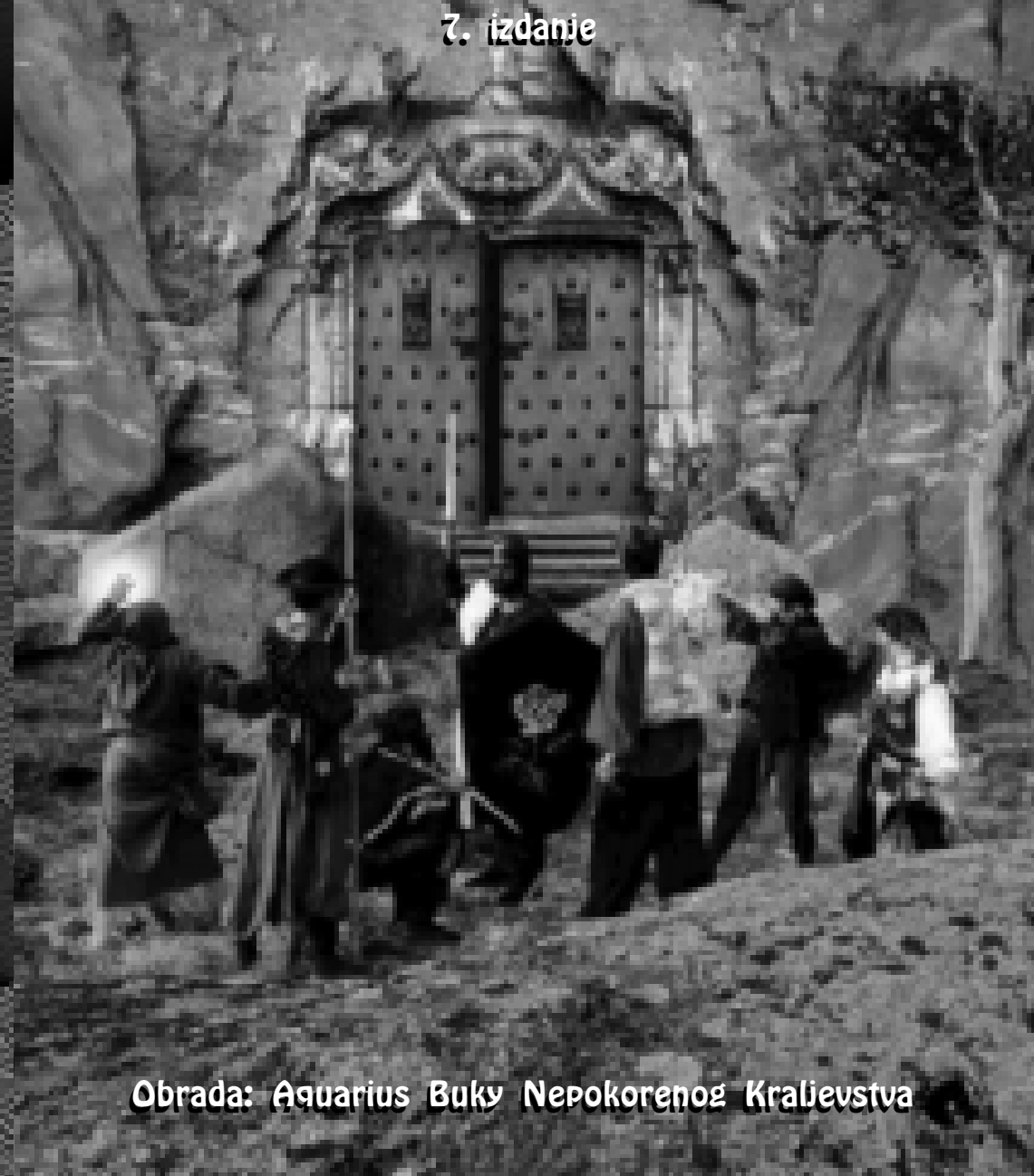


# DOR Un Avathar

SLUŽBENA PRAVILA ČUDOVIŠTA AMTGARDA

7. izdanje



Obrada: Aquarius Buky Nepokorenog Kraljevstva

## PRIZNANJA

Ovo izdanje Dor Un Avathara ima bitno međukraljevsko obilježje. Sve grupe, od županija do kraljevstava, su bile pozvane prijaviti crteže i čudovišta ovom naporu. Kao što se vidi, u pravom duhu Amtgarda, sjedinjene snage s najstarijim su učinile ovo izdanje mogućim.

Dva pojedinca, Rakasta i Vojvoda Gospodin Talinor, iznad svih drugih, zaslužuju moju najdublju zahvalnost za svoje misli i pismena koja su učinila ova čudovišta zanimljiva i zabavna.

Knez Vargard od Granyte Spyre je blagoslovio ovo izdanje sa zapanjujućom naslovnicom. Mislim da ćete se složiti, njegova nadarenost je nevjerovatna.

Grofica Kat i Veliki vojvoda Gospar Aramithris su potrošili mnoge sate uređujući i popravljajući moje greške. Hvala im. Sve greške koje su prošle te dvije nadarene osobe su samo moje.

Slijedeći pojedinci su prijavili bilo čudovišta bilo crteže: Andacar (PV), Aramithris (BL), Aremen (IG), Axdgar (BL), Cherek (IM), Cheshire (BL), Crosser (PV), Cynthia (SW), Diego (IG), Egil (DS), Eric Lopez (BL), Esoum (BL), Fedora (BL), Fionnghal (GS), Franchesca (CK), Gilgrick (GS), Garm Battlecraze (SV), Gwynne (BL), Ivar (BL), Kaboth (BK), Labrynth (DS), Lucas (SW), Malice (MS), Morbid (BL), Neas (BL), Nithanalorn (BD), Rakasta (BL), Raxx (BL), The Rogue's Guild (DS), The Royal Amtgard Navy (BL), Sionnach (BL), Stu (Mordengaard), Talinor (BL), Tawnee (BL), Terrarin (BL) i Vaargard (GS).

Amtgard vam zahvaljuje.

Moja konačna zahvala ide prethodnim urednicima ovog izdanja koji su dali Amtgardu temelje iz kojih sam složio ovo izdanje. Vivat Amtgard!

Ako želiš pronaći svoje čudovište ili crtež u slijedećem izdanju Dor Un Avathara, pošalji ih molim te k meni.

U Službi,  
Veliki vojvoda Gospar Ivar Nefarious of the Burning Lands  
MWILLIS@MAIL.UTEP.EDU  
Mark Willis  
4848 N. Mesa #38  
El Paso, Texas 79912

## UMJETNIČKA PRIZNANJA

Andacar .....	12(2), 15(1), 17(2), 20(2), 24(1), 30(1)
Aremen .....	36(2)
Cherek .....	22(2)
Eric Lopez.....	4,11(2)
Esoum.....	25(2)
Diego .....	8(1), 17(1), 20(1), 27(1), 33(2), 37(2)
Fedora.....	29(2)
Francesca .....	26(1), 28(1)
Garm Battlecraze.....	21(2)
Gilgrick .....	1(1)
Gwynne .....	9(1), 14(1), 19(1)
Ivar .....	11(1)
Labyrinth .....	4, 6(2), 18(1), 28(2), 31
Lucas .....	23(2)
Raxx .....	37(1)
Stu .....	38
Vaargard .....	Naslovnica, 2(2), 5(1), 7(1), 10(1), 13(1), 16(1), 22(1), 27(2), 32(2), 35(2)

## OSTALA PRIZNANJA

Odjeljak Stvaranje novih čudovišta - Talinor

Naslovnica:

Dizajn i prijelom Kevin Raley (Lord Vaargard)

Dodatne fotografije Robert Schoenberger (Sir Nomad)

Copyright: 1986/1989/1991/1995 Amtgard, Kingdom of the Burning Lands

7. izdanje, unapređenje 6. izdanja pod vladavinom:

monarsi 8 kraljevstava - Ivar, Taldak, Arion, Oriana, Wolfram, Stefan, Lukor, Ashki

## Sadržaj

PRIZNANJA .....	2
UMJETNIČKA PRIZNANJA .....	2
OSTALA PRIZNANJA .....	2
SADRŽAJ .....	2
UVOD .....	3
RAZJAŠNJENJA I FORMAT.....	3
Tip: .....	3
P/Č omjer: .....	3
Oklop: .....	3
Napadi: .....	4
Osobine: .....	4
Odora: .....	4
Opis: .....	4
Životi: .....	4
Razine: .....	4
VAŽNE PRIPOMENE .....	4
STVARANJE NOVIH ČUDOVIŠTA.....	4
Smjernice .....	5
STANDARDNA STVORENJA.....	6
Mačkolik .....	6
Kentaur .....	6
Hrdava zvijer.....	6
Smrtonosna sluz.....	7
Stanovnici bezdana .....	7
Zapetjavajuća masa .....	7
Div .....	8
Goblin .....	8
Grifon .....	8
Harpija .....	9
Kraken .....	9
Gušterolik .....	9
Mantikor .....	10
Minotaur .....	10
Ork .....	10

Pegaz .....	10
Gubavac .....	11
Ljuskar .....	11
Pauk, divovski .....	11
Olujni orao .....	12
Troglodit .....	12
Bodljozmaj .....	12
Jeti (Gnjusni snjegović) .....	12
<b>MISTIČNA STVORENJA</b> .....	<b>13</b>
Andeoski junak .....	13
Bazilisk .....	14
Šumski patuljak .....	14
Gospodar tame .....	14
Andeo .....	15
Zmaj, osnovni .....	15
Zmaj, kromatski .....	15
Šumska vila .....	16
Elementali .....	16
Elemental, Zrak .....	16
Elemental, zemlja .....	16
Elemental, vatra .....	17
Elemental, voda .....	17
Van dimenzionalno biće .....	17
Gargojl .....	18
Golemi .....	18
Golem, Meso (2) .....	18
Golem, Glina (4) .....	18
Golem, Strašilo (4) .....	19
Golem, Stijena (6) .....	19
Golem, Metal (8) .....	19
Gremlin .....	19
Hydra .....	20
Likantrop .....	20
Meduza .....	21
Sirena .....	21
Sfinga .....	21
Trol, regenerirajući .....	22
Trol, kamen .....	22
Jednorog .....	22
Bijeli zec .....	23
<b>NEMRTVA STVORENJA</b> .....	<b>23</b>
Vila zlovesnica .....	24
Grozni vitez .....	24
Duh .....	24
Lešinar .....	24
Leš .....	25
Mumija .....	25
Nosferatu .....	25
Zloduh .....	26
Kostur .....	26

Kostur ratnik .....	26
Sablast .....	27
Vampir .....	27
Utvara .....	27
Zombi .....	28
<i>Opaska hrvatskom izdanju</i> .....	<i>28</i>

## UVOD

Čudovišta i magija su ono što je odmaklo Amtgard od ostalih epskih igara likova uživo (LARP). U ovom poglavlju, naći ćeš sve potrebno za dovođenje mitskih stvorenja u svoje bojeve i pustolovine. Slijedeće je naveden opis formata korištenog za opis svakog čudovišta. Unutra su napisana pojašnjenja svakog dijela.

U slučaju razmirica, opis čudovišta uzmi kao točan i vrijedniji od općih pravila u ovom poglavlju.

## RAZJAŠNENJA I FORMAT

Ime čudovišta

(Ovdje je dvoslovni kod zemalja gdje je čudovište otkriveno, popraćeno imenom osobe koja je dala prijedlog čudovišta).

BK	Blackhawk Keep
BL	Burning Lands
CK	Celestial Kingdom
DS	Dragonspine
GP	Golden Plains
GS	Granite Spyre
IG	Irongate
MG	Mordengaard
MS	Mystic Seas
PV	Pegasus Valley
SW	Stormwall

### Tip:

Standardno stvorenje, Mistično stvorenje ili Nemrtvo stvorenje.

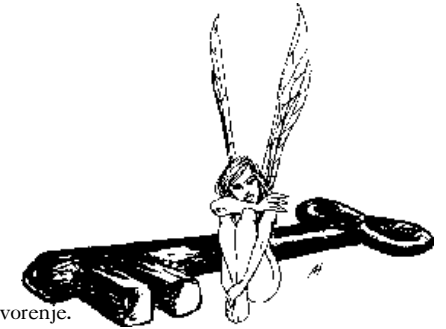
### PiČ omjer:

Omjer pustolova prema čudovištu. Ova kategorija je postavljena da bi organizatorima pustolovina dala ideju koliko pustolova treba za ubijanje čudovišta na najnižoj razini. Ako je iza tih brojeva nažena riječ "PUSTOLOVINA", čudovište bi trebalo biti korišteno samo u pustolovnom scenariju, a ne u prosječnoj bojevoj igri.

### Oklop:

Postoje dvije vrste oklopa, prirodni i neprirodni. Bodovi urođenog oklopa koje čudovište ima prije davanja dodatnog oklopa su prirodni oklop. Prirodni oklop može biti popravljen čarolijom iscjeljenja (recitira se jednom za svaki bod oklopa, na svakom mjestu, koje se popravljaju). Čudovišta koja se mogu regenerirati mogu obnoviti bod prirodnog oklopa svakih 50 sekundi. Prirodni oklop se također dodaje osobinama oklopa mahnitosti.

Bilo koji oklop ne upisan kao prirodni je, naravno, neprirodan oklop. Neprirodan oklop je oklop na koji smo svi mi već navikli. Verižni oklop i okovana koža su primjeri. Čudovište mora nositi neprirodni oklop da bi dobilo dodatnu zaštitu stvorenu od čovjeka (pogledaj AMTGARD: Priručnik i pravilnik za igru, za detaljan opis neprirodnog tjelesnog oklopa).



Neka čudovišta imaju posebnu vrstu oklopa zvanu neranjivost. Neranjivost je vrhunac zaštite. Svaki pogodak protiv oklopa neranjivosti (bilo udarac rukom, magijska strijela, projektil ili glasovna čarolija) čini jedan bod štete tom mjestu. Magija koja ne oštećuje posebno mjesto (npr. San) čini jedan bod štete trupu. Ovaj odjeljak ustanovljuje koju vrstu štitova, i da li, čudovište može koristiti. Zbog jednostavnosti igre, svi štitovi se koriste jednako kao da ih koriste normalne Amtgardove klase (npr. Ratnik). Da bi čudovište koristilo štit, odjeljak mora određeno ustvrditi da mu je štit na raspolaganju.

### **Napadi:**

Ovaj odjeljak uključuje oružja koja čudovište može koristiti. Bilo koje oružje navedeno kao prirodno (uključivo kandže, repove i slično) smatra se dijelom čudovišta. Bilo koje ne-ručno oružje koje pogađa prirodno oružje daje štetu udu koji ga drži, čak i ako ud simulira rep itd. Čarolija iscjeljenja može povratiti ud i oružje. Čarolije kojima je cilj oružje ne utječu na prirodna oružja (npr. Usijano oružje, Pirotehnika itd.).

Neka oružja su navedena kao bijela oružja. Postoje dvije vrste. Prva vrsta su otrovna. Ona se ponašaju potpuno jednako poput Ubojčine osobine trovanja. Druga vrsta su ta koja čine štetu poput opsadnog oružja. Ta oružja će ubiti osobu kroz njezin štit i/ili oklop jednim udarcem. Samo najjača magija može zaštititi od takvog oružja.

### **Osobine:**

Ova kategorija navodi posebne osobine koje čudovište ima povrh urođenih svom tipu.

Ranjivosti:

Bilo koja specifična ranjivost koju čudovište ima je navedena ovdje.

### **Odora:**

Odora je uvjet za SVE klase čudovišta. Nema odore, nema igre. Dok ova rubrika sugerira kakvu vrstu odore čudovište može nositi, mašta je ključ. Zabavljaj se i nosi odoru za koju ti i Meštar ceha čudovišta smatrate da najbolje utjelovljuje čudovište.

### **Opis:**

Unutra je jednostavna priča o čudovištu.

### **Životi:**

Početni broj života koje čudovište ima. Nemaju sva čudovišta ograničenje na broj života.

### **Razine:**

Ovdje se može naći opis osobina po razinama. Neka čudovišta nemaju razine.

Razine čudovišta se razlikuju od ostalih Amtgardovih razina. Monarh i Meštar ceha čudovišta određuju razinu čudovišta koje se igra u pustolovini. Ako Monarh i Meštar ceha čudovišta dozvole čudovištu igranje u bojevoj igri, razina čudovišta je određena prema količini kredita koje je lik prikupio tijekom igranja čudovišta.

Napredovanje po razinama ide po slijedećem:

1. razina 0-12 kredita
2. razina 13-24 kredita
3. razina 25-36 kredita
4. razina 37-48 kredita
5. razina 49-60 kredita
6. razina 61+ kredita

Tijekom mjeseca je moguće dobiti maksimalno 2 kredita za čudovište. Da bi dobio kredit moraš stvarno igrati čudovište u bojnoj igri ili pustolovini. Igrati možeš bilo koje čudovište na razini koju ti krediti dozvoljavaju (npr. 15 kredita čudovišta ti omogućuju igranje Kostura druge razine ili Andela druge razine itd. u bojevoj igri).

## **VAŽNE PRIPOMENE**

- 1) Barbarska crvena oružja ne utječu na stvorenja koja mogu biti ozlijeđena samo pomoću magije i magičnih oružja.
- 2) Magijske strelice i druge vrste magijskih projektila, mogu zadati štetu stvorenjima koja su otporna na ne-magijsko oružje. Također, bilo koja magija (npr. Začaraj oružje) stavljena na oružje čine oružje magičnim.
- 3) Novo stvorena čudovišta se ne mogu koristiti u među-grupnim igrama bez suglasnosti svih nazočnih monarha.
- 4) Čudovišta su klase, ne rase (Nije dozvoljen Svećenik Gušterolik šeste razine).
- 5) Čudovišta moraju igrati po svim pravilima klase. (izuzetak: čudovišta ne mogu nositi čini osim ukoliko nije ustvrđeno drukčije).
- 6) Svatko tko igra čudovište mora nositi pisanu kopiju pravila tog čudovišta. Ako je čudovište sposobno stvarati druga čudovišta, također mora nositi dovoljno kopija klase za svoje potomstvo.
- 7) Čudovišta ne bi smjela uneravnotežiti bojevu igru i moraju pokazati volju za igranjem uloge.
- 8) Odora mora biti različna i određivati igrano čudovište.
- 9) Pravilnik prethodi svim dodacima za čudovišta i priručnicima u slučajevima nesuglasica.
- 10) Sve čarolije iz Pravilnika koje utječu na igrače utječu na čudovišta na jednak način i obrnuto.
- 11) Čudovište nikad ne može biti korišteno kao materijalna komponenta čarolije, osim ukoliko se izričito ne koristi na taj način u pustolovini.
- 12) Stvorenjima koja trebaju posebne uvjete "za umiranje" nije dozvoljeno dobrovoljno umiranje da bi ubrzala njihovo "vrijeme prolaženja".
- 13) Kada crveno oružje nosi stvorenje kome su sva oružja crvena, oružje je još uvijek crveno (nema posebnih bonusa).
- 14) Ne-magijske čarobne lopte i osobine mogu biti pogođene na isti način kao i njihovi magijski ekvivalenti.
- 15) Čudovište ne može koristiti relikvije osim ukoliko ga ne koristi kao dio pustolovine.
- 16) Ako nisu navedene kao "mistične", osobine čudovišta se smatraju urođenim osobinama klase.

