

2. hrvatsko izdanje

# Amtgard Pravilnik i priručnik za igru

## Predgovor

Prošlo je gotovo 8 mjeseci, 10 skica, i preko 1.000 stranica materijala što ih je dostavilo više od 100 različitih ljudi otkako je započelo unapređivanje pravila s 5. na 6. izdanje. Priloženi prijevod je plod sveg tog rada. Volio bih reći da je savršen, ali nije. Stara poslovice o „životu u nesavršenom svijetu“ je istinita. Ovdje ima kompromisa, pošto sam pokušao usuglasiti mišljenja mnogih ljudi, a činjenica je da postoje stvari koje bih rado promijenio da mogu. Inače, čitav smisao 6. izdanja je osigurati da igra koju igramo već dulje od deset godina ostane i dalje ista igra kao u 5. izdanju pravila. Stoga je ovo više konzervativna dorada nego revizija ili potpuna prerada, s promjenama napravljenim u 5 širokih kategorija:

- A. ljepši prijelom i slog, te uklanjanje „tipfelera“, radi davanja stručnijeg izgleda Amtgardu,
  - B. razjašnjenje proturječnih, zbujujućih ili netočnih detalja (primjer - Izvidnici ne mogu nikada koristiti sjekire za bacanje),
  - C. dovođenje nejasnih područja u suglasnost s ostatkom pravila (poput standardizacije čarobnjačkih izraza i uporabe kupljene magije za bardove i iscjelitelje 4. razine)
  - D. uklanjanje nejasnih područja koja su bila predmet zlorabe (npr. čudovišta su klase, a ne igračke rase),
  - E. i da bi se igra učinila lakšom za novake, navođenje nepisanih pravila („grebući“ udarci se ne broje, paladinovi imuniteti se ne odnose i na njegovu opremu itd.)
- Držeći na umu da je promijenjeno što je god manje bilo moguće da ne bismo svi morali ponovno učiti pravila, postojale su dobre ideje koje nisu mogle biti uključene poput:
- A. potpuno objašnjenje svih kvazi čarobnih osobina klasa umjesto pozivanja na liste čarolija (redundantno),
  - B. abecedni popis cjelokupne magije (zbujujuće ako nije proindeksirano),
  - C. popis učinaka svih napada protiv svih načina obrane - ovo je bila moja ideja (prostorno neučinkovito, pravila su već i onako dugačka),
  - D. imena i različite boje za šest razina svih klasa (nepraktično za praćenje i provođenje),
  - E. itd. - bili su važni igrivost, dužina pravila, lakoća razumijevanja i ravnoteža igranja.

Tako dolazimo do ovog 6. izdanja. Ne može se zanijekati njegova nadmoć u odnosu na 5. izdanje jer dotiče hrpu problema koji su se nakupili tijekom 5 godina uporabe 5. izdanja. Zasluge glavnih suradnika su popisane na 1. stranici, ali bih se volio posebno zahvaliti raznim sucima Amtgarda, a najviše Odboru direktora i Monarhijama 5 kraljevstava. Bilo je osvježavajuće vidjeti podršku toliko različitih vladajućih tijela istom cilju. Unatoč našim razlikama, svi dijelimo mnogo kroz zajedništvo Amtgarda. Uživajte, i neka dugo živi san...

Na službu,  
J.W. Donnely  
(alias Aramithris of Meadowlake)  
Listopad, 1993.

## Pokoravanje

T: čarolija

I: ponovi 3x «Predaj svoje oružje i ne opiri se više, dođi k meni i pokori mi se».

E: žrtva mora spustiti oružje i odmah se predati, krećući se ravno prema bardu, a tada može početi brojiti do 500. Ako nije ubijena, nakon odbrojavanja se može vratiti natrag do svoje baze.

B: ostala magija još uvijek može fizički utjecati na žrtvu.

## 6. razina (Veliki Bard)

### Glas

T: neutralna magija

E: dozvoljava bardu učenje 5 magijskih bodova (ne 5 magija) druidske magije bilo koje razine.

## DODATNE NAPOMENE

Amtgard ima svoju web stranicu na adresi [www.amtgard.com](http://www.amtgard.com). To je službena stranica Amtgardova, s popisom svih kraljevstava i pokrajina, između ostalog i s linkom na stranicu Nepokorenog Kraljevstva.

## Sadržaj

<b>UVOD</b> .....	<b>6</b>
<b>BORBENE KLASE</b> .....	<b>8</b>
STRIJELAC .....	8
UBOJICA .....	8
BARBARIN .....	9
BARD .....	10
DRUID .....	10
ISCJELITELJ .....	10
SVEČENIK .....	10
ČUDOVIŠTA .....	11
PALADIN .....	12
IZVIĐAČ .....	12
RATNIK .....	13
ČAROBNJAK .....	13
<b>BILJEŠKE ZA SUDIONIKE BORBI</b> .....	<b>14</b>
NE-BORBENI LIKOVI .....	14
<b>ŠTETA I KAKO JE NAPRAVITI</b> .....	<b>14</b>
<b>VRSTE ORUŽJA</b> .....	<b>15</b>
BILJEŠKE O VRSTAMA ORUŽJA .....	16
IZRADA ORUŽJA .....	16
IZRADA OKLOPA .....	17
ŠTITOVİ: .....	17
LUKOVI I STRIJELE: .....	18
OSTALI PROJEKTILI: .....	18
<b>UNIŠTENI PREDMETI</b> .....	<b>18</b>
<b>ZAROBLJENICI I ZATVORENICI</b> .....	<b>18</b>
<b>SMRT I ŽIVOTI</b> .....	<b>18</b>
<b>ZASTOJ</b> .....	<b>19</b>
<b>PRAVILA BOJNE IGRE</b> .....	<b>19</b>
OGRANIČENJA U BOJU .....	19
ETIKA IGRE .....	20
<b>ODORA I ORUŽJA</b> .....	<b>20</b>
IZRADA STRIJELE .....	22
UOBIČAJENA ORUŽJA .....	23
OSNOVNA ODORA .....	24
<b>MAGIJA AMTGARDA</b> .....	<b>25</b>
PRAVILA MAGIJE .....	25
RAZJAŠNJENJA MAGIJE .....	27
MAGIJSKI RELIKTI .....	28
MAGIJSKE DEFINICIJE .....	29
MAGIJSKE KLASE .....	29
CIJENA ORUŽJA ZA MAGIJSKE KORISNIKE .....	30

MAGIJSKI BODOVI .....	30
<b>ČAROBNAKOV MAGIJA .....</b>	<b>31</b>
1. razina (Inicijant) .....	32
2. razina (Pripravnik) .....	34
3. razina (Putnik) .....	35
4. razina (Učitelj) .....	37
5. razina (Mudrac) .....	39
6. razina (Arcimag) .....	40
<b>ISCJELITELJEVA MAGIJA .....</b>	<b>41</b>
1. razina (Kiurgist) .....	42
2. razina (Akolit) .....	43
3. razina (Klerik) .....	44
4. razina (Adept) .....	45
5. razina (Kanonik) .....	46
6. razina (Avatar) .....	46
<b>DRUIDOVA MAGIJA .....</b>	<b>47</b>
1. razina (Druid) .....	48
2. razina (Druid vanjskog kruga) .....	50
3. razina (Druid unutarnjeg kruga) .....	51
4. razina (Druid središta) .....	52
5. razina (Arcidruid) .....	53
6. razina (Veliki druid) .....	54
<b>BARDOVA MAGIJA .....</b>	<b>54</b>
1. razina (Rimer) .....	55
2. razina (Šarmer) .....	56
3. razina (Harfist) .....	56
4. razina (Pjevač čarolija) .....	57
5. razina (Stihoklepac) .....	57
6. razina (Veliki Bard) .....	58
<b>DODATNE NAPOMENE .....</b>	<b>58</b>

D: 6 m

O: uspavani ljudi ne mogu biti ubijeni; ne može se koristiti na vlastitoj družini.

B: barbari i svećenici iznad 3. razine su otporni na ovu čaroliju.

#### 4. razina (Pjevač čarolija)

Kontrola osjećaja

T: čini

M: bijela tkanina

I: bard ponavlja 5x „Kontrola osjećaja“ i privezuje tkaninu na osobu (ne može se koristiti na samom sebi).

Bard odmah određuje koje od slijedećeg se odnosi na začaranu osobu:

a) mahovitost - poput barbarske osobine

b) otpornost na šarm - poput svećeničke osobine

c) otpornost na zarobljavanje - poput barbarske osobine

d) otpornost na strah, zbuđenost, slaboumnost i ostale osjećajne napade

e) samouvjerenost - osoba može koristiti vlastite osobine klase za jednu razinu više no što stvarno je u razdoblju ne duljem od 30 minuta.

Dvoboj časti

T: čini

M: dvije ili više žutih tkanina

I: drži tkaninu u lijevoj ruci, ponovi 5x «Neka ovaj dvoboj ostane čist». Priveži tkaninu na svakog sudionika.

E: svaki sudionik je zaštićen od vanjskih sila. Pobjedniku je omogućen siguran prolaz do sigurnog područja, obično matične baze, ignoriranjem svih rana do dolaska.

O: sudionici ne mogu biti pripadnici iste družine bez sućeve dozvole. Čini traju dok jedan sudionik ne umre ili se magija ne rasprši ili obustavi.

B: borba je ograničena na razumno područje.

Predanje

T: čarolija

I: treba izgovoriti kratku pjesmicu (20 i više riječi).

D: 6 m

E: bard može pitati žrtvu jedno da/ne pitanje koje žrtva mora iskreno odgovoriti i može nastaviti ispitivanje dok ne primi ne odgovor. Suci mogu također dati bardu jedan mali komadić korisne informacije da bi se pobliže definiralo «predanje». (vrlo korisno u potragama i posebnim scenarijima).

#### 5. razina (Stihoklepac)

Mimika

T: neutralna magija

E: bard može iskoristiti bilo koju ne-magijsku osobinu klase 1. razine (samo jedne klase, mora se najaviti) tijekom jednog života.

Nijemost

T: čarolija

I: ponovi 5x „(ime osobe) utišavam te“.

E: žrtva ne može pričati ili bacati magiju tijekom 100 sekundi.

D: 6 m.

baze prije bilo kakve druge radnje). Posjeta završava dolaskom u bazu.  
O: bard može biti napadnut prije isteka brojenja. Pripazi da čudovišta neće poštivati bardski posjet.

## 2. razina (Šarmer)

### Legenda

T: čarolija  
I: treba biti izgovorena kratka pjesmica (20 i više riječi).  
D: 18 metara  
E: Bard i žrtva se uklanjaju na izdvojeno mjesto unutar 100 metara po bardovom izboru, gdje će bard izvoditi za žrtvu. Bard i žrtva ne mogu biti napadnuti ni od koga unutar 6 metara polumjera. Bard se može braniti ali po cijenu odustajanja od čarolije. Ostali ljudi koji uđu unutar 6 metara će biti također zarobljeni (do ukupnog broja ljudi jednakog razini barda).  
O: ne može se koristiti na manje od 6 metara od baze.  
B: žrtva može biti ubijena, ali samo po cijenu gubitka neutralnosti bardske posjete do kraja igre.

### Zaključane usne

T: čini  
M: vrpca žute tkanine  
I: drži štap u lijevoj ruci, ponovi 5x „Neka istina ostane utišana“, priveži tkaninu.  
E: nositelj se ne može prisiliti na odgovaranje ili govor pod upitima, govorom s mrtvima i sličnom magijom. Ne utječe na praćenje.  
O: može se baciti na svakog igrača samo jednom tijekom igre.  
B: ne može se postaviti na barbare. Nestaje povratkom osobe u život.

### Istina

T: čarolija  
I: mora se izgovoriti kratka pjesmica (20 i više riječi)  
D: 6 m  
E: bard može pitati jedno da/ne pitanje koje žrtva mora iskreno odgovoriti.  
B: žrtvu se ne može ozlijediti tijekom odgovaranja na pitanje.

## 3. razina (Harfist)

### Produženje

T: neutralna magija  
I: reci «Produžujem» glasno prije započinjanja čarolije.  
E: udvostručuje domet čarolije za jednu upotrebu. Ako čarolija nema dometa daje joj domet od 6 metara.  
B: nije iskorišteno ako popratna magija nije bačena do kraja.

### Nadahnuće

T: neutralna magija  
E: omogućava bardu učenje 2 magijska boda (ne 2 magije) magije 1. i 2. razine.

### San

T: čarolija  
I: ponovi 2x «Slušaj i neka borba stane, zatvori oči svoje i spavaj u miru».  
E: žrtva mora leći i spavati 300 sekundi.

## AMTGARD priručnik za pravila igre

Copyright: 1986/1987/1993 Amtgard, Kingdom of the Burning Lands  
6. izdanje pravilnika, unapređenje 5. izdanja pravila pod vladavinom: kraljevi 6 kraljevstava:  
Aramithris, Cabal, Michael, Rift, Zol, Hunter

Urednik-Aramithris Slog-Gwynne i Terrarin Naslovnica-Labrynthe  
prethodna izdanja pravilnika: Aramithris, Gilos, Nashomi

Zahvala i zasluge za pomoć pri unaprijeđenju ovog priručnika:  
Kingdom of the Burning Lands Board of Directors, Kingdom of the Iron Mountains Rules committee, Alaeric, Astrean, Blackthorn, Carnelion, Crosser, Dustin, Franchesca, Gilos, Greywalker, Gwynne, Hunter, Labrynthe, Ladyhawke, Michael, Moss, Rift, Talinor, Tawnee, Terarin, Thorn, Weiloc, Wolfram, Zol i svim drugim pučanima za ideje i prijedloge. Primjeti da su iz razloga igrivosti, 5. i 6. izdanje pravila virtualno izmjenjiva.

Priručnik je uputa za igru. On ne može pokriti sve moguće situacije. Kad se pojave problemi treba upotrijebiti zdrav razum i osjećaj za poštenu igru. Amtgard je neprofitabilna, nestranačka grupa posvećena oživljavanju dijelova srednjovjekovnih, starovjekovnih i fantastičnih žanrova. Bit Amtgarda je i rekreacija i edukacija, s težištem na rekonstrukciji srednjovjekovne borbe. Oružja u Amtgardu su sigurne, spužvom obložene replike pravog oružja. Bilo tko se može pridružiti. Da bi postao članom treba:

- 1) nabaviti kopiju priručnika i pročitati ga.
- 2) razviti lik i njegovu povijest.
- 3) napraviti odoru za sebe u skladu s likom
- 4) popuniti pristupni listić. Maloljetnici moraju imati pisanu suglasnost roditelja ili skrbnika. Maloljetnici mlađi od 14 godina ne smiju sudjelovati u borbi bez posebne dozvole monarha.



Što se tiče navedenog, svatko može sudjelovati u Amtgardovim službama. Ali, postoje određene prednosti za one koji novčano potpomognu Amtgard. Donacije riznici (neslužbeno zvane „dačama“) su 6 dolara svakih 6 mjeseci, plativih premijeru grupe kojoj član pripada. Nitko ne može istodobno pripadati više nego jednoj Amtgardovoj grupi. Redovitim uplaćivanjem osoba postaje redovitim članom. Kao takav ima pravo na kopiju priručnika i izdanja Amtgardovih novina. Također, s minimalnim udjelom kojeg proglašava monarh, član ima pravo glasa u Amtgardovoj vladi (Allthing). Ova sredstva se koriste za podršku Amtgardovih službi i aktivnosti poput tiskovnih naknada za priručnike/novine/letke/itd., iznajmljivanje mjesta za fešte, naručivanje nagrada za turnire i potrage, itd. Nitko ne mora plaćati daće (iako neki službenici zahtijevaju naknadu). Mi nemamo pravilo „plati pa igrati“. Članovi koji ne plaćaju donaciju smiju sudjelovati u svim aktivnostima i primaju sve dobrobiti koji nisu posebno navedene kao izuzeci u ovom odlomku. Članovi svih grupa mogu sudjelovati u prigodama ostalih grupa. Pripomena: pojmovi monarh i premijer se odnose na specifične službenike svake grupe.

## UVOD

Daljnje bilješke - Ostale značajne publikacije:

**A. Corpora of Amtgard Bylaws** - grupni kriteriji, struktura Amtgardove vlade, nagrade i počasti, itd. Važno za sve grupe, ključno za srednje/velike grupe.

**B. The Amtgard Contract** - pravno suglasje koje moraju potpisati sve grupe u Amtgardu, Kingdom of the Burning Land's Board of Directors, (U osnovi osigurava poštivanje Amtgardovih pravila i zakona),

**C. Ostala izdanja** (koja nisu obavezna) uključuju Amtgardove dodatke (izrada odora, oružja, itd.), različita izdanja priručnika za čudovišta, novine, itd.

**ODREDNICE LIKA:** Stvarna povijest: lik bi trebao biti temeljen na Zemljaninu koji je mogao istinu živjeti prije GG 1650. Ime, oružje, odjeća, itd. bi trebali biti povijesno ispravni. Molimo vas, nemojte uzimati poznate povijesne osobe.

Epska fantastika: lik bi trebao biti temeljen na književnoj, filmskoj ili povijesnoj mitologiji ili može biti vaša jedinstvena kreacija. Opet, ne koristite lik iz medija koji odaberete.

**ZAPAMTITE:** Svatko mora biti lik koji je ili u vezi sa srednjim ili starim vijekom, ili mačem i/ili magijom.

**HERALDIKA:** Stvorite grb ili natpis za prikazivanje na vašim zastavama, stjegovima, bojnoj odjeći, itd. Grb bi trebao biti jedinstven ili u skladu s likom i/ili grupom. Grb možete prijaviti meštru heraldike i premijeru.

**DRUŽINE:** Ljudi koji su prijatelji i/ili su istovrsni likovi mogu se udružiti zajedno u borbenu grupu. Ova grupa se zove družina. Družina bi trebala odabrati ime, satnika, dozapovjednika i grb.

**DOMAĆINSTVA:** Ljudi koji žele oformiti ne-borbenu grupu unutar kluba mogu stvoriti domaćinstvo. Domaćinstvo bi trebalo odabrati ime, gazdu i gazdaricu domaćinstva i grb.

**OKUPLJANJA:** Postoje mnogobrojne vrste bojeva koje održavamo i u kojima sudjelujemo, kao i ostale prigode. To uključuje:

- 1) turnire - natjecanja između pojedinaca ili grupa za nagrade, počasti ili izazove.
- 2) bitke - uključuju dvije ili više vojski koje napadaju jedna drugu iz različitih razloga.
- 3) posebne prigode - potrage, fešte, demonstracije, izleti, veselice, sajmovi, radionice i ostale «igre».

3. razina				
Produženje	N	1/igri	2	-
Nadahnuće	N	1/igri	1	2
San	ČAR	1/životu	2	4

4. razina				
Kontrola osjećaja	ČN	1/igri	1	4
Dvoboj časti	ČN	n	1	-
Predanje	ČAR	1/životu	2	2

5. razina				
Mimika	N	1/igri	2	1
Nijemost	ČAR	1/životu	2	4
Pokoravanje	ČAR	1/životu	2	4
6. razina				
Glas	N	1/igri	2	1

## 1. razina (Rimer)

Obustava

T: čarolija  
I: ponovi 2x «Obustavljam svoju magiju»  
D: 18 m  
E: negira magiju  
O: može se koristiti samo na vlastitoj magiji.

Šarm

T: čarolija  
I: mora se izgovoriti kratka pjesmica (20 i više riječi)  
D: 6 m  
E: bard može postaviti žrtvu jedan smisleni zahtjev (dotakni zelenu knjigu u knjižnici itd.). Bard ne može natjerati žrtvu u opasnost i žrtva se može braniti. Nakon ispunjenja zadaće, žrtva raspoloživo svojom slobodnom voljom.  
O: žrtvu se ne može natjerati na napad ili čaranje članova svoje družine.

