борбу да би инспирисала, сакупила и сигнализирала јединицама да је то јединица великих баука. Велико баучка група или банда садржи дупло више дјеце од одраслих. Дјеца нису способна за борбу осим ако није директно угрожена њихова јазбина.

Ова бића обично праве јазбине које или имају природне одбране или могу да се утврде. Пећински комплекси, тамнице, рушевине и шума су међу њиховим омљеним мјестима. Уобичајене одбране за тамницу су јарци, ограде, стражарски торњеви, замке са рупама и груби катапулти и балисте. Њихово омиљено занимање је ратник и њихове вође су обично ратници или разбојници. Већина великобаучких мађионичара су почетници и обично воле магије које наносе физичку штету.

**Карактеристике:** О:8; Дж: 60г; Вл: с(1,95м; 95кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр: оружјем; Ноио: 1-20% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 21-50% ојачани кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+3), 51-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) и 1-30% тољага са шилцима и лук, 31-80% дугачки мач и лук или 81-100% бојна сјекира и лук

Бн:+2 (Ова створења имају јак осјећај за стратегију и тактику и способни су за извршавање савршенијих борбених планова.

Под вођством вјештог стратега или тактичара, њихова дисциплина може да се покаже као одлучујући чинилац. Велики бауци поготово мрзе вилењаке и прве њих нападају поред свих осталих противника); По: ноћни вид 20м, осјетљиви на свјетлости трпе -1 ограничење на бн кад су изложени јаком освјетљењу или свјетлости сунца.

Ш: оружјем; Ос: с:8; сп:9; г:9; п:7; м:7; сн:8; и:6; Кр:9м (просјечно); Ор: пз-вз; По: ноћни вид 20 м; Хр:10; Пн: -1, -7, -(17,19,21); М: пећине великих баука; Орг: група (К+3), банда (Кх10+40+50% оних који нису способни за борбу +3 помоћника вође (имају једну више Ке) и вођа (има +1 на напад и штету и јену више Ке), ратна банда (К100+12), племе (12Кх30 +1 помоћник вође за сваких 20 одраслих (имају једну више Ке) и вођа (има +1 на напад и штету и једну више Ке)); Ва:н; Трф: оружје великих баука је увјек добро очувано и лако за продати. Борбене заставе



могу бити трофеји за ИК нижих нивоа; Љек:-; Сас:-; Освр:- Бл: стандардно; Н:2

### (41-50) Баук медвјед

Највећи и најачи од свих бауколиких бића, баук медвједи су чак агресивнији и нападнији од својих рођака. Живе ловeћи било које створење које је мање од њих. Баук медвједи су велики и изузетно мишићави, њихова крзна варирају од блиједо жуте до жуто смеђе са густом браон или црвеном косом. Њихове очи подсећају на очи дивље животиње и оне су бјело зелене са црвеним зеницама и имају шиљасте уши попут клина. Њихова уста су пуна дугачких оштрих зуба, а нос им је као у медвједа са исто тако добрим њухом. Њихова крзна такође подсећају на медвјеђа иако су они много спретнији од медвједа. Баук медвједи причају баучки и заједнички језик.

Баук медвједи воле подземна мјеста као што су пећине и тамнице, живећи у малим племенским заједницама. Један од њих, углавном највећи и најопакији предводи племе. Плеће има толико младих колико и одраслих. Дјеца се не придружују одраслима кад они лове, али ће се борити да заштите себе или њихове јазбине. Баук медвједи имају два најважнија циља у животу: храну и благо. Жртве и уљеци се увијек сматрају вриједним извором те двије ствари. Ова изузетно похлепна створења цијене било шта што сија, укључујући наоружање и оклопе. Никад не пропуштају прилику да увећају своје благо крадући, плачкајући и нападајући из засједе. У ријетким случајевима преговарају са осталим бићима ако мисле да нешто тиме могу добити, али нису вјешти преговарачи, врло брзо губећи стрпљење ако се преговори одуже. Понекад се могу наћи како командују бауцима или великим бауцима, које беспштедно искориштавају. Баук медвједи живе највише од лова и једу све што могу да улове. Сва створења су за њих добар извор хране, укључујући чудовишта и чак и њихове

мање рођаке. Када понестане ловине баук медвједи се окрећу постављању засједа и плачкању села да би напунили своје казане.

Најомиљеније занимање баук медвједа је разбојник. Већина њихових вођа су ратници или ратници и разбојници.



**Карактеристике:** О:9; Дж: 100г; Вл: в(2,1м; 120кг); Пеб:1м; 1м; Дом: 1м; Е: 2К10 (11); Пр: оружјем; Ноио: 1-20% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 21-50% ојачани кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+3), 51-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) и 1-30% тољага са шиљцима и лук, 31-80% дугачки мач и лук или 81-100% бојна сјекира и лук

Бн: +4 (Баук медвједи воле да нападну из засједе кад год је то могуће. Када лове обично пошаљу извиђаче испред главне групе који се ако опазе жртву врате по појачање.); По: ноћни вид 20м, осјетљиви на свјетлости трпе – 1 ограничење на бн кад су изложени јаком освјетљењу или свјетлости сунца.

Ш: оружјем +2; Ос: с:12; сп:9; г:9; п:9; м:7; сн:8; и:6; Кр:14м (просјечно); Ор: пз-вз; По: ноћни вид 20м; Хр:10; Пн: +,-7,-(19,21); М: пећине баук медвједа. Орг: 1-10% усамљен, 11-71% дружина (К6+1), 71-100% банда (К20+10+150% жена и дјеце плус мало јачи вођа са два помоћника); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: кожа баук медвједа може да се употреби да би се направио појас изузетне снаге (До:у; Вр:10; Тж:0,5), а зној да се направи напитац изузетне снаге (До:у; Вр:20); Освр:- Бл: уобичајено; Н:2



**(51-60) Фимири**

Фимири су бауколика створења попут баук медвједа само за разлику од њих они више личе на пацове и имају пацовске њушке са оштрим зубима и дугачке репове. По природи су веома насилни, а најчешће живе у подземљу у близини већих градова гдје повремено одлазе тражећи храну међу отпацима или недје у удаљенијим крајевима (такође често у подземљу) гдје нису ометани од осталих раса. У свему осталом подсећају на баук медвједе, а посебо имају развијену потребу за благом која за њих представљају скупоцјени оклопи и оружје, злато и драгуљи као и све оштало што шљашти и због тога су спремни на честе пљачкашке походе.

**Карактеристике:** О:9; Дж: 100г; Вл: в(2,1м; 120кг); Пеб:1м; 1м; Дом: 1м; Е: 2К10 (11); Пр: оружјем; Ноио: 1-20% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 21-50% ојачани кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+3), 51-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) и 1-30% тољага са шиљцима и лук, 31-80% дугачки мач и лук или 81-100% бојна сјекира и лук

Бн: +4 (Ако живе у близини цивилизације фимири развију и приличну количину лукавости при борби која укључује разне тактике при нападу, постављање замки и сл. Иначе у свему осталом подсећају на баук медвједе и као и они у борби се углавном ослањају на сирову снагу да би надвладали противнике и своју брзину која је чак већа од брзине баук медвједа, која их и чини застрашујућим противницима); По: ноћни вид 20м, осјетљиви на свјетлости трпе -1 ограничење на бн кад су изложени јаком освјетљењу или свјетлости сунца.

Ш: оружјем +1; Ос: с:11; сп:11; г:9; п:9; м:7; сн:8; и:6; Кр:16м (просјечно); Ор: пз-вз; По: ноћни вид 20м; Хр:10; Пн:+,-7,-(21); М: пећине фимира; Орг: 1-10% усамљен, 11-71% дружина (К6+1), 71-100% банда (К20+10+150% жена и дјеце плус мало јачи

вођа са два помоћника); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:- Бл: уобичајено; Н:2

**(61-80) Орк**

Орци су агресивни човјеколики створови који нападају, пљачкају и боре се са осталим створењима. Они се удружују заједно у племена да би преживјели ловећи и пљачкајући. Орци вјерују да би били у стању да преживе да морају да стално проширују своју територију, тако да су стално у ратовима са многобројним непријатељима: људима, вилењацима, патуљцима, бауцима и осталим племенима оркова. Мрзе вилењаке и патуљке од давнина и обично их убијају чим их угледају. Орци се разликују по изгледу али у глобалу изгледају као примитивни људи са сивом кожом, чупавом косом, ниског чела, физички врло развијени, и свињских лица са израженом доњом вилицом која подсећа на кљове вепра. Имају вучје и зашиљене уши, очи су им црвенкасте боје (тај пигмент им омогућује ноћни вид од 25м који је у склопу њиховог видног апарата) и носе јарке боје које већина људи сматрају непријатним, као што су крваво црвена, сенф жута, жуто зелена и дубоко љубичаста. Њихова опрема је прљава и неодржавана. Када се конкретно не боре са осталим створењима, орци најчешће планирају пљачкашке походе или увјежбавају своје борбене способности. Њихов језик се малко разликује од племена до племена али је разумљив било коме ко говори оркшки. Неки орци знају и гоблински и дивовски такође. Већина оркова који се сретну ван куће су ратници. Орци вјерују да би преживјели, морају освојити што је могуће више територије, што их супротставља свим интелигентним створењима који живе у њиховој близини. Стално ратују или се припремају за рат против људоликих створова укључујући и друга оркшка племена. Могу да се удруже са осталим људоликим створењима за неко вријеме али ће се убрзо побунити ако им не командује орк. Њихова божанства их



уче да су сва остала бића слабија и да сва земаљска добра по праву припадају орцима, и да су их други од њих украли. Орци који знају са магијом су амбициозни, и ривалство међу њима и ратницима понекад подјеле племе и растури га. Оркшко друштво је патријархално, жене су цијењена имовина у најбољем случају или само некретнина у најгорем. Оркови се поносе тиме колико имају жена и мушке дјеце, као и са њиховом борбеном вјештином, богатством и величином територије. Носе своје ожиљке из битака поносно и ритуално се фарбају да би означили значајна достигнућа и пресудне тренутке у њиховим животима. Оркшка јазбина може бити пећина, низ дрвених колиба, утврђење, или чак велики град изнад и испод земље. Јазбина укључује жене (онолико колико има мужјака), младе (пола од броја жена), и робове (око једног на десет мужјака).

Ако орци нису у јазбини, постоји 20% вјероватноће да ће да прате караван од К6 кола и 10К6 робова носача који носе намјернице, плен, или откупнину и данак њиховом оркшком поглавици или јачем племену орка. Укупна вриједност добара коју превозе сва кола ће 10+К1000 сребрњака, и сваки роб носач ће носити добра у вриједности од 5+2К12 сребрњака. Ако орци прате караван са благом, дуплирај број вођа и помоћника и додај 10 оркова за свака кола у каравану; један замјеник поглавице са 5К6 стражара би увијек предводио караван.

Јазбине оркова су у подземљу 75% случајева, а 25% случајева то су села у шуми. Заједнице оркова варирају од малих утврђења са К4x100 оркова, рударских заједница са 400+2К8x100 оркова до огромних градова (дјелимично под земљом и дјелимично над земљом) са 2К10x1000 оркова. Увијек ће бити додатних оркова када су орци сусретнути у њиховој јазбини: поглавица и 5К6 најјачих тјелохранитеља. Ако је јазбина под земљом, постоји 50% вјероватноће да са њима живи 1+К4 цинова за сваких 200 оркова. Већина јазбина изнад земље су груба села од дрвених колиба заштићених јарком, дрвеним бедемом

и дрвеном палисадом или напреднијим грађевинама израђеним од других раса. Село ће имати К4 стражарска торња и једну капију. Такође биће и по једна балиста и један катапулт за сваких 100 одраслих оркова.

Орци су нападни. Они вјерују да су умале расе слабије од њих и да мучење и робовласништво су природно правило. Они ће сарађивати са осталим расама али неће бити зависни: као робови буниће се против свих осим најјачих господара; као савезници брзо се увриједе и не поштују договоре. Орци вјерују да је борба савршена провјера мушкости, али неке вође су довољно паметне да препознају вриједност мира који они траже по високој цијени. Ако се испољи велико стрпљење и брига, оркшка племена могу бити дјелотворни трговачки сарадници и војни савезници.

Орци вриједнују територију изнад свега; борбено искуство, богатство, и број потомака такође су важне ствари којима се оркови поносе. Орци су патријархални; жене служе само да рађају дјецу и да се брину о њима. Орке оправдано прати глас да су сурови, али људи су такође способни да буду зли као и орци. Орци имају обичаје вјенчавања, али оркшки мушкарци нису познати по својој вјерности.

Оркшка вјера је изузетно настројена ка мржњи према осталим врстама и подстиче на насиље и рат. Оркшки врачеве су запажени због своје амбиције, и многа племена су претрпјела унутрашње политичке борбе између бораца и свештеника.

Орци имају просјечан живот од 40 година. Десет мјесеци се плод развија и рађају се два или три младунчета по порођају, а смртност при порођају је висока. Орци су месождери, али више воле дивљач или домаће животиње од полуљуди или човјеколиких створења.

Речено је да орци немају природних непријатеља али се они свим силама труде да то надокнаде. Оркшка племена имају страшна имена попут Злобно слово, Крвава глава,



Сломљена кост, Зло око, Сјечиво са кога капље крв и сл.

Орци су вјешти рудари који могу уочити нове и необичне грађевине у 35% случајева и стрме пролазе 25% случајева. Они су такође одлични ковачи.

Орци причају оркшки, језик изведен из старијих људских и вилењачких језика. Не постоји стандардан оркшки језик, већ постоје многи дијалекти који се разликују од племена до племена. Оркови су такође научили да причају локалне језике али се са њима не осјећају лагодно. Неки оркови имају ограничен рјечник баучких, велико баучких и циновских дијалеката.

У природни се најчешће сусрећу обични орци и то у 1-80% случајева али поред њих постоје и црни орци 71-80%, циноркови 81-90% и полуорци 91-100%.

71-80% **Црни орци** су паметнија (памет +1) и суровија раса обичних оркова. Они су сличног понашања као и њихови рођаци али имају више смисла за организацију и тактику. Најчешће живе у дубоком подземљу гдје граде своје тунеле који су смјештени толко далеко од површине да по потреби могу да изађу и лове или пљачкају околину. Ако се нађу заједно са обичним орцима обично ће заузимати водећа мјеста у друштву.

81-90% **Цинорци** су елитни оркови и то је раса великих оркова, вјероватно измјешане крви са циновима који су просјечне висине 2,2м. Они су високо дисциплиновани ратници, имају своје властите заставе које често истичу и обично је лако рећи да ли су цинорци присутни међу обичним орцима. Цинорци се могу наћи као претходница великих оркшких војски, али ријетко као извидница. Постоји 10% вјероватноће да ће оркшко племе имати цинорке, чији број ће бити 10% становништва. (Тако заједница од 3000 мушких оркова ће имати 10% вјероватноће да има 300 додатних циноркова) Мале групе елитних (К4х20



циноркова) ће се изнајмљивати као плаћеници. Цинорци имају 2 коцкице здравља, снагу већу за два од просјечних оркова, и носе најбоље оружје и оклопе које себи могу да приуште што је најчешће ланчани оклоп или неки бољи, а такође за њих се добија двоструко искуство од уобичајеног. За сваких 20 циноркова, биће такође и по један вођа са 3 коцкице здравља који ће бити најјачи међу њима. Биће само један поглавица циноркова који има 4 коцкица здравља. Цинорци користе оружје уобичајено за орке, али обично имају по два оружја.

91-100% **Полуорци** су производ укрштања оркова и људи и могу се наћи у оркшком или људском друштву (гдје њихов статус зависи од локалних ставова), или њиховим сопственим заједницама. Полуорци обично наследе добар дио карактеристика својих родитеља. Они су високи као људи и мало тежи, захваљујући мишићима. Имају зелену пигментацију, ниска чела, изражене вилице, изражене зубе, и чупаву косу. Типичне карактеристике за полуорке су: с:9; сп:7; г:8; п:6; м:5; сн:5; и:6. Полуорци имају ноћни вид 20м али нису осјетљиви на свјетлост. Оркови се укрштају са скоро свим људоликим и полуљудским вгстама изузев вилењака са којима на могу. Нечистокрвна дјеца оркова и осталих врста су позната као полу-оркови. Орк-бауци, орк-велико бауци, и орк-људи су најчешћи. Полу оркови обично више нагињу на орковску страну и као такви су у основи орци, иако 10% ових младунчади могу да прођу као ружни људи или припадници своје расе.

Полу орковима не вјерују ни људи ни оркови јер обадвије културе они подсјећају на другу расу. Полу оркови напредују у оркшкој култури ласкајући надређенима о њиховим способностима, а у људској удружујући се са људима којима није важан њихов изглед. Већина нагиње ка неодређености са мањим злим или добрим тенденцијама. Неки полу оркови су се одвојили од обадвије културе и



основали своје заједнице на усамљеним мјестима. Ови полу орци имају своја сопствена вјеровања и законе (као и већина пустињака) и изузетно су сумњичави према странцима.

**Карактеристике:** О:8; Дж: 40г; Вл: с(1,9м; око 110кг); Пеб:1м; 1м; Дом: 1м; Е: 1К10 (6); Пр: оружјем; Ноио: 1-20% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 21-50% ојачани кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+3), 51-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) и 1-30% тољага са шилцима и лук, 31-55% јагаган и лук 56-80% дугачки мач и лук или 81-100% бојна сјекира и лук

Бн:+1 (Орцима је позната употреба већине оружја, а највише воле она која наносе највише штете у најбржем могућем времену. Воле да нападају из заклона и постављају засједе, и поштују правила ратовања (као што је поштовање примирја) само док то њима одговара, на пример, пуцаће на оне који покушају да преговарају са њима под бјелом заставом осим ако оркшки вођа сматра да је предност да чује шта непријатељ има да каже.

Често се вјерује да су орци толико крвожедни и сурови да су као тактичри никакви и да би радије хтјели да буду зли и сурови него да побједу. Као већина стереотипа, ово може да буде врло погрешно; јер тачно је за нека оркшка племена али не и за сва. Многа оркшка племена су водила ратове деценијама и развила су застрашујућу ефикасност у борбеним тактикама.

Орци су стално у борби. Вође оркова обично имају два оружја. Ако је замјеник поглавице присутан, постоји 40% вјероватноће да ће се орци борити са заставом. Присуство ове заставе повећава храброст за +1 свим орковима у кругу од 50м. Оркови од заштитне опреме обично носе ојачани кожни оклоп и штит.

Орци мрзе директну сунчеву свијетлост и боре се са -1 ограничењем на бн и штету коју наносе по сунцу, а њихова храброст се смањује за 2 у таквим околностима. Орци користе гађање из засједе и нападе из засједе у

дивљини. Они не поштују „правила ратовања” осим ако то није у њиховом најбољем интересу, на пример, пуцаће на оне који покушају да преговарају са њима под бјелом заставом осим ако оркшки вођа сматра да је предност да чује шта непријатељ има да каже. Они користе људска правила борбе и витештва да би остварили своје циљеве потпуно их не поштујући. Имају историјско непријатељство са патуљцима и вилењацима; већина племена ће убити припаднике ових раса чим их спазе); По: ноћни вид 20м, осјетљиви на свјетлости трпе -1 ограничење на бн кад су изложени јаком освјетљењу или свјетлости сунца.

Ш: оружјем; Ос: с:10; сп:7; г:8; п:4; м:5; сн:8; и:5; Кр:7м (просјечно); Ор:пз-вз; По: ноћни вид 20м; Хр:9; Пн: -1, -7, -(17,19,21); М: пећине оркова; Орг: 1-50% пљачкашка или ловачка дружина (К6+1), 51-90% одред (10+К10+ два помоћника вође (који имају једну више Ке) и вођа (има плус један на напад и штету и једну више Ке)) или 91-100% племе (30-100 плус 150% оних који нису у стању да се боре плус два помоћника вође (који имају једну више Ке) и вођа (има плус један на напад и штету и једну више Ке) за сваких 20 оркова и на челу је поглавица који је као и вођа само има још једну додатну Ке.

Ако орци нису у јазбини, постоји 20% вјероватноће да ће да прате караван од К6 кола и 10К6 робова носача који носе намјернице, плен, или откупнину и данак њиховом оркшком поглавици или јачем племену орка. Укупна вриједност добара коју превозе сва кола ће 10+К1000 сребрњака, и сваки роб носач ће носити добра у вриједности од 5+2К12 сребрњака. Ако орци прате караван са благом, дуплирај број вођа и помоћника и додај 10 оркова за свака кола у каравану; један замјеник поглавице са 5К6 стражара би увијек предводио караван.); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:- Благо: уобичајено; Н:1



**(81-100) Гремлин**

Гремлини су мала, крилата бауколика створења којих има много и већина је злоћудна и штетна. Њихов боја кожа варира од браон, преко сиве до црне, често у шареним нијансама и мјешавинама. Њихове уши су врло велике и зашиљене што им даје способност доброг слуха. Пар крила попут крила слијепог миша омогућава им да лете. Они никада не носе одјећу или накит. Гремлини су магична бауколика створења која су јако осјетљива на мутације и могу се укрштати са било који бауколиким врстама. Ово има за резултат неколико различитих раса гремлина од којих свака има мало другачије способности и нарави.

Гремлини се крећу у малим чопорима и имају јако организован друштвени поредак. Сваки гремлин зна ко је изнад њега у друштвеном рангу, а ко је испод. По правилу ово одређује количина поена енергије али ипак и агресиван гремлин са мање поена енергије може бити изнад већих гремлина у друштвеној лjestвици. Мушки и женски пол не може разликовати нико осим гремилна, а у свим стварима оба пола учествују равноправно. Потомство се оставља да се брине о себи од рођења за шта је оно потпуно и способно. За мјесец дана млади гремлин постаје потпуно зрео и одрастао. Срећом гремлини се не паре толико често.

Ова злоћудна створења обично траже грађевину или имање које ће да населе и узнемиравају. Иако избјегавају личну борбу, гремлини неће напустити грађевину или имање све док им забава не досади, а то је обично када је све око њих поломљено, а становници побјегну и напусте посјед или у случају да су им животи у опасности. Како гремлини чине велике напоре да би остали непримјећени осим као пролазна тама,



становници су често убјеђени да је њихов посјед опсједнут духовима, утварама или неким још горим злом. Гремлини нису природан дио еколошког циклуса и њихов имунитет од нормалног оружја их штити од обичних грабљиваца тако да неометани могу да живе вјековима.

**Карактеристике:** О:13; Дж:500г; Вл: м(1,2м; 30кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10 (7); Пр:+3

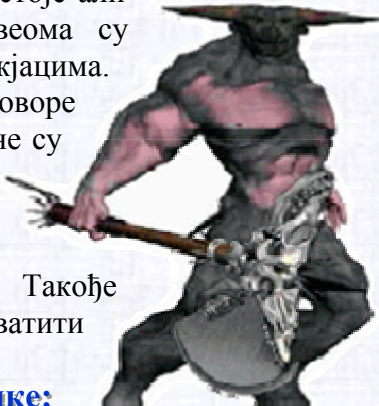
Бн:+1 (У правој борби гремлини су скоро неупотребљиви јер ће у свакој прилици они радије побјећи него остати да се боре у блиској борби. Оно што гремлини највише воле је да изазивају невоље и проблеме и што су њихове жртве тиме љубе они су срећнији. Њихова омиљена тактика је да поставе клопку која ће понизити њихове противнике и можда узрокује да они оштете оно што је њима вриједно или повриједи оне које воле, а ако се још они и при томе повриједи то је за гремлине сасвим добро. Нпр гремлин ће поставити замку са жицом на вратима која ће повући ломљиву вазу према глави жртве. На тај начин грађевина окупирана чопором гремлина може да се претвори у рушевине за једну ноћ. У блиској борби гремлини користе само њихов слаб ујед као напад. Ипак њихова способност лета им је од помоћи мада се не одвајају много од земље већ тек толико да би остали изнад глава њихових противника гдје их је тешко достићи.); По: гремлини се могу погодити и повриједити само магичним или светим оружјем, а уз то су и 25% отпорни на чини али и поред овога они су кукавице и бориће се само ако немају други избор.

Ш: К4 ујед; Ос: с:7; сп:10; г:7; п: 5; м:4; сн:7; и:5; Кр:5м (просјечно); Ор: н-вз; Хр:9; Пн:+,+,+; М: запосједнута имања гремлина; Орг: 1-25% појединачно, 26-100% чопор (2К10); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:1



**(5) Цинови****(1-20) Минотаур**

Минотаури су сурова, територијална створења која се често проналазе у пространим подземним лавиринтима. Минотаурова природна сналажљивост и сурови инстинкти омогућују му да нађе лако пут кроз чак и најзбуњујуће комплексе тунела, способност која има огромну употребу при лову, мучењу и коначно и уништавању уљеза. Минотаур изгледа као врло мишићав човјек са главом бика, који је висине преко 2,5 метра и пркривен длакавим крзном. Тамне очи ових звјери сјаје дивљим бјесом. Женски примјерци такође постоје али су ипак рјеђи и веома су слични мужјацима. Минотаури говоре језиком дивова. Иначе су месождери и најомиљенија храна су им људи (и људолика бића). Такође немогуће их је ухватити неспремне за борбу.

**Карактеристике:**

О:11; Дж: 200г; Вл: в(2,5м; око 150кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:3м; Е: 4К10 (21); Пр: оружјем; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) и 1-10% дивовском тољагом, 11-100% дивовском дворучном сјекиром

Бн:+7 (Минотаури воле блиску борбу гдје их њихова велика снага добро служи. Обично почињу борбу јуришајући и спуштајући главу ниско да би ударили роговима. Такође природна довитљивост минотаура спрјечава да икад буде захваћен магијом лавиринт или да се изгубе у простору и омогућује им да прате непријатеље); По: истанчана чула

Ш: К6+3 роговима или оружјем +3 најчешће великом дворучном сјекиром (К12); Ос: с:13; сп:7; г:10; п:4; м:4; сн:12; и:5; Кр:11м

(просјечно); Ор: з-вз; Хр:13; Пн: -(1,6), -(7,8,9), -(13,18,19,20); М: лавиринти минотаура; Орг: усамљени или група (1+К4); Ва:д; Трф: за неке богате људе и човјеколика бића минотарски рогови (Вр:200) веома добро изгледају сприједна на кочији; Љек: струготине рога минотаура (До:р; Вр:50) су јак и високо цјењен афродизијак, од рогова минотаура може се добити шест доза; Сас: струготине рога минотаура (Вр:50) могу се употребити у тш ма лавиринт; Освр:- Бл: уобичајено; Н:4

**(21-40) Цин**

Постоје три врсте цинова: 1-70% обични, 71-85% источњачки и 86-100% водени цин.

1-70% **Обични цинови** су велика, ружна, похлепна бића која живе пљачкакући и отимајући. Придружују се другим створењима да би нападали слабије и често се удружују са дивовима и троловима. Лијење су и лоше нарави, цинови рјешавају проблеме разбијајући их; шта не могу сломити или игноришу или побјегну од тога. Облаче се у слабо штављено крзно и животињску кожу, а за своје оружје се брину само колико је то неопходно. Живећи у малим племенским групама, цинови настајују било коју погодну локацију и једу скоро било шта што могу да ухвате, украду или убију. Цинови понекад прихватају плаћеничку службу са осталим злим људоликим бићима и често се могу наћи како служе као плаћеници у војскама оркшких племена, злих свештеника, или људи хијена. Њихова боја коже варира од блиједе до тамно браон. Имају дебелу кожу и дугачку косу, неодржавану и масну. Њихову одјећу чине слабо штављене коже и крзна, која појачава њихов природно одбојан мирис. Цинови се могу наћи свуда, од дубоких пећина до врхова планина. Цинови живе од пљачкања и пустошења и јешће све што им допадне шака. Њихов апетит према вилењачким, патуљачким, и полушанским месом значи да постоји само 10% вјероватноће да ће они бити



робови или затвореници. Постоји 30% вјероватноће да ће јазбина цинова имати 2К4 робова. Заробљеници се увијек чувају као робови (25%) или служе као храна (75%). Изузетно похлепни, цинови се свађају око блага и не може им се око тога вјеровати, чак ни они из њихове сопствене врсте. Цинови стално узнемиравају људе, жудећи за златом, драгуљима, накитом, као и за људским месом. Они су природно зла створења која се удружују са осталим чудовиштима да би нападали слабије од себе и више воле када су бројно надмоћни од поштене борбе. Цинови не израђују никакве производе нити раде. Причају циновски, а неки и заједнички.

71-85% **Источњачки цинови** имају најчешће блијеђу боју коже и на глави имају мале рогове од слоноваче. Боја косе је најчешће тамније нијансе и имају црне канце и тамне очи са бјелим зеницама. Зуби и рогови су изразито бијели. Облаче се у источњачка одијела и оклопе и паметнији су од својих обичних рођака (+4 на памет) али подједнако зли и 50% вјероватноће је да ће бити мађионичари у односу на дуга авантуристичка занимања. Ова чудовишта живе на утврђеним мјестима или пећинама и нападају да би заробили робове, благо и храну. Свештеници источњачких цинова су најчешће 1-5 нивоа. Племена су мала, са 1К4+1 жена и К4 дјеце која се неће борити, већ покушати да побјегну користећи тема невидљивост. Ова чудовишта су изузетно заштитнички настројена према својој дјечи и дивље ће се борити да би им спасили живот. Ако је младунче источњачком цина заробљено, старији ће платити високу откупнину за њега, али ће покушати да се освете за отмицу и ту увриједу никада неће заборавити. Ако се сусретну у јазбини, источњачке цинове ће предводити поглавица изузетне снаге. Задобијено благо дијели овај поглавица и његова збирка ће увијек бити најбогатија. Племена ће имати свој сопствени симбол клана типичан за источњачке земље и он ће бити истакнут на њиховим ратним заставама и барјацима као и на оклопима и

повезима на челу. Поглавица ће често имати тај симбол и истетовиран на челу или леђима. Цин магови причају заједнички језик, језик источњачких цинова и говор обичних цинова.

Борба: источњачки цинови једном дневно могу да изведу следеће чини лкма очаравање особе, лкзч успављивање, тема невидљивост. Источњачки цинови нападају прво са магијом и прибјегавају физичким нападима једино ако је неопходно, а такође храбрији су за један него обични цинови. У 25% случајева могу имати ки моћ или савладати неку врсту борилачких вјештина. Како су источњачки цинови паметни, они се неће срести ако се су бројчано надмоћни, већ ће се повући да сакупе своје снаге или да се сакрију. Магични оклопи источњачких цинова (1-70% +1 или 71-100% +2) су сувише велики да би пристајали човјеку. Јазбина чудовишта је обично моћна грађевина која може да се прошири у моћну тврђаву за авантуристе, ако се може претходно ослободити њених првобитних власника.

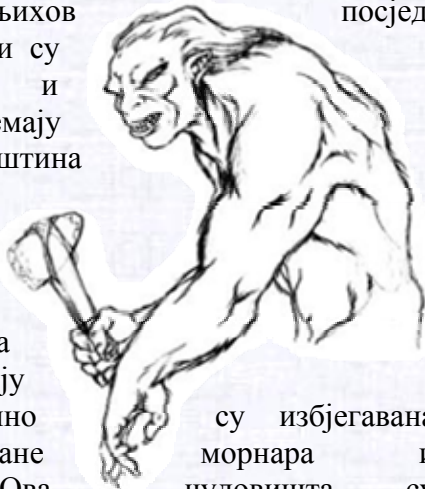
86-95% **Водени цинови** су спретнији (додатак +1) и свирепији од својих расних припадника са копна и они су зеленкасте боје коже која је прекривена крљуштима и са мрежицама између прстију на ногама и рукама. Њихови вратови су танки и дугачки, рамена су им спуштена и имају огромна уста и напријед избачене вилице. Водени цинови имају црне зубе и канце, дубоко зелене очи са бјелим зеницама, а њихова коса подсећа на љигаву морску траву. Око 10% њих има рогове од слоноваче, поготово снажнији мушкарци. Водени цинови много воле тетоваже, жене имају комплетно тијело обојено са призорима почињених убистава и уништавања као знаком њиховог положаја. Водени цинови причају својим водено циновским језиком као и језиком обичних цинова. Водени цинови живе у пећинама у плиткој неславној води (10-70м дубине), често са воденим троловима. Могу да живе ван воде око 2 сата, тако да често пустоше по обали. Водени цинови обично контролишу област пречника 15-20 км, ловећи и пустошећи



територијом. У временима када храна постане ријетка или када изазов блага постане сувише велики, водени цинови ће напасти љуска села на обали. Они воле злато и драгуље и често превиде магичне предмете у потрази за само сјајним стварима. Циљеви поглавице владају племеном, и ова чудовишта гладна моћи теже да потпуно управљају својим „краљевствима”, што често доводи и до напада на бродове који уђу на њихов посјед.

Водени цинови су глупави и сујеверни и немају никаквих вјештина осим знања пљачке и убијања.

Области језера и мора гдје они имају утицаја обично су избјегавана од стране морнара и рибара. Ова чудовишта су месождери, нападајући све ко уђе у њихов посјед, често чистећи простор од живота због свог великог апетита.



Борба: користећи своју зелену боју коже, водени цинови могу да се сакрију, постајући камуфлирани и невидљиви у 80% случајева, зависно од врсте терена. Нападају из засједи тако да имају +2 додаток на бацање за изненађеност и обично нападају са дугачким копљем јуришајући или пливајући, последи чега нападају канцама и зубима у блиској борби.

96-100% **Полуцинови** настају укрштањем цинова и других човјеколиких раса. Обично су од осталих примјерака своје расе виши за К4+2 десетина центиметара и имају снагу већу за два а памет мању за исто толико.

**Карактеристике:** О:11; Дж: 90г; Вл: д(3м; 200кг); Пеб:2м; 2м; Дом:2м; Ке:3К (12е); Е: 3К10 (16); Пр:+3 или оружјем; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) и 1-75%

дивовском тољагом, 76-100% дивовском бојном сјекиром

Бн:+7 (Цинови воле када су бројно надмоћни. Када су малобројни цинови се боре као неорганизовани појединци, али група цинова ће имати вођу, а банде обично укључују двојицу вођа и поглавицу. Жене цинови ако су са њима се боре као и мушкарци и имају највише -1 поен енергије по коцкици. Млади цинови се боре као коболди)

Ш:К4+4 рукама или оружјем +4 и додаток +1 због величине; Ос: с:14; сп:6; г:10; п:4; м:4; сн:7; и:5; Кр:12м (просјечно); Ор: пз-вз; Хр:10; Пн:+,+,+; М: пећине, јазбине или тврђаве цинова; Орг: 1-30% усамљени, 31-50% у пару, 51-80% група (К4+1) или 81-100% банда (К4+4); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: зној цина (До:у; Вр:50) може да се употреби као састојак за лк ма чин за повећање снаге; Освр: кости цина (До:у; Вр:50) могу се употребити за израду магичних предмета за повећање снаге; Бл: стандардно; Н:3

### (41-60) Трол

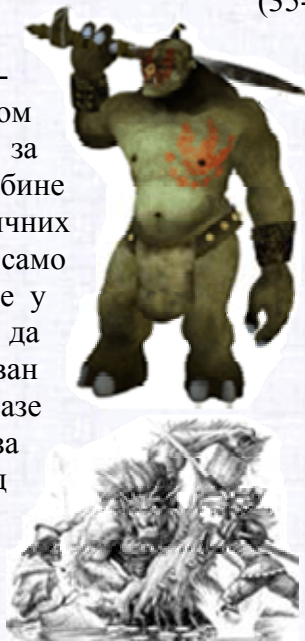
Тролови су ужасни месождери који се могу наћи у свим климама од арктичких пустоши до тропских дунгли. Већина бића избјегава ове звјери, које не знају за страх и нападају немилосрдно када су гладна. Они имају огромне апетите, прождирућу све од ситнијих животиња до медвједа и човјеколиких бића. Обично се настањују близу насеља и лове становнике док их не прождеру све до последњег. Њихова гумаста кожа је боје зелене маховине (1-34%), тамно зелена (35-67%) или сива (68-100%). Чувава маса попут косе расте им на глави и обично је зелено црна или гвоздено сива. њихове руке и ноге су дугачке и несиметричне. Ноге се завршавају са великим тропрстим стопалом, а руке са широким моћним шакама са заостреним канцама. Тролови чак и ако изгледају мршави имају изузетну снагу. Женке су веће и снажније од мужјака. Тролови ходају усправно али са избаченим



раменима напријед и мало повијени. Због њиховог неравномјерног држања када трче њишу се и руке им се вуку по земљи. И поред свега тога они су врло спретни. Тролови причају дивовски језик.

Поред обичних тролова (који се срећу у 1-55% случајева) постоје и рјечни тролови (56-65%), морски тролови (66-75%), пустињски тролови (76-85%), ледени тролови (86-95%) и полутролови (96-100%)

55-65% **Ријечни тролови** су тролови који живе у слаткој води најчешће у ријекама или језерима и они су најгрознији од свих тролова. Имају кожу прекривену шкргама, плаве (1-34%), зелене (35-66%) или сивомаслинасте (67-100%) боје и путују водом и ријекама у потрази за жртвама. Имају све особине и способности обичних тролова али се само регенеришу када зароне у слатку воду. Могу да издрже око један сат ван воде и често излазе напоље у потрази за пленом и жртвама од којих хватају на шта наићу али посебно воле човјеколика створења. Они су такође и лукави ловци и често поставе неколико драгуља поред обале и чекају да их неко угледа и покуша да их покупи. Још једна од честих замки укључује укопавање у пјесак у плиткој води и чекање да неко приђе близу или поткопавање дна мали чамаца. Ови тролови се често гнијезде испод мостова или у близини ријечних прелаза и захтјевају мостарину да би путнике пустли да безбједно пређу на другу страну. Та мостарина варира али уобичајено је једнака једној крави по једном тролу недељно, а поред тога стока и дјеца ће нестајати када су ријечни тролови у близини.



66-75% **Морски тролови** су слични као и ријечни и за њих важи исто да се могу само обнављати када зароне у морску воду. Они су зелене боје, са дебелом кожом и великим крљуштима по себи и имају спуштену косу боје морске траве која им досеже до рамена. Они могу да се хране шкољкама и морском рибом али највише воле месо човјеколиких створења. Због тога праве своје јазбине копајући пећине у плиткој води или испод градских докова у лукама. Они излазе из својих пећина по ноћи, пењу се на докове или бродове у потрази за усамљеним морнарима, паровима или пијанцима. Њихови напади су брзи и изненадни и често лове у чопору од 4-6, али понекад десетина њих може напасти већи брод.

76-85% **Пустињски тролови** имају боју коже попут препланулог пјеска која им омогућује да се лако камуфлирају у окружењу пустиње и тако добију +2 додатак на бацање за изненађеност. Они у борби нападају као и обични тролови али за разлику од њих отпорни су на ватру, врућину и хладноћу. Ако се нападну киселином, магичном ватром или бљујућим оружјем ту штету не могу да обнављају. Као додатак трпе штету у додиру са обичном водом и то К4 штете за сваких 0,3 литра односно бочицу воде. Ови тролови су опаснији од обичне врсте али су такође и усамљенији и рјеђи. Они лутају ивицама насељених подручја и нападају путнике из засједи или загађују изворе чисте воде.

86-95% **Ледени тролови** су мања (2,3м висине) и паметнија врста тролова (+1 додатак) која по изгледу подсећа на своје уобичајније рођаке али има полупровидну и веома хладну кожу. Они су познати по својој лукавости и то су зла створења која чувају људе и остала човјеколика бића као стоку. Обнављају само када зароне у воду тако да се никада неће много удаљавати од ње и правиће замке да на та мјеста привуку своје жртве. Они су довољно интелигентни да схвате своје мане и ријетко ће започети борбу ако су слабији. Такође имају способност камуфлирања у окружењу леда и снијега и



тада ће имати додатак од +2 на бацање за изненађеност, а и због крутих удова њих је могуће одсјећи ако се баца природна двадесетка на бацању за напад. За разлику од обичних тролова њима ватра наноси дуплу штету. Ледени тролови живе близу насељених мјеста надајући се да ће ухватити људе или човјеколика бића. Често постављају замке у облику блага желећи да примаме непажљиве пролазнике, а такође нападају и насеља у потрази за обичном стоком која им је мање вриједна од човјеколиких бића али ипак довољна у тешким временима. У својим јазбинама ледени тролови ће имати сакупљено благо као и 5К4 људских или човјеколиких заробљеника који су пажљиво храњени за случај када им понестане храна.

95-100% **Полутролови** настају укрштањем тролова и других човјеколиких раса. Обично су од осталих примјерака своје расе виши за К4+2 десетина центиметара и имају снагу већу за два, а памет и изглед мањи за по два.

**Карактеристике:** О:13; Дж: 60г; Вл: в (2,5м; 225кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 4К10+16 (37); Пр: +3 или оружјем; Ноио: ништа и 1-50% ништа или 51-100% дивовском тољагом

Бн:+8 (Тролови немају страх од смрти. Бацају се у борбу без размишљања, нападајући најближег непријатеља. Чак и кад су суочени са ватром покушавају да заобиђу ватру и нападну); По: Обнављање (2е по циклусу и ако му се одсјече неки комад тјела он ће израсти за 3К6 минута, или ће се моментално спојити ако се одсјечени дио држи на мјесту са ког је одсјечено. Једино ватра и киселина наносе трајну штету и спријечавају природни процес обнављања који тролови посједују

Ш:К8+4 песницама, канцама и зубима или оружјем; Ос: с:14; сп:7; г:14; п:4; м:6; сн:7; и:5; Кр:11м(просјечно); Ор: з-вз; Хр: 14; Пн:+,+,+; М: пећине или јазбине тролова; Орг: 1-60% усамљени или 61-100% група (К4+1); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:4

## (61-80) Црни трол

Црни тролови су најмање несавршени и примитивни од свих тролова. Они служе као вође и елитне јединице злих армија које у присуству црних тролова постају много храбрије и смјелије. Изузетно су зли, кожа им је прекривена црним крљуштима, а њихов мозак, који је најпаметнији од троловске расе, је способан за разне зле планове и намјере. Најчешће живе у подземљу али и на површини и праве своја утврђења и тврђаве која су често дом и бауколиких створења која им обично својевољно служе као војска.

**Црни полутролови** настају укрштањем црних тролова и других човјеколиких раса, а сусрећу се у 5% случајева. Обично су од осталих примјерака своје расе виши за К4+2 десетина центиметара и имају снагу већу за два, а памет и изглед мањи за по два.



**Карактеристике:** О:13; Дж: 60г; Вл: в (2,5м; 225кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 4К10+16 (37); Пр: +3 или оружјем; Ноио: ништа и 1-20% ништа, 21-50% дивовском тољагом или 51-100% дивовском дворучном сјекиром

Бн:+8 (Црни тролови, најпаметнији и најсавршенији од тролова често се могу наћи као вође и предводници злих армија које су сачињене од бауколиких раса. Они су страшни противници који у борби свом жестином користе своју огромну снагу али ипак за разлику од осталих тролова не срљају у борбу већ се боре промишљено и користећи тактику. Ипак у борби се не чувају већ се боре најжешће јер као и код свих бауколиких раса за њих је борба ствар престижа, доказ мушкости и у зависности од учинка у њој заузима се положај у племену); По: за разлику од обичних неинтелигентних тролова они



немају способност обнављања. Одсјечени удови ће израсти за К4 мјесеца. Ватра и киселина наносе нормалну штету.

Ш:К9+4 песницама, канџама и зубима или оружјем; Ос: с:14; сп:7; г:14; п:6; м:6; сн:7; и:5; Кр:11м(просјечно); Ор: з-вз; Хр:14; Пн:+,+,+; М: јазбине или тврђаве црних тролова; Орг: 1-60% усамљени или 61-100% група (К4+1); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:4

### (81-100) Камени трол

Камени тролови су најнесавршенији и најпримитивнији од свих тролова. То су бића изузетне снаге и отпорности на ударце и своју снагу црпе из камена од којег су створени. Скоро да и не посједују памет тако да су ограничени на врло неинтелигентне поступке. Највјероватније су настали као резултат злих магија и предпоставља се најраније од свих тролова који су касније временом постали савршенији. Као и сви тролови они су зли месоджери који најчешће живе сами али понекад бауколика створења их узимају да би им служили ради заштите и подмићују их разним стварима. Такође као и сви тролови лакоми су на благо односно на све што сија и такве ствари чувају у својим јазбинама, а то је најчешће плен из њихових пљачки и напада, а чувају и ствари које им нису потребне попут књига јер углавном нису у стању да утврде чему оне служе. Кожа им је камене боје, испуцала на неким мјестима и свеукупно изгледају попут камена који се креће. За разлику од осталих тролова они могу да се крећу само по мраку и по ноћи јер дневна свјетлост ће изазвати да се зла магија од које су начињени прекине, а они за стално окамене, на тај



начин умирући. Ови тролови се као и сви остали могу наћи на свим локацијама од највјерелијих до најхладнијих, укључујући пећине и дубоко подземље.

**Карактеристике:** О:15; Дж: 60г; Вл: в (2,5м; 500кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 4К10+20 (41); Пр: +3 или оружјем; Ноио:-

Бн:+8 (камени тролови су скоро бића без мозга и на тај начин се и боре. При томе користе своју огромну снагу да би оборили најближег непријатеља ударцима својих тешких камених песница); По: за разлику од обичних тролова они немају способност обнављања. Одсјечени удови ће израсти за К4 мјесеца. Ватра и киселина наносе нормалну штету.

Ш:К10+4 песницама; Ос: с:14; сп:7; г:15; п:2; м:6; сн:7; и:5; Кр:11м(просјечно); Ор: з-вз; Хр:14; Пн:+,+,+; М: пећине или јазбине камених тролова; Орг: 1-60% усамљени или 61-100% група (К4+1); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:4

### (6-7) Немртви

#### (1-10) Зомби или скелетон

Скелетони или костури су анимиране кости мртвих створене помоћу тема стварање немртвих или сличних. Они су аутомати без мозга који слушају наређења својих злих господара. Не носе ништа од одјеће осим трулих остатака оклопа којег су носили кад су били убијени. Тачкице црвене свјетлости сијају из њихових празних очних дупљи. Скелети раде само оно што им је наређено да раде. Не могу сами да изводе закључке нити да сами предузимају неку иницијативу. Због ових ограничења, упутства за њих морају увјек бити једноставна, као што су “Убиј сваког ко уђе у ову просторију!”



Скелетони који су створени у релативно скорије вријеме након њихове смрти зову се



зомбији (срећу се у 30% случајева). Зомбији су ужасни да се виде јер на себи и даље имају месо које је иструлило и често разједено црвима. Због тога што се месо на њиховим костима још није распало они имају више енергије од обичних скелетона и то К више односно у просјеку 4 Е више од њих. Такође постоје и ју ју зомбији (срећу се у 10% случајевима међу обичним зомбијима), а то су зомбији који су настали помоћу специјалних чини као што је нпр тема црпљење енергије. Карактеристично за њих је да имају мрвицу интелигенције тако да могу да разумију и сложеније команде и да користе простије тактике у борби. Такође ју ју зомбији у 50% случајева нису људи већ нека друга створења и да би одредили бацамо на табели створења, а у обзир долазе само створења 5. нивоа и мањег.

**Карактеристике:** О:9; Дж: 1000г; Вл: с(1,8м; 30кг); Пеб:1м;1м; Дом:1м; Е: 1К10 (6); Пр: оружјем; Ноио: 1-20% ништа, 21-50% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 51-80% кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+4; ор:+3; он:+3), 81-100% ланчани оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+6) и 1-30% тољага, 31-70% дугачки мач 71-100% кратки мач

Бн:+1 (Скелети и зомбији нападају док не буду уништени, јер за то су и створени. Опасност која пријети од групе скелета или зомбија зависи од њене величине.); По: имају отпорност на све чини које дјелују на мозак, а пробадајућа оружја попут копља и стријеле скелетима наносе само пола штете.

Ш:К/3 или оружјем; Ос: с:7; сп:5; г:-; п:-; м:7; сн:8; и:5; Кр:5м (просјечно); Ор: н; Хр: -; Пн: +,+,+; М: црква таме или крипте немртвих; Орг: било каква; Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: нема; Н:1.

### (11-20) Скелетон ратник

Ово је мало савршенији облик скелета који су створени помоћу јачих чини (тезч

стварање скелетона ратника) и најчешће боље опремљени од обичних.

**Карактеристике:** О:1; Дж:5000г; Вл: с(1,8м; 50кг); Пеб:1м;1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр: оружјем; Ноио: 1-10% ништа, 11-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-60% кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+4; ор:+3; он:+3), 61-100% ланчани оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+6) и 1-10% тољага, 11-80% дугачки мач 81-100% кратки мач



Бн:+3 (Скелетони ратници нападају док не буду уништени, као и обични само што су убојитији од њих); По: имају отпорност на све чини које дјелују на мозак, а пробадајућа оружја попут копља и стријеле скелетима наносе само пола штете.

Ш:К/3 или оружјем; Ос: с:7; сп:5; г:-; п:-; м:7; сн:8; и:5; Кр:5м (просјечно); Ор: н; Хр: -; Пн: +,+,+; М: црква таме; Орг: било каква; Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: нема; Н:3.

### (21-30) Гоула

Гоулови опсједају гробља, бојишта и остала мјеста која су богата лешевима којима се они хране и за којима жуде. Ова страшна створења вребају гдје год се осјети тежак смрад смрти спремна да нападне неопрезне посјетиоце. Каже се да су гоулови створени од посмртних остатака људи и жена који су уживали у људском месу. Ово може, а и не мора да буде тачно али објашњава одвратну навику ових немртвих људождера. Неки вјерују да и они који се одају изузетној крвожедности и разузданом гријеху ризикују да постану гоулови. Да су гоулови били некада људи очигледно је свакоме ко сакупи довољно храбрости да их погледа. Иако изгледају и даље мање или више човјеколико њихово иструлило и распаднуто месо је



развучено преко јасно видљивих костију. Транформација од човјеколиких бића у ова пала бића ноћи извитоперила је њихове умове чинећи их лукавијим и дивљим. Њихове очи горе као ужарено угљевље у њиховим упалим очним дупљама. Гоулови причају језиком којим су причали док су били живи а то је најчешће заједнички језик. Поред обичних гоулова (1-70% вјероватноће да се сусретне) постоје још и лацедони (71-80%) и гастови (81-100%)

**Карактеристике:** О:9; Дж:150г; Вл: с(1,8м; 60кг); Пеб:1м;1м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр: +3

Бн:+2 (Гоулови ће покушати да нападну изненађујући противника кад год је то могуће. Они нападају сакривајући се иза надгробних споменика, скачући са маузолеја и искачући из празних гробова); По: они који буду погођени гоуловским нападом канцама или зубима морају да баце лксб или ће бити парализовани К4+2 циклуса. Вилењаци су имуни на ову парализу. Најчешће гоулови прождеру и оглођу оне које убију, с времена на вријеме (25% случајева) ипак тјела човјеколиких жртава остану гдје су оборена и она ће устати након К4 дана и постати нови гоулови. Употреба лкмо заштита од зла на тјело прије тог времена ће спријечити трансформацију. Статистике које су дате су за просјече човјеколике гоулове и гастове, а они могу да варирају у зависности од њихове оригиналне врсте и расе.

Ш:К8 (напад канцама и угризом) плус парализа; Ос: с:9; сп:10; г:-; п:9; м:10; сн:11; и:4; Кр:10м (просјечно); Ор:3; Хр:15; Пн: +,+,+; М: јазбине гоулова; Орг: 1-40% усамљени, 41-80% група (К6/2+1) или 81-100% чопор (К6+6); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: нема; Н:2.

71-80% **Лацидон** Лацидони су водена врста гоулова који вребају близу скровитих гробена или других мјеста гдје би бродови

највјероватније могли да дочекају свој крај односно бродолом.

81-100% **Гаст** Иако гастови изгледају као њихови слабији рођаци они су далеко више смртоноснији и лукавији од њих.

О:12; Дж:150г; Вл: с(1,8м; 60кг); Пеб:1м;1м; Дом:1м; Е: 4К10 (21); Пр: +3

Бн:+4 (као гоулови); По: они који буду погођени гастовским нападом канцама или зубима морају да баце лксб или ће бити парализовани К4+4 циклуса. Вилењаци су имуни на ову парализу. Остало је као и код гоулова, а такође гастови још испуштају и смрад смрти који ће изазвати мучнину која траје К6+4 циклуса код свакога ко се приближи на удаљеност од 3м (осим ако не баци успјешно лксб) и трпиће ограничење од -2 на све нападе и провјере

Ш:К8 (напад канцама и угризом) плус парализа; Ос: с:9; сп:10; г:-; п:9; м:10; сн:11; и:4; Кр:10м (просјечно); Ор:3; Хр:15; Пн: +,+,+; М: јазбине гоулова; Орг: 1-40% усамљени, 41-80% група (К6/2+1) или 81-100% чопор (К6+6); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: нема; Н:4.

### (31-40) Вампир

Вјечно везани за своје ковчеге и проклету земљу својих гробова, ови одвратни грабљивци стално смишљају како да се ојачају и испуне свијет са својим одвратним потомством. Вампири изгледају баш као што су изгледали у животу, иако су њихове црте мало грубље и испијеније, са грабљивим изгледом вукова. Обично воле савршенство и декаденцију и често се заодјену плаштом племства. Упркос свом људском изгледу, вампири се могу лако препознати, јер не бацају сјенку за собом нити дају одраз свог тјела у огледалу. Вампири говоре језиком којим су причали док су били живи. Вампир може постати било које људолико или монструмско људолико биће. Карактеристике су му као и раније само што му се неке карактеристике повећавају. Када вампир



достигне старост од сто година постаје Носферату вампир и његова Е се повећава за 10. Носферату вампири су обично препреденији и искуснији од осталих припадника своје вампирске врсте и најчешће злобнији и крвожеднији од њих.

**Карактеристике:** О:13; Дж: 10000г; Вл: као базно створење; Пеб: као базно створење; Дом: као базно створење; Е: 5К10+додатак на грађеност (26+додатак на грађеност, носферату вампири још +10); Пр: оружјем+додатак на спретност; Ноио: као базно створење

Бн:+5 и додатак на изузетну снагу (Вампир се бори на начин на који се борило створење које је постало вампир користећи све предности које су му омогућене вампиризмом); По: све базне особине базног створења, постаје немртва биће и добија следеће особине: врло отпоран на хладноћу и електрицитет (+3 сб), може да поприми облик гаса за 2 циклуса и у том стању може остати неограничено и има брзину лета бм и савршен квалиет маневрисања, може да се пење уз било коју површину без икаквих проблема, може да се претвори у року 2 циклуса у слијепог миша или вука, сваког циклуса обнавља му се 2е све док има имало Е, а кад они падну на нулу или мање аутоматски се претвара у гас и покушава да побјегне и у року два сата мора да се врати у ковчег или ће бити потпуно уништен. Када је у ковчегу енергија му се обнавља 1е по сату а кад пређе 0е обнавља му се по нормалној брзини од 2е по циклусу.

Ш: К и додатак на изузетну снагу канцама и угризом или оружјем и додатак на изузетну снагу; Ос: Повећава основне

карактеристике (највише 13) за с:+4; сп:+3; г:+0; п:+2; м:+2; сн:+3; и:+3; Кр: као базно створење плус повећана спретност; Ор: 3-вз; Хр:14; Пн: +,+; М: мрачни племићки посједи или вампирски замкови; Орг: 1-50% усамљени, 51-80% пар, 81-90% поворка (један или два + К+2 вампира робова), 91-100% група (К+2); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: дупло од стандардног; Н:5

### (41-50) Тјелесна утвара

Ово су ужасна немртва бића која имају одвратан и страشان изглед потпуно изопачен од оног којег су имали у претходном животу. Њихове црвене очи горе дивљом злобом, кожасто, полуотпало и иструлило месо је преко њихових костију, а зуби су им се претворили у оштре и назубљене игле. Ове утваре запосједају гробнице, катакомбе и остала мјеста гдје је смрт близу и гдје могу да гаје своју мржњу према свему што је живо. Они желе да униште сав живот, пунећи гробља својим жртвама и настањујући свијет својим страшним потомством. Након што тјелесна утвара наврши двјеста година постаје бестјелесна утвара.



**Карактеристике:** О:12; Дж: 200г; Вл: с(1,8м ; 40кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1,5м; Е: 2К10+3 (14); Пр:+3

Бн:+2 (Утваре нападају својим дугачким рукама на којима су оштре канцасте шаке, а потом користе своју способност црпљења животне енергије); По: погођене жртве морају успјешно проћи спасоносно бацање да би избјегле црпљење животне енергије од утваре. Ако је спасоносно бацање неуспјешно жртве трпе губљење 2К енергије. Свако човјеколико биће убијено од тјелесне утваре постаће његова утвара слуга. Утваре слуге остају везане за утвару која их је створила све до њене смрти. Тјелесне утваре су отпорне на



отров, и магије које утичу на свјест, парализовање, окамењивање или болест.

Ш: К4 канцама и црпљење 2К животне енергије жртве ако она не прође Об; Ос: с:9; сп:9; г:-; п:7; м:9; сн:10; и:4; Кр:5м (лошије); Ор: з-вз; Хр:14; Пн:+,+,+; М: запосједнуте гробнице или олтари душа; Орг: 1-50% усамљен, 51-80% група (К4+1) или 81-100% чопор (2К); Ва:н; Трофеј:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: двоструко; Н:2

### (51-55) Бестјелесна утвара

Ове утваре су бестјелесна бића која временом постају од тјелесних утвара, тачније након двјеста година. То су бића таме и зла која мрзе сва жива бића као и природну свјетлост сунца која им шкоди и чини их беспомоћним. Иако састављене од таме, утваре су мање више људског облика. Они су потпуно без црта тјела осим свјетлећих црвених тачака у њиховим очима и ваздушастих контура тјела које је најчешће само горњи дио њиховог скелета. У неким случајевима утвара се може појавити оклопљена или са оружјем што само изгледом подсјећа на облик који је она имала у прошлом животу.



**Карактеристике:** О:14+1 због високе сп; Дж: 1000г; Вл: с(1,8м ; - ); Пеб:1м; 1м; Дом:1,5м; Е: 3К10 (16); Пр: +2

Бн:+3 (Напада исто као и тјелесна утвара); По: црпљењем енергије наносе 4К штете. Ова бића имају и снажну немртву ауру полупречника 10м и све домаће или дивље животиње се до те близине неће приближити утвари и престрављено ће се успаничити ако им утвара приђе на ту близину. Утваре може повриједити магија или магично оружје. На природној сунчевој свјетлости ове утваре су потпуно беспомоћне и од ње се склањају што брже могу.

Ш: К4 канцама и црпљење 2К12 животне енергије жртве ако она не прође Об;

Ос: с:-; сп:11; г:-; п:10; м:10; сн:10; и:-; Кр:11м (просјечно); Ор: з-вз; Хр:15; Пн:+,+,+; М: запосједнуте гробнице или олтари душа; Орг: 1-50% усамљени, 51-80% у пару или 81-100% група (К4+1); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: троструко; Н:3.

### (56-60) Страшна сјенка

Страшне сјенке су немртва бића која се крећу у групама и настањују древне рушевине, гробља или подземне пећине и тамнице. Обично ова бића су резултат древних проклетстава и њихов облик постоји подједнако у материјалном свјету и у димензији пропадања. Ова бића су некада давно попут духова проклета због неког ужасног дјела, а све страшне сјенке су по правилу луде и ужасно зле. Ако су у групи неће имати вођу и бесциљно лутају подручјем које су запосјели, а такође благо не подносе и сакривају га на одређено мјесто гдје им његов сјај неће сметати. Ако неко постане страшна сјенка једини начин да се поново врати у нормално стање јесте да се пронађе разлог проклетства и покуша да исправи како би се оно уклонило, а треба напоменути да само људи или човјеколика бића могу да добију ово проклетство.

**Карактеристике:** О:10, Дж: док се не уништи разлог постојања; Вл: с(1,8м;-); Пеб:1м; 1м; Дом: Линија погледа; Е: 2К10 (11); Пр:+3

Бн:+2; (У борби страшне сјенке се превасходно ослањају на свој додир који је хладан и својом негативном енергијом наноси 2К4 поена штете, а истовремено ако жртва на баци успјешно тесб исцрпиће и К4 поена грађе жртви који ће се поново повратити током следећих 2К4 сата. Они који подлегну ранама или црпљењу грађе (0 поена енергије или грађе) постају страшне сјенке кроз 2К4 дана); По: сјенке су невидљиве осим на дневној свјетлости или свјетлости сличне јачине гдје се могу јасно видјети, при



слабијем освјетљењу су невидљиве јер се стапају са осталим околним сјенкама

Ш: 2К4 и црпљење К4 поена грађе; Ос: с:8; сп:10; г:7; п: 8; м:7; сн:10; и:3; Кр: 10 (просјечно); Ор: з-вз; Хр:15; Пн:-,-,-; М: мјеста запосједнута страшним сјенкама; Орг: 1-30% појединачно, 31-80% група (К4+1) или 81-100% већа група (2К); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: двоструко, али и сакривено на неком мјесту које је тешко открити; Н:2

### (61-70) Дух

Духови су бестјелесни остаци интелигентних створења која из једног или из другог разлога не могу спокојно и у миру да почивају у својим гробовима. Неки духови само мисле о својим стварима и не базирају се много на послове живих. Остали су зли духови који се гнушају свег живота и покушавају да га униште на све могуће начине и кад год то могу. Иако се духови могу отјерати или уништити, они се враћају поново и поново док се неко успјешно не позабави разлогом њиховог постојања. Дух најчешће подсећа на свој тјелесни облик из претходног живота али је тај духовни облик ипак донекле измјењен. Неки духови изгледају анђеоски и слатко док други су уврнуте и страшне приказе које јасно приказују агонију немртвог постојања. Често постоји веза између изгледа духа и његове оријентације али не и увјек, тако да може бити опасно прерано доносити закључке.

Понашање духа обично је слично као у његовом животу. Похлепна особа на пример може да настави сакупљање блага у свом немртвом постојању чак иако нема никакву потребу за тим. Такође духови су обично везани за мјесто гдје су умрли. Нпр ако је несрећник умро у покушају пљачке његов дух може остати у тој кући мучећи власника и све који у њој живе. Ово ипак није правило јер неки духови и слободно лутају и нису везани за одређено подручје што се дешава у 15% случајева.

Дух је додатак који се може додати свим интелигентним створењима (памет 4 и већа) и та створења су базна створења на које се додају додатне особине духа као немртвог створења. Базно створење добија додатних 2К10 поена енергије, оклопљеност 17 (осим за нетјелесна створења која имају свој оригинални оклоп базног створења).



**Карактеристике:** О:17; Дж: док се не уништи разлог постојања; Вл: као базно створење; Пеб: као базно створење; Дом: као базно створење; Е: +2К10 (11); Пр: као базно створење; Ноио: као базно створење

Бн: као базно створење +2 (Дух задржава све нападе базног створења али са тим нападима може да погоди само нетјелесна створења као што је он. Против обичних тјелесних створења дух може да нанесе К4 поена штете по циклусу успјешним ударцем. Дух има све посебне нападе базног створења иако његови физички напади не могу да погоде тјелесна створења); По: Дух такође добија и способност појављивања као и К3 следеће способности што се одређује К6 бацањем:

Појављивање Сви духови имају ову способност и она се добија поред осталих К3 способности духа. Као бестјелесна створења они не могу бити захаћени ничим из материјалног свијета. Када се дух појави он је видљив али остаје нематеријалан. Ипак дух који се појави може да нападне противнике својим додиром или својим оружјем које дјелује као и његов додир. Дух остаје у нематеријалној димензији али се може напасти и у материјалној и нематеријалној димензији. Ако је дух који зна да користи чини у нематеријалној димензији његове чини не могу да дјелују у материјалној али ће дјеловати нормално на циљеве у нематеријалној димензији. Поред обичног појављивања дух може К4 пута мјесечно да се појави у било ком жељеном човјеколиком



облику и то може да искористи да некога намами користећи прерушени глас (нпр може се претворити у беспомоћну старицу који ће замолити авантуристе да јој нешто донесу са одређеног мјеста док у стварности то мјесто може бити препуно смртоносних ствари попут чудовишта или замки)

Остале способности духа се одређују К6 бацањем и сваки дух их има К6/2:

1 Смртоносни додир То је особина духа када погоди карактера са својим нетјелесним додиром да му нанесе 2К4 поена штете, а карактер ће при том осјетити и сву хладноћу немртвог постојања. Против бестјелесних непријатеља при нападу дух додаје додатке на снагу и спретност, а против материјалних само на спретност.

2 Страшно завијање Дух може да завија током једног циклуса као да извршава стандарну акцију током једног циклуса. Сва жива створења удаљена десет метара од њега морају да баце лкп п или ће бити у паници током следећих 2К4 циклуса. Ово је звучни ефекат и изазива страву од немртвих. Жртва која успјешно баца лкп п не може бити захваћена са истим ефектом током цјелог тог дана.

3 Ужасавајући изглед Било које створење удаљено 20м које види духа мора да баца лкп м или ће истрпити смањење 1-33% К4 поена снаге, 34-67% К4 поена спретности или 68-100% К4 грађе што траје током цјелог следећег дана, а постоји и вјероватноћа од 20% да је то смањење за стално.

4 Страшни поглед Дух може погледом да нанесе К10 поена штете ако се сконцентрише на некога ко је удаљен највише 10м од њега.

5 Запосједање тјела Једном по циклусу дух може да споји своје тјело са створењем из материјалне димензије. Ово је слично као тема магична посуда употребљена на петом нивоу. Ако напад успије тјело духа ће нестати у тјелу жртве. Жртва ако баца лксб може ово да избјегне и она ће на овај ефекат бити имуна цјели тај дан.

6 Телекинеза дух може да употреби тезч телекинеза као једну акцију једном по циклусу као на петом нивоу искуства.

Дух има све особине базног створења, а такође је бестјелесно немртво биће

У већини случајева тешко је уништити духа у обичној борби. Уништени дух ће се обновити за 2К4 дана, а чак и најмоћније чини су само привремена рјешења. По правилу једини начин да би се ослободило духа је да се одреди разлог његовог постојања и исправи оно што му не да да почива у миру.

Опрема духа: када створење постане духом сва његова опрема и ношене ствари најчешће постају бестјелесне заједно са њим. Као додаток дух задржава и 2К4 предмета која је изузетно волио у животу. Та опрема духа ће нормално радити у нематеријалној димензији али ће у материјалној пролазити кроз материјална бића као да не постоје. Ипак магична оружја плус један или веће зачараности ће погодити материјална створења као што ће таква оружја погодити духа из руку тих истих материјалних створења. Ипак ти материјални предмети у посједу духа остају и материјални и ако се они помјере њихова нетјелесна приказа ће се вратити код материјалног облика тог предмета, а потом ће и нестати. То се такође односи и на остатке духа. Ово ће наравно разљутити духа и он ће учинити све да предмете врати на њихово оригинално мјесто.

Ш: К4 ударцем; Ос: као базно створење; Кр: лет 15м (добро); Ор: 3-вз (ако је у претодном животу базно створење било добре оријентације 20% шансе је да ће и дух бити такав); Хр: 15; Пн: +, +, +; М: запосједнуте гробнице или олтари душа; Орг: 1-50% усамљени, 51-80% у пару или 81-100% група (К4+1); Ва: н; Трф: -; Љек: -; Сас: -; Освр: -; Бл: троструко; Н: као базно створење +2.



**(71-80) Мумија**

Мумије су очувани лешеве оживљени помоћу злих сила и богова. Они обично настају велике гробнице или комплексе храмова, одржавајући их очуваним и уништавајући оне који би да их опљачкају. Физички мумијино тјело је сасушено и увијено у стотинама година старе церемонијалне завоје за сахрањивање и оно се креће полако уз хук и тихи јаук који је узрокован вјековима немтрвог постојања. Ова ужасна створења обично су и означена знаковима страшних богова којима служе или злих ствари. Док остала немтрва бића обично смрде на распадање и труљење биљке и прашци који су коришћени за прављење мумије одају јак и резак мирис који подсећа на продавницу зачина.



**Карактеристике:** О:15; Дж: 7000г; Вл: с (као базно створење); Пеб: 1м;1м; Дом:1м; Е: 4К10 (21); Пр:+4

Бн:+5 (Мумије нападају улезе без паузе или милости. Никада не покушавају да комуницирају са својим противницима и никада се неће повући. У борби су застрашујући противници јер имају снажан ударац и разне друге способности, а боре се са суровом одлучношћу и без помишљања на повлачење); По: мумија сваки пут када погоди некога има могућност да пренесе на њега проклетство својим додиром. Погођени карактер ако не баци успјешну провјеру грађености бива проклет и сваки следећи дан након првог губи К поена грађености јер му тјело почиње да трули и распада се. Да би се ово предуприједило мора да се на њега употреби темо уклањање проклетства (обрунто дејство темо проклетство) иначе ће карактер полако почети да се распада и када његова грађеност достигне нулу претвориће се у гомилу прашине.

Ш: К8+1 и проклетство; Ос: с:11; сп:5; г:-; п:4; м:10; сн:8; и:3; Кр:3м (лошије); Ор: з-

вз; По: сам приказ мумије изазива ужас и карактер који је сусретне мора бацити успјешну провјеру мудрости или сналажљивости да не би били паралисани страхом К4 циклуса; Хр: -; Пн: +,+,+; М: гробнице мумија или пирамиде мађионичара или свештеника; Орг: 1-60% усамљени, 61-85% група К4+1 или 86-100% чувари К+4; Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: троструко од уобичајеног; Н:4

**(81-90) Бесмртник**

Бесмртници су немтрви мађионичари понекад и свештеници који су употребили своје магичне моћи да на неприродан начин продуже своје животе или су то други карактери на које су те моћи употребљене. Уистину бесмртници су савршенија форма утвара којом овакви карактери постају и они се временом полако претварају у њих. Након што њихово тјело иструли или на други начин нестане постају невидљиве утваре које су на граници постојања између материјалне димензије и димензије пропадања. Њихова бесмртност је на тој граници и они врло често имају потребу да умру али их предмет са њиховом животном енергијом задржава у материјалном свјету. То је за њих изузетно болно и тада се на великој удаљености могу зачути страшни и нељудски јауци ових бића којима се и иначе ниједна животиња неће приближити због њихове немтрве природе коју животиње добро осјете. Дobar примјер оваквих бића су назгули из књиге Господар прстенова који су били везани за веома моћан магични прстен.

По правилу ова створења су сплеткароши и неки кажу луди (и то је истина након дужег времена ужасне патње сталног неумирања резултирају да бесмртник трајно полуди). Увјек теже за што већом моћи, давно заборављеним знањем и најстрашнијим мистичним тајнама. Због тога што сјенка смрти није над њима они најчешће имају



планове који захтјевају године, деценије или чак и вјекове да би се остварили.

Бесмртници су најчешће сасушени костуролики људи (или створења) са увелом кожом која је преко њихових застрашујуће видљивих костију (ако уопште имају тјело у супротном то су утваре од којих је остала само сјена, али и даље могу да користе, носе и употребљавају све ствари као што је оклоп, оружје и сл). Њихове очи су одавно иструлиле али тачкице тамно црвеног свјетла су и даље видљиве у њима. Чак и најслабије од ових бића је било моћна личност у свом претходном животу, тако да су често обучени у изузетно скупоцјену одјећу или оклоп. Али као и тјело њихово окружење показује исквареност и труљење као и злобу протеклих година.

Процес којим се постаје бесмртник је незамисливо зао и може бити изведен само слободном вољом карактера, а да би се то извело неопходно је кориштење тшзч чин за постајање бесмртником. Бесмртник задржава све моћи свог занимања које је имао у животу. Основни дио процеса је стварање магичног предмета у коме ће се сачувати животна енергија бесмртника. Ако се тај магични предмет не нађе и не уништи бесмртник ће се поново материјализовати кроз 2К дана. Карактер мора бити мађионичар или свештеник бар четвртог нивоа да би покушао да постане бесмртник. Овај магични предмет мора да кошта 120000 зл или више, а најчешће је то забрављена метална кутија у којој су урезане магичне реченице. Она обично има каиш тако да је власник може носити око чела или главе. Обично је малена и изузетно тешка за разбијање на нормалан начин.

Да би одредили које је расе бесмртник бацамо К100 и до 60 бесмртник је човјек, а изнад је друге расе која се одређује бацањем на табели створења. Ако смо добили неку мање интелигентну расу попут коња и сл то ће бити бесмртников слуга и потом треба опет поновити цјелокупно бацање за бесмртника. Слуге бесмртници најчешће настају из жеље њиховог господара да му оне служе

неограничено и потпуно одговарају опису бесмртнику у свим погледима осим што не могу да користе чини, а бесмртник може и да има више од једног бестмрног слуге. Друге интелигентне расе такође могу имати своје бесмртнике и добри примјери су змајеви бесмртници, мрачни вилењаци бесмртници и сл.



**Карактеристике:** О: природна оклопљеност +4; Дж: све док траје магични предмет у коме се чува животна енергија карактера; Вл: као базно створење; Пб: као базно створење; Дом: као базно створење; Е: као базно створење +2 по Ке; Пр: као базно створење; Ноио: као базно створење

Бн: као базно створење +6 (Бесмртници нападају својим језивим додиром којим погођеној жртви неносе додатних 2К штете помоћу своје негативне енергије. Ако се успјешно баца лксб бацање ова штета се умањује за пола. Такође свако биће поред физичке штете коју бесмртник нанесе својим додиром биће за стално парализовано тј. уочено осим ако још једном не баца успјешно лксб. Било ко кога бесмртник укочи изгледа попут мртвога и једино врло пажљиво испитивање (провјера памети) може да открије да је жртва и даље жива. Молитва уклањање проклетства успјешно може да уклони овај ефекат)

Ш: додадно 2К штете негативним додиром и парализација; Ос: бесмртник добија +2 на памет, мудрост и сналажљивост и као немртви нема грађу; Кр: као базно створење; Ор: 3-вз; Хр: 16; Пн: +, +, +; М: олтари зле магије или замкови бесмртника; Орг: 1-80% усамљен или 81-100% група (К6/2+1, заједно са 1+К/2 вампира и 4+К4 вампира робова); Ва: н; Трф: -; Љек: -; Сас: -; Освр: -; Бл: петоструко; Н: 6



**(91-100) Дивовска немртва створења**

Ово су створења која су најчешће производ разних мрачних и палих магија или неког страшног проклетства којим и настају немртва бића. Да би се одредиле статистике погледати опис дивовских животиња и одредити их на потпуно исти начин.

**(8) Зле фантастичне животиње****(1-10) Мраз вук**

Опасни грабљивци тундри и хладних предјела мраз вукови гоне своје жртве немилосрдно све док их не оборе након потјере. Ови вукови су паметнији од својих обичних рођака и често се удружују са злим створењима која живе у близини као што су мраз дивови. Изгледом подсећају на огромне бјеле вукове са ледено плавим очима. Могу да причају заједничким и дивовским језиком.

**Карактеристике:**

О:12; Дж: 50г; Вл: м(1,3м; 40кг); Пеб: 2,5м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (7); Пр:+3

Бн:+5 (Мраз вукови обично лове у чопорима, а њихова величина, лукавост и опасно оружје даха омогућују им да лове и убијају чак и већа створења од себе. Чопор обично кружи око противника и повремено појединачни вукови нападају са циљем да изморе и оборе противника.); По: одличан њух и употреба таласа хладноће К4 пута дневно који функционише као лкзч талас хладноће али наноси само К12 поена штете. Отпорни су на нападе од хладноће али од ватре трпе двоструку штету. Ако мраз вук погоди карактера он може да још једном баца бн у истом циклусу и да покуша да зграби чељустима жртву. Жртви се потом наноси

иста штета као да је аутоматски погођена све док је он зубима држи стиснуту и чупа. Овај угриз се може прекинути успјешно баченим лкп с и лкп сн, а карактер ако му је ухваћена рука са којом напада неће моћи да нападне док се не ослободи угриза.

Ш: К6+2 угризом; Ос: с:12; сп:9; г:11; п:6; м:9; сн:7; и:6; Кр:16м (добро); Ор: пз-вз; Хр:13; Пн: +(1,2),+, -(22); М: јазбине мраз вукова; Орг: 1-20% усамљени, 21-40% у пару или 41-100% чопор (2К4+1); Ва:д; Трф: крзно мраз вука (До:у; Тж:2; Вр:100); Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:3

**(11-20) Варга**

Варге су изданци страшних вукова који су стекли мало интелигенције и склоност ка злу. Они се понекад удружују са осталим злим бићима, конкретно гоблинима, којима служе као јахаће животиње и чувари. Варге обично живе и лове у чопорима. Њихова омиљена ловина су велики биљоједи. Иако обично вребају и убијају младе, болесне или слабе животиње. Варге могу вребати жртве сатима или чак данима прије него што нападну, и бирају терен који им пружа највише предности и доба дана да би то учинили (пред зору на пример). Варге изгледају као црни или тамно сиви вукови, са зломном интелигенцијом која им се оцртава на лицу и у очима. Интелигентнији од својих мањих рођака варге причају својим сопственим језиком, варгшким. Неки такође могу причати и заједничким и гоблинским.



**Карактеристике:** О:10; Дж: 20г; Вл: м(1м; 40кг); Пеб: 1,8м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10 (7); Пр:+3

Бн:+2 (Парови раде заједно да би уловили веће животиње, док усамљене варге обично лове мање животиње од себе. У оба случаја често употребљавају тактику напада па бјежања да би изморили своје жртве. Чопор обично опколи веће противнике. Сваки од



њих онда напада наизмјенично, уједајући и повлачећи се, док се жртва не исцрпи, када се чопор приближи да би је убио. Ако постану нестрпљиви или су много бројнији они ће покушати да је притисну); По: одличан њух и ако варга погоди карактера она може да још једном баци бн у истом циклусу и да покуша да зграби чељустима жртву. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је она зубима држи стиснуту и чупа. Овај угриз се може прекинути успјешно баченим лкп с и лкп сн, а карактер ако му је ухваћена рука са којом напада неће моћи да нападне док се не ослободи угриза.

Ш: К4+1 угризом; Ос: с:11; сп:8; г:10; п:4; м:10; сн:7; и:5; Кр:16м (добро); Ор: пз-вз; Хр:10; Пн: -(1,6), -7, -(19,21,22); М: јазбине варги; Орг: 1-20% усамљени, 21-40% у пару или 41-100% чопор (К6+6); Ва:н; Трф: крзно варге (До:у; Тж:1; Вр:40); Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: нема; Н:1

### (21-40) Пећињак

Пећињаци су велика створења која живе испод површине земље гдје копају кроз стјене лакоћом као да се крећу кроз жбуње. Изгледају као спој јетија и бубе јеленка који на устима ниске оклопљене главе има велике чељусте, док хитински оклоп покрива све важније дјелове тјела



**Карактеристике:** О:15; Дж: 120г; Вл: в(2,5м; 500кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 6К10+12 (43); Пр: +3

Бн:+10 (пећињак може да зада ударце довољно јаке да скрха скоро било којег противника, а уз то његова кљешта су довољно јака да са лакоћом пробију чак и најчвршћи оклоп. Упркос својој снази и

величини пећињак је и паметан и у случају када снага није довољна он може и да надмудри противнике који за њега мисле да је само чудовиште без памети. Пећињаци често користе своју могућност копања тунела да створе одроне или јаме које могу бити погубне за неопрезне.); По: аутоматски могу да осјете било шта што је у додиру са земљом и креће се на удаљености од 20м.

Ш:К10+3; Ос: с:14; сп:9; г:12; п:6; м:8; сн:7; и:5; Кр:13м(просјечно), копање 6м; Ор:з; Хр:16; Пн:-(1,6),-7,(14,15,22); М: јазбине пећињака; Орг: 1-70% усамљени или 71-100% група (2К4); Ва: н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр: јаје пећињака (До:р; Вр:400; Тж:0,5) и младунче пећињака (до:р; Вр:1000); Бл: стандардно; Н:6

### (41-60) Мањи паук

Пауци су чудовишта која се налазе на мало неприступачнијим и запуштенијим мјестима као што су дубље шуме, наупштене пећине и сл. Они обично своју жртву прво омаме отровом, а затим је увежу у мрежу и припреме за оброк.



**Карактеристике:** О:9+1 због високе сп; Дж:5; Вл:м(0,9м; 30кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10/2 (4); Пр:+3

Бн:0 или +5 (ако је на особи) (Пауци користе свој отровни ујед да би ослабили или убили своје жртве. Обје врсте паука често чекају у мрежи или на дрвећу, а онда се спусте испуштајући паучину на жртву која пролази испод. Паучина са које се паук спушта је толико јака да може да држи паука и још једно створење његове величине)

Ш: К4 и успављујући отров (један ујед); Ос: с:6; сп:11; г:7; п: 2; м:7; сн:8; и:5 Кр: 11м по мрежи (просјечно), 6м по земљи (лошије); Ор: н; Хр:10; Пн: -(1,6), -(7,8), -(18,19); М: јазбине паука; Орг: 1-60% група (1+К8) или 61-100% колонија (1+3К); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:ако паук није ујео може да се



узме једна доза успављујућег отрова (До:р; Вр:50; Тж:0,3); Бл: стандардно; Н:1

### (61-80) Већи паук

Ово је већа верзија паука чији је отров снажнији и који могу да оборе и веће жртве.

**Карактеристике:** О:10+1 због високе сп; Дж:10; Вл: в(2,5м; 100кг); Пеб: 2,5м; 2,5м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3

Бн:+3 (Пауци користе свој отровни ујед да би ослабили или убили своје жртве. Обје врсте паука често чекају у мрежи или на дрвећу, а онда се спусте испуштајући паучину на жртву која пролази испод. Паучина са које се паук спушта је толико јака да може да држи паука и још једно створење његове величине.)

Ш: К6 и успављујући отров (два уједа); Ос: с:11; сп:11; г:9; п: 2 ; м:7; сн:7; и:5; Кр:11м по мрежи (просјечно), 6м по земљи (лошије); Ор: н-з; Хр:10; Пн: -(1,2),+,-(17,18,19,21); М: јазбине паука; Орг: 1-60% група (1+К4) или 61-100% колонија (1+2К); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр: ако паук није ујео може да се узму двије дозе успављујућег отрова (До:р; Вр:50; Тж:0,3); Бл: стандардно; Н:2

### (81-100) Совамедвјед

Сова медвједи су изузетно крволочне грабљивице чувене по својој округлости, агресивности и ужасно лошем темпераменту. Они ће напасти било шта што се креће у њиховој близини. Не зна се тачно поријекло совамедвједа али се сумња да су настали експериментом неког безумног чаробњака који је укрстио дивовску сову са медвједом (такође постоји и чин којом се могу створити тезч стварање совамедвједа). Крзно совамедвједа је мјешавина перја и крзна, а његова боја је од браон црне до жутобраон, а кљун је боје тамне слоноваче. Авантуристи који су преживјели сусрете са овим створењима често причају о звјерском лудилу

које су учили у њиховим црвено оивченим очима.

Совамедвједи насељавају шумовита подручја, правећи своје јазбине у густим шумама или плитким подземним пећинама. Могу бити активни током дана или током ноћи зависно од навика животиња које лове. Одрасли живе у паровима, а лове у чопорима остављајући младунчад у јазбинама. Јазбина има обично К6 младунчади и они достижу цјену од 1000 зл по комаду у многим цивилизованим насељима. Иако се совамедвједи не могу припитомити ипак могу се поставити на стратегијски важна мјеста као чувари који лутају тим предјелом.



**Карактеристике:** О:13; Дж: 70г; Вл: в(2,5м; 800кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 4К10+8 (29); Пр: +3

Бн:+7 (совамедвједи нападају и лове било која створења већа од миша чим их угледају и увјек ће се борити до смрти. Они нападају својим канцама и кљуном покушавајући да зграбе своје жртве и растргну их); По: Ако совамедвјед погоди карактера он може да још једном баца бн у истом циклусу и да покуша да зграби жртву. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је совамедвјед држи зграбљену, а то се може прекинути само успјешно баченим лкп с и лкп сн.

Ш:К10+3; Ос: с:13; сп:9; г:12; п:4; м:9; сн:7; и:5; Кр:13м(просјечно); Ор:з; Хр:14; Пн:-(1,6),-7,+(14,15,22); М: пећине совамедвједа; Орг: 1-50% усамљени или 51-80% пар или 81-100% чопор (К4+4); Ва:1-50% д или 51-100% н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр: јаје совамедвједа (До:р; Вр:300; Тж:0,5) и младунче совамедвједа (до:р; Вр:1000); Бл: стандардно; Н:4



**(9-10) Остала зла створења****(1-20) Ликантроп**

Човјеколика бића кад се заразе ликантропијом (проклетство које уједом пренесе већ заражени ликантропи или се добија помоћу тезч изазивање ликантропије) почињу да се неконтролисано трансформишу у животиње и хибридни облик тих животиња у ноћима пуног мјесеца и бивају преплављени крвожедним бјесом. Такође одмах по извршењу разних гнусних злочина мјења им се оријентација ка злу. Поред заражених ликантропа постоје и природни ликантропи који се са тим проклетством рађају и они могу да се по жељи трансформишу без обзира на доба дана или фазе мјесеца. Прави ликантропи су они који су се родили од оба родитеља ликантропа и они могу по да жељи поприме хибридни животињски облик или потпуно животињски облик. Заражени ликантропи могу само да поприме хибридни облик. У случају да је само један од родитеља ликантроп 1-50% шансе је да ће дјете бити прави ликантроп, 51-75% да ће бити заражени, а 71-100% значи да није заражен нити ликантроп. Ликантропи могу само да се повриједе сребрним или плус један или јачим магичним или светим оружјем. Сви ликантропи имају ноћни вид до 20м у сваким облицима. Прави ликантропи могу да поприме и облик пуних животиња и то су најчешће њихови природни облици односно мало увећане и снажне животиње, а код мањих животиња су то обично дивовски облици односно дивовске животиње те врсте.

Да би се спријечила ликантропија мора се узети листић беладоне (биљка која се још зове и вучји отров, и мора бити доста свјежа, бар недељу дана стара) и то у року три дана од уједа ликантропа. Ако карактер успјешно прође лк сб проклетство је излијечено, али без обзира на то карактер мора још једном да баца лксб и ако не успје истрпиће 2К штете јер је беладона и отров. Такође те мо уклањање проклетства ако се употреби на зараженог у

року од три дана може га излијечити од проклетства. Једино још помоћу темо излијечење се може уклонити проклетство и то једино по ноћима пуног мјесеца када се жртва ликантропије мора држати у ланцима или кавезима. Једино заражена ликантропија се може излијечити на овај начин али не и природна. У својим природним облицима ликантропи изгледају као било који припадник своје расе али ликантропи који су захваћени овим проклетством дуже времена попримају неке карактеристике и црте који подсећају на њихове животивске облике. У животињском облику, ликантроп подсећају на моћнији облик нормалне животиње али када се погледа изблиза њихове очи одају трунку неприродне интелигенције и често свјетле благо црвеном свјетлошћу у мраку. Сваки карактер који је свјестан своје ликантропије после пола године може да покуша у ноћи пуног мјесеца да контролише своје претварање у животињу или хибридни облик. Ако успјешно баца лксб може да контролише у том тренутку процес претварања и не мора да се претвори у своје животињске облике. Након годину дана има +1 додатак на лксб када се претвара у животињу.

Могуће су многе врсте ликантропа и то су углавном месождери, али могуће је да то буду и биљоједи и они су зли само у 30% случајева јер имају блажу нарав. По правилу крволочне и грабљиве звјери су веома зле док бића која нису месождери и са мирнијом природом чак могу да теже неодређености па и да буду добра али су ипак проклети са ликантропијом. Сам појам ликантроп уствари се односи само на вукове јер потиче од корјена грчких ријечи ликос што значи вук и антропос што значи човјек, па би можда правилније било користити израз теријантроп што потиче од ријечи териос односно животиња. Но пошто су вукодлаци односно ликантропи најчешћи облик теријантропа тај појам је далеко познатији те га зато и користимо.



Најчешћи облици ликантропа (теријантропа) су 1-10% медвједи, 11-15% тигрови, 16-25% пацови, 26-35% вепрови, 36-40% шакали 41-80% вукови, 81-90% лисице, 91-92% слијепи мишеви, 93% ајкуле, 94-95% вране али има и осталих животиња из природе 96-100%. У случају осталих животиња из природе ликантроп тигар може се употребити за све врсте великих мачака као што су рисови, пантери лавови и сл, у случају разних птица може се користити примјер ликантропа вране, у случају риба примјер ликантропа ајкуле, док у случају осталих копнених животиња треба изабрати најбољи од преосталих и користећи логику прилагодити их новој животињи ликантропу.

**Ликантроп медвјед** или медвједодлак је углавном добре оријентације и он је само у 30% случајева стварно зао. Они су највећи и најмоћнији од ликантропа и када су усамљени у 50% случајева ако су ван града биће у пратњи К6 браон медвједа, а такође могу да призову К6 браон медвједа у року од 2К6 циклуса ако се таква створења налазе у близини од 3км. У људском облику обично изгледају огромно, длакаво и усамљеничке су нарави. Своје ране лијече три пута брже од нормалних људи и никада нису подложни болестима.

**Ликантроп тигар** или тигролак је веома слични обичним тигровима у њиховом нормалном окружењу. То су углавном жене (70% случајева) које могу да се претварају у тигрове и имају изузетну склоност ка свим врстама мачака. Иако су склони мачкама само у 5% случајева ће бити у присуству других тигрова. Они имају моћ да причају са свим врстама мачака и оне ће у 75% случајева због тога бити пријатељске према њима, а у 25% случајева ће чак и звјери или чудовишта са мачјом крвљу у себи бити пријатељи са њима. Они најчешће путују сами или у малим чопорима и с времена на вријеме заснивају породице било да су то човјеколика бића или тигрови. Обично се роде двоје младих који брзо сазријевају и већ могу да поприме облик великог тигра са дванест година што се и

узима као вријеме њиховог сазријевања. Ови ликантропи су сваштоједи и лутају територијом 10-2К6 километара. Домови су им обично близу људских заједница и то су обично веома fino сређене колибе са малим баштама гдје се узгаја поврће и воће, а једине животиње у близини биће мачке и нешто живине. Ови ликантропи су најчешће неодређене оријентације, зли су само у 1-15% случајева, а добри у 16-30% случајева. Тигродлаци ријетко живе у насељенијим мјестима као што су градови или већи градови јер би њихову ликантропску природу било тешко сакрити. Ако се у њима и сретну један или два тигродлака они ће бити на неком задатку или једноставно у набавци. У било којем облику биће врло опрезни и неће напасти осим ако су изазвани. Благо које имају је често врло разнолико и то су најчешће плате за прошле услуге или оно што је покупљено од претходних жртава. Они такође имају склоност ка драгуљима и често држе ковчежић сакривен негдје у близини својих домова. Ови ликантропи су такође најприлагодљивији од свих и могу подједнако да буду у дружини са човјеколиким бићима, људима, мачкама или чудовиштима.

**Ликантроп пацов** или пацоводлак, познатији као човјек пацов је лукаво и зло створење које настањује подземне комплексе тунела испод градова. Обично су наоружани мачем и користе свој људски облик да би намамили људе и одвели их на мјесто гдје их могу заробити, а потом тражити за њих откупнину или евентуално да би их појели. Они могу да призову и контролишу 2К6 дивоских пацова који морају бити највише 3км удаљени од људи пацова и одазваће се у року од 2К6 циклуса, а ова способност дјелује попут темо контролисање животиња.

У људском облику пацовдлаци су обично мршави, жилави људи који су нижи од просјека. Њихове очи стално звјерају унаоколо, а њихов нос и уста поскакују када су узбуђени. Мушкарци често имају танке, неуредне бркове. Пацовдлаци живе у чопорима и без обзира у ком су облику никад



нису сами ако могу да ту нешто учине. Усамљени пацовдлаци су или једини преживјели или спроводе неку лукавштину и пакост. Они не стварају узајамне везе пријатељства као што су љубав или брак и ријетко се паре са припадницима своје врсте.

Пацовдлаци воле подземне јазбине сакривене испод канала канализације или катакомбе испод града. На жалост по њих, смрад канализације не нестаје када поприме људски облик. То их ограничава да одлвазе у сиромашније и злогласније крајеве града као што смањује и број људи који би се могли са њима парити.

Пацовдлаци сматрају градове за њихова ловишта. Они такође уживају да супростављају свој изузетно лукав ум и физичку снагу против моћнијих и бројнијих људи. Али они нису наивни и неће напасти ако нису сигурни да ће да побједе. Ако борба иде лоше по њих они ће се распршити и потом претворити у облик пацова и онда потражити склониште у каналима. Пацовдлаци чак неће ни бранити своје јазбине и њихово став је да су они већину својих ствари ионако украли и могу да их поново украду ако су им потребне. Пацовдлаци су ипак врло похлепни и сакупљаће било шта што сматрају да има вриједност. Њихова гомила стога обично има више ђубрета него блага, али детаљно претраживање може да открије разне вриједности.

Пацовдлаци посјећују крчме лошег квалитета, због јефтиног алкохола и да би могли да прате пијане људе по улицама и да их потом одвуку у своје јазбине за сутрашњи ручак. Пацовдлаци су по природи паразити и они владају подземљем као свјетом којим имају шансу да доминирају на тај начин. Они се хране људима и краду њихова блага. Психолошки пацовдлаци подсећају људе да ма колико јаке њихове одбране биле ипак чудовишта могу да уђу унутра. Мајке описују пацовдлаке као авети да би уплашиле непослушну дјецу.

**Ликантроп вепар** се најчешће налази у густој шуми или сличним мјестима и они су

грозне нарави и обично ће напасти онога на кога наиђу. У људском облику биће обично пријеке и плахе нарави, насилни и често падају у необуздани бјес. Они ће ријетко бити у друштву њихове вепровске врсте и то само у 15% случајева. Вепродлаци имају изузетно незгодан карактер и он је исто тако грозан као и њихов изглед.

У људском облику изгледају као крупни и мишићави људи са кратком и густом косом и носе једноставну одјећу коју је лако замјенити. Вепродлаци су веома лоше нарави, лако се наљуте и исто ће тако лако напасти своје пријатеље као што ће и непријатеље. У људском облику су груби, сурови и вулгарни. Ипак они могу бити и врло вриједни савезници у борби. Они не склапају лако пријатељста, али када то учине онда је то за њих специјална веза коју неће лако прекинути. Ипак проблем вепродлакова је лоша нарав и тешко је рећи да ли је он пријатељски или непријатељски нападан.

Вепродлаци воле густе шуме далеко од навесеља и градова. Попут медвједодлака живе у пећинама или направљеним колибама које су њихови домови. Мјеста гдје живе су слабо одржавана и неуредна. Вепродлаци никад не поправљају своје ствари већ их умјесто тога замјењују.