## **STVARANJE NOVIH ČUDОВИШТА**

Listajući kroz stranice Dor Un Avathara, novog priručnika za čudovišta i gledajući sva čudovišta, primjećuješ da su neka nova, neka stara, neka izmjenjena, neka ista. Čekaj malo! Čudovište za koje si bio siguran da je unutra, nije. Što sada? Pa, možeš učiniti dvije stvari:

- 1) Plakati i žaliti se, ili
- 2) Napraviti ga sam.

Ukoliko stvarno želiš, tada plači, ali nitko ne voli plačljivce. Dakle, tvoja druga mogućnost je igranje Amt-boga i stvaranje tog novog stvorenja. Čestitke! Ovo je sjajan način učestvovanja u ne-borbenim aspektima kluba. Dalje, postoje neke opće smjernice koje bi trebalo pratiti ukoliko se odlučiš na stvaranje novog čudovišta. To su smjernice i samo smjernice,



ali će one vjerojatno uvećati tvoje šanse za dovršenje čudovišta, dobar posao, odobrenje od lokalnog ceha čudovišta i prolaz pri Saboru.

Ove smjernice su prilično jednostavne i često zdravorazumske, ali, moraju biti provjerene. Možeš vidjeti da su neke stvari prenesene neposredno iz Amtgard: Priručnik i pravilnik za igru. Ponovo, ovo su stvari koje moraju biti provjerene. I sada, na stvaranje tvog čudovišta.

## Smjernice

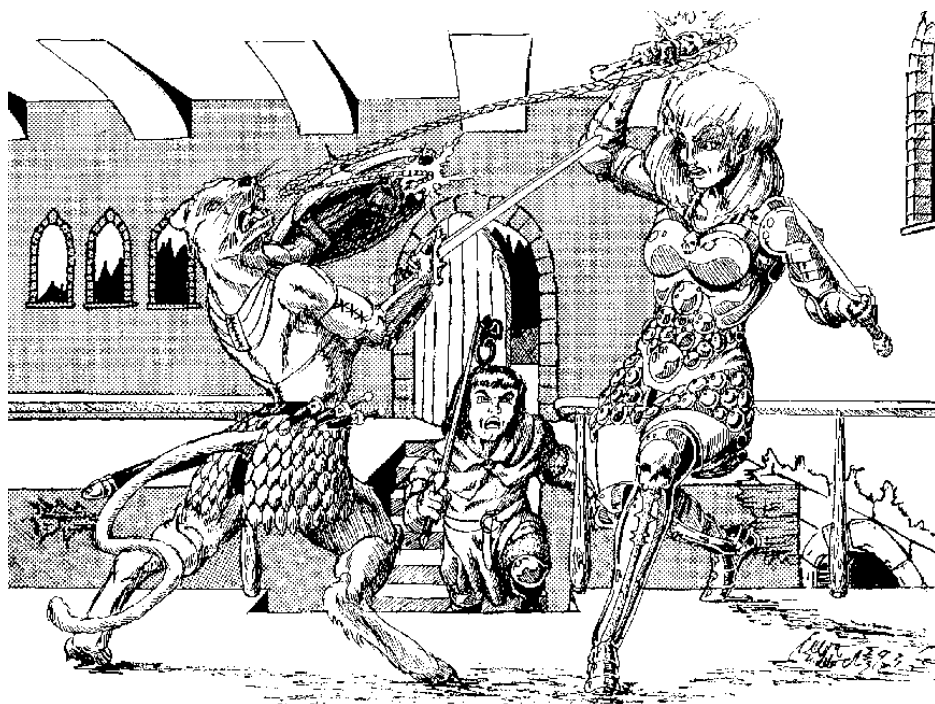
- 1) Slijedi osnovni format. Format je način zapisivanja čudovišta na papir. Format predstavljen u ovoj knjizi je dobar. On omogućuje čisto predstavljanje čudovišta i pokriva gotovo sve. Dobro je organiziran, lagan za čitanje i prepoznatljiv kao osnovni format čudovišta. U slučaju prilaza čudovišta pri Saboru, posjedovanje ovakvog formata će ga učiniti lakšim za dodavanje u priručnik za čudovišta.
- 2) Ne stvaraj čudovište koje bi se lakše moglo igrati glumljenjem jedne osnovne klase. Osnovno, to znači da čudovište trebati biti jedinstveno po sebi. To umanjuje i klasu kojoj je slično, kao i čudovište po sebi, ako je čudovište previše slično klasi. U takvom slučaju, igray klasu i zabavljaj se igranjem uloge. Biti će zanimljivo i tebi i ljudima s kojima igraš. Nadalje, čudovišta pretjerano slična klasi su često odstrjeljena na Saboru zbog sličnosti.
- 3) Ne prepisuj zaštićeni materijal. Ovo je zakučasto. Većina čudovišta nađena u ovoj knjizi mogu biti nađena i u drugim izvorima, bilo u mitovima nekog područja, igrama epskih uloga, filmovima ili knjigama. Imperativ je, iako ti se možda sviđa čudovište iz drugog materijala, učiniti ga u neku ruku jedinstvenim. U slučaju mitoloških čudovišta, možeš ga pokušati učiniti točnim koliko je to moguće. U slučaju čudovišta iz ne-mitološkog materijala, trebale bi postojati određene razlike. Nikad ne koristi posebna imena nađena samo u jednom materijalu. Ovo možda izgleda pretjerano oprezno, ali ne škodi postupiti na taj način.
- 4) Odredi da li će tvoje čudovište biti samo za pustolovine ili će se moći igrati svakog vikenda (naravno, s dozvolom). Ovo će odrediti koliko će stvari čudovište imati. Ovo određuje opću snagu čudovišta i omjer pustolov-čudovište (s koliko bi se prosječnih boraca čudovište moglo boriti). Ako je čudovište posebno moćno, obično ima manje života ili čak samo jedan. Općenito, što je čudovište moćnije, to je veća vjerojatnost da će biti samo za pustolovine.
- 5) Pokušaj ne stvarati nove osobine. Dok određuješ osobine čudovišta, pokušaj pronaći osobine koje su već stvorene i u uporabi. To smanjuje zabune tijekom igranja čudovišta. U nekim slučajevima, nova osobina je opravdana, ali to je rijetkost. Sve osobine bi trebale biti jednostavne obrazložene te ne očekuj samostalno obrazloženje od čitatelja. U osnovi trebao bi uključiti samo kratko objašnjenje što ta osobina simulira. To će pomoći boljem razumijevanju čudovišta i često može učiniti bolji cool izgled čudovišta.
- 6) Pokušaj uravnotežiti snagu čudovišta. Tijekom stvaranja čudovišta provjeravaj njegovu snagu u stalnom poređivanju s osnovnim klasama iste razine. Za osnovno vikend čudovište omjer pustolov-čudovište ne bi smjeo biti veći od 3:1 i općenito ne manji od 1:1. To znači da bi tvoje obično prašinarsko čudovište trebalo biti na osnovi jedan na jedan, ili možda jedan naprama dva protiv većine klasa, na istoj razini. Ako se tvoje prosječno čudovište može nositi s više od tri igrača (iste razine kao i čudovište) istodobno, tada nije prosječno čudovište i trebalo bi biti ili oslabljeno ili učinjeno čudovištem samo za pustolovine.
- 7) Prijavi svoje čudovište lokalnom cehu čudovišta za testiranje u igri. Općenito, kada prijaviš čudovište cehu čudovišta, ceh bi trebao odrediti da li čudovište je ili nije prikladno za Amtgard i stoga prikladno za testiranje u igri, ili da li treba biti prerađeno prije testiranja u igri. Kada i ako je čudovište testirano u igri, netko bi trebao biti posebno zadužen za praćenje čudovišta da bi vidio kako se ono ponaša na bojištu. To je obično sudac, ali također može biti i ne-borbeni član ceha čudovišta koji promatra igre tog dana. Pojedinaac koji prati čudovište trebao bi pribilježiti kako dobro čudovište radi i odrediti da li je čudovište više ili manje moćno nego što je poredno. Čudovište bi trebalo biti testirano u igri nekoliko puta i ako je moguće od više različitih ljudi. Testiranje čudovišta bi trebalo provoditi samo uz odobrenje Monarha, Šampiona i Meštra ceha čudovišta.

- 8) Uvijek budi spreman na prerađivanje svog čudovišta. Čak i ako ceh čudovišta ispita čudovište u igri i odluči da je dobro, čudovište još uvijek treba odobrenje Sabora. Ako ga Sabor odbije, tada to jednostavno znači da treba daljnju preradu. Nemoj se predati i nemoj se frustrirati. Ako je tvoje čudovište doguralo dovdje, tada je prilika da će se malo dodatnog napora i znoja napokon isplatiti.

Slijedeći ove smjernice, trebao bi dobiti prikladno novo čudovište, koje je dobro uravnoteženo i spremno za testiranje u igri, brzo. Zapamti, uvijek koristi zdrav razum. Uvijek igray u duhu igre. Ne koristi rupe ili siva područja u pravilima za dobivanje prednosti na bojištu. AMTGARD: pravilnik i priručnik uvijek ima prednost u slučajevima razmirica.

Konačno, trebao bi uvijek glumiti pri Amtgardu, ali kada igraš čudovište, to je dvostruko važno. Nabavi dobru odoru i uživaj. Sretno igranje čudovišta (ili lov čudovišta).





## STANDARDNA STVORENJA

Ukoliko nije drukčije naglašeno, sve osobine standardnih stvorenja su ne-magične po prirodi. Zbog nemagijske prirode ovih stvorenja, njihove moći ne mogu biti poništene uporabom magije.

### *Mačkolik*

(BL: Terarin)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 1:1

Oklop: do 3 boda.

Napadi: Dva kratka mača, kao kandže ili jedan dugi mač i mlat.

Osobine:

- 1) Praćenje (1/životu), poput osobine izviđača.
- 2) Prikrivenost (1/igri). Reci "Šuljanje" 5x za aktiviranje i mora neprekidno bajati da bi osobina ostala aktivna. Prikrivenost radi poput svećenikovog svetišta. Ne može se koristiti u bazi ili s predmetima igre i negirana je ako Mačkolik drži oružje u ruci.

Odora: Različite leopardove šare i mnogo krzna.

Opis: Mačkolići su rasa mačjih humanoida. Oni su obično vrlo profinjeni u polju za koje se specijaliziraju, bilo u umjetnostima ili različitim pitanjima zanata. Mačkolići su vrlo ponosni na svoj rad. Oni nose

sličnost mnogim velikim mačkama poput lavova i tigrova.

Životi: 3

Razine:

1. Bez dodatnih osobina
2. Otpornost na sve šarmerske čarolije.
3. Prikrivenost (2/igri)
4. Otpornost na čarolije San i Izgubljenost.
5. Može baciti San (1/životu) poput iscjelitelja.
6. Prikrivenost (3/igri).

### *Kentaur*

(BL: Naes)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 2:1

Oklop: može nositi do 4 boda, može koristiti bilo koji štit.

Napadi: Bilo koje ručno oružje i lukovi.

Osobine:

- 1) Vještina s lukom je jednaka strijelcu iste razine, kao što je nabrojeno ispod.
- 2) Praćenje (1/životu) poput osobine izviđača.
- 3) Može nositi 2 čini, (2/igri)
- 4) Zbog mobilnosti Kentaurove konjske polovice, rane nogu su daleko manje učinkovite.
  - A) 1. rana noge nema efekta
  - B) 2. rana noge se broji normalno. Ostale rane udova su smrtonosne.

Odora: Ljudski dio je lagan, ali ostatak će zahtijevati veliku maštu.

Opis: Ova stvorenja su pola konj, pola čovjek, za koju se šuška da je bila stvorena od senilnog starog čarobnjaka, nesvjesnog svojih postupaka. Kentauri su obično neutralni i neustrašivi branitelji svojih domova, posebno protiv nezvanih gostiju.

Životi: 4

Razine:

1. Popravlak luka (1/životu) poput osobine strijelca.
2. 1 omamljujuća strijela, 1 plamena strijela, obje ponovo iskoristive poput strijelca.
3. Plus 1 bod štete sa svim strijelama.
4. 1 oklopno probojna strijala (ponovo iskoristiva) poput strijelca.
5. Praćenje (1/životu) poput izviđača.
6. Prodorna strijela (ponovno iskoristiva) poput strijelca.

### *Hrdava zvijer*

(BL: Chesire)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 1:1

Oklop: 2 boda

Napadi: 2 kratka mača

Osobine:

- 1) Hrdanje (5/životu) poput druidovog rastreskanja. Aktivira se s "Nagrizam taj (metalni predmet)" 2x. Domet 6 metara.
- 2) Bušenje tunela (1/životu, poput čarobnjakovog teleporta).
- 3) Otpornost na okamenjivanje.

Odora: Tunika i plašt boje hrde.



**Opis:** Ovo nezgrapno malo stvorenje je dokazano kao jedno od najnezgodnijih i najproblematičnijih stvorenja za borbu. Uvijek gladno okusa metala, slijedit će one koji ga imaju i do kraja svijeta ako treba, povlačeći se samo ako su ozbiljno pretučeni. Nespretno na nogama, zapanjujuće je brz kopač i stoga sposobno ulaznju i u najsigurnije prostore...

**Životi:** 3

**Razine:** nikakve

## *Smrtonosna sluz*

(DS: Labrynth)

**Tip:** Standardno stvorenje

**P/Č omjer:** 5:1 (PUSTOLOVINA)

**Oklop:** nikakav

**Napadi:** Dva mlata, kao prirodna oružja, također se broje kao ratnikova poboljšana oružja.

**Osobine:**

- 1) Smrtonosna sluz je prilično jedinstveno stvorenje s biološkog stanovišta. Pošto su bez stalnih udova ili organa teško ih je ozlijediti ili zadržati. Kao takvi, pudinzi mogu absorbirati četiri udarca od oružja koja ih mogu ozlijediti, bilo da su plava, crvena ili čak bijela. Ti pogoci mogu biti na bilo kom mjestu. Pogoci udova se zbrajaju ka ukupnom broju, ali ne sprječavaju puding ni na koji način. Tek kada je zadan posljednji udarac puding umire.
- 2) To su jednostavna, bezumna, amorfna stvorenja. Na smrtonosnu sluz ne djeluju nikakve čarolije bez obzira da li su im korisne ili ne, osim: Ledene lopte, Magijske strelice i Kugle poništenja. Različita čini na oružju imaju ograničenu iskoristivost protiv njih (pogledaj otpornost na oružja dolje). Vatrena lopta, Munja, Zaziv munje, Prst smrti, Sudnji dan, Kletva i Uzajamno uništenje uzrokuju po jedan pogodak na puding. Ne mogu biti podjarmljeni i na njih ne utječe Klopka kao osobina ubojice ili izviđača.
- 3) Otpornost na oružje: S nekoliko izuzetaka, obična oružja ne mogu ozlijediti puding. Bilo koje oružje s nekom vrstom začaranosti na sebi zadaje 1 bod štete puding, bez obzira o kojoj vrsti čini se radi ili običnoj šteti koju zadaje oružje. Također, oružje koje nose pomahnitalli barbari će zadati 1 bod štete (oni mlata toliko jako da razbacuju dijelove pudinga na sve četiri strane svijeta), kao i vatrena strijela i ratnikovo poboljšano oružje (ratnici s ovom osobinom se smatraju sposobnima pogoditi ranjive čvorove stvorenja). Bijela oružja (ogromno kamenja itd.) zadaju jedan pogodak puding.
- 4) Otpornost na otrov.

**Odora:** napravi kostim koliko god je moguće amorfan. Dobra ideja je napraviti kostim iste boje kao što je i oružje tako da se stapaju međusobno. Uzevši u obzir amorfnu prirodu stvorenja ogrtači nisu loš izbor (jednom). Za posebanu šaljivost veliki ogrtač s natpisom "Jell-O" (tm) bi mogao uraditi posao.

**Opis:** Smrtonosna sluz je amorfno, ameboidno stvorenje koje se općenito smatra više zastrašujućim zbog nedostatka oblika nego zbog oblika koji bi mogli poprimiti. U veličini varira od samo jednog metra do preko pet metara u promjeru, u bojama od kreda bijele do tamno crne i u prozirnosti od neprozirne do gotovo prozirne. Vrlo primitivna stvorenja, smrtonosni pudinzi nemaju um o kom bi se moglo govoriti, i postoje samo radi jela i reproduciranja, što rade dijeljenjem. Pudinci se pomiču pužanjem i lociraju svoj plijen osjećajući vibracije njegovih koraka. Unatoč strašnoj opasnosti koju ta stvorenja predstavljaju, hrabri (luckasti) katakomblije ih često traže jer se smatra da njihova tijela sadrže obilje neprobavljenog blaga.

**Životi:** 2

**Razine:** nikakve.

## *Stanovnici bezdana*

(MS: Malice)

**Tip:** Standardno stvorenje

**P/Č omjer:** 4:1

**Oklop:** mogu nositi do 3 boda.

**Napadi:** Bilo koje ručno oružje i kratki luk.

**Osobine:**

- 1) Sva oružja koja koriste Stanovnici bezdana se smatraju otvrdnutima, poput isjeliteljeve čini.
- 2) Otpornost na šarmersku i kontrolirajuću magiju.

**Odora:** Crna šminka, bijela brada, te borbena odora u crnoj i sivoj boji.

**Opis:** Oni su jednom bili zlo bratstvo, koje je protjerano iz Vilenjačkih gradova zbog obožavanja zlih bića i bogova; Stanovnici bezdana imaju veliki užitak u uništavanju svega dobrog ili svijetlog.

**Životi:** 3

**Razine:**

1. 1 vatrena strijela (ponovno iskoristiva)
2. Otrovnno oružje (1/životu)
3. Može koristiti mali štit.
4. 1 oklopno probojna strijela (ponovno iskoristiva)
5. Sva oružja se smatraju otrovnima
6. 5 bodova Čarobnjačke magije, do treće razine.

## *Zapetljavajuća masa*

(BL: Naes/Argon)

**Tip:** Standardno stvorenje

**P/Č omjer:** 3:1

**Oklop:** 1 bod.

**Napadi:** 2 kratka mača, smatraju se crvenim oružjem.

**Osobine:**

- 1) Otpornost na Vatrenu loptu i Ledenu loptu.
- 2) Može regenerirati udove nakon 50 sekundi, a munja se ponaša kao instantna čarolija Iscjeljenje, zaliječujući sve izgubljene udove.
- 3) Zapetljavanje poput druida, 2 strelice, s neograničenom uporabom. Može imati ukupno dva zapetljana čovjeka istodobno.

