Temnice in zmaji

Ljubiteljski prevod osnovnih pravil za D&D 5e

Šesta različica prevoda

Veliki srpan 2026

To je slovenski prevod dokumenta Dungeons & Dragons 5e Basic Rules, ki je v lasti družbe Wizards of the Coast, in dodatne vsebine s spletišča https://www.dndbeyond.com/. Vse zasluge za vsebino gredo snovalcem dokumenta in spletišča. Prevedel Grimpež.

KAZALO

O prevodu 4
Uvod 5
Pustolovski svetovi 6
Uporaba teh pravil 6
Kako igrati 6
Pustolovščine 8

I. Ustvarjanje lika . . . . . .

1. Korak za korakom 12
Onkraj prve stopnje 17
2. Rase 19
Izbira rase 19
Človek 20
Palček 23
Polovnjak 26
Škrat 28
Vilinec 31
Zmajekrvni 34
Polork 36
Polvilinec 37
Tieflinec 39
3. Razredi 41
Barbar 42
Borec 46
Coprnik 50
Čarovnik 57
Čudežnik 62
Druid 67
Klerik 73
Logar 78
Menih 83
Paladin 88
Rokomavh 94
Trubadur 98
4. Osebnost in poreklo 104
Podrobnosti o liku 104
Navdih 108
Ozadja 108
5. Oprema 119
Začetna oprema 119
Premoženje 119
Oklepi in zaščita 120
Orožja 122
Pustolovska oprema 125
Orodja 129
Prevozna sredstva 131
Trgovsko blago 132
Potrošnja 132
Drobnarije 135
6. Možnosti prilagajanja 138
Mešanje razredov 138
Posebna znanja 140

II. Igranje igre . . . . . .

7. Uporaba ocen sposobnosti 143
Ocene sposobnosti in popravki 143
Olajšava in otežitev 143
Izvedenski prištevek 144
Preizkusi sposobnosti 144
Uporaba sposobnosti 146
Rešilni meti 150
8. Pustolovstvo 152
Čas 152
Gibanje 152
Okolje 155
Medsebojni odnosi 156
Počivanje 158
Med pustolovščinami 158
9. Spopad 160
Vzorec spopada 160
Premikanje in postavitev 162
Dejanja v spopadu 163
Izvajanje napada 165
Kritje 167
Poškodbe in zdravljenje 167
Spopad iz sedla 171
Podvodni spopad 171

III. Pravila magija . . . . . .

10. Uroki 174
Coprniški uroki 174
Čarovniški uroki 175
Čudežniški uroki 177
Druidski uroki 178
Kleriški uroki 180
Logarski uroki 181

Paladinski uroki. 182
Trubadurski uroki. 182
Opisi urokov. 185

IV. Orodja Gospodarja temnic . . . . . .

11. Pošasti 233
Lastnosti. 233
Legendarna bitja. 239
Stranske osebe. 239
12. Sestavljanje spopadov 241
Opisi pošasti. 246
Opisi stranskih oseb. 248
13. Magični predmeti 255
Uporaba magičnega predmeta. 255
Opisi predmetov. 255
14. Vodenje igre 259
Predmeti. 259
Pasti. 260
Strupi. 261
Bolezni. 263
Blaznost. 263

V. Dodatki . . . . . .

A Stanja 268
B Bogovi mnogosvetja 270
C Pet organizacij 277
Č Planote obstoja 280
Tvarna planota. 280
Onkraj Tvarne planote. 280
D Slovarček 283
Angleško-slovenski. 283
Slovensko-angleški. 296

O PREVODU

Tole je ljubiteljski prevod dokumenta Dungeons & Dragons Basic Rules (nazadnje posodobljenega 19. novembra 2018) in dodatnih vsebin, ki jih je mogoče najti na spletišču dndbeyond.com. Prevod je neuraden in ni bil lektoriran.

Dokument je nastal ob pomoči številnih posameznikov, ki so prispevali ideje, prevode, spodbudo in povratne informacije. Vsem se lepo zahvaljujem :)

Pretvorbe iz anglosaških dolžinskih mer v metrični sistem so povzete po nemški različici pravil, utežne enote pa sem pretvarjal sam. Pozornejši igralci bodo opazili, da so vrednosti nekje nekoliko v škodo, nekje pa v korist slovenskemu igralcu, kar je posledica zaokroževanja. Trudil sem se, da bi se s pretvorjenimi števili dalo čim lepše računati, a kljub temu še vedno ostajajo nekoliko nerodna.

Dokument je v novejši različici videti nekoliko drugače, ker uporabljam drug sistem tvorjenja besedila. Ureditev morda ni tako imenitna, vendar mi lajša delo, zato naj mi bralec to vizualno osiromašenje vendarle oprosti.

Upam, da bo ta prevod komu koristil in služil kot opora za raziskovanje čudovitega domišljijskega sveta „Temnic in zmajev“.

– Grimpež

Uvod

Igra Temnic in zmajev (TiZ) je igra pripovedovanja zgodb, ki se dogajajo v čarobnih in barvitih namišljenih svetovih. V nekaterih pogledih je TiZ precej podoben otroškim domišljijskim igram. Ko igramo, si na primer predstavljamo grozeč grad sredi divje viharne noči in pustolovce, ki se podajo vanj.

> **Gospodar temnic (GT):** Ko se prebijeta preko skalnatih vrhov, cesta nenadoma zavije na vzhod in pred vama se odpre pogled na Vranski grad. Vhod na vsaki strani molče stražita propadajoča stražna stolpa. Za njima zeva širok prepad, ki izginja v gosto meglo v globini. Čez prepad je spuščen dvižni most, ki vodi skozi obokan vhod na grajsko dvorišče. Dvižne verige ječijo v vetru. Prežrte od rje se napenjajo pod težo mostu. Z vrha visokih kamnitih zidov v vaju strmijo kamniti okrasni kipi s praznimi očmi in se pošastno režijo. Les dvižnega mostu je ves nagnit in preraščen z rastlinjem. Na koncu hodnika za njim stojijo na stežaj odprta vrata Vranskega gradu. Na dvorišču sije močna, topla svetloba.
>
> **Filip (ki igra Garetha):** Rad bi si podrobneje ogledal kipe. Občutek imam, da niso to, kar se zdijo.
>
> **Ana (ki igra Rivo):** Dvižni most je videti majav? Rada bi videla, kako trden je. Ali se mi zdi, da ga lahko prečkava, ali se bo pod najino težo zlomil?

TiZ daje zgodbam strukturo, se pravi način določanja posledic, ki jih imajo pustolovčeva dejanja. Igralci mečejo kocko, kadar je treba odločiti, ali so njihovi napadi uspešni, ali lahko preskočijo široko brezno, se izmaknejo čarobnemu blisku ali opravijo kako drugo nevarno nalogo. Vse je mogoče, toda s kocko so nekateri izidi verjetnejši od drugih.

> **Gospodar temnic (GT):** Kar lepo po vrsti. Filip, opazuješ kipe?
>
> **Filip:** Ja. Ali kaj namiguje na to, da so mogoče žive pošasti?
>
> **GT:** Napravi preizkus Inteligence.
>
> **Filip:** Lahko uporabim Preiskovanje?
>
> **GT:** Kar daj.
>
> **Filip (vrže k20):** Eh. Sedem.
>
> **GT:** Zdijo se ti kot navadni kipi. Zdaj pa ti, Ana. Si Riva ogleduje dvižni most?

V igri TiZ si vsak igralec ustvari svojega pustolovca ali pustolovko (rečemo jim tudi liki) in se spajdaši z ostalimi pustolovci, ki jih igrajo drugi igralci. Druščina skupaj raziskuje mračne temnice, ruševine mogočnih mest, srhljive gradove, pozabljena pragozdna svetišča, jame pod skrivnostnimi gorami in mnoge druge osupljive kraje. Pustolovci rešujejo uganke, govorijo z drugimi liki, se spopadajo s strašnimi pošastmi ter odkrivajo čudovite čarobne predmete in druge zaklade.

Eden izmed igralcev prevzame vlogo Gospodarja temnic (GT), ki služi kot glavni pripovedovalec in razsodnik. GT ustvarja pustolovščine za like, ti pa se potlej prebijajo skozi njene prepreke in nevarnosti ter se odločajo, kako bodo ukrepali na vsakem koraku. GT na primer opiše vhod v Vranski grad, potem pa se igralci odločijo, kaj bodo storili. Bodo kratko malo zakorakali čez nevarno razmajan dvižni most? Se bodo med seboj povezali z vrvjo in tako zmanjšali možnost, da kdo pade v prepad? Ali pa bodo uporabili kak urok, da jih ponese čez brezno?

Ko se igralci odločijo, GT presodi, kaj se iz njihovih dejanj izcimi, in opiše dogajanje. Ker se GT lahko sproti odziva na vse mogoče ideje igralcev in improvizira opise, je TiZ neizmerno prilagodljiv. Vsaka pustolovščina je lahko edinstvena in nepredvidljiva.

Igra nima pravega konca. Ko je ena zgodba ali naloga opravljena, se lahko začne nova. Tako nastane zvezna zgodba, sestavljena iz teh manjših zgodbic, ki se imenuje **kampanja**. Mnogi igralci svoje kampanje igrajo po več mesecev ali let. Sestanejo se enkrat na nekaj dni (mogoče teden, dva) in nadaljujejo tam, kjer so zadnjič prenehali. Medtem ko se kampanja daljša, se pustolovci krepijo. Vsaka premagana pošast, vsaka opravljena naloga in vsak nagrabljen zaklad ne le peljejo zgodbo naprej, temveč tudi nagradijo pustolovce z novimi močmi. Te moči se odražajo v pustolovčevi stopnji.

Igra TiZ se ne konča z zmago ali porazom, ne v pravem pomenu besede. GT in igralci skupaj spletejo vznemirljivo zgodbo o pogumnih junakih, ki se srečujejo s smrtonosnimi nevarnostmi. Včasih se resda zgodi, da kakega od njih raztrga krvo-

ločna zver ali ugonobi pokvarjeni zlikovec, a celo takrat lahko preostali pustolovci poiščejo mogočen magični urok, ki njihovega tovariša obudi od mrtvih, ali pa padli igralec preprosto ustvari nov lik, s katerim nadaljuje v kampanji. Ekipi nemara res ni uspelo uspešno zaključiti pustolovščine, a če so se med igranjem dovolj zabavali in spletli nepozabno zgodbo, so vsi zmagovalci.

PUSTOLOVSKI SVETOVI

Svetovi TiZ so polni magije in pošasti, pogumnih bojevnikov in osupljivih dogodivščin. Temeljijo na srednjeveški fantaziji, v njih pa je vse polno bitij, krajev in magije, ki te svetove med seboj razločujejo.

Svetovi Temnic in zmajev se nahajajo v prostranem kozmosu, imenovanem **mnogosvetje**, in se skrivnostno povezujejo med seboj in z drugimi planotami obstoja, kot sta na primer Prvinska planota ognja in planota Brezdanjega brezna. Znotraj mnogosvetja je neskončno veliko svetov. Mnogi so uradni nastavki za igro TiZ, še na tisoče drugih pa so ustvarili igralci za svoje igre. In sredi vsega tega bogastva stvarstva se bo nemara znašel tudi tvoj lasten svet.

Vsi svetovi imajo kaj skupnega, med seboj pa jih ločujejo njihova zgodovina, kulture, edinstvene pošasti in rase, osupljiv zemljepis, starodavne temnice in spletkarski hudobneži. Nekatere rase imajo v različnih svetovih različne lastnosti, nekateri svetovi imajo celo rase, ki jih drugje ni. Nekatere svetove kroji ena velika, vseobsegajoča zgodba. A vse to so še vedno vesolja v TiZ, tako da lahko s pravili iz te knjige ustvariš lik, s katerim je mogoče igrati igro v kateremkoli izmed teh svetov.

Tvoj GT lahko vodi kampanjo v enem izmed prej omenjenih svetov ali v svojem lastnem svetu. Ker je med svetovi toliko raznolikosti, je najbolje, da pri svojem GT-ju poizveš, ali obstajajo kakšna domača pravila, ki vplivajo na potek igre. V končni fazi ima GT zadnjo besedo glede pravil sveta, pa čeprav gre morda za uradno priznan svet.

UPORABA TEH PRAVIL

Ta knjiga ima štiri glavne dele.

Prvi del obsega ustvarjanje lika. Nudi pravila in napotke, s katerimi boš lahko ustvaril/a junaka ali junakinjo za igro. Vsebuje informacije o rasah, razredih, poreklih, opremi in drugih možnostih prilagajanja. Veliko pravil iz tega prvega dela se opira na vsebino iz drugega in tretjega dela.

Drugi del obsega podrobnejša pravila igre: vrste metov kock, s katerimi določaš uspeh oziroma neuspeh dejanj tvojega lika, in opise vseh treh obširnih kategorij dejavnosti v igri – raziskovanja, sporazumevanja in spopada.

Tretji del se osredotoča na magijo. Opisuje naravo magije, pravila čaranja in izbrane uroke, ki so večinoma na voljo čarajočim likom (in pošastim) v igri.

Četrti del je namenjen Gospodarju temnic. Vsebuje navodila, kako igralcem postaviti na pot nasprotnike, ki se bodo lahko kosali z njimi, in peščico pripravljenih opisov pošasti. Ponuja tudi seznam nekaterih magičnih zakladov, s katerimi lahko Gospodar temnic nagradi like, ko premagajo te pošasti.

Na koncu dokumenta je še nekaj dodatnega materiala. **Dodatek A** združuje vse definicije stanj, v katerih se lahko znajdejo liki in pošasti. **Dodatek B** se dotakne božanstev v igri, še zlasti tistih v nastavku Pozabljenih kraljestev. **Dodatek C** navaja pet skupnosti Pozabljenih kraljestev, v katere se lahko lik vključi. V **dodatku Č** so piše nekaj o planotah obstoja, v **dodatku D** pa najdeš slovarček z angleškimi pojmi in njihovimi slovenskimi prevodi.

KAKO IGRATI

Igra poteka po sledečem preprostem vzorcu.

1. GT opiše prizorišče. GT pove igralcem, kje so njihovi pustolovci in kaj se nahaja v njihovi okolici. S tem jim predstavi osnovni nabor možnosti (na primer koliko vrat vodi iz sobe, kaj je na mizi, kdo je v krčmi …).

2. Igralci opišejo, kaj želijo storiti. Včasih en igralec govori v imenu vse druščine. Včasih pa različni pustolovci počnejo različne reči: en pustolovec na primer prebrska skrinjo z zakladom, medtem ko drugi preuči skrivnosten simbol, vklesan v steno, tretji pa opreza za pošastmi. Igralcem ni treba čakati na svoj krog, GT le prisluhne vsakemu igralcu in se odloči, kakšen bo izid njihovih dejanj.

Včasih je izvedba dejanj preprosta. Če pustolovec stopi na drugo stran sobe in odpre vrata, lahko GT pove, da se vrata odprejo, in opiše, kaj

leži onstran. Toda če so vrata zaklenjena, če se pod tlemi skriva smrtonosna past ali pa se položaj kako drugače zaplete, GT odloči, kaj se zgodi. Pri tem se pogosto zanaša na met kocke.

3. GT naznani posledice dejanj pustolovcev. Opisovanje posledic pogosto vodi v nove odločitve, kar nas privede nazaj na prvi korak.

Zgornji vzorec velja v vseh okoliščinah, najsi pustolovci previdno raziskujejo pozabljene ruševine, se prepirajo z zlobnim princem ali se bijejo z mogočnim zmajem. V nekaterih slučajih, še zlasti med spopadom, je potek igre bolj strukturiran in igralci (ter GT) čakajo na vrsto, da izvedejo svoje dejanje. A večino časa igra teče prosto in se prilagaja dogodivščini.

Pogosto se dogajanje v pustolovščini odvija v glavah pričujočih. GT opiše prizor, ostali igralci pa si ga poskušajo predstavljati. Nekateri GT-ji radi uporabljajo glasbo, slikovno in zvočno gradivo, da lažje pričarajo pravo vzdušje, in mnogi igralci ter GT-ji za različne like govorijo z različnimi naglasi in glasovi. Včasih GT celo razgrne zemljevid in bitja na prizorišču prikaže s figuricami ali žetoni, da si lahko igralci lažje predstavljajo, kje je kdo.

IGRALNE KOCKE

Igra uporablja poliedrne kocke z različnim številom ploskev. Tovrstne kocke lahko najdeš v bolje založenih trgovinah z igrami in tudi v nekaterih knjigarnah.

V pravilih TiZ kocke označujemo s črko k, ki ji sledi število ploskev kocke: k4, k6, k8, k10, k12 in k20. k6 je na primer kocka s šestimi ploskvami – kocka, značilna za številne namizne družabne igre, na kateri so nanizane cifre od 1 do 6.

Kocka z oznako k100 deluje nekoliko drugače, saj pravzaprav ne gre za eno samo kocko, temveč za kombinacijo dveh. Število med 1 in 100 dobimo tako, da dvakrat vržemo k10 (s ciframi od 0 do 9). Ena izmed kock, ki jo določiš pred metom, vrne desetico, druga pa enico. Če torej vržeš 7 in potem 1, je dobljeno število 71. Dve ničli predstavljata število 100. Nekatere desetstrane kocke so označene z večkratniki števila deset (00, 10, 20 in tako dalje), da bi lažje ločili med deseticami in enicami. V tem primeru izid 70 in 1 pomeni 71, 00 in 0 pa 100.

Ko moraš metati kocke, pravila določijo, koliko kock vržeš in katerega tipa naj bodo. Včasih je potrebno poleg izida upoštevati tudi popravek. Na primer, „3k8 + 5“ pomeni, da moraš vreči tri osemstrane kocke in njihovi vsoti prišteti 5.

Enaka notacija se pojavi v izrazih „1k3“ in „1k2“. Ti kocki seveda ne obstajata, zato njun izid poustvarimo z drugimi kockami. Met 1k3 hlinimo tako, da vržemo k6 in dobljeno število delimo z 2, zaokroženo navzgor. 1k2 simuliramo tako, da vržemo katerokoli kocko in za izid vzamemo 1 ali 2 glede na to, ali je bilo dobljeno število sodo ali liho. (Še ena varianta je, da preverimo, ali je izid na prvi ali na drugi polovici intervala vseh možnih izidov. Če je na prvi, je rezultat 1, drugače pa 2.)

K20

Ali pustolovčev meč zareže v zmajev trup ali se le odbije od njegovih trdih lusk? Bo oger nasedel debeli laži? Bo junaku uspelo preplavati deročo reko? Se mu bo uspelo izmakniti slepeči ognjeni krogli ali pa bo le-ta treščila vanj z vso močjo? Kadar posledice dogajanja niso gotove, igra poseže po 20-strani kocki, imenovani k20, ki določi končni izid.

Kaj vse liki in pošasti v igri zmorejo, določa šest **sposobnosti**. Te so Moč, Gibčnost, Konstitucija, Inteligenca, Modrost in Karizma. Vsaki sposobnosti je dodeljena ocena, ki za večino pustolovcev seže od 3 do 18. (Pošasti imajo lahko oceno od 1 pa vse do 30.) Te ocene sposobnosti in **popravki**, ki jih izpeljemo iz njih, so osnova za skoraj vsak met k20, ki ga igralec opravi v imenu svojega lika ali pošasti.

Preizkusi sposobnosti, napadalni meti in rešilni meti so tri najpomembnejše vrste metov k20. Za vse tri veljajo spodnji preprosti koraki.

1. Vrzi kocko in prištej popravek. Vrzi k20 in prištej primeren popravek. To je običajno popravek, izpeljan iz ene od šestih sposobnosti, in včasih izvedenski prištevek, ki ga doprinese kakšna likova veščina. (Več o posameznih sposobnostih in določanju njihovih popravkov sledi v prvem poglavju.)

2. Upoštevaj okoliščine ter posledične prištevke in odbitke. Na končni rezultat meta lahko vpliva razredna značilnost, urok, določena okoliščina ali kak drug učinek.

3. Skupno vsoto primerjaj s ciljnim številom. Če je skupna vsota večja ali enaka ciljnemu številu, je bil met uspešen, drugače pa ne. Ciljna

števila običajno določi GT, ki tudi pove igralcem, ali so njihovi meti uspeli ali ne.

Ciljno število za preizkus sposobnosti ali rešilni met se imenuje **težavnostni razred** (TR). Ciljno število za napadalni met se imenuje **zaščitni razred** (ZR).

To preprosto pravilo določa posledice večine dejanj med igro. V sedmem poglavju je uporaba k20 še podrobneje razložena.

OLAJŠAVE IN OTEŽITVE

Včasih preizkus sposobnosti, napadalni met ali rešilni met izvajamo v okoliščinah, ki nam nalogo bodisi olajšajo bodisi otežijo. Olajšava je posledica za nas ugodnih pogojev, otežitev pa je ravno obratno. Kadar ti je odrejena olajšava ali otežitev, k20 mečeš dvakrat. V primeru olajšave izbereš višjega izmed obeh izidov, v primeru otežitve pa nižjega. Če imaš na primer otežitev ter vržeš 17 in potem še 5, je tvoj končni izid 5. Če bi v tem istem primeru imel/a olajšavo, bi bil tvoj izid 17.

Več o olajšavah in otežitvah piše v sedmem poglavju.

IZJEMA PRED PRAVILOM

Ta knjiga zlasti v drugem in tretjem delu vsebuje pravila, ki urejajo potek igre. Toda mnoge rasne lastnosti, razredne značilnosti, uroki, magični predmeti, pošastne sposobnosti in drugi igralni elementi sem ter tja kršijo splošna pravila – in tako predstavljajo izjeme. Pomni: če se neko specifično pravilo križa s splošnim pravilom, obvelja specifično pravilo.

Izjeme so pogosto majhne. Ena taka je recimo, da mnogi pustolovci niso izvedeni v streljanju z dolgim lokom, razen vseh gozdnih vilincev, ki so izvedeni v rabi dolgega loka zaradi svojih rasnih lastnosti. Drugi primeri kršenja pravil so toliko bolj očitni. Pustolovec navadno ne more prehajati skozi trdne stene, vendar nekateri uroki to dopuščajo. Največ izjem povzroča ravno magija.

ZAOKROŽEVANJE NAVZDOL

Obstaja še eno splošno pravilo. Kadarkoli v igri delimo števila, vedno zaokrožujemo navzdol – tudi, če je v rezultatu neceli del večji ali enak pol.

PUSTOLOVŠČINE

Igra se prične s skupino pustolovcev, ki krenejo na dogodivščino, kakršno si zamisli Gospodar temnic. Vsak lik bogati druščino s svojimi edinstvenimi zmožnostmi v obliki sposobnosti, veščin, razrednih značilnosti, rasnih lastnosti, opreme in čarobne imovine. Vsak lik je drugačen, vsak ima svoje prednosti in slabosti, zato je najboljša druščina pustolovcev tista, v kateri vsak lik dopolnjuje ostale in pokriva njihove šibkosti. Pustolovci morajo sodelovati, da lahko uspešno dokončajo pustolovščino.

Pustolovščina je srce igre, zgodba z začetkom, jedrom in koncem. Lahko jo pripravi GT sam ali kupi že pripravljeno in jo prilagodi po svojih potrebah in željah. Pustolovščina je postavljena v domišljijsko okolje – podzemno temnico, razpadajoč grad, prostrano divjino, vrveče mesto … V njej srečamo pester nabor likov: pustolovce, ki jih ustvarijo in igrajo ostali igralci za omizjem, in stranske osebe. Slednje so lahko meceni, zavezniki, sovražniki, najemniki ali manj pomembne dodatne osebe. Pogosto je ena izmed stranskih oseb hudobnež, čigar zle nakane so gonilna sila pustolovščine.

Skozi prigodo se liki spoprijemajo z različnimi bitji, predmeti in okoliščinami. Včasih se pustolovci in druga bitja na vse pretege trudijo ubiti ali ujeti drug drugega v spopadu. Spet drugič pustolovci govorijo z drugimi bitji (ali celo čarobnimi predmeti), da bi nekaj dosegli. Velikokrat pa pustolovci razvozlavajo uganke, obhajajo prepreke, iščejo skrite zaklade in se rešujejo iz zagat. Medtem raziskujejo svet in se odločajo, kako bodo potovali in kaj bodo počeli.

Pustolovščine so različnih dolžin in kompleksnosti. Kratka pustolovščina vsebuje le prgišče izzivov in jo je mogoče dokončati v enem ali dveh srečanjih. Dolga pustolovščina lahko zaobjema na stotine spopadov, sporazumevanj in drugih izzivov in se igra več tednov ali mesecev. Običajno se pustolovščina konča tako, da se pustolovci vrnejo v civiliziran svet, kjer se lahko spočijejo in uživajo v prisluženih zakladih.

Vendar to ni konec zgodbe. Dogodivščina je kakor razburljiva epizoda televizijske nanizanke. Kampanja je nanizanka kot celota – niz pustolovščin, povezanih skupaj, kjer ista druščina pustolovcev sledi okvirni zgodbi od začetka do konca.

TRIJE TEMELJI PUSTOLOVŠČINE

Pustolovci lahko počnejo vse, kar si igralci zamislijo, vendar je prikladneje njihove dejavnosti razdeliti v tri splošne kategorije: raziskovanje, sporazumevanje in spopad.

Raziskovanje vključuje premikanje likov po prostoru, njihovo delovanje na okolico in obravnavanje najdenih predmetov. Igralci opisujejo, kaj hočejo, da njihov lik stori, Gospodar temnic pa igralcem razlaga, kaj se posledično zgodi. Primer raziskovanja v večjem merilu je celodnevno potovanje junakov čez širne planjave ali enourno prebijanje skozi podzemne votline. Primer raziskovanja na drobno pa bi bil, da junak potegne vzvod v temnici, da bi videl, kaj se bo zgodilo.

Sporazumevanje vključuje pustolovce, ki se z nekom (ali z nečim) pogovarjajo. Na primer, lahko zahtevajo, naj ujeti izvidnik brž izda skrivni vhod v goblinski brlog, zaslišujejo rešenega ujetnika, poslušajo moledovanje poraženega orkovskega poglavarja ali prepričujejo zgovorno čarobno zrcalo, naj pustolovcem pokaže nek daljni kraj.

O raziskovanju in sporazumevanju govorijo pravila v sedmem in osmem poglavju, prav tako tudi nekatere razredne značilnosti v tretjem poglavju in osebnostne lastnosti v četrtem poglavju.

Spopad, glavnina devetega poglavja, zajema boj z orožjem, čaranje, manevriranje in podobno. Cilj vsake strani v spopadu je poraziti nasprotnika – bodisi ga ubiti, ujeti ali prisiliti k umiku. Spopad je najbolj strukturiran element igre, kjer se bitja izmenjujejo v krogu, da res vsak dobi priložnost, da nekaj stori. Celo sredi krvave bitke imajo pustolovci priložnost, da izvajajo tudi nore manevre – recimo drsanje s ščitom po stopnišču navzdol –, preiskujejo okolico in se sporazumevajo z drugimi bitji, vključno z zavezniki, sovražniki in nepristranskimi opazovalci.