Prisutnost

T: neutralna magija  
E: zbog poštovanja i divljenja njegovom položaju, nijedan barbar osim mahnitog neće napasti barda. Također, zbog profesionalnog poštovanja, nijedan druid i svećenik niže razine od bardove ga neće napasti. Nedostatak je da nijedna bardska magija osim posjete neće raditi na svećenicima iznad 2. razine ili barbarima. Izuzetak je jedino glas.

Posjeta

T: neutralna magija  
I: bard mora izvoditi (glazbu, balade, šale itd.) nakon proglašenje posjete i brojenja do 200.  
E: bard može ući i sjediti unutar neprijateljske tvrđave koliko god želi, razgovarati i zabavljati se s neprijateljem. Niti bard niti neprijatelj ne mogu činiti neprijateljske pokrete jedni prema drugima tijekom ovog vremena. Bard mora oglasiti svoj odlazak (i mora se vratiti do svoje

## 6. razina (Veliki druid)

### Slaboumnost

T: čarolija

I: pokaži žrtvu, ponovi 3x "Snagom svog uma poremećujem i brišem tvoj".

D: 18 m

E: žrtva ne može koristiti magiju niti osobine klasa osim borbe (primarni instinkt).

O: smrt ili raspršenje magije uklanja efekt.

### Prst smrti

T: čarolija

I: pokaži žrtvu prstom, ponovi 5x «Prizivam tvoju smrt».

D: 18 m

E: osoba umire

O: svećenici 5. razine su otporni

### Vatrena klopka

T: fiksne čini

M: crvena tkanina promjera 3 m, pijesak ili šljokice za predstavljanje sumpora.

I: položi tkaninu, ponovi 5x «Neka snaga prirode i vatre zaštiti ovo područje od ulaska», rasprši sumpor.

E: svi koji uđu nezaštićeni umiru.

O: može se raspršiti. Nestaje smrću postavljачa.

### Reinkarnacija

T: čini

M: mrtva osoba, Priručnik čudovišta, odgovarajuća odora

I: ponovi 3x «Zovem tvoj duh nazad iz carstva mrtvih, nastani ovaj novi oblik i služi mi do uništenja».

E: osoba žrtvuje 4 života da bi igrala 1 život kao čudovište.

O: koriste se samo određena čudovišta. To su: Čovjek-gušter, driada, Jednorog, Div, Sirena, Trol, Kentaur, Patuljak.

B: može se raspršiti.

## BARDOVA MAGIJA

Naziv magije	Tip	Iskoristivost	Cijena	Maks
1. razina				
Obustava	ČAR	n	0	-
Šarm	ČAR	1/životu	2	2
Prisutnost	N	1/igri	1	4
Posjeta	N	1/igri	1	8
2. razina				
Legenda	ČAR	1/igri	1	4
Zaključane usne	ČN	n	2	-
Istina	ČAR	1/životu	2	2

## BORBENE KLASE

Ako se želite boriti ili sudjelovati u bitci morate se odlučiti za jednu klasu u svakoj igri. Slijede osnovna pravila za sve borbene klase. Napominjem da svaka klasa ima polugodišnje izabranog meštra ceha koji je odgovoran za stegu i održanje klase. Sve klase napreduju po razinama i sposobnostima poštujući slijedeći tempo:

1. razina 0-12 dana iskustva u toj klasi
2. razina 13-24 dana iskustva u toj klasi
3. razina 25-36 dana iskustva u toj klasi
4. razina 37-48 dana iskustva u toj klasi
5. razina 49-60 dana iskustva u toj klasi
6. razina 61+ dana iskustva u toj klasi

Osobine klasa dobivene po razini se zbrajaju osim ako nije navedeno drugačije. Dani iskustva mjere se sudioničkim kreditima.

**NAPOMENA:** Vrijeme provedeno u Amtgardu odnosi se na dane aktivnog sudjelovanja. Svaki dan sudjelovanja u potragama, ljetnim okupljanjima i drugim prigodama računa se kao čitav dan. Svaki trening, pri kojem se ne gubi živote i ne ulazi na taj način u službeno knjigovodstvo, računa se kao pola dana.



## ANTI-PALADIN

Iskustvo: Mora biti vitez najmanje 12 dana.

Odora: Mora imati grb s crnim feniksom izložen na odjeći ili oklopu.

Oružje: Bilo koje hladno oružje i sulice.

Oklop: Do 4 boda.

Štit: Bilo koji.

Otpornosti: Otporan na sve čarobnjačke čarolije osim: ledene lopte, magijske strelice, udara munje, kugle poništenja. Napominjem da na njih utječu čini.

Razine:

1. Može ukrasti život bilo kojoj mrtvoj osobi na bojištu.
2. Jedan dodir smrti (isto kao ubojičina nečarobna sposobnost) po igri.
3. Jedan dodatni dodir smrti po igri (ukupno 2).
4. Jedan dodatni dodir smrti po igri (ukupno 3).
5. Jedna otrovana oštrica po igri.
6. Jedna reanimacija (poput čarobnjaka) po igri.

Bilješke:

- 1) Krađa života - Anti-paladini mogu ukrasti 1 život tijekom igre od mrtve osobe i dodati ga sebi izjavom "Uzimam tvoj život" i polaganjem ruku iznad mrtvačevog srca.

## STRIJELAC

- Odora: Bilo koja tunika, luk je obavezan.  
Oružje: Bilo koji luk, neulančana oružja, bilo koje drugo oružje kraće od 120 cm korišteno isključivo kao ručno oružje (nema bacanja).  
Oklop: Do 3 boda.  
Štit: Početno nijedan.

### Razine:

1. Popravak luka jednom po životu.
2. 1 omamljujuća strelica (može se koristiti ponovo).  
1 zapaljiva strelica (može se koristiti ponovo).
3. +1 šteta sa svim strelicama (3 štete sa kratkim lukom, itd.).
4. +1 život (ukupno 5).  
1 probojna strelica (može se koristiti ponovo).
5. Smije koristiti mali štit.
6. 1 prodorna strelica (može se koristiti ponovo).

### Bilješke:

- 1) Popravak luka - zahtijeva brojanje do 100, i može se koristiti samo na vlastitom luku.
- 2) Vrste strelica (vrpce vezane na tijelo strelice):
  - a) Zapaljiva (crvena vrpca) - uništava pogođeni štit ako nije pritisnut o tlo 5 puta tijekom 5 sekundi od pogotka. Uništava opasno oružje sa 2 pogotka. Najednom smije biti zapaljena samo jedna strelica, i ostat će upaljena 2 minute prije no što se mora zapaliti ponovo. Treba reći «zapaljiva strelica» 5 puta da bi ju se zapalilo.
  - b) Omamljujuća (siva vrpca) - tretira se kao pokoravajući udarac.
  - c) Probojna (plava vrpca) - ova strijela će probiti bilo koji oklop i pogoditi cilj.
  - d) Prodorna (bijela vrpca) - kao probojna ali uništava i štitove.



## UBOJICA

- Odora: Maska koja pokriva usta i nos, vrpca za glavu odgovarajuće boje je obavezna nakon 1. razine  
Oružje: Sva oružja za bacanje, bez vezanih oružja osim nunčaka, bilo koje borbena oružje ispod 120 cm duljine.  
Oklop: Na početku nikakav.  
Štit: Na početku nikakav.

### Razine:

1. Bez vrpce - kao gore
2. Plava vrpca - 1 otrovna oštrica (može se koristiti ponovo), ili sposobnost izrade klopki, ili korištenje kratkog luka.
3. Zelena vrpca - 1 dodir smrti po životu, ili protuotrov
4. Smeđa vrpca - oklop od 2 boda, ili sulica duljine 150 cm
5. Crna vrpca - mali štit
6. Crvena vrpca
  - a) Izaberi jednu dodatnu sposobnost navedenu iznad
  - b) 1 teleport po igri (koristiti samo na sebi)

### Bilješke:

## Razbijanje

- T: čarolija  
I: ponovi 3x «Silama prirode, uništavam (predmet)»  
D: 6 m  
E: predmet je potpuno uništen  
O: jedino se može popraviti raspršenjem magije ili popravkom. Ne utječe na baze, relikte, predmete igre, otvrdnute predmete, začarane štitove ili čini.

## Kamena koža

- T: čini  
M: osoba, žuta tkanina, mali ispolirani kamen  
I: dotakni osobu kamenom, ponovi 5x „Neka te Majka Priroda zaštiti od svih napada“.  
E: svakom razinom ove čini (postavljivom 4 puta) daje se 1 bod oklopa neranjivosti svim predjelima tijela.  
B: ne može se koristiti s drugim oklopom. Štitovi se mogu koristiti. Područje uništenja kamene kože protivničkom glasovnom magijom mora se posebno naglasiti.

## 5. razina (Arcidruid)

### Plamena oštrica

- T: čini  
M: crvena i žuta tkanina, oružje s oštricom, pijesak ili šljokice za predstavljanje sumpora.  
I: priveži tkaninu na oružje, ponovi 10x “Plamena oštrica”, pospi sumporom preko oružja  
E: jednako čaroliji naoštreno oružje, s osobinama vatre. Negira ledenu loptu, efekte druidskog/iscjeliteljevog zapetljaja dodirnom, a oružje je otporno na vatrene kugle i usijano oružje.

### Meso u kamen

- T: čarolija  
M: siva obložena „okamenjujuća“ lopta  
I: drži loptu u lijevoj ruci, ponovi 5x «Okameni se»  
E: osoba je pretvorena u kamen  
O: čarolija djeluje dok se magija ne rasprši ili se ne baci suprotna čarolija. Ako lopta pogodi štit refleksije druid se pretvara u kamen. Barbari su otporni. Čarolija iscjeljenje mijenja učinak u druidovo/iscjeliteljevo zaplitanje.

### Biljni prolaz

- T: čini  
M: otpremno i dopremno stablo  
I: ponovi glasno 5x “Biljni prolaz”, ponovi glasno 5x “Stižem”.  
E: osoba je prebačena od jednog do drugog drveta u okvirima igre. Ne može ih se ozlijediti tijekom prijenosa.  
O: odredite se mora držati na umu i reći sucu ako je zatraženo. Mora se otići odmah na određite osim ako te netko ne prati ili slijedi - u tom slučaju je dozvoljeno obilaženje. Ekvivalent teleporta.

### Kamen u meso

- T: čarolija  
I: drži lijevu ruku u zraku, ponovi 10x „Kamen u meso“, dotakni žrtvu.  
E: žrtva više nije okamenjena. Negirat će čarobnjakovo okamenjivanje.



I: dotakni osobu, ponovi 5x «Štitim te od bolesti», priveži tkaninu na osobu.  
E: osoba je otporna na bilo koji oblik bolesti.  
O: ne radi protiv otrova.

#### Zaštita od plamena

T: čini  
M: žuta tkanina  
I: drži tkaninu u lijevoj ruci, ponovi 10x «Zaštita od elementa vatre», priveži tkaninu na osobu.  
E: štiti protiv svih oblika plamena, uključujući munju. Plameni mač i plamena oštrica se ponašaju kao običan pogodak.  
B: negira negaciju ledene lopte vatrenom loptom i iscjeliteljev/druidov zapetljjaj.

#### 4. razina (Druid središta)

##### Munja

T: čarolija  
I: podigni obje ruke, ponovi 3x "(Osoba nek' te munja zgromi)".  
D: 6m  
E: osoba je sprženo, mrtvo, hrskavo stvorenje.  
O: negirana je zaštitom od plamena.

##### Zajedništvo

T: čarolija  
M: stablo  
I: dotakni drvo objema rukama, ponovi 5x «Zajedništvo», sjedni oslonjen leđima o drvo.  
E: druid ne može biti ozlijeđen ili ozlijediti nekoga unutar 6 m polumjera.  
O: mora mumljati ili zazivati «zajedništvo» i ne može držati oružje ili će se magija prekinuti.  
Ne može biti bliže od 6 metara bazi ili zastavi.

##### Vatreni zid

T: fiksne čini  
M: 6 m crvene tkanine, pijesak ili šljokice za predstavljanje sumpora  
I: položi tkaninu u ravnoj crti, podigni ruke, ponovi 5x «Silama prirode, zazivam plameni zid.» Rasprši sumpor.  
E: stvara neprolazan plameni zid dimenzija 3x3 m. Svatko tko nezaštićen dotakne ili prijede zid bit će spaljen.  
O: može se raspršiti raspršenjem magije. Zid neće zaustaviti projekte ili čarolije. Zid nestaje kada zazivač umre.  
B: zaštita od magije ne štiti od ovoga.

##### Tišina

T: fiksne čini  
M: mjerka od 10 m, markeri za promjer 10 m.  
I: postavi markere, stani u sredinu s objema rukama i ponovi 5x «Nek' se ne čuje nijedan oblik zvuka, govora ili šuma na ovom mjestu».  
E: u začaranom polumjeru nije dozvoljen ni govor ni bacanje magije.  
O: može se raspršiti. Nestaje smrću zazivača.

- 1) Dodir smrti - Nije čarolija i ne-magično je po prirodi. Aktivira se izriječkom «Dodir smrti» 20 puta. Ativan je 5 minuta. Inače se ponaša kao čarobnjakove čini istog naziva.
- 2) Klopke - Krug od tkanine ili omča postavljena na tlo. Aktivira se kad žrtva stane na nju. Žrtva mora zasijeći na svaku nogu 10 puta prije no što se oslobodi. Maksimalam promjer klopke je 1 metar. Utječe samo na jednu osobu odjednom.
- 3) Protuotrov - Radi potpuno jednako kao iscjeliteljevo «ljičiči otrov». Dozvoljena je jedna doza po životu, i ubojica mora nositi malu bočicu ili spremnik. Nije čarolija.
- 4) Teleport - Nečarobno. Reci "teleport" 10 puta. Pogledaj čarobnjakovu čaroliju "teleport" za detaljniji opis.

#### BARBARIN

Odora: Plava ili smeđa tkanina (zemljani tonovi), koža, krzno, trava, cvijeće, lišće, trska, drvo, urođenički i aboriginski nakit i ukrasi, itd.

Oružje: Bilo koje hladno oružje, kamenje, sjekira za bacanje, sulica, kratki luk.

Oklop: Do 2 boda.

Štit: Bilo koji.

Otpornosti:

- 1) Ne može se držati ili podjarmiti, čarolijom ili drugačije (izuzetak - iscjeliteljeva omamljujuća čarolija).
- 2) Ne može se „izgubiti“.
- 3) Ne može nositi čini.
- 4) Ne može nositi nijedan drugi relikv izuzev Odinovog čekića.

Razine:

##### 1. Suplemenik

- a) Jedan život manje od ostalih klasa (ukupno 3)
- b) Može pomahnitati na posljednjem životu.
- c) Može se zaliječiti jednom u životu.

2. Barbarin Ukupno 4 života.

3. Vođa klana Borba nakon smrti kada pomahnita.

4. Poglavica Ukupno 5 života.

5. Veliki poglavica Ukupno 6 života.

6. Davalac prstena Može pomahnitati na zadnja 2 života ili gospodar

Bilješke:

1) Mahnitost - daje sljedeće efekte:

- a) 2 boda općeg tjelesnog oklopa (čarolija „iscjeljenje“ će popraviti 1 bod oklopa na bilo kojem specifičnom dijelu barbarinovog tijela).
  - b) Hladno oružje se smatra naoštrenim ili nabatinjenim.
  - c) Pomahnitali se ne može povući osim ako nije nadjačan s 5 prema 1 ili više ili kada se sukobljuje s čarolijom.
  - d) Mora nositi crvenu vrpču oko glave ili ruke.
  - e) Pomahnitali ne mogu koristiti projekte, oklop ili štit.
- 2) Iscijeli se - Barbarin mora nositi vrećicu s biljem (paprika, češnjak itd.). Barbarin mora pojesti biljku brojeći do 100 da bi se zaliječio.
- 3) Borba nakon smrti - Pomahnitali se može nastaviti boriti 10 sekundi nakon smrti. Pogotci u ruku i nogu onesposobljavaju taj ud. Pripazi da tjelesni i/ili opasan kontakt i dalje nije dozvoljen. Nakon smrti se ne može boriti ako je ubijen: opsadnim oružjem (ili odgovarajućim čudovištem), vatrenim zidom, vatrenom klopkom, vatrenom loptom, udarom munje i kuglom poništenja.

## BARD

- Odora: Bardska plava odjeća nošena preko ili uz svijetlu tuniku (bijelu, žutu, narančastu itd.). Bardovi moraju nositi glazbeni instrument.
- Oružje: Bilo koji jednoručni mač, bodež, štap. Primjeti da uporaba oružja oduzima bardu raspoložive čarobnjačke bodove.
- Oklop: Nikakav.
- Štit: Mali okrugli. Umanjuje bardove čarobne bodove.
- Magija: Može bacati čarolije i čini.
- Razine: Pogledaj dio priručnika o magiji.

## DRUID

- Odora: Smeđi talar, ešarpa ili pojas. Magijski simboli i amblemi su dobrodošli.
- Oružje: Bilo koje nevezano hladno oružje osim «crvenog» i/ili oružja na štapu za siječenje (helebarda i sl.), kratki luk. Oružje će smanjiti druidu broj raspoloživih magijskih bodova.
- Oklop: Nikakav.
- Štit: Mali. Smanjuje broj raspoloživih magijskih bodova.
- Razine: Pogledaj dio priručnika o magiji.

## ISCJELITELJ

- Odora: Crvena ešarpa ili opasač. Magijski simboli i amblemi su dobrodošli.
- Oružje: Bilo koje jednoručno hladno oružje ispod 120 cm duljine (ovo uključuje mlat i ostala vezana oružja), bodež, štap. Uporaba oružja umanjuje broj raspoloživih magijskih bodova.
- Oklop: Nikakav.
- Štit: Malen ili srednji; smanjuje broj magijskih bodova.
- Razine: Pogledaj dio priručnika o magiji.

## SVEĆENIK

- Odora: Sivi pojas ili ešarpa na 1. razini, a crni pojas ili ešarpa na višim razinama.
- Oružje: Motka (180-240 cm), nunčake, oružja na motki, bodež, kratki mačevi ili jedan dugi mač (90-120 cm duljine), oružja za bacanje nakon 1. razine.
- Oklop: Nikakav.
- Štit: Nikakav.

Razine:

- a) Može blokirati projektele svojim oružjem bez ograničenja.
- b) Samoiscjeljenje jednom u životu.
- c) Otpornost na dodir smrti, vibrirajući dlan i čaroliju ranjavanja.
2. a) Može koristiti oružja za bacanje.
- b) Otporan na otrov.
- c) Može prebaciti jedan životu članu ekipe (osim čudovištima) jednom u igri.
3. a) Otporan na sve čarolije koje opčinjavaju ili kontroliraju.
- b) Vibrirajući dlan jednom u životu.
4. a) Može odvratiti nemrtvog dvaput u životu.
- b) Može blokirati projektele rukama bez kazne.
5. a) Može koristiti zaziv „svetište“ jednom u životu.

E: ako nositelj čini dotakne nečiji trup on je paraliziran 150 sekundi, ako dotakne nečiji ud on je paraliziran 400 sekundi. Efekti su slični zarobljavanju.

O: ne radi kroz oklop, štitove i oružje ili kroz magiju koja zaustavlja magiju. Barbari su otporni.

Trnoviti zid

T: fiksne čini

M: smeđa tkanina duljine 3 metra, lišće

I: položi tkaninu u ravnoj crti, podigni ruku, ponovi 10x „Trnje narasti“, zdrobi i razbacaj listiće.

E: stvara neprolazan trnoviti zid dimenzija 3x3 m.

O: ovaj zid se može uništiti raspršenjem magije, sa 10 pogodaka crvenim ili plavim oružjem ili vatrenom loptom. Pogođen vatrenom loptom ili plamenom oštricom zid se ponaša kao plameni zid 100 sekundi.

B: nestaje smrću zazivača.

## 3. razina (Druid unutarnjeg kruga)

Dvorukost

T: neutralna magija

E: magiju se može bacati bilo kojom rukom

Zbunjenost

T: čarolija

I: ponovi 5x „Snagom svog uma želim te zbuniti“.