Упркос њиховој нарави вепродлаци су веома везани за породицу. Млади сазријевају са осам година и тада добијају могућност да и сами постају вепродлаци. Ако су млади у опасности женка и мужјак ће се борити до смрти да их заштите. Вепродлаци једу мању дивљач, поврће и гљиве, а поготово воле разне врсте подземних гљива за које имају истанчан осјећај и могу да их нађуше под земљом. Њихове баште нису баш добро одржаване и углавном су изроване, а сјеме је посијано са надом да ће нешто нићи. Кухиња им је такође једноставна и састоји се од чорби и печеног меса. Вепродлаци избегавају обичне дивље свиње и вепрове, а такође су сумњичави према странцима. У људском облику можда ће и сачекати да противник нападне први али у облику вепра 75%



вјероватноће је да ће потјерати уљезе из њихове територије и напасти оне који се бране.

Вепродлаци производе врло мало ствари од вриједности, било да су то добра којим се може трговати или услуге. Њихова главна жеља је да једноставно остану далеко од свих осталих. У дивљини они бране њихове територије против било којих уљеза. Они су најчешће неодређене оријентације 1-50% или зле 51-100%. Вепродлаци се уклапају у оркшко друштво као и у људско и понекад ће помоћи или се удружити са оркшким војним јединицама. Вепродлаци могу да толеришу полуорке.

**Ликантроп шакал** или шакалодлак је злобни непријатељ људске врсте који лута својом територијом са циљем да нападне људе из засједи и да их убије. Они потом краду њихова богатства и у 20% случајева ће бити у друштву обичних шакала.

**Ликантроп вук** или вукодлак је зао и у људском облику веома тежак за препознавање. Веома су крволочни и у једном и у другом облику. То су најстрашнији од свих ликантропа и њих се са правом највише плаше. У људском облику они немају никаквих звачајнијих црта. Чопори вукодлака у природи лутају дивљином у потрази за људским или другим жртвама. Прави вукодлаци су обично номади док заражени обично покушавају да наставе са начином живота којим су живјели прије него што су заражени. Током зиме они се повлаче у своје јазбине гдје одгајају младунчад. Заражени вукодлаци не граде јазбине иако могу да преузму нечији већ направљени дом, најчешће својих претходних жртава. Пећине и земунце се најчешће користе као јазбине ако су у дивљини и оне су обично мало сређене, ликантропи их користе да би ту складиштили своју људску имовину. Многе породице вукодлака лутају земљом живећи у запрежним колима слично као што то раде и цигани што је обично разлог да цигани понекад имају невоља јер их оптужују да су ликантропи. Вукодлаци живе у чопорима који су најчешће

у крвном сродству. Обично се састоје од мужјака и женке и К4+2 младих од 6-9 година старости. Дјеца испод шест година се чувају у издвојеним јазбинама и никад неће бити сусретнути од потенцијално опасних људи. Са десет година вукодлаци се сматрају одраслима, а са шест година су одрасли до 60% и сваку следећу годину расту по још 10%. Ако се вукодлак пари са обичном женом дјеца неће бити вукодлаци али сваке следеће године шанса да дјете постане прави вукодлак се повећава за 10%. Личност вукодлака је комбинација зле људске и вучје природе. Они су дивље убице али су и изузетно посвећени својим породицама за које су уско везани. Такође изузетно су непријатељски расположени према ликантропима који им се супростављају као што су ликантропи медвједи.

**Ликантроп лисица** или лисицодлаци су најчешће жене (80% случајева) и у женском облику оне изгледају као прелијепе вилењачке дјеве које воле да се веома лијепо облаче. Сви они који имају мудрост мању од 9 биће по њеној жељи опчињени са њом као да су под дејством лкма очаравање особе. Ови ликантропи живе у шумовитим предјелима далеко од људских заједница. Њихови домови могу бити у скривеним колибама или у веома лијепо намјештеним и удобним комплексима пећина и у оба случаја су испуњени људским удобностима и добрима. Они живе усамљено у односу на своју врсту и веома су саможиви, сујетни и воле да уживају и живе ходонистичким начином живота. Они задовољавају своју сујету тако што заробљавају мушкарце људе 1-70%, полу вилењаке 71-80% или вилењаке 81-100% и они постају њихове слуге и садругови. Ови ликантропи не држе патуљке, шумске патуљке или полушане већ чим имају прилику за то тихо их убијају. Увјек ће бити у друштву К4+1 очараних мушкараца и бар један од њих ће бити ратник, а остали ће такође бити авантуристи. Ови ликантропи су неплодни и морају да киднапују или усвајају дјецу и у 10% случајева имаће "ћерку" уствари отету



дјевојку која је потом заражена ликантропијом. Таква дјеца имају K8+5 година и ако имају 12 или 13 боре се као да су одрасли ликантропи док у супротном нису у стању да се боре. Дјевојке које нису по рођењу вилењакиње се полако под утицајем проклетства претварају у вилењакиње. Ови ликантропи су специфични међу ликантропима јер због неплодности немају никаквог циља у животу осим подхрањивања своје сујете, пажења себе и уживања. Имају мало контакта са другим женама ове врсте које сматрају за ривале, другим лисицама које сматрају за само неважне животиње или остале ликантропе који су груби, непривлачни и без шарма. Мушкарци су по карактеру слични женама али за разлику од њих могу да имају потомство од којих су такође 80% дјевојке.

**Ликантроп слијепи миш** или слијепи мишодлак у људском облику има црте лица које подсећају на слијепог миша као и карактерне мане те животиње и то су одбојност према дневној свјетлости, добар вид по ноћи, изражени осјећај за крв и сирово месо и сл. У животињском облику изгледа као обичан вампирски слијепи миш док у хибридном узима страшни облик са горњим дјелом који има облик слијепог миша. Поред великих крила које израсту на леђима он такође има и велике снажне руке са канцама на крајевима. У том облику он може и да лети али само лошије. Ови ликантропи воле да живе у пећинама у не толико густим шумама, често у близини човјеколиких насеља која ће обично постати жртве глади ових створења. Као додатак породицама ликантропа у пећини ће бити 2K100 обичних слијепих мишева као и K10 дивовских. Сви они ће бити под контролом ликантропа и понашаће се као њихови садругови, слично као да је на њих употребљена темо контрола животиња. Иако ови ликатрпи воле људе и човјеколике жртве ипак они се хране крвљу и месом и осталих животиња као што су стока и коњи ако тренутно нема других жртава.

**Ликантроп ајкула** или ајкулодлак је страшни и зли ликантроп који може да се претвара у ајкулу. Ако се сви рибари плаше ајкула они се ајкулодлака плаше још више. То је најчешће хибрид ајкуле и човјека или још горе ајкуле и човјека ајкуле. Они су велики грабљивци који уништавају добре улове рибе или у горем случају прождиру људе, прождирући све што им се нађе на путу. У људском облику ајкулодлак је огромни, мишићави грубијан, а када се трансформише претвара се у већу ајкулу или у хибридни облик са доњим човјечијим дјелом и горњим попут ајкуле који има руке са канцама и велику главу ајкуле са великим и оштрим зубима. Ајкулодлаци у људском облику су обично усамљеници и као такви се не организују у друштва. Повремено могу се наћи како сарађују једни са другима или са људима ајкулама, али то је рјеткост јер су та створења индивидуалци који се само боре за свој лични интерес. Ајкулодлаци људи ајкуле са друге стране често врло блиско сарађују са осталим обичним људима ајкулама. Постати ајкулодлаком је велика част у друштву људи ајкула. Сви ајкулодлаци могу да причају и у 35% случајева и могу да наређују обичним ајкулама као да употребљавају темо контролисање животиња.

Људи ајкулодлаци су веома територијални полагајући право на рецимо потопљени брод или пећину и браниће их до смрти. Они често пљачкају таква подручја да би могли употребити нађено благо за остваривање својих личних интереса и циљева. У људском облику, ајкулодлаци могу да дишу под водом један сат и ако не изађу на ваздух након тог времена трпиће штету од K4 поена штете по циклусу док не дођу до свјежег ваздуха или се не претворе у ајкулу или хибридни облик. Људи ајкуле ајкулодлаци су доста уобичајенији. Они су најчешће тјелохранитељи племића људи ајкула или командују ајкулама које су око града људи ајкула. Људи ајкуле када постану зрели могу да изаберу да се прихвате провјере да постану ајкулодлаци и 10% њих у томе

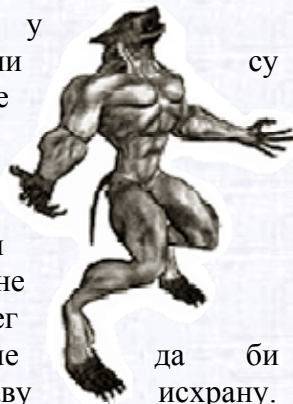


успјева када постају веома значајни на друштвеној љествици људи ајкула. Ајкулодлаци током борбе често нападају у сарадњи са осталим ајкулама и у водама које су густо насељене ајкулама мирис крви може да привуче јата ајкула и баци их у крвожедно бјеснило.

**Ликантроп врана** или вранодлаци су углавном добре оријентације и само у 30% случајева су зли. У хибридном облику исти су као и слијепо мишодлаци, а такође могу да лете лошије као и они и исто као и они ту своју способност користе најбоље што могу у случајевима борбе. Породице ових ликантропа ће живјети само у срцима густих шума гдје типично живе у издубљеним, шупљим стаблима дрвећа. Улаз у њихову јазбину је видљив сам са горње стране, а оно што је интересантно је да поред тог издубљивања вранодлаци су у стању и да такво дрво сачувају да се не осуши те га је тешко разликовати од осталог обичног дрвећа. Јато вранодлака најчешће ће садржати 2К4 одрасла припадника и наравно младе и то К4 за свака два одрасла припадника. Младе је тешко срести јер они остају у облику врране све док не одрасту и не буду способни да се брину о себи. Као додатак гнијездо вранодлака ће имати и додатни 10К10 обичних вррана које ће се

гнијездити на дрвећу у близини. Ови ликантропи сваштоједи али највише воле да се хране биљкама односно вегетаријанском исхраном. Воле бобице и орахе, али јешће и лешине или убити због свјежег меса с времена на вријеме да би одржали добру и здраву исхрану.

**Карактеристике:** О:13; Дж: 60г; Вл: с (као базно створење, кад се претвори у хибридни облик нарасте 10цм и добије 10кг мишића више); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр:+3 или оружјем; Ноио: 1-60% ништа или 61-100% дугачки мач



Бн: +4 (Ликантропи у својим природним облицима користе било коју тактику која је уобичајена за њихову расу, иако су обично агресивнији и нападнији. Ликантропи у животињском и хибридном облику боре се попут животиња које подсјећају. Хибридни облик је најчешће мало увећани двоножни облик са доњим човјеколиким дјелом (просјечно већи за 30цм од оригиналног људског), а горњи је облика животиње, животињском главом са великим зубима, са људским рукама и великим канџама. Ликантропи у хибридном облику се најчешће боре гризући својим великим чељустима и нападајући веома оштрим и великим канџама. Ако им је при руци оружје неће се устезати да се боре и помоћу њега. Сви ликантропи се два цвикулуса након своје смрти претварају у свој људски или други природни облик. Кад год су узнемиравани, провоцирани или током борбе сваки заражени ликантроп има 35% шансе да ће се неконтролисано претворити у хибридни облик, а прави ликантропи само 10%.)

Ш: К8+1 угризом и канџама или оружјем +1; Ос: с:11; сп:10; г:10; п:7; м:6; в:4; и:4; Кр:10м (просјечно); Ор: 3-вз; По: одличан њух; Хр:11; Пн:+,+,+; М: жртвеници мјесеца или јазбине ликантропа; Орг: 1-70% усамљени, 71-80% чопор (К+4) или 81-100% група (1+К4 ликантропа и К+3 животиња које су исте врсте као и ликантропи); Ва:н; Трф:-; Љек: пијење крви ликантропа ће аутоматски заразити онога ко то учини; Сас: Купа крви ликантропа (До:р; Вр:100) може се употребити у тезч изазивање ликантропије; Освр:- Бл: стандардно; Н:3

### (21-30) Медуза

Медузе су одбојна створења пуна мржње која окамењују жива бића својим погледом. Оне воле умјетничке предмете, лијеп накит и благо и њихове активности су обично усресређене око стицања таквих ствари. Медуза се не разликује од обичног човјека са удаљености веће од 10м (или ближе ако је



њено лице сакривено). Када је створење јасно видљиво њена права природа постаје јасна и њено страшно лице окружено увијајућим шиштећим змијама умјесто косе док очи сијају дубоко црвеним сјајем. Као супротност томе, њено тјело је савршено пропорционално и изузетно привлачно иако је прекривено крљуштима земљане боје. Медуза обично носи комаде одјеће да уљепша своје тјело, а лице крије испод капуљаче или вела. Медузе се могу наћи у скоро сваком окружењу од усамљених рушевина у пустињи до најдубљих шума, а неке живе и у великим градовима, постајући активне у криминалном подземљу да би оствариле своје циљеве. Неколико медуза су основале пљачкашке ланце и организована тајна кријумчарска друштва.



**Карактеристике:** О: 12; Дж: 500г; Вл: с(1,5-1,8м; 50-60кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 4К10 (21); Пр:+3 змије и оружјем; Ноио: 1-20% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 21-50% прстенасти оклоп и средњи штит (ог:+2; от:+5; ор:+4; он:+4), 51-100% ланчани оклоп и средњи штит (ог:+2; от:+7; ор:+6; он:+6) и 1-70% кратки мач и лук, 71-100% дугачки мач и лук

Бн:+4 (медуза покушава да сакрије своју праву природу док жртва не буде у домету њеног погледа који окамењује, користећи варке и блефове да убједи жртву да нема никакве опасности. Користи нормална оружја (најчешће лук и кратки мач) да нападне оне који окрену своје очи од ње или преживе њен поглед, док њене змије отровнице са главе нападају на противнике који су у близини. По: поглед медузе окамењује на удаљености до 10 м ако жртва не баци успешно лксб.

Ш: оружјем и угриз змија К4 и отров 2К штете или ништа ако се прође Об; Ос: с:7; сп:10; г:9; п:9; м:9; сн:9; и:10; Кр: 10м (просјечно); Ор: з-вз; Хр: 12; Пн: -(1,2), -(7,8),+; М: јазбине медуза или палате камених статуа; Орг: 1-70% усамљени или 71-100% група (К6+1); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: крв

медузе (Вр:100) може се користити као састојак за те ма чин за окамењивање и за прављење свитка заштите од окамењивања (Вр:120); Освр: помоћу откинуте главе медузе може се окаменити свако ко погледа у њу али сваки дан након што је откинута жртва добија -1 додатак на лксб; Бл: двоструко; Н:4.

### (31-40) Гаргоја

Гаргојл је врста магичне статуе која се добија на сличан начин као и она али се у процесу стварања (за који је неопходна лкзч чин за стварање гаргојла) за гаргојла везује мањи злодух типа ђаволка чији дух од тад стално настањује камену статуу. Да би се гаргојл могао направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цијена је 2000 зл. Цијена израде средњих гаргојла је 400 зл, а већих гаргојла је 800зл. Први ступањ прављења је израда тјела, а потом и извођење магичних ритуала који трају недељу дана, а творац мора да зна и да посједује вјештину прављења магичних предмета.

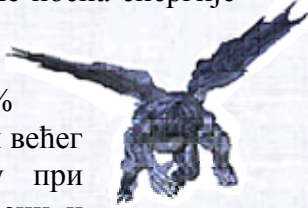
Гаргојл је застрашујући летећи грабљивац који ужива да мучи бића слабија од себе. Они имају изглед страшних камених гротескних статуа и могу стајати непокретни неограничено дуго времена користећи камуфлажу да изненаде своје противнике. Њима није потребна храна, вода ни ваздух и обично једу своје жртве због тога што уживају да задавају бол. Када не упражњавају своје омиљено спавање обично се могу наћи како тихо вребају своје жртве или како се свађају међу собом. Као и магичне статуе они најчешће имају улогу чувара и њихов господар им задаје наређења која они морају да извршавају све док се она не промјене поновном употребом лкзч чин за стварање гаргојла. Гаргојли могу да причају заједнички и језик зла.

Морска врста гаргојла (сусреће се у 10% случајева) користи своја крила да би пливала брзином којом копнени гаргојли лете, а



понекад излећу из воде и нападају бродове који се приближи мјесту које они чувају.

Када сусретнемо гаргојла бацамо К100 да би одредили његову величину и 1-70% значи да смо сусрели обичног гаргојла, 71-90% значи да смо сусрели већег гаргојла (кип) који има двоструко више поена енергије (када се убије добија се 50% више искуства), а 91-100% означава да смо сусрели већег гаргојла на којем су при коришћењу чини уграђени и ријетки састојци који му повећавају енергију и он ће имати троструко већу енергију од обичног гаргојла (када се убије добија се 100% више искуства).



**Карактеристике:** О:15; Дж: 3000г; Вл: с или в(1,8 или 2,3м; 100 или 150кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1,5м; Е: 2К10+8 (19); Пр:+3

Бн:+2 (Гаргојли или остају непокретни ради камуфлаже, а онда изненада нападну канцама или се обруше у лету на своју жртву); По: гаргојл може да се замрзне тако да изгледа као да је камена статуа и посматрач га неће примјетити све док не буде изненађен нападом гаргојла

Ш: К8 изузетно оштрим и тешким канцама; Ос: с:8; сп:10; г:14; п:4; м:8; сн:7; и:5; Кр:10м (просјечно), лет 20м (лошије); Ор: з-вз; Хр:14; Пн: +,+,+; М: јазбине гаргојла или олтари гаргојла; Орг: 1-50% усамљени, 51-80% пар или 81-100% чопор (3К); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:2

### (41-50) Створење хаоса

Ова створења изгледају и крећу се попут огромних издеформисаних пужева који имају очи на више мјеста, пипке попут пипака велике хоботнице (2К4+2) свуда по тјелу и чак и пипке на чијем крају су велике зубате чељусти или шиљци (К4+2). Ови пипци служе за борбу и њиме створење хаоса напада било кога ко је довољно близу, а такође тјело је прекривено отровном киселином која изазива

језиве мутације онеме ко дође у контакт са њом.

Створење хаоса није много интелигентно и сва бића посматра као храну. Природно је биљојед, а месо му је неопходно ради размножавања које се дешава када створење поједе око 100 жртава људске величине када ће да толико нарасте што ће изазвати да се оно подјели на два мања створења хаоса која ће потом почети да живе као засебне цјелине.

Обично ова бића су творевина разних злих чини и ако имају господара њега ће слушати без двоумљења и само од њих ће моћи да разумију најпростије команде на заједничком језику док са осталима уопште немају моћ комуникације.

**Карактеристике:** О:15; Дж: 30г; Вл: с(2м; 200кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1м; Е: 5К10 (26); Пр:+3

Бн:+4 (Створење хаоса напада својим пипцима и чељустима којим покушава да рани или растргне жртву. Чим убије неко створење ако му не пријети непосредна опасност почеће да га једе што траје 3К4 циклуса и није нимало пријатан приказ, а након тога напада следеће најближе створење); По: ако створење хаоса погоди карактера својим пипком оно може да још једном баци бн у истом циклусу и да покуша да га њиме зграби и обмота. Жртви се потом наноси штета од К6+3 поена штете све док је створење хаоса држи у стиску, а то се може прекинути само успјешно баченим теп с и лкп сн. Такође када год створење хаоса додирне карактера не рачунајући угриз оно наноси додатних К/2 поена штете од течности попут киселине која прекрива њено тјело. Свако ко истрпи штету од киселине мора да баци лкп г или ће у року од 2К10 дана добити мутацију на тјелу изазвану овом киселином. Да би одредили добијену мутацију баца се К10 бацање и резултат је следећи: 1-20 израсте око на захваћеном дјелу тјела, 21-40 израсту зубате чељусти на захваћеном дјелу тјела, 41-60 израсте мала сићушна ручица са К4 прстића оштрих попут канци на захваћеном



дјелу тјела, 61-80 израсте израслина попут репа на захваћеном дјелу тјела на чијем крају су шиљци који наносе К6 поена штете, 81-100 дио тјела толико измутира да надаље постаје неупотребљив (у случају виталнијих органа наступа смрт). Да би одредили који је дио тјела захваћен бацамо на табели за мјесто погодка у КОП

Ш: К8+2 угризом или К6+2 пипком (укључујући и К/2 од киселине); Ос: с:13; сп:7; г:11; п:5; м:6; сн:6; и:5; Кр:7м (просјечно); Ор: з-вз; Хр:13; Пн: +,+,+; М: јазбине створења хаоса; Орг: 1-50% усамљени, 51-85% пар или 86-100% група (2+К4); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: двоструко; Н:4

### (51-60) Зле очи



Зле очи су бића ноћне море.

Ово створење је такође знано и као очни тиранин и међу авантуристима је познато као смртоносни непријатељ. Зле очи је кугла пречника два метра са великим централним оком у средини и великим зубатим чељустима. Десет мањих очију на пипцима избија са површине кугле. Зле очи причају свој сопствени језик и заједнички.

Зле очи су агресивни, похлепни, мрзе остале, нападају или доминирају њима кад год могу. Они испољавају велику нетолеранцију и мржњу према свим бићима која нису као они. Поред основног облика злих очију постоји и велики број подврста. Неки су прекривени хитинским плочама које се дјелимично преклапају, неки имају глатку кожу и змијолике пипке, а неки имају љускасте спојеве. Али чак и мала разлика као што је боја коже или величина централног ока може направити заклетим непријатељима двије групе злих очију. Сваке зле очи проглашавају

свој облик као “Прави идеал изгледа злих очију” а остали су само ружне копије које треба елиминисати.

Зле очи често издубе подземне јазбине помоћу зрака који емитују чин растварање, а њихова архитектура се занова на вертикалном и јазбина има доста паралелних туба са одајама које се налазе на њиховим врховима. Зле очи воле неприступачна мјеста која њихови противници под земљом могу достићи са тешкоћом.

**Карактеристике:** О:17; Дж: 60г; Вл: с(1,8м; 150кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1м; Е: 5К10 (26); Пр:+3

Бн:+5 (Зле очи често нападају без провокације. Иако не толико јаке тјелесно, оне се често забијају у групе непријатеља да би употребиле што више могу својих очију. Када се приближе непријатељу зле очи покушавају да створе онолико панике и штете колико могу. Сваки циклус свако од десет малих очију може да произведе један магични зрак чак и ако зле очи нападају тјелесно или се крећу пуном брзином. Када се зрак потроши зле очи тек могу сутра поново да га поново употребе. Зле очи могу без проблема напасти са мањим очима усмјереним напријед или горе, али ако хоће да нападну у неком другом правцу само могу да употребе три ока јер им смета сопствено тјело. Преостале очи морају да се усмјере у другом правцу или не смију уопште да се употребе. Зле очи могу да окрећу своје тјело да би усмјериле одређене очи у жељеном правцу. Свако око користи магију као 5. ниво мађионичара али претходно мора да погоди зраком бацајући бн као са оружјем.

Расположиве чини на пипцима:

Очаравање особе – ову чин зле очи користе на почетку и обично када се боре против припадника своје врсте да би их збунили или да би им наредили да се окрену против пријатеља или склоне од сукоба. Функционише као лкма очаравање особе.



Очаравање – Зле очи употребљавају ову чин на исти начин као и очаравање особе али на припаднике других врста. Функционише као тема очаравање.

Успављивање – Овај зрак ради као и лкзч успављивање али са том разликом да успављује једно створење без обзира на његов ниво или Ке и дозвољено је тшсб да би се избјегао. Зле очи користе овај зрак против ратника и осталих тјелесно јаким створења. Знају да њихови противници могу лако пробудити успаване, али знају и то да је за то потребно вријеме које може спријечити успјешан против напад.

Окамењивање – овај зрак дјелује као тема окамењивање. Зле очи воле да га усмјеравају на непријатељске кориснике чини. Такође употребљавају их и на створења која им се учине занимљивим и касније их понесу у јазбину и искористе као украс.

Растварање – зле очи воле да искористе овај зрак на било којег противника кога сматрају правом пријетњом. Функционише као тезч растварање.

Наношење тежих рана – овај зрак ради као обрнута те мо лијечење тежих рана и наноси 2К+4е створењу које погоди

Претварање у зомбија – овај зрак ради као и истоимена тезч претварање у зомбија али ако жртва прође тесб трпи 3К+3 штете умјесто 2К+2. Зле очи користе овај зрак да би брзо елиминисали опасне противнике.

Телелкинеза – Зле очи могу да помјерају објекте или створења као да употребљавају чин тезч телекинеза на петом нивоу искуства.

Страх – Овај зрак има исто дејство као и тезч страх али дјелује само на једног противника.

Успоравање – Овај зрак ради као и лкзч успорење са том разликом што дјелује само на једно створење. Зле очи употребљавају овај зрак на непријатеље који су избјегли њихове раније моћи да би их онемогућили у њиховим намјерама

Зле очи су изузетно обазриве и опрезне, а њихове бројне очи веома лако могу да опазе

противнике. Такође средишње око злих очију производи антимагични зрак, купу дужине 50м пречника 10м на њеном крају која поништава све магије на том подручју. Овај зрак је увијек активан, а зле очи га могу искључити затварањем средишег ока.)

Ш: К8 угризом; Ос: с:7; сп:7; г:9; п:11; м:10; сн:10; и:5; Кр:14м лет (лошије), као да је употребљена лкзч крила али са том разликом да се крила не појављују већ тјело злих очију лебди; Ор: з-вз; Хр:13; Пн: -(1,6),+,+; М: јазбине злих очију; Орг: 1-50% усамљени, 51-85% пар или 86-100% група (2+К4); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: двоструко; Н:5

### (61-80) Мантикора

Мантикоре су страшна чудовишта која ловe на својој пространој територији тражећи месо. Оне су лукаве и зле, са оштроумном, злом и логичом памећу. Мантикора може бити смртоносан противник или моћан савезник.

Мантикора је чудовиште у сваком смислу те ријечи. Оно има главу неодређено људолике звјери, тјело лава и крила змаја. Леђа, дуж кичме створења су прекривена скупом кривих бодљи, а реп се завршава гроздом смртоносних шиљака.



**Карактеристике:** О:11; Дж: 50; Вл: д(3м (плус реп 2м); 1т); Пеб: 6м; 3м; Дом:1м; Е: 3К10+6 (22); Пр:+3

Бн:+6 (Мантикора започиње већину напада тако што испали своје шиљке, а онда се приближи. Напољу она најчешће користи своја моћна крила да би остала довољно високо током битке); По: замахом репа



мантикора може да испусти и тако испали шест шиљака из њега. Овај напад има домет од 50м и нема ограничења на бн без обзира на даљину све док је у домету. Мантикора може да избаци само 24 шиљка по једном дану)

Ш: К12+3 предњим канџама и угризом; Ос: с:13; сп:10; г:12; п:4; м:9; сн:6; и:3; Кр:ход 20м (просјечно) и лет 10м (лошије); Ор: з; Хр:13; Пн: -(1,6),-(1),-(21,22); М: пећине или јазбине мантикора; Орг: 1-40% усамљен 51-70% пар или 71-100% јато (К4+2); Ва:д; Трф:очувана кожа мантикоре (До:р; Вр:1000; Тж:4) заједно са крилима вриједи сакупљачима трофеја 1000, а женска мантикора чак и до 4000 златника, а од ње се може и направити било која врста оклопа од коже који може да се зачара до +2. Њихово месо је одвратног укуса и могу га само јести чудовишта попут тролова или цинова; Љек:-; Сас: комади тјела и шиљци мантикора (До:р; Вр:50; Тж:0,5) су високо магични и могу да се користе као замјена за било који уобичајени састојак са вјероватноћом да неће радити од 20%. Од једне мантикоре може да се узме 3К10 таквих комада; Освр: -; Бл:уобичајено; Н:3

### (81-85) Аветињска свјетла

Аветињска свјетла су зла створења која се хране јаким емоцијама повезаним са страхом, паником и смрћу. Они највише воле да путнике навуку у смртоносну опасност, а потом да уживају у емоцијама које они емитују. Осим ако нису уплашени аветињско свјетло изгледа као кугла жуте, зелене, бјеле или плаве свјетлости и често их је лако помјешати са свјетлошћу бакљи поготово у магли и мочварном окружењу. Кугла је ширине око пола метра, тежи око 2кг, састављена је од полуврсте паре и испушта свјетлост јачине обичне бакље. Нема гласног апарата али може да вибрира тако стварајући звук попут аветињског, а зна да прича заједничким језиком.

**Карактеристике:** О:19+2 због високе сп, Дж:-; Вл: м(1м;-); Пеб:1м; 1м; Дом: 1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3

Бн:+2; (Аветињска свјетла обично избјегавају борбу и умјесто тога воле да пролазнике намаме у мочваре или слична опасна мјеста. Када су присиљени да се боре они испуштају мале електрична пражњења, шокове који су умјесто нормалних напада); По: ако су у шкрипцу или уплашени могу да угасе своју свјетлост што ће их учинити скоро невидљивим (85%). Имају 60% отпорност на чини

Ш: К6 штете електричним пражњењем; Ос: с:6; сп:12; г:6; п: 7; м:7; сн:11; и:8; Кр: лет 44м (добро); Ор: з; Хр:12; Пн:+,+,+; М: аветињска мјеста; Орг: 1-50% појединачно, 51-80% пар или 81-100% група (К6+2); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:2

### (86-90) Аболет



А болет је одвратна ариболика амфибија која

се може првенствено пронаћи у подземним ријекама и језерима. Она презире сва неводена створења и покушаће да их уништи чим их угледа. Аболети су подједнако сурови и високо интелигентни што их чини веома опасним грабљивцима. Знају многе древне и страшне тајне јер наслијеђују знање својих родитеља рођењем и преузимају сјећања од свега што поједу. Аболет подсјећа на огромну праисторијску рибу која је дугачка око 6м и која има четири 3м дугачка пипка који избијају из њихових великих глава. Његова гумасти кожа је плавозелена са правилним сивим цртама које се протежу дуж бокова. Ружичасти стомак звјери се на крају завршава



рибликим устима и четири пулсирајућа органа који излучују одвратно смрдљиву зелену течност. Аболети имају подједнако мушке и женске репродуктивне органе. Они се размножавају усамљени полагајући К4 јаја сваких пет година. Ова јаја расту током следећих пет година прије него што се излегу у потпуно одрасле аболете. Иако су млади физички зрели они остају са родитељем око десет година слушајући и поковавајући се његовој вољи у потпуности. Аболети причају својим сопственим аболетским језиком, као и заједничким језиком дубоког подземља и подводним језиком.

**Карактеристике:** О:13; Дж:300; Вл: д(3м; 2т); Пеб: 6м; 3м; Дом:4м; Е: 5К10+10 (36); Пр:+3

Бн:+11 (аболет напада млатећи и ударајући својим дугачким љигавим пипцима али ипак највише воли да се бори са удаљености користећи своје обмањивачке односно илузионистичке моћи. Аболети су довољно паметни да се уздрже од исхитреног нападања копнених створења која се приближе довољно близу њихових вода. Умјесто тога они се повлаче надајући се да ће њихове жртве ући у воду коју они често помоћу својих обмањивачких односно илузионистичких моћи учине да изгледа хладном, чистом и освјежавајућом. Аболети такође употребљавају своје телепатске моћи да би појединце претворили у робове, а потом их користе против њихових другова); По: ударац аболетовог пипка може да изазове ужасну промјену на кожи и ако жртва не баци успјешно лксб кожа ће почети да се трансформише током К4+1 минута постајући прозирна и љигава мембрана. Створење након трансформације мора остати потопљено у хладној води или ће трпити К10 поена штете сваких десет минута. Ако се употреби лкмо лијечење болести прије него што дође до трансформације то ће учинити да ће се кожа вратити у нормалу, али након што је трансформација завршена једино тшмо излијечење може да карактера врати у претходно стање. Поред тога аболет има и

телепатске моћи и по жељи може да користи следеће чини телепатским путем: лкзч хипнотишуће шаре, лкма обмана као и тема зид обмана, терен обмана, пројекција карактера и дружина обмана.

Ш: К6+6 једним пипком и трансформација; Ос: с:16; сп:9; г:12; п:10; м:11; сн:11; и:4; Кр:пливање 18м (просјечно); Ор: з; Хр:16; Пн: -(1),+,+(21,22); М: пећине аболета; Орг: 1-70% усамљен, 81%-100% са младима (К6/2+1); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: комадићи пипка аболета (До:р; Вр:50; Тж:0,5) су магични и могу да се користе као замјена за било који ријетки састојак са вјероватноћом да неће радити од 40%. Од једног аболета може да се узме 4К6 таквих комада; Освр: -; Бл:двоструко уобичајено; Н:5

### (91-100) Кракен

Агресивни, окрутни и јако интелигентни кракени владају великим подземним регионима. Премда се ове огромне животиње рјетко виђају на површини, приче говоре о потопљеним бродовима и острвима очишћеним од живота од стране ове немани. Кракени праве своје јазбине километрима испод површине океана. Често настањују огромне комплексе пећина које укључују дјелове испуњене ваздухом за дисање гдје заробљавају и узгајају човјеколике робове да им служе и да се њима хране. Кракен је сличан огромној лигњи али има само осам пипака. Његово тјело је отприлике 30м дугачко и заштићено слојевима густих мишића. Шест кракенових пипака су краћи и дужине од око 15м док су остала два скоро 30м дужине и прекривена окрутним бодљама. Његов звјеролика уста су смјештена на мјесту гдје се пипци спајају са његовим доњим





дјелом тјела. Кракени причају заједничким и воденим језиком.

**Карактеристике:** О:17; Дж:1000г; Вл: д(4м; 5т); Пеб: 30м; 4м; Дом:15м; Е: 5К10+35 (61); Пр:+3

Бн:+14 (Кракени нападају своје противнике бодљикавим пипцима, а потом их хватају својим мањим пипцима и повлаче према устима.); По: ако кракен погоди карактера може још једном да баца бн у истом циклусу и ако успије обмотаће своје пипке око жртве. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је кракен држи зграбљену пипцима. Стисак кракена се може прекинути успјешно баченим теп с и теп сн. Кракен може такође да избаци и облак црног мастила једном у минути (све укупно три пута) који је величине 20x20x30м у води и то му обично служи да побјегне из борбе у којој губи или да збуни непријатеља који трпи посљедице тоталног мрака док је у области дјеловања облака;

Ш: 2К4+9+1 због величине; Ос: с:19; сп:7; г:17; п:13; м:13; сн:7; и:6; Кр: пливање 14 (просјечно); Ор: з-вз; Хр:17; Пн: -(1),-(7,8),+(21); М: станишта; Орг: усамљени; Ва:н; Трф:кост кракена (До:р; Вр:2000; Тж:30) се може употребити за прављење К4+2 штита који се могу зачарати до +3; Љек-; Сас: мастило кракена (До:р; Тж:0,3; Вр:50) се може употребити за писање чаробних свитака и од једног кракена може се узети 5К10 бочица; Освр: месо кракена је јестиво; Бл:-; Н:5

## (7-9) Неодређена створења

## (1-2) Човјеколика створења

### (1-20) Човјек гуштер

Људи гуштери су примитивни гуштеролики људи који могу бити веома опасни ако се изазову. Најчешће имају зелене (1-34%), сиве (35-67%) или браон (68-100%) крљушти и имају репове који су дужине око

једног метра. Иако су сваштоједи ипак преферирају месо и то посебно људско. Напреднија племена граде колибе и користе оружје и штитове, а вође односно поглавице оваквих племена могу имати предмете украдене или добијене размјеном добара од осталих паметних створења. Људи гуштери причају змајским језиком. Имају патријархално друштво гдје најјачи члан влада осталима. Опстанак је најважнија брига људи гуштера и угрожено или изгладнијело племе ће прећи огромне удаљености и учинити све што је у њиховој моћи да би осигурало свој опстанак. Већина племена живи у мочварама али једна трећина живи испод воде у пећинама испуњеним ваздухом. Локална племена се често уједињују када се појави већа пријетња, укључујући и противничка племена људи гуштера и често се уједињују са локалним моћним створењима укључујући и змајеве. У ненастањеним подручјима они преживљавају рибарећи, скупљајући плодове, и хранећи се лешинама, док они који живе поред људских насеља праве пљачкашке походе узимајући храну, намјернице и робове. Јазбина људи гуштера има онолико младих који нису способни за борбу колико има и одраслих и једно јаје за сваких 10 одраслих.



**Карактеристике:** О:11; Дж: 60г; Вл: с(1,8-2,1м; 120кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3 или оружјем; Ноио: 1-40% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 41-80% ојачани кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+3), 81-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) и 1-30% дугачки мач и лук, 31-60% копље и лук 61-80% тољага и лук или 81-100% кратки мач и лук

Бн:+2 (Људи гуштери се боре као неорганизовани појединци. Највише воле директни сукоб или када могу у групи да јуришају на противике тјерајући их у воду гдје имају предност. Ако су бројно слабији и



њихова територија је нападнута постављаће замке, планирати засједе и нападати и красти непријатељске залихе. Напреднија племена употребљавају боље тактике, замке и засједе.)

Ш: К/2 канџама или оружјем; Ос: с:9; сп:7; г:9; п:6; м:9; сн:10; и:6; Кр:7м (просјечно), пливање 7м (просјечно); Ор: н; Хр:14; Пн: -(1,2), +(10,11,12), +(20); М: станиште, јазбине или колибе људи гуштера; Орг: група (К6+1), банда (К+4+50% оних који нису способни за борбу+вођа који има додатну Ке и +1 додатак на Бн и Ш) или племе (30+К/2х10+2 помоћника вође који имају додатну Ке и +1 додатак на Бн и Ш и један вођа који има двије додатне Ке и +2 додатак на Бн и Ш); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:2

### (21-30) Троглодит

Троглодити су већи и снажнији људи гуштери и они су њихови веома блиски рођаци који им најчешће служе као ратници и стражари. Изузетно су глупи и зато не заузимају важније положаје у друштву људи гуштера. Троглодити испуштају смрад који је одбојан не гуштерима и свако ко се троглодитима приближи на даљину од 10м мора да баци провјеру храбрости или неће моћи да издржи њихов одвратан смрад и неће моћи да им се приближи нити да се бори са њима током битке, већ ће жељети да се што прије удаљи од њих најмање 4К10+30м или ће у супротном неконтролисано почети да повраћа. Они причају истим језиком као и људи гуштери односно змајским језиком.

У 45% случајева срећу се црни или мрачни троглодити који су зла подврста и живе већином у подземљу. Ова врста често



излази на површину у потрази за храном и пљачком, а све добре расе сматрају за непријатеље. Препознају се по боји крљушти која је црна.

**Карактеристике:** О:12; Дж: 40г; Вл: в(2,5м; 200кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 3К10+9 (25); Пр:+3 или оружјем; Ноио: исто као и код човјек гуштера

Бн:+5 (Троглодити су рјеђи од људи гуштера и њих се плаше јер су страшни противници који се често унајмљују од стране људи гуштера као шок јединице у борби. Немају смисла за тактику и само им се покаже непријатељ и нареди да убију. Често (30% случајева) они не примјете да је њихова жртва мртва већ настављају да је нападају и касапе следећих К6 циклуса.)

Ш: К4+2 канџама или оружјем +2 због изузетне снаге; Ос: с:12; сп:6; г:13; п:3; м:6; сн:9; и:6; Кр:9м (просјечно), пливање 9м (просјечно); Ор: н; Хр:15; Пн: -(1,2), +(10,11,12), +20; М: станиште или колибе људи гуштера; Орг: група (К4+1), банда (К4+4+50% оних који нису способни за борбу+вођа који има додатну Ке и +1 додатак на Бн и Ш) или племе (10+К/2х10+2 помоћника вође који имају додатну Ке и +1 додатак на Бн и Ш и један вођа који има двије додатне Ке и +2 додатак на Бн и Ш); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:3

### (31-50) Сирена

То су весела морска бића која воле игру и иако су неповјерљива према становницима копна обично нису насилна. Више воле да се сунчају на морским стјенама него да учествују у биткама. Они имају горњи дио

Сирене имају горњи дио, руке и главу веома лијепих људи, а умјесто ногу имају реп са крљуштима попут велике рибе. И мушкарци и жене се украшавају са шкољкама, коралима и осталим подводним украсима. Авантуристи који сусретну сирене су најчешће жртве шала и лукаштина. Овај



спорт сирена може бити суров иако они по природи нису стварно зли. Ако им људи са копна нанесу зло ипак они могу бити веома опасни противници. Већина сирена која се сусреће ван својих домова су ратници, а сирене причају заједничким језиком и подводним језиком. Сирене живе у полусталним заједницама односно насељима која су смјештена у близини мјеста за лов и рибарење. Становници са копна који дођу у сусрет са сиренама најчешће наиђу на извиђачку или ловачку дружину. Омиљено авантуристичко занимање сирена је народни пјевач.



**Карактеристике:** О:9; Дж: 60г; Вл: с(1,8м; 100кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10 (6); Пр: оружјем; Ноио: 1-40% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 41-100% коштани оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5) и 1-50% копље и мрежа, 51-100% трозубац и мрежа

Бн:+1 (Сирене најчешће у борби користе трозубце, копља, или мреже. Људи сирене су добри борци као и жене када је то потребно.); По: Сирене су посебно вичне пјевању и са својом пјесмом могу да привуку себи и очарају човјеколика бића супротног пола. Када пјевају сва човјеколика створења супротног пола са памећу 4-14 на удаљености од 30м морају бацити успјешну лкп м или ће бити захваћена тема очаравање особе која у овом случају дјелује на сва човјеколика бића.

Ш: оружјем; Ос: с:7; сп:9; г:9; п:8; м:8; сн:9; и:9; Кр: пливање 18м (добро); Ор: најчешће н; Хр:13; Пн: +(4,5),-, +21; М: подводна насеља сирена; Орг: дружина (К4+1), патрола са једним вођом и два помоћника (3К10) или одред (20+К4x10) са вођом и по једним помоћником за сваких десет чланова; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:1

## (51-70) Сатир

Сатири познати и као фауни или шумски богови су хедонистичка бића која живе веселећи се у дивљим дјеловима шума. Они воле добру храну, јако пиће и страстну љубав.

Сатир се може најбоље описати као рогати човјек са козјим ногама. Његова длака је црвено или кестењасто смеђа, а копита и рогови су потпуно црни. Сатири ће се вјероватно много прије срести како носе музичке инструменте или боце са вином него оружје.

Највећим дјелом сатири остављају путнике на миру. Они су, међутим, више него несташни и често траже да се забаве на рачун оних који пролазе близу њихових шумских домова ругајући им се сатирично.

**Карактеристике:** О:11; Дж: 50г; Вл: с(1,5м; 50кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр: +3 или оружјем; Ноио: 1-60% мали штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+1), дрвени оклоп, кожна кацига и мали штит (ог:+5; от:+6) и 1-40% двоштрични нож и лук или 41-100% кратки мач и лук

Бн:+3 (Оштра чула сатира чине да их је скоро немогуће изненадити у дивљини. Прикривајући се њиховом природном грациозношћу и спретношћу сатири се могу пришуњати путницима који нису опрезни и не обраћају много пажње на околну дивљину.

Када се започне борба ненаоружани сатир ће се залетити и ударити главом на којој су рогови који погодују таквом нападу. Сатир који очекује невољу ће бити наоружан са луком и ножем и обично ће вребати из неког сакривеног заклона, ослабљујући непријатеља прије него што му се приближи.

Сатир може да свира разне магичне мелодије на својим пановим фрулама. Обично један сатир из групе носи фрулу. Када засвира сва човјеколика створења са памећу 4-14 на удаљености од 20м морају бацити успјешну лкп м или ће бити захваћена лкма очаравање особе која у овом случају дјелује на сва човјеколика бића. Поред овога сатир свирањем може да изазове и лкзч



успављивање или тезч страх и он све те чини користи као да је мађионичар четвртог нивоа. Када свира сатир бира мелодију и њено дејство, а у рукама других бића ове фруле немају никаквих специјалних ефеката. Створења која успјешно направе своја спасоносна бацања не могу више да буду захваћена дејством музике цјелог тог дана.

Сатири често користе фруле да очарају и заведу нарочито лијепе жене или да успавају дружину авантуриста и да

украду њихове вриједне ствари.

Жене сатири су доста ријеђе и чине само 20%



популације, а карактером знатно мирније. Немају роге на главама, најчешће имају дугу косу и обично живе издвојено од мушких сатира који су превише бучни и весели за њихов укус)

Ш:оружјем; Ос: с:7; сп:9; г:9; п:9; м:9; сн:9; и:7; Кр:9м (просјечно); Ор: н; Хр:14; Пн:+(3,4,5),-7,(13,14,15,16); М: чистине сатира; Орг: 1-40% усамљен или 41-80% група (К4+1), 81-100% јединица (2К4+3); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:3

### (71-80) Магични двојник

Магични двојник или доплегангер је магично створено биће помоћу чини (тшма стварање магичног двојника) и он има човјеколик изглед али не толико издефинисане црте лица, сиву кожу без длака и повеће канце и може да се размножава. Њихове очи су велике и без зеница, а тјело мршава и витко али и веома тврдо и покретно. По природи су мање више неодређене оријентације и углавном све раде из неке своје

рачунице осим ако немају господара у ком случају раде за његове интересе. Магични двојник може по потреби да се претвори у било које човјеколико створење које пожели (висине 1,2-2,4м) потпуно имитирајући његов изглед и понашање (за ово обично користи лкзч читање мисли да би сазнао начин на који се жртва иначе понаша). Ову способност најчешће користе да би некога навукли у замку или да би се увукао у неко човјеколико друштво, а толико су добри у имитирању изгледа да могу да заварају и пријатеље или чак и љубавнике жртве.

**Карактеристике:** О:12; Дж:40; Вл: м(1,8м; 80кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр: оружјем; Ноио: као човјек којег имитира

Бн:+3 (У свом природном облику нападају својим канцама, а ако дуплирају некога онда се боре на начин који би се и он борио користећи расположива оружја за шта уобичајено користе лкзч читање мисли да би открили све детаље борбе и понашања); По: поседују способност попут лкзч читање мисли коју могу без престанка да користе и по жељи искључе или укључе. Такође посједују способност промјене облика у човјеколика бића висине 1,2-2,4м и то такође може да траје неограничено или док они својевољно не промјене облик у неког другог или се врате свом нормалном изгледу.



Ш: К4 канцама или оружјем; Ос: с:9; сп:9; г:9; п:9; м:10; сн:9; и:7; Кр: 9м (просјечно); Ор: пд-пз; Хр:12; Пн:+,+,+; М: јазбине магичних двојника; Орг: 1-60% усамљени, 61-85% у пару, 85-100% дружина (К6+2); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:3



**(81-100) Човјек печурка**

Људи печурке или микониди су раса паметних човјеколиких печурки која живи у удаљеним дјеловима подземља или дубоког подземља. Они су опрезна створења која презиру и осуђују насиље. Људи печурке немају жељу да било кога покоре или освајају нечију територију и желе да буду остављени на миру. Изгледом подсећају на ходајућа стабла печурка у човјеколиком облику. Њихово месо је надувено и сунђерасто и варира у боји од љубичасте до сиве. Њихова широка стопала имају остатке закржљалих прстију, а њихове дебелушкасте руке имају прсте и палац на шакама. Људи печурке немају језик којим говоре већ њихове споре им омогућују да комуницирају мислима односно телепатски међу собом или са сусједима. Људи печурке су њежни, тихи, стидљиви и промишљеног карактера. Они увјек посматрају стваранце са неповјерењем јер сматрају да су сви они насилни и склони уништавању. Да би се осигурали да живе у миру и да не би имали проблема са њима обично праве своје домове даље од подземних стаза којима се често путује. Микониди могу бити од 0,5-3,5м висине и то зависи од њиховог нивоа развоја. Руке и очи испод печурке су врло добро сакривене када се склопе, а на рукама и ногама имају случајан број прстију ( $K10/2+2$ ) и у 5% случајева индивидуа може да буде и са три руке или ноге. Микониди имају дужину живота од око 30 година и када се роде подсећају на овећу печурку, а са пет година достижу зрелост, постају покретни и од тада се њихов изглед много не мјења како вријеме протиче.

Борба: људи печурке се сакривају од странаца и боре се када баш немају никакав други излаз. Када су присиљени на борбу микониди ослобађају споре као напад дистанцим оружјем или користе ударце рукама када су у блиској борби. Као стандардну акцију током циклуса људи печурке могу да испусте облак спора. Постоји неколико врста спора које микониди користе.

Како улазе у стварије фазе живота људи печурке добијају нову врству спора поред постојећих. Свака спора може да се употреби онолико пута дневно колико човјек печурка има нивоа. Нпр миконид тврдег нивоа има три врсте спора које може да употреби и може да их употреби три пута дневно. Споре могу да се употребе распршене на простору пречника 40м или као стаза 12м и ширине 2м, која се користи на једну жртву.

Постоје следеће врсте спора са својим особеностима које микониди могу да употребе и то **упозоравајуће споре** које упозоравају остале микониде на опасност и оне се распршују само на простору од 40м у пречнику. **Споре за размножавање** се такође распршују на подручју од 40м у пречнику и из њих ће нићи млади микониди. **Споре за комуникацију** омогућују миконидима да комуницирају мислима и то међу својом врстом као и другима иако нису њихове расе, и то им је уједно и једини начин комуникације јер не посједују способност говора. лкп м негира ефекат али споре нису нимало штетне. Дејство ових спора траје од 30-60 минута за друге расе, а за микониде 8 сати. Ове споре се могу распршити на површину пречника 40м или на стази од 12м дужине и 2м ширине. Када се једном успостави комуникација мислима она може да се одржава на удаљености од 40м. Смирујуће споре се могу избацити само у стази од 12м и они који не баце успјешно лкпб постају смирени током  $K12$  циклуса. Ово стање је слично укочености са тим што жртве могу да се крећу али не могу да предузимају нападачке потезе. Халуциногене споре се такође избацују као стаза од 12м и жртва ако не направи успјешно лкпб ће трпити јаке халуцинације који дјелују попут лкма збињеност односно њене верзије која изазива халуцинације. Оживљавајуће споре могу да употребе само људи печурке владари. Када се споре употребе на мртва тјела процес оживљавања тјела започиње, она потом бивају прекривена љубичастим печуркама и након  $K4$  дана леш ће се подићи и постати слуга који



има све особине зомбија изузев што леш остаје у свом изворном облику односно не постаје немртви и не може се отјерати као такав. Током следећих K12 дана леш се постепено распада и након истека тог времена он се једноставно претвори у прашину.

Људи печурке су отпорни на чини које утичу на мозак, отров, спавање, укочивање и промјену облика. По нивоима односно по положају који заузимају у миконидском друштву људи печурке се дјеле на млађе раднике, зреле раднике, старије раднике, стражаре, чланове скупштинског круга и владаре.

Друштво људи печурки, племе или круг се састоји од једнаког броја чланова првог, другог, трећег, четвртог и петог нивоа. Сваки дан је строго подјељен на 8 сати одмора, 8 сати рада који се састоји од обрађивања и надгледања фарми печурака и 8 сати падања у духовно, халуциногено групно стање које може бити прекинуто само помоћу

миконидских упозоравајућих спора за опасност.

Микониди узгајају печурке ради хране и племе обично има неколико

фарми печурака које радници обрађују са скоро религиозном посвећеношћу. Ова створења знају све што се може знати о гљивама укључујући и најбоље услове за њихово узгајивање и колико сјеме засађено на одређеном подручју може да да приноса, а такође знају и да праве разне премете од гљива али наравно они могу бити корисни само њима.

Племена или кругови миконида су често у близини и орагнизују се тако да споре за узбуну једног круга могу да досегну до бар једног припадника других кругова. Миконид који се сусретне ван свог круга најчешће

извршава неки задатак за своје надређене. Тај задатак је обично извиђање у потрази за уљезима или потрага за ђубривом за њихове фарме. Ако миконид наиђе на одговарајуће човјеколико тјело за оживљавање он ће га однијети назад до круга.

Владар је једини члан шестог нивоа у племену. Он организује круг, надгледа га, штити га од спољашњих утицаја, оживљава чуваре и прави напитке. Када умре вођа круга најстарији живи члан скупштинског круга постаје владар.

1-20% **Млађи радник** Млађи радници су стари од 5-9 година. Они помажу старијима на дневној бази и служе као прва линија одбране скупштинског круга.

О:8; Дж:30; Вл: м(1м; 30кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10 (6); Пр:+3

Бн:+1 (млађи радници су као борци ипак нефикасни и само ће испустити своје споре којим старије упозоравају на опасност, а потом ће се повући или сакрити ако су угрожени.)

Ш: ударац K4/2; Ос: с:5; сп:10; г:8; п:6; м:9; сн:9; и:6; Кр:5м (просјечно); Хр:12; Пн: -, -, +(22); М: пећине миконида; Орг: 1-30% усамљени, 31-60% пар или 61-100% група K4+1; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:1

21-40% **Зрели радник** Зрели радници су стари од 10-15 година и они су кичмени стуб друштва људи печурака и као такви намењени су за извршавање разних задатака.

О:10; Дж:30; Вл: с(1,5м; 50кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3

Бн:+2 (у борби зрели радници су релативно добри и ако су упозорени на опасност обично се сакрију и потом нападају или сачекају да дођу борбено способнији односно старији микониди. Ако је помоћ доступна они ће сачекати, а потом покушати да помогну својим надређенима у борби)

Ш: ударац K4; Ос: с:8; сп:10; г:8; п:6; м:9; сн:9; и:6; Кр: 10м (просјечно); Хр:13; Пн: -, -, +(22); М: пећине миконида; Орг: 1-30% усамљени, 31-60% пар или 61-100% група





K4+1; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:2

41-60% **Старији радник** Старији радници су стари од 15-20 година и они служе као контролори осталих радника и као шок трупе у борби.

; О:11; Дж:30; Вл: с(2м; 70кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр:+3

Бн:+3 (старији радници најчешће попрскају уљезе са рапорт спорама радије него да се сакрију што ће учинити млађи микониди и радије ће попричати него предузети агресивне акције према њима. Ако су присиљени на борбу елиминисаће најопаснијег противника прво, а ако се борби прикључе старији микониди употребиће исту тактику као и зрели радници.)

Ш: ударац К6; Ос: с:9; сп:9; г:9; п:7; м:10; сн:10; и:6; Кр: 9м (просјечно); Хр:14; Пн:-,-,(22); М: пећине миконида; Орг: 1-30% усамљени, 31-60% пар или 61-100% група К4+1; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:3

61-80% **Стражари** Стражари су микониди од 21-25 година и њима је повјерено да чувају члана скупштинског круга.

О:12; Дж:30; Вл: в(2,5м; 90кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 4К10 (21); Пр:+3

Бн:+4 (Стражари су веома агресивни у борби, бар по стандардима миконида. Они воле да нападну са своји смирујућим спорама иако могу да користе и ударце када уђу у блиску борбу.)

Ш: ударац К8; Ос: с:10; сп:9; г:10; п:8; м:10; сн:9; и:6; Кр: 14м (просјечно); Хр:15; Пн:-,-,(22); М: пећине миконида; Орг: 1-20% усамљени, 21-40% пар, 41-60% група К4+1, 61-100% радна група К4+1 заједно са К4+1 радника; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:4

81-98% **Чланови скупштинског круга** Чланови скупштинског круга су 26-30 година стари и као што им име казује они управљају скупштинским кругом и заједницом људи печурака.

О:13; Дж:30; Вл: в(3,5м; 130кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 6К10 (21); Пр:+3

Бн:+6 (чланови скупштинског круга ће се придружити борби само ако је то неопходно да би сачували своје подређене од покоља. У битци они ће употребити своје халуциногене споре при првој прилици. Као и остали микониди они највише воле да избјегну потпуно борбу али могу да искористе и своје ударце ако је то потребно)

Ш: ударац К10+1; Ос: с:12; сп:9; г:11; п:8; м:11; сн:11; и:6; Кр: 18м (просјечно); Хр:17; Пн:-,-,(22); М: пећине миконида; Орг: 1-20% усамљени, 21-40% пар, 41-60% група К4+1, радна група К4+1 заједно са К4+1 радника или миконидски круг (четри члана члана скупштинског круга заједно са 4 млађа радника плус зрела и старија радника и стражара што чини укупан збир од 22); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:5

98-100% **Владар** Владари су најмање стари 28 година и један влада племеном по савјетима најстаријих чланова скупштинског круга. Владари из разних племена се труде да између својих племена односно кругова одрже сталну комуникацију и они се повремено састају да би разговарали о питањима која су значајна за њихова племена. Владар такође посједује вјештину прављења светих напитака и моћи ће да направи напитке који користе следеће чини: зпч заштита од елемената, лкзч повећавање особине, лкмо лијечење лакших рана, лкмо успоравање дејства отрова, тешч копање, темо лијечење тежих рана, темо неутралисање отрова и темо откривање лажи.

О:11; Дж:1000; Вл: д(3,3м; 50кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 6К10+12 (43); Пр:оружјем

Бн:+10 (владари у борби користе исте тактике као и чланови скупштинског круга изузев што обично уза себе имају и неколико оживљених зомбија слугу који им помажу у борби. Када су у битци они су обично иза млађих миконида и координирају њихове акције)



Ш: ударац K10+1; Ос: с:11; сп:9; г:11; п:9; м:11; сн:10; и:6; Кр: 18м (просјечно); Хр:16; Пн: -, -, +(22); М: пећине миконида; Орг: заједно са K8+2 миконидска круга и K6+4 слуге зомбија; Ва:д; Трф: -; Љек: -; Сас: -; Освр: -; Бл: уобичајено; Н:6

### (3) Змајолика створења

#### (1-10) Змајчек

Змајчеки су најмлађи змајеви односно њихови тинејџери. Нису у стању да лете ни да користе бљујуће оружје као ни још неке ствари које одрасли змајеви могу. Врста змајчека се одређује код описа змајева испод и млађи примјерци су веома слични старијима само много мање моћни од њих. Ипак и такви змајчеки су обично велики проблем за околину у којој се налазе, а најчешће околне заједнице организују ловове на њих јер касније постају сувише велики проблем када одрасту.

**Карактеристике:** О: 13; Дж: 2000г; Вл: о(висина x дужина x ширина: до 10x10x5м; 1-2т); Пеб:20м;10м; Дом:3м; Е: 3K10+21(37); Пр:+3

Бн:+13 (Змајчек напада са својим моћним канцама и чељустима и користи неке специјалне нападе тјелом, али су и даље недовољно зрели да би користили бљујуће оружје. Змајчек ће напасти било кога ко представља највећу опасност и неће се устезати да се повуче ако ствари иду лоше по њега. Змај такође може напасти и својим репом противнике који су му позади (наносећи 2К штете); По: камелеонска моћ змајева, свака врста змајева посједује магичну способност промјене боје својих крљушти у боју најближе околине у којој се налази. Змајеви на 5км удаљености имају 50% шансе да буду откривени, а та шанса се за сваки следећи километар за који се посматрач приближи повећа за 10%. Отпорни су на хладноћу, киселину, ватру и муњу и трпе само пола нормалне штете од таквих напада и

имају изузетно добро чуло мириса. Немају способност летења јер им крила и даље нису довољно развијена.

Ш: K6+10 канцама или K10+10 угризом и додатак +2 због величине; Ос: с:20; сп:7; г:17; п:11; м:13; сн:11; и:10; Кр:14м (просјечно); Ор: златни д-вд, сребрни пд-вд, бронзани н-вд, остали н-вз; Хр: 15; Пн: црни: -(1,2),+,+(20,22), плави: -(1,2,3),+,-20, зелени: -(1,6),+,-(19,20), црвени: -(1,6),+,-(13,14,19,20), бјели:-4,5,6,+,-(19,20), златни, сребрни и бронзани: -1,+,+; М: пећине или јазбине змајева; Орг: 1-60% усамљени, 61-850% пару или 85-100% група (K4+1); Ва:д; Трф: -; Љек: -; Сас: од змајчека се може узети 5K20 змајских комадића (До:р; Вр:50; Тж:0,3) који због високо магичне природе змаја могу да се употребе при коришћењу чини као замјена за било који уобичајени или чести састојак и једино неће радити у 10% случајева. Кост змаја (До:р; Вр:50; Тж:1) је погодна за прављење магичних штапова и штапића свих врста.; Освр: -; Бл: двоструко од уобичајеног; Отпорност на магију: 50%; Н: 3

#### (11-15) Змај

(Млађи 50%, Зрео 51-85%, Старији 86-100%)

Змајеви су велика крилата, гуштеролка створења и веома древног порјекла. Они су познати по својој величини и због ње их се и плаше као и због физичке моћи и магичних способности. Најстарији змајеви су међу најмоћнијим створењима на свјету. Постоје двије врсте змајева и то хроматски и племенити змајеви. Хроматски змајеви (или обојени) су црни, плави, зелени, црвени и бјели. Племенити змајеви су златни, сребрни и бронзани. Сви змајеви одрастањем и старењем постају моћнији. Од 1-100 година су младунчад, 100-200 млађи змајеви, 200-700 зрели змајеви, 700-1300 стари змајеви, 1300+ древни змајеви.

Иако су змајеви застрашујући грабљивци, они лешинаре кад је неопходно и



могу јести скоро све ако су довољно гладни. Змајев метаболизам функционише као високо ефикасна пећ и могу да сваре чак и неорганске материјале и неки су змајеви и развили укус за такве ствари. Иако циљеви и идеали варирају међу врстама, сви змајеви су похлепни. Они воле да скупљају хрпе блага, нагомилавајући новац и сакупљајући колико год могу драгуља, накита и магичних предмета. Они змајеви са великим хрпама блага не воле да их остављају нечуванима, излазећи из својих јазбина само да би обишли најближу околину или да би нашли храну. За змајеве никад не постоји довољно блага: задовољство им је да га гледају и уживају у његовом одсјају. Змајеви воле да праве кревете од блага,

прилагођавајући хрпу својим тјелима. Када змај већ постане стар обично свој доњи дио тјела покрије драгуљима који га штите и украшавају. Сви змајеви причају змајским језиком. Змајеви врло рјетко раде заједно и то једино ако су угрожени као врста, а и тада добри и зли змајеви никада не раде заједно. Међутим златни змајеви се повремено удружују са сребрним. Када се зли змајеви сусретну обично се боре да би заштитили своје територије. Добри змајеви су толерантнији, иако су доста територијални, и обично покушавају да рјеше разлике на миран начин. Змајеви се размножавају на разне начине, зли, млађи или мање интелигентни полажу јаја уздуж земље, а интелигентнији и старији тако што формирају породице у којима се одгајају млади.

Да би одредили којег смо змаја срели бацамо K100 бацање и конултујемо број испред описа змаја.

### Племенити змајеви

**1-10% Златни змајеви** најчешће живе у шумама, брдима и равницама. Веома су племенити што се одражава у њиховом понашању и увјек ће се борити против зла кад год су у могућности. Они су такође и најснажнији од племенитих змајева али и најрјеђи.

**11-25% змајеви** се

**Сребрни** најчешће настањују у брдима, планинама и равницама и по нарави су веома слични златним змајевима али нису толико узвишени као они и чешће се сусрећу.

**26-40% Бронзани змајеви** се настањују у равницама и свим осталим мјестима гдје има услова за живот, а по природи су такође слични осталим врстама племенитих змајева иако најмање увишени од њих и најчешће се могу

такође сусрести.

### Хроматски змајеви

То је група злих змајева који су агресивни, похлепни, умишљени и насилни. Такође зову их и обојени змајеви и у њих спадају црни, плави, зелени, црвени и бјели змајеви.

**41-50% Црни змајеви** живе у мочварама и у подземљу. Црни змајеви су





злоћудни, лукави и злонамјерни, карактеристике које се оцртавају на њиховим лицима. Њихове крљушти им помажу да се камуфлирају у окружењу мочваре. Они живе у великим влажним пећинама и подземним просторима са дота просторија. Они смрде на иструљене биљке и смрдљиву воду и мало и на неку киселину.

**51-60% Плави змајеви** су лукави и територијални и живе у умјереним и топлим предјелима, пустињама и подземљу. Они су једна од најприлагођенијих змајских врста за пустињу и копање по пјеску. Њихова крљушт је плаве боје и пуцкета често због статичког електрицитета који изазива пјесак око њих и одају мирис озона и пјеска око себе. Врло их је лако запазити у пустом окружењу пустиње али се они често укопају у пјесак камуфлирајући се. Они воле да лете по сувом пустињском ваздуху и то обично по дану кад су температуре највише користећи чињеницу да су исте боје као и небо изнад њих. Плави змајеви се настањују у великим подземним пећинама гдје они такође сакупљају своје благо. Иако они сакупљају све што изгледа вриједно најдражи су им драгуљи и то поготову сафири. Понекад су присиљени да једу змије, гуштере и пустињске биљке да би задовољили своју велику глад, али највише воле крда стоке као што су крда камила. Кад год имају прилику хватају ове животиње и обично их претходно испеку својим ватреним дахом.

**61-75% Зелени змајеви** живе у умјерено топлим и топлим шумама и подземљу. Они су ратоборни и нападају без разлога и имају врло агресиван изглед. Њихове зелене крљушти им помажу да се камуфлирају у њихову шумску средину. Зелени змајеви праве своје јазбине у шуми, и то што је шума старија и дрвеће веће то боље. Они воле пећине у литицама или странама брда и могу да се осјете због пецкавог мириса хлора. Иако су знани да једу скоро све, укључујући грмље и мало дрвеће кад су довољно гладни, зелени змајеви поготово воле вилењаче и вилице.

**76-90% Црвени змајеви** живе у умјерено топлим и топлим брдима, планинама и подземљу. Црвени змајеви су најлукавији од свих змајева и увјек желе да увећају своје хрпе блага. Изузетно су умишљени, што се оцртава у њиховом поносном држању и презирном изразу. Црвени змајеви праве јазбине у великим пећинама које се протежу дубоко испод земље, која свјетлуца од врелине њихових тјела и осјећају се на сумпор и дим. Такође у близини имају на неком високом мјесту и осматрачницу која је обично на територији сребрних змајева са којима су често у сукобу. Црвени змајеви воле да једу месо, и њихова омиљена храна су људски или вилењачки младићи. Понекад уцјене села да им редовно жртвују дјевојке, доводећи их њима као храну.

**91-100% Бјели змајеви** живе у било којој хладној земљи или подземљу. Бјели змајеви су најмањи и најнеинтелигентнији од свих змајева. Њихове јазбине су обично ледене пећине или дубоке подземне просторије које их обично држе далеко од сунчевих зрака који би их могли огријати. Они чувају све своје благо у јазбини и то воле да буде у залеђеним пећинама гдје се одсјај блага одбија од леда. Такође највише воле дијаманте. Њихови природни непријатељи су брдски дивови који живе у хладним предјелима који их убијају због хране и оклопа и заробљавају их (док су још мали) да им служе као стражари.

**Карактеристике:** О: 15,17,20; Дж: 2000г; Вл: о(висина х дужина х ширина 15х15х7м, 23х23х10м, 30х30х13м; 5,7,9 тона); Пеб:20м;10м; Дом:5м; Е: 5К10+35, 7К10+49, 9К10+63 (61, 85, 109); Пр:+3

Бн:+15,+17,+19 (Змај напада са својим моћним канцама и чељустима, могу такође да употребе и бљујуће оружје (након чега морају да се одморе К4 циклуса да би то поново урадили) као и неке специјалне нападе тјелом. Воли да се бори док је у лету и остаје ван домашаја изнурујући противника са нападима из даљине. Старији и искуснији змајеви су обично развили тактику убијања најопаснијих



противника прво (или њиховог избјегавања док се окоме на слабије жртве). Змај такође може напасти и својим репом противнике који су му позади (наносећи 3К штете). Поред тога својим крилима ако замахне све који су у пречнику 9 метара ће ваздух који струји из змајевих крила отјерати до те удаљености обарајући их при том на земљу (провјера спретности да им не испадне оружје или било шта што држе); По: камелеонска моћ змајева, свака врста змајева посједује магичну способност промјене боје својих крљушти у боју најближе околине у којој се налази. Змајеви на 5км удаљености имају 50% шансе да буду откривени, а та шанса се за сваки следећи километар за који се посматрач приближи повећа за 10%. Бљујуће оружје: Да би се одредило бљујуће оружје змаја баца се процентажно бацање и у зависности од добијеног броја резултат је хладноћа (1-25%), киселина (26-50%), ватра (51-80%), муња (81-95%), 95% и више двоструко оружје (овај резултат важи само једанпут, ако се баци било које исто оружје бацање се понавља). У зависности од врсте змаја додатак који се додаје бацању је следећи 1. златни +30%, 2. сребрни +25%, 3. бронзани +20%, 4. црвени +15%, 5. зелени 10% , 6. плави 5%, 7.бјели 0%. Бљујуће оружје је купастог облика, 30м дужине и 15м ширине на крају купе, изазива 5К10 штете (лксб за пола). Млађи змајеви могу да га употребе једном, зрели два пута, а стари три пута дневно. Отпорни су на хладноћу, киселину, ватру и муњу и трпе само пола нормалне штете од таквих напада. Могу да употребе те ма промјена облика једном недељно али могу да се претворе само у било које човјеколико биће (потом могу да се претворе кад хоће у свој стари облик што се не рачуна као коришћење ове способности), зрели змајеви због својих јаких крљушти трпе само пола штете од физичких напада, а стари само једну трећину, дише под водом, изузетно добро чуло мириса, изазива страх од змаја (баца се лксб и ако се не прође жртва је уплашена 2К циклуса и бјежи што даље од

змаја и ка најближем заклону, као да је захваћена те зч страх)

Ш: К8+10 канцама или К12+10 угризом и додатак +2 због величине; Ос: с:20; сп:7; г:17; п:11; м:13; сн:11; и:10; Кр:14м (просјечно), лет 14м (просјечно); Ор: златни д-вд, сребрни пд-вд, бронзани н-вд, остали н-вз; Хр: 14; Пн: црни: -(1,2),+,+(20,22), плави: -(1,2,3),+,-20, зелени: -(1,6),+,-(19,20), црвени: -(1,6),+,-(13,14,19,20), бјели:-4,5,6,+,-(19,20), златни, сребрни и бронзани: -1,+,+; М: пећине или јазбине змајева; Орг: 1-60% усамљени, 61-70% у пару или 71-100% породица (1 или 2 змаја и 1+К4 младих); Ва:д; Трф: од крљушти змаја (Вр:10000; Тж:10) могу се направити три оклопа или шест штитова који се могу зачарати до +3, који су дупло лакши од обичних и омогућују носиоцу да трпи само пола штете од напада ватром.; Љек: мозак змаја (До:р; Вр:600; Тж:5) ако се цјели поједе може да изазове смрт ако се не баци успјешно лксб. У случају да је лксб успјешно има следеће дејство у зависности од резултата К бацања: 1 изазива лудило, конзумент мисли да је змај и тако се понаша, 2 очи почињу да им свјетле црвено и изазивају страх од змаја, 3 задобијају способност очаравања једном дневно попут лк ма очаравање особе, 4 добија отпорност на чини од 30%, 5 памет се стално повећа за К4 поена, 6 добија један ниво искуства задобијајући тачно онолико Ис колико вриједи један ниво, а искуство које је имао се преноси на следећи. Змајска крв (До:р; Вр:250; Тж:0,3) је врло отровна и они које она додирне морају бацити лксб да би избјегли тренутну смрт која наступа за К4 циклуса, а у супротном нема ефекта, такође може се употребити за зачаравање оружја до +3, а од једног змаја се може узети 20К10 бочица; Сас: од змаја се може узети 10К20 змајских комадића (До:р; Вр:50; Тж:0,3) који због високо магичне природе змаја могу да се употребе при коришћењу чини као замјена за било који уобичајени или чести састојак и једино неће радити у 10% случајева. Мозак змаја (До:р; Вр:600; Тж:5) може да се употреби за прављење напитка контроле над



змајевима и то од оне врсте од које је и направљен. Око змаја (До:р; Вр:100; тж:1) може да се употреби за прављење напитка видовитости. Језик змаја (До:р; Вр:200; Тж:2) може да се употреби за прављење напитка наговарања. Рогови змаја (До:р; Вр:1000; Тж:4) се могу употребити при изради магичног оружја омогућавајући да се зачарају до +3. Кост змаја (До:р; Вр:50; Тж:1) је погодна за прављење магичних штапова и штапића свих врста. Змајев зуб (До:р; Вр:100; Тж:0,5) може да се искористи за прављење магичних ножева или сличних магичних предмета. Стомачна киселина змаја (До:р; Вр:400; Тж:0,3) је изузетно јака и раствара све па чак и неорганску материју наносећи штету ок 2К+4 оне на кога падне или само К ако прође тесб. Од једног змаја може се узети пет доза ове киселине која се може безбједно ставити у стаклене или керамичке бочице које су на њу отпорне; Змајско срце (До:р; Вр:1000; Тж:2) је врло укусно и међу племством се сматра као специјалитет и ствар престижа. Иако је змајска крв отровна срце није и довољно је да се спреми оброк за четири особе. Онима који су јели змајско срце повећава се част (чп) за десет. Освр:-; Бл: троструко од уобичајеног; Отпорност на магију: 50%; Н: 5,7,9

### (16-20) Полузмај

Змајева магична природа омогућује им да се укрштају са скоро сваким створењем. Ово се обично деси када змај промјени свој облик и он тада најчешће оставља своје младе који настану оваквим укрштањем. Полузмајеви су увјек јачи од својих ближњих односно припадника своје расе и њихов изглед обично одаје њихову природу и то су љуске по тјелу, издужене црте тјела, гуштеролике очи, преувешане зубе и канце, а понекад имају и крила. Полузмај може бити било које паметно створење (памет виша од 4).

**Карактеристике:** О:+4; Дж:+К100; Вл: (+К100цм; +3К20кг); Е: +2К10 (11); Ноио:као базно створење

Бн:још +2 (Напада угризом и канцама или оружјем); По: Створење добија напад угризом и канцама, а ако већ нема тај напад штета коју базно створење прави зависи од величине и то је описано код штете при нападу. Велика створења и већа добијају змајска крила (лете просјечном способношћу) док мања имају само ако то базно створење оригинално има. Такође добијају и бљујуће оружје које треба се одређује као код змаја али је пет пута слабијег ефекта и домета. Полузмај такође има све специјалне способности базног створења, имуни су на ефекте успављивања и укочивања (парализе).

Ш: оружјем или канце и угриз (до средње величине К4, средња величина К6, до дивовске К8, дивовска К10, огромна К12); Ос: с:+2К4; сп:+К4; г:+К4; п:+К4; м:-; сн:+К4; и:-К4; Ор: 1-50% као базно створење, 51-100% као змај; Хр:+К4; Пн:-,-,-; М: јазбине полузмајева; Орг: 1-80 % појединачно (60% имају сљедбенике), 81-100% група (К+1, 80% имају сљедбенике); Ва:као базно створење; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:+2

### (21-40) Малени змај



Малени змајеви су минијатурни змајеви и они су сићушни, весели чланови змајске породице увјек спремни на играју. Црвено браон су боје, имају fine љуске по себи, оштре рогове и зубе, а реп им је око пола метра дугачак (што је скоро дупло веће од величине тјела), са шиљцима по врху и веома савитљив. Малени змајеви могу да комуницирају телепатски и могу да вокализују животињске звуке као што је пријатно предење кад су задовољни, шиштање кад су изненађени, цвркутање кад нешто желе или режање када су љути.



**Карактеристике:** О:15; Дж: 75; Вл: ма(0,3м, 3кг); Пеб: 0,5м; 0,5м; Дом:0,5м; Е: 1К10/2 (4); Пр:+3

Бн:+1 (Малени змај има опасан ујед али његово главно оружје је реп који на свом крају има жаоку за убадање)

Ш: К4 (ујед) или К4/2 и отров (убадајући жаоком на репу (једна доза обичног отрова)); Ос: с:8; сп:8; г:9; п:7; м:9; сн:8; и:8; Кр:4м (добро), лет 8м (добро); Ор: д; Хр:13; Пн: +(3,4,5),-(7,12,), +(14,15,16); М: гнијезда малених змајева; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% јато (К4+1); Ва:д; Трф:-; Љек:месо маленог змаја је изузетно укусно и сматра се за специјалитет; Сас: крв маленог змаја (До:р; Вр:50; Тж:0,3) може се употребити као мастило односно састојак за писање свитака са чинима и од једног се може узети К4 бочица, а једна је довољна за један свитак међутим при свакој употреби постоји 25% вјероватноће да неће радити како треба а ако се користи као састојак за чини та вјероватноћа је 75%; Освр: јаје маленог змаја (До:р; Вр:200; Тж:0,4) и младунче маленог змаја (До:р; Вр:500) се сматрају илегалном робом; Бл: нема; Н:1/2

### (41-60) Виверна

Далеки рођак змајева, виверна је велики летећи гуштер са отровном жаоком на свом репу. Имају тамно браон или сиву боју тјела и пола њиховог тјела је реп који се завршава са отровном жаоком која је врло слична оној код шкорпиона.

Њена кожна крила попут слијепог миша су у распону дугачка преко 15м. Велике чељусту су пуне дугачких оштрих зуба, а очи су им црвене или наранчасте. За разлику од змаја има само задње ноге, које користи као и свака птица грабљивица. Виверне немају тако јак смрад као што то имају змајеви, иако њихова



јазбина може да смрди на последње убиство. Ове звјери могу да направе два звука гласно шиштање и дубоки грлени урлик. Неке виверне причају змајским језиком али их је већина сувише глупа да разумије било какав језик.

**Карактеристике:** О:14; Дж: 40; Вл: в(2,5м висине, 9м дужине; 250кг); Пеб: 3м; 6м; Дом:3м; Е: 3К10 (16); Пр:+3

Бн:+5 (виверне су прилично глупе али и доста агресивне, оне нападају било шта што није очигледно јаче од њих. Виверна се обруши са висине, ударајући жртву канцама и убадајући је отровним репом до смрти.)

Ш: К8+2 канцама и К4+2 репом и отров (К4 дозе обичног отрова); Ос: с:12; сп:9; г:10; п:2; м:5; сн:7; и:6; Кр:7м (лошије), лет 18м (просјечно); Ор: н-3; Хр:12; Пн: +(3,4,5),-7, +(15,16,17,18); М: гнијезда или штале виверни; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% јато (2К+4); Ва:д; Трф: кожа виверне (До:р; Вр:500;Тж:2) је добра за прављење свих оклопа од коже и они се могу зачарати до +2; Љек:-; Сас: крв или комадић тјела виверне (До:р; Вр:10; Тж:0,1) може се употребити као замјена за било који уобичајени или чести састојак при писању свитака, прављењу напитака или припреми чини због магичне природе виверне као великог гуштера, али ипак те замјене неће радити у 50% случајева. Тјело виверне садржи по 5К10 комада од обоје; Освр: Јаје виверне је вриједно 2000 зл, а младунче 5000 али се сматра илегалном робом; Бл: стандардно; Н:3

### (61-80) Хидра

Хидре су гуштеролика чудовишта попут змаја које имају више глава (2+К10) али немају крила. Хидра је сивосмеђа (сиво браон) до тамносмеђа (тамнобраон), са свјетло жутим или преплануло жутим трбухом. Очи су јој боје ћилибара, а зуби су жуто бјели. Она је око 6м дугачка (9м укључујући реп) и тежи око 2-4т. Хидре не могу да причају. Поред 1-40% обичних постоје 41-60% ватрене хидре,



61-80% ледене хидре и 81-100% дуплоглаве хидре. Ватрене хидре могу да бљују ватру, ледене хидре хладноћу, а дуплоглаве хидре кад им се одјече глава у року од К4 циклуса на том мјесту ће им израсти двије нове главе по чему су и добиле име. Највише новонасталих глава колко могу да имају је дупло од њиховог нормалног броја, а једини начин да се спријечи њихов раст је да се на мјесту гдје је посјечена глава нанесе најмање 4 поена ватрене штете. Бљујуће оружје ватрене и ледене хидре може да се употреби од сваке хидрине главе сваких К4 циклуса и наноси штету од 2К10 штете (лксб за пола), а дах је 5м дугачак и има 3м пречник на крају купе.)

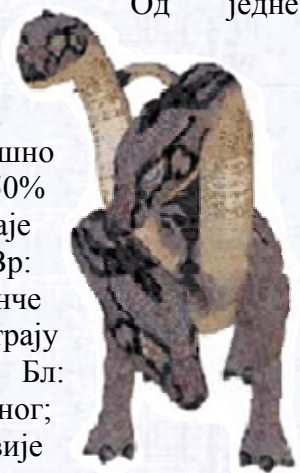
**Карактеристике:** О:15; Дж: 90; Вл: д(3м, 9м дужине; 2-4т); Пеб: 6м; 6м; Дом:3м; Е: 2К10+6 и по 1К10+3 за сваке двије додатне главе које има (17, 25, 33, 41, 49); Пр:+3

Бн:+2 и по +2 за сваке двије додатне главе које има (Хидре могу да нападну са свим својим главама без ограничења, чак и ако се крећу и јуришају током истог циклуса. Хидра може да се убије тако што јој се откину све главе или убијајући њено тјело. Да би се глава одсјекла карактер мора да погоди хидрин врат са оружјем за сјечу и да нанесе онолико поена штете колико хидра има поена енергије подјелено са бројем њених глава у једном циклусу. Врат који остане врло брзо ће престати да крвари предупређујући тако губитак крви али нова глава ће израсти тек кроз мјесец дана.

Ш: свака глава наноси угризом 1К8+1 штете и још по +1 за сваке двије додатне главе које има, а има и додатак +1 због величине; Ос: с:11+један за сваке двије главе које има; сп:9; г:13; п:2; м:7; сн:6; и:4; Кр:18м (просјечно); Ор: обично н; Хр:15; Пн:+,+, +(13,18,20,22); М: гнијезда или језера хидри; Орг: усамљен; Ва:д; Трф: од коже хидре (До:р; Вр:1000;Тж:3) се може направити један било који крљушни оклоп који се може зачарати до +3 и погодан је за било коју врсту других зачаравања. Оклопи од дуплоглавих хидри могу да се зачарају да обнављају енергију оклопа и карактера који га носи, а

ватрене и ледене хидре да буду отпорни на ватру и хладноћу; Љек: крв хидре [До:р; Тж:0,3; Вр:300] је отровна и онај кога она додирне ће умријети у року од 2К20 циклуса осим ако не баце успјешно лксб и у том случају ће само бити ужасно болесни од дејства отрова што ће узроковати -2 ограничење на сва бн и штету коју наносе и имаће 50% вјероватноће за изузетно лоше дјеловање чини; Сас: комадић тјела хидре (До:р; Вр:50; Тж:0,3) може да се употреби као састојак за прављење напитака и као састојак за било коју чин због магичне природе хидре као великог гуштера. Од једне

хидре се може употребити 5К10 комадића, а вјероватноћа за успјешно дјеловање једног је 50% при употреби; Освр: јаје хидре (До:р; Вр: 4000;Тж:3) и младунче (До:р; Вр:20000) се сматрају илегалном робом; Бл: двоструко од уобичајеног; Н:2+један за сваке двије главе које има.



### (81-100) Змај човјек

Змај људи су зла чудовишта настала од магије. Њих најчешће користе разни зли чаробњаци као своје слуге. Они причају заједничким језиком, а веома су свирепе и зле нарави.

**Карактеристике:** О:14;

Дж:300г; Вл: в(2,3м; 150кг);

Пeb:1м; 1м; Дом:1,5м; Е:

2К10+6 (17); Пр:+3

Бн:+5 (змај људи обично нападају без страха и изузетно су крвожедни и сурови у борби. Ако виде да је противник надмоћнији искористиће своју способност лета да би





задобили предност и неће се устезати од бјекства ако је то неопходно); По: људи змајеви могу да буду активни само по ноћи. Када изађе сунце они се на њему растварају трпећи К10 поена штете по циклусу све док од њих не остане само гомилица пепела. Њихова способност лета траје само онолико циклуса колко је и њихова грађеност.

Ш: К8 изузетно оштрим и тешким канцама; Ос: с:13; сп:7; г:13; п:4; м:8; сн:7; и:5; Кр:11м (просјечно), лет 11м (лошије); Ор: з-вз; Хр:14; Пн: +,+,+; М: јазбине змајљуди; Орг:1-50% усамљени, 51-80% пар или 81-100% чопор (ЗК); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:2

#### (4) ДИВОВИ

##### (1-100) Див

Дивови спајају дивовску величину са чак још већом снагом, што им омогућава недостижну способност да уништавају било шта или било кога ко им се нађе на путу.

Дивове прати глас да су груби и глупи и он није незаслужен, поготову међу злим представницима расе. Већина их се ослања на своју чувену снагу да рјешити проблеме. Било која тешкоћа која се не може рјешити сировом снагом није вриједна труда. Дивови обично преживљавају ловећи и пљачкајући, узимајући шта зажеле од бића која су слабија од њих. Сви дивови причају дивовски, а паметнији и заједничким. Усамљени дивови су обично млади који покушавају да се осамостале. Групе се обично састоје од младих који лове или пљачкају (или обоје) заједно. Дивовске банде су обично веће или проширене породице. Понекад банда садржи и младе дивове који нису са њима у породичној вези и које је група узела за помоћнике, слуге или стражаре. Дивовски кланови и племена су слични бандама али имају више чланова, плус групе животиња чувара и слугу односно робова који нису дивови. Дружине садрже животиње чуваре и

дивове из оближњег племена, или из неколико банди, који раде заједно. Трећина дивова у банди или племену су дјеца. Дјеца дивова такође могу бити веома опасни противници. Када група дивова укључује и дјецу баца се К100 бацање да би се утврдила њихова зрелост: 1-25 мало дјете или дојенче (без борбене способности); 25-50 млади (дупло мањи од одраслог дива, 4 Ке (16 Е) мање, имају снагу и грађу мању за пет (такође одузети додатак на изузетну грађеност); 51-100 младићи (за једну категорију величине мањи од одраслог дива, 2 Ке мање и имају снагу и грађу мању за два (такође одузети додатак на изузетну грађеност). По свим осталим особинама дивовска дјеца су иста као и одрасли дивови.

Борба: дивови уживају у тучи. Они највише воле тешко дворуко оружје и користе их са изузетном вјештином. Такође довољно су лукави да омекшају непријатеља са нападима из даљине ако то могу да изведу. Омиљено оружје дивова на даљину је дивовска стјена коју могу да баце на



удаљеност од 3 до 180м и која је тежине око 25 кг. Такође устању су да ухвате пројектиле сличне величине које лете према њима у 50% случајева.

То хватање се води као једна слободна акција у циклусу али див мора да буде свјестан и



припремљен за напад.

Постоје неколико врста дивова које се међу собом прилично разликују и то су 1-10% облак дивови, 11-20% олујни дивови, 21-30% камен дивови, 31-40% киклопи, 41-70% брдски дивови, 71-85% мраз дивови, 86-95% ватрени дивови и 96-100% титани.

**1-10% Облак дивови** Облак дивови сматрају за себе да су изнад осталих дивова који нису добри. Они имају дара за стварање, цјене лијепе ствари и изузетни су стратеги у битци. Имају мишићаву грађу и врло су zgodни. Њихова кожа варира од млијечно бијеле са нијансама плаве до небеско свјетло плаве. Они се облаче у најљепшу одјећу која им је доступна и носе накит. Што су одјећа и накит бољи то је њихов носиоц више вриједнован у друштву. Такође цјене музику и већина може да свира један или више инструмената (харфа им је омиљена). За разлику од осталих дивова облак дивови остављају своје благо у својим јазбинама. Њихове вреће садрже храну, К-1 стјена за бацање, К12 престижних ствари, и скромну количину новца (10xК12 новчића). Њихова имовина се обично врло добро одржава.

Већина облак дивова живи на планинским врховима који су прекривени облацима, у њиховим grubим замковима. Они живе у малим групама али знају за локацију још К таквих група и са неким од њих се удружују поводом неких прослава, битака или трговине. Око 10 % популације гради своје замкове на зачараним острвима окруженим облацима и они су обично изоловани од осталих облак дивова. Острва окружена облацима су предивна мјеста са дивовским вртovima. Облак дивови такође тргују и са људима размјењујући ствари за храну, вино, накит и одјећу. Неки знају да успоставе толико добре односе да ће притећи у помоћ ако људска заједница буде угрожена. Такође постоји легенда која каже да облак дивови ваде из облака комадиће сребра. Неке од група облак дивова укључују и свештенике и врачеве и то највише до петог нивоа.

О:14; Дж: 400г; Вл: д(4,8м; 5т); Пeб:3м; 3м; Дом:3м; Е: 6К10+24 (55); Пр:оружјем; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-80% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) или 81-100% ојачани кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+3) и 1-25% дивовском тољагом и стјеном (К12 и К4++додатак за изузетну снагу), 25-60% дивовском дворучном сјекиром и стјеном (К4++додатак за изузетну снагу), 61-100% дивовским дворучним мачем и стјеном (К4++додатак за изузетну снагу)

Бн:+15 (Облак дивови се боре у добро организованим јединицама, користећи врло добро развијене планове за битку. Они воле да се боре са положаја који су изнад њихових противника. Омиљена тактика им је да опколе непријатеља и гађају га стјенама док их дивови са могућношћу коришћења чини нападају са њима); По: гађање стјенама, одлично чуло мириса (+3 додатак на провјере снажљивости)

Ш:оружјем +9 и додатак +1 због величине; Ос: с:19; сп:9; г:14; п:9; м:9; сн:9; и:9; Кр:9м (лошије); Ор: д; Хр:16; Пн: облак дивови -(1,6), +(7,8,9), +(14,15,16,17); М: дворци облак дивова; Орг: 1-25% усамљени, 26-80% дружина К4+1, 81-90% породица К4+35% оних који нису способни за борбу+ К4 грифона или К+1 страшна лава или 91-100% банда (К4+5+35% оних који нису способни за борбу + К4 грифона или К+1 страшна лава); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:6

**11-20% Олујни дивови** Олујни дивови су благи и живе усамљеничким начином живота. Они су обично трпељиви према осталима али могу и бити веома опасни када се наљуте.

Олујни дивови су слични физички веома развијеним људима који су дивовских пропорција. Они имају блиједу, свјетло зелену или (рјетко 15% случајева) љубичасту кожу. Олујни дивови зелене коже имају тамно зелену косу и свјетлуцаво смарагдне очи. Олујни дивови љубичасте коже имају тамно



љубичасту или тамно плаву, скоро црну боју косе са сребрнато сивим или љубичастим очима.

Одјећа олујних дивова је обично кратка, лабава туника која се појасом веже око струка, носе сандале или ходају боси (35%), и најчешће носе повезе за косу. Они носе такође и неколико комада једноставног али ипак фино израђеног накита и то најчешће колутове за ногу око чланака (омиљено код босоногих дивова), прстење или колутове за главу. Они живе мирним животом, који је склон размишљању и троше своје вријеме маштајући о свјету, састављајући и свирајући музику, обрађујући своје посједе и имања или сакупљајући храну.

Олујни дивови обично носе врећице прикачене за своје појасеве умјесто врећица које се носе око рамена. Те врећице обично садрже једноставан музички инструмент (обично панова фрула или харфа) и 2К4 обична предмета. Осим накита који носе олујни дивови највише воле да своје благо остављају у својим јазбинама. Њихове ствари су обично једноставне (ако не и потпуно примитивне), али ипак вјешто израђене и добро одржаване.

Олујни дивови станују у замцима који су изграђени на острвима од облака (01-70% случајева), планинским врховима (71-90%), или под водом (91-100%). Они живе од земље у непосредној близини њихвих јазбина. Ако природна сакупљачка жетва није довољна да их издржава, они праве и брижљиво одржавају велике баште, њиве и винограде. Они не узгајају животиње због хране јер више воле да лове. Олујни дивови који живе на земљи или ваздуху обично су у добрим односима са оближњим сребрним змајевима и добрим облак дивовима и сарађују са њима због узајамне одбране. Олујни дивови који живе у води имају сличан однос са сиренама и бронзаним змајевима.

; О:14; Дж: 400г; Вл: д(4,8м; 5т); Пеб:3м; 3м; Дом:3м; Е: 6К10+24 (55); Пр:оружјем; Ноио: као и облак дивови

Бн:+14 (Олујни дивови више воле да користе моћи попут чини него да бацају стјене на своје противнике); По: гађање стјенама, одлично чуло мириса (+3 додатак на провјере сналажљивости) и могу да употребе тема магична муња и темо призивање олује два пута дневно

Ш:оружјем +8 и додатак +1 због величине; Ос: с:18; сп:9; г:14; п:7; м:7; сн:7; и:8; Кр:9м (лошије); Ор: д; Хр:16; Пн:+,-10,-22; М: дворци олујних дивова; Орг: 1-25% усамљени, 26-80% дружина К4+1, 81-90% породица К4+35% оних који нису способни за борбу+ К4 грифона или К+1 страшна лава или 91-100% банда (К4+5+35% оних који нису способни за борбу + К4 грифона или К+1 страшна лава); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:6

**21-30% Камен дивови** Камен дивови имају репутацију хулигана који бацају камење која је прилично незаслужена и чак штавише они су често прилично стидљиви када су странци у близини. Они изгледом подсећају на мршаве, мишићаве људе, а њихова тврда кожа је без длака и сиве боје, што им омогућава да се лако стопе са њиховим планинским окружењем. Имају изнурене црте лица и дубоко упале црне очи које чине да изгледају константно свирепо. Камен дивови воле дебелу кожно одјећу тамно браон или сиве боје која се лако уклапа са каменом око њих. Они су обично опрезни када су странци у близини али то не значи да су бојажљиви. Многи од њих имају дара за умјетност. Неки цртају сцене из живота на зидовима својих јазбина и на свитцима од штављене коже, а уживају и у музици и свирају камене фруле и бубње. Остали праве једноставан накит правећи огрлице од камених куглица. Већина киклопа воли да се игра поготову по ноћи. Воле такмичења у бацању камена са рамена и осталих игара које вјежбају њихову снагу. Групе дивова често се окупе да би бацали стјене једни на друге, и која страна је више пута погођена она губи. Управо то им и даје репутацију дивљаштва од људи који су их видјели. Врећа камених дивова обично



садржи 2К12 стјена за бацање, К4+4 обичних ствари са табеле опреме и дивово лично богатство. Њихове ствари нису ни изразито чисте нити прљаве али су углавном направљене од камена. Камен дивови воле да живе у дубоким пећинама у каменитим и олујним планинама и брдима. Обично групе живе близу једна другој (на дан удаљености) због осјећаја заједнице и заштите. а њихова јазбина има 2К4 оближњих јазбина. Неки старији камен дивови бирају да живе у усамљености, размишљајући и бавећи се умјетношћу. Већина група преживљава од лова, сакупљања намјерница, и тако што гаје стада оваца и коза. Такође тргују са оклоним заједницама мјењајући храну и добра од камена за одјећу, грнчарију и производе.