ČUDESA MAGIJE

Le redke dogodivščine ne vsebujejo magije. Naj bo koristna ali kvarna, magija je v življenju pustolovca nekaj povsem običajnega. Podrobneje je opisana v desetem in enajstem poglavju.

V svetovih Temnic in zmajev je uročevalcev malo. Njihov izjemni talent jih ločuje od preostalih ljudi, ki lahko sicer pogosto vidijo sledove magije, vendar ti velikokrat niso nič posebnega – čudežna pošast, uslišana molitev, čarovnik, ki stopa po vaški cesti z lebdečim ščitom ob strani …

Po drugi strani pa je magija pustolovcem ključnega pomena za preživetje. Brez zdravilne magije klerikov in paladinov bi junaki kaj hitro podlegli bojnim ranam. Brez blagodejne čarobne podpore trubadurjev in klerikov bi utegnili bojevniki kloniti pred mogočnimi nasprotniki. Brez raznolike čarobne moči čarovnikov in druidov bi bila vsaka grožnja še desetkrat hujša.

Magija je močno zaželena tudi med hudobneži. V mnogih pustolovščinah pustolovci rešujejo svet pred hudodelstvi uročevalcev, ki hočejo magijo izrabiti za svoje pokvarjene cilje. Vodja kulta namerava zbuditi boga, ki spi na morskem dnu, vešča ugrablja mladce in mladenke, da iz njih izpije mladost za krepitev svoje magične moči, nori čarovnik se na vse kriplje trudi vdahniti esenco življenja v svojo mehansko vojsko, zmaj pričenja mistični obred, s katerim se bo prelevil v boga uničenja … To je le peščica magičnih groženj, ki jim lahko pustolovec stopi na pot. Z nekaj lastne magije v obliki urokov in magičnih predmetov bo pustolovcem nemara uspelo premagati sovraga!

I. DEL

USTVARJANJE LIKA

1. POGLAVJE: KORAK ZA KORAKOM

Tvoj prvi korak do igranja Temnic in zmajev je izdelava svojega lika. Tvoj lik je kombinacija igralnih statističnih podatkov, iztočnic za igranje vloge in prgišča domišljije. Najprej izbereš svojo raso (na primer človeka ali polovnjaka) in razred (na primer borca ali čarovnika). Potem si izmisliš osebnost, videz in predzgodbo svojega lika. Ko končaš, te tvoj lik lahko začne predstavljati v svetu igre.

Preden se lotiš prvega koraka, za trenutek pomisli, kakšnega pustolovca si želiš igrati. Morda si pogumen borec, pritajena rokomavhinja, vnet klerik ali nastopaška čarovnica. Ali pa so ti morda bližje manj običajni liki, denimo mišičast rokomavh, ki se rad mikasti mož na moža, ali ostrostrelka, ki sovražnike pokosi iz daljave. Te veselijo domišljijske pripovedi s škrati ali vilinci? Poskusi si ustvariti lik iz ene od teh ras. Želiš, da je tvoj lik najbolj trdoživ pustolovec za igralno mizo? Poglej si razred borca. Če si izgubljen/a in ne veš, kje začeti, si lahko za navdih ogledueš pravljične ilustracije, dokler ti kakšna ne pade v oči, ali poiščeš ideje v svojem najljubšem domišljijskem romanu.

Ko si v glavi ustvariš idejo za lik, sledi spodnjim korakom in sprejemaj odločitve, ki bodo vodile k liku, kakršnega si želiš. Tvoj lik se bo mogoče malo spremenil z vsako odločitvijo, ki jo sprejmeš, vendar to ni važno, dokler te ne moti. Pomembno je le, da imaš na koncu lik, ki ti ga bo v veselje igrati.

V tem poglavju veliko uporabljamo izraz **pustolovski obrazec**. To predstavlja list papirja ali digitalni zapisnik, kamor beležiš podatke o svojem liku. Obstaja tudi uraden pustolovski obrazec za TiZ, ki ga je mogoče pridobiti v digitalni obliki in si ga natisniti na list papirja. Za začetnike je še posebej priporočljiv, ker nudi vse pomembne informacije, ki jih igralec potrebuje med igro.

USTVARJANJE BRUENORJA

V vsakem koraku je opisan tudi praktičen primer, kjer igralec Bob ustvarja svoj škratovski lik po imenu Bruenor.

PRVI KORAK: IZBERI RASO

Vsak lik pripada rasi. Rase so razvite vrste bitij iz svetov TiZ. Najpogosteje igrane rase so škratje, vilinci, polovnjaki in ljudje. Nekatere rase imajo tudi **podrase**, kot sta denimo gorski škrat ali gozdni vilinec. Več o rasah piše v drugem poglavju.

Rasa, ki jo izbereš, veliko prispeva k identiteti tvojega lika, saj določa tvoj splošni videz in naravne talente, s katerimi sta te obdarili tvoji kultura in dediščina. Z raso dobiš posebne rasne lastnosti, kot so na primer posebni čuti, izvedenstvo z nekaterimi orožji ali orodji, izvedenstvo v nekaterih veščinah ali zmožnost lažjega čaranja. Te lastnosti se včasih ujemajo z zmožnostmi nekaterih razredov (glej drugi korak). Poglejmo si primer: lahkonogi polovnjaki so lahko zaradi svojih rasnih lastnosti odlični rokomavhi in višji vilinci brez težav postanejo mogočni čarovniki. Tu pa tam zna biti zabavno igrati tudi nekaj povsem v nasprotju z normo. Polovnjaški paladini in gorskoškratji čarovniki na primer niso običajni liki, so pa lahko zanimivi in zabavni.

Tvoja rasa ti poviša tudi eno ali več ocen sposobnosti, ki jih določiš v tretjem koraku. Ta povišanja si zapomni, da jih boš takrat prištel/a svojim ocenam sposobnosti.

Zapiši svoje rasne lastnosti na pustolovski obrazec. Ne pozabi tudi na jezike, ki jih govoriš, in svojo osnovno hitrost.

PRVI KORAK USTVARJANJA BRUENORJA

Bob se loti ustvarjanja svojega lika. Odloči se, da bi najraje igral zadirčnega gorskega škrata. Na pustolovski obrazec zapiše vse rasne lastnosti škratov, tudi hitrost svojega lika, ki je 7,5 metra, in jezike, ki jih pozna: sojezik in škratovščino.

DRUGI KORAK: IZBERI RAZRED

Vsak pustolovec sodi v nek razred. Razred na splošno opiše likov poklic, kakšne posebne talente ima in na kakšen način se loteva različnih nalog, kot so raziskovanje temnic, pobijanje po-

šasti, pogajanje in barantanje. Razredi so opisani v tretjem poglavju.

Tvoj lik z izbiro razreda pridobi številne ugodnosti. Večini teh ugodnosti rečemo **razredne značilnosti** – zmožnosti (vključno s čaranjem), ki tvoj lik ločujejo od pripadnikov drugih razredov. Druge ugodnosti se imenujejo **izvedenstva**: obvladovanje raznih vrst oklepov, posebno dobro vihtenje nekaterih orožij, veščine, rešilni meti in včasih tudi orodja. To, da si v nečem ali z nečim izveden, pomeni, da se tvoj lik na to zelo dobro spozna in je v tem še posebno uspešen.

Na svojem pustolovskem obrazcu si označi vse značilnosti, ki ti jih tvoj razred ponuja na prvi stopnji.

Hitra izdelava

Vsak opis razreda v tretjem poglavju vsebuje razdelek, ki ponuja predloge za hitro izdelavo lika iz tega razreda. To zajema tudi predlagano razporeditev ocen sposobnosti, poreklo, ki najbolj ustreza razredu, in predlagane začetne uroke.

STOPNJA

Običajno lik začne svojo pustolovsko pot na prvi stopnji. S tem, ko odhaja na pustolovščine in nabira **izkušenjske točke** (IT), se njegova stopnja viša. Lik prve stopnje je še neizkušen, čeprav je bil morda prej vojak ali pirat in je že počel nevarne stvari.

S prvo stopnjo označujemo prehod tvojega lika v pustolovsko življenje. Če igro že poznaš ali če se pridružuješ obstoječi kampanji, se bo morda tvoj GT odločil, da lahko začneš na višji stopnji. Takrat predpostavimo, da je tvoj lik preživel že nekaj divjih in vznemirljivih pustolovščin.

Na pustolovski obrazec si zapiši svojo stopnjo. Če začenjaš na višji stopnji, si zapiši tudi dodatne elemente, ki ti jih tvoj razred ponuja na višjih stopnjah. Lik prve stopnje ima 0 IT. Lik višje stopnje navadno začne z minimalnim številom IT, potrebnih za doseganje tiste stopnje (preberi si razdelek Onkraj prve stopnje na koncu tega poglavja).

ŽIVLJENJSKE TOČKE IN ŽIVLJENJSKE KOCKE

Življenjske točke tvojega lika predstavljajo njegovo trdoživost v spopadu in drugih pretečih situacijah. Količino tvojih življenjskih točk določajo življenjske kocke.

Na prvi stopnji ima tvoj lik eno življenjsko kocko, ki jo določi tvoj razred. Število tvojih življenjskih točk je takrat enako najvišjemu možnemu izidu meta te kocke. (Izidu prišteješ tudi svoj popravek Konstitucije, ki ga boš določil/a v tretjem koraku.) V nadaljevanju bomo temu začetnemu stanju rekli **skupne življenjske točke**, se pravi maksimum tvojih trenutnih življenjskih točk.

Življenjske točke si označi na svojem pustolovskem obrazcu. Zraven zapiši tudi vrsto svoje življenjske kocke in število življenjskih kock, ki ti pripadajo. Potem ko si tvoj lik odpočije, lahko porabiš življenjske kocke za to, da si povrneš izgubljene točke (glej Počivanje v osmem poglavju).

IZVEDENSKI PRIŠTEVEK

Preglednica, ki se pojavi v opisu tvojega razreda, prikazuje tvoj izvedenski prištevek, ki je za prvostopenjski lik enak +2. Tvoj izvedenski prištevek pride v poštev pri večini številk, ki jih boš v nadaljevanju zapisal/a na svoj pustolovski obrazec. To so:

- meti za napade z orožji, ki jih obvladaš,
- meti za napade z uroki, ki jih pričaraš,
- preizkusi sposobnosti za veščine, v katerih si izveden/a,
- preizkusi sposobnosti za orodja, s katerimi si izveden/a,
- rešilni meti, v katerih si izveden/a in
- TR-ji za rešilne mete proti urokom, ki jih pričaraš (to je posebej razloženo pri vsakem razredu, ki uporablja magijo).

Tvoj razred določa, ali si izveden/a z določenimi orožji in orodji ter v rešilnih metih in veščinah. Veščine so opisane v sedmem poglavju, orodja pa v petem. Tvoje poreklo ti omogoča izvedenstvo v dodatnih veščinah in orodjih in nekatere rase ti podarijo izvedenstva v še več drugih stvareh. Vse to si zabeleži na pustolovski obrazec.

Svojega izvedenskega prištevka ne moreš dodati enemu samemu metu kocke ali kateremukoli drugemu številu več kot enkrat. Včasih boš moral/a svoj izvedenski prištevek prilagoditi (na primer podvojiti ali prepoloviti), preden ga naneseš. Če se kdaj zazdi, da bi moral/a svoj izvedenski prištevek prišteti istemu metu večkrat ali ga pomnožiti večkrat, ga vseeno prištej, pomnoži ali prepolovi le enkrat.

DRUGI KORAK USTVARJANJA BRUENORJA

Bob si predstavlja, kako se Bruenor požene v bitko s sekiro, rogom in počeno čelado. Za Bruenorjev razred zato izbere borca in si zapiše izvedenstva in razredne značilnosti prvostopenjskega borca.

Kot prvostopenjski borec ima Bruenor eno življenjsko kocko – k10 – in je zato na začetku število njegovih življenjskih točk enako 10 plus njegov popravek Konstitucije. Bob si to zabeleži nekam ob stran, na obrazec pa bo zapisal končno številko kasneje, ko bo določil Bruenorjevo oceno Konstitucije (glej tretji korak). Bob si zapiše tudi izvedenski prištevek za prvostopenjski lik, ki je +2.

TRETJI KORAK: DOLOČI SPOSOBNOSTI IN NJIHOVE OCENE

Veliko dogajanja v igri ima opraviti s šestimi sposobnostmi tvojega lika; **Močjo**, **Gibčnostjo**, **Konstitucijo**, **Inteligenco**, **Modrostjo** in **Karizmo**. Vsaka sposobnost ima oceno, tj. številko, ki jo zapišeš na svoj pustolovski obrazec.

Vseh šest sposobnosti in njihovo uporabo v igri opisuje sedmo poglavje. Preglednica povzetkov ocen sposobnosti ponuja hiter pregled tega, katere vrline zajema posamezna sposobnost in katere sposobnosti so še posebej pomembne za posamezen razred.

Pari ocen in popravkov

Ocena	Popravek	Ocena	Popravek
1	-5	24-25	+7
2-3	-4	26-27	+8
4-5	-3	28-29	+9
6-7	-2	30	+10
8-9	-1		
10-11	+0		
12-13	+1		
14-15	+2		
16-17	+3		
18-19	+4		
20-21	+5		
22-23	+6		

Povzetki ocen sposobnosti

Moč

Meri: naravno atletiko, moč telesa
Pomembna za: borca
Višja pri rasah:
Človek (+1)
Gorski škrat (+2)

Gibčnost

Meri: telesno okretnost, reflekse, ravnotežje, eleganco
Pomembna za: rokomavha
Višja pri rasah:
Človek (+2)
Polovnjak (+2)
Vilinec (+2)

Konstitucija

Meri: zdravje, vzdržljivost, življenjsko silo
Pomembna za: vse
Višja pri rasah:
Človek (+1)
Škrat (+2)
Trdoživi polovnjak (+1)

Inteligenca

Meri: miselno ostrino, zmožnost pomnjenja in spominjanja, veščino razbiranja in razčlenjevanja
Pomembna za: čarovnika
Višja pri rasah:
Človek (+1)
Višji vilinec (+1)

Modrost

Meri: čuječnost, intuicijo, uvid
Pomembna za: klerika
Višja pri rasah:
Človek (+1)
Gozdni vilinec (+1)
Gričevni škrat (+1)

Karizma

Meri: samozavest, prepričljivost, vodstvo
Pomembna za: voditelje in diplomate
Višja pri rasah:
Človek (+1)
Lahkonogi polovnjak (+1)

Ocene sposobnosti svojega lika določaš naključno. Vrzi štiri šeststrane kocke in na košček papirja zabeleži skupno vsoto treh najvišjih izidov. To ponovi še petkrat, da imaš na koncu zapisanih šest števil. Če si želiš prihraniti čas ali pa te naključno določanje ocen sposobnosti ne mika, lahko uporabiš naslednje ocene: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Zdaj pa vsako od šestih števil pripiši k eni izmed svojih šestih sposobnosti: Moči, Gibčnosti, Konstituciji, Inteligenci, Modrosti in Karizmi. Ko to opraviš, vzemi še prilagoditve posameznih sposobnosti, ki si si jih zapisal/a med izbiranjem rase, in ocene posodobi.

Ko imaš končne ocene sposobnosti, iz njih izpelji še **popravke sposobnosti**. Pri tem ti je v pomoč preglednica parov ocen in popravkov. Popravke lahko enostavno izpelješ tudi brez preglednice: od svoje ocene sposobnosti odštej 10 in rezultat deli z 2 (zaokroženo navzdol). Popravke zapiši poleg svojih ocen.

TRETJI KORAK USTVARJANJA BRUENORJA

Bob se je odločil, da bo za Bruenorjeve sposobnosti uporabil kar standardni nabor ocen (15, 14, 13, 12, 10, 8). Ker je borec, svojo najvišjo oceno (15) položi v Moč. Drugo najvišjo oceno (14) položi v Konstitucijo. Bruenor bi lahko bil zaletav borec, vendar se Bob odloči, da bo njegov škrat starejši, pametnejši in sposoben vodja, zato za preostali dobri oceni (13, 12) izbere Modrost in Karizmo. Preostanek ocen razdeli med Inteligenco in Gibčnost. Ko doda še svoje rasne ugodnosti (Konstitucijo in Moč poveča za 2), so Bruenorjeve ocene in popravki sposobnosti videti takole: Moč 17 (+3), Gibčnost 10 (+0), Konstitucija 16 (+3), Inteligenca 8 (-1), Modrost 13 (+1), Karizma 12 (+1).

Bob izpolni še skupne življenjske točke: 10 plus njegov popravek Konstitucije, ki šteje +3. To skupaj znese 13 točk.

VARIANTA: PRIREJANJE OCEN SPOSOBNOSTI

Če tvoj Gospodar temnic to dovoli, lahko ocene sposobnosti določiš še drugače. Tu opisana metoda ti omogoča, da lik zgradiš s poljubnim naborom ocen.

Za ocene sposobnosti imaš na voljo 27 točk. Točkovna vrednost vsake ocene sposobnosti je zapisana v preglednici točkovnih vrednosti za ocene sposobnosti. Na primer, ocena 14 stane 7 točk. 15 je najvišja ocena, ki jo lahko dobiš, preden upoštevaš še ostale dodatke. Najmanjša možna ocena je 8.

Ta metoda ti omogoča, da ustvariš nabor treh visokih in treh nizkih števil (na primer 15, 15, 15, 8, 8, 8), nabor približno enakih nadpovprečnih števil (13, 13, 13, 12, 12, 12) ali katerokoli drugo kombinacijo vmes.

Točkovne vrednosti za ocene sposobnosti

Ocena	V točkah
8	0
9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	7
15	9

ČETRTI KORAK: OPIŠI SVOJ LIK

Zdaj, ko poznaš igralne podatke svojega lika, je čas, da si ga zamisliš kot osebo. Tvoj lik potrebuje ime. Za trenutek razmisli, kakšnega videza je in kako se na splošno obnaša.

S pomočjo podatkov iz četrtega poglavja lahko podrobneje razdelaš videz in osebnostne lastnosti svojega lika. Izberi njegovo **opredeljenost** (moralni kompas, po katerem se tvoj lik ravna) in **ideale**. Četrto poglavje ti bo pomagalo ugotoviti, na kaj je tvoj lik najbolj navezan – temu tukaj rečemo **vezi** –, in **hibe**, ki bi ga lahko nekega dne spodkopale.

Ozadje tvojega lika opisuje, od kod je prišel, njegovo prvotno zaposlitev in njegovo umestitev v svet. Tvoj GT ti lahko ponudi še dodatna porekla poleg tistih, ki so opisana v četrtem poglavju, in ti bo morda pripravljen pomagati sestaviti bolj specifično poreklo, ki bolje opisuje tvoj lik.

Ozadje da tvojemu liku značilnost porekla (splošno ugodnost) in izvedenstvo v dveh veščinah. Poleg tega ti bo morda omogočilo poznavanje dodatnih jezikov ali izvedenstvo z določenim orodjem. Te informacije si zabeleži na pustolovski obrazec skupaj s podatki o osebnosti tvojega lika.

SPOSOBNOSTI TVOJEGA LIKA

Ko ugotavljaš videz in osebnost svojega lika, pomisli tudi na njegove ocene sposobnosti in raso. Močan, a malo manj inteligenten lik bo razmišljal

in ukrepal precej drugače od lika, ki je šibek in pameten.

Visoka Moč običajno pomeni močno in atletsko telo, medtem ko bo lik z nizko Močjo mršav ali debelušen.

Lik z visoko Gibčnostjo bo verjetno gibčen in vitek, lik z nizko Gibčnostjo pa bodisi preklast in neroden ali težek in neokreten.

Lik z visoko Konstitucijo je običajno videti zdrav, s svetlečimi očmi in veliko energije. Lik z nizko Konstitucijo bo morda bolehen in šibak.

Lik z visoko Inteligenco bo mogoče vedoželjen in temeljit, manj inteligenten lik pa bo govoril s preprostim besediščem in hitro pozabil kako podrobnost.

Lik z visoko Modrostjo je preudaren in razsoden, sočuten in na splošno razume, kaj se okoli njega dogaja. Lik z nizko Modrostjo je morda zamišljen, lahkomiseln in marsičesa okoli sebe preprosto ne opazi.

Lik z visoko Karizmo izžareva samozavest, ki je navadno pomešana z eleganco ali vzbujanjem strahospoštovanja. Lik z nizko Karizmo bo nemara osoren, nejasen ali plah.

ČETRTI KORAK USTVARJANJA BRUENORJA

Bob izpolni nekaj osnovnih podrobnosti o Bruenorju: njegovo ime, spol (moški), višino in težo ter opredeljenost (redoljuben in dober). Njegovi visoki Moč in Konstitucija namigujeta na to, da ima zdravo, atletsko telo, nizka inteligenca pa pove, da je pozabljiv.

Bob se odloči, da Bruenor prihaja iz plemenite rodbine, vendar je bil njegov klan izgnan iz svoje domovine, ko je bil Bruenor še zelo mlad. Odraščal je kot kovač v odmaknjenih vasicah Ledene doline. Toda Bruenorja je čakala junaška usoda, namreč da si bo povrnil očetnjavo, zato Bob za svojega škrata izbere poreklo ljudskega junaka. Zapiše si izvedenstva in posebne značilnosti, ki mu jih daje to poreklo.

Bob si je že izoblikoval jasno predstavo o Bruenorjevi osebnosti, zato preskoči osebnostne lastnosti, predlagane ob poreklu, in namesto tega pripiše, da je Bruenor ljubeč, razumevajoč škrat, ki ima iz srca rad svoje prijatelje in zaveznike, vendar to skriva za svojim osornim, zbadljivim obnašanjem. S seznama ob svojem poreklu izbere ideal zakonoljubja, češ da Bruenor verjame, da nihče ne presega zakona.

Bruenorjeva vez je glede na njegovo preteklost jasna: nekega dne želi izbojevati svojo domovino, Mithralski dvor, od senčnega zmaja, ki je pregnal škrate iz njihovega doma. Njegova hiba je povezana z njegovo ljubečo, razumevajočo naravo – zelo je naklonjen sirotam in samovoljnim dušam, zato včasih pokaže milost tudi takrat, ko to ni primerno.

PETI KORAK: IZBERI OPREMO

Tvoj razred in poreklo predpisujeta **začetno opremo** tvojega lika. To vključuje tudi orožja, oklep in drugo pustolovsko opremo. Vse to si zabeleži na pustolovski obrazec. Vsa oprema je podrobneje opisana v petem poglavju.

Če ti začetna oprema, ki ti jo določata razred in poreklo, ni pogodu, jo lahko namesto tega kupiš. Glede na razred, ki si ga izbral/a, ti je na razpolago neko število **zlatnikov** (zl). Več o tem piše v petem poglavju, tam so tudi izčrpni seznami opreme skupaj s cenami. Poleg tega si lahko zastonj izbereš eno drobnarijo (glej preglednico drobnarij na koncu petega poglavja).

Tvoje ocena Moči določa, koliko opreme lahko nosiš. Raje ne nakupi toliko opreme, da njena skupna teža preseže petnajstkratnik tvoje ocene Moči. Več o nosilnosti piše v sedmem poglavju.

ZAŠČITNI RAZRED

Tvoj **zaščitni razred** (ZR) določa, kako dobro se tvoj lik izogiba poškodbam v bitki. Na tvoj ZR vplivajo tvoji oklep, ščit in popravek Gibčnosti. Toda vsi liki ne nosijo oklepa ali ščita.

Brez zaščitnih sredstev šteje tvoj ZR 10 plus tvoj popravek Gibčnosti. Če tvoj lik nosi oklep, ščit ali oboje, poračunaj svoj ZR po pravilih iz petega poglavja. Svoj ZR zabeleži na pustolovskem obrazcu.

Tvoj lik mora biti izveden z oklepi ali ščiti, če jih hoče učinkovito izrabiti. Izvedenstvo z zaščitnimi sredstvi določa tvoj razred. Če tega izvedenstva nimaš, oklep in ščiti prinašajo nekatere slabosti. To spet podrobno opiše peto poglavje.

Nekateri uroki in značilnosti razredov ti omogočajo drugačen način izračuna tvojega ZR-ja. Če ti je takih načinov na voljo več, izbereš tistega, ki ti najbolj ustreza.

OROŽJA

Za vsako orožja, ki ga tvoj lik vihti, izračunaj popravek za napad s tem orožjem in škodo, ki jo orožje povzroči.

Ko napadeš z orožjem, vržeš k20 ter prišteješ svoj izvedenski prištevek (vendar le, če si z orožjem izveden) in popravek ustrezne sposobnosti.

- Za napadalne in poškodbene mete pri vihtenju **bližinskih orožij** uporabi popravek Moči. Za odlikovana orožja, recimo rapir, namesto Moči uporabi popravek Gibčnosti.
- Za napadalne in poškodbene mete pri vihtenju **daljnosežnih orožij** uporabi popravek Gibčnosti. Bližinsko orožje, ki ga je mogoče metati (na primer ročna sekira), ti omogoča uporabo popravka Moči namesto Gibčnosti.

PETI KORAK USTVARJANJA BRUENORJA

Bob si zapiše začetno opremo, ki jo dobi kot borec (to je njegov razred) in ljudski junak (to je njegovo poreklo). Njegova začetna oprema vsebuje verižni oklep in ščit, zato Bruenorjev zaščitni razred na koncu znese 18.

Bob oboroži Bruenorja z bojno sekiro in dvema ročnima sekirama. Njegova bojna sekira je bližinsko orožje, zato Bruenor za svoje napade in zadajanje škode uporabi popravek Moči. Njegov prištevek k napadu je njegov popravek Moči (+3) plus njegov izvedenski prištevek (+2), torej skupaj +5. Bojna sekira zada 1k8 + 3 škode (tip škode je sekanje). Kadar vrže ročno sekiro, ima Bruenor isti prištevek k napadu (takrat je ročna sekira sicer zalučano orožje, vendar lahko uporabi Moč, kar se mu bolj splača) in orožje zada 1k6 + 3 škode (tip škode je sekanje).

ŠESTI KORAK: VSI VKUP

Večina likov v TiZ se na pustolovščine ne odpravlja samih. Vsak lik predstavlja del **druščine**, skupine pustolovcev, ki sodelujejo za skupen cilj. Sodelovanje in medsebojna pomoč okrepi vaše možnosti za preživetje mnogoterih nevarnosti v svetu Temnic in zmajev. Z ostalimi igralci in GT-jem se pogovori o tem, ali se vaši liki poznajo že od prej, kako so se srečali in na kakšne vrste avantur se bodo podali.

ONKRAJ PRVE STOPNJE

Ko se tvoj lik poda na pustolovščine in premaguje izzive, s tem pridobiva izkušnje. To predstavljajo izkušenjske točke. Ko lik doseže določeno število točk, se mu povečajo zmožnosti. Temu pravimo **napredovanje po stopnjah**.