D: 18 m

E: 1) barbari automatski postaju mahniti i napadaju druida 100 sekundi

2) ratnici i borci će napasti najbliže stvorenje(a) 100 sekundi

3) korisnici magije ne mogu koristiti magiju 100 sekundi

O: čudovišta su otporna. Barbarska mahnitost se ne broji kao njihova obična mahnitost.

Produženje

T: neutralna magija

I: reci «Produžujem» glasno prije počinjanja magije.

E: udvostručuje domet magije tijekom jedne upotrebe. Ako je magija bez dometa daje joj domet od 6 m.

B: nije iskorišteno ako popratna magija nije bačena do kraja.

Biljna vrata

T: čarolija

M: stablo

I: dotakni drvo objema rukama, ponovi 5x «Otvori se i primi vjernog zaštitnika šume».

E: smatra se da je druid unutar stabla. Smatra se zaštićenim i skrivenim stablom. Može bacati magiju, ali mora dodirivati stablo ili čarolija nestaje.

O: ako je stablo pogođeno 10 puta crvenim ili plavim oružjem ili vatrom, uništeno je i druid više nije zaštićen. Druid se ne može boriti oružjem dok je čarolija aktivna, a verbalna magija utječe na njega dok baca magiju.

Zaštita od bolesti

T: čini

M: žuta tkanina

I: ponovi 10x „Otvrdni ovo oružje“, priveži tkaninu za oružje.  
E: inače plavo oružje, koristi se kao crveno; inače crveno oružje oduzima četiri boda oklopa i u dva udarca uništava štit i ruku.  
O: radi samo na oružju bez oštrice.

#### Iskrivljeno drvo

T: čarolija  
I: ponovi 2x „Snagama prirode iskrivljujem taj (predmet)“.  
D: 6 m  
E: predmet se smatra beskorisnim dok nije popravljen, raspršen ili odnesen nazad do baze i zamijenjen.  
O: radi samo na predmetima napravljenima od drveta (strijele, lukovi, koplja itd.).

## 2. razina (Druid vanjskog kruga)

#### Drvena koža

T: čini  
M: osoba, žuta tkanina, komad kore  
I: dotakni osobu drvenom korom i ponovi 5x „Neka te priroda zaštititi“, priveži tkaninu.  
E: osobi daje 1 bod oklopa na svim dijelovima tijela.  
O: moguće je dobiti 4 boda oklopa ovom čarolijom. Zaštita je samo od fizičkih napada i ne može se koristiti s nekim drugim oklopom. Mogu se koristiti štitovi. Nije neranjivost.

#### Izliječi bolest

T: čarolija  
M: zaražena osoba  
I: dotakni osobu, ponovi 5x „Iscjeljujem tvoju bolest“  
E: osoba je izliječena od svih bolesti  
B: uključuje pretvaranje zaraženih stvorenja nazad u ljude.

#### Magijski projektil

T: čini  
M: projektil (strijela, sulica, kamen itd.), žuta tkanina  
I: drži projektil u lijevoj ruci, ponovi 5x „Neka ovaj projektil pogodi istinski“, priveži tkaninu na projektilno oružje.  
E: svakom razinom ove čini, tip projektila će učiniti jedan bod štete više no inače. Uništiti će štit s 3 pogotka ako je projektil od 5 bodova, ponašat će se kao nabrušeno crveno oružje ako je projektil od 6 bodova itd.  
O: svećenici još uvijek mogu blokirati projekte bez kazne.  
B: uništeni magijski projektili se mogu popraviti.

#### Popravljanje

T: čarolija  
I: dotakni polomljeni predmet lijevom rukom, ponovi 10x «Učini ovaj predmet opet cijelim».  
E: predmet više nije oštećen ili uništen. Može popraviti jedan bod oklopa na bilo kom mjestu.  
B: ako je popravljen začarani predmet, čini ostaju netaknute.

#### Paralizacija

T: čini  
M: žuta tkanina  
I: drži tkaninu u lijevoj ruci, ponovi 10x «Paralizacija»

b) Zaštita od smrti.  
6. a) Otporan na klopke.  
b) 1 dodatno samoiscjeljenje po životu (ukupno 2)

#### Bilješke:

- 1) Samoiscjeljenje - Isto kao iscjeliteljeva čarolija iscjeli. Smatra se oblikom tjelesne kontrole i nije čarobno po prirodi. Mora izrecitirati puni zaziv.
- 2) Vibrirajući dlan - Isto kao ubojičin dodir smrti osim što se aktivira govoreći “vibrirajući dlan” 20 puta.
- 3) Zaštita od smrti - Jednako kao iscjeliteljeve čini istog naziva. Inače je oblik prirodne otpornosti, a ne oblik magije.
- 4) Otpornost na oćaravanje ili kontrolu - Može upasti u klopku, zaplesti se, podjarmiti, smrznuti ili okameniti. Bardska posjeta i bardski glas djeluju na njih (samo ne općinjuće čarolije)
- 5) Svetište - Zazivanjem «svetište» jednom svakih 5 sekundi, svećenik se može nesmetano šetati kuda želi i nitko unutar 6 metara ga ne može napasti ili udariti. Svetište je negirano u slijedećim slučajevima:
  - a. svećenik prekida zaziv
  - b. svećenik prilazi na manje od 6 metara od baze ili zastave.
  - c. svećenik ima oružje u ruci.Primjeti da ovo nije zaštita od različitih bojnih utjecaja, već samo od ciljanog napada (svećenik je neprimjetan)
- 6) Odvrti nemrtvog - Izgovarajući ovo naglas, svećenik može zabraniti da ga nemrtva stvorenja (zombi, duh itd.) napadne tijekom brojenja do 1000. Ovo je moguće izvesti dvaput u životu ali ne više no jednom na jednom određenom nemrtvom stvorenju.

## ČUDOVIŠTA

Posebne potrage i scenariji mogu uključiti upotrebu čudovišta. Mnoga posjeduju čarobna ili slična svojstva. Vrste čudovišta korištenih na bojištu sežu od zmajeva do šumskih vila, od duhova preko trolova do vampira i vukodlaka, i tako dalje. Pošto nisu regularna klasa, zasebna pravila za čudovišta su uključena u odvojenom priručniku. Ograničenja za ovu klasu uključuju:

- 1) Mogu se igrati samo u posebnim igrama ili s dozvolom monarha, premijera i Meštra ceha čudovišta.
- 2) Čudovišta ne smiju bitku učiniti neuravnoteženom i moraju pokazati volju za igranjem lika. Neutralna čudovišta moraju ostati neutralna.
- 3) Odora mora biti upadljiva i odgovarati prirodi čudovišta.
- 4) Najviše jedno čudovište na 10 ljudi.
- 5) Nitko ne smije igrati čudovište više od dvaput mjesečno.
- 6) Čudovišta se ne smiju kombinirati s drugim klasama (npr. - bez divova koji igraju izviđače 6 razine itd.) Čudovišta su klase, ne rasa lika.
- 7) Čudovišta se ne igraju u međugrupnim igrama osim uz suglasnost svih uključenih monarha.
- 8) Pravilnik ima prednost pred svim dodatnim opisima i priručnicima u slučaju nesuglasica.
- 9) Čudovišta s prirodnim oklopom ne smiju dodavati nikakav drugi oblik oklopa osim ako to nije naglašeno za tu određenu vrstu čudovišta.

## MONSTERS



## PALADIN

Iskustvo: Mora biti vitez najmanje 12 dana.

Odora: Mora imati bijelog feniksa na odjeći ili oklopu.

Oružje: Bilo koje hladno oružje i sulice.

Oklop: Do 4 boda.

Štit: Bilo koji.

Otpornosti: Otporan na sve čarobnjačke čarolije osim slijedećih - ledena kugla, čarobna strelica, udar munje, kugla poništenja. Čini djeluju normalno.

Razine:

1. Može protegnuti otpornosti na jednu osobu s kojom je u tjelesnom dodiru.
2. 1 uskrnuće po igri (pogledaj iscjeliteljevu čaroliju istog imena).
3. 1 dodatno uskrnuće (ukupno 2)
4. 1 dodatno uskrnuće (ukupno 3)
5. 1 iscjeljenje (pogledaj iscjeliteljevu čaroliju) po igri.
6. Otpornosti se proširuju na polumjer od 3 metra tijekom jednog života po igri.

## IZVIDAČ

Odora: Zelena tunika ili vidljiva zelena ešarpa.

Oružje: Može koristiti ili kratki luk ili dugi mač (ne dulji od 120 cm). Može koristiti bilo koje nevezano kratko oružje, bilo koju borbenu sjekiru i sulice.

Oklop: Do 3 boda.

Štit: Mali okrugli.

Razine:

- 1.- Skaut
  - a) 1 zavoj prve pomoći
  - b) Ne može se izgubiti zbog unutarnjeg osjećaja smjera
- 2.- Stazogled
  - a) 1 dodatni zavoj prve pomoći (ukupno 2)
  - b) Omamljujuća ili plamena strelica (1/životu, višekratna)
- 3.- Vodič
  - a) Pribavi informaciju od zarobljene osobe.
  - b) Izliječi otrov na sebi (1/životu)
- 4.- Tragač
  - a) Praćenje (1/životu)
- 5.- Koračalac
  - a) Imobilizirajuća klopka (nečarobna vještina 2/igri)
  - b) Izliječi otrov na drugom (1/igri)
- 6.- Graničar
  - a) Nosi dvije čini (1/igri)
  - b) Korištenje dugog luka ili samostrijela umjesto kratkog luka ili dugog mača.

Bilješke:

- 1) Zavoj prve pomoći - Izviđačima se daju bijele vrpce koje se mogu koristiti višekratno kako bi se vezale oko ranjenog uda te pribavile ograničeno iscjeljenje nakon brojanja do 100. To je vještina, a ne čarolija. Brojanje je da bi prošlo odgovarajuće vrijeme potrebno da bi se zamotala prava rana. Ranjeni ud se može koristiti sa slijedećim ograničenjima: Ako se koristi u borbi, rana se vraća nakon brojanja do 100, a ako je zamotana noga korištena za trčanje, rana će se vratiti nakon brojanja do 100. Bilo koji ud se može koristiti za nošenje, hodanje i sl. ali s navedenim ograničenjima dok nije zaliječen čarolijom. Ako su izviđačevi zavoji u uporabi on ne može koristiti prvu pomoć dok mu se oni ne vrate.
- 2) Posebne strelice  
Plamen (crvena vrpca) - uništava pogođeni štit koji nije pritisnut o tlo 5 puta tijekom 5 sekundi od

O: može se koristiti samo na vlastitoj magiji

Izliječi otrov

T: čini/čarolija

M: žuta tkanina

I: dotakni osobu, ponovi 10x «Izliječi otrov», priveži tkaninu na osobu.

E: čini osobu otpornu na prvi napad otrovom ili za izliječenje otrova na osobi tijekom 100 sekundi od pogotka.

Zapetljaj

T: čarolija

M: obložena smeđa «zapetljavajuća» lopta

I: drži loptu u lijevoj ruci, ponovi 5x «Zapetljaj»

E: neposredan pogodak u osobu ili njezinu opremu će je zapetljati na mjestu 300 sekundi ili dok je se ne oslobodi vatrenom loptom ili raspršenjem magije. Osobe ne mogu nikoga ozlijediti ili biti ozlijeđene. Dvije vatrene lopte će ih ubiti.

B: barbari su otporni na ovu čaroliju.

Iscijeli

T: čarolija

M: ranjena osoba

I: dotakni osobu i reci jednom

“Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
neka bijelo svjetlo iscjeljenja sleti na te.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
neka bijelo svjetlo iscjeljenja zaustavi izljev krvi tvoje.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
neka bijelo svjetlo iscjeljenja spoji kosti tvoje.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
neka bijelo svjetlo iscjeljenja zatvori rane tvoje.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
neka bijelo svjetlo iscjeljenja povrati živost tvoju.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
bijelo svjetlo iscjeljenja iscijelilo je tebe.”

E: rana osobe je iscjeljena

B: može se koristiti na sebi. Promjenit će efekte druidskog mesa u kamen u efekte ledene lopte. Popravit će jedan bod barbarskog oklopa mahitosti na bilo kom određenom dijelu tijela. Ne može liječiti čini.

Užareno oružje

T: čarolija

I: ponovi 2x «Pomoću moći i snage sunca usijavam to (oružje)».

D: 6m

E: oružje se smatra beskorisnim 300 sekundi (5 minuta)

O: radi samo protiv oružja, ne oklopa i štítova.

B: čarolija popravak neće obnoviti oružje, ali se novo može pribaviti u Nirvani ili u bazi.

Kijača

T: čini

M: drveno oružje, žuta tkanina

Iscjeli	ČAR	1/životu	1	6
Užareno oružje	ČAR	1/životu	1	4
Kijača	ČN	1/igri	1	4
Iskrivljeno drvo	ČAR	1/životu	1	4
2. razina				
Drvena koža	ČN	1/igri	1	4
Iscjeli bolest	ČAR	1/životu	1	4
Magijski projektil	ČN	1/igri	1	4
Popravak	ČAR	1/životu	1	4
Paralizacija	ČN	1/igri	1	4
Trnoviti zid	FČ	1/igri	1	4
3. razina				
Dvorukost	N	n	2	-
Zbunjenost	ČAR	1/igri	1	2
Produžetak	N	1/igri	2	4
Biljna vrata	ČAR	1/životu	1	4
Zaštita od bolesti	ČN	1/igri	2	4
Zaštita od plamena	ČN	1/igri	1	4
4. razina				
Zaziv munje	ČAR	1/igri	1	4
Zajedništvo	ČAR	n	2	-
Plameni zid	FČ	1/igri	1	4
Tišina	FČ	1/igri	1	4
Rastreskanje	ČAR	1/igri	1	4
Kamena koža	ČN	1/igri	2	4
5. razina				
Plamena oštrica	ČN	1/igri	2	2
Meso u kamen	ČAR	1 strelica/n 1	4	
Biljni prolaz	ČN	1/igri	1	4
Kamen u meso	ČAR	1/igri	2	4
6. razina				
Prst smrti	ČAR	1/igri	1	4
Slaboumnost	ČAR	1/igri	2	4
Vatrena klopka	FČ	1/igri	1	4
Reinkarnacija	ČN	1/igri	2	2

## 1. razina (Druid)

Obustavi

T: čarolija

I: ponovi 2x «Obustavljam svoju magiju»

D: 18 m

E: negira magiju

pogotka. Uništava opasno oružje s dva pogotka. Istovremeno može biti zapaljena samo jedna plamena strelica, i ostatak će upaljena 2 minute prije ponovnog paljenja. Mora reći «plamena strijela» 5 puta da bi je zapalio.

Omamljujuća (siva strelica) - jednako kao zarobljujući udarac, Mora reći «omaljujuća strelica» 5 puta.

- 3) Pribavi informaciju - zarobljena osoba mora iskreno odgovoriti na jedno da/ne pitanje.
- 4) Izliječi otrov - reci «izliječi otrov» 10 puta da bi izliječio otrovanu osobu. Ovo je vještina.
- 5) Praćenje - Može pitati jedno da/ne pitanje o određenom detalju igre (tko je prošao područjem, gdje je skriven predmet itd.). Suci, mrtvaci, neutralna čudovišta i igrači koje se ispituje moraju odgovoriti najbolje što znaju. Ovo je nečarobno. Također daje otpornost na klopke bez obzira koristi li se praćenje ili ne. Može slijediti «teleportirajuće» ubojice. Ne daje otpornost na izviđačevu imobilizirajuću klopku.
- 6) Imobilizirajuća klopka - Izviđač mora reći «Neka te majka priroda veže» 2 puta, domet je 6 metara. Žrtva mora zasijeći uz svaku nogu 10 puta da bi se oslobodila. Ovo je nečarobni efekt. Pretpostavka je da je izviđač navukao žrtvu u neprohodno područje. Svećenici i barbari nisu otporni na ovo.

## RATNIK

Odora: Tunika i oklop se moraju nositi. Sudionici bitaka koji su u Amtgardu duže od mjesec dana i bez odore mogu igrati samo ratnike prve razine («seljačko pravilo»).

Oružje: Bilo koje hladno oružje, sulice na višim razinama.

Oklop: Do 4 boda, povećava se na višim razinama.

Štit: Bilo koji.

Razine:

1. 1 dodatni život (ukupno 5)
- Može nositi oklop do 6 bodova.  
Poboljšaj oružje jednom u bitci.
- 1 dodatni život (ukupno 6)  
Može koristiti sulice.
- Poboljšaj štit jednom u bitci.  
Poboljšaj oružje postaje jednom u životu.
- Popravak jednom po životu.
- +1 bod na svaki nošeni oklop.



Bilješke:

- 1) Poboljšaj oružje - nečarobno izoštravanje (ili batinanje) efektivno samo protiv oklopa. Zahtijeva plavu vrpču.
- 2) Poboljšaj štit - čini štit neprobojnim za sve napade osim magije i opasnih oružja. Zahtijeva plavu vrpču. Zaustavit će probojnu i prodornu strijelu.
- 3) Popravak - može popraviti oružje, štit ili jedan bod oklopa. Zahtijeva brojenje do 100 i može se koristiti samo na vlastitoj opremi.
- 4) +1 na oklop - oponaša višu kvalitetu opreme (popun osobina oštrenja ili otvrđivanja). Osoba mora stvarno nositi oklop da bi dobila bonus.

## ČAROBNJAK

Odora: Žuti pojas ili ešarpa. Dugi talar, kukuljica, a magijski simboli i amblemi su dobrodošli.

Oružje: Bilo koje jednoručno nevezano oružje ispod 120 cm duljine, štap, koplje, bodež. Uporaba

oružja oduzima raspoložive magijske bodove.  
 Oklop: Nikakav.  
 Štit: Nikakav.  
 Magija: Može bacati čarolije i čini.  
 Razine: Pogledaj dio priručnika o magiji.

## BILJEŠKE ZA SUDIONIKE BORBI

- 1) Svaka osoba koja se želi boriti mora potpisati ispravu o odgovornosti i biti stara barem 14 godina. Ako je mlađa, mora imati posebnu dozvolu monarha i svojih roditelja.
- 2) Osoba može napredovati za razinu u klasi nakon što je ispunila sve preduvjete. Netko može postati majstor u klasi ako je ocijenjen kao izvanredan primjer klase od strane monarha, premijera i meštra klase. Takve odluke se obično donose svakih šest mjeseci tijekom izbora meštara cehova.
- 3) Ljudi moraju stvarno sudjelovati u klasi da bi dobili sudionički kredit (trening daje pola kredita).
- 4) Tijekom jednog dana moguće je samo jedan sudionički kredit.

## NE-BORBENI LIKOVI

Ako se ne želite boriti a želite sudjelovati u boju postoje slijedeće klase koje to mogu:

- 1) SUDAC - Odora je zlatna tunika, vrpca za glavu ili ešarpa. Sudac je stručnjak za borbene igre. Trebao bi biti nepristran, pošten, dobrog oka i dobro upoznat s pravilima. Sudac ima zadnju riječ u bilo kojoj odluci u igri. Suci se ne bore i ne bi smjeli biti pogođeni ili napadani. Pristrane, nepošteno ili nesposobne suce morao bi razriješiti meštar ceha sudaca.
- 2) PAŽ - Trebao bi nositi odora koja sadrži gospodarev grb. Paž može biti borbeni ili ne-borbeni sluga.
- 3) BOJA - Odora je dobrodošla. To nije klasa, već uključuje svakog tko želi sudjelovati u ozračju i ugođaju Amtgarda. To su, na primjer, ministrante, vodonoše i mnogi drugi.
- 4) UMJETNIČKI I ZNANSTVENI CEHOVI - završavačice, kovači, krojači, itd.

## ŠTETA I KAKO JE NAPRAVITI

### Bez oklopa

Glava - Udaranje nije dozvoljeno. Ne broji se kao pogodak i ne preporuča se. Udarci u vrat su nezakoniti i također se ne broje.