О:15; Дж: 400г; Вл: д(4,6м; 5т); Пеб:3м; 3м; Дом:3м; Е: 5К10+20 (46); Пр:оружјем Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) или 81-100% ојачани кожни оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+3; он:+3) и 1-25% дивовском каменом тољагом (као и обична само са додатком од +2 на бн и штету) и стјеном

Бн:+12 (Камен дивови се боре са удаљености кад је год то могуће, а кад није могуће избјећи блиску борбу онда се боре са дивовским тољагама које су од камена и фино отесане. Омиљена тактика камен дивова је да стоје скоро непомично стапајући се са оклоним окружењем односно камуфлирајући се, а онда да своје непријатеље нападну бацајући камење на њих тако их изненађујући); По: гађање стјенама, одлично чуло мириса (+3 додаток на провјере сналажљивости)

Ш:оружјем +8 и додаток +1 због величине; Ос: с:18; сп:9; г:14; п:7; м:7; сн:7; и:8; Кр:9м (лошије); Ор: н; Хр:15; Пн:-(1,6), -(7,10), -(21,22); М: пећине камен дивова; Орг: 1-25% усамљени, 26-80% дружина К4+1, 81-90% ловачка, пљачкашка или трговачка група (5+К4+један старији див) или 91-100% племе (20+К10+35% оних који нису способни за

борбу + К6/2 старија дива + К4+3 страшна медвједа); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:5

**31-40% Киклопи** Киклопи подсећају на дивовске мишићаве људе који умјесто два имају једно средишње око. Киклопи обично носе коже и крзна животиња које улове, а често узгајају и своје животиње попут коза и оваца да би се њима хранили. Киклопи су дивљи варвари по природи и не уздржавају се да поједу било која човјеколика створења или људе када огладне. Живе на мјестима удаљеним од цивилизације а њихове заједнице су изузетно добро повезане и најчешће у близини (К4+1 заједница). Врећа киклопа обично садржи 3К стјена за бацање, К+4 ствари са табеле опреме и дивово лично богатство.

О:14; Дж: 400г; Вл: д(4,9м; 5т); Пеб:3м; 3м; Дом:3м; Е: 5К10+15 (41); Пр:оружјем; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% оклоп од дебље коже, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+4; он:+5) и 1-75% дивовском тољагом и стјеном, 76-85% дивовском дворучном сјекиром и стјеном, 86-100% дивовским дворучним мачем и стјеном

Бн:+11 (Омиљена тактика киклопа је да почну да бацају стјене или изненаде своје противнике. Киклопи се боре са удаљености кад је год то могуће а кад није могуће избјећи блиску борбу онда се боре са дивовским тољагама или оружјем које је најчешће примитивне израде); По: гађање стјенама, одлично чуло мириса (+3 додаток на провјере сналажљивости)

Ш:оружјем +6 и додаток +1 због величине; Ос: с:16; сп:8; г:13; п:4; м:7; сн:11; и:5; Кр:8м (лошије); Ор: н; Хр:15; Пн: киклопи -(1,6), -(7,10), -(19,22); М: пећине киклопа; Орг: 1-25% усамљени, 26-80% дружина К4+1, 81-90% ловачка или пљачкашка група (5+К4) или 91-100% племе (10+К10+35% оних који нису способни за борбу + К6/2 старија дива + К4+3 страшна вука); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:5



**41-70% Брдски див** Брдски дивови су себични и груби дивљаци који преживљавају ловећи и пљачкајући било шта на шта наиђу. Брдски дивови имају веома примитиван изглед, са дугачким рукама, спуштеним раменима, ниским челима и дебелим снажним удовима. Њихов боја коже је од свјетло преплануле до дубоко румено смеђе, коса им је браон или црна, са очима исте боје. Брдски дивови носе одјећу од сирово направљене коже са крзном које је остављено на њој и рјетко поправљају своју одјећу већ само додају нова крзна када се стара потроше. Врећа брдског дива обично садржи 2К4 стјена за бацање, К4+1 обичних предмета са табеле опреме и лично благо дива. Ове ствари обично изгледају неодржавано, трошно, прљаво и смрдљиво. Ствари су обично сирове и често су то дјелови који су узети од других ствари. Примјери су дршка од дворучне сјекире, дрвена посуда и кашика и врч направљен од велике тикве или лобање.

Иако брдски дивови највише воле умјерено топла подручја, они се могу наћи у скоро било којој клими гдје има доста брда и планина. Појединци и банде су по природи агресивни и више воле силом да узимају шта желе него да тргују, али ипак често ће трговати са другим дивовима или групама цинова и оркова да би обезбједили намјернице, ђинђуве, и слуге.

О:14; Дж: 400г; Вл: д(4,6м; 5т); Пеб:3м; 3м; Дом:3м; Е: 5К10+10 (36); Пр:оружјем; Ноио: као код киклопа

Бн:+10 (Брдски дивови највише воле да се боре са високих, стјеновитих мјеста гдје могу противнике да гађају стјенама и тако смањујући ризик блиске борбе. Они могу да стјене баце до 40м. Такође воле да се залете на мање противнике и нападну их својим великим тољагама); По: гађање стјенама, одлично чуло мириса (+3 додатак на провјере сналажљивости)

Ш:оружјем +5 и додатак +1 због величине; Ос: с:15; сп:8; г:12; п:4; м:7; сн:11; и:5; Кр:8м (лошије); Ор: з; Хр:15; Пн:-(1,6), -(7,10), -(19,21,22); М: пећине брдских дивова;

Орг: 1-40% усамљени, 41-80% група К/2+1, банда К6+2+35% оних који нису способни за борбу; дружина за лов или пљачкање 81-90% К6+2 и К4 страшна вука, или 91-100% племе 18+К12+35% оних који нису способни за борбу +12+2К10 страшних вукова +К4 цина и 10+К12 оркова; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: двоструко; Н:5

**71-85% Мраз дивови** Мраз дивова се оправдано плаше као сурових и расклашно разорних пљачкаша. Они изгледају као јака, мишићава људска бића са попут снијега бјелом кожом или боје слоноваче. Њихова коса је свјетло небеско плаве боје или прљаво жуте са очима исте боје. Облаче се у одјећу од крзна и кожа животиња и носе сопствено прављен накит. Мраз дивови ратници томе додају и ланчане кошуље и металне кациге украшене са роговима или перјем. Врећа мраз дивова обично садржи К4+1 стјена за бацање, 3К4 обичних ствари и њихово лично благо, а све у врећи ће бити старо, трошно, прљаво и смрдљиво, што чини тешким откривање било којих вриједних ствари.

Мраз дивови станују у леденим, арктичким земљама глечера и обилних падавина снијега. Они праве своје јазбине у сирово направљеним замковима или великим леденим пећинама. Групе мраз дивова зависе од лова и пљачке иако они стварају трговачке и одбрамбене савезе са околним дивовима. Мраз дивови често узимају заробљенике. За сваких десет одраслих дивова у банди или клану постоји 20% шансе да јазбина ика К4/2 заробљеника који могу бити од било које расе.

О:14; Дж: 400г; Вл: д(4,6м; 5т); Пеб:3м; 3м; Дом:3м; Е: 5К10+10 (36); Пр:оружјем; Ноио: као код киклопа само што је умјесто дивовске тољаге дивовска бојна сјекира

Бн:+13 (Мраз дивови обично почињу борбу из даљине, бацајући камење док не остану без њега или док се противник не приближи, а онда се хватају својих огромних бојних сјекира. Омиљена стратегија им је да направе засједу тако што се закопају у снијег на врху сњежног нагиба гдје противници имају проблема да их дохвате); По: гађање



стјенама, одлично чуло мириса (+3 додатак на провјере сналажљивости)

Ш:оружјем +8 и додатак +1 због величине; Ос: с:18; сп:9; г:14; п:7; м:7; сн:7; и:8; Кр:9м (лошије); Ор: з; Хр:15; Пн: брдски дивови +(1,2), -(10), -(17,21,22); М: пећине или замкови мраз дивова; Орг: 1-40% усамљени, 41-80% група К/2+1, банда К6+2+35% оних који нису способни за борбу; дружина за лов или пљачкање 81-90% К6+2 и К4 мраз вука, или 91-100% племе 18+К12+35% оних који нису способни за борбу +12+2К10 страшних вукова +К4 цина и 10+К12 оркова; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: двоструко; Н:5

**86-95% Ватрени дивови** Ватрени дивови су сурови, немилосрдни и милитаристички. Они су високи али и здепасти, налик огромним патуљцима. Имају црну кожу попут угља, пламено црвену или јарко наранџасту косу, изражене вилице са жутиим зубима или боје прљаве слоноваче. Ватрени дивови носе снажне одјећу од чврсте тканине или коже обојене црвено, наранџасто, жуто или црно. Ратници носе кациге и ланчане оклопе од зацрњеног челика. Врећа типичног ватреног дива садржи К4+1 стјену, 3К4 обична предмета са табеле опреме, кремен и челик и лично благо дива. Све што ватрени див посједује је помало улубљено, прљаво и често опрљено од велике топлоте.

Ватрени дивови бораве само у врелим мјестима. Они највише воле вулканска подручја или подручја са топлим изворима. Они живе у добро организованим војничким групама и заузимају велике тврђаве или пећине. Племенске поглавице називају себе "краљевима" или "краљицама." Ватрени дивови обично организују дуготрајне ратне походе да покоре подручја око њих и често добијају данак од створења која живе у близини. Ватрени дивови често узимају заробљенике и за сваких десет одраслих дивова постоји 30% вјероватноће да ће бити и К4 робова који могу бити било које расе.

О:14; Дж: 400г; Вл: д(4,7м; 5т); Пиб:3м; 3м; Дом:3м; Е: 5К10+20 (56); Пр:оружјем; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2;

ор:+2; он:+2), 31-100% ланчани оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+6) и 1-25% дивовском тољагом и стјеном , 25-40% дивовском дворучном сјекиром и стјеном, 61-100% дивовским лаким дворучним мачем и стјеном

Бн:+13 (Ватрени дивови грију своје стјене у ватри, гејзирима или језерцима лаве тако да оне наносе и додатну штету при поготку. У борби такође воле магичне пламене мачеве када могу да дођу до њих и да ухвате мања створења и баце их у нешто што је веома врело); По: гађање стјенама, одлично чуло мириса (+3 додатак на провјере сналажљивости)

Ш:оружјем +8 и додатак +1 због величине; Ос: с:18; сп:9; г:14; п:7; м:7; сн:7; и:8; Кр:9м (лошије); Ор: з; Хр:16; Пн:-(1,6), -(7,10), -(19,21,22); М: пећине или тврђаве ватрених дивова; Орг: 1-40% усамљени, 41-80% група К/2+1, банда К6+2+35% оних који нису способни за борбу; дружина за лов или пљачкање 81-90% К6+2 и К4 страшна вука, или 91-100% племе 18+К12+35% оних који нису способни за борбу +12+2К10 страшних вукова +К4 цина и 10+К12 оркова; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: двоструко; Н:5

**96-100% Титани** Највећи, најпоноснији и најплеменитији од свих дивова су титани. Обично се облаче у традиционално старогрчку одјећу као што су тоге и сл., носе риједак и скупочијен накит као и онај који их чини да изгледају љепшим и моћнијим.

О:17; Дж: 400г; Вл: о(7,5м; 8т); Пиб:4м; 4м; Дом:4м; Е:8К10+48 (99); Пр:оружјем; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-80% прстенасти оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+4; он:+4) или 81-100% плочицасти оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+6; ор:+6; он:+6) и 1-25% кратким мачем и стјеном , 25-60% дивовским батом и стјеном, 61-100% дивовским лаким дворучним мачем и стјеном

Бн:+19 (Титани су у борби храбри ратници са изузетним осјећајем за тактику и борбена лукавства); По: титани једном по циклусу титан може да у свој напад укључи и



електрицитет који ће обмотати његово оружје које ако погоди наноси додатну штету као тема магична муња. Титан такође овај електрицитет може да избаци и на даљину и то функционише као и поменута чин. Ову способност они ће употребити само ако не постоји друга могућност тј ако је то неопходно. Гађање стјенама, одлично чуло мириса (+3 додатак на провјере сналажљивости)

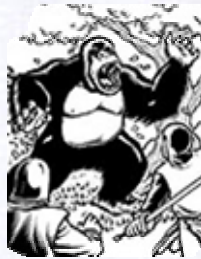
Ш:оружјем +11 и додатак +2 због величине; Ос: с:21; сп:9; г:16; п:9; м:9; сн:9; и:9; Кр:9м (лошије); Ор: д; Хр:16; Пн:-(1,6), +(7,8,9), +(14,15,16,17); М: дворци титана; Орг: 1-25% усамљени, 26-80% дружина К4+1, 81-90% породица К4+35% оних који нису способни за борбу или 91-100% група (К4+5+35% оних који нису способни за борбу); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:8

### (5-6) Стандардне животиње

Стандардне животиње су оне које су средње величине. Ако је потребно одредити случајно сусретнуту животињу може се употребити следећа табела 1-5 велики мајмун, 5-15 медвјед, 16-25 пас или вук, 26-30 змија удавка, 31-35 змија отровница или шкорпија, 36-40 већи гуштер, 41-45 велика мачка, 46-50 лав, 51-55 коњ, 56-60 бик, 61-65 бизон, 66-75 вепар, 76-80 камила, 81-85 магарац или мазга, 86-90 слон, 91-95 носорог, 96-100 крокодил. У случају да су карактери на мору употребити следећу табелу 1-20% ајкула или делфин, 21-40% кит, 41-60% кит убица, 61-80% већа лигња или хобатница, 81-100% велика лигња или хобатница. Ова табела не укључује мале животиње, диносаурусе ни страшне животиње јер су оне малко другачије.

### (1-3) Велики мајмун

Ови снажни сваштоједи подсећају на гориле али су знатно више агресивни и убиће и појести било шта што могу да ухвате. Ове



статистике такође важе и за гориле које живе у џунглама (среће се у 30% случајева).

#### Карактеристике:

О:10; Дж:10г; Вл: с(2м; 100кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 2К10 (11); Пр:+3

Бн:+5 (Напада канцама и угризом); По: изузетно чуло мириса, поред тога ако мајмун погоди карактера он може да још једном баци бн у истом циклусу и да покуша да зграби жртву. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је он држи зграбљену, а то се може прекинути само успјешно баченим лкп с и лкп сн.

Ш: К6+3; Ос: с:13; сп:10; г:10; п:2; м:7; сн:4; и:4; Кр:10м (просјечно), 5м пењање; Ор: н; Хр:13; Пн:+(4,5,6),+(10,11), +(13,14,15,16,17); М: станиште; Орг: 1-25% усамљен или 26-100% група (К4+1); Ва:д; Трф: крзно мајмуна (До:р; Вр:30; Тж:1); Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:2

### (3-8) Медвјед

Постоје црни (1-50%), браон (или смеђи, 51-100%) и поларни медвједи (ако је арктичка клима онда се само они појављују искључујући друге врсте). Црни је шумски биљојед који обично није опасан осим ако му се не угржава храна или младунчад. Обично су мањи, око 1,8 м дужине и имају 5 Е мање од обичних медвједа. Браон медвједи су велики месождери који теже више од 800 кг и када се усправе на задње ноге достижу и 3,6м висину. Лошег су темперамента и територијални. У ову групу спадају и гризлији. Поларни медвједи су мало вишљи од браон медвједа и због своје бјеле боје могу се лако сакрити у свом арктичком окружењу.





**Карактеристике:** О:11; Дж: 10г; Вл: д(3,6м; 800кг); Пеб:1,5м;1,5м; Дом:1,5м; Е: 2К10+4 (15); Пр:+3

Бн: +5 (Медвјед напада својим канцама и оштрим зубима); По: Ако медвјед погоди карактера он може да још једном баца бн у истом циклусу и да покуша да зграби жртву. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је медвјед држи зграбљену, а то се може прекинути само успјешно баченим лкп с и лкп сн.

Ш:К6+3 канцама и угриз; Ос: с:13; сп:9; г:12; п:2; м:9; сн:7; и:7; Кр:9м (лошије); Ор: н; По: одличан њух; Хр:12; Пн: -(5,6), -7, +(14,15,16); М: пећине медвједа или природњачки олтари; Орг: 1-40% усамљен или 41-80% пар, 81-100% група К4+4, у сва три случаја 20% је вјероватноће по сваком медвједу за К4/2 младунчета; Трф: крзно медвједа (Вр:5); Љек:-; Сас: било који комадић тјела медвједа (Вр:1) може се употребити као састојак за те ма чин за повећање снаге; Освр:-; Бл:-; Н:2

### (9-13) Пас или вук

Постоје три врсте тренираних паса и то пси чувари, ловачки пси и бојни пси односно пси за борбу. Пси чувари су пси који ће штитити власника и чланове породице као и имаће на којем су, ловачки пси су увјежбани за хватање дивљачи док су бојни пси једини увјежбани за борбу против људских противника и могу да се поведу у битку. Остали пси нису тренирани за борбу, не знају да послушају никакве наредбе и имају 1Е мање од ових, а постоје чак и дивљи пси који су обично изгладнијели и напашће у чопору. Вукови који такође могу користити ове статистике су веома слични само што живе у дивљини. Омиљена тактика вукова при борби је слање неколико појединаца против непријатеља сприједа док остатак чопора окружи непријатеља и нападне са леђа или са страна. Да би одредили врсту паса који се сусрећу баца се К100 бацање и резултат је

следећи: 1-10% чувари, 11-20% ловачки пси и 21-25% бојни пси, 26-30% дивљи пси 31-35% шакали, 36-40% хијена или 41-100% вукови. Пси се понекад користе и као јахаће животиње од стране мањих раса као што су гоблини (вукови конкретно), а могу се користити и као запрежне животиње (као хаски пси у поларним предјелима који вуку санке).

**Карактеристике:** О:8+1 због високе сп; Дж: 10г; Вл: м(1,2м; 50кг); Пеб:1м; 1м; Дом:м; 1К10 (6); Пр:+2;

Бн:+2 (Нападају гризући својим веома зубатим челустима); По: ако пас погоди карактера он може да још једном баца бн у истом циклусу и да покуша да зграби челустима жртву. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је пас зубима држи стиснуту и чупа. Овај угриз пса се може прекинути успјешно баченим лкп с и лкп сн, а карактер ако му је ухваћена рука са којом напада неће моћи да нападне док се не ослободи угриза.

Ш:К4; Ос: с:9; сп:11; г:10; п:2; м:7; сн:8; и:8; Кр:22м (добро); Ор: н; По: одличан њух; Хр:11; Пн:+,+,+; М: штенаре паса; Орг: 1-60% усамљен, 61-70% пар или 71-100% чопор К6+4 ; Ва:д; Благо: нема; Н:1

### (14-15) Змија удавка

(просјечна, већа, велика)

Ове змије се најчешће могу наћи како висе на дрвету и потом када неко прође испод падну на њега и покушавају да се обмотају и тако улове плен.

**Карактеристике:** О:14; Дж:8г; Вл: м(0,3, 0,4 и 0,5м;70, 110 и 150кг); Пеб: 1,5, 2,3 и 3м; 0,3, 0,4 и 0,5м; Дом:1,1,5 и 2м; Е: 2К10,3К10 или 4К10 (11,16 или 21); Пр:+2

Бн:+3,6 или 9 (Ове змије лове тако што зграбе своје жртве зубима, а потом их стежу са својим моћним тјелима. Веће и велике су агресивније од својих мањих рођака); По: ако змија удавка погоди карактера и угризе га она може да још једном баца бн у истом циклусу и да покуша да зграби и својим тјелом обмота



жртву. Жртви се потом наноси штета од K4+1, K6+3 или K8+5 поена штете све док је змија држи у стиску, а то се може прекинути само успјешно баченим лкп с и лкп сн, лкп с и лкп сн са -2 ограничењем на карактеристике или теп с и теп сн.

Ш: K4; Ос: с:11; сп:11; г:9; п:1; м:9; сн:8; и:6; Кр:11м (просјечно); Ор: н; Хр:11,13 или 15; Пн: -(1,2), -(7,8), +(13,14,15,20); М: змијско легло, змијске рупе; Орг: 1-80% усамљена или 81-100% гнијездо (K4+1); Ва:д; Трф: кожа змије (Вр:10); Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:2,3 или 4.

### (15-18) Змија отровница



То су отровнице попут кобре, звечарке итд које ако се неко нађе у њиховој близини или близу њиховог гнијезда уједају и бјеже. Ове змије су поготово честе у дунглама, мочварама и пустињи. Користе се такође да се баце у рупу која се може употребити као замка за непријатеље или за одстрањивање ривала.

**Карактеристике:** О:11; Дж: 4г; Вл: м(1 м; 2 кг); Пеб: 0,7м; 0,7м; Дом:1м; Е: K10/2 (4); Пр:+2

Бн:+3 (Ова сторења се ослањају на свој отровни угриз да би убила жртву и тако одбранила себе); По: отров

Ш: K4 и веома јак отров (један ујед); Ос: с:6; сп:11, 13 и 15; г:8; п:2; м:9; сн:8; и:6; Кр:11м (просјечно); Ор: н; Хр:10; Пн: -(1,2), -(7,8), -(18, 21,22); М: змијско легло, змијске рупе или узгајивачница змија отровница; Орг: 1-80% усамљена или 81-100% гнијездо (K4+1); Ва:д; Трф: кожа змије (Вр:10); Љек:-; Сас:-; Освр:од једне змије или шкорпије може се узети једна доза веома јаког отрова (До:р; Вр:300; Тж:0,3), жива змија или шкорпија могу се продати за 50зл; Бл:-; Н:2.

### (19-20) Већи гуштер

То су већи гуштери који се хране месом дужине од 1-1,5м

**Карактеристике:** О:12; Дж: 8г; Вл: с(1м; 50кг); Пеб: 1,5м; 1м; Дом:1м; Е: 1K10 (6); Пр:+3

Бн:+1 (напашће углавном ако је много гладан или у самоодбрани)

Ш: К канцама и угризом; Ос: с:2; сп:10; г:7;п:2; м:8; сн:6; и:4; Кр:10м (просјечно); Ор: н; Хр:12; Пн: -(1,2), -(7,8), -(18,19,20,21,22); М: станишта или узгајивачнице; Орг:усамљен; Ва:д; Трф:-; Љек:месо гуштера је јестиво; Сас:-; Освр: -; Бл: -; Н:1

### (21-25) Велика мачка

То су пантер, леопард, јагуар, пума, тигар и сл. Обично се крију у природи кад лове. Месождери су и нападају и људе.



**Карактеристике:** О:11+3 због високе сп; Дж: 12г; Вл: с(1,5м; 55кг); Пеб: 1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 2K10 (11); Пр:+0

Бн:+3 (скок, обори на земљу); По: одличан њух

Ш: К канцама и угризом; Ос: с:11; сп:13; г:10 п:2; м:9; сн:4; и:4; Кр:26м (добро); Ор: н; Хр:12; Пн: -(1,2), -(7,8), -(18,19,20,21,22); М: јазбине великих мачака или природњачки олтари; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% чопор (K6+2) у 50% случајева K4 младих; Ва:д; Трф:крзно велике мачке (До:р; Вр:7; Тж:1); Љек:-; Сас: -; Освр: плућа (До:р; Вр:30; Тж:0,5) се могу искористити за прављење напитка брзине, а крзно се може искористити за прављење чизама брзине.; Бл: -; Н:2



**(26-28) Лав**

Лавови су највеће и најјаче велике мачке.

**Карактеристике:** О:14; Дж: 12г; Вл: в(1,5-2,5 м; 150-250 кг); Пеб:2,5м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10+2 (13); Пр:+2

Бн:+5 (скок, обори на земљу)

Ш:К+3 канцама и угризом; Ос: с:13; сп:11; г:11; пам:2; м:9; сн:4; и:4; Кр:22м (добро); Ор: н; По: одличан њух; Храброст:12; Пн: -(1,2,3), (-7,8,-9), +(15,16,17); М: јазбине великих мачака или природњачки олтари; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% чопор (К6+2) у 50% случајева К4 младих. Женке су мало мање али имају исте особине; Ва:д; Трф: крзно лава (Вр:9); Љек:-; Сас: срце лава (Вр:50) може да се користи као састојак у прављењу напитка јунаштва, крзно лава (Вр:9) може да се употреби за прављење појаса лавовске снаге; Освр:-; Бл: нема; Н:2

**(29-33) Коњ**

Ово су велики коњи који стасавају за физички рад, јахање или борбу већ у трећој години. Лакше оптерећење за коње је 90 кг, теже до 180 кг, а тешко 260 кг. Коњ може вући и до 1,25 Т. У зависности од функције постоје јахаћи коњи, радни коњи, лаки, тежи и тешки бојни коњи. Постоје и мањи коњи који се зову понији (Кр: 13), а за њих је 70 кг лакше оптерећење, 100 кг теже и 140 кг тешко оптерећење.

Да би одредили које је боје коњ бацамо К100 бацање и у зависности од добијеног броја резултат је следећи:

**1-15 Вранац** је црни коњ, црног пигмента по кожи и длаци.

**16-30 Дорат** (дорин, доро) или мрков је коњ мрке боје длаке односно мјешавине црне и браон (смеђе) боје.

**31-32 Врано мрки коњ је** коњ код кога је црни доминантни пигмент али су брњица и понекад бокови мрки.

**33-37 Зеленко** је коњ зелене боје и то је прелаз од црне на бјелу, јер се коњи рађају врани па одрастањем побјеле. Таква боја варира од загасито 1-50% црвенкасто браон (смеђе) до 51-100% златасте нијансе која је скоро кестењасте боје.

**38-39 Зеленкасто смеђи** или зеленкасто браон је коњ код кога је браон односно смеђа боја доминантна, а брњица је зелена. Ноге, грива и реп су црни.

**40-44 Риђан** или риђи коњ има златно црвену боју са разним нијансама те боје.

**45-50 Кулаш** је коњ мишје боје односно сивосмеђе или сивобраон боје која је карактеристична за дивље коње. Она може бити жуто (попут пјеска) сивосмеђа или плавкасто сивосмеђа. У другом случају кожа коња је црна. Грива и реп у оба случаја су тамни.

**51-58 Ждрал** је сив коњ и то је различита мјешавина црних и бјелих длака на црној кожи.

**59-60 Плавичасто црвенкастосив** је коњ са плавичастом примјесом сиве која је резултат бјелих длака на тјелу са 1-50% црним или 51-100% браон (смеђим) пигментом на кожи.

**61 Црвенкасто црвенкастосив** је коњ земљо црвенкасте боје и она је резултат зеленкасте или зеленкастобјеле боје тјела са мјешавином бјелих длака које га прекривају.

**62 Јагода црвенкастосив** је коњ боје руже са димастом или прашинастом нијансом што је резултат тјела кестењасте боје са мјешавином бјелих длака.

**63-64 Шарац** је коњ чија је прекривач састављен од великих неправилних површина црне и бјеле, слично по изгледу као код крава.

**65 Шаренко** је исти као шарац само што је црна замјењена било којом другом бојом.

**66 Вишебојан** је коњ који на свом прекривачу има више од двије боје.



**67-68 Жут** је коњ који има богати златно жути прекривач и бјелу гриву и реп.

**69 Тамно црвен** је коњ чији је прекривач тамноцрвене боје сирове јетре.

**70 Прошарано сив** је коњ боје сивих олујних облака односно тамно сиве боје са малим површинама и пјегама свјетлије боје на грудима, стомаку и задњим сапима.

**71-80 Алат** је коњ црвенкасте боје длаке, попут лисичије односно боје кестена и то је нека боја између свјетло зелене и кестењасте. Грива и реп су 1-50% бјеле или 51-100% црвенкасте боје.

**81-97 Богат** (ђого) или лабуд или чилаш се назива коњ бјеле длаке.

**98-99 Крем** боје је коњ који пати од одсуства пигмента и очи оваквих коња су увјек 1-50% ружичасте или 51-100% плаве боје.

**100 Албино** су коњи без пигмента по кожи и длаци. Они су увјек потпуно бјели и ружичатих очију.

**Боја прекривача:** 1-70% је комплетно једнобојна, 71-85% пјегаста, садржи неправилне групације бјелих длака по себи, 86-100% прошаран мрљама браон длака, обично сивих код старијих коња.

**Ознаке на нози** (бацати за сваку ногу посебно): 1-70% никакве, 71-85% дуге чарапа, има бјелу површину од копита до кољена или скочног зглоба, 86% кратка чарапа, има бјелу површину од копита до пола испод кољена или скочног зглоба.

**Ознаке на тјелу:** 1-80% никакве, 81-90% откривена кожа, то су подручје без пигмента, обично око 1-30% стомака, 31-60% бокова или 61-100% ногу, 91-100% ознаке попут зебре на 1-50% ногама или 51-100% боковима су остатак од примитивне камуфлаже раних дивљих коња.

**Ознаке на брњици:** 1-70% ништа необично око брњице, 71-80% бјеле површине око ноздрва коња, 81-90% брњица и ноздрве су бјели, 91-100% усне су бјеле.

**Ознаке на лицу:** 1-50% никакве, 51-60% бијела трака се протеже од врха главе

коња до његовог носа, 61-70% бјела мрља облика дијаманта је на челу коња тачно између очију, 71-80% штрафта облика издуженог дијаманта се протеже од врха главе коња до његовог носа, 81-90% на челу између очију је мали бјели дијамант и кратка трака облика издуженог дијаманта на доље до носа коња, 91-100% Велика бјела мрља покрива цјело лице коња, укључујући оба ока и брњицу.

**Коњске црте карактера** (баца се K6/2-1 да би се одредило колко их коњ има и оне чине разлику између добрих и лоших коња. Ако испадне 0 коњ нема никаквих значајнијих црта личности и сасвим је просјечан). При куповини могу се и дотјеривати према цјени по процјени ВИ. Баца се K100 бацање да би се одредила црта карактера:

01-03 Уједа, коњ ће у 20% случајева покушати да грицне свакога ко је у домету угриза.

04-06 Удара, коњ је нервозан и удариће било кога ко приђе сувише близу његовим задњим ногама.

07-08 Стаје на ногу, ако особа која води коња застане или ако је било ко у домету, коњ ће у 20% случајева намјерно стати на стопало особе наносећи K4/2 поена штете.

09-10 Одбија да галопира, ако се коњ не бије са јахачком палицом, мамузама или на други начин не подстиче, никада својевољно неће достићи пуну брзину у галопу.

11-13 Жваће ограду, ово је можда само досадна навика, али може бити и индикатор паразита у коњу стомака или је једноставно слабо храњен.

14-16 Стаје неочекивано, овај коњ једноставно неће да се напреже и прави насумичне паузе за вријеме било ког путовања. Сваки сат направити лкп с да би видли да ли је коњ стао да би се одморио 1K12 циклуса и бректаће љутито и упорно одбијати било који покушај да настави кретање. Ако је коњ лакше оптерећен његовој снази се додаје ограничење од -2, ако је теже оптерећен -4 или ако је тешко оптерећен -6.



17-19 Трља се о ограду, вјероватно због задовољства и бољег тимарења. Такође постоји могућност да је коњ узнемираван од бува или вашима.

20-21 Пропиње се изненадно без икаквог видљивог разлога (10% вјероватноће сваког сата) и карактер мора направити лкп сп да би остао у седлу и задржао контролу над животињом.

22-23 Рита се задњим ногама, ово је исто као и пропињање изнад.

24-25 Неудобан за јахање је коњ који има лош положај плећа које изазивају неудобност при јахању. Јахач мора сваки сат да се заустави, протегне и опорави од тог мучења 2К10 циклуса, а ако то није у стању трпиће –1 ограничење на сва бацања за напад 2К10 минута након што сјаше са коња.

26-28 Трпи само једног јахача и бориће се и протестовати ако још неко узјаше поред једног јахача. Такође неће трпити да се оперети више од лакшег оперећења.

29-31 Својеглав, постоји 25% шансе сваког сата да ће овакав коњ покушати да крене у правцу супротном од оног којим јахач жели да иде, или (у 50% случајева) ће паузирати К12 циклуса да би јео или пио игноришући све покушаје да се одврати од тога.

32-34 Изузетан скакач је коњ који може да скочи 40% више од уобичајеног скока али при сваком скоку карактер ће морати да направи лкп сп да види да ли је успио да остане у седлу.

35-36 Само господару дозвољава да га јаше и ако он није у седлу не прихвата путнике нити друге јахаче.

37-39 Изузетно снажан је коњ који је снажнији од обичних и он ће имати снагу већу 1-50% за +1, 51-80% за +2, 81-100% за +3 и спретност 1-30% без промјене, 31-80 за +1, 81-100% за +2.

40-42 Изузетно спретан је коњ који је спретнији од обичних и он ће имати спретност већу 1-50% за +1, 51-80% за +2, 81-100% за +3 и снагу 1-30% без промјене, 31-80 за +1, 81-100% за +2.

43-45 Неустрашив је коњ који је изузетно храбар и он ће имати храброст 1-30% 14 (срчан), 1-60% 16 (одважан) или 61-100% 18 (одлучан). Гласни звуци, изненадни покрети и сл ствари које би уплашиле коња са просјечном храброшћу ријетко ће узбудити овакву животињу.

46-48 Снебивљив је коњ који има храброст мању од просјечне и он ће имати храброст 8 (колебљив). Овакви коњи ће се уплашити на први знак опасности и гласни звуци, изненадне кретње и сл. ће изазвати да се он почне 1-25% Ритати задњим ногама, 26-50% пропињати, 51-75% побјегне или 76-100% се укочи од страха.

49-54 Постојан је коњ који је поуздан и није га лако уплашити јаким звуковима и изненадним покретима и он добија -3 додатак на провјере храбрости.

55-60 Њежан коњ има добар и толерантан темперамент што га чини добрим за нове и неискусне јахаче као и дјецу и њежније жене.

69-71 Сигурног хода је коњ кога је добро имати када се путује планинама и они добијају +3 додатак на спретност кад год је терен око њих нестабилан.

72-75 Воли одређену храну, нпр слатку траву, јабуке, шаргарепе и лако може да се примами таквом храном.

76-78 Осветољубив је коњ који памти све лоше ствари које су му урађене и напашће онога ко га је повриједио кад буде имао прилику.

79-80 Изузетно паметан и овај коњ има памет 1-40% 4, 41-80% 5 или 81-100% 6.

81-83 Болешљив је коњ који има слабију грађеност од обичних коња и она ће бити 1-40% мања за један (имаће –1 поена енергије), 41-80% мања за два (имаће –2 поена енергије), 81-100% мања за три (имаће –3 поена енергије).

84-85 Укочи се од страха кад се уплаши. Такав коњ када падне провјеру храбрости умјесто да побјегне као већина других коња укочи се и одбија да се покрене К10 циклуса..



86-87 Жељан слободе је коњ који тражи слободу у свакој прилици и ако није везан или на други начин спутан он ће то искористити и побјећи. Он се не супроставља директно јахачу али ипак неће бити толко сарађивати као остали дајући -2 ограничење на све јахачеве провјере док је на коњу.

88-89 Не подноси одређену особу која је најчешће неко из дружине, и према њој је отоврено непријатељски настројен, фркће, уједа и удара при свакој прилици.

90-91 Не подноси одређени пол и неће допуштати да га јашу особе тог пола било које расе. Сваког циклуса 50% шансе је да ће почети да се пропиње или рита да би збацио јахача и он мора да направи лкп сп да би остао у седлу.

92 Не воли одређене животиње и то су обично животиње које не представљају никакву опасност, а налазе се у непосредној близини као што су пси, мачке, овце, свиње, птице или краве су неке од могућности. Он мора направити успјешну провјеру храбрости са ограничењем од +3 на бацање или ће почети 1-50% да се пропиње и рита у страху или 51-100% ће напасти створење.

93 Не подноси одређену расу, слично као кад коњ не подноси одређени пол изнад, то се сада односи на припаднике одређене расе као што су патуљци, вилењаци, шумски патуљци, бауци и сл.

94-95 Јак пливач је коњ који добро плива и воли да се купа што треба узети у обзир при преласку ријека и потока. Јахач ће имати +3 додаток на сва бацања док је са таквим коњем у води.

96-97 Страх од воде код коња изазива да коњ неће да пређе воду нити да је прескочи. Животиња ће то учинити само ако је натјерана и ако успјешно баци провјеру храбрости са ограничењем од +5 на бацање.

98-100 Неће да скаче и такав коњ неће то чинити без обзира колко је кратка препрека.

Због тога често стаје испред препреке (50% случајева) и карактер који јаше тада мора успјешно да направи лкп сп или ће пасти са коња напријед трпећи К6 поена штете од пада.

**Команде** Коњ може да научи за сваки поен памети које има по двије команде и да би научио једну потребно је К4 недеље, а тренирање кошта 25 зл по недељи осим ако то не ради карактер. Ако је коњ већ трениран баца се К100 бацање да би одредили које команде зна и за сваки поен памети баца се два пута да ли зна неку команду и 50% вјероватноће је да зна:

1-5 Уједа и удара у борби својим предњим копитима током сваког циклуса тако помажући јахачу у борби.

6-10 Гази противника у борби покушавајући да га прегази и тако наноси дуплу штету противнику ако он не баци успјешно лксб. Коњ може да прегази само једно створење средње или мање величине по циклусу.

11-15 Управљање кољенима је команда коју сваки бојни коњ мора да зна, и они су увјежбавани да одговарају на притисак кољеном што јахачу омогућује да користи и оружје и штит у рукама и истовремено контролише животињу.

16-20 Упозорава господара на опасност, пожар и сл, њиштећи, ржући и правећи буку

21-25 Одазива се на позив и доћи ће господару када се позове именом, зазвижди или на неки други начин све док је у домету да чује позив.

26-30 Стаје на команду моментално кад му се нареди да то учини.

31-35 Пење се уз степенице и стрме нагибе све док испод има погодно тло. Карактер мора направити лкп сп са додатком +2 на спретност да би остао у седлу.

36-40 Ходање уназад, је корисно код уских планинских пролаза и сл.





41-45 Ходање постранце може бити корисно у битци када гомила притисне јахача да их разгрне тежином тјела коња.

46-50 Зна пут кући и по ноћи или када носи рањеног јахача он може да одведе путника кући ако му је омогућено слободно кретање.

51-55 Штити господара када је он пао или је рањен док не стигне помоћ и напашће непријатеље који се приближе.

56-60 Доноси на команду неки предмет који му је познат.

61-65 Зна да рачуна и може да одговори ударцима копита на једноставне задатке сабирања и одузимања.

66-70 Пропиње се на команду и то може бити веома импресивна команда када се јединице воде у битку или полази из града.

71-75 Легне када му се нареди и ово је добра команда када рањени карактер хоће да дохвати своју опрему или кад хоће да се попење у седло након пада.

76-80 Буде тих на команду и тада коњ покушава да буде што тиши и хода тихо и избјегава испуштање звука за 2К4 циклуса.

81-85 Скаче и такав коњ може да скочи 30% више од уобичајеног скока.

86-90 Окреће се око себе у круг и то може бити корисно карактеру ухваћеном у уски простор од нападача или који хоће да окрене коња да би сусрео непријатеља који се приближава.

91-95 Кас у мјесту и то је узвишени кас који је веома лијеп за гледање.

96-100 Налази воду и може одвести свог господара до свјеже воде ако је има у близини.

**Карактеристике:** О:8+1 због високе сп; Дж: 12г; Вл: с(1,5-1,8м; 200кг); Пеб: 2м; 1м; Дом:2м; Е: 1К10+5 (12); Пр:+1

Бн:+4 (Обичан коњ или парип није увјежбаван за напад док бојни коњ јесте. Карактер са њега може да нападне али ако се нађе у борби такав коњ се може уплашити (К/2 случајева) и почеће да се неконтролисано понаша покушавајући да напусти борбу. Карактер који јаше може да покуша да га

смири и ако успјешно баци ОБ биће успјешан у томе у супротном ће пасти са коња (К4 штета од пада). Бојни коњ може да нападне предњим копитима чак и ако је јахач на њему. Карактер са њега може истовремено и да нападне и својим оружјем само ако успјешно баци провјеру спретности. Ако карактер не прође успјешно провјеру спретности баца се и додатна провјера сналажљивости да не би пао са коња и истрпио К4+1 штете од пада.)

Ш: К6+2 копитима; Ос: с:12; сп:11; г:15; пам:3; м:8; сн:10; и:10; Кр:22м (добро); Ор: н; По: одличан њух; Хр:12; Пн: +(3,4,5), -(7,8), +(15,16,17); М: станишта или штале; Орг: 1-50% усамљен или 51-100% крдо (К20+8); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл:-; Н:1

### (34-35) Бик

Обично имају два рога на глави и узгајају се због њихове коже и меса. Такође користе се и за вучу кола. Лакше оптерећење за бика је до 100 кг, теже до 150 кг и тешко до 200 кг. У неким фантазјским поставкама бик може да се користи и као јахаћа животиња.

**Карактеристике:** О:11; Дж: 10г; Вл: с(1,6м; 50кг); Пеб:2м; 1,5м; Дом:1м; Е: 1К10+6 (13); Пр:+3

Бн:+3 (Бик напада јуришајући и покушавајући својим роговима да закачи жртву)

Ш: К6+2 роговима; Ос: с:12; сп:7; г:16; п:2; м:9; сн:5; и:4; Кр:7м (просјечно); Ор: н; Хр:13; Пн: +(3,4,5), -(7,8), +(15,16,17); М: станишта или штале; Орг: 1-70% усамљен или 71-100% група (К4); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Благо:-; Н:1

### (36-40) Бизон



Бизони живе у стадима и могу бити врло агресивни када када штите младе и за време вријеме парења, али ипак они уобичајено више



воле бјежање од битке. Статистике бизона могу бити употребљене за било коју већу животињу која живи у стаду. Уплашено стадо бизона ће се успаничити и кренути у стампедо у насумичном правцу али ипак увјек од извора онога што га је уплашило. Они ће буквално да прегазе преко свега величине средње и мање што се нађе на њиховом путу наносећи К10 поена штете за сваких пет бизона у крду. Успјешно лксб смањује штету за пола.

**Карактеристике:** О:10; Дж: 12г; Вл: с(1,6м; 50кг); Пеб:2м; 1,5м; Дом:1м; Е: 1К10+1 (7); Пр:+3

Бн:+3 (напада јуришајући роговима)

Ш: К6+2 роговима; Ос: с:12; сп:7; г:11; п:2; м:8; сн:6; и:4; Кр:7м (просјечно); Ор: н; Хр:13; Пн: +(3,4,5), -(7,8), +(15,16,17); М: станишта или штале; Орг: 1-15% усамљен, 16-40% група (К4) или 41-100%; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Благо:-; Н:1

### (41-45) Вепар

Иако нису месождери ове дивље свиње су врло лоше нарави и обично нападну јуришајући било кога ко их узнемирава или упадне на њихову територију. Они су прекривени сивим крзном кратке длаке и висине су око 1м.

**Карактеристике:** О:9+1 због високе сп; Дж: 10г; Вл: с(1,5-1,8м; 200-250кг); Пеб:2м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10+3 (10); Пр:+2

Бн:+3 (Напада кљовама и изузетно је борбен); По: њух

Ш: К+1 кљовама; Ос: с:11; сп:11; г:11; п:2; м:4; сн:3; и:5; Кр:44м (добро); Ор: н; Хр:13; Пн: +(3,4,5), -(7,8), +(15,16,17); М: станиште; Орг: крдо (2К); Ва:д; Трф: од крзна вепра (До:ч; Вр:1; Тж:0,5) може се направити кожни оклоп и зачарати до +1; Љек:-; Сас: срце вепра (До:ч; Вр:3) може се употребити као састојак за прављење напитка јунаштва; Освр:-; Бл:-; Н:1

### (46-47) Камила

Камиле су познате по својој способности да преваљују велике раздаљине баз хране и воде. Статистике које су горе употребљене су за једногрбу камилу док је двогрба карактеристичнија за хладнија и каменитија подручја. Она је такође и спорија (Кр 15м) и има лошију спретност (15) али бољу грађу (16). Камиле су високе око 2,1 м, а са грбом 2,4м.

**Карактеристике:** О:8; Дж: 12г; Вл: с(2,1м; 150-200кг); Пеб:2м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10+2 (9); Пр:+3



Бн:- (Камила обично плуне непријатеља и има К/3 шансе да га тренутно ослијепи и тако за тренутак неутралише док не побјегне. Такође камиле лоше нарави ће плунути свакога ко покуша да је јаше или стави на њу терет. Шанса за то је К/2)

Ш: -; Ос: с:11; сп:10; г:13; п:2; м:7; сн:3; и:3; Кр:10м (просјечно); Ор: н; По: њух; Хр:5; Пн: +(4,5), +(10,11,12), +19; Мјесто: станиште или штала; Орг: 1-30% усамљена или 31-100% крдо (2К); Ва:д; Трофеј: крзно камиле (Вр:3) се међу житељима пустиње користи за прављење шатора-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Благо:-; Н:1/2

### (48-50) Магарац или мазга

Ова створења су слична коњима само мања и дужих ушију, веома су стабилна и корисна. Мазге или муле су стерилне животиње које настају укрштањем коња и магараца. Подсјећају обликом на магараца али су мало крупнији. Лакше оптерћење за њих је до 130кг, теже до 200кг, а тешко до 250кг.

**Карактеристике:** О:9; Дж: 12г; Вл: с(1,6м; 150кг); Пеб: 2м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10+4 (11); Пр:+3

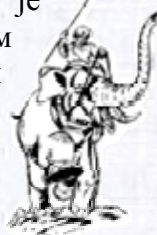


Бн:- (Обично ће побјећи или сумануто покушавати то да ураде ако осјете било какву опасност)

Ш:-; Ос: с:8; сп:9; г:14; п:2; м:7; сн:3; и:3; Кр:9м (просјечно); Ор: н; По: њух; Хр: 5; Пн: +(3,4,5),-(7,8), +(15,16,17); М: станишта или штале; Орг: 1-30% усамљен или 31-100% крдо (2К); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл:-; Ис:2; Н:1/2

### (51-52) Слон

Огромни биљоједи тропских земаља слоновии су непредвидиви али понекад се користе као јахаће животиње. Статистике описују афричког слона док је индијски мало мањи. Такође овим статистикама се може описати и мамут који је претходник данашњег слона. Лакше оптерећење за слона је до 250, теже до 750, а тешко до 1000кг.



**Карактеристике:** О:12; Дж: 20г; Вл: д(3м; 6т); Пеб: 5м; 3м; Дом:2м; Е: 3К10+9 (24); Пр:+3

Бн:+10 (Нападају кљовама јуришајући или газе жртве које су мање од в величине); По: њух

Ш: К10+8 кљовама или 3К+8 гажењем лксб за пола штете; Ос: с:18; сп:7; г:13; п:2; м:9; сн:4; и:4; Кр:7м (лошије); Ор: н; Хр:15; Пн: +(4,5,6), +(10,11),+(16,17); М: станишта или штале; Орг: 1-40% усамљен или 41-100% крдо (2К); Ва:д; Трф: кљове слона (До:р; Вр:600; Тж:10); Љек: мозак слона (До:р; Вр:30; Тж:0,1) може да изилјечи сенилност у К/6 случајева; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:3



### (53-55) Носорог

Носорог је познат по својој лошој нарави и спремности да крене у јуриш на улезе у његову територију. Статистике који су дате су базирани на афричком

црном носорогу који је око 3м дугачак 1,5м висок код рамена и тежи око 3т, а оне могу да опишу било којег биљоједа сличне величине попут нилског коња и сличних.

**Карактеристике:** О:13; Дж:14г; Вл: д(1,5м; 3т); Пеб: 3м; 1,5м; Дом:1м; Е: 2К10+6 (17); Пр:+3

Бн:+8 (Нападају јуришајући и ударајући својим великим рогом)

Ш: К8+6; Ос: с:16; сп:7; г:13; п:2; м:9; сн:5; и:4; Кр:7м (лошије); Ор: н; Хр:15; Пн: +(4,5), +(10,11),+(16,17); М: станишта или штале; Орг: 1-40% усамљен или 41-100% крдо (2К); Ва:д; Трф: кљове слона (До:р; Вр:600; Тж:10); Љек: прах рога носорога (До:р; Вр:10) се у неким културама сматра за афродизијак; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:2

### (56-60) Крокодил

Ови агресивни водени грабљивци леже на обалама ријека или мочвара, а често када лове су потопљени у води и са само очима и ноздрвама које вине ван ње чекајући жртве када нападну. Често се стављају у јаркове као чувари или у јаме гдје се непријатељи бацају као жрана за крокодиле.



**Карактеристике:** О:12; Дж:10г; Вл: с(0,5м; 400кг); Пеб: 3,3м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10+2 (13); Пр:+2

Бн:+5 (Нападају гризући својим веома зубатим чељустима. Ако крокодил ухвати жртву угризом он ће је повући на дно и тамо је покушати да држи прикљештену); По: ако крокодил погоди карактера он може да још једном баци бн у истом циклусу и да покуша да зграби чељустима жртву. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је крокодил зубима држи стиснуту и чупа. Овај угриз се може прекинути успјешно баченим лкп с и лкп сн, а карактер ако му је ухваћена рука са којом напада неће моћи да нападне док се не ослободи угриза.



Ш: К6+2; Ос: с:12; сп:9; г:11; п:2; м:9; сн:7; и:4; Кр:5м (лошије), пливање 9м (просјечно); Ор: н; Хр:15; Пн: +(4,5), +(10,11),-(18,19,21); М: станишта или узгајивачнице; Орг: 1-60% усамљен или 61-100% група (5+К); Ва:д; Трф:-; Љек: крокодилско месо је јестиво и хранљиво; Сас: -; Освр: крокодилска кожа (До:р; Вр:10) може да се употреби за прављење кожних оклопа који могу да се зачарају до +2, јаја крокодила (До:р; Вр:5зл); Бл:-; Н:2

### (61-65) Ајкула или делфин

Ове рибе месождери су агресивне и напашће без претходног узнемиравања било шта што им се приближи. Мање ајкуле су дугачке 1,5-2,5м (1-45% вјероватноће да се сусретну и имају 1 Ке мање) обично нису опасне за остала створења осим њихових жртава, веће ајкуле достижу дужину од 4,5м и представљају озбиљну пријетњу за свакога ко их сусретне (45-80% вјероватноће за сусрет), док су огромне ајкуле које достижу дужину од 6м већ права чудовишта као што су нпр бијеле ајкуле (81-100% вјероватноће за сусрет, имају једну Ке више). Често ајкуле се узгајају и стављају у базене гдје се бацају непожељни ривали или непријатељи или чак могу и да послуже као замке. Често се са брода непожељни путници бацају у море ајкулама.

Делфини су слични ајкулама али нису грабљивци и често са њима долазе у скоб. Имају исте карактеристике као ајкуле (укључујући и величину), а срећу се у 40% случајева.



**Карактеристике:** О:12; Дж:10г; Вл: с(0,5м; 200кг); Пеб: 5м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3

Бн:+3 (ајкуле круже и посматрају потенцијалну жртву, а потом јурну и угризу је својим моћним чељустима пуним оштрих

зуба. Делфини умјесто напада зубима користе ударац својом њушком и праве исту штету); По: изузетно добро чуло мириса којим може да осјети жртве на удаљености од 50м, а мирис крви чак на 2км

Ш: 2К4+1; Ос: с:11; сп:10; г:9; п:2; м:8; сн:7; и:4; Кр:20м (добро); Ор:н; Хр:14; Пн: -(1),-(7,8),+(21); М: станишта или узгајивачнице; Орг: 1-30% усамљена 31-70% група (К4+1) или 71-100% већа група (5+К); Ва:д; Трф:-; Љек:месо ајкула је изузетно укусно; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:2

### (66-67) Кит

Китови се хране планктоном или лигњама, а могу да нарасту до огромних



величина.

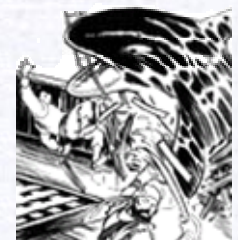
**Карактеристике:** О:14; Дж:50г; Вл: о(5м; 10т); Пеб: 12м; 5м; Дом:3м; Е: 3К10+12 (28); Пр:+3

Бн:+12 (ова огромна водена створења су изненађујуће њежна. Ако се узнемиравају или провоцирају радије ће побјећи него што нападају); По: китови могу да осјете помоћу емитовања звука високе фреквенције на удаљености од 40м и то им омогућује да лоцирају предмете или створења.

Ш: К20+9+1 због дивовске величине (удар репом); Ос: с:19; сп:9; г:14; п:2; м:10; сн:6; и:6; Кр:18м (лошије); Ор:н; Хр:16; Пн: -(1),-(7,8),+(21); М: станишта или узгајивачнице; Орг: усамљен или јато (К6+5); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:уловљен кит (Вр: 1000; Тж:10т); Бл:-; Н:3

### (68-70) Кит убица

Још познат и као орка, ова врста кита је опасна и једе рибу, лигње, фоке и обичне китове.





**Карактеристике:** О:13; Дж:50г; Вл: д(2,5м; 10т); Пеб: 6м; 2,5м; Дом:2м; Е: 3К10+9 (25); Пр:+3

Бн:+9 (напада гризући својим великим чељустима); По: китови могу да осјете помоћу емитовања звука високе фреквенције на удаљености од 40м и то им омогућује да лоцирају предмете или створења.

Ш: К10+6 ујед; Ос: с:16; сп:10; г:13; п:2; м:10; сн:6; и:6; Кр:20м (просјечно); Ор:н; Хр:16; Пн: -(1),-(7,8),+(21); М: станишта или узгајивачнице; Орг: усамљен или јато (К6+5); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:3

### (71-73) Већа лигња или хобатница

Ово су веће хоботнице или лигње (30%) које живе на средњим дубинама и оне су агресивни и територијални ловци који ће напасти било шта на шта наиђу. На неким мјестима их се плаше чак и више од ајкула. Понекад се узгајају и могу да послуже служе као чувари.



**Карактеристике:** О:13; Дж: 6г; Вл: ма(0,8м; 50кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1,5м; 2К10 (11); Пр:+2;

Бн:+3 (напада својим пипцима или гризе са зубима који су у средини); По: ако већа хоботница погоди карактера може још једном да баци бн у истом циклусу и ако успије обмотаће своје пипке око жртве. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је хобатница држи обмотану пипцима. Стисак хобатнице се може прекинути успјешно баченим лкп с и лкп сн. Хобатница може такође да избаци и облак црног мастила једном у минути (све укупно три пута) који је величине 4,5х4,5х4,5м у води и то јој обично служи да побјегне из борбе у којој губи или да збуни непријатеља који трпи посљедице тоталног мрака док је у области дјеловања облака. Такође може и муњевито да се одбаци назад током једног циклуса када јој се кретање удвостручи;

Ш: 1К8; Ос:с:10; сп:11; г:8; п:2; м:9; сн:8; и:4; Кр: пливање 11 (просјечно); Ор: н; Хр:14; Пн: -(1),-(7,8),+(21); М: станишта или узгајивачнице; Орг: усамљена; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр: -; Бл:-; Н:2

### (74-75) Велика лигња или хобатница

Ово су велике хоботнице или лигње (30%) које живе у већим дубинама и оне су агресивни и територијални ловци са пипцима који досежу и до 3м по којима су кукице и сисаљке. Напашће било шта што уђе на њихов посјед. Понекад се узгајају и могу да послуже служе као чувари.



**Карактеристике:** О:15; Дж:15г; Вл: с(1,5м; 200кг); Пеб: 1,5м; 1,5м; Дом:3м; Е: 3К10 (16); Пр:+3

Бн:+6 (напада својим пипцима или гризе са зубима који су у средини); По: ако већа хоботница погоди карактера може још једном да баци бн у истом циклусу и ако успије обмотаће своје пипке око жртве. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је хобатница држи обмотану пипцима. Стисак хобатнице се може прекинути успјешно баченим теп с и теп сн. Хобатница може такође да избаци и облак црног мастила једном у минути (све укупно три пута) који је величине 6х6х6м у води и то јој обично служи да побјегне из борбе у којој губи или да збуни непријатеља који трпи посљедице тоталног мрака док је у области дјеловања облака. Такође може и муњевито да се одбаци назад током једног циклуса када јој се кретање удвостручи;

Ш: 2К4+3; Ос: с:13; сп:10; г:9; п:2; м:9; сн:7; и:4; Кр: пливање 10 (просјечно); Ор: н; Хр:15; Пн: -(1),-(7,8),+(21); М: станишта или узгајивачнице; Орг: усамљена; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр: -; Бл:-; Н:3



**(76-90) Мале животиње**

Овдје су дате статистике за све мање животиње које се могу сусрести у дивљини и дат кратак опис. Подјелене су на копнене и морске. Копнене се одређују тако што се баци К100 бацање и погледа поред имена подгрупе малих животиња.

**(1-50) Стока**

Ово су све животиње које живе у стаду било да су дивље или домаће. Дивље укључују антилопе, жирафе, јелене, лосове, јакове, дивокозе, нилске коње, кенгуре, ламе и сл. Домаће животиње ове врсте су овце, козе, краве, свиње и сл.

О:8; Дж: 12г; Вл: с(2,1м; 150-200кг); Пеб:2м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10+2 (9); Пр:+3

Бн:+1 (обично имају рогове којима могу да нападну)

Ш: најчешће К4; Ос: с9; сп:10; г:13; п:2; м:7; сн:3; и:3; Кр:10м (просјечно); Ор: н; По: њух; Хр:5; Пн: -(1,6),-(7,8), +(15,16,17); Мјесто: станиште или штала; Орг: 1-30% усамљена или 31-100% крдо (2К мање или 6К6 веће или 3К100 велико); Ва:д; Н:1/2

**(51-55) Рој инсеката**

Ово су инсекти попут пчела, оса, стршљенова и сличних

О:11; Дж: 2г; Вл: м (1м; 0,01кг); Пеб:1м; 1м; Дом: 1м; Е:1К10 (6); Пр:+0

Бн:+3 (Рој инсеката напада обмотавајући жртве и уједа их својим жаокама које понекад могу бити отровне, а тај отров може имати блаже или јаче дејство); По:никакво оружје им не наноси штету али их већина нападачких чини може ранити;

Ш: 1+отров ако постоји; Ос: с:7; сп:13; г:8; п:2; м:11; сн:9; и:4; Кр:3м (лошије), лет 26 м (добро); Ор: н; Хр:12; Пн: -1,-7,-(21,22); Мјесто: станиште или узгајивачница; Орг: 1-70% рој или 71-100% већи рој

**(55-70) Птице грабљивице**

Ово су птице попут орлова, соколова, лешинара, сова (-1 на нанесену штету) и сличних.

О:11; Дж: 6г; Вл: ма(0,3м; 0,7кг); Пеб:0,5м; 0,5м; Дом: 0,5м; Е: 1К10/2 (4); Пр:+1



Бн:+3 (Нападају обрушавајући се или канцама обично циљајући у очи); По: добар вид;

Ш: К4 канцама и кљуном; Ос: с:7; сп:12; г:8; п:2; м:13; сн:7; и:12; Кр:4м (лошије), лет 32м (добро); Ор: н; Хр:12; Пн: -(1,2),-7,-22; Мјесто: станиште или узгајивачница птица; Орг: 1-40% усамљена, 41-60% пар или 61-100% јато (К20+3); Ва:д; Трофеј:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Благо:-; Н:1

**(71-100) Остале мале копнене животиње**

**1-7 Павијан** Павијани или бабуни су снажни и агресивни мајмуни прилагођени за живот на земљи. Они више воле чистине али ипак се пењу на дрвеће да би нашли сигурно мјесто за одмор. Типичан павијан је величина пса. Мужјаци теже и до 50 кг; О:12; Дж: 10г; Вл: м(1,2м; 50кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Пр:+3; Бн: +1; Ш: К4 угриз, Ос:с:10; сп:10; г:9; п:2; м:9; сн:8; и:5; Кр:10 (просјечно); Хр:12; Пн: +(4,5), +(10,11),+(16,17); Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% чопор (К4x10); Н:1;

**8-12 Јазавац** Јазавац је крзната животиња са здепастим и моћним тјелом. Његове јаке предње канце су опремљене дугачким канцама за копање; О:12; Дж: 5г; Вл: ма(0,3м; 3кг); Пеб:0,5м; 0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10/2 (3); Пр:+2; Бн: +1 (јазавци нападају са њиховим оштрим канцама и зубима. По: јазавац кога у борби погоде запада у борбени бијес у следећем циклусу и почеће да уједа и лудачки гребе све док он или његов противник не буду мртви); Ш: К4 угриз, Ос:с:5; сп:11; г:10; п:2; м:9; сн:8; и:4; Кр:6 (добро); Хр:12; Пн: +(3,4),-(7,8),+(14,15,16,17);



Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% чопор (К4х10); Н:1/2;

**12-20 Ждеравац** Ждеравци су слични јазавцима али за разлику од њих су већи и чак још више агресивни; О:11; Дж: 10г; Вл: с(1,5м; 60кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е:1К10+3 (9); Пр:+3; Бн: +1; По: ако ждеравац буде имало рањен у битци он пада у борбени бијес и токомследече рунде почиње лудачки да гризе и гребе док он или његов противник не падну мртви. Тада добија додаток +4 на снагу и грађеност и добија +2 на оклопљеност; Ш: К6 угриз и канцама, Ос:с:10; сп:10; г:13; п:2; м:9; сн:8; и:5; Кр:10 (просјечно); Хр:14; Пн: -(1), -(7,8),(14,15,16); Орг: усамљен; Н:1;



**20-26 Слијепи миш** Слијепи мишеви су ноћни летећи сисари. Статистика претстављена овдје описује мале, бубоједни слијепе мишеве. Слепи мишеви "виде" по ноћи тако што емитују високо фреквентне звукове које већина створења није у стању да чује који им омогућавају да лоцирају објекте и створења на удаљености од 40м.

Слијепи миш такође посједује и слабо чуло вида које му омогућава да види до даљине од 4м; О:13; Дж: 3г; Вл: ма(0,2м; 0,5кг); Пеб:0,3м; 0,3м; Дом:0,3м; Е:1К10/2 (3); Пр:+3; Бн: +1; Ш:-, Ос:с:2; сп:10; г:8; п:2; м:10; сн:8; и:5; Кр:лет 10 (добро); Хр:12; Пн: +,+,+; Орг: јато К6х10; Н:1/2;



**27-35 Мачка** Ово су статистике које описују (1-70%) обичну домаћу мачку, а такође и дивљу (71-95%) која се среће у шуми и мало је већа од обичне. Поред осталих мачака постоје такође и летеће мачке (96-97%) и вилењачке мачке (98-100%). Прве имају способност летења (Кр:лет 14), а друге су у још већој мјери магична створења са високом интелигенцијом и могу да причају у одређеној мјери језиком њихових господара.; О:11; Дж: 5г; Вл: ма(0,3м; 3кг); Пеб:0,5м; 0,5м;



Дом:0,5м; Е:1К10/2 (3); Пр:-1; Бн:+1; Ш: К4/2-1 угриз и канце, Ос:с:2; сп:14; г:7; п:2; м:9; сн:8; и:9; Кр:7 (добро); Хр:12; Пн: +(3,4,5), -(7,8),(15,16,17); Орг: усамљена; Н:1/2;

**35-40 Мале птице** Ово су статистике које описују обичне мале птице попут врабаца, врана, папагаја, канаринаца, чапљи, рода, пеликана, фламингоса, дивљих патака, фазана, лабудова, голубова, галебова и свих осталих неграбљивих птица које се могу срести на скоро свим мјестима.; О:11; Дж: 4г; Вл: ма(0,2м; 1кг); Пеб:0,3м; 0,3м; Дом:0,3м; Е:1К10/2 (3); Пр:+2; Бн:+1; Ш:-, Ос:с:2; сп:11; г:5; п:2; м:9; сн:8; и:9; Кр:4 (просјечно), 11 лет (добро); Хр:10; Пн: +,+,+; Орг: 1-40% усамљена, 41-60% пар или 61-100% јато (К20+3); Н:1/2;

**41 Безопасни инсекти** То су инсекти који су безопасни попут мравца, цврчака, пчела, стонога, разнох врста буба и лептира.; О:11; Дж: 2г; Вл:м(1м; 0,01кг); Пеб:1м; 1м; Дом: 1м; Е:1К10/2 (3); Пр:+0; Бн:+3 (обично уједа или убада жаоком); Ш:-; Ос: с:7; сп:13; г:8; п:2; м:11; сн:9; и:4; Кр:3м (лошије), лет 26 м (добро); Ор: н; Хр:12; Пн: -1,-7,-(21,22); Мјесто: станиште или узгајивачница; Орг: 1-70% рој или 71-100% већи рој;

**42 Опасни инсекти** То су инсекти који могу бити опасни попут пијавица, стршљенова, комараца који преносе маларију и сл; О:11; Дж: 2г; Вл:м(1м; 0,01кг); Пеб:1м; 1м; Дом: 1м; Е:1К10/2 (3); Пр:+0; Бн:+3 (обично уједа или убада жаоком); Ш:1+отров ако постоји; Ос: с:7; сп:13; г:8; п:2; м:11; сн:9; и:4; Кр:3м (лошије), лет 26 м (добро); Ор: н; Хр:12; Пн: -1,-7,-(21,22); Мјесто: станиште или узгајивачница; Орг: 1-70% рој или 71-100% већи рој;

**43 Отровни инсекти** То су инсекти који се бране уједом који је отрован и у већини случајева смртоносан. Примјери су шкорпија, разни пауци попут црне удовице и сл; О:11; Дж: 2г; Вл:м(1м; 0,01кг); Пеб:1м; 1м; Дом: 1м; Е:1К10/2 (3); Пр:+0; Бн:+3 (обично уједа или убада жаоком); Ш:1+отров ако постоји; Ос: с:7; сп:13; г:8; п:2;





м:11; сн:9; и:4; Кр:3м (лошије), лет 26 м (добро); Ор: н; Хр:12; Пн: -1,-7,-(21,22); Мјесто: станиште или узгајивачница; Орг: 1-70% рој или 71-100% већи рој;

**44-47 Мањи гуштери** Статистике описују мале гуштере дужине до пола метра као што је игуана; О:11; Дж: 5г; Вл: ма(0,3м; 2кг); Пеб:0,5м; 0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10/2 (3); Пр:+1; Бн:+1; Ш: К4/2 угриз, Ос:с:2; сп:12; г:7; п:2; м:2; сн:8; и:9; Кр:6 (добро); Хр:12; Пн: +(4,5,6),-(7),-(21); Орг: усамљен; Н:1/2;

**47-55 Мајмун** Ово су мајмуни који се веру по дрвећу и нису већи од обичне домаће мачке; О:12; Дж:8г; Вл: ма(0,3м; 4кг); Пеб:0,5м; 0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10/2 (3); Пр:+0; Бн:+1; Ш: К4/2-1 угриз, Ос:с:2; сп:13; г:7; п:2; м:8; сн:7; и:6; Кр:7 (добро); Хр:12; Пн: +(4,5,6),+(10,11), +(13,14,15,16,17); Орг: чопор (4Кx10); Н:1/2;

**56-69 Пацов** Ови глодари су сваштоједи, живе скоро свуда и могу скоро свуда да приђу, а њихови зуби да прогризу скоро све.; О:11; Дж:5г; Вл: ма(0,2; 1кг); Пеб:0,3м; 0,3м; Дом:0,3м; Е:1К10/2 (3); Пр:+1; Бн:+3; Ш: К4/2-1 угриз, Ос:с:2; сп:12; г:7; п:2; м:7; сн:8; и:4; Кр:6 (добро); Хр:12; Пн: +(4,5,6),-(7),-(21); Орг: 1-30% усамљен, 31-60% група (К6+1) или 61-100% већа група (К10x10); Н:1/4;

**70-71 Миш** Ове штеточине су углавном само мање узнемирење укућанима.; О:11; Дж:3г; Вл: ма(0,1; 0,5кг); Пеб:0,1м; 0,1м; Дом:0,1м; Е:1К10/2 (3); Пр:+1; Бн:+3; Ш:-, Ос:с:2; сп:12; г:7; п:2; м:7; сн:8; и:4; Кр:6 (добро); Хр:12; Пн: +(4,5,6),-(7),-(21); Орг: 1-40% усамљен, 41-80% група (К6+1) или 81-100% већа група (К10x10); Н:1/4;

**72-73 Зец** Ово су шумски глодари који се брзо множе и хране се биљкама.; О:11; Дж:5г; Вл: ма(0,2; 1кг); Пеб:0,3м; 0,3м; Дом:0,3м; Е:1К10/2 (3); Пр:+1; Бн:+3; Ш:-, Ос:с:2; сп:12; г:7; п:2; м:7; сн:8; и:4; Кр:6 (добро); Хр:12; Пн: +(4,5,6),-(7,8),-(13,18,19,20,21,22); Орг: 1-30% усамљен, 31-90% група (К6+1) или 91-100% већа група (К10x10); Н:1/4;

**74 Жаба** Жабе су мале животиње које могу бити корисне јер једу инсекте.; О:12; Дж:5г; Вл: ма(0,1; 0,5кг); Пеб:0,1м; 0,1м; Дом:0,3м; Е:1К10/2 (3); Пр:+2; Бн:+1; Ш:-, Ос:с:2; сп:9; г:8; п:2; м:7; сн:6; и:4; Кр:4 (добро); Хр:11; Пн: -(1,2),-(7,8),-(19); Орг: усамљена; Н:1/4;

**74-80 Ласица** Ласице су су сисари и агресивни грабљивци који обично нападају мање жртве. Ове статистике се такође могу употребити и за творове.; О:11; Дж:5г; Вл: ма(0,2; 1кг); Пеб:0,3м; 0,3м; Дом:0,3м; Е:1К10/2 (3); Пр:+2; Бн:+2; По: ако погоди карактера може још једном да баци бн у истом циклусу и ако успије забиће своју снажну вилицу и зубима ће наносити аутоматску штету сваког циклуса све док се њен стисак вилице не прекине што се може урадити успјешно баченим лкп с и лкп сн; Ш: К4/2 угриз, Ос:с:2; сп:11; г:8; п:2; м:7; сн:8; и:4; Кр:6 (добро); Хр:13; Пн: +(3,4,5), -(7,8),+(15,16,17); Орг: усамљена; Н:1/4;

**81-98 Лисица** Лисице су величине мало мањег пса и углавном лове мању дивљач.; О:11; Дж: 5г; Вл: м(1м; 3кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Пр:0; Бн:+1; Ш: К4 угриз, Ос:с:2; сп:13; г:7; п:2; м:9; сн:8; и:9; Кр:7 (добро); Хр:12; Пн: -(1), -(7,8),+(14,15,16); Орг: усамљена; Н:1;

**99 Корњача** Ово су животиње које су заштићене оклопом у којег се по потреби увлаче ако их неко нападне.; О:11; Дж:5г; Вл: ма(0,2; 1кг); Пеб:0,3м; 0,3м; Дом:0,3м; Е:1К10/2 (3); Пр:+1; Бн:+3; Ш:-, Ос:с:2; сп:12; г:7; п:2; м:7; сн:8; и:4; Кр:3 (просјечно); Хр:11; Пн: -(1), -(7,8),+(14,15,16); Орг: 1-80% усамљена, 81-100 пар; Н:1/4;

**100 Жеж** Жеж је мала животињица која се склупча и накостијеши при чему његове бодље га бране од оних који покушавају да га нападне.; О:11; Дж:5г; Вл: ма(0,2; 1кг); Пеб:0,3м; 0,3м; Дом:0,3м; Е:1К10/2 (3); Пр:+1; Бн:+3; Ш:-, Ос:с:2; сп:12; г:7; п:2; м:7; сн:8; и:4; Кр:6 (добро); Хр:12; Пн: -(1), -(7,8),+(14,15,16); Орг: 1-30% усамљен, 31-90% група (К6+1) или 91-100% већа група (К10x10); Н:1/4;



**Водене мале животиње**

**1-50 Рибе** Ово су безопасне рибе које се могу наћи по ријекама или морима и оне убрајају у себе многе врсте приобалних и ријечних риба.; О:13; Дж: 4г; Вл: ма(0,3м; 3кг); Пеб:0,5м; 0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10/2 (3); Пр:+2; Бн:+1; Ш:-, Ос:с:9; сп:12; г:8; п:2; м:9; сн:8; и:4; Кр:пливање 12 (добро); Хр:12; Пн: -(1),-(7,8),+(21); Орг: усамљена; Н:1/2;

**51-60 Опасне рибе** Ово су рибе које су месождерке и могу бити опасне попут пиране, баракуде и сл.; О:13; Дж: 4г; Вл: ма(0,3м; 3кг); Пеб:0,5м; 0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10/2 (3); Пр:+2; Бн:+1; Ш:К4/2, Ос:с:9; сп:12; г:8; п:2; м:9; сн:8; и:4; Кр:пливање 12 (добро); Хр:12; Пн: -(1),-(7,8),+(21); Орг: усамљена; Н:1/2;

**61-70 Лигња или хобатница** Хобатнице или лигње (30%) живе на дну мора и обично су опасне само за њихов плен који лове осим ако се не узнемиравају.; О:13; Дж: 4г; Вл: ма(0,3м; 3кг); Пеб:0,5м; 0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10/2 (3); Пр:+2; Бн:+1; По: ако хоботница погоди карактера може још једном да баци бн у истом циклусу и ако успије обмотаће своје пипке око жртве. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је хобатница држи обмотану пипцима. Стисак хобатнице се може прекинути успјешно баченим лкп с и лкп сн. Хобатница може такође да избаци и облак црног мастила једној у минути (све укупно три пута) који је величине 3мх3мх3м у води и то јој обично служи да побјегне из борбе у којој губи или да збуни непријатеља који трпи посљедице тоталног мрака док је у области дјеловања облака. Такође може и муњевито да се одбаци назад током једног циклуса када јој се кретање удвостручи; Ш: К4/2-1 пипцима (8), Ос:с:9; сп:12; г:8; п:2; м:9; сн:8; и:4; Кр:пливање 6 (просјечно); Хр:12; Пн: -(1),-(7,8),+(21); Орг: усамљена; Н:1/2;

**71-75 Морско прасе** Морско прасе је сисар попут делфина који је пријатељског и благог карактера и



воли да се игра о помаже. Типично морско прасе је дужине од 1,2-1,8м дужине, а теже од 50-80кг; О:12; Дж:7г; Вл: с(0,5м; 65кг); Пеб:1,5м; 0,5м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Пр:+2; Бн:+1; Ш: К6 ударцем, Ос:с:8; сп:11; г:9; п:2; м:9; сн:6; и:5; Кр:пливање 11 (просјечно); Хр:12; Пн: -(1),-(7,8),+(21); Орг: 1-40% усамљен или 41-100% јато (2К10); Н:1;

**76-80 Фока** Морска животиња која је потпуно безопасна.; О:12; Дж:7г; Вл: с(0,3м; 60кг); Пеб:1,3м; 0,5м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Пр:+2; Бн:+1; Ш:-, Ос:с:8; сп:9; г:9; п:2; м:9; сн:6; и:5; Кр:пливање 9 (просјечно); Хр:12; Пн: +1,-(7,8),+(21); Орг: 1-40% усамљен или 41-100% група (2К10); Н:1;

**81-85 Пингвин** Пингвини живе у хладнијој клими и могу и да пливају; О:12; Дж:7г; Вл: м(1,2м; 65кг); Пеб:0,4м; 0,4м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Пр:+2; Бн:+1; Ш:-, Ос:с:8; сп:10; г:9; п:2; м:9; сн:6; и:5; Кр:3 (лошије), пливање 5 (просјечно); Хр:12; Пн: -(1),-(7,8),+(21); Орг: 1-40% усамљен или 41-100% јато (2К10); Н:1;

**86-90 Морж** Морж је животиња која има велике предње кљове; О:12; Дж:7г; Вл: с(0,4м; 65кг); Пеб:1,3м; 0,4м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Пр:+2; Бн:+1; Ш: К4 ударцем, Ос:с:8; сп:10; г:9; п:2; м:9; сн:6; и:5; Кр:пливање 10 (просјечно); Хр:12; Пн: -(1),-(7,8),+(21); Орг: 1-40% усамљен или 41-100% група (2К10); Н:1;

**91-95 Веће рибе** Ово су веће рибе попут сабљарке и сл; О:12; Дж:7г; Вл: с(0,5м; 65кг); Пеб:1,5-2,5м; 0,5м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Пр:+2; Бн:+1; Ш: К6 ударцем, Ос:с:8; сп:11; г:9; п:2; м:9; сн:6; и:5; Кр:пливање 11 (просјечно); Хр:12; Пн: -(1),-(7,8),+(21); Орг: 1-40% усамљена или 41-100% јато (2К10); Н:1;

**91-100 Ситније морске животиње** Ово су ситније морске животиње попут морског јежа, морске звијезде, медузе, морског коњица, рака, јастога и сл.; О:12; Дж:2-3г; Вл: ма(0,3м; 0,5кг); Пеб:0,3м; 0,3м; Дом:0,3м; Е:1К10/2 (3); Пр:+2; Бн:+1; Ш: - или 1, Ос:с:8; сп:11; г:9; п:2; м:9; сн:6; и:5; Кр:пливање 6 (добро); Хр:12; Пн: -(1),-



(7,8),+(21); Орг: 1-40% усамљени или 41-100% група (2К10); Н:1/3;

### **(91-95) Страшне животиње**

Страшне животиње су веће, јаче и опасније верзије нормалних животиња из природе. Они имају дивљи и праисторијски изглед. Имају 1Ке више и БН+2 од обичних припадника своје врсте. Страшна животиња може бити било која, нпр страшни лав, вук и сл, а обично изгледају попут сабљастог тигра, мамута и сличних таквих животиња из историје. Карактеристично за њих је да су подложније промјенама оријентације и ако подпадну поднечији утицај брже ће промјенити оријентацију него обичне животиње које углавном задржавају своју неодређеност.

### **(96-99) Диносаурус**

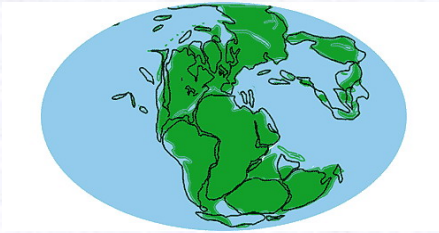
Диносауруси или на грчком страшни гуштери су античке животиње које у игри могу бити повезане са змајевима. Међу особинама које они дјеле са змајевима су оштри зуби, добро развијен смисао за њихов посјед, и немилосрдна способност за лов. Диносауруси биљождери обично нису агресивни ако их неко не рани или не бране њихове младе али ипак могу напасти ако су изненађени или узнемиравани. Диносаури се сусрећу у разним величинама и облицима. Веће врсте имају једноличне боје, док мањи диносауруси имају већу разноликост и више колористичних обиљежја. Највећи дио диносауруса имати шљунковите нијансе по кожи. Највећи дио диносауруса често живе у удаљеним или неприступачним крајевима које људи ријетко посјећују: далеким планинским долинама, неприступачним висоравнима и платоима, тропским острвима и дубоким мочварама. Диносауруси су историјски живјели прије много милиона година и праисторија се дијели на периоде рани тријас

(230-205 милиона година пне), позна јура (204-180 милиона година пне), средња јура (прије 179-160 милиона година пне), рана јура (прије 159-145 милиона година пне), позна креда (144-100 милиона година пне), рана креда (прије 99-65 милиона година пне). Диносауруси су изумрли прије око 60 милиона година и научници сматрају да је то највјероватније изазвано поремећајима у клими тадашње земље. За сада најбоље објашњење пружа теорија о удару великог метеорита коју потврђује пронађени Чикскулуб кратер. То је древни кратер затрпан испод Јукатанског полуострва са центром који се процјењује испод града Чикскулуба у Јукатану, држави Мексико. Каснија истраживања су показала да је овај кратер из доба ране креде, прије око 60 милиона година. Величина метеора се процјењује на око 10км у пречнику. Његов удар је изазвао дивовске цунамије у свим правцима. Ослобађање прашине и комада земље изазвало је природне промјене које су блиске нуклеаној зими у којој је површина земље била тотално прекривена облаком прашине за неколико година. Ово се поклапа и са ранијим теоријама научника који сматрају да је до изумирања диносауруса дошло због промјена у клими. Треба напоменути да ово изумирање у креди није ни прво, а ни најгоре изумирање. Поред њих су познати и тријаско јурско изумирање и пермијско тријаско изумирање. Прво је предпоставља се криво за имирање 20% живота на земљи што је омогућило диносаурусима да преузми доминантну улогу у животу на земљи, а другом који се десио прије око 252 милиона година изумрло скоро 90% морских облика живота и 70% копнених и то се зове доба великог умирања..

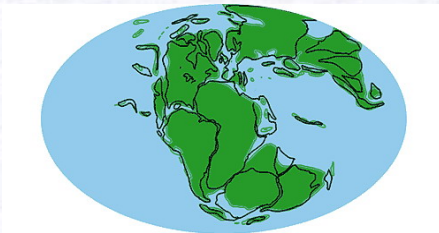
На следећим цртежима је представљена земља како се мисли да је изгледала, а зелене или тамније површине су биле површине за које се мисли да су тада биле изнад воде, а контуре су поређење са контурама данашњих континената.



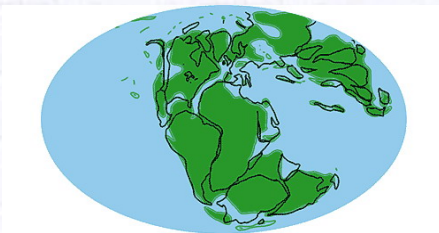
Рани тријас



Позна јура



Средња јура



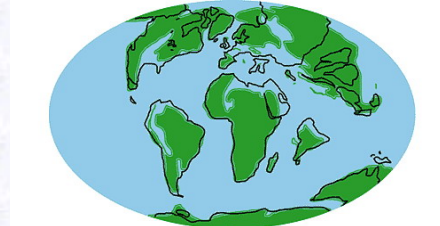
Рана јура



Позна креда





Рана креда





О:-; Вл:-; Пеб:-; Дом:-; Е:-; Пр:+3


Бн:- (диносауруси користе сво преимућство њихове величине и брзине. Брзи месождери вребају плен остајући скривени у заклону све док он не буде у домету у којем могу да га јуришем стигну и онда муњевито нападају. Велики биљождери често налете на противника и прегазе га У зависности од изгледа њихова тактика борбе је различита. Постоје неколико врста и то:


**Мали карносаури**, то су врло  покретни мали месождери који су ходали на двије ноге. Они прво нападају својим задњим ногама на којима су велике и оштре канце скачући након јуриша на жртву, а потом и гризу и комадају својим веома оштрим зубима и нападају не толико развијеним предњим канцама.

**Карносаури** су велики  месождери који су ходали на двије ноге. Они користе исто технику борбе као мали карносаури али ако су много већи и обично само користе напад угризом или евентуално само згазе жртву па је потом гризу.

**Еуорнитоподи** су средње  велики биљоједи који су ходали на двије ноге и обично би се борили уједајући својим не толико развијеним чељустима.

**Анкилосауриди** су средње  велики биљоједи који су најчешће ходали на четири ноге и имали шиљке на репу којима би у борби рањавали непријатеље.

**Кератопијани** су средње  велики биљоједи који су имали рогове на глави. Јуришали би на противника и набадали их на своје оштре рогове.

**Сауроподи** веома велики  биљоједи који су најчешће



ходали на четири ноге. Они нападају газећи противнике или у крајњем случају гризући својим не толико великим зубима или ударајући репом.)

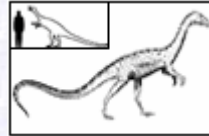
Ш:-; Ос:-; Кр:-; Ор: неодређена; Хр:-; Пн: +(3,4,5),-7, +(15,16,17,18); М: долине диносауруса или штале диносауруса; Орг:-; Ва:д; Трф: кожа диносауруса (До:р; Вр:100-1000 у зависности од величине;Тж:3) је добра за прављење свих оклопа од коже и они се могу зачарати до +2; Љек:-; Сас: -; Освр: Јаје диносауруса је вриједно 50 зл, а младунче 500; Бл: нема; Н:-

Да би одредили врсту диносауруса којег смо сусрели бацамо К1000 и консултујемо број испред имена диносауруса.