Ko se tvoj lik povzpne na naslednjo stopnjo, njegov razred pogosto odpira nove zmožnosti, ki so navedene v opisu razreda. Nekatere značilnosti ti povečajo ocene sposobnosti – bodisi povečajo dve oceni, vsako za 1 točko, bodisi eno oceno za 2 točki. Posamezne ocene sposobnosti ne moreš povišati čez 20. Na nekaterih stopnjah se poveča tudi izvedenski prištevek tvojega lika.

Z vsako novo stopnjo dobiš tudi 1 dodatno življenjsko kocko. Vrzi jo, izidu prištej popravek Konstitucije, nato pa vsoto (ki je najmanj 1) prištej trenutnim skupnim življenjskim točkam. Alternativno lahko uporabiš fiksno vrednost, zabeleženo pri opisu tvojega razreda, ki je povprečen izid meta kocke, zaokrožen navzgor.

Ko se tvoj popravek Konstitucije poveča za 1, se za vsako doseženo stopnjo za 1 povečajo tudi tvoje skupne življenjske točke. Primer: ko Bruenor doseže osmo stopnjo borca, se njegova ocena Konstitucije poveča s 17 na 18, posledično se njegov popravek Konstitucije poveča s +3 na +4. Njegove skupne življenjske točke se zato povečajo za 8.

Preglednica napredovanja lika povzame število IT, ki jih potrebuješ za napredovanje s stopnje na stopnjo, od prve do 20. stopnje, in izvedenski prištevek za lik te stopnje. Pri vsakem razredu piše podrobneje, kaj tvoj lik dobi na vsaki novi stopnji.

IGRALNE FAZE

Senčenje v preglednici napredovanja lika prikazuje štiri igralne faze. Od njih ni odvisno nobeno pravilo, so le splošna opredelitev, kako se igralna izkušnja spreminja skozi stopnje.

V prvi fazi (od prve do četrte stopnje) so liki še pustolovski vajenci. Učijo se značilnosti svojih razredov in sprejemajo pomembne odločitve za smer razvoja znotraj svojega razreda (primer so čarovnikovo Čaroslovje ali borčev Borbeni vzor). Nevarnosti, s katerimi se srečajo, so razmeroma majhne in običajno ogrozijo le lokalne kmetije ali vasi.

V drugi fazi (od pete do desete stopnje) se liki osamosvojijo. Liki s čarobnimi močmi dobijo na začetku te faze dostop do urokov tretje ravni, kot sta recimo osupljiva *ognjena krogla* in *čarobni blisk*. V tej fazi večina oborožencev že lahko izvede več napadov tekom istega kroga. Junaki na teh stopnjah so postali pomembni in se začenjajo boriti proti grožnjam, ki pretijo mestom in kraljestvom.

V tretji fazi (od 11. do 16. stopnje) so liki dosegli nivo moči, ki jih postavlja daleč nad običajni živelj. Celo v primerjavi z drugimi pustolovci so nekaj posebnega. Na 11. stopnji liki, ki čarajo, že pridobijo uroke šeste ravni, ki lahko pričarajo prej nedostopne reči. Drugi liki pridobijo značilnosti, ki jim omogočajo več hkratnih napadov ali bolj impresivne in močnejše napade. Ti silni pustolovci se pogosto postavljajo po robu zlu, ki grozi deželam in celinam.

V četrti fazi (od 17. do 20. stopnje) liki dosežejo vrh svojega razreda in postanejo slovite ali zloglasne ikone in legende. Na svojih pustolovščinah se borijo za usodo sveta ali celo ustroj samega mnogosvetja.

Napredovanje lika

Izkušenjske točke	Stopnja	Izvedenski prištevek
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6

2. POGLAVJE: RASE

Ko obiščeš katero izmed velikih mest iz svetov Temnic in zmajev, te preseneti vrvež, ki te obda. Na stotine glasov, ki govore v množici različnih jezikov. Bujne vonjave jedi in začimb iz bližnjih in daljnih krajev, ki se mešajo z vonjem prenatrpanih ulic in slabo urejene kanalizacije. Stavbe številnih arhitekturnih slogov, ki izkazujejo pestrost svojih prebivalcev in pričajo o njihovem poreklu.

Bitja sama pa so z vseh vetrov, od drobnih polovnjakov in čokatih škratov do prelestnih vilincev, ki stopajo med ljudmi iz različnih ljudstev.

Med običajnejšimi rasami se najdejo tudi posebnosti: visok zmajekrvni, ki se prebija skozi množico, pretkana tieflinka, ki se skriva v sencah z nagajivim pogledom v očeh … Skupina palčkov se zakrohota, ko nekdo med njimi sproži mehansko leseno igračo, ki začne sama bezljati sem ter tja. Polvilinci in polorki, ki v resnici povsem ne pripadajo k nobeni od ras svojih staršev, živijo in delajo med ljudmi. In tamle, v mraku, sameva temlinec – prebežnik iz razsežne podzemne Mračnjave poskuša preživeti v svetu, ki se boji njegove sorte. Več o teh nenavadnih rasah piše v *Igralčevem priročniku*.

IZBIRA RASE

Ljudje so najobičajnejša rasa v svetovih TiZ-a, vendar med njimi najdemo tudi škrate, vilince, polovnjake in številne druge domišljijske rase. Tvoj lik pripada eni izmed njih.

Ni vsaka inteligentna rasa v mnogosvetju primerna za igranega pustolovca. V tipičnih druščinah so najpogosteje pustolovci škratjega, vilinskega, polovnjaškega in človeškega izvora. Pustolovci drugih ras so precej redkejši.

Tvoja izbira rase vpliva na različne vidike tvojega lika. Rasa vzpostavi določene temeljne vrline, ki jih tvoj lik ohrani skozi vso svojo pustolovsko kariero. Ko se odločaš, katero raso boš izbral/a, imej v mislih, kakšen lik želiš igrati. Polovnjak je na primer dobra izbira za izmuzljivega rokomavha, škrat je brez težav žilav borec in vilinca si je enostavno predstavljati kot mojstra magije.

Rasa tvojega lika ne vpliva le na tvoje ocene sposobnosti in lastnosti, temveč je tudi izhodišče za razvijanje življenjske zgodbe tvojega lika. Vsak opis rase v tem poglavju navaja podatke, ki ti pomagajo igrati lik te rase. To vključuje osebnost, videz, kulturne značilnosti in splošno opredeljenost te rase. Te informacije so le predlogi za pomoč pri razvijanju lika. Pustolovci lahko kar precej odstopajo od norm svoje rase. Dobro je razmisliti, zakaj je tvoj lik drugačen. Tako lahko zgradiš smiselno in prepričljivo poreklo in osebnost.

RASNE LASTNOSTI

Opis vsake rase vsebuje rasne lastnosti, ki so skupne pripadnikom te rase. Spodnje lastnosti so najpogostejše.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Vsaka rasa poviša oceno ene ali več sposobnosti tvojega lika.

STAROST

Ta razdelek pove, kdaj pripadnik te rase doseže polnoletnost in kolikšna je pričakovana življenjska doba. Ta podatka ti pomagata določiti, koliko je tvoj lik star na začetku igre. Za svoj lik lahko izbereš katerokoli starost. Svojo izbiro lahko celo povežeš s svojimi ocenami sposobnosti. Če na primer igraš zelo mlad ali zelo star lik, bi to lahko razložilo, zakaj si se odločil/a za nizko Moč ali Konstitucijo, višja starost pa bi lahko razložila višjo Inteligenco ali Modrost.

OPREDELJENOST

Tu je navedena najznačilnejša opredeljenost pripadnikov te rase. Še zdaleč ni nujno, da je igralčev lik zares enake opredeljenosti. Je pa smiselno razmisliti, zakaj je recimo tvoj škrat kaotičen v nasprotju s splošno redoljubnostjo škratov. To ti lahko pomaga bolje definirati svoj lik.

VELIKOSTNI RAZRED

Liki večine ras so povprečne velikosti, kar vključuje vsa bitja, ki so visoka med približno 1,2 in 2,4 metra. Nekaj manj bitij je majhnih (med 0,6

in 1,2 metra), kar pomeni, da nekatera pravila igre nanje vplivajo drugače. Najpomembnejše tako pravilo je, da majhni liki s težavo vihtijo težka orožja. To je bolje razloženo v petem poglavju.

HITROST

Tvoja hitrost določa, kako daleč se lahko v kosu premakneš, ko potuješ (osmo poglavje) in se bojuješ (deveto poglavje).

JEZIKI

Kot pripadnik/ca neke rase znaš govoriti, brati in pisati v nekaterih jezikih. V četrtem poglavju je naštetih nekaj najpogostejših jezikov v mnogosvetju.

PODRASE

Nekatere rase se nadalje delijo na podrase. Pripadniki podrase imajo vse lastnosti svoje rase in še nekaj lastnosti, ki so značilne le zanje. Odnosi med podrasami se močno razlikujejo glede na raso in svet.

ČLOVEK

To so bile zgodbe o vztrajnem ljudstvu, ki se je pred mnogimi veki podalo s čolni po morjih in rekah, sprva plenit in uničevat, kasneje pa poseljevat zemljo. A iz vsake strani je vela energija, ljubezen do pustolovščine. Dolgo v noč je Liriel brala, medtem ko so dragocene sveče dogorevale.

Ljudem ni bila nikdar prej namenila posebne pozornosti, toda te pripovedi so jo povsem očarale. Porumenele strani so pripovedovale o pogumnih junakih, čudnih in divjih zvereh, mogočnih starodavnih bogovih in o čarovniji, ki je prežemala tisto daljno deželo.

– Elaine Cunningham, Daughter of the Drow

V večini svetov so ljudje najmlajša in najkrajše živeča rasa, ki se je razvila šele dolgo po škratih, vilincih in zmajih. Morda se ravno zaradi svoje kratkoživosti trudijo tekom svojih življenj doseči čim več. Ali pa morda mislijo, da se morajo ostalim starejšim rasam nekako dokazati, in zato gradijo mogočna cesarstva s pomočjo vojske in trgovine. Karkoli jih že žene, so ljudje vsekakor inovatorji, uspešneži in pionirji svetov.

PESTROST

Ker so nagnjeni k preseljevanju in zavojevanju, so ljudje bolj telesno raznoliki kot večina ostalih ras. Ni tipičnega človeka. Posameznik lahko meri v višino od 1,5 do več kot 1,8 metra in tehta med 55 in 115 kilogramov. Barva človeške polti obsega vse odtenke od skoraj črne do skrajno blede, lasje pa so temni, svetli ali vse vmes (pa kodravi, razkuštrani in ravni). Moški imajo marsikdaj brado, ki je lahko redka ali gosta in urejena na vse možne načine. Po žilah mnogih ljudi se pretaka kakšna kaplja nečloveške krvi, tako da je na njih opaziti značilnosti vilincev, orkov in drugih ras. Ljudje dorasejo v poznih najstniških letih in redko preživijo sto let.

RAZNOLIKOST NA VSEH PODROČJIH

Ljudje so najbolj prilagodljivo in velikopotezno ljudstvo med navadnimi rasami. Ljudje iz različ-

nih dežel imajo različne okuse, moralne poglede in običaje. Kjer se naselijo, tudi ostanejo: zgradijo si mesta, ki se ohranijo več vekov, in mogočna večstoletna kraljestva. Posamezni človek živi kratko življenje, toda človeški narod ali kultura se ohrani toliko časa, da njen izvor marsikdaj že utone v pozabo. Ljudje živijo z danes na jutri, zaradi česar so kot nalašč za pustolovsko življenje, hkrati pa veliko razmišljajo tudi o prihodnosti, da bi si zagotovili trajno zapuščino. Kot posamezniki in kot skupina so ljudje prilagodljivi koristolovci, ki ves čas budno spremljajo nestanovitno politično in družbeno dogajanje.

Drugi najboljši prijatelj

Kot se ljudje zbližajo drug z drugim, se tudi s pripadniki ostalih ras. Dobro se razumejo skoraj s komerkoli, vendar so si zares blizu le z redkimi. Služijo kot ambasadorji, diplomati, sodniki, trgovci in razni funkcionarji.

Polovnjaki. „Ni je čez pošteno južino pri polovnjaku doma, če seveda paziš, da si betice ne razbiješ na prenizkem stropu. Dobra hrana in fine štorije pred prijetnim, toplim kaminčkom. Če bi imeli polovnjaki vsaj kanček prizadevnosti, bi lahko bili zares mogočno ljudstvo.“

Škratje. „So trdoživo ljudstvo, zvesti prijatelji in vedno držijo besedo. Njihova glavna hiba je pohlep po zlatu.“

Vilinci. „Bolje se je izogibati vilinskim gozdovom. Ne marajo vsiljivcev in prav lahko končaš bodisi zacopran do onemoglosti bodisi naluknjan s puščicami. Pa vseeno, če se vilinec malo zbrihta in preboli vse svoje rasne predsodke, se lahko od njega ogromno naučiš.“

TRAJNA KULTURA

Vilinci ali škratje zaupajo varovanje dragocene lokacije ali mogočne skrivnosti eni osebi iz svojih vrst. Ljudje, po drugi strani, imajo za to sakralne redove in srenje. Kjer škratji klani in polovnjaški starešine predajajo starodavne običaje naslednjim generacijam, človeška svetišča, vlade, knjižnice in zakoniki svoje običaje skrbno vtisnejo na list zgodovine. Ljudje sanjajo o nesmrtnosti, ki jo (razen redkih, ki obupano iščejo neumrljivost in božanski status, da bi utekli krempljem smrti) dosežejo tako, da poskrbijo, da spomin nanje ne bo nikdar zamrl, niti po njihovi smrti.

Čeprav nekateri ljudje niso naklonjeni tujcem, so njihove skupnosti v splošnem odprte vsakomur. Po deležu pripadnikov tujih ras so človeške dežele daleč pred drugimi.

AMBICIOZNI

Ljudje, ki iščejo pustolovščino, so najbolj drzni in ambiciozni pripadniki najbolj drzne in ambiciozne rase. Radi bi se dokazali pred soljudmi ter si nagrabili moči, bogastva in slave. Ljudi veliko bolj kot ozemlje ali skupnosti združujejo deljeni cilji.

ČLOVEŠKA IMENA IN NARODNOSTI

Ker so bolj razgibani od ostalih kultur, ljudje nimajo značilnih imen. Nekateri človeški starši nadenejo otrokom imena iz drugih jezikov, na primer škratovščine ali vilinščine (v bolj ali manj posrečeni izgovorjavi), vendar večina staršev imenuje svoj naraščaj v skladu s tradicijami in svojo kulturno dediščino.

Materialna kultura in telesne značilnosti ljudi se lahko iz regije v regijo zelo spreminjajo. V svetu Pozabljenih kraljestev živi devet človeških narodov, čeprav se v posameznih koncih Faeruna nahaja še več manjših etničnih skupin. Te narode in skupine lahko uporabiš za navdih, pa čeprav nemara igraš v kakšnem drugem svetu.

DAMARANCI

Največ jih je na severozahodu Faeruna. Damaranci so srednje velikosti in stasa, vse od nekoliko rumenorjave do svetlejše polti. Običajno imajo rjave ali črne lase in njihove oči so vseh vrst barv, še najpogosteje rjave.

Damaranska imena: (Damaranci) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor; (Damaranke) Aletra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; (priimki) Bersk, Černin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Starag, Šemov

ILUSKANCI

Iluskanci so visoki, bledolični ljudje z modrimi ali sivimi očmi. Večina ima vranje črne lase, tisti na skrajnem severozahodu pa imajo tudi svetle, rdeče ali svetlorjave lase.

Iluskanska imena: (Iluskanci) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; (Iluskanke) Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra; (priimki) Bleščavi, Ledeniški, Rogovrani, Svetlolesi, Šepavi, Viharni

Kališanci

Kališanci so nižji od povprečnega človeka in imajo temnorjavo kožo, lase in oči. Nahajajo se večinoma na jugozahodu Faeruna.

Kališanska imena: (Kališanci) Asejr, Bardejd, Hasejd, Khemed, Mehmen, Sudejman, Zašejr; (Kališanke) Atala, Hama, Jasmal, Jašejra, Mejlil, Sejdil, Sejpora, Zašejda; (priimki) Baša, Dumejn, Jasan, Khalid, Mostana, Pašar, Rejn

Kondatanci

Kondatanci so suhi, rumenorjave polti, z rjavimi lasmi, ki so vse od svetlejših do skrajno temnih. Večina Kondatancev je visokih in ima zelene ali rjave oči, vendar to še zdaleč ni pravilo. Ljudje kondatanskega porekla večinoma živijo v osredju Faeruna, v okolici Notranjega morja.

Kondatanska imena: (Kondatanci) Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; (Kondatanke) Arvin, Esvel, Jhessail, Kerri, Lurin, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (priimki) Gradich, Mirrendann, Pottock, Rogach, Yellen, Zmay

Mulanci

Največ jih je na vzhodnih in jugovzhodnih obalah Notranjega morja. Mulanci so v splošnem visoki, vitki, rumenorjave polti in rjavih oči. Njihovi lasje obsegajo vse od črnih do temnorjavih. V deželah, kjer so Mulanci najuglednejši, so velikaši in mnogi drugi Mulanci plešasti.

Mulanska imena: (Mulanci) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur; (Mulanke) Arizima, Kathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; (priimki) Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

Rašemci

Najpogosteje jih najdemo na vzhodu Notranjega morja in pomešane med Mulance. Rašemci so nizki, čokati in mišičasti. Imajo temnejšo kožo in oči ter goste črne lase.

Rašemska imena: (Rašemci) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; (Rašemke) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (priimki) Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

Šojci

Šojci so najštevilčnejša in najvplivnejša etnična skupina v Kara-Turju, daleč na vzhodu Faeruna. So rumeno-rjave polti, črnih las in temnih oči. Šojski priimki se običajno pišejo in izgovarjajo pred imeni.

Šojska imena: (Šojci) An, Čen, Či, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Šan, Šui, Ven; (Šojke) Bai, Čao, Jia, Kjao, Lei, Mei, Šui, Tai; (priimki) Čien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Sum, Šin, Tan, Van

Tetirijci

Tetirijci so razširjeni vzdolž celotne Sabljaste obale na vzhodnem robu Faeruna. So srednje visoki in povprečne teže. Imajo temnejšo polt, ki postopoma bledi, dlje na severu kot živijo. Njihove pričeske in oči so zelo raznolike, rjavi lasje in modre oči pa so najpogostejše. Tetirijci in Tetirijke v praviloma uporabljajo kondatanska imena.

Turamci

Turamci bivajo na južni obali Notranjega morja. V splošnem so visoki in mišičasti, s kožo v temni mahagonijevi barvi, kodrastimi črnimi lasmi in temnimi očmi.

Turamska imena: (Turamci) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero; (Turamke) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda; (priimki) Agosto, Astorio, Caladra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

Človeške lastnosti

O ljudeh je težko posploševati, toda tvoj človeški lik ima spodnje lastnosti.

Višja ocena sposobnosti. Vsaka tvoja ocena sposobnosti se poviša za 1.

Starost. Ljudje dosežejo polnoletnost v poznih najstniških letih in živijo manj kot sto let.

Opredeljenost. Ljudje se ne nagibajo k nobeni posebni moralni opredelitvi. Med njimi najdemo tako najboljše kot najslabše.

Velikostni razred. Ljudje so različnih postav. Eni se komaj potegnejo čez poldrugi meter, medtem ko drugi zrasejo več kot 180 centimetrov v višino. Ne glede na višino si še vedno povprečne velikosti.

Hitrost. Tvoja osnova hitrost hoje je 9 metrov.

Jeziki. Govoriti, brati in pisati znaš v sojeziku in še enem dodatnem jeziku po lastni izbiri. Ljudje se tipično naučijo jezikov ljudstev, s katerimi imajo veliko opravka, vključno s čudnimi, obskurnimi narečji. V svojo govorico radi posipajo besede, izposojene iz drugih jezikov: orkovske žaljivke, vilinske glasbene izraze, škratovske bojne fraze in tako dalje.

Variante človeških lastnosti

Če v svoji kampanji uporabljate neobvezna pravila za posebna znanja, ki so navedena v šestem poglavju *Igralčevega priročnika*, bo tvoj GT morda dovolil te variante človeških lastnosti. Vse variante zamenjajo človeško lastnost Višja ocena sposobnosti.

Višja ocena sposobnosti. Oceni dveh različnih sposobnosti po lastni izbiri se povišata za 1.

Veščine. Izveden/a si v eni veščini po svoji izbiri.

Posebno znanje. Dobiš eno posebno znanje po svoji izbiri.

PALČEK

Burgell, svetlolasi suhljatež orehasto rjave polti in turkiznih oči, je bil pol manjši od Aerona in je moral splezati na stol, da je lahko videl skozi kukalo. Kot večina bivališč v Oeblu je bilo tudi to najemniško stanovanje zgrajeno z ljudmi v mislih, zato so se morali vsi manjši stanovalci v teh nerodnih razmerah znajti, kot so najbolje vedeli in znali.

Razmeroma veliko stanovanje pa je Burgellu vendarle omogočalo, da se je lahko po palčje udomačil. Prednja soba mu je služila za delavnico, v kateri je ležalo čuda orodij: kladiva, dleta, žage, vlomilski pribor, barvne leče, draguljarski povečevalni naočniki ter kozarci zmletih in nacefranih potrebščin za čaranje urokov. Vrh uročne bukve je zvita v klobčič ležala magova čarobna spremljevalka, zajetna siva mačka. Odprla je oči, namenila Aeronu prezirljiv pogled, potlej pa zadremala nazaj.

– Richard Lee Byers, The Black Bouquet

V ulicah in soseščinah, kjer se palčki združujejo v svoje zaprte skupnosti, se ves čas kaj dogaja. Vsepovsod odmevajo glasni zvoki: škrtanje zobnikov, majhne eksplozije, vzkliki presenečenja ali zmagoslavja, še posebno veliko pa je smeha. Palčki uživajo v vseh vidikih življenja, še zlasti v izumiteljstvu, raziskovanju, ustvarjanju in igri.

PESTROST IZRAŽANJA

Palčkova živahnost in veselje do življenja se kažeta po vsem njegovem drobcenem telesu. Palčki merijo v višino manj kot meter in tehtajo med 15 in 20 kilogramov. Njihove rjavkaste obraze običajno krasijo široki nasmeški (pod ogromnimi nosovi), njihove oči pa žarijo od navdušenja. Svetli lasje jim radi štrlijo v vse smeri, kakor da bi se po zgledu lastnikov zanimali za vso svojo okolico.

Palčkova osebnost se krepko pozna na njegovem videzu. Moški si svojo brado v nasprotju z lasmi lepo urejajo in oblikujejo v nenavadne zavite oblike ali ostre konice. Oblačila so običajno rjavih odtenkov in okrašena z raznimi vezeninami, všitki ali dragimi kamni.

PREŠERNA PREDANOST

Palčkom se življenje zdi blazno imenitno, zato svoje preživeta stoletja poskušajo izkoristiti do zadnjega hipa. Človek bi se med tako dolgim življenjem nemara zdolgočasil in vilinci skozi stoletja prav počasi in z užitkom vpijajo lepote sveta, toda palčke očitno skrbi, da celo z vsem svojim podarjenim časom ne bodo mogli opraviti in videti vsega, kar bi si želeli.

Palčki govorijo kot naviti. Čeprav ves čas predstavljajo svoje zamisli in mnenja o vsem mogočem, še vedno najdejo čas, da pozorno prisluhnejo drugim in pri tem ne skoparijo z osuplimi vzkliki in hvalo.

Čeprav obožujejo lahkotne šale, potegavščine in besedne igre, se brez težav lotevajo resnih opravil. Mnogi palčki so vešči inženirji, alkimisti, kotlarji in izumitelji. Pripravljeni so se učiti iz svojih napak in se na svoj račun tudi pošaliti ter se ne bojijo (včasih nespametnih) tveganih poskusov in velikih sanj.

Vedno dobrovoljni

Palčku se mora zgoditi nekaj res hudega, da postane sovražen. Palčki vedo, da večina ostalih ras nima enakega občutka za humor kot oni, vendar vseeno uživajo v kakršnikoli družbi.

PISANI BRLOGI

Palčki domujejo v gozdnatih gričevjih. Živijo pod zemljo, vendar vdihnejo več svežega zraka kakor škrati. Kadar le morejo, uživajo v naravnem svetu na površju. Njihovi domovi so skriti s premeteno gradnjo in preprostimi triki. Dobrodošle obiskovalce brž popeljejo v prijetne, svetle brloge, neljubi prišleki pa njihovih domovanj bržkone ne bodo našli.

Palčki, ki se ustalijo v človeških deželah, so pogosto draguljarji, inženirji, modreci ali popravljavci. Nekatere človeške družine najamejo palčje učitelje, ki svoje učence v enaki meri učijo in zabavajo. Palček lahko uči tudi več rodov ene same človeške družine.

PALČJA IMENA

Palčki obožujejo imena in si jih delijo po ducatih. Palčkova mati, oče, starešina, tete in strici vsak posebej podelijo palčku neko ime. Poleg tega si palčki med seboj delijo tudi vzdevke, ki se čez čas nemara tudi primejo. Palčja imena so tipično premene imen prednikov ali daljnih sorodnikov, nekatera pa so povsem nova. Če ima opravka z ljudmi in drugimi rasami, ki so nekoliko „zategnjene“ glede imen, se palček nauči uporabljati največ tri imena: osebno ime, ime klana in vzdevek. Običajno za ta tri imena izbere tista, ki mu zvenijo najbolj zabavno.

Imena palčkov: Alston, Alvin, Brok, Burgel, Cuk, Dimbel, Eldon, Erkec, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimbel, Kelen, Kukec, Orin, Rundi, Sindri, Šklopotop, Vorin, Vren, Zibek, Životin, Žubalu

Imena palčic: Bimbatina, Brina, Donela, Dovamila, Ela, Elikobla, Elivika, Karapina, Karlina, Lilika, Lupamota, Lorila, Mardanaba, Nisa, Niks, Oda, Orla, Popotka, Rojna, Šklapamila, Tana, Žana

Imena klanov: Beren, Dergel, Folkor, Garrik, Nakel, Marnik, Ningelj, Ralnor, Šepan, Lesenjad, Dverin

Vzdevki: Čeveljc, Zapzapah, Flapa, Gagaja, Jazbec, Krasotinka, Kucko, Nema-šema, Ogrtač, Pepelce, Puk, Zmikomlatka, Žlobara

PO SVETU

Ker so palčki strašno radovedni in spontani, se pustolovstva pogosto lotevajo zato, da bi si ogledali svet in kaj novega odkrili. Tisti, ki so jim dragi kamni še posebno pri srcu, gredo na dogodivščine, da bi na hitro (tveganjem navkljub) obogateli. V vsakem primeru palčki dodobra izkoristijo svoj pustolovski način življenja in v njem na vso moč uživajo, pogosto v nejevoljo svojih junaških tovarišev.