Ruka - Pogodak u ruku je onesposobljava. Pogodena ruka bi se trebala držati na leđima. Drugi pogodak u ruku je ubojit. (Polazimo od teorije da prvi udarac onesposobljava a drugi odsijeca ruku). Pogotci u šaku se broje kao pogotci u ruku osim ako ne držiš oružje u ruci (većina oružja obično ima štitnik za ruku). Primjedba: oružja na motki, kamenje, noževi za bacanje i lukovi nemaju štitnike za ruke.

Noga - Pogodak u nogu onesposobljava tu nogu. Klekni na jedno koljeno. Daljnji pogotci u tu nogu nemaju učinka (izuzeci su magija i bijela oružja). Puzanje, povlačenje, nošenje itd. su jedini načini kretanja s ranjenom nogom. Možeš napraviti kratak skok na protivnika zdravom nogom.

Trup - (Uključujući ramena osobe) trenutna smrt.

Stopala - Ne broje se kao pogodak, osim ako se ne koriste da bi se zaustavili udarci koji bi inače pogodili drugdje (poput skokova, odskoka ili udarci nogom).



I: položi tkaninu u oblik kruga i ponovi 5x „Krug zaštite“, postavi osobu i/ili predmet koji želiš zaštititi unutra.

E: osobe(predmeti unutra su prestali postojati, ne mogu nikoga povrijediti niti biti povrijeđeni, niti mogu koristiti magiju. Oni su nestvarni (izuzetak pogledaj bilješke).

O: ne može blokirati ili ograničiti pristup nekon području, jer ne postoji u ovoj dimenziji. Ne može se koristiti kao kavez, osim za držanje pokorenih neprijatelja. Čini su prekinute bilo čijim izlaskom iz Kruga. Nitko ne može ući bez ponovnog bacanja čini. Nijedan predmet igre niti osoba koja glumi predmet igre se ne mogu staviti unutra. Zaštita počinje kada staneš unutar zazvanog Kruga.

B: magijski korisnici mogu bacati glasovnu magiju na druge koji su unutar kruga zaštite. Nestaje kada zazivač umre.

### Raspršenje magije

T: čarolija

I: ponovi 5x «Raspršujem tu magiju».

E: čarolija ili čini su raspršene.

D: 6 metara

O: pogledaj magijsko razjašnjenje br. 13; raspršit će sve čini na cilju. Ne utječe na neutralnu magiju, već bačenu magiju i osobine klase.

B: raspršuje svu magiju na cilju i zaštitu od magije.

### Teleport

T: čini

I: ponovi glasno 5x “Teleport”, ponovi glasno 5x “Dolazak” na određitu.

E: može ići na bilo koje mjesto; ne može se otljediti niti može otljediti.

D: okviri igre

O: mora ići ravno do određita i mora reći suci ili članu družine određite. Ne može se pratiti.

## DRUIDOVA MAGIJA

Dodatne osobine, bilješke itd.

1. razina - ukupno 3 života
2. razina - 1 dodatni život (ukupno 4)
3. razina - Prolaz bez traga
4. razina - Otpornost na otrov
5. razina - Otpornost na ranjavanje i bardski Šarm
6. razina - Otpornost na san

Bilješke:

Prolaz bez traga - reci tripud “Prolaz bez traga”. Druid nestaje i ima nesmetan put do matične baze. Iskoristivo dvaput tijekom igre. Ova i ostale Druidove osobine su nemagijske po prirodi.

Naziv magije	Tip	Iskoristivost	Cijena	Maks
1. razina				
Opoziv	ČAR	n	0	-
Iscjeli otrov	ČN/ČAR	1/životu	1	4
Zapetljaj	ČAR	1 strelica/n	1	4

T: čini  
M: vrpca bijele tkanine  
I: priveži tkaninu na predmet, ponovi «Otvrdni ovaj (ime predmeta)» 5 x.  
E: predmet postaje neuništiv osim protiv kugle poništenja i relikta.  
O: ne može se postaviti na igrača, odoru, oklop, itd.

#### Dodir smrti

T: čini  
M: bijela tkanina  
I: tkanina u lijevoj ruci, reci 20x «Dodir smrti», priveži.  
E: dodir nositelja ubija  
O: radi kroz odjeću, a kroz oklop ne.  
B: dozvoljava jedan dodir prije prestanka. Svećenici su otporni na ovo.

#### Raskini duh

T: čarolija  
M: već mrtva žrtva  
I: dotakni žrtvu i ponovi «Životu ti nema mjesta, tvoje truplo se hladi, odbaci ljušturu ovu praznu, tvoj duh počiva u mraku.»  
E: mrtvacu je nemoguće uskrnuti, reanimirati ili podići iz mrtvih na bilo koji način.  
O: može se koristiti samo na mrtvim tijelima. (Nemrtva stvorenja moraju biti ubijena i tada izliječena prije no što će ova čarolija raditi na njima).  
B: trajno će ubiti nemrtva stvorenja na zadnjem životu, a nemrtvog čarobnjaka će ubiti odmah.

### 5. razina (Kanonik)

#### Produžetak

T: neutralna magija  
I: reci „Produžujem“ glasno prije čarolije  
E: udvostručuje domet čarolija za jedno korištenje; čaroliji bez dometa daje 6 metara dometa.

#### Zaštita od smrti

T: čini  
M: bijela tkanina  
I: ponovi 5x “Štitim te od smrti”.  
E: zaštićena osoba je otporna na dodir smrti, prokletstvo, ubilačko tlo, uzajamno uništenje, prst smrti, sudnji dan, vibrirajući dlan i sposobnosti klasa koje krađu živote.

#### Zazivanje mrtvacu

T: čarolija  
I: ponovi 5x “Zazivam tvoje truplo”.  
E: mrtva osoba se mora vratiti iscjelitelju, ali nije ponovno živa.  
D: 18 metara.  
B: može se koristiti na ljudima u nirvani; ne prekida brojenje za smrt pojedine osobe.

### 6. razina (Avatar)

#### Krug zaštite

T: fiksne čini  
M: 3 m žute tkanine

#### Bilješke:

- 1) Bilo koji dvostruki pogodak u ruku ubija.
- 2) Hici koji pogađaju samo odoru, opremu ili stopalo osobe ne broje se kao pogotci osim ako spomenuti predmeti blokiraju udarac koji bi inače pogodio borca (npr. odora, oprema, ukoričeno oružje, itd. nisu štit i ne broje se kao oklop).
- 3) Udarci koji zarezuju ili proskliznu preko cilja ne broje se kao pogodak. Svaki udarac koji se zaustavi ili svaki udarac koji pogodi i odbije se pod kutem smatra se pogotkom.
- 4) Prijektili koji pogode „lagano“ još uvijek se broje kao pogotci.
- 5) Lančani dio mlatova nisu dozvoljena mjesta za udaranje i ne broje se kao pogoci. Isto se odnosi na sve rukohvate i drške oružja.
- 6) Nevezana oružja koja se svijaju (ili omataju) oko oružja kojim se parira ne broje se kao pogotci.
- 7) Čarobna i bijela oružja utječu na ozlijeđene udove.
- 8) Odbijeni udarci koji nakon toga pravilno pogode metu i dalje se broje kao pogotci.

#### S oklopom

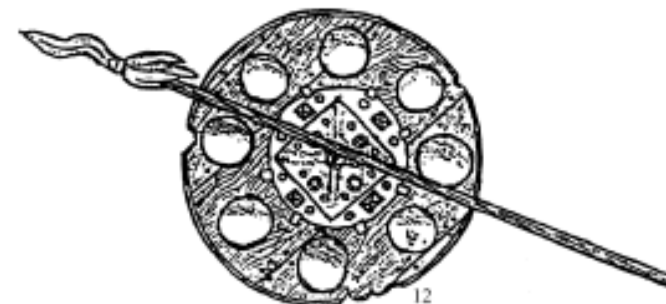
Oklop je ocijenjen po sposobnosti zaustavljanja ili odbijanja udaraca. Ocjena se kreće od 1 do 6 bodova. Ista pravila za štetu se koriste i za oklop. Svaki pogodak će ukloniti 1 bod vrijednosti i šteta se odnosi samo na pogođeno područje (bilo noga, ruka ili trup). Oklop štiti samo područje koje pokriva.

## VRSTE ORUŽJA

Osim nekoliko čarobnih oružja, Amtgard dozvoljava samo ona koja su mogla postojati prije GG 1650. (bez eksploziva ili kemijskog oružja). Sva naša oružja su sigurna, spužvom obložena replike pravog oružja. Obilježja bojama pokazuju kako se treba koristiti. Obilježja su:

- 1) Plava - udarajuća ili sjekuća; uključuju mačeve, mlatove, sjekire, čekiće, itd.
- 2) Zelena - ubadajuća ili boduća; uključuju bodeže, koplja, strijele itd.
- 3) Crvena - korištena jednom ili s dvije ruke, kada se koriste s dvije za sječenje (ne ubadanje) čine slijedeće:
  - a) uništavaju štit s 3 čvrsta udarca
  - b) udvostručuju štetu (2 boda) oklopu
- 4) Žuta - čarobna ili začarana oružja
- 5) Crna - oružja za bacanje; uključuju noževe, sjekire za bacanje, šurikene itd.
- 6) Bijela - oružja koja ubijaju jednim pogotkom; uključuju opsadna oružja i otrov.
- 7) Narančasta - oružja sa samo jednom oštricom.

Bilješka: žuta, crvena i bijela oružja moraju biti obilježena odgovarajućom bojom (vrpca na drški ili rukohvatu je dovoljna). Poput svih slučajeva obilježavanja u Amtgardu, ovo je učinjeno zbog pojednostavljenja igre kako bi se neuobičajeni slučajevi napravili očitim sucima i sudionicima. Ostala oružja se obilježavaju samo da bi se rascistili slučajevi zabune.



## BILJEŠKE O VRSTAMA ORUŽJA

- 1) Oružja na daljinu su podijeljena u dvije kategorije. Pripazi na razlike pri odabiru klase koju ćeš igrati:
  - a) Oružja za bacanje - noževi za bacanje i sjekire, šurikeni, strelice itd. (ograničeno za ubojice, svećenike iznad 1. razine i barbare).
  - b) Kamenje - mora biti barem 30 cm promjera (ograničeno na barbare)
  - c) Lukovi - kratki lukovi, samostrijeli, dugi lukovi (streličari i izviđači 6. razine mogu koristiti bilo što od navedenog; ostali izviđači, druidi i barbari mogu koristiti samo kratke lukove).
  - d) Sulice - uključuju koplja za bacanje (ograničeno na anti-paladine, paladine, izviđače, barbore, ubojice 4. razine i ratnike 3. razine.) Mogu se koristiti za borbu.
- 2) Kratka oružja su nevezana hladna oružja ispod 90 cm ukupne duljine.
- 3) Duga oružja su ispod 120 cm ukupne duljine.
- 4) Crvena ili «mahnita» oružja (nevezano uz barbarsku sposobnost) su nevezana oružja dulja od 120 cm. Obložene udarne površine moraju biti duge barem 30 cm i oružje mora težiti barem pola kile za svakih 30 cm duljine.
- 5) Bodeži su ukupno kraći od 45 cm.
- 6) Mlatove ili vezana oružja mogu koristiti samo pripadnici slijedećih klasa: anti-paladini, iscjelitelji, barbari, paladini i ratnici (izuzetak - ubojice i svećenici mogu koristiti nunčake). Kao što je spomenuto, lanac vezanog oružja nije dozvoljena udarna površina. Lanac na tom oružju mora biti umotan u spužvu tako da je manje od 2.5 cm užeta izloženo na bilo kojoj točki. Ukupna duljina užeta i udarne površine mlata ne smije premašiti 45 cm duljine osim u posebnim slučajevima odobrenim od monarha. Ključna riječ je sigurnost i potencijalno opasna oprema neće biti dozvoljena na bojištu.
- 7) Pojam štit objašnjava sam sebe; bojna ploča je štit; madus se smatra motkom spojenom sa štitom.
- 8) Koplja su oružja samo za probadanje i ne bi se trebala miješati sa sulicama.
- 9) Oružja na motki uključuju koplja ali mogu također imati površine za rezanje (barem 30 cm duljine za udarnu površinu).
- 10) Otrovi će ubiti žrtvu bilo kojim pogotkom koji ranjava cilj. Otrovana osoba će umrijeti dok nabroji do 100. Oklop zaustavlja otrov. Otrovi mogu koristiti samo ubojice i anti-paladini 5. razine. Osoba može otrovati samo jednu stranu svog oružja s oštricom (mač, bodež, strijelu itd.).
- 11) Opsadno oružje je oružje koje će ubiti osobu bez obzira na oklop ili štit (izuzetak - štit refleksije je jedini štit koji može obraniti protiv opsadnog oružja). Deset pogodaka plavog ili crvenog oružja će uništiti opsadno oružje. Opsadna oružja mogu uništiti jedno drugo s jednim pogotkom. Ona zahtijevaju 3 čovjeka za korištenje. Izuzetak su neka čudovišta koja koriste opsadna oružja poput normalnih.

## IZRADA ORUŽJA

Što je sigurno oružje? Sigurno oružje je ono koje neće ostaviti tragove, masnice, slomljene kosti ili izbijene zube ako pogodi osobu. Ako tvoje oružje boli pri udarcu, nije sigurno. Markland IFGS i S.C.A. oružja neće nikada proći našu provjeru. Cjelokupna površina oružja mora biti obložena osim drške. Štitnici za ruke moraju biti obloženi. Za osnovu je najbolja PVC cijev ili fiberglas. Ostali materijali će se provjeravati posebno glede sigurnosti. Što je oružje dulje to je veća vjerojatnost loma. Koristi dobru, čvrstu spužvu za oblogu oružja. Izolirajuća, zatvorena čelijasta spužva je dobra obloga osnovice. Spužva se najbolje reže žiletom ili ostrim škarama. Spužvu zaljepi vezivnim ljepilom ili izolirajućom trakom. Pokrov oružja bi trebao biti napravljen od izdržljive tkanine. Ona traje dulje od trake i lakša je za popravak. Oružja s pokrovom traju dulje i djeluju uvjerljivije. Vrhovi oružja (vrh, štitnik, jabuka itd.) moraju biti veće od promjera čovjekovog oka. Sva ubadajuća oružja moraju imati vrhove osnovice obložene presavijenom spužvom. Magijske komponente za borbu (čarobne lopte i sl.) također moraju biti obložene i veće no što je otvor ljudskog oka.

**NAPOMENA:** Obložene udarne površine ne smiju biti obložene pjenastom gumom. Njome se smije oblagati samo neudarne površine. Križevi na mačevima moraju biti obloženi kao neudarne površine.

T: čarolija

M: mrtva osoba

«Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac, neka bijelo svjetlo iscjeljenja sleti na tebe.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac, neka bijelo svjetlo iscjeljenja zaustavi prolijevanje krvi tvoje.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac, neka bijelo svjetlo iscjeljenja složi tvoje kosti.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac, neka bijelo svjetlo iscjeljenja zatvori tvoje rane.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac, neka bijelo svjetlo iscjeljenja povrati tvoj polet.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac, bijelo svjetlo iscjeljenja uskrsnulo je tebe.»

E: mrtva osoba je ponovo živa, negirajući posljednju smrt.

O: mrtva osoba se ne smije pomicati niti govoriti da bi je se moglo uskrsnuti. Osoba koja dosegne nirvanu ne može se uskrsnuti (izuzetak - zaziv mrtvaca). Neće vratiti čudovišta u ljude. Čudovišta stvorena čarolijama ili činima se ne mogu uskrsnuti.

B: mrtva osoba može ostati na polju dokle želi, ali ne smije utjecati ili ometati igru.

### Omamljivanje

T: čarolija

I: ponovi 5x «Omamljujem te».

E: Utječe na sve klase 100 sekundi kao pokoravajući udarac. Osobu se može ubiti, iako je to nečasno.

D: 6 m.

### Ranjavanje

T: čarolija

M: neranjena žrtva

I: ponovi 2x «Iz svog srca odsijecam tvoju (lijevu ili desnu ruku ili nogu).

E: žrtvin ud je uništen

D: 6 metara

B: svećenici su otporni. Iscjelitelj se može pomicati za vrijeme bacanja.

### Pokoravanje

T: čarolija

I: ponovi 3x «Predaj svoje oružje i ne opiri se više, dođi k meni i pokori mi se.»

E: žrtva mora spustiti oružje i odmah se predati čarobnjaku, tada može početi brojiti do 500. Ako nisu ubijeni, kada odbroje mogu se vratiti u svoju utvrdu.

O: Od čarobnjaka ih može odvratiti samo smrt ili druga čarolija pokoravanja, a ne podvrgavanje ili sila.

B: druga magija još uvijek može utjecati na žrtvu.

## 4. razina (Adept)

### Poboljšanje

T: neutralna magija

E: može kupiti 3 boda magije (ne 3 čarolije) 1., 2. ili 3. razine.

### Otvrdnuće



E: pretvara zaraženo ili nemrtvo stvorenje nazad u čovjeka.  
B: nije uskrснуće, osoba je još uvijek mrtva i mora se vratiti natrag u život.

#### Prokleta oružje

T: čarolija  
M: neprijateljevo oružje  
I: ponovi 5x «Proklinjem to oružje».  
E: oružje je neupotrebljivo 300 sekundi.  
D: 6 metara.  
O: oružje se ne može popraviti.

#### Zapetljaj

T: čarolija  
M: obložena smeđa zapetjavajuća lopta  
I: drži loptu i ponovi 5x «zapetljaj».  
E: neposredan pogodak u osobu ili njihovu opremu će ih zapetljati na mjestu za 300 sekundi, ili dok ih se ne oslobodi pomoću vatrene lopte ili raspršenja magije. Ne mogu se ni boriti niti biti ozlijeđeni. Dvije vatrene lopte će ih ubiti.  
B: barbari su otporni na ovu čaroliju.

#### Produženo iscjeljenje

T: čarolija  
I: reci «Produžetak»+čarolija iscjeljenja  
D: daje čaroliji iscjeljenja domet od 6 metara.

#### San

T: čarolija  
I: ponovi 2x «Slušaj i neka boj stane, zatvori svoje oči i spavaj u miru».  
E: žrtva mora leći i spavati 300 sekundi.  
D: 6 metara  
O: uspavani ljudi ne mogu biti ubijeni; ne može se koristiti na vlastitoj družini.  
B: barbari i svećenici 3. razine i više otporni su na ovu čaroliju.

### 3. razina (Klerik)

#### Masovni san

T: čarolija  
I: ponovi 400x «Masovni san (trenutni broj)».  
E: svi ljudi u doseg pogleda (obadvije ekipe) spavaju nakon završetka čarolije 300 sekundi.  
D: pogled  
O: uspavani ljudi ne mogu biti ubijeni.  
B: barbari i svećenici iznad 3. razine su otporni na ovu čaroliju.

#### Zaštita

T: čini  
M: bijela tkanina  
I: ponovi 5x «Zaštićujem», priveži tkaninu na osobu.  
E: začarana osoba je otporna na bilo koji prvi pogodak ili bačenu magiju (neranjivost).  
B: može se istovremeno baciti 4 puta na istu osobu. Ne može se popravljati.

#### Uskrснуće

Minimalna debljina sloja spužve je 2cm, a na dijelovima koji bi mogli biti naročito opasni pri udaranju i veća. Suci moraju pregledati svo oružje prije uporabe i zabraniti uporabu neispravnog oružja.

### IZRADA OKLOPA

Oklop ocjenjuju monarh, premijer i meštar ceha sudaca. Mješoviti oklop će se svesti na prosjek. Ponovo, šteta na oklopu se odnosi samo na pogođeno područje, a oklop štiti samo područje koje pokriva. Šteta koja premašuje vrijednost oklopa ranjava ili ubija metu. Primjer osobe pogođene u leđa:

1) 2 boda prsnog oklopa, 1 bod leđnog oklopa - leđni oklop uništen, ostaje 1 bod prsnog oklopa (prsni i leđni oklop su uključeni zajedno pod oklop za trup).