**Odora:** Gomila razderane tkanine.

**Opis:** Ova stvorenja su hrpe trulog povrća, ali unatoč pojavi, ustvari su inteligentan oblik života.

Zapetljavajuća masa je obično visoka između 2 i 3 metra, opseg oko 2 metra i pola metra pri vrhu.

**Životi:** 3

**Razine:**

1. Bez dodatnih osobina.
2. Bez dodatnih osobina.
3. Može nositi onoliko zapetljavajućih strelica koliko to može čudovište, u razumnoj mjeri.
4. 1 dodatni bod oklopa (ukupno 2).
5. Bez dodatnih osobina.
6. Može obnoviti 1 bod oklopa svakih 300 sekundi.



## Div

(BL: RAN)

Tip: Standardno stvorenje

Oklop: po vrsti

Napadi: Bilo koje ručno oružje (broji se kao crveno zbog snage).

Osobine: Divovi dolaze u 4 osnovna tipa:

1) Brdski div: (P/Č omjer 3:1)

- 2 boda prirodnog oklopa.
- Može nositi do 2 boda dodatnog oklopa.
- Može bacati kamenje (poput Barbarina) kao bijelo opsadno oružje (1/životu) ili jedan ponovno iskoristiv kamen kao crveno oružje.

2) Ledeni div: (P/Č omjer 4:1)

- 3 boda prirodnog oklopa.
- Može nositi do 3 boda dodatnog oklopa.
- Otpornost na Ledenu loptu i ostale napade bazirane na hladnoći.
- Može nositi jednu ponovno iskoristivu Ledenu loptu.

3) Vatreni div: (P/Č omjer 6:1)

- 3 boda prirodnog oklopa.
- Može nositi do 4 boda dodatnog oklopa.
- Otpornost na sve napade bazirane na vatri.
- Može nositi jednu ponovno iskoristivu Vatrenu loptu.

4) Titan: (P/Č omjer 7:1) (PUSTOLOVINA)

- 6 bodova prirodne neranjivosti.
- Oružja se računaju kao bijela opsadna.
- Može se kombinirati s Ledenim ili Vatrenim divom za dobivanje otpornosti.

Odora: Brdski: Poput barbarina

Ledeni: Zimska odora, krzno (obično bijelo i/ili plavo).

Vatreni: Ljetna odora (obično crvena i/ili crna). Crvena šminka.

Titan: Što god, često elegantnija verzija gornjeg.

Opsi:

Brdski divovi su visoki 5-7 metara. Spori i jednostavnog uma.

Ledeni divovi su visoki 8-10 metara. Strogi, pesimistični i tihi, sličje vikinžima ali su manje skloni prepadima i pljačkanju. U stvari oni vole samoću.

Vatreni divovi su visoki 8-10 metara. Obitavaju u ognjenom carstvu Muspella i često ignoriraju manje rase, skrećući svoju pažnju na rat protiv Nordijskih bogova. Kako god, postoji jedan zabilježen incident napada Vatrenih divova iz Muspella na Amtgard, tijekom vladavine Kralja Talinora...

Titan: Ovi divovi streme bogovima. Visoki su 25-30 metara. Nordijci vjeruju da su naš svijet stvorili bogovi od tijela Lednog Joten Ymira, a da će ga uništiti vatreni Joten Surtr. Grci pak vjeruju da su titani rođaci bogovima, da titan Atlas drži svijet na svojim plećima i da je titan Prometej dao ljudima vatru.

Životi: 2 (Joten/Titan: 1)

Razine: nikakve.



## Goblin

(BL: RAN)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 1/2:1

Oklop: Može nositi do 1 boda.

Napadi: Bilo koje kratko (ispod 120 cm ukupne duljine) ručno oružje i kratki luk.

Osobine:

- Goli brojevi: svaka osoba igrajući lik goblina ustvari predstavlja broj goblina koji formiraju grupu. Kada goblin umre, igrač mora leći, da bi se podigao nakon 50 sekundi kada drugi goblin preuzima njegovo mjesto. Po razinama je nabrojeno koliko puta goblin može učiniti ovo i ograničen je. Bilješka: Povratnički goblin mora viknuti "Živ!".

Ranjivosti:

- Jedan pogodak u bilo koje neoklopljeno područje goblina ga ubija. Sve rane ubijaju.

Odora: Grube krpe, kožni/krzneni oklop. Zeleno-smeđa šminka.

Opis: Slabiji orkovi ponekad uspijevaju preživjeti zlostavljanja svojeg jačeg roda. Ti manji orkovi, nazivani goblina, naginju kretanju u grupama radi zaštite. Veće, čvršće grupe postoje samo kada su vođene usmjerenom voljom, obično od nekog nadmoćnog jakog pojedinca. Goblina su okrutni, ljubomorni, sitničavi, ambiciozni, sebični i sumnjičavi. Oni mrze sve rase, uključujući ostala Orkovska/Goblinska plemena. Meduplemenski kanibalizam je običaj.

Životi: Pogledaj Gole brojeve.

Razine:

- Goli brojevi (ukupno 8 života).
- Goli brojevi (ukupno 10 života).
- Može koristiti kratki luk ili do srednjeg štita.
- Goli brojevi (ukupno 12 života).
- Goli brojevi (ukupno 15 života).
- Može nositi do 2 boda dodatnog oklopa.

## Grifon

(BL: Terarin)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 4:1

Oklop: 3 boda prirodnog oklopa.

Napadi: 2 kratka mača, kao pandže.

Osobine:

- Letenje, poput čarobnjakove čarolije, aktivirano govorenjem "Ja letim" 5x. Neograničena uporaba.
- Guranje (poput čarobnjakove čarolije) simulira zamah krilima (1/životu).

Odora: Perje i dobra mašta.

Opis: Grifoni su mitološke, polu-lav polu-oraor zvijeri iz Grčke i Rimske literature. Oni su opaki mesožderi, ali radije jedu konjsko meso nego lutajuće putnike.

Životi: 3

Razine:

- Bez dodatnih osobina.
- Može nositi putnika 1/životu tijekom letenja.
- Može iscijeliti samog sebe 1/životu (poput Barbarske osobine).
- Kandže postaju crveno oružje.
- Može nositi do 2 čovjeka tijekom leta, 2/životu.
- +1 bod oklopa (ukupno 4).





## Harpija

(BL: Chesire)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 1:1

Oklop: početno nikakav.

Napadi: 2 kratka mača kao kandže. Jedan kratki mač se smatra otrovnim.

Osobine:

- 1) Letenje (neograničeno).
- 2) Strašenje (2/boju). Strašenje, mora reći "Činim te uplašenim" 3x, doomet 6 m. To će učiniti osobu uplašenom od utvare tijekom 1000 sekundi. Tijekom tog vremena ne mogu napasti utvaru i nastojat će se udaljiti od nje (1/životu).

Odora: Majica ili tunika s pernatim krilima zagasite boje.

Opis: Harpije su ptice najgore naravi. Djelomično ljudi tijelom i umom, imaju vlastite ciljeve i ideje, smatrajući ljude i ostale "bez krilaše" ujedno potrošnima i ukusnima. Nije ih lagano unovačiti i oni koji osiguraju Harpijinu pomoć često shvate da su oni ustvari iskorišteni.

Životi: 3

Razine:

1. Bez dodatnih osobina
2. 1 dodatni bod oklopa.
3. Strašenje postaje dvaput u životu.
4. Oba kratka mača se sada otrovna.
5. 2 boda oklopa.
6. Osobine nošenja dvije čini.

## Kraken

(GS: Vaargard)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 25:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 4 boda (predstavlja голу masu, ne stvarni oklop)

Napadi: Jedan mlat po "pipku". Smatra se crvenim oružjem, jedno bijelo oružje (kljun) koje mora biti dvoručno.

Osobine:

- 1) Neranjivost.
- 2) Otpornost na sve oblike plamena. Kraken je obložen debelom sluzi koja sprječava isušivanje i nudi odličnu zaštitu čak i od magijskog plamena.
- 3) Ne može biti zarobljen ili podjarmljen, magijski ili drukčije (izuzetak Iscjeliteljeva čarolija omamljenje). Kraken je prividno bez mozga i nesposoban za napuštanje svog okoliša.
- 4) Strašenje 2/igri (poput Trola)
- 5) "Krkovi" se mogu boriti nakon smrti poput Barbara neovisno o uzroku smrti (izuzetak - kugla poništenja na "kljunu").
- 6) "Kljun" Krakena je zakvačen na njegovo ogromno podvodno tijelo i stoga nepomičan. Bilo tko ubijen od kljuna se smatra "pojedanim" i stoga ne može biti opozvan ili uskrsnut.

Odora: Tamno zelene halje.

Opis: Kraken je golemo stvorenje, slično lignji koje rijetko pustoši obale svijeta. U rijetkim prilikama kada ih se susretne, mlataraju svojim ogromnim pipcima nadajući se brzom plijenu. Malo je poznato o tim užasima mora osim njihove legendarne snage i teškog uklanjanja kada se pojave.



Bilješka: Krakeni su veliki i kaotični te ih najbolje predstavlja nekoliko igrača ograničenih na udaljevanje unutar 6 metara od kljuna zvijeri: Jednog "kljuna" (jedno oružje, smatra se bijelim) i između 8 i 12 "krakova" predstavljenih pojedincima koji nose crvene mlatove (iako se može koristiti manje ili više krakova ovisno o veličini Krakena (i količini raspoloživog užeta!) Svaka osoba ima oklop jednak ukupnom oklopu datom Krakenu (npr. U slučaju Krakena 1. razine, "krak" ima 4 boda oklopa. Za razliku od normalnih pravila borbe, bilo koji pogodak u "krak" Krakena oduzima 1 bod oklopa. Na primjer - ako je "lijeva ruka" koja ima 4 boda oklopa pogodena u nogu on/ona bi izgubila dio ukupnog oklopa i stoga svedena na 3 boda oklopa. Ako je ista "lijeva ruka" pogodena ponovo, ovog puta u trup, bila bi svedena na 2 boda oklopa i tako dalje. Nakon gubitka svog oklopa i pogibije, dio tijela treba odbaciti svoje oružje i odvojiti se od "tijela".) Kraken je neobičan u Amtgardu jer se NE MOŽE normalno kretati po bojištu. Krakenov "kljun" je nepomičan i sidri svoje "krakove". Kljun je uvijek nepomičan i služi kao referentna točka oko koje se krakovi mogu gibati. Zarobljeni pojedinci se mogu prenesti do "kljuna" za proždiranje.

Životi: 1

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Kamenje: jedan "krak" dobiva sposobnost bacanja okolnih predmeta na napadače. Takvo kamenje se smatra bijelim (poput diva). Ono je obično predstavljeno obilnim "barbarskim kamenjem". Oni mogu biti vraćeni (čak i od ostalih "krakova" ali NE MOGU biti povraćeni ukoliko nisu u granici pokreta zadanoj blizinom kljuna. Bilo koja količina može biti početno na raspolaganju, ali nakon što su bačena van dosega, smatra se da je Kraken bacio sve predmete u dohvat i izabrani "krak" gubi ovu osobinu.
3. Bez dodatnih osobina.
4. Guranje, poput čarobnjakove čarolije, iskoristivo protiv svih protivnika unutar 18 metara od glave. (Ovo predstavlja gibanje ogromnog Krakenovog trupa koje proizvodi velike valove koji potiskuju napadače).
5. Specijalizirani krakovi - Kljun može odabrati 2 kraka koja se mogu slobodno kretati unutar 35 metara.
6. +1 guranje (ukupno 2/životu).

## Gušterolik

(BL: Cheshire)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 2:1

Oklop: 1 bod prirodnog oklopa.

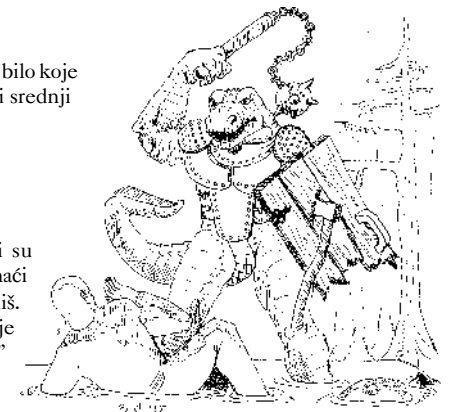
Napadi: Mlat ili Jutarnja zvijezda (koja predstavlja rep) i bilo koje drugo ne bacajuće ručno oružje. Može koristiti srednji štit.

Osobine:

- 1) Rep vrijedi kao crveno oružje.
- 2) Otpornost na otrov.

Odora: Zelena tunika, ako je moguće s ljuskama.

Opis: Gušterolici su opasni, plemenski ljudi koji su prilično primitivni i malobrojni. Može ih se pronaći u svim klimama, ali preferiraju močvarni okoliš. Divljačkog su uma, ali grube tehnologije, što je možda jedina stvar koja spašava "civiliziranije" rase.



Životi: 4

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Otrovnno ne-repno oružje, poput ubijičine osobine, 1/igri.
3. Dodatni bod prirodnog oklopa (ukupno 2).
4. Može koristiti sulice (do 180 cm duljine).
5. Dodatni bod prirodnog oklopa (ukupno 3); Otrovnno oružje postaje 1/životu.
6. Može nositi do 3 boda dodatnog oklopa.

## Mantikor

(DS: The Rogue's Guild)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 2:1

Oklop: 2 boda prirodnog oklopa.

Napadi: 2 kratka mača (jedan može biti otrovan), bodeži za bacanje.

Osobine:

- 1) Letenje (neograničeno, poput čarobnjaka. Može bacati bodeže tijekom leta.
- 2) Otpornost na otrov.

Odora: Žuti bojni kaputić (narančasti ili smeđi) s kožnatim krilima, i brada ili lavlja krinka.

Opis: Prema nekima mantikor je pretapanje između lava i demona, ali bez obzira na njegovo stvarno podrijetlo, mantikor ostaje opak i čvrst protivnik. Velika i moćna, zvijer može uzletiti na svojim kožnim krilima, ima kljove otrovnice i rep prekriven velikim željeznim bodljama koje može bacati na priličnu udaljenost.

Životi: 3

Razine:

1. bez dodatih osobina
2. Strašenje (1 po životu), poput osobine sablasti, predstavlja zaglušujuću riku.
3. Jedan dodatni bod prirodnog oklopa (ukupno tri).
4. Bodeži za bacanje su sada otrovni.
5. Oba kratka mača su sada crvena oružja.
6. Otpornost na šarmersku ili kontrolirajuću magiju, poput svećenika.

## Minotaur

(BL: Cheshire)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 2:1

Oklop: 2 boda.

Napadi: Poput ratnika (isključujući sulice i vezana oružja).

Osobine:

- 1) Ne može biti izgubljen.
- 2) Otpornost na šarmersku ili kontrolirajuću magiju.
- 3) Sva oružja koja koristi Minotaur se smatraju crvenima.
- 4) Praćenje (2/životu) popu izviđača.

Odora: Smeđa tunika i/ili krzno, i smeđa vrpca za glavu ili maska.

Opis: Ova divlja stvorenja iz legende imaju glavu bika i tijelo divovskog čovjeka. Oni su uvijek opasni, nepredvidivi i potpuno nemilosrdni; i samo bi luda izazvala jednog u njegovoj vlastitoj spilji.

Životi: 3



Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. +1 bod oklopa (ukupno 3).
3. Bez dodatnih osobina.
4. Borba nakon smrti (1/životu) poput Barbarina.
5. Otpornost na zapetljavanje i ledenu loptu.
6. Dodatni život (ukupno 4).

## Ork

(BL: RAN)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 2:1

Oklop: 1 bod prirodnog oklopa zbog čvrstine. Može nositi do 2 boda dodatnog oklopa.

Napadi: Bilo koje ručno oružje, kamenje (poput barbarina), sulica ili kratki luk.

Osobine:

- 1) Izliječenje otrova na sebi (poput osobine izviđača), zbog jakog metabolizma, 1/životu.
- 2) Mahitost (poput barbarske osobine) na zadnjem životu.
- 3) Pridobivanje informacija od zarobljene osobe (slično izviđačevoj osobini), mora "mučiti" zarobljenu žrtvu 100 sekundi, 1/igri.

Odora: Gruba odjeća, nepravilan kožni/krzneni oklop. Zeleno siva šminka, životinjske kljove.

Opis: Ova odvratna stvorenja su potomci viljenjačke rase koju je u maglama prošlosti zlo promjenilo i izobličilo. Iako nisu prirodno zli, kulturno i mentalno su predisponirani prema mržnji, pakosti i okrutnosti. Gotovo uvijek im je neudobno i osim tijekom obroka ili bitke, nisu nikad sretni ili smireni. Orkovi su teške građe, s debelom kožom, kratkim nogama i dugim rukama. Imaju groteskna, kljovasta lica i nepravilno izraslo kosu.

Životi: 4

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. 1 dodatni život (ukupno 5).
3. a) borba nakon smrti kada pomahnita (slično barbarskoj osobini).  
b) 1 plamena strijela (poput izviđača), ponovno iskoristiva.
4. Može nositi do 3 boda dodatnog oklopa.
5. Može nositi srednji štit.
6. a) Poboljšano oružje (poput ratnikove osobine) 1/igri.  
b) +1 bod dodatnog oklopa (ukupno 2).

## Pegaz

(BL: Cheshire)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 1:1

Oklop: 1 bod prirodnog oklopa.

Napadi: 2 kratke palice (kopita).

Osobine:

- 1) Letenje, poput čarobnjakove čarolije, aktivirano govorenjem "Ja letim" 5x. Neograničena uporaba.
- 2) Udivljenje, mora reći "Ti si zadržan!" x3. Ovo će osobu preplaviti osjećajem Pegazove ljepote tijekom 1000 sekundi. Tada ne mogu napasti pegaza i nastojat će biti što dalje od njega. (1/životu)
- 3) Otpornost na šarmersku i kontrolirajuću magiju.



Odora: Mnogo bijelog i krila.

Opis: Pegazi su jedna od najljepših i najpoznatijih stvorenja. Ove posebno pametne životinje su tražene od svih dijelova društva iz mnoštva razloga, od kojih nisu svi na pegazovu dobrobit. Općenito odabiru ignoriranje drugih rasa, iako će iz svojih razloga ići uznemiravati Harpije.

Životi: 4

Razine:

1. Udivljenje (1/životu).
2. Može nositi jednog putnika tijekom letenja (1/životu).
3. Udivljenje (2/životu).
4. Čarolija šarm, poput osobine barda (1/igri).
5. Šarm postaje 1/životu.
6. Udivljenje (3/životu).