LASTNOSTI PALČKOV

Tvoj lik ima marsikaj skupnega z drugimi palčki.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja ocena Inteligence se poviša za 2.

Starost. Palčki se starajo tako hitro kot ljudje. Večina jih doseže odraslost okoli 40. leta. Naravno živijo od 350 do skoraj 500 let.

Hitrost. Tvoja osnovna hitrost hoje je 7,5 metra.

Temovid. Ker si vajen/a podzemnega življenja, lažje vidiš v temi. Na razdalji 18 metrov vidiš v medli svetlobi kakor v močni svetlobi, v temi pa kakor v medli svetlobi. V temi ne moreš razločiti barv, vidiš le različne odtenke sive barve.

Palčja zvitost. Imaš olajšavo na vse rešilne mete Inteligence, Modrosti in Karizme, ki jih opraviš proti magiji.

Jeziki. Govoriti, brati in pisati znaš v sojeziku in palščini. Palščina, ki uporablja škratjo pisavo, je znana po svoji opisnosti in bogatem besedišču na tehničnih in naravoslovnih področjih.

Podrasa. V svetovih TiZ-a najdemo dve podrasi palčkov: gozdne palčke in skalne palčke. Izberi eno izmed podras.

SKALNI PALČKI

Kot skalni palček oziroma palčica si po naravi bolj iznajdljiv/a in trdoživ/a od drugih palčkov. Večina palčkov v svetovih igre je skalnih.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja ocena Konstitucije se poviša za 1.

Izumiteljsko znanje. Ko izvedeš preizkus Inteligence (Zgodovina) v zvezi z magičnimi ali alkimističnimi predmeti ali tehnološkimi napravami, lahko preizkusu prišteješ dvakratnik svojega izvedenskega prištevka.

Izumitelj. Izveden/a si z obrtniški orodjem (rokodelsko orodje). Z njim in z materialom za 10 zlatnikov lahko v 1 uri sestaviš drobno napravico na mehanizem (ZR 5; 1 živ. točka). Napravica preneha delovati po 24 urah (razen če porabiš 1 uro za njeno popravilo) ali po tem, ko porabiš dejanje, da jo razstaviš. Takrat dobiš nazaj ves material, ki si ga porabil/a za njeno stvarjenje. Naenkrat lahko imaš tri take delujoče napravice.

Ko ustvarjaš napravo, se odloči za eno od spodnjih opcij:

Navita igrača. Ta igrača z mehanizmom na navijanje ima obliko živali, pošasti ali osebe (denimo žabe, miši, ptice, zmaja ali vojačka). Ko jo položiš na tla, se med vsako tvojo potezo premakne v naključno smer za 1,5 metra. Pri tem spušča enake glasove kot bitje, ki ga predstavlja.

Vžigalnik. Napravica proizvaja droben plamen, s katerim lahko prižgeš svečo ali baklo ali zanetiš taborni ogenj. Za uporabo napravice porabiš eno dejanje.

Glasbena skrinjica. Ko jo odpreš, skrinjica predvaja eno samo melodijo s povprečno glasnostjo. Ko jo zapreš ali ko se melodija konča, se predvajanje preneha.

Brezenški palčki

Brezenski palčki (imenovani tudi svirfneblini) so še tretja podrasa, ki živi v majhnih gručah po različnih koncih Mračnjave. Za razliko od dvergarjev in temnih vilincev so svirfneblini tako dobrodušni kot njihovi sorodniki na površju. Toda njihovo šaljivost in zanesenjaštvo je neprizanesljiva okolica nekoliko potlačila in večino svoje izumiteljske žilice usmerjajo v delo s kamnom.

POLOVNJAK

Polovnjak Regis, edini pripadnik svoje vrste daleč naokrog, si je položil roke za glavo in se naslonil vnic na mehko mahovnato blazino pod drevesom. Regis je bil nizek celo za merila svoje drobne vrste, saj je s svojimi kodrastimi rjavimi lasmi komaj dosegel tri čevlje, je bil pa zato njegov trebušček toliko širši, kajti Regis se ni nikoli odrekel poštenemu obroku ali dvema, kakor je pač že naneslo. Vegasto palico, ki si jo je bil priredil za ribarjenje, je držal v primežu svojih stopal nad kristalno jasno gladino tihega jezerca Maer Dualdon.

– R.A. Salvatore, The Crystal Shard

Življenjski cilj večine polovnjakov sta udobno domovanje in vse, kar sodi zraven: mirno in tiho bivališče daleč od grozečih pošasti in krvavih vojskovanj, topel ogenj v kaminčku, obilna večerja, dobra pijača in prijeten pogovor. Nekateri polovnjaki živijo v odmaknjenih kmetijskih skupnostih, drugi pa se združujejo v nomadske skupine, ki jih dolge poti in širno obzorje vabijo na neprestano potovanje in odkrivanje čudovitih novih dežel ter njihovih prebivalcev. A celo ti potepini imajo radi mir, hrano, toplino kamina in dom, četudi je ta dom morda voz, ki šklopota po zaprašenem makadamu, ali splav, ki pluje ob rečnem bregu.

MAJHNI IN IZNAJDLJIVI

Mali polovnjaki v svetu večjih nevarnih bitij preživijo tako, da se izogibajo tuji pozornosti in zameram. Pri slabem metru višine se nikomur ne zdijo pretirano škodljivi, zato jim je uspelo več stoletij preživeti v senci velikih imperijev ter se izmikati vojnam in političnim spletkam. Navadno so obilnejše postave in tehtajo med 18 in 21 kilogramov.

Polovnjaška polt sega vse od lepo zagorele do svetlo blede z rahlim rdečkastim odtenkom. Njihovi lasje so običajno rjave ali peščeno rjave barve in skodrani. Imajo rjave ali lešnikaste oči. Moški imajo pogosto zalizce, vendar si le redko kateri pusti rasti brado ali brke. Radi nosijo preprosta in praktična oblačila pisanih barv.

Polovnjake zanimajo zgolj osnovne potrebe in preprosti užitki, zato nimajo koristi od bahanja. Celo najbogatejši polovnjaki svoje zaklade raje zaklepajo v kleti, kakor da bi jih razkazovali v javnosti. Ko naletijo na problem, vedno uspejo najti najenostavnejšo rešitev, in nimajo potrpljenja za omahovanje.

PRIJAZNI IN RADOVEDNI

Polovnjaki so prijazno in prešerno ljudstvo. Najbolj cenijo prijateljstva in družino ter udobje ognjišča in doma. Le malo se jih ozira po zlatu in slavi. Celo polovnjaški pustolovci se običajno odpravijo v neznano iz razlogov, ki zadevajo skupnost, prijateljstvo, željo po potovanju ali radovednost. Radi odkrivajo nove stvari, pa čeprav gre za nekaj tako preprostega, kot sta eksotična hrana ali tuj način oblačenja.

Polovnjake hudo žalosti in jezi trpljenje katerega koli živega bitja. So zelo radodarni in v težkih časih rade volje delijo z drugimi vse, kar premorejo.

ENO Z MNOŽICO

Polovnjaki se brez težav pomešajo med ljudi, škrate ali vilince, saj so zmeraj cenjeni in dobrodošli. Zaradi njihove prirojene prikritosti in skromne narave lahko ostanejo neopaženi.

Polovnjaki radi sodelujejo z drugimi in so zvesti svojim prijateljem, polovnjaškim in drugim. Če so njihovi tovariši, svojci ali člani skupnosti ogroženi, so lahko tudi zelo požrtvovalni in zaščitniški.

PODEŽELSKA USTALJENOST

Večina polovnjakov živi v majhnih, umirjenih vasicah z velikimi kmetijami in urejenimi sadovnjaki. Le redko si gradijo svoja lastna kraljestva in si ne prisvajajo več ozemlja, kot ga potrebujejo za preživetje. Navadno nimajo nobenih polovnjaških velikašev ali kraljev, temveč vodstvo zaupajo družinskim starešinam. Medtem ko se cesarstva vzpenjajo in padajo, polovnjaški rodovi ohranjajo svoj način življenja.

Mnogi polovnjaki živijo med drugimi rasami, kjer so zaradi svoje marljivosti in zvestobe zelo cenjeni in lepo sprejeti. Nekateri polovnjaki so

nomadi, ki se vse življenje vozijo z vozovi ali čolni od kraja do kraja, brez trajnega prebivališča.

Prijateljski in vedri

Polovnjaki se poskušajo dobro razumeti z vsemi bitji in se izogibajo predsodkom.

Ljudje. „Res, ljudje so nam zelo podobni. Vsaj nekateri. Ogibaj se gradov in trdnjav, raje potrkaj na vrata kmetu ali pastirju, pa boš našel dobre, poštene ljudi. Saj ne, da je z baroni in vojaki kaj narobe – njihovih prepričanj ne grem po blatu vlačit. In s tem, ko ščitijo svoja ozemlja, varujejo tudi nas.“

Škratje. „Škratje so zvesti prijatelji in na njihovo besedo lahko zatrdno računaš. Ampak kakšen nasmeh tu in tam jim tudi ne bi škodil.“

Vilinci. „Mejduš, so čudoviti! Njihovi obrazi, njihova glasba, pa vsa ta njihova milina. Kot da bi prišli iz kakšnih krasnih sanj. Ampak za svojimi lepimi nasmehi nedvomno skrivajo še marsikaj.“

RAZISKOVALNE PRILOŽNOSTI

Polovnjaki se povečini odpravijo na pustolovščine, da bi zaščitili svoje skupnosti, pomagali prijateljem ali odkrivali čudovit širni svet. Pustolovstvo zanje ni toliko služba, kot je priložnost za nekaj novega, včasih pa je samo nujna neprijetnost.

POLOVNJAŠKA IMENA

Polovnjak ima ime, priimek in včasih še vzdevek. Priimki so marsikdaj vzdevki, ki so se obdržali skozi več rodov.

Imena polovnjakov: Anton, Antej, Edo, Ekelc, Finko, Gabo, Kal, Kojc, Lindo, Lipocvet, Milko, Ožent, Petrc, Rado, Rebenc, Srečo, Vine

Imena polovnjakinj: Ajda, Brenka, Jerca, Kika, Kipina, Kosa, Lavinija, Lida, Merla, Neda, Peška, Počina, Serafina, Šegila, Tik, Vanka, Vera, Zalša

Priimki: Čajnik, Flaškon, Gričevnik, Grmičar, Hribar, Planšar, Poklon, Prepocenšek, Sodar, Trnopet

POLOVNJAŠKE LASTNOSTI

Tvoj polonjaški lik ima več lastnosti, ki si jih deli z drugimi polovnjaki.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja Gibčnost se poviša za 2.

Starost. Polovnjak je polnoleten pri dvajsetih letih in na splošno živi do polovice svojega drugega stoletja.

Opredeljenost. Večina polovnjakov je redoljubnih in dobrih. So velikodušni in prijazni, ne prenesejo tujega trpljenja in ostro nasprotujejo tiraniji. So urejeni in spoštujejo tradicijo. Veliko jim pomenita podpora skupnosti in udobje starih navad.

Velikostni razred. Polovnjaki v višino merijo povprečno 90 centimetrov in tehtajo okoli 18 kilogramov. Tvoja velikost je majhna.

Hitrost. Tvoja osnovna hitrost hoje je 7,5 metra.

S srečo v žepu. Če pri metu k20 za napad, preizkus sposobnost ali rešilni met dobiš 1, lahko kocko vržeš ponovno. Potem moraš uporabiti izid novega meta.

Pogum. Imaš olajšavo na rešilne mete zoper prestrašenost.

Polovnjaška okretnost. Lahko se premikaš po prostoru, ki ga zaseda bitje večjega velikostnega razreda od tebe.

Jeziki. Govoriti, brati in pisati znaš v sojeziku in polovnjaščini. Polovnjaški jezik ni nobena skrivnost, vendar ga polovnjaki neradi delijo z drugimi rasami. Pišejo precej malo, zato je njihova književnost skopa. Nasprotno pa imajo zelo bogato ustno izročilo. Skoraj vsi polovnjaki z drugimi ljudstvi govorijo v sojeziku.

Podrasa. Dve glavni vrsti polovnjakov, lahkonogi in trdoživi, sta bolj dve bližnji družini kot pa pravi podrasi. Izbereš eno izmed njiju.

LAHKONOGI POLOVNJAK

Kot lahkonogi polovnjak se zlahka skriješ pred sovražniki, celo tako, da se skriješ za druga bitja. Družaben/a si in se dobro razumeš z drugimi. V Pozabljenih kraljestvih so se lahkonogi polovnjaki najbolj razširili in jih zato tam najpogosteje najdemo.

Lahkonogim polovnjakom se pogosteje zatoži po potovanjih kot drugim podrasam, zato večkrat sobivajo z drugimi rasami ali postanejo nomadi.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja Karizma se poviša za 1.

Naravna potuhnjenost. Lahko se skriješ, če pogled nate zakriva že samo eno bitje, ki je vsaj en velikostni razred višje od tebe.

TRDOŽIVI POLOVNJAK

Kot trdoživi polovnjak si bolj žilav/a od povprečja in si pretežno odporen/a na strupe. Nekateri pravijo, da po žilah trdoživih polovnjakov teče škratja kri.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja Konstitucija se poviša za 1.

Odpornost. Imaš olajšavo na rešilne mete proti strupom in si odporen/a na zastrupitev.

ŠKRAT

„Si pa poz'n, vilin'c!" je revsnil znan glas. Bruenor Bojna kladva je zakorakal na vrh trupla svojega mrtvega nasprotnika, pri čemer se ni kaj dosti zmenil za to, da je pod že tako težko pošastjo tičal zagozden njegov vilinski prijatelj. Kljub dodatni teži je bil Drizzt vesel osornega škrata z dolgim, koničastim, zlomov vajenim nosom in ognjeno rdečo brado, ki je od starosti že nekoliko osivela. „Jeh, sem vedu, de te bom morou iz škripcou vlečt', če te bom pršu iskat!"

– R.A. Salvatore, The Crystal Shard

Bajno bogata kraljestva, mogočne sobane, vklesane v kamnite globine gora, odmevanje krampov in kladiv v mračnih rudnikih in razpaljenih kovačnicah, predanost svojcem in tradiciji ter goreče sovraštvo do goblinov in orkov – te stvari so skupne vsem škratom.

NIZKI IN ČOKATI

Škratje so zaradi svoje hrabrosti in žilavosti znani kot vešči bojevniki, rudarji, kamnorezi in kovači. Čeprav v povprečju merijo v višino manj kot poldrugi meter, so tako plečati in trdni, da lahko tehtajo tudi toliko kot dva metra visok človek. Tudi njihova pogum in trdoživost se kosata z onima pripadnikov večjih ljudstev.

Škratja polt je v različnih barvah, ki spominjajo na barvo zemlje. Lahko je vse od temnorjave do rahlo svetlordeče, a najpogosteje je njihova koža svetlorjava ali temna rumenorjava. Njihovi dolgi lasje so običajno črni, sivi ali rjavi, pri škratih svetlejše polti pa pogosto rdeči. Moški škratje zelo cenijo svoje brade in zanje nadvse lepo skrbijo.

ŽIV SPOMIN, ŽIVE ZAMERE

Škratje lahko živijo več kot 400 let, zato se njihovi najstarejši predstavniki pogosto spominjajo zelo drugačnega sveta iz svoje mladosti. Zaradi tega na svet gledajo precej drugače od ras s krajšo življenjsko dobo, kot so ljudje ali polovnjaki.

Škratje so utrjeni in trpežni kot gore, ki jih častijo, in minevanje stoletij prestajajo ponosno in nespremenljivo. Spoštujejo svojo tradicijo, ki

sega v mlada leta sveta, ko so nastale njihove najstarejše utrdbe, in se svojim šegam ne odrečejo zlahka. Del njihove tradicije je tudi posvečenost škratjim bogovom, ki predstavljajo škratje ideale, kot so delavnost, borben duh in predanost kovačiji.

Škratje kot posamezniki so odločni in resnicoljubni, pošteni in častni, včasih pa tudi strašno trmasti. Mnogi škratje veliko dajo na pravico in poštenje ter zelo težko pozabijo na krivice, ki se jim zgodijo. Krivica, storjena škratu, je krivica, storjena njegovemu celemu klanu, zato se lahko razprtije med posameznimi škrati hitro sprevržejo v spore med klani.

Nezaupljivi

Škratje se še kar razumejo z drugimi rasami. „Da prideš s' pred praga za mizo sedet, miniti bo moralo najmanj sto let," pravi škratji rek. Mogoče gre za rahlo pretiravanje, vendar dobro opisuje, kako težko član kratkožive rase pridobi škratovo zaupanje.

Ljudje. „Preden dobro spoznaš človeško žensko, že leži na smrtni postelji. Če imaš srečo, jo nasledi naraščaj – hči ali morda vnukinja –, ki ima roke in srce na pravem mestu. Takrat si lahko zagotoviš človeško prijateljico. In že te tudi ona zapusti. Ko si ljudje enkrat nekaj zamislijo, bodo to dobili, pa naj bo zmajsko jajce ali cesarski prestol. Treba jim je priznati to trmo, pa čeprav jih še prevečkrat spravi v škripce."

Polovnjaki. „Bo že držalo, da so fina družba. Ampak rad bi videl pravega polovnjakarskega junaka. Ali polovnjakarsko cesarstvo z mogočno vojsko. Ali pa krasno dragocenost izpod rok polovnjakarskega kovača. Ni ne tega ne onega! In take naj bi škrat jemal resno?"

Vilinci. „Na vilince se ne gre zanesti. Sam vrag ve, kaj se jim mota po glavi. Ko kladivo useka orka po buči, je prav tako verjetno, da bodo še sami segli po meču, kot da bodo začeli prepevati kako osladno rajžo. Muhasti so in neresni. Dvoje pa zanje le drži: nimajo veliko kovačev, ampak tisti, ki jih imajo, niso od muh. In ko se nadte usuje vojska orkov ali goblinov, je dobro imeti vilinca pri roki. Morda ne toliko kot škrata, vendar orke črtijo prav toliko kot mi."

KLANI IN KRALJESTVA

Škratja kraljestva se raztezajo globoko pod gorami, kjer škratje izkopavajo zaklade in iz dragih kovin kujejo čudežne predmete. Lepota in umetelnost svetinj in bleščečega nakita sta jim zelo ljuba. Pri nekaterih škratih se lahko ta ljubezen sprevrže v grd pohlep. Bogastvo, ki ga ne morejo najti v osrčjih gora, nabirajo s trgovanjem. Ne marajo čolnov, zato podjetni ljudje in polovnjaki pogosto trgujejo s škratjo robo na vodnih poteh. Pripadniki drugih ras, ki jim škratje zaupajo, so dobrodošli v škratja domovanja, čeprav so celo njim nekateri prostori nedostopni.

Glavna enota škratje skupnosti je klan. Škratje zelo cenijo svoj družbeni položaj in celo škratje, ki živijo daleč proč od svojih kraljestev, čislajo svoje klansko poreklo in družinske vezi, prepoznavajo sorodne škrate in prisegajo na svoje prednike. Najhujše, kar lahko doleti škrata, je, da ostane brez klana.

Škratje v tujih deželah so običajno obrtniki, še zlasti izdelovalci orožja in oklepov ter draguljarji. Nekateri postanejo uspešni plačanci ali telesni stražarji zaradi svojega poguma in zvestobe.

BOGOVI, ZLATO IN KLAN

Škrata, ki se loti pustolovskega življenja, lahko motivira želja po zakladu – zavoljo bogastva samega, ker bi imel od bogastva kako korist ali preprosto iz dobrote in pomoči drugim.

Nekateri škratje se v pustolovščine podajo zaradi višjih sil, bodisi na željo posameznega božanstva bodisi na lastno pest, da bi počastili in proslavili svoje bogove. Škrat se morda trudi povrniti čast svojemu klanu, maščevati starodavno krivico ali si nekako spet najti mesto v svojem klanu, potem ko je bil iz njega izgnan. Ali pa morda išče sekiro, ki jo je pred davnimi časi vihtel njegov prednik in jo izgubil v bitki.

ŠKRATJA IMENA

Škratovo ime določi starešina klana v skladu s tradicijo. Vsako škratje ime ima za seboj dolgo zgodovino in več rodov imenonoscev. Škratovo ime pripada klanu, ne posamezniku. Škratu, ki zlorabi ali osramoti klansko ime, le-tega odvzamejo. Poleg tega njihov zakon narekuje, da škrat izgube imena ne sme nadomestiti z nobenim drugim škratjim imenom.

Imena škratov: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk,

Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal

Imena škratic: Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

Imena klanov: Balderk, Bojna kladva, Dankil, Gajsten kovec, Gorunn, Holderhek, Loderr, Lutgehr, Mrzla brada, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Trda pest, Trdo naklo, Ungart

LASTNOSTI ŠKRATOV

Tvoj škrat ima nekaj prirojenih lastnosti zahvaljujoč svoji škratji naravi.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja ocena Konstitucije se poviša za 2.

Starost. Škratje se starajo z enako hitrostjo kot ljudje, vendar dosežejo polnoletnost pri petdesetih letih. V povprečju živijo približno 350 let.

Opredeljenost. Večina škratov je redoljubnih, saj verjamejo v prednosti urejene družbe, in dobrih, saj so prepričanja, da si vsi zaslužijo uživati sadove pravične in uspešne ureditve.

Velikostni razred. Škratje so visoki med 120 in 150 centimetrov ter tehtajo okoli 70 kilogramov. Tvoja velikost je povprečna.

Hitrost. Tvoja osnovna hitrost hoje je 7,5 metra, tudi če nosiš težki oklep.

Temovid. Pod zemljo so se tvoje oči privadile teme in polteme. V medli svetlobi lahko vidiš 18 metrov pred seboj kot v močni svetlobi, v temi pa kot v medli svetlobi. V temi ne moreš zaznati barv, le različne odtenke sive barve.

Škratja odpornost. Imaš olajšavo na rešilne mete proti zastrupitvi in odporen/a si proti strupom (več o tem v devetem poglavju).

Škratja borbena izurjenost. Izveden/a si v vihtenju bojne sekire, ročne sekire, lahkega kladiva in bojnega kladiva.

Izvedenstvo z orodji. Izveden/a si z obrtniškim orodjem po lastni izbiri: kovaškim orodjem, pivovarskimi potrebščinami ali zidarskim orodjem.

Kamnoved. Kadarkoli izvedeš preizkus Inteligence (Zgodovina) v povezavi z izvorom kamnitega izdelka, v tistem trenutku obvladaš poznavanje zgodovine in k izidu preizkusa prišteješ dvakratnik svojega izvedenskega prištevka.

Jeziki. Govoriti, brati in pisati znaš v sojeziku in škratovščini. Škratovščina je polna trdih soglasnikov in grlenih zvokov, kar se pozna tudi, ko govoriš druge jezike.

Podrasa. Škratje se delijo na dve glavni podrasi: gorske škrate in gričevne škrate. Izbereš eno izmed njiju.

GORSKI ŠKRAT

Kot gorski škrat si močan/a in utrjen/a, vajen/a težkega življenja na divjem terenu. Verjetno si malce višji/a (za škrata oziroma škratico) in si bolj blede polti.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja Moč se poveča za 2.

Škratja izurjenost v oklepu. Izveden/a si z lahkim in povprečnim oklepom.

GRIČEVNI ŠKRAT

Kot gričevni škrat imaš ostre čute in si presenetljivo vzdržljiv/a.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja Modrost se poveča za 1.

Škratja žilavost. Svojim skupnim življenjskim točkam prišteješ 1. Z vsako novo stopnjo jim prišteješ še 1.

Dvergarji

V mestih globoko v mračnjaških jamah živijo dvergarji, sivi škratje. Ti hudobni, potuhnjeni mešetarji s sužnji na površju ugrabljajo nič hudega sluteče žrtve in jih prodajajo ostalim rasam v Mračnjavi. Imajo prirojene čarobne sposobnosti – lahko postanejo nevidni in začasno zrasejo v orjake.

VILINEC

„Nisem si mislila, da svet premore kaj tako lepega,“ je blago dahnila Mesečinka. Današnja pot je bil dolga in naporna, vendar so bili za ves svoj trud nagrajeni s prečudovitim prizorom pred seboj. Tovarišija je stala na visoki pečini nad legendarnim mestom Qualinost.

Na robovih mesta so se kakor bleščeča vretena v nebo peli štirje tanki zvoniki iz sijočega belega kamna, ozaljšani z lesketavim srebrom. Zvonike so povezovali elegantni oboki, ki so jih bili pred davnimi časi zgradili škratji kovači. Močni so bili dovolj, da bi lahko vzdržali pod težo najštevilčnejše vojske, pa vendar so bili na pogled tako krhki, da bi že nežna ptica lahko porušila njihovo ravnotežje. Ti sijajni oboki so edini označevali meje mesta, kajti okoli Qualinosta ni bilo nobenega zidu. Vilinsko mesto se je ljubeče odpiralo v divjino.

– Margaret Weis & Tracy Hickman,
Dragons of Autumn Twilight

Vilinci so čarobno ljudstvo nepopisne miline. Živijo na tem svetu, vendar niso povsem del njega. Domujejo na krajih nadsvetne lepote, v globinah pragozdov ali v krasnih srebrnih stolpih, ki se bleščijo v vilidni svetlobi, kjer pridušena glasba počasi plava po zraku in nežne sapice raznašajo prijetne vonjave. Vilinci ljubijo naravo in magijo, umetnost, glasbo in poezijo ter vse dobro na svetu.

VITKI IN ELEGANTNI

Zaradi svoje nezemeljske miline in lepih potez se vilinci zdijo ljudem in drugim bitjem presunljivo lepi. Navadno so nekoliko nižji od ljudi, merijo od manj kot 1,5 do več kot 1,8 metra. So bolj suhi od ljudi in tehtajo zgolj 40-70 kilogramov. Moški in ženske so približno enake višine, pri čemer so moški malenkost težji.

Vilinska polt je lahko različni barv, od odtenkov človeške kože, do bakrene, bronaste in skoraj modrobele barve. Lase imajo zelene ali modre. Njihove oči spominjajo na tolmune tekočega zlata in srebra. Vilinci nimajo brad in tudi drugod po telesu navadno niso poraščeni. Radi imajo elegantna oblačila svetlih barv in preprost, a imeniten nakit.

POJEM BREZČASNOSTI

Vilinci lahko živijo več kot 700 let, zato na dogodke, ki morda bolj skrbijo ostale kratkožive rase, gledajo iz širše perspektive. Večkrat so vedrega razpoloženja kot pa vznemirjeni in pogosteje radovedni kakor pohlepni. Nepomembna naključja jih ne ganejo. Ko se lotijo neke naloge, naj bo to pustolovščina ali učenje nove veščine ali umetnosti, so vilinci osredotočeni in vztrajni. Prijateljev in sovražnikov si ne nakopljejo veliko in jih ne pozabijo hitro. Na drobne žalitve se odzovejo s prezirom, na resne žalitve pa z maščevanjem.