2) 2 boda prsni oklop, 0 bodova leđni oklop - osoba je mrtva.

Oklop mora izgledati uvjerljivo i trebao bi otprilike težiti povijesnim standardima da bi se dobila puna vrijednost. Oklop nošen ispod kratkog kaputa mora biti vidljiv barem djelomično protivnicima i mora se pokazati ako je zatraženo. Ovdje su neke opće kategorije vrednovanja oklopa:

VRSTA	MATERIJAL	BODOVNA VRIJEDNOST
podstavljen	4 sloja tkanine	1
strunjača	2 sloja tkanine s punjenjem	1
meka koža	1/16 cola debljine	1
tvrd koža	1/8 cola debljine	2
cuirbouilli	kuhana koža	+1
gumb/prsten	metal	+1
pločice	metal	+2
verige, šipke, kombinirano	Standardni metal	3
pojačani ili dupli pancir	1/16 cola. Metalni oklop	4
brigandin, lamelar	mora biti bez oštrih	5
narebrana ploča	rubova.	6

Bilješka: samo cuirbouilli, gumb/prsten i pločice mogu biti dodati drugim vrstama oklopa za povećanje vrijednosti i ne smiju nikada biti dodani metalnom oklopu. Vrijednost oklopa ne smije nikada premašiti 6 i to uključuje uporabu magičnih čini. Izuzetak - neka čudovišta posjeduju vrijednost veću od 6. Neki oklopi će biti vrednovani sa smanjivanjem njihove vrijednosti. Primjeri oduzimanja vrijednosti oklopa uključuju (komulativni su): neuvjerljiv materijal -1, slaba izrada -1, ružan ili umjetan izgled -1, dobar oklop: najviša vrijednost. Barbarski okop mahnitosti se može liječiti, kamenkoža/drvenkoža se mogu popraviti.

### ŠTITTOVI:

Osnova štita bi trebala biti napravljena od laganog, čvrstog materijala i dobro obložena. Tvrdi rubovi ne bi trebali biti izloženi. Dobri materijali za korištenje su šperploča i tvrde vrste plastike. Zanimljiva mogućnost je uporaba plastičnog poklopca kante za smeće, što daje lagan štit koji zahtijeva malo oblaganja. Ipak, trajnost i izdržljivost ovakve vrste štita su ponešto upitni. Držači se najbolje rade zakivanjem kožnih vrpce. Zakovice bi trebale imati glave na vanjskoj strani štita uz dobro oblaganje spužvom. Štitovi bi trebali biti sigurni barem koliko i korišteno oružje. Mali štitovi ne smiju premašiti kvadratni metar vanjske površine. Srednji štitovi ne smiju premašiti 1.5 kvadratnih metara, a veliki štitovi ne bi trebali premašiti 2 kvadratna metra.



## LUKOVI I STRIJELE:

Maximalno ograničenje zatezanja luka je 17.5 kg s maksimalnom duljinom istezanja od 70 cm. Zabranjeni su ekscentrični lukovi. Slomljene ili popravljane strelice se ne bi trebale koristiti. Sve drvene strelice trebale bi biti omotane vrpcom cijelom svojom dužinom. Vrhovi svih strelica moraju imati promjer veći od ljudskog oka. Strijela pogađa kao bilo koje drugo oružje. Lukovi se smiju zatezati samo na pola na bliskoj razdaljini. Kratki lukovi (odn. pogotci strijelama iz njih) zadaju 2 boda štete oklopu. Samostrijel i dugi luk (svaki luk dulji od 150 cm kada je odapet) zadaju 4 boda štete oklopu. Ove vrijednosti su standardne za strijele i mogu se modificirati posebnim vrstama strijela i osobinama klasa. Samo svećenici smiju blokirati strijele svojim oružjem. Oružje koje koristi bilo tko drugi a bude pogođeno strijelom je uništeno. Ako je luk pogođen drugim oružjem tada je luk uništen.

## OSTALI PROJEKTILI:

Udarac bilo kog dijela oružja za bacanje se smatra pogotkom, tako da svi dijelovi ovakvog oružja moraju biti obloženi. Sulica mora pogoditi prednjim dijelom da bi se priznao pogodak. Sva ta oružja čine samo 1 bod štete oklopu i smiju se blokirati ostalim oružjima bez kazne.

## UNIŠTENI PREDMETI

- 1) Oružja i štitovi koji su uništeni mogu se popraviti s čarolijom „popravak“, povratkom u život nakon smrti (ne uključuje uskrснуće, reinkarnaciju itd.) ili odlaskom u nirvanu ili do svoje baze i brojenjem do 100 (oponaša nabavku novog oružja).
- 2) Oklop koji je bio uništen ili oštećen može se popraviti samo čarolijom „popravak“ po bodu ili povratkom u život nakon pogibije. Izuzetak: ratnici više razine imaju ograničenu sposobnost popravka.
- 3) Čini koje nisu oklapajućeg tipa se ne mogu popraviti.
- 4) Knjige čarolija i slični predmeti uništeni «pirotehnikom» ili «kršenjem» mogu se popraviti poput oružja i štitova.

## ZAROBLJENICI I ZATVORENICI

Zatvorenici mogu biti zarobljeni predajom ili «onesvješćivanjem». Zatvorenici mogu biti nokautirani ubojitim udarcem (trup ili drugi pogodak u ud) prethodeći rječju «zarobljivanje». Osoba će biti u nesvjesti 60 sekundi i ne može se boriti. Zatvorenik može biti zarobljen do 5 puta. Svaki daljnji udarac će dovesti do njegove smrti. Oklop poništava zarobljivački udarac. Oružja samo za ubadanje ili ubadanje rezajućim oružjem ne može se nikada koristiti za zarobljivanje (ali - pogledaj omaljujuće strelice i čarobnjakovo «omaljujuće oružje»). Zarobljivački udarac u ud će ga onesposobiti tijekom brojenja do 300. Oprema zatvorenika mora biti držana na najviše 3 metra od njega i ne može biti uništena. Zatvorenik koji odbije vezanje obavezan je čašću na bilo koje uvjete dogovorene sa svojim zarobljivačima. Spašeni zarobljenici i dalje moraju brojiti traženo vrijeme prije no što se smatraju oporavljenima. Zarobljivački udarac se ne može iscijeliti.

## SMRT I ŽIVOTI

Nakon umiranja odmah se ukloni da ne bi ometao igru na bojištu. Ako želiš biti u duhu igre padni na zemlju i vrišti. Učini to dramatičnim. Suci će ti dati bonus za dobru smrt. Tada se javi u nirvanu. Zaduženi sudac će upisati tvoje ime i pratiti vrijeme. Smrt traje 5 minuta iako će bonus oduzeti 2 minute, a kazna dodati 2 minute. Normalno su dozvoljena 4 života. Izvan bitke si kad potrošiš svoj zadnji život. Prilikom povratka u život moraš se vratiti u svoju bazu ili stožer prije ponovnog ulaska u bitku. Mrtve osobe ulazeći u i iz nirvane trebaju držati svoje oružje iznad glave. Ako bojna igra nema suca za nirvanu, može se sjediti na određenom mjestu i polako brojiti do 300 prije povratka u život u bazi. Svatko treba glasno objaviti svoj povratak u život. Nijedan borbeni efekt neće raditi na mrtvacu kad se on jednom ukloni s mjesta gdje je umro, odnosno osoba se ne može uskrснуti itd. ako se makne s mjesta smrti (izuzetak - «zaziv mrtvaca» negira ovo pravila iz razloga uskrснуća itd.). Mrtvaci, ako ne ometaju ili ne utječu na igru, mogu ostati na bojištu koliko god to žele.

E: osoba se mora vratiti do svoje baze ili do nirvane (koja god da je dalje) prije no što može učiniti bilo što drugo. Na osobu se ne može utjecati niti ona može utjecati na bilo koga dok ne dosegne svoje odredište i vrati se u svoju ekipu ili bazu (kao da se vratila nazad u život).

D: 6 metara

O: ne utječe na izviđače i barbare, i ne može se koristiti na članovima svoje družine.

B: ne može se raspršiti

### Popravak

T: čarolija

I: dotakni predmet i ponovi 10x «Neka ovo bude opet cijelo»

E: oštećeni predmet je popravljen (ili jedan bod oklopa) s bilo kojim prethodnim činima netaknutima.

O: ne može se koristiti na užarenom ili prokletom oružju; ovako se mogu popravljati samo oružja, ne i mjesta.

### Nijemost

T: čarolija

I: ponovi 5x «(ime osobe), ja te utišavam».

E: žrtva ne može govoriti ili bacati čarolije 100 sekundi.

D: 6 metara

### Govor s mrtvima

T: čarolija

I: dotakni mrtvu osobu i ponovi 10x «Govori mi»

E: oooba mora odgovoriti iskreno na jedno da/ne pitanje

## 2. razina (Akolit)

### Protjerivanje

T: čarolija

M: nemrtvo stvorenje (duh, zombi, vampir itd.)

I: ponovi 5x «Protjerujem ovo čudovište».

E: čudovište je uništeno 500 sekundi i vraća se na mjesto uništenja. Ne računa se kao izgubljeni život.

B: ne može se raspršiti. Koristi se jedino na nemrtvim stvorenjima.

### Blagoslov

T: čini

M: bijela tkanina, dio odore

I: dotakni dio odore i ponovi 5x „Blagoslivljam te“, priveži tkaninu na odoru

E: osoba je otporna na prvi primljeni pogodak (isključujući magiju).

O: otpornost se odnosi samo na područje pokriveno dijelom odore. Ne može se stogirati niti postaviti višestruko.

B: nije oklop, i ne može se popraviti ili zacijeliti.

### Liječenje bolesti

T: čarolija

M: truplo nemrtvog, zaraženog ili stvorenja slične vrste (mumija, zombi, vampir, vukodlak

itd.)

I: dotakni stvorenje i ponovi 5x «Liječim tvoju bolest».

4. razina				
Poboljšanje	N	1/igri	1	1
Otvrdnuće	ČN	1/igri	1	4
Raskini duh	ČAR	1/životu	2	4
Dodir smrti	ČN	1/igri	1	4
5. razina				
Produžetak	N	1/igri	2	-
Zaštita od smrti	ČN	1/igri	1	4
Priziv mrtvaca	ČAR	1/životu	1	-
6. razina				
Krug zaštite	FČ	n	2	-
Rapršenje magije	ČAR	1/igri	1	4
Teleport	ČN	1/igri	1	4

## 1. razina (Kiurgist)

### Izliječi otrov

T: čini/čarolija ovisno od uporabe

M: bijela tkanina

I: ponovi 10x «Izliječi otrov», priveži tkaninu na osobu.

E: osobu čini otpornom na prvi otrovni udarac ili se može koristiti tijekom 100 sekundi na

netom otrovanoj osobi

B: nije čarolija iscjeljenja te rane na nogama ili rukama ostaju nakon ovog čaranja

### Iscjeljenje

T: čarolija

M: ranjena osoba

I: dotakni osobu i reci jednom

“Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
neka bijelo svjetlo iscjeljenja padne na te.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
neka bijelo svjetlo iscjeljenja zaustavi tvoju prolivenu krv.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
neka bijelo svjetlo iscjeljenja poveže kosti tvoje.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
neka bijelo svjetlo iscjeljenja zatvori rane tvoje.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
neka bijelo svjetlo iscjeljenja povрати tvoj polet.

Rez mača, ubod koplja, tresak mlata, strijele žalac,  
bijelo svjetlo iscjeljenja je iscjelilo tebe”.

E: rana osobe je zaliječena

B: može se koristiti i na sebi. Promjenit će efekat druidskog „mesa u kamen“ u efekte ledene lopte. Popravit će jedan bod barbarskog oklopa mahnitosti na bilo kom određenom dijelu tijela. Ne može liječiti čini.

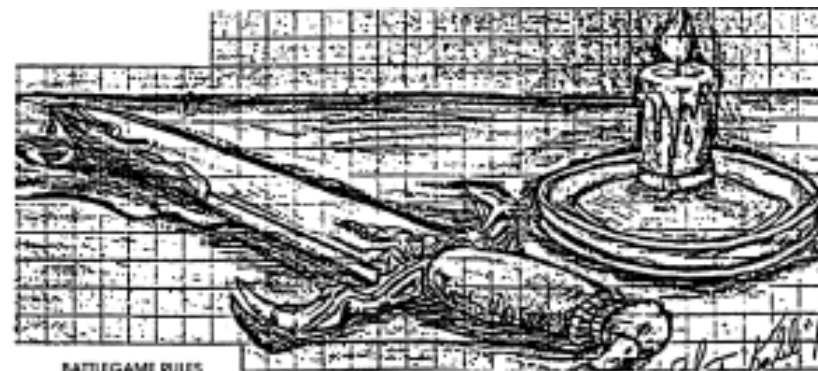
### Izgubljenost

T: čarolija

I: ponovi 5x «Izgubi se ovog časa»

## ZASTOJ:

Zastoji se koriste da bi suci imali vremena proučiti i razriješiti situacije u bitkama. Kada se pozove zastoj svi živi sudionici moraju ostati gdje jesu i utišati se. Nije dozvoljeno taktičko manevriranje, a oružje se može skupiti samo uz sučevu dozvolu. Ako si stvarno ozlijeđen tada viči «zastoj!». Ukloni se iz bitke i ponovo udi iza svojih redova nakon oporavka. Namjerno glumljenje smrti u igri ili prave ozljede nije dozvoljeno. Sudionici bitke bi zastoj trebali zvati samo zbog ozljeda ili potencijalno opasnih situacija (7-godišnjak upadne na bojište itd.). Ako si uključen u razmiricu nađi suca i makni se s bojišta dok predmet ne bude razriješen.



## PRAVILA BOJNE IGRE

- 1) Promjena klasa tijekom boja nije dozvoljena osim ako nije određena scenarijem ili sučevom odlukom.
- 2) Oružje ne smije biti korišteno ili ukradeno nekome bez vlasnikove dozvole. Nikad ne rukuj tuđom opremom bez prethodnog odobrenja.
- 3) Promjena strana nije dozvoljena osim ako to nije u scenariju.
- 4) Trebao bi biti samo 1 luk na svakih 5 ljudi po strani.
- 5) Trebao bi biti samo po 1: čarobnjak, iscjelitelj, druid i bard na svakih 10 ljudi po strani.
- 6) Sudac može ukloniti igrače koji krše pravila.
- 7) Igrači koji sustavno krše pravila ili zloupotrebljavaju etiku igre mogu biti uklonjeni iz igre na dulje vrijeme sporazumom između monarha, premijera i meštra ceha sudaca. Na tuđoj prigodi, uklanjanje igrača može provesti domaćinski monarh ili njegov vlastiti.

## OGRANIČENJA U BOJU

Slijedeće aktivnosti su strogo zabranjene:

- 1) Hrvanje s protivnikom, udaranje štitom, grub ili opasan fizički (tjelom uz tijelo) kontakt.
- 2) Pogoci u glavu, vrat i pogoci s namjerom stvarne ozljede.
- 3) Kretanje ili borba tijekom zastoja.
- 4) Udaranje suca i ne-boraca.
- 5) Zazivanje zastoja radi skupljanja potrošenih predmeta ili zadobivanja drugih prednosti.
- 6) Pokušaj utjecanja na igru tijekom smrti.
- 7) Korištenje nesigurne, nedozvoljene ili nezakonite opreme.

## ETIKA IGRE

Iako ne apsolutni, slijedeći uvjeti su preživjeli test vremena i trebalo bi ih poštivati:

- 1) Ne koristi zastoj za prikupljanje ili nabavljanje potrošene opreme ili vrijednih predmeta u igri. Izuzetak: sudac ili suparnička ekipa može darovati osobi priliku za skupljanje potrošene opreme.
- 2) Ne koristi zastoj za izbjegavanje smrti ili izlazak iz loše situacije.
- 3) Ne vraćaj se u život iza suparničke ekipe.
- 4) Iako je časnno vratiti suparničkoj ekipi potrošenu opremu (čarolije, oružje, ispućane strijele itd.), to nije obavezno. Ne oteži ili ne zaustavlja igru radi vraćanja opreme. Slično tome, ne napadaj nekog tko je bio dovoljno ljubazan da vrati predmete tvojoj ekipi.
- 5) Kao što je prije navedeno, igrači se trebaju maknuti s bojišta pri raspravi o nejasnim udarcima ili pravilima. Ovo nije uvijek praktično u žaru bitke. Ako vidiš razmiricu, ne miješaj se i ne udaraj sudionike. Istom logikom, ne koristi izliku vraćanja opreme, pogodak u glavu ili razmiricu za spašavanje kada te neprijatelj vidi već mrtvog (npr. ako si slučajno udaren u glavu i istodobno pogođen u leđa od drugog protivnika, onda si svejedno mrtav).
- 6) Ne koristi rupe u pravilima za dobivanje prednosti na bojištu.

## ODORA

Svaka klasa ima zasebne detalje odore. Uz to, postoje određeni elementi odore koji su rezervirani za posebne slučajeve:

- 1) Bijeli pojasevi, neukrašeni lanci i mamuze su rezervirane za Vitezove. Vitez može opšiti bijeli pojas bojom određenom za taj red viteštva: zlatna - kruna, srebrna - mač, crvena - plamen, zelena - zmija.
- 2) Crveni pojasevi (ne miješati s ešarpom ili ramenim opasačem) su za štitonoše.
- 3) Feniks je simbol Amtgarda. U načelu nose ga samo paladini i anti-paladini.
- 4) Dijagonalni rez određene boje ceha nošen na pojasu, ramenom opasaču ili tunici je oznaka majstora klase.
- 5) Meštrima ceha je dozvoljeno nošenje štitova obilježenih simbolima njihovog ceha (pitaj meštra ceha heraldike).
- 6) Uporaba krune i sličnih ukrasa rezervirana je za kraljevstvo i plemstvo, iako njihovi podanici mogu nositi simbol krune na svojoj odori.
- 7) Većina družina i mnogobrojni pojedinci odlučuju registrirati osobne simbole i boje. Iako nije specifično zabranjeno, smatra se neumjesnim korištenje tuđeg grba bez njegovog odobrenja. Osobni simboli i boje trebali bi biti registrirani kod meštra heraldičkog ceha i premijera.
- 8) Jednobojni pojasevi pokazuju relativni položaj ratnika unutar bratstva Reda ratnika. Njih može davati jedino monarh.
- 9) Odora paža je žuti pojas (ne miješati s čarobnjačkom ili sudačkom ešarpom).

Važno: Uporaba i primjena dobre odore je važna za stvaranje odgovarajućeg raspoloženja Amtgardovih bojeva i prigoda. Od svih članova se očekuje odora u skladu s »povijesnim« razdobljem. Novaci bi trebali imati vlastitu odoru (i oružje) mjesec dana nakon prvog dolaska u Amtgard. Lagano je i jeftino napraviti T-tuniku ili kaputić, a brojni ljudi su voljni pomoći. Ako imaš pitanja o odori ili bilo kojem detalju pravila, sve što trebaš je pitati.

Nemrtvi čarobnjak se još uvijek smatra čarobnjakom i može umrijeti normalnim načinima.

### Stog

T: neutralna magija

E: može postaviti dvije čini na jednog igrača

O: ne može se koristiti na samom sebi niti postaviti na samog sebe. Ne može se kombinirati s drugim činima klase.

B: za oba korištena čaranja se mora platiti cijena

### Transformacija

T: čini

M: žuta vrpca, štap, kostim čudovišta

I: igrač se oblači u kostim čudovišta dok čarobnjak sa štapom u ruci stalno ponavlja: «Pretvaram te u čudovište».

E: igrač žrtvuje 4 života da bi se pretvorio u čudovište s jednim životom.