## Gubavac

(MS: Malice)

Tip: Standardno stvorenje.

P/Č omjer: 3:1

Oklop: nikakav

Napadi: dodirrom ruke.

Osobine:

- 1) Kužni dodir - Bilo tko koga dotakne Gubavac pretvara se u Gubavca tijekom 100 sekundi, osim ako nije zaštićen od bolesti, ili iscjeljen.
- 2) Bilo tko tko ubije ili je ubijen od Gubavca postaje Gubavcem osim ako nije zaštićen od bolesti ili zaliječen.
- 3) Svi Gubavčevi napadi su zaustavljeni Zaštitom od bolesti ili Zaštitom od smrti.

Ranjivosti:

- 1) Iscjeljenje bolesti će pretvoriti Gubavca u seljačkog ratnika koji je toliko zahvalan osobi koja ga je iscjelila da će rado umrijeti za njih tijekom svog života, poput bardskog šarma.

Odora: Ono što bi i inače nosio na bojištu. Kuga se sama dobro krije.

Opis: Ovo su zaraženi ljudi, čiji um je poremećen kugom koju nose. Oni žive samo da bi zarazili druge svojim ludilom i bolešću.

Životi: 5

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Bez dodatnih osobina.
3. Borba nakon smrti 10 sekundi, bilo koji smrtonosni udarac Gubavcu uzrokuje onom tko ga zada pretvaranje u Gubavca za 100 sekundi, ako nije izliječen ili zaštićen od zaraze.
4. Bez dodatnih osobina.
5. Gubavca se više ne može ubiti s 2 pogotka u ud, umrijet će samo ako su svi udovi odsječeni ili sa smrtonosnim udarcem u tijelo.
6. Dodir smrti (1/igri).

## Ljuskar

(SW: Lucas Wyngarde)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 1:1

Oklop: 1 bod prirodnog oklopa i može nositi do 2 ne metalnog oklopa.

Napadi: Bilo koje ručno oružje (može biti crveno ili plavo), plus sulice.

Osobine:

- 1) Zapetljavanje (2/životu), nije ponovno iskoristivo, poput Druidovog zapetljavanja.

Ranjivosti:

- 1) Ubit će ga bilo koji pogodak s Magijskom strelicom ili začaranim oružjem bilo koje vrste. Ovo je zbog predstavljanja Ljuskareve legendarne ranjivosti i nepoznavanja misterijskih znanja.

Odora: Bilo što zeleno, plavo ili tamno zeleno što bi naglasilo boje ovih amfibijskih riba-ljudi. Također, ljuskasti oklop može dodati dodir realizma, kao što bi i uzorak riblje maske (Vidio sam ih, pa postoje). U nuždi, dovoljne će biti i velike šaljive plastične naočale s izbuljenim očima. Radi mnogo grgutavih zvukova. Hodaj prignut kako bi prikazao spor hod tih stvorenja po tlu.

Opis: Ljuskari su barbarska rasa humanoidnih riba. Oni su smrtonosni neprijatelji ljuui i morskog naroda, jer Ljuskari sve što ne mogu pojesti ili uništavaju ili pokoravaju. Ti lovci ribe-ljudi su razvili taktiku zasjede, korištenje podvodnih mreža za zarobljavanje plijena i osnovne vještine u obradi metala.

Životi: 5

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Može nositi dva kamena (poput barbarina) kao oružje za bacanje.
3. Može baciti 1 dodatno zapetljavanje po životu (ukupno 4).
4. Bez dodatnih osobina.
5. Može zapetljati 1 dodatni put po životu (ukupno 4).
6. Može otrovati jedno (ponovno iskoristivo) ručno oružje po životu. Isto kao osobina ubojice.

## Pauk, divovski

(BL: Cheshire)

Tip: Standardno stvorenje

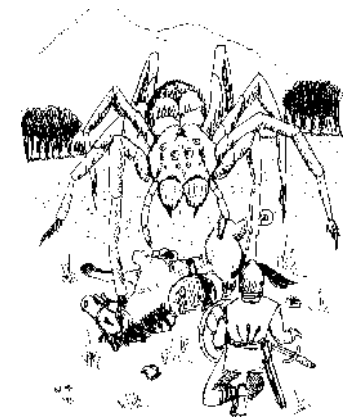
P/Č omjer: 1:1

Oklop: 1 bod prirodnog oklopa.

Napadi: 2 bodeža ili 1 kratki mač.

Osobine:

- 1) 2 zapetljavajuće lopte (poput druidske čarolije) neograničena uporaba.
- 2) Mreža. Ova osobina (ne čarolija) je korištena kao vez bijele tkanine duljine 3 ili manje metara između dvije točke. Oba kraja niti moraju biti zasječena magijskim oružjem ili vatrenom loptom ili munjom, prije nego što može biti uništena. U međuvremenu, svaka osoba koja prijede ili dotakne jednu od ovih niti ostaje zapetljana 300 sekundi ili dok se ne oslobodi, što god dođe prvo. Divovski pauk je otporan na ove niti. Divovski pauk može imati istodobno do 8 niti (početno).
- 3) Otporan na zapetljavanje, čaroliju ranjavanja, i držanje osobe.



4) Otpornost na otrov.

Odorra: Crna tunika s uzorkom mreže na njoj (bez kartonskih kostima molim).

Opis: Veći i inteligentniji od svog kućnog ekvivalenta, divovski pauk je jedno od najopasnijih čudovišta u okolici. Oni su prepređeni, okrutni i često nađeni u grupama s vampirima i čuvarima zamkova.

Životi: 3

Razine:

1. Bez dodatnih odobina.
2. +1 bod oklopa (ukupno 2).
3. Može koristiti 2 kratka mača umjesto bodeža.
4. Otrovnost oštice ubijaju za 50 sekundi umjesto 100.
5. +1 bod oklopa (ukupno 3).
6. Čopor paukova: Zove se izriječkom "Zovem vojsku paukova da te pojedu"x3. Dometa 6 m, žrtva (ako je uhvaćena) biva mrtvom. Sok bubama. Simulira zazivanje svog potomstva da bi ubio protivnika (1/životu).

## Olujni orao

(PV: The Rogue's Guild)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 2:1

Oklop: 2 boda

Napadi: 2 kratka mača (mahanje krilima i pandžama)

Osobine:

- 1) Guranje (Neograničeno) kao ne-magijska verzija čarobnjakove čarolije.
- 2) Vjetar (jednom po životu) poput čarobnjaka.
- 3) Zaziv munje (2/životu), poput druidove čarolije.
- 4) Letenje (neograničeno) poput čarobnjakove čarolije.

Odora: Tamna, pernata tunika ili kaputić.

Opis: Neki kažu da je nebeski orao ukrštanje između vrane i elementarnog neba. Drugi tvrde da je živo utjelovljenje plemenskog duha. Možda su i jedni i drugi u pravu, ali olujni orao ne govori, zaposlen u svom bdjenju nad vjetrovima i olujama. Neki pak kažu da je to Gromovita ptica američkih legendi.

Životi: 4

Razine: Nikakve

## Troglodit

(SW: Lucas Wyngarde)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 2:1

Oklop: 2 (može nositi 2 dodatna boda)

Napadi: Jedno dugo ili dva kratka oružja, sulice

Osobine:

- 1) Smrdljivi oblak (2/životu). Obilježje Trogova društva, je smrad! Oni mogu postaviti vrpce zelene tkanine dugu 18 metara radi obilježavanja svog područja (u koje nitko ne može ući), i to mogu održavati 300 sekundi. Više Trogova može povežati svoje vrpce kako bi složili veće područje. Projektirali još uvijek mogu letjeti kroz oblak.
- 2) Smrdljiva strelica (1/životu), neograničena uporaba. Trogovi mogu baciti 1 zelenu loptu za simboliziranje kapljica neugodnog mirisa. U slučaju pogotka smrdljivom strelicom, događaju se

dvije stvari: meta se tretira kao da je pogođena običnom magijskom strelicom i NITKO osim troglodita ne može prići meti na bliže od 6 metara tijekom 300 sekundi (jer grozno smrdi!).

Odora: Zelena i/ili žuta odjeća za predstavljanje smrdljivog krzna zloglasnih Trogova. Također, peraje su velike u trogloditovom kompletu, peraje glave, leđa, peraje za plivanje/ronjenje (na stopalima). Ljusasti oklop je prikladan. Također, redenici su Trogov modni detalj, pa smeđa ili crna čarapa preko prsa može predstavljati jedan.

Opis: Trogloditi su izdanak izvorne rase Gušterolika. Trogloditi su prilagođeni više vodenom okolišu, što je uzrok nastanku peraja kao velikom ponosu rase. Oni znaju da ih ostali često nalaze odbojnicima i imaju kompleks niže vrijednosti. Ukoliko se s njima odnosi ljubavno, ili pride nenaoružan, trogovi mogu biti sasvim ugodni.

Životi: 4

Razine:

1. Bez dodatnih osobina
2. Zapetljavanje (1/životu) poput druidske čarolije.
3. Bez dodatnih osobina.
4. Može koristiti 1 dodatnu smrdljivu strelicu (ukupno 2/životu).
5. Bez dodatnih osobina.
6. Zapetljavanje (2/životu).

## Bodljozmaj

(BK: Kaboth)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 3:1

Oklop: 2 boda prirodnog oklopa i 2 boda neranjivosti.

Napadi: Dva duga mača koja se smatraju otrovnima i crvenima. Mogu nositi oružja za bacanje koja se smatraju otrovnima.

Osobine:

- 1) Letenje, neograničena uporaba, poput čarobnjakove čarolije.

Opis: Bodljozmajevi su evolucijski precima zmajeva. Poznato je da odnose stoku radi hrane, a sigurno su uzimali i ljude za grickanje.

Odora: Nosi iste stvari kao što bi i sa zmajem ali imaj bodljikavi rep.

Životi: 4

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. 3 boda oklopa.
3. Bez dodatnih osobina.
4. 4 boda oklopa.
5. Bez dodatnih osobina.
6. Jedan dodatni život.

## Jeti (Gnjusni snjegović)

(DS: Egil Njalsson)

Tip: Standardno stvorenje

P/Č omjer: 5:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 1 bod prirodnog oklopa početno (iako ih pogoci obično vrlo razljute).

Napadi: Bilo koja kombinacija 2 kratka mača ili bodeža kao pandže.



Osobine:

- 1) Ledena lopta (poput čarobnjakove čarolije), neograničena uporaba. Broj ljudi koji mogu biti istodobno smrznuti ovisi o razini. Napunjeno govorenjem "Ledena lopta" x5 (napunjeno u bilo kojoj ruci). Predstavlja stvarno moćne snježne grude.
- 2) Lavina: Prirodna osobina za pokretanjem snijega nizbrdo. Lupaj jednom nogom o tlo (druga mora mirovati) dok govoriš "lavina" x10. (Ovo se može učiniti tijekom borbe, ako jedna noga miruje). Svi unutar kruga od 6 metara (prijatelji i neprijatelji) se ponašaju kao da su pogođeni ledenom loptom, nakon što su upali u snježni nanos. (Koriste se standardni načini oslobađanja). Jeti je otporan na svoju vlastitu lavinu, ali ne i na lavine drugih jetija.
- 3) Otpornost na sve napade bazirane na hladnoći (poput ledene lopte i daha bijelog zmaja) osim lavina drugih jetija.

Odora: Bijela odroa; krzno bi bilo zgodno. (Stari svileni šešir i šubara su opcije). Obično ih se nalazi (ako ikako) samo u snježnim, alpskim predjelima.

Opis: Ova stvorenja visokih Himalaja se rijetko vide. Pretežno su teritorijalni, napadajući samo ako je njihova "ledina" ("tundra"?) napadnuta; ali također je poznato da se idu vrlo daleko ako su uznemireni. Jeti je tjelesno vrlo jak i stoji visok između 2.5 (mladi) do 3.5 m (odrasli).

Životi: 3

Razine:

1. 1 ledena lopta i lavina 1/igri.
2. 2 ledene lopte i 2 boda prirodnog oklopa.
3. 3 ledene lopte i lavina 2/igri.
4. 4 ledene lopte i oružja postaju crvena (sirova snaga).
5. 5 ledenih lopti i lavina 1/životu.
6. 6 ledenih lopti i osobina mahovitosti, poput barbarina, na zadnjem životu, uključujući 10 sekundi borbe nakon smrti.



## MISTIČNA STVORENJA

Mistična stvorenja su potpuno jednaka standardnima osim što imaju jednu uobičajenu ranjivost. Zbog njihove ekstremne magijske prirode, čarobnjakove čini antimagija smanjuju razinu čudovišta za jedan (Primjeti, čudovište ne može biti svedeno ispod prve razine). Sve osobine mističnih čudovišta se smatraju magijskima po prirodi.

### Andeoski junak

(BL: Talinor)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 5:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: Dva boda prirodnog, i do četiri boda dodatnog oklopa.

Napadi: Bilo koje ručno oružje i sulice.

Osobine:

- 1) Sva oružja čine 1 bod štete andeoskom junaku (uključujući magijska oružja, relikte i opsadna oružja).
- 2) Otpornost na sve oblike magije, uključujući čini. To utječe i na predmete andeoskog junaka.
- 3) Otpornost na sve vrste držanja i kontrole (uključujući i magijske i ne magijske osobine).
- 4) Sveto oružje 1/životu - Junak mora privezati bijelu tkaninu oko oružja i proglasiti "Sveto oružje" naglas. To daje oružju iste osobine kao i crvenom protiv svih oblika štitova i oklopa (uključujući oklop neranjivosti i oklop poput magije, također protiv poboljšanog štita, začaranog štita i čini zaštita od magije). \*Ovo ne radi protiv relikta (npr. Štita refleksija i Prstena moći). "Sveto oružje" je neuništivo. To je prirodna sposobnost.

Ranjivosti:

- 1) Andeoski junak nije nemrtav i na njega ne utječu čarolije i osobine koje neposredno utječu na nemrtve. Kakogod, andeoski junak je duhovno biće i na njega umjereno djeluje čarolija raskidanja duha (andeoski junak trpi efekte čarolije izgubljenosti tijekom 300 sekundi).
- 2) Andeoski junak ne može napasti dok nije isprovociran.

Odora: Bijela i zlatna tunika ili kaputić preko oklopa. Vidljiv mora biti zlatni feniks na bijelom polju.

Opis: Andeoski heroji su duše vitezova koji su služili svojim gospodrima i bogovima zakona i reda vjerno do smrti, gdje su se pridružili carstvu svojih bogova i postali izabrani prvaci bogova. Ponekad su poslani iz carstva bogova da bi pomogli vjernim smrtnicima u strašnoj nevolji, da bi branili predmet ogromne moći (da bi spriječili njegov prelazak u krive ruke) ili zbog borbe protiv zla koje je preveliko da bi ga ljudska vrsta poništila sama. Andeoski heroji su vrlo rijetki. Općenito se pojavljuju kao veličanstveni vitezovi u sjajnom bijelom oklopu i odori.

Životi: 2

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Dobiva osobinu samoiscjeljenja 1/životu poput Paladinove osobine.
3. Može dati otpornost na magiju 1 osobi s kojom je u tjelesnom dotiru.
4. Osobina iscjeljenja je iskoristiva na sebi ili drugima 2/životu.
5. Uskrnuće 1/životu poput osobine Paladina.
6. 1 dodatni život, ukupno 3.

Bilješka: Samo osoba koja JE vitez može igrati Andeoskog heroja.



## Bazilisk

(BL: Rakasta)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 4:1

Oklop: Jedan bod prirodnog oklopa početno.

Napadi: Kratki mač kao pandže i mlat kao rep.

Osobine:

- 1) Neograničena primjena okamenjujuće strelice. Bazilisk treba samo reći "Okamenjivanje" 5x da bi napunio strelicu. Nema maksimalnog broja žrtava.
- 2) Otpornost na otrov.
- 3) Kratki mač se smatra otrovnim.
- 4) Strašenje, mora reći "Činim te uplašenim" x2, domet 6m. To će osobu učiniti uplašenom od baziliska 1000 sekundi. Ne mogu napasti baziliska tijekom tog vremena i nastojat će ostati dalje od njega. (1/životu).

Odora: Bilo što slično kamenu.

Opis: Bazilisci su veliki gušteri pokriveni kamenom što love sva živa stvorenja. Sve što ne mogu ubiti pretvaraju u kamen.

Životi: 1

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Dobiva otpornost na čarolije san i omamljivanje.
3. +1 na sav oklop. Jedan dodatni život (ukupno 2).
4. Kratki mač postaje crveno oružje.
5. +1 na sav oklop (ukupno 3). Jedan dodatni život (ukupno 3).
6. Mlat je crveno oružje. Dodatnih +1 na sav oklop (ukupno 4).

## Šumski patuljak

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 1:1

Oklop: 1 bod prirodno, zbog veličine i brzine.

Napadi: Ili bodež ili kratki mač.

Osobine:

- 1) Može baciti slijedeće čarolije: Letenje (po razinama), Krug zaštite (2/životu) i Teleport (1/životu) sve poput čarobnjakovih. Izgubljenost (po razinama) poput iscjeliteljeve čarolije. Otporni na ledenu loptu su usporeni na šetanje tijekom 50 sekundi: oni nisu zamrznuti, ali još uvijek moraju izraditi svoj put iz snježnog nanosa.
- 2) Može se stopiti sa šumskom pozadinom izgovarajući "Oh šumo saktij i zaštititi me" x2. To je patuljkova osobina korištenja svoje veličine i brzine da bi pobjegao u šumu. Patuljak mora ostati na 18 m od drveta. Patuljak "nestaje" nakon kompletiranja i može se ponovno pojaviti nakon najduže pet minuta. Za vrijeme trajanja patuljak mora ostati na 18 metara od drveta i mora reći "Šumo pusti me" x2 za ponovno pojavljivanje. Ovo se koristi neograničeno.
- 3) Može nositi dodatni oklop, ali samo ako nije velik, ili napravljen od metala i ne može biti više od 3 boda.

Odora: Slična izvidačevoj.



Opis: Malo (50 cm) stvorenje koje je daleki rodak vilenjaka i malika. Obično su vrlo sramežljivi i oprezni pred strancima, ali mogu pomoći ako se s njima dobro odnosi. Imaju zašiljene uši i dugačke zašiljene noseve. Kao stvorenja šume, obično nose smeđu i zelenu odjeću i ostale zemaljane tonove.

Životi: 3

Razine:

1. Letenje (1/životu), Izgubljenost (1/životu).
2. Bez dodatnih osobina.
3. Izgubljenost (2/životu).
4. Letenje (2/životu).
5. Izgubljenost (3/životu).
6. Letenje (neograničena uporaba).

## Gospodar tame

(BL: izvorni stvaralac nepoznat - ovo izdanje Talinor)

Tip: Magijsko stvorenje

P/Č omjer: 2:1

Oklop: poput klase koja se igra.