### Диносауруси раног тријаса

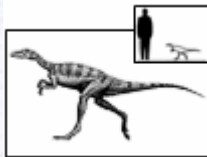
#### 1-7 Коелофисис

(шупљи облик, мали карносаур, месождер, САД, 225-220 мил г пне); О:10; Дж:12г; Вл:с(2м,300кг); Пеб:3м;1м; Дом:1м; Е:3К10 (11); Бн:+2; Ш:К6 угризом или К6 ножним канцама, Ос:с:8; сп:9; г:8; п:2; м:6; сн:9; и:5; Кр:18м (добро); Хр:12; Орг: 1-30% усамљен или 31-100% чопор (3К10); Н:2



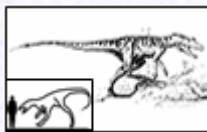
#### 8-14 Еораптор (рани пљачкаш, мали карносаур, месождер,

Аргентина, 228 мил г пне); О:10; Дж:6г; Вл:м(0,8м,30кг); Пеб:1м;0,5м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Бн: +1; Ш:К/2 угризом или К4 ножним канцама, Ос:с:6; сп:8; г:6; п:2; м:7; сн:8; и:5; Кр: 8м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



#### 15-22 Херерасаурус (Херерин гуштер,

мали карносаур, месождер, Аргентина, 228 мил г пне); О:10; Дж:11г; Вл:в(2,4м,350кг); Пеб:3м;1м; Дом:1м; Е:2К10



(11); Бн: +2; Ш: К6 угризом или К8 ножним канцама, Ос:с:10; сп:9; г:9; п:2; м:7; сн:8; и:5; Кр:27м (добро); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2

#### 23-31 Платеосаурус (Пљоснати

гуштер, сауропод, биљојед, Француска, Њемачка, Швајцарска, 228 мил г пне); О:10; Дж: 30г; Вл:д(3м,2т); Пеб:7м;1,5м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Бн: +3 (на предњим канцама има велики и оштри палац који му је служио за одбрану и сакупљање хране); Ш:К/2+1 угриз, К6+1 канцама или 2К+1 гажење с и мањих противника (лксб за пола) К:с:11; сп:7; г:8; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-30% усамљен или 31-100% крдо (4К10); Н:3



### Диносауруси позне јуре

#### 32-40 Амосаурус (Пјешчани гуштер,

сауропод, биљојед, САД, 195-180 мил г пне); Веома је сличан Анчисаурусу; О:10; Дж: 28г; Вл:д(4м,1т); Пеб:5м;1,5м; Дом:1м; Е:2К10 (11); Бн: +2; Ш:К/2 угриз или К10/2 ножним канцама, Ос:с:10; сп:9; г:8; п:2; м:6; сн:7; и:5; Кр:18 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2;



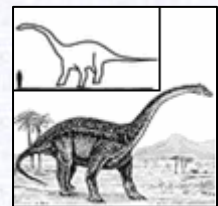
#### 41-48 Анчисаурус (Блиски гуштер,

сауропод, биљојед, САД, 190 мил г пне); О:10; Дж:10г; Вл:с(1,3м,400кг); Пеб:2м;1м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Бн: +2; Ш:К4/2 угриз; Ос:с:6; сп:11; г:6; п:2; м:8; сн:7; и:4; Кр:11 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



#### 49-56 Барапасаурус (Великоноги

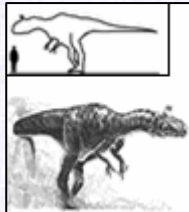
гуштер, сауропод, биљојед, Индија, 185-170 мил г пне) Примитиван али веома велик сауропод.; О:12; Дж:40г; Вл:д(4м,10т); Пеб:14м;4м;



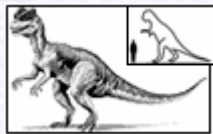


Дом:4м; Е:4К10+4 (25); Бн: +4; Ш:К6+6 угриз или гажење 5К+6, Ос:с:16; сп:6; г:11; п:2; м:5; сн:6; и:4; Кр:12 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

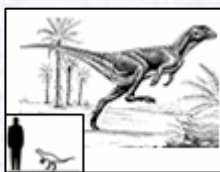
**57-63 Крилофосаурус** (гуштер са залеђеном крестом, карносаур, месождер, Антарктик, 170 мил г пне); О:11; Дж:30г; Вл:д(4м,6т); Пиб:8м;2м; Дом:2м; Е:3К10+6 (22); Бн: +8; Ш:К8+5 угриз или К10+5 ножним канцама, Ос:с:15; сп:9; г:12; п:2; м:6; сн:8; и:4; Кр:18 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



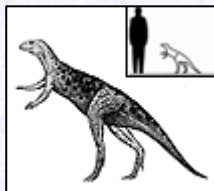
**64-71 Дилофосаурус** (Двокрести гуштер, карносаур, месождер, САД, 170 мил г пне) Веома брз диносаурус, а кресте су служиле само као украс; О:11; Дж: 23г; Вл:д(3,5м,5т); Пиб:6м;1,5м; Дом:2м; Е:3К10+3 (19); Бн:+7; Ш: К8+4 угриз или К10+4 ножним канцама, К:с:14; сп:11; г:11; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:22 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



**72-79 Хетеродонтосаурус** (Различити зуби гуштер, еурнитопод, биљојед, Лесото, Јужна Африка, 205 мил г пне); О:9; Дж:8г; Вл:м(1м,30кг); Пиб:1,2м;0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10 (6); Бн: +1; Ш:К4/2 угриз, Ос:с:6; сп:8; г:6; п:2; м:8; сн:8; и:4; Кр:8 (добро); Хр:10; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1

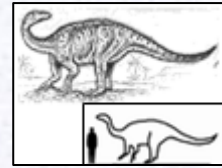


**80-86 Лесотосаурус** (Лесото гуштер, еурнитопод, биљојед, Лесото, 213-200 мил г пне) Ово је био мали и спретни гуштер који је имао на свакој од предњих канци по пет прстију иако вјероватно нису били добро прилагођени за хватање; О:9; Дж:9г; Вл:м(0,8м,25кг); Пиб:1м;0,4м; Дом:0,5м; Е:1К10 (6); Бн: +1; Ш:К4/2 угриз, Ос:с:6; сп:11; г:6; п:2; м:8; сн:8; и:4; Кр:11

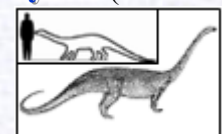


(добро); Хр:10; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1

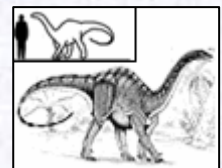
**87-94 Луфенгосаурус** (Луфенг гуштер, сауропод, биљојед, Кина, 200-195 мил г пне); О:10; Дж:24г; Вл:д(3м,5т); Пиб:6м;1,5м; Дом:1м; Е:2К10+2 (13); Бн: +3; Ш:К4+1 угриз или 2К6+1 гажење с или мањих противника, Ос:с:11; сп:7; г:11; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



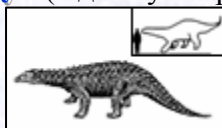
**95-102 Масоспондилус** (Масивна кичма, сауропод, сваштојед, Лесото, Јужна Африка, Зимбабве, 208-204 мил г пне); Дж: 13; О:10; Вл:с(1,5м,3т); Пиб:4м;1,5м; Дом:1м; Е:1К10+2 (8); Бн: +1; Ш:К4/2 угриз или К/3 репом, Ос:с:9; сп:7; г:12; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:14 (добро); Хр:10; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



**103-110 Мусаурус** (Миш гуштер, сауропод, биљојед, Аргентина, 220-210 мил г пне); О:10; Дж:39г; Вл:с(2м,1,5т); Пиб:3м;1,3м; Дом:1м; Е:1К10+1 (7); Бн: +2; Ш:К4/2 угриз, Ос:с:9; сп:11; г:11; п:2; м:8; сн:8; и:4; Кр:22 (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1;

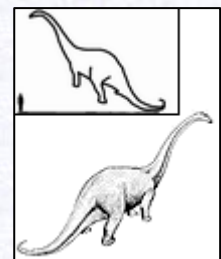


**111-118 Скелидосаурус** (Удов гуштер, анкилосаурид, биљојед, Енглеска, 208-194 мил г пне); О:11; Дж:20г; Вл:с(2м,2т); Пиб:4м;2м; Дом:1м; Е:1К10+1 (7); Бн:+1; Ш: К4/2+1 угриз, Ос:с:11; сп:8; г:11; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:8 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



### Диносауруси средње јуре

**119-126 Цетиосаурикус** (Гуштер попут кита, сауропод, биљојед, Енглеска, 175-160

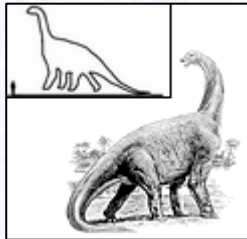




мил г пне); О:12; Дж:27г; Вл:о(7м,12т);  
Поб:15м;3м; Дом:4м; Е:4К10+12 (33); Бн: +11;  
Ш: К4+7 угриз, К6+7 репом или 6К+7 гажење  
в и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:17;  
сп:6; г:13; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24  
(просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или  
41-100% група (1+К6); Н:4

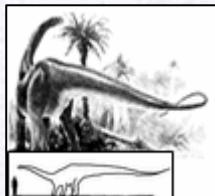
**127-253 Цетиосаурус** (Кит гуштер,  
сауропод, биљојед, Енглеска, Мароко, 170-160  
мил г пне); О:12; Дж:42г;  
Вл:о(9м,14т);

Поб:18м;3,5м; Дом:4,5м;  
Е:4К10+12 (33); Бн: +12;  
Ш:К4+8 угриз, К6+8  
репом или 7К+8 гажење в  
и мањих противника  
(лксб за пола), Ос:с:18; сп:6; г:13; п:2; м:6;  
сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-  
40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



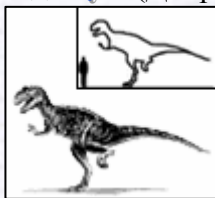
**254-261 Датоусаурус** (Датоу гуштер,  
сауропод, биљојед, Кина, 170 мил г пне);  
О:12; Дж:31г; Вл:д(4м,11т); Поб:15м;3м;  
Дом:4м; Е:4К10+12 (33);

Бн: +9; Ш:К4+6 угриз,  
К6+6 репом или 6К+6  
гажење с и мањих  
противника (лксб за пола),  
Ос:с:16; сп:6; г:13; п:2; м:6;  
сн:7; и:4; Кр:12 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-  
40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

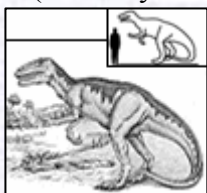


**262-268 Еустрептоспондилус** (Добро

закривљена кичма,  
карносаур, месождер,  
Енглеска, 165 мил г пне);  
О:11; Дж: 34г;  
Вл:д(3м,1,5т); Поб:7м;1,5м;  
Дом:2м; Е:3К10+3 (19); Бн:  
+8; Ш: К8+4 угриз или К10+4 ножним  
канцама, Ос:с:14; сп:11; г:11; п:2; м:7; сн:6;  
и:4; Кр:22 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40%  
усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3

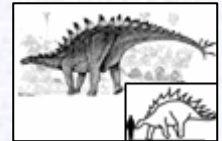


**268-275 Гасосаурус** (Гас гуштер,  
карносаур, месождер, кина,  
170-160 мил г пне); О:10;  
Дж:17г; Вл:в(2,5м,300кг);  
Поб:4м;1м; Дом:1м; Е: 2К10  
(11); Бн: +5; Ш: К6+3 угриз

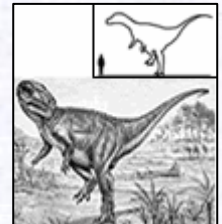


или К8+3 ножним канцама, Ос:с:13; сп:11;  
г:10; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:17 (просјечно);  
Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100%  
група (1+К6); Н:2

**276-283 Хуајангосаурус** (Хуајанг  
гуштер, анкилосаурид,  
биљојед, Кина, 170-160 мил  
г пне); О:12; Дж: 14г;  
Вл:в(2,5м,3т); Поб:4,5м;2м;  
Дом:1м; Е:2К10+4 (15); Бн:  
+5; Ш:угриз К4/2+3 или репом К6+3, Ос:с:13;  
сп:8; г:12; п:2; м:5; сн:6; и:4; Кр:12  
(просјечно); Хр: 12; Орг: 1-40% усамљен, или  
41-100% група (1+К6); Н:2



**284-290 Мегалосаурус** (Велики  
гуштер, карносаур,  
месождер, Енглеска, 170-  
155 мил г пне); О:12;  
Дж:23г; Вл:о(5м,4т);  
Поб:9м;2,5м; Дом:1,5м;  
Е:4К10+12 (33); Бн: +10; Ш:  
К10+6 угриз или К12+6  
ножним канцама, Ос:с:16; сп:8; г:13; п:2; м:7;  
сн:7; и:4; Кр:32 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-  
40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



**291-298 Шуносаурус** (Шуно гуштер,  
анкилосаурид, биљојед,  
Кина, 170-160 мил г пне);  
О:11; Дж:13г; Вл:д(4м,6т);  
Поб:10м;2м; Дом:1,5м;  
Е:2К10+4; Бн:+4; Ш:  
К4/2+2 угриз или К8+2  
репом, Ос:с:12; сп:8; г:12; п:2; м:6; сн:8; и:4;  
Кр:16 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40%  
усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



## Диносауруси ране јуре

**299-307 Алосаурус** (Други гуштер,  
карносаур, месождер,  
Аустралија, Танзанија,  
САД, 153-135 мил г пне);  
О:13; Дж:34г; Вл:о(7м,7т);  
Поб:12м;3м; Дом:2м;  
Е:4К10+16 (37); Бн:+11; Ш:  
К10+7 угриз или К12+7

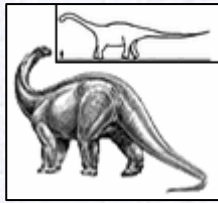




ножним канцама, Ос:с:17; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

### 308-315 Апатосаурус (Обманљиви

гуштер, сауропод, биљојед, САД, 154-145 мил г пне); О:12; Дж:37г; Вл:о(8м,15т); Пеб:21м;4м; Дом:4м; Е:4К10+16 (37); Бн: +11; Ш: К4+7 угриз, К6+7 репом или 8К+7 гажење в и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:17; сп:6; г:14; п:2; м:5; сн:6; и:4; Кр:24; Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



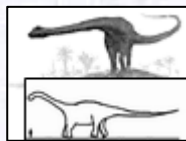
### 316-321

**Арчеоптерикс** (Античко или древно крило, мали карносаур, месождер, Њемачка, 147 мил г пне); О:7; Дж:4г; Вл:м(0,5м,3кг); Пеб:0,5м;0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10 (6); Бн: +1; Ш:К4/2 угриз, Ос:с:6; сп:8; г:7; п:2; м:6; сн:8; и:4; Кр: 4м (просјечно) ход и лет 16м (добро); Хр:10; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



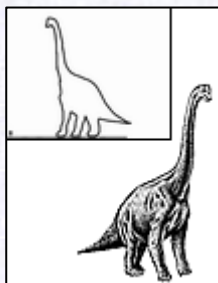
### 322-329 Баросаурус (Тешки гуштер,

сауропод, биљојед, Танзанија, САД, 155-145 мил г пне); О:13; Дж:40г; Вл:о(10м,20т); Пеб:24м;3,5м; Дом:5м; Е:5К10+25 (56); Бн: +12; Ш: К4+7 угриз, К6+7 репом или 10К+7 гажење в и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:17; сп:6; г:15; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:5



### 330-337 Брахиосаурус (Рука гуштер,

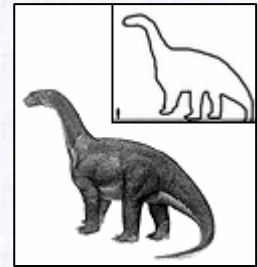
сауропод, биљојед, Алжир, Португал, Танзанија, САД, 155-140 мил г пне); О:13; Дж:33г; Вл:о(14м,24т); Пеб:30м;4м; Дом:5м; Е: 5К10+25 (56); Бн: +12; Ш: К4+7 угриз, К6+7 репом или 7К+7 гажење в и мањих противника (лксб за пола); Ос:с:17; сп:6; г:15; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:14; Орг:



1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:5

### 338-346 Камарасаурус (Дворанасти

или комораст гуштер, сауропод, биљојед, Португал, САД, 150-140 мил г пне); О:13; Дж:44г; Вл:о(14м,21т); Пеб:23м;4м; Дом:5м; Е: 5К10+25 (56); Бн: +12; Ш: К4+7 угриз, К6+7 репом или 7К+7 гажење в и мањих противника (лксб за пола); Ос:с:17; сп:6; г:15; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24; Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Ис:20; Н:5



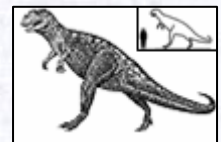
### 347-354

**Камптосаурус** (Савијени гуштер, еуорнитопод, биљојед, Енглеска, САД, 155-145 мил г пне); О:11; Дж:18г; Вл:д(4м,1т); Пеб:5м;1м; Дом:1м; Е:2К10+2; Бн: +5; Ш: К4+3 угриз, К4/2+3 репом, Ос:с:13; сп:8; г:11; п:2; м:5; сн:7; и:4; Кр:16 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Ис:8; Н:2



### 355-361 Кератосаурус (Рогати гуштер,

карносаур, месождер, САД, 150-144 мил г пне); О:11; Дж:17г; Вл:д(3,5м,1т); Пеб:6м;1,5м; Дом:1м; Е:3К10+3 (19); Бн: +6; Ш: К8+3 угриз или К10+3 ножним канцама, Ос:с:13; сп:8; г:11; п:2; м:7; сн:6; и:4; Кр:16 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



### 362-368 Коелурус

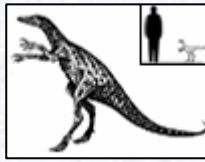
(Шупљи реп, мали карносаур, месождер, САД, 155-145 мил г пне); О:9; Дж:8г; Вл:с(1,4м,80кг); Пеб:1,8м;0,6м; Дом:1м; Е:К10 (6); Бн: +1; Ш: К4 угризом или К6 ножним канцама, Ос:с:8; сп:9; г:6; п:2; м:7; сн:9; и:5; Кр:18м (добро);





Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1

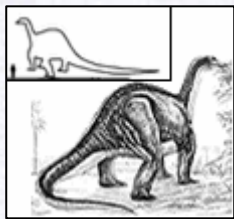
**369-376 Компсогнатуре** (Љепушкаста чељуст, мали карносаур, месождер, Француска, Њемачка, 145-140 мил г пне); О:8; Дж:5г; Вл:ма(0,6м,20кг); Пеб:0,7м;0,7м; Дом:0,5м; Е:К10 (6); Бн: +2; Ш: К4/2 угризом или К4 ножним канцама, Ос:с:6; сп:12; г:6; п:2; м:7; сн:10; и:5; Кр:6м (добро); Хр:10; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



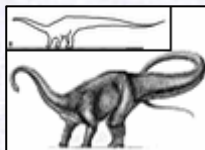
**377-384 Дацентруре** (Шиљаста реп, анкилосаурид, биљојед, Енглеска, Француска, Португал, 154-150 мил г пне); О:12; Дж:15; Вл:д(3м,1,5т); Пеб:6м;1,5м; Дом:1м; Е:2К10+6 (17); Бн: +5; Ш: К4/2+3 угриз или К4+3 репом, Ос:с:13; сп:7; г:13; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



**385-392 Дикрајесосаурус** (Виљушкасти гуштер, сауропод, биљојед, Танзанија, 150-135 мил г пне) Име долази од виљушкастих бодљи на костима кичме; О:13; Дж:44г; Вл:о(10м,15т); Пеб:22м;3,5м; Дом: 6м; Е:5К10+30 (61); Бн: +13; Ш: К6+8 угриз, К8+8 репом или 8К+8 гажење в и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:18; сп:6; г:16; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:5



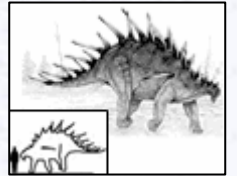
**393-400 Диплодокус** (Дупли балван, сауропод, биљојед, САД, 155-145 мил г пне); О:14; Дж:44г; Вл:о(12м,20т); Пеб:26м;4,5м; Дом:6м; Е:5К10+30 (61); Бн:+13; Ш: К6+8 угриз, К8+8 репом или 8К+8 гажење в и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:18; сп:6; г:16; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:5;



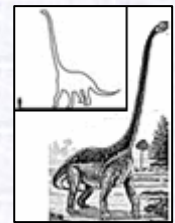
**401-408 Дриосаурус** (Храст гуштер, еурнитопод, биљојед, Танзанија, САД, 155-140 мил г пне); О:11; Дж:9г; Вл:в(2,5м,700кг); Пеб:4м;1м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Бн: +1; Ш: К4/2 угризом, Ос:с:8; сп:7; г:7; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:11 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Ис:4; Н:1



**409-415 Кентросаурус** (Шиљаста гуштер, анкилосаурид, биљојед, Танзанија, 155-150 мил г пне); О:12; Дж:19г; Вл:д(3м,1,3т); Пеб:5м;1,5м; Дом:1м; Е:2К10+6 (17); Бн: +6; Ш:угриз К4/2+4 или репом К6+4, Ос:с:14; сп:7; г:13; п:2; м:5; сн:6; и:4; Кр:12 (просјечно); Хр: 13; Орг: усамљен, или група (1+К6); Н:2



**416-423 Маменчисаурус** (Маменчи гуштер, сауропод, биљојед, Кина, 150-145 мил г пне); О:13; Дж:29г; Вл:о(10м,15т); Пеб:22м;3,5м; Дом:5м; Е:4К10+12 (33); Бн: +11; Ш:К4+7 угриз, К4+7 репом или 8К+7 гажење в и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:17; сп:6; г:13; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



**424-430 Орнитолестес** (Пљачкаш птица, мали карносаур, месождер, САД, 150-144 мил г пне); О:10; Дж:10г; Вл:с(2,1м, 250кг); Пеб:2м;0,7м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Бн: +1; Ш: К6 угризом или К8 ножним канцама, Ос:с:9; сп:9; г:7; п:2; м:7; сн:9; и:5; Кр:18м (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



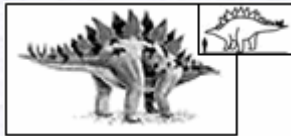
**431-438 Сеизмосаурус** (Земљотресући гуштер, сауропод, биљојед, САД, 155-144 мил г пне); О:14; Дж:37г; Вл:о(14м,40т);





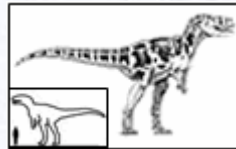
Пeб:40м;6м; Дом:7м; Е:5К10+35 (66); Бн: +13;  
Ш: К6+8 угриз, К8+8 репом или 10К+8  
гажење в и мањих противника (лксб за пола);  
Ос:с:18; сп:6; г:17; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24  
(просјечно); Хр:15; Орг: 1-40% усамљен, или  
41-100% група (1+К4); Н:5

**439-446 Стегосаурус** (Кров гуштер,  
анкилосаурид,  
биљојед, САД, 155-  
144 мил г пне); О:13;  
Дж:15г; Вл:д(4м,5т);



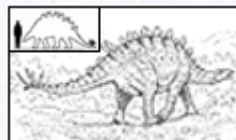
Пeб:9м;2,3м; Дом:1м; Е:3К10+12 (28); Бн: +7;  
Ш: К4+4 угриз или К6+4 репом, Ос:с:14; сп:6;  
г:14; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:12 (просјечно);  
Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100%  
група (1+К6); Н:3

**447-453 Торвосаурус** (Дивљи гуштер,  
карносаур, месождер,  
САД, 170-155 мил г пне);  
О:13; Дж:34г;  
Вл:о(5,5м,6т);



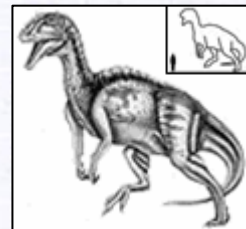
Пeб:10м;2,7м; Дом:2м;  
Е:4К10+16 (37); Бн: +10; Ш: К10+6 угриз или  
К12+6 ножним канцама, Ос:с:16; сп:7; г:14;  
п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14;  
Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група  
(1+К6); Н:4

**454-461 Туојангосаурус** (Гуштер  
Туо ријеке, анкилосаурид,  
биљојед, Кина, 157-154  
мил г пне); О:12; Дж:11г;  
Вл:в(2,5м,1т); Пeб:7м;2м;  
Дом:1м; Е:2К10+4 (15);



Бн: +5; Ш:угриз К4/2+3 или репом К6+3,  
Ос:с:13; сп:8; г:12; п:2; м:5; сн:6; и:4; Кр:12  
(просјечно); Хр: 12; Орг: 1-40% усамљен, или  
41-100% група (1+К6); Н:2

**462-468 Јангчуаносаурус** (Јангчуан  
гуштер, карносаур,  
месождер, Кина, 160-144  
мил г пне); О:13; Дж:28г;  
Вл:о(6м,6т);



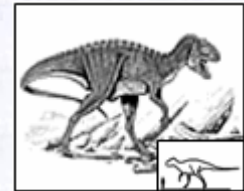
Пeб:10м;2,7м; Дом:2м;  
Е:4К10+16 (37); Бн: +11;  
Ш: К10+7 угриз или  
К12+7 ножним канцама, Ос:с:17; сп:7; г:14;  
п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14;

Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група  
(1+К4); Н:4

### Диносауруси позне креде

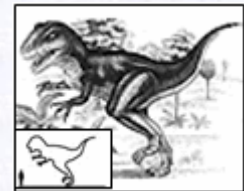
**469-476 Акроантосаурус** (Високо  
кичмени гуштер,

карносаур, месождер,  
Канада,САД, 115-105 мил  
г пне); О:13; Дж:36г;  
Вл:о(6м,7т);  
Пeб:12м;2,5м; Дом:2м;  
Е:4К10+16 (37); Бн: +11; Ш: К10+7 угриз или  
К12+7 ножним канцама, Ос:с:17; сп:7; г:14;  
п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14;  
Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група  
(1+К4); Н:4



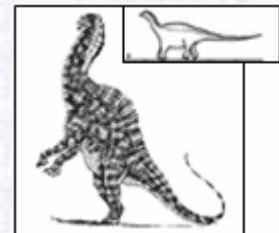
**477-484 Афровенатор** (Афрички

ловац, карносаур,  
месождер, Нигер, 132-121  
мил г пне); О:13; Дж:40г;  
Вл:о(6м,6т); Пeб:9м;2м;  
Дом:2м; Е:4К10+16 (37);  
Бн: +11; Ш: К10+7 угриз  
или К12+7 ножним канцама, Ос:с:17; сп:7;  
г:14; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно);  
Хр:14; Орг: Орг: 1-40% усамљен, или 41-100%  
група (1+К4); Н:4



**485-490 Амаргасаурус** (Амарга

гуштер, сауропод,  
биљојед, Аргентина,  
132-127 мил г пне)  
Ови гуштери су имали  
невјероватно дугачку  
кичму поготово вратни  
дио; Дж:37г; О:14;

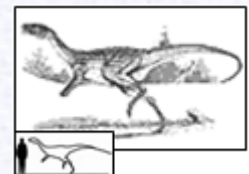


Вл:о(17м,50т); Пeб:50м; 7м; Дом:9м;  
Е:6К10+48 (79); Бн: +14; Ш: К6+8 угриз, К8+8  
репом или 10К+8 гажење д и мањих  
противника (лксб за пола); Ос:с:18; сп:6; г:18;  
п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:16;  
Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група  
(1+К6); Н:6

**491-498**

**Атласкопкосаурус**

(Атлас Копко гуштер,  
еурнитопод, биљојед,





Аустралија, 121-97 мил г пне); О:10; Дж:15г; Вл:в(2,3м,600кг); Пиб:3м;1м; Дом:1м; Е:1К10+1 (7); Бн: +3; Ш:К4/2 угриз, Ос:с:9; сп:12; г:11; п:2; м:8; сн:8; и:4; Кр:33 (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1

#### 499-506 **Барионикс** (Тешка канца,

карносаур, месождер, Енглеска, Шпанија, 125 мил г пне) Овај гуштер је веома могуће јео рибу јер има чељусти попут крокодила; О:13; Дж:23; Вл:о(6м,6т); Пиб:10м;2м; Дом:2м; Е:4К10+12 (33); Бн: +10; Ш: К10+6 угриз или К12+6 ножним канцама, Ос:с:16; сп:7; г:13; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К4); Н:4



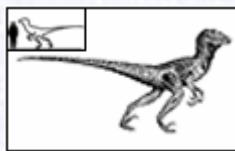
#### 507-512 **Каудиптерикс** (Репно перо,

мали карносаур, сваштојед, Кина, 125-122 мил г пне) Нађени су заједно са желудачним каменовима (камење које се гута да би подпомогло варењу) и малим слабим зубима. Вјероватно је јео инсекте и биљке такође; О:10; Дж:7; Вл:с(1,4м, 50кг); Пиб:1м;0,5м; Дом:; Е:К10 (6); Бн:+1; Ш:К4/2 угриз, Ос:с:6; сп:8; г:6; п:2; м:8; сн:8; и:4; Кр:8 (добро); Хр:10; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1/2;



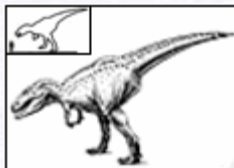
#### 513-520

**Деиноникус** (Ужасна канца, мали карносаур, месождер, САД, 120-110 мил г пне); О:10; Дж:7г; Вл:с(2,1м,400кг); Пиб:3м;1м; Дом:1м; Е:2К10 (11); Бн:+3; Ш: К6 угризом или К8 ножним канцама, Ос:с:10; сп:11; г:9; п:2; м:7; сн:8; и:5; Кр:22 (добро); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



#### 520-528 **Гиганотосаурус** (Огромни

јужни гуштер, карносаур, месождер, Аргентина, 112-90 мил г пне) Један од највећих месождера досад



пронађених. Није блиско повезан са Тираносаурусом.; О:14; Вл:о(8м,12т); Пиб:12,5м;3м; Дом:2м; Е:5К10+30 (51); Бн:+13; Ш: К10+8 угриз или К12+8 ножним канцама, Ос:с:18; сп:7; г:16; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:16; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:5

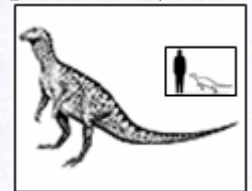
#### 529-535 **Хилаеосаурус** (Шумски

гуштер, анкилосаурид, биљојед, Енглеска, 150-135 мил г пне); О:14; Дж:11г; Вл:в(2,4м,800кг); Пиб:5м;1,5м; Дом:1м; Е: 2К10+4; Бн:+3; Ш: угриз К4/2+3 или репом К4+3, Ос:с:13; сп:8; г:12; п:2; м:5; сн:6; и:4; Кр:12 (просјечно); Хр: 12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



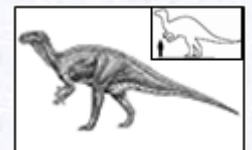
#### 536-542 **Хипсилофодон** (Високо

гребенасти зуб, еуорнитопод, биљојед, Енглеска, Шпанија, 125 мил г пне); О:10; Дж:8; Вл:с(1,4м,60кг); Пиб:1,3м;0,5м; Дом:1м; Е:К10 (6); Бн:+1; Ш: К4/2 угризом, Ос:с:7; сп:7; г:6; п:2; м:7; сн:9; и:5; Кр:14м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



#### 543-550 **Игуанодон** (Игуана зуб,

еуорнитопод, биљојед, САД, Енглеска, Шпанија, Њемачка, Белгија, 140-110 мил г пне) Један од најуспјешнијих и најраспрострањенијих диносауруса; О:12; Дж:35г; Вл:о(6м,8т); Пиб:10м;3м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:8; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:32 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



#### 551-557 **Лаелинасаура** (Лаелин

гуштер, еуорнитопод, биљојед, Антартик, Аустралија, 115-110 мил г пне); О:10; Дж:7г; Вл:с(1,6м, 200кг); Пиб:2м;1м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Бн:+1; Ш:К6/2

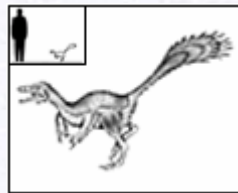




угриз; Ос:с:7; сп:8; г:6; п:2; м:7; сн:8; и:4; Кр:16м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1

### 558-564 Микрораптор (Сићушни

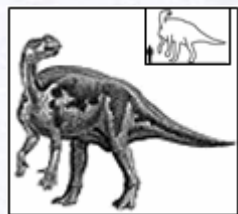
пљачкаш, мали карносаур, сваштојед, Кина, 125-122 мил г пне); О:9; Дж:4г; Вл:ма(0,6м, 10кг); Пеб:0,7м;0,4м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Бн:



+1; Ш:К4/2 угриз, К:с:5; сп:10; г:6; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:5 (добро); Хр:10; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1/2

### 565-557 Мутабурасурус (Мутабура

гуштер, еуорнитопод, биљојед, Аустралија, 110-100 мил г пне); О:12; Дж:36; Вл:о(6м, 7т); Пеб:7м;3м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5



репом, Ос:с:15; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

### 558-564 Нодосаурус (Нодо гуштер,

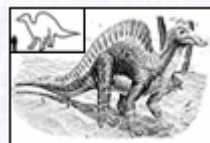
анкилосаурид, биљојед, САД, 110-100 мил г пне); О:14; Вл:д(3,5м, 5т); Пеб:5м;1,5м; Дом:1м; Е:2К10+4 (15); Бн: +5;



Ш:угриз К4/2+3 или репом К4+3, Ос:с:13; сп:8; г:12; п:2; м:5; сн:6; и:4; Кр:16 (просјечно); Хр: 12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Ис:8; Н:2

### 565-571 Оураносаурус (Храбри

контролор гуштер, еуорнитопод, биљојед, Нигер, 115-100 мил г пне); О:12; Дж:22г; Вл:о(5,5м,6т); Пеб:7м;3м; Дом:2м;

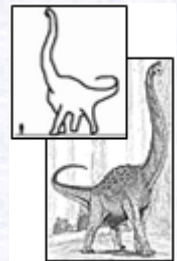


Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

### 565-579 Пелоросаурус (Монструозни

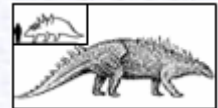
гуштер, сауропод, биљојед, Енглеска, Француска, 125 мил г пне); О:12; Дж:27г;

Вл:о(10м, 24т); Пеб:25м;4м; Дом:4,5м; Е:4К10+12 (33); Бн: +12; Ш:К4+8 угриз, К6+8 репом или 7К+8 гажење в и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:18; сп:7; г:13; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



### 580-587 Полакантус (Много кичми,

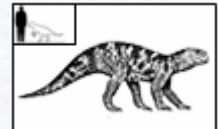
анкилосаурид, биљојед, Енглеска, 125 мил г пне); О:12; Дж:13г; Вл:д(3м, 4т); Пеб:5м;1,5м; Е:2К10+6 (17);



Бн: +6; Ш:угриз К4/2+4 или репом К4+4, Ос:с:14; сп:7; г:13; п:2; м:5; сн:6; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр: 13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2

### 588-594 Пентакосаурус (Папагај

гуштер, еуорнитопод, биљојед, Монголија, Кина, Русија, 120-100 мил г пне); О:10; Дж:6г;



Вл:м(1,2м,100кг); Пеб:2м;0,6м; Дом:1м; Е:К10 (6); Бн:+1; Ш: К4/2 угризом, Ос:с:7; сп:8; г:6; п:2; м:7; сн:9; и:5; Кр:8м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1

### 595-601 Тенонтосаурус (Снажни

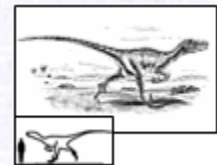
гуштер, еуорнитопод, биљојед, САД, Канада, 120-110 мил г пне); О:10;



Вл:в(2,5м, 3т); Пеб:7м;2м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Бн: +2; Ш: К4 угризом или К4 репом, Ос:с:8; сп:7; г:7; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:11 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2

### 602-609 Јутараптор (Јуташки

пљачкаш, мали карносаур, месождер, САД, 112-100 мил г пне) Веома је сличан велоцираптору али много већи од њега.; О:11;

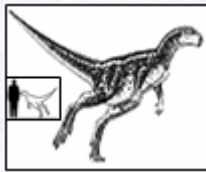


Дж:16г; Вл:д(3м,1,5т); Пеб:6м;2м; Дом:2м; Е:3К10+3 (19); Бн: +8; Ш: К8+4 угриз или К10+4 ножним канцама, Ос:с:14; сп:11; г:11; п:2; м:7; сн:6; и:4; Кр:22 (просјечно); Хр:12;



Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3

**610-616 Зефиросаурус** (Западни вјетар гуштер, еурнитопод, биљојед, САД, 120-100 мил г пне); О:10; Дж:7г; Вл:с(1,6м,200кг); Пеб:2м;0,7м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Бн:+1; Ш:К6/2 угриз; Ос:с:7; сп:8; г:7; п:2; м:7; сн:8; и:4; Кр:16м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



### Диносауруси ране креде

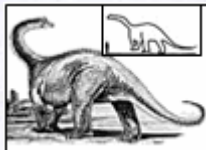
**617-624 Абелисаурус** (Абелов гуштер, карносаур, месождер, Аргентина, 74-70 мил г пне); О:12; Дж:40г; Вл:о(5м,4т); Пеб:9м;2,5м; Дом:1,5м; Е:4К10+12 (33); Бн: +10; Ш: К10+6 угриз или К12+6 ножним канцама, Ос:с:16; сп:8; г:13; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:32 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



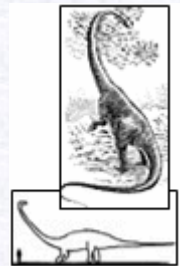
**625-632 Ачелосаурус** (Ачелоуов гуштер, кератопијан, биљојед, САД, 83-70 мил г пне); О:11; Дж:20; Вл:д(3м,4т); Пеб:6м;2м; Дом:1м; Е:3К10+12 (28); Бн:+7; Ш:К10+4 ударац главом, Ос:с:14; сп:8; г:14; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:16 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



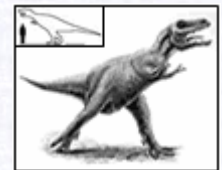
**633-640 Египтосаурус** (Египатски гуштер, сауропод, биљојед, Египат, 98-93 мил г пне); О:12; Дж:28г; Вл:о(5м,10т); Пеб:15м;4м; Дом:4м; Е:4К10+12 (33); Бн: +9; Ш:К4+6 угриз, К6+6 репом или 5К+6 гажење с и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:16; сп:6; г:13; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



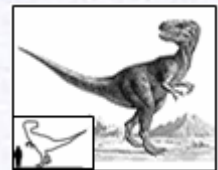
**641-648 Аламосаурус** (Аламо гуштер, сауропод, биљојед, САД, 70-65 мил г пне); О:12; Дж:56г; Вл:о(6м, 14т); Пеб:21м;4м; Дом:4м; Е:4К10+12 (33); Бн: +10; Ш: К4+6 угриз, К6+6 репом или 6К+6 гажење в и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:16; сп:6; г:13; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



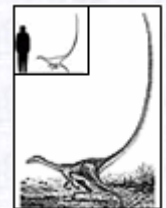
**649-656 Албертосаурус** (Алберта гуштер, карносаур, месождер, Канада, 76-74 мил г пне); О:11; Дж:26г; Вл:д(4м,3т); Пеб:9м;2,5м; Дом:2м; Е:3К10+16 (32); Бн: +8; Ш:К8+5 угриз или К10+5 ножним канцама, Ос:с:15; сп:8; г:14; п:2; м:6; сн:8; и:4; Кр:16 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



**657-668 Алектросаурус** (Орао гуштер, карносаур, месождер, Монголија, Кина, 90-70 мил г пне); О:11; Дж:32г; Вл:д(3,5м,2т); Пеб:5м;1,5м; Дом:2м; Е:3К10+9(25); Бн:+7; Ш: К8+4 угриз или К10+4 ножним канцама, Ос:с:14; сп:11; г:13; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:22 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3;



**669-676 Алварезсаурус** (Алварезов гуштер, мали карносаур, месождер, Аргентина, 89-85 мил г пне) Можда је имао перје; О:9; Дж:5г; Вл:с(1,5м,300кг); Пеб:2м;0,5м; Дом:1м; Е:К10 (6); Бн: +1; Ш: К4 угризом или К6 ножним канцама, Ос:с:8; сп:9; г:6; п:2; м:7; сн:9; и:5; Кр:18м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



**677-683 Анатотиан** (Дивовска патка, еурнитопод, биљојед, САД,

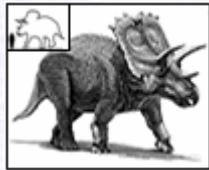




70-65 мил г пне); О:12; Дж:41г; Вл:о(6м, 7т);  
Пeb:9м;3м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9;  
Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:6;  
г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:24 (просјечно);  
Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100%  
група (1+К6); Н:4

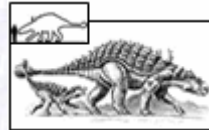
#### 684-690 Анцицератопс (Скоро рогати

гуштер, кератопијан, бильојед, Канада, 74-70 мил г пне); О:12; Дж:38г; Вл:д(4м,5т); Пeb:6м;2м; Дом:1м; Е:4К10+20 (41); Бн:+9; Ш:К12+5 ударац главом, Ос:с:15; сп:7; г:15; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



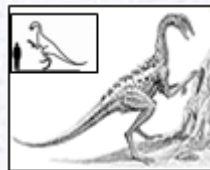
#### 691-698 Анкилосаурус (Тврди гуштер,

анкилосаурид, бильојед, Канада, САД, 74-67 мил г пне); О:13; Вл:д(3,5м, 8т) Један од највећих анкилосаурида, са широком оклопљеном лобањом, широким тјелом, великим цријевима за варење биљака које поједе и великом тољагом на репу.; Пeb:7м;2,5м; Дом:1м; Е:3К10+12 (28); Бн: +9; Ш: К4+5 угриз или К6+5 репом, Ос:с:15; сп:6; г:15; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:12 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



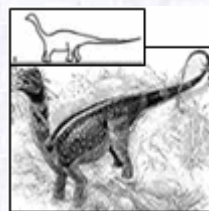
#### 699-706 Ансеримимус (Имитатор

гуске, мали карносаур, месождер, Монголија, 84-65 мил г пне); О:10; Дж:5г; Вл:в(2,3м,400кг); Пeb:3,5м;1м; Дом:1м; Е:2К10 (11); Бн:+3; Ш: К6 угризом или К8 ножним канцама, Ос:с:10; сп:10; г:9; п:2; м:7; сн:8; и:5; Кр:30(добро); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



#### 707-713 Антарктосаурус (Несјеверни

гуштер, сауропод, бильојед, Аргентина, Бразил, Чиле, Урагвај, 84-65 мил г пне); О:13; Дж:56г; Вл:о(10м, 30т); Пeb:40м;4,5м; Дом: 6м;

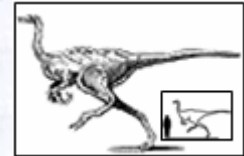


Е:5К10+35 (66); Бн: +13; Ш: К6+8 угриз, К8+8 репом или 8К+8 гажење в и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:18; сп:6; г:17; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:5;

#### 714-721

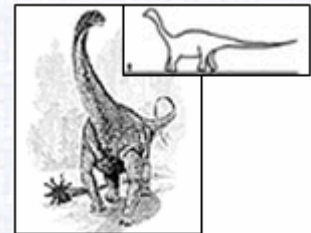
#### Арчеорнитомимус

(Имитатор Античког или древног крила, мали карносаур, месождер, Кина, Узбекистан, 95-70 мил г пне); О:10; Дж:8г Вл:в(2,3м,350кг); Пeb:3,5м;1м; Дом:1м; Е:2К10 (11); Бн:+3; Ш: К6 угризом или К8 ножним канцама, Ос:с:10; сп:10; г:10; п:2; м:7; сн:8; и:5; Кр:30 (добро); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



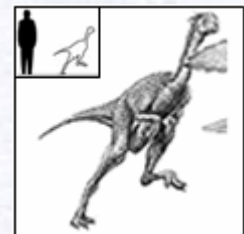
#### 722-729 Аргентиносаурус (Аргентински

гуштер, сауропод, бильојед, Аргентина, 90 мил г пне) Једна од највећих животиња икад пронађена на земљи; О:14; Дж:50г; Вл:о(15м, 40т); Пeb:30м;4м; Дом:7м; Е:5К10+40 (71); Бн: +13; Ш: К6+8 угриз, К8+8 репом или 10К+8 гажење в и мањих противника (лксб за пола); Ос:с:18; сп:6; г:18; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:15; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:5



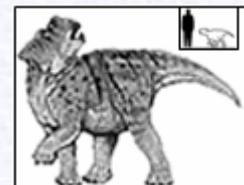
#### 730-734 Авимимус

(Имитатор птице, мали карносаур, месождер, Монголија, Кина, 80-75 мил г пне); О:9; Дж:7; Вл:с(1,4м, 50кг); Пeb:1,5м;0,5м; Дом:1м; Е:К10 (6); Бн: +1; Ш: К4 угризом или К6 ножним канцама, Ос:с:8; сп:9; г:6; п:2; м:7; сн:9; и:5; Кр:18м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1;



#### 735-740

Багацератопс (Мало рогато лице, кератопијан,

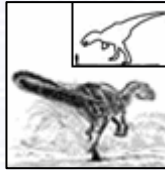




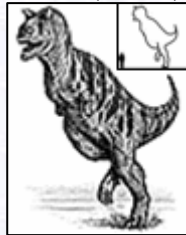
биљојед, Монголија, 85-80 мил г пне); О:10; Вл:м(1м,100кг); Пеб:1м;0,5м; Дом:1м; Е:2К10+4 (15); Бн:+4; Ш:К6+2 ударац главом, Ос:с:12; сп:10; г:12; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:10 (добро); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2

### 741-749 Карчародонтосаурус

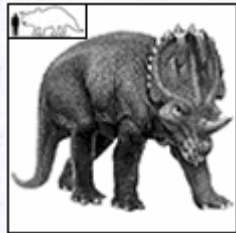
(Карчародон гуштер, карносаур, месождер, Сјеверна африка, 98-94 мил г пне); О:14; Дж:34г; Вл:о(7м,7т); Пеб:15м;3м; Дом:2м; Е:5К10+30 (56); Бн: +12; Ш: К10+7 угриз или К12+7 ножним канцама, Ос:с:17; сп:7; г:16; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К4); Н:5



**750-757 Карнотаурус** (Месождер бик, карносаур, месождер, Аргентина, 70 мил г пне); О:13; Дж:22г; Вл:о(5м,4т); Пеб:7,6м;2,5м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн: +10; Ш: К10+6 угриз или К12+6 ножним канцама, Ос:с:16; сп:7; г:14; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К4); Н:4



**758-764 Центросаурус** (Оштри шиљак гуштер, кератопијан, биљојед, Канада, 76-74 мил г пне); О:11; Дж:28; Вл:в(2,5м,3т); Пеб:6м;2м; Дом:1м; Е:3К10+12 (28); Бн:+6; Ш:К10+3 ударац главом, Ос:с:13; сп:9; г:14; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



**765-771 Часмосаурус** (Понор гуштер, кератопијан, биљојед, Канада, 76-74 мил г пне); О:12; Дж:27г; Вл:д(3,5м,3т); Пеб:5м;1,5м; Дом:1м; Е:4К10+24 (45); Бн:+9; Ш:К12+5 ударац главом, Ос:с:15; сп:7; г:16; п:2;



м:6; сн:6; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

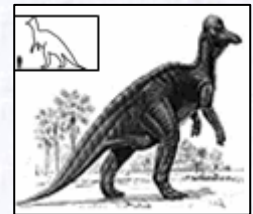
### 772-778 Коритосаурус

(Коринћански кацига гуштер, еуорнитопод, биљојед, Канада, САД, 76-74 мил г пне); О:12; Дж:40г; Вл:о(6м, 7т); Пеб:10м;3м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



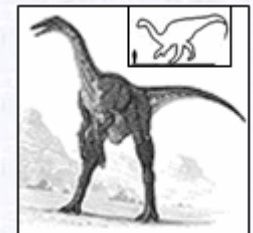
### 779-786 Дасплетосаурус

(Застрашујући гуштер, карносаур, месождер, Канада, 76-74 мил г пне); О:13; Дж:22г; Вл:о(6м,6т); Пеб:9м;3м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн: +11; Ш: К10+7 угриз или К12+7 ножним канцама, Ос:с:17; сп:7; г:14; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К4); Н:4



### 787-794 Деиночеирус

(Ужасна рука, карносаур, сваштојед, Монголија, 70-65 мил г пне); О:12; Дж:31г; Вл:о(5м,3,5т); Пеб:10м;2,5м; Дом:1,5м; Е:4К10+12 (33); Бн: +10; Ш: К10+6 угриз или К12+6 ножним канцама, Ос:с:16; сп:8; г:13; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:32 (просјечно); Хр:14; Орг: усамљен, или група (1+К6); Н:4

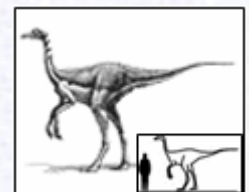


### 795-802 Дромеосаурус

(Трчећи гуштер, мали карносаур, месождер, Канада, САД, 76-74 мил г пне); О:9; Дж:7г; Вл:с(1,4м,70кг); Пеб:2м;0,7м; Дом:1м; Е:К10 (6); Бн: +1; Ш: К4 угризом или К6 ножним канцама, Ос:с:8; сп:9; г:6; п:2; м:7; сн:9; и:5; Кр:18м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1

### 803-808 Дромисеомимус

(Имитатор емуа (врста



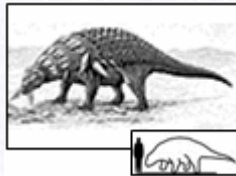


птице), мали карносаур, сваштојед, Канада, 74-70 мил г пне); О:10; Дж:6г; Вл:в(2,3м,700кг); Пеб:3,5м;1м; Дом:1м; Е:2К10 (11); Бн:+3; Ш: К6 угризом или К8 ножним канџама, Ос:с:10; сп:10; г:9; п:2; м:7; сн:8; и:5; Кр:30(добро); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2

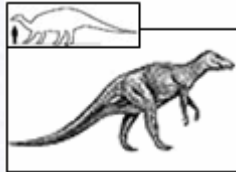
**809-817 Дриптосаурус** (Рањавајући гуштер, карносаур, месождер, САД, 70 мил г пне); О:11; Дж:29г; Вл:д(4м,3т); Пеб:5,5м;2м; Дом:2м; Е:3К10+3 (19); Бн: +8; Ш:К8+5 угриз или К10+5 ножним канџама, Ос:с:15; сп:9; г:12; п:2; м:6; сн:8; и:4; Кр:18 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



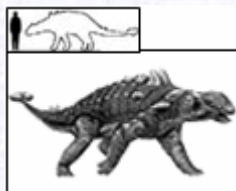
**818-824 Едмонтониа** (Едмонтонски, анкилосаурид, биљојед, Канада, 76-74 мил г пне); О: 11; Дж:17г; Вл:с(2,1м, 2т); Пеб:4м;2м; Дом:1м; Е:1К10; Бн:+1; Ш: К4/2 угриз, Ос:с:11; сп:8; г:11; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:8 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



**825-831 Едмонтосаурус** (Едмонтонски гуштер, еуорнитопод, биљојед, Канада, 76-65 мил г пне); О:11; Дж:19г; Вл:д(4м, 1,5т); Пеб:13м;3,5м; Дом:1м; Е:2К10+2; Бн: +5; Ш: К4+3 угриз, К4/2+3 репом, Ос:с:13; сп:8; г:11; п:2; м:5; сн:7; и:4; Кр:16 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2

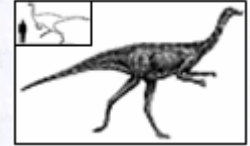


**832-838 Еуоплоцефалус** (Добро оклопљена глава, анкилосаурид, биљојед, Канада, САД, 76-70 мил г пне); О:11; Дж: 21г; Вл:с(2,1м, 2,5т); Пеб:7м;2,5м; Дом:1м; Е:1К10+1 (7); Бн:+1; Ш: К4/2+1 угриз или репом К6+1, Ос:с:11; сп:8; г:11; п:2; м:6; сн:6; и:4;



Кр:8 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1

**839-845 Галинимус** (Имитатор пилета, мали карносаур, сваштојед, Монголија, 74-70 мил г пне); О:11; Дж:11г; Вл:в(3м,2,5т); Пеб:6м;1,5м; Дом:2м; Е:3К10+3 (19); Бн: +8; Ш: К8+4 угриз или К10+4 ножним канџама, Ос:с:14; сп:11; г:11; п:2; м:7; сн:6; и:4; Кр:22 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



**846-853 Гилмореосаурус** (Гилморски гуштер, еуорнитопод, биљојед, Кина, 76-70 мил г пне); О:12; Дж:11г; Вл:о(5м, 5т); Пеб:6м;2м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



**854-861 Хадросаурус** (Велики гуштер, еуорнитопод, биљојед, САД, 78-74 мил г пне); О:12; Дж:52г; Вл:о(6м, 7т); Пеб:9м;3м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



**862-867 Критосаурус** (Племенити гуштер, еуорнитопод, биљојед, Аргентина, САД, 78-74 мил г пне); О:11; Дж:32г; Вл:д(4м, 2т); Пеб:8м;2,7м; Дом:1м; Е:2К10+2; Бн: +5; Ш: К4+3 угриз, К4/2+3 репом, Ос:с:13; сп:8; г:11; п:2; м:5; сн:7; и:4; Кр:16 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



**868-871 Ламбеосаурус** (Ламбеов гуштер, еуорнитопод,





биљојед, Канада, 76-74 мил г пне); О:12; Дж:38г; Вл:о(5м, 6т); Пеб:9м;3м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

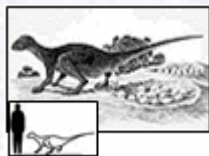
**872-877 Маиасаура** (Добра мајка гуштер, еурнитопод, биљојед, САД, 80-75 мил г пне); О:12; Дж:32г; Вл:о(5м, 6т); Пеб:9м;3м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



**878-880 Орнитомимус** (Имитатор птице, мали карносаур, сваштојед, Канада, САД, 74-65 мил г пне); О:10; Дж:7г; Вл:в(2,3м,1т); Пеб:4м;1м; Дом:1м; Е:2К10 (11); Бн:+3; Ш: К6 угризом или К8 ножним канцама, Ос:с:10; сп:10; г:9; п:2; м:7; сн:8; и:5; Кр:30(добро); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



**881-883 Ородромеус** (Планински тркач, еурнитопод, биљојед, САД, 74 мил г пне); О:10; Дж:9г; Вл:о(1,8м, 500кг); Пеб:2м;1м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Бн:+1; Ш:К6/2 угриз; Ос:с:7; сп:8; г:7; п:2; м:7; сн:8; и:4; Кр:16м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



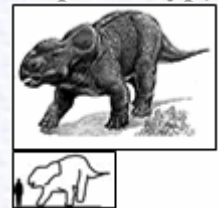
**884-885 Овираптор** (Пљачкаш јаја, мали карносаур, сваштојед, Монголија, САД, 85-75 мил г пне) Вјероватно се хранио јајима или рибом и шкољкама; О:10; Дж:9г; Вл:с(1,4м,80кг); Пеб:2м;0,6м; Дом:1м; Е:К10 (6); Бн:+1; Ш: К4/2 угризом, Ос:с:7; сп:7; г:6; п:2; м:7; сн:9; и:5; Кр:14м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1

**886-889****Пачицефалосаурус**

(Дебелоглави гуштер, еурнитопод, биљојед, Канада, САД, 76-65 мил г пне); О:12; Дж:7г; Вл:о(6м, 6т); Пеб:8м;2,6м; Дом:2м; Е:4К10+12 (33); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:6; г:13; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

**890-892****Пачириносаурус**

(Дебелоноси гуштер, кератопијан, биљојед, Канада, 76-74 мил г пне); О:12; Дж:25г; Вл:д(3,5м,3,5т); Пеб:6м;2м; Дом:1м; Е:4К10+24 (45); Бн:+9; Ш:К12+5 ударац главом, Ос:с:15; сп:7; г:16; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

**893-896****Парасаурулофус**

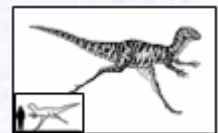
(Попут

саурулофуса, еурнитопод, биљојед, Канада, САД, 76-74 мил г пне); О:12; Дж:34г; Вл:о(5,5м, 7т); Пеб:10м;3м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: усамљен, или група (1+К6); Н:4

**897-899****Паркосаурус**

(Парк гуштер,

еурнитопод, биљојед, Канада, 76-74 мил г пне); О:11; Дж:14г; Вл:в(2,5м,800кг); Пеб:2м;0,7м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Бн: +1; Ш: К4/2 угризом, Ос:с:8; сп:7; г:7; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:11 (просјечно); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1

**900-902****Протоцератопс**

(Прво рогато

лице, кератопијан, биљојед, Монголија, Кина, 85-80 мил г пне); О:10; Дж:10г; Вл:д(1,3м,200кг); Пеб:1,8м;1м; Дом:1м; Е:2К10+6 (18); Бн:+5; Ш:К6+3 ударац главом Ос:с:13; сп:10; г:13;



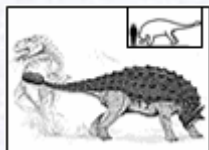


п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:10 (добро); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2

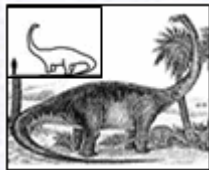
**903-906 Рабдодон** (Батина зуб, еурнитопод, биљојед, Аустрија, Француска, Румунија, Шпанија, 76-70 мил г пне); О:11; Дж:33г; Вл:д(3,5м,1,5т); Пеб:4м;1,2м; Дом:1м; Е:2К10+2; Бн: +5; Ш: К4+3 угриз, К4/2+3 репом, Ос:с:13; сп:8; г:11; п:2; м:5; сн:7; и:4; Кр:16 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



**907-910 Саичаниа** (Прелијепи, анкилосаурид, биљојед, Монголија, 80 мил г пне); О:13; Дж:22г; Вл:д(3м, 1,5т); Пеб:4м;2м; Дом:1м; Е:2К10+6 (17); Бн: +5; Ш: К4/2+3 угриз или К8+3 репом, Ос:с:13; сп:7; г:13; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



**911-914 Салгасаурус** (Салта гуштер, сауропод, биљојед, Аргентина, Урагвај, 70-65 мил г пне) Пронађени су комади коже који показују да је имао коштане чвориће по њој као оклоп; О:12; Дж:46г; Вл:о(7м, 10т); Пеб:12м;2м; Дом:4м; Е:4К10+12 (33); Бн: +11; Ш: К4+7 угриз, К6+7 репом или 6К+7 гажење в и мањих противника (лксб за пола), Ос:с:17; сп:6; г:13; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:24 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

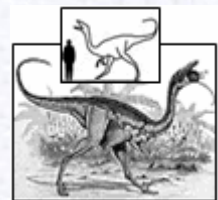


**915-917 Саурелофус** (Гребенасти гуштер, еурнитопод, биљојед, Канада, Монголија, 74-70 мил г пне); О:12; Дж:40г; Вл:о(5,5м, 6т); Пеб:9м;2,5м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг:



1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

**918-920 Саурорнитодес** (Попут птице гуштер, мали карносаур, месождер, Монголија, 85-80 мил г пне); О:10; Вл:в(2,3м,1т); Пеб:3м;1м; Дом:1м; Е:2К10 (11); Бн:+3; Ш: К6 угризом или К8 ножним канцама, Ос:с:10; сп:10; г:9; п:2; м:7; сн:8; и:5; Кр:30(добро); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



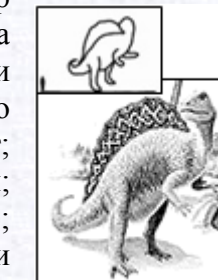
**921-923 Сегносаурус** (Спори гуштер, мали карносаур, месождер, Монголија, 97-88 мил г пне); О:11; Дж:15г; Вл:д(3м,2т); Пеб:4м;1,5м; Дом:2м; Е:3К10+3 (19); Бн: +8; Ш: К8+4 угриз или К10+4 ножним канцама, Ос:с:14; сп:11; г:11; п:2; м:7; сн:6; и:4; Кр:22 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



**924-927 Шантунгосаурус** (Шантунг односно Шандонг гуштер, еурнитопод, биљојед, Кина, 78-74 мил г пне); О:12; Дж:58г; Вл:о(5м, 6т); Пеб:15м;3,5м; Дом:2м; Е:4К10+16 (37); Бн:+9; Ш: К6+5 угриз или К4+5 репом, Ос:с:15; сп:7; г:14; п:2; м:6; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

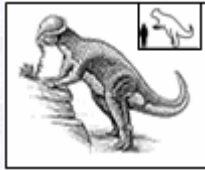


**928-937 Спиносаурус** (Трн гуштер, карносаур, месождер, Египат, Мароко, 95-70 мил г пне) Највећи месождер који је постојао, али за разлику од тираносауруса и гигантосауруса много виткији.; О:14; Дж:34г; Вл:д(9м,12т); Пеб:16м; 4м; Дом:2м; Е:6К10+42 (73); Бн:+15; Ш: К10+9 угриз или К12+9 ножним канцама, Ос:с:19; сп:7; г:17; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:16; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К4); Н:6





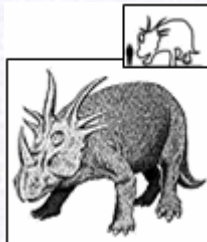
**938-940 Стегоцерас** (Рогати кров, кератопијан, биљојед, Канада, САД, 76-74 мил г пне); О:11; Дж:23г; Вл:с(2м,1,5т); Пеб:2,4м;1м; Дом:1м; Е:3К10+9 (25); Бн:+6; Ш:К10+3 ударац главом, Ос:с:13; сп:9; г:13; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:9 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



**941-944 Стругиомимус** (Имитатор ноја, мали карносаур, сваштојед, Канада, 74-70 мил г пне); О:11; Дж:13г; Вл:д(2,8м,1,4т); Пеб:4м;1м; Дом:2м; Е:3К10+3 (19); Бн: +8; Ш: К8+4 угриз или К10+4 ножним канцама, Ос:с:14; сп:11; г:11; п:2; м:7; сн:6; и:4; Кр:22 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



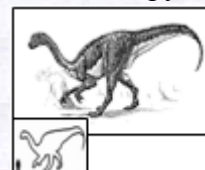
**945-950 Стиракосаурус** (Шиљти гуштер, кератопијан, биљојед, Канада, САД, 76-70 мил г пне); О:11; Дж:31г; Вл:д(3м, 5т); Пеб:5,5м;2м; О:11; Дж:20; Вл:д(3м,4т); Пеб:6м;2м; Ос:с:14; сп:8; г:14; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:16 (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:3



**951-960 Тарбосаурус** (Узбуњујући гуштер, карносаур, месождер, Монголија, Кина, 74-70 мил г пне); О:14; Дж:30г; Вл:о(7м,8т); Пеб:10м; 3,5м; Дом:2м; Е:5К10+30 (56); Бн: +12; Ш: К10+7 угриз или К12+7 ножним канцама, Ос:с:17; сп:7; г:16; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К4); Н:5



**961-964 Теризиносаурус** (Коса гуштер, карносаур, сваштојед, Монголија, 85-70 мил г пне); О:12; Вл:о(5м,4т); Пеб:7м;2м; Дом:1,5м; Е:4К10+12 (33); Бн: +10; Ш: К10+6 угриз или



К12+6 ножним канцама, Ос:с:16; сп:8; г:13; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:32 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4

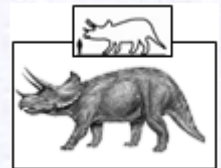
**965-969 Тескелосаурус** (Предивни гуштер, еуорнитопод, биљојед, Канада, САД, 76-67 мил г пне); О:11; Дж:50г; Вл:2(2,5м, 1,5т); Пеб:3,5м;1,5м; Дом:1м; Е:2К10+2; Бн: +5; Ш: К4+3 угриз, К4/2+3 репом, Ос:с:13; сп:8; г:11; п:2; м:5; сн:7; и:4; Кр:16 (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:2



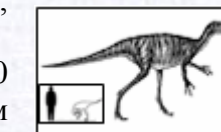
**970-974 Торосаурус** (Бик гуштер, кератопијан, биљојед, Канада, САД, 70-65 мил г пне); О:12; Дж:28г; Вл:д(3,5м,6т); Пеб:7,5м;2,5м; Дом:1м; Е:4К10+24 (45); Бн:+9; Ш:К12+5 ударац главом, Ос:с:15; сп:7; г:16; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-30% усамљен 31-1-70% група 2+2К6 или 71-100% 2+К10; Н:4; Оп: Живио је у групама



**975-981 Трицератопс** (Тророго лице, кератопијан, биљојед, САД, 67-65 мил г пне); О:12; Дж:31г; Вл:д(4м,8т); Пеб:9м;3м; Дом:1м; Е:4К10+20 (41); Бн:+9; Ш:К12+5 ударац главом, Ос:с:15; сп:7; г:15; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр:14 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:4



**982-984 Тродон** (Рађавајући зуб, мали карносаур, месождер, Канада, 74-65 мил г пне); О:9; Д:12г; Вл:с(1,5м,250кг); Пеб:2м;0,8м; Дом:1м; Е:К10 (6); Бн: +1; Ш: К4 угризом или К6 ножним канцама, Ос:с:8; сп:9; г:8; п:2; м:7; сн:9; и:5; Кр:18м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1



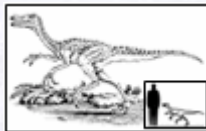


**985-994 Тираносаурус** (Тиранин

гуштер, карносаур, месождер, Канада, САД, 67-65 мил г пне); О:14; Дж:31г; Вл:о(7м,8т); Пеб:12м; 3,5м; Дом:2м; Е:5К10+30 (56); Бн: +12; Ш: К10+7 угриз или К12+7 ножним канцама, Ос:с:17; сп:7; г:16; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:28 (просјечно); Хр:14; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К4); Н:5

**905-1000 Велоцираптор** (Брзи

пљачкаш, мали карносаур, месождер, Монголија, 84-80 мил г пне); О:9; Дж:10г; Вл:в(1,5м,200кг); Пеб:2м;0,8м; Дом:1м; Е:К10 (6); Бн: +1; Ш: К4 угризом или К6 ножним канцама, Ос:с:9; сп:10; г:7; п:2; м:7; сн:9; и:5; Кр:20м (добро); Хр:11; Орг: 1-40% усамљен, или 41-100% група (1+К6); Н:1;

**(100) Птеросаурус**

О:-; Вл:-; Пеб:-; Дом:-; Е:-; Пр:-

Бн:- (Такође сви птеросауруси су били месождери и ловили су храну по површини воде или тражили мање жртве или умируће животиње. Нису били добро опремљени за борбу у поређењу са диносаурусима али ипак би могли да угризу по потреби па чак и да нападну бића средње величине ако су гладни)

Ш:-; Ос:-; Кр:-; Ор: неодређена; Хр:-; Пн: +(3,4,5),-7, +(15,16,17,18); Мјесто: гнијезда птеросауруса; Орг:-; Ва:д; Трф: кожа диносауруса (До:р; Вр:100-1000 у зависности од величине;Тж:3) је добра за прављење свих оклопа од коже и они се могу зачарати до +2; Љек:-; Сас: -; Освр: Јаје птеросауруса је вриједно 10 зл, а младунче 100; Бл: нема; Н:-

Опис: Птеросауруси су били разних величина од распона крила врло малог па све до 12м. Имали су шупље кости које су биле погодне за летење и били су веома спретни летачи. Такође на средини крила су имали и канце које су по потреби могли и да користе.

Већина ствари које су већ речене за диносаурусе важи и за птеросаурусе.

Тријаски птеросауруси су најранији и најпримитивнији који могу да се препознају по њиховим оштрим зубима који могу имати и више врхова. Каснији птеросауруси имају овалне зубе са једним врхом. Кости ових птеросауруса су теже од каснијих врста што не погодује летењу.

Јура је био период када су птеросауруси прошли кроз разне еволуционе промјене, а тада су се већ простирали широм тадашње земље. Они су имали веома дугачке зубе и препознатљиве десни око зуба. Неки каснији јурски птеросауруси (птеродактилоди) показују склоност ка смањивању зуба, а повећању крилних костију.

Креда је био период када су сва створења могла да расту до великих величина вјероватно због веће количине кисеоника у то вријеме. Птеросауруси нису били изузетак и неки од највећих примјерака су виђени у овом периоду. Многе од каснијих врста су биле широко распрострањене и често врло велике. Било је такође и нешто мањих врста али далеко мање него у јури. Ово је такође вјероватно и због конкуренције мањих птица које су постале бројније у креди. Да би се одредило који је птеросаурус сусретнут баца се К12 бацање и консултује број испред имена.

**1-2 Рамфоринкус**

(кљун њушка); О:8; Вл: ма(0,7м,4кг)

Рамфоринкус је био птеросаурус јуре са репом облика дијаманта, који је вјероватно служио



као кормило током летења. Дугачак само око 20 цм али са распоном крила од 1м био је мање савршен од каснијих птеродактила.; Пеб:0,5м;0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10 (6); Бн:+1; Ш:К4, Ос:с:6; сп:9; г:7; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр: 5м (просјечно) ход и лет 18м (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% јато (1+К10); Н:1



**3-4 Десунгариптерус** (десунгар крило)

Имао је распон крила од 3м и необичну кошчату ћубу која је ишла по средини његових уста и дугачке, уске, закривљене челусти са оштрим зубима. Живио је у доба ране креде.; О:9; Вл: с(1,5м,50кг); Пеб:1м;1м; Дом:1м; Е:2К10 (11); Бн: +2; Ш:., Ос:с:9; сп:8; г:9; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр: 8м (просјечно) ход и лет 18м (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% јато (1+К8); Н:2

**5-6 Птеранодон** (безубо крило) Био је

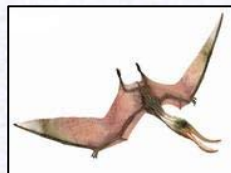
дугачак 2м и имао распон крила од 7,5м и живио је током касне креде. Нису имали зубе али су били месождери и ловили су мање животиње попут риба и сл. као што то раде и пеликани данас.; О:9; Вл: с(2м,100кг); Пеб:2м;2м; Дом:1м; Е:2К10+2 (13); Бн: +2; Ш:К6, Ос:с:10; сп:8; г:11; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр: 8м (просјечно) ход и лет 18м (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% јато (1+К6); Н:2

**7-8 Птеродактил** (крило прст) Имао је

размак крила од 0,5 до 0,75м и живио је током касне јуре на обалама језера. Имао је оштре зубе.; О:8; Вл: м(0,75м,30кг); Пеб:0,5м;0,5м; Дом:0,5м; Е:1К10 (6); Бн: +1; Ш:К4, Ос:с:6; сп:10; г:7; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр: 5м (просјечно) ход и лет 20м (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% јато (1+К10); Н:1

**9-10 Птеродаустро;**

О:8; Вл: м(1,2м,70кг) Оп: Птеродаустро је био птеросаурус из доба креде који је живио у јужној америци са оштрим зубима који су му служили за храњење вјероватно као данашњем фламингу. Вјероватно је сакупљао храну по површини воде а имао је распон



крила од 1,2м; Пеб:1;1м; Дом:1м; Е:1К10; Бн: +1; Ш:К4, Ос:с:7; сп:10; г:7; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр: 5м (просјечно) ход и лет 20м (просјечно); Хр:12; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% јато (1+К10); Н:1

**11-12 Куетзалкоатлус** Куетзалкоатлус

је добио назив по азтечком богу и имао је распон крила од 12м, био тежак само 50 кг и живио у периоду касне креде; О:9; Вл: д(3м,50кг); Пеб:3м;3м; Дом:2м; Е:3К10; Бн:+3; Ш:К8, Ос:с:11; сп:7; г:12; п:2; м:6; сн:6; и:4; Кр: 7м (лоше) ход и лет 28м (просјечно); Хр:13; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% јато (1+К4); Н:2.

**(7-8) Фантастичне животиње****(1-10) Грифон**

Грифони су моћна, узвишена бића са карактеристикама лава и орла. Они су грабљивци и лове све врсте животиња али месо коња воле највише од свега. Тјело грифона подсећа на тјело мишићаваог лава. Његова глава и предње ноге су као у орла. Од носа до репа, одрасли грифон може да буде дугачак 2,4 м. Пар широких, златних крила се уздижу са леђа створења и имају распон од 7 м и више. Грифони праве своја гнијезда на високим мјестима, и обрушавају се наниже са пискавим орловским криком да би напали њихове жртве. Иако подједнако агресивни и територијални, такође довољно су и паметни да заобиђу очигледно јаче противнике. Они скоро увјек нападају коње, и ко год покуша да заштити коње од гладног грифона обично и он заврши као грифоново јело. Припитомљавање грифона и његово кроћење да служи као јахања животиња захтјева





успјешну провјеру увјежбавања животиња, а предуслов је да је грифон вољан да буде увјежбан. Грифон одрасте за око двије године. Да би се грифон јахао мора бити истрениран и мора да се има посебно седло. Док се на њему јаше грифон може напасти али јахач не осим ако не направи успјешну провјеру спретности. Лакше оптерећење за грифона је 135кг, теже 135-270кг, а тешко 270-400кг.

**Карактеристике:** О:14; Дж: 50; Вл: с(1,7м; 150кг); Пеб: 1,5м; 3м; Дом:1,5м; Е: 2К10+2 (13); Пр:+3

Бн:+4 (грифони воле да изненаде жртве, или да пикирајући на њих нападану, или да скоче на непријатеља током првог циклуса борбе.)

Ш:К8+2 канцама или К8+2 кљуном; Ос: с:12; сп:10; г:11; п:2; м:9; сн:8; и:8; Кр:10м (просјечно), лет 20м (просјечно); Ор: н; По: одличан њух; Хр:11; Пн: +(3,4,5),-7, +(15,16,17); М: гнијезда и узгајивачнице грифона; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% јато (К6+4); Ва:д; Трф: Канце грифона (До:р; Вр300; Тж:1) се често стављају на крајеве магичних штапова или чине одлично постолје за кристалну куглу; Љек: јаја грифона се сматрају за деликатес међу богатијим круговима; Сас: -; Освр: јаје грифона (Вр:2000; Тж:1), младунче грифона (Вр:7000), тренирање грифона (Вр:2000); Бл: нема; Н:2

### (11-20) Хипогриф

Хипогрифи су агресивна летећа створења која имају комбиновани изглед коња и орлова. Прождрљиви месождери, хипогрифи лове човјеколика бића исто тако као и било који оброк. Ове звјери су веома територијалне, бранећи своју територију на којој лове и своје пашњаке са необичном суровошћу. Њихов домет обично досеже 20-90 км од гнијезда у којима млади обично остају док одрасли напољу лове. Хипогрифи никад не остављају младе незаштићеним и небрањеним. Откривање гнијезда хипогрифа

увјек значи сусретање са одраслим створењима. Да би се истренирао хипогриф да буде ваздушна јахаћа животиња потребно је да је он вољан да буде увјежбан и успјешна провјера увјежбавања животиња. Хипогрифи одрастају као и коњи и у исто вријеме и сазријевају. Хипогриф може да нападне док носи јахача али он тада једино може да нападне ако направи успјешну провјеру спретности. Лакше оптерећење за хипогрифа је 135кг, теже 135-270кг, а тешко 270-400кг.

**Карактеристике:** О:12;

Дж: 50; Вл: с(1,7м; 130кг); Пеб: 1,5м; 3м; Дом:1,5м; Е: 2К10+2 (13); Пр:+3



Бн:+4 (Хипогрифи се обруше на своје жртве и нападају са својим предњим ногама на којима су коњска копита. Када не могу то да ураде, они нападну са канцама или кљуном. Парови или јата нападају заједно, пикирајући поново и поново да би отјерали или убили улезе. Хипогрифи се боре до смрти када бране своја гнијезда и своје младе који су цјењени као ваздушне јахаће животиње)

Ш:К6+2 копитима или К8+2 кљуном; Ос: с:12; сп:10; г:11; п:2; м:9; в:5; и:5; Кр:10м (просјечно), лет 20м (просјечно); Ор: н; Хр:11; Пн: +(3,4,5),-7,+(15,16,17); М: гнијезда и узгајивачнице хипогрифа; Орг: 1-40% усамљен, 41-70% пар или 71-100% јато (К6+4); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: јаја хипогрифа (Вр: 2000; Тж:0,8), младунче хипогрифа (Вр:3000), тренирање грифона (Вр:1000); Освр:-; Бл: нема; Н:2

### (21-25) Хипокампус

Хипокампус или водени коњ је најцјењенији од водених јахаћих животиња и то је створење које комбинује особине коња и риба. Хипокампус има главу, предње ноге и труп коња. Коњски дјелови су обрасти кратакот длаком, а гриву сачињава дуго и гибко пераје. Предња копита су замјењена



спојеним кожним перајем која се скупљају како се нога креће напријед, а онда се поново рашири како се нога потегне назад. након грудног коша тјело постаје попут рибе и завршава се 4м дугачким репом на чијем крају је широко хоризонтално пераје, а леђно пераје је лоцирано на почетку репа односно крају леђа. Боја воденог коња је попут боје мора и укључује боју 1-10% слонове кости, 11-25% свијетло зелену, 26-40% свијетло плаву, 41-60% водено плаву, 61-80% тамно плаву и 81-100% тамно зелену.

Водени коњи се могу пронаћи у дубоким водама било гдје без обзира да ли су то слатководна језера или дубоки океани јер су способни за дисање у обичној и сланој води подједнако. Могу такође дисати и ваздух али ипак морају често да се потопе у воду да се не би осушили и зато и не могу да се крећу ван воде. Упркос њиховој другачијој околини коњи и хипокампуси су врло слични. Они су отприлике исте величине, животног вјека и личности, мада су водени коњи благословени са много већом интелигенцијом. Хипокампуси су биљоједи и нормално пасу морску траву и друге меке биљке. Ако њихова уобичајена храна није доступна, њихов снажни зуби могу и жвакати мекушце и корале. Дивљи морски коњи лутају у крдима од 2К4 и обично у себи садрже пастува, К4 кобиле, а остало су млади оба пола. Кобиле полажу једно, велико јаје из којег се након пола године излеже мало ждребе које ће порастати до пуне величине кроз двије године. Приче о хипокампусима такође спомињу и огромна крда која броје стотине или чак хиљаде и која лутају дјеловима неистражених мора. Водени коњи могу да се припитоме од човјеколиких бића која могу да дишу под водом и то је најчешћи случај са тритонима. Они такође не сакупљају благо и чак не воле никакве украсе, али воле укусне ствари као што су деликатеси који не могу да се пронађу у воденом свијету.

Хипокампуси су једна од најуспјешнијих интелигентних, добро оријентисаних морских раса. Они одржавају контакте са сиренама и воденим вилењацима, као и са становницима

површине који живе од мора и служе као драгоцене јахаће животиње, водичи и савезници. Јаје воденог коња вриједи 1,500зл док ждребе вриједи 2500зл. Међутим, становници са површина који су били спашени од водених коња приликом бродолома или сличних ситуација могу напасти трговце који продају јаје или ждребе на јавном тржишту при покушају да их врате у море.



### Карактеристике:

О:12; Дж:12г Вл: с(1,5-1,8м; 200кг); Пеб: 2м; 1м; Дом:2м; Е: 1К10+5 (12); Пр:+1

Бн:+4 (Хипокампуси су најчешће мирољубива створења која не нападају осим ако нису притјерана у безизлазан положај или ако њихов пријатељ није угрожен. Они су довољно брзи да надпливају скоро све што би могло да их нападне. Хипокампус напада са снажним уједом, а такође и удара главом своје противнике што може да их ошамути или чак им и поломи кости. Њихово чврсто, моћно мишићаво тјело пружа снажну заштиту од напада. Њихова крв се згрушава брзо када се изложи води тако смањујући губитак крви који би могао ослабити воденог коња и привући морске псе)

Ш: К4+2 угриз или К6+2 ударац главом; Ос: с:12; сп:11; г:15; пам:4; м:8; сн:10; и:10; Кр:пливање 22м (добро); Ор:н; Хр:12; Пн: - (1),-(7,8),+(21); М: станишта или узгајивачнице; Орг: 1-50% усамљен или 51-100% крдо (2К4); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:крв хипокампуса (До:р; Тж:0,3; Вр:30) се може употребити као средство против крварења и даје 1е након употребе и зауставља сва крварења, а ако се дода напитку за лијечење појачава његово дејство за К4 поена; Освр: јаје хипокампуса (До:р; Вр:1500; Тж:1) и младунче хипокампуса (До:р; Вр:2500); Бл:-; Н:1



**(26-35) Химера**

Химера је настрани, троглави крволочни грабљивац који лови на земљи и у ваздуху. Она може поразити чак и најтеже противнике са налетима канци и оштрих зуба. Химера има задњи дио у облику велике црне козе, а предњи дио у облику великог лава. Она има смеђецрна (браонцрна) крила змаја и главе велике козе, лава и страшног змаја. Црна као катран козја глава има свјетлеће очи боје ћилибара и дугачке рогове окер боје. Лавља грава је без гриве и има зелен свјетлеће очи, а змајска глава има свјетлеће црне очи док змајске крљушти могу бити 1-20% бјеле, 21-40% зелене, 41-60% црне, 61-80% плаве или 81-100% црвене. Химера је висока око 1,5м код рамена и скоро 3м дугачка, а тежи око 2т.

Химере могу говорити змајским језиком али ипак рјетко се труде да то чине изузев када покушавају да се додворавају јачим створењима.

**Карактеристике:** О:14; Дж: 40; Вл: с(2м висине, 9м дужине; 250кг); Пеб: 3м; 3м; Дом:2м; Е: 4К10+4 (25); Пр:+3

Бн:+6 (Смртоносан као непријатељ, химера највише воли да изненади плен. Она се често обруши са неба или лежи у заклону вребајући, па онда крене у јуриш на противника. Глава змаја може и да нападне бљујућим оружјем умјесто угриза. Често неколико химера напада заједно); По: може да употреби специјални напад сваких К4 циклуса и то је бљујуће оружје које наноси штету од 3К8 поена штете (лксб за пола штете). За одређивање врсте даха користити табелу као код змајевих бљујућих оружја, а дах је 10м дугачак и 3м има пречник на крају купе.)

Ш: К20+2 угриз змајске и лавље главе и ударац роговима козје или канцама К4+2; Ос: с:12; сп:9; г:11; п:3; м:9; сн:7; и:3; Кр:18м (просјечно), лет 18м (просјечно); Ор: 3; Хр:13; Пн: -(1,6),+,-(13,14,19); М: јазбине или пећине химера; Орг: 1-40% усамљена, 61-70% пар

или 71-100% група (К4+2); Ва:д; Трф: кожа химере (До:р; Вр:700;Тж:2) је добра за прављење свих оклопа од коже и они се могу зачарати до +2; Љек:-; Сас:крв или комадић тјела химере (До:р; Вр:15; Тж:0,2) може се употребити као замјена за било који уобичајени или чести састојак при писању свитака, прављењу напитака или припреми чини, али ипак те замјене неће радити у 35% случајева. Тјело химере садржи по 3К10 комада од обоје; Освр: Јаје виверне је вриједно 3000 зл, а младунче 10000 али се сматра илегалном робом; Бл: двоструко од стандардног; Н:4

**(36-45) Василиск**

Басилиск је гуштеролико створење које окамењује своје жртве самим погледом. Борба са базилиском захтјева или врло добру припрему или веома велику срећу. Он се може пронаћи у скоро свакој клими, а често и у подземним подручјима. Обично се гнијезде у плитким рупама, пећинама или другим покривеним подручјима. Улаз у њихову јазбину понекад је окружен живописним каменим статуама које су уствари окамењене жртве базилисковог погледа. Василисци су сваштоједи и могу појести своје окамењене жртве. Они могу бити добри чувари ако неко има пара и магичних средстава да их ухвати и чува. Василиск обично има тамно браон боју тјела са жутиим стомаком испод, један ред кошчатих шиљака дуж кичме, а неке врсте имају мали рог на врху носа. Најупадљивија ствар на базилиску су његове очи које бљеште сабласно блиједо зеленом бојом. Ова бића проводе већину свог времена чекајући своју жртве које укључују мање животиње, птице, гуштере,. Када не лове они обично спавају послје јела у својим јазбинама. Они се понекад окупљају у малим колонијама због парења или одбране ако су на



негостољубивом терену, и група ће заједно напасти улезе.

**Карактеристике:** О:12; Дж: 30; Вл: с(1,8м (плус реп 2м); 135кг); Пеб: 2м; 2м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр:+3

Бн:+3 (Басилиски се ослањају на свој напад погледом уједајући противнике само када му они дођу у домет. Иако имају осам ногу њихов спори метаболизам их чини релативно лијењим и не троше своју енергију непотребно. Улезе који побјегну од базилика радије него да се боре, у најгорем случају могу да очекују врло мрзовољну потјеру); По: сакривање и камуфлирање у природи тако што се умири и постане непокретан стапајући се са околином (провјера сн), може да нападне погледом и окамени противника на удаљености 9м осим ако противник не прође успјешно одбрамбено бацање које поништава напад

Ш: К8 угризом; Ос: с:10; сп:5; г:10; п:2; м:9; сн:7; и:6; Кр:5м (просјечно); Ор: н; Хр:10; Пн: -(1,2),-(7,8),+; М: пећине или јазбине базилика; Орг: 1-60% усамљен или 61-100% група (К6+1); Ва:д; Трф: кожа базилика (До:р; Вр:200; Тж:2) се може употребити за прављење једног оклопа од коже и то било које врсте који се може зачарати до +1; Љек:-; Сас: прах очију базилика (До:р; Вр:50) може се помјешати са мастилом и употребити за писање свитака, припремање чини или напитка заштите од окамењивања; Освр: крв базилика (Вр:3) је идеална за писање свитака и замјењује мастило; Бл:-; Н:3

### (46-50) Летећа змија

Ово су змије које живе у планинама. Ако се истренирају могу да се користе као голуби писмоноше и најчешће их користе магови и свештеници, а њихов отров је такође користан злочинцима.

**Карактеристике:** О:11; Дж:5; Вл: м(1м; 0,7кг); Пеб:0,7м; 0,7м; Дом:1м; Е: 1К10/2 (4); Пр:+3

Бн:+1 (Ова створења се ослањају на свој отровни угриз да би убила жртву и тако одбранила себе)

Ш: К/2 и успављујући отров; Ос: с:6; сп:9; г:8; п:2; м:9; сн:8; и:6; Кр: 5м (лошије), лет 18м (добро); Ор: н; Хр:10; Пн:+(3,4,5),+(8,9), +(14,15,16,17); М: рупе летећих змија или узгајивачница летећих змија; Орг: 1-80% усамљена или 81-100% гнијездо (К4+1); Ва:д; Трф: кожа змије (Вр:10); Љек:-; Сас:-; Освр: од једне змије може се узети и направити једна доза успављујућег отрова (До:р; Вр:50; Тж:0,3); Бл:-; Н:1/2

### (51-55) Јети

Јетији су већи рођаци великих мајмуна који ходају такође на четири ноге али у борби комотно стоје усправно. Карактеристично за јетија је да насупрот већини мајмуна и горила он нема супротно окренут палац на стопалима већ су му прсти попут људских. Обично живе у пећинама или другим мјестима zgodним за борављење у природи и не праве нити користе икакав алат. Треба разликовати три основне врсте јетија и то су сњежни који живе у хладнијим леденим подручјима и имају потпуно бјело крзно, обични јети (још знани и као велико стопало)

који има браон до тамно браон крзно и живи на подручјима са умјереном климом и тропски јети који живи на подручју гдје влада топлија клима и има црно крзно



**Карактеристике:** О:10; Дж:10г; Вл: в(2,4м; 150кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 2К10+6 (17); Пр:+3

Бн:+6 (обично изненаде жртве чекајући их у засједи, а све што виде сматрају потенцијалном храном. Снежни јетији се



камуфлирају закопавајући се у снијег док остали користе грање као камуфлажу); По: изузетно чуло мириса, поред тога ако јети погоди карактера он може да још једном баци бн у истом циклусу и да покуша да зграби жртву. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је он држи зграбљену, а то се може прекинути само успјешно баченим лкп с и лкп сн.

Ш: К6+4; Ос: с:14; сп:7; г:13; п:2; м:7; сн:4; и:4; Кр:7м (просјечно); Ор: н; Хр:14; Пн:+,+,-(19,21,22); М: станиште; Орг: 1-25% усамљен или 26-100% група (К4+1); Ва:д; Трф: крзно јетија (До:р; Вр:350; Тж:3), зуби или канце јетија (До:р; Вр10; Тж:1); Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:2

### (56-60) Дивовски црв

Постоје три врсте дивовских црва и то ледени црви или ремораз, пољски црви или анкхеги и пустињски црви.

**1-30% Ледени црв** Оп: ремораз или ледени црв је арктичко чудовиште и то је агресивни грабљивац који рије изгледа са десетинама инсектоидних ногу, пљоснатим очима и широким устима која су препуна оштрих зуба, а иза главе се налазе два крилца попут пераја којим се он служи при муњевитом нападу. Ремораз су бјеличасто плаве боје и пулсирају црвенкастим сјајем од топлоте коју производе њихова тјела.



Иако дивљи ремораз хватају мраз дивове (као и поларне медвједе, лосове и јелене), дивови их повремено истренирају или намаме да чувају њихове јазбине.

О:17; Дж: 70; Вл: д(3м ; 2т); Пеб: 6м; 3м; Дом:2м; Е: 4К10+12 (33); Пр:+3

Бн:+10 (ледени црви или ремораз се крију испод снијега и леда све док не чују покрете изнад њих када ће напасти муњевито одоздо и изненадити плен. Ремораз могу да на удаљености осјете било кога ко има додир са земљиштем. Ако ремораз погоди карактера он може да још једном баци бн у истом циклусу да покуша да жртву ухвати чељустима. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је ремораз држи стиснуту у чељустима, а то се може прекинути само успјешно баченим лкп с и лкп сн. Потом ремораз може да у истом циклусу и да покуша да прогута жртву, а за то је потребно још једно успјешно бн и да је противник велике или мање величине. Када је унутра жртва трпи штету од К8+7 физичке штете као и 5К10 ватрене штете од ужарене унутрашњости ремораз током сваког циклуса. Жртва може да пробије напоље једино копајући канцама или помоћу малог сјечива и то да нанесе врату ремораз најмање 13 поена штете. Када се једном просјече пут он се брзо и затвори помоћу мишића ремораз и друга прогутана жртва ће морати да сама прави нови отвор. Унутрашњост ремораз може да држи два велика, четири средња, осам малих и шеснаест малених створења. Разљућени ремораз генерише топлоту тако брзо да свако ко додирне његову кожу ће истрпити 5К10 ватрене штете и то је обично довољно да истопи обична оружја (осим ако не баце успјешно тесб), док зачарана ће се теже отопити односно само ако не прођу лксб)

Ш: 2К8+7 угризом; Ос: с:16; сп:9; г:13; п:9; м:9; сн:7; и:4; Кр:18м (просјечно); Ор: н; Хр:15; Пн: +(1),+, +(16,17,18,19); М:рупе у леду ремораз; Орг: усамљен 1-80% или гнијездо 1+К4; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:секрет ремораз (Дор:р; Вр:50; Тж:0,3) којим он одржава топлоту свога тјела и загријава га може се употребити као компонента за чини повезане са топлотом и магичне предмете. Од једног ремораз се може узети 2К10 бочица;



Освр: јаје ремораза (Дор:р; Вр:500; Тж:2); Бл:-; Н:4

**30-74% Пољски црв** Пољски црв или анкхег изгледа као велики сегментирани црв или гусјеница са шест танких ногу које завршавају са оштрим канцама. Тврда хитинска шкољка обично браон или жуте боје прекрива цијело тијело. Он рије кроз земљу својим канцама и ако је то потребно оштром доњом вилицом, правећи канале 10м испод плодне земље у шумама или пољима и њима се касније по потреби креће, а издубљени крајеви тунела ће служити и као привремене јазбине за спавање, једење или спавање. Храни се месом и својим моћним чељустима, поготово доњом вилицом која је изражена, може да прекине просјечно дебело дрво. Анкхеги могу да једу и иструљену органску материју али ипак више воле свјеже месо. Иако анкхег може да убије сељака он је најчешће прилично користан за њиву јер његови тунели праве отворе за воду и ваздух.

О:15; Дж:50; Вл: с(2м ; 1т); Пеб: 4м; 2м; Дом:1м; Е: 2К10+2 (13); Пр:+3

Бн:+6 (Анкхег обично лежи 1-3м испод површине док његове антене не детектују приближавање жртве када ће он свом силином закопати и јуришајући изронити да нападне. Његова чула могу да детектују локацију било чега што је у полупречнику 20м од њега. Група анкхега дјеле исту територију али не сарађују. Ако неколико њих нападне сваки ће покушати да зграби другу жртву, а ако жртва нема довољно анкхеги могу да се посвађају ко ће да је узме. Ако анкхег погоди карактера, може још једном у истом циклусу да баци бн да покуша да жртву ухвати чељустима. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је анкхег држи стиснуту у чељустима, а то се може прекинути само успјешно баченим лкп с и лкп сн. Ако се анкхег рани док држи жртву он ће се повући низ тунел одвлачећи жртву са собом. Поред тога киселински ензими капљу са његових уста и киселина наноси још К4 поена додатне штете за вријеме док анкхег држи жртву у својим чељустима. Анкхег

такође може да из устију избаци млаз киселине сваких шест сати и то 1,5м висине и ширине, а 10м дужине и он наноси 4К4 штете или ништа ако се успјешно баци лксб и она раствара органске материје као што је одјећа, оружје и сл. Пољски црви неће употребити ову способност осим ако су у очајном положају или ако се наљуте и то најчешће чине када изгубе половину поена енергије или ако не успију да зграбе противника чељустима)

Ш: 2К6+4 угризом; Ос: с:14; сп:10; г:11; п:9; м:9; сн:7; и:4; Кр:10м (просјечно); Ор: н; Хр:14; Пн: -(1,6),(9,10,11),(19,20,21,22); М:рупе анкхега; Орг: усамљен 1-80% или гнијездо 1+К6; Ва:д; Трф: глава и хитинска шкољка анкхега (Дор:р; Вр:300; Тж:5) могу да се употребе за прављење оклопа и од једног ће се моћи направити плочаста оклоп и велика кацага који могу да се зачарају до +1; Љек:-; Сас:-; Освр: јаје анкхега (Дор:р; Вр:300; Тж:1,5) и киселина анкхега (Дор:р; Вр:100; Тж:0,3) које се може сакупити 4К4 бочица у случају да је црв није предхосно избацио из себе; Бл:-; Н:2

**75-100% Пустински црв** Поред осталих постоје и пустински црви који су слични својим леденим рођацима али умјесто топлоте они производе влагу односно воду која се излучује из њихових тјела. Немају крилца, ногице, ни очи, уста им се отварају са три крака на чијим ивицама су оштри зуби и обично су много већи од ледених црва. Млађи пустински црви 1-70% случајева када се сусрећу) су обично величине попут ледених црва (тада употребити статистике леденог црва за њих) док су већи скоро дупло дужи и већи. Ограничени су само на кретање по пјеску и крећу се испод њега и ту проноде већину времена само излазећи на површину када се хране.

О:19; Дж:200; Вл: о(5м; 5т); Пеб:12м; 5м; Дом: 4м; Е:7К10+42 (78); Пр:+3

Бн:+16 (Пустински црви могу својим веома изоштреним чулима да осјете кретање по пјеску на удаљености од 3км. Када осјете вибрације они ће се упутити према њиховом



извору и напасти муњевито прождирући све пред собом. Црв ће обично изронити из пјеска и обрушити се на своје жртве које су често немоћне да ураде било шта осим ако им је каменито тло у близини. Често пустињски црви су на овај начин да прождеру цјеле пустињске караване. Пустињски црв може да прогута 2К8 противника средње величине а за то је поред успјешног првог поготка потребно јеш једно додатно успјешно бн. Жртве које су унутра ће трпити 2К10 штете по циклусу и да би се распарала унутрашњост црва потребно је нанјети 30 поена штете канцама или помоћу малог сјечива.)

Ш: 3К12+11 угризом; Ос: с:19; сп:7; г:16; п:9; м:9; сн:6; и:4; Кр:28м (просјечно); Ор: н; Хр:18; Пн: +(6),(9,10,11),(19); М:пјешчане јазбине пустињских црва или пећине на ивицама пустиња; Орг: усамљен; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр: јаја пустињског црва (Дор:р; Вр:3000; Тж:3), младучнад пустињског црва (Дор:р; Вр:12000; Тж:100) су веома вриједна у пустињи пошто могу да стварају око један литар воде дневно и становници пустиње их обично чувају у специјално направљеним мјестима одакле могу да сакупљају веома драгоцјену воду коју он произведе; Бл:-; Н:7

### (61-65) Горгон

Горгони су створења попут бика која дивље чувају своју територију.



Они воле каменита подручја, поготово подземне лавиринте. Мада изгледом попут бика горгон је прекривен са металним црним крљуштима и има сребрне рогове. Његове очи горе црвеним сјајем, изгледајући попут два ужарена комада угља иза његових тешких обрва.

Горгони су веома агресивна створења. Они нападају уљезе чим их виде, покушавајући да их згазе, набоду или

окамене. Не постоји начин да се ова разјарена створења смире и немогуће их је припитомити.

**Карактеристике:** О:14; Дж: 30; Вл: с(1,8м; 1т); Пеб: 2,4м; 1,5м; Дом:1м; Е: 4К10+4 (25); Пр:+3

Бн:+7 (Кад год је могуће горгони почињу борбу јуришајући на своје противнике желећи да их набоду на своје рогове); По: поред рогова они имају и бљујуће оружје односно могу да бљују купу димног гаса дужине 20м и ширине 5м и то могу да ураде сваких К4 циклуса али не могу да ово оружје искористе више од пет пута на дан. Онај ко се нађе на подручју купе гаса ће бити за стално претворен у камен осим ако не баци успјешно лксб и у том случају ће успјешно избјећи дејство гаса. Такође горгон може да прегази створења мале или малене величине и нанесе им тако 1К10+3 поена штете осим ако они не баце успјешно лксб у ком случају ће избјећи такав напад

Ш: К10+3 роговима; Ос: с:13; сп:7; г:11; п:2; м:9; сн:6; и:6; Кр:7м (просјечно); Ор: н; Хр:15; Пн: -(1,6),-(7),-(19,21); М: јазбине или лавиринти горгона; Орг: 1-40% усамљен 41-60% пар, 61-80% група (К6/2+1) или 81-100% стадо (К8+4); Ва:д; Трф:Глава горгоне (До:р; Вр:300; Тж:3) је веома цјењен трофеј, кожа горгоне (До:р; Вр:2000; Тж:5) може да се искористи и од ње направи било који крљушни оклоп који може да се зачара до +3; Љек:-; Сас:-; Освр: -; Бл:-; Н:4

### (66-75) Желе

Желеи су аморфна створења која живе само да би јела. Они станују у подземним областима свуда у свијету, чистећи пећине, рушевине и тамнице у потрази за органском материјом било да је она жива или мртва.

Борба: желеи нападају било које створење које сусретну. Они нападају са својим продужецима попут удова или једноставно обмотају противнике својим



тјелима која излучују киселину која им помаже да ухвате или сваре њихове жртве.

**1-25% Сиви желе** Сиви желе изгледа као безазлена барица воде, комад мокрог пјеска, или дио влажног камена све док се не помјери или не нападне. Они могу да достигну дужину до 3м, а ширину до 2м.

О:5; Дж: 40; Вл: с(1,5м; 1,5т); Пеб: 3м; 2м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3

Бн:+2 (Сиви желе се бори тако што покушава да својим тјелом удари карактера, а потом га и обмота. Сваки додир желеа изазива и штету од киселине); По: ако желе својим нападом погоди карактера он може да још једном баци бн у истом циклусу да покуша да жртву обмота својим тјелом. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је желе држи обмотану, а то се може прекинути само успјешно баченим лксб. Киселина сивог желеа је иста као обична али додиром наноси само К6 штете.

Ш: К4 додиром и киселина; Ос: с:9; сп:5; г:8; п:-; м:1; сн:1; и:1; Кр:5м (просјечно); Ор: н; Хр:14; Пн: +,+,+(20,22); М: рупе желеа; Орг: 1-50% усамљен, 51-85% пар, 86-100% група (К4+2); Ва: н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр: од остатака желеа може се покупити 2К4 бочица киселине; Бл:-; Н:2

**26-50% Желатинска коцка** Ова скоро провидна желатинска коцка се помјера полако дуж ходника и уских пролаза пећина или тамница и апсорбује све што нађе на поду укључћи лешине, створења и ђубре. Неорагнски материјали остају заробљени и видљиви у тјелу коцке. Типична величина коцке је 3м по страници, а тежина 5т иако су познати и много већи примјерци.

О:3; Дж: 60; Вл: д(3м; 5т); Пеб: 3м; 3м; Дом:1,5м; Е: 3К10+3 (19); Пр:+3

Бн:+3 (Желатинска коцка напада тако што тјелом удара жртве. Она је у стању да их удари са продужетцима попут удова али најчешће обмотавају противнике својим тјелом. Због своје провидности желатинску коцку је тешко уочити и ово се води као да она има способност камуфлаже што јој даје +5 додатак на провјеру изненађености. Карактере

које је успјела да изненади желатинска коцка може аутоматски да зароби у својој унутрашњости са само једним успјешним нападом); По: ако желе својим нападом погоди карактера он може да још једном баци бн у истом циклусу да покуша да жртву обмота својим тјелом. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је желе држи обмотану, а то се може прекинути само успјешно баченим лксб. Потом у истом циклусу желатинска коцка има право на још један напад којим ће прогутати своју жртву односно убацити је у своју унутрашњост. Ако погоди то значи да је жртва заробљена у унутрашњости коцке и док је унутра трпиће аутоматску штету и дупло дејство киселине, а да би се карактер ослободио мора да баци успјешно тесб. Поред киселине желатинска коцка излучује и парализујућу течност. Сваки карактер кога додирне коцка мора да баци лксб да би успјешно избјегао дејство те паралишуће течности која карактере који не успију оставља непокретним током 2К8 циклуса. Коцка може да аутоматски зароби парализоване карактере у својој унутрашњости, а ова паралишућа течност дјелује истовремено поред киселине коју коцка излучује. Треба напоменути да киселина желатинске коцке не може растворити метал нити камен.

Ш: К6 додиром и додатак +1 због величине и киселина; Ос: с:7; сп:4; г:11; п:-; м:1; сн:1; и:1; Кр:8м (просјечно); Ор: н; Хр:15; Пн: +,+,+(22); М: рупе желеа; Орг: 1-50% усамљен, 51-85% пар, 86-100% група (К4+2); Ва: н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр: од остатака желеа може се покупити 2К6 бочица киселине; Бл:-; Н:3

**51-75% Окер желе** Окер желе са лакоћом пузи по подовима, зидовима и плафонима сажимајући своје растегљиво тјело и тако пролазећи испод врата и кроз рупе. Ово створење подсећа на дивовску тамно жуту амебу и може порастати до дужине од 4м. Дебљина му је око 15цм али може да



компресује тјело односно смањи га тако да се смјести у пукотине широке 3цм.

О:4; Дж: 70; Вл: с(20цм (без обзира на висину окер желе се сматра за створење средње величине); 400кг); Пеб: 4м; 1,5м; Дом:1м; Е: 4К10 (21); Пр:+3

Бн:+4 (окер желеи нападају ударцима и потом покушавају да обмотају и стисну своје жртве); По: ако желе својим нападом погоди карактера он може да још једном баци бн у истом циклусу да покуша да жртву обмота својим тјелом. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је желе држи обмотану, а то се може прекинути само успјешно баченим лксб. Киселина окер желеа разлаже само месо.

Ш: К8 додиром и киселина; Ос: с:10; сп:6; г:10; п:-; м:1; сн:1; и:1; Кр:6м (просјечно); Ор: н; Хр:14; Пн: +,+,+(20,22); М: рупе желеа; Орг: 1-50% усамљен, 51-85% пар, 86-100% група (К4+2); Ва: н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр: од остатака окер желеа може се покупити К8 бочица киселине; Бл:-; Н:4

**76-100% Црни пудинг** Црни пудинзи пужу и клизе по подземљу у потрази за храном. Они подсећају на велике округле капље црног лијепљивог мастила. Просјечан црни пудинг је велик у пречнику око 6м и дебео око 0,5м.

О:4; Дж: 90; Вл: с(0,5м (без обзира на висину црни пудинг се сматра за створење средње величине); 3т); Пеб: 6м; 6м; Дом:2м; Е: 5К10+10 (36); Пр:+3

Бн:+6 (црни пудинзи нападају тако што покушавају да обмотају и стисну своје жртве); По: ако желе својим нападом погоди карактера он може да још једном баци бн у истом циклусу да покуша да жртву обмота својим тјелом. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је желе држи обмотану, а то се може прекинути само успјешно баченим лксб. Киселина црног пудинга наноси 2К4+2 поена штете.