O: može se baciti samo na nekoga tko još nije umro. Ograničeno na mumiju, driadu (šumska vila), diva, jednoroga, sirenu.

B: kostim čudovišta mora zadovoljiti postavljene zahtjeve. Jednom kada čudovište umre ispada iz igre. Može se raspršiti.

## ISCJELITELJEVA MAGIJA

Naziv magije	Tip	Iskoristivost	Cijena	Maks
1. razina				
Izliječi otrov	ČN/ČAR	1/životu	1	4
Iscjeljenje	ČAR	n	0	-
Izgubljenost	ČAR	1/igri	1	4
Popravlak	ČAR	1/životu	1	-
Nijemost	ČAR	1/životu	2	4
Govor s mrtvima	ČAR	1/igri	1	-
2. razina				
Protjeraj	ČAR	1/životu	1	4
Blagoslov	ČN	1/životu	2	4
Izliječi bolest	ČAR	1/životu	2	4
Prokleta oružje	ČAR	1/igri	1	4
Zaplitanje	ČAR	1 strelica/n	1	4
Produženo iscjeljenje	ČAR	1/životu	1	-
San	ČAR	1/životu	2	4
3. razina				
Masovni san	ČAR	1/igri	1	1
Zaštita	ČN	1/igri	1	4
Uskrnuće	ČAR	1/igri	1	8
Omamljenost	ČAR	1/životu	1	2
Ranjanje	ČAR	1/životu	1	2
Pokoravanje	ČAR	1/igri	2	4

## Zaživljavanje

- T: neutralna magija
- E: daje čarobnjaku dodatni život.

## Ratna vještina

- T: neutralna magija
- E: smanjuje troškove jednog oružja na pola, sa zaokruživanjem na veći broj.
- O: ne može se upotrijebiti dvaput na istom oružju.

## 6. razina (Arcimag)

### Obrana

- T: čini
- M: vrpca žute tkanine, štap
- I: štap u lijevoj ruci, ponovi 5 x «Snago brani me»
- E: daje 1 razinu zaštite i zaštite od (magije, projektila ili plamena, po izboru), istovremeno dozvoljavajući čarobnjaku daljnje bacanje magije.
- O: može se baciti samo na sebe samog osim ako se ne koristi uz posudbu.

### Ekspertiza

- T: neutralna magija
- E: može kupiti 4 boda vrijednosti pripravnice/2. razine magije (ne 4 magije)

### Ubojito tlo

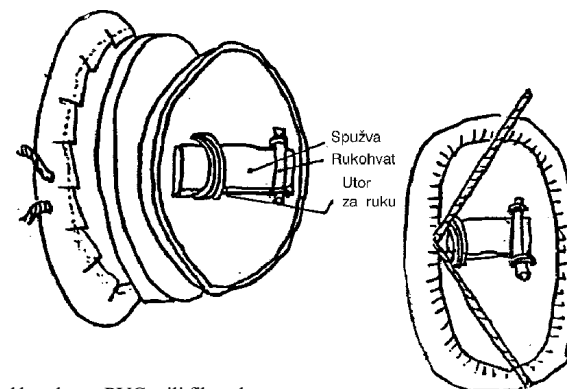
- T: fiksne čini
- M: 10 metara crne vrpce, štap
- I: za postavljanje klopke, postavi tkaninu u krug, štap u lijevu ruku, ponovi 3x: «Otrove curi, žuci puži, meso u grobu dubokom ustaj iz svog besanog sna, pričekaj i postat ćeš smrtnika plač.»
- za okidanje, uđi u krug i ponovi: “Ustaj sad, nagradu primi, obećano vrijeme je došlo, sad ubij”.
- E: svi unutar kruga umiru
- O: ne može se koristiti s produžetkom ili u krugu 18 metara od baze ili utvrde. Nijedne druge fiksne čini ne mogu postojati unutar njegovog polumjera.
- B: čarobnjak također umire. Ako je čarobnjak ubijen prije okidanja klopke, magija nije potrošena. Djeluje na svim klasama osim svećenicima 5. razine. Nijedan oblik magije (zaštita od magije, obrana, zaštita itd.) neće spasiti čarobnjaka od smrti jednom kada se aktivira ova čarolija, To su jedine fiksne čini koje se mogu postaviti ranije.

### Nemrtvi čarobnjak

- T: čini
- M: 3 metra žute ili crne vrpce
- E: nakon posljednje prirodne smrti, čarobnjak se vraća u nemrtvom obliku. Nemrtvi čarobnjak je vezan za mjesto na kojem je umro, zarobljen u malom krugu zemlje. Oni su neutralni, ali kao i bilo koje čudovište može se potkupiti ili nagovoriti za pomoć ili čini. Nemrtvi čarobnjak može baciti krug zaštite govoreći svoj zaviz samo tri puta.
- O: ne može biti bliže od 35 metara od baze. Ne može se premješati osim mrtav i tada nikad bliže od 35 metara od baze ili 35 metara od svog izvornog mjesta.
- B: nemrtvi čarobnjak ima sve čarobnjačke čarolije po životu, kao i bilo koju drugu čarobnjakovu preostalu magiju. raskidanje duha ili raspršenje će ubiti nemrtvog čarobnjaka.

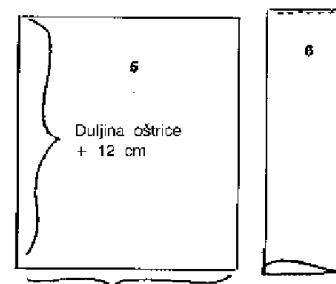
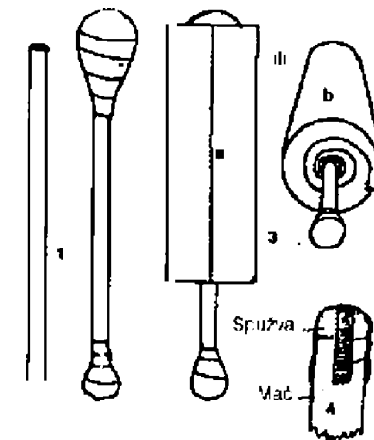
## IZRADA ŠTITA

Svi štitovi moraju biti pokriveni slojem spužve debelim najmanje 5 cm. Okrugli štitovi ne smiju imati promjer veći od 90cm. Ostali štitovi mogu doći do ramena ali ne smiju biti širi od 60cm. Svi štitovi moraju imati ili spužvu prebačenu preko rubova ili krajeve štita uvučene u spužvu.

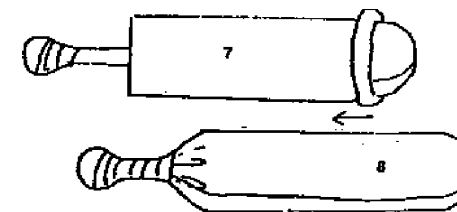


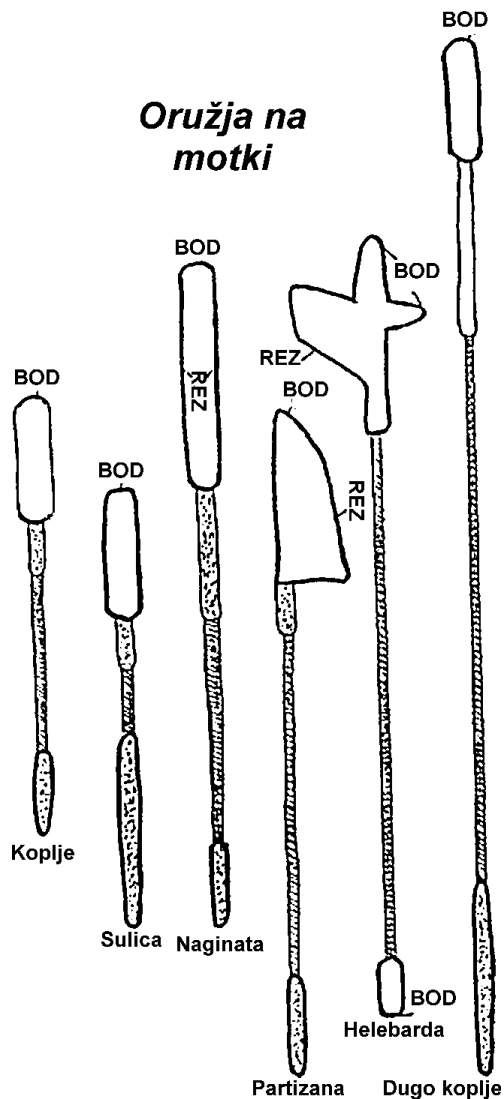
## IZRADA MAČA

- 1.) Nabavi cijev od bambusa, PVC-a ili fiberglasa za osnovicu. Metalni štapovi ili drvene motke nisu prihvatljivi.
- 2.) Zalijepi komad spužve preko krajeva osnovice.
- 3.) a. Ako praviš plosnatu oštricu, složiti osnovicu u sendvič između nekoliko slojeva izolirajuće (kamperske) spužve.  
b. Za okruglu oštricu, zalijepi vrpcom rub tanke (2-4 mm) spužve na osnovicu i namotaj je oko nje. Ljepilo će pomoći jačem držanju spužve za samu sebe.
- 4.) Ako želiš ubodnu oštricu, zalijepi komad spužve preko kraja. Pazi da ne stisneš spužvu.
- 5.) Za presvlaku, odaberi lagan, izdržljiv materijal neutralne boje. Izreži na prikazanu duljinu.
- 6.) Previni kraj i zašij strane i vrh.
- 7.) Namotaj presvlaku poput čarape i razmotaj je preko mača.
- 8.) Učvrsti krajeve presvlake za dršku trakom.

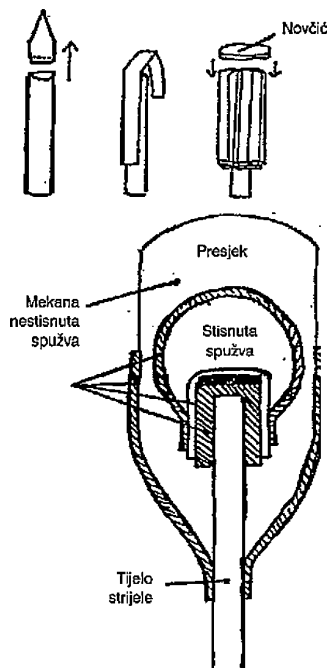


Promjer oštrice + 3-7 cm





### IZRADA STRIJELE



Skini metalni vrh. Prebacuj komade izolirajuće trake preko vrha strelice dok ne dosegne promjer novčića. Tada učvrsti novčić za vrh i nastavi omatati dok vrh nije otprilike veličine kovanice od 5 kuna. Tada stavi komad mekane spužve dimenzija 7,5x7,5x7,5 cm na vrh i pričvrsti ovu spužvu za strijelu trakom i stisni je. Konačno prebaci mekani komad spužve preko vrha. Zaljepi krajeve za strijelu, ali ne omataj sam vrh. Promjer vrha strijele mora biti barem 7 cm. Prekrij vrh tkaninom. Ako koristiš drvenu strijelu, MORAŠ omotati strijelu od vrha do pera bilo izolirajućom trakom bilo fiberglas vrpcom.

T: čarolija  
M: već mrtva žrtva  
I: dotakni žrtvu i ponovi «Životu ti nema mjesta, tvoje truplo se hladi, odbaci ljušturu ovu praznu, tvoj duh počiva u mraku.»  
E: mrtvac je nemoguće uskrsnuti, reanimirati ili podići iz mrtvih na bilo koji način.  
O: može se koristiti samo na mrtvim tijelima. (Nemrtva stvorenja moraju biti ubijena i tada izliječena prije no što će ova čarolija raditi na njima).  
B: trajno će ubiti nemrtva stvorenja na zadnjem životu, a nemrtvog čarobnjaka će ubiti odmah

### Teleport

T: čini  
D: granice igrališta  
I: ponovi glasno 5x «Teleport», ponovi glasno 5x «Dolazak»  
E: može doći na bilo koju lokaciju. Ne može biti ozlijeđen ili nekoga ozlijediti.  
O: mora ići ravno do odredišta. Trebao bi tiho sucu ili članu ekipe reći odredište. Ne može ga se pratiti.  
B: barbari su otporni na ove čini.

### 5. razina (Mudrac)

#### Napredak

T: neutralna magija  
E: može kupiti magiju 1. razine/inicijanta vrijednu 3 boda (ne 3 magije)

#### Letenje

T: čini  
M: vrpca žute tkanine, čarobni štap, perje  
I: drži štap i perje u lijevoj ruci, priveži tkaninu na osobu i ponovi: «Ne bi l' bilo lijepo letjet' nebu pod oblake, gledati kroz oko sokolovo svijet daleko ispod sebe».  
E: nositelj može letjeti, dokle god maše rukama i ispušta povremeno ptičje krikove. Nositelja se može napasti samo dalekometnim napadima, a on može koristiti samo glasovnu magiju. Domet čarolija se smatra jednakim stvarnoj fizičkoj udaljenosti.  
O: može se baciti samo na samog sebe, osim ako nije korišteno s čarolijom posudbe. Ako je posuđena, dužnik je može baciti na sebe.

#### Posudba

T: neutralna magija  
E: može posuditi magiju drugom čarobnjaku. Ta osoba može tada koristiti magiju kao da ju je kupila svojim vlastitim bodovima.  
B: da bi iznajmio magiju, čarobnjak mora platiti i za posudbu i za magiju koju posuđuje.

#### Kugla poništenja

T: čarolija  
M: crna obložena «sferična» lopta s vrpčama  
I: drži loptu u lijevoj ruci i ponovi 5x "Kugla poništenja".  
E: uništiti će bilo što; čak i začarane, otvrdnute ili zaštićene predmete, te ciljeve s bilo kakvom vrstom obrane s izuzetkom neranjivosti. Broji se kao jedan pogodak protiv neranjivosti. U svrhu određivanja pogotka radi potpuno jednako kao munja.  
B: nije oblik plamena. Radi protiv svih klasa. Odbijanje se ne broji. Isjeliteljeva zaštita i druidova kamena koža rade protiv ove čarolije. Zaštita od magije ju zaustavlja.

B: paladini, anti-paladini i svećenici 4. razine su otporni na ovu čaroliju.

**Sudnji dan**

- T: čarolija
- M: štap
- D: linija pogleda
- I: štap u lijevoj ruci i broji „Sudnji dan 1, Sudnji dan 2,... do Sudnji dan 350“.
- E: svi vidljivi neprijatelji na kraju čarolije umiru.
- B: paladini, anti-paladini i svećenici iznad 4. razine su otporni na ovu čaroliju.

**Začarano oružje**

- T: čini
- M: žuta tkanina
- I: oružje u lijevoj ruci, 10x «Začaraj ovo oružje». Priveži tkaninu.
- E: čini sve rane smrtonosnima, svi pogotci u udove su smrtonosni.

**Okamenjivanje**

- T: čarolija
- M: obložena siva okamenjujuća lopta s vrpčama
- I: drži loptu u lijevoj ruci, ponovi «okamenjivanje» 5x.
- E: neposredan pogodak će smrznuti žrtvu na mjestu - kameni kip. Poput ledene lopte, čak i pogodak u opremu će utjecati na žrtvu. Iscjeljenje i Kamen u meso će poništiti ovu čaroliju ili žrtva može izabrati smrt.
- B: ne radi protiv barbara, paladina i anti-paladina.

**Zaštita od magije**

- T: čini
- M: žuta tkanina
- I: tkanina u lijevoj ruci, 10x «Zaštita od svih oblika magije», priveži na osobu ili predmet.
- E: blokira sve oblike magije, čak i iscjeljenje i uskrnuće.
- O: Ne blokira osobine klasa. Ne zaustavlja plameni zid.
- B: pretvara začarana oružja u obična.

**Pirotehnika**

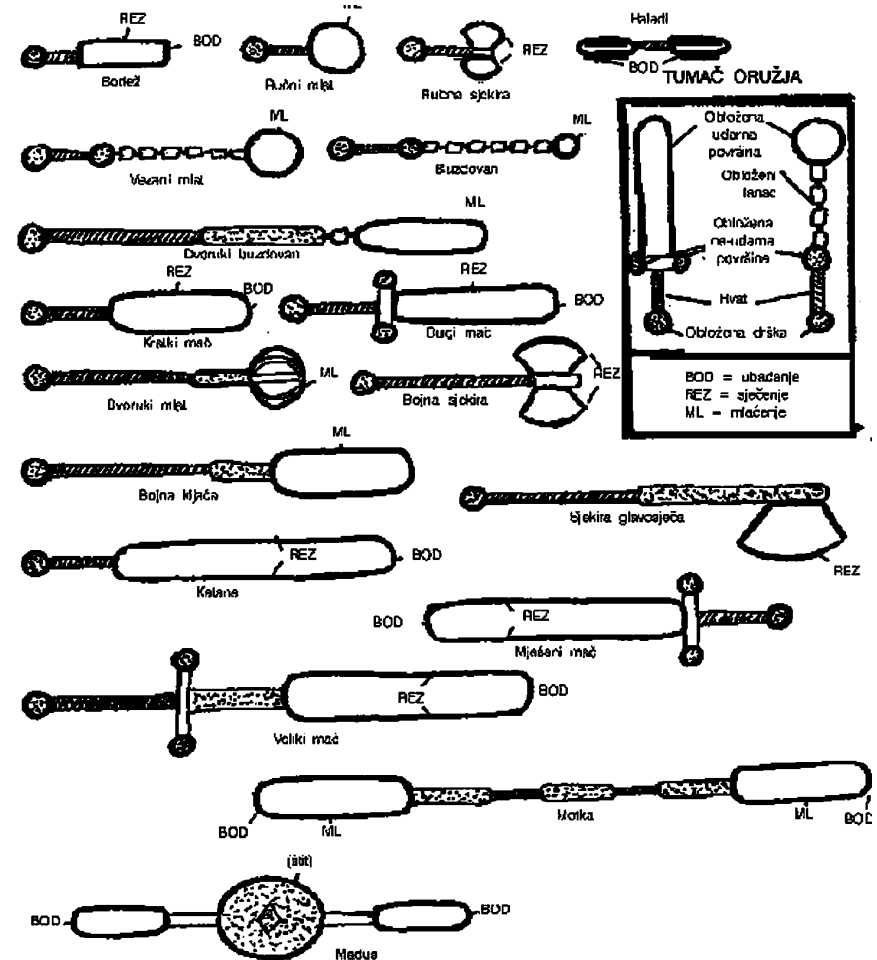
- T: čarolija
- M: štap
- D: 18 m
- I: štap u lijevoj ruci, ponovi 5x „Pozivam vatrene sile da unište ovaj (predmet).“
- E: predmet uništen.
- O: ne može uništiti baze, oklop, relikte, predmete igre.

**Reanimacija**

- T: čini
- M: žuta tkanina
- I: lijeva ruka na tijelu, reci 10x „Ustani i bori se opet“.
- E: osoba živi ponovo kao da nikad nije umrla.
- O: raspršenje će je ubiti, mora nositi žutu tkaninu.
- B: osoba ne zadržava čini nošene prije smrti (izuzeci: izviđač 6. razine, čarobnjakov stog).

**Raskini duh**

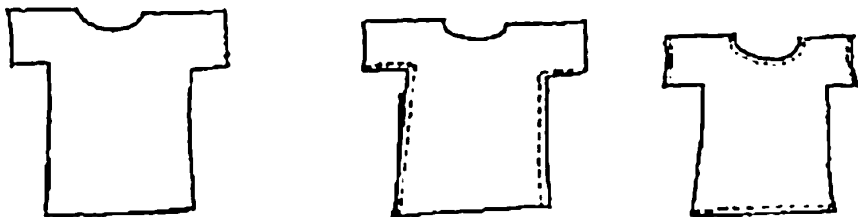
**UOBIČAJENA ORUŽJA**



## OSNOVNA ODORA

Vrlo je jednostavno napraviti osnovnu odoru korištenu u Amtgardu. Slijedeći uzorci su samo prijedlozi.