Napadi: poput klase koja se igra.

Osobine:

- 1) Igra se normalna klasa s dodatnim osobinama Gospodara tame. Igra se samo do razine klase koja je već postignuta i mogu se koristiti sve osobine te klase. Zbog ovog razloga, Gospodar tame nema napredovanje po razinama.
- 2) Ograničena regeneracija - Gospodar tame ima ograničenu moć regeneracije. Može se regenerirati iz smrti za 100 sekundi. Gospodar tame ne može regenerirati rane. Gospodar tame se ne regenerira od magijski povezane smrti već mora odmah otići natrag do svoje baze i odmah se vraća u život.
- 3) Stvaranje sluge - Gospodar tame mora uzeti protivnika (živog ili mrtvog, Gospodar tame preferira mrtvog), podjarmljivanjem ili odvlačenjem leša do svoje jazbine. Jednom kada se nađe tamo, protivnik može postati sluga u družbi Gospodara tame ili ispasti iz igre. Postajanje slugom je trajno i ne može se povratiti.

Bilješka: Gospodar tame nije nemrtav ali njegov sluga je. Sluga mora igrati ostatak svojih života u družbi Gospodara tame. Sluga igra te živote poput klase koju je igrao prije zarobljavanja. Na slugu utječu čarolije koje ujčeću na nemrtve s izuzetkom čarolija koje negiraju nemrtvost.

Ranjivosti:

- 1) Gospodar tame nema stvarne ranjivosti, već bi trebao kada je god to moguće biti ubijen magijom tako da se mora vratiti nazad do svoje baze da bi se vratio u život.
- 2) Ako Gospodar tame igra klasu magijskog korisnika, njegove čarolije se troše normalno.

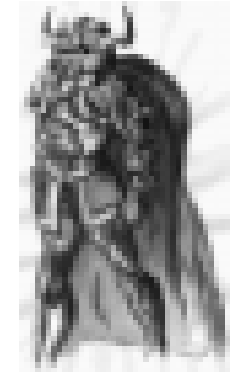
Odora: Gospodara tame se načelno ne može razlučiti od drugih učesnika, ali da bi ga se moglo razlikovati, mora imati veliku crnu vrpcu ili povez na ruci. Također bi ga trebalo najaviti na početku scenarija. Glasno, nerazumljivo, zlo mumljanje je prigodno za Gospodara tame i sluge.

Opis: Gospodari tame su posebno zli pojedinci. Oni žele vladati svijetom i imaju sredstva za ostvarenje tog cilja. Gospodari tame izlučuju auru zla (Zapamti, igranje zlog lika ne znači biti š..ak na igralištu). Općenito uzevši, Gospodari tame se teško razlikuju od ostalih pojedinaca civiliziranih rasa. Inače, oni ponekad brbljaju sami sa sobom o tome kako su zli i kako će preuzeti vlast nad svijetom.

Životi: Neograničeno.

Razine: Nikakve.

Bilješka: Gospodar tame je čudovište namjenjeno određenom scenariju (npr. Scenarij Gospodara tame) i ne bi trebao biti korišten van njega. Scenarij Gospodara tame je općenito usmjeren ka pobjedi družbe Gospodara tame i njegova moć to općenito odražava. Gospodar tame i njegovi sluge se moraju identificirati kao Gospodar tame ili sluge kada ih se to pita.



## Andeo

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje.

P/Č omjer: 2:1

Oklop: 2 boda.

Napadi: Mačevi i štitovi, poput ratnika.

Osobine:

- 1) Iscjeljenje (1/životu) poput iscjelitelja. Andeo može koristiti svoje Iscjeljenje i Popravak samo na drugima, a ne na sebi.
- 2) Popravak (1/igri) poput iscjelitelja.
- 3) Udivljenje, mora reći "Ti si zavidljiv!" x3. Ovo će osobu preplaviti osjećajem Anđelove ljepote tijekom 1000 sekundi. Tada ne mogu napasti anđela i nastojat će biti što dalje od njega. (1/životu)
- 4) Teleport (1/životu) poput čarobnjaka.
- 5) Letenje (neograničeno) poput čarobnjaka.

Odora: Krila i bijela anđeoska odjeća.

Opis: Ova blještava stvorenja su održavatelji reda i dobra, uvijek podržavajući one koji su čisti i nevini u prirodi i životu. Ponekad se pojavljuju poput kugle sjajne boje, ali obično kao visoki humanoidi, s velikim bijelim krilima.

Životi: 3

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Teleport (2/životu).
3. Bez dodatnih osobina.
4. Poravak postaje 1/životu.
5. Iscjeljenje (2/životu).
6. Udivljenje (3/životu) i dobiva mogućnost korištenja jednog svog iscjeljenja na sebi (1/igri).

## Zmaj, osnovni

(BL: RAN)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 8:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 5 bodova neranjivosti

Napadi: Pandže, dva bijela kratka mača.

Osobine:

- 1) Letenje, slično čarobnjakovoj čaroliji ali ne-magijska neograničena uporaba (pogledaj Pegazov opis).
- 2) Vatrena lopta, slično čarobnjakovoj čaroliji ali ne magijska (Zaštita od magije neće pomoći) neograničena uporaba.
- 3) Može bacati čarolije poput čarobnjaka iste razine, pandže se ne računaju protiv magijskih bodova.

Odora: Odora ili oklop sa sugestijom na ljuske.

Opis: Zmajevi su lukava i okrutna stvorenja s razumom i magijom. Ništa ne zadovoljava zmaja više od uništenja kraljevstva, pljačkanja svog njegovog blaga na jedno mjesto i gnježđenje na gomili stoljeće ili dva.

Životi: 1

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. +1 bod neranjivosti (ukupno 6)



3. +1 život (ukupno 2)

4. +1 bod neranjivosti (ukupno 7)

5. +1 život (ukupno 3)

6. +1 bod neranjivosti (ukupno 8)

## Zmaj, kromatski

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 8:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 4 boda. Do 8, na višim razinama.

Napadi: 2 bodeža ili kratka mača kao pandže, smatraju se bijelim opsadnim oružjima.

Osobine:

- 1) Sav oklop se smatra neranjivim, poput druidske kamene kože. Primjeti, da je ne magijski i ne može se raspršiti.
- 2) Može bacati slijedeće čarolije: Raspršenje magije (po razinama) poput čarobnjaka i Popravak (3/životu) poput iscjelitelja.
- 3) Neograničena upotreba zmajevog daha. Vrsta daha je određena vrstom zmaja koji se igra.

Odora: Ljuske i oklop.

Opis: Jedno od najljepših, ali i najstrašnijih stvorenja što postoje, zmajeve obično susreću samo nepromišljeni ili nesretni. Ove velike zvijeri se nalaze u svim klimama, skupljajući velike gomile blaga na kojima spavaju, ili love. Oni su različite boje, ovisno od vrste i svaka ima svoju vlastitu osobnost. Naginju eliminiranju svakog tko uđe na njihovo područje, bilo svjesno bilo slučajno, pa se smatra razboritim ne napadati ih. Ove zvijeri su tako velike i surove da se smatra pravim pothatom ubiti jednu.

Tipovi zmajeva:

Crni zmaj: Ovi zmajevi koriste Kuglu poništenja. Mora izjaviti "Kugla poništenja" x3 prije bacanja crne lopte.

Azurni zmaj: Ovi zmajevi koriste munju, poput čarobnjakove čarolije. Mora izjaviti "Munja" x3 prije bacanja žute lopte.

Smaragdni zmaj: Ovoj vrsti zmaja pripada Smrtonosni oblak, koji truje cilj pri dodiru s osobom ili bilo čime što drže, sa samo 50 sekundi do smrti.

Grimizni zmaj: Ovaj zmaj puše vatru, poput čarobnjakove vatrene lopte. Mora ustvrditi "Vatrena lopta" x3 prije bacanja crvene lopte. Pripazi, Anti-Paladini i Paladini su otporni na ovu vatru.

Opalni zmaj: Ovi zmajevi koriste oružje s ledenim dahom, poput čarobnjakove Ledene lopte. Pripazi, samo barbari su otporni na ovu ledenu loptu.

Životi: 1



Razine:

1. 4 boda prirodnog oklopa.
2. Raspršenje magije (1/životu).
3. Raspršenje magije (2/životu).  
+1 bod prirodnog oklopa (ukupno 5)
4. +1 bod prirodnog oklopa (ukupno 6)  
Može bacati slijedeće čarolije:  
Brušenje/Batina (2/igri)  
Govor mrtvima (1/igri)  
Glasnik (neograničeno)  
Guranje (1/životu) kao zamah krilima  
Sve kao čarobnjakove čarolije istog naziva.
5. Raspršenje magije (3/životu)  
+1 bod prirodnog oklopa (ukupno 7)  
Letenje (neograničeno) popu čarobnjakove čarolije.
6. Raspršenje magije (4/životu)  
+1 bod prirodnog oklopa (ukupno 8).

## Šumska vila

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 2:1

Oklop: početno nikakav.

Napadi: Jedan budež.

Osobine:

- 1) Pričest (neograničeno) poput druida.
- 2) Može bacati slijedeće čarolije: Iscjeljenje (neograničeno) poput iscjeljitelja, pokoravanje (3/životu) poput čarobnjaka.
- 3) Šumska vila mora objaviti svoje matično drvo sucu i ne može biti konačno uništena dok joj nije uništeno matično stablo.
- 4) Dodatne osobine se stječu kasnije.

Odora: Zavodnička odjeća s lišćem i grančicama.

Opis: Ova stvorenja su predivni, vragolasti šumski duhovi. O njima je malo poznato, osim što vladaju moćnom magijom i uvijek traže visoku cijenu za svoju pomoć. Cijena je obično atraktivan pripadnik suprotnog spola, koji je rijetko kad ponovno viđen.

Životi: 3

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. 1 bod oklopa.
3. Može bacati Usijano oružje i Iskrivljeno drvo (1/životu) poput druidskih čarolija istog naziva.
4. Bez dodatnih osobina.
5. Usijano oružje i Iskrivljeno drvo (2/životu).
6. +1 bod oklopa (ukupno 2).



## Elementali

Elementali su stvorenja izašla iz elementarnih ravni. Mogu ih zazvati Arhmazi ili Veliki Druidi (obojica na 6. razini) s posebnom dozvolom Meštra ceha čudovišta, Monarha i Premijera. Zazivanje elementala je slično stvaranju Golema. Za dovođenje jennog u ovu dimenziju, magijski korisnik mora potrošiti 3 čarobna boda od 4. do 6. razine (znači 3 boda s 4., 3 boda s 5. i 3 boda sa 6. razine). Jednom zazvan na ovu ravan, elemental je neustrašiv borac, i odan sluga svog zazivača, ali se može raspršiti potpuno na svoju ravan, korištenjem jednostavne magije, imenovane kasnije u opisu elementala. Postoje 4 opća tipa elementala (Zrak, Zemlja, Vatra i Voda) i iako nijedan nije nikad viđen u Burning Landu, vođeni elementali su uobičajeni u Mystic Seasu i Wetlandsu.

Bilješka: elementali nemaju razine.



### Elemental, Zrak

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje.

P/Č omjer: 3:1

Oklop: 2 boda.

Napadi: 2 kratka mača, smatraju se sjekućim vjetrom njihovih ruku.

Osobine:

- 1) Teleport (2/životu) poput čarobnjaka.
- 2) Zaziv munje (2/životu) poput druida.
- 3) Guranje (neograničeno) poput čarobnjaka, može biti bačeno tijekom kretanja. Ovo je osobina "guranja" velikim zapuhom vjetra.
- 4) Otpornost na sve čarolije Vatre i Munja i one koje šarmiraju, kontroliraju ili zadržavaju. Izuzetak: Ledena lopta.
- 5) Može ih udariti samo magijsko oružje i mahniti barbari.
- 6) Otpornost na otrov.

Ranjivosti:

- 1) Zračni elementali se mogu poslati nazad u svaju ravan postojanja jednostavnom čarolijom Vjetar.

Odora: Tanki zavjesica.

Opis: Ova stvorenja su dovedena iz elementarnog zraka. Izgledaju ili kao lijevkasti vjetar ili kao prozirni humanoidi u svijetloj, zračnoj odjeći. Vrlo su inteligentni i spremni na slušanje svog zazivača.

Životi: 3

### Elemental, zemlja

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 3:1

Oklop: 2 boda.

Napadi: Dva čekića, smatraju se crvenim oružjem. To su masivne šake elementala.

Osobine:

- 1) Teleport (neograničeno) poput čarobnjaka. Zemljani elementali mogu nositi svog zazivača pri teleportiranju (1/životu).
- 2) Mogu pretvoriti Meso u kamen, na isti način kao i druidska čarolija istog naziva (1/životu). Mora reći "Kamen"x1 pri dodiru s protivnikom, s oružjem ili rukom.
- 3) Bilo koji oblik Okamenjivanja ili Mesa u kamen, iscjeljuje izgubljene udova i popravljiva oklop.
- 4) Otpornost na otrov.



Ranjivosti:

- 1) Pretvaranje kamena u meso će potpuno poništiti elementala, protjerujući ga s ove ravni, za ostatak njegovih života.

Odora: Tamno smeđa i crvena. Ako se stvarno želiš uživiti, prekrij se blatom.

Opis: Ovo su masivna bića od krute, animirane zemlje i kamena, koja su dovedena u ovu ravan iz ravni zemlje. Potpuno su poslušni svom zazivaču.

Životi: 3

### **Elemental, vatra**

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 3:1

Oklop: 2 boda

Napadi: Jedan mač i kratki luk.

Osobine:

- 1) Kad god je elemental udaren, oružje kojim je udaren dobiva efekte Usijanog oružja, poput čarobnjaka, s dva izuzetka: Plamena oštrica i Plameni mač.
- 2) Pirotehnika (2/životu) poput čarobnjaka.
- 3) Bilo koji mač koji koristi elemental smatra se s plamenom oštricom poput druidske čarolije i sve strijele se smatraju plamenim strijelama poput strijelca.
- 4) Otpornost na sve oblike magije, osim baziranih na vatri i ledu. Vattrena čarolija će iscjeliti sve udove i popraviti sav oklop, a ledena lopta djeluje kao Protjerivanje.
- 5) Otpornost na otrov.

Ranjivosti:

- 1) Ako je vatreni elemental pogoden ledenom loptom 5 puta u jednom životu, tada je protjeran iz ove ravni ostatak svojih života.

Odora: Plameno crvena, narančasta i žuta.

Opis: Ovi elementalni dolaze iz ravni vatre. Oni se pojavljuju kao veličanstveni humanoidi, što nose veliki mač i tobolac plamenih strijela koje vise s njihovog ramena, napravljenih od plamena. Nisu uvijek pouzdani sluge, ali nikad neće napasti svog zazivača.

Životi: 3

### **Elemental, voda**

(MS: Malice)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 4:1

Oklop: 2 boda

Napadi: 2 mlata, smatraju se crvenim oružjima.

Osobine:

- 1) Val (neograničeno), slično čarobnjakovoj čaroliji Vjetar, izjavljuje "Val" x3, što simulira nalet vode, poput morskog vala.
- 2) Teleport (2/životu) simulira upijanje elementala u zemlju i pojavljivanje drugdje.
- 3) Udvajajući stisak (1/životu) Elemental mora dotaknuti osobu i reći "Davljenje" x1. Osoba je mrtva, jedino će neranjivost zaustaviti ovo. Može se produžiti kroz mlato.
- 4) Otpornost na sve oblike magije, osim onih baziranih na vatri i ledu. Ledena lopta iscjeljuje izgubljene udove i popravljiva sav izgubljeni oklop, dok čarolije bazirane na plamenu djeluju kao



čarolija protjerivanja.

- 5) Plamena oštrica će se ugasi ako udari vodenog elementala.

- 6) Otpornost na otrov.

Ranjivosti:

- 1) Udaren ili uhvaćen u plamenu čaroliju 5 puta u jednom životu, elemental će biti raspršen ostatak svojih života.

Odora: Plava tekuća odora i vodeni pištolj ne škodi.

Opis: Iako rijetki u ostalim kraljevstvima u izobilju su u Mystic Seasu i Wetlandsu. Masivni, živi valovi, elementalni su promjenjivi poput tvari od koje su napravljeni. Oni su nestalna stvorenja i teže krivom razumijevanju zapovijedi, u djetinjem, literarnom smislu.

Životi: 3

### **Van dimenzionalno biće**

(GS: Vaargard)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 7:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 4 boda

Napadi: 2 kratka mača, tretiraju se kao crveno oružje ili bilo koje oružje poput ratnika.

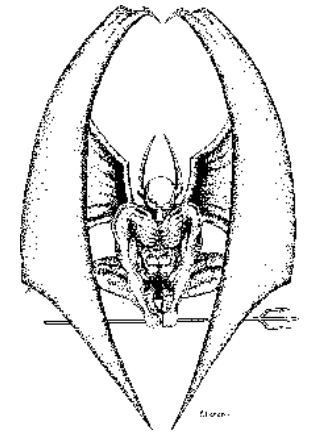
Osobine:

- 1) Neranjivost, ali mora odabrati nešto od slijedećeg na što se neranjivost ne odnosi: vatru/elektricitet, hladnoću (npr. ledena lopta se ponaša kao munja), oružja s oštricom (uključivo strijele i oružja za bacanje), tupa oružja, ili bilo koji sličan čest način napada kao što je dogovoreno s Mešтром pustolovine, Mešтром sudačkog ceha i/ili Mešтром ceha čudovišta. Treba primjetiti da zbog osobine broj 7, neke od tih ranjivosti mogu biti manje efikasne nego ostale i trebaju biti uravnotežene da bi odgovarale čudovištu koje će se vjerojatno sresti.
- 2) Kletva (poput čarolije čarobnjaka 4. razine) jednom po životu.
- 3) Zbunjenost (poput čarolije druida 3. razine) do tri puta po životu (pogledaj razine) osim barbara na koje utječe poput ratnika.
- 4) Letenje (poput čarolije čarobnjaka 5. razine neograničene uporabe).
- 5) Raspršenje magije (poput čarolije čarobnjaka 3. razine) tri puta po životu.
- 6) Strašenje, treba reći "Činim te uplašenim" x3. Ovo će učiniti osobu uplašenom od bića tijekom 1000 sekundi. Ne mogu napasti biće tijekom tog vremena i nastojat će ostati što dalje od njega (1/životu).
- 7) Otpornost na sve čarolije 2. razine ili više osim onih koje spadaju u izabranu kategoriju pod 1.

Odora: Crvena tkanina, rogovi i vile.