Ш: 2К4 додиром и киселина; Ос: с:11; сп:6; г:12; п:-; м:1; сн:1; и:1; Кр:6м (просјечно); Ор: н; Хр:15; Пн: +,+,+(20,22); М: рупе желеа; Орг: 1-50% усамљен, 51-85% пар,

86-100% група (К4+2); Ва: н; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр: од остатака окер желеа може се покупити 2К6 бочица киселине; Бл:-; Н:5

### (76-80) Оживљено дрво

Ово су дрвећа која су оживљена од дрвочувара и по правилу су добре оријентације и помоће путницима у невољи добрим савјетом, причом или на било који други начин иако ће се врло ријетко показати људима и сличним човјеколиким расама. Обично имају своје омиљено мјесто у шуми и не крећу се много изузев у крајњој нужди или на позив дрвочувара. Као и са дрвочуварима 35% је мрачног оживљеног дрвећа које је зле оријентације и непријатељски расположено, према људима, осталим човјеколиким бићима као и свим становницима шуме без изузетка. За више о способностима оживљеног дрвећа видјети под посебним особинама у опису дрвочувара.

### (81-85) Опасна биљка

Најчешће су то биљке месождерке или неке врсте интелигентног биља. Биљке месождерке се хране поред фотосинтезе и месом. Оне се могу наћи свуда, али најчешће се налазе у густим шумама и џунгли и на улазима разних кањона, пролаза и сл куда се створења најчешће крећу.

Борба: Биљке месождерке нападају било које створење које сусретну. Најчешће то раде својим екстремитетима који на крају имају завршетке који служе за напад.

**1-15% Давећа пузавица** Давећа пузавица је дугачка, густа пузавица са многобројним гранама које су све способне да нападну. Пузавица је маслинасто зелене боје и главна стабљика је дебела од 0,3 до 0,6м. Гране пузавице су дужине 2К4м и имају савитљиве пипке који им омогућују да пузе брзином 5м по циклусу, а привлачи их



топлота и свјетлост. За сваких 5м дужине главног стабла пузавице, она ће имати 1е по свакој коцкици енергије коју посједује, а споредне гране имају по 2е за сваких 5м главног стабла (поени енергије споредних грана се додају на поене главне стабљике). За сваких 5м главног стабла постоје К/2+1 споредне гране пузавице. Пузавица има по једну Ке за сваких 10м њене дужине, најмања давећа пузавица је 10м дугачка, а највећа 80, а то се одређује бацањем К8 бацања и множењем са 10м. О:грана 10, а главног стабла 11; Дж: 10; Вл: види опис; Пеб: види опис; Дом:зависи од дужине гране; Е:види опис; Пр:+3

Бн:+2 (Највише четири гране пузавице могу напасти једну жртву. Пузавица изгледа као нормална вегетација и обично хвата жртве које ништа не сумњају (тесб да би се избјегло хватање). Жртва потом може прекинути стисак са успјешно баченом теп с, а ако бацање не успије они ће бити обмотани и држани све док се пузавица која их држи не посјече. Ухваћене жртве трпе К/2 поена штете док су у загрљају пузавице са шансом од 10% (не кумулативном) сваког циклуса да ће успјети пузавица успјети да им се обмота око врата након чега ће наступити гушење и жртва умире за К4/2 циклуса); По: давећа пузавица је отпорна на слабију ватру нпр од бакље, али јаче ватре као што је она изазвана од горућег уља чине да пузавица устукне пред њом. Пузавица трпи само 1 поен штете од напада хладноћом али погођени дио ће бити непокретан током К4+1 циклуса. Електрични напади уопште не наносе штету већ убрзавају кретање биљке током К4+1 следећа циклуса.

Ш: види изнад; Ос: с:10; сп:5; г:9; п:-; м:5; сн:5; и:7; Кр:5м (просјечно); Ор: н; Хр:14; Пн: +,+,+; М: подручја под пузавицом; Орг: 1-50% усамљена, 51-85% пар, 86-100% група (К4+2); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:2 (+ види опис)

**16-30% Човјеколовка** Ово је већи рођак од муволовке која привлачи свој плен помоћу мириса, а потом хвата и раствори своје жртве у киселини коју лучи. То је

гигантски жбун огромних зелених листова из којег се уздижу изузетно високе стабљике на којима су љубичасти цвјетови.

О:9; Дж: 10; Вл:К4+2м; Пеб: 2К4м; 2К4м; Дом:20м; Е:3К10 (16); Пр:+3

Бн:-(Током дневних часова човјеколовка стално лучи полен и сва створења која се приближе на удаљеност од 20м морају успјешно да баце теп м или ће бити привучени мирисом. Они који су привучени мирисом ће кренути према биљци и добровољно ући у једну од К4+1 замки од листова на биљци, који ће се одмах затворити када се уђе унутра тако заробљавајући жртву, која потом нема шансе за бјекство и не може се извући напоље све док биљка не буде уништена. Излучена киселина брзо ће убити жртву, наносећи К+2 поена штете по циклусу (само К/2 ако се бацу успјешно лксб), а штета захвата и предмете које жртва носи); По: очараност са човјеколовком је тако снажана, да једном кад се биће очара, потребно је 24 сата да дејство престане. Дим горуће човјеколовке може да спријечи ово дејство и сви који га удахну престаће да буду опчињени њоме.

Ш: види изнад; Ос: с:5; сп:5; г:9; п:-; м:5; сн:4; и:7; Кр:-; Ор: н; Хр:14; Пн: +,+,+; М: подручја под човјеколовком; Орг: 1-50% усамљена, 51-85% пар, 86-100% група (К4+2); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр: због његове снажне очаравајуће способности нектар човјеколовке [До:р; Вр:50] се може употребити као састојак у било којој чини зачаравања али ипак постоји вјероватноћа од 20% да чин неће радити, а од једне биљке може се покупити 2К4 дозе; Бл:-; Н:3

**31-45% Тестераста хватаљка** Ова биљка, такође позната као и шумска пропаст, има средишњи жбун са неколико зеленкасто бјелих бобица које су меснате, дивног мириса, јестиве, хранљиве и богате протеинима. Неколико широких, тамно зелених, ребрастих листова пружају се 1,5-2м од стабљике и крију К4+2 тврде, љубичасте стабљике попут тестере са трњем по себи. Здрава биљка има шест тестерастих стабљика, док оштећени



примјерци имају мање. Тестерасте стабљике имају оклопљеност 13 и потребно им је нанјети 10+2К8 поена штете да би се посјекле, а листови имају оклопљеност 10 и потребно им је нанјети 8+К8 поена штете да би се посјекли. Ови поени се не рачунају у поене енергије централног грма који има оклопљеност 8 али је потпуно заштићен када су листови подигнути. Ухваћена жртва може напасти тестерасте стабљике или централни грм али само помоћу мањег оружја за бод. Посјечени листови и стабљике ће израсти поново за 2К4 недеље осим ако се централни грм не уништи.

О:види опис; Дж: 5; Вл:2-3м; Пеб: 1+К4м; 1+К4м; Дом:2м; Е:2К10+2 (13) + енергија листова и стабљика који се на то додају (види опис) и који штите средшњи грм; Пр:+3

Бн:+4 (Створења која приђу листовима ризикују да буду нападнута и биљка ће листовима покушати да ухвати једну или двије жртве (при нападу се не рачуна оклоп жртва али магични додаци оклопа или додаци на оклопљеност због изузетне спретности се рачунају). Ухваћене жртве могу да се ослободе једино ако баце успјешно теп с која је дозвољена током сваког циклуса док је жртва ухваћена. Створења ухваћена од биљкиних листова ће одмах потом бити нападнута од тестерастих стабљика, чак иако се она ослободи током истог циклуса у којем је била ухваћена. Свака стабљика напада једанпут током циклуса и наноси К4 поена штете ако погоди, кидајући жртву и хранећи се њеном крвљу преко тестерастог продужетка. Ухваћена жртва при нападу на оклопљеност не добија додатке због изузетне оклопљености али се оклоп и магична заштита узимају у обзир на редован начин.)

Ш: види изнад; Ос: с:11; сп:9; г:11; п:-; м:5; сн:8; и:7; Кр:-; Ор: н; Хр:14; Пн: +,+,+; М: подручја под тестерастом хватаљком; Орг: 1-40% усамљена, 41-70% пар, 71-100% група (К4+2); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:3

### 46-60% Избацивач трња

Избацивачи трња су пауколике месождерке које имају изглед бјеле биљке са росним, блиједо жутим цвјетовима. У просјеку су око 2,5м у пречнику и леже врло близу земљи. Како је исијавање трња њихова једина одбрана, избацивачи трња се налазе најчешће на склоњеним мјестима, као што су јаме или неприступачне пећине или расту на зидовима од камена или цигле.

О:10; Дж:4; Вл:2м; Пеб: К4м; К4м; Дом:10м; Е:2К10 (16); Пр:+3

Бн:- (Избацивачи трња нападају жива створења избацујући трње. Сваки трн има домет од 10м и наноси један поен штете при поготку. Како биљка испали велики број трња у широком луку створења у домету ће бити аутоматски погођена. Штета од трња је 2К4 и њу трпи свако створење у домету од 10м, једном по циклусу, а биљка има практично неисцрпну залиху трња која се налазе у гроздовима. Лишће и средишња стабљика избацивача трња су прекривени јаким лијепљивим соком. Онај ко га додирне ако има снагу 9 и мању биће приљепљен и задржани К4 циклуса након чега ће се ослободити. Током тог времена биљка почиње лучење своје киселине за варење која ће ухваћеној жртви наносити К/2 поена штете по циклусу); По: Избацивачи трња нису много запаљиви али им ватра наноси нормалну штету. Нормални пламен ће се угасити након два циклуса, а запаљиво уље гори само два циклуса.

Ш: види изнад; Ос: с:7; сп:6; г:7; п:-; м:5; сн:4; и:5; Кр:-; Ор: н; Хр:14; Пн: +,+,+; М: подручја под избацивачем трња; Орг: 1-50% усамљена, 51-85% пар, 86-100% група (К4+2); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:2

### 61-80% Трочвјетна папрат

Дубоко зелене стабљике ове биљке надвисују цвјетови облика врха трубе који су живописно наранцасте, јарко жуте и интензивно црвене боје. Друге комбинације боја су могуће али су ријеђе. Сваки цвијет има своју функцију. Наранцаста избацује 2К4 поленом прекривене хватаљке дужине 1м и свако ко буде погођен од њих мора да баци теп г или ће пасти у кому



следећа К4 сата. Осјетљиви корјенчићи биљке потом ће рећи жутим цвјетовима гдје се налази успавана жртва и они ће се спустити и истрести пљусак лијепљивог ензима који ће узроковати 2К4 поена по циклусу све док се не опере (штета се смањује по један поен за сваку бочицу воде просуте, а комплетно потапање у води неутралише дејство). Црвени цвјетови потом пружај усвоје пипке ка жртви, црпећи њене тјелесне течности тако наносећи К6 поена штете по циклусу.

О:4; Дж:3; Вл:1+К4м; Пеб: 5К4м; 5К4м; Дом:1м; Е:2К10 (6); Пр:+3

Бн:+2 (види опис)

Ш: види изнад; Ос: с:7; сп:8; г:6; п:-; м:5; сн:4; и:7; Кр:-; Ор: н; Хр:14; Пн: +,+,+; М: подручја под избацивачем трња; Орг: 1-50% усамљена, 51-85% пар, 86-100% група (К4+2); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:2

### **81-100% Жута миришљава**

**пузавица** Жута миришљава пузавица је биљка која напада човјеколика бића, црпе из њих памет и претвара их у жуте зомбије. Пузавица је велика, светло зелена пењућа биљка са лишћем налик бршљану, К4 тамно зелена лоптаста коријена и 2К6 јарко жута цвијета са љубичастим мрљама. Она може да прекрије подручје од 5м квадратних од свој једног лоптастог корјена. Штета која се нанесе бршљану се занемарује осим ако није нападнут корјен јер ће пузавица врло брзо поново израсти из њега. Пузавица има слатки опојни мирис док је успавана. Пузавице су успаване све док се створење не приближи на три метра када се најближи цвјетови окрену према жртви и избаце миришљави полен. Жртва погођена поленом мора направити успјешну теп м или ће бити зачарана и кренути према биљци, опирајући се свему што покуша да је спријечи. Када жртва достигне пузавицу, зелена лопта продужује своје коријење у главу жртве и долази до мозга за два циклуса. Потом жртва губи К/2 поена памети током сваког следећег циклуса. Жртва сведена на 0 поена памети моментално умире, а жртве сведене на 1 или 2 поена постају жути зомбији под контролом пузавице. Ако биљка

умре прије него што доведе своју жртву на статус зомбија поени памети ће се враћати један поен дневно. Ако се биљка убије зомбији који су преостали могу да се излијече помоћу темо неутралисање отрова и четири недеље потпуног одмора. Само човјеколика створења људске величине могу постати жути зомбији, а пузавица може да контролише једног зомбија за свака два цвијета која посједује. Постајући зомбији жртве добијају жуту боју и стакласти поглед, а у осталом изгледају као и прије и носе исти оклоп и оружје који су носили прије времена промјене. Имају исто поена енергије као прије али нападају као чудовишта другог нивоа стом разликом што не могу користити никакве чини нити добијају никакве додатке због изузетних особина при нападу или одбрани. Жути зомбији нису прави немртви и не може се на њих утицати вјештинама или чинима које дјелују на немртве. Сваки зомби ће служити пузавицу 1+К4 мјесеца након чега ће умријети пошто се удаљи најмање 200м од ње, а из сјемена које се налази у његовој глави изниће нова пузавица.

О:4; Дж:3; Вл:2м; Пеб: К4м; К4м; Дом:3м; Е:2К10 (6) за сваки корјен који биљка посједује; Пр:+3

Бн:+2 (види опис); По: стварање жутих зомбија. И биљка и зомбији су имуни на све чини које утичу на мозак.

Ш: види изнад; Ос: с:7; сп:7; г:6; п:-; м:5; сн:5; и:7; Кр:-; Ор: н; Хр:14; Пн: +,+,+; М: подручја под избацивачем трња; Орг: 1-50% усамљена, 51-85% пар, 86-100% група (К4+2); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:2

### **(86-93) Дивовске животиње**

Овај додатак се може додати скоро свим животињама, чак и злим и фантастичним животињама, било да су они грабљивци или не иако у задњем случају они су страшнији. Овакве животиње често су изузетне и понекад и предмет обожавања других раса, а обично су производ неке страшне магије, природе или



неког давног проклетства или воље божанских сила, па чак понекад могу бити и у доброј мјери и мутирана или у неком измјењенијем облику од оригиналног. Базно створење којем се додаје додатак да је дивовско увећава своју величину за дупло и притом се повећава за један ниво, Ке и Бн, а особине се мјењају на следећи начин с: +К4, сп:-К4/2; г:+К4; п:-К4/2; сн:-К4/2. У случају да је дивовско створење три, четири или пет пута веће од своје величине за сваку величину која је већа од дуплога додаје се по још један овакав додатак у зависности коло је веће од дуплог. Значи ако је три пута веће од своје величине, на дупло додајемо још један додатак ових вриједности, за четири пута још два и за пет још три.

Да би одредили колко је животиња пута већа од своје величине бацамо К100 и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1-50% два пута, 51-75% три пута, 76-90% четири пута, 91-100% пет пута.

### (94-98) Дивовски инсекти

Дивовски инсекти су подврста дивовских животиња која најчешће има жаоке са отровом којима могу да убоду противника и они могу бити само сметња или пак веома смртоносни, а напашће кад год су гладни или се осјећају угрожени. Овдје је описано њих неколико, а треба напоменути да и дивовски пауци спадају у ову категорију али су они описани посебно.

**1-15 Дивовски мрав** (радник и ратник) Дивовски мрави су међу најјачим и најприлагодљивијим од дивовских инсеката, радници и ратници су дугачки скоро два метра, а краљица и до скоро 3м. Ратници имају и жлијезде за производњу киселине које ако успјешно погоде жртву наноси и додатну штету. Краљице имају једну Ке више и обично је око њих К10х10 радника и 4Кх5 војника.; О:14; Дж:8г; Вл: с(1,4м; 200кг); Пиб:1,8м; 1м; Дом:1м; Е:1К10 и 2К10 (6 и 11);

Пр:+3; Бн: +1 и +2 (боре се са великим кљештима која су на доњем дјелу вилице; По: ако дивовски мрав погоди карактера он може да још једном баца бн у истом циклусу и да покуша да зграби жртву својим кљештима. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је дивовски мрав држи зграбљену, а то се може прекинути само успјешно баченим лкп с и лкп сн. Ако је жртва мале величине и мање дивовски мрав може и да је одвуче ако направи успјешну провјеру снаге током сваког циклуса када то покуша; Ш: К6 угриз и К10 угриз и киселина К4 (ратници), Ос:с:7; сп:7; г:7; п:2; м:8; сн:7; и:6; Кр:14 (добро); Хр:12; Пн: -1,+,-21; Орг: 1-15% усамљени ратник, 16-30% група ратника (1+К4), 31-70% група радника (2+К4) или 71-100% одред радника (5+К6+ратник); Освр: киселина дивовског мрва (До:р; Вр:30; Тж:0,3) се може покупити, а сваки ратник има 1+К4 дозе које може да употреби у битци; Н:1 и 2

**15-30 Дивовска пчела** Иако су много веће од обичних пчела дивовске пчеле које су обично око 1,5м дужине се генерално понашају као и њихови мањи рођаци. Обично нису агресивне осим када бране себе или своју кошницу.; О:12; Дж:6г; Вл: м(1м; 50кг); Пиб:1,5м; 0,7м; Дом:1м; Е:1К10 (6); Пр:+3; Бн: +1 (пчела напада убадајући жаоком, а при томе и убризгава отров. Жаока остаје у тјелу жртве пчела умире); Ш: К4 и отров (дјелује попут обичног отрова и има само једну дозу), Ос:с:8; сп:11; г:8; п:2; м:9; сн:7; и:6; Кр:6(просјечно), лет 22 (добро); Хр:13; Пн: -(1,6),-7,-(18,19,20,21); Орг: 1-30% усамљена, 31-70% рој (1+К4) или кошница (10+2К6); Освр:може се узети једна бочица обичног отрова ако га дивовска пчела претходно не употреби; Н:1

**31-50 Дивовска стршљен** Дивовски стршљенови су исто тако агресивни и територијални као и њихови мањи рођаци. Нападају када су гладни или угрожени убадајући своју жртву до смрти, а потом односе њихова тјела у својих кошница која им служи као храна за њихове још неизлегле



младе.; О:12; Дж:10г; Вл: с(1,5м; 100кг); Пеб:2,5м; 1,4м; Дом:1м; Е:2К10 (11); Пр:+3; Бн: +4 (Стршљен напада уједајући са кљештима на доњем дјелу вилице, а при том убризгава и отров); Ш: К6+2 и отров (дјелује попут јачег отрова и има само једну дозу); Ос:с:12; сп:9; г:10; п:2; м:9; сн:7; и:5; Кр:5(лоше), лет 18 (просјечно); Хр:14; Пн: -(1,6),-7,-(18,19,20,21); Орг: 1-30% усамљена, 31-70% рој (1+К4) или кошница (10+2К6); Освр:може се узети једна бочица јачег отрова ако га дивовски стршљен претходно не употреби; Н:2

**51-65 Дивовска јеленак** Ова бића су озбиљне штеточине која гладно прождиру све врсте усјева, тако да једна буба може да очисти цјелу фарму за кратко вријеме.; О:16; Дж:10г; Вл: с(1,4м; 50кг); Пеб:3м; 2м; Дом:1,5м; Е:2К10+2 (13); Пр:+3; Бн: +6 (дивовски јеленак јуриша на противнике и гризе са својим великим кљештима попут рогова); По: може да гази створења мале величине и мање, а она ће истрпити 2К6 поена штете од тога осим ако не баце успјешно лксб, а дивовски јеленак такође може и да нападне другог противника у истом циклусу својим кљештима; Ш: К12+4 угриз, Ос:с:14; сп:7; г:11; п:2; м:7; сн:6; и:5; Кр:7(просјечно); Хр:14; Пн: -(1,6),-7,-(18,19,20,21); Орг: 1-70% група (1+К4) или 71-100% већа група (5+К6); Н:2

**66-75 Дивовска богомољка** Овај стрпљиви месождер остаје попуно непокретан док сакривен чека жртву да му се приближи.; О:12; Дж:6г; Вл: с(1,5м; 350кг); Пеб:3м; 1,5м; Дом:1,5м; Е:2К10 (11); Пр:+3; Бн: +4 (дивовска богомољка користи обје бодљикаве канце и ујед током напада); По: ако дивовска богомољка погоди жртву мале величине и мање има право да још једном баци бн у истом циклусу и да покуша да зграби жртву својим кљештима. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је дивовска богомољка држи зграбљену, а то се може прекинути само успјешно баченим лкп с и лкп сн. Посједује вјештину сакривање, али само у зеленилу; Ш: К10+2 удар канцама

и угриз, Ос:с:12; сп:5; г:10; п:2; м:10; сн:8; и:5; Кр:5(просјечно), лет 5 (лошије); Хр:14; Пн: -(1,6),-7,-(18,19,20,21); Орг: усамљена; Н:2

**76-85 Дивовски стонога** Дивовске стоноге се крећу гдје год их њихова глад поведе, а воле да се хране малим животињама али се не устежу да нападну ни човјеколика створења или веће жртве.; О:14; Дж:8г; Вл: с(1,6м; 300кг); Пеб:3м; 1,5м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3; Бн: +2 (дивовске стоноге ће напасти било шта што подсјећа на храну, гризући својим чељустима и убризгавајући отров); Ш: К6 и отров (дјелује попут обичног отрова и има само једну дозу), Ос:с:9; сп:10; г:7; п:2; м:7; сн:6; и:5; Кр:10 (просјечно); Хр:13; Пн: -(1,6),-7,-(18,19,20,21); Орг: 1-50% усамљени ратник, 51-100% група (1+К4); Освр:може се узети једна бочица обичног отрова ако га дивовска стонога претходно не употреби; Н:2

**86-100 Дивовска шкорпија** Дивовске шкорпије су жестоки грабљивци који праве страшне чегртаве звуке док се крећу по каменом поду подземља. Главно оружје шкорпије је њена шаока која је подигнута високо обично колко је створење широко.; О:12; Дж:7г; Вл: с(1,4м; 80кг); Пеб:1,5м; 0,8м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3; Бн: +2 (дивовске шкорпије ће у већини случајева напасти било које створење које им се приближи и обично ће кренути у јуриш на жртву. Напада тако што прво жртву кљештима зграби, а потом када је она ухваћена убада жаоком на репу); По: ако је жртва нале величине или мање дивовска шкорпија ће је зграбити кљештима и наносиће јој аутоматску штету сваког следећег циклуса све док се она ослободи што може урадити једино ако баци успјешну лкп с и лкп сп; Ш: К6 кљештима и жаоком на репу којом убризгава отров (дјелује попут јачег отрова и има само једну дозу); Ос:с:9; сп:7; г:10; п:2; м:7; сн:7; и:4; Кр:7 (просјечно); Хр:13; Пн: -(1,2), -(7,8), -(18, 21,22); Орг: 1-50% усамљен или 51-100% група (1+К4); Освр: може се узети једна бочица јачег отрова ако га дивовска стонога претходно не употреби; Н:2



**(99-100) Чудовишно огромне звјери**

Ово су звјери које нарастају до неслућено великих пропорција што може бити под утицајем магије, чудних природних процеса или експеримената или датирају из неког другог доба или времена. Било како било ова чудовишта се могу срести у разним облицима али сви се могу груписати у четири најчешћа облика јављања и то 1-25% инсектоидни, 26-50% човјеколики, 51-75% гуштеролики облик, 76-100% комбиновани или мутирани облик (30% случајева), комбинације или мутације по избору ВИ.

Њихово понашање је у већини случајева као и код њихових мањих рођака али ипак у великој мјери агресивније поготово према људима и цивилизацији. Понекад ова бића могу и бити окренута злу поготово ако су створена под утицајем неких злих магичних експеримената.

Овај додатак се може додати скоро свим животињама, чак и злим и фантастичним животињама, било да су они грабљивци или не. Базно створење којем се додаје додатак да је чудовишно огромно увећава своју величину за до 30 пута, и притом се повећава за 2К4 нивоа, Ке и Бн, а особине се мјењају на следећи начин с: +10К4, сп:-2К4; г:+10К4; п:-К4; сн:-К4

**(9-10) Остала неодређена бића****(1-40) Магична статуа**

Магичне статуе су оживљене камене статуе животиња или људи (или разних других полуоблика које занатилја направи слиједећи своју машту и вјеровање) које могу бити средње или веће величине. Прављење тих магичних статуа подразумјева употребу магије (лкзч чин за прављење магичне статуе) и елементалних сила. Оживљавајући дух за статуу је елементална сила природе која се по

правилу добија из елемента земље. Процес заробљава духа земље, веже га за тјело статуе и покорава га вољи његовог творца.

Да би се магична статуа могла направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цјена је 2000 зл. Цјена израде средњих статуа је 400 зл, а кипова односно већих статуа је 800 зл. Први ступањ прављења је израда тјела, а потом и извођење магичних ритуала који трају недељу дана, а творац мора да зна и да посједује вјештину прављења магичних предмета.

Најчешће овакве статуе се остављају у просторијама као чувари, а изгледају попут украса. Често се такође постављају умјесто стубова односно имају улогу кариатида. Магична статуа када се сусретне најчешће извршава последње инструкције које су му дате најбоље што може, а ако буде нападнут узвратиће нападом.

Да би одредили изглед сусретнуте магичне статуе бацамо К100 бацање и 30% означава да је има животињски облик или облик чудовишта, 31-70% да има људолики облик, а 71-100% да има полуоблик што значи комбинација људског и животињског или неког чудовишног. Када сусретнемо статуу бацамо К100 да би одредили њену величину и 1-70% значи да смо сусрели обичну, 71-90% значи да смо сусрели већу статуу (кип) која има двоструко више поена енергије (када се убије добија се 50% више искуства), а 91-100% означава да смо сусрели већу статуу на којој су при коришћењу чини уграђени и ријетки састојци који јој повећавају енергију и она ће имати троструко већу енергију од обичне статуе (када се убије добија се 100% више искуства).

**Карактеристике:** О:15; Дж:30000; Вл: с или в(1,8 или 2,3м; 100 или 150кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10+8 (19); Пр:+3

Бн:+2 (Магичне статуе у борби су опасне због њихове снаге и чврстине. Ипак оне су без ума и не могу да ураде ништа друго осим да извршавају последње издате наредбе њиховог господара које су најчешће да чувају неко



мјесто и да убију било кога ко уђе, а такође ове статуе се често користе за зидање или копање у напреднијим културама. Обично ако су људског облика нападају рукама, а ако су животињског или полуживотињског нападају канцама. Творац може да да магичној статуи једноставан програм којим ће руководити њеним акцијама ако је он одсутан као што је “Остани у овом подручју и нападни сва бића која уђу, а не кажу лозинку”, “Укључи аларм и нападни сва бића која уђу а не кажу лозинку” и сл, а да би се тај програм промјенио потребна је поновна употреба лкзч чини за прављење магичне статуе. Како статуе не морају да дишу оне могу да се боре у скоро свим условима од морских дубина до највиших планинских врхова. Карактери како ударају стату од ње ће одпадати дјелови и када њена енергија дође до нуле на крају ће се распасти и бити надаље неупотребљива)

Ш: К8 рукама или канцама; Ос: с:10; сп:8; г:14; п:4; м:8; сн:7; и:5; Кр:8м (просјечно); Ор: н; Хр:-; Пн:+,+,+; М: радионице за израду магичних статуа; Орг: 1-20% усамљен, 21-70% група (К4), 71-100% банда (2К8); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: -; Н:2

### **(41-60) Јача магична статуа (проста, сложенија, сложена)**

Оп: јаче магичне статуе или големи су магично створене машине људског изгледа, велике снаге и издржљивости. Прављење тих магичних статуа подразумјева употребу магије (тема чин за прављење јаче магичне статуе) и елементалних сила.

Оживљавајући дух за голема је елементална сила природе која се по правилу добија из елемента земље. Процес заробљава духа земље, веже га за тјело статуе и покорав га вољи његовог творца.

Да би се јача магична статуа односно голем могао направити прво мора да постоји радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цјена је 2000 зл.

Цјена израде просте јаче мачичне статуе је 1000 зл, сложеније 2000 зл и сложене 3000 зл. Први ступањ прављења је израда тјела, а потом и извођење магичних ритуала који трају укупно мјесец дана, а творац мора да зна и да посједује вјештину прављења магичних предмета.

Да би одредили сусретнуту јачу магичну статуу бацамо К100 бацање и 1-50% проста јача магична статуа, 51-80% сложенија јача магична статуа, а 81-100% да је сложена јача магична статуа. Такође постоји и 20% вјероватноће да голем има дупло већу енергију што се постиже специјалним зачаравањем и у том случају ће искуство добијено када се он убије бити веће за 50%.

Просте јаче магичне статуе су једноставнији механизми направљени од доступнијих и не тако добрих материјала које обликом генерално подсјећају на човјечији изглед. Њих има неколико врста и то:

**1-20% Големи од меса** су големи направљени од комада мртвих тјела који се саставе у једну цјелину. Најчешће су тешки преко 200кг, а њихова кожа је блиједа и иструлила због чега ниједна животиња својевољно неће пратити по мирису таквог голема. Такође процес стварања овог голема је изузетно зао и њега најчешће праве само зли мађионичари.

**21-40% Голем од костију** прави се од било које врсте костију и тежи само 30кг. Често ови големи могу да се помјешају са обичним немртвима што може у борби да буде фатално. Као и код голема од меса ову статуу само могу направити зли мађионичари.

**41-60% Дрвени голем** је направљен од дрвета

**61-80% Глинени голем** је направљен од глине

**81-100% Стаклени голем** је направљен од тврдог стакла

Сложеније јаче камене статуе се праве од камена и оне су познатије као **камени големи**. Праве се од фино истесаног камена и најчешће теже око 700кг. Камени голем је



најчешће облика фигуре у оклопу на коме је истакнут симбол његовог творца.

Сложене јаче магичне статуе се израђују од гвожђа, најчешће теже око 1,5т, а познате су и као **гвоздени големи**. Као и камени големи најчешће обликом подсећају на оклопљену фигуру човјека са симболом творца на оклопу.

**Карактеристике:** О:14,17,19;

Дж:100,30000 и 50000; Вл: д(3м; око 300кг или 700кг или 1,5т); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 3К10+15,4К10+28,5К10+45 (31,49,71); Пр:+3

Бн:+9,+11,+13 (Јаче магичне статуе или големи су у борби изузетно опасни због њихове огромне снаге и чврстоће. Како су без ума они не могу да ураде ништа без наређења свог господара. Они изричито извршавају само њихова наређења (за шта није потребно кориштење чини довољан је само глас господара који голем препознаје) и нису у стању да спроведу никакву своју стратегију нити тактику. Они су без емоција у борби и врло их је тешко испровоцирати. Власник голема може њиме да управља ако је голем удаљен 20м од њега и у стању да чује свог власника. Ако му се не командује голем најчешће извршава последње инструкције које су му дате најбоље што може, а ако буде нападнут узвратиће нападом. Творац може да да магичној статуи једноставан програм којим ће руководити њеним акцијама ако је он одсутан као што је “Остани у овом подручју и нападни сва бића која уђу, а не кажу лозинку”, “Укључи аларм и нападни сва бића која уђу а не кажу лозинку” и сл. Како големи не морају да дишу они могу да се боре у скоро свим условима од морских дубина до највиших планинских врхова); По: големи могу да причају али врло мало тј само основне ствари и то на језику њиховог господара. Сви големи су отпорни на све магије и молитве изузев што су просте јаче мачичне статуе осјетљиве на магични електрицитет и ватру која их успорава на једну трећину кретања током 3К циклуса (дрвеном наноси и додатних К6 поена штете), камени голем није отпоран на молитву

претварање стјена у блато, а гвоздени је осјетљив на ефекте рђе.

Ш: К8+6,7,8 рукама+1 због дивовске величине; Ос: с:16,17,18; сп:6; г:15,17,19; п: -; м:8; сн:2; и:4; Кр:6м (лошије); Ор: н; Хр:-; Пн:+,+,+; М: радионице за израду голема; Орг: 1-40% усамљен, 41-80% група (К4), 81-100% банда (2К8); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: -; Н:3,4,5

### (61-65) Оживљени предмет

Ово су предмети оживљени помоћу тшзч оживљавање предмета од стране веома моћни мађионичара или свештеника. Најчешће корсници те чини зачарају предмет који желе да их прати или да у њему одлажу веома важне ствари за то вријеме као што су књиге чини, састојци и сл. Предмет је под потпуном контролом корисника све док постоји и он му изадје наредбе усмено, а предмет ће се трудити да све наредбе у потпуности изврши у складу са својим могућностима. Оно што треба истаћи је да предмету израсту магичне руке и ножице (више њих по жељи корсника) које предмет може по потреби да склопи или расклопи и које ће бити невидљиве док су склопљене. Такође предмет посједује чуло слуха и вида иако нема видљиве очи на себи. У свему осталом предмет ће се понашати као кућни љубимац и корсник може да га остави по жељи на неком мјесту све док се он не врати, а предмет ће чувати простор на коме се налази и чак извршавати неке мање задатке у складу са својом ограниченом памећу. Најчешће предмети који се оживљавају су ковчези али могу бити и остали као што су комоде, ормари, столови и сл, па чак и механичке справе и аутомати.

**Карактеристике:** О:13; Дж:500; Вл: с(око 2м; зависи); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3;

Бн:+3, +4 или +5 (Оживљени предмети обично нападају гризући или ударајући бјесно све док могу или жртва не одустане од борбе)



Ш: К6 или К12 залетом или ударцем у зависности од величине и тврдоће или пола од тога успјешним угризом; Ос: с:9;сп:9;г:9;п:4; м:7;сн:7;и:6; Кр:9м (просјечно); Ор:н; Хр:14; Пн:+,+,+; М: мађионичарске или свештеничке 75% појединачно, 76-100% група (2К4); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл:-; Н:3,4,5

### (66-70) Оживљена материја

Оживљена материја је материја (елемент, полуелементи исл.) коју је оживио неки веома моћан корисник чини помоћу тшзч оживљавање материје. Ова стврења се најчешће користе као чувари и имају исте особине опоут полуелементала.

### (71-80) Оклоп чувар

Оклопи чувари су створени са гводеном лојалношћу према својим творцима и врло ријетко својевљно лутају. Умјесто тога они служе као чувари за много година након смрти њиховог творца и господара неуморно чувајући одређена мјеста или вриједне ствари. Понекад ова бића могу и да освете своје творце који су убијени пратећи наређења која су уграђена у њих и они могу да превале огромне раздаљине испуњавајући свој задатак. У 20% случајева на њега могу бити употребљене разне чини са сталним дејством као што је лкма безтежински пад и сличне, а поред тога такође постоји и 20% вјероватноће да оклоп чувар има дупло већу енергију што се постиже специјалним зачаравањем и у том случају ће искуство добијено када се он убије бити веће за 50%.

**Карактеристике:** О:16; Дж:50000; Вл: с(2м; око 250кг; Пеб:1м;1м; Дом:1м; Е:4К10+24 (45); Пр:+3

Бн:+10 (Оклоп чувари могу да користе сво оружје које уобичајени ратници могу да употребе као и све магичне предмете који не захтјевају активациону ријеч да би се употребили. ); По: отпорни су на све чини које утичу на мозак, а такође сваки магични напад

који је усмјерен на оклопа чувара има 30% шансе да га излијечи придодавајући половину поена енергије од штете коју би му иначе нанео.

Ш: оружјем +6; Ос: с:16; сп:7; г:16; п:10; м:8; сн:7; и:6; Кр:7м (просјечно); Ор: н; Хр:-; Пн:+,+,+; М: јазбине оклопа чувара; Орг: 1-40% усамљен, 41-80% група (К4), 81-100% банда (2К8); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: -; Н:4

### (81-100) Клон

Клонови настају употребом чини (најчешће тезч клонирање) и након њиховог стварања постају зависна бића која су најчешће под нечијом контролом и служе његовим циљевима. Клонови су мање интелигентнији од својих господара и обично се користе за физичке радове или у борби, а такође постоје и савршенији клонови (срећу се у 10% случајева и то у 80% случајева усамљени) који су створени тшма напредније клонирање и који су познати као напредни клонови. Напредни клонови су идентичних особина као и њихови господари (укључујући и ниво искуства), али и веома ријетки јер их је теже направити.

**Карактеристике:** О:као базно створење; Дж:2К10; Вл: -( као базно створење); Пеб: као базно створење; Дом: као базно створење; Е:као базно створење; Пр: оружјем; Ноио: као и базно створење

Бн:као базно створење (као базно створење али обично уз мање мудрости, вјештине и знања)

Ш: као базно створење; Карактеристике: Ос: с-; сп:-; г:-; п:-2К4; м:-2К4; сн:-К4; и:-К4; Кр:као базно створење; Ор: као базно створење; Хр:као базно створење; Пн:+,+,+; М: јазбине клонова; Орг: 1-10% усамљени, 11-20% у пару, 21-80% дружина (2К4), 81-100% банда (5К8); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:најмање други, а највише трећи.



## (10) Створења духовних димензија

## Табела димезија (К100)

Нематеријалне димензије постојања су духовне димензије и оне су првенствено нематеријалне односно недодирљиве из нашег свијета односно материјалне димензије. Нематеријалне димензије започињу димензијом мисли (која се још зове димензија маште или димензија снова) која испуњава цјелокупан нематеријални простор. На некој димензионој равни добре димензије односно мјеста у оквиру димензије мисли се налазе изнад док су зле димензије односно оне повезане са злом испод. У тој димензији су такође све остале и прво по неком редосљеду је димензија напретка и димензија пропадања. Димензија напретка је на горњој равни и садржи ствари које теже ка развоју и напредку раса у материјалном свијету као и њиховом вјечном животу, док је димензија пропадања на доњој и супротно димензији напретка садржи све ствари које расе у материјалном свијету воде у пропаст и распадање, као и смрт тих раса и њихово нестајање. Поред њих постоје и елементалне димензије и полуелементалне димензије у којима су бића разних оријентација али заједничко им је да су направљена од елемента који та елементална или полуелементална димензија представља. И на крају као нека круна свега је небеско царство које је састављено од духова добра и душа које су узнатрдовале у добру, док је на дну поднебесје односно мјесто гдје живе духови зла и душе оних који су узнатрдовали у злу. У небеском царству влада савршена хармонија и то је најчешће једно велико поље на коме се налазе савршени градови добрих душа у гдје у високим кулама столују праведни људи и влада општа љубав и праведност, док у поднебесју влада општи хаос и грабеж за престижем и влашћу, а правде и поштења нема нимало.

Да би стекли преглед димензија и насумично одредили једну за потребе игре могуће је употребити табелу испод

1-5%	Паклени понори (пакао), оријентација: з-вз
6-10%	Ад (предворје пакла), оријентација: пз-з
11-20%	Димензија пропадања, оријентација: пз-вз
21-30%	Елементалне димензије (1-25% вода, 26-50% земља, ватра 51-75%, 76-100% ваздух), оријентација: з-д иако претежно н
31-40%	Споредне елементалне димензије (1-25% дим, 26-50% лед, 51-75% блато и 76-100% магма), оријентација: з-д иако претежно н
41-50%	Полуелементалне димензије (1-10% муње, 11-20% паре, 21-30% минерала, 31-40% свјетлости, 41-50% соли, 51-60% вакума, 61-70% пепела, 71-85% сјенке и 86-100% прашине), оријентација: з-д иако претежно н
51-60%	Димензије паганских митова (чистилиште). То су сви митови, митске земље у које душе иду након смрти из разних култура: 1-5% вјечна ловишта (или димензија звјери, америчко индијански мит), 6-10% олимп (грчки мит), 11-15% римски мит, 16-20% нирвана, 21-25% валхала (викиншки мит), 26-30% египатски мит, 31-35% вавилонско персијски, 36-40% азтечко мајански, 41-45% кинеско јапански, 46-50% афричко домородачки, 51-55% аустралијско домородачки, 56-60% келтски, 61-65% словенски, 66-70% галски, 71-75% германски, 76-95% неки други (можда и измишљен од некога, из књиге и сл), 96-100% индијски. Оријентација: з-д иако претежно н
61-70%	Звјездана димензија (алтернативна материјална димензија са можда малко другачијим правилима од уобичајених), оријентација: з-д



- 71-80% Димензија мисли и снова,  
оријентација: з-д
- 81-90% Димензија напретка, оријентација:  
пд-вд
- 91-95% Рај (предворје небеског царства),  
оријентација: пд-д
- 96-100% Небеско царство, оријентација: д-вд

### (1-2) Становници споредних духовних димензија

Постоје многе споредне духовне димензије или свијетови постојања које могу да се употребе у игри ради занимљивости и што бољег осмишљавања свијета у коме се игра. За разлику од материјалног свијета који нас окружује те димензије су више духовног карактера и најчешће постоје само у мислима људи који се њима баве и знају више о њима од осталих (или их обожавају попут разних божанстава и сл.). Створења која се у њима налазе најчешће не могу да се материјализују у овом нашем свијету односно материјалној димензији мада понекад могу да уђу помоћу димензионих капија које их доводе до материјалне димензије. Димензије су такође и далека и недоступна мјеста и нестражени простори, који се могу достићи само помоћу разних моћних чини или осталих магичних или технолошки веома напредних средстава. По неком редосљеду важности почећемо од звјезданих димензија.

Звјездане димензије испуњавају како материјални тако и нематеријални свијет. Укратко једна звјездана димензија је један соларни или звјездани систем са својим планетама и својим особеностима. У њему могу да се налазе разне ствари, зависно од маште и жеље ВИ и потреба игре али у суштини могућности су неограничене. Значи у игри постоје небројено много звјезда које су свака за себе посебни систем са својим особеностима и правилима која су обично јединствена за тај специфични систем. Често у звјезданим димензијама као и у свим осталим

закони физике не морају увјек да се поштују и могуће су разне комбинаци, нпр острва лебде ваздухом на којима се налазе градови разних створења, свјет је облика диска и лети кроз свемир на великој корњачи као што је то у Тери Прачетовом дисксвијету и сл.

Следеће по реду су елементалне димензије. Елементалне димензије су састављене од једне материје и то основних елемената земље, ваздуха, воде и ватре као и осталих споредних као што су дим, лед, блато и магма. У њима се предпоставља да је све подређено једном елементу и да у њој живе створења која су сачињена од тог елемента. Нпр елементална димензија земље ће садржати бића која су направљена од земље или су са њом веома повезана као што је нпр елементал земље. Постоје такође и полueleменталне димензије и то муње, паре, минерала, свјетлости, соли, вакума, пепела, прашине и сјенке. Елементалне димензије су смјештене на разним јестима кроз свемир било да је то духовни или материјални свијет.

Поред елементалних димензија постоје и димензија напретка, још звана и као димензија живота и насупрот њој димензија пропадања (распадања) или димензија смрти. Ово су углавном духовне димензије и тако у димензији напретка налази све што је добро и што тежи хуманизму, напретку и вјечном животу, док се у димензији смрти налазе разне лоше ствари и ужаси које расама материјалног свијета шкоде и воде га у пропаст.

И коначно постоји димензија мисли још знана као димензија маште или димензија снова. Карактеристично за ову димензију је да је она повезана са свим осталим димензијама и да их испуњава и међусобно повезује. Ово је такође и димензија гдје су сви снови, ноћне море, жеље, надања, страхови и стрепње. Са овом димензијом ми смо понекад спојени мислима или када спавамо и она је такође нематеријална димензија као и све остале које смо до сада споменули за разлику од материјалне димензије односно стварног свијета који нас окружује. У димензији маште



се налазе и сва створења које је људски ум икада смишљао попут античких богова, разних страшних и ужасних створења и сл. Такође већина створења попут минотаура, кентаура, оркова и сл. која је споменута у овој књизи могла би да спада у категорију бића из маште односно прецизније бића из димензије маште. Такође овдје се налазе сва божанства којима се разна створења моле и која су најчешће само измишљена или су персонификације разних добрих или злих духова. Ако се игра у неком реалнијем окружењу она наравно не би требала да постоје али увјек се ту могу довести из димензије маште помоћу разних димензионих капија, моћних чини и сл. У крајњој линији играчи и ВИ могу да одреде границу између маште и стварности у којој сматрају да би им било најзанимљивије да играју.

Над свима њима, како материјалним свјетом тако и нематеријалним, управља небеско царство својим небеским промислом и становници небеског односно духовног тј. нематеријалног свијета. Али ту опет постоји свеprisутна борба између добра и зла тј. злих духова и на неким мјестима добро је више присутно док је на другим зло присутније (за више о небеском царству и злим духовима видјети у поглављу Становници нематеријалног или духовног свијета). Свака димензија има своју независност и ту су често разна створења која имају своју самосталност и живе по својим правилима и са својим владарима. Створења из нематеријалних димензија могу да се материјализују у материјалном свијету помоћу магија или молитава и то се често дешава било да су призвани од моћних мађионичара или свештеника или да су ту магију извели сами или је она пак изведена од других моћних сила. У материјалној димензији таква створења ће најчешће тежити да остваре своје интересе или оно што буду принуђени да ураде, а потом да се врате у своју димензију постојања.

### (1-10) Лавин

Изгледају као врло мишићави људи са главама разних животиња (одредити бацајући на подтабели животиња у овој књизи, али најчешћи облик је пас, ован или велика мачка). Настањују димензију напретка али често се могу срести и у другим димензијама па чак и у самој материјалној димензији. Они су по природи склони добру и шампиони су љубави, а такође веома су вјешти са магијом коју користе да би помогли себи, а и другима. Често ће је и мјењати или чак и поклањати или ипак само трговати њоме. Нису им недоступне ни најаче чини и најчешће ће употребити разноврсте чини које омогућују телепортацију или путовање кроз димензије да би дошли до мјеста гдје су потребни.

**Карактеристике:** О:15+1 због високе сп; Дж:-; Вл: в(2,5м; 100кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 3К10+3(19); Пр:+2 или оружјем - 1; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% прстенасти оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+5; ор:+4; он:+4) и 1-10% дворучном сјекиром коју користе једном руком, 11-100% лакшим дворучном мачем који користе једном руком

Бн:+8 (Лавини су веома ефикасни и застрашујући борци који веома вјешто употребљавају дворучке мачеве и своје зубе у борби. Велики су противници зла и у борби ће увјек појурити да злу нанесу што већи ударац); По: Имају способност да једном дневно промјене облик у животињу чију главу имају и често то користе ради камуфлаже. Могу да прате трагове и памте мирисе, и да три пута дневно лијече лакше ране.

Ш: К+4 (угриз) или оружјем К10+4 (користи лаки дворучни мач једном руком као брже оружје); Ос: с:14;сп:11;г:11;п:9; м:7;сн:5;и:9; Кр:17м (просјечно); Ор:вд-н; Хр:15; Пн:-,-,-; М: димензија напретка; Орг: 1-50% појединачно, 51-80% група (3) или 81-100% јединица (10); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:3



**(11-15) Свјетлодух**

Ово су три свјетлашца попут мало веће бакље која свјетле јасно бјелом свјетлошћу. Она ће радо помоћи добром путнику намјернику и жељна су свих ситуација гдје могу бити од помоћи. Причају меким мушким или женским гласом. Настањују димензију напретка али се не ријетко могу наћи и другдје, као и материјалном свијету тј материјалној димензији. Обично су у нечијој служби као гласници или чувари.

**Карактеристике:** О:21+2 због високе сп, Дж:-; Вл: м(1м;-); Пеб:1м; 1м; Дом: Линија погледа; Е: 2К10 (11); Пр:+3

Бн:-; (У борби свјетлодухови лебде ван домета оружја и испале своје пројектиле којих имају 7 које након 7 сати могу поново да напуне. Њих избацују по два у облику два зрака свијетла који дјелују као лкма магични пројектил али са бржим дејством); По: ако су у шкрипцу или уплашени могу да угасе своју свјетлост што ће их учинити скоро невидљивим. Имају 75% отпорност на чини.

Ш: као лк ма магични пројектил; Ос: с:6; сп:12; г:6; п: 10 ; м:10; сн:11; и:10; Кр: лет 44м (добро); Ор: д-вд; Хр:13; Пн:-,-,-; М: рај или небеска капија; Орг: 1-50% појединачно, 51-80% група (3) или 81-100% јединица (10); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:2

**(16-20) Чудовиште ноћне море**

Чудовиште ноћне море је становник злих димензија, а поготово димензије пропадања. Оно може да узме више облика али његов главни облик је велика кугла са четири пипка дужине око 3м који се звршавају великим и страшним главама са огромним зубима којим чудовиште уједа противнике. Свуда по тјелу су ужасне приказе страшних и језивих лица која урличу од бола и агоније тако да сам поглед на створење чим се угледа паралише од страха један циклус ако се не

баци успјешна теп м. Поред овога облика створење може да узме и облике неких других страшних звијери (то се при сусрету створења дешава у 50% случајева) али те звијери ће такође имати по себи ужасна лица и такође ће поглед на њих паралисати жртве. Ова створења ће имати поред тога и четири главе које су на пипцима дужине 4м које ће штрчати из заједничког врата. Да би одредили тјело створења чији је облик чудовиште ноћне море попримило бацамо на табели створења, а без обзира на облик који је узело чудовиште ће и даље имати исте карактеристике, нападе и енергију као и раније. Понекад се ова бића могу наћи и у материјалној димензији и то на мјестима највећих ужаса или могу бити призвана од разних злих култова.

**Карактеристике:** О:17; Дж:-; Вл: с(2м; 500кг); Пеб:3м; 3м; Дом:3м; Е: 7К10 (36); Пр:+3

Бн:+7 (Чудовиште напада што је више могуће жртава својим главама гризући их и кидајући их)

Ш: К12 угризом за сваку главу коју има; Ос: с:9; сп:7; г:9; п:9; м:7 сн:8; и:2; Кр:14м лет (лошије), као да је употребљена лкшч крила али са том разликом да се крила не појављују већ тјело чудовишта ноћне море лебди; Ор: з-вз; Хр:15; Пн: -,-,-; М: мјеста ноћних мора; Орг: 1-60% усамљени, 61-85% пар или 86-100% група (2+К4); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: двоструко; Н:7

**(21-30) Механоид**

Ово су оживљена механичка бића која настањују разне димензије од којих је димензија напретка најчешћа. Њихов изглед је попут механички примитивних робота који су оживљени помоћу магије. Постоје двије врсте и то 1-30% борбени и 71-100% услужни механоиди и у оба случаја њихова величина је до 2,1м.

Услужни механоиди су за разлику од борбених много паметнији али њихова способност борбе је знатно мања. Њихова



првенствена улога је да помажу и служе својим господарима у свим областима у којима могу, а способни су да причају заједничким језиком ограничено, најчешће области у којој су специјализовани да раде. Облик им варира али најчешћи облици су облик лопте, коцке или неког ромбоида који има попут штапова танке ноге и руке и понекад крилца која им помажу код хода. Зависно од врсте они по себи могу да имају разне додатке и алате који могу бити корисни при раду или при борби.

Борбени механоиди су најчешће израђени у облику грабљивих животиња као што су велике мачке, медвједи, вукови, велики инескти и сл. Њихова основна функција је да чувају и бране мјесто гдје се налазе по упутствима господара или да му служе као тјелохранитељи.

Да би се било који механоид могао направити потребна је радионица односно лабораторија за израду магичних предмета и њена цјена је 2000зл и употреба тшма стварање механоида. Цјена израде једног механоида је минимум 2000зл, док је цјена израде већег механоида (до 2,7м) најмање 4000зл. Први ступањ прављења је израда тјела, а потом и извођење магичних ритуала који трају недељу дана, а творац мора да зна и да посједује вјештину прављења магичних предмета.

Када сусретнемо механоида бацамо К100 да би одредили његову величину и 1-70% значи да смо сусрели обичну, 71-100% значи да смо сусрели већег механоида који је бећи и има двоструко више поена енергије (када се убије добија се 50% више искуства).

**Карактеристике:** О:11 и 15; Дж:1000; Вл: с или в(до 2,1м или до 2,7м; до 300 или 450кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 4К10+8 (29) или 4К10+24 (45 борбени механоиди); Пр:+3

Бн:+4 или +7 (Сусретнути механоиди се боре прилично паметно најчешће пратећи последња добијена упутства од господара. Обично не нападају осим ако нису испровоцирани или присиљени на одбрану. Борбени механоиди често чувају одређена

мјеста и напаћће улезе који одговарају опису или не знају шифру у зависности од добијених упутстава)

Ш: К4 рукама или К10+3 канџама и угризом (борбени механоиди); Ос: с:10 или 13; сп:7; г:12 или 16; п:7 или 4; м:6; сн:7; и:6; Кр:7м (просјечно); Ор: н; Хр:-; Пн:+,+,+; М: радионице за израду механоида; Орг: 1-50% усамљен, 51-90% група (К4), 71-100% већа група (2К8); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:4

### (31-40) Елементал



Елементали су отјелотворење или оваплоћење основних природних елемената, а то су ваздух, ватра, земља и вода. Они су дивљи и опасни као и елементи које они представљају и од којих настају. Сви елементали су отпорни на отров, успављивање, парализу (укочивање) и ошамућивање.

#### 1-25% Елементал

**ваздуха** (мањи, средњи или велики) Елементали ваздуха су међу најбржим и најспретнијим створењима што постоје. Они ријетко напуштају своју димензију постојања осим када су призвани негдје друго помоћу чини. Елементали ваздуха изгледају као безобличан помјерајући облак. Тамнији дјелови паре која се крећу попут вртлога дају изглед уста и два ока. Елементали ваздуха причају ваздушним језиком иако се ријетко труде да то и раде. Њихови гласови звуче као грмљавина торнада или потмуло стењање поноћне олује.

О:14,15 или 16; Дж:800; Вл: о(5м,8м или 11м; 100, 150 или 200кг); Пеб:3, 4 или 5м; 3, 4



или 5м; Дом:2,3 или 4м; Е: 3К10+3,4К10+12,5К10+15 (19,33,41); Пр:+3

Бн:+8,13 или +18 (Њихова изузетна брзина чини елементале ваздуха корисним на пространим бојиштима или у великим ваздушним борбама); По: специјалне способности су му ваздушна надмоћност што му даје предност над свим створењима која су у ваздуху која кад се боре против елементала ваздуха трпе ограничење на бн од -1 док се боре са њим у ваздуху. Такође елементал може да се претвори једном у сваких десет циклуса у вртлог ваздуха и да остане у том облику по један циклус за сваки ниво елементала. Вртлог је 2м широк код основе и до 10м широк на врху, а висок је до 20м. Елементал контролише колика је његова тачна висина али ипак мора бити најмање 3м.

Створења која су мања величином од елементала могу да претрпе штету када су ухваћена у вртлог и могу бити подигнути у ваздух. Да би избјегли прву штету (К20) који удар вртлога наноси баца се лкп сп, а потом се мора бацити и друга лкп сп да би избјегли да буду ухваћени моћним вјетром и подигнути у ваздух у унутрашњост вртлога, након чега се трпи К20 поена штете, сваког циклуса док се не побјегне одатле. Створења која лете могу да покушавају сваког циклуса да побјегну из вихора и за то им је потребна једна успјешна лкп сп иако ће и даље трпити штету. Елементал може да избаци из себе створења кад год то пожели, а она ће излетјети гдје год их вртлог избаци. Призвани елементал ће увјек избаци створења из себе прије него што се врати у своју димензију постојања.

Ако елементал додирне тло он ствара и вртлог прашине и комада земље око себе, а имаће пречник који је једнак половини висине елементаловог вртлога и има центар у тачки гдје вртлог додирује земљу. Тај облак самњује видљивост на само 2м и то чак и ако се користи ноћни вид. Створења на удаљености до 2м су 50% сакривене док на већој удаљености су потпуно сакривене. Они који су на подручју облака морају бацити лкп сп да би употребили чин.)

Ш: ударац рукама К10, К12+2 или К20+4 и додатак +2 због величине; Ос: с:10, 12 или 14; сп:15,17 или 19; г:11, 13 или 15; п:4; м:8; сн:8; и:7; Кр: лет 60, 68 или 76м (добро); Ор: н; Хр:17; Пн:,-,-; М: елементална димензија ваздуха; Орг: 1-40% мањи елементал, 41-75% средњи елементал, 76-100% већи елементал; Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: остаци елементала ваздуха (До:р; Вр:200; Тж:0,1) се могу покупити најдуже 3К4 циклуса након његове смрти и од њега ће остати 3К6 остатака који се морају сваки посебно ставити у стаклену бочицу или ће у супротном испарити и бити неупотребљиви. Они се могу употребити као замјена за било који рјетки, уобичајени или чести састојак, а вјероватноћа да неће успјешно да ради је 30%; Освр:-; Бл: -; Н:3,4 или 5.

**26-50% Елементал земље** (мањи, средњи или велики) Земљани елементали су неизмерно снажни и јаки, а већи од њих могу скоро све да сравне са земљом. Они изгледају као веома велика камена човјеколика бића, а састављени су од од земље, камења, плементих метала, драгуља и од ствари из којих је и призван. Увјек има хладно и безизражајно лице са отвором попут уста и два ока која сијају као избрушени сјајни драгуљи. Елементали земље причају земљаним језиком иако ријетко се труде да то и раде. Њихови гласови звуче као ехо у тунелу, подрхтавање земљотерса или ударање камена о камен.

О:14,15 или 16; Дж:800; Вл: о(5м,8м или 11м; 10, 15 или 20т); Пеб:3, 4 или 5м; 3, 4 или 5м; Дом:2,3 или 4м; Е: 3К10+6,4К10+16,5К10+18 (22,37,44); Пр:+3

Бн:+8,11 или 14 (Иако се елементал земље покреће споро, он је немилосрдан противник); По: може да се креће кроз земљу или камен лако као кад се људи крећу по површини земље. Ипак не може да плива и мора или да заобиђе воду или да прође испод ње кроз земљу али ће то рјеђе учинити. Такође елементал земље има супериорност када се налази на тлу које је земљано и ако и он и његов противник додирују тло он ће



имати додатак од +1 на БН и на штету коју наноси. Ако су противницу у ваздуху или у води елементал ће трпити ограничење од -4 на БН и штету коју наноси)

Ш: ударац рукама К10+5, К12+7 или К20+9 и додатак +2 због величине; Ос: с:15, 17 или 19; сп:5, 7 или 9; г:12,14 или 16; п:4; м:8; сн:7; и:5; Кр:10,14, или 18м (лошије); Ор: н; Хр: 15,16 или 17; Пн:,-,-; М: елементална димензија земље; Орг: 1-40% мањи елементал, 41-75% средњи елементал, 76-100% већи елементал; Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: остаци елементала земље (До:р; Вр:200; Тж:0,1) су исти као и код елементала ваздуха; Освр:-; Бл: -; Н:3,4 или 5

**51-75% Елементал ватре** (мањи, средњи или велики) Ватрени елементали су брзи и окретни. Макар и мали додир са њима је довољан да упали већину материјала. Они изгледају као један висок млаз пламена са два додатка попут руку са сваке бочне стране. Ове руке се стапају са стјелом сваког часа и поново се одвајају како се елементал креће. Једине ствари на лицу елементала ватре су два плава пламена на мјесту очију. Ватрени елементал не може ући у воду нити у било коју течност која није запаљива, тако да је вода непрестива препрека осим ако он може да прескочи преко ње. Елементали ватре причају ватреним језиком иако ријетко се труде да то и раде. Њихови гласови звуче као пуцкетање и пламен ватре која гори.

О:14; Дж:800; Вл: о(5м,8м или 11м; 200, 350 или 600кг); Пеб:3, 4 или 5м; 3, 4 или 5м; Дом:2,3 или 4м; Е: 3К10+3,4К10+12,5К10+15 (19,33,41); Пр:+3

Бн:+6,11 или 16 (Елементал ватре је жесток противник који своје противнике напада директно и дивље. Он ужива да спаљује створења и предмете из материјалног свјета и претвара их у пепео. Карактери који буду успјешно погођени од елементала ватре ће се и запалити осим ако не баце успјешно лксб, тесб или тшсб и истрпиће К6 поена штете по циклусу током К4, К6 или К8 циклуса у зависности од величине елементала који их погоди. Карактери који покушају да

ударе елементала са обичним оружјем трпе ватрену штету као да су погођени од ударца елементала ватре. Запаљиви материјали који су на карактерима ће се у оба случаја запалити осим ако не баце успјешно лксб)

Ш: ударац рукама К10, К12+2 или К20+4 и додатак +2 због величине; Ос: с:10, 12 или 14; сп:13, 15 или 17; г:11, 13 или 15; п:4; м:8; сн:7; и:6; Кр:26, 30, 34м (лошије); Ор: н; Хр: 15,16 или 17; Пн:,-,-; М: елементална димензија ватре; Орг: 1-40% мањи елементал, 41-75% средњи елементал, 76-100% већи елементал; Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: остаци елементала ватре (До:р; Вр:200; Тж:0,1) су исти као и код елементала ваздуха; Освр:-; Бл:-; Н:3,4,5

**76-100% Елементал воде** (мањи, средњи или велики) Елементал воде може бити дивљи и снажан попут олујног мора. Он изгледа попут високог пирамидастог таласа који има мање таласе као руке, а два круга дубоко зелене боје су му на мјесту очију. Водени елементал не може да се удаљи од воде из које је призван више од 50 метара. Елементали воде причају воденим језиком иако ријетко се труде да то и раде. Њихови гласови звуче као разбијање таласа о стијене или као олуја на океану.

О:14; Дж:800; Вл: о(5м,8м или 11м; 5,7 или 10т); Пеб:3, 4 или 5м; 3, 4 или 5м; Дом:2,3 или 4м; Е: 3К10+6,4К10+16,5К10+30 (21,37,56); Пр:+3

Бн:+4,11 или 16 (Водени елементал воли да се бори на већим површинама воде гдје може да нестане испод површине воде и изненада да се појави нарастајући иза његових противника)

Ш: ударац рукама К10+3, К12+5 или К20+7 и додатак +2 због величине; Ос: с:13, 15 и 17; сп:10, 12 и 14; г:12, 14 и 16; п:4; м:8; сн:7; и:5; Кр:20, 24 или 28м (лошије); Ор: н; Хр:15,16 или 17; Пн:,-,-; М: елементална димензија воде; Орг: 1-40% мањи елементал, 41-75% средњи елементал, 76-100% већи елементал; Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: остаци елементала воде (До:р; Вр:200; Тж:0,1) су



исти као и код елемента ваздуха; Освр:-; Бл:-; Н:3,4,5

### (41-50) Полуелементал

Полуелементали или бебе елементали су најслабији од елелемента али ипак у свему подсећају на своју већу браћу и иако не тако снажни понекад могу да задају бриге онима које сусретну. Обично имају довољно јачине да нанесу штету ударцем који поред не толике силе има и све особености елемента од којег је сусретнути полуелементал сачињен.

**Карактеристике:** О:13; Дж:300; Вл: с(1,5м; 100кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 2К10 (11); Пр:+3;

Бн:+2 (Полуелементали у борби подсећају на своју већу браћу само што немају ни приближно толику моћ)

Ш: К4; Ос: с:9;сп:9;г:9;п:4; м:7;сн:7;и:6; Кр:9м (просјечно); Ор:н; Хр:14; Пн:-,-,-; М: елементалне димензије; Орг: 1-50% појединачно, 51-100% група (2К4); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:-; Н:2

### (51-60) Камени

Камени су бића попут елемента која изгледају као велике покретне стјене које имају камене руке и ноге, док им се лице налази на предњој страни велике стјене јајатог облика, која им је и тјело. Ова бића су релативно интелигентна и крећу се споро, а живе у планинама гдје могу да осјете моћ стјена око себе којима могу да управљају. Типична камени је висине око 3м али изузетно стари примјерци могу да буду величине и омањег брда, ипак у том случају ће бити веома мало покретни и успавани док је њихова снага и моћ огромна (по један ниво су већи за сваку 1000г након 3000-те, а такође имају мању спретност за по К4 поена до најмање 1). Могу бити створени и помоћу магије и то **тшма Стварање камених.**

У суштини ова бића су нека врста елемента земље и њихов дом је та елементална димензија иако се понекад стицајем околности могу наћи и у материјалном свијету у мањим породичним групама. Камени немају никакву видљивију културу, а оно што им је особено је да уживају у сакупљању драгуља из земље и повремено пјевају стварајући музику која је изузетно лијепа иако мало особена и веома дубоких камених тонова. Они тако сједе и пјевају што је обично и знак осталима на њихово присуство јер камени иначе урањају у земљу када осјете вибрације других створења која се приближавају. Неки мудраци чак мисле да ова скоро магична музика понекад може да изазове или спријечи земљотресе или помјерања тла.

Иначе они немају природних непријатеља осим оних који желе да се домогну њихових драгуља тако да могу да сакупе и прилично блага које остаје након поражених нападача. Хране се стјенама, поготово гранитом, а оброци који се дешавају једном у три мјесеца и поједено стјење постаје дио тјела оживљених стјена. Размножавају се стварајући мање камене који временом расту, а такође се осјећају одговорним за оближње стјене на сличан начин као и дрвочувари за дрвеће шуме. Поред драгуља које носе са собом камени обично знају гдје су остали многобројни драгуљи као и вене племенитих метала иако их оне не занимају. За ове информације се понекад моћни појединци могу да цјенкају иако је са каменима тешко доћи до договора јер су они храбри и снажни борци који су по природи територијални и који не би толерисали вађење руде или драгуља у њиховој близини. Камени понекад служе као чувари разних важних ствари или грађевина у служби добра или моћних, најчешће добрих, појединаца.

**Карактеристике:** О:20; Дж: до 6000г; Вл: д (3м; 3т); Пеб:2,5м; 2,5м; Дом:2,5м; Е: 5К10+50 (76); Пр: +3

Бн:+10 (камени воде веома усамљене животе и воле живот са неколицином



припадника своје врсте док остале расе избјегавају па чак и слична створења као што су елементали земље. Они ће зато када им се неко приближи најрадије да избјегну сусрет урањајући у земљу али ако буде јурени или на други начин узнемиравани неће се устручавати од борбе.); По: Урањање у земљу једном дневно за шта је потребно K4+1 циклус.

Ш:K12+6 песницама; Ос: с:15; сп:5; г:20; п:3; м:6; сн:7; и:5; Кр:10м(лошије); Ор: пд-пз; Хр:18; Пн:+,-10,+; М: пропланци стјена; Орг: 1-60% усамљени или 61-100% група (K4+1); Ва:+; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: троструко; Н:5 или већи

### (61-80) Магични дух

Магични духови или у народу познати као духови из чаробних лампа су створења која живе у елементалним димнезијама. Они су чувени по својој снази, лукавству и вјештини са обмањивачком магијом.

Магични дух понекад користи материјалну димензију као неутрално тло за састанке или борбе против својих противника или своје врсте као и сакупљање добара која нису доступна у њиховим димензијама гдје нормално живе.

Борба: магични духови највише воле да изманевришу и надмудре своје непријатеље. Они такође нису толко поносни и побјећи ће ако то значи да ће преживјети да би се поново борили. Ако су притјешњени или заробљени, они ће покушати да се погоде, нудећи благо или услуге у замјену за њихове животе или слободу. Магични духови могу три пута дневно да уђу у било коју елементалну димензију као да користе темо капија и да поведу још шест особа са собом под условом да се држе за руке, а такође могу да комуницирају мислима односно телепатски са било којим створењем на удаљености од 100м.

**1-50% Јани** Јанији су најслабији од магичних духова. Они су састављени од сва четири елемента и морају због тога провести

највише времена у материјалној димензији. Они воле усамљене пустиње и скровите оазе, гдје могу да буду и сакривени и сигурни.

Друштво јанија је врло отворено и у њему су мушкарци и жене равноправни. Сваким племеном управља војвода (маркиз, барон, шеик или паша) и један или два витеза (ага или везир). Изузетно моћне војводе добијају титулу деспота (гроф или емир) и у временима потреба они сакупљају и командују великим снагама јанија који су понекад уједињени са људима.

Многе групе јанија су номадске и путују са стадима камила, коза или оваца од оазе до оазе. Ови путујући јанији изгледају попут људи у сваком погледу и често се бркају са њима све док не буду нападнути. Територија од јани племена може се протезати стотинама километара у било којем правцу.

Јани могу преживјети у елементалним димензијама ваздуха, земље, ватре или воде 48 сати. Ако се не врате у материјалну димензију када то вријеме истекне они ће губити по један поен енергије за сваки сат који проведу у елементалној димензији након тог времена све док не умру или се поново не врате у материјалну димензију.

Јани говоре заједничким језиком, плус ваздушни, водени, ватрени и земљани језик, као и небески или језик поднебесја.

О:8; Дж:200; Вл: с(1,8м; 80кг); Пиб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 4K10 (21); Пр:оружјем; Ноио: 1-20% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 21-50% прстенасти оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5; ор:+4; он:+4), 51-100% ланчани оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+6) и 1-30% кратки мач и лук, 31-80% дугачки мач и лук или 81-100% лаки дворучни мач и лук

Бн:+5, +4 са дистанцим оружјем (Јани су физички снажни и храбри, и не опраштају лако увреде или тјелесне повриједе. Ако сусретну непријатеља којег не могу поразити у равноправној борби, они ће употребити лет и невидљивост да би се прегруписали и изманеврисали до тактички боље позиције. У борби најчешће носе ланчане оклопе, а од



чини могу да употребе три пута дневно лкмо прављење хране и пића, тема чин за невидљивост, лкзч смањење или повећање (смањење (Од)) и лкмо разговарање са животињама и њих могу да користе на 4. нивоу искуства без обзира да ли су авантуристи или не. Ако су авантуристи ове чини су им додатне поред било којих других које им пружа њихово авантуристичко занимање.

Ш: мачем са додатком +1 због изузетне снаге или луком без додатка; Ос: с:11; сп:10; г:9; п:10; м:10; сн:9; и:8; Кр: 10м (просјечно) и лет 10м (лошије); Ор: најчешће н; Хр:15; Пн:+(4,5,6),+,+; М: скровишта или оазе јанија; Орг: 1-30% усамљени, 31-70% дружина К4+1, 71-100% група 4К4; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:4

**51-75% Ђини** Ђинији су магични духови из елементалне димензије ваздуха. Они живе на лебдећим острвима од земље и стијења која су најчешће К10 километара величине у пречнику и она су претрпана са грађевинама, парковима, двориштима, изворима, фонтанама, и скулптурама. Сваким острвом влада локални војвода (маркиз, барон, шеик или паша)

Структура друштва ђинија је заснована на правилу да краљ (кан, раца или калиф) влада и њему служе разни нижи племићи и званичници по титулама. Краљ влада свим посједима ђинија који су у домету два дана путовања и њега савјетују шест кнезова (принчева, падишаха или везира), и свештеника који му помажу да одржи правилне односе на посједима.

Ако већа војна сила нападне нечији посјед, курир који је обично најмлађи ђин се шаље до следећег посједа који је обавезан да пошаље помоћ и да пошаље два или више курира да јави следећим посједима тако обавјештавајући цјели народ у кратком року.

Такође поред обичних постоје и племенити ђинији који сачињавају само 1% популације ђинија. Они ако их ухвате неђинији могу да им дарују 3 жеље да би их ослободили и то ће дјеловати као тшма чин за

испуњење жеље само што ђини неће трпити ограничења која су повезана за ову чин када их користе људски корисници.

Ђини причају ваздушни, анђеоски и заједнички језик.

О:14; Дж:1000; Вл: д(3,3м; 50кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 6К10+12 (43); Пр:оружјем; Ноио: 1-50% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 51-100% ланчани оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+6) и 1-30% јатаган и лук, 31-80% дугачки мач и лук или 81-100% лаки дворучни мач и лук

Бн:+10 (Ђинији презиру физичку борбу и више воле да користе своје магичне моћи и ваздушне способности против својих непријатеља. Ђин који је бројно надјачан обично одлети и постане вихор да би спријечио оне што га прате); По: специјалне способности ђинија су ваздушна надмоћност која им даје предност над свим створењима која су у ваздуху која кад се боре против ђинија трпе ограничење на бн од -1 док се боре са њима у ваздуху. Такође ђини може да се претвори једном у сваких десет циклуса у вртлог ваздуха и да остане у том облику седам циклуса. Вртлог је 2м широк код основе и до 10м широк на врху, а висок је до 20м. Ђини контролише колика је његова тачна висина али ипак мора бити најмање 3м.

Створења која су мања величином од ђинија могу да претрпе штету када су ухваћена у вртлог и могу бити подигнути у ваздух. Да би избјегли прву штету (К20) који удар вртлога наноси баца се лкп сп, а потом се мора бацити и друга лкп сп да би избјегли да буду ухваћени моћним вјетром и подигнути у ваздух у унутрашњост вртлога, након чега се трпи К20 поена штете, сваког циклуса док се не побјегне одатле. Створења која лете могу да покушавају сваког циклуса да побјегну из вихора и за то им је потребна једна успјешна лкп сп иако ће и даље трпити штету. Ђини може да избаци из себе створења кад год то пожели, а она ће излетјети гдје год их вртлог избаци.



Ако ђини додирне тло он ствара и вртлог прашице и комада земље око себе, а имаће пречник који је једнак половини висине елементаловог вртлога и има центар у тачки гдје вртлог додирује земљу. Тај облак самњује видљивост на само 2м и то чак и ако се користи ноћни вид. Створења на удаљености до 2м су 50% сакривена док на већој удаљености су потпуно сакривена. Они који су на подручју облака морају бацити лкп сп да би употребили чин.

Ш: оружјем +2 и додатак +1 због величине; Ос: с:12; сп:12; г:10; п:10; м:10; сн:10; и:10; Кр:24м (просјечно) и лет 24м (просјечно); Ор: обично д; Хр: 17; Пн:-,-,-; М: елементална димензија ваздуха; Орг: 1-30% усамљени, 31-70% дружина К4+1, 71-100% група 4К4, ако нису у елементалној димензији ваздуха ограничење -50% на бацање; Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: уобичајено; Н:6

**76-100% Ефрет** Ефрети су магични духови из елементалне димензије ватре. Прича се да су направљени од базалта, бронзе и залеђених пламенова. Они су злогласни због своје мржње према ропству и служењу, жељи за осветом, окрутној нарави и способности да намаме и доведу у заблуду. Њихов првобитан дом је обично у неком већем ефретском граду али ипак многи ефрети имају предстраже свуда по елементалној димензији ватре. Они су непријатељи ђинија и нападају их увјек када их сретну.

Ефретима влада цар (махараца или султан) чији је дом и палата у највећем, престоном ефретском граду. Њега служе многи нижи племићи, а шест великих војвода (маркиза, барона, шеика, паша или шерифа) се у његово име баве ефретским пословима у материјалној димензији.

Ефретска престоница је обично огромна тврђава која је дом већини ефрета. Она лебди у врелим подручјима елементалне димензије ватре и ограђена је морима и језерима пламтеће магме. Град лежи на полулопти од ужареног месинга која је велика око 100км у пречнику. Становништво тог града је далеко

веће од било којег великог града у материјалној димензији.

Ефрети причају заједничким језиком, ваздушним и језиком зла.

О:14; Дж:1000; Вл: д(3,6м; 1т); Пеб:2м; 2м; Дом:2м; Е:6К10 (31); Пр:оружјем; Ноио: 1-50% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 51-100% ланчани оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+7; ор:+6; он:+6) и 1-30% јагаган и лук, 31-80% дугачки мач и лук или 81-100% лаки дворучни мач и лук

Бн:+11 (Ефрети воле да своје непријатеље доводе у заблуду и збуњују их. Они то чине подједнако из уживања као и због борбене тактике); По: Ефрети од чини могу да употребе три пута дневно зпч пламтеће руке, зпч препознавање зачараности, лкзч смањење (Од), тема чин за невидљивост, тема зид ватре, тема чин за мјењање облика, могу да испуне 3 жеље не еферетима да би их ослободили и то ће дјеловати као тшма чин за испуњење жеље само што ефрети неће трпити ограничења која су повезана за ову чин када их користе људски корисници, лкмо прављење хране и пића, лкзч смањење или повећање (смањење (Од)) и лкмо разговарање са животињама и њих могу да користе на 4. нивоу искуства без обзира да ли су авантуристи или не. Ако су авантуристи ове чини су им додатне поред било којих других које им пружа њихово авантуристичко занимање.

Ш: оружјем +4 и додатак +1 због величине; Ос: с:14; сп:11; г:10; п:12; м:10; сн:10; и:7; Кр:22 (просјечно); Ор: уобичајено з; Хр: 17; Пн:-,-,-; М: елементална димензија ватре; Орг: 1-30% усамљени, 31-70% дружина К4+1, 71-100% група 4К4, ако нису у елементалној димензији ваздуха ограничење -50% на бацање; Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: -; Н:6



**(81-90) Тритон**

Тритони најчешће живе у елементалној димензији воде али понекад се нађу и у материјалној димензији из неких незнатних разлога. Они живе у мору и воле топлије воде али могу и да толеришу хладнију воду у дубинама.

Тритон формљују заједнице или у великим подводним замцима изграђеним од стјена, корала или других природних материјала или у фино обликованим пећинама. Ловци и сакупљачи, тритони узимају од великог морског блага само онолико колико им је потребно да преживе. Они су по природи сумњичави према становницима површине и највише воле да не долазе у контакт са њима ако је то могуће. Међутим, тритони се оштро обрачунавају са створењима која намјерно упадају у њихову територију и они ће их заробити и оставити на милост мору, да плутају без икакве опреме бар двадесет километара од обале.

Тритон су природни непријатељи окрутних и злих људи ајкула и те двије расе не могу да егзистирају у миру. Ратови међу њима су дуготрајни и крвави који понекад заустављају пловидбу бродова и поморску трговину.

Тритон је скоро људске величине и његова доња половина се завршава са ногама на којима су ујесто стопала пераја, док је горњи дио људски. Тритони имају сребрнасту кожу која прелази у сребрнасто плаве крљушти на доњем дјелу њихових тјела. Њихова коса је дуоко плаве или плаво зелене боје. Тритони говоре подводним и заједничким језиком.

**Карактеристике:** О:10; Дж: 80г; Вл: с(2м; 100кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр: оружјем; Ноио: 1-40% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 41-100% коштани оклоп, капа и средњи штит (ог:+6; от:+5) и 1-

50% копље и мрежа, 51-100% трозубац и мрежа

Бн:+3 (тритон који су по природи усамљеници највише воле да избјегну борбу, али ипак они дивље бране своје домове и посједе када то прилике налажу. Они нападају са оружјем за блиску борбу или дистанцим у зависности од потребе. Ако се сусретну у њиховом дому или јазбини у 90% случајева ће имати пријатељска створења као јахаће животиње.) По: Тритон може једном дневно да употреби тема чин за призивање елементала и често бирају да призову елементале воде како би им помагали

Ш: оружјем; Ос: с:9; сп:7; г:9; п:9; м:9; сн:8 и:8; Кр: пливање 14м (добро); Ор: најчешће н; Хр:14; Пн: +(4,5),-,+(21); М: подводна насеља тритона; Орг: 1-70% дружина (К4+1), 71-90% јединица (5+К6) или 91-100% одред (20+К6х10); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:3

**(91-100) Саламандер**

Елементална димензија ватре је дом многим чудновати м бићима, укључујућ и и застрашуј

уће легије саламандера. Змијолика створења, они живе у металним градовима која зраче надприродном врућином. Саламандери имају мишићаве руке прекривене црвено црним љускама, дугачки реп од појаса па наниже и грабљиво изгледајућа гуштеролика лица. Они су себични, сурови и уживају да муче друге. Ријетко се сусрећу без њихових ужарених





металних копаља, али понекад носе и друга оружја. Када су призвани у материјалну димензију саламандери често помажу ковачима и радницима у ковачницама. Њихова способност да раде са металом док је он још на ватри чини их једним од најбољих радника са металом било гдје.

Саламандери се размножавају асексуално и сваки ствара ларву током сваких десет година живота, а потом је одржава у ватреним рупама све док она не достигне зрелост. Пламена браћа и просјечни саламандери су уствари двије различите врсте док племенити саламандери се уздижу из редова просјечних саламандера. Саламандери причају ватрени језик. Неки просјечни саламандери и сви племенити причају и заједничким језиком.

Борба: Саламандери користите метална копаља загријана до усијаности од топлоте њихових тјела која су врела попут пећнице. Они највише воле да нападну прво оне који изгледају најјаче, а потом тек на крају слабије уз веома болан и садистички третман према њима; По: саламандери стварају толико топлоте да њихов сами додир проузрокује додатну ватрену штету од К6 поена, а такође то чине и њихова ужарена метална оружја. Просјечни и племенити саламандери имају могућност и да обмотају свој дугачки реп око жртве са којом се боре и то могу да учине по жељи у сваком циклусу додатно успјешно бацање за напад. Ако успију ухватиће жртву у стисак репом и наносити по додатних К6 поена штете све док је држе у стиску, такође и наносећи додатних К6 ватрене штете. Жртви се потом наноси иста штета као да је аутоматски погођена све док је ухваћена у стисак репом, а то се може прекинути само успјешно баченим лкп с и лкп сн. Такође саламандери су отпорни на штету од ватре било нормалне или магичне док трпе дуплу штету од напада хладноћом, а посједују и знање подједнаког кориштења обје руке које може бити корисно у борби.

Друштво: пламена браћа, најмањи саламандери су варвари и живе у племенима.

Често развијенији саламандери заснивају своја друштва на својим мањим рођацима који им служе. Племенити саламандери путују димензијама учећи тајна знања да би повећали своју моћ. Потом се ова искуснија створења враћају да би покорила своју споствену врсту и подигла велика краљевства. У мјешовитом друштву статус се одређује по величини и моћи. Пламена браћа су најнижа класа и први редови војске саламандера. Просјечни саламандери су средња класа и главна удрана снага војске, док су племенити саламандери команданти односно вође армија. Саламандери се труде најбоље што могу да се одупру господарима елементала у својој димензији као и осталих житеља који је настањују као што су нпр ефрети. Ипак они често не успјевају у томе и обично бивају претворени у робове од других ватрених господара или укључени у војске елементала.

**1-50% Пламена браћа** Друштво саламандера је описано на почетку

О:13; Дж:100; Вл: с(1,8м; 300кг);  
Поб:1,5м; 1,5м; Дом:1м; Е: 3К10 (16);  
Пр:оружјем; Ноио: 1-70% копље, 71-100%  
двоструки јатаган

Бн:+3 (боре се као што је дато у опису за саламандере на почетку)

Ш: оружјем; Ос: с:9; сп:9; г:9; п:10; м:10;  
сн:9; и:6; Кр:9м (просјечно); Ор:3; Хр:14; Пн:-,  
-, -; М: насеља саламандера; Орг: 1-30%  
усамљени, 31-60% пар или 61-100% група  
К4+1; Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл:  
убичајено (али само оно које је отпорно на  
толпоту); Н:3

**51-85% Просјечни саламандер** Друштво саламандера је описано на почетку

О:15; Дж:1000; Вл: Вл: в(2,6м; 600кг);  
Поб:2м; 2м; Дом:1,5м; Е: 5К10 (26);  
Пр:оружјем; Ноио: 1-70% копље, 71-100%  
двоструки јатаган

Бн:+5 (боре се као што је дато у опису за саламандере на почетку)

Ш: оружјем; Ос: с:10; сп:9; г:9; п:10;  
м:10; сн:9; и:7; Кр:14м; Ор:3; Хр:16; Пн:-,  
-, -; М: насеља саламандера; Орг: 1-30%  
усамљени, 31-60% пар или 61-100% група



K4+1; Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: уобичајено (али само оно које је отпорно на толпоту); Н:5

### 76-100% Племенити саламандер

Друштво саламандера је описано на почетку; О:17; Дж:1000; Вл: д(3,4м; 900кг); Пеб:2,5м; 2,5м; Дом:1,5м; Е:7К10+7(43); Пр:оружјем; Ноио: 1-70% копље, 71-100% двоструки јатаган

Бн:+11 (боре се као што је дато у опису за саламандере на почетку)

Ш: оружјем +4 и додатак +1 због величине; Ос: с:14; сп:9; г:11; п:10; м:10; сн:10; и:8; Кр:18 (просјечно); Ор: з; Хр: 18; Пн:-,-,-; М: елементална димензија ватре; Орг: 1-30% усамљени, 31-60% пар или 61-100% дружина К6+8; Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: двоструко (али само оно које је отпорно на толпоту); Н:7

### (3-4) Становници раја

Становници нематеријалног односно духовног свијета су бестјелесни и живе у својим посебним нематеријалним димензијама. Становници раја и небеског царства су по природи добри, док су становници ада и пакла зли и они су међусобом у непрестаној борби кад год се сусретну. Они се понекад могу чак и материјализовати на земљи односно у материјалном свијету али само најачи од њих су способни за такво нешто и то им одузима много енергије коју касније треба да надокнаде. Такође треба имати на уму да су ово чисто духовне силе које дјелују у духовном свјету и да ако и дјелују у материјалном свјету најчешће то чине на духовни начин и преко посредника, а појављују се само у случајевима од највеће важности. Међу собом причају језиком добра или језиком свјетлости односно језиком зла или језиком таме у зависности од своје оријентације.

Рај је предворје небеског царства и у њему су следећи добри духови који се могу телепортовати у свијет ради помоћи добрим људима, по наредби више силе или ако их неко призове.

### (1-20) Небеска створења

Небеска створења живе у димензијама добра и иако подсећају на створења из материјалне димензије она су љепша и племенитија од својих земаљских примјерака. Небеска створења најчешће су металних боја и то сребрне и златне. Небеска створења могу бити било која земаљска створења под условом да нису зле оријентисаности и њих ћемо означавати надаље као базна створења. Ова створења тада постају магична створења али иначе врста базног створења остаје непромјењена. Ова створења су обично изузетно добре нарави, племенита и кротка, а такође имају и нарав базних створења.

**Карактеристике:** О:као базно створење; Дж:+К20; Вл: (+К10цм; +К10кг); Е: као базно створење; Ноио:као базно створење

Бн: као базно створење (у битци најчешће ће напасти највеће зло које је присутно); По: једном дневно може да изазове додатну штету и то по 2 поена енергије за сваки ниво који посједује против злих створења; ноћни вид до 20м; отпорност на хладноћу, електрицитет и киселину и то по +1 додатак на провјеру за сваких 3 нивоа; штета коју трпе смањује се за по један поен за свака три нивоа која имају.

Ш: оружјем; Ос: с:+К4/2; сп:+К4/2; г:+К4/2; п:+К4/2; м:+К4/2; сн:+К4/2; и:+К4; Ор: пд-вд; Хр:+К4/2; Пн:-,-,-; М: јазбине потомака анђела; Орг: 1-60 % појединачно (60% имају сљедбенике), 61-100% група (К+1, 80% имају сљедбенике); Ва:д; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н: као базно створење



**(21-40) Потомак анђела**

Потомци анђела су особе које воде поријекло од анђела. Ефекти од тога да је једно тако моћно биће било предак осјећа се кроз многа покољења у породици. Иако разлике од обичних припадника своје врсте нису тако драматичне ипак њихови потомци посједују одређене специфичности. Потомци анђела имају мало анђеоске крви у својим венама, обично одрастају издвојено од својих вршњака, у друштву заузимају посебна мјеста, а често се баве и авантуристичким занимањима.

Потомци анђела имају божанскога у себи и они су обично високи, добро изгледајући и генерално пријатног карактера. Неки од њих имају мању физичку ману која указује на њихово поријекло као што је сребрна коса, златне очи и изузетно интензиван поглед. Већина их је добро оријентисано, боре се против зла и покушавају остале да убиједe да ураде праве ствари. Они се ријетко налазе у улогама вођа и често живе као усамљеници због своје потпуне посвећености циљу добра. Остали су мање фанатични и уклапају се без проблема у друштво.

**Карактеристике:** О: као базно створење; Дж: +К20; Вл: (+К10цм; +К10кг); Е: као базно створење; Ноио: као базно створење

Бн: као базно створење (потомци анђела обично воле поштenu и чисту борбу. Против изузетно злих противника бориће се са посебним жаром и до смрти); По: једном дневно могу да употребе зпч свијетло

Ш: оружјем; Ос: с: +К4/2; сп: +К4/2; г: +К4/2; п: +К4/2; м: +К4/2; сн: +К4/2; и: +К4; Ор: пд-вд; Хр: +К4/2; Пн: -, -, -; М: јазбине потомака анђела; Орг: 1-90 % појединачно (60% имају сљедбенике), 91-100% група (К+1, 80% имају сљедбенике); Ва: д; Трф: -; Љек: -; Сас: -; Освр: -; Бл: стандардно; Н: као базно створење

**(41-60) Полуанђео**

Небеска магична природа омогућава анђелима да се размножавају са скоро свим створењима. Изданци таквих јединстава, полуанђели, су предивна и славна створења. Да би извршавали своје дужности анђели понекад проводе доста времена у земљама смртника. Како су посвећени и брижни они се понекад заљубе са смртницима као што су људи, влиењаци и сл. Објекат заљубљености анђела никада нису зла створења и по правилу она су увијек паметна и узвраћају љубав својих бесмртних партнера и најчешће они чувају дјете и брину се за њега јер анђео обично има других дужности. Племенити и милостиви полуанђели су често разочарани злим стварима које се дешавају међу њиховом расом и имају по том питању озбиљан и понекад строг поглед на основне инстинкте или злонамјерне акције. Без обзира како изгледају полуанђели су увјек лијепи, zgodни и пријатни за чула, имају 1-10% златну или златасту кожу, 11-20% свјетлицаве очи, 21-90% анђеоска крила или 91-100% неки други сличан знак анђеоске природе. Никад потпуно се уклапајући у друштва смртника полуанђели су најчешће самотњаци и луталице које покушавају да исправе неправде гдје год и кад год могу.

**Карактеристике:** О: +К4/2; Дж: +К100; Вл: (+К100цм; +3К20кг); Е: +2К10 (11); Ноио: као базно створење

Бн: још +2 (У борби ће се борити против најјачег присутног зла.); По: једном дневно могу да употребе зпч свијетло, лкзч праведна свијетлост и лкмо лијечење лакших рана.

Ш: оружјем; Ос: с: +К4; сп: +К4; г: +К4; п: +К4; м: +К4; сн: +К4; и: +2К4; Ор: пд-вд; Хр: +К4; Пн: -, -, -; М: јазбине полуанђела; Орг: 1-80 % појединачно (60% имају сљедбенике), 81-100% група (К+1, 80% имају сљедбенике); Ва: д; Трф: -; Љек: -; Сас: -; Освр: -; Бл: стандардно; Н: +2



**(61-80) Анђелчић**

Анђелчићи су најмањи анђели који су висине око 1,2м и најчешће они помажу људима на земљи и труде се да им дају добар савјет кад могу. Ово је један од облика анђела првог степена у материјалном свијету.

**Карактеристике:** О:13; Дж:-; Вл: м(1,2м; 30кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10 (7); Пр:-1

Бн:+5 (Боре се помоћу чини или у крајњој нужди ножем); По: једном дневно могу да употребе три лакше чини које ВИ одређује по својој жељи насумичним бацањем на табели лакших чини без обзира на њихову врсту.

Ш: оружјем; Ос: с:10; сп:14; г:10; п: 14; м:14; сн:12; и:10; Кр:7м (просјечно), лет 28м (добро); Ор: вд; Хр:17; Пн:-,-,-; М: рај или небеска капија; Орг: 1-70% појединачно, 71-100% група (К+1); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:1

**(81-100) Анђео првог степена**

Ово су анђели чувари раја. Чине их Начела (највећег ранга, имају +2е више по Ке, начелују нижим чиновима, брину за државе, народе, племена, уче нас да поштујемо старешине и узводе достојне на старешинство), Архангели (средњи по рангу, имају +1е више по Ке, благовесте, пророкују, укрепљују веру), Ангели (најнижи по рангу, јављају мање тајне и намере Божије, подстичу на врлину) Свако има по једног од анђела који покушава да га доведе до небеског царства али не смије да се директно мјеша у његов живот осим уз божје одобрење. У случајевима напада злих сила могу се материјализовати на земљи да би помогли у борби против њих

**Карактеристике:** О:12+6 због високе сп; Дж:-; Вл: д(3м; 150кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 4К10+16 (37); Пр: Оружјем -6, ; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% прстенасти оклоп,

отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+5; ор:+4; он:+4) и 1-10% дворучном сјекиром коју користе једном руком, 11-100% лаким дворучном мачем који користе једном руком

Бн:+14 (Боре се лаким дворучним мачем који користе једном руком и као брже оружје. У борби ће се увјек борити против највећег зла које је присутно.); По: додатне особине које важе за све анђеле било којег степена:

**Појављивање** 2К4 пута, за анђеле 1. степена, К4 за анђеле 2. степена и К4/2-1 за анђеле трећег степена мјесечно смртницима и јачају их, тјеше и храбре својим савјетима и искушавањима која наводе на добро и добра дјела

**Снага** (дододатак не већ постојећу вриједност снаге): 01-25% Уобичајена, 26-45% +1, 46-60% +2, 61-80% +3, 81-100% +4

**Посебни напади** (један сваких 2К4 циклуса): 1-10% црпљење 2К10 животне енергије додиром ако се не баца успјешно лксб, 11-20% напад хладноћом, 2К10 штете свима у полупречнику 3м који не баце успјешно лксб, 21-30 ослобађање гаса, 2К10 штете свима у полупречнику 3м који не баце успјешно лксб, 31-40% напад са два магична пројектила који наносе 2к8 штете попут лк ма магични пројектил осим ако се не баца успјешно тесб, 41-50% напад топлотом, 2К10 штете свима у полупречнику 3м који не баце успјешно лксб, 51-79 употреба 2К4 чини које се одређују насумичним бацањем у табели чини, 81-90% призивање створења попут тема призивање створења само што ће у 30% случајева да призове К истих створења попут



створења попут њега, 91-100% призивање капије и дозивање 2К6 створења попут њега.

**Посебне одбране:** 1-10% Отпорност на киселину, 11-20% Отпорност на хладноћу, 21-30% Отпорност на електричне нападе, 31-40% Отпорност на ватру, 41-50% Отпорност на гас, 51-60% Отпорност на метал (гвожђе,



челик, сребро..., али не укључује магична оружја), 61-70% Отпорност на отров, 71-80% Обнављање (К6/2 поена енергије по циклусу), 81-90% Отпорност на чини, 91-100% Отпорност на оружје (ово се односи на магична оружја +1, +2 или +3)

**Остале способности:** 1-33% Одличан слух (одемегућава да буде изненађен, и омогућује откривање противника помоћу слуха), 34-67% Одличан вид (одемегућава да буде изненађен, и омогућује откривање противника помоћу вида, а могућ је и ноћни вид), 68% Способност да изненади противника (способност посебног кретања које дозвољава такво нешто)

Ш: К10+10 и додатак +1 због величине; Ос: с:20; сп:16; г:14; п:13; м:13; сн:13; и:14; Кр:32м (просјечно), лет 32м (просјечно); Ор: вд; Хр:17; Пн: -, -, -; М: рај или небеска капија; Орг: 1-50% појединачно, 51-80% група (3) или 81-100% јединица (10); Ва: -; Трф: -; Љек: -; Сас: -; Освр: -; Бл: стандардно; Н:4

## (5-6) Становници небеског царства

### (1-40) Анђео другог степена

Ову јерархију чине Господства (највиша у рангу, имају +2е више по Ке, господаре нижим чиновима, нису робови већ служе са радошћу, дају силу и мудрост земним господствима, уче нас да владамо вољом и осећањима), Силе (средњи по рангу, имају +1е више по Ке, дају силу чудотворства и помажу послушницима и слабима), Власти (најнижи по рангу, кроте демоне, одбијају искушења, помажу подвижницима); По: сви од ових анђела могу излијечити додиром до 70е. Они имају и додатне особине које се одређују на начин објашњен код анђела првог степена.