### T-TUNIKA



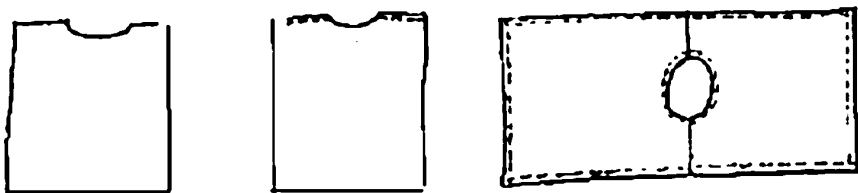
Kroj (napravi dva)

Zašij zajedno

Obrubi otvor za vrat i struk.

Jednostavan talar može biti napravljen od ovog kroja produljivanjem.

### OGRTAČ (TABARD)

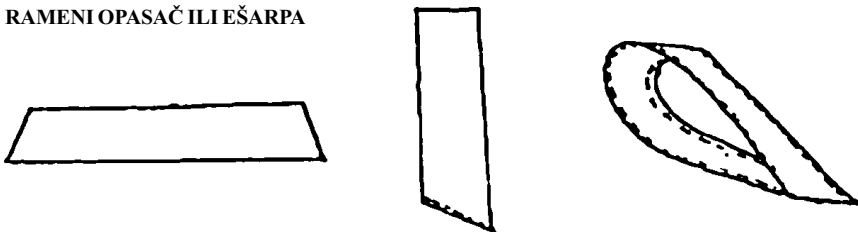


Kroj (napravi dva)

Zašij zajedno

Obrubi otvor za vrat, strane i donje krajeve.

### RAMENI OPASAČ ILI EŠARPA



Kroj (napravi jedan)

Zašij krajeve

Obrubi gdje treba.

## Zaštita

T: čini

M: žuta tkanina

I: tkanina u lijevoj ruci, 10x „Neka te ova magija zaštiti“.

E: negira prvi pogodak, magijski ili ne. Istodobno može biti bačena 4 puta na jednu osobu, za zaštitu od 4 pogotka. Nije dobra protiv glasovnih napada. Nije oklop, već ograničena vrsta neranjivosti.

## Dodir smrti

T: čini

M: žuta tkanina

I: tkanina u lijevoj ruci, reci 20x «Dodir smrti», priveži tkaninu na nositelja čini čiji dodir ubija (bilo kojom rukom)

O: radi kroz odjeću, a ne kroz oklop

B: dozvoljava jedan dodir prije trošenja. Svećenici su otporni na ovo.

## Vjetar

T: čarolija

M: čarobni štap

D: linija pogleda

I: drži štap u lijevoj ruci i ponovi 2 puta:

«Uspavana snago vjetra zazivam tvoju moćnu snagu. Nekad nježni varavi dašak, lahor neka postane divlji tornado. Jugo u ciklon pojačaj, lahor u uragan pretvori. Pretvori neprijatelja mog u svog, udari za me silnom snagom. Zavrišti s planina visokih, podigni ratnike prema nebesima, kukavice, junake, kao i lude, uhvaćene u ovu smrtnu igru. Udari neprijatelja, ostavi prijatelja. Grizi ih svojim zubima oštrim. Protresi, ošini do kosti, baci ih kući na hrpu. Tad šapci nježnu pjesmu i vrati se kamo spadaš - domu u plavom nebu, pjesmi u šumi, vilenjakovom dahu.»

E: svi vidljivi neprijatelji su otpuhani natrag do svoje baze.

B: paladini i anti-paladini su otporni na ovu čaroliju.

## Pokoravanje

T: čarolija

M: čarobni štap

I: štap u lijevoj ruci, ponovi 3x «Predaj svoje oružje i ne opiri se više, dođi k meni i pokori mi se.»

E: žrtva mora spustiti oružje i odmah se predati čarobnjaku, tada može početi brojiti do 500. Ako nisu ubijeni, kada odbroje mogu se vratiti u svoju utvrdu. Od čarobnjaka ih može odvratiti samo smrt ili druga čarolija pokoravanja, a ne podvrgavanje ili sila.

B: barbari, svećenici iznad 2. razine, paladini i anti-paladini su otporni. Oslobođeni zarobljenik mora otići do utvrde, odn. teleportira se. Ostala magija još uvijek utječe na žrtvu.

## 4. razina (Učitelj)

### Prokletstvo

T: čarolija

M: štap

D: 18 m

I: štap u lijevoj ruci i ponovi 10x «Proklinjem te»

E: žrtva umire



## Anti-magija

T: fiksne čini

M: mjerilo od 15 metara, markeri, štap

I: obilježiti područje polumjera 15 metara, sa štapom u lijevoj ruci, 20x «Neka sve vrste magije napuste ovo mjesto».

E: nijedna magija bilo koje vrste ne radi unutar kruga, iako se čini ponovno pojavljuju kada se uklone izvan područja utjecaja.

B: klase koje koriste vještine slične magiji mogu to i dalje. Raspršenje magije, ako se baci izvan kruga utjecaja će je raspršiti. Nestaje sa smrću zazivača.

## Raspršenje magije

T: čarolija

M: čarobni štap

D: 6 metara

I: štap u lijevoj ruci, ponovi 5x»Raspršujem tu magiju».

E: čarolija ili čini su raspršene, reanimirani borci umiru, nije upotrebljivo protiv relikta.

B: raspršit će sve čini na cilju. Iskoristivo je protiv magije najviše razine. Raspršit će zaštitu od magije.

## Produžetak

T: neutralna magija

I: reci "Produžujem" glasno prije magije.

E: Udvostručuje domet magije za jednu uporabu. Magiji bez dometa daje domet 6 metara.

B: nije iskorištena dok se popratna magija ne baci do kraja.

## Vatrena lopta

T: čarolija

M: obložena crvena «vatrena lopta» s vrpcama

I: drži loptu u lijevoj ruci i ponovi 5x «Vatrena lopta»

E: uništava sve što dotakne, čak i nakon kotrljanja ili pogotka u stopalo. Čarobnjak može prije bacanja ustvrditi da će vatrene lopte ostati aktivne i tada će nastaviti gorjeti 2 minute. Oklop ih ne zaustavlja.

B: paladini i anti-paladini su otporni na ovu čaroliju.

## Uzajamno uništenje

T: čarolija

I: reci 5x «Zovem našu smrt»

D: 18m

E: i čarobnjak i njegova žrtva umiru

B: paladini, anti-paladini i svećenici iznad 4. razine su otporni. Obrana ili zaštita od magije neće spasiti čarobnjaka od njegovog vlastitog uzajamnog uništenja.

## Zaštita od projektila

T: čini

M: žuta tkanina

I: tkanina u lijevoj ruci, 10x „Zaštita od projektila“.

E: štiti od svih nemagičnih bačenih ili ispaljenih predmeta.

O: neučinkovito protiv magijskih strelica

B: zaustavlja opasna oružja i Bodež beskonačnog prodora

## MAGIJA AMTGARDA

Klase koje koriste Amtgardovu magiju su možda najznačajnija razlika od drugih srednjovjekovnih ili fantastičnih društava. Igranje jedne od tih klasa zahtjeva od sudionika razmišljanje i stalni je izazov. Primijeti delikatnu ravnotežu između svih tih klasa. Svaka klasa, pogotovo ona koja koristi magiju, mora biti igrana u duhu i pravilima koja je definiraju. Uključena je velika količina povjerenja i časti, te se ravnoteža igre može brzo poremetiti ako netko zlorabljiva pravila bilo koje klase. Čarobnjaci, iscjelitelji, druidi i bardovi bi se morali oblačiti i ponašati kao prepoznatljivi članovi svoje klase, koje ne samo što su moćne već i spektakularne. Ako imaš problema pri razumijevanju magijskog sustava, ne oklijevaj zatražiti pomoć od svog meštra ceha ili suca. Sretno bacanje čarolija.



## PRAVILA MAGIJE

- 1) Magija mora biti izgovorena dovoljno glasno i jasno da bi se čula u krugu od 15 metara ili da bi je čuo cilj, tko god da je bliži.
- 2) Samo jedna čarolija može biti aktivna istodobno. Čini i neutralne čini mogu biti korištene u bilo kom broju.
- 3) Osoba može nositi samo jedne čini istovremeno. Izuzeci: čarobnjakov «stog» i izviđači 6. razine. Primijeti da su čarobnjakova «reanimacija» i «nemrtvi čarobnjak» čini.
- 4) Kada osoba umre, čini koje nosi su izgubljene. Zid sile, anti-magija, krug zaštite, plameni zid, trnoviti zid, tišina i vatrena klopka nestaju kada njihov podizač umre. Zaključane usne nestaju

- kada mrtva osoba dođe nazad u život. Uskrsnuti ljudi još uvijek nose čini (ili njihove ostatke) koje su nosili (izuzetak: zaštita od magije). Reinkarnirani i reanimirani ljudi ne zadržavaju čini koje su nosili osim ako mogu nositi dvije čini odjednom. Čini koje nestaju s njihovim podizačem ne vraćaju se ni pod kojim uvjetima. Dvoboju časti se nikad ne vraća.
- 5) Čini pokrivaju samo jedan objekt (npr. osobu, oružje, oklop, itd.). Tako, iako možeš biti zaštićen od plamena, tvoj oklop i oružje nisu, i isto se odnosi na osobine klasa. Čini bačene na nečiju opremu se ne broje u ukupan broj čini koje su dozvoljene za nošenje.
  - 6) Ako su čini bačene na samog sebe ili svoju opremu, nestaju kada zazivač počigne bacati drugu magiju. Primjeti da se čini poput zida sile, anti-magije, itd. (vidi pravilo 4) smatraju postavljenima na tlo koje zauzimaju (nepokretne čini) i ne zabranjuju bacanje drugih čarolija (ipak, pogledaj pravilo 16). Primjeti da su čarobnjakove čini «obrana» izuzetak od ovog pravila. Čini ne mogu biti zaliječene.
  - 7) Čini moraju biti vidljive (vrpca tkanine 2.5 s 30 cm) i imenovane ako se traži. Većina čini izgleda kao vrpca žute ili bijele tkanine nošena na oružju ili osobi koje štite. Čini mogu biti raspršene.
  - 8) Osoba mora stajati pri bacanju magije, osim ako nije drugačije utvrđeno ili precizirano u opisu magije. Isto se odnosi i na neborbene osobine klasa i vještine.
  - 9) Necjelovita ili prekinuta magija nema učinka, i ne broji se kao da je bila korištena. „Produžetak“ nije iskorišten ako prateća magija nije bačena do kraja.
  - 10) Čarobnjaci, iscjelitelji i druidi moraju nositi knjigu čarolija ili svitak cijelo vrijeme da bi mogli bacati magiju. Izuzetak: čarobnjakovo - drži osobu, ranjavanje; iscjeliteljevo - iscjeljenje. Bardi trebaju glazbeni instrument umjesto knjige ili svitka. Bilješka: sve čarobnjačke klase moraju imati popis magije koju su kupili za tu igru.
  - 11) Magijski bodovi moraju biti jednako razdijeljeni po razinama. Izuzetak - bilo koji broj magijskih bodova može biti oduzet od više razine i potrošen na nižu. Cijena oružja je oduzeta od svakih 10 raspoloživih magijskih bodova.
  - 12) Relikti poput Plamenog mača su predmeti velike moći. Načelno u bilo kom pitanju magijske nadmoći pobjeđuje relik.
  - 13) Čini bačene s produžetkom moraju biti postavljene na ciljanog pojedinca čim je prije razumno moguće.
  - 14) Neranjivost je čarobni oklop svojstven nekim čudovištima i ograničenom broju čini. Svaka razina neranjivosti negira jedan fizički ili tjelesni pogodak (definiran kao nešto što bi ranilo ili onesposobilo cilj tako da preuzme oštećenje, npr. pokoravanje, san, omamljivanje itd.) bilo koje vrste. Korisnici magije moraju odrediti koje područje (trup, ruku, nogu) neranjivosti će uništiti svojom glasovnom magijom. Čarobnjakova „zaštita“ je ograničena vrsta neranjivosti. Dok većina vrsta neranjivosti preuzima oštećenja poput oklopa, iscjeliteljevo „zaštiti“ radi protiv cijelog pogotka.
  - 15) Sva magija je popisana ili kao čarolija, čini (neke od njih se navode kao nepokretne čini) ili neutralna magija. Ova razlika može imati velikog utjecaja na igru pa je treba pažljivo pratiti. Nepokretne čini slijede opća pravila za čini.
  - 16) Osoba može istovremeno održavati samo jedno od slijedećih: ubilačko tlo, zid sile, anti-magija, krug zaštite, obrana, plameni zid, vatrena klopka, trnoviti zid, tišina. Primjeti da su plameni zid, vatrena klopka i iscjeliteljev krug zaštite u dodatku s popisanim čarobnjakovim primjerima nepokretne čini.
  - 17) Čini poništene smrću ili drugim sredstvima se moraju ukloniti. Nepokretne čini, osim ubilačkog tla, ne smiju nikada biti postavljene prije korištenja (ne vidi se tkanina).
  - 18) Osim ako ne kupe dvorukost, čarobnjaci i druidi moraju izvoditi magiju lijevom rukom. Čarobne lopte (munja, ledena lopta itd.) mogu tada biti premještene u desnu ruku i bačene. Iscjelitelji i bardovi mogu izvoditi magiju bilo kojom rukom.
  - 19) Potpuno izvedene čarolije i uporabljene čini smatraju se iskorištenima, čak i ako su bile neučinkovite protiv ciljeva. Isto se odnosi i na sve sposobnosti klasa.

#### Udar munje

- T: čarolija  
M: obložena žuta «munja» s vrpcama  
I: drži strelicu u lijevoj ruci i ponovi 5x “Udar munje”  
E: neposredan pogodak u osobu ili predmet će ih uništiti. Nije zaustavljiva oklopm.

#### Zaključana usta

- T: čini  
M: vrpca žute tkanine  
I: drži štap u lijevoj ruci, ponovi “Neka istina utihne” 5x, priveži na odjeću.  
E: nositelj se ne može prisiliti na govor ili drukčije odgovaranje na pitanja govora s mrtvima i sličnom magijom. Ne utječe na praćenje.  
O: može biti postavljena na jednog igrača jednom po jednom boju.  
B: ne može se baciti na barbare. Nestaje kada se osoba vrati u život.

#### Popravak

- T: čarolija  
I: stavi lijevu ruku na predmet, 10x»Neka ovaj predmet bude opet čitav».  
E: oštećeni predmet je popravljen (ili 1 bod oklopa na 1 mjestu).  
O: ne može se koristiti na užarenom ili prokletom oružju, ono nije potrgano.  
B: ako se popravljaju začarani predmet, njegove čini ostaju.

#### Glasnik

- T: čini  
M: žuta tkanina  
I: tkanina u lijevoj ruci, 10x „Siguran ti put“.  
E: osoba mora otići ravno na određište, predati poruku i vratiti se na mjesto gdje su čini bačene. Ne može je se ozlijediti niti ona može nekoga ozlijediti, simulira telepatiju.  
B: ne može se raspršiti

#### Zaštita od plamena

- T: čini  
M: žuta tkanina  
I: tkanina u lijevoj ruci, reci 10x «Zaštita od elementa vatre», priveži tkaninu na osobu.  
E: štiti od svih oblika plamena, uključujući udar groma; Plameni Mač i vatrena oštrica vrijede kao normalan pogodak.  
B: negira negaciju vatrenom kuglom na ledenoj kugli i iscjeliteljevom/druidovom zapetljaju.

#### Ranjavanje

- T: čarolija  
I: ponovi 2x «Iz svog srca odsijecam tvoju (lijevu ili desnu ruku ili nogu).»  
D: 6 metara  
E: žrtvin ud je uništen.  
O: žrtva mora biti neozlijeđena prije čaranja.  
B: može se izgovoriti pri kretanju. Svećenici, paladini i anti-paladini su otporni.

### 3. razina (Putnik)

#### Dvorukost

- T: neutralna magija  
E: Čarobnjak ne treba lijevu ruku za bacanje magije.

B: barbari se ne mogu omamiti ili pokoriti i preuzet će normalnu štetu od oružja s ovim činima

Govor s mrtvima

T: čarolija

I: dotakni mrtvaca lijevom rukom i ponovi 10x "Govori mi".

E: osoba mora iskreno odgovoriti na jedno da/ne pitanje

B: paladini i anti-paladini su otporni na ovu čaroliju.

## 2. razina (Pripravnik)

Krug zaštite

T: fiksne čini

M: 3 m žute tkanine, čarobni štap

I: položi tkaninu u oblik kruga, stavi štap u lijevu ruku i reci 5x «Krug zaštite», postavi osobu i/ili predmet koji želiš zaštititi unutra.

E: osobe/predmeti unutra prestali su postojati, ne mogu nikoga povrijediti niti biti povrijeđeni niti mogu koristiti magiju. Oni su nestvarni (izuzetak pogledaj bilješke).

O: ne može blokirati ili ograničiti pristup nekon području, jer ne postoji u ovoj dimenziji. Ne može se koristiti kao kavez, osim za držanje pokorenih neprijatelja. Čini su prekinute bilo čijim izlaskom iz Kruga. Nitko ne može ući bez ponovnog bacanja čini. Nijedan predmet igre niti osoba koja glumi predmet igre se ne mogu staviti unutra. Zaštita počinje kada staneš unutar zazvanog Kruga.

B: magijski korisnici mogu bacati glasovnu magiju na druge koji su unutar kruga zaštite. Nestaje kada zazivač umre.

Zid sile

T: fiksne čini

M: 3m žute tkanine, čarobni štap

I: položi krp u ravnoj crti, drži štap u lijevoj ruci i reci 10x „Zid sile“, dotakni tkaninu štapom.

E: stvara neprobojan zid dimenzija 3x3; poput kruga zaštite, počinje tek kada je cjelokupni zaziv završen. Zazivač mora ostati unutar 30 metara od zida.

B: zid sile zaustavlja glasovnu magiju. Nestaje sa smrću zazivača.

Otvrdnuće

T: čini

M: vrpca žute tkanine, čarobni štap

I: priveži vrpcu na predmet, ponovi „Otvrdni ovaj (ime predmeta)“ 5 puta.

E: predmet postaje neuništiv, osim protiv kugle poništenja i relikata.

O: ne može se postaviti na igrača, odoru, oklop, itd.

Držanje osobe

T: čarolija

I: reci 3x «Zapovijedam ti da staneš».

D: 6m

E: žrtvine noge su priljepljene za tlo 100 sekundi. Može vikati, boriti se ili bacati magiju, sve osim kretanja.

B: barbari, paladini, anti-paladini i svećenici iznad 2. razine su otporni na ovu čaroliju. Može se baciti tijekom kretanja.

20) Čarobne lopte, jednom bačene, pune se 2 minute. Ako su neiskorištene, moraju biti ponovo zazvane prije uporabe. Cijena plaćena za munje, vezujuće lopte itd. je broj koji može biti istodobno zazvan i bačen: cijena da bi se uporabile 2 magijske strelice istodobno je 2 boda itd.

21) Jedine magije koje mogu biti bačene odjednom na jednu te istu osobu su magijski projektili, zaštita, zaštititi, drvena koža i kamena koža (kao što je napisano pod njihovim opisom). Izuzetak: čarobnjakov stog.

22) Svaki pogodak magičnom loptom se broji osim pogodaka u glavu ili vrat. To uključuje pogotke u stopalo, rep ili ogrebotine. Pogodak u ruku koja drži oružje uništava ili utječe na to oružje (što u nekim slučajevima poput ledene kugle utječe i na onog koji ga drži).

23) U slučaju konflikta između magija koje nisu izravno pokrivene pravilima, magija više razine se smatra jačom. Ako je magija iste razine tada je obrambena magija jača.

24) U slučaju zabune ili proturječnosti, koristi se detaljan opis magije kao konačan izvor. Koristi zdrav razum pri rješavanju problema.