Opis: Van dimenzionalna bića dolaze toliko oblika koliko imaju imena: demoni, vragovi, demončići, Veliki Stari i slična imena koja su mitološki primjeri užasnih oblika života što dolaze iza carstva iza ovog našeg. Njihove moći su bezbrojne i oblici su im užasni za izdržati, ali unatoč svom njihovom užasnom sjaju, ova stvorenja su određena za uništenje od snaga svijetla. Rijetko kad dva bića imaju iste moći ali izgleda da svi imaju istu stvar zajedničku: izgleda da privlače heroje na sebe. Uobičajeno, Bića žele uništiti one koji ih traže, ali konačno šampion će sasjeci nečisto stvorenje. Broj onih koji su ubili demona je malen, ali zbog njihovog uspjeha, bića ostaju rijetkost ograničena na Pjesme iz legendi i svade kavanskih hvalisavaca.

Životi: 1



Razine:

- 1) Zbunjenost (1/životu) i Strašenje (1/životu).
- 2) Pirotehnika (poput čarolije čarobnjaka 4. razine) 1/životu ili Krada života (poput Anti-paladina) 1/životu ili Otpornost na ne magijska oružja.
- 3) +1 Zbunjenost (2/životu) i +1 Strašenje (2/životu).
- 4) Zaštita od projektila (poput čarolije čarobnjaka 3. razine) 1/životu ili Pokoravanje (poput čarolije čarobnjaka 3. razine) ili osobina regeneracije izgubljenih udova nakon pedeset sekundi.
- 5) +1 Zbunjenost (3/životu) i +1 Strašenje (3/životu).
- 6) Oružja se ponašaju kao bijela opsadna oružja ili Kugla poništenja (1 lopta/neograničeno) ili Slaboumnost (poput druida 6. razine) 3/životu.

Bilješka: Van dimenzionalna bića su potencijalno možda najmoćnija stvorenja u zapisima zbog svojih prirodnih osobina; činjenica, da je na višim razinama teško predvidjeti za što je pojedino van dimenzionalno biće sposobno i osobina da se na višim razinama "sašije" prividno neuništivo čudovište. Stoga, preporučljivo je da samo igrači viših razina sa iskustvom u korištenju magije ili igrači čudovišta prikazuju ova bića i da ga se koristi samo protiv vrlo iskusnih igrača. Ovo čudovište je posebno napravljeno kao izazov za igrače više razine koji znaju slabosti svakog čudovišta kojeg bi obično susreli.

## Gargojl

(BL: Rakasta)

Tip: Mistično stvorenje

P/C omjer: 3:1

Oklop: 2 boda neranjivosti.

Napadi: 2 kratka mača (oba su crvena oružja) i kamenje (poput barbarina).

Osobine:

- 1) Letenje dvaput u životu (može nositi jednu mrtvu žrtvu). Pogledaj Pegaza.
- 2) Raskini duh (2/životu) prikazuje proždiranje mrtvacu. Može se koristiti samo u jazbini.
- 3) Čarolija Popravak iscjeljuje rane.

Ranjivosti:

- 1) Pretvaranje kamena u meso će ubiti gargojla.
- 2) Gargojl mora imati jazbinu u koju odnosi žrtve.
- 3) Gargojlov kamen se može koristiti samo tijekom letenja.

Odora: Tamno siva i krila slična šišmiševim.

Opis: Animirani kip, gargojl je opak, pronalazeći izvanredno zadovoljstvo u mučenju onih čije je meso slabije nego njihova kamena koža. Nalazi ih se u svim bojama prikladnim kamenu i imaju krila.

Životi: 1

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Stapanje s kamenom (1/životu). Reci "Neka me ovaj kamen skriva i zaštiti" x2 unutar 18 metara od kamenog zida bilo koje vrste veličine čovjeka i Gargojl se teleportira k tom kamenom zidu (slično čarobnjakovoj čini Teleport).
3. Letenje postaje neograničeno.
4. Dobiva dodatni život, za ukupno dva i jedan bod neranjivosti (ukupno 3).
5. Stapanje s kamenom postaje dvaput po životu). +1 život (ukupno 3).
6. Raskini duh postaje neograničeno (pogledaj gore).



## Golemi

Golemi su ogromna bučna stvorenja stvorena moćnom drevnom čarolijom, poznatom samo nekolicini Arhimaga. Šuška se da je formula za stvaranje golema sadržana u Drevnim Svescima Magova. Pod posebnim okolnostima, arhimag (6. razina) može stvoriti ova stvorenja žrtvovanjem magijskih bodova (jednakomjerno podjeljene na bodove 5. i 6. razine) da bi zazvao golema. Cijena čarolije se nalazi u zagradi do imena određenog golema. Primjer je Glineni golem, koji treba 4 boda za stvaranje (2 boda od čarolija 5. razine i 2 boda od 6. razine).

Bilješka: Za goleme ne postoje razine. Golemi su vrlo moćna stvorenja i trebali bi biti dozvoljeni samo u posebnim igrama i pustolovinama. Svi golemi imaju samo jedan život i ne mogu biti uskrsnuti nikakvim sredstvima.

### Golem, Meso (2)

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje

P/C omjer: 3:1

Oklop: 1 bod

Napadi: 2 ne vezana mlata, smatraju se šakama.

Osobine:

- 1) Otpornost na sve oblike magije, magijska oružja čine normalnu štetu.
- 2) Čarolije bazirane na vatri i hladnoći se ponašaju kao čarolija Držanja osobe.
- 3) Munja se ponaša kao čarolija Iscjeljenje i Popravak.
- 4) Može uzeti zarobljenika i odnesti ga natraga k čarobnjaku. Zarobljenik može biti "žrtvovan" da bi se zaliječile rane na golemu.

Odora: Pokušaj izgledati poput Frankensteinovog čudovišta.

Opis: Ova čudovišta sličje Frankensteinovom čudovištu, jer su komadi mesa i kosti pokrenutih magijom.

Životi: 1

### Golem, Glina (4)

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje

P/C omjer: 3:1

Oklop: 2 boda

Napadi: 2 mlata, smatraju se masivnim šakama.

Osobine:

- 1) Otpornost na sva oružja s oštricom.
- 2) Otpornost na sve oblike magije, magijska oružja čine normalnu štetu.

Ranjivosti:

- 1) Rapršenje magije ili pirotehnika će uzrokovati golemovu smrt.

Odora: Zemljani tonovi i smeđa šminka.

Opis: Ova stvorenja su masivni drveni okviri pokriveni glinom i pokrenuti magijom.

Životi: 1

## Golem, Strašilo (4)

(BL-DS: Cheshire i Labyrinth)

Tip: Magijsko stvorenje (Golem)

P/Č omjer: 3:1

Oklop: 2 boda prirodnog oklopa.

Napadi: 2 kratka, ne vezana oružja ili jedno dugo oružje ili oružje na motci.

Osobine:

- 1) Strašilo ne može biti ozlijeđeno projektilnim oružjima, izuzimajući plamenu strijelu i opsadna oružja.
- 2) Strašenje 4/životu. Strašilo mora reći "Činim te uplašenim" x 3. Domet 6 m. Ciljani igrač ne može napasti strašilo 1000 sekundi.
- 3) Otpornost na svu magiju koja šarmira, kontrolira ili zadržava.
- 4) Otpornost na magiju smrti.
- 5) Magijska oružja (izuzimajući plamenu oštricu i Plameni mač) čine normalnu štetu.
- 6) Strah 1/životu. Strašilo počinje bajati riječ "Strah" ponovo i ponovo i ne može imati oružje u ruci. Tijekom bakanja, nitko ne može prići bliže od 6 metara i nitko ne može preduzeti nikakvu akciju protiv njega. Kako god, na strašilo mogu utjecati opći bojni utjecaji. Zazivač, tijekom bakanja, ne može prići na manje od 6 metara od baze ili predmeta igre.

Odora: Poderana stara košulja ili tunika i maska. Slama što viri iz odore je zgodan detalj.

Opis: Ovi golemi su jedan od najstarijih oblika čuvara, korištenih od seoskih šamana kao čuvara usjeva i polja. Određeni bacači čarolija su otkrili da ove hrpe slame, ako im se udahne magičan život, mogu biti sposobne za strašenje i drugih stvari osim ptica.

Životi: 1

Razine: Nikakve

Bilješka: Strašilo se smatra golemom, i poput ostalih golema, može biti napravljen samo od visokog maga koji plati određen broj magijskih bodova (u ovom slučaju 4) od čarolija 5. i 6. razine.

## Golem, Stijena (6)

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 3:1

Oklop: 3 boda.

Napadi: Jedan dugi mač, smatra se crvenim oružjem.

Osobine:

- 1) Može baciti Držanje osobe, poput čarobnjakove čarolije (4/igri). Bilješka: Ova čarolija ima domet 25 metara.
- 2) Otpornost na sve oblike magije, magijska oružja čine normalnu štetu.
- 3) Pretvaranje mesa u kamen ili Okamenjivanje će iscjeliti sve izgubljene udove i rane.

Odora: Siva boja i slična kamenu.

Opis: Ova stvorenja su pokrenuti kipovi nevjerojatne moći.

Životi: 1



## Golem, Metal (8)

(BL: Naes)

P/Č omjer: 4:1

Oklop: 4 boda.

Napadi: Jedan dugi mač, smatra se crvenim oružjem ili dva kratka mača.

Osobine:

- 1) Može ga ozlijediti samo magijsko oružje, koja čine običnu štetu, većina ostale magije ne utječe na njih.
- 2) Munja se ponaša kao Držanje osobe, dok vatrene čarolije iscjeljuju izgubljene udove i popravljaju sav oklop.
- 3) Smrtonosni oblak - reci "Smrtonosni oblak" x5 i svi unutar 3 metra od golema su mrtvi od otrovnog oblaka kojeg izlučuje (2/igri). Bilješka: Neranjivost i čini Izliječi otrov će nekoga zaštititi od ovoga, kao i klasna osobina svećenika i druida otpornost na otrov.

Odora: Siva i srebrna.

Opis: Ove masivne lutke su kolosi od metala, izrađeni u ljudskom obliku i dovedeni u život jakim magijskim energijama.

Životi: 1

## Gremlin

(BL: Rakasta)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 1:1

Oklop: Početno nikakav.

Napadi: Jedan otrovni bodež ili kratki mač.

Osobine:

- 1) Teleport (1/životu).
- 2) Usijano oružje poput Druida.
- 3) Iskrivljeno drvo, zazvano bajalicom "Kaosom iskrivljujem ovo drvo" x3 (3/životu), domet 18 metara.
- 4) Pirotehnika (1/životu) poput čarobnjakove čarolije.
- 5) Raspršenje magije poput čarobnjaka.

Ranjivosti:

- 1) Gremlini privlače složeni strojevi i prekrasni članovi suprotnog spola.

Odora: Zeleno krzno i zašiljene uši.

Opis: Gremlini su neutralna stvorenja koja postoje samo radi svoje zabave. Oni su vragolasti i lopovi ali su bezopasni osim ako nisu isprovocirani. Izgledaju kao boležljivi vilenjaci s vrlo iskrivljenim smislom za šalu.

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Usijano oružje (5/životu).
3. Iskrivljeno drvo (5/životu).  
Može nositi jedan bod oklopa.
4. Skrivanje (2/životu).  
Dobiva jedan dodatni život (ukupno 2).
5. Raspršenje magije postaje neograničeno.
6. Teleport postaje (3/životu)  
Jedan dodatni život (ukupno 3).

## Hidra

(GS: Vaargard)

Tip: Mistično stvorenje

P/C omjer: 8:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 6 bodova.

Napadi: 1 dugi mač po "glavi" 1 mlat koji se smatra crvenim oružjem (pogledaj bilješke za igru ispod).

Osobine:

- 1) Neranjivost.
- 2) Neograničena uporaba oružja daha poput zmaja (na višim razinama).
- 3) Strašenje 2/životu, poput utvare.
- 4) "Rep" se može boriti nakon smrti poput barbarina bez obzira na uzrok smrti (izuzetak - Kugla poništenja). Reo se smatra automatski mrtvim ako su sve glave ubijene.

Odora: Krljušti i metalna tkanina.

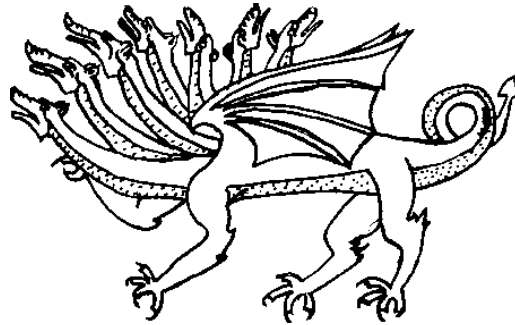
Opis: Hidre su velika, obično reptilna čudovišta uvijek opremljena s dvije ili više glava. Hidre su neuobičajene u civiliziranim zemljama. Uvijek su opake i gladne i poharaju okoliš te se šuška da žive vječno osim ako nisu nasilno ubijene. Čak i najkorjeliji veterani oklijevaju pri mogućnosti suočenja čak i s najmanjom hidrom. Zapisano je da su Hidre jednom bile česte u službi kao čuvari moćnih magova i neke još uvijek ispunjavaju svoju zaboravljenu ulogu. Magija vezivanja ovih stvorenja je u ovo doba izgubljena, ali se šuška da žive magovi koji još uvijek posjeduju znanje pridobivanja snage ovih čudovišta.

Bilješka: Hidre su velike i zbrkane te ih najbolje igra nekoliko igrača privezanih za pas (obično 3-6 metara između pojedinih "spojeva") kako bi oblikovali zvijer. Obično postoji od 2 do 8 "glava" (Dugi mačevi i lopte po potrebi) i "rep" (pojedinac s mlatom ili dugim mačem) iako su moguće i druge kombinacije ovisno od veličine Hidre (i količine raspoloživog užeta!). Svaka osoba ima oklop jednak ukupnom oklopu Hidre na datoj razini (npr. u slučaju hidre prve razine, "glava" ima 6 bodova oklopa i "rep" ima svojih 6 bodova). Za razliku od uobičajenih pravila borbe, bilo koji pogodak u "dio" nemani oduzima jedan bod oklopa. Na primjer - ako je "lijeva ruka" koja ima 6 bodova oklopa pogodena u nogu izgubit će bod okupnog oklopa i svedena na 5 bodova oklopa. Ako je ista "lijeva ruka" udarena ponovno, ovog puta u trup, bit će svedena na 4 boda i tako dalje. Nakon gubitka svog oklopa i umiranja, dio tijela treba odbaciti svoje oružje ili se odvojiti od "tijela". Ako su ubijene sve "glave", rep će se boriti 10 sekundi prije no što shvati da je i on mrtav. Hidra može trčati ali je to rijedak događaj zbog nekoliko razloga: U stvarnosti je hidra poput vrste s tri noge s nekoliko uključenih ljudi i potreban je stanovit napor jedne "glave" da bi uvjerila ostale "glave" kako ona zna najbolji način za postizanje nekog cilja.

Životi: 1

Razine:

1. Jedna "glava" može koristiti bilo koju čarobnu strelicu prve razine (neograničena uporaba, treba samo ustvrditi "ime strelice"x3).
2. Bez dodatnih osobina.
3. Jedna "glava" može koristiti bilo koju čarobnu strelicu druge razine (neograničena uporaba, treba samo ustvrditi "ime strelicex3). ("Glava" može biti različita od "glave" koja koristi strelicu 1. razine).
4. Bez dodatnih osobina.
5. Jedna "glava" može koristiti zmajev dah po izboru (neograničena uporaba, treba samo ustvrditi "ime strelicex3). ("Glava" može biti različita od glave koja koristi strlicu 1. ili 2. razine).



6. Regeneracija (poput trola) ili Hipnotički pogled (Omamljujuća čarolija - neograničena uporaba, trajanje posebno - pogledaj bilješku), ali barbari i svećenici 3. ili više razine su otporni.

- 1) Zadnja osobina se smatra ne-magijskom i može se poremetiti zadavanjem štete žrtvi (np. pogodak u nogu ili ruku). Ovo predstavlja sposobnost jedne glave da hipnotizira svoju žrtvu pogledom. Bilo koja glava koja koristi ovu sposobnost mora zadržati vizualni kontakt sa svojim ciljem. Ako glava odvrti pogled, tada je cilj odmah oslobođen. Samo jedna glava može koristiti ovu moć u jednom vremenu. Ne utječe na otporne na opčinjavajuću magiju.
- 2) Hidre su velika divlja čudovišta kojima treba mnogo ljudi (i mnogo života!) za zaustavljanje. Najbolje je korištena za "udari zvijer" ili uvodnu minijaturnu pustolovinu. Možda je lokalna keeževina pozvana za zaustavljanje ili usporavanje napretka stvorenja ili grad šalje oružnike za svoju obranu. Prijedlog je da se manje od 20 ljudi ne suočava s hidrom i da je igračima na raspolaganju iscjelitelj.

## Likantrop

(BL: Naes)

Tip: Mistično stvorenje

P/C omjer: 2:1.

Oklop: 2 boda.

Napadi: Dva kratka mača, smatrana crvenim oružjem.

Osobine:

- 1) Praćenje, poput osobine izviđača.
- 2) Može postati mahnit poput barbarina.
- 3) Likantrop može ozlijediti samo magijsko oružje, i ista daju samo normalnu štetu, bez sporebnih utjecaja.

Ranjivosti:

- 1) Iscjeljenje bolesti će uzrokovati povratak Likantropa u svoj izvorni oblik ostatak tog života. Bilješka: "izvorni oblik" bi trebao biti seljački ratnik.

Odora: Ovisi od prikazane životinje.

Opis: Ovo su zastrašujuća stvorenja legendi koja mogu promijeniti svoj oblik iz ljudskog u ne tako ljudski. Oni mogu biti vukovi, medvjedi, tigrovi, štakori ili bilo koja životinja. Postoje dva oblika ovih stvorenja. Stoga su tu dva tipa likantropa:

- A) "Prirodni" likantropi, koji su rođeni sa sposobnošću mijenjanja oblika. Oni imaju potpunu kontrolu nad svojim promjenama i potpuno su lukavi.
- B) Oni koji su zaraženi ugrizom likantropa i stoga osuđeni. Oni ne posjeduju svjesnu kontrolu nad svojim djelima ili promjenama, napadajući bilo što slijepo i obično su pod kontrolom pravog likantropa. Bilo tko ubijen 3 puta od likantropa postaje jednim (gube sve osobine klase i zadobivaju ih od likantropa) ostatak svojih života, pod kontrolom onog koji ih je "preobrazio".

Životi: 3

Razine:

1. Mahnitost na posljednjem životu.
2. Bez dodatnih osobina.
3. Strašenje (1/životu) poput trola.
4. Mahnitost na zadnja 2 života.
5. Bez dodatnih osobina.
6. Mahnitost na zadnja 3 života.



## Meduza

(BD: Nithanalorn)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 3:1

Oklop: 2 boda

Napadi: Jedan kratki mač i luk.