**Карактеристике:** О:17+7 због високе сп; Дж: -; Вл: д(3м; 150кг); Пиб:



1м; 1м; Дом:1м; Е: 6К10+30 (61); Пр: Оружјем -7; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% прстенасти оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+5; ор:+4; он:+4) и 1-10% дворучном сјекиром коју користе једном руком, 11-100% лаким дворучном мачем који користе једном руком

Бн:+24 (Боре се лаким дворучним мачем који користе једном руком као брже оружје. У борби ће се увјек борити против највећег зла које је присутно.)

Ш: К10+11 и додатак +1 због величине; Ос: с:21; сп:17; г:15; п:14; м:14; сн:14; и:15; Кр:34м (просјечно), лет 34м (просјечно); Ор: вд; Хр:17; Пн: -, -, -; М: небеско царство или небеска капија; Орг: 1-50% појединачно, 51-80% група (3) или 81-100% јединица (10); Ва: -; Трф: -; Љек: -; Сас: -; Освр: -; Бл: стандардно; Н:6

### (41-80) Анђео трећег степена

Херувими (средњи по рангу након серафима који су описани, испод имају +1е више по Ке, просвећују премудрошћу и богопознањем), Престоли (најнижи по рангу, разумни и по благодати богоносни, изливају силу правосуђа на престоле земаљских судија и владара).

**Карактеристике:** О:27; Дж: -; Вл: д(3м; 150кг); Пиб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 7К10+35 (71); Пр:оружјем -10; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% прстенасти оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+5; ор:+4; он:+4) и 1-10% дворучном сјекиром коју користе једном руком, 11-100% лаким дворучном мачем који користе једном руком

Бн:+29 (Боре се лаким дворучним мачем који користе једном руком као брже оружје. У борби ће се увјек борити против највећег зла које је присутно); По: сви од ових анђела могу излијечити додиром до 90е. Они имају и додатне особине које се одређују на начин објашњен код анђела првог степена.



Ш: К10+12 и додатак +1 због величине; Ос: с:22; сп:20; г:15; п:15; м:15; сн:15; и:16; Кр: 40м (просјечно), лет 40м (просјечно); Ор: вд; Хр:17; Пн:,-,-,-; М: небеско царство или небеска капија; Орг: 1-50% појединачно, 51-80% група (3) или 81-100% јединица (10); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:7

### (81-100) Серафим

Серафими (највиши по рангу у трећој јерархији, распаљују огњену љубав према Богу, арханђели свим анђелима). Сходно томе се и серафими као највиши и Богу најближи чин називају арханђелима (тј. наданђелима или прво анђелима, грчки архизо значи започињати, што значи од којих ствари започињу), што у овом случају није назив чина, него службе (да их не поистовећујемо са осмим анђеоским редом, који су виши ред од само деветог реда анђела док су ови виши по чину од свих анђела); арханђела (серафима) има осам: Михаил, Гавриил, Рафаил, Уриил, Јеремиил, Салатиил, Јегудиил, Варахиил. Сваки од њих, опет, има различит задатак: свети Михаил, на пример, да брани православну веру и народ Божији, свети Гаврил да благовести. Они имају и додатне особине које се одређују на начин објашњен код анђела првог степена.

**Карактеристике:** О:20+11 због високе сп; Дж:-; Вл: д(3м; 150кг); Пиб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 9К+54 (100); Пр:-11; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% прстенасти оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+5; ор:+4; он:+4) и 1-10% дворучном сјекиром коју користе једном руком, 11-100% лаким дворучном мачем који користе једном руком

Бн:+31 (Боре се лаким дворучним мачем који користе једном руком као брже оружје. У борби ће се увјек борити против највећег зла које је присутно); По: сви од ових анђела могу излијечити додиром до 120е. Они имају и

додатне особине које се одређују на начин објашњен код анђела првог степена.

Ш: К10+13 и додатак +1 због величине; Ос: с:23; сп:21; г:16; п: 16; м:16; сн:16; и:17; Кр:42м (просјечно), лет 42м (просјечно); Ор: вд; Хр:18; Пн:,-,-,-; М: небеско царство или небеска капија; Орг: 1-50% појединачно, 51-80% група (3) или 81-100% јединица (10); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:9

### (7-8) Становници ада

Ад је предворје пакла, а њих настањују разне врсте злодуха исто као што је то случај и са паклом. У аду су ипак мало мање искварени злодуси док су у паклу више. Они су пропорционално својој злоби кажњени са гротескним и нељудским изгледом.

### (1-20) Пала створења

Пала, паклена (ђаволска) или демонска створења живе у димензијама зла и по изгледу подсјећају на земаљска створења само што изгледају много ужасније од њих. Пала створења могу бити било која земаљска створења под условом да нису добре оријентисаности и њих ћемо означавати надаље као базна створења. Ова створења тада постају магична створења али иначе врста базног створења остаје непромјењена. Ова створења су обично зла, изузетно насилна и крвожедна, а такође имају и нарав базних створења.

**Карактеристике:** О:као базно створење; Дж:+К20; Вл: (+К10цм; +К10кг); Е:као базно створење; Ноио:као базно створење

Бн:као базно створење (Боре се као и базна створења али са много више крвожедности и насилности) По: једном дневно може да изазове додатну штету и то по 2 поена енергије за сваки ниво који посједује против добрих створења; ноћни вид до 20м;



отпорност на хладноћу и ватру и то по +1 додатак на провјеру за сваких 3 нивоа; штета коју трпе смањује се за по један поен за свака три нивоа која имају.

Ш: као базно створење; Ос: с:+К4/2; сп:+К4/2; г:+К4/2; п:+К4/2; м:-К4; сн:+К4/2; и:-К4; Ор: н-вз; Хр:+К4/2; Пн:-,-,-; М: јазбине палих створења; Орг: 1-60 % појединачно (60% имају сљедбенике), 61-100% група (К+1, 80% имају сљедбенике); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:као базно створење

### (21-40) Паклени пас

Злодух који има облик великог пса. Долази из ада (предграђе пакла) да би се хранио људима и помагао злима.

**Карактеристике:** О:15; Дж:-; Вл: с(1,6м; 80кг); Пеб: 2м; 1м; Дом:1м; Е: 3К10 (16); Пр:+3

Бн:+3

Ш: К+2; Ос: с:10; сп:9; г:10; п: 3; м:4; сн:7; и:5; Кр:18м (добро); Ор: з-вз; Хр:13; Пн:-,-,-; М: ад, паклена капија или паклена штенара; Орг: 1-50% појединачно, 51-80% група (К+1) или 81-100% чопор (К12+5); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:3

### (41-50) Потомак злодуха

Потомци злодуха су особе које воде поријекло од злодуха. Ефекти од тога да је једно тако моћно биће било предак осјећа се кроз многа покољења у породици. Иако разлике од обичних припадника своје врсте нису тако драматичне ипак њихови потомци посједују одређене специфичности. Потомци злодуха имају мало злодушје крви у својим венама, обично одрастају издвојено од својих вршњака, у друштву заузимају посебна мјеста, а често се баве и авантуристичким занимањима. Они су изопачени, непоштени и невриједни повјерења и често усвајају и

развијају своје зле особине и одазивају се позиву зла. Понеко се отргне својој природи али ипак морају се борити против увреженог мишљења о њима ако је њихов идентитет познат или против осјећања неприродне "погрешности" који их окружује и прати гдје год да пођу. Поред овог ореола коју многи сматрају узнемирујућим многи потомци злодуха се не разликују од осталих обичних припадника своје расе. Често имају мале 1-20% рогове, 21-40% зашиљене зубе, 41-60% црвене очи, 61-80% миришу на сумпор или чак и 81-100% раздвојене папке умјесто стопала.

У већини друштава потомци злодуха одржавају скромно држање радећи као лопови, плаћене убице или шпијуни. Повремено они се уздигну и до позоција моћи али када се њихова природа открије они брзо постају изгнаници осим у изузетно злим друштвима.

**Карактеристике:** О:као базно створење; Дж:+К20; Вл: (+К10цм; +К10кг); Е:као базно створење; Ноио:као базно створење

Бн:као базно створење (потомци злодуха воле да се прикраву и нападну, суптилни су и обично сарађују са осталима из групе. Воле да нападну из засједе и обично избјегавају поштenu борбу ако могу) По:једном дневно могу да употребе зпч свијетло (Од)

Ш: оружјем; Ос: с:+К4/2; сп:+К4/2; г:+К4/2; п:+К4/2; м:-К4; сн:+К4/2; и:-К4; Ор: н-вз; Хр:+К4/2; Пн:-,-,-; М: јазбине потомака злодуха; Орг: 1-90 % појединачно (60% имају сљедбенике), 91-100% група (К+1, 80% имају сљедбенике); Ва:н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:као базно створење

### (51-60) Полу злодух

Полузлодух или демонит може бити било које створење које се укршта са злодухом. Сви имају црне тврде крљушти по кожи и обично још неке од ових



карактеристика (50%): 1-20% рогове, 21-40% крила слијепог миша, 41-60% свјетлеће црвене очи, 61-80% одвратан мирис, 81-100% или неки други зао знак. Од друштва су обично прогнани као знак зла или постају предводници у заједници.



**Карактеристике:** О:+К4/2; Дж:+К100; Вл: (+К100цм; +3К20кг); Е: +2К10 (11); Ноио: као базно створење

Бн: још +2 (Изразито су агресивни у борби и крвожедни)

Ш: К4 канцама или оружјем; Ос: с:+К4; сп:+К4; г:+К4; п:+К4; м:-2К4; сн:+К4; и:-2К4; Ор: пз-вз; Хр:+К4; Пн:-,-,-; М: црква гријеха или дворане гријеха; Орг: 1-80 % појединачно (60% имају сљедбенике), 81-100% група (К+1, 80% имају сљедбенике); Ва: н; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:+2

### (61-80) Ђаволак

Ђаволци су створења мала и глупа која не могу да причају али могу да телепатски комуницирају. Имају мале рогове и крилца помоћу којих могу мало да узлете али не и да полете (К12 метара) и обично су црне угљен боје често са мало тамно црвене нијансе. Најчешће служе злим мађионичарима као савјетници или шпијуни или било којим другим довољно моћним или злим карактерима који могу да их призову. У борби су кукавице и обично забораве да употребе своју магичну способност стални мрак (лк ма стално свијетло (Од)) коју могу употребити једном дневно. Иначе ово је један од тјелесних облика злодуха првог степена у материјалном свијету.



**Карактеристике:** О:13; Дж:-; Вл: м(1,2м; 30кг); Пеб:1м; 1м; Дом:1м; Е: 1К10 (7); Пр:+3

Бн:+1 (Ђаволци нападају гризући својим великим и оштрим чељустима или ударајући

својим роговима на глави); По: једном дневно могу да употребе своју магичну способност стални мрак (лк ма стално свијетло (Од)).

Ш: К4; Ос: с:9; сп:9; г:10; п: 4; м:4; сн:7; и:5; Кр:5м (просјечно); Ор: з-вз; Хр:9; Пн:-,-,-; М: ад, паклена капија или дворана паклених мука; Орг: 1-70% појединачно, 71-100% група (К+1); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:1

### (81-100) Злодух првог степена

Ово су злодуси или демони створени да искушавају смртнике појављујући се као невидљиви )или скоро невидљиви) зли духови који нуде разна лака задовољства и наводе на зло и зла дјела или у било којем другом облику у којем могу да заведу или искушају смртнике. У наговарању на зла дјела обично су специјализовани за неки од гријехова на које људе наводе и којим га одвлаче од гријеху супротне врлине (то су респективно прво гријех, потом у загради и врлина која му је насупрот: гордост (смјерност), среброљубље или лакомост на новац (дарежљивост), разврат-нечистота и блуд (морална чистота и свемудрост тј цјеломудреност), неумјереност у јелу и пићу-лакомост пијанство и сви видови зависности (човјекољубље, милосрђе и уздржање), гнијев (сталоженост и уздржаност тј уздржљивост), лијењост и немарност према свом спасењу и добробити и својих ближњих и очај који то изазива (ревност у раду, вјери и молитви зарад свог спасења и својих ближњих)). Борбу избјегавају кад год могу јер нису борци већ су више дуси који сплеткама постижу своје циљеве. Злодуси када се сретну у групи обично изгледају исто уз врло мале разлике и имају генерално човјеколики облик али и то не мора да буде случај. Разне групе ће изгледати другачије а да би одредили њихов изглед користићемо табеле испод. Дјеле се у три ранга и то трећи који је изнад остала два и





такви злodusи имају +2e више по Ке, други ранг је само изнад првог ранга и има +1e по Ке, док злodusи првог ранга немају никакве додатке.

**Карактеристике:** О:17; Дж:-; Вл: д(3м; 150кг); Пеб: 1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 3К10 (16); Пр:+3 или оружјем; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% прстенасти оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+5; ор:+4; он:+4) и 1-10% дворучном сјекиром коју користе једном руком, 11-100% лаким дворучном мачем који користе једном руком

Бн:+3 (Напада рукама на којима су велики нокти попут канци или оружјем. Веома су крвожедни и зли у борби, желећи да муче своје жртве што дуже могу прије него што их убију); По: појављивање 2К4 пута мјесечно смртницима и ослабљују их својим савјетима и искушавањима која наводе на зло и зла дјела

Ш:К/2 или оружјем и додатак +1 због величине; Ос: с:10; сп:10; г:9; п:8; м:6; сн:9; и:13; Кр:20м (просјечно), лет 20м (просјечно); Ор: вз; Хр:12; Пн:-,-,-; М: ад, паклена капија или палата опомене; Орг: 1-50% појединачно, 51-80% група (К+1) или 81-100% јединица (К12+5); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас: -; Освр:-; Бл: стандардно; Н:3

### Табеле за одређивање изгледа злodusа свих степена

**Глава:** 1-10% попут слијепог миша, 11-20% попут птице (1-15% попут патке, 16-30% попут сокола, 31-45% попут сове, 46-60%, 61-75% попут пеликана, 76%-90% попут роде, 91-100% попут ћурке), 21-30% крокодилска, 31-40% попут коња, 41-70% попут човјека, 71-80% мајмунолика, 81-90% попут змије, 90-100% попут ласице.

**Изглед лица:** 1-10% брбљајуће (мрмљајуће, фрфљајуће), 11-20% балавеће, 21-25% продорног погледа, 26-30% прјетеће, 31-40% труљеће, 41-50% скелетно, 51-60% грчеће, 61-70% подрхтавајуће (капци, усне и

сл.), 71-80% покрећуће, 81-90% наборано, 91-100% са шавовима

**Боја очију:** бацати на табели боја у КОО

**Нос** (ако је потребно): 1-15% пљоснат изобличен, 16-30% огроман лоптаст, 31-45% само отвори, 46-60% попут њушке, 61-75% сићушан, 76-90% сурласт, 91-100% обичан нос

**Додаци на глави:** 1-10% рогови са парощима, 11-20% Ђуба (креста), 21-30% врх (испуцхење), 31-40% рогови (К4), 41-50% кврге, 51-60% избочина, 61-70% набран оковратник, 71-80% бодље, 81-90% пипци, 91-100% нема.

**Уши:** 1-20% попут пса, 21-40% попут слона, 41-55% људске сићушне, 56-70% људске огромне, 71-85% попут трубе, 85-100% нема уши (само отвори)

**Очи:** 1-15% мале на више мјеста, 16-30% мале у прорезима (уским отворима), 31-45% обрћуће у удубљењу (као код камелеона или гуштера), 46-60% вребајуће, 61-75% огромне пљоснате, 76-100% огромне испуцхене

**Величина уста:** 1-33% сићушна, 34-67% просјечне величине, 68-100% огромна

**Облик уста:** 1-25% зубата, велики шиљати зуби, 26-40% са израженом доњом вилицом (у 50% случајева са отровом, одредити врсту по табели испод), 41-55% сисаљка (у 50% случајева са отровом, одредити врсту по табели испод), 56-70 зубата, мали и шиљати зуби, 71-85 велики зуби, 86-100 % затупљени

**Отров** (ако га има): 1-15% +1 на сб, 16-40% уобичајен, 41-55% -1 на сб, 56-70% -2 на сб, 71-85% лудило К4 циклуса, 86-100% слабост, 1 поен енергије по нивоу изгубљен за стално

**Изглед тјела:** 1-70% двоножно, 71-100% четвороножно

**Двоножно тјело:** 1-15% попут мајмуна, 16-30% попут медвједа, 31-45% попут птице, 46-70% попут човјека, 71-85% попут свиње, 86-100% попут пацова



**Четвороножно или слично тјело:** 1-10 попут амебе, 11-20 попут бизона, 21-30 попут мачке, 31-40 попут рака, 41-50 попут коња, 51-65 попут бубе (инсекта), 66-75 попут змије, 76-85 попут гуштера, 86-100 попут паука

**Опште особине:** 1-10% дебео, 11-20% широк, 21-30% дугачак, 31-60% мишићав, 61-70%, кратак, 71-80% узак, 80-90% танак, 91-100% попут гуме

**Реп** (има у 60% случајева): 1-20% бодљикав (у 50% случајева са отровом, одредити врсту по табели изнад), 21-30% попут пса, 31-40% попут козе, 41-50% попут коња, 51-60% попут лава, 61-70% попут свиње, 71-80% са хваталком (Ш:К/2), 81-100% са жаоком (у 50% случајева са отровом, одредити врсту по табели изнад)

**Мирис тјела:** 1-10% крвав, 11-25% чудан, 26-35% фекалије, 36-50% распадајући, 51-65% буђав, 66-80% знојав, 81-90% мокраћа, 91-100% на повраћање (повраћка)

**Кожа:** 1-10% без длака/глатка, 11-20% прекривена крзном, 21-30% длакава/чекињаста, 31-40% кожаста/губава, 41-50% покривена љуском или крљуштима, 51-65% глибава (муљаста), 66-80% брадавичаста/чворугаста/џомбаста/са испупчењима по себи, 81-100% наборана/савијена

**Леђа:** 1-25% грбава (1-50% према унутра, 51-100% према споља), 26-50% са гривом, 51-75% са шиљцима, 76-100% са израженом кичмом.

**Крила** (имају у 60% случајева): 1-20% попут слијепог миша, 21-40% попут птице, 41-60% нормална, 61-80% попут бубе (инсекта), 81-100% мембранозна (попут лепезе)

**Удови** (2 или 4 за двоножне, 2,4 или 6 за четвороножне): 1-25% попут животиње, 26-60% попут човјека, 61-80% попут бубе (инсекта), 81-100% пипци.

**Руке** (1-70% све исте, 71-100% различите): 1-20% са канцама, 21-50% људске са великим ноктима (попут канци), 50-60%

кљешта, 61-70% шест руку, са сваке стране по три, 70-80% пипци, 80-100% увеле и кошчате

**Ноге и стопала:** 1-10% са канцама, 11-30% са копитима, 31-50% попут човјека, 50-70% попут бубе инсекта, 71-80% попут змије, 81-90% сисаљка, 90-100% спојен кожицом за тјело (ово је случај код свих пливача такође).

Код стварања тјела треба имати мало креативности и користити логику при склапању створења. Такође ВИ се охрабрује да дода све што може да смисли или измисли, а што може да допринесе повећању занимљивости сусрета.

**Снага** (дододатак не већ постојећу вриједност снаге): 01-25% Уобичајена, 26-45% +1, 46-60% +2, 61-80% +3, 81-100% +4

**Напади** (може се напасти њима само ако се не напада оружјем): Роговима (Ш:К3 за сваки), Уста (за свака Ш: од К3 до К10), Реп (Ш:К4), Шаке са ноктима попут канци (Ш:К4/2), Канце (Ш:К/2)

**Посебни напади** (један сваких 2К4 циклуса): 1-10% црпљење 2К10 животне енергије додиром ако се не баци успјешно лксб, 11-20% напад хладноћом, 2К10 штете свима у полупречнику 3м који не баце успјешно лксб, 21-30 ослобађање гаса, 2К10 штете свима у полупречнику 3м који не баце успјешно лксб, 31-40% напад са два магична пројектила који наносе 2К8 штете попут лк ма магични пројектил осим ако се не баци успјешно тесб, 41-50% напад топлотом, 2К10 штете свима у полупречнику 3м који не баце успјешно лксб, 51-79 употреба 2К4 чини које се одређују насумичним бацањем у табели чини, 81-90% призивање створења попут тема призивање створења само што ће у 30% случајева да призове К истих створења попут њега, 91-100% призивање капије и дозивање 2К6 створења попут њега.

**Посебне одбране:** 1-10% Отпорност на киселину, 11-20% Отпорност на хладноћу, 21-30% Отпорност на електричне нападе, 31-40% Отпорност на ватру, 41-50% Отпорност на гас, 51-60% Отпорност на метал (гвожђе, челик, сребро... , али не укључује магична оружја), 61-70% Отпорност на отров, 71-80%



Обнављање (К6/2 поена енергије по циклусу), 81-90% Отпорност на чини, 91-100% Отпорност на оружје (ово се односи на магична оружја +1, +2 или +3)

**Остале способности:** 1-33% Одличан слух (онемегућава да буде изненађен, и омогућује откривање противника помоћу слуха), 34-67% Одличан вид (ономегућава да буде изненађен, и омогућује откривање противника помоћу вида, а могућ је и ноћни вид), 68% Способност да изненади противника (способност посебног кретања које дозвољава такво нешто)

## (9-10) Становници пакла

### (1-50) Злодух другог степена

Њихов изглед се одређује као и код злодуха првог степена а имају и додатне особине које се одређују на начин који је ту такође објашњен. Дјеле се у три ранга и то трећи који је изнад остала два и такви злодуси имају +2е више по Ке, други ранг је само изнад првог ранга и има +1е по Ке, док злодуси првог ранга немају никакве додатке. Као и остали злодуси и ови су створени да би искушавали смртнике и то често раде на све могуће начине. За разлику од злодуха првог степена они наводе људе на још веће и теже гријехове, а то су убиство са намјером, содомија, прељубништво, крађа, лажно свједочење, угњетавање слабијих, сиротих и удових, задржавање најамничке плате, жељење туђих ствари и љубомора и сл.



**Карактеристике:** О:15; Дж:-; Вл: д(3м; 150кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 5К10+5 (31); Пр: Оружјем -2; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% прстенасти оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+5; ор:+4; он:+4) и 1-10% дворучном сјекиром коју користе једном руком, 11-100% лаким дворучном мачем који користе једном руком

Бн:+12 (Као и злодуси првог степена); По: појављивање К4 пута мјесечно смртницима и ослабљују их својим савјетима и искушавањима која наводе на зло и зла дјела

Ш: К/2+5 или оружјем +5 и додатак +1 због величине; Ос: с:15; сп:12; г:11; п:8; м:6; сн:9; и:12; Кр:20м (просјечно), лет 20м (просјечно); Ор: вз; Хр:14; Пн:-,-,-; М; ад, паклена капија или палата опомене; Орг: 1-50% појединачно, 51-80% група (К+1) или 81-100% јединица (К8+5); Ва:-; Трф:-; Љек:-; Сас:-; Освр:-; Бл: стандардно; Н:5

### (51-100) Злодух трећег степена



Њихов изглед се одређује као и код злодуха првог степена, а имају и додатне особине које се одређују на начин који је ту такође објашњен. Дјеле се у три ранга и то трећи који је изнад остала два и такви злодуси имају +2е више по Ке, други ранг је само изнад првог ранга и има +1е по Ке, док злодуси првог ранга немају никакве додатке. Ови злодуси се баве навођењем људи на највеће гријехове и обично у најмасовнијем облику.

**Карактеристике:** О:20+5 због високе сп; Дж:-; Вл: д(3м; 150кг); Пеб:1,5м; 1,5м; Дом:1,5м; Е: 7К10+49 (85); Пр: оружјем -5; Ноио: 1-30% средњи штит (ог:+2; от:+2; ор:+2; он:+2), 31-100% прстенасти оклоп, отворена кацига и средњи штит (ог:+8; от:+5; ор:+4; он:+4) и 1-10% дворучном сјекиром коју користе једном руком, 11-100% лаким дворучном мачем који користе једном руком

Бн:+23 (Најчешће нападају дворучном сјекиром коју користе једном руком као брже оружје. Остало као злодуси првог степена); По: појављивање К4/2-1 пута мјесечно смртницима и ослабљују их својим савјетима и искушавањима која наводе на зло и зла дјела

Ш: К10+11 и додатак +1 због величине; Ос: с:21; сп:15; г:17; п: 11; м:11; сн:14; и:9; Кр: 30м (просјечно), лет 30м (просјечно); Ор:



---

вз; Хр: 16; Пн: -,-,-; М: ад, паклена капија или палата опомене; Орг: 1-70% појединачно, 71-100% група (К6+1); Ва: -; Трф: -; Љек: -; Сас: -; Освр: -; Бл: стандардно; Н: 7





## 3 Додатак

### Хришћанско учење о настанку и одржању свијета

Шта је Стари завјет: Стари завјет је савез Бога са људима, склопљен преко изабраника Божјег патријарха Аврама и његовог богоизабраног потомства. У Светом писму Старог завјета, као светим списима, описују се догађаји од стварања свјета, па до рођења Онога кроз кога и ради кога је свјет и створен, и ради кога су се сви ти догађаји збивали: Господа Исуса Христа.

**Шта је Нови завјет** Нови завјет је савез Богочовека Исуса Христа са људима. Збивања и загонетке Старог завета добили су у њему своју одгонетку и пуноћу. У Светом писму Новог завјета, као светим списима, очевици су описали догађаје од рођења Господа Исуса Христа, па све до његовог славног Васкрсења из мртвих и Вознесења. Ту је описан и силазак Светог Духа на прве Христове ученике и њихово проповедање Његовог светог Имена и науке божанске. У њима је указано и на све оно што ће се догодити до Другог доласка Христовог и Страшног суда. Његови ученици су касније то описали у светим јеванђељима, а такође треба споменути и почетак Светог јеванђеља по Јовану гдје се каже "У почетку беше Логос (гр. смисао), и Логос беше у Бога, и Логос беше Бог." Бог постоји у три облика који чине цјелину и једно су исто, Бог отац, Бог син и Свети дух.

**Како почиње Стари завјет** Стари завјет почиње описом постанка свјета: "У почетку створи Бог небо и земљу". Под рјечју "небо" треба разумјети становнике неба Ангеле и остале бестјелесне небеске Силе. "А Земља беше без обличја и пуста", тј. цео створени материјални свет.

**Шта је створио Бог за шест дана**

Први дан створена је свјетлост: "И рече Бог: Нека буде свјетлост! И би свјетлост. И виде Бог свјетлост да је добра; и растави Бог свјетлост од таме". Тај дан је дан један: из њега извиру и њему се враћају сви дани. (Јеврејска реч "јом" дан, може да значи одређени астрономски или неограничени временски период настанка свјета).

Други дан Бог је створио свод небески и раставио воду под сводом од воде над сводом а свод назва Бог небо. То је ово наше видљиво небо. Иза њега се налазе безбројни Божји свјетови, названи симболично "вода над сводом", јер круже и теку, сваки својом путањом, хармонично и без сударања, по бескрајном простору.

Трећи дан снагом рјечи Божје оделила се вода од копна. На земљи је израсла трава и разноврсна дрвета која рађају плод. Силом Божије рјечи то једном засејано сјеме, увек доноси плод, захваљујући благослову и заповести Бога.

Четврти дан Бог је створио светила на своду небеском. Сунце да управља даном, и мјесец да управља ноћу, и звјезде: да свјетле и да буду знаци времена, дана и година. Првостворена свјетлост, расута по цјелој творевини, сабрала се и особито заблистала, овог дана, кроз небеска светила. Сунце је обасјало земљу, обавијену дотада густим маглама и влагом.

Пети дан Бог је створио жива створења у водама, рибе и остала створења велика и мала, као и птице небеске, по врстама њиховим.

Шести дан створио је Бог стоку и ситне животиње и звери земаљске, по врстама њиховим.

На крају рече Бог: "Да начинимо човека по лику и подобију Нашем, који ће бити господар од риба морских и од птица небеских и од стоке и од целе земље и од свих животиња што се мичу по земљи." Пресвета Тројица, Бог наш, створио је човека од праха земаљског, и удахнуо у њега дух живота. Прво је Бог створио Адама, па му је онда створио жену, "човјечицу", Еву, да му буде помоћник на путу ка вечном циљу њиховог



живота и живота свих створења. Човјек и човјечанство постају тако тајанствена слика у којој се огледа Света Тројица: Људи су створени да се узајамно воле и испуне несебичном божанском Љубављу.

**Шта је Рај у који је Бог увео човека, створивши га** Рај је мјесто близине и присутности Божје, у коме је човјек био заједно са Творцем, обдарен свима даровима и блаженством вјечног живота, доброте и љубави. Човек се у Рају хранио са Дрвета живота.

**Шта је Дрво познања добра и зла** Дрво познања добра и зла је засадио Бог у Рају да би се човјек вјежбао у врлини уздржања и вјерности своме Створитељу. **Дрво живота** је човеку давало бесмртни живот и дар разликовања онога што је вјечно од онога што је пролазно. Извршавати Божју заповест значило је јести са дрвета живота; погазити заповјест значило је, одвојити се од Бога и његове воље, изгубити вјечни живот и предати се смрти. Једење са **Дрвета познања** добра и зла помрачује ум, уништава у човјеку дар разликовања вјечног и пролазног, отуђује га од Бога и одводи га у пролазна тјелесна задовољства и у смрт. На том дрвету и на тој заповјести човјек је имао да провјери своју љубав и слободу: да ли ће бити вјеран Богу или ће послушати Ђавола и његову лаж.

**Ко је Ђаво** Ђаво је лажа и отац лажи. Он је бивши Архангело Даница који се побунио против Бога, јер се погордио и зажелио да буде једнак са Богом. Ђаво је изумио грјех и смрт и пакао. Његова зла и изопачена воља је извор сваког зла, којим је затровао неке од бивших ангела па онда и наше прародитеље Адама и Еву, а преко њих и њихове потомке.

**Ко је наговорио Еву да погази заповјест Божју** Ђаво је наговорио Еву, преко змије, да убере забрањено воће са Дрвета познања добра и зла. Ева је повјеровала овом Божјем противнику и клеветнику (Ђаво значи клеветник), да је он њен већи пријатељ него Бог и почела је да се

храни храном пролазности и тјелесних задовољстава. Окусивши плод пролазних задовољстава, она је постала смртна. Понудивши то воће своме мужу Адаму, она је учинила грјех убиства. Али и Адам је добровољно окусио од истог плода и учинио троструки грјех: према Богу, према себи и према своме потомству. Падом у грјех човек је изгубио моћ вјечног живота; помрачио му се ум, потамнјело срце, а мудрост утонула у безумље и лудост.

**Зашто су Адам и Ева истјерани из Раја** Зато што су окусили плод са Дрвета познања добра и зла и тиме преступили Божју заповест. Али и то истјеривање из Раја Бог је учинио из љубави према нашим прародитељима. У Рају постоји и Дрво живота. Ко једе плодове са Дрвета живота постаје бесмртан. Ако би Адам и Ева јели те плодове, са отровом смрти у себи после пада, они би себе обесмртили у стању греховности и смртности. То би онда био најстрашнији пакао. И да се то веће зло не би десило људима, Бог их је истерао из Раја. Значи истерао их је Бог из Раја да би спречио да зло постане вечно.

Али да Адам и Ева после истеривања не падну у очајање, Бог им је обећао да ће им послати Спаситеља који ће побједити лукавог Ђавола и који ће их ослободити од смрти и поново довести у Рај.

**Шта је Бог казао Адаму и Еви кад их је прогнао из Раја** Еви је рекао: "С муком ћеш рађати дјецу, и воља ће твоја стајати под влашћу мужа твога, и он ће ти бити господар". Адаму је рекао: "Земља да је проклета због тебе... са знојем лица свога ћеш јести хљеб, докле се не вратиш у земљу од које си узет; јер си земља и у земљу ћеш се вратити". Због човјековог грјеха страдају не само људи, него и сва створења и цјела творевина Божја. Тако је већ први син Адамов убио свога брата Авеља.

### **Две највеће Хришћанске заповјести**

1. Љуби (воли) Господа Бога свога свим срцем својим и свом душом својом и свим умом



својим и свом снагом својом.

2. Љуби (воли) ближњегга свога као самога себе.

### Десет Божјих заповјести

1. Ја сам Господ Бог твој; немој имати других богова осим мене.
2. Не прави себи идола нити каква лика; немој им се клањати нити им служити.
3. Не узимај узалуд имена Господа Бога свог.
4. Сјећај се дана одмора да га светкујеш; шест дана ради и сврши све своје послове, а седми дан је одмор Господу Богу твојме.
5. Поштуј оца свога и матер своју, да ти добро буде и да дуго поживиш на земљи.
6. Не убиј.
7. Не чини прељубе.
8. Не укради.
9. Не свједочи лажно на ближњегга свога.
10. Не пожели ништа што је туђе.

### Развијање хришћанског карактера

Духовни и морални карактер хришћана се развија утицајем троструких фактора. Који су то фактори: Послушност Христу и Његовој Цркви, лични напори у доживљавању свих врлина, и Божја благодат кроз свете тајне или нарочито надахнуће. Које су највеће хришћанске врлине: вјера, нада и љубав. Можемо ли то изразити другим рјчима: право мишљење кроз вјеру у Христа; чисто осјећање кроз наду у Христа и добро дјело кроз љубав у Христа. Које су друге хришћанске врлине: има их много, али се сматра да су њих седам изнад осталих. Које су то врлине: смјерност, дарезљивост, морална чистота, милосрђе, уздржљивост, кротост и ревност у вјери. Како стичемо ове врлине: понављањем и понављањем докле нам ове врлине не постану природне као дисање. Да ли је понављање хришћанских врлина врло битно у развијању нашег карактера: да, исто као што се право образовање састоји углавном од понављања, а ово је у ствари примјењивање хришћанских врлина у животу. Шта омета правилно развијање хришћанског карактера: грјех. Шта је грјех: суштински, сваки грјех је лаж и

насиље. Које грјехе зовемо смртним грјесима: оне који одводе у вјечну смрт. Њих има седам. У каквом су односу они према седам великих врлина: Они стоје насупрот овим врлинама, као: гордост, насупрот смјерности, среброљубље, насупрот дарезљивости, разврат насупрот моралној чистоти, завист насупрот милосрђу, неумјереност насупрот уздржљивости, гнев насупрот кротости, очајање насупрот ревности у вјери. Постоје ли други тежи греси: постоје тзв. четири грјеха који вапију на небо за казну. Који су то грјеси: хотимично убиство с разбојништвом, содомија, закидање најамничких плата и кињење удовица и сирочади. Постоје ли многи мањи грјеси: постоје многи и многи мањи или опростиви грјеси у мислима, рјечима, жељама и дјелима. Како се можемо ослободити грјехова: светом тајном покајања, чврстом самодисциплином да се грјеси не понове као и упражњавањем врлина.

На Првом и Другом васељенском сабору, сазваним у Никеји (325) и Цариграду (381), Свети оци су, борећи се против јереси у Хришћанству, саставили сажето Исповедање вере, звано **Симбол вјере**, који и данас читамо и певамо на свакој Светој литургији. Он почиње овако:

Вјерујем у једнога Бога Оца, Сведржитеља, Творца неба и земље и свега видљивог и невидљивог (материјалног и духовног).

И у једнога Господа Исуса Христа, Сина Божјег, Јединородног, од Оца рођеног пре свих векова, Светлост од Светлости, Бога истинитог од Бога истинитог, рођеног, а не створеног, једносушног Оцу, кроз Кога све је постало,

Који је ради нас људи и ради нашег спасења сишао с небеса, и оваплотио се од Духа Светога и Марије Дјеве, и постао човјек, И који је распет за нас у време Понтија Пилата, и страдао и био погребен, И Који је васкрсао у трећи дан, по Писму, И Који се вазнео на небеса и седи са десне стране Оца, (и који се уздигао) И Који ће опет доћи са славом, да суди



живима и мртвима, Његовом царству неће бити краја. И у Духа Светога, Господа, Животворног, Који од Оца исходи, Који се са Оцем и Сином заједно поштује и заједно слави, Који је говорио кроз пророке. У једну, свету, саборну и апостолску Цркву. Исповедам једно крштење за опроштење грехова. Чекам васкрсење мртвих. И живот будућег века. Амин.

**Анђели** су створени прије ичега другог, а сами нису ничега створитељи. Анђели су по природи божански духови, другостепене свјетлости, нематеријални пламен огњени, хитропокретни умови (брзопокретни или брзомислећи). Они су словесни (свјесни), самовласни (имају слободну вољу да сами одлучују), по благодати Божијој су бесмртни, скоро су безгрешни али не и сасвим безгрешни; ипак сада су заиста безгрешни односно непокретни на зло, али не дакле по природи, него по благодати Божијој и својој добровољној блискости Добру. Разликују се по слави, достојанству и служби. Деле се у девет чинова, који су расподељени у три јерархије (групације са хијерархијом):

1. Серафими (распаљују огњену љубав према Богу) 2. Херувими (просвећују премудрошћу и богопознањем), 3. Престоли (разумни и по благодати богоносни, изливају силу правосуђа на престоле земаљских судија и владара)

4. Господства (господаре нижим чиновима, нису робови већ служе са радошћу, дају силу и мудрост земним господствима, уче нас да владамо вољом и осећањима), 5. Силе (дају силу чудотворства и помажу послушницима и слабима), 6. Власти (кроте демоне, одбијају искушења, помажу подвижницима)

7. Начела (начелују нижим чиновима, брину за државе, народе, племена, уче нас да поштујемо старешине и узводе достојне на старешинство), 8. Арханђели (благовесте,

пророкују, укрепљују веру), 9. Ангели (јављају мање тајне и намере Божије, подстичу на врлину)

Само највиши чин прима свјетлост и познање од самог Бога, а сви нижи чиновни се просвјећују и примају тајне од виших чиновна. Они за свјетлошћу и познањем Божијим чезну, па Бог и човеку открива тајне свога домостроја преко њих, не зато што су му они неопходни, већ зато што у то "анђели желе завирити" (1.Пт 1:12). **Не треба им ни језик ни слух, него без изговорене речи предају један другоме властите мисли и одлуке.** Они увек чине само једно: **служе Богу и хвале га песмом.**

Они се сви заједно називају **анђелима (вјесницима)**, зато што сви служећи Богу учествују у нашем спасењу; мада то није њихова једина служба, они су због ње Светим Духом у Светом Писму добили име. Сходно томе се и серафими као највиши и Богу најближи чин називају арханђелима (тј. наданђелима или прво анђелима, грчки архизо значи започињати, што значи од којих ствари започињу), што у овом случају није назив чина, него службе (да их не поистовећујемо са осмим анђеоским редом, који су виши ред од само деветога реда анђела док су ови виши по чину од свих анђела); арханђела (серафима) има осам: Михаил, Гавриил, Рафаил, Уриил, Јеремиил, Салатиил, Јегудиил, Варахиил. Сваки од њих, опет, има различит задатак: свети Михаил, на пример, да брани православну веру и народ Божији, свети Гавриил да благовести.

Анђели су створени прије људи и **вишим од нас** (Пс 8:6), пошто **немају тјела ни тјелесних страсти (мада нису потпуно бестрасни, јер само је Бог сасвим бестрастан)**. Само се срце људско може радовати својој већој и старијој и савршенијој браћи - браћи, кажемо, јер је један небесни Отац и ангела и људи. **Тјелесно нису ограничени, не попримају облик по законима материјалног свјета, нису**



**спутани материјом и материјалним предметима, нису подложни земаљским законима времена и простора, али јесу просторно и временски ограничени, јер им је потребно кретање одређеном (мада веома великом) брзином и вријеме (мада веома кратко) да са једног места дођу на друго. Кажемо да су бестјелесни (јер немају овакво тјело као ми) односно да имају танана "ваздушаста" (етерна) тјела, јер уистину је само Бог једини бестјелесан.**

Кажемо да су нематеријални пошто је њихова природа много истанчанија од грубог човјечијег тјела и сродна је човјечијој души, али су они у поређењу са Богом и материјални и груби, јер само Бог је једини нематеријалан (ово посебно подвлачи преп. Јован Дамаскин на више места у својим делима). Нама се, како каже свети Василије, јављају ујек у обличју својих тјела, мада, како каже свети Јован Дамаскин, не онакви какви јесу, у пуном и застрашујућем бљештавилу, већ у нама прилагођеном сјају, а такође могу попримити облик какав Бог зажели од њих, нпр. човека или облака или огњеног/свјетлоносног стуба. Но поједини Оци нарочито наглашавају да су анђели и сви створени духови у свом сопственом обличју човјеколики.

Они нас заступају код Бога, молећи се за нас и уз нас, те нам доносе Божије дарове. По образу девет ангелских чинов постоји на земљи саборна Црква Православна, а и земаљске војске су устројене по узору на небеске војске анђела.

Ђаволи имају исту природу као анђели, немају материјално тјело. Што је за човјека смрт, то је за анђеле пад, одвраћање од Бога, послужење чега нема покајања. За човјека је, наине, покајање могуће само због слабости тјела и ограничености сазнања. **Бивши анђеоло Даница** (гр. Εοσφορος (еосфорос) или Φωσφορος (фосфорос), лат. Lucifer називи су за јутарњу звезду, зорњачу, даницу, тј. планету Венеру када се јавља пред свануће; в. Ис 14:12; Лк 10:18) (за њега неки кажу да је

био херувим - Јез 28:14, а други опет да је припадао највишем чину и био један од арханђела) **је начеловао над десетим анђеоским чином, коме је било поверено чување земље** (сада их има само девет, а тај један је био изнад свих). На почетку је, наине, у знак Тројединог Бога, било створено десет чиновна, као што тројка и јединица помножени сами собом и сабрани дају десет ( $1+3*3=1+9=10$  или један највиши десети чин и осталих девет).

Даница је хтео да постане раван Богу (да буде једнак као и он). Како је једна толико савршена природа могла да пожели нешто тако немогуће, бити раван Несравњивом, Ономе који је изнад сваке творевине и по Својој суштини нема ни најмањег заједништва са њом? Наравно да он **није хтео да "смени" Бога**, него је усхтео нешто **што Бог није хтео, нешто што је против Божијег хтења**, а то само по себи значи **тражење независности која припада само Богу, постављање своје воље у исту раван са Божијом и отпадање од Бога**. А шта је он то могао хтети против воље Божије? Претпоставља се: **постизање блаженства својим личним моћима**. Тако се због своје гордости одвојио од Бога, одбацио просвећење и част од Бога, те је тако настало **зло (одсуство добра)**. За њим је **пао и сав његов чин** (десети чин који је био и највиши), као и **мноштво анђела из других чиновна**, нпр. начела, власти (види Еф 6:12) Неки кажу да је чак трећина војске небеске пала, а други веле да се то догодило у четврти дан, после стварања светила. Због своје злоће су демони (злодуси) постали црни, помрачени, без Светлости Божије, **иако су задржали исту природу, иста својства и моћи као анђели**. Са неба односно из своје заједнице су их избацили Богу послушни анђели на челу са светим архистратигом Михаилом. **Бригу над земљом и заповедништво над свим војскама је преузео управо Михаил**. Он је у време



сатаниног пада у гордост и бездан, сабрао све чинове ангелске и громогласно ускликнуо: "Пазимо! стојмо смерно, стојмо са страхом пред Творцем нашим, и не помишљајмо на оно што је противно Богу! Погледајмо каква страдања претрпеше они који заједно с нама беху саздани, и досада заједно с нама беху причесници Божанске Светлости! Обратимо пажњу како се они због гордости изненада из светлости сурваше у таму и са висине стропошташе у бездан! Погледајмо како спаде с неба јутарња звезда Даница и разби се на земљи!" Тада сви чинови анђелски на челу са Михаилом сложено запеваше: Свет, свет, свет, Господ Саваот, пуно је небо и земља славе Твоје!"

Из зависти и љубоморе је **сатана (јев. "противник";** уп. и реч "шејтан") и човека наговорио на пад. **Но он и његови приврженици немају никакву власт ни моћ над било ким, осим кад им Бог по свом домостроју то допусти (као у случају Јова и свиња). Када добију дозволу, преображавају се по својој машти у облик који желе (нпр. псе, змије, лепотице, познанике... било шта).** Подвижници их често виђају као мале и веома црне људе, због чега су их у старини понекад звали "етиопи" (гр. назив за житеље Нубије - црнце; αἰθίοψ дословно значи "изгорело лице"). **Услед склоности ка злу, они су својој природи придодали нешто што јој није било својствено: пали су у плотско умовање (смишљање подлости), преузели су плотске страсти које нису имали, и чак и човека превазишли у њима. Ђаволи (од гр. διάβολος (диаволос) клеветник) су добили овај свој назив зато што клеветају врлине и оне који врлине воле и држе, а међу људима клеветају и самог Бога. О будућности нагађају, гледају у даљину и крећући се брзо осматрају многа места, знају Свето Писмо, те што према томе дознају то и "проричу".** И они имају своју сопствену

јерархију и **разликују се по степену зла и снаге.** Неколико светих Отаца говори и о томе да у **невидљивом царству духова злобе** постоје посебна **мјеста са престолима ("престона мјеста"),** на којима седе **кнезови бјесова; ту се састављају планови, добивају распоређења, примају извештаји са одобравањем или укором кнезова својим подређеним демонима; ова места се зову "дубине сатанине",** које спомиње свети Јован Богослов (Отк 2:24). **Демони силазе и право у ад да добију наређења и упутства од сатане и обавесте га о свему што се збива на површини земље.** Беси, као ни анђели Божији, нису смртни и немају потребе за браком, па свети Оци одломак из Светог Писма који приповеда како "видевши синови Божији кћери човечје да су лепе, узеше себи жене од свих које изабраше" (Пост 6:2), тумаче тако да су демони ушли у грешни савез са женама и научили их чаробништву и заклињањима, а ове су њима посвећивале своју децу. Непоменик је по доласку Христовом први пут сазнао да је осуђен на пакао: кад је Господ распет, ђаво је свезан у паклу. Тамо се чува све до пред крај света када ће бити накратко пуштен. Уместо палих ангела се светим чиновима прибарају избраници (од људи), свако по величини и врсти својих заслуга; Господ неће доћи да суди све док се број отпалих ангела **не испуни светим људима** (тако кажу преп. Симеон Нови Богослов и Лаврентије Черњиговски). Пред крај, палих духова у аду неће бити, већ ће сви обитавати на земљи и у људима. Сам сатана ће се уселити у антихриста, а свети арханђео Михаил ће овог убити и сатану коначно свезати и предати вечном огњу и муци.

Што се тиче положаја небеса и пакла, Свето Писмо, богослужење, житија светих, дела светих Отаца, **сви они кажу да су рај и небеса горе, а ад доле. Небеса су горе у односу на било коју тачку на земљи, а ад је у самој утроби земље.** Они се не



налазе у нашем просторно временском систему, тако да је до њих немогуће доћи "тек тако"; они јесу тамо, ту и започињу, али се пружају у сасвим другом смјеру.



---

CIP – Каталогизација у публикацији  
Централна народна библиотека Црне Горе,  
„Ђурђе Црнојевић“, Цетиње

793/.794.022

ГУЛАН, Милош

СРП : Књига О Створењима – КОС / Милош  
Гулан. – Херцег Нови : М. Гулан, 2006 (Београд  
: Компјутерсофт). – 196 стр. : илустр.; 30  
цм. – (Едиција клуба љубитеља друштвених игара  
и епске фантастике „Цитадела“)

Тираж 1000. Увод: стр. 6-11.

ISBN 86-85813-01-8

а) Друштвене игре – Фигуре  
COBISS.CG-ID 10763280



---

Милош Гулан  
**Књига О Створењима КОС**

[www.gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.gulan.co.yu/hobi.htm)

Издаје  
Милош Гулан  
Херцег Нови  
088/680-480  
088/678-039

©Милош Гулан

Штампано 1000 примјерака  
Штампа и повез  
Графички атеље Компјутерсофт





## Књига О Створењима



Књига која омогућује увид у разна митска створења која се могу срести у игри. Велики избор намјењен да тестира способности и храброст ваших јунака.

Поред ове потребно је споменути Књигу Основних Правила која је неопходна, као и Књигу О Опреми, која описује доступну опрему и Књигу О Магији, која описује магију и чини. Ове књиге су уско повезане међу собом док друге нису толко, век представљају само опцију која ће обогатити и зачинити игру.



Зато осјетите зов истинске авантуре и уживајте играјући ...



[www.gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.gulan.co.yu/hobi.htm)

ISBN 86-85813-00-X



9 788685 813009



Милош Гулан



# ИГРА УЛОГА СРП



## Свјет За Игру

### БАРН





СРП

Свјет За Игру

ЕАРН



### *МОЛИТВА СВЕТОГ САВЕ*

*Добри Боже, стопама Твојим дој да ходим  
Дух Твој Свети да ми је вођа  
Зрачи моју душу вечним зрацима љубави  
Пусти доброту Твоју да загреје душу моју  
Правда Твоја нека завлада душама својих људи  
Твоје Царство нека је наш дом  
Слава Твоја нека засија човечанству да упозна Тебе и љубав вечну  
Песма Твоје радости вечно нека бруји у нашим срцима  
Молим Ти се, Боже Велики, услиши моје жеље  
Амин.*

*Отац Јустин (на Богочовечанском путу)*

*Намјењено свим људима који РП сматрају за џентлменску и витешку игру, као и онима који мисле да је он више од игре, и у том духу га и играју*

Едиција клуба ЦИТАДЕЛА  
[www.Gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.Gulan.co.yu/hobi.htm)

©Милош Гулан

---





<b>1 Увод</b> .....	<b>4</b>
Основе .....	4
Историја.....	7
Мапа .....	11
<b>2 Земљопис Еарна</b> .....	<b>13</b>
1 Шума Узгул'кферз'ол и околина.....	13
2 Залив Нолаф и околина .....	15
3 Цвјетна брда и околина.....	16
4 Шума Хандиври и околина.....	19
5 Брда Анакаба и околина.....	22
6 Шума Норечанд и околина.....	24
7-9 Планине Баукд`агдур и сјевероисточни предјели.....	27
10 Капија неба и околина.....	32
11-12 Шума Силукор и околина.....	33
13-15 Шума Шанаур и околина.....	37
16 Шума Стриборова и околина .....	42
17 Брда Бамлашериј и околина .....	47
18 Брда Можбериј и околина .....	50
19-20 Шума Хандарве и околина.....	52
<b>3 Организације и удружења</b> .....	<b>57</b>
Зле организације и удружења.....	57
Неодређене организације и удружења.....	58
Добре организације и удружења.....	58
<b>4 Типичне грађевине</b> .....	<b>59</b>
Крчма .....	59
Фарма .....	60
Типично насеље.....	61
<b>5 Језик и имена</b> .....	<b>63</b>
Именованје .....	63
Патуљачка имена.....	63
Вилењачка имена.....	64
Имена шумских раса.....	66
Имена злих раса .....	67
<b>6 Додаци</b> .....	<b>70</b>
Картична игра - Куле .....	70





# 1 УВОД

## Основе

Еарн је измишљени, непостојећи свјет створен за СРП игру улога и то је свјет маште и авантуре намјењен да играче и њихове карактере забави, опустити и креативно заинтересује. Ово је званично пети покушај његовог креирања и након дугог мапирања коначно је пред вама релативно довршена верзија Еарна гдје је се претежно води борба против злодуха и још неких (по традицији змајеви и сл), односно вјечита борба добра и зла у коју су играчи гурнути и могу да заузму већу или мању улогу и мјесто (поред свега осталог нарвно).

Сав материјал намјењен је за ВИ који га може мјењати по жељи да би га прилагодио својим авантурама и свом начину игре, а надамо се да ће у будућности Еарн бити и још занимљивији и разрађенији. Играчи такође могу да читају ову књигу по жељи и да је обогаћују сугестијама и идејама које могу да сугеришу ВИ-ју.

**Свјет:** Планета Еарн је отприлике величине као и планета земља. На њој је један велики континент који је настао спајањем претходна четири у једну цјелину тј један континент који је још знан и као благословени континент.

Благословени континент окружује велико море чија вода није слана ни плаве боје, већ је питка и има љубичасту боју. Карактеристично за Еарн је да око ње не кружи ни један мјесец, а у орбити Сунца које његови становници зову Федагон (шум врхови душе/духовни) налазе се још три планете и то Бринигир (шум љубав јутарња), Канропик (шум пјесма вјечности) и Сарбтри (шум потрага далека). Ова последња планета је најближа Еарну и понекад се може видјети преко ноћи или дана ако се пажљиво посматра

небо. Еарн се налази у Санктум соларном систему и не зна се да ли у близини постоји још нека настањена планета.

**Расе:** Благословени континент је испуњен разним расама и народима и генерално на расе се не гледа са толико подозрења већ више као на нешто што је природно и нормално, а интеракција је најчешће могућа и добродошла. На одређеном подручју најчешће ће бити разних људских раса и људоликних и разлике међу њима неће бити толко изражене поготово ако су у додиру.

Четири основне расе су присутне и то:

1-50 Бјела

51-70 Црна

71-90 Жута

91-100 Челци (специфична раса за еарн, то су људи који на челу имају задебљање лобање попут крила, тј попут слова м) које им је изражено на челу. По свему осталом су слични бјелој раси.

**Клима:** Нормална.

**Сезонске варијације:** Благе

**Мит о настанку свјета:** Не зна се много о настанку благословеног континента. Предпоставља се да је свјет и цјела васељена створена од стране божанске силе добра коју многи називају Богом смисла, Богом љубави или Спасиоцем. Бог љубави је имао многе слуге које су вриједно радиле за њега на стварању свијета, превасходно духовне силе које су устројиле свјет. Потом је свјет настањен разним бићима која су се полако развијала и напредовала и она су на њему почела да живе, да се развијају и да еволурају. Када је свјет коначно био завршен његов главни слуга, кога сада многи називају Богом мрака, Богом хаоса или Погубом, хтјео је да загосподари новонасталим свјетом упркос богу добра који је већ био његов господар и творац. Бог мрака је тајно створио многе зле силе и помоћу њих је хтјео да побједи добра бића којима је Бог смисла настанио Еарн, а добре силе покушао да изопачи и придобије да раде за њега како би се његово царство мрака, зла и изопачености повећало и



превагнуло над добрим царством. Када је коначно био спреман за то повео их је у дуготрајни рат против Спасиоца, његових слугу и створења који су му остала вјерна.

Тако је настао сукоб огромних размјера познат и као ратови настанка и након многих борби дошло је до ослобођења велике разарајуће енергије. Потом је настала општа катастрофа коју је преживјео само мали број становника, а један велики дио континента бива потопљен и изгубљен у океану док остала четри се сударају и од њих настаје један огромни при чему настају велики планински вјенци на мјесту судара континента. У тој великој катастрофи Спасиоц ипак односи коначну побједу, Погуба, његови злудиси и расе које су биле уз њега су поражени и трајно ослабљени или уништени, а свјет се убрзо обнавља и бива поново настањен добрим бићима. Претпоставља се да је историја прије катастрофе такође дугачка али не постоје никакви писани извори и једини свјedoци су многобројне рушевине које су сада дубоко под земљом и вјероватно у себи садрже тајну протеклих времена.

Из тога периода оно што се поуздано зна је да је постојала протораса тј првобитна раса од које воде поријекло све људолике расе Еарна. Та протораса је била окренута првобитно добру али утицајем погубе полако и она почиње да се дјели и изопачује према злу. Када је почео сукоб протораса је такође заратила и од ње у том времену настају остале расе као последица генетских измјена и мутација изазваних разним факторима. Најпознатији борци проторасе тога доба и даље се држе узором свих раса и о њима се чува сјећање кроз усмено и писмено предање и добре расе се њима и даље моле служећи добру и богу добра, док се зле расе моле својим злим јунацима служећи злу и богу зла.

Али како историја полако тече Погуба поново постаје све моћнији и све више окреће становнике благословеног континента злу и зла бића постају честа и у својој злоби

најчешће се боре против добрих створења са жељом да зло и Бог мрака завладају свјетом.

**Религија:** Постоје двије основне религије које се у разним формама могу наћи на Еарну. То су Спасиочева вјера или вјера Љубави, која је оличење добра, и вјера Погубе која је оличење зла. Символ Спасиоца је најчешће бјела застава или позадина на којој је љубичасти крст са небеско плавим срцем у средини, а Погубе црвена застава или позадина на којој је лобања изнад двије укрштене кости. Свако племе, народ или раса има свог праоца или заштитника који их заступа код њиховог бога и коме се они моле и поштују га. Јунаци или хероји вјере се славе, а вјерници им се моле за помоћ јер они представљају помоћнике било сила добра или сила зла. Праоци или јунаци вјере могу од божанских сила да издејствују и директну помоћ за своје сународнике или неки други вид божанске интервенције која се обично указује највјернијим и најоданијим борцима за вјеру. Од њих су најпознатији они који су припадали прото раси али има и новијих који су постали познати по својем јунаштву и врлини.

Да би се одредио који од њих се највише поштује у одређеном мјесту или цркви бацати К100 бацање и резултат је следећи: 1-5% Петар, 6-10% Павле, 11-15% Андреј, 16-20% Стефан, 21-25% Марко, 26-30% Јован, 31-35% Лука, 36-40% Никола, 41-45% Матеј, 46-50% Георгије, 51-55% Димитрије, 56-60% Спаситељ, 61-70% Зла секта (1-33 Богдуволот (зараза таме), 34-66 Орбголхир (паучија замка), 67-100 Талаквелеферн (напад зле магије/мађионичара)), 71-80% Зли култ (1-20 Зауантелглутх (стари/древни бич), 21-40 Тагикавалм (змајски жртвеник), 41-60 Кваленффиндар (језиво/грозно чудовиште), 61-80 Кхарбвалм (гладни жртвеник), 81-100 Елгхиниркуелар (смрт/мртав-племенита/о)), 81-100% Погуба. За више о овим организацијама видјети у поглављу организације и удружења.

**Писмо:** У употреби је заједничко писмо добрих раса које се користи за писање



---

заједничким језиком. Већина осталих језика  
има своја писма.





## Историја

Историја планете је релативно дугачка и најстарији писани звори потичу од времена Савина када је и изумљена магија и од када се и рачуна познато вријеме

Око -4000000. Ратови настанка

-130000. Катаклизма у којој поједини континенти бивају потопљени, а остали се спајају у један јединствени. Ова катаклизма је магично изазвана и у њој нестају многе цивилизације гутајући са собом више од пола тадашњег живог свјета.

-8118. Ова година се узима као година завршетка ратова настанка и од тада углавном активност Погубе драстично опада. Убрзо потом ствара се и уговор познат као завјет пријатељства међу свим добрим расама којим се оне слажу да дјеле сву земљу, шуме и планине на континенту. Уводи се заједнички језик иако све расе и народи задржавају право да могу да причају својим сопственим језиком по жељи и заједнички формални обичаји који регулишу односе међу расама иако свака раса задржава право кориштење својих ранијих обичаја. Такође све добре расе се обавезују на сарадњу у борби против зла.

0. Проналазак свакодневне магије. Од тада она постаје доступна човјеку и кориштена да му олакша рад и развој, за разлику од божанске магије која је до тада постојала али је само могла да се користи од свештеника. Магија бива пронађена од стране свештеника Љубави по имену Савин који је био и први мађионичар и свештеник. Убрзо поборници Погубе почињу такође да овладавају магијом али је користе за зле циљеве. Ово означава крај раног периода и почетак средњег доба или древне историје благословеног

континента. Приближно од овог времена почиње и писана историја јер се проналази папир и писање постаје доступно.

57. Уздизање Моркорода и оближњих злих градова који од овога периода почињу да се развијају и постају пријетња околини.
712. Уздизање Шуме Хандарве и околних градова Митораја, Бовнарада, Кисеће и Уркурока
1233. Шума Лораханд (шум шума музике) постаје изопачена и окреће се злу предвођена вилењацима који прате зло учење. Од тада ова шума постаје позната као Шума Узгул'кферз'ол (зли шума злих враџбина)
2184. Уздизање шуме Аеренаур и оближњих добрих градова, првенствено Даеджтора, Марковине и Норнарада.
2625. Уздизање шума Арханд и Хандиври и оближњих градова тог региона првенствено Тартора, Рустора, Змај луке, Тврђаве Јездимировић и осталих.
3043. Уздизање шума Хандоде и Норечанд као и градова на том подручју првенствено Вонтора, Уланаура, Бисерне луке и Миомир града.
3427. Уздизање шуме Стриборове и градова у том региону првенствено Ратама, Утврђења Рибовски, Луке Александриње и Рестџожа,
3659. Уздизање шуме Шанаур и градова у региону укључујући Нутор и остале као и зли град Ултринан'сарн
4040. Уздизање шуме Силукор и околних градова као што су Торти, Гвозденовац и Тврђаве Зоранић. Сва остала важнија насеља на благословеном континенту се развијају након тога.
4078. Ужасна болест преполовила је популацију вилењачког града Тартор и околине.
4135. Никодимовина бива разорена од злих снага предвођена мрачним вилењацима који нападају са сјевера и са мора. Сва насеља у близини дуж ријеке бивају



- такође разорена све до Кисеће. Пролази преко сто година прије него што се град поново обнавља.
4137. Анђели објављују свештеницима постојање степеница до неба у планинама које касније постају познате као Капија неба. Ту се подиже тајни храм и повремено се у временима невоља анђели јављају да би помагали савјетом или на друге начине
4255. Златно доба градова на ријеки Горјанкињи. Изградња путева Микирг и Гроирг. Ширење тржишта, повећање трговине и свеукупни напредак региона.
4367. Оснивање града Кити и осталих у региону пустиње Еигбат. Успостављање трговине са западним градовима и свеукупно напредак региона.
4677. Деспот Стојиљко Градишин уздиже Миомир град у његовој слави и тај период се узима као златно доба града. Његовим мудрим владањем овај град постаје братски град оближњим вилењачким градовима. У то вријеме пут Тарнат, који повезује шуму Норечанд и овај град, бива изграђен.
4694. Мудри владари побољшавају услове живота градова у заливу Ивриеик исправном политиком повезујући и обједињујући све расе региона у напорима за бољитак и просперитет. Настајање градова Јорданињац, Високи Вајовићи и Наумовина
4698. Настајање пустоши Олат'шар дејловањем злих снага. Змај лука постаје гусарска база у региону. Уздизање градова Шарок'олис'инт, Ту'јол'ја'к и Ливинг'форд.
4966. Велика болест шири се шумом стриборовом и смањује у великом броју популацију тог региона поготово града Ратама.
5173. Грађански рат захвата подручје на којој се налази ријека Нелуггир поготово градове Нореибриј и Унгидул. Узурпатори су били људи који су заведени Зауантелглутх учењем
5361. Проналазак гвожђа у Лассумри, до тада је кориштена само бронза.
5392. Декаденција, морално, економско и војно слабљење подручја око Језера Радинкињ. Сјеверни дио бива преплављен злом и од тада постаје познат као Долине Фирј'губ
5621. Грађански рат на подручју Долина Серен'губ. Преовлађују снаге зла које од тада владају тим подручјем из Велве'аарока
5854. Велика болест на подручју ријеке Наесук која односи више од пола популације. Настајање Крвовића
5895. Моркород шири свој утицај на сјевер загађујући злом дио који од тада постаје знан као Пустоши Схарф'гурз
5963. Успјешно изведена револуција на подручју којим тече ријека Нелумбрин предвођена побуњеницима који су заведени учењем зле секте Тагикавалм и потпомогнути злим вилењацима Шуме Узгул'кферз'ол са мора и копна. Власт бива узурпирана од њих на цјелом том подручју али устанак 6029 поново враћа ствари у претходно стање.
6082. Природна катастрофа захвата Тврђаву Јездимировић и она тоне у страшној поплави која гута цјели град и околину. Срећом пророк објављује надолазак катастрофе и већина становништва бива спашена. Од тада се он слави као јунак града који бива поново изграђен поред потонулих рушевина.
6363. Ријека Терннелум постаје главна трговинска саобраћајница између шуме Шанаур и источнијих људских насеља поготово Тврђаве Зоранић. Ово доприноси већем повезивању вилењака и људи тог краја као и економском и културном развоју.
6377. Употребом јаких магија против хладноће на подручју шуме Хандиври



- овај регион постаје гостољубивији и подношљивији за живот што резултира његовим развојем.
6512. Поновни покушај револуције на подручју којим тече ријека Нелумбрин предвођена побуњеницима заведеним учењем зле секте Тагикавалм и потпомогнути злим вилењацима. Овога пута неуспјешан и након велике борбе људи окренути добру су извојевали побједу.
6597. Моркород покреће инвазију на планине југозападно од њега, ратујући и насељавајући их злом. Планине од овог периода постају знане као планине Баукд'агдур и постају дом многобројним племенима оркова, цинова и сличним злим и страшнијим створењима. Одавде се орци и остала зла створења шире на све остале планине ратујући и ширећи зло настањујући се гдје стигну.
6853. Настанак Оазе Најдановићи и изградња пута Еририг који повезује Врачевиће са источном обалом.
7004. Настајање Бритковог моста и Зринковић дола у близини брда Анакаба. Изградња Танасковог и Високог пута
7241. Градња пута Унгиелумак који повезује јужније људске градове са градовима Мочваре Елумакаген, као и саме градове међусобно у мочвари.
7488. Уздизање добрих градова у околини Цвјетних брда од којих су први Комненићи, а потом Славенци и Зачарани камен и градња пута Арвеирг.
7852. Пронађен древни град сав у злату у прашумама Обале чудовишних прашума по богатству сличан некадашњем Елдораду. Откривени разни докази кориштења веома јаким магија које и данас дјелују на том подручју.
7883. Настајање Пустиње Рат'днакх која постаје настањена разним злим стварима и под утицајем Моркорода на југоистоку.
7953. Настајање Иванковца и Завишевине. Иванковац постаје први град који отворено дозвољава вјенчавање између раса поготово вилењака и људи. Ово постаје преседан и од тада већина цивилизованијих градова уводу исту праксу.
7982. Војска из Уркурока започиње злокрсташки рат и сва насеља дуж Ријеке Ваурјнелум укренута добру бивају уништена, а тај регион подпада под власт злих снага.
8004. Развој градова на обалама Блиторјеке и златно доба тог краја.
8057. Развој Кисеће и Никодимовине и златно доба тог региона
8227. Настајање Цветинића и пута Емерираг
8279. Откриће челика. Негдје на подручју Мочвара Елумақвдин. Означава почетак новијег доба.
8346. Повећана активност змајева и настанак Змајских пустоши утицајем злих сила из Велве'аарока.
8580. Истраживачи из Китија припитомљавају пустињу формирајући колоније које помоћу магичних средстава побољшавају услове живота у пустињи Еигбат. Општи напредак региона.
8711. Вулканска ерупција уништава Зринковић до који се обнавља након десетак година.
8969. Побуна великаша у градовима дуж ријеке Грујиње. Они збацују дотадашњу декадентну и корумпирану власт која се полако окретала ка злу. Највећи преврат се дешава у Змај луки и Орлов граду.
9141. Просперитет и златно доба Анђовића, град и околина цвјетају повезујући сјевер са јужнијим дјеловима.
9283. Грађански рат у луки Александриња и околини покренут од фракције заведене злом. Рат је трајао око

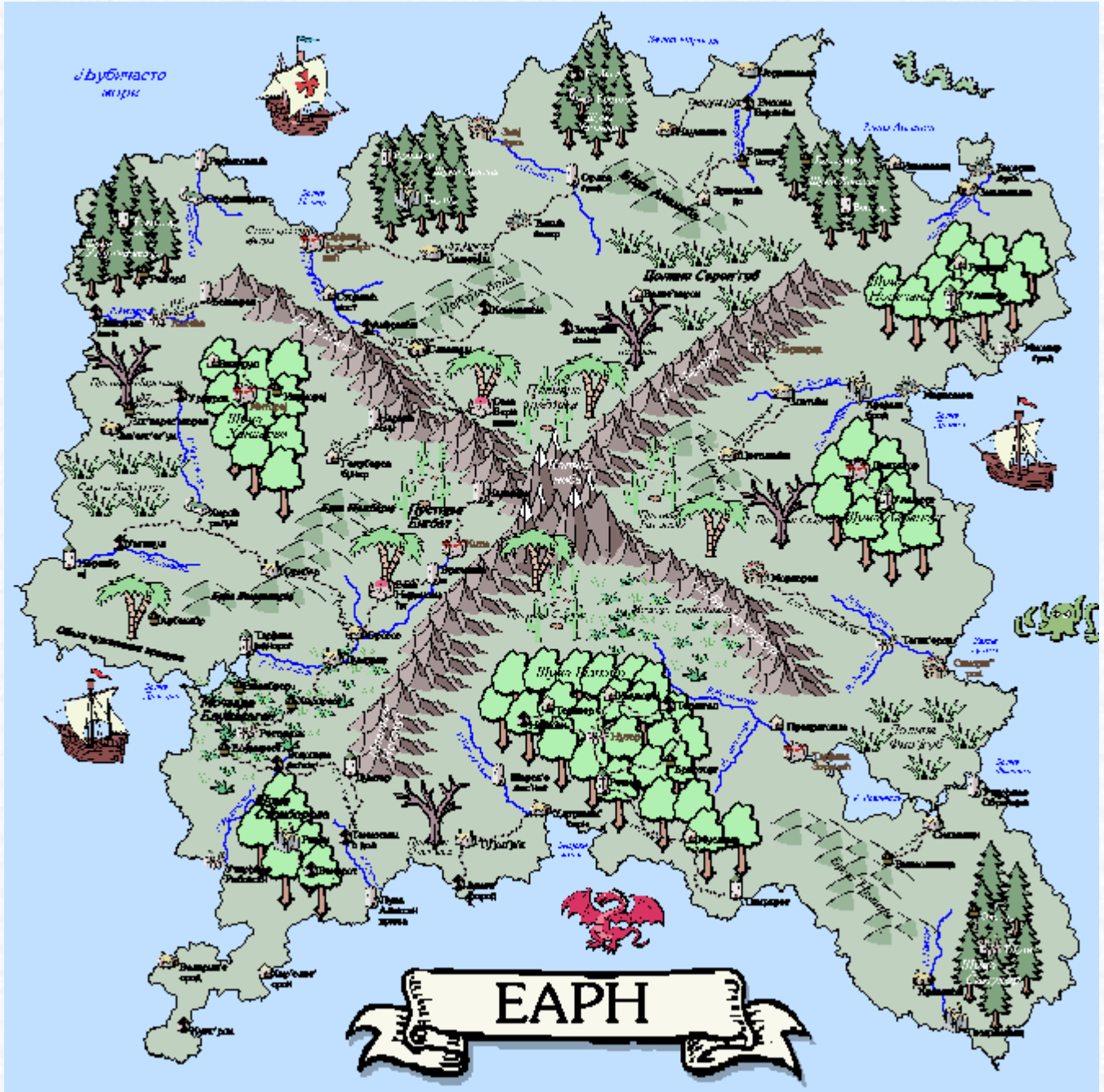


- двадесет година али на крају добро односи побједу.
9378. Златни период Ту'јол'ја'ка који доминира регионом економски и војно
9536. Златни период градова на ријечи Нелуммгир и њихово економско и војно јачање.
9650. Проналазак телепортационе магије у Предраговцима. Од тада у свим већим градовима праве се телепортационе капије које омогућавају телепортацију међу њима.
9858. Први велики злокрсташки рат. Почиње нападима злих сила на луке и бродове са мора, а потом се шири и на копно у великим офанзивама. Зли вилењаци шуме Узгул'кферз'ол и снаге Моргорода играју главну улогу у сукобу предвођене свештеницима зла, као и остале снаге хаоса и зла на другим мјестима. Ипак након великих и дуготрајних борби које трају скоро 70 година силе зла бивају поражене, али њихови главни центри ипак не бивају освојени.
9868. Проналазак ваздушних бродова и магије која их покреће у Луци једнорога, а 130 година након тога (9998.) магија бива усавршена тако да постају могући и звјездани бродови тј летећи бродови који могу да путују у свемир. Летећи бродови су иначе пет пута скупљи од њихових обичних пандана, док су звјездани десет пута.
10011. Неуспјешна инвазија на луку Александриња, предвођена краљем Куелар'њоп'елгин Рат'мсин'урновик из Ултринан'сарна
10013. Текућа година



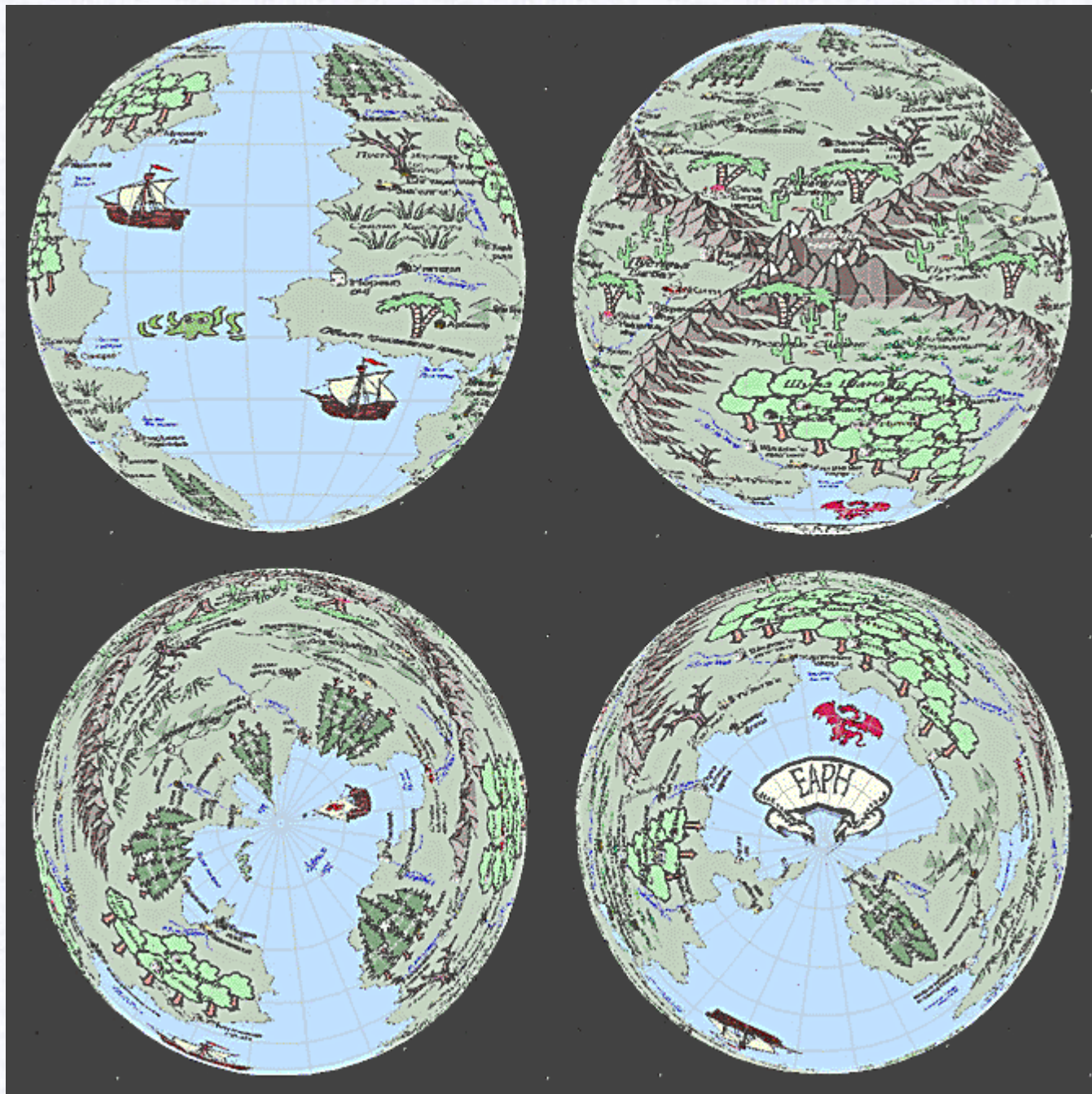


Мапа





Поглед из васионе





## 2 Земљопис Еарна

У овом поглављу су описана подручја на благословеном континенту. Да би случајно одредили подручје баца се К20 и консултује број испред имена подручја. Унутар описа подручја могуће је насумично одредити природне цјелине или градове помоћу К100 бацања.

### 1 Шума Узгул'кферз'ол и околина

Изузетно хладан регион који се налази близу сјеверног пола са температуром која је у просјеку око -20 степени. Живот је могућ само уз коришћење јаких магија или под земљом гдје је топлије, али ипак већина створења тог региона је прилагођена за живот у изузетно хладноћи. Бродови понекад пролазе овим крајевима али таква путовања су у већини случајева изузетно опасна. Народ који

настањује ове крајеве је попут викинга или швеђана, груб и жељан узбуђења.

### Природне цјелине

**1-20 Ријека Нелумбрин** (шум ријека љубави/вољења) Ријека на којој се налазе два најважнија града тог подручја Стефановица и Растиславић. На њеном јужнијем току познато је сабласно насеље Глуви Рузмировић мост које је насељено духовима и сличним опасним немртвим створењима.

**21-50 Шума Узгул'кферз'ол** (зли шума злих враџбина) Шума препуна мрачних вилењака, паука и злих ствари. Често велика пријетња бродовима и путницима који плове или пролазе у близини. Најпознатије мјесто је подземни комплекс Нагук'хда'ре (зли гробље оружја), који је пребогати комплекс огромних подземних крипти али истовремено и препун магичних замки и разних опасности.

**51-80 Степа Сјеверног вјетра** Веома хладна степа која је већину времена под снијегом и ледом. Веома је неогостољубива и препуна опасних звјери и људоликих створења као што су оркови, тролови и цинови. Најпознатије мјеста у њој су Залеђени Сувфсаин (шум мрачни прстен/круг/мјесто састајања) који је мјесто састајања добрих раса укључујући и природњаке који руководе њиме и Пећине Драгородав град, митско мјесто које датира још од прије ратова настанка, а садржи разне тајне и блага али је његова локација веома тешко доступна и готово легендарна.

### 81-100 Љубичасто море

Љубичасто море је уствари океан који окружује цјели





централни континент. Оно је на већини мјеста љубичасто услијед велике концентрације христума и због тога је и добило тај назив. Једна од најпознатијих водених знаменитости је храм комплекс Ардорак (пат водено/несигурно светилиште) који је пола на води, пола укопано у земљи и мјесто састанка најважнијих представника свих раса који се одржава сваке осме године. То је уствари тајни град посвећен изучавању и проналажењу напредних ствари и сакупалњу и складиштењу досадашњих знања и достигнућа.

### Градови

**1-30 Рикн'пород** [Ор:вз; Становништво: 140000, већина зли вилењаци; Владар: Цар Алус'тагик Нар'зук'каловик 3.; Главна вјера: Орбголхир; Главна дјелатност: лов и сточарство; Цркве: Орбголхир\*5, Кваленффиндар; Школе: Академија за жене, Академија; Крчме: Пијани Цин, Пужућа дјевица гостионица; Порези:Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Рикн'пород (зли горак град) је велики полуподземни град који је дом страшних злих вилењака који одатле планирају своје акције са циљем да загосподаре што већом територијом и да постану што моћнији поготово магично, да би се коначно осветили својој супериорнијој браћи. Цар Алус'тагик Нар'зук'каловик 3. (зли изгубљени змај и страшна храна), мађионичар зла Н8 је учио са посебном пажњом радове Матије Пасквицова, древног будаластог алхемичара који је некада давно случајно створио зле очи којима сада Алус'тагик командује, увјежбавајући "бољу расу" да би је могао користити у борби. Он је и вођа тајног култа очију у оквиру Кваленффиндара који шири знање о злим очима кроз веће градове тајних вилењака и њихових савезника.

**31-50 Род'орб** [Ор:вз; Становништво: 16000, већина зли вилењаци; Владар: Деспоткиња Син'пли'ус Уркучатвик; Главна

вјера: Орбголхир; Главна дјелатност: лов и земљорадња; Цркве: 2; Школе: Само основне школе; Крчме: Паучји отров, Љута кућа глади; Порези:Улаз (по особи): 4бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Родо'орб (зли паучји градић) је град на самом југу шуме Узгул'кферз'ол и његови становници често излазе из ње надгледајући пролаз осталих раса тим подручјем. Деспоткиња Син'пли'ус Уркучатвик (зли љепота ухваћена и глува ватра), очаравачица Н7 је одавно доказала да је моћнија од већине из своје врсте али њена очаравајућа личност спријечава оне који је служе да буду присиљавани помоћу њене снаге и силе коју понекад такође воли да употреби.

**51-80 Растиславић** [Ор:пд; Становништво: 27000 (Вилењака 8%, Патуљака 9%, Хобита 7%, Гнома 1%); Владар: Цар Добрашин Снежанић 5.; Главна вјера: Павле; Главна дјелатност: лов и риболов, текстил; Цркве: Павле\*2, Марко, Лука, Погуба (тајно), Орбголхир (тајно); Школе: Академија за жене; Крчме: Нимфа, Златни рогови, Душа и пјесма, Пиће и пилетина; Порези: улаз (по особи): 5бк, Улаз (по радној животињи): 5бк, Стражари често инсистирају на малом прилогу; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Добрашин Снежанић 5., Војник Н7 је војник каријериста који се прикључио шумској стражи чим је сазрео за то. Он је сурово лојалан одбрани свог народа и својој ћерци Дрени. Као једини родитељ (Дренина мајка је умрла док је она била мала), Добрашин понекад има проблем бирања између своје дужности и посвећивања пажње према њој. Град је иначе просперитетан и богат за околне услове, а сам цар Добрашин 5. није нимало благ према онима који угрожавају град.

**81-100 Стефановица** [Ор:пд; Становништво: 23000 (Вилењака 10%,



Патуљака 4%, Хобита 3%, Гнома 4%); Владар: Принцева Крсманија Благојин; Главна вјера: Стефан; Главна дјелатност: сточарство; Цркве: Стефан, Лука, Спаситељ\*2, Матеј, Никола; Школе: Академија; Крчме: Златни Врч, Пијани Вилењак, Летећи чекић; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по радној животињи): 5бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Народ Стефановице је веома широкоумних схватања и воли да размјењује идеје са житељима осталих мјеста. Принцева Крсманија Благојин, Пустоловкиња Нб. је способна да порази противнике дупло веће величине због својих изострених рефлекса, трчећи и избјегавајући нападе толико брзо као када јелена јури вук. Сада када је кренула путем авантуристе, она тражи узбуђење које долази од ризиковања свог живота на сваки могући начин али и поред тога добро управља градом јер јој се већина сународника диви због њених способности.

## 2 Залив Нолаф и околина

Карактеристично за овај регион је да га краси мало блажа клима од претходног али и даље то је у просјеку -10-15Ц. Тврђава Јездимировић је највећи град у околини и поред рударења то је и најзначајнији трговински и занатски центар. Народ региона највише подсећа на сјеверне словене.

### Природне цјелине

**1-50 Ријека Горјанкиња** Рјека која повезује највеће градове у околини и највећа саобраћајница међу њима. Од знаменитости је познат Бриниам (шум рушевине стријелчеве) и то је огромни комплекс опасних рушевина прастарог града који у својем склопу садржи огромна и чувена гробља.

**51-100 Залив Нолаф** (вил Прстен залив или Кружни залив) се налази на сјеверозападу Љубичастог мора са највећим градом на његовом најјужнијем дјелу Тврђавом Јездимировић која се налази на ушћу ријеке Горијанкиње. Познат је и огромни вир знан као морнарска мора, сјеверније од Тврђаве Јездимировић и испод којег се налазе рушевине огромног древног града. Међу воденим вилењацима ово мјесто је познато као Кирдаст (шум творацка/радничка гробница) и они га чувају од похлепних улеза

### Градови

**1-40 Тврђава Јездимировић** [Ор:д; Становништво: 80000 (Вилењака 8%, Патуљака 12%, Хобита 6%, Гнома 2%); Владар: Царица Лепосава Илинковић 2.; Главна вјера: Петар; Главна дјелатност: Занатство и трговина; Цркве: Петар, Стефан, Павле\*3, Матеј, Георгије, Петар, Андреј, Орбголхир (тајно); Школе: Семинари,





Академија; Крчме: Пливајући Орк, Плава и црна ајкула крчма и гостионица, Дух и Срећа, Падајућа Корњача, Принцезин Одмор; Порези: Улаз (по особи): 6бк, Улаз (по колима): 9бк, Улаз (по радној животињи): 6бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Само земљопосједници и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Просперитетан и богат град чији народ нагиње раскоши и екстраваганцији у стиловима и укусима. Царица Лепосава Илинковић 2., Стријелац Н8 је увјек помало била невјерни тома. Као дјете она је волила да се игра рата са вилењачким дјечацама и то што је порасла није је много промјенило. И данас она воли да осјети задовољство из дјетињства када се вере по дрвећу и надмудрује непријатеља.

**41-70 Стојанић мост** [Ор:д; Становништво: 19000 (Вилењака 2%, Патуљака 4%, Хобита 4%); Владар: Краљица Радиславка Криловић; Главна вјера: Димитрије; Главна дјелатност: Земљорадња; Цркве: Димитрије, Марко; Школе: Само основне школе; Крчме: Падајући врч, Сан и јагње, Спавајући прасић; Порези: Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Само земљопосједници и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Краљица Радиславка Криловић, Коњаница Н5 је прекаљени борац. Без обзира колико ратова Радиславка ратовала увјек је још један чекао иза угла. Њено срце више није било у њима. А онда је дошао напад ђаволских хорди. Она се и данас и даље бори да би заштитила свој народ, али такође тражи и начин да умири страсти своје младости. Народ је воли и углавном покушава да искористи сваку прилику да направи пристојно славље у граду који је иначе миран.

**71-100 Анђовићи** [Ор:н; Становништво: 20000 (Вилењака 7%, Патуљака 20%, Гнома 11%); Владар: Кнегиња Снежана Косарић; Главна вјера: Марко; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Марко, Орбголхир (тајно); Школе: Академија; Крчме: Камени витез крчма и гостионица, Просјакова медовина;

Порези: улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Кнегиња Снежана Косарић, врачара Н6 није обећавала много на почетку своје мађионичарске каријере али њена способност да научи скоро сваку магију коју види да се употреби надокнађује очигледан недостатак мађионичарске вјештине. Град је иначе веома богата рударска колонија која поред тога има и развијено занатство.

### 3 Цвјетна брда и околина

Овај регион је релативно питом код Цвјетних брда (изузимајући велику количину чудовишта у брдима) али према југу постаје негостољубив поготово у близини планина Лидериј које су препуне чудовишта од којих су најопаснији зли змајеви. Народ сјевернијих крајева спада у неки континентални стереотип, док јужније дјелове настањују арапи, азијати и црнци.

### Природне цјелине

**1-20 Пламена пустиња** Веома опасна пустиња препуна разних чудовишта и других природних опасности. Најпознатији је древни антички град држава Гонкђја'к (зли ниједи храм/црква) који датира из непознатог времена, вјероватно прије ратова настанка, и извор је већине зала у региону, мање или више уз директну повезаност.

**21-40 Змајске пустоши** Пустоши које често посјећују зли змајеви који су и њихови прави владари. Најпознатији дио пустиње је мистични Сарн'вун (зли замак трофеја/костију) који је дом многобројних и моћних поклоника зала тог краја предвођених лич краљицом.

**41-60 Долине Серен'губ** (зли вреле долине) Ове долине су нешто боље од Змајских пустоши и Пламене пустиње на југу али и поред тога и даље веома сурово мјесто за живот познато по својим високим



температурама. Најпознатије су светогрдне гробнице Сарн'флит (зли замак/дворац презира) које су састављене од многобројних пирамида и других гробница које су дом мумија и моћних вампира предвођених вампир краљем.

### 61-80 Пут Гроирг (шум пут љепоте)

Овим путем се доносе производи и руде све до Анђовића одакле потом ријеком стижу чак и до Тврђаве Јездимировић. Од познатијих насеља дуж овог пута то су Урошевићи, Чедомирић дол, Радославковина, Ровић утврђење, Равијојловић град и Викентијевић утврђење

**81-100 Пут Арвенрг** (шум пут опрезности/будности) Овај пут води до Славенаца одакле се трговинске руте настављају путем Гроирг. Од познатијих насеља дуж овог пута то су Црвени Брзаци, Благословени Братиславовица, Богољубци и Беришевић мост.

## Градови

**1-20 Славенци** [Ор:пд; Становништво: 25000 (Вилењака 5%, Патуљака 15%, Хобита 5%, Гнома 12%); Владар: Царица Веселинка Јанчић; Главна вјера: Марко Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Марко, Богдуволот (тајно); Школе: Само основне

школе; Крчме: Граничар, Гвоздени пјетао, Земљорадничка кућа „Добра храна“, Златна виљушка; Порези: улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Само земљопосједници и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Царица Веселинка Јанчић, Свештеница Н7. Прије него што јој је повјерена команда над Свешетницима свјетлости, Веселинку су неки сматрали за запосједнуту од злих духова. Упркос овим причама, донације њеној цркви биле су ненадмашне све док је била у редовима цркве. Градић као и већина мјеста уз цвјетна брда бави се рударством и трговином и од тога живи сасвим добро.

### 21-40 Комненићи [Ор:д;

Становништво: 15000 (Вилењака 1%, Патуљака 21%, Хобита 11%); Владар: Деспот Авел Јантодеге Алми; Главна вјера: Лука; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Лука, Марко; Школе: Само основне школе; Крчме: Кућа Музике, Храстова клупа крчма и гостионица, Успавана драјада крчма; Порези:Улаз (по особи): 4бк; Закони о оружју: Само грађани града и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Тоша Генадан, Варварин Н7 је декорисани јунак варварских племена и као таквом постало му је досадно у свом дому те је одлучио да потражи нови живот у





Комненићима. Запутио се и када је стигао био је задовољан што је нашао опасну средину гдје његове вјештине могу бити корисне. Сами Комненићи су у брдима и околина је пуна опасности поготово од околних чудовишта.

#### 41-60 Оаза Беришица [Ор:н;

Становништво: 17000 (Вилењака 6%, Патуљака 7%, Хобита 6%, Гнома 4%); Владар: Кнез Ђурица Теохарин; Главна вјера: Георгије; Главна дјелатност: текстил, земљорадња и сточарство; Цркве: Георгије\*2, Павле, Погуба (тајно), Богдуволот (тајно), Кваленффиндар (тајно); Школе: Само основне школе; Крчме: Просјакова музика, Камена клупа, Јагње и Пилетина, Пустињски трол; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по радној животињи): 5бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Кнез Ђурица Теохарин, Варварин Н6. је веома способна и вјешта особа. Необично је за варварина да се уздигне до позиција моћи у Оазу Беришица али Ђурица је показао изузетну борбеност у арени и задобио слободу својим побједама, а потом и направио и успјешну каријеру јунака за унајмљивање. Ипак Ђурица није толико мудар ни паметан и често ће спроводити бесмислене или несмотрене идеје и планове.

#### 61-80 Зачарани камен [Ор:вд;

Становништво: 25000 (Вилењака 4%, Патуљака 6%, Хобита 1%, Гнома 2%); Владар: Принцеза Ангела Софијић; Главна вјера: Димитрије; Главна дјелатност: земљорадња; Цркве: Димитрије, Никола; Школе: Војна академија, Семинари; Крчме: Задивљујућа кућа хране, Сан и пилетина, Трчећи војник, Гладни змај; Порези: нема такса ни пореза; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Принцеза Ангела Софијић, Крсташ Н7 је врло каризматична жена која господари свим оближњим предјелима из свог града. То је жена изузетно позитивног карактера која је поред тога и врло вјешта са мачем и неустрашиви борац за добро свих Савинара.

Иначе сва околна насеља су јој безрезервно одана као и вјери којој служе.

#### 81-100 Велве'аарок [Ор:вз;

Становништво: 22000 (Орци 21%, Цинови 1%); Владар: Кнегиња Ваф'велдрин Меле'олатовик; Главна вјера: Талаквелеферн; Главна дјелатност: земљорадња; Цркве: Талаквелеферн, Тагикавалм; Школе: Само основне школе; Крчме: Котрљајући крчаг крчма и гостионица, Згодни Трол, Кућа једења; Порези: Улаз (по особи): 4бк, Улаз (по колима): 7бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Велве'аарок (зли нож утврђење/утврђени град) је полу подземни град утврђење који је дом јеретика и њихових слугу као и ђавола које они окупљају око себе. Њиме влада кнегиња Ваф'велдрин Меле'олатовик (зли вео сјенке и мрачна броба), Вјештица Н8 која влада и околним насељима тога подручја и често ратује са добрим градовима у близини поготово Зачараним каменом. Када је Ваф'велдрин била дјете она је одлутала од куће нестајући у мрежу подземних пећина. Њу је пронашла и подигла зла чаробница и она се евентуално добровољно пријавила у војну службу. Не сјећа својих правих родитеља али евентуално постаје веома добра у магији и уздиже се све до врха и помоћу бројних трикова постаје вођа утврђења.





#### 4 Шума Хандиври и околина

Најсјевернији и најхладнији регион испуњен зимом и створењима која живе у поларним крајевима. Народ највише подсјећа на канађане и америчке домородце.

#### Природне цјелине

**1-20 Ријека Грујиња** Ријека која спаја Змај луку и Орлов град и често се користи за превоз робе између та два града. Од познатијих мјеста дуж ријеке ту су Јевтимијић до, Голубицевић мост, Љупчевићи и Савкев тврђава смјештена на Врховиима Савкев брда. Такође познати су и Опсједнути рудници Катариновина који датирају из прадавних времена.