Ko zrejo nevarnosti v oči, so vilinci zelo prilagodljivi – kakor veje mladega drevesa. Najraje se zatečejo k diplomaciji in kompromisom, preden trenja preidejo v nasilje. Zgodilo se je že, da so se pred vdori sovražnikov umaknili iz svojih gozdnih domov v veri, da lahko preprosto počakajo na napadalčev propad. A ko je treba, vilinci pokažejo, kako nevarni so lahko z mečem in lokom ter svojim strateškim mojstrstvom.

SKRITA GOZDNA KRALJESTVA

Večina vilincev živi v majhnih gozdnih vasicah med drevesi. Vilinci se preživljajo z lovom, nabiralništvom in gojenjem zelenjave. Zahvaljujoč magiji in spretnostim jim ni treba izsekavati gozdov in obdelovati polj. So nadarjeni obrtniki, ki izdelujejo fina oblačila in umetnine. Stikov z drugimi ljudstvi nimajo veliko, čeprav nekaj vilincev prav dobro živi od prodaje vilinskih izdelkov za razne kovine (ki jih vilinci ne marajo izkopavati).

Vilinci, ki jih srečamo zunaj njihovih dežel, so največkrat potujoči pevci, umetniki in modreci. Človeški velikaši si obupno prizadevajo najti vilinske učitelje, ki bi njihove otroke urili v mečevanju in čaranju.

RAZISKOVANJE IN PUSTOLOVŠČINE

Vilinci se odpravijo na pustolovska potovanja iz želje po potepanju. Ker so tako dolgoživi, lahko več stoletij raziskujejo in odkrivajo nove stvari. Ni jim všeč tempo človeške družbe, ki se vsak dan

loti česa novega in se skozi desetletja korenito spreminja. Namesto tega si poiščejo zaposlitve, ki jim omogočajo svobodno potovanje in lasten ritem življenja. Vilinci veliko dajo na izboljšanje svojih borbenih sposobnosti in krepitev magije, zato so pustolovščine kot nalašč zanje. Nekateri se pridružijo upornikom, ki se borijo proti zatiranju, drugi se odločijo za junaško reševanje tujih krivic.

Vilinska imena

Vilinci so otroci, dokler se ne proglasijo za odrasle, kar je običajno nekje po 100. rojstnem dnevu. Pred tem se kličejo po otroških imenih.

Ko doseže polnoletnost, si vilinec izbere svoje odraslo ime, čeprav ga tisti, ki so ga poznali kot mladostnika, lahko še naprej kličejo po otroškem imenu. Vsako vilinsko ime je edinstveno, čeprav lahko vsebuje prvine iz drugih imen spoštovanih posameznikov ali svojcev. Med moškimi in ženskimi imeni ni veliko razlik, v spodnjih skupinah so le splošna odstopanja. Poleg lastnega imena ima vsak vilinec še priimek, ki je tipično kombinacija drugih vilinskih besed. Nekateri vilinci, ki potujejo med ljudmi, prevedejo svoje priimke v sojezik, medtem ko drugi svoje priimke ohranijo v vilinščini.

Otroška imena: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall

Imena odraslih vilincev: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis

Imena odraslih vilink: Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethrynna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia

Priimki (in njihovi običajni prevodi): Amakiir (Draguljasta roža), Amastacia (Zvezdna roža), Galanodel (Lunin šepet), Holimion (Diamantna rosa), Ilphelkiir (Draguljasti cvet), Liadon (Srebrni list), Meliamne (Hrastova peta), Naïlo (Nočna sapa), Siannodel (Lunin tok), Xiloscient (Zlati cvet)

Ošabni, a dostojanstveni

Čeprav so vilinci lahko ošabni, večinoma izkazujejo spoštovanje tudi tistim, ki ne dosegajo njihovih pričakovanj – kar zajema večino nevilincev. Kljub temu najdejo dobro v skoraj vsakem bitju.

Ljudje. „Vsa ta ihta, ta sla, ki jih žene, da bi nekaj dosegli, preden se jim iztečejo njihova kratka življenja – človeški trud se včasih zdi tako nesmiseln. Toda ko si pobližje ogledaš njihove dosežke, si ne moreš kaj, da jih ne bi cenil. Ko bi se le malo upočasnili in našli čas za samoizpopolnjevanje."

Polovnjaki. „Polovnjaki so ljudstvo, ki ceni preprosto udobje, česar ne gre podcenjevati. Po srcu so dobri, skrbijo drug za drugega in za svoje vrtove. In nemalokrat so se v hudi sili izkazali za bolj vzdržljive, kot bi jim nemara pripisali."

Škratje. „Škratje so dolgočasni, nerodni barbari. A če že ne premorejo dobre volje, omikanosti in bontona, jim po junaštvu ni enakih. In priznati je treba, da so izdelki njihovih najboljših kovačev po kakovosti blizu vilinskim."

Vilinske lastnosti

Tvoj vilinski lik ima sposobnosti, ki so plod tisočletij vilinskega samoizpopolnjevanja.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja ocena Gibčnosti se poviša za 2.

Starost. Čeprav vilinci dosežejo telesno odraslost ob istem času kot ljudje, njihovo pojmovanje polnoletnosti ni vezano le na telo. Vilinec postane odrasel pri približno 100 letih in lahko živi do 750 let.

Opredeljenost. Vilinci obožujejo svobodo, raznolikost in samoizpoved, zato se nagibajo k milejšim oblikam kaosa. Cenijo in ščitijo tako svojo kot tujo svobodo, zato so pogosto dobri.

Velikostni razred. Vilinci zrasejo od 150 do 180 centimetrov v višino in so zelo vitki. Tvoja višina je povprečna.

Hitrost. Tvoja osnovna hitrost hoje je 9 metrov.

Temovid. V mračnih gozdovih in pod nočnim nebom so se tvoje oči privadile teme in polteme. V medli svetlobi lahko vidiš 18 metrov pred seboj kot v dnevni svetlobi, v temi pa kot v medli svetlobi. V temi ne moreš zaznati barv, le različne odtenke sive barve.

Izostreni čuti. Obvladaš veščino Zaznavanja.

Vilidje poreklo. Imaš olajšavo na rešilne mete proti očaranosti in z magijo te ni mogoče uspavati.

Zamaknjenost. Vilincem ni treba spati. Namesto tega meditirajo 4 ure na dan, pri čemer so polzavestni. (V sojeziku takšni meditaciji rečejo „zamaknjenost“.) Med meditiranjem lahko tudi sanjaš. Te sanje so običajno miselni trening, ki je skozi leta vaje postal spontan. Po takšnem počitku si povrneš iste ugodnosti kakor človek, ki prespi 8 ur.

Jeziki. Govoriti, brati in pisati znaš v sojeziku in vilinščini. Vilinščina je tekoč jezik s pretanjenim naglaševanjem in zapleteno slovnico. Vilinska književnost je bogata in raznovrstna, njihova poezija pa med drugimi rasami uživa velik sloves. Mnogi trubadurji se naučijo vilinščine, da lahko pojejo vilinske balade.

Podrasa. Stare razprtije med vilinskim ljudstvom so privedle do delitve na tri glavne podrase: gozdne vilince, višje vilince in temne vilince, ki jim krajše rečejo tudi temlinci. Ta dokument predstavi prvi dve podrasi. Na nekaterih svetovih se podrase delijo še naprej, zato si lahko po želji izbereš tudi bolj podrobno podraso.

GOZDNI VILINEC

Kot gozdni vilinec imaš ostre čute in intuicijo. Tvoje noge te naglo in tiho nesejo skozi domače gozdove. V Faerunu so gozdni vilinci (imenovani tudi divji vilinci, zeleni vilinci ali hostni vilinci) samotarski in nezaupljivi do nevilincev.

Polt gozdnih vilincev je navadno bakrenastega odtenka s sledovi zelene barve. Njihovi lasje so rjavi ali črni, včasih tudi svetli ali bakrenasti. Njihove oči so zelene ali rjave.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja ocena Modrosti se poviša za 1.

Vilinska izurjenost z orožji. Izveden/a si v vihtenju dolgega meča, kratkega meča, kratkega loka in dolgega loka.

Urnih nog. Tvoja osnovna hitrost hoje se poveča na 10,5 metra.

Skrivališče v naravi. Pred drugimi bitji se lahko skriješ tudi takrat, ko te le delno zakrivajo podrast, gosto deževje, snežni metež, megla in ostali naravni pojavi.

VIŠJI VILINEC

Kot višji vilinec imaš oster razum in obvladaš vsaj osnove magije. Na mnogih svetovih TiZ-a obstajata dve vrsti višjih vilincev. Ena vrsta je ošabna in samotarska, saj verjamejo, da so boljši od drugih vilincev in nevilincev. Druga vrsta je običajnejša in prijaznejša in jo največkrat srečamo med ljudmi ter drugimi rasami.

Sončni vilinci Faeruna (imenovani tudi zlati vilinci ali vilinci zore) imajo bronasto kožo in bakrenaste, črne ali zlate lase. Njihove oči so zlate, srebrne ali črne. Lunarni vilinci (tudi srebrni vilinci ali sivi vilinci) so bolj bledi, včasih z odtenkom modre barve. Pogosto imajo srebrnobele, črne ali modre lase, vendar plavolasci, rjavolasci in rdečelasci niso nič neobičajnega. Njihove oči so modre ali zelene, z zlatimi pikami.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja ocena Inteligence se poviša za 1.

Vilinska izurjenost z orožji. Izveden/a si v vihtenju dolgega meča, kratkega meča, kratkega loka in dolgega loka.

Čar. Poznaš en čar po lastni izbiri s čarovniškega seznama urokov. Tvoja uročna sposobnost zanj je Inteligenca.

Dodaten jezik. Govoriti, brati in pisati znaš v enem dodatnem jeziku po izbiri.

Temačni vilinci

Če ne bi bilo slavne izjeme, bi svet zaničeval čisto vse temlince. Njihovi sprijeni skupnosti vlada Lolth, njihova pajčja boginja, ki daje pobijati in iztrebljati cele družine, medtem ko se hiše velikašev potegujejo za vpliv in visoke položaje. Temni vilinci odrasejo v prepričanju, da so rase na površju ničvredne, razen kot sužnji.

Toda en temlinec se je le uspel rešiti teh prepričanj. V svetu Pozabljenih kraljestev je Drizzt Do'Urden, severnjaški logar, uspel dokazati, da ima srce na pravem mestu kot zaščitnik šibkih in nedolžnih.

ZMAJEKRVNI

Njen oče je stal nepremično na prvi izmed treh stopnic, ki so vodile proti prehodu. Čeprav so njegove obrazne luske na robovih že pobledele, je Nedosojeni Mehen še zmeraj dajal vtis, da bi lahko ugnal samega medveda krvoloka. Namesto svoje običajne zdelane oprave je nosil luskasti oklep vijoličastega odtenka s svetlo srebrnimi okrasnimi linijami. Na roki je imel všit grb neke tuje rodbine. Edinole meč, ki mu je počival na hrbtu, je bil še vedno isti. Nosil ga je bil, še preden je bil našel novorojena dvojčka pred dvermi Arusha Vayema.

Farideh se je vse življenje zavedala svoje sreče, da je znala razbrati očetovo počutje z obraza. Povprečni človek bi v obličju Nedosojenega Mehena videl le zmajsko ravnodušnost. A če si si znal pravilno razlagati premike lusk, usločenost nosnega grebena, obliko oči in zevajoče zobe, je obraz njenega očeta povedal ogromno.

Pa vendar celo Farideh zdaj ni mogla iz lusk razbrati ničesar – le otrplo zmajsko ravnodušnost.

– Erin M. Evans, The Adversary

Zmajekrvni so potomci zmajev. Ponosno hodijo po svetu, ki jih pozdravlja z boječno nedojemljivostjo. Zmajekrvni so se prvotno izlegli iz zmajskih jajc, s katerimi so se poigrali pozojski bogovi, da bi združili najboljše lastnosti zmajev in človečnjakov. Nekateri zmajekrvni zvesto služijo pravim zmajem, drugi se borijo v velikih vojnah, spet tretji pa se brezciljno potikajo po svetu in iščejo svoje življenjsko poslanstvo.

PONOSNI ZMAJSKI ROD

Zmajekrvni so podobni zmajem, le da imajo bolj človeško obliko telesa brez kril in repa. Luske prvih zmajekrvnih so bile bolj izrazitih barv, barvni odtenki pa so pričali o vrsti zmaja, iz katerega je zmajekrvni izviral. Toda medsebojno razmnoževanje skozi več generacij je privedlo do tega, da so zdaj vsi zmajekrvni med seboj bolj podobni. Njihove majhne luske so običajno medeninaste ali bronaste, včasih pa škrlatne, rjaste, zlate ali bakreno zelene barve. Po postavi so zmajekrvni krepki in visoki – sežejo tudi do dva metra v višino, tehtajo pa več kot 140 kilogramov. Imajo močne noge in roke, njihove dlani pa se končajo s štirimi krempljastimi prsti.

V nekaterih zmajekrvnih klanih se ohranja kri posamezne vrste zmajev. Luske teh zmajekrvnih so pogosto bolj podobne tistim, ki jih imajo njihovi zmajski predniki – svetlo rdeče, zelene, modre, bele, lesketavo črne, bleščeče zlate, srebrne, medeninaste, bakrene ali bronaste.

SAMOZADOSTNI KLANI

Zmajekrvnemu je klan pomembnejši od življenja samega. Pripadniki so najbolj predani svojemu klanu, celo bolj kot bogovom. Vsak zmajekrvni ravna tako, da prinese čast svojemu klanu, če pa ga osramoti, je kazen običajno izgon iz klana. Vsak zmajekrvni ve, kje mu je mesto v klanu, in mej svojega položaja ne sme prestopiti, če si noče nakopati sramote.

Ker rasa zagovarja samoizpopolnjevanje, se s tem krepi tudi njena samopreskrba. Zmajekrvni cenijo vsestransko piljenje veščin in izurjenost. Sovražijo poraz in se zlepa ne vdajo pred izzivom. Življenjski cilj posameznika se je izmojstriti v določeni veščini, pripadniki drugih ras, ki imajo enako obvezo, pa si brez težav pridobijo njegovo spoštovanje.

Čeprav si vsi zmajekrvni prizadevajo za samostojnost, vedo, da si je v težkih trenutkih včasih treba poiskati pomoč. Posameznik v takih primerih za pomoč prosi svoj klan, kadar pa je v škripcih ves klan, se za pomoč raje obrne na drug zmajekrvni klan, kot da bi jo iskal pri drugih rasah – ali bogovih.

Pozojci

V nastavku Zmajske sulice so se podložniki hudobne boginje Takhisis dokopali do mračnega obreda, s katerim so mogli skvariti jajca kovinastih zmajev in tako ustvariti zlobne zmajekrvne, imenovane pozojci. V vojni za Kopje se je borilo pet vrst pozojcev, ki so nastali iz petih vrst kovinastih zmajev: auraksi (iz zlatih zmajev), baazi (iz medeninastih zmajev), bozaki (iz bronastih zmajev), kapaki (iz bakrenih zmajev) in sivaki (iz srebrnih zmajev). Namesto uničevalne sape imajo edinstvene čarobne sposobnosti.

IMENA ZMAJEKRVNIH

Zmajekrvni dobijo svoje ime ob rojstvu, vendar v znak časti na prvo mesto postavljajo ime svojega klana. Vrstniki si pogosto dajejo opisne ali ljubkovalne vzdevke in otroška imena. Imena so lahko povezana z dogodkom ali navado.

Imena moških zmajekrvnih: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn

Imena ženskih zmajekrvnih: Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Havilar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit

Otroška imena: Plezalec, Krivouhelj, Skoka, Hinavka, Ščitogriz, Zagnana

Imena klanov: Clethtinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajiir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit

LASTNOSTI ZMAJEKRVNIH

Zmajekrvni po zmajih podedujejo veliko zanimivih lastnosti.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja ocena Moči se poviša za 2, tvoja ocena Karizme pa za 1.

Starost. Mladi zmajekrvni hitro rasejo. Prve korake naredijo že nekaj ur po svoji izvalitvi. Pri treh letih dosežejo višino in telesno razvitost desetletnega človeškega otroka. Polnoletni so pri 15. letih in živijo do približno 80. leta starosti.

Velikost. Zmajekrvni so višji in težji od ljudi. V višino zrasejo čez 180 centimetrov in so v povprečju težki skoraj 120 kilogramov. Tvoja velikost je povprečna.

Hitrost. Tvoja osnovna hitrost hoje je 9 metrov.

Pozojsko poreklo. Si dedič oziroma dedinja zmajev. V preglednici pozojskih porekel izberi vrsto zmaja, od katerega podeduješ svojo nevarno sapo. Preglednica določa, kako lahko svojo sapo uporabiš kot orožje in kakšno škodo povzroči.

Sapa kot orožje. Kot dejanje lahko bruhneš uničujočo sapo. Velikost, obliko in vrsto škode določa tvoje pozojsko poreklo.

Ko uporabiš svojo škodljivo sapo, mora vsako bitje v območju izbruha opraviti rešilni met. Vrsto rešilnega meta določa tvoje pozojsko poreklo. TR za rešilni met je 8 plus tvoj popravek Konstitucije plus tvoj izvedenski prištevek. Če rešilni met ne uspe, bitje utrpi 2k6 škode, sicer pa le pol toliko. Na šesti stopnji se škoda poveča na 3k6, na 11. stopnji na 4k6 in na 16. stopnji na 5k6.

Ko uporabiš svojo sapo, moraš opraviti krajši ali daljši počitek, preden jo lahko ponovno koristiš.

Odpornost proti škodi. Odporen/a si na poškodbe tiste vrste, ki je povezana s tvojim pozojskim poreklom.

Jeziki. Govoriti, brati in pisati znaš v sojeziku in pozojščini. Pozojščina velja za enega najstarejših jezikov. Pogosto se uporablja pri študiju magije. Tuje govorečim bitjem zveni trdo in neprijetno, poleg tega vsebuje številne nezveneče soglasnike in šumnike.

Pozojska porekla

Zmaj	Vrsta škode	Škodljiva sapa
Bakreni	Kislinske opekline	1,5 x 9 m, prema črta (reš. met Gib.)
Beli	Ozebline	4,5 m, stožec (reš. met Kon.)
Bronasti	Plazemske ožganine	1,5 x 9 m, prema črta (reš. met Gib.)
Črni	Kislinske opekline	1,5 x 9 m, prema črta (reš. met Gib.)
Medeninasti	Opekline	1,5 x 9 m, prema črta (reš. met Gib.)
Modri	Plazemske ožganine	1,5 x 9 m, prema črta (reš. met Gib.)
Rdeči	Opekline	4,5 m, stožec (reš. met Gib.)
Srebrni	Ozebline	4,5 m, stožec (reš. met Kon.)
Zeleni	Zastrupitev	4,5 m, stožec (reš. met Kon.)
Zlati	Opekline	4,5 m, stožec (reš. met Gib.)

POLORK

Vojni glavar Mhurren se je dvignil s svoje krznene postelje, na kateri so spale ženske, in si potegnil kratko verižno srajco čez svoj čvrst, mišičast trup. Večinoma se je zbujal pred drugimi bojevniki, ker je imel v sebi nekaj človeške krvi in ga dnevna svetloba ni motila toliko kot ostale. Med Krvavimi lobanjami so možaka sodili po moči, silovitosti in premetenosti. Zaradi človeškega sorodstva se bojevnika ni obsojalo – če je bil seveda tako močan, trdoživ in krvoločen kot njegovi čistokrvni vrstniki. Polorki, ki so bili šibkejši od svojih orkovskih tovarišev, niso dolgo zdržali ne med Krvavimi lobanjami ne v kakšnem drugem orkovskem plemenu. A pogosto je bilo res, da je kanec človeške krvi obdaril bojevnika z ravno pravšnjo mešanico bistroumnosti, gonje in samodiscipline, da mu je bila v veliko korist. Tako je bilo tudi z Mhurrenom. Bil je vodja plemena, ki je štelo dva tisoč oborožencev, in najmočnejši poglavar v Tharu.

– Richard Baker, Swordmage

Orki in ljudje včasih vzpostavijo zavezništva, naj bo to pod poveljstvom mogočnega coprnika ali zaradi naveličanosti po dolgih letih vojne. Ta zavezništva utrdijo s porokami, iz katerih se rodijo polorki. Nekateri polorki postanejo ponosni vodje orkovskih skupnosti, nekateri odpotujejo v svet, da bi se izkazali. Mnogi izmed slednjih postanejo slavni pustolovci.

ZAZNAMOVANI IN MOČNI

Polorki posedujejo mešanico orkovskih in človeških značilnosti, zato so po videzu zelo raznoliki. Najpogosteje lahko pri njih opazimo sivkasto polt in izrazito zobovje. Polorki merijo v višino med 150 in 210 centimetrov in tehtajo med 80 in 110 kilogramov.

Orki so ponosni na svoje bojne in okrasne brazgotine, nekateri znaki iznakaženosti pa pomenijo, da je bil ork nekdanji jetnik ali izobčenec. Vsak polork, ki je kdaj živel z orki ali v njihovi bližini, ima brazgotine, naj bodo v znak ponižanja ali ponosa.

ZNAMENJE GRUUMŠA

Enooki bog Gruumš – gospodar vojne in besa – je ustvaril prve orke, zato celo orki, ki ga zavračajo, prejmejo njegov dar moči in vzdržljivosti. Enako drži za polorke. Nekateri orki v sanjah slišijo šepet Gruumša, ki jih prepričuje, naj se prepustijo besu, ki kipi v njih. Nekateri čutijo Gruumševo zmagoslavje, ko priskočijo v spopad, in se bodisi radostijo z njim ali drgetajo od strahu in gnusa.

Poleg Gruumševega besa so tudi druga čustva polorkov zelo močna. Bes jim pospeši utrip srca in razpali telo. Žalitev zaboli kot dotik kisline in žalost izpije vso telesno energijo. Toda polorki se smejejo gromko in prisrčno, najbolj pa jih veselijo preprosti užitki: jedača, pijača, pretep, bobnanje in divji ples. Navadno so hitre jeze in včasih zlovoljni, raje ukrepajo kot premišljujejo, namesto besed pa raje vihtijo pesti. In ko jim srca zapolni ljubezen, skozi njihova dejanja žarita dobrota in sočutnost.

POLORKOVSKA IMENA

Polorki imajo običajno imena, značilna za kulturo, v kateri so odraščali. Polork, ki želi živeti pri ljudeh, bo nemara zamenjal svoje orkovsko ime za človeško. Nekateri polorki s človeškimi imeni si raje nadenejo grleno orkovsko ime, ker se jim zdi, da so zaradi tega bolj zastrašujoči.

Imena orkov: Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk

Imena orkinj: Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda

LASTNOSTI POLORKOV

Tvoj/a polork/inja prevzame določene lastnosti od orkov.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja ocena Moči se poviša za 2 in tvoja ocena Konstitucije se poviša za 1.

Starost. Polorki dosežejo polnoletnost prej kot ljudje, pri 14. letih. Starajo se precej hitreje in redko živijo dlje od 75 let.

Velikost. Polorki so malce višji in zajetnejši od ljudi, visoki so od 150 do več kot 210 centimetrov. Tvoja velikost je povprečna.

Hitrost. Tvoja osnovna hitrost hoje je 9 metrov.

Temovid. Zahvaljujoč svoji orkovski krvi lažje vidiš v temi. Na razdalji 18 metrov vidiš v medli svetlobi kakor v močni svetlobi, v temi pa kakor v medli svetlobi. V temi ne moreš razločiti barv, vidiš le različne odtenke sive barve.

Grozeča navzočnost. Izveden/a si v veščini Ustrahovanje.

Neustavljivost. Ko ti nekaj zbije življenjske točke na 0, vendar te ne ubije, si povrneš 1 življenjsko točko. Te ugodnosti ne moreš ponovno koristiti, dokler ne opraviš daljšega počitka.

Surovi napadi. Ko ti uspe silovit udar z bližinskim orožjem, lahko eno izmed kock škode vržeš še enkrat in izid prišteješ dodatni škodi, ki je posledica silovitega udara.

Jeziki. Govoriti, brati in pisati znaš v sojeziku in orkovščini. Orkovščina je grob, hreščav jezik s trdimi soglasniki. Nima lastne pisave, temveč se piše v škratinici.

POLVILINEC

Kremen je moral v luči zahajajočega sonca pripreti oči. Zazdelo se mu je, da je uzrl nekoga prihajati po poti, zato se je pomaknil v senco visokega borovca, da bi bolje videl. Popotnik je hodil z lahkim korakom – vilinskim korakom, se je zdelo Kremenu. Toda možakovo telo je bilo čvrsto in mišičasto kakor človeško. Od njegovega obraza pod zeleno kapuco je lahko škrat razbral le zagorelo kožo in rjavordečo brado. Na rami mu je čepel dolg lok, ob levem boku mu je visel meč. Oblečen je bil v mehko usnje, natančno obdelano po vilinskem okusu. Pa vendar, noben vilinec na tem krynnškem svetu ne bi mogel pognati brade … Noben vilinec razen …

„Tanis?“ je Kremen obotavljaje ogovoril bližajočega se možaka.

„Eden in edini.“ Prišlekov bradati obraz se je razpotegnil v širok nasmeh. Razprl je roke in, še preden bi ga škrat lahko ustavil, na vso moč objel Kremena in ga dvignil s tal. Škrat je za trenutek tudi sam pridržal starega prijatelja, potlej pa se je spomnil na svoje dostojanstvo in se izvil iz polvilinčevega objema.

– Margaret Weis in Tracy Hickman,
Dragons of Autumn Twilight

Polvilinci izhajajo iz dveh svetov, vendar zares ne pripadajo nobenemu. Združujejo menda najboljše lastnosti svojih vilinskih in človeških staršev: človeško radovednost, iznajdljivost in ambicioznost, ki jih blažijo izostreni čuti, ljubezen do narave in umetniški okus vilincev. Nekateri polvilinci živijo med ljudmi, ločeni po svojih duševnih in telesnih razlikah, opazujoč svoje prijatelje in bližnje, kako se starajo, medtem ko njih samih čas ne prizadene. Drugi živijo z vilinci v brezčasnih vilinskih kraljestvih, kjer odraščajo mnogo prehitro v primerjavi s svojimi vrstniki. Mnogi polvilinci, ki se ne morejo vključiti ne v vilinsko ne v človeško skupnost, se raje zatekajo v samotno postopaštvo in pustolovsko življenje z drugimi izobčenci in odpadniki.