Osobine:

- 1) Kratki mač se smatra otrovnim.
- 2) Sve strijele koje ispali meduza se također smatraju otrovnima.
- 3) Okamenjujući pogled, obložena siva magijska lopta, efekti poput druidovog mesa u kamen, s neograničenom uporabom.
- 4) Okamenjujući dodir, nakon dodira s protivnikom mora ustvrditi "Kamen"x1, utječe poput druidskog mesa u kamen, može se produžiti kroz oružje.
- 5) Otpornost na Okamenjivanje, Mesto u kamen i Otrov.

Ranjivosti:

- 1) Ako meduza pogodi štit refleksije s Okamenjujućim pogledom, tada će se umjesto žrtve meduza pretvoriti u kamen.

Odora: Elegantna odora i zmije dodane u kosu.

Opis: Zlo sjedinjenje žene i zmije, meduza je tako opako stvorenje da je dovoljna sama njezina pojava za pretvaranje čovjeka u kamen. Zmije vijore na njezinoj lubanji ujesto kose i njezino donje tijelo je zmijsko.

Životi: 3

Razine:

1. Okamenjujući dodir (1/životu).
2. Strašenje (1/životu) poput utvare.
3. Bez dodatnih osobina.
4. Bez dodatnih osobina.
5. Strašenje (2/životu).
6. Okamenjujući dodir (2/životu).

## Sirena

(BD: Nithanalorn)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 3:1

Oklop: Početno nikakav.

Napadi: Jedan bodež.

Osobine:

- 1) Pokoravanje poput osobine šumske vile, ali s dometom od 35 metara (5/životu).
- 2) Krug zaštite, slično čaroliji čarobnjaka, mora reći "Prirodo zaštiti me"x3 (3/životu).
- 3) Sirene su vezane uz određeno mjesto i ne mogu se kretati dalje od 18 metara od tog mjesta.
- 4) Dodatne osobine na višim razinama.

Odora: Sive halje.

Opis: Ova bića su rasa slična ljudskim ženka i nečemu vrlo neljudskom. Uglavnom pjevaju o svom životu, mameći neoprezne putnike k njihovoj propasti. Ono što im pri tom pomaže je njihova nevjerovatna zavodljivost i izvanredna ljepota. Objke osobine koriste kako bi zadobile prednost nad umornim muškarcem.



Životi: 3

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. 1 bod oklopa.
3. 1 dodatni krug zaštite (4/životu).
4. Bez dodatnih osobina.
5. 1 dodatni krug zaštite (5/životu).
6. Zbunjenost, poput čarolije druida (1/životu).

## Sfinga

(DS: Labrynth)

Tip: Mistično stvorenje.

P/Č omjer: 5:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 2 boda.

Napadi: 2 kratka mača, pandže, računaju se kao crveno oružje.

Osobine:

- 1) Letenje: Kao krilata stvorenja, sfinge mogu letjeti govoreći "Ja letim"x3. Vrijede uobičajena pravila letenja.
- 2) Sve sfinge dobivaju magijske bodove na korištenje ovisno od svoje razine. Ove bodove mogu koristiti na bilo koju čarobnjačku ili bardsku čaroliju dvostruko više razine ili manje no što je njihova (npr. sfinga treće razine može koristiti čarolije 6. razine).
- 3) Odora: Lažne krznene hlače i rukavi preko "golog trikoa daju osnovno sfingino tijelo. Krila mogu biti pričvršćena na nadlaktice ili ormom na leđa.

Opis: Sfinge su velika pustinjska čudovišta s udovima lava, krilima orla i tijelom i glavom žene. Sfinge su majstorski zagonetači i jake u magiji.

Životi: 3

Razine:

1. 3 boda magije. Sfinga ima 3 boda za trošenje na čarobnjakove čarolije bilo koje razine.
2. Protučarolija (1/životu), sfingino poznavanje magije je tako jako da mogu učiniti sebe ili nekog drugog otpornim na bilo koju čaroliju. Ovo se baca izgovaranjem "Protučarolija (ime čarolije)" x5, i vezivanjem vrpce na prijemnikovu ruku. Bačeno na bilo kome osim na sfingi računa se kao začaranost, a ako je bačeno na sfinu onda ne. Sfinga ili prijemnik bi trebali obavijestiti suca na koju čaroliju su otporni.
3. +3 boda magije: Broj magijskih bodova sfinge se penje na 6.
4. Zbunjenost (2/životu) Ova čarolija radi isto kao i druidska čarolija 6. razine istog naziva osim što sfinga treba reći samo "Činim te zbunjenim"x2. (Ovo je moć velike zagonetke).
5. Protučarolija: Protučarolija postaje 2/životu.
5. Raspršenje magije: (2/životu) Ova čarolija radi potpuno jednako kao i čarobnjakova istog naziva. Sfinga može nositi 2 čini.
6. +3 boda magije: Magijski bodovi sfinge se penju do 9.



## Trol, regenerirajući

(BL: Cheshire)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 3:1

Oklop: 1 bod. Više na višim razinama.

Napadi: 2 kratka mača, broje se kao crveno oružje, zbog snage.

Osobine:

1) Regeneracija. Svi izgubljeni udovi će narasti nakon 50 sekundi. Nakon smrtnog pogotka, trol se vraća u život nakon 50 sekundi. (Ovo se ne računa u izgubljene živote). Proces regeneracije je negiran bilo kojim oblikom vatre ili bilo kojim magijskim oružjem.

2) Strašenje - mora reći "Činim te uplašenim" x2 (2/životu). Žrtva se mora odmaknuti od trola tijekom 1000 sekundi i ne može napasti trola tijekom tog vremena. Jednom kada je žrtva proživjela napad ovom osobinom, ne može biti ustrašena do svog slijedećeg života.

Odora: Gruba odjeća, krznena/kožna pregača. Siva šminka, kljove.

Opis: Trol je zlobno, odvratno stvorenje čija sama pojava je ono što donosi najviše straha. Njihova koža je prekrivena gnjilom smjesom tamno zelene, sive, crne i pjegastom zelenom bojom. Ova stvorenja su odvratna za gledanje i nezaustavljiva su pri napadu, zbog njihovog mozga veličine zrna graha.

Životi: 2

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Bez dodatnih osobina.
3. 1 dodatni bod oklopa (ukupno 2).
4. 1 dodatni život (ukupno 3).
5. 1 dodatni bod oklopa (ukupno 3).
6. Bez dodatnih osobina.

## Trol, kamen

(BL: RAN)

Tip: Mistično stvorenje.

P/Č omjer: 3:1

Oklop: 2 boda prirodne Kamenkože.

Napadi: Bilo koja ručna batina, kladivo ili čekić i kamenje (poput barbarina).

Osobine:

- 1) Otpornosti poput barbarina.
- 2) Korištena oružja se broje kao crvena zbog snage.
- 3) Otporan na sve napade zasnovane na strahu.
- 4) Okamenjivanje će iscjeliti 1 bod kamenkože na 1 mjestu.

Ranjivosti:

- 1) Zasljepljujuće svijetlo napada zasnovanih na munji će pretvoriti Trola u kamen iz kojeg je sačinjen. Munja i zaziv munje će utjecati na trola kao što bi okamenjivanje utjecalo na bilo koga drugoga.

Odora: Trolovi su tvrdi i glupi poput kamena. Njihovo točno podrijetlo je zamagljeno, iako neki govore kako su oni povezani s divovima (ali ja to ne bih rekao divu u lice..). Trolovi žive radi igre i hrane. Hrana znači svježe meso - sirovo ili kuhano - a igra znači ubijanje i pljačkanje. Trolovi su veliki (3-4 m/300-400 kg) i vanredno jaki, sa debelim tijelima i udovima.

Životi: 2

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. 1 dodatni život (ukupno 3).
3. 1 dodatni bod Kamenkože (ukupno 3 boda).
4. Može koristiti bilo koje ručno oružje.
5. 1 dodatni život (ukupno 4)
6. 1 dodatni bod Kamenkože (ukupno 4 boda).

## Jednorog

(BL: Nashomi)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer: 1:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: Nikakav.

Napadi: Kratki mač, smatra se crvenim, kao rog.

Osobine:

1) Iscjeljenje, poput iscjeliteljeve čarolije. Neograničena uporaba.

2) Teleportiranje jednorog mora navući kukuljicu preko glave. To znači da jednorogova odora mora imati kukuljicu.

3) Jednorog mora proglasiti matično drvo. Jednorog se može slobodno kretati po bojištu i nije vezan za ovu točku. Bilo koja smrt zadana jednorogu se neće brojati kao izgubljeni život, dok to stablo nije uništeno.

4) Dodatne osobine na višim razinama.

5) Magični rog, kratki mač, smatra se nabrušenim. Također kao ubodno oružje daje 2 boda štete. Može se skinuti samo nakon zarobljavanja ili ubijanja jednoroga. Ne može biti uništen, ali ako je uklonjen, jednorog gubi sve osobine. Rog može popraviti predmet poput čarolije Popravak (2/životu). Onaj tko uzme jednorogov rog, može koristiti njegove osobine.

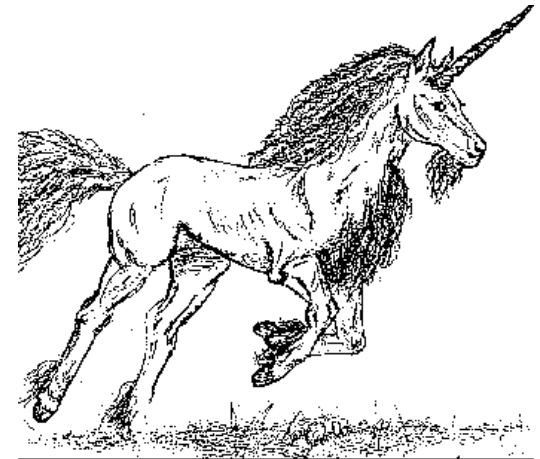
Odora: Bijeli plašt i zlatni rog.

Opis: Ova magijska stvorenja sličje velikim bijelim konjima s velikim spiralnim rogom što izlazi iz njihove glave. Vrlo su blagonakloni i obično će pomoći družbi u prijeko potrebi. Osim toga, uvijek će ostajati nepristrani.

Životi: 3

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Jednorog može uskrsnuti osobu koja je dovedena do njegovog matičnog drveta (3/životu).
3. Bez dodatnih osobina.
4. Može baciti izgubljenost, poput iscjelitelja (1/životu).
5. Bez dodatnih osobina.
6. Izgubljenost (3/životu).



## *Bijeli zec*

BL: Cheshire)

Tip: Mistično stvorenje

P/Č omjer 10:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 8 bodova neranjivosti.

Napadi: 2 kratka mača.

Osobine:

- 1) Pokret za zaštitu životinja, baca se izgovorom "I ja imam prava kvragu" x5. Kada je bačen, svi izviđači i druidi, unutar poomjera od 75 metara, moraju doći zecu u pomoć. Svi barbari automatski pomahnitaju. Čudovišta ignoriraju zečeve molbe, jer ona imaju svoje vlastite političke lobije. (1/boju).
- 2) Čarolija dražesnosti, baca se izriječkom "Ne bi valjda ozlijedio tako dražesnu malu stvar poput mene, zar ne?" x3. Domet 6 m. Žrtva mora slijediti zeca skačući uokolo poput idiota 100 sekundi, prije povratka do svoje baze kako bi rekao prijateljima o dražesnom malom zecu kojeg je upravo vidio.
- 3) Otpornost na svu opčinjavajuću, kontrolirajuću, zadržavajuću, pokoravajuću ili uspavljujuću magiju. Začarana oružja čine normalnu štetu.

Odora: Bijelo, krzneno odijelo zeca potpuno s ušima. Što, zar si očekivao nešto dostojanstveno?

Opis: Iz najnižih dubina pakla pojavljuje se najstrašnije stvorenje od svih: BIJELI ZEC! Pa, on JE opak. Iskreno. Ne lažem. On ima VELIKE zube! Pogledaj samo te kosti! Nemoj reći da te nisam upozorio!



## *NEMRTVA STVORENJA*

Sva nemrtva stvorenja su otporna na slijedeće ako nije drukčije navedeno: Šarm, zarobljavajuće udarce, Omamljujuću strijelu, Omamljujuće oružje, San, Masovni san, Otrov, Dodir smrti, Kletvu, Uzajamno uništenje, Prst smrti, Sudnji dan i osobine klasa koje kradu živote. Bilo koje nemrtvo stvorenje koje je uspješno odagnato ili protjerano, poput iscjeliteljevog ili svećenikovog, triput u jendom životu gubi taj život. Nemrtvi NISU otporni na svoju vlastitu magiju.

## Vila zlovesnica

(BL: Naes/Argon)

Tip: Nemrtvo stvorenje

P/Č omjer: 4:1

Oklop: Nikakav.

Napadi: Jedan budež.

Osobine:

- 1) Teleport (3/životu) poput čarobnjaka. Predstavlja sposobnost prelaska u bestjelesni oblik po volji.
- 2) Strah (2/životu) poput utvare.
- 3) Prst smrti (1/životu) poput druida.
- 4) Otpornost na sva ne magijska oružja.
- 5) Otpornost na opčinjavanje, kontrolu i omamljivanje.
- 6) Sudnji dan (1/životu) poput čarobnjaka, ali zahtijeva brojanje samo do 150.
- 7) Dodir smrti (1/životu) poput čarobnjaka.

Ranjivosti:

- 1) Protjerivanje ili Raspršenje magije će ubiti vilu zlovesnicu.

Odora: Zamrljane i poderane halje.

Opis: Nemrtva vilenjačka žena, čija mržnja prema životu je tako velika, da ju održava čak i nakon smrti. Vila zlovesnica izvikuje svoju mržnju tako strašnim glasom da njime može ubiti. Obično se pojavljuje kao žena u truloj, nekad ukusnoj odjeći.

Životi: 2

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Strah (3/životu).
3. Bez dodatnih osobina.
4. Prst smrti (2/životu).
5. Dodir smrti (2/životu).
6. Sudnji dan (2/životu).

## Grozni vitez

(BL: Terarin)

Tip: Nemrtvo stvorenje

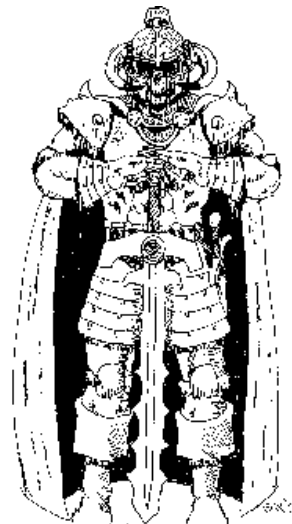
P/Č omjer: 6:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 2 boda prirodno. Može nositi do 4 dodatna boda. Može koristiti štitove.

Napadi: Bilo koje ručno oružje i sulice.

Osobine:

- 1) Svi mačevi daju samo 1 bod štete groznom vitez (crveni, obični, začarani, itd.)
- 2) Otpornost na sve oblike magije, magijska oružja čine normalnu štetu.
- 3) Slijedeće čarolije (1/životu):  
Usijano oružje i Pirotehnika (poput čarobnjaka);  
San i Omamljivanje (poput iscjelitelja);  
Prst smrti (poput druida);  
Reanimacija u zombija (poput čarobnjaka)
- 4) Strašenje (1/životu), poput utvare.



5) Paralizacija (poput zarobljavajućeg udarca) dodir, s uporabom ovisnom o razini. Mora reći "Paraliza" x1 prije dodira, udarac neće zadati štetu.

6) Dvoboj časti (2/životu).

Odora: Oklop i maska u obliku lubanje.

Opis: Grozni vitez je duh junaka koji je počinio strašno zlo djelo, i stoga pogubljen, samo da bi se vratio u život kao nemrtvi vitez koji će vječno hoditi zemljom, očajavajući zbog svoje slabosti. Izgledaju kao gospoda, po svojoj građi i odjeći, ali sve što se sada može vidjeti su njihovi prozračni kosturi što nose urešeni oklop, i duboko usadene crvene oči što vire ispod njihove kacige. Posjeduju određenu magiju, ali preferiraju ubijanju svojih protivnika u borbi, više no čarolijama. Ova stvorenja se mogu igrati SAMO u posebnim scenarijima, i bilo bi dobro ako ih igraju samo igrači koji su dosegli viteški status.

Životi: 1

Razine: Nikakve.

## Duh

(BL: Terarin)

Tip: Nemrtvo stvorenje

P/Č omjer: 3:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: Posebno. Pogledaj osobinu br. 2.

Napadi: Samo čarolijama.

Osobine:

- 1) Duhovi imaju slijedeće čarolije: Zid sile (neograničeno) poput čarobnjaka, mogu imati istodobno dva u postojanju. Gašenje (5/životu) izričkom "Gašenje" x5 sve vatre, vatrene lopte i plamenovi unutar 18 metara se gase. San poput iscjelitelja. Bilješka: duh može baciti ukupno 4 sna protiv bilo koje družbe, po igri. Raspršenje magije poput čarobnjaka. Iskoristivo po razinama.
- 2) Duhovi su otporni na fizičke napade, osim tijekom bacanj čarolija. Tijekom bacanja, na njih utječe magija i začarana oružja.

Odora: Bijela plahta.

Opis: Beznadno lutajući zemljom, ova stvorenja su životna sila nespokojnog mrtvaca. Većinu vremena su bestjelesni i u tom stanju ne mogu biti ozlijeđeni. Povremeno su vezani uz neko područje, ali obično su neovisni. Vragolasti su i opasni samo kada ih se izaziva.

Životi: 3

Razine:

1. Raspršenje magije (2/životu).
2. Bez dodatnih osobina.
3. Bez dodatnih osobina.
4. Raspršenje magije (3/životu).
5. Bez dodatnih osobina.
6. Raspršenje magije (neograničeno).

## Lešinar

(BL: Terarin)

Tip: Nemrtvo stvorenje

P/Č omjer: 2:1.

Oklop: 1 bod.

Napadi: 2 kratka mača kao pandže. Ako je osoba "reanimirana" u lešinara, tada će oni napadati s bilo kojim oružjem koje su imali pri sebi.



Osobine:

- 1) Paralizacija (poput zarobljavajućeg udarca) dodirrom, s uporabom ovisnom od razina. Mora reći "Paralizacija"x1 prije dodira, udarac ne zadaje štetu. Paralizacija je dodirrom ruke.
- 2) Koga ubije lešinar, postaje jednim u svom slijedećem životu.
- 3) Otpornost na san, šarmiranje i pokoravanje.

Odora: Poderana i zamrljana odjeća. Prljava šminka.

Opis: Ovo su nemrtva stvorenja koja prekapaju grobove za strvinama i nesretnim putnicima. Oni su lukavi, ali bez uma. Hrane se ljudskim tijelima kako bi održali svoj "Život". Jedini strah koji imaju je od svetosti.