25) Sučeva riječ je posljednja. Ako ono što izgleda kao 10 metara sudac proglašio udaljenošću od 20 metara, tada je to 20 metara. Ako smatraš da suci nisu dobri ocjenjivači udaljenosti, ponesi sa sobom pouzdan metar.

26) Preobraženi, reinkarnirani ili zaraženi igrači ne igraju više po pravilima svoje klase, već po pravilima čudovišta koje su postali.

27) Pravilnik je u prednosti pred svim dodacima, priručnicima i ostalim izdanjima pravila ili pokusima u igri.

**NAPOMENA:** U Nepokorenom Kraljevstvu govori se Hrvatski. To znači da se i za čarolije koristi Hrvatski. Korištenje drugih jezika na području Nepokorenog Kraljevstva učiniti će čarolije nedjelotvornima, jednostavno zato što su zazvane na pogrešan način.

## RAZJAŠNENJA MAGIJE

1) Pod odjeljcima bilješki mnogih čarolija nabrojene su klase koje su otporne na tu magiju. Kako se klase i njihove otpornosti razvijaju, otpornosti u odjeljku s magijom će se odgovarajuće dodavati i brisati.

2) Neutralna magija se ne može raspršiti. To uključuje dvorukost, posuđivanje, produžetak, ratnu vještinu, napredovanje, poboljšanje, prisustvo, posjet, nadahnuće, mimiku, glas i dodatne magijske bodove (svi su neutralni). Posjeta, glasnik i ostale sposobnosti klasa slične magiji se također ne mogu raspršiti (poništenje magije). Druidska magija kupljena preko bardskog glasa može se raspršiti.

3) Nemrtvi čarobnjak i utvara su nemrtva i magijska stvorenja. Zombiji, mumije i vampiri su nemrtvi i zaraženi. Vukodlaci su zaraženi.

4) Na začarana oružja (osim čini koje su obrambene poput otvrdnuća) može se djelovati užarenim oružjem, iskrivljenim drvetom, ukletim oružjem i čarobnim loptama. Primjeti da relikti ne posjeduju nikakve druge kvalitete osim navedenih u njihovom opisu.

5) Prekinuta magija i/ili osobine klasa moraju se ponovo pokrenuti da bi se iskoristili.

6) Paladini i anti-paladini su otporni na većinu čarobnjakovih čarolija, ali ne i na njihove čini. Barbari nikad ne mogu nositi čini.

7) Iscjeljenje bolesti će pretvoriti nemrtvog ili vukodlaka natrag u čovjeka. Uskrснуće neće. Zaštita od bolesti će zaštititi osobu od pretvaranja u ta stvorenja tijekom jednog života.

8) Kamen u meso ili iscjeljenje će poništiti okamenjivanje. Čarolija iscjeljenje će promijeniti učinke druidskog meso u kamen na učinke ledene lopte (ili zapletavanja).

9) Munja u bilo kojem obliku smatra se oblikom plamena. Zaštita od plamena je djelotvorna protiv plamenog zida. Zaštita od magije nije. Oboje rade protiv vatrene klopke.

10) Popravi će negirati učinke užarenog oružja ili ukletog oružja.

11) Crvena oružja, začarana oružja bilo koje vrste, relikti, strelice i dodir smrti će uništiti blagoslov, drvenu kožu ili zaštitu bez ubijanja nositelja ovih čini. Bodež beskonačnog prodora će ih ubiti.

- 12) Zaštita od projektila nije otporna protiv magijskih strelica (ili u ovom slučaju, bilo kojih čarobnih lopti). Magijska strelica može biti blokirana ili parirana jednako kao i bilo koje obično oružje za bacanje.
- 13) Raspršenje magije će poništiti zaštitu od magije. Ne blokira osobine klasa ili vještine, niti utječe na sljedeće: neutralnu magiju bilo koje vrste, bilo koju čaroliju ili čini koje su već iskorištene (iscjeljenje itd.), pričest, glasnik, teleport ili biljni prolaz nakon dovršenja, izgubljenost, protjerivanje ili prolaz duga časti/pobjede. Raspršenje magije će poništiti anti-magiju samo ako je bačeno izvan, ali unutar 6 metara od ruba antimagijskog kruga. Raspršenje magije će poništiti sve čini na cilju.
- 14) Zaštita ili obrana od magije neće spasiti čarobnjaka od vlastitog ubilačkog tla ili uzajamnog uništenja.
- 15) Druidski biljni prolaz je jednak kao i teleport u smislu igre.
- 16) Detalji igre koji omogućuju razgovor s mrtvima (govor s mrtvim, izviđačevo praćenje itd.) moraju biti upitani u da ili ne formatu.
- 17) Oružje ili oprema koje na sebi imaju čini često se naslovljuju kao začarana oružja. Ne bi ih trebalo miješati s čarobnjakovim začaranim štitom ili začaranim oružjem.
- 18) Nedostatak popisa nečijih čarolija čini ga nesposobnim za korištenje magije (izuzetak - neka čudovišta). Nenošenje odgovarajuće odore također poništava sposobnost korištenja magije.
- 19) Magijska čudovišta stvorena čarolijom ne mogu se uskrnuti.
- 20) Magija se ne može baciti rukom u kojoj je oružje ili štit.
- 21) Magijski korisnik može imati toliko magijskih lopti u istodobnoj upotrebi (zapaljene vatrene lopte, broj istodobno zapetljanih ljudi, napunjenih munja za bacanje itd.) koliko ima kupljenih bodova upotrebe za tu čaroliju. Dakle, 2 boda potrošena na ledenu kuglu omogućuju čarobnjaku dvije istodobno smrznute žrtve. Ne postoji ograničenje na ukupan broj magijskih lopti koje se smiju nositi. Magijske lopte se ne smiju koristiti za pariranje i ne može ih koristiti netko tko ih nije prizvao.
- 22) Nečarobni oklop neće zaustaviti munju, vatrenu loptu, kuglu poništenja, itd. Na metu djeluju u potpunosti i ona će biti uništena ovakvim napadima. Pripazi ponovo da se čini na osobi i otpornosti klasa ne protežu na nošenu opremu. Ranjivi magijski oklopi poput drvene kože su osjetljivi na osobine klasa poput prodorne strelice.
- 23) Otpornosti, osim posebno nabrojanih, ne postoje. (npr. paladini nisu otporni na zmajev dah).
- 24) Osobine klasa ne mogu se magijski trpati na stog. Čini bez čarobnjakovog stoga ne mogu biti istodobno bačene osim ako to nije posebno navedeno pod opisom čaranja.
- 25) Važni predmeti igre (zastave itd.) ne mogu nikada biti smrznuti, zapetljani, teleportirani, stavljeni u krug zaštite itd. (magija ne može ukloniti predmete iz igre). Inače, predmeti ne daju takvu otpornost i ljudima koji ih nose.
- 26) Glasovna magija može biti bačena samo na predmete (ili njihove dijelove) koje vidi korisnik magije.
- 27) Riječi «brojenje» i «sekunde» su sinonimi u ovom pravilniku.
- 28) Suci, ako ih se zatraži, mogu postaviti magijske komponente.
- 29) Prekid u bacanju magije se definira kao neprikladno ili nemagijsko izricanje i/ili pauza od dvije ili više sekundi između riječi.

## MAGIJSKI RELIKTI

Određeni predmeti se koriste u boju i predaju se novim vlasnicima svakih šest mjeseci potragom. Svaka Amtgardova grupa može koristiti svoje vlastite relikte, iako ih se ne bi trebalo koristiti u međugrupnim bitkama. Relikti uključuju:

- \* Bodež neograničenog prodora - Kada je bačen prolazi kroz sve vrijednosti oklopa osim neranjivosti i oštećuje cilj. Ako pogodi štit uništava ga.
- \* Majčin kamen - Dozvoljava nositelju popravak slomljenog oružja i štitova («Popravljam ovaj predmet» 10 puta). Također dozvoljava mrtvim članovima vlasnikove ekipe povratak u život pored

M: nikakav

I: ponovi 2x «Vatrama Feniksa, užari ovo oružje». (budi određen ako je moguće).

D: 6 metara

E: oružje se smatra beskorisnim 300 sekundi ili 5 minuta.

B: radi protiv bilo kog oružja, ali ne i protiv oklopa ili štitova; čarolija popravak neće obnoviti oružje, ali „novo“ može biti pribavljeno u Nirvani ili u bazi.

### Dvoboj časti

T: čini

M: dvije ili više žutih tkanina

I: drži tkanine u lijevoj ruci, ponovi 5x «Neka ovaj dvoboj ostane čist». Priveži tkaninu na oba borca.

D: 6 m

E: svaki borac je zaštićen od vanjskih utjecaja. Pobjedniku je dozvoljen neometan povratak na sigurno područje, zanemarivanjem svih rana do dolaska.

B: ne smije biti član iste ekipe bez sućeve dozvole. Čini traju dok jedan ne pogine ili se ne rasprši ili opozove.

### Ledena lopta

T: čarolija

M: obložena bijela «snježna gruda» s vrpčama.

I: drži grudu u lijevoj ruci i ponovi 5x «Ledena lopta»

E: neposredan pogodak u osobu ili njezinu opremu će ih zamrznuti na mjestu za 300 sekundi, ili dok ih se ne oslobodi pomoću vatrene lopte ili raspršenja magije. Ne mogu se ni boriti niti biti ozlijeđeni. Dvije vatrene lopte će ih ubiti.

B: Barbari su otporni na ovu čaroliju. Paladini i anti-paladini ne mogu biti oslobođeni s vatrenom loptom niti itko tko nosi zaštitu od plamena ili Plameni Mač.

### Magijska strelica

T: čarolija

M: obložena plava «magijska strelica» s vrpčama

I: drži loptu u lijevoj ruci i ponovi 5x «Magijska strelica».

E: neposredan pogodak u osobu će je ubiti ili raniti poput oružja za bacanje. Možete se blokirati štitom i oružjem. Uništava jedan bod oklopa.

B: utječe na sve klase. Odboji se ne broje. Ne zaustavlja se zaštitom od projektila.

### Guranje

T: čarolija

I: ponovi „Ja te guram“ 5x

D: 6 metara

E: prisiljava žrtvu uzmaknuti 6 metara telekinetičkim guranjem.

O: ne može natjerati osobu u fizički opasnu poziciju.

B: ne radi protiv smrznutih, uspavanih, ranjenih itd. osoba. Neće raditi protiv barbara, paladina i anti-paladina.

### Omamljujuće oružje

T: čini

M: žuta tkanina

I: Drži tkaninu u lijevoj ruci i reci «Neka ovo oružje omami svoju žrtvu», priveži tkaninu na oružje.

E: omogućava ubadajućem oružju poput koplja ili strijele pokoravanje

5. razina				
Napredovanje	N	1/igri	1	1
Letenje	ČN	1/igri	2	4
Iznajmljivanje	N	1/igri	1	4
Kugla poništenja	ČAR	1 strelica/n	2	1
Zaživljavanje	N	1/igri	2	1
Ratna vještina	N	1/igri	1	2

6. razina				
Obrana	ČN	1/igri	1	1
Ekspertiza	N	1/igri	2	1
Ubojito tlo	FČ	1/igri	2	1
Nemrtvi čarobnjak	ČN	1/igri	1	4
Stog	N	1/igri	1	4
Preobražaj	ČN	1/igri	2	1

## 1. razina (Inicijant)

### Brušenje

T: čini  
M: žuta tkanina  
I: drži oružje u lijevoj ruci i ponovi 10 puta «Nabrusi ovu oštricu», priveži tkaninu na oružje.  
E: ako je oružje inače plavo, vrijedi kao crveno; ako je inače crveno, oduzima četiri boda od oklopa i u dva udarca će uništiti štit i oružje.  
B: iskoristivo samo na oružju s oštricom, ne može se primijeniti na ubadajućem ili tupom oružju.

### Batina

T: čini  
M: žuta tkanina  
I: drži oružje u lijevoj ruci, ponovi 10 puta «Otvrdni ovo oružje», priveži tkaninu na oružje.  
E: isti kao «brušenje».  
B: iskoristivo samo na tupom oružju

### Opoziv

T: čarolija  
M: nikakav  
I: ponovi 2x „Opozivam svoju magiju“  
D: 15 metara  
E: negira samo vlastitu magiju

### Zaćarani štit

T: čini  
M: žuta tkanina  
I: štit u lijevoj ruci, ponovi 10x “Zaćaraj ovaj štit”.  
E: štit može uništiti samo kugla poništenja i nikakva druga magija ne utječe na njega.

### Užareno oružje

T: čarolija

njega umjesto odlaska do baze.

- \* Odinov čekić - Jednoruko «crveno» oružje uporabljivo samo barbarima i, u stvari, jedini relikv dozvoljen barbarima.
- \* Prsten moći - Negira prvi pogodak od svakog posebnog protivnika u boju. Broji se protiv oružja i čini, a neefektivan je protiv čarolija. Radi i usuprot osobinama klasa.
- \* Štit refleksije - Ovaj relikv je neuništiv i njegov utjecaj je trajan. Negira bilo koji efekt koji ga pogađa, čak i bijelo oružje i magiju.
- \* Plameni mač - smatra se plamenom i ubit će žrtvu ako pogodi legalno nezaštićeno područje (poput čini «začarano oružje»). Daje sebi i svom nositelju zaštitu od plamena. Samo po sebi je otporno na ledene lopte i zapetljavanje. Vlasnik ga može koristiti samo u jednom životu u jednoj igri.
- \* Bilješka: ostali relikvi se mogu dodati kasnije.

## MAGIJSKE DEFINICIJE

- 1) Magija - odnosi se na bilo koju aktivnost u igri koja je magijske prirode.
- 2) Čarolija - magija koja ima neposredan i trenutni učinak.
- 3) Čini (začaranost) - magija koja ima dugotrajan utjecaj na nositelja.
- 4) Fiksne čini - magija koja ima trajan učinak i bačena je na određen dio tla. Fiksne čini stalno koriste snagu iz osobe koja ih je postavila te istovremeno mogu biti samo jedne aktivne i nestaju kada umre onaj tko ih je postavio. Ne sprečavaju postavljača u nošenju normalnih čini.
- 5) Neutralna magija - magija koja mijenja prirodu onoga na što je bačena. Neutralni se ne mogu raspršiti i osoba može imati više od jednog neutrala istodobno.
- 6) Magijska lopta - bilo što što napune i bace korisnici magije. Može se nositi neograničen broj lopti (izuzetak - može se nositi samo jedna kugla poništenja).

## MAGIJSKE KLASE

Klase korisnika magije: čarobnjak, iscjelitelj, druid i bard, mogu koristiti oružje ako im se oduzme odgovarajući broj magijskih bodova od svakih 10 magijskih bodova raspoloživih zbog učenja te vještine. Ovo predstavlja vrijeme izgubljeno od učenja magije da bi se naučila uporaba oružja. Na primjer, Frost od Silverlake-a je čarobnjak treće razine koji želi koristiti dugi mač. Frost mora oduzeti 4 boda od svih 10 bodova, ostavljajući čarobnjaku inicijatu 6 bodova, početniku 6 bodova i putniku 6 bodova. Nakon treće razine postoji dodatni trošak za oružje, iako troškovi još uvijek moraju biti podjednako razdijeljeni između svih raspoloživih razina magijskih bodova. Tako, arcimag s kratkim mačem bi imao na raspolaganju 3 magijska boda na korištenje za svaku od njegovih 6 razina magije. Magija kupljena magijskim bodovima može biti ponovo razdijeljena samo između igara. Magijske klase su skupno naslovljene kao magijski korisnici. Stvarna oružja dozvoljena magijskoj klasi popisana su u opisu svake klase, a kratki pregled se nalazi u slijedećoj tablici. Magijske klase ne mogu kupiti više oružja no što imaju magijskih bodova (odn. maksimum 10 bodova oružja).

Ključ za popis magije

Tip - čini/ČN, fiksne čini/FČ, čarolija/ČAR, neutralna magija/N

Iskoristivost - koliko puta možeš baciti tu magiju nakon što si platio jednu uporabu. («n» znači neograničeno).

Cijena - broj magijskih bodova koje moraš platiti da bi platio jednu iskoristivost te magije.

Maks - maksimalan broj iskoristivosti te magije koju možeš naručiti.

Ključ formata magije

T - tip magije;

M - materijali koji se koriste;

I - inkantacija (zazivanje) i geste;

D - domet (ako postoji);

E - efekt; O - ograničenja; B - bilješke

## CIJENA ORUŽJA ZA MAGIJSKE KORISNIKE

(od raspoloživog broja magijskih bodova)

cijena na svakih 10 magijskih bodova

	Bard	Druid	Iscjelitelj	Čarobnjak
bodež	0	0	0	0
kratko(90 cm)	3	2	3	2
dugo(120cm)	4	4	5	4
koplje	-	4	-	3
štap	2	2	3	2
vezano	-	-	3	-
štit	3	4	3	-
luk	-	8	-	-

## MAGIJSKI BODOVI

(upotrebljivi za kupovanje magije)

razina magijskog korisnika	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1.	10					
2.	10	10				
3.	10	10	10			
4.	7	8	7	8		
5.	6	6	6	6	6	
6.	5	5	5	5	5	5

Slijedeće tablice popisuju magiju raspoloživu magijskim korisnicima u odnosu na klase kojima pripadaju. Tablica sadrži ime magije, njezin tip, broj iskoristivosti („n“ znači neograničeno), cijenu i maksimalan broj koji se može kupiti. Primjeti da sve magijske lopte zavezane u isto vrijeme moraju biti i bačene u isto vrijeme. Može se nositi neograničen broj. Maks u njihovom slučaju znači maksimalan broj istih koji se može istodobno napuniti i baciti.



## ČAROBNAKOVNA MAGIJA

Naziv magije	tip	iskoristivost	cijena	maks
<b>1. razina</b>				
Brušenje	ČN	1/igri	1	4
Batina	ČN	1/igri	1	4
Opoziv	ČAR	n	0	-
Začaraj štit	ČN	1/igri	1	4
Užareno oružje	ČAR	1/životu	1	4
Dvoboj časti	ČN	n	0	-
Ledena lopta	ČAR	1strelica/n	1	4
Magijska lopta	ČAR	1strelica/n	1	4
Guranje	ČAR	1/životu	1	4
Omamljujuće oružje	ČN	n	0	-
Govor s mrtvima	ČAR	1/igri	1	-
<b>2. razina</b>				
Krug zaštite	FČ	n	2	-
Zid sile	FČ	1/igri	1	4
Otvrdnuće	ČN	1/igri	1	4
Držanje osobe	ČAR	1/životu	1	4
Udar munje	ČAR	1 strelica/n	1	4
Zaključana usta	ČN	n	2	-
Popravak	ČAR	1/životu	1	-
Glasičnik	ČN	1/igri	1	-
Zaštita od plamena	ČN	1/igri	1	4
Ranjanje	ČAR	1/životu	2	2
<b>3. razina</b>				
Dvorukost	N	n	2	-
Anti-magija	FČ	1/igri	1	2
Raspršenje	ČAR	1/igri	1	4
Produžetak	N	1/igri	2	-
Vatrena lopta	ČAR	1 strelica/n	1	4
Uzajamno uništenje	ČAR	1/igri	1	4
Zaštita od projektila	ČN	1/igri	1	4
Zaštita	ČN	1/igri	1	4
Dodir smrti	ČN	1/igri	1	4
Vjetar	ČAR	1/igri	2	2
Pokoravanje	ČAR	1/igri	1	4
<b>4. razina</b>				
Kletva	ČAR	1/igri	1	4
Sudnji dan	ČAR	1/igri	2	1
Začarano oružje	ČN	1/igri	1	4
Okamenjivanje	ČAR	1 strelica/n	1	4
Zaštita od magije	ČN	1/igri	1	4
Pirotehnika	ČAR	1/igri	1	4
Reanimacija	ČN	1/igri	2	4
Raskini duh	ČAR	1/životu	2	4
Teleport	ČN	1/igri	1	4