IZ DVEH SVETOV

Ljudem so polvilinci videti kot vilinci, vilincem pa kot ljudje. Višino podedujejo od obeh staršev, niso

pa ne vitki kot vilinci ne plečati kot ljudje. Visoki so nekje med malo manj kot 150 in približno 180 centimetrov, tehtajo pa od 45 do 80 kilogramov, pri čemer so moški nekoliko višji in težji od žensk. Polvilinci imajo lahko brado in brke, ki si jih včasih puščajo rasti, da bi zakrili svoje vilinsko poreklo. Obarvanost in telesne značilnosti polvilincev so kombinacija človeških in vilinskih staršev, zato je njihova raznolikost še toliko večja kot pri posamezni rasi. Barvo oči običajno podedujejo od svojih vilinskih staršev.

ZASTOPNIKI IN POTEPUHI

Polvilinci nimajo svojih lastnih dežel, so pa dobrodošli v človeških mestih in nekoliko manj dobrodošli v vilinskih gozdovih. V večjih mestih, kjer imajo ljudje in vilinci veliko stikov, je včasih polvilincev toliko, da si ustvarijo svoje manjše skupnosti. Radi imajo družbo drugih polvilincev, ki edini zares razumejo, kako je živeti na meji dveh različnih kultur.

Polvilinci so na splošno vseeno dovolj redki, da lahko eden tudi po več let ne uzre drugega svoje vrste. Nekateri polvilinci se nasploh raje izogibajo družbi in tavajo po divjinah kot traperji, gozdarji, lovci ali pustolovci, ki le redko zaidejo v civilizacijo. Kot vilince tudi njih žene strast do vandranja, ki je posledica njihove dolgoživosti. Drugi polvilinci nasprotno rinejo v srčiko družbe in se s pomočjo svoje karizme in družabnosti odlikujejo kot diplomati ali prevaranti.

Odlični ambasadorji

Veliko polvilincev se je že v otroštvu naučilo razumeti z drugimi, pomiriti sovražnost in iskati kompromise. Od vilincev so podedovali eleganco, vendar brez vilinske vzvišenosti, od ljudi pa človeško energijo brez neotesanosti. Pogosto so odlični veleposlaniki in posredniki (razen med vilinci in ljudmi, saj vsaka stran sumi, da je polvilinec/ka bolj naklonjen/a nasprotni strani).

POLVILINSKA IMENA

Polvilinci imajo bodisi človeška bodisi vilinska imena. Da je še bolj jasno, da se sodijo ne k enim ne k drugim, polvilinci, vzrejeni v človeški družbi, pogosto prejmejo vilinska imena, polvilinci v vilinski vzreji pa človeška imena.

LASTNOSTI POLVILINCEV

Tvoj polvilinski lik ima nekatere vilinske in nekatere čisto posebne lastnosti.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja ocena Karizme se poviša za 2, dve drugi oceni sposobnosti po izbiri pa se povišata za 1.

Starost. Polvilinci se starajo tako hitro kot ljudje in dosežejo polnoletnost pri 20. letih, vendar živijo veliko dlje kot ljudje – tudi več kot 180 let.

Velikost. Polvilinci so približno tako visoki kot ljudje, med 150 in 180 centimetrov. Si povprečne velikosti.

Hitrost. Tvoja osnovna hitrost hoje je 9 metrov.

Temovid. Zahvaljujoč svoji vilinski krvi lažje vidiš v temi. Na razdalji 18 metrov vidiš v medli svetlobi kakor v močni svetlobi, v temi pa kakor v medli svetlobi. V temi ne moreš razločiti barv, vidiš le različne odtenke sive barve.

Vilidje poreklo. Imaš olajšavo na rešilne mete proti očaranosti in z magijo te ni mogoče uspavati.

Raznolikost veščin. Izveden/a si v dveh veščinah po izbiri.

Jeziki. Govoriti, brati in pisati znaš v sojeziku, vilinščini in enemu dodatnemu jeziku po izbiri.

TIEFLINEC

„Vendar ti je jasno, kako te ljudje gledajo, zlodejev otrok.“

Črne oči, hladne kakor snežna nevihta, so ji strmele naravnost v srce. Pretresla jo je nenadna resnost njegovega glasu.

„Kako že pravijo?“ je vprašal. „Eden je čudo, dva sta zarota …“

„Trije so nesreča,“ je dokončala. „Misliš, da še nisem slišala teh traparij?“

„Vem, da si jih.“ Ko se je zasrepela vanj, je dodal: „Ne zgrebam po globinah tvoje glave, draga moja. To je pak breme vsakega tieflinca. Nekateri pod njim klonejo, nekateri ga ponižno trpijo in nekateri v njem uživajo.“ Zopet je nagnil glavo na stran in jo premeril s prekanjenim pogledom. „Upiraš se mu, kajne? Kakor divji ris. Vsaka drobna pripomba, vsaka žaljivka le nabrusi tvoje kremplje.“

– Erin M. Evans, Brimstone Angels

Nenehno zijanje in šepetanje, žaljivke in udarci kar sredi ulice, nezaupanje in strah v vsakem tujem pogledu: to prenašajo tieflinci iz dneva v dan. Da bo še huje, tieflinci vedo, da so vsega tega deležni zastran tisočletja starega pakta, zaradi katerega zdaj po njihovi krvi teče esenca Asmodeja, gospodarja Devetih peklov. Niso krivi za svoja videz in nrav, ki sta posledica starodavnega greha, za katerega pa bodo oni in vsi njihovi potomci večno plačevali.

PEKLENSKA KRI

Tieflinci so se razvili iz ljudi in so v grobem ohranili njihovo podobo, toda peklenska zapuščina je na njihovih telesih vseeno pustila močan pečat. Tieflinci imajo velike rogove, ki so lahko različnih oblik: nekateri so zakrivljeni kakor ovnovi, drugi ravni in pokončni kot gazelji, tretji pa se vijejo navzgor v spirali kot pri antilopi. Tieflinski repi so debeli in dolgi več kot meter. Kadar so njihovi lastniki razdraženi ali živčni, se jim ovijajo okoli nog ali opletajo sem ter tja. Tieflinci imajo ostre pasje zobe in enobarvne oči – črne, rdeče, bele, srebrne ali zlate – brez vidne beločnice in zenice. Njihova polt je lahko različnih človeških barv, pa tudi v vseh mogočih odtenkih rdeče. Lasje, ki se jim spuščajo za rogovi, so običajno temnejše barve, na primer črni, rjavi, temnordeči, modri ali vijolični.

SAMOSTOJNI IN NEZAUPLJIVI

Tieflinci se zbirajo v manjše skupne, ki se večinoma nahajajo v najrevnejših in najnevarnejših koncih človeških mest in naselij. Pod njihovim vplivom odraščajo v prevarante, tatove in zločinske velikaše. Včasih živijo v enklavah z drugimi manjšinami, kjer so deležni nekoliko več spoštovanja.

Ker nimajo prave domače zemlje, so se tieflinci primorani sami znajti na svetu in ohraniti moč za preživetje. Nezaupljivi so do vsakogar, ki jim je na videz naklonjen, a ko tovariš dokaže svoje zaupanje v tieflinca, le-ta zna zaupanje tudi vračati. In ko je tieflinec nekomu zvest, tako ostane vse življenje.

Deležni nezaupljivosti

Nepodučeni ljudje ne zaupajo tieflincem, saj verjamejo, da je njihova peklenska zapuščina vplivala tudi na njihovo osebnost in moralni kompas, ne le na videz. V resnici peklensko krvno sorodstvo ne vpliva na tieflincevo nrav. Sicer so obdarjeni z magijo, ki izhaja iz peklenskih kraljestev, vendar si svoje življenje krojijo sami.

TIEFLINSKA IMENA

Tieflinska imena delimo na tri kategorije. Tieflinci, ki so se rodili obdani s tujo kulturo, imajo navadno tudi imena iz te kulture. Nekateri podedujejo imena, izpeljana iz peklenščine, ki odražajo njihovo peklensko dediščino. Določeni mlajši tieflinci, ki poskušajo najti svoje mesto v svetu, prevzamejo ime, ki predstavlja neko vrlino ali koncept, in potem poskušajo poosebiti ta koncept. Za nekatere je izbrano ime plemenito poslanstvo. Za druge je bridka usoda.

Moška peklenska imena (tieflinci): Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

Ženska peklenska imena (tieflinke): Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta

Imena „po vrlinah“: Slikar, Mrhovina, Skandir, Nazor, Obup, Izjemnost, Strah, Slava, Up, Ideal, Glasba, Nikjer, Odprti, Pesem, Pot, Kdove, Rešpekt, Bolest, Predrzen, Muka, Trud

LASTNOSTI TIEFLINCEV

Tieflinci imajo nekaj skupnih peklenskih lastnosti.

Višja ocena sposobnosti. Tvoja ocena Inteligence se poviša za 1 in tvoja ocena Karizme se poviša za 2.

Starost. Tieflinci se starajo enako hitro kot ljudje, vendar živijo nekaj let dlje.

Velikost. Tieflinci so približno enake višine in teže kot ljudje. Tvoja velikost je povprečna.

Hitrost. Tvoja osnovna hitrost hoje je 9 metrov.

Temovid. Zahvaljujoč svoji peklenski dediščini lažje vidiš v temi. Na razdalji 18 metrov vidiš v medli svetlobi kakor v močni svetlobi, v temi pa kakor v medli svetlobi. V temi ne moreš razločiti barv, vidiš le različne odtenke sive barve.

Peklenska odpornost. Odporen/a si na opekline.

Peklenska zapuščina. Poznaš čar *čudo*. Ko dosežeš tretjo stopnjo, lahko enkrat na daljši počitek pričaraš urok *vražja graja* na drugi ravni. Ko dosežeš peto stopnjo, lahko enkrat na daljši počitek pričaraš urok *tema*. Tvoja uročna sposobnost za te uroke je Karizma.

Jeziki. Govoriti, brati in pisati znaš v sojeziku in peklenščini.

3. POGLAVJE: RAZREDI

Pustolovci so izjemni posamezniki z željo po razburljivem življenju, ki si ga nihče drug ne bi upal živeti. So junaki, ki raziskujejo temačne kraje, kamor si navadni ljudje ne upajo.

Razred v prvi vrsti definira, kaj vse tvoj lik zna. Je več kot le poklic – je poslanstvo tvojega lika. Razred določa način, kako gledaš na svet, in tvoje odnose z drugimi ljudmi ter silami v mnogosvetju. Na primer, borka bo v večini situacij razmišljala pragmatično in strateško in bo nase gledala kot na nepomemben delček veliko večje igre. Klerik, po drugi strani, pa bo morda sebe dojemal kot voljnega služabnika v božjem načrtu ali v sporu več različnih božanstev. Medtem ko se borka pozna z nekaterimi plačanci ali vojaki, klerik nemara prijateljuje s številnimi duhovniki, paladini in soverniki.

Tvoj razred ti ponuja različne posebne značilnosti, kot so borčeva izučenost z orožji in oklepom ter čarovnikovi uroki. Na nižjih stopnjah ti tvoj razred podeli le dve ali tri značilnosti, vendar jih z vzpenjanjem po stopnjah pridobiš še več in tvoje obstoječe značilnosti se pogosto izboljšajo. Poleg vsakega razreda v tem poglavju je tudi pre-

Razredi

Razred	Opis	Živ. kocka	Primarna sposobnost	Rešilni meti	Izvedenstvo z oklepom in orožji
Barbar	Srdit bojevnik primitivnega ozadja, ki se lahko hudo razbesni	k12	Moč	Moč in Konstitucija	Lahek in povprečen oklep, ščiti, preprosta in borbena orožja
Borec	Mojster bojevanja, vešč raznoraznih orožij in zaščitnih sredstev	k10	Moč in Gibčnost	Moč in Konstitucija	Ves oklep, ščiti, preprosta in borbena orožja
Coprnik	Uročevalec, čigar magija izvira iz pogodbe z mogočnim bitjem	k8	Karizma	Modrost in Karizma	Lahek oklep, preprosta orožja
Čarovnik	Čarajoči učenjak, ki lahko manipulira s stvarnostjo	k6	Inteligenca	Inteligenca in Modrost	Bodala, puščice, frače, bojne palice, lahki samostreli
Čudežnik	Uročevalec, ki je magične moči podedoval ali prejel kot darilo	k6	Karizma	Konstitucija in Karizma	Bodala, puščice, frače, bojne palice, lahki samostreli
Druid	Častilec Stare veljave, ki vihti moči narave in se spreminja v živali	k8	Modrost	Inteligenca in Modrost	Lahko in povprečni (nekovinski) oklepi, (nekovinski) ščiti, kiji, bodala, puščice, ostniki, gorjače, bojne palice, handžarji, srpi, frače, kopja
Klerik	Duhovniški prvak, ki vihti božansko magijo v imenu višje sile	k8	Modrost	Modrost in Karizma	Lahek in povprečen oklep, ščiti, preprosta orožja
Logar	Bojevnik, ki se z borbeno izurjenostjo in magijo narave bori proti grožnjam z robov civilizacije	k10	Gibčnost in Modrost	Moč in Gibčnost	Lahek in povprečen oklep, ščiti, preprosta in borbena orožja
Menih	Mojster borilnih veščin, ki krepi telesno moč, da bi dosegel fizično in duhovno popolnost	k8	Gibčnost in Modrost	Moč in Gibčnost	Preprosta orožja, kratki meči
Paladin	Blagoslovljeni bojevnik, ki ga veže sveta zaprisega	k10	Moč in Karizma	Modrost in Karizma	Ves oklep, ščiti, preprosta in borbena orožja
Rokomavh	Nebodigatreba, ki sovražnike in ovire premaguje s pomočjo zvitosti in prevar	k8	Gibčnost	Gibčnost in Inteligenca	Lahek oklep, preprosta orožja, ročni samostreli, dolgi meči, rapirji, kratki meči
Trubadur	Osupljiv čudodelec, ki moč črpa iz stvaritvene glasbe	k8	Karizma	Gibčnost in Karizma	Lahek oklep, preprosta orožja, ročni samostreli, dolgi meči, rapirji, kratki meči

glednica, ki povzema ugodnosti pri posameznih stopnjah in podroben opis vsake ugodnosti.

Pustolovci včasih napredujejo v več kot le enem razredu. Rokomavh se lahko odloči, da si bo spremenil življenje in se prelevil v klerika, obenem pa še naprej nabiral stopnje kot rokomavh. Nekateri vilinci združujejo borbeno izurjenost z učenjem magije in napredujejo hkrati kot borci in čarovniki. Več o tem kombiniranju razredov, imenovanem tudi mešanje razredov, piše v *Igralčevem priročniku*.

Dvanajst razredov – zabeleženih v preglednici razredov – je prisotnih na skoraj vsakem svetu in definirajo najbolj tipične pustolovce.

BARBAR

Visok človek, odet v kožuhovino in s sekiro za pasom, se prebija skozi snežni vihar. Krohotaje se požene proti snežnemu velikanu, ki si je drznil požreti čredo losov njegovega plemena.

Polorkinja zarenči proti najnovejšemu izzivalcu, ki se poteguje za vodstvo njenega plemena. Pripravlja se, da mu bo z golimi rokami zlomila vrat, kot ga je že prejšnjim šestim nasprotnikom.

Peneči se škrat zabije svojo čelado v obraz droškega sovražnika in nato drugemu zarine svoj oklepljeni komolec v trebuh.

Vsem tem barbarom je skupen bes: nebrzdan, nepotešljiv in brezglav srd. Njihova jeza je enaka divjosti plenilca, ki se bori za življenje, neusmiljeni nevihti in razburkanemu, spenjenemu morju.

Bes nekaterih izvira iz njihove zveze s popadljivimi živalskimi duhovi. Drugi ga črpajo iz svoje kipeče jeze nad svetom, polnim bolečine. Za vsakega barbara je bes moč, ki ne povzroči le neustrašnosti v spopadu, temveč tudi osupljive reflekse, odpornost in trenutke nadpovprečne moči.

PRVINSKI NAGON

Ljudje v mestih in naseljih so ponosni na svojo civiliziranost, ki jih ločuje od živali, misleč, da si nekaj več, če se odrečeš svoji primarni naravi. Barbaru civiliziranost ne pomeni vrline, pač pa šibkost. Močni sprejmejo svoje živalsko bistvo – ostre čute, prvobitno telesnost in nepopisen bes. Barbarom je neprijetno za zaprtimi stenami in v človeških množicah. Najljubše jim je v divjem prostranstvu njihovih domačih dežel: v tundrah, džunglah ali na travnatih planjavah, kjer njihova plemena živijo in lovijo.

Barbari zares oživijo v zmešnjavi spopada. Če jih prevzame brezglavi bes, lahko dobijo nadnaravno moč in trpežnost. Barbar lahko svoj bes tako uporabi le nekajkrat brez počitka, vendar s pomočjo teh nekaj besnenj običajno porazi grožnje, na katere naleti.

NEVARNO ŽIVLJENJE

Ni vsak iz plemena, ki ga civilizirana družba označi za barbarsko, tudi po razredu barbar. Re-

snični barbar v teh plemenskih ljudstvih je tako redek kakor izurjen borec v manjšem mestu. V svoji skupnosti igra vlogo nekakšnega zaščitnika in vodje v času vojne. Življenje v divjini je polno nevarnosti: sovražnih plemen, smrtonosnega podnebja in strašnih pošasti. Barbari se poženejo na vrat na nos v osrčje nevarnosti, da se njihovim varovancem ni treba.

Zaradi svojega neomajnega poguma so barbari popolni za pustolovščine. Njihova ljudstva so pogosto nomadska, zato stalno potovanje barbarom ne predstavlja težav. Nekateri barbari pogrešajo tesno povezane družinske plemenske strukture, vendar se sčasoma namesto njih oklenejo vezi, ki se spletejo med člani njihove pustolovske druščine.

USTVARJANJE BARBARA

Ko ustvarjaš barbara, razmisli, od kod tvoj lik prihaja in kje mu je mesto na svetu. Z GT-jem se uskladi o ustreznem izvoru svojega barbara. Si prišel/a iz daljne dežele in si zato tujec/ka v območju, kjer se odvija tvoja kampanja? Ali pa igrate v odmaknjeni, divji deželi, kjer so barbari pogosti?

Kaj te je povleklo v pustolovsko življenje? Te je v obljudene dežele privabila želja po bogastvu? Si se združil/a z vojaki tistih krajev, da bi se postavili po robu skupnemu sovražniku? So te pošasti ali vsiljivci pregnali iz tvoje domovine? Nemara si bil/a vojni/a ujetnik/ca, ki so te vklenjenega/o privlekli v „civilizirane“ dežele in si si moral/a svobodo priboriti.s Ali pa so te izgnali tvoji lastni ljudje, ker si zagrešil/a nek hud zločin, prekršil/a tabu ali ker so se ti sledilci uprli.

IZDELAVA NA HITRO

Barbara lahko po hitrem postopku izdelaš tako, da najprej za svojo najvišjo oceno sposobnosti vzameš Moč, za drugo najvišjo pa Konstitucijo. Nato izberi poreklo tujca.

Barbar

Stopnja	Izvedenski prištevek	Značilnosti	Besnenja	Škodljivost besnenja
1	+2	Besnenje, Obramba brez oklepa	2	+2
2	+2	Brezglavi napad, Čut za nevarnost	2	+2
3	+2	Prvinska pot	3	+2
4	+2	Višja ocena sposobnosti	3	+2
5	+3	Dodaten napad, Hitri premiki	3	+2
6	+3	Značilnost poti	4	+2
7	+3	Divji nagon	4	+2
8	+3	Višja ocena sposobnosti	4	+2
9	+4	Brez milosti (1 kocka)	4	+3
10	+4	Značilnost poti	4	+3
11	+4	Nepopustljivo besnenje	4	+3
12	+4	Višja ocena sposobnosti	5	+3
13	+5	Brez milosti (2 kocki)	5	+3
14	+5	Značilnost poti	5	+3
15	+5	Vztrajno besnenje	5	+3
16	+5	Višja ocena sposobnosti	5	+4
17	+6	Brez milosti (3 kocke)	6	+4
18	+6	Neomajna moč	6	+4
19	+6	Višja ocena sposobnosti	6	+4
20	+6	Prvinski prvak	Neomejeno	+4

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Kot barbar oziroma barbarka imaš naslednje značilnosti.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske kocke: 1k12 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 12 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k12 (ali 7) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVO

Oklep: lahki oklep, povprečni oklep, ščiti
Orožja: preprosta orožja, borbena orožja
Orodja: nobeno
Rešilni meti: Moč, Konstitucija
Veščine: izbereš dve izmed naslednjih: Atletika, Čut za živali, Naravoslovje, Preživetje, Ustrahovanje in Zaznavanje

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* veliko sekiro ali *(b)* katerokoli bližinsko borbeno orožje,
- *(a)* dve ročni sekiri ali *(b)* katerokoli preprosto orožje,
- raziskovalski sveženj in štiri ostnike.

BESNENJE

V boju se boriš s prvinsko srditostjo. Ko si na potezi, lahko kot dodatno dejanje zbesniš.

Ko besniš, dobiš naslednje ugodnosti, če ne nosiš težkega oklepa:

- Imaš olajšavo na preizkuse Moči in rešilne mete Moči.
- Ko za napad z bližinskim orožjem uporabiš Moč, prejmeš prištevek, ki ga lahko prišteješ točkam škode. Ta prištevek je odvisen od stopnje tvojega barbara, kot kaže stolpec Škodljivost besnenja v barbarovi preglednici.

Odporen/a si na poškodbe, ki jih povzročijo topi udarci, prebadanje in sekanje.

Če imaš zmožnost čaranja, ne moreš čarati ali se osredotočati na uroke, dokler besniš.

Tvoje besnenje traja 1 minuto. Lahko se konča tudi prej, če padeš v nezavest ali če se tvoja trenutna poteza konča in od svoje prejšnje poteze še nisi napadel/a nobenega sovražnega bitja ali utrpel/a škode. Poleg tega lahko besnenje končaš tudi sam/a, tako da na svoji potezi za prekinitev porabiš dodatno dejanje.

Ko si že besnel/a tolikokrat, kot je prikazano v stolpcu Besnenja pri tvoji stopnji (v barbarovi preglednici), moraš opraviti daljši počitek, preden lahko ponovno besniš.

OBRAMBA BREZ OKLEPA

Kadar ne nosiš oklepa, je tvoj zaščitni razred enak 10 plus tvoj popravek Gibčnosti plus tvoj popravek Konstitucije. To velja tudi, če uporabljaš ščit.

BREZGLAVI NAPAD

Od druge stopnje dalje se požvižgaš na obrambo in napadaš s popadljivo ihto. Ko na svoji potezi izvedeš prvi napad, se lahko odločiš, ali boš napadel/a brezglavo. To ti ponuja olajšavo na vse mete, ki jih v tej potezi izvedeš za napade z bližinskim orožjem z uporabo Moči. Toda napadalni meti proti tebi imajo olajšavo do tvoje naslednje poteze.

ČUT ZA NEVARNOST

Na drugi stopnji dobiš občutek, kdaj stvari v bližini niso take, kot bi morale biti. Tako se lahko hitreje odzoveš na nevarnost in se ji umakneš.

Imaš olajšavo na rešilne mete Gibčnosti zoper stvari, ki jih lahko vidiš, na primer pasti ali uroke. To velja samo, če nisi zaslepljen/a, oglušel/a ali onesposobljen/a.

PRVINSKA POT

Na tretji stopnji izbereš pot, ki oblikuje tvoj bes. Izbiraš lahko med Potjo berserkerja in Potjo totemskega bojevnika. Prva je opisana na koncu tega podpoglavja o barbaru. Tvoja izbira ti omogoča nove značilnosti na tretji, šesti, deseti in 14. stopnji.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Ko dosežeš četrto, osmo, 12., 16. in 19. stopnjo, povišaš eno svojo poljubno oceno sposobnosti za 2 ali dve poljubni oceni sposobnosti za 1. Kot običajno ne moreš povišati posamezne ocene sposobnosti čez 20.

DODATEN NAPAD

Od pete stopnje dalje lahko med svojo potezo namesto enkrat napadeš dvakrat.

HITRI PREMIKI

Od pete stopnje naprej se tvoja hitrost hoje poveča za 3 metre, kadar ne nosiš težkega oklepa.

DIVJI NAGON

Na sedmi stopnji so tvoji čuti že tako nabrušeni, da prejmeš olajšavo na mete za odzivnost.

Če si na začetku spopada presenečen/a in nisi onesposobljen/a, se na svoji prvi potezi obnašaš normalno, vendar moraš kot prvo stvar na tej potezi zbesneti.

BREZ MILOSTI

Od devete stopnje dalje lahko vržeš eno dodatno kocko za škodo z orožjem, ko računaš dodatno škodo za silovit udar, ki ti je uspel pri bližnjem napadu.

Od 13. stopnje naprej lahko vržeš dve dodatni kocki, od 17. stopnje naprej pa tri dodatne kocke.

NEPOPUSTLJIVO BESNENJE

Na 11. stopnji te lahko tvoje besnenje pripravi do tega, da se kljub hudim poškodbam boriš še naprej. Če med besnenjem izgubiš vse življenjske točke in ne umreš takoj, lahko izvedeš rešilni met Konstitucije s TR 10. Če ti met uspe, ti ostane 1 življenjska točka.

Pri vsaki naslednji uporabi te značilnosti po prvi se TR poviša za 5. Ko opraviš krajši ali daljši počitek, se TR ponastavi na 10.

VZTRAJNO BESNENJE

Od 15. stopnje naprej je tvoje besnenje tako silno, da se predčasno konča samo, če padeš v nezavest ali če se odločiš, da ga boš po lastni volji končal/a.

NEOMAJNA MOČ

Od 18. stopnje naprej velja, da lahko namesto končnega rezultata preizkusa Moči uporabiš kar svojo oceno, če je tvoj rezultat Moči nižji od tvoje ocene Moči.

PRIMITIVNI PRVAK

Na 20. stopnji pooseblјaš silo divjine. Tvoji oceni Moči in Konstitucije se povišata za 4. Tvoja zgornja meja za ti oceni je po novem 24.

PRVINSKE POTI

Bes gori v srcu vsakega barbara in barbarke. Je kot razbeljena peč, ki ga/jo žene proti veličini. Toda različni barbari dojemajo izvor svojega besa različno. Nekateri si ga predstavljajo kot brezdanji tolmun, kjer se bolečina, žalost in jeza pretopijo v srd, čvrst kot jeklo. Drugi ga razumejo kot duhovno darilo totemske živali.

POT BERSERKERJA

Za nekatere barbare je bes orodje za doseganje cilja – in ta cilj je navadno nasilje. Pot berserkerja je pot neobrzdane, krvave togote. Ko te prevzame berserkerski bes, se razveseliš kaosa v bitki in pozabiš na svoje lastno zdravje in dobrobit.

POBLAZNELOST

Ko na tretji stopnji izbereš to pot, lahko med besnenjem preideš v poblaznelost. Tedaj lahko med vsako svojo naslednjo potezo kot dodatno dejanje izvedeš en bližnji oboroženi napad. Ko prenehaš besneti, utrpiš eno stopnjo izčrpanosti (več o tem v dodatku A).