Životi: 3

Razine:

1. Paralizacija (2/životu).
2. Bez dodatnih osobina.
3. Paralizacija (3/životu).
4. Bez dodatnih osobina.
5. Paralizacija (5/životu).
6. Bez dodatnih osobine.

## Leš

(BL: Aramithris i Tawnee)

Tip: Nemrtvo stvorenje

P/C omjer: 3:1

Oklop: Nikakav.

Napadi: Čarolije i kupljeno oružje od magijskih bodova (poput čarobnjaka 6. razine).

Osobine:

- 1) Poput Arhimaga (čarobnjak 6. razine) uz osobine nemrtvog.

Ranjivosti:

- 1) Leševi, iako počinju kao čarobnjaci, smatraju se nemrtvima tijekom igranja leša i stoga na njih utječu čarolije koje tjeraju nemrtve, kao i čarolija proganjanja.

Odora: Krpe nekad sjajne čarobnjačke odore.

Opis: Leševi nisu normalna klasa čudovišta, ali su vrijedni spomena. Za igranje leša, osoba mora biti čarobnjak 6. razine i imati kupljenu čaroliju zvanu Leš. Oni su, kakogod, još uvijek čudovišta koja trebaju biti primjećena. Oni su ustvari tijelo moćnog arhimaga koji je reanimiran Arhimagovim duhom, i stoga pridobivaju status nemrtvog. Oni su uvijek vrlo lukavi, vanredno inteligentni i odvratni za stajanje u blizini. Njihove sklonosti ovise o samom čarobnjaku.

Životi: Poput čini Leš (čarolija čarobnjaka 6. razine).

Razine: Gledajući kako su leševi ustvari čarobnjaci 6. razine, oni nemaju razine kao čudovišta.

## Mumija

(BL: Morbid)

Tip: Nemrtvo stvorenje

P/C omjer: 3:1.

Oklop: 2 boda prirodnog oklopa.

Napadi: jedno kratko oružje, i dodir ruke.

Osobine:

- 1) Dodir smrti (poput osobine ubojice), s neograničenom uporabom. Bilješka: Nije potrebno vrijeme za bacanje, ne može se produžiti oružjem.



2) Mumije su otporne na svo probojno oružje, kao i strijele.

3) Mumije su otporne na svu magiju, s izuzetkom vatrenih čarolija i munje.

4) Dodatne osobine na višim razinama.

Ranjivosti:

- 1) Vatrene čarolije i munje imaju pun učinak.

Odora: Zavoji.

Opis: Mumije su nemrtva stvorenja koja su tijela ljudi, zamotana u zavoje i ispunjena čuvajućim tekućinama, obično povezanih s kletvom. Ako je nešto što se tiče mumije oskvrnuto, mumija se može vratiti u život kako bi ubila krivca. U drugim slučajevima, to je običan duh koji je nastanio tijelo kako bi počinio pokolj među domaćim stanovništvom. One su uglavnom bezumne i uništiti će svakoga ili sve što im stane na put.

Životi: 3.

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Kratki mač se smatra crvenim oružjem.
3. Bez dodatnih osobina.
4. 1 dodatni bod oklopa (ukupno 3).
5. Osobina Strašenja, poput utvare (2/životu).
6. Može se icjeliti kako "spaja" dijelove svog tijela (2/životu).

## Nosferatu

(BL: Naes)

Tip: Nemrtvo stvorenje

P/C omjer: 4:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 1 bod.

Napadi: Kratki mač i/ili bodež.

Osobine:

- 1) Čarolija pokoravanja, poput čarobnjaka, dometa 18 m. Iskoristivost po razinama.
- 2) Teleport, poput čarobnjaka. Prikazuje osobinu vampira za preobražavanje u plinoviti oblik. Iskoristivost po razinama.
- 3) Nosferatu je otporan na sve ne-magijske napade, s izuzetkom drvenom ubadajućeg oružja (npr. strijela i sulica). Bilješka: Čini stavljen na oružje čine oružje "magičnim" za svrhu utjecanja na vampira.
- 4) Nosferatu regenerira izgubljene udove za 50 sekundi.
- 5) Samo vatra, strijele ili drugo drveno ubadajuće oružje će ubiti Nosferatu-a. Ubistveni udarac s magijskim oružjem će uzrokovati pretvaranje vampira u plinoviti oblik i povratak u jazbinu (ili matičnu bazu) za 150 sekundi. Ovo ne iskorištava njegove sposobnosti teleportiranja, već je običan mehanizam bijega. Za mehaniku igre, čarolije munje se računaju kao vatra.
- 6) Nosferatu je otporan na slijedeće čarolije: Pokoravanje, Dodir smrti, Izgubljenost, San, Zbunjenost, Slaboumnost, Strah i svu Bardsku magiju. Nosferatu je otporan na slijedeće osobine: Dodir smrti, Vibrirajući dlan i Otrov. Bilješka: Okamenjivanje i Meso u kamen će pretvoriti Nosferatua u piinoviti oblik (pogledaj br. 5).
- 7) Nosferatu ne može biti Uskrnut, Iscjeljen, Reanimiran, Preobražen ili Reinkarniran. Zazivanje mrtvacu će dovesti mrtvog vampira nazad u život, kao da je bio uskrnut.
- 8) Iscjeliteljeve i svećenikove osobine utječu na njega kako je navedeno u AMTGARD: Priručnik i pravilnik za igru.
- 9) Nosferatu nikad ne može biti zarobljen.
- 10) Bilo koje oružje koje koristi Nosferatu čini 2 boda štete oklopu, poput ratnikovog Pobljšanog oružja.

- 11) Bilo tko ubijen od Nosferatua 3 puta u jednoj igri, postaje Nosferatu ostatak svojih života, pod kontrolom izvornog Nosferatua. Nosferatu mora imati crnu povesku na glavi i dodatne kopije pravila Nosferatuove klase koje će dati novom Nosferatuu.

Odora: Crna odora.

Opis: Ova zla nemrtva stvorenja su prisiljena piti krv živih kako bi preživjela. Oni su neustrašiva, podla stvorenja, koja kruže noću i uvijek su primjetljivi po svojim velikim plaštevima i težnji ka oblačenju crnoga. Oslabljeni su pri direktnom izlaganju suncu i obično su nađeni na grobljima, ukletim zamkovima i drugim neprivilačnim mjestima, s kojih love.

Životi: 3

Razine:

1. Pokoravanje (1/životu).
2. Teleport (1/životu).
3. Pokoravanje (2/životu).
4. Bez dodatnih osobina.
5. Bez dodatnih osobina.
6. Teleport (2/životu).

## Zloduh

(BL: Cheshire)

Tip: Nemrtvo stvorenje

P/Č omjer: 3:1

Oklop: Početno nikakav.

Napadi: Jedan kratki mač i čarolije.

Osobine:

- 1) Dodir smrti, poput osobine ubojice (3/životu).
- 2) Čarolija Ranjavanje (poput osobine iscjelitelja) 2/životu.
- 3) Teleport, poput čarobnjakove čini, ne mora proglasiti odredište (3/životu).
- 4) Otpornost na čarolije koje drže osobu na mjestu (Držanje osobe, Zapetljavanje, Ledena lopta itd.).

Ranjivosti:

- 1) Zlodusi su nemrtvi i na njih utječu Protjerivanje mrtvaca i odagnjavanje.
- 2) Ako su odagnati tripot u jednom životu, smatraju se "egzorciranima" i ispadaju iz igre.

Odora: Karirana halja.

Opis: Zlodusi su u pozadini slični duhovima, ali su duše nasilnih osoba, čija žed za krvlju nije utažena u zagrobnom životu. Zlodusi su, jednostavno rečeno, zlo u jednom od svojih najčistijih oblika i trebali bi biti izbjegnuti kad god je to moguće.

Životi: 3

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. 1 bod prirodnog oklopa. Čarolija ranjavanje postaje 2/životu.
3. Čarolija ranjavanja postaje 3/životu.
4. Bez dodatnih osobina.
5. Stvorenje koje zloduh ubije dvaput postaje zloduh pod njegovom kontrolom.
6. Posjedovanje, baca se izriekom "Posjedujem tvoje tijelo i dušu"x5, domet 6 m. Ova čarolija se smatra općinjavajućom vrstom. Osoba postaje zloduhovim robom i mora poslušati sve "razumne" zapovijedi tijekom trajanja svog života. Smatra se da je zloduh u žrtvi i ne može biti dotaknut dok žrtva nije ubijena, ili dok žrtva nije iscjeljena ili uskrsnuta. Zloduh se, ako je bačena bilo koja od gornjih čarolija, pojavljuje na 6 metara od žrtve (u narednih 10 sekundi). Kada je žrtva ubijena, zloduh ne gubi život. Zloduh može koristiti sve svoje osobine tijekom posjedovanja.

## Kostur

(BL: Rakasta)

Tip: Nemrtvo stvorenje.

P/Č omjer: 4:1.

Oklop: Početno može nositi 2 boda.

Napadi: Oružja poput ratnika iste razine, osim što ne može koristiti projektele.

Osobine:

- 1) Bilo koji pogodak mimo oklopa ga ubija (odn. jedan udarac je smrtonosan).
- 2) Otporan na svu glasovnu smrt i magiju s utjecajem na um.
- 3) Vraća se u život nakon 100 sekundi bez gubitka života.
- 4) Regenerira rane za 50 sekundi.
- 5) Munja se ponaša kao ledena lopta zbog stapanja kostiju.

Ranjivosti:

- 1) Udarajući napadi, poput onih bojnim čekićem, uzrokuju dvostruku štetu.
- 2) Uskrsnuće pretvara kostura u ratnika iste razine.
- 3) Ne uskrsnjava se od plamenih čarolija ili kugle poništenja.

Odora: Lubanja i kosti.

Opis: Pokernuta nemrtva gomila kostiju.

Životi: 1

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Može nositi dodatni bod oklopa (ukupno 3).
3. Jedan dodatni život, ukupno 2.
4. Može nositi dodatni bod oklopa, maksimalno 4 boda.
5. Može koristiti sulicu.
6. Jedan dodatni život, ukupno 3.

## Kostur ratnik

(MS: Malice)

Tip: Nemrtvo stvorenje

P/Č omjer: 5:1 (PUSTOLOVINA)

Oklop: 1 bod. Dodatno poput ratnika. Maksimalno 6 bodova.

Napadi: Poput klase ratnika.

Osobine:

- 1) Upravljaajući kolut, posjednik koluta može upravljati kosturom ratnikom. Upravljač mora imati kolut na glavi da bi upravljao ratnikom kosturom. Ako nitko nema kolut na glavi, kostur ratnik ima slobodnu volju. Ako je kolut udaljeniji od 75 metara ili kostur ode van vidnog dosega koluta, upravljanje je izgubljeno. Kada je upravljanje nad kosturom izgubljeno, ratnik ide ravno prethodnom upravljaču, ubijajući bilo koga na svom putu. Neće se zaustaviti dok ta osoba nije mrtva ili dok netko drugi ne preuzme upravljanje nad kosturom.
- 2) Otpornost na magiju smrti, san, općinjavanje i magiju upravljanja, držanje osobe, plamen i munju, te omamljivanje.
- 3) Smrt kostura ratnika traje samo 100 sekundi. Tada se potpuno sastavlja sebe i svoju opremu i nastavlja. Ovo se ne broji kao smrt, i potpuno će ga iscjeliti, kao što će mu popraviti i sav oklop.
- 4) Ako se na glavu kostura ratnika stvri upravljajući kolut, on će nestati u obliku prašine. Ovo je JEDINI način za stvarno ubijanje ratnika kostura.

Odora: Lubanja i kosti.



Opis: Nekada moćni ratnici, kosturi ratnici su nemrtvi gospodari u stanju svoje noćne more u koje su ih stavili moćni čarobnjaci koji su zarobili njihove duše u zlatnim kolutovima. Jedini razlog što kostur ratnik ostaje u ovoj ravni je potraga i povratak zlatnog koluta koji sadrži njihovu dušu.

Životi: 1

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Ubadajuća oružja ne čine štetu. Bilješka: Ubadajuća oružja utječu na nošeni oklop.
3. Poboljšano oružje (1/životu) isto kao osobina ratničke klase.
4. Bez dodatnih osobina.
5. Dodir smrti (1/životu) poput osobine ubojice.
6. Dobiva prirodnu otpornost na magiju. Ovo je ne magijska po prirodi.

## Sablast

(BL: Rakasta)

Tip: Nemrtvo stvorenje.

P/Č omjer: 2:1

Oklop: Nikakav.

Napadi: Samo čarolije (pogledaj ispod).

Osobine:

- 1) Proždiranje duše, zavrano izgovorom "Ja gutam tvoju dušu"x5, dok dodiruje mrtvu žrtvu. Žrtva gubi jedan život dok sablast dobiva jedan život. Može se koristiti jednom tijekom života.
- 2) Sablast ima slijedeće čarolije:
  - a) Neograničeno Zid sile, ali samo dva aktivna istodobno.
  - b) Gašenje, zavrano bakanjem "Gašenje"x5. Bilo koji oblik plamena (osim Plamenog mača), uključujući munju, je ugašen.
  - c) Čarolija san. Samo četiri čarolije po grupi u pustolovinama.
  - d) Raspršenje magije.
- 3) Sablast je otporna na sve fizičke napade, osim tijekom bacanja čarolija. Tijekom bacanja čarolija, samo magija ili začarana oružja mogu ozlijediti sablast.
- 4) Dodir smrti (2/životu).

Odora: Crna plahta.

Opis: Sablasti su vrlo zlobni i zli duhovi sa zastrašujućom razlikom, oni plijene samu dušu mrtvacu.

Životi: 1

Razine:

1. Raspršenje magije (2/životu).
2. Gašenje (1/životu).
3. Gašenje (2/životu).
4. Raspršenje magije (3/životu).
5. Čarolija san (1/životu), poput iscjelitelja.
6. Raspršenje magije (4/životu).

Bilješka: U svrhu uravnoteženja igre, utvara ne može nikada uzeti više od dva života od bilo koje osobe s čarolijom Proždiranja duše. Kako god, žrtva će izgubiti život i imati svoj duh raskinut. Isto tako, utvara ne može imati više od tri života.

## Vampir

(BL: RAN)

Tip: Nemrtvo stvorenje

P/Č omjer: 2:1

Oklop: Nikakav.

Napadi: Po klasi.

Osobine:

- 1) Osobine poput obične Amtgardove klase i razine. Vampiri su vrhunski infiltratori.
- 2) Ne može se ozlijediti drugim sredstvima osim vatrom/munjom ili ubodnim/probadajućim oružjem (običnim ili začaranim).
- 3) Krađa života, poput osobine Anti paladina, jednom po životu.
- 4) Opcija: Svatko koga vampir ubije i ukrade mu život postaje vampirom pod kontrolom izvornog vampira.

Odora: Bijela šminka i crna poveska na ruci.

Opis: Vampiri su vrhunski oblik parazita. Oni održavaju svoju nemrtvu besmrtnost krvlju živih. Opskrbljeni redovitim "obrocima" vampiri mogu živjeti prividno zauvijek.

Životi: 1

Razine: Ovisno o klasi.

## Utvara

(BL: Terarin)

Tip: Nemrtvo stvorenje.

P/Č omjer: 3:1

Oklop: 2 boda, može nositi 4 dodatna boda oklopa.

Napadi: Samo mačevi, poput ratnika.

Osobine:

- 1) Ranjavanje, poput čarobnjaka (1/životu).
- 2) Strašenje, mora reći "Činim te uplašenim"x3, domet 6 m. Ovo će učiniti osobu uplašenom od utvare tijekom 100 sekundi. Ne mogu napasti utvaru tijekom tog vremena i nastojat će ostati udaljeni od utvare (1/životu).
- 3) Teleport, poput čarobnjaka (1/životu).
- 4) Raskini duh, poput iscjelitelja (1/životu).
- 5) Otpornost na čarolije sna i kontrole.
- 6) Ostale osobine na višim razinama.

Ranjivosti:

- 1) Čarolija protjerivanja će poremetiti utvarinu energiju, rezultirajući njegovom smrću.

Odora: Crna halja.

Opis: Ova zla stvorenja su oblik nemrtvog što dolaze iz Negativne ravni postojanja. Oni su destruktivni i žive za užas što ga čine svojim žrtvama. Utvare se pojavljuju kao tamni, sjenoviti humanoidi, ili kao crne izmaglice.

Životi: 3

Razine:

1. Bez dodatnih osobina.
2. Dobiva otpornost na Držanje osobe. Raskini duh (2/igri).
3. Usijano oružje, poput iscjelitelja (1/životu).
4. Raskini duh (1/životu).
5. Strašenje (2/životu).
6. Dobiva otpornost na svu magiju smrti i sada je sposoban "izvlačiti" razine osobe, jednom po životu. Svatko na kome je primjenjena ova osobina ima smanjenu razinu za jedan do kraja života i sve osobine i/ili čarolije su spuštene na nižu razinu. Ova osobina se provodi dodirom utvare i mora biti najavljena svim mogućim žrtvama, zbog "hladne i zastrašujuće aure" koja okružuje utvaru.



## *Zombi*

(BL: Nashomi)

Tip: Nemrtvo stvorenje.

P/Č omjer: 8:1 (PUSTOLOVINA/Poseban scenarij)

Oklop: Nikakav.

Napadi: Bilo koje ručno oružje.

Osobine:

- 1) Zombi nosi mistični "virus" koji pretvara sve koje ubije u zombije.
- 2) Zombi je mrtav samo 100 sekundi bez gubitka života.
- 3) Zombi regenerira izgubljene udove za 50 sekundi.

Ranjivosti:

- 1) Čarolija zasnovana na vatri ili munji će odmah ubiti zombija. Također, sjećanje bolesti će pretvoriti pokrenuti leš nazad u ljudsko biće. Nakon toga, kako god, ta osoba može imati žudnju za sirovim crvenim mesom i moždanim tkivom.

Odora: Krpe i što više prljavštine to bolje.

Opis: Iskvarena nesretna stvorenja osuđena na lutanje svijetom kao nemrtvi. Oni su leševi koji su osuđeni na stalnu potragu za mozgovima kao hranom. Izgleda da postoje dvije vrste: ukleti, koji ne znaju ništa osim svoje žeđi za krvlju i potrebe za lutanjem, i oni koje je podigao nekakav zao duh neke vrste, te sada postoje samo kao pokrenuti leševi.

Životi: Neograničeno.

Razine: Nikakve.



### *Opaska hrvatskom izdanju*

Za razliku od prethodnih izdanja Amtgardove dokumentacije, pri ovom pravilniku nisam pretjerano štedio prostor. Slike sadržane u ovom priručniku su prilično zgodne i služe kao upotpunjenje opisa.

Nadam se da će igračima Amtgarda poslužiti kao zgodna referentna točka za izvođenje avanturica koje su inače igrali ili vidjeli u raznim RPG-ima, ali ovaj put uživo...

U službi,  
Aquarius Buky