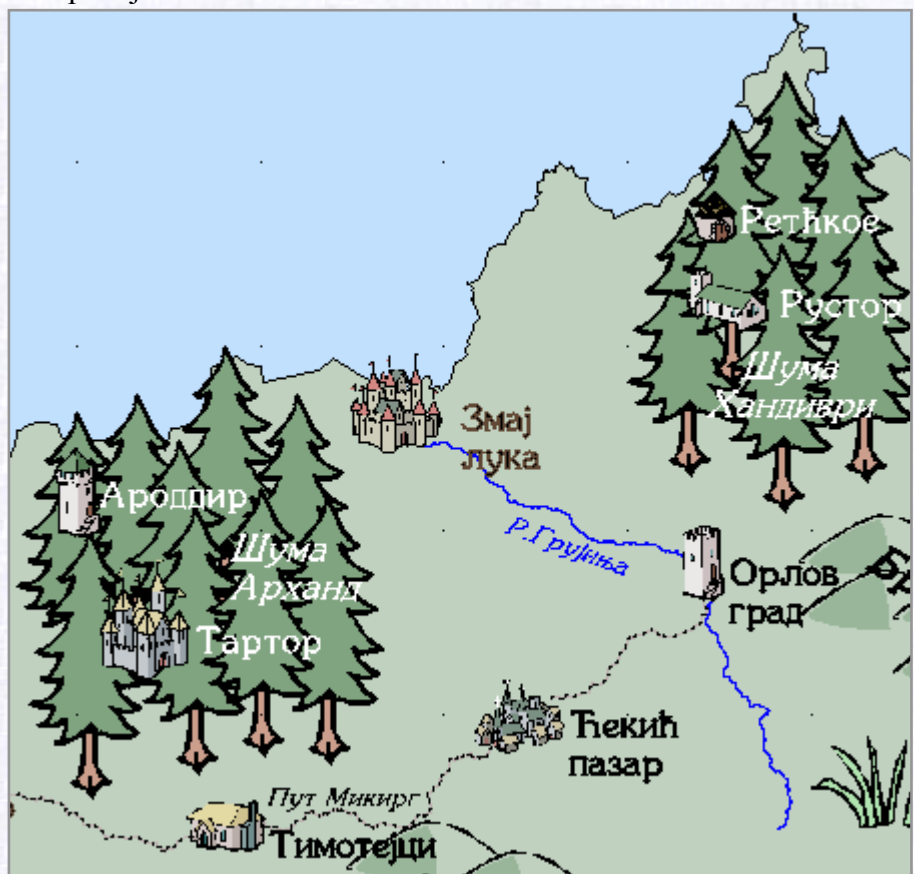
**21-50 Пут Микирг** (шум цвјетни пут) се протеже од Тврђаве Јездимировић на западу до Орлов града на истоку. То је најважнија трговачка рута у том дјелу свјета преко које се обави доста робне размјене и управо због тога се држи релативно безбједном од стране власти градова кроз које она пролази. Најпознатија насеља дуж овога пута су Симеоновина, Лелиња, Лукић утврђење, Бисенијевица и Плантаже Тадиња.

**51-75 Шума Арханд** (шум блага/њежна шума) Ова шума је као и већина осталих шума дом шумских и вилин створења. Од њих су најзначајнији дивљи вилењаци који живе на сјеверу и сиви вилењаци који су на југу. Познатија мјеста шуме су Ивриасо (шум мирна тврђава), Насјрид (шум мађионичарски брежуљци) и Кебрћбор (шум вртови моћи)

**76-100 Шума Хандиври** (шум шума мира) У овој шуми поред осталих створења шуме живе само дивљи вилењаци и оно што треба споменути је да је прилично хладна чак хладнија од шуме Арханд која је у близини. Познатија мјеста су Вондил (вил ледене пустоши), Емардорг (вил часни замак/дворац), Глиброр (шум златна пророчишта) и Наотор (вил древни град)

#### Градови

**1-10 Ароддир** [Ор:пд; Становништво: 25000 већина шумски вилењаци (људи 4%, Патуљака 9%, Хобита 4%, Гнома 2%); Владар: Војвоткиња Радинка Наккоровив; Главна вјера: Андреј; Главна дјелатност: Металургија; Цркве: Андреј, Павле, Стефан, Никола, Погуба (тајно), Тагикавалм (тајно); Школе: само више школе; Крчме: Прождирућа Патка, Ратникова пилетина, Вилинска дјева; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Таксе удружења се званично наплаћују;





Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Ароддир (вил љетна капија) је вилењачки град који је од хладноће заштићен моћним магијама тако да његови становници уживају у скоро идеалној клими. Његови становници су веома сумњиви према дошљацима и карактерима се препоручује да буду опрезни са становништвом. Војвоткиња Радинка Наккоровив (вил древна легенда), Вилењачка свештеница Н6 је једна од најчичих од своје врсте јер је у стању да издржи невјероватну количину бола опирући му се. Она је некако у стању да усади овај отпор у своје поданике као и у јединице којим командује.

**11-25 Тартор** [Ор:д; Становништво: 100000, већина сиви вилењаци (Људи 9%, Патуљака 7%, Хобита 5%, Гнома 2%); Владар: Цар Нимдхар Аоксилловив 7.; Главна вјера: Стефан; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Стефан, Димитрије, Андреј, Јован, Лука, Лука, Андреј, Димитрије, Андреј, Талаквелеферн (тајно); Школе: Универзитет, Академија за жене; Крчме: Добра храна и печење, Једнорог, Земљораднички клупа, Плави ратник, Кнежевски крчаг; Порези: улаз (по особи): ббк, Улаз (по радној животињи): ббк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Тартор (вил град пријатељства) је престоница свега што је добро у земљама сјевера. Иако за већину недоступан они који су у стању да уђу у њега ће доживјети незаборавна искуства. Цар Нимдхар Аоксилловив 7. (вил дубока мудрост и дом/кућа бајковита/вилинска), Племић Н7. иако још млад по вилењачким мјерилима је законити владар града. Његови се претци могу пратити скоро све до ратова настанка. Иако узгајан као племство, увјек је био усијана глава, преферирајући прије да поведе напад него да сачека да буде нападнут. Његова довитљивост је једина ствар која га је до сада одржала у животу.

**26-35 Ретћкое** [Ор:пд; Становништво: 22000, већина дивљи вилењаци (Људи 1%, Патуљака 4%, Гнома 2%); Владар: кнез Стојадин Хинимовив; Главна вјера: Јован; Главна дјелатност: земљорадња; Цркве: Јован, Стефан; Школе: Само основне школе; Крчме: Кућа Музике, Јагње и Ован, Плави и црни морнар крчма и гостионица, Ледени нож; Порези: Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Ретћкое (вил торњеви вјетара) је најсјевернији шумсковилењачки град којим влада кнез Стојадин Хинимовив (вил доносилац обавеза/дужност), Граничар Н7. Усвојен као дјете, Стојадин је одгајан у најсјевернијим шумама Вилењачког царства. Постао је познат кроз земљу по својој изузетној способности да се одупре магији сваке врсте.

**36-50 Рустор** [Ор:пд; Становништво: 42000, већина шумски вилењаци (Људи 10%, Патуљака 7%, Хобита 3%, Гнома 1%); Владар: Деспоткиња Силаза Радоњевив; Главна вјера: Димитрије; Главна дјелатност: Специјализовани занати (Јувелирство, итд); Цркве: Димитрије, Андреј, Јован, Јован, Стефан, Талаквелеферн (тајно); Школе: академија; Крчме: Кућа чорбе, Бакарна кашика, Медовина и Печење, Весела војвоткиња, Летећа кућа душе; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Само грађани града и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Рустор (вил град снова) је прелијепи град који је бисер сјевера. Деспоткиња Силаза Радоњевив (вил бајковито/вилин/ски живот), Природњакиња Н7. можда није највјештија од природњака икад виђена у том крају али је сигурно најсрећнија. Чак и упркос много неповољнијим односима снага у биткама успјевала је да оствари чудесне побједи. Сви се добровољно пријављују у јединице које она предводи.



**51-65 Змај лука** [Ор:пд; Становништво: 80000 (Вилењака 11%, Патуљака 12%, Хобита 7%, Гнома 3%); Владар: Краљ Развигор Омиљевић 5.; Главна вјера: Петар; Главна дјелатност: Специјализовани занати (Јувелирство, итд); Цркве: Петар, Матеј, Павле, Андреј, Андреј, Павле, Погуба, Орбголхир (тајно), Кваленффиндар (тајно), Елгхиниркуелар (тајно); Школе: Универзитет, Војна академија; Крчме: Пијана кућа добре хране, Скривени витез крчма и гостионица, Војникова душа, Риба и Чорба, Ковачева хоботница, Стријелац; Порези:Улаз (по колима): 9бк, Улаз (по радној животињи): 6бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Народ града је веома широкоумних схватања и воли да размјењује идеје са житељима осталих мјеста. Краљ Развигор Омиљевић 5., Витез Н9. је човјек изузетно јаког карактера и изузетних борбених способности. Људи који га служе воле га и боре се уз њега свим срцем.

**66-80 Орлов град** [Ор:д; Становништво: 45000 (Вилењака 7%, Патуљака 8%, Хобита 5%, Гнома 4%); Владар: Принцеза Танкосава Јеленрог; Главна вјера: Лука; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Лука, Андреј, Димитрије, Димитрије, Марко, Погуба (тајно); Школе: Само више школе; Крчме: Трчећи јунак, Вино и музика, Орловско гнијездо, Пастир и ратник; Порези: све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца), Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Највећи град након Змај луке, Орлов град је прилично отворен и слободоуман град. Принцеза Танкосава Јеленрог, Ловац немртвих Н6. Слиједећи примјер принцезе Ангеле од зачараног камена, Танкосава се прикључила редовима градске војске, брзо се доказујући као врхунски мачевалац. Команда над јединицама кој је додјељена врло брзо и она је повела

јединице у одлучну борбу против немртвих хорди које су зли мађионичари повремено слали да би угрозили границе.

**81-90 Ђекић пазар** [Ор:д; Становништво: 30000 (Вилењака 7%, Патуљака 6%, Хобита 4%, Гнома 4%); Владар: Деспот Рајица Старославовић 3.; Главна вјера: Стефан; Главна дјелатност: земљорадња; Цркве: Стефан\*2, Георгије, Димитрије\*2, Орбголхир (тајно); Школе: Само основне школе; Крчме: Сребрни нож, Весели морнар, Срећни војник; Порези:Улаз (по колима): 8бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Деспот Рајица Старославовић 3.; Ваздушни коњаник Н7 је господар града и околине. Његови претци су били први људи који су на сјеверу припитомили дивљег грифона. Сада он наставља оно што су они започели градећи и одржавајући највећу узгајивачницу грифона у околини која служи потребама војске. Његова узгајивачница Старославовић смјештена је сјевероисточно од града.

**91-100 Тимотејци** [Ор:д; Становништво: 26000 (Вилењака 3%, Патуљака 3%, Хобита 5%, Гнома 3%); Владар: Деспот Хазат Вáлет В; Главна вјера: Андреј; Главна дјелатност: земљорадња; Цркве: Андреј, Димитрије; Школе: Само основне школе; Крчме: Разјарени Грифон, Чаробњакова корњача крчма и гостионица, Кобасице и пилетина; Порези:Улаз (по колима): 7бк, Улаз (по радној животињи): 4бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Тимотејци се налазе на средини најважнијих трговинских рута сјевера и кроз њега пролазе многи каравани. Кнез Младомир Гроздановић, Извиђач Н6 је некада служио злодухе због прилике да испразни свој легендарни бјес. Послије једне од инвазија злих снага на Тимотејце њега су излијечили моћни вилењачки љекари. Они су такође излијечили и његов бјес објашњавајући да је



то резултат проклетства баченог на његову мајку прије рођења.

### 5 Брда Анакаба и околина

Такође сјевернији и изузетно хладни крајеви, препуни опасности и чудовишта. Народ који настањује овај предео подсећа на западне словене, аргентинце и бразилце.

#### Природне цјелине

**1-20 Танасков пут** Пут између Наумовине и Високих Вајовића. Најпознатија мјеста уз Танасков пут су Јовицин мост, Манојлиња, Гоцевићи и Секулаци

**21-40 Високи пут** Пут између Зринковић дола и Бритковог моста. Најпознатија мјеста уз Високи пут су Желимирковица, Тернрелум (шум слатки/медени извори), Лазић дол, Јелевица и Цвјетановац

**41-60 Ријека Љубовица** Већину времена залеђена ријека али и тако веома важна спона и саобраћајница међу градовима. Најпознатија мјеста дуж ријеку су Мирна Радошковица, Олгићи, Лолићи, Викторијићи и Војводство Васиљковица

**61-80 Залив Ивриенк** (шум мирни-залив) Већину времена под ледом и веома тежак за пловидбу. Најпознатија мјеста су Вонвуал (вил ледено светилиште), Утврђење Горданић, Славенковци и Борићевци

**81-100 Брда Анакаба** (пат брда благослова) Брда која су богата рудом, племенитим, металима и патуљачким и људским насељима који ту руду копају и потом од ње праве оружје или претварају у племените метале или драгуље. Најпознатија мјеста су

Степановац, Миломировица, Петронијевић утврђење, Гимпкрал (пат краљ/владарска тврђава) која се налази сјеверо западније, Лонбнарад (пат пријатељски патуљкоп/град), Биакдак (пат вртови рударски/раднички) и Аркљма (пат потоци злата)

#### Градови

**1-20 Јорданињац** [Ор:д; Становништво: 11000 (Вилењака 6%, Патуљака 1%, Хобита 1%, Гнома 2%); Владар: Деспоткиња Сандра Константињић, Пустоловка Н5; Главна вјера: Јован; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Јован, Стефан; Школе: Само основне школе; Крчме: Ледена кућа духова, Промрзли галеб, Понизни јунак, Гвоздена сјекира; Порези: Улаз (по особи): 4бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Један од најсјевернијих и најхладнијих људских градова, иако користи





магију за контролисање температуре ипак сувише хладан за већину придошлица. Деспоткиња Сандра Константиновић, Пустоловка Н5 је тренутно владар града. Њени родитељи су се надали да ће се она удати и постати права дама али она је имала друге планове. Њу су у вилењачку шуму привукле приче из дјетињства и она се заљубила у авантуристички живот у дивљини.

**21-40 Високи Вајовићи** [Ор:д; Становништво: 16000 (Патуљака 1%, Хобита 2%, Гнома 2%); Владар: Деспоткиња Кадивка Стевановић; Главна вјера: Петар; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Петар, Лука; Школе: Само основне школе; Крчме: Раздрагани патак, Војникова музика, Коњаничка срећа; Порези:Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Деспоткиња Кадивка Стевановић, Плаћеник Н7 је много јача него што изгледа да јесте. Она је надјачала многе мушкарце у надметањима снаге и издржљивости, задобијајући велико лично задовољство овим побједама. Ових дана ипак постала је више оријентисана на новчану корист од тога и неће прихватити никакав изазов ако уз њега не иде и добра опклада.

**41-60 Наумовина** [Ор:д; Становништво: 15000 (Вилењака 3%, Патуљака 3%, Гнома 3%); Владар: Кнез Матија Калуђеровић; Главна вјера: Лука; Главна дјелатност: земљорадња; Цркве: Лука, Погуба (тајно); Школе: Само основне школе; Крчме: Чудесни плут, Трчећи Полушан, Срећни Витез; Порези:Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Највећи пољопривредни град у региону који храном снабдева околину. Кнез Матија Калуђеровић, Коњаник Н6 је можда хвалисавац али он свом хвалисању додаје и сурове борбене способности. Изазиваће непријатеља бесконачно, чак и током борбе, повећавајући њихову срџбу док они не би направили

фаталну грешку, а онда би ту грешку и искористио. Штета што његова ароганција често изазива да и његови савезници желе такође да га убију.

**61-80 Бритков мост** [Ор:д; Становништво: 23000 (Вилењака 7%, Патуљака 2%, Хобита 2%, Гнома 3%); Владар: Војвоткиња Зорана Озренић; Главна вјера: Георгије; Главна дјелатност: Металургија; Цркве: Георгије, Спаситељ; Школе: Само основне школе; Крчме: Миш и кочија, Патуљачка кућа одмора, Плави коњаник; Порези:Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Центар активности локалног становништва овог региона. Мјесто које је највеће и најзанимљивије у околини. Војвоткиња Зорана Озренић, Извиђачица Н7, се добровољно јављала за сваку извиђачку мисију, често нестајући из логора данима да би надгледала границу. Она је привучена усамљеношћу дивљине гдје може да проучава биљке и животиње као и да ужива у миру и тишини која је у природи.

**81-100 Зринковић до** [Ор:д; Становништво: 13000 (Вилењака 2%, Патуљака 3%, Гнома 2%); Владар: Принцеза Доброславка Милићић; Главна вјера: Марко; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Марко, Лука; Школе: Само основне школе; Крчме: Посакајућа плесачица, Полушанска домаћинска кућа, Шиљати крамп гостионица; Порези:Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја.] Највеће рударско насеље у брдима Анакаба које живи искључиво од копања богатих рудника у брдима и трговине. Принцеза Доброславка Милићић, Стријелац Н6 је постала постала позната као најбољи стријелац служећи у градској војсци. Сада не само да управља градом и командује његовим јединицама, већ проводи вријеме тренирајући своје стријелце.



## 6 Шума Норечанд и околина

Сјевероисточни регион, такође веома хладан али ипак не толко као претходно описани сјевернији. Ипак и даље опасно мјесто које се по свему сматра дивљом границом. Народ овог предјела највише подсећа на енглеze иако најјужнији крајеви подсећају на Грке.

### Природне ијелине

**1-20 Пут Тарнат** (вил пријатељски пут) Пут који повезује вилењачка насеља и Миомир град. Најпознатија мјеста дуж овог пута су Шејрот (вил стара/вријеме тврђава), Куалрер (вил светилиште једнорога), Дуђтор (вил српаст/лучни град), Нарнвиб (вил пропланци олује), Аданррум (вил знамење/споменик пољана/ливада)

**21-40 Блисторијека** Ријека на чијем је ушћу Бисерна лука и једна је од важних саобраћајница између ње и Завишевине која је на њеном горњем току. Најпознатија мјеста дуж рјеке су Уновићи, Филипинкиња, Вукадиновица и Склоништа Жиковићи

### 41-60

#### Залив Ангшнол

(вил блистави залив) То је залив у којем се налазе Бисерна лука и Иванковац и већина трговине између тих градова се туда и одвија.

Најпознатија мјеста су Шарет (вил морски/океански

торањ/мање утврђење), Лиодир (вил вучја капија), Наеолаин (вил шапућуће гробље) и Црква Ретрон (вил тајни врхови)

**61-80 Шума Хандоде** (шум шума лијечења) Ово је сјевернија и хладнија шума у региону у којој живе дивљи вилењаци. Најпознатија мјеста у њој су Оксумбаел (вил ријека чувар), Аоктар (вил дом/кућа пријатеља/ска), Шакрзнат (вил камена стаза/пут), Торја (вил град мост/стаза/пут) и Коежнан (вил вјетрова пећине)

**81-100 Шума Норечанд** (шум звјездана шума) Шума која је најпознатија по томе што је дом сивих вилењака. Најпознатија мјеста у њој су Брежуљци Нетцкла (вил пролаз/газ ружа), Сејсумир (вил шумаске мочваре), Лиазрот (вил господка тврђава), Анђеоска пећина Дунсал (вил дворови/палате слатке/медне) и Хелмдун (вил сузе/тужни дворови/палате)





## Градови

**1-10 Лассумра** [Ор:пд; Становништво: 11000, већина дивљи вилењаци (Људи 2%, Патуљака 6%, Гнома 2%); Владар: војвоткиња Ванки Уалариовив; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Спаситељ, Погуба (тајно); Школе: Само основне школе; Крчме: Монашке дворане, Смоква и миш, Добра храна и овце, Задивљујуће кобасице; Порези: Улаз (по особи): 4бк; Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Лассумра (вил дивљи извори) је сјевернији град дивљих вилењака којим влада војвоткиња Ванки Уалариовив (вил шумски рубин и свет/свети вилењак/свештеник прољећа), Природњак Н7. Она воли свог оца много иако он може да буде према њој понекад превише затитнички настројен. Иако се Ванки сматра за једну од љепших вилењачких љепотица она више воли да увјежбава своје птице грабљивице од плесања и удварања.

**11-20 Вонтор** [Ор:д; Становништво: 70000, већина дивљи вилењаци (Људи 5%, Патуљака 7%, Хобита 6%, Гнома 1%); Владар: Краљ Стаменко Вонаклаовив; Главна вјера: Стефан; Главна дјелатност: Специјализовани занати (Јувелирство, итд); Цркве: Стефан, Матеј, Марко, Кваленффиндар (тајно), Зауантелглутх (тајно), Тагикавалм (тајно); Школе: Академија; Крчме: Црквено звоно, Сунце и поп, Свиња и мјесец, Прождирућа хоботница, Једнорогов пропланак; Порези: Улаз (по колима): 8бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Вонтор (вил ледени град) је јужнији и већи од шумско вилењачких градова у шуми Хандоде. Краљ Стаменко Вонаклаовив (вил ледена ружа), Вилењачки свештеник Н8 је увјек вјеровао да физичко насиље никад није потребно све док потребна молитва и магија могу бити употребљени. Задивљујуће он је учинио да његова теорија успјева и у пракси и

сада га посматрају као успјешног вођу вилењачких високих свештеника и владара њиховог града.

**21-30 Раилтир** [Ор:вд; Становништво: 27000, већина сиви вилењаци (Људи 6%, Патуљака 3%, Хобита 4%, Гнома 1%); Владар: Кнез Руаефера Екатариновив; Главна вјера: Јован; Главна дјелатност: Металургија; Цркве: Јован, Спаситељ; Школе: Академија, Академија за жене; Крчме: Успавани стражан крчма и гостионица, Гном и драјада, Мађионичарева патка; Порези: Улаз (по колима): 7бк, Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Раилтир (вил ловачки град) је просперитетан и богат град. Кнез Руаефера Екатариновив (вил звездани шампион/побједник), Стријелац Н9 је обучаван и борио се поред познатих вилењачких јунака али никад није добијао никакакве похвале од било кога иако је осјећао да је бољи стријелац од већине њих. Сада кад је изашао из њихове сјенке дошао је ред на њега да засија пуним сјајем.

**31-40 Уланаур** [Ор:вд; Становништво: 42000, већина сиви вилењаци (Људи 5%, Патуљака 6%, Хобита 6%, Гнома 2%); Владар: Цар Наедет Даелаовив 3.; Главна вјера: Марко; Главна дјелатност: земљорадња и лов; Цркве: Марко, Георгије, Никола, Георгије, Димитрије, Матеј; Школе: Универзитет; Крчме: Бакарни Орао гостионица, Одмарајући Полушан крчма, Велика сабљарка, Сребни и златни змај; Порези: Улаз (по особи): 5бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Уаналур (вил шумски брод) је један од најљепших вилењачких градова икада направљен и многи посјетиоци долазе из најудаљенијих крајева да би га видјели. Цар Наедет Даелаовив 3. (вил шапат вјечности и бјела ноћ), Племић Н8 је рођен у једној од најугледнијих племенитих породица и његова судбина је била да се прикључи вилењачкој скупштини и можда



једног дана и предводи вилењачки народ. Када се придружио шумској стражи ипак открио је да ужива у борби и постао један од њених команданата а касније и предводник свих вилењака.

#### **41-60 Миомир град** [Ор:д;

Становништво: 150000 (Вилењака 9%, Патуљака 8%, Хобита 6%, Гнома 2%); Владар: Деспот Никша Змајолујни, Крсташ Н8; Главна вјера: Георгије; Главна дјелатност: Текстил; Цркве: Георгије\*2, Андреј, Петар, Талаквелеферн (тајно), Зауантелглутх (тајно); Школе: Академија; Крчме: Мјесец и пас, Летећи штап, Мачка и дворац, Вилењачки ратник, Рибарева мрежа, Галегови и сирене; Порези: нема такса ни пореза; Закони о оружју: Само грађани града и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Миомир град је оаза људског знања и вјештине која је чувена надалеко. Деспот Никша Змајолујни, Крсташ Н8 је увјежбаван од неких од највећих тактичара за опсаду градова, током његове војне службе. Било који стријелци под његовим вођством брзо науче да гађају преко препрека у своје мете.

#### **61-70 Иванковац** [Ор:д;

Становништво: 20000 (Вилењака 27%, Патуљака 6%, Хобита 4%, Гнома 3%); Владар: Кнез Јаша Драгињић; Главна вјера: Јован; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Јован, Димитрије; Школе: само основне школе; Крчме: Вино и одмор, Црвени орао, Црвени и зелени харпун; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Кнез Јаша Драгињић, Стријелац Н6 је хладан и емоционално удаљен човјек, особина која му помаже када је у лову. Његова тенденција да грубо истакне грешке осталих спријечава га да задобије било какве блискије пријатеље. Ипак изузетно је поштован због својих стријељачких вјештина.

#### **71-80 Завишевина** [Ор:д;

Становништво: 24000 (Вилењака 3%, Патуљака 1%, Хобита 2%, Гнома 2%); Владар: Кнез Димшо Сретеновић; Главна вјера: Димитрије; Главна дјелатност: земљорадња;

Цркве: Димитрије, Орбголхир (тајно); Школе: Само основне школе; Крчме: Кућа добре хране, Бјели точак, Стари шешир; Порези: Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Само грађани града и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Просперитетан и миран град на обалама блисторијеке. Кнез Димшо Сретеновић, Природњак Н7 је провео велики дио времена у свом животу служећи као љекар на бојишту прије него што је изабрао да крене стазом природњака али лекције које је научио у војсци направиле се од њега изврсног вођу данас.

#### **81-100 Бисерна лука** [Ор:д;

Становништво: 90000 (Вилењака 7%, Патуљака 4%, Хобита 4%, Гнома 4%); Владар: Краљ Страјин Советаски; Главна вјера: Георгије; Главна дјелатност: Металургија; Цркве: Георгије, Јован\*3, Петар, Кваленффиндар (тајно); Школе: академија; Крчме: Вилењачка пјесма, Златни јастог, Пастирска кућа среће, Разбојничка риба, Црвени цин; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по радној животињи): 5бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Краљ Страјин Советански, Мађионичар Н9 је један од најбољих људских мађионичара који је икада виђени на сјеверу. Као резултат путујући мађионичари га често траже да би учили од њега, одважујући се на ходочашће са надом да ће стећи његову мудрост и знање.





### 7-9 Планине Баукд'агдур и сјевероисточни предјели

Источни регион континента којим доминира Аеренаур у средини, добра људска насеља на сјеверу и зла на југу. Клима је топлија у овом дјелу и варира од умјерено континенталне до тропске. Народ овог региона подсећа на мјешавину јужно словенских, грчких и латинских култура, највише римско шпанске.

### Природне цјелине

**1-5 Пут Уехна'валшар** (зли пут владара) Један од највећих путева на истоку који спаја Моркород и Таги'кород. Најпознатија мјеста уз њега су Ег'буг'фелг'кар (зли мочвара цвиљења), Елг'сород (зли убиства град), Ква'лен'кбуг'уг (зли језовито/грозно језеро), Златан Уркуја'к (зли глуви храм/црква), Булбургол (зли поносни пропланци), Ултрин'буг'ду (зли освајачке баруштине) и Горући подземни град Талак'арок (зли ратно утврђење/утврђени град)

**6-10 Пут Емераирг** (шум пут хармоније/склада) Пут између Цветинића и Златића. Најпознатија мјеста су Страцимировица, Спасојевац, Живодаркићи, Живановић тврђава, Андријиња, Зорбар (шум ратнички пролаз), Кебрзав (шум вртови слободе), Саинарил (шум прстен/круг/мјесто састајања бајковит/вилински), Сагчрот (шум сунчано гробље)

**11-15 Ријека Буг'ру'лвун** (зли ријека трофеја/костију) Ријека која протиче између Таги'города и Синсриг'рока и једна је од важнијих саобраћајница између та два града. Најпознатија мјеста дуж ријеке су Јалил'арок (зли женско/и утврђење/утврђени град), Маргђарзол (зли вучијесветилиште), Гонкрок (зли нијема тврђава), Ород'рицнарг (зли град велики), Ег'буг'фкулг (зли мочваре терора), Алус'укул'гоб (зли изгубљени затвор) и Тагик'јсан (зли змајске равнице)

**16-20 Ријека Лакбуг'ру** (зли хаос ријека) Притока ријеке Буг'ру'лвун. Најпознатија мјеста дуж ријеке су Шукмобсул (зли грјешна капија/пролаз), Жив'елг'обсул (зли мучења капија/пролаз), Зауант'ашрок (зли стари/древани торањ/мање утврђење), Дурбачог'ук (зли богата кућа/јазбина), Сарол'рок (зли оружја тврђава), Сарн'елг'буг'уг (зли казна језеро), Сарг'ород (зли храбри град), Снаршја'к (зли камени храм/црква)

**21-25 Ријека Златоток** Највећа и најплоднија ријека истока која повезује три града и најважнија је саобраћајница тог региона. Најпознатија мјеста уз рјеку су Бранимириња, Ташковица, Аранђелци, Прохорић дол, Јулковићи, Пеладијаци, Горчиновић брод и Милуновина

**26-30 Ријека Сеншелум** (шум срдачна ријека) Притока Златотока. Најпознатија мјеста уз рјеку су Јасминовица, Доброславкићи, Танасијићи, Глоријићи, Љиљовић пазар, Продановина, Станимирић тврђава

**31-40 Залив Гусара** Залив који је познат као уточиште гусара у региону. Најпознатија мјеста у заливу су Венор'ђашрок (зли тихи торањ/мање утврђење), Маг'хар'ол (зли усамљена јазбина/пећина), Абан'ород'кнар (зли савезнички/пријатељски град држава), Ја'к'белбол (зли храм/црква поклона), Сарн'елг'варок (зли казнено утврђење/утврђени град) и Ог'елендар'вород (зли јеретички град)

**41-50 Залив Дренол** (вил очаравајући залив) Природно предиван залив у којем се налази највећи град на истоку Марковина. Поред њега позната мјеста су Ниновић лука, Милетин до, Чаславковина, Кокотићић лука, Леонидић пазар, Ретдрим (вил торањ/мање утврђење лета/летачко), Корбаел (вил царства/земље чувар)

**51-60 Пустоши Схар'фгурз** (зли пустоши плача) Пустоши сјеверније од Моркорода. Главна мјеста у њој су В'рес'ја'к



(зли власт/снажни храм/црква), Ницре'дук (зли муња/гром врхови), Буг'ру'жжиорл (зли ријека страже), Ша'к'карлик (зли пљачка/пustoшења глава/ни), К'лар'чсарн (зли дворови/палате опреза), Велв'фрок (зли мач тврђава)

**61-70 Шума Аеренаур** (вил шума пјесме) Дом шумских бића и вилењака још позната међу вилењацима и као Тракор (вил дрвено царство/земља). Најпознатија мјеста су Пинтор (вил сафирни град), Усумвваин (вил језерце душе/духовно), Уксумеари (вил језера

сребра), Нивио (вил дијамантски брежуљци), Јагабе (вил огрлица долине), Рухро (вил сна храм/црква), Махенан (вил мађионичарске пећине/тунели), Виањрет (вил добра среће торањ/мање утврђење), Отпрет (вил капија торањ/мање утврђење), Сеорг (вил шумски замак/дворац)

**71-80 Брда Пикбар** (шум пролаз вјечности) Брда иза које се налази пустиња иза које су и капије неба навиши планински вијенци на планети. Најпознатија мјеста су Остојевац, Борисавовић град, Сретојевиња,





Михаиловина, Ранкићи Онадгвин (пат бјели/чисти дворови/палате), Дурјак (пат благо/богатство утврђење) Борвханг (шум моћни споменик), Гурделума (шум велика језерца), Горнњорај (шум плави/небески град)

**81-90 Планине Баукд'агдур** (зли планине ужаса) Планински вијенци који су дом разних злих створења укључујући многа бауколика бића у савезу са Моркородом као и зле змајеве. Најпознатија мјеста су К'лар'тарог (зли дворови/палате проклете/уклете), Хар'ол'циблит (зли јазбине/пећине отпадника), Ород'кнар'стреак (зли град несутршивих), Рок'бук (зли тврђава врштања), Карвал'сарн (зли злодушји замак/дворац), Хонг'лат'ташрок (зли разуздани/дивљи торањ/мање утврђење), Морсарн (зли црни замак/дворац), Талак'мрок (зли ратна тврђава), Богдушаг (зли заразе пророчишта), Буг'ро'кверин (зли поток/ци зло/и)

**91-100 Планине Лидериј** (шум свијетле планине) Планине препуне опасности али и многобројних патуљчких колонија. Опсједнута Зазгуда (пат први/почетна капија), Илиаед (пат брада/поносно огњиште/кућа/дом), Гимкрал (пат краљевка/владарска тврђава), Тарцанго (пат тврд/утврђени врхови), Рударн (пат подземлни торањ/мање утврђење), Тенорај (шум обредни град), Куторај (шум планински град), Енселумо (шум мудрости језеро), Куелар'обсул (зли племенита капија/пролаз), Ха'к'тратх'аргх (зли рушевине срама), К'лар'науд (зли дворови/палате светогрђа) и Дук'вλος (зли врхови крварења)

### Градови

**1-10 Моркород** [Ор:вз; Становништво: 120000 (Вилењака 8%, Патуљака 7%, Хобита 3%, Гнома 4%); Владар: Највећи тиранин Валм'дгурз Б'лутх'ол'флитовик; Главна вјера: Погуба; Главна дјелатност: Металургија; Цркве: Погуба\*3, Талаквелеферн, Тагикавалм, Кваленффиндар, Зауантелглутх; Школе: универзитет; Крчме: Скривени нож, Црвени и зелени змај, Оркова душа, Тролова мочуга,

Подивљали дивови, Лобања и робиња, Весели прасићи; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по радној животињи): 5бк, Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца); Закони о оружју: нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Моркород (зли црни град) је град у подножју планина Баукд'агдур што га чини веома тешко освојивим. То је један од највећих злих градова који је истовремено и веома моћан. Највећи тиранин Валм'дгурз Б'лутх'ол'флитовик (на језику злих раса жртвеник плача и стријелац мржње), Свештеник Смрти Н9 је врховни свештеник Погубе за цјели околни регион који је изабран од високе скупштине свештеника (познат и као црни прстен) погубе да буде Највећи тиранин Погубе, титула која му даје власт над цјелокупном територијом која је у посједу Тамног братства.. Њему се покоравала и већина Тамног односно Црног братства у том региону. Он је изузетно суров и амбициозан човјек који поред тога што ужива у великој моћи коју посједује има и мегаломанске циљеве. Његови помоћници су бројни и сви су му слијепо одани и у великом страху од његових тренутних испада гнева. Свештеници којима управља су попут њега такође врло сурови и склони разним злим стварима у циљу ширења своје вјере и свог начина размишљања. Такође већина виших свештеника радо бих волила да види себе на његовом мјесту и до сада је покушано више неуспјешних атентата да би се заузело његово мјесто. Са таквим покушајима се у више наврата сусретало након чега би кривци врло сурово кажњавани.

**11-20 Таги'кород** [Ор:вз; Становништво: 80000 (Вилењака 5%, Патуљака 5%, Хобита 7%, Гнома 3%); Владар: Војвоткиња Атес А. Азат; Главна вјера: Тагикавалм; Главна дјелатност: Дрводјелство и пољопривреда; Цркве: Тагикавалм, Погуба\*3, Богдуволот; Школе:



Академија, Војна академија; Крчме: Кућа одмора, Змијско гнијездо, Златни врч, Глад и добра храна, Згодни орк крчма и гостионица; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по радној животињи): 5бк, Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца), Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Таги'кород (зли змајски град) је скоро предграђе Синсриг'рока али ипак његова величина и моћ је довољна да се не превиди тако лако поготово што је предвођен људима змијама и један од њихових највећих центара, а такође ту је и велики број змај људи по којем град и носи име. Принц Бумсферз'ар Велдрин'велговик (зли црв зачарани и сјенка убица), Свештеник зла Н8 од народа змија је постао познат у Тамном братству када је спасио једног од његових најужицајнијих чланова. Колко год ово било истинито он је доказао своју храброст у више прилика у служби братства.

### 21-30 Синсриг'рок [Ор:з;

Становништво: 150000 (Вилењака 10%, Патуљака 12%, Хобита 6%, Гнома 5%); Владар: Фараон Лив'ундус'трил Кал'хту'јоловик; Главна вјера: Погуба; Главна дјелатност: Дрводјељство, занатство, трговина, пиратерија; Цркве: Погуба\*3, Богдуволот, Орбголхир, Талаквелеферн, Кхарбвалм, Тагикавалм, Кваленффиндар, Елгхиниркуелар; Школе: Универзитет, Академија за жене; Крчме: Успавани кракен, Пијани морски трол, Гусарска јазбина, Разјарени октопод, Летећи ћилим, Одмарајући пас; Порези: Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Само земљопосједници и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Синсриг'рок (зли тврђава похлепе) је једна од највећих лука на истоку која је дом и многим пиратским бродовима тог краја. Фараон Лив'ундус'трил Кал'хту'јоловик (зlih болни ујед и храна утвара), Некромантичар Н9 је већ скоро десет година на престолу и у свим регионима које контролише Тамно братство значајан је попут

божанства јер је он уствари световни владар тог региона. Њега обожавају сви дјелови друштва као што су некада обожавали фараоне у древном Египту. Приватно Лив'ундус'трил је веома мистериозна личност која се рјетко појављује у јавности и дјелује преко својих слугу и поданика на све важније ствари које се односе на рад Тамног братства. Веома је посвећен магији и врло стручан у многим стварима. Такође посједује величанствену колекцију магичних предмета и других драгоцености коју су и прије њега сакупљали предходни фараони на разне, скоро увјек зле начине.

**31-40 Даеджтор** [Ор:д; Становништво: 90000; већина вилењаци (Људи 4%, Патуљака 9%, Хобита 4%, Гнома 1%); Владар: краљ Голуб Хасеховив; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: занатство и текстил; Цркве: Спаситељ, Павле\*2, Јован\*2, Петар; Школе: Само основне школе; Крчме: Жедни једнорог, Зелене кочије, Шумске дворане, Златни грифон, Одмор и печење; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по радној животињи): 5бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Даеджтор (вил бјели град) је највећи град који се налази у сјевернијем дјелу шуме Аеренаур. Њиме влада краљ Голуб Хасеховив (вил слобода њежан), Истраживач Н9 и дужности у његовим годинама требале би бити ограничене на давање стратегијских савјета. Однедавно ипак овај каризматични стари вилењак се вратио у активнију службу да би помогао свом народу и да би испунио своју жељу о једној последњој величанственој авантури.

**41-50 Улаљорг** [Ор:д; Становништво: 24000 (Вилењака 7%, Патуљака 2%, Хобита 5%, Гнома 3%); Владар: кнегиња Љубинка Сејгиловив; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: Живинарство; Цркве: Спаситељ, Матеј; Школе: Само основне школе; Крчме: Жуте канце, Просјаково печење, Краљева



тајна; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво.] Улаљорг (вил брод дворац) је јужнији вилењачки град. Њиме влада кнегиња Љубинка Сејгиловив (на вилењачком шумаски грифон), Пустоловка Н7 која је вољена и поштована међу вилењацима. Она је узор многим женама и такође објекат пожуде многих мушкараца. Али Љубинка игнорише своје обожаваоце и концентрише се на тражење нечега што недостаје њеном животу. На жалост ни она не зна шта је то.

**51-60 Цветинићи** [Ор:д; Становништво: 21000 (Вилењака 7%, Патуљака 1%, Хобита 5%, Гнома 2%); Владар: Кнез Авакум Аћимић; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Спаситељ, Лука; Школе: Само основне школе; Крчме: Црвена кућа шницли, Пастир и једнорог, Пиле и дух; Порези: таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Највеће рударско насеље у подножју Пикбар брда. Њиме влада Кнез Авакум Аћимић, Врач Н6. Прије петнест година Авакумово цјело село је збрисано у масакру нападача предвођених Тамним братством. Он је био један од шесторо дјете које је преживјело. Од тада сања једну ствар, да наплати Мрачном братству њихове злочине.

**61-70 Норнарад** [Ор:вд; Становништво: 90000, већина патуљци (Људи 7%, Патуљака 12%, Хобита 9%, Гнома 5%); Владар: Цар Владета Вуруљовиг 5.; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: Рударство и металургија; Цркве: Спаситељ, Павле, Матеј, Лука, Андреј\*2, Марко, Андреј, Зауантелглутх (тајно); Школе: универзитет, академија за жене; Крчме: Шницла и музика, Јело и медовина, Ратник и кацига, Оштра сјекира, Летећи крчаг, Плави цин, Распјевани ковач; Порези: Улаз (по особи): 6бк, Улаз (по колима): 9бк, Улаз (по радној животињи): 6бк, Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на

промјену новца), Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Норнарад (пат поуздани/сигурани патуљкоп/град) је највећи и најпознатији патуљкоп на истоку. Цар Владета Вуруљовиг 5. (пат гвоздена круна), Племенски ратник Н8 је патуљак средњих година који поносно носи многе ожилке задобијене кроз борбе у којима је углавном побјеђивао све који су мислили да ће побједити патуљачке ратнике.

**71-80 Златићи** [Ор:д; Становништво: 17000 (Вилењака 2%, Патуљака 10%, Гнома 3%); Владар: Војвода Богобој Радичевић; Главна вјера: Стефан; Главна дјелатност: пољопривреда и специјализовани занати (Јувелирство, итд); Цркве: Стефан, Павле; Школе: Само основне школе; Крчме: Кућа одмора, Патуљак и трол, Бјели монах; Порези: нема такса ни пореза; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Златићи су град који је веома близу Норнарада и са њим у присним трговинским и пријатељским односима. Владар града Војвода Богобој Радичевић, Витез Н7 је увјек више волио да буде уз границу него да се посвећује својим витешким дужностима. Он је обишао скоро све удаљене крајеве прије него што се пријавио у војну службу. Иако луталица и сањар, широм цјелог региона се плаше његових борбених тактика током битке.

**81-90 Крајкин брод** [Ор:д; Становништво: 50000 (Вилењака 7%, Патуљака 4%, Хобита 4%, Гнома 2%); Владар: Принцеза Верка Богосавић; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: земљорадња, живинарство, занатство, трговина; Цркве: Спаситељ\*2, Георгије, Никола, Димитрије, Кваленффиндар (тајно); Школе: академија; Крчме: Фармерска кућа нада, Златни нож, Мачка и мјесец, Згодна



нимфа, Душа и глад; Порези: улаз (по колима): 8бк, Стражари често инсистирају на малом прилогу; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Принцеза Верка Богосавић, Ловац злодуха Н7 је провела већину свог живота као робиња у смртоносним тунелима злих људоликих створења и злодуха. Она је побјегла својим суровим господарима током њихове инвазије на Марковину и од тада се заклела на борбу против било кога ко заробљава друге. Кад год нађе пећину она сматра за обавезу да је претражи у потрази за непријатељем.

### 91-100 Марковина [Ор:д;

Становништво: 200000; (Вилењака 10%, Патуљака 5%, Хобита 2%, Гнома 1%); Владар: Цар Аранђел Дојчиновић; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: занатство и трговина; Цркве: Спаситељ\*3, Андреј, Никола, Стефан, Лука, Димитрије, Матеј; Школе: Универзитет; Крчме: Камени мач, Разбојникове звезде, Пастирски штап, Јагње и душа, Обрушавајући феникс, Ластавицино гнијездо, Поцјепана мрежа, Вилински пјетао; Порези: Улаз (по колима): 8бк, Улаз (по радној животињи): 5бк; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Највећи град на истоку који је центар развоја људске културе у том региону. Цар Аранђел Дојчиновић, Борбени свештеник Н9 је радио као војни љекар на бојишту, али доказао је и своју борбену способност када је њихов командант био убијен борећи се са немртвим хордама Црног братства испред Крајкин брода. Аранђел је био у стању да надманеврише непријатеља довољно дуго да појачање стигне.

## 10 Капија неба и околина

Ово је средишњи регион континента и карактеришу га огромне планине које се налазе у тропском појасу. Планине су веома високе и на висини је снијег чак и поред врућих нижих предјела. Народ овог региона су претежно арапи, азијати и црнци.

### Природне цјелине

**1-25 Капија неба** Ово су највећи планински вијенци који се налазе у средини континента и као и остали настањени су опасним створењима и чудовиштима. Негдје у тим најнеприступачнијим планинама налази се планинска шума коју чува тајни ред свештеника у чијој се средини налази овећа пољана налик на кружном игралишту. Пољана је оивичена споменицима





најпознатијих људи који су икада постојали на Еарну, њиховим киповима који држе мачеве, књиге и сл и сваки на себи има по голуба. На средини игралишта је велико слово Н забодено у земљу и окренуто према небу попут степеница. Онај који схвати да је то степеник према небу и вјерује у то може да стане на њега и попење се до неба. Пењање је могуће нагоре до неба (тј царства небеског) или надоље до пакла и ништавила или било које друге димензионе дестинације коју корисник степеница пожели. Поред тога познатија мјеста су Нерелумо (шум српасто језеро), Куеакебр (шум изгубљени/заборављени вртови), Сувњбрин (шум тамне/мрачне рушевине), Нарадак (пат патуљкоп/град ковачница), Д'рил'шарок (зли прљави дворови/палате), Јала'бја'к (зли болести храм/црква), Абан'хар'ол (зли савезничке/пријатељске јазбин/пећине), Гашгарок (зли висок/и утврђење/утврђени град)

**26-50 Мочвара Елумақвин** (шум мочваре магије) Неприступачне мочваре на југоистоку од Капије неба су веома опасне јер су дом разних опасних створења која су често и магично мутирана пошто је регион богат зонама дивље магије по којима и носи име. Најпознатија мјеста су Лелумгур (шум баруштине велике), Батирелум (шум цвјетни извори), Еријзфем (шум брдоа вјенац/симбол побједе), Јардум (шум дан утврђење), Релумген (шум извори црни), Хенфеда (шум камени врхови), Хар'ол'елг (зли јазбине/пећине уништења), Оргашарок (зли нови дворови/палате) и Губ'мбел'а (зли долине благослова)

**51-75 Пустиања Сарјенг** (шум пустиња потраге/трагања) Такође веома опасна пустиња пуна разних чудовишта и древних градова затрпаних пјеском који понекад већ имају становнике. Најпознатија мјеста су Иргводе (шум стаза/пут лијечења), Еленворај (шум ноћни град), Солзброр (шум судбине пророчишта), Дулгбин (шум пропланак пећина), Сулис'буг'ру (зли милостива ријека), Елг'кар'обсул (зли цвиљења капија/пролаз)

**76-100 Пустиања Рат'днакх** (зли ватрен/горућа пустиња) Пустиања која се налази источно од Капије неба и како јој име каже једна од највредијих на континенту. Најпознатија мјеста су Ород'иблит (зли град отпадника), Заунил'ха'к (зли знања рушевине), Не'кал'кгуб (зли памћења долине), Арок'мелкахл (зли утврђење/утврђени град отровно), Мај'кнар (зли тихо краљевство/земља), Род'зјивинг (зли мањи град/село забаве), Валм'гнагук (зли жртвено гробље), Елг'нругха (зли уништења брда)

## 11-12 Шума Силукор и околина

Шума Силукор и регион сјеверније од ње је југоисточни којим влада претежно континентална клима. Народ овог краја представља мјешавину јужнословенских и француско енглеских култура.

## Природне цјелине

**1-10 Пут тишине** Ово је пут који води од Вишеславице до Снежанаца. Најпознатија мјеста уз њега су Каменкићи, Пајковићи, Грашкић до и Перишиња.

**11-20 Ријека Наесук** (вил шапућући водопади) Ријека која повезује Крвовиће и Гвозденовац. Најпознатија мјеста уз њу су Машиња, Косанићи, Исаијевац, Милојковац, Љупковина, Блашковићи, Лианан (вил вучје пећине), Линљадан (вил зрак знамење/споменик).

**21-40 Језеро Радинкињ** Највеће језеро на континенту. Најпознатија мјеста уз њега су Љубивојевићи, Негославина, Тубаић град, Васиљковица, Витомириња, Љиљовићи, Дулорај (шум пропланак град), Трил'кул'гоб (зли уједа затвор), Венор'ог'ук (зли тиха јазбина/склониште), Жив'ундус'ород'кнар (зли болни град држава), Оп'елгин'ругха (зли пљачкаша/гусарења брдо)



**41-50 Залив Фелкнол** (вил језерски залив) Залив који се отвара након језера Радинкињ. Најпознатија мјеста у заливу су Слађанић пазар, Брдо Јеликовина, Језовити Јановкић брод, Њетковина, Шарот (вил морска/океанска тврђава), Достановина, Олат'ород (зли мрачни град), Бау'кђругха (зли ужасна брда), Угоршарок (зли опсједнути дворови/палате), Финдар'арок (зли неман/чудовишта утврђење/утврђени град) и Илин'бха'к (зли јад/очаја/бједе рушевине)

**51-60 Долине Фирј'губ** (зли долине искушења/завођења) Долине сјеверније од језера Радинкињ. Препуне разних опасних и палих створења као и многих других опасности. Најпознатија Нар'зук'ород'кнар (зли страха/шни град), Утха'хог'ук (зли смрдљива јазбина/склониште), Злослутни Ту'јол'буг'ро (зли утвара/ни-поток/ци) Ферз'род (зли зла чин/врацбина мањи град/село)

**61-80 Брда Наеирм** (вил Брда шапата) Прилично опасна брда препуна разних палих и опасних створења која чак датирају од предходних цивилизација. Најпознатија мјеста у њима су Таћановићи, Саинвеир (шум прстен/круг/мјесто састајања игре/плеса), Нарадган (пат патуљкоп/град зидара/градилиште), Абакрал (пат благословена тврђава), Азнтур (пат гробнице путовођа/ловаца), Ућехе'лакрод (зли нереди/хаоса мањи град/село), Подземни град Рок'аратх'арг (зли тврђава кукавичка), Флит'кузгул (зли мржње шуме)

**81-100 Шума Силукоп** (вил бајковито/вилинско царство/земља/ и домовина/територија) Најјужнија шума коју настањују дивљи вилењаци. Најпознатија мјеста су Аокеил (вил дом/кућа плава/небеска), Куалнкал (вил светилиште вјере) и Брардир (вил облак капија)

## Градови

**1-10 Предраговци** [Ор:д; Становништво: 35000 (Вилењака 3%, Патуљака 2%, Хобита 5%); Владар: Војвода

Дамјан Недељковић; Главна вјера: Стефан; Главна дјелатност: Специјализовани занати (Јувелирство, итд); Цркве: Стефан, Никола; Школе: Само основне школе; Крчме: Пливајући врч, Кућа добре јагњетине, Сунце и патка, Мађионичар и миш; Порези: Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Предраговци су градић на ријечи Ронинелум која тече све до језера Радинкињ и на чијем је ушћу Тврђава Зоранић. Њиме влада Војвода Дамјан Недељковић, Пјесник Н7. Добродушни Војвода Дамјан је неко кога желите да буде у близини када је морал низак. Он је весео, забаван и способан да исприча потребну причу у правом тренутку боље од било којег путујућег пјесника. У тренутцима пред битку, његове шале и изазови противницима смирују живце неискиснијих ратника, као што и загријавају срцбу непријатељима

**11-30 Тврђава Зоранић** [Ор:д; Становништво: 120000 (Вилењака 11%, Патуљака 11%, Полушана 9%, Гнома 5%); Владар: краљица Виачдет Христивојевић; Главна вјера: Марко; Главна дјелатност: земљорадња, рибарство и занатство; Цркве: Марко\*2, Георгије\*2, Јован, Лука, Павле, Матеј, Погуба (тајно); Школе: универзитет; Крчме: Тањир од слоноваче, Ледени чекић, Гвоздени гном, Патуљачки прасићи крчма и гостионица, Моћни штап, Нимфа и звезде, Јунак и принцеза, Језерска лађа; Порези: Улаз (по особи): 6бк, Улаз (по колима): 9бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Тврђава Зоранић се налази на ушћу ријеке Ронинелум у језеро Радинкињ и то је један од највећих градова тог региона. Владар је краљица Виачдет Христивојевић (вил вјечна добра срећа), Витез Н8, једино дјете познатог људског витеза и вилењачке принцезе коју је он волио више и од самог



живота. Бројне пјесме су написане о њиховој трагичној смрти, стално опомињући Виачдет о њеном губитку. Сада, она само тежи да заштити свој народ у временима потребе покушавајући да остане што више анонимна.

**31-40 Вишеславица** [Становништво: 16000 (Вилењака 5%, Патуљака 4%, Хобита 4%, Гнома 3%); Владар: Кнез Закарије Јевдокијић; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Спаситељ, Стефан; Школе: само више школе; Крчме:

Трчећи витез, Овчарски пас, Кнежевска крчма; Порези: Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Нема

званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво]

Највеће рударско насеље у брдима Наеирм којим влада кнез Закарије Јевдокијић, Алхемичар Н7. Као младић

Закарије се поигравао са тамном магијом, али када је његова жена умрла због неуспјеле чини коју је тада разрађивао, он се окренуо добру и никада се није више освртао на прошлост. Његово познавање принципа рада тамне магије даје му оштрицу коју нико други не посједује.

**41-50 Снежанци** [Становништво: 24000 (Вилењака 1%, Патуљака 4%, Хобита 2%); Владар: Принцеза Ружица Прерадовић; Главна вјера: Андреј; Главна дјелатност:





трговина, пољопривреда, текстил; Цркве: Андреј, Лука; Школе: само више школе; Крчме: Скривена ћурка, Плави и црвени јастог, Рибарска кућа чорбе, Јунаково вино; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Само грађани града и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Градић који се налази између Вишеславице и Утврђење Обренијев и трговина која се одвија у том региону обично пролази кроз њега. У њему влада Принцеца Ружица Прерадовић. Морнар Н7 која је провела неколико година као гусар у сјевернијим дјеловима великог мора, прије него што је схватила да пиратски живот није за њу. Потражила је нови живот у војсци и сада служи у обалској стражи, борећи се против напада гусара са којима је некада пловила.

**51-60 Утврђење Обренијев** [Ор:д; Становништво: 90000 (Вилењака 4%, Патуљака 5%, Хобита 4%, Гнома 3%); Владар: кнеза Миломир Младомировић; Главна вјера: Павле; Главна дјелатност: трговина, риболов и занатство; Цркве: Павле\*2, Петар, Димитрије, Марко, Јован; Школе: универзитет; Крчме: Плави хипокампус, Кормило и морнар, Сребрна сјекира, Музика и пјесма, Рибарски тањир; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по радној животињи): 5бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Утврђење Обренијев налази се на улазу језера Радинкињ и штити га од упада гусара или неких других злонамјерних флота. За владара кнеза Миломира Младомировића, Елементалист, Н8 гласина каже да је он живио неко вријеме са вилењацима и од њих научио своје вјештине. Његова команда над елементима посебно водом, је непревазиђена. Он је служио краљицу Виачдет и прије инвазије злих снага са сјевера.

**61-70 Крвовићи** [Ор:д; Становништво: 16000 (Вилењака 2%, Патуљака 3%, Хобита 3%, Гнома 1%); Оладар: Принцеца Роксанда Филиповић; Главна вјера: Стефан; Главна дјелатност: земљорадња, сточарство; Цркве:

Стефан, Талаквелеферн; Школе: Само основне школе; Крчме: Земљораднички ручак, Жути крчаг, Љута пљесквица; Порези: Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Крвовићи се налазе на обалама ријеке Наеусука, на средини између брда Наеирм на сјеверу, шуме Силукор на истоку и Гвозденовца на западу. Карактеристично за овај предео је да температура која њима влада је хладнија од оне у сјеверним градовима. Владарка Принцеца Роксанда Филиповић, Елементалист Н8 била је ухваћена на мору током олује и доживјела је бродолом на обалама Солтора (вил град историје/сјећања), мистичног југозападног острва на којем живе вилењаци и чија се локација чува као тајна. Она је увјежавала са њима скоро двије године своје вјештине и кад се вратила међу људе одмах су је прихватили у јединице као врсног команданта и дата јој је команда над јединицама свештеника Истинске вјерности.

**71-80 Гвозденовац** [Ор:д; Становништво: 60000 (Вилењака 5%, Патуљака 7%, Хобита 7%, Гнома 3%); Владар: Краљ Најдан Војимирић; Главна вјера: Јован; Главна дјелатност: занатство и земљорадња; Цркве: Јован\*2, Петар, Павле, Андреј, Талаквелеферн (тајно); Школе: академија, војна академија; Крчме: Златни рогови, Котрљајућа кућа снова, Златни галеб, Весели делфин; Порези: Таксе удружења се званично наплаћују, Стражари често инсистирају на малом прилогу; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Гвозденовац је најјужнији град овог региона и најхладнији. Њима влада Краљ Најдан Војимирић, Борбени мађионичар Н8. Вјерује се да је Најдан студирао алхемију у покушају да се обогати. Иако неуспјешан његове магије су га учиниле врло значајним војскама своје земље.



**81-90 Охстор** [Ор:пд; Становништво: 20000, већина дивљи вилењаци (Људи 2%, Патуљака 4%, Гнома 2%); Владар: Војвода Реродае Иатхлшаовив 2.; Главна вјера: Никола; Главна дјелатност: Земљорадња и лов; Цркве: Никола, Петар; Школе: само више школе; Крчме: Црвене и зелен корице, Златни змај, Краљичино звоно; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] **Охстор** (вил цвијетни град) је сјевернији вилењачки град шуме Силукор. Владар је Војвода Реродае Иатхлшаовив (вил једнорог бјели и народ сунца), Граничар Н7 који је пуком случајношћу открио да може да разговара са једнорозима. Ова способност му је добро послужила и омогућила напредовање у редовима вилењачке војне елите.

**91-100 Торти** [Ор:д; Становништво: 55000, већина дивљи вилењаци (Људи 10%, Патуљака 9%, Хобита 8%, Гнома 5%); Владар: Краљ Рахсваин Аегђкашовив; Главна вјера: Димитрије; Главна дјелатност: сточарство, земљорадња и занатство; Цркве: Димитрије, Георгије, Лука\*2, Никола, Стефан, Никола, Спаситељ, Орбголхир (тајно), Кваленффиндар (тајно); Школе: академија и војна школа; Крчме: Пилићи и музика, Добра храна и шницле, Принцезин морнар, Кућа одмора, Одмарајућа драјада, Савијени просјак; Порези: Улаз (по особи): ббк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Само земљопосједници и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] **Торти** (вил кристални град) је јужнији и већи вилењачки град шуме Силукор. Владар Краљ Рахсваин Аегђкашовив (вил звјерска душа/дух/овни и витез/чувар шуме и народа судбински), Природњак Н8 је један од најбољих руководеља животињама у цијелом вилењачком краљевству. Он може да осјети идеалне парове између вилењака и пегаза или других јаћих животиња што га чини једним од најтраженијих природњака у земљи.

## 13-15 Шума Шанаур и околина

Ово су јужнији региони којим доминира велика шума Шанаур и у којим углавном влада континентална клима. Народ овог краја највише посјећа на персијанце из доба старе грчке и арапе.

### Природне цјелине

**1-10 Пут Натљим** (вил пут обавеза/дужности) Пут који се протеже шумом Шанаур. Најпознатија мјеста уз пут су Иатхтор (вил народни град), Ферафрет (вил шампион/побједнички торањ/мање утврђење), Солнарн (вил историје/сјећања пропланци), Гирвара (вил мањи град вилењачки), Арирет (вил сребрни торањ/мање утврђење), Дотор (вил соколски град), Ванаок (вил шумски дом/кућа), Луежевин (вил загонетно пророчиште)

**11-20 Ријека Ронинелум** (шум племенити ријека) Ријека која се протеже од мочваре Елумақвдин на сјеверу све до језера Радинкињ на југоистоку. Најпознатија мјеста уз њу су Еленддун (шум ноћни храм/црква), Доумхен (шум дворови/палате камене), Еленрорај (шум ноћни град), Иврицбрин (шум мирне рушевине)

**21-30 Ријека Терниелум** (шум слатка/медени ријека) Притока ријеке Ронинелум. Најпознатија мјеста уз њу су Динтбин (шум магичне пећине/тунели), Диросо (шум мјесечева тврђава), Дулорај (шум пропланак град), Воуткоро (шум долине прољећа)

**31-40 Ријека Буг'ру'иваф** (зли ријека вео/огртач) Ријека која се улива у Змајски залив. Најпознатија мјеста уз њу су Маргвшаг (зли вучија пророчишта), Ша'буг'гаш (зли извори високи), Киорл'арок (зли стражарско/чуварско утврђење/утврђени град), Белерн'ород (зли благо град) и Талра'рок (зли сусрета/дочека тврђава)



**41-60 Змајски залив** Залив јужно од шуме Шанаур. Најпознатија мјеста су Елг'ббуруг (зли убиства лука), Жив'ундус'к'лар (зли болни дворови/палате), Рок'чсин'урн (зли тврђава привлачна/прелијепа), Сус'шарок (зли вриједани/сјајни дворови/палате), Ород'иолплунир (зли град крађе), Ноамут'ород (зли луталица град)

**61-80 Пустоши Олат'шар** (зли мрачне пустоши) Пустоши западније од Змајског залива. Најпознатија мјеста су Велдрин'брок (зли сјенке тврђава), Велдрин'ја'к (зли сјенке храм/црква), Нар'зук'цфалар (зли страшни брежуљци), Хак'арог (зли степе проклетства/уклете), Оругцнагук (зли магловита гробља) и Угорнбуг'ду (зли опсејднуте баруштине)

**91-100 Шума Шанаур** (вил сунчане шуме) Највећа шума на континенту са великим бројем већих вилењачких градова. Најпознатија мјеста су Хроаф (вил храм/црква прстен/круг), Намтрил (вил равнице игре/плеса), Наејтор (вил шапућући град),

Усуммали (вил језерца сјенке), Малрот (вил ратна тврђава), Сетор (вил шумски град), Елрот (вил зелена тврђава)

## Градови

### 1-10 Живинг'фород [Ор:з;

Становништво: 40000 (Вилењака 4%, Патуљака 6%, Хобита 5%, Гнома 1%); Владар: Војвоткиња Морулин Илхар'бел'ерновик; Главна вјера: Тагикавалм; Главна дјелатност: Специјализовани занати (Јувелирство, итд); Цркве: Тагикавалм\*2; Школе: само средње школе; Крчме: Гладна ајкула, Прождиружи орк крчма и гостионица, Црни минотаур, Скривени цин, Гладна хоботница; Порези:Стражари често инсистирају на малом прилогу; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Живинг'фород (зли град забаве) је лука југоисточно од Пустоши Олат'шар.





Војвоткиња Морулин Илхар'бел'ерновик (зли црна будућност и родити/ђање благо/новац), Вјештица Н7 је владар града. Прије него што је краљ Куелар'њоп'елгин Рат'мсин'урновик дозволио Морулин, обичној жени да предводи његову војску он је подвргао низу тестова да би провјерио њене способности. Она никада није пропустила ништа од тога и краљ није имао другог избора осим да прихвати.

**11-20 Ту'јол'ја'к** [Ор:з; Становништво: 32000 (Вилењака 2%, Патуљака 3%, Гнома 2%); Владар: Највећи тиранин Илхарн'кал Ванре'нзауниловик; Главна вјера: Погуба; Главна дјелатност: земљорадња; Цркве: Погуба\*3; Школе: универзитет; Крчме: Кућа злих душа, Љута виверна, Црни трол, Криви рогови крчма и гостионица; Порези: Улаз (по особи): 4бк, Улаз (по колима): 7бк, Улаз (по радној животињи): 4бк, Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца); Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Ту'јол'ја'к (зли храм/црква утвара) је град у којем столују највећи свештеници тога краја и који је поред Шарок'олис'инта дом највећем броју злих створења као што су полузлодуси или чак и сами злодуси. Владар је врховни свештеник погубе Илхарн'кал Ванре'нзауниловик (зли отац мучења и шегрт/ученик знања), Јеретик Н9 који је и врховни свештеник Погубе за то подручје односно носи титулу Највећег тиранина погубе и један је од најугајнијих људи тог краја. Он руководи свештеницима Погубе тога краја од чијих челника је скоро једна трећина вампира који се хране људском крвљу, узимајући данак у крви и сисајући је одабраним жртвама. Такође често приносе људске жртве Погуби при чему су веома сурови и омиљени начин убијања им је одубљивање главе или набијање жртва на колац.

**21-30 Ултринан'сарн** [Ор:з; Становништво: 130000 (Вилењака 1%,

Патуљака 4%, Хобита 4%, Гнома 2%); Владар: Краљ Голхир'зкал Дро'в'ресовик; Главна вјера: Погуба; Главна дјелатност: занатство, трговина, гусарење; Цркве: Погуба\*2, Кхарбвалм; Школе: универзитет; Крчме: Запаљени брод, Камени војници, Гусар и сирена, Превртљива харпија, Сломљени мач; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Само грађани града и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Ултринан'сарн (зли замак/дворац побједе/власти) је престоница тог краја и то је полуподземна и добро утврђена лука препуна, гусара, разних злих људоликих створења или других чудовишта. Краљ Голхир'зкал Дро'в'ресовик (на језику злих раса замка мучења и жива власт/присила/ти/снага/жни), Коњаник Смрти Н8 је по суровости познати коњаник смрти који је на престолу већ двије године, а дошао је на то мјесто послје смрти краља Куелар'њоп'елгин Рат'мсин'урновик (зли племенички пљачкаш/гусар/ење и ватра/ени/горити/ући привлачан/лијеп/прелијеп/и), Коњаник смрти Н9 који је погинуо у инвазији на луку Александриња када је предводио своје јединице које су помагале у његовом покушају да завлада том облашћу. Он прима директна наређења из Ту'јол'ја'ка од првог човјека Таманог братства тог подручја, Највећег тиранина Погубе Илхарн'кала Ванре'нзауниловика.

**31-40 Шарок'олис'инт** [Ор:з; Становништво: 100000 (Вилењака 6%, Патуљака 8%, Хобита 3%, Гнома 4%); Владар: принц Лаквелдрин Лакефимовик; Главна вјера: Погуба; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Погуба\*3, Богдуволот, Кваленффиндар; Школе: академија, академија за жене; Крчме: Котрљајући гоблин, Вучја јазбина, Црвени бик, Поломљени рог, Крчаг и пилетина; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Шарок'олис'инт (зли



дворови/палате-завјере) је највећи град који је сјеверније уз ријеку Буг'ру'иваф и он је препун злих и опасних људи, људоликих створења и чудовишта. Владар принц Лаквелдрин Лакефимовик (зли неред/хаос/асјенка и неред/хаос/а опсада), Мађионичар зла Н9 је крчио свој пут кроз редове Тамног братства тајно користећи магију да би осигурао своју побједу у свакој битци. Коначно кад се докопао позиције моћи открио је своје сопствене и праве способности. Нико га од тада није изазивао јер је његова моћ постала велика. Он је један од организатора неуспјелог похода на луку Александриња у којој је чак и сам тадашњи краљ погинуо предводећи злу хорду.

**41-50 Негвсан** [Ор:д; Становништво: 15000, већина вилењаци (Људи 2%, Патуљака 1%, Хобита 2%); Владар: Кнегиња Цветанка Нупсиловив; Главна вјера: Стефан; Главна дјелатност: Лов и живинарство; Цркве: Стефан, Андреј; Школе: Само средње школе; Крчме: Медовина и одмор, Одмарајући јунак крчма и гостионица, Разиграни једнорог; Порези:Улаз (по особи): 4бк; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Негвсан (шум дворац сумрака) је град на западнијем дјелу шуме Шанаур. Он је први стуб одбране шуме од злих снага које долазе са југа и у својој историји био је неколико пута разаран од хорди злих створења. Кнегиња Цветанка Нупсиловив (вил нада бајковито/вилински), Граничарка Н8 је била "дивља дјевојка", одрасла у шуми без додира са осталим вилењацима прије него што је нашао и открио вилењачки граничар. Он је научио како да прича, како да користи лук и како да живи са другима, али живахна дјевојка се и даље осјећа најпријатније у друштву животиња из шума.

**51-55 Торквер** [Ор:д; Становништво: 22000, већина вилењаци (Људи 6%, Патуљака 6%, Хобита 2%, Гнома 3%); Владар: Кнез Кордар Алимпијевив; Главна вјера: Петар; Главна дјелатност: рударство, занатство; Цркве: Петар, Богдуволот (тајно); Школе: војна академија; Крчме: Кућа среће, Летећи

орао, Чаробно језерце; Порези:Улаз (по особи): 4бк, Улаз (по колима): 7бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Торквер (вил град мира), је други стуб одбране које зле силе ријетко кад достигну којим влада кнез Кордар Алимпијевив (вил легендарни свијет/земља), Извијач Н8. Одметник који је био и непријатељ и јунак вилењака, Кордар је увјек процјењивао своје шансе за добитак прије него што би предузео акцију. У задње вријеме његово понашање се промјенило и он је почео да схвата улогу заштитника природе врло озбиљно.

**56-65 Нутор** [Ор:д; Становништво: 90000, већина вилењаци (Људи 9%, Патуљака 7%, Хобита 7%, Гнома 3%); Владар: Цар Тебес Фисутхиовив 3.; Главна вјера: Димитрије; Главна дјелатност: занатство, сточарство; Цркве: Димитрије\*2, Матеј, Спаситељ, Марко, Петар, Павле, Петар, Кваленффиндар (тајно); Школе: универзитет; Крчме: Тетурајући херој, Жедни вилењак, Кућа душе, Прасићи и благо, Распјевани полушан; Порези:Улаз (по особи): 6бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Нутор (вил град наде) је престоница вилењачког царства. Цар Тебес Фисутхиовив 3. (вил љубав/вољен/и завјет/заклетва и свијетло око/вид), Стријелац Н9 поносно прати своје поријекло до Велике тишине, односно од Ратова настанка. Иако рођен у вилењачком племству он остаје стијелац и то један од најбољих, који се бори у славу своје расе (и своју наравно).

**66-70 Имүзорај** [Ор:д; Становништво: 19000, већина вилењаци (Људи 6%, Патуљака 5%); Владар: Кнез Талтли Арицбаеловив; Главна вјера: Матеј; Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Матеј, Павле; Школе: Само основне школе; Крчме: Златни храст, Ован и сан, Падајући див гостионица;



Порези: Улаз (по особи): 4бк, Улаз (по колима): 7бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Имузорај (шум драгуљни град) је један од сјевернијих градова шуме Шанаур који се истиче својом љепотом. Кнез Талтли Ариџбаеловив (вил сјечиво смарадно и сребрни-чувар), Ловац мађиониара Н8 је вилењак са много мрачних епизода у својој прошлости који је понекад омаловажаван од свог народа. Он је марљиво путовао током година и направио много интересантних пријатељстава из својих путовања по свијету.

**71-80 Торжгел** [Ор:д; Становништво: 18000, већина вилењаци (Патуљака 2%, Хобита 4%, Гнома 3%); Владар: Војвоткиња Кнез Јеврем Турџфемових; Главна вјера: Павле; Главна дјелатност: Лов и земљорадња; Цркве: Павле, Стефан; Школе: само више школе; Крчме: Храст и драјада, Успавани пегаз, Чаробњачка кућа пјесме; Порези: Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Торжгел (вил град пегаза) је град на сјевероисточној граници шуме Шанаур који служи као одбрана од њених непријатеља који долазе из тог правца. Кнез Јеврем Турџфемових (шум муња/гром/овит вјенац/симбол побједи), Елементалист Н7 је један од ријетких кентаура који је показао природну склоност ка магији. Често може да научи нове магије само гледајући некога како их употребљава само једном. Брзо је примљен у службу вилењачке војске и врло храбро је бранио шуме од свих злих и палих створења.

**81-85 Брарторг** [Ор:д; Становништво: 19000, већина сиви вилењаци (Људи 3%, Патуљака 2%, Гнома 3%); Владар: Кнегиња Елулан Христиновив; Главна вјера: Никола; Главна дјелатност: лов и живинарство; Цркве: Никола, Стефан; Школе: само основне школе; Крчме: Будни граничар, Дозивајући рог, Ковач и мач; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни

друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Брарторг (вил облачни замак/дворац) Ово је градић сивих вилењака који је добио име по великом летећем дворцу који је његова главна и највећа грађевина. Кнегиња Елулан Христиновив (вил соколски син/ћерка), Вилењачка мађионичарка Н9 је изданак лозе веома познатих вилењачких мађионичара и један од њених предака је био први мађионичар који је успјешно оживио голема стварајући софистицирани процес којим се стварају.

**86-90 Ротмев** [Ор:д; Становништво: 22000, већина вилењаци (Људи 6%, Патуљака 9%, Хобита 7%, Гнома 4%); Владар: кнез Розмир Рониновив; Главна вјера: Андреј; Главна дјелатност: Занатство и лов; Цркве: Андреј, Матеј, Димитрије, Јован, Орбголхир (тајно); Школе: академија; Крчме: Јеленски рогови, Накривљена капа, Срећни рог, Пјесма и сан, Музика и риба; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по радној животињи): 5бк; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Ротмев (вил јеленска тврђава) је већа вилењачка тврђава на јужном улазу у шуму која је штити од напада злих снага. Као и Невгсан била неколико пута под опсадом али ни једном потпуно разорена нити освојена. Владар је кнез Розмир Рониновив вил природни обред), Природњак Н9 који је веома вјешт стратег скоро исто колко је и добар природњак и истовремено велики и бескомпромисни борац против зла и његових слугу.

**91-95 Муелдир** [Ор:д; Становништво: 18000, већина вилењаци (Људи 3%, Патуљака 3%, Хобита 2%, Гнома 1%); Владар: Кнегиња Матеја Тразаовив (вил дрво краљевски); Главна вјера: Зла секта; Главна дјелатност: Металургија; Цркве: Димитрије, Андреј; Школе: Само основне школе; Крчме: Украшени лук, Црвени ратник, Дивовски јастог; Порези: Улаз (по



радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Муслдир (вил капија савеза) је најужнији град шуме Шанаур. Кнегиња Матеја Тразиовив (вил дрво краљевски), пјесник Н7 је изгубила оба родитеља као посљедицу напада злих створења на мало погранично село. Она је изабрала да буде пјесник и чува успомену на њих кроз пјесму и да кроз њу описује историју из перспективе обичних људи.

**96-100 Тхаджрет** [Ор:д; Становништво: 40000, већина вилењака (Људи 2%, Патуљака 4%, Гнома 1%); Владар: кнегиња Катха Авелцемаровив; Главна вјера: Димитрије Главна дјелатност: Трговина, лов и риболов Цркве: Димитрије, Јован, Орбоглхир (тајно) Школе: академија; Крчме: Камени грифон, Полушанска принцеза крчма и гостионица, Одмарајући морнар, Небеска лађа, Украшени врч; Порези:Улаз (по особи): 4бк, Таксе удружења се званично наплаћују Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Тхаджрет (вил торањ/мање утврђење опрезности/будности) је једна од највећих вилењачких лука и као и сви вилењачки градови архитектонски скоро савршена и наравно прелијепа. Владар кнегиња Катха Авелцемаровив (вил змајска опрезност/будност и мач/оружје части), Мађионичар Н9 је један од најбољих мађионичара икад виђена у вилењачком царству шуме Шанаур.

## 16 Шума Стриборова и околина

Ово је југо западни регион који има блажу континенталну климу али постаје хладнији према југу. Народ који настањује сјевернији дио овог региона подсјећа на маје и азтеке док јужнији подсјећа на мексичко западно европску комбинацију

### Природне цјелине

**1-20 Пут Унгиелумак** (шум стаза/пут мочваре) Пут који повезује већину градова мочваре Елумакаген са патуљачким и људским јужнијим градовима. Најпознатиј а мјеста уз њега су Филимановица, Јеленкиња, Тиновић пазар, Гротнкуе (шум гробље изгубљено/заборављено), Нелумдин (шум ријека магије), Бамлаосо (шум стара тврђава), Зорцодар (шум ратничка територија)

**21-30 Ријека Медиња** Ријека на чијим обалама је Танкосавић до, а на ушћу лука Александриња и која је најважнија саобраћајница између та два града. Најпознатија мјеста уз њу су Миланковци, Велиборкићи, Ружић тврђава и Храниславовина

**31-40 Ријека Нелумзарил** (шум ријека бајковита/вилинска) Ријека која се протеже од Водопада пегаса до Утврђења рибовски и то је саобраћајница која повезује та два града као и насеља мочваре Унгиелумак и јужнија насеља. Најпознатија мјеста уз њу су Владански утврђење, Теодосијиња, Тадев дол, Павићевица и Трифуновићи

**41-60 Планине Негекут** (шум планине сумрака) Ово су планински вјенци који се протежу југозападно од капије неба и као и остали пуни су опасности и чудовишта. Најпознатија мјеста су Гудабор (пат капија умјетности/заната/вјештине), Вуракрал (пат гвоздена тврђава), Уруг'цкуелар (зли знамење/споменик племенитости), Кајуан'зсарн (зли опреза замак/дворац), Ферз'ја'к (зли зла чин/враџбина храм/црква)



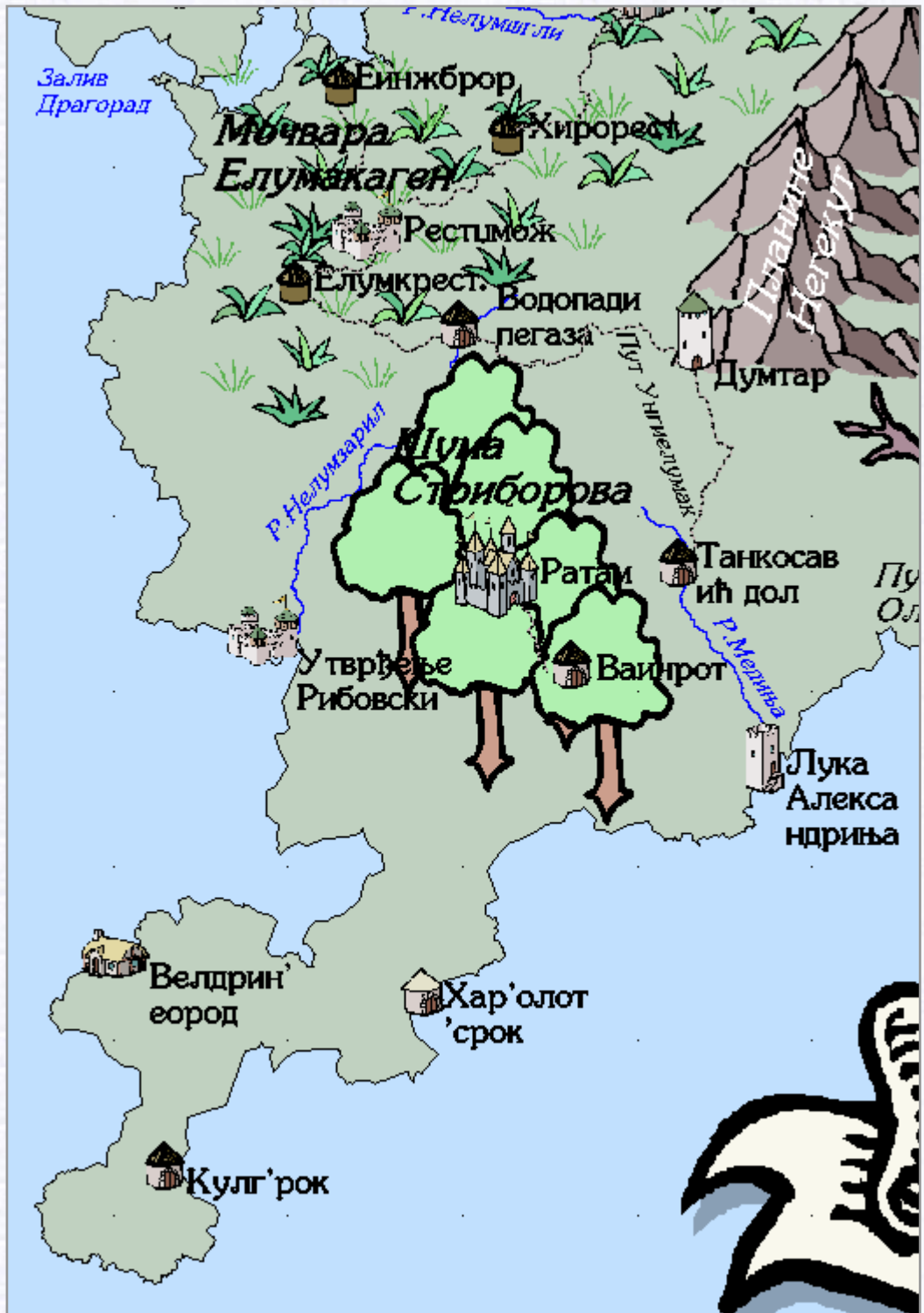
Арок'ивлос (зли утврђење/утврђени град крви)  
и Угорћород (зли опсједнути град)

**61-80 Мочвара Елумакаген** (шум вода црна) Мочвара која је прилично опасна, препуна разних мистерија као што су остаци претходних цивилизација, диносауруси, као и остала чудовишта. Поред тога она је карактеристична по великом броју људи гуштера који је настањују и женама амазонкама, а обоје припадају неком мајанско азтечком културном стилу. Најпознатија мјеста су Мијатин утврђење, Ањићи, Присар (шум путник/чки торањ/мање утврђење), Думшобра (шум утврђење вода/киша/ни) и Тајковић мост

**81-100 Залив Драгорад** То је залив западније од мочваре Елумакаген. Најпознатија мјеста у њему су Желимиркаовић утврђење, Јакшић дол, Димшовић лука и Петријевић град

## Градови

**1-5 Еинжброр** [Ор:пд; Становништво: 12000 (Вилењака 6%, Људи гуштера 6%, Хобита 2%); Владар: Војвоткиња Селена Настасијев; Главна вјера: Марко; Главна дјелатност: земљорадња и сточарство;





Цркве: Марко, Спаситељ; Школе: само више школе; Крчме: плаво и црно копље, Гладни крокодил, Прашумска оаза; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Само земљопосједници и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Единжброр (шум рог пророчиште) је најсјевернији амазонски град који је познат по својим мађионичарима. Војвоткиња Селена Настасијев, Дивљи мађионичар Н7 је требало да буде љекарка свога села али кад је откривено да су њене магичне моћи много веће него што је то потребно за сеоског љекара, брзо су је узели у војну службу.

**6-10 Хирорест** [Ор:н; Становништво: 25000 (Вилењака 2%, Људи гуштера 35%, Хобита 1%, Гнома 1%); Владар: Војвоткиња Ева Ивковић; Главна вјера: Матеј; Главна дјелатност: земљорадња и сточарство; Цркве: Матеј, Георгије; Школе: само основне школе; Крчме: Путујући јунак, Гладна хидра, Ледена принцеза гостионица; Порези: Улаз (по колима): 7бк, Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Хирорест (шум ловачка јазбина/склониште) је град гдје људи гуштери и амазонке живе заједно свако у свом дјелу града. Владар је Војвоткиња Ева Ивковић, Извиђачица Н8. Амазонке се обично ослањају на замке и засједе када лове али Ева зна да прати своју жртву данима прије него што је ухвати када она није на опрезу и убије је скоро голим рукама. Нико баш не зна гдје је научила ове вјештине, али је од непроцјенљиве вриједности свом племену.

**11-20 Рестцмож** [Ор:н; Становништво: 70000 (Вилењака 5%, Људи гуштера 25%, Хобита 2%, Гнома 2%); Владар: Краљица Гара Цаковић; Главна вјера: Јован; Главна дјелатност: Рударство и металургија; Цркве: Јован, Матеј, Марко, Стефан\*2, Погуба (тајно); Школе: академија и војна академија; Крчме: Чорба и одмор, Спавајући диносаурус, Пилетина и медовина, Ледена канца, Гвоздени орао; Порези: Улаз (по радној животињи): 5бк, Таксе удружења се званично наплаћују,

Стражари често инсистирају на малом прилогу; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја.] Рестцмож (шум магловита јазбина/склониште) Највећи амазонски град такође дом већем броју људи гуштера. Краљица Гара Цаковић, Врчара Н9 је научила већину онога што зна од врача из њеног родног села. Подразумјевало се да ће заузети његово мјесто, али су је одвели из села кад су амазонке спровеле уобичајену потрагу за дјецом која су у стању да баратају магијом.

**21-25 Елумкрест** [Ор:н;

Становништво: 30000, већина људи гуштери (Амазонки 7%, Хобита 1%); Владар: Краљ Спира Гонзорових; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: лов, риболов и земљорадња; Цркве: Спаситељ, Андреј; Школе: Само основне школе; Крчме: Златна кућа снова, Гоблинов крчаг, Сељак и војвода, Гуштерска јазбина; Порези: Улаз (по колима): 7бк, Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца), Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Елумкрест (шум водена јазбина/склониште) је највећи град људи гуштера у мочвари. Краљ Спира Гонзорових (шум душа/дух/овни ратник), Племенски ратник Н8 је учио многе године са ратницима људи гуштера али је често налажен да чита текстове о магији радије него о рату и војевању. Тадашњи војсковођа му је убрзо понудио и војну команду, дозвољавајући Спири да срећно комбинује његово знање о магији и рату.

**26-30 Водопади пегаса** [Ор:д;

Становништво: 15000 (Вилењака 2%, Патуљака 6%, Хобита 5%, Гнома 1%); Владар: Кнегиња Косара Родољубин; Главна вјера: Димитрије; Главна дјелатност: Специјализовани занати (Јувелирство, итд); Цркве: Димитрије, Андреј; Школе: Само



основне школе; Крчме: Кућа веселе музике, Једнорог и дјева, Жедни витез; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Сјеверније људско насеље кроз којег пролази ријека Нелумзарил и пут Унгиелумак. Кнегиња Косара Родољубин, Граничар Н8 је служила као извиђач током одбране од напада злих снага. Њена способност да се сналази по тешком терену дозволила јој је да надмаши своје дужности.

**31-35 Думтар** [Ор:д; Становништво: 50000 (Вилењака 1%, Људи 4%, Хобита 1%, Гнома 2%); Владар: Краљ Замор Божидаровиг 3.; Главна вјера: Матеј; Главна дјелатност: рударство и занатство; Цркве: Матеј, Петар; Школе: академија, војна академија; Крчме: Злато дјева, Јаки чекић, Радосна кућа добре хране, Срећна капа; Порези: Улаз (по колима): 7бк, Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Думтар (пат тврде/утврђене дворане) је патуљачки град који је прилично сумњив према свим дошљацима све док они не докажу своје добре намјере када ће их прихватити уз пријатељство. Владар је краљ Замор Божидаровиг 3. (пат први/почетни храбар/одважни), Граничар Н8. Необично је видјети патуљачког граничара али Заморове вјештине су дошле природно. Он је постао икона патуљцима који жоиве на површини, и природно рођени вођа међу свом патуљачком популацијом.

**36-40 Танкосавић дол** [Ор:д; Становништво: 17000 (Вилењака 3%, Патуљака 5%, Хобита 4%, Гнома 2%); Владар: кнегиња Јелка Вукајловић; Главна вјера: Стефан; Главна дјелатност: земљорадња и трговина; Цркве: Стефан, Спаситељ; Школе: само више школе; Крчме: Велики храст, Краљевска плескавица, Срећни лук, Криви голем; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Градић који живи од

пољопривреде и од трговине са оближњим патуљачким насељима као и са јужнијим људским. Владар је кнегиња Јелка Вукајловић, Пјесникиња Н7 чија је добродушна природа учинила да она буде омиљена кроз већину тог краја па и шире. Њена очаравајућа привлачност јој омогућују да прикупи новчане прилоге за који год циљ одабере да се заложи.

**41-50 Лука Александриња** [Ор:д; Становништво: 170000 (Вилењака 8%, Патуљака 7%, Хобита 2%, Гнома 3%); Владар: Краљица Горјанка Златохраст 5.; Главна вјера: Андреј; Главна дјелатност: риболов, зантаство и трговина; Цркве: Андреј, Димитрије, Стефан, Марко, Талаквелеферн (тајно), Елгхиниркуелар (смрт/мртав-племенит/ћки); Школе: универзитет; Крчме: Дивовско сидро, Светионик наде, Риба и глад, Плава капија, Гладни галеб; Порези: Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Лука Александриња се налази на ушћу ријеке Медиње и на њеној делти се развило 5 већих градова од којих се она и састоји. По томе се град међу његовим становницима још и често зове Пет градова, а они су међу собом повезани мостовима који су изграђени да би спајали градове преко ријека. Владарка Краљица Горјанка Златохраст 5., Витез Н8 се брзо уздигла у редовима градске коњице, не само због способности да рукује коњима, већ и због њеног "шестог чула" што се тиче коњичке стратегије и тактике. Такође никада није поражена у витешкој борби коњичким копљима.

**51-60 Утврђење Рибовски** [Ор:д; Становништво: 80000 (Вилењака 7%, Патуљака 6%, Хобита 2%, Гнома 1%); Владар: Краљ Славиша Сојић; Главна вјера: Павле; Главна дјелатност: риболов, зантаство и трговина; Цркве: Павле, Петар, Матеј, Јован, Спаситељ, Талаквелеферн\*2



(тајно); Школе: академија, војна академија; Крчме: Сребрни орао, Чаробњачки камен, Риболовачка прича, Морска неман, Морепловац и море; Порези: Улаз (по радној животињи): 5бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Град западније од Шуме Стриборове који се налази на ушћу ријеке Нелумзарил која тече са сјевера кроз плодне равнице и спаја овај град са Водопадима пегаза. Краљ Славиша Сојић, Пустолов Н9 је био врло поштован јунак у луки Александрињи али му је постало толико досадно након рата када су зле снаге напале са истока да је одлучио да истражи свјет. Он је потом прихватио командантски положај у редовима војске утврђења надајући се да ће му то омогућити да уради нешто ново у свом животу.

**61-70 Ратам** [Ор:д; Становништво: 44000, већина дивљи вилењаци (Људи 1%, Патуљака 5%, Хобита 2%, Гнома 2%); Владар: Краљ Ристивоје Бешаровив; Главна вјера: Петар; Главна дјелатност: занатство, лов и земљорадња; Цркве: Петар, Павле, Лука, Спаситељ, Тагикавалм (тајно), Богдуволот (тајно); Школе: универзитет; Крчме: Пјесма и печење, Златна кашика, Кућа прича, Једнорог и звјезде; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по колима): 8бк, Улаз (по радној животињи): 5бк, Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца); Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Ратам (вил утврђење лабуд/ски) је просперитетан и богат град дивљих вилењака који се налази у средишту Шуме Стриборове. Краљ Ристивоје Бешаровив (вил завјет/заклетва мудрости), мудрац Н8 је скроман и паметан вилењак од оне врсте која изазива да други долазе код њега да би тражили савјет. Тако, годинама су многи долазили да је он чак и почео да пише књиге записујући своје идеале и поуке, као и савјете за вођење срећнијег живота.

**71-75 Ваинрот** [Ор:пд; Становништво: 24000, већина дивљи вилењаци (Људи 3%, Патуљака 5%, Хобита 2%, Гнома 1%); Владар: Војвода Златибор Миливојевић; Главна вјера: Никола; Главна дјелатност: занатство и трговина; Цркве: Никола, Стефан; Школе: Само основне школе; Крчме: Вилењачки стријелац, Скривени ручак, Лабудско језеро; Порези: Улаз (по колима): 7бк, Улаз (по радној животињи): 4бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја.] Ваинрот (вил духовна/душа тврђава) је јужнији високо вилењачки град шуме стриборове који је у близини јужних људских насеља. Војвода Златибор Миливојевић, Граничар Н7 је један од ријетких људи који је потпуно прихваћен од људи дрвећа као вилењачки граничар. Постоји шала да је он некад био вилењак али да је случајно био убијен и да се поново родио у човјечијем тјелу.

**76-80 Велдрин'еород** [Ор:з; Становништво: 39000 (Минотаура 16%, Патуљака 3%, Хобита 5%, Гнома 2%); Владар: Кнез Дро'нар'зук Влос'лталак'веловик; Главна вјера: Погуба; Главна дјелатност: Рударство и занатство; Цркве: Погуба, Богдуволот; Школе: академија, војна академија; Крчме: Зачарани грагојли, Гладни минотаур, Гоблин и ланац; Порези: Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Велдрин'еород (зли град сјенке) је полуподземна лука која пријети свим бродовима који пролазе у близини. Позната је по великом броју минотаурских лавирината који је у њеном склопу. Кнез Дро'нар'зук Влос'лталак'веловик (зли живи страх и крвава засједа/напад), Гусар Н8 је минотаур који је прво служио као извиђач у редовима црног братства, а онда као водич и тјелохранитељ разним утицајним људима тога братства, прије него што су му коначно



додијелили вођство над јединицама гарнизона на југу.

**81-90 Хар'олот'срок** [Ор:з;

Становништво: 55000 (Вилењака 2%, Патуљака 2%, Гнома 2%); Владар: краљ Мзилн'фв'рес Валшар'кулгеновик; Главна вјера: Погуба; Главна дјелатност: Рударство и занатство; Цркве: Погуба, Орбголхир; Школе: универзитет; Крчме: Криви нож, Кућа вина и забаве, Крваве канџе, Несташни трол; Порези: Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Хар'олот'срок (зли тврђава дубоког подземља), Још једна лука али испод ње је и тврђава дубоког подземља чији су господари зли вилењаци и краљ Мзилн'фв'рес Валшар'кулгеновик (зли хорда/мноштво власт/присила/ти/снага/жни и владар/ка/ски-баријера/препрека), свештеник зла Н9. Иако скоро слијеп он има изанредну визију када је у питању тактика на бојишту. Његових хорди злих вилењака се плаше свуда по свијету, поготово у тамним тунелима и пећинама гдје се најчешће и налазе или на мору гдје гусаре испловљавајућих из својих тајних подземних лука.

**91-100 Кулг'рок** [Ор:з; Становништво: 45000 (Вилењака 4%, Патуљака 5%, Хобита 5%, Гнома 3%); Владар: Краљ Олат'нлак Олис'инт'рагаровик; Главна вјера: Погуба Главна дјелатност: Рударство; Цркве: Погуба, Кхарбвалм; Школе: универзитет; Крчме: Крвожедни орк, Разјарени змај, Немирни дух крчма и гостионица, Пљувајући гоблин, Медузина глава; Порези: Улаз (по колима): 7бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Кулгрок (зли тврђава терора) је најужнији зли град који је чувен по свом злу. Краљ Олат'нлак Олис'инт'рагаровик (зли мрачни хаос и побуна/завјереничка битка), Витез Смрти Н9 је древни вампир витез смрти из времена кад је његов господар владао свијетом. Ипак вјекови сјећања изгледа да се спајају у његовом немртвом уму, тако да је

његово поријекло замагљеном маглом прошлости.

**17 Брда Бамлашериј и околина**

Ово су југозападни крајеви који припадају тропском појасу. Јужнији дјелови су карактеристични по веома необичној флори и фауни која укључује прашуме, џунгле као и све врсте диносауруса. Народ су већином типични континентални становници помјешани са азијатима и црнцима.