BREZUMEN BES

Od šeste stopnje naprej te med besnenjem ni mogoče očarati ali prestrašiti. Če si očaran/a ali

prestrašen/a, ko pričneš besneti, to stanje preneha veljati, dokler traja besnenje.

ZASTRAŠUJOČA NAVZOČNOST

Od desete stopnje dalje lahko porabiš svoje dejanje za to, da s svojo zloveščo navzočnostjo nekoga prestrašiš. Da to storiš, izberi eno bitje, ki je od tebe oddaljeno največ 9 metrov. Če te bitje lahko vidi ali sliši, mora opraviti rešilni met Modrosti (TR je enak 8 plus tvoj izvedenski prištevek plus tvoj popravek Karizme), drugače si ga prestrašil/a do konca tvoje naslednje poteze. Med vsemi tvojimi naslednjimi potezami lahko uporabiš svoje dejanje, da podaljšaš prestrašenost tega bitja do tvoje naslednje poteze. Bitje preneha biti prestrašeno, če konča svojo potezo nekje, kjer te ne more videti, ali več kot 18 metrov proč od tebe.

Če bitju uspe rešilni met, te značilnosti ne moreš uporabiti na tem bitju naslednjih 24 ur.

POVRAČILO

Če te od 14. stopnje dalje bitje na dosegu 3 metrov poškoduje, lahko uporabiš svoj odziv in izvedeš bližinski oboroženi napad na bitje.

BOREC

Človeška ženska v žvenketajočem ploščenem oklepu predse vzdigne svoj ščit, medtem ko teče proti vojski goblinov. Vilinec za njo, oblečen v usnjen oklep, s svojim izvrstnim lokom nad gobline pošilja smrtonosne puščice. Polork v bližini kriči ukaze, da borca lažje uskladita svoj napad.

Škrat v verižnem oklepu prestreže ogrov kij s svojim ščitom in tako svojo tovarišico ubrani pred smrtonosnim udarcem. Njegova soborka, polvilinka v luskastem oklepu, z dvema handžarjema v rokah zakroži okoli ogra, da bi našla njegovo šibko točko.

Gladiator se bori v areni za zabavo množic. Je mojster v vihtenju trizoba in mreže, veščv prevračanja in mikastenja sovražnikov na veselje občinstva. Meč njegove nasprotnice zasije v modri svetlobi, preden vanj pošlje slepeč magični blisk.

Vsi ti junaki so borci, kar je morda najbolj raznolik razred v svetovih Temnic in zmajev. Potujoči vitezi, zavojevalski velikaši, kraljevi prvaki, elitni pešaki, hladnokrvni plačanci in zločinski vodje … Kot borci so vsi mojstri vihtenja orožij, obrambe v bitki in borbenih znanj. Poleg tega še predobro poznajo smrt – ker jo prinašajo drugim in ker so ji tudi sami že večkrat za las ušli.

RAZGLEDANI SPECIALISTI

Borci se naučijo osnov vseh borbenih slogov. Vsak borec zna zamahniti s sekiro, se mečevati z rapirjem, vihteti dolgi ali dvoročni meč, uporabljati lok in metati mrežo. Prav tako je vešč uporabe vseh sort ščitov in oklepov. Poleg osnovnega izvedenstva se vsak borec še podrobneje priuči izbranega borbenega sloga. Nekateri se poglobijo v lokostrelstvo, nekateri v boj z dvema orožjema naenkrat in nekateri v uporabo magije v boju. Zaradi teh splošnih znanj in konkretne specializacije so borci nepogrešljivi v vsakem boju.

VAJENI NEVARNOSTI

Ni vsak mestni stražar, vaški miličnik ali kraljevi vojak tudi borec. Večina jih je pretežno neizurjenih vojakov z najbolj osnovnim borbenim znanjem. Veterani, vojaški oficirji, izurjeni telesni stražarji, predani vitezi in podobni pa so borci.

Nekateri borci se odločijo svoje sposobnosti izrabiti za pustolovstvo. Borcu je zelo blizu pohajanje po temnicah, pobijanje pošasti in drugo nevarno delo, ki pritiče pustolovcem. Morda je življenje res bolj tvegano, so pa zato nagrade toliko večje – ni veliko borcev v mestni straži, denimo, ki bi imeli priložnost najti čarobni *plameniti meč*.

USTVARJANJE BORCA

Ko gradiš svojega borca, se moraš vprašati dvoje: kje si se naučil/a bojevanja in kaj te ločuje od običajnih borcev okoli sebe. Si bil/a še posebno neusmiljen/a? Si bil/a deležen/a dodatne pomoči od svojega mentorja, nemara zaradi svoje izjemne predanosti? Zakaj si se odločil/a postati borec/ka? Zaradi grožnje tvoji domovini, želje po maščevanju ali hrepenenja po tem, da bi se dokazal/a?

Mogoče si imel/a formalno urjenje v velikaševi vojski ali v krajevni milici. Morda si se uril/a na vojaški akademiji, se učil/a strategij, taktike in vojaške zgodovine. Morda pa si samouk/inja – okoren/a, vendar utrjen/a. Si odšel/a v boj, da bi pobegnil/a omejitvam kmečkega življenja, ali slediš družinski tradiciji? Od kod si dobil/a svoja orožja in oklep? Mogoče v vojski ali iz družinske dediščine, ali pa si se leta pehal/a in zbiral/a denar, da si jih naposled kupil/a sam/a? Tvoja oborožitev je zdaj ena tvojih najpomembnejših kosov lastnine – edino, kar te ščiti pred objemom smrti.

IZDELAVA NA HITRO

Borca lahko na hitro sestaviš tako, da slediš spodnjim predlogom. Najprej naj imata Moč in Gibčnost najvišji oceni sposobnosti: katera naj ima najvišjo oceno, izbereš na podlagi tega, ali se hočeš bolj posvetiti bližinskim orožjem ali lokostrelstvu (ali odlikovanim orožjem). Tvoja tretja najvišja ocena sposobnosti naj bo Konstitucija. Nato izberi poreklo vojaka.

Borec

Stopnja	Izvedenski prištevek	Značilnosti
1	+2	Borbeni slog, Nov zagon
2	+2	Na vse pretege (ena uporaba)
3	+2	Borbeni vzor
4	+2	Višja ocena sposobnosti
5	+3	Dodaten napad
6	+3	Višja ocena sposobnosti
7	+3	Značilnost borbenega vzora
8	+3	Višja ocena sposobnosti
9	+4	Neupogljiv (ena uporaba)
10	+4	Značilnost borbenega vzora
11	+4	Dodaten napad (2)
12	+4	Višja ocena sposobnosti
13	+5	Neupogljiv (dve uporabi)
14	+5	Višja ocena sposobnosti
15	+5	Značilnost borbenega vzora
16	+5	Višja ocena sposobnosti
17	+6	Na vse pretege (dve uporabi), Neupogljiv (tri uporabe)
18	+6	Značilnost borbenega vzora
19	+6	Višja ocena sposobnosti
20	+6	Dodaten napad (3)

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Kot borec oziroma borka dobiš spodnje značilnosti.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske kocke: 1k10 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 10 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k10 (ali 6) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVO

Oklep: vsi oklepi, ščiti
Orožja: preprosta orožja, borbena orožja
Orodja: nobeno
Rešilni meti: Moč, Konstitucija
Veščine: izbereš dve izmed naslednjih: Akrobatika, Atletika, Čut za živali, Preživetje, Ustrahovanje, Uvid, Zaznavanje in Zgodovina

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* verižni oklep ali *(b)* usnjeni oklep, dolgi lok in 20 strelic,
- *(a)* lahek samostrel in 20 samostrelskih strelic ali *(b)* dve ročni sekiri,
- *(a)* temničarski sveženj ali *(b)* raziskovalski sveženj.

BORBENI SLOG

Začneš se boriti na poseben način. Izberi enega izmed spodnjih slogov. Posameznega sloga ne moreš izbrati več kot enkrat, tudi če kasneje spet lahko izbiraš med slogi.

LOKOSTRELSTVO

Ob napadalnih metih z daljnosežnim orožjem prejmeš prištevek +2.

OBRAMBA

Ko nosiš oklep, se ti ZR poveča za 1.

DVOBOJ

Ko vihtiš samo eno bližinsko orožje v eni roki, metu kocke za poškodbe s tem orožjem dodaš prištevek +2.

BOJ S TEŽKIM OROŽJEM

Ko s kocko za določanje škode z bližinskim orožjem, ki ga vihtiš v obeh rokah, vržeš 1 ali 2, lahko kocko vržeš ponovno. Če to koristiš, obvelja rezultat drugega meta, tudi če je ta 1 ali 2. Orožje mora biti dvoročno ali večnamensko.

ZAŠČITA

Če bitje, ki ga vidiš, napade nekoga drugega, od tebe oddaljenega največ 1,5 metra, lahko nastaviš odziv. Posledično ima nasprotnik otežitev na napadalni met. V rokah moraš držati ščit.

BOJ Z DVEMA OROŽJEMA

Ko greš v boj z dvema orožjema, lahko škodi, ki jo povzroči drugi napad, prišteješ svoj popravek sposobnosti.

NOV ZAGON

Pred poškodbami te ščiti omejena količina vzdržljivosti. Ko si na vrsti, si lahko kot dodatno dejanje povrneš število življenjskih točk, enako 1k10 plus borčeva stopnja.

Potem ko porabiš to zmožnost, moraš opraviti krajši ali daljši počitek, preden jo lahko ponovno koristiš.

NA VSE PRETEGE

Od druge stopnje dalje lahko za trenutek presežeš svoje običajne moči. Ko si na vrsti, lahko izvedeš še eno dodatno dejanje.

Ko porabiš to zmožnost, moraš opraviti krajši ali daljši počitek, preden jo lahko ponovno uporabiš. Od 17. stopnje dalje jo lahko pred počitkom uporabiš dvakrat, vendar le enkrat v istem krogu.

BORBENI VZORI

Na tretji stopnji si izbereš vzor, ki ga poskušaš posnemati v svojih borbenih slogu in tehnikah. Na koncu razrednega opisa je naveden vzor Prvaka. Ostale vzore najdeš v *Igralčevem priročniku*. Tvoj

borbeni vzor ti podeli nekaj značilnost na tretji, sedmi, deseti, 15. in 18. stopnji.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Ko dosežeš četrto, šesto, osmo, 12., 14., 16. in 19. stopnjo, si lahko povišaš eno oceno sposobnosti po lastni izbiri za 2 ali dve oceni sposobnosti za 1. Posamezne ocene sposobnosti ne moreš povišati nad 20.

DODATEN NAPAD

Od pete stopnje dalje lahko, ko si na vrsti, napadeš dvakrat namesto enkrat.

Ko dosežeš 11. stopnjo, lahko napadeš trikrat, ko dosežeš 20. stopnjo, pa štirikrat.

NEUPOGLJIV

Od devete stopnje naprej lahko ponovno izvedeš rešilni met, če ti prvič ni uspel. Če to izkoristiš, moraš nujno uporabiti drugi izid. Poleg tega te zmožnosti ne moreš več koristiti, dokler ne opraviš daljšega počitka.

Od 13. stopnje naprej lahko to zmožnost brez počitka uporabiš dvakrat, od 17. stopnje naprej pa trikrat.

BORBENI VZOR

Različni borci se lotevajo izpopolnjevanja svojih borilnih veščin na različne načine. Borbeni vzor, ki ga izbereš, določa način, na katerega se boriš.

PRVAK

V osnovi se prvak osredotoči na krepitev svoje fizične moči. Tisti, ki se zgledujejo po prvaku, kombinirajo naporen trening z izpopolnjevanjem svoje telesne moči. Rezultat so uničujoči napadi.

VERJETNEJŠI SILOVIT UDAR

Vse od tretje stopnje naprej tvoji napadi z orožjem dosežejo silovit udar pri metu 19 ali 20.

ATLETSKA POSTAVA

Od sedme stopnje naprej lahko prišteješ polovico svojega izvedenskega prištevka (zaokroženo navzgor) kateremukoli preizkusu Moči, Gibčnosti ali Konstitucije, ki še ne uporablja izvedenskega prištevka.

Poleg tega se dolžina, ki jo lahko preskočiš, ko skočiš z zaletom, podaljša za toliko metrov, kolikor imaš popravka Moči, deljeno s 3.

NOV BORBENI SLOG

Na deseti stopnji lahko izbereš še en borbeni slog.

NAJVERJETNEJŠI SILOVIT UDAR

Od 15. stopnje naprej tvoji napadi z orožjem dosežejo silovit udar pri metu od 18 do 20.

PREŽIVELI

Na 18. stopnji pridobiš edinstveno sposobnost preživetja v bitki. Na koncu vsakega kroga si povrneš število življenjskih točk, enako 5 plus tvoj popravek Konstitucije, če ti ni ostalo več kot pol življenjskih točk. Če imaš 0 življenjskih točk, te ugodnosti ne moreš izkoristiti.

COPRNIK

Mlad, v zlato haljo oblečen vilinec s psevdozmajem na rami se toplo nasmehne, svoje sladke besede preplete z magijo in si tako podredi dvorne stražarje.

Zgrbančena človeška ženska zašepeta tajno ime svojega demonskega zavetnika, nakar iz njenih dlani planejo peklenski magični plameni.

Z žarom norosti v očeh tieflinec skandira besede mističnega rituala, pogledujoč zdaj k svoji poškodovani knjigi zdaj k nenavadni poravnavi zvezd na nebu pred njim. Njegov obred bo odprl vrata v povsem tuj svet.

Coprniki iščejo znanje, ki je skrito v odročnih kotičkih mnogosvetja. S sklenitvijo dogovorov s skrivnostnimi nadnaravnimi bitji se dokopljejo do osupljivih magičnih moči. Krepijo jih s starodavnim znanjem vilidjih velikašev, demonov, zlodejev, vešč in čisto tujih bitij iz Daljnega sveta.

ZAOBLJUBLJENI VIŠJIM SILAM

Coprnik sklene dogovor z bitjem onkraj svojega sveta. Včasih je razmerje med coprnikom in zavetnikom podobno tistemu, ki ga ima klerik z božanstvom, a s to razliko, da copriški zavetniki niso bogovi. Coprnik lahko recimo vodi kult, po-

Coprnik

Stopnja	Izvedenski prištevek	Značilnosti	Poznanih čarov	Poznanih urokov	Uročnih polj	Raven polj	Poznanih zaklinjatev
1	+2	Zavetnik s tujega sveta, Zavezna magija	2	2	1	1.	-
2	+2	Pošastne zaklinjatve	2	3	2	1.	2
3	+2	Dar zaveze	2	4	2	2.	2
4	+2	Višja ocena sposobnosti	3	5	2	2.	2
5	+3	-	3	6	2	3.	3
6	+3	Značilnost zavetnika s tujega sveta	3	7	2	3.	3
7	+3	-	3	8	2	4.	4
8	+3	Višja ocena sposobnosti	3	9	2	4.	4
9	+4	-	3	10	2	5.	5
10	+4	Značilnost zavetnika s tujega sveta	4	10	2	5.	5
11	+4	Mistično svetotajstvo (šesta raven)	4	11	3	5.	5
12	+4	Višja ocena sposobnosti	4	11	3	5.	6
13	+5	Mistično svetotajstvo (sedma raven)	4	12	3	5.	6
14	+5	Značilnost zavetnika s tujega sveta	4	12	3	5.	6
15	+5	Mistično svetotajstvo (osma raven)	4	13	3	5.	7
16	+5	Višja ocena sposobnosti	4	13	3	5.	7
17	+6	Mistično svetotajstvo (deveta raven)	4	14	4	5.	7
18	+6	-	4	14	4	5.	8
19	+6	Višja ocena sposobnosti	4	15	4	5.	8
20	+6	Strašni gospodar	4	15	4	5.	8

svečen demonskemu knezu, vrhovnemu zlodeju ali čisto nepojmljivemu bitju. Takim bitjem kleriki po navadi ne služijo. Še pogosteje je razmerje podobno tistemu med mojstrom in vajencem. Coprnik se uči in si krepi moči, to pa plačuje tako, da občasno opravi kakšno delo za svojega zavetnika.

Magija, ki jo prejme coprnik, seže vse od majhnih sprememb na svojem telesu ali umu (denimo sposobnost, da vidi v temi ali razume katerikoli jezik) do čaranja mogočnih urokov. Za razliko od učenih čarovnikov copriniki svojo magijo dopolnjujejo z izurjenostjo v bližnjem spopadu. Dobro se znajdejo v lahkem oklepu in spretno uporabljajo preprosta orožja.

ISKALCI SKRIVNOSTI

Coprnike motivira neustavljiva sla po znanju in moči, ki jih sili v sklepanje dogovorov z mogočnimi silami in kroji njihova življenja.

Veliko je zgodb o coprnikih, ki so se zavezali mračnim stvorom. A marsikateri coprnik ne služi mračnemu zavetniku. Včasih popotnik v divjini naleti na nenavadno čudovit stolp, spozna njegovega vilidjega gospodarja ali gospodarico in sklene dogovor, ne da bi se tega povsem zavedal. In sem ter tja genialen, a preveč vnet učenec, ki prebira knjige prepovedanega znanja, za trenutek pokuka v resničnosti, ki segajo onkraj tvarnega sveta, polne povsem tujih in nedoumljivih bitij, ki plovejo po brezčasnih prazninah.

Ko enkrat sklene dogovor, coprnik ne more potešiti svoje sle po znanju in moči zgolj z učenjem in raziskovanjem. Nihče ne sklene dogovora s tako mogočnim zavetnikom, če ne misli novo pridobljene moči tudi uporabiti. Velika večina coprnikov se tako aktivno ukvarja s svojimi cilji, kar marsikdaj pomeni neko obliko pustolovstva. Če ne drugega, jih v pustolovščine prisilijo zahteve njihovih zavetnikov.

USTVARJANJE COPRNIKA

Ko ustvarjaš svojega/o coprnika/co, razmisli o svojem zavetniku oziroma zavetnici in dolžnostih, ki jih imaš kot zavezanec/ka dogovora s tem bitjem. Kaj te je privedlo do sklenitve pakta in kako si stopil/a v stik s svojim zavetnikom? Te je zlodej zapeljal, da si ga priklical/a, ali pa si poiskal/a obred, ki ti je omogočil stik z nezemeljskim starodavnim boštvom? Si svojega zavetnika poiskal/a sam/a ali je on izbral tebe? Ali z odporom sprejemaš svoje dolžnosti, ali vneto služiš v pričakovanju nagrad, ki so ti bile obljubljene?

Z GT-jem se dogovorita, kako močno bo tvoj pakt vplival na pustolovsko kariero tvojega lika. Zahteve tvojega zavetnika so lahko dejanski povod za pustolovščine ali pa so le drobni opravki, ki jih postoriš med pustolovščinami.

V kakšnih odnosih sta si z zavetnikom? Je prijazen, sovražen, neprijeten ali zapeljujoč? Kako pomemben/a si zanj? Kakšno vlogo igraš v njegovih načrtih? Poznaš morebitne druge služabnike svojega zavetnika?

Kako se tvoj zavetnik sporazumeva s teboj? Če imaš čarobno zaupnico, lahko včasih spregovori z glasom tvojega zavetnika. Nekateri copriniki najdejo sporočila svojih zavetnikov vrezana v drevesne krošnje, pomešana med čajne lističe ali v oblakih na nebu. To so sporočila, ki jih lahko vidijo le oni. Drugi copriniki se s svojimi zavetniki dogovarjajo v sanjah ali prividih ali pa komunicirajo samo prek posrednikov.

IZDELAVA NA HITRO

Coprnika lahko na hitro izdelaš tako, da za najvišjo oceno sposobnosti postaviš Karizmo, nato Konstitucijo. Potem izberi poreklo šarlatana. Nazadnje izberi čara *pošastni pah* in *hladen dotik* ter uroka prve ravni *očaranje osebe* in *čarovniški blisk*.

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Kot coprnik oziroma coprnica prejmeš spodnje značilnosti.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske kocke: 1k8 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 8 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k8 (ali 5) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVO

Oklep: lahki oklep

Orožja: preprosta orožja
Orodja: nobeno
Rešilni meti: Modrost, Karizma
Veščine: izbereš dve izmed naslednjih: Čudoslovje, Naravoslovje, Preiskovanje, Ustrahovanje, Veroslovje, Zavajanje in Zgodovina

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* lahki samostrel in 20 strelic ali *(b)* katerokoli preprosto orožje,
- *(a)* črno mošnjo ali *(b)* čudilo,
- usnjeni oklep, katerokoli preprosto orožje in dve bodali.

ZAVETNIK S TUJEGA SVETA

Na prvi stopnji si sklenil/a kupčijo z bitjem, ki ni s tega sveta: vrhovno vilido, mračnim stvorom ali starodavnim gospodarjem. Dogovor z mračnim stvorom je opisan na koncu tega razreda. Tvoja izbira ti podeljuje značilnosti na prvi, šesti, deseti in 14. stopnji.

ZAVEZNA MAGIJA

Tvoj zavetnik ti je podelil magične moči, s katerimi lahko čaraš razne uroke. V desetem poglavju najdeš splošna pravila čaranja, v enajstem poglavju pa seznam coprniških urokov.

ČARI

Poznaš štiri čare po izbiri s seznama coprniških urokov. Na višjih stopnjah se naučiš še dodatnih čarov. Koliko jih poznaš na posamezni stopnji, piše v coprnikovi preglednici v stolpcu „Poznanih čarov".

UROČNA POLJA

V coprnikovi preglednici je navedena količina uročnih polj za čaranje urokov med prvo in peto ravnjo. V preglednici je prav tako zapisano, kolikšna je raven teh polj – vsa tvoja uročna polja so enake ravni. Če hočeš pričarati urok neke ravni, moraš zanj porabiti uročno polje. Ko opraviš krajši ali daljši počitek, se ti povrnejo vsa porabljena polja zavezne magije.

Na primer, na peti ravni imaš dve uročni polji tretje ravni. Da pričaraš *čarovniški blisk* (urok prve ravni), moraš porabiti eno izmed teh polj, zato ga pričaraš kot urok tretje ravni.

POZNANI UROKI

Na prvi ravni poznaš dva poljubna uroka prve ravni s seznama coprniških urokov.

Stolpec „Poznanih urokov" v coprnikovi preglednici kaže, kdaj se naučiš še več urokov. Noben izmed njih ne sme biti višje ravni od omejitve v stolpcu „Raven polj" v preglednici pri trenutni stopnji. Ko denimo dosežeš šesto stopnjo, spoznaš nov coprniški urok, ki je lahko prve, druge ali tretje ravni.

Ko dosežeš novo stopnjo svojega razreda, lahko tudi izbereš enega izmed svojih poznanih coprniških urokov in ga zamenjaš z drugim urokom z istega seznama urokov, ki mora prav tako biti tiste ravni, za katero imaš na voljo uročna polja.

UROČNA SPOSOBNOST

Uročna sposobnost za tvoje coprniške uroke je Karizma. Kadar se urok navezuje na tvojo uročno sposobnost, torej uporabiš Karizmo. Ko določaš TR za svoje coprniške uroke in ko mečeš za uročni napad, uporabiš popravek Karizme.

TR za urok = 8 + izvedenski prištevek + popravek Karizme

Popravek k uročnemu napadu = izvedenski prištevek + popravek Karizme

ČARILO

Kot čarilo za svoje coprniške uroke lahko uporabiš čudilo (glej peto poglavje).

POŠASTNE ZAKLINJATVE

Med proučevanjem okultnega izročila si odkril/a pošastne zaklinjatve, delce prepovedanega znanja, ki ti ponujajo neomejene magične sposobnosti.

Na drugi stopnji pridobiš dve pošastni zaklinjatvi po svoji izbiri. Opcije za zaklinjatve so navedene na koncu razrednega opisa. Ko dosežeš nekatere stopnje tega razreda, pridobiš dodatne zaklinjatve, kot piše v stolpcu „Poznanih zaklinjatev" v coprnikovi preglednici.

Na vsaki novi stopnji tega razreda lahko izbereš eno poznano zaklinjatev in jo zamenjaš z drugo, ki jo lahko poznaš na tej stopnji.

DAR ZAVEZE

Na tretji stopnji ti tvoj zavetnik nekaj podari v zahvalo za tvojo uslužnost. Izmed spodnjih značilnosti izberi eno.

ZAVEZA VERIGE

Naučiš se uroka *pridobitev zaupnice* in ga lahko pričaraš z obredom. Ta urok ne šteje k številu poznanih urokov.

Ko izvedeš ta urok, lahko izbereš eno izmed običajnih podob svoje zaupnice ali posebno podobo: vragca, psevdozmaja, kvazita ali cvirka.

Ko napadeš, lahko izpustiš enega izmed svojih napadov in dovoliš, da tvoja zaupnica izvede en napad s svojim odzivom.

ZAVEZA REZILA

Kot dejanje lahko v svoji prazni roki udejanjiš zavezno orožje. Vsakič, ko ga ustvariš, lahko izbereš njegovo obliko (glej seznam orožij v petem poglavju). Dokler ga vihtiš, si z njim izveden/a. Za potrebe zaobhajanja imunosti in odpornosti na nemagične napade in škodo je to orožje magično.

Tvoje zavezno orožje izgine, če je 1 minuto ali več od tebe oddaljeno več kot 1,5 metra. Izgine tudi, če to značilnost uporabiš ponovno, če orožje odpokličeš (za to ti ni treba zapraviti dejanja) ali če umreš.

Magično orožje lahko pretvoriš v svoje zavezno orožje tako, da opraviš poseben obred, medtem ko držiš orožje. Obred traja eno uro in ga je možno opraviti med krajšim počitkom. Orožje lahko nato odpokličeš, se pravi ga pošlješ v zunajrazsežni prostor. Kadarkoli nato udejanjiš svoje zavezno orožje, se prikaže. Tega ni mogoče početi z artefakti ali čutečim orožjem. Orožje neha biti tvoje zavezno orožje, če umreš, izvedeš enourni obred z drugim orožjem ali izvedeš enourni obred za prekinitev vezi z njim. Ko se vez razlomi, se orožje pojavi pred tvojimi nogami, če je bilo prej v zunajrazsežnem prostoru.

ZAVEZA KNJIGE

Tvoj zavetnik ti podeli kolomon z naslovom Knjiga senc. Izberi tri čare s kateregakoli seznama urokov (ni treba, da so vsi trije z istega seznama). Dokler imaš knjigo pri sebi, jih lahko kadarkoli pričaraš. Ti čari se ne štejejo k številu čarov, ki jih lahko poznaš. Če niso s seznama coprniških urokov, jih vseeno obravnavaš kot coprniške uroke.

Če svojo Knjigo senc izgubiš, lahko izvedeš enourno ceremonijo za pridobitev nove knjige od tvojega zavetnika. Ta obred lahko izvedeš med krajšim ali daljšim počitkom. Z njegovo izvršitvijo se tvoja prejšnja knjiga razblini. Ko umreš, se knjiga spremeni v prah.