**Природне цјелине**

**1-20 Пут Ерилирг** (шум птичји пут)

Је један од најдужих путева који постоји на Еарну и протеже се од Унгидула на западу па све до Врачевића на истоку. Најпознатија мјеста уз њега су Катаровица, Капић до, Маслачковци, Сојиња, Вукосавовац, Његошић утврђење, Батнорај (шум цвјетни град), Станојловић дол, Еридтосо (шум младости тврђава), Радуловина, Јанићи и Релиња

**21-40 Ријека Нелуммгир** (шум

ријека зоре/јутра) Ријека која спаја Нореибриј и Унгидул и чини важну саобраћајницу између та два града. Окренута је истоку тако да сунце излази у правцу ње. Најпознатија мјеста уз њу су Фанијевац, Перунићи, Јорданићи, Динсар (шум магилни торањ/мање утврђење), Вуксановац, Гроорода (шум љепоте светилиште), Душицовица и Саватијић пазар.

**41-60 Ријека Нелумшгли** (шум

ријека злата) Спаја веће градове који се налазе на њеном току. Као и златоток добила је име по златастој боји воде којом тече. Најпознатија мјеста уз њу су Срећковић лука, Леновац, Сањевина, Лазовина, Бринарве (шум рушевине опрезности/будности), Данојловина, Бриндборр (шум љубави пророчишта) и Микрорај (шум цвјетни град).



**61-80 Брда Бамлашериј** (шум стара брда) Брда сјеверније од тврђаве једнорог. Западнији дјелови су настањени диносаурусима. Најпознатија мјеста су Теродум (шум копљаничко утврђење), Бортфеда (шум моћни врхови), Алиелуман (шум сјенке водопади), Баткорода (шум цвјетно светилиште) и Хеикебр (шум јесењи вртови)

### **81-100 Обала Чудовишних прашума**

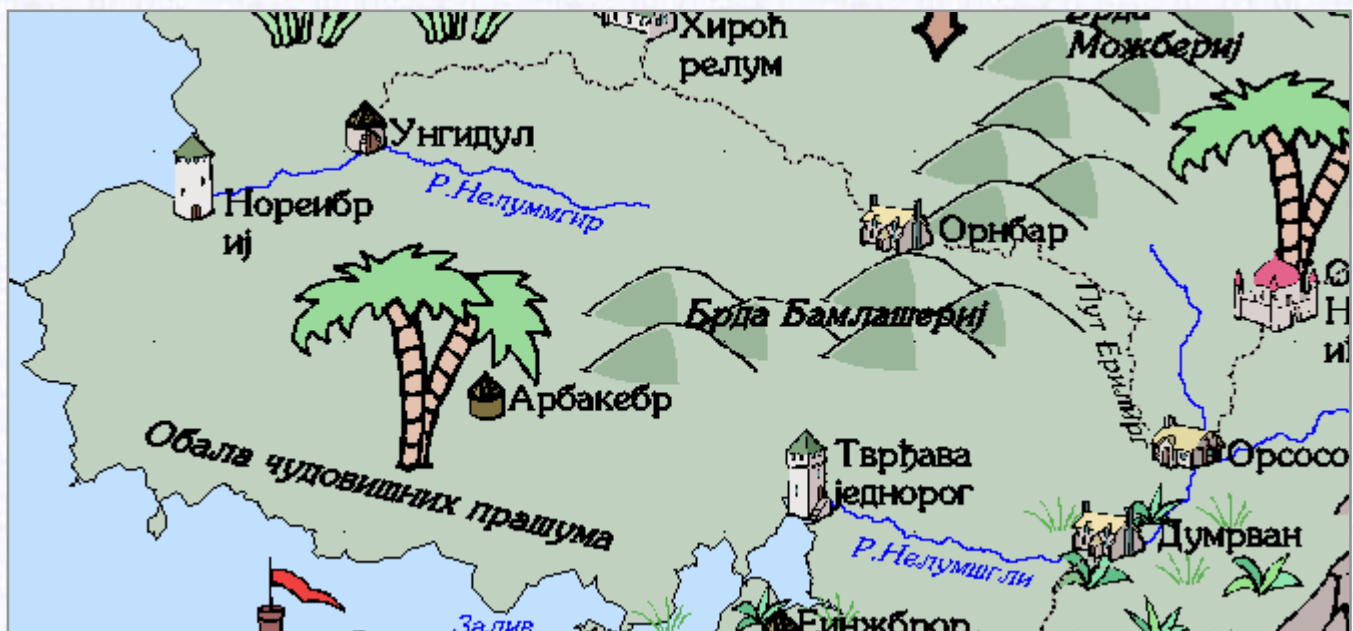
Ова обала се протеже све од Норебрија на сјеверозападу до Тврђаве једнорог на југоистоку. Позната је по својим густим тропским прашумама као и многобројним врстама диносауруса који је настањују. Људи ако живе у њој су углавном разбацана племена која су се навикнута на околне услове. У прашумама се могу наћи многи трагови претходних цивилизација као и разна магична дејства због којих је овај предио и добио име. Најпознатија мјеста су Доуммитир (шум дворови/палате наде) и Емершанд (шум хармоније/складне шуме).

### **Градови**

**1-20 Норебриј** [Ор:д; Становништво: 37000 (Вилењака 8%, Патуљака 5%, Хобита 2%, Гнома 3%); Владар: Краљ Никола Прохорић; Главна вјера: Марко; Главна

дјелатност: Земљорадња, занатство и трговина; Цркве: Марко, Димитрије\*3, Јован, Кваленффиндар (тајно); Школе: академија, војна академија; Крчме: Кућа гладних звјезда, Сребрни лабуд, Камени мјесец, Распјевани брод крчма и гостионица; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по колима): 8бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Норебриј (шум звјездана лука) је најисточнија лука овог региона и као и Тврђава једнорог има скоро савшену климу која погодује развоју. Краљ Никола Прохорић, Алхемичар Н9 је први алхемичар који је усавршио умјетност претварања неважних метала у Христу. Иако сад командује својом војском и градом ипак проводи већину свог слободног времена експериментишући са осталим металима.

**21-30 Унгидул** [Ор:д; Становништво: 23000 (Патуљака 6%, Хобита 3%); Владар: Кнегиња Звездана Велинковић; Главна вјера: Георгије; Главна дјелатност: земљорадња и трговина; Цркве: Георгије, Стефан; Школе: само више школе; Крчме: Жута мачка, Љути мјесец, Гладни једнорог; Порези: Улаз (по особи): 4бк, Улаз (по колима): 7бк; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне





заштите] Унгидул (шум мост градић) је град који повезује Нореибриј са унутрашњошћу континента. Кнегиња Звездана Велинковић, Мађионичарка Н7 је оригинално хтјела да учи магију зато да би могла да користи магије на људе са намјером да их учини да је заволе. Ипак одрекла се тог сна када је открила да се њени прави мистични таленти могу употребити на много бољи начин.

**31-50 Орнбар** [Ор:д; Становништво: 25000 (Вилењака 1%, Патуљака 5%, Хобита 2%, Гнома 2%); Владар: кнегиња Недељка Петков; Главна вјера: Никола; Главна дјелатност: Специјализовани занати (Јувелирство, итд); Цркве: Никола, Георгије; Школе: само основне школе; Крчме: Златни стријелац, Срећна капија, Гладни лав; Порези: Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Орнбар (шум чуварски пролаз) је град између брда Бамлашериј и брда Можбериј, којим влада кнегиња Недељка Петков, Дивљи мађионичар Н8. Први пут када је Недељка употребила магију скоро је убила саму себе јер је ослободила толико магичне енергије да је мађионичар у сусједном граду то осјетио. Одмах је потражио и увео у удружење мађионичара да би је могао научити да контролише своје жеље.

**51-60 Арбакебр** [Ор:пд; Становништво: 25000 (Патуљака 3%, Гнома 3%); Владар: Царица Рајка Дујић; Главна вјера: Петар; Главна дјелатност: лов и занатство; Цркве: Петар, Стефан; Школе: Академија за жене; Крчме: Змајева јазбина, Питоми диносаурус, Дугачко копље; Порези: Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца); Закони о оружју: Само земљопосједници и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Арбакебр (шум древни вртови) је град сјеверних амазонки које су мање агресивне али такође дивље као и средина у којој живе. Царица Рајка Дујић, амазонка Н8 је најјача и најбоља ратница племена и као

таква освојила је право да предводи амазонке тог краја.

**61-80 Тврђава једнорог** [Ор:д; Становништво: 140000 (Вилењака 10%, Патуљака 4%, Хобита 7%, Гнома 1%); Владар: цар Петроније Спасовић; Главна вјера: Јован; Главна дјелатност: занатство, трговина; Цркве: Јован, Марко, Стефан, Лука, Георгије, Елгхиниркуелар (тајно); Школе: универзитет; Крчме: Ковач и срећа, Летећи ратник, Распјевани морепловац, Плави и бјели лабуд гостионица, Пропињући пегаз, Помирени пјетлови, Рибарска кућа вина; Порези: Улаз (по радној животињи): 5бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Ова тврђава је један од најстаријих људских градова који датира из времена ратова настанка. Владар је цар Петроније Спасовић 35., Мађионичар Н9. Нико стварно не зна Петронијеву прошлост али он је био учитељ магије у том региону толико дуго да се чак ни најстарији не сјећају времена без њега.

**81-90 Орсосо** [Ор:д; Становништво: 35000 (Вилењака 2%, Патуљака 5%); Владар: Краљ Љубан Слободанковић; Главна вјера: Матеј; Главна дјелатност: сточарство, занатство и трговина; Цркве: Матеј, Стефан; Школе: Тхе Вапон Војна академија; Крчме: Сјајна звјезда, Распјевани пјетао, Чаробни мач; Порези: Улаз (по колима): 7бк; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Орсосо (шум орловска тврђава) је тврђава која се налази уз планине Негекут и служи као стуб одбране од злих човјеколиких хорди и од опасних чудовишта. Краљ Љубан Слободанковић, витез Н8 није имао много интересовања као мали тако да је витешки позив за њега био добар колико и било који други. Ипак под вођством његових старјешина убрзо је научио да ужива у дисциплини и сада као ветеран упућује их у вјештине професије управо као што су и њега раније.



**91-100 Думрван** [Ор:д; Становништво: 21000 (Вилењака 3%, Патуљака 3%, Хобита 2%, Гнома 2%); Владар: Кнез Зосим Милетић; Главна вјера: Никола; Главна дјелатност: занатство, трговина; Цркве: Никола, Петар; Школе: само основне школе; Крчме: Љубичасти облак, Граничарски дом, Сива крчма; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Само чланови племства и њихови званични стражари могу да носе оружје у јавности] Думрван (шум утврђење вјетара) је град који се налази на улазу у мочвару Елумакаген. Кнез Зосим Милетић, војник Н8 је замало постао свештеник али га је отац убједио да буде војник у градској војсци. Као најстаријег сина очекивало се да увјек испуњава своју дужност те је он тим путем и пошао али и данас жали због тога јер се одрекао духовног живота којем се надао.

### 18 Брда Можберји и околина

Регион који припада централном западнијем дјелу континента и цјели се налази у тропском појасу. Сматра се такође за дивљу границу. Народ је углавном попут германа са великом дозом азијата и црнаца.

### Природне цјелине

**1-33 Пут Иргџабал** (шум пут пољана/ливада) Он повезује Нарадћоин и Голубаров бунар. Најпознатија мјеста уз њега су Орнсар (шум чуварски торањ/мање утврђење) и Норедул (шум звјездани мањи град)

**34-67 Пустииња Еигбат** (шум пустиња цвјећа) Ова пустиња је најгостољубивија од свих иако наравно не без опасности. Најпознатија мјеста у њој су Мошићи, Георгиновић дол, Горнвсаин (шум плави/небески прстен/круг/мјесто састајања), Пехарци, Здравковић град, Тендул (шум обредни мањи град), Корсан (шум народна кућа/дворац) и Бинпри (шум пећине/тунели путника)

**68-100 Брда можберји** (шум магловита брда) Брда која се налазе западније од Оазе Најдановићи. Најпознатија мјеста у њима су Угрени, Добривојић утврђење, Ћилиња, Ардџабак (пат чуварска/стражарска пророчишта), Донгвин (пат оружја/сјекира дворови/палате) и Борпкрал (пат умјетности/заната/вјештине тврђава)

### Градови

**1-10 Нарадћоин** [Ор:д; Становништво: 17000, већина патуљци (Људи 8%, Вилењака 4%, Хобита 5%, Гнома 1%); Владар: Краљ Кинент Еринтаровиг; Главна вјера: Петар; Главна дјелатност: рударство и занатство; Цркве: Петар\*2, Андреј, Матеј, Димитрије; Школе: академија, војна академија; Крчме: Добар врч, Патуљачка пјесма, Весела брада; Порези: Улаз (по радној животињи): 5бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Нарадћоин (пат патуљкоп/град заштите/њежности) је сјевернији патуљачки град овог подручја. Краљ Кинент Еринтаровиг (пат вјечне планине и старо тврд/утврђен), војник Н8 је један од стамених патуљака који је поред тога што је врхунски борац и добар владар свога народа.

**11-30 Голубаров бунар** [Ор:д; Становништво: 24000, већина полушани (Људи 4%, Вилењака 3%, Патуљака 5%, Гнома 1%); Владар: Деспот Богдан Бериславових; Главна вјера: Павле; Главна дјелатност: земљорадња, трговина; Цркве: Павле, Петар; Школе: Блапвити Университу; Крчме: Љубичасти јунак, Шапућући тањир, Млин весела; Порези: Улаз (по радној животињи): 4бк; Закони о оружју: Само грађани града и њихови стражари могу да носе оружје у јавности.] Ово је полушански град који се налази између вилењачке шуме на западу и патуљачког града на истоци и кроз њега пролази велика количина трговине између



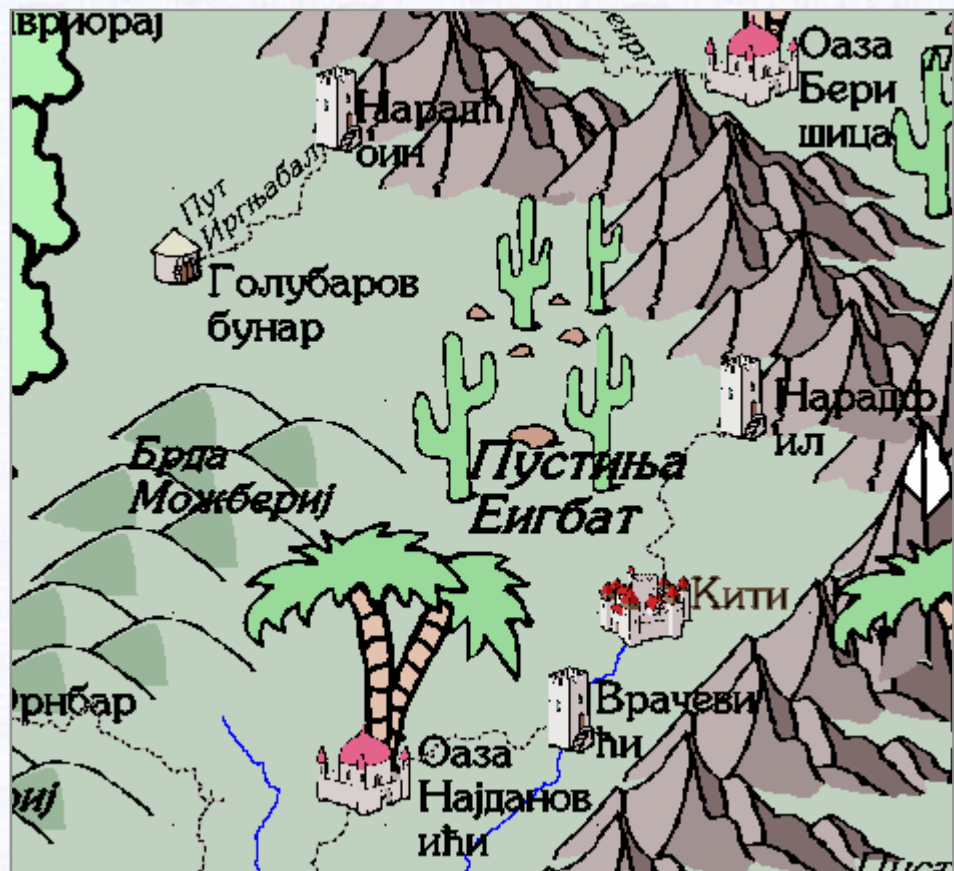
тих мјеста. Деспот Богдан Бериславових, ловац на благо Н8 је полушан који се често може наћи у крчми како прерушен прича са њеним посјетцима, љубазан са свима али поред тога он и слуша било које интересантне ствари које може да начује.

**31-40 Нарадфил** [Ор:д; Становништво: 24000 (Патуљака 6%, Вилењака 3%, Хобита 2%, Гнома 4%); Владар: Краљ Његуш Онајасовиг; Главна вјера: Георгије; Главна дјелатност: рударство и занатство; Цркве: Георгије\*2, Петар, Матеј; Школе: академија, војна академија; Крчме: Путник и звезде, Шапућућа дјева, Падајући храст; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Улаз (по радној животињи): 5бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Нарадфил (пат патуљкоп/град весеља/среће) је јужнији град патуљака овог подручја Краљ Његуш Онајасовиг (на патуљачком 'бео/чист/и-наковањ'), патуљачки свештеник Н8 је један од ријетких свештеника краљева али и поред тога он је добар исто као и било који ратник на тој позицији.

**41-60 Кити** [Ор:н; Становништво: 73000 (Вилењака 9%, Патуљака 12%, Хобита 6%, Гнома 3%); Владар: Краљ Борис Сибиновић; Главна вјера: Матеј; Главна дјелатност: Специјализовани занати (Јувелирство, итд); Цркве: Матеј, Димитрије, Андреј\*2, Павле, Јован\*2, Никола, Погуба (тајно), Богдуволот (тајно); Школе: универзитет; Крчме: Успаване звезде, Лавља забава, Вилински дворца, Падајући гуштер; Порези: Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом

града (Постоји порез на промјену новца), Таксе удружења се званично наплаћују, Стражари често инсистирају на малом прилогу; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја.] Ово је велики град у којем су гладијаторске борбе честе и ствар престижа. Овуда се најчешће иде према капији неба јел је то најприступачнији предидо. Краљ Борис Сибиновић, Гладијатор Н9 ће увјек остати опортуниста борећи се из задовољства и добити умјесто будаластих циљева као што су идеали или убјеђења. Чак и све недаће које је у задњим годинама преживио нису успјеле да му дају мало дубљи поглед на живот.

**61-80 Врачевићи** [Ор:пд; Становништво: 35000 (Вилењака 4%, Патуљака 6%, Хобита 6%, Гнома 4%); Владар: Кнегиња Пауна Јаковин; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: земљорадња, занатство, трговина; Цркве: Спаситељ, Никола, Георгије, Лука,





Талаквелеферн (тајно), Зауантелглутх (тајно); Школе: Само више школе; Крчме: Златна рибица, Камени басилсик, Пустињски соко, Љути феникс; Порези: Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Само земљопосједници и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Врачевићи се налазе на обалама ријеке Нелумшгли и повезују сјеверније градове овог регионима са јужнијим. Кнегиња Пауна Јаковин, Мађионичар Н7 је “Полупразан врч” врста особе, која увјек очекује најгори могући исход. Али саборци се носе са њеним депресивним погледом на свијет јер кад се катастрофа стварно деси она је увјек за то спремна.

**81-100 Оаза Најдановићи** [Ор:пд; Становништво: 20000 (Вилењака 5%, Патуљака 1%, Хобита 4%, Гнома 2%); Владар: Деспот Јевта Теодосијевић; Главна вјера: Лука; Главна дјелатност: земљорадња, сточарство, занатство, трговина; Цркве: Лука, Зауантелглутх (тајно); Школе: академија; Крчме: Палмин хлад, Сфинга, Медуза и амфора; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Насеље које се налази у пустињи Еигбат, а није на обалама ријека као већина. И поред тога има добру повезаност са оближњим градовима. Деспот Јевта Теодосијевић, Алхемичар Н7 је стигао у Оазу Најдановићи прије десетак година и брзо је примљен у удружење алхемичара. Његово уздизање у моћи унутар редова удружења натјерало је неке људе да се шале да је једино магија могла да му тако брзо донесе толики успјех.



## 19-20 Шума Хандарве и околина

Западнији регион који Има континенталну климу. Народ подсећа на мјешавину типичних континенталних становника свих раса.

### Природне цјелине

**1-10 Пут Бауквушна** (зли ужасни пут) Пут који повезује градове пустоши Маргшнар. Најпознатија мјеста уз њега су Шаг'ошук (зли пророчишта гријеха), Ксун'ххак (зли подвиг/достинућа степе), Ферз'врод (зли зла чин/врацбина мањи град/село), Карвал'ћрод (зли злодушји мањи град/село) и Шар'ћрат (зли пустоши ватрене)

**11-20 Пут Кутирг** (шум планински пут) Пут који повезује Бовнарад и Кисећу. Најпознатија мјеста уз њега су Видрићи, Ђеваовац, Зорициња, Ђанковац и Драгојлиња

**21-30 Ријека Мелемка** Ријека која се налази на сјеверозападу овог подручја и на којој су од већих градова Кисећа и Никодимовина. Најважнија мјеста уз њу су Цветомирци, Дојчиловић лука, Радмиловићи, Полексијиња и Марићи.

**31-40 Ријека Ваурјелум** (шум суза/тужна ријека) Ријека која тече од Уркурока до Хироћрелума и одатле постаје понорница Најважнија мјеста уз њу су Ја'к'чнице (зли храм/црква муња/громова), Мзилн'гриш (зли хорда/мноштво гробнице), Ородутха (зли град смрдљиви), Серен'род (зли врелине мањи град/село), Вун'шбуг'ду (зли трофеја/костију баруштине), Уркуарзол (зли глуво светилиште) и Агдур'флит (зли планина мржње)

**41-50 Пустоши Маргшнар** (зли вучје пустоши) Ово су западне пустоши које су углавном настањене расама окренутим злу и препуне опасности. Најважнија мјеста су Ту'јол'сан (зли утвара равнице), Олот'фха'к (зли таме рушевине), Заун'цорд



(зли науке град), Валм'сан (зли жртвене равнице) и Наргхород (зли немртви град)

**51-60 Савана Хак'љгурз** (зли степе/саване плача) Саване јужније од Пустоши Маргншар, такође опасне и настањене злим створењима и расама. Најпознатија мјеста су Борз'вшаг (зли упозорења пророчишта), Арзол'толист (зли светилиште потајно), Елгхинир'фалар (зли смрти брежуљци), Маргрод (зли вучији мањи град/село), Ферн'хбуг'уг (зли зле магије/зло мађионичарско језеро), Род'велдрин (зли мањи град/село сјенке) и Ог'ук'зауант (зли кућа/јазбина/склониште старо/древно)

**61-80 Шума Хандарве** (шум шума опрезности/будности) Највећа западна шума која је дом вилењака и осталих шумских бића. Најпознатија мјеста Оксумфлам (вил ријека поштења), Еворг (вил јеленски замак/дворац), Шанет (вил сунчани пролаз), Реткал (вил торањ/мање утврђење вјере) и Тетор (вил

љубави град)

**91-100 Планине Иасанг** (патуљачки наковањ планине) Сјеверозападни планински вјенци који су као и остали настањени опасним бићима. Најпознатија мјеста су Акрадфтар (пат мањи патуљкоп/село утврђено), Нарацвал (пат патуљкоп/град магични), Аангољеља (пат врхови прича/предања), Јорн'вород (зли слуга/поданик град), Шарок'богду (зли дворови/палате заразе), Ту'јол'арок (зли утварно утврђење/утврђени град) и Гашсарн (зли високи замак/дворац)

### Градови

**1-10 Бовнарад** [Ор:д; Становништво: 54000 (Људи 9%, Вилењака 4%, Хобита 6%, Гнома 2%); Владар: Краљ Гурцаба Трајановиг 8.; Главна вјера: Спаситељ; Главна дјелатност: рударство и занатство;

Цркв  
е:  
Спас  
итељ,  
Андр  
еј,  
Лука,  
Дими  
трије  
\*2;  
Шко  
ле:  
унив  
ерзит  
ет;  
Крчм  
е:  
Кова  
ч и  
ратн  
ик,  
Кућа  
јуна  
штва  
и  
пјесм





е, Три круне; Порези:Улаз (по радној животињи): 5бк; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Бовнарад (пат велики/древни патуљкоп/град) је највећи сјеверозападни патуљкоп. Краљ Гурцаба Трајановиг 8. (пат старјешина/надзорник благословени), ловац дивова Н9 је један од најбољих патуљачких ратника тог региона који се калио у борбама против разних непријатеља кроз Планине Иасанг и шире.

**11-20 Кисећа** [Ор:д; Становништво: 47000 (Вилењака 10%, Патуљака 12%, Хобита 6%, Гнома 5%); Владар: Краљ Кипријан Ђурађевић; Главна вјера: Георгије; Главна дјелатност: металургија и занатство; Цркве: Георгије, Петар, Јован\*3, Павле, Никола, Матеј, Погуба (тајно), Елгхиниркуелар (тајно); Школе: универзитет; Крчме: Краљевска кућа пјесме, Витешка капија, Мувало; Порези:Улаз (по особи): 6бк, Улаз (по колима): 9бк, Улаз (по радној животињи): 6бк, Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво.] Кисећа је утврђени град који се налази на ријеци Мелемки између Бовнарада и Никодимовине. Краљ Кипријан Ђурађевић, витез Н8 је произведен у витеза када је сасвим сам спасао краља од покушаја убиства. Његова дуга каријера прије него што је постао краљ је такође легендарна и о њој се такође испредају приче у којој је Кипријан примјер савршеног витеза.

**21-30 Никодимовина** [Ор:д; Становништво: 25000 (Вилењака 5%, Патуљака 2%, Хобита 3%, Гнома 1%); Владар: Кнегиња Јадранка Хаџић; Главна вјера: Никола; Главна дјелатност: трговина, дрводјелство; Цркве: Никола, Павле; Школе: академија; Крчме: Пјесма душе, Светионик среће, Рибарска прича; Порези:Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Лука

која се налази на ушћу ријеке Мелемке. Кнегиња Јадранка Хаџић, Елементалисткиња Н8 је вјештица вјетра коју често унајмљују морски капетани да им помогне при управљању и навигацији над бродовима и својим присуством да осигура да они увјек добију повољне вјетрове на мору. Она воли више слани ваздух океана од мачвара у којим је рођена.

**31-40 Вилндул** [Ор: д; Становништво: 30000, већина вилењаци (Патуљака 2%, Хобита 1%); Владар: Војвода Веран Ретевовив; Главна вјера: Лука; Главна дјелатност: занатство, пољопривреда, сточарство; Цркве: Лука, Андреј; Школе: академија; Крчме: Храстов дворца, Радосни пегаз гостионица, Драјада и звезде; Порези:Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Вилндул (шум штит градић) је сјевернији утврђени град шуме Хандарве који служи као стуб одбране од свих злонамјерних раса које живе западније од ње. Војвода Веран Ретевовив (вил тајна/и-јеленски), вилењачки ваздушни коњаник Н9 је један од најбољих вилењачких коњаника у региону и застрашујући борац свеукупно, који правично влада градом.

**40-50 Ивриорај** [Ор:д; Становништво: 14000 (Вилењака 4%, Патуљака 1%, Гнома 3%); Владар: Кнез Сефи Благомировив; Главна вјера: Димитрије; Главна дјелатност: Лов и земљорадња; Цркве: Димитрије, Орбголхир; Школе: Само средње школе; Крчме: Дивовски орао, Глад и пјесма, Рањени вепар; Порези:Улаз (по особи): 4бк, Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца), Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана али ношење оружја и оклопа ако карактери нису на званичној дужности је друштвено неприхватљиво] Ивриорај (шум мирни град) је источнији град шуме Хандарве. Кнез Сефи Благомировив (вил шумска киша),



Елементалист Н7 он је можда најбистрији студент магије икада виђен у вилењачком царству. Ако тако настави очувавајући своје способности следећих неколико деценија, вјероватно ће бити најмлађи елементалист икада примљен у круг природњака.

**51-60 Миторај** [Ор:д; Становништво: 70000 (Вилењака 8%, Патуљака 7%, Хобита 4%, Гнома 3%); Владар: Краљ Фелђсол Ристивојевив 3.; Главна вјера: Марко; Главна дјелатност: Специјализовани занати (Јувелирство, итд); Цркве: Марко, Спаситељ, Димитрије, Петар, Георгије, Матеј, Никола, Андреј, Погуба (тајно), Богдуволот (тајно); Школе: универзитет Академија за жене; Крчме: Звјездана краљица, Дванест просјака, Задивљујућа кућа наде; Порези: Улаз (по особи): 6бк, Улаз (по колима): 9бк, Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца), Таксе удружења се званично наплаћују, Стражари често инсистирају на малом прилогу; Закони о оружју: Само земљопосједници и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Миторај (шум језерски град) је град који лежи на овећем шумском језеру. То је највећи град у околини и престоница којим влада Краљ Фелђсол Ристивојевив 3. (вил језерска историја/сјећање), вилењачки мађионичар Н9. Фелђсол је један од најмоћнијих вилењачких мађионичара тренутно и поред тога веома мудар и савјестан владар.

**61-70 Уркурок** [Ор:з; Становништво: 45000 (Вилењака 4%, Патуљака 2%, Хобита 2%, Гнома 2%); Владар: краљ Јив'елг'угор Дро'дрикновик; Главна вјера: Погуба; Главна дјелатност: земљорадња, занатство; Цркве: Погуба, Зауантелглутх; Школе: универзитет; Крчме: Блиједа дјевојка, Змијски ловац, Три совамедвједа; Порези: Нема такса ни пореза; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Уркурок (зли глува тврђава) је зли град који је заиста страшан и opak и по томе је и нашироко познат. Владар краљ Јив'елг'угор Дро'дрикновик (зли мучењем опсједнут и

живот горки), Коњаник ужаса Н9 је ожењен најстаријом ћерком претходног краља којег је служио и учио од њега све док није дошло вријеме да га убије и преузме трон.

**71-80 Елг'карес'жород** [Ор:з; Становништво: 17000 (Вилењака 1%, Патуљака 2%, Хобита 5%); Владар: Војвоткиња Тагик'алур Акх'зхборрновик; Главна вјера: Талаквелеферн; Главна дјелатност: земљорадња, сточарство, занатство; Цркве: Талаквелеферн, Погуба; Школе: академија, војна академија; Крчме: Гладна мантикора, Разбојнички замак, Ледено сунце; Порези: Улаз (по особи): 4бк, Улаз (по радној животињи): 4бк, Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца), Таксе удружења се званично наплаћују; Закони о оружју: Нема званичних забрана ни друштвених норми које спријечавају ношење оружја] Елг'карес'жород (зли вјештичји град) је мађионичарско свештенички град који је одговоран за стварање већине зала у региону и дом разних палих и страшних ствари и створења као што су полузлудуси. Војвоткиња Тагик'алур Акх'зхборрновик (зли змајски надређени и група изненађење), Јеретик Н9. Канел је одговорна за тренирање војске свих околних злих градова, поготово неких њених ђаволскијих елемената. Њене борбене вјештине су застрашујуће и само надахнута одбрана околних градова их чува од зла.

**81-90 Јив'елг'ог'ук** [Ор:з; Становништво: 34000 (Вилењака 2%, Патуљака 4%, Хобита 1%); Владар: Кнегиња Дрил'бел'а Синс'карваловик; Главна вјера: Богдуволот; Главна дјелатност: земљорадња, занатство; Цркве: Богдуволот, Погуба; Школе: академија; Крчме: Добра храна и забава, Падајући гаргојл, Пламтећи елементал; Порези: Улаз (по особи): 4бк, Улаз (по радној животињи): 4бк, Све трансакције у граду морају се вршити са званичном валутом града (Постоји порез на промјену новца); Закони о оружју: Само

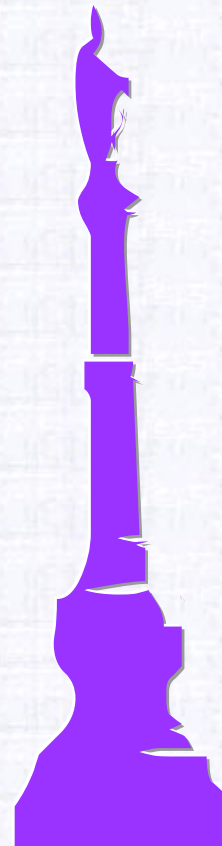


грађани града и њихови стражари могу да носе оружје у јавности] Лив'елг'ог'ук (зли јазбина мучења) је најзападнији град у овом региону и ништа мање зао од осталих. Кнегиња Д'рил'бел'а Синс'карваловик (зли прљави благослов и драж/изазов злодуха), Мађионичарка зла Н8, је постала позната када је током једног напада на шуму Хандарве успјела да ухвати групу вилењака у великој дрвеној утвдри, коју је она толико јако развијела са магијом да се цјела структура распршила у пепео, откривајући десетине шокираних вилењака. Њена каријера је потом врло брзо почела да напредује и убрзо је постала и веома утицајна.

**91-100** **Хироћрелум** [Ор:д;

Становништво: 28000 (Вилењака 4%, Патуљака 4%, Хобита 7%, Гнома 4%); Владар: Кнегиња Новка Првуловић; Главна вјера: Јован; Главна дјелатност: земљорадња, занатство

Цркве: Јован, Петар, Матеј, Димитрије, Спаситељ, Кваленффиндар (тајно); Школе: само више школе; Крчме: Пламени мач, Ковачки голем, Три амфоре; Порези: Улаз (по особи): 5бк, Таксе удружења се званично наплаћују, Стражари често инсистирају на малом прилогу; Закони о оружју: Ношење оружја се сматра нормалним ради личне заштите] Хироћрелум (шум ловачки извор) је најужнији град овог подручја. Војвоткиња Новка Првуловић, Мађионичар свјетлости Н7 је живила у Хироћрелуму дуже него што се већина може сјетити и прича се да је један од најбогатијих јунака у земљи. Мора да је сакрила своје благо негдје јер њена добродушна природа изазива да она редовно приложи велике количине новца било ком циљу који изабере да слиједи.





## 3 Организације и удружења

### Зле организације и удружења

**Свештеници погубе** су свештеници зла који пропагирају зло, мржњу и рат и противници су свештеницима добра против њих се и боре. Користе сва средства за пропагирање своје вјере и њено ширење која су најчешће зла или веома зла.

#### Зле секте:

1-33 Богдуволот (зараза таме) Ово је секта погубе која пропагира разне зле методе које често имају облик болести при придобијању својих припадника и уништавању противника.

34-66 Орбголхир (паучија замка) Ово је секта која је најраспрострањенија међу злим вилењацима и пропагира окретање шумских створења злу било да су животиње или биљке у питању или разумнија створења. Вукодлаци и слична створења често се призивају, стварају или обожавају.

67-100 Талаквелеферн (напад зле магије/мађионичара) Ово је секта погубе која пропагира повећану употребу зле магије да би остварила своје циљеве и њено изучавање и проналажење. Њени поборници су обучени у магији и користе је да што више повећају утицај погубе и униште непријатеље.

#### Зли култови:

1-20 Зауантелглутх (стари/древни бич) Култ посвећен обожавању старих злих цивилизација и свега повезаног са тиме.

21-40 Тагикавалм (змајски жртвеник) Култ посвећен обожавању злих змајева који их уздиже до готово божанстава. Змајеви се сматрају најнадмоћнијим бићима и господарима свјета и приносе им се жртве и благо да би се умилостивили и приволили на сарадњу.

41-60 Кваленффиндар (језиво/грозно чудовиште) Култ посвећен обожавању и производњи најстрашних могућих чудовишта са циљем пропагирања зла. Међу њима се разликују и неколико подгрупа од којих је значајнија она која обожава морске немани попут кракена, ајкула и сличних и која је најактивнија у приобалним предјелима, а припадају јој многе подводне расе попут људи ајкула и сл. Култ очију је новија група у оквиру главног култа и предвођена је њеним творцем царем Алус'тагиком од Рикн'порода и високим свештеницима и мађионичарима мрачних вилењака који стварају „бољу расу“ зле очи коју ће употребити при свом великом походу на површину.

61-80 Кхарбвалм (гладни жртвеник) Овај култ пропагира масовно убијање свих противника и држи да је жртвовање најважнији ритуал за задовољење њихових злих божанстава.

81-100 Елгхиниркуелар (смрт/мртв-племенита/о) Овај култ пропагира вампирizam и све друге облике немртвог постојања прикупљајући све оне који се баве некроантијом.

**Тамно братство** Ово је група која окупља изузетно моћне мађионичаре и свештенике и чије је сједиште у граду некроантичара Моркороду. Познато је и као црно братство и то је полутајна организација чији су неки чланови познати док неки нису у зависности од мјеста гдје се налазе. Шпијунажа, плаћена убиства, трговина робљем и илегалним стварима су све ствари које ће ова група користити за остваривање својих циљева.





## Неодређене организације и удружења

**Разбојничка удружења** Ова удружења су присутна у скоро сваком већем граду које има бар једно. Она су обично тајна и да би се приступило потребан је скоро ритуални процес учлањења. Ова удружења су обично попут мафије или источне верзије јакузе, са својим правилима понашања и не морају искључиво бити зла. Понекад могу да буду и Робин Худовске врсте, али у већини случајева основни циљ им је задобијање материјалне користи и због тога раде све илегалне и недозвољене ствари укључујући и трговину робљем. По оријентацији ова удружења су најчешће неодређена али могу бити и зле или добре оријентације.

## Добре организације и удружења

**Свештеници истинске вјерности** То су свештеници добра, љубави смисла, разума и мира који служе спаситељу и његовој вјери. Организовани су типично свештенички али познати су и свештенички редови који носе име по њиховом светцу заштитнику као нпр Јованити и сл. Баве се добротворним радом и разрађивањем постојећих и измишљањем нових молитава

**Мађионичари свјетла** То су мађионичари који су окренути добру. Они се у већим градовима организују у друштва и оснивају школе и универзитете магије. Њихова магија је корисна и увјек служи да би људима и њиховим савезницима била од помоћи и користи. Такође баве се проучавањем магије и откривањем нових чини.

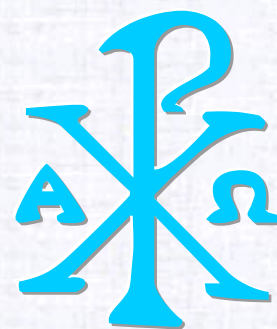
**Академичари** То је полутајна организација посвећена ширењу знања које може да буде корисно свима, првенствено мађионичарима и свештеницима. Обично се посвећују научном раду и раде као тутори и учитељи обучавајући неискусније. Оснивају и

граде школске комплексе, најчешће у сарадњи са државом.

**Шумска стража** Организација за очувању природе, шуме и бића која живе у њој. Њени чланови су најчешће природњачки свештеници, граничари, као и све добре шумске расе укључујући, вилењаке, шумске патуљке, полушане, кентауре и сл. Симбол шумске страже је једнорог.

**Обалека стража** је полутајна организација која има задатак да обалу и приобалне градове чува безбједном од разних опасних створења и злих организација..

**Одбрамбени савез** или одбрамбена лига је савез добрих владара и земаља у случајевима ратне опасности када се они удружују против сила зла које им пријете. Настао је 9868. као отпор силама зла током првог злокрсташког рата.



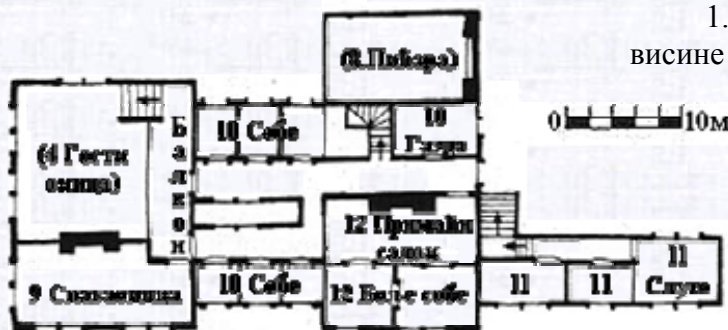


## 4 Типичне грађевине

### Крчма



ТИПИЧНА КРЧМА



Крчме се налазе свуда било да је то у насељу или покрај пута и служе за одмор путника намјерника или људи жељних забаве. Такође оне служе као одмор за уобичајене

путничке кочије које могу у њима да промјене коње и изврше оправке. У времену невоља ове крчме обично служе као заштита локалној популацији која потражи заклон иза њених зидова. Крчме имају обично једног власника, али понекад једна породица може бити власник и неколико крчми дуж пута којим се често путује. Крчме не зарађују само од путника и посјетилаца већ и од разних кочијашких компанија које им плаћају за њихове услуге, као и од чувара пута који повремено користи њихове услуге и понекад доводи преступнике са собом.

Од особља крчма укључује бројне раднике од куvara, послужитеља, спремача, коњушара, ковача па до по потреби стражара, а њихов број такође зависи од величине али по правилу обично се он састоји од власникове породице или људи из краја. Сва врата се обично закључавају ако је крчма богата довољно да на сва врата стави браве, ако не онда бар сва важнија.

1. Спољашњи зид је као и код фарме висине најчешће 2,5-3,5м од палисаде или камена. Капије су са обје стране пута и обично отворене осим ако газда не очекује невоље или у случају честих чудовишта у близини. Касније ноћу се обично затварају и путници који хоће тада да уђу обично рогом морају да најаве своје присуство.
2. На капији се дочекују кочије и одводе и смјештају на слободно мјесто у штале



3. Дворишта су обично поплочана и понекад имају јаме са решеткама које користе чувари пута гдје закључавају преступнике и криминалце.

4. Гостионица је мјесто гдје гости могу да се опусте, попију пиће и поједу оброк. То је и мјесто гдје се газда крчме најчешће налази, а такође ту су често и путујући пјесници. Идеална прилика да се чују локалне приче и започне нова авантура. Понекад крчма има и плесачице, пијане госте и сл ствари које употпуњавају декор.

5. Двориште, штале и остава за кочије је мјесто гдје се држе коњи, кочије су обично у дворишту осим ако је лошије вријеме када се остављају у оставу за кочије.

6. Ковач који у мањим крчмама ради и као коњушар, послужиел и сл.

7. Остава је мјесто гдје се може оставити пртљак из кочија иако газда крчме не преузима одговорност за украдене ствари али то је обично сигурније него да се оставе са кочијом. Ипак најбоље их је стално носити са собом.

8. Пићара је мјесто гдје се праве пића која се служе у крчми поред осталих која се увезу.

9. Спаваоница је соба која може да прими до 20 гостију на креветима и више на поду. Оне су обично уредне и чисте али и бучне јер људи хрчу или су у припитом стању. Ту најчешће спавају сиромашнији путници јер је доста јефттиније.

10. Собе пружају већи комфор и опремљеност од спаваонице. У једној соби могу да спавају двоје комфортно али и четворо ако дјеле кревете.

11. Собе у којима спава особље крчме

12. Собе за богатију клијентелу, луксузно опремљене. Примаћи салон служи за угошћавање специјалних или богатих гостију.

## Фарма

Фармом или пољопривредним газдинством обично руководи једна породица понекад унајмљујући помоћне раднике, али могуће је да и више породица или индивидуалаца буду на њему и чак управљају њиме. Обично све што је изграђено је скромно и на спартански начин, а просторије за спавање су предвиђене за породицу док су штале и амбари за помоћнике.

Фарме су дјелимично утврђене са дрвеном оградом која је најчешће на врху





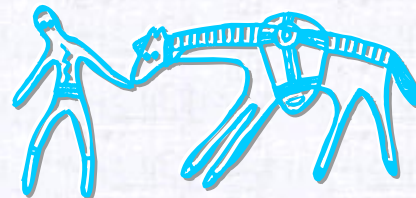
запиљена (палисада). Најбоље фарме ће имати камене зграде и камени зид око себе до 3,5м висине, а могуће су и друге форме одбране као што су ровови и сл.

Унутра ће бити двориште на чијим крајевима се зидају грађевине (за спавање, амбари, штале и сл) чији прозори су по правилу окренути унутра. На врховима зграда су платформе за стријелце и скоро свака фарма има неку врсту осматрачког торња који пружа позицију за стријелце и видик за осматрача да упозори укућане да се склоне у фарму. Ако је друга фарма у близини одавде се даје и сигнал на опасност и помоћ.

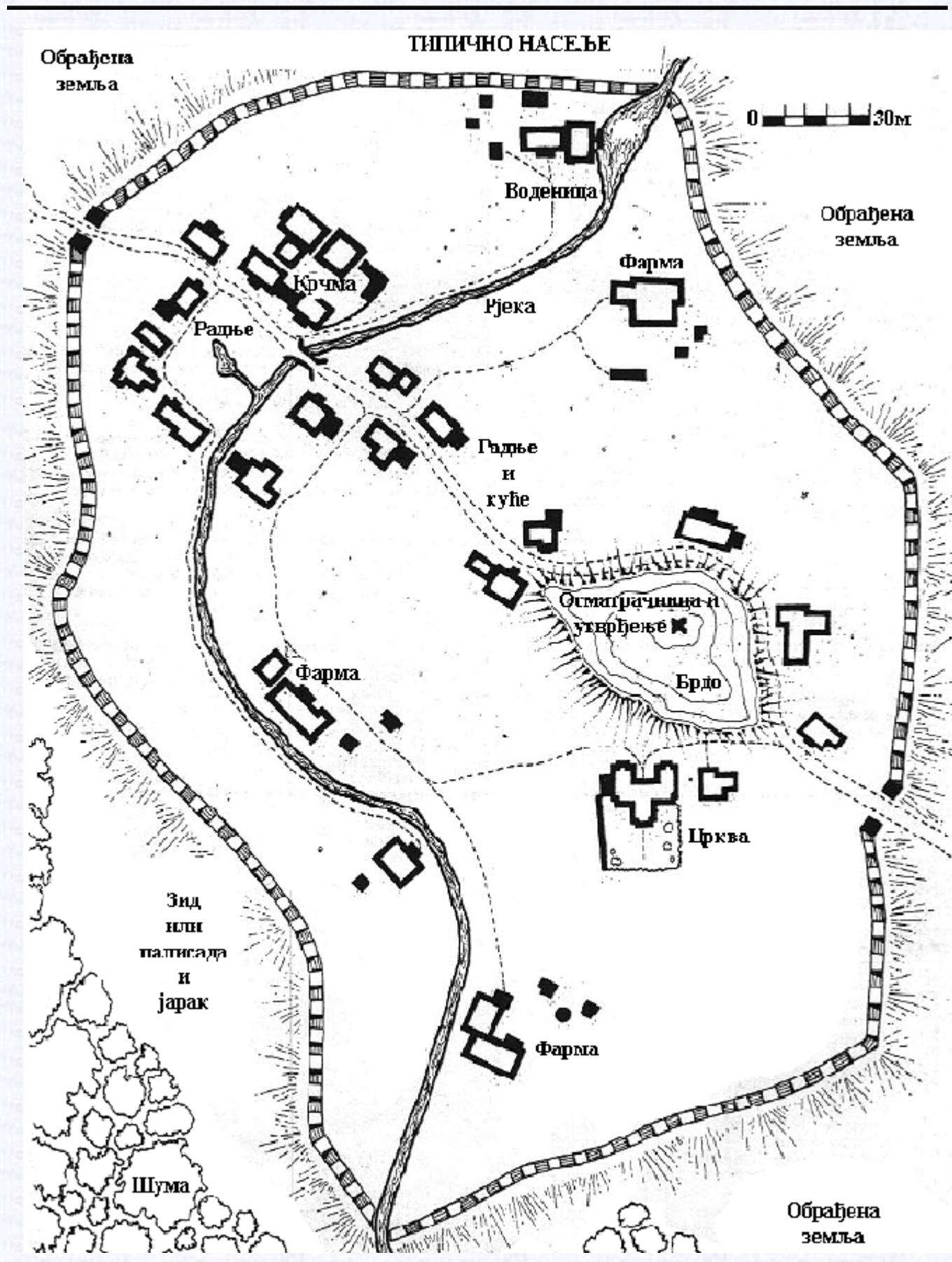
Приказана фарма је прилично напредна са дрвеном оградом од 3,5м која окружује све зграде, два унутрашња дворишта и торове. Сви кровови су приступачни за стријелце и поред главног торња постоји и утврђена капија која је погодна за одбрану. Унутра је релативно удобно и газда, његова жена и ћерке спавају у собама главне зграде, док синови и помоћници спавају у главној дворани која има високи плафон и кухињи. Ковач са својом породицом спава у ковачници која је спојена са шталом као и његови помоћници и шегрти, а пролазници који затраже преноћиште најчешће преспавају у амбару. Све у свему 30 и више људи је на фарми, подиже стоку која се повремено коље и односи у град да се прода и обрађује земљу.

## Типично насеље

Типично насеље се гради на обали ријеке, језера или било гдје друго гдје има воде као што су нпр подземни бунари и сл. Због близине шуме често се ограђују палисадом или зидом око којих се копају ровови који се испуњавају водом или колцима. Ово није довољно да заштити насеље од организованог напада али га чува безбједним од лутајућих чудовишта или разбојника. Оваква насеља могу се наћи свуда у сличном или измјењеном облику. Центар власти је у локалном утврђењу гдје влада посланик круне који је обично неки племић и он се у већини случајева и стара за убирање пореза и организовање војске. Поред фарми за свако насеље су значајни воденица, црква, крчма и продавнице које се у њему могу наћи









## 5 Језик и имена

### Именовање

**Матрица за одређивање створења је следећа за све добре расе:** Прво се баца К100 и ако се баца више од 50% име се одређује на табели људских имена (датој у КОП, поглавље стварање властитих имена и презимена и имена насеља). Ако се баца 50 и мање баца се у зависности од расе на подтабели имена датај овдје пратећи следећу процедуру (ово се баца такође и за презиме и исти је поступак само што се додаје и карактеристични наставак за сваку расу дат на почетку подтабеле умјесто људског наставака). Прво се баца префикс за име, а потом још једно бацање за суфикс. Ако је потребно име мјеста баца се исто тако само умјесто суфикса имена баца се за суфикс мјеста. Између сваког префикса и суфикса додаје се и једно насумично слово које се одређује бацањем К30 бацања и у зависности од добијеног броја резултат је следећи 1 а, 2 б, 3 в, 4 г, 5 д, 6 ђ, 7 е, 8 ж, 9 з, 10 и, 11 ј, 12 к, 13 л, 14 љ, 15 м, 16 н, 17 њ, 18 о, 19 п, 20 р, 21 с, 22 т, 23 ћ, 24 у, 25 ф, 26 х, 27 ц, 28 ч, 29 џ, 30 ш. Нпр да би одредили име и презиме мушкарца патуљка прво бацамо за име и добијамо 39 што значи да бацамо на подтабели за имена патуљака. Ту бацамо прво К40 бацање за префикс и добијамо 6 што означава Вор, потом бацамо за насумично слово и добијамо 27 што означава ц, следеће бацамо 40+К40 за мушки суфикс и добијамо 78 оин што све укупно када спојимо даје Ворцоин односно у преводу затитник патуљачког заната и вјештине. За презиме бацамо поново К100 и добијамо 74 што означава да бацамо на табели за људска имена и након бацања тамо добили смо да се презиме одређује по мушком имену и то са наставаком ов или ев и ић. Име за основу смо

добили градимир али за презиме патуљака ћемо замјенити наставак ић са патуљачким иг што ће дати презиме Градимировиг. Значи пуно име и презиме патуљка ће бити Ворцоин Градимировиг.

Заједничка имена 50% за патуљке наставак презимена на иг (члан клана или творац), вилењаке ив, полушане об, шумске патуљке ек, вилице ец, орке ак.

### Патуљачка имена (К100)

На презиме патуљака се увјек додаје наставак ов или ев + иг што значи клан/творац/члан клана.

**Префикс и суфикс имена:** 1 ак (ковачница), 2 ан (див/цин/непријатељ/и), 3 аз ((од) стјена(е)/добар/и), 4 ба (љутња/гнијев/ни), 5 за (први/почетни), 6 бор (умјетност/занат/вјештина), 7 бов (велик/древан/и), 8 бол (сакривен/тајан/и), 9 да (крупан/јак/и), 10 ин (челик/брат/савезник), 11 дон (оружје/сјекира), 12 дор (свет/свети патуљак/свештеник), 13 дуер (тама/мрак/чни), 14 дур (благо/богатство), 15 ел (баук/непријатељ/и), 16 ери (стар/ији), 17 на (моћ/снага/жан), 18 тар (тврд/утврђен), 19 гол (ватра/ен), 20 гим (радостан/весео/ли), 21 глан (заборављен/изгубљен/и), 22 глор (блистав/сребро/ни), 23 хар (срчан/одлучан/и), 24 кам (бог/жји/жански), 25 јар (орк/ружан/и), 26 кил (поносан/и), 27 ма (злато/ни), 28 мор (храбар/одважан/и), 29 нал (по/частан/и), 30 нор (поуздан/сигуран/и), 31 ор (љепота/драги камен/и), 32 ов (лукав/мудар/и), 33 јур (слово), 34 тра (ратник/ица), 35 фил (веселе/срећа/ни), 36 вал (змај/магија/чаробан/ни), 37 вур (гвожђе/ни), 38 вера (борба/рат/ни), 39 мада (племенит/лојалан/и), 40 аим (добар борац/убица), 41 аин (песница), 42 рал (срце/дух/душа), 43 риц(ковчег/трбух), 44



рин (јака кожа/штит/оклоп), 45 ард (чувар/стража/ски), 46 иг (клан/творец/члан клана), 47 гин (добри народ/патуљци/ачки), 48 гим (краљ/владар/ски), 49 дак (рудник/рудар/радник/чки), 50 дал (пиво/пиће јаких), 51 орин (мајстор/ковач/ки), 52 аук (дах/ваздух/шни), 53 ент (вишљи предио/брдо/планина/ски), 54 ерл (отац), 55 тен (син/ћерка/ћете/чији), 56 сти (род/ђак (од)), 57 ган (зидар/градилиште), 58 ген (знамење/споменик), 59 гри (вјечан/трајан/и), 60 гур (старјешина/надзорник/чки), 61 гук (јахаћа/теретна животиња), 62 иас (наковањ), 63 ур (смрт/лобања), 64 ил (брада/понос/ни), 65 лон (пријатељ/ски), 66 лна (напад/ач/и), 67 орик (судија/ити), 68 рак (чекић/разбијач), 69 тик (шампион/побједник/чки), 70 тур (путовођа/ловац/чки), 71 унт (високог рода/племенит/племић), 72 ден земља/ни лане(митрил), 73 оин (њежан/заштитник/чки), 74 ора (поклон/дар), 75 она (бео/чист/и), 76 аба (благослов/ени), 77 алсиа (партнер/дјевојка/супруга/чки), 78 бела (савезник/сестра/ски), 79 бена (вјера), 80 дри (срце/љубав/драга/и), 81 ида (краљица/владарка/ски), 82 јан (господар/ица/љубавник/ица), 83 илд (добар/доброта/жена/ски), 84 ифра (занатлијка/куварица/шваља), 85 ар (вода/ени/несигуран/и), 86 руд (подземље/ни), 87 мил(крв/ав), 88 сур (стуб/носач), 89 орм (свјетлост/свјетљење/и), 90 ван (прстен), 91 ебен (пјевач/пјесма/чки), 92 кин (вјечност/ни), 93 еал (сузе/туга/жни), 94 век (огрлица), 95 уљо (круна), 96 та (храна/гозба), 97 еља (прича/предање), 98 ето (кацига), 99 еил (плаво/небо/ски), 100 раук (вјетар)

**Суфикс мјеста** (или у 30% случајева префикс): 1-2 ген (знамење/споменик), 3-4 азн (хумка/гроб/ница), 5-6 аед (огњиште/кућа/дом), 7-8 ене (јазбина/склониште), 9-10 верг (битка), 11-12 арг(водопад/и), 13-14 ариц(мочвара/е), 15-16 арин (бара/е/баруштина/е), 17-18 нед (пустиња), 19-20 крин (равница/е), 21-22 ров (долина/е), 23-24 анак (брдо/а), 25-26 нанш (мноштво/хорда), 27-28 бар (језеро/а), 29-30

нар (језерце/а), 31-32 арн (извор/и), 33-34 арк (поток/ци), 35-36 арик (ријека), 37-38 анг (планина/е), 39-40 гвин (двор/ови/палата/е), 41-42 анго (врх/ови), 43-44 ерин (рушевина/е), 45-52 нарад (патуљкоп/град), 53-54 крал (тврђава), 55-56 арн (торањ/мање утврђење), 57-58 бек (пролаз/газ), 59-60 дум (дворац/дворане), 61-62 ес (пећина/тунели), 63-64 гак (краљевство/земља/домовина/територија), 65-66 јак (утврђење), 67-70 акрад (мањи патуљкоп/село), 71-72 рад (храм/црква), 73-74 денс (пропланак/ци), 75-76 денга (степа/е), 77-78 денин (стаза/пут), 79-80 оазн (гробље), 81-82 елн (пустош/и), 83-84 биа (шума/е), 85-86 биак (врт/ови), 87-88 гуда (капија), 89-90 нарадар (лука), 91-92 анк (брежуљак/ци), 93-94 дорак (светилиште), 95-96 ибар (залив), 97-98 лил (кратер), 99-100 абак (пророчиште/а)

### Вилењачка имена заједничка имена вилин раса (K200/K100)

На презиме вилењака се увјек додаје наставак ов или ев + ив што значи племе/творец/члан породице.

**Префикс и суфикс имена:** 1 аег (витез/чувар шуме и народа), 2 аер (ред/закон), 3 аф (прстен/круг), 4 ал (море/ски), 5 ам (лабуд/ски), 6 ама (љепота/пи), 7 ан (рука/чни), 8 анг (блистав/и), 9 анср (слово/ни), 10 ар (злато/ни), 11 ари (сребро/ни), 12 арн (југ/жни), 13 аза (живот,и/ни), 14 баел (чувар), 15 бес (завјет/заклетва), 16 кел (стријелац/стријела), 17 кас (вјесник/грб/симбол), 18 кор (легенда/рни), 19 си (оникс), 20 дае (бјел/и), 21 до (соко/ски), 22 дре (пас/ји), 23 ду (српаст/лучни/лук), 24 еил (плаво/небо/ски), 25 еир (оштар/и), 26 ел (зелен/и), 27 ер (вепар/ски), 28 ев (јелен/ски), 29 фера (шампион/побједник/чки), 30 фи (киша/ни), 31 фир (тама/мрак/чни), 32 фис



(свијетло/ли), 33 гел (пегаз/шки), 34 гар (сова/вински), 35 гил (грифон/ски), 36 ха (слободан/слобода/рски), 37 ху (коњ/ски), 38 иа (дан/евни), 39 ил(магла/овити), 40 ја (штап/грана), 41 јар (голуб/ији), 42 ка (змај/ски), 43 кан (орао/ловски), 44 кер (чин/магија/чни), 45 кет (земља/ни), 46 кое (вјетар/ов), 47 кор (црн/ни), 48 ки (рубин/ски), 49 ла (ноћ/ни), 50 лаф (мјесец/чев), 51 лам (исток/чни), 52 луе (загонетка/ни), 53 ли (вук/чји), 54 лаи (смрт/убица/чин), 55 лал (рат/ратник/ни), 56 ли (смарагд/ни), 57 на (древан/и), 58 наи (храст/ов), 59 ним (дубок/и), 60 ни (дијамант/ски), 61 пи (сафир/ни), 62 пер (једнорог/шки), 63 ре (медвјед/ски), 64 рен (запад/ни), 65 рид (копље/ник), 66 ру (сан/на), 67 руа (звјезда/ни), 68 рум (пољана/ливада/ни), 69 ри (жад/ни), 70 се (шума/ски), 71 сех (благ/њежан/и), 72 сел висок/и), 73 ша (сунце/чаин), 74 ше (старост/вријеме/и), 75 си (мачка/ји), 76 сим (сјевер/ни), 77 сол (историја/сјећање/ски), 78 сум (вода/ни), 79 сил (бајковито/вилини/ски), 80 та (лисица/чји), 81 тал (сјечиво), 82 тха (опрезност/будност/и), 83 тра (дрво/ни), 84 ти (кристал/ни), 85 ут (мађионичар/ски), 86 вер (мир/ни), 87 вил (прстен/правац/а), 88 вон (лед/ни), 89 ја (мост/стаза/пут/ни), 90 за (краљевски), 91 зи (слоновача/е), 92 ну (нада), 93 кал (вјера), 94 кла (ружа), 95 нае (шапат/ћуји), 96 аел (велик/и), 97 аер (пјевач/пјесма/чки), 98 аиа (партнер/момак/ђевојка/муж/жена/ски), 99 ах (штапић/гранчица), 100 аок (дом/кућа/ни), 101 ала (хармонија/склад/ни), 102 али (сјенка/е), 103 ама, 104 (ићи/путник/чки), 105 ана (творец/занатлија/радник/чки), 106 ара (вилењак/вилењакиња/чки), 107 ари(прољеће/ни), 108 аро (љето/ни), 109 ас (лук/дистанцно оружје/чни), 110 афх (од/са/посјед), 111 авел (мач/оружје/ни), 112 брар (облак/чни), 113 дар (свијет/земља/ни), 114 дет (вјечност/ни), 115 дре (шарм/ирајући), 116 дрим (лет/летач/ки), 117 дул (пропланак), 118 еан (јахање/јахач/ки), 119 ел (соко/лски), 120 емар (част/ни), 121 ен (јесен/њи), 122 ер (зима/ски), 123 ес (жичани инструмент), 124

евар (фрула), 125 фел (језеро/ски), 126 хал (блијед/слаб/и), 127 хар (мудрост/ар), 128 хел (сузе/туга/жни), 129 иан (господар/ица/ски), 130 иат (ватра/ени), 131 ик (моћ/ни), 132 ил (поклон/дар), 133 им (обавеза/дужност), 134 ин (брат/сестра/рођак/чки), 135 ир (сумрак/а), 136 ис (свитац/писар/ски), 137 итх (дјете/младић/ки), 138 каш (судбина/ски), 139 ки (празан/и), 140 лан (син/ћерка), 141 лам (поштен/ње), 142 лар (сјај/ан), 143 лас (диваљ/и), 144 лиа (господин/госпођа/ски), 145 лис (повјетарац), 146 лон (глава/вни), 147 лин (зрак), 148 мах (мађионичар/ски), 149 мил (веза/обећање), 150 мус (савезник/друг), 151 нал (удаљен/далек/и), 152 нес (срце/чани), 153 нин (обред/ни), 154 нис (зора/јутро/њи), 155 он (чувар/ски), 156 ох (цвијет/ни), 157 от (капија), 158 куге (изгубљен/заборављен/и), 159 куи (појање/ти), 160 рах (звјер/чудовиште/ни), 161 рад (лист/ни), 162 раил (лов/ловац/чки), 163 ран (везивање/окови), 164 рет (тајна/и), 165 ро (природа/ни), 166 руил (племић/племенит/и), 167 сал (сладак/мед/ени), 168 сан (пиће/вино/ски), 169 сар (потрага/трагач/ки), 170 сел (планина/ски), 171 ша (море/океан/ски), 172 спар (песница), 173 те (љубав/вољен/и), 174 тас (зид/заштита/ни), 175 тен (прелацу/ља), 176 та (лијек/читити/кар), 177 тар (пријатељ/ски), 178 тер (штит/оклоп/ни), 179 ти (крило/ни), 180 тус (харфа), 181 тхи (око/вид/ни), 182 трил (игра/плес/ни), 183 уал (свети/свети вилењак/свештеник/чки), 184 уат (копље/ник/чки), 185 ус (род/рођачки), 186 ван (шума/ски), 187 вар (отац/мајка/чински), 188 ваин (душа/дух/овни), 189 виа (добра срећа/ни), 190 виб (олуја/ни), 191 вин (музика/чки/чар), 192 ја (кацига), 193 хин (доњети/силац), 194 иатх (народ/ни), 195 зар (муња/гром/овит), 196 ула (брод), 197 вау (подземље/ни), 198 алс (вјенац/симбол побједи), 199 шакр (камен/и), 200 јаг (огрлица)

**Суфикс мјеста** (или у 30% случајева префикс): 1-2 нол (залив), 3-4 елм (кратер),



5-6 евин (пророчиште/а), 7-8 акмал (битка), 9-10 сук (водопад/и), 11-12 сумир (мочвара/е), 13-14 сумда (бара/е/баруштина/е), 15-16 сул (пустиња), 17-18 нам (равница/е), 19-20 абе (долина/е), 21-22 ирм (брдо/а), 23-24 рис (мноштво/хорда), 25-26 уксум (језеро/а), 27-28 усум (језерце/а), 29-30 сумра (извор/и), 31-32 сумак (поток/ци), 33-34 оксум (ријека), 35-42 тор (град), 43-44 рот (тврђава), 45-46 рет (торањ/мање утврђење), 47-48 нет (пролаз/газ), 49-50 нан (пећина/тунели), 51-52 кор (царство/земља/домовина/територија), 53-54 рат (утврђење), 55-58 тир (мањи град), 59-60 хро (храм/црква), 61-62 аок (дом/кућа/ни), 63-64 сел (планина/е), 65-66 дун (двор/ови/палата/е), 67-68 шер (рушевина/е), 69-70 рон (врх/ови), 71-72 нарн (пропланак/ци), 73-74 мин (степа/е), 75-76 нат (стаза/пут), 77-78 олаин (гробље), 79-80 дил (пустош/и), 81-82 адан (знамење/споменик), 83-84 лаин (гроб/ница), 85-86 наур (шума/е), 87-88 наура (врт/ови), 89-90 дир (капија), 91-92 тар (лука), 93-94 вио (брежуљак/ци), 95-96 куал (светилиште), 97-98 дуин (јазбина/склониште), 99-100 орг (замак/дворац)

### Имена шумских раса заједнички шумски језик (K120/K100)

На презиме припадника шумских раса увјек се додаје наставак ов или ев + их што значи племе/творац/члан породице.

**Префикс и суфикс имена:** 1 ших (витез/чувар шуме и народа), 2 гро (љепота/пи), 3 бер (слово/ни), 4 гли (злато/ни), 5 гвер (сребро/ни), 6 ареи (живот,и/ни), 7 иам (стријелац/стријела), 8 ичо (легенда/рни), 9 ери (птица/чји), 10 сиг (животиња), 11 нер (српаст/лучни/лук), 12 горн (плаво/небо/ски), 13 грон (зелен/шума/ски), 14 орејн (шампион/побједник/чки), 15 обра (вода/киша/ни), 16 сув (тама/мрак/чни), 17 лид (свијетло/ли), 18 зав (слободан/слобода/рски), 19 јар (дан/евни), 20 мож (магла/овити), 21

вик (штап/грена), 22 павк (змај/ски), 23 орс (орао/ловски), 24 дин (чин/магија/чни), 25 еро (земља/ни), 26 рван (вјетар/ов), 27 ген (црн/ни), 28 елен (ноћ/ни), 29 дир (мјесец/чев), 30 пер(смрт/убица/чин), 31 зор (рат/ратник/ни), 32 рор (свет/свети припадник расе/свештеник/чки), 33 арба (древан/стар/и), 34 нат (дрво/ени), 35 бат (цвјет/ни), 36 имуз (драгуљ/ни), 37 зарад (сан/на), 38 норе (звјезда/ни), 39 абал (пољана/ливада/ни), 40 ар (благ/њежан/и), 41 наба (висок/и), 42 саг (сунце/чаин), 43 бамла (старост/вријеме/и), 44 лаз (историја/сјећање/ски), 45 елум (вода/ни), 46 арил (бајковито/вилин/ски), 47 арве (опрезност/будност/и), 48 иври (мир/ни), 49 унги (мост/стаза/пут/ни), 50 тир (нада), 51 ород (вјера), 52 гур (велик/и), 53 канро (пјевач/пјесма/чки), 54 рам (партнер/момак/дјевојка/муж/жена/ски), 55 емер (хармонија/склад/ни), 56 али (сјенка/е), 57 при (ићи/путник/чки), 58 кир (творац/занатлија/радник/чки), 59 оро (прољеће/ни), 60 нор (љето/ни), 61 мохе (лук/дистанчно оружје/чни), 62 сирко (мач/оружје/ни), 63 али (облак/чни), 64 лак (сијет/земља/ни), 65 пик (вјечност/ни), 66 дул (пропланак), 67 хеи (јесен/њи), 68 теп (зима/ски), 69 мит (језеро/ски), 70 енс (мудрост/ар), 71 ваур (сузе/туга/жни), 72 урхо (господар/ица/ски), 73 рил (зло/ватра/ени), 74 бор (моћ/ни), 75 дур (поклон/дар), 76 лим(обавеза/дужност), 77 орг (брат/сестра/рођак/чки), 78 нег (сумрак/а), 79 ерид (дјете/младић/ки), 80 сол (судбина/ски), 81 сто (син/ћерка), 82 теле (част/поштен/ње), 83 нас (мађионичар/ски), 84 рур (савезник/друг), 85 три (удаљен/далек/и), 86 сен (срце/чани), 87 тен (обред/ни), 88 гир (зора/јутро/њи), 89 орн (чувар/ски), 90 мик (цвијет/ни), 91 куге (изгубљен/заборављен/и), 92 рир (лист/ни), 93 хиро (лов/ловац/чки), 94 ро (природа/ни), 95 рон (племић/племенит/и), 96 тер (сладак/мед/ени), 97 сар (потрага/трагач/ки), 98 кут (планина/ски), 99 јенк (море/океан/ски), 100 брин (љубав/вољен/и),



101 оде (лијек/чити/кар), 102 вил (штит/оклоп/ни), 103 вер (око/вид/ни), 104 веир(игра/плес/ни), 105 теро (копље/ник/чки), 106 ура (род/рођачки), 107 хан (отац/мајка/чински), 108 гон (душа/дух/овни), 109 грун (добра срећа/ни), 110 ота (олуја/ни), 111 лор (музика/чки/чар), 112 кор (народ/ни), 113 тур (муња/гром/овит), 114 хен (камен/и), 115 диув (подземље/ни), 116 фем (вјенац/симбол побједи), 117 пин (огрлица), 118 бет (гнијездо), 119 хес (лет/ач), 120 еин (рог/ови)

**Суфикс мјеста** (или у 30% случајева префикс): 1-3 саин (прстен/круг/мјесто састајања), 3-5 осо (тврђава), 6-9 сар (торањ/мање утврђење), 10-12 бар (пролаз/газ), 13-15 бин (пећина/тунели), 16-18 одар краљевство/земља/домовина/територија), 19-20 дум (утврђење), 21-25 дул (мањи град), 26-27 орај (град), 29-31 дун (храм/црква), 32-34 овин (огњиште/кућа/дом), 35-36 еик (залив), 37-38 ерех (кратер), 39-40 брор (пророчиште/а), 41-42 зорог (битка), 43-44 елуман (водопад/и), 45-46 елумак (мочвара/е), 47-48 лелум (бара/е/баруштина/е), 49-50 еиг (пустиња), 51-52 сог (равница/е), 53-54 воут (долина/е), 55-56 ериј (брдо/а), 57-58 виес (мноштво/хорда), 59-60 елумо (језеро/а), 61-62 елума (језерце/а), 63-64 релум (извор/и), 65-66 келум (поток/ци), 67-68 нелум (ријека), 69-70 кут (планина/е), 71-72 доум (двор/ови/палата/е), 73-74 брин (рушевина/е), 75-76 феда (врх/ови), 77-78 лор (пропланак/ци), 79-80 гри (степа/е), 81-82 ирг (стаза/пут), 83-84 грот (гробље), 85 улас (пустош/и), 86 ханг (знамење/споменик), 87-88 даст (гроб/ница), 89-90 ханд (шума/е), 91-92 кебр (врт/ови), 93-94 мис (капија), 95 бриј (лука), 96 рид (брежуљак/ци), 97 орода (светилиште), 98-99 рест (јазбина/склониште), 100 канг (замак/дворац)

**Имена злих раса**  
**заједнички језик злих раса**  
 (К200/К100)

На презиме припадника злих раса увјек се додаје наставак ов или ев + ик што значи племе/творец/члан племена. Треба напоменути да се код њих никада не користе људска имена при прављењу основе имена или презимена.

**Префикс и суфикс имена:** 1 бау'к (ужас/ни), 2 лак (неред/хаос/а), 3 ксун (подвиг/достинути/ће), 4 науд (светогрђе/ни), 5 мзилн (хорда/мноштво), 6 нар'зук (страх/шни), 7 ква'лен (језа/гроза/ни), 8 квал (слога/жни), 9 интиг (договор/ити се), 10 илиндит (циљ/ни), 11 кајуан (опрезан/но), 12 есаф (сличан/но), 13 дро (жив/и), 14 кал (мучити/ње), 14 синс(драж/изазов/ни), 15 абан (савезник/пријатељ/и), 16 маг (сам/усамљен/и), 17 д'рил (прљав/и), 18 талак'вел (засједа/напад), 19 вун, 20 (привјесак/трофеј/кост/и), 21 илин (јад/очај/бједа/ни), 22 мај (тих/и), 23 јала (болест/ни), 24 ванре (шегрт/ученик/чки), 25 квалеј (доказ/ни), 26 да'ре (рука/оружје/ни), 27 ки'остал (оклоп/ни), 28 пли'ус (ухватити/ухапсити/шен), 29 б'лутх'ол (стријела/ац), 30 велг (убица/ти), 31 син'урн (привлачан/лијеп/прелијеп/и), 32 утха (смрдљив/и), 33 рат (ватра/ени/горити/ући), 34 акн (црвен/и), 35 кулген (баријера/препрека), 36 талак (напад/битка/борба/рат/ни), 37 сараг (борбена моћ), 38 син (љепота), 39 тлус (бити/био), 40 лос (ђаво/злодух/шји), 41 алурл (најбоље/и/врховни), 42 алур (боље/надређен/и), 43 фир (завођење/искушење/авати), 44 сарн (опрезан/и), 45 ту'јол (утвара/ни), 46 илхар (родити/ђање/ење), 47 елг'царе (кучка/покварен/и), 48 трил (ујед/сти), 49 рикн (горак/ки), 50 велве (оштрица/нож), 51 бел'а (благослов/ени), 52 кулг (терор/исати), 53 влос (крв/ав/арити), 54 харвент (сломиљен/ити), 55 нинук (сестра/брат/ски), 56 кел (тјело/сни), 57 валм (жртва/еник), 58 жуан'ол (књига/шки), 59 б'лутхир (лук), 60 хонг (храбар/ост), 61 сус (вриједан/сјај/ни),



62 хонг'лат (разуздан/дивљи), 63 кул'гобус (заробљен/ик), 64 линт'ел (котао/лонац), 65 не'калес (неповјерење/љив), 66 олист (потајно/ст), 67 ваф (вео/огртхач), 68 бел'ерн (благо/новац), 69 интул (хладно/ћа), 70 доер (вруће/врело/ина), 71 куарт (наређење/ти), 72 хар'лут (освојен/ити), 73 ултрин (освајач/ки), 74 ултринан, 75 (побједа/ти/надвладати), 76 олис'инт (завјера/ник), 77 ратх'арг (кукавица/чки), 78 белдро (створење/ити), 79 харвент (посјећи/котина), 80 срин (опасност/ни), 81 олат (мрак/чни), 82 олот (тама/ни), 83 кил (стријела/лица), 84 елгхинир (смрт/мртав), 85 стреа (убити у име злодуха/бога/иње), 86 вер'ес (превара), 87 флит (презир/ати), 88 улил (судбина/ски), 89 елг (уништење/тити), 90 ратх'аргх (срамота/ти), 91 ксунин (дјело/рад/ити), 92 тагик(змај/ски), 93 кал (храна/јести), 94 оглин (противник/непријатељ/ски), 95 верин (зло/и), 96 сол (око/вид), 97 илхарн (мајка/отац/чки), 98 стреак (несутршив/ост), 99 јалил (женско/и), 100 меле (борба/ти), 101 рагар (битка), 102 чат (ватра/ни), 103 силтри (месо/ни), 104 вел (будала/ти), 105 јивинг (забава/ан/ити), 106 улин (будући/ност), 107 еул (драгуљ), 108 белбол (поклон/ити), 109 белбау (дар/дати), 110 алу (ићи), 111 карвал (злodus/злodusкиња), 112 алус (изгубљен/и), 113 бвел (добро/и), 114 орте (свет/света особа/свештеник), 115 сулис (милост/ив), 116 синсриг (похлапа/ни), 117 акх (група/ни), 118 киорл (стража/чувар/и), 119 мрим (водич), 120 елг'карес (вјештица/чји), 121 син'урн (лијеп/згодан/витац/и), 122 инбал (посјед/имати/ње), 123 флит (мржња/ти), 124 карлик (глава/ни), 125 ксукут (срце), 126 киз (помоћ/и/ни), 127 ог'елендар (јерес/тик), 128 велкин (тајан/и), 129 ултрин (највиши/бог/богиња), 130 зорет (погодак/ти), 131 бел'ла (част/ан), 132 серен (врео/лина), 133 куелар (племенит/ћки), 134 елар (неплеменит/обичан/ни), 135 не'калса (паметан/и), 136 велин (невидљив/и), 137 лутх'ол (копље), 138 жинд (путовање/ти), 139 пли'усерт (киднаповати/ње), 140 елг (убиство/ти), 141 хар'лил'цик (клетати), 142

заунил (знање/ти), 143 ицнарг (велик/и), 144 заун (наук/чити), 145 да'ур (нога/жни), 146 дро (живот/ни), 147 сусун (свјетлост/и), 148 ницре (муња/гром/и), 149 јорн (слуга/поданик), 150 мри'кул (закљчан/ти), 151 синсриг (њежност/љубав/ни), 152 синсригин (љубавник/ца), 153 ноамут (пропао/ли), 154 ферн (зла магија/ски/ђионичар/ски), 155 јалук (мушкарац/ки), 156 талра (сусрет/дочек/ати), 157 не'кал (памћење/сјећање), 158 финдар (неман/чудовиште/ни), 159 синсурул (музика/чки), 160 ноалит (недређен/и), 161 иблит (отпад/ник/ци), 162 зауант (стар/древан/и), 163 удост (наш/е), 143 досул (спољашњост/ни), 144 јив'ундус (бол/ни), 145 оп'елгин (пљачкаш/гусар/ење), 146 елгкахл (отров/ни), 147 сарн'елг (казна/ити), 148 валшар (владар/ка/ски), 149 срен'аур (сигуран/и), 150 елглутх (бич), 151 велдрин (сјенка/е), 152 венор (тих/ишина), 153 роте (стока/роб/овски), 154 инлул (мал/и), 155 далхарук (син/ћерка), 156 ферз (зла чин/врацбина), 157 ферз'ол (књига злих чини/врацбина), 158 орб (паук/чији), 159 ксунир (шпијун/ски), 160 олплунир (крађа/сти), 161 в'рес (власт/присила/ти/снага/жни), 162 алур (надређени), 163 брорн (изненадити/ње), 164 велв (мач), 165 јив'елг (мучење/ти), 166 ог'елен (издаја/ник/чки), 167 голхир (замка/е), 168 белерн (благо/а), 169 хар'олот (дубоко подземље), 170 сарг (храбар/ост), 171 ноамут (лутати/лица), 172 борз (упозорити/ње), 173 сарол (оружје/ани), 174 елг'кар (цвилити/ење), 175 шук (гријех/шни), 176 мор (црн/и) 177 буг (вода/ени), 178 дурба (богат/и), 179 богду (зараза/ни), 180 гурз (плач/а/кати), 181 бук (вриштати/ећи), 182 лурб (лед/ени), 183 ферз'ар (зачарати/ни), 184 нарг (немртав/и), 185 арог (проклет/уклет/и), 186 фим ((под) опсада(ом)), 187 угор (опсједнут/и), 188 оруг (магла/овити), 189 гаш (висок/и), 190 кхар (глад/ан/и), 191 орга (нов/и), 192 бул (понос/ан/и), 193 гонк (нијем/и), 194 улг (ћорав/и), 195 снар (камен/и), 196 гум



(ружан/и), 197 марг (вук/чији), 198 глур (вилењак/слаб/покварен/чки), 199 огха (патуљак/непријатељ/ски), 200 бум (црв/а)

**Суфикс мјеста** (или у 30% случајева префикс): 1-2 буга'ак (водопад/и), 3-4 ег'буг (мочвара/е), 5-6 буг'ду (бара/е/баруштина/е), 7-8 буг'уг (језеро/а), 9-10 ур'буг (језерце/а), 11-12 ша'буг (извор/и), 13-14 буг'ро (поток/ци), 15-16 буг'ру (ријека), 17-18 накх (пустиња), 19-20 сан (равница/е), 21-22 губ (долина/е), 23-24 ругха (брдо/а), 25-26 борк (мноштво/хорда), 27-28 агдур (планина/е), 29-32 ород (град), 33-34 род (мањи град/село), 35-36 ог'ук (кућа/јазбина/склониште), 37-38 ог'укиг (крчма), 39-40 кул'гоб (затвор/еник), 41-42 рок (тврђава), 43-44 арок (утврђење/утврђени град), 45-46 ашрок (торањ/кула/мање утврђење), 47-48 шарок (двор/ови/палата/е), 49-50 обсул (врата/капија/отвор/рупа/празнина/пролаз/газ), 51-52 ја'к (храм/црква), 53-54 хар'ол (јазбина/јама/пећина/тунел/и), 56-58 кнар (краљевство/земља/домовина/територија), 59-60 ород'кнар (град-држава), 61-62 ха'к (рушевина/е), 63-64 ша'к (пљачка/пустош/ења), 65-66 гаш (кратер), 67-68 шаг (пророчиште/а), 69-70 талак (битка), 71-72 к'лар (двор/ови/палата/е), 73-74 дук (врх/ови), 75-76 бургол (пропланак/ци), 77-78 хак (степа/е), 79-80 ушна (стаза/пут), 81-82 нагук (гробље), 83-84 шар (пустош/и), 85-86 уруг (знамење/споменик), 87-88 гриш (гроб/ница), 89-90 узгул (шума/е), 91-92 кхаш (врт/ови), 93-94 бурог (лука), 95-96 фалар (брежуљак/ци), 97-98 арзол (светилиште), 99-100 сарн (замак/дворац)








## 6 Додаци

### Картична игра - Куле

Циљ игре је да се освоји противнички замак помоћу карата које се играју. Основно у игри је замак и тврђава. Замак представља живот играча и сједиште његове моћи и власти. Почетна вриједност замка је најчешће 15 али може бити и 10 или 20 по договору, па чак и више или мање у зависности како се гдје игра. Тврђава представља одбрану замка и то су зидине које се зидају да би се он заштитио. Обично на почетку тврђава је једнака нули али се то такође по договору може измјенити. Током игре играч играњем карата гради тврђаву око замка и противнички играч прво мора да сруши односно нападне тврђаву да би напао замак (осим код карата које могу директно да нападну замак као нпр пегаз који може да лети и прелети тврђаву) и замак ће тек трпити штету ако је вриједност тврђаве једнака нули. Ако карта каже да се наноси пола штете замку, а пола тврђави, у случају да је тврђава једнако 0 сва штета се наноси замку. Ако вриједност замка достигне нулу играч бива поражен.

Следећа ствар у игри су извори моћи који омогућавају играње одређених карата. Постоје три извора моћи и то градилиште (прозводи градитељску моћ, симбол ) , гарнизон (прозводи војну моћ ) и универзитет (прозводи магичну моћ ) . Свака карта у сивом кругу има колико кошта извора њено играње и ако стоји поред ње иконица симбола онда значи да је потребно толико извора те одређене врсте моћи. Ако је у кругу нула онда значи да је бесплатна, а ако поред ње не стоји иконица поред броја онда значи да се може употребити било који извор моћи за њено играње.

Само играње карата се врши по потезима и у једном потезу играч има право да одигра само једну карту било које врсте осим ако на карти коју одигра не пише да може да игра поново. Игра се одвија све док има карата у шпилу и у случају да се оне истроше игра се наставља наизмјенично по потезима и завршава се када се одигра последња карта. Побједник у том случају је онај ко има највећи збир замка и тврђаве.

Опционо правило је да на почетку играчи који желе, у случају да немају добре карте, могу да их једанпут одбаце (морају све да се одбаце и рачунају се као одигране) да би узели нове из шпила што се неће рачунати као редован потез већ само као мјењање добијених лоших карата, након чега могу нормално да наставе. У већини партија ово правило се користи осим када играчи желе да игра буда тежа када се по договору избацује.

Такође опционо играчи могу да се договоре да почну са већ постојећим иворима моћи. Нпр са једним градилиштем или два гарнизона или један универзитет и један гарнизон и сл. Било која комбинација извора је дозвољена све док се сви играчи са тим слажу и мисле да ће то учинити игру занимљивијом.





---

CIP – Каталогизација у публикацији  
Централна народна библиотека Црне Горе,  
„Ђурђе Црнојевић“, Цетиње

793/.8

ГУЛАН, Милош

СРП : Свјет За Игру – ЕАРН / Милош Гулан. –  
Херцег Нови : М. Гулан, 2006 (Београд :  
Компјутерсофт). – 79 стр. : илустр.; 30 цм. –  
(Едиција клуба љубитеља друштвених игара  
и епске фантастике „Цитадела“)

Тираж 1000. Увод: стр. 4-11.

ISBN 86-85813-04-2

а) Друштвене игре – Правила  
COBISS.CG-ID 10763536



---

Милош Гулан  
**Свјет За Игру: Еарн**

[www.gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.gulan.co.yu/hobi.htm)

Издаје  
Милош Гулан  
Херцег Нови  
088/680-480  
088/678-039

©Милош Гулан

Штампано 1000 примјерака  
Штампа и повез  
Графички атеље Компјутерсофт



**ЛВАНТУРИСТИ**

1



+3 ШТѢТА  
-1 ПРОТИВНИЧКИ ЗАДМАК  
ИГРАЈ ПОНОВО

**БЛУКОЛИКА ХОРДА**

2



+6 ШТѢТА

**ДИВ**

5



+12 ШТѢТА  
-6 ПРОТИВНИЧКИ ЗАДМАК  
-1 ПРОТИВНИЧКО ГРАДИШТЕ,  
ГАРНИЗОН И УНИВЕРЗИТЕТ

**ГОСПОДАР РАЗБОЈНИКА**

5



+12 ШТѢТА, +6 ТВРЂАВА  
И -2 ПРОТИВНИЧКО ГРАДИШТЕ,  
ГАРНИЗОН И УНИВЕРЗИТЕТ  
ИГРАЈ ПОНОВО

**КРАЉ РАТНИК**

5 2



+12 ШТѢТА  
+12 ТВРЂАВА

**НЕМРТВА ХОРДА**

2



+6 ШТѢТА

**НИМФА**

2



+3 ТВРЂАВА, +6 ЗАДМАК  
ИГРАЈ ПОНОВО

**РАЗБОЈНИК**

1



+3 ШТѢТА  
-1 ПРОТИВНИЧКО ГРАДИШТЕ  
ИГРАЈ ПОНОВО

**САТИР**

2



+6 ШТѢТА  
ИГРАЈ ПОНОВО







ВИТЕЗ

3



+6 ШТЕТА  
+6 ТВРЂАВА  
ИГРАЈ ПОНОВО

БЈЕШТИ РАЗБОЈНИК

3



+9 ШТЕТА  
-1 ПРОТИВНИЧКО ГРАДИЛИШТЕ,  
ГАРНИЗОН И УНИВЕРЗИТЕТ  
ИГРАЈ ПОНОВО

БОЈНИК

1



+2 ШТЕТА И +2 ТВРЂАВА

ЦИН

3



+9 ШТЕТА  
-3 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМАК

ЗАИ ВНАЕЊАК

3



+6 ШТЕТА  
-3 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМАК  
-1 ПРОТИВНИЧКО ГРАДИЛИШТЕ,  
ГАРНИЗОН И УНИВЕРЗИТЕТ  
ИГРАЈ ПОНОВО

ХРАМ

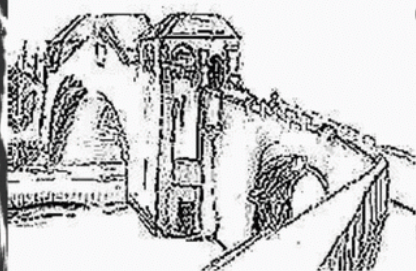
3



+1 ГРАДИЛИШТЕ  
+4 ТВРЂАВА И +3 ЗАМАК

КАПИЈА

2



+1 ГАРНИЗОН И +3 ТВРЂАВА  
ИГРАЈ ПОНОВО

МАЋИОНИЧАРСКИ ТОРЊ

3



+1 УНИВЕРЗИТЕТ  
+5 ТВРЂАВА И +2 ЗАМАК

МОСТ

2



+1 ГАРНИЗОН, ГРАДИЛИШТЕ  
И УНИВЕРЗИТЕТ  
+3 ЗАМАК







**ПАТУЉАК**

3



+3 ШТЕТА, +6 ТВРЂАВА  
+1 ГАРНИЗОН, ГРАДИЛИШТЕ  
И УНИВЕРЗИТЕТ  
ИГРАЈ ПОНОВО

**ПОДИЗАЊЕ ТВРЂАВЕ**

2



+9 ТВРЂАВА

**ПОДИЗАЊЕ ЗАМКА**

2



+9 ЗАМАК

**РУДНИК**

2



+1 ГРАДИЛИШТЕ, ГАРНИЗОН  
И УНИВЕРЗИТЕТ  
ИГРАЈ ПОНОВО

**ТАМНИЦА**

2



+2 ГАРНИЗОН, ТВРЂАВА И ЗАМАК

**ТОРАЊ**

1



+6 ТВРЂАВА

**УТВРЂИВАЊЕ**

3



+9 ТВРЂАВА  
+3 ЗАМАК

**ВИДЕЊАК**

3



+6 ТВРЂАВА  
+3 ЗАМАК  
+1 ГАРНИЗОН, ГРАДИЛИШТЕ  
И УНИВЕРЗИТЕТ  
ИГРАЈ ПОНОВО

**ВИСОКЕ ЗИДИНЕ**

4



+12 ТВРЂАВА  
+6 ЗАМАК







ШУМСКИ ПАТУЉАК

1



+4 ТВРЂАВА  
+1 ГРАДИЛИШТЕ

БАРЈАК

3



+2 ГАРНИЗОН  
ИГРАЈ ПОНОВО

БЛАГО

3



+1 ГАРНИЗОН, ГРАДИЛИШТЕ  
И УНИВЕРЗИТЕТ  
+3 ТВРЂАВА И ЗАМАК

ГАРНИЗОН

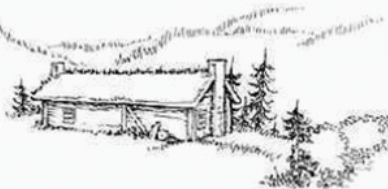
1



+1 ГАРНИЗОН

ГРАДИЛИШТЕ

1



+1 ГРАДИЛИШТЕ

ПЕГАЗ

2



-7 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМАК  
+3 ТВРЂАВА  
ИГРАЈ ПОНОВО

ПОЛУШАН

3



-5 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМАК  
-1 ПРОТИВНИЧКО ГРАДИЛИШТЕ,  
ГАРНИЗОН И УНИВЕРЗИТЕТ  
ИГРАЈ ПОНОВО

ТВРЂАВА

1



+3 ГАРНИЗОН

УНИВЕРЗИТЕТ

1



+3 УНИВЕРЗИТЕТ







УТВРЂЕЊЕ

0



+2 ГАРНИЗОН

ВЕЛИКО ГРАДИЛИШТЕ

0



+3 ГРАДИЛИШТЕ

ВЕЋА ШКОЛА

0



+2 УНИВЕРЗИТЕТ

ВЕЋЕ ГРАДИЛИШТЕ

0



+2 ГРАДИЛИШТЕ

ШКОЛА

0



+1 УНИВЕРЗИТЕТ

АРХИМАГ

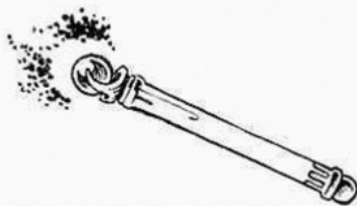
5



+12 ШТЕТА,  
-6 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМКА  
И +6 ТВРЂАВА

ГРАДЊА

2



+9 ТВРЂАВА  
ИГРАЈ ПОНОВО

ЈЕДНОРОГ

3



+6 ШТЕТА,  
-3 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМКА  
-1 ПРОТИВНИЧКО ГРАДИЛИШТЕ,  
ГАРНИЗОН И УНИВЕРЗИТЕТ  
ИГРАЈ ПОНОВО

КЕНТАУР

2



+6 ШТЕТА  
-3 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМКА  
ИГРАЈ ПОНОВО







МАГ

3



+6 ШТЕТА  
+3 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМАК  
+3 ТВРЂАВА

МАГ ШЕГРТ

1



+3 ШТЕТА  
+1 ТВРЂАВА

РУШЕЊЕ

2



+9 ШТЕТА  
ИГРАЈ ПОНОВО

СВЕШТЕНИК

3



+3 ШТЕТА  
-3 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМАК  
+6 ТВРЂАВА

СВЕШТЕНИК ЂАКОН

1



+1 ШТЕТА  
+3 ТВРЂАВА

БИЛИЦА

1



-1 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМАК  
-1 ПРОТИВНИЧКО ГРАДИШТЕ,  
ГАРНИЗОН И УНИВЕРЗИТЕТ  
ИГРАЈ ПОНОВО

ВИСОКИ СВЕШТЕНИК

5



+6 ШТЕТА  
-6 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМАК  
И +12 ТВРЂАВА

ВИВЕРНА

1



+2 ШТЕТА,  
-2 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМАК  
ИГРАЈ ПОНОВО

ЗАМАК

1



+12 ШТЕТА,  
-6 ПРОТИВНИЧКИ ЗАМАК  
-2 ПРОТИВНИЧКО ГРАДИШТЕ,  
ГАРНИЗОН И УНИВЕРЗИТЕТ  
ИГРАЈ ПОНОВО









## Свјет За Игру ЕАРН



Еарн је свјет маште и авантуре који пружа скоро неограничене могућности за игру.

Књига садржи кратку историју свјета, мапе и описе највећих најзначајнијих градова и мјеста, као и остале потребне ствари. Све са циљем да се омогући добар епско фантастични амбијент игре.

Ово је књига која може да уз мање измјене послужити за било коју кампању такве врсте али најбоље функционише са књигама игре улога СРП, а то су



Књига Основних Правила која је неопходна, као и уско повезане Књигу О Опреми, која описује доступну опрему, Књигу О Магији, која описује магију и чини и Књигу О Створењима, која описује створења мита. Она представља опцију која ће додатно обогатити и зачинити игру.



Зато осјетите зов истинске авантуре и уживајте играјући ...



[www.gulan.co.yu/hobi.htm](http://www.gulan.co.yu/hobi.htm)

ISBN 86-85813-01-8



9 788685 813016