Tvoj dar zaveze

Vsak dar zaveze prinese s seboj posebno bitje ali predmet, ki odraža naravo tvojega zavetnika.

Zaveza verige. Tvoja zaupnica je bolj zvita in prebrisana od običajne. Njena privzeta oblika lahko odraža tvojega zavetnika: cvirki in psevdozmaji so recimo povezani z vrhovnimi vilidami, dočim se vragci in kvaziti povezujejo z mračnimi stvori.

Zaveza rezila. Če je tvoj zavetnik vrhovna vilida, bo tvoje orožje morda sloko rezilo, ovito v bršljan. Če služiš mračnemu stvoru, utegneš prejeti sekiro iz črne kovine z vgraviranimi plameni. Če je tvoj zavetnik starodavni gospodar, bo mogoče tvoje orožje staro kopje, ki ima v konico vdelan drag kamen v obliki grozečega očesa.

Zaveza knjige. Tvoja Knjiga senc je lahko imeniten, pozlačen tom z zarečnimi ali slepilnimi uroki, ki ti ga je podarila vrhovna vilida. Lahko je težka bukva, vezana v demonsko usnje z železnimi zaponkami, v kateri so zapisane coprnije in strašni opisi zloveščih območij kozmosa – darilo mračnega stvora. Lahko pa je zmeden dnevnik blazneža, ki je znorel, ko je stopil v stik s starodavnim gospodarjem, listi pa so počečkani z uroki, ki jih v svoji obupni norosti razumeš le ti.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Ko dosežeš četrto, osmo, 12., 16. in 19. stopnjo, lahko povišaš eno poljubno oceno sposobnosti za 2 ali dve oceni sposobnosti za 1. Kot običajno s to značilnostjo ne moreš povišati posamezne ocene sposobnosti čez 20.

Mistično svetotajstvo

Na 11. stopnji ti tvoj zavetnik zaupa magično skrivnost, imenovano svetotajstvo. Predstavlja ga en urok šeste ravni, ki ga izbereš s seznama coprniških urokov.

Svoj svetotajni urok lahko enkrat pričaraš brez porabe uročnega polja. Preden lahko to storiš ponovno, moraš opraviti daljši počitek.

Na višjih stopnjah prejmeš še več svetotajnih urokov: en urok sedme ravni na 13. stopnji, en urok osme ravni na 15. stopnji in en urok devete ravni na 17. stopnji. Ko opraviš daljši počitek, se ti povrnejo vse uporabe Mističnega svetotajstva.

Strašni gospodar

Na dvajseti stopnji lahko izrabiš svoje mistične moči, da svojega zavetnika zaprosiš za povrnitev porabljenih uročnih polj. Eno minuto porabiš za prošnjo za povrnitev vseh porabljenih uročnih polj iz značilnosti Zavezna magija. Ko enkrat dobiš nazaj uročna polja, moraš pred ponovno prošnjo opraviti daljši počitek.

Zavetniki s tujih svetov

Coprniški zavetniki so mogočna bitja, ki bivajo na drugih planotah obstoja. Niso prav bogovi, so pa skoraj tako močni. Različni zavetniki svojim coprnikom podeljujejo dostop do raznovrstnih moči in urokov, v zameno pa pričakujejo znatno plačilo.

Nekateri zavetniki si nabirajo podložne coprnike, prosto trosijo mistično znanje in uživajo v tem, da si podrejajo navadne smrtnike. Drugi zavetniki podeljujejo svoje moči skopo in nemara izberejo zgolj enega samega coprnika. Coprniki, ki služijo istemu zavetniku, se lahko med seboj dojemajo kot zaveznike, družino ali nasprotnike.

Mračni stvor

Sklenil/a si dogovor z marčnim stvorom z nižjih planot obstoja. Njegovi nameni so zločesti, čeprav se jim morda upiraš. On in njemu podobna bitja si želijo pokvariti ali uničiti ves obstoj, tudi tebe. Bitja, ki so dovolj mogočna za sklenitev zaveze, so denimo demonski plemiči Demogorgon, Orkej, Fraz-Urb'luu in Bafomet, vrhovni zlodeji Asmodej, Dispater, Mefisto in Belial, brezenski mračni stvori in balorji, ki so še posebej silni, ultrolothi in drugi jugolothanski plemiči.

Razširjen seznam urokov

Ko je čas, da spoznaš nov coprniški urok, ti mračni stvor dovoli izbirati med uroki z razširjenega seznama. Na izbiro dobiš še spodnje uroke.

Dodatni uroki pri mračnem stvoru

Uročna raven	Uroki
1.	*ognjene roke, ukaz*
2.	*slepota/gluhota, žgoči žarek*
3.	*ognjena krogla, oblak smradu*
4.	*ognjeni ščit, ognjeni zid*
5.	*božji plamen, posvetitev*

Temačni blagoslov

To velja od prve stopnje naprej. Ko sovražnemu bitju zbiješ vse življenjske točke, pridobiš število začasnih življenjskih točk, enako tvojemu popravku Karizme plus tvoja coprniška stopnja (najmanj 1).

Temačna sreča

Od šeste stopnje dalje lahko svojega zavetnika prosiš, naj obrne usodo v tvoj prid. Ko izvedeš preizkus sposobnosti ali rešilni met, lahko uporabiš to značilnost in mečeš še eno k10, katere izid nato prišteješ preizkusu. To lahko storiš po tem, ko vidiš izid prvotnega meta, vendar preden preizkus preide na dejanja.

Ko enkrat uporabiš to značilnost, moraš pred ponovno uporabo opraviti krajši ali daljši počitek.

Okrutna trdoživost

Od desete stopnje naprej lahko po krajšem ali daljšem počitku izbereš en tip škode, na katerega si potem odporen/a. Ta odpornost traja, dokler s to značilnostjo ne izbereš drugega tipa škode. Odpornost ne velja, če te poškodujejo magična ali srebrna orožja.

Pah skozi pekel

Ko na štirinajsti stopnji zadeneš bitje z napadom, lahko uporabiš to značilnost in ga v hipu prestaviš na nižje planote. Bitje izgine in začne padati po strašnem svetu.

Na koncu tvoje naslednje poteze se tarča vrne na kraj, kjer je bila prej, ali na najbližji nezaseden prostor. Če tarča ni mračni stvor, utrpi 10k10 točk škode zaradi poškodb uma od grozljive izkušnje, ki jo je pravkar prestala.

Ko uporabiš to značilnost, moraš pred naslednjo uporabo opraviti daljši počitek.

Pošastne zaklinjatve

Če ima pošastna zaklinjatev predpogoje, jim moraš najprej zadostiti, preden se jo lahko naučiš. Predpogoj z navedeno stopnjo pomeni minimalno razredno stopnjo, ki jo moraš doseči.

Čarobni vid

Predpogoj: 15. stopnja

Kadar je vidno bitje od tebe oddaljeno 9 metrov ali manj, lahko vidiš njegovo pravo obliko, če je bitje preobraženec ali pa zakrito za slepilnim ali pretvornim urokom.

Eno s sencami

Predpogoj: peta stopnja

Ko si v območju medle svetlobe ali teme, lahko kot dejanje postaneš neviden/a, dokler se ne premakneš ali izvedeš dejanja ali odziva.

Glas mojstra verig

Predpogoj: značilnost Zaveza verige

S svojo čarobno zaupnico se lahko telepatsko sporazumevaš in zaznavaš njene čute, dokler sta na isti planoti obstoja. Poleg tega lahko, dokler zaznavaš zaupničine čute, govoriš skozi njo s svojim glasom, tudi če tvoja zaupnica sicer ne more govoriti.

Hudičev vid

V magični in nemagični temi lahko vidiš normalno do 36 metrov daleč.

Jezik zveri

Kadarkoli lahko pričaraš urok *šepet živali* in pri tem ne porabiš uročnega polja.

Karkerske verige

Predpogoj: petnajsta stopnja, značilnost Zaveza verige

Kadarkoli lahko pričaraš urok *zadrževanje pošasti* – tarča mora biti nebesnik, mračni stvor ali prvinec – in pri tem ne porabiš uročnega polja ali snovnih sestavin. Preden lahko na istem bitju ponovno uporabiš to zaklinjatev, moraš opraviti daljši počitek.

Knjiga starodavnih skrivnosti

Predpogoj: značilnost Zaveza knjige

V svojo Knjigo senc lahko po novem zapisuješ čarobne obrede. Izberi dva uroka prve ravni, ki imata obredno oznako. Uroka sta lahko s kateregakoli seznama urokov (tudi z različnih seznamov). Uroka se pojavita v knjigi in ne štejeta k skupnemu številu urokov, ki jih lahko poznaš. Kadar imaš svojo Knjigo senc v rokah, lahko obredno pričaraš izbrana uroka – vendar samo z obredom, razen če se dotičnih urokov naučiš še na nek drug način. Coprniški urok, ki ga poznaš, lahko obredno pričaraš tudi, če ima obredno oznako.

Tekom pustolovščin lahko v svojo Knjigo senc dodajaš še druge obredne uroke. Ko odkriješ tak urok, ga lahko dodaš v knjigo, če je raven uroka enaka ali manjša od polovice tvoje coprniške stopnje (zaokroženo navzgor) in če imaš čas, da urok zapišeš. Za vsako raven uroka traja njegov zapis dve uri in stane 50 zl, ki jih porabiš za posebno črnilo.

Korak v zrak

Predpogoj: deveta stopnja

Nad seboj lahko kadarkoli pričaraš urok *lebdenje* in pri tem ne porabiš uročnega polja ali snovnih sestavin.

Maska številnih obrazov

Kadarkoli lahko nad seboj pričaraš urok *krinka* in pri tem ne porabiš uročnega polja.

Megleni prividi

Kadarkoli lahko pričaraš urok *nema podoba* in pri tem ne porabiš uročnega polja ali snovnih sestavin.

Mojster mnogoterih oblik

Predpogoj: 15. stopnja

Kadarkoli lahko nad seboj pričaraš urok *samosprememba* in pri tem ne porabiš uročnega polja.

Mojster staropisov

Prebrati znaš katerikoli zapis.

Neverjeten skok

Predpogoj: deveta stopnja

Kadarkoli lahko nad seboj pričaraš urok *skok* in pri tem ne porabiš uročnega polja ali snovnih sestavin.

Neznosen udar

Predpogoj: čar *pošastni strel*

Ko pričaraš urok *pošastni strel*, prištej svoj popravek Karizme škodi, ki jo urok povzroči.

Nož, krvi željan

Predpogoj: peta stopnja, značilnost Zaveza rezila

Kadar na svoji potezi kot dejanje izvedeš napad, lahko s svojim zaveznim orožjem napadeš dvakrat namesto enkrat.

Oblasten šepet

Predpogoj: sedma stopnja

Urok *prisila* lahko enkrat pričaraš tako, da porabiš coprniško uročno polje. Potem tega ne moreš ponoviti, dokler ne opraviš daljšega počitka.

Oblikovalec teles

Predpogoj: sedma stopnja

Enkrat lahko urok *preobrazba* pričaraš s coprniškim uročnim poljem. Preden lahko to storiš ponovno, moraš opraviti daljši počitek.

Ohromitev uma

Predpogoj: peta stopnja

Enkrat lahko urok *upočasnitev* pričaraš s coprniškim uročnim poljem. Preden lahko to storiš ponovno, moraš opraviti daljši počitek.

Okrutna čilost

Kadarkoli lahko nad seboj pričaraš urok *lažno življenje* kot urok prve ravni in pri tem ne porabiš uročnega polja ali snovnih sestavin.

Pošastni vid

Kadarkoli lahko pričaraš urok *zaznava magije* in pri tem ne porabiš uročnega polja.

Pošastno kopje

Predpogoj: čar *poštni strel*

Ko pričaraš urok *pošastni strel*, je njegov domet 90 metrov.

Preplet misli

Kot dejanje se lahko dotakneš voljnega človečnjaka in zaznavaš njegovo okolico skozi njegove čute do konca svoje naslednje poteze. Dokler je bitje v isti planoti obstoja kot ti, lahko na svojih naslednjih potezah kot dejanje ohranjaš to povezavo in podaljšaš njeno trajanje do konca svoje naslednje poteze. Dokler čutiš, kar čuti bitje, imaš na voljo vse posebne čute, ki jih pitje poseduje, sam/a pa si medtem slep/a in oglušel/a.

Preslepitev

Izveden/a postaneš v veščinah Napeljevanje in Zavajanje.

Senčni oklep

Nad seboj lahko kadarkoli pričaraš urok *magovski oklep* in pri tem ne porabiš uročnega polja ali snovnih sestavin.

SLABO ZNAMENJE

Predpogoj: peta stopnja

Enkrat lahko urok *polaganje prekletstva* pričaraš s coprniškim uročnim poljem. Preden lahko to storiš ponovno, moraš opraviti daljši počitek.

SLUŽABNIKI KAOSA

Predpogoj: deveta stopnja

Enkrat lahko urok *priklic prvinca* pričaraš s coprniškim uročnim poljem. Preden lahko to storiš ponovno, moraš opraviti daljši počitek.

SUNEK NAZAJ

Predpogoj: čar *pošastni strel*

Ko pričaraš *pošastni strel*, lahko zadeto bitje odrineš proč od sebe za 3 metre (v ravni črti).

ŠEPET GROBOV

Predpogoj: deveta stopnja

Kadarkoli lahko pričaraš urok *šepet mrtvih* in pri tem ne porabiš uročnega polja.

TAT SOJENE SREČE

Enkrat lahko urok *gonoba* pričaraš s coprniškim uročnim poljem. Preden lahko to storiš ponovno, moraš opraviti daljši počitek.

VÍDENJA DALJNIH SVETOV

Predpogoj: 15. stopnja

Kadarkoli lahko pričaraš urok *čudežno oko* in pri tem ne porabiš uročnega polja.

ZOPRNA BESEDA

Predpogoj: sedma stopnja

Enkrat lahko urok *zmeda* pričaraš s coprniškim uročnim poljem. Preden lahko to storiš ponovno, moraš opraviti daljši počitek.

ŽIVOŽRTJE

Predpogoj: 12. stopnja, značilnost Zaveza rezila

Ko zadeneš bitje s svojim zaveznim orožjem, utrpi dodatno kvarno škodo, ki je enaka vrednosti tvojega popravka Karizme (najmanj 1).

ČAROVNIK

Vilinka, oblečena v srebrno čarovniško haljo, zapre oči, da bi odmislila kaos bitke, in prične šepetati urok. Ko ga dokonča, zamahne s prsti predse in v sovražnikove čete vrže drobno ognjeno kroglo, ki se v hipu razbesni v hud požar in pogoltne vojake.

Človek v kamnita tla s kredo previdno zariše zapleten čarobni krog. Nato na vsako črto posipa železo v prahu. Ko konča, spregovori dolg urok. Znotraj kroga se odpre vrzel in v prostor butne smrad po žveplu z drugega sveta.

Palček počepne na razpotju temnice in na tla vrže prgišče majhnih koščic, v katere so vrezani mistični simboli. Zamrmra nekaj čarobnih besed in zatisne oči, da bi se mu videnja zjasnila. Potem odpre oči in pokaže na prehod na levi strani.

Čarovniki so mogočni uporabniki magije. Vase vpijajo drobne valove čarovnije, s katerimi lahko spreminjajo kozmos, čarajo eksploziven ogenj, žareče bliske in prive ter nadzirajo tuje misli. Njihova magija pričara pošasti iz drugih planot obstoja, nudi vpogled v prihodnost ali spreminja mrtve v zombije. Njihovi najmočnejši uroki spremenijo eno snov v drugo, pošiljajo meteorje z neba ali odpirajo prehode v druge svetove.

PREUČEVALCI SKRIVNIH VED

Divja, skrivnostna in raznovrstna moč magije privablja številne proučevalce, ki si jo želijo obvladati in razumeti. Nekateri bi radi kakor bogovi spreminjali stvarnost samo. Čeprav običajni uroki zahtevajo le nekaj izgovorjenih mističnih besed, bežnih kretenj in včasih kakšno eksotično snov, to ni niti približno primerljivo z znanjem in sposobnostmi, ki jih čarovnik pridobi z leti vajeništva in neštetimi urami študija.

Uroki pomenijo čarovnikom vse na svetu. Novih urokov se naučijo z eksperimentiranjem, izkušnjami, od drugih čarovnikov, iz starih knjig ali zvitkov ali od starodavnih čarobnih bitij (na primer vilid).

VABLJIVO ZNANJE

Življenja čarovnikov so le redko dolgočasna. Najboljši približek navadnemu čarovniškemu življe-

nju je zaposlitev kot modrec ali predavatelj v knjižnici ali na univerzi, ki druge uči skrivnosti mnogosvetja. Drugi čarovniki svoje storitve prodajajo kot bajalci, služijo kot vojaški čarovniki ali se zatečejo v zločinstvo in k podrejanju drugih.

Toda želja po znanju še tako zapečkarske čarovnike prežene iz udobnih knjižnic in laboratorijev v stare razvaline in pozabljena mesta. Večina čarovnikov verjame, da so njihovi stari predniki poznali skrivnosti magije, ki so se skozi veke izgubile, in da bi jim odkritje teh skrivnosti utrlo pot do moči, ki bi bila mnogo večja od magičnih sposobnosti trenutnega časa.

USTVARJANJE ČAROVNIKA

Lik čarovnika mora imeti v svoji predzgodbi vsaj en neobičajen dogodek. Kako je tvoj lik prvič prišel v stik z magijo? Kako si odkril/a, da si nadarjen/a zanjo? Imaš talent za čaranje ali si preprosto trdo delal/a in študiral/a, da si ga obvladal/a? Si naletel/a na čarobno bitje ali starodavno knjigo, ki te je naučil/a osnov magije?

Kaj te je potem odvrnilo od akademskega življenja? Si si po prvi pokušini magije zaželel/a še več? Si prejel/a vest o skrivnem znanju, ki ga noben drug čarovnik še ni našel? Morda pa bi le rad/a preizkusila, kako se tvoje moči kosajo z nevarnostmi pustolovščine?

IZDELAVA NA HITRO

Čarovnika lahko izdelaš na hitro po naslednjih predlogih. Naj bo Inteligenca tvoja najvišja ocena sposobnosti. Sledita naj Konstitucija in Gibčnost. Nato izberi poreklo modrijana. Za svoje čare izberi *razsvetlitev*, *magovsko dlan* in *žarek zmrzali*. Tvoji uroki prve ravni za tvojo knjigo urokov naj bodo: *ognjene roke*, *očaranje osebe*, *magovski oklep*, *čarobni izstrelek*, *ščit* in *spanec*.

Čarovnik

Stopnja	Izvedenski prištevek	Značilnosti	Poznanih čarov	– Št. uročnih polj na raven –								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Čaranje, Povrnitev čarne moči	3	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2	+2	Čaroslovje	3	3	--	--	--	--	--	--	--	--
3	+2	--	3	4	2	--	--	--	--	--	--	--
4	+2	Višja ocena sposobnosti	4	4	3	--	--	--	--	--	--	--
5	+3	--	4	4	3	2	--	--	--	--	--	--
6	+3	Značilnost čaroslovja	4	4	3	3	--	--	--	--	--	--
7	+3	--	4	4	3	3	1	--	--	--	--	--
8	+3	Višja ocena sposobnosti	4	4	3	3	2	--	--	--	--	--
9	+4	--	4	4	3	3	3	1	--	--	--	--
10	+4	Značilnost čaroslovja	5	4	3	3	3	2	--	--	--	--
11	+4	--	5	4	3	3	3	2	1	--	--	--
12	+4	Višja ocena sposobnosti	5	4	3	3	3	2	1	--	--	--
13	+5	--	5	4	3	3	3	2	1	1	--	--
14	+5	Značilnost čaroslovja	5	4	3	3	3	2	1	1	--	--
15	+5	--	5	4	3	3	3	2	1	1	1	--
16	+5	Višja ocena sposobnosti	5	4	3	3	3	2	1	1	1	--
17	+6	--	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Mojstrstvo urokov	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Višja ocena sposobnosti	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Značilna uroka	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Kot čarovnik oziroma čarovnica imaš naslednje značilnosti.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske kocke: 1k6 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 6 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k6 (ali 4) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVO

Oklep: noben
Orožja: bodala, puščice, frače, bojne palice, lahki samostreli
Orodja: nobeno
Rešilni meti: Inteligenca, Modrost
Veščine: izbereš dve veščini izmed naslednjih: Čudoslovje, Preiskovanje, Uvid, Veroslovje, Zdravilstvo in Zgodovina

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* bojno palico ali *(b)* bodalo,
- *(a)* čarno mošnjo ali *(b)* čarilo,
- *(a)* učenjaški sveženj ali *(b)* raziskovalski sveženj
- in knjigo urokov.

ČARANJE

Kot učenec/ka čudomagije imaš knjigo urokov, ki predstavljajo zametke tvoje prave moči. Za splošna pravila čaranja glej deseto poglavje, za seznam čarovniških urokov pa enajsto poglavje.

ČARI

Na prvi stopnji poznaš tri čare po lastni izbiri s čarovniškega seznama urokov. Na višjih stopnjah se naučiš še več čarov, kot prikazuje stolpec „Poznanih čarov“ v čarovnikovi preglednici.

KNJIGA UROKOV

Na prvi stopnji imaš knjigo urokov, ki vsebuje šest čarovniških urokov prve ravni po tvoji izbiri. Tvoja knjiga urokov hrani vse tvoje uroke, razen tvojih čarov, ki jih znaš na pamet.

Tvoja knjiga urokov

Uroki, ki jih dodaš v svojo uročno knjigo na vsaki naslednji stopnji, so rezultat tvojih raziskav in razumevanja delovanja mnogosvetja. Med pustolovščinami lahko odkriješ še več urokov. Lahko denimo odkriješ uročni zvitek v skrinji hudobnega čarovnika ali zaprašeno knjigo urokov v stari zapuščeni knjižnici.

Prepisovanje uroka v knjigo. Ko odkriješ čarovniški urok prve ali višje ravni, ga lahko dodaš v svojo knjigo, če je take ravni, da ga lahko pripraviš, in če imaš dovolj časa, da ga dešifriraš in prepišeš.

Prepisovanje uroka v knjigo vključuje poustvarjanje osnovne oblike uroka in dešifriranje sistema zapisa, ki ga je uporabljal avtor uroka. Urok moraš vaditi, dokler ne razumeš zvokov ali kretenj, potrebnih za izvedbo uroka, in ga nato prepisati v svojo knjigo urokov v lastnem zapisu.

Za vsako uročno raven ta proces traja 2 uri in porabi 50 zl. V ceno so všteti materiali, ki jih porabiš med eksperimentiranjem z urokom, in kakovostno črnilo, s katerim zapišeš urok. Ko si zapravil/a navedeni čas in denar, lahko urok pripraviš tako kot vse druge.

Zamenjava knjige. Urok iz lastne uročne knjige lahko prepišeš v drugo knjigo – če hočeš na primer napraviti varnostno kopijo svoje knjige. Postopek je podoben kot pri prepisovanju uroka v svojo knjigo, vendar hitrejši in lažji, saj že poznaš svoj sistem zapisa in veš, kako urok pričarati. Za vsako uročno raven enega prepisanega uroka zapraviš le 1 uro in 10 zl.

Če izgubiš svojo uročno knjigo, lahko s tem istim postopkom prepišeš svoje pripravljene uroke v novo knjigo. Preostanek knjige urokov lahko zapolniš le tako, da najdeš nove uroke. Iz tega razloga večina čarovnikov hrani dodatno kopijo svoje knjige urokov na nekem varnem kraju.

Videz knjige. Tvoja knjiga urokov je edinstven nabor urokov, polna lastnih lepotnih dodatkov in stranskih opomb. Lahko je čisto navadna bukva z usnjenimi platnicami, ki ti jo je podaril tvoj učitelj, imenitno pozlačen tom, ki si ga izbrskal/a iz starodavne knjižnice, ali nemara le kupček povezanih, na hitro popisanih listov papirja, ki ti začasno služijo po tem, ko si v nesreči izgubil/a svojo prejšnjo knjigo.

PRIPRAVLJANJE IN IZVAJANJE UROKOV

V čarovnikovi preglednici je prikazano, koliko uročnih polj imaš za uroke prve ali višje ravni. Da lahko izvedeš določen urok, moraš zanj porabiti eno polje z ravnjo, ki je enaka ali višja od ravni uroka. Ko opraviš daljši počitek, se ti vsa porabljena polja povrnejo.

Pripravi si seznam čarovniških urokov, ki so ti na voljo. Izberi število čarovniških urokov iz svoje knjige urokov, ki je enako seštevku tvojega popravka Inteligence in čarovnikove stopnje (torej najmanj en urok). Uroki morajo biti enakih ravni kot uročna polja.

Poglejmo primer: če si čarovnik/ca tretje stopnje, imaš štiri uročna polja prve ravni in dve uročni polji druge ravni. Denimo, da imaš oceno Inteligence 16. Tvoj seznam pripravljenih urokov lahko vsebuje šest urokov prve ali druge ravni v katerikoli kombinaciji. Če pripraviš urok *čarobni izstrelek*, ki je prve ravni, ga lahko izvedeš tako, da zanj porabiš uročno polje prve ali druge ravni. Urok ostane na seznamu pripravljenih urokov tudi po tem, ko si ga že uporabil/a.

Ko opraviš daljši počitek, lahko seznam pripravljenih urokov tudi spremeniš. Priprava novega seznama zahteva nekaj časa, saj se moraš poglobiti v svojo uročno knjigo in si zapomniti izreke ter kretnje za izvedbo posameznega uroka. Vsak urok na tvojem seznamu ti torej vzame vsaj eno minuto na uročno raven.

UROČNA SPOSOBNOST

Tvoja uročna sposobnost je Inteligenca, ker se urokov naučiš tako, da jih temeljito preštudiraš in si jih vtisneš v spomin. Kadar torej urok omenja tvojo uročno sposobnost, uporabiš Inteligenco. Ko določaš TR za čarovniški urok, ki ga sam/a izvedeš, in ko napadaš z urokom, uporabiš svoj popravek Inteligence.

TR za urok = 8 + izvedenski prištevek + popravek Inteligence

Popravek k uročnemu napadu = izvedenski prištevek + popravek Inteligence

OBREDNO ČARANJE

Čarovniški urok lahko izvedeš kot obredni urok, če ima tvoj urok obredno oznako in je v tvoji uročni knjigi. Ni treba, da je urok pripravljen.

ČARILO

Za svoje čarovniške uroke lahko uporabiš čarilo (glej peto poglavje).

UČENJE UROKOV PRVE IN VIŠJIH RAVNI

Z vsako novo stopnjo lahko v svojo uročno knjigo za gratis dodaš dva čarovniška uroka. Oba uroka morata biti takih ravni, kot jih dopuščajo tvoja uročna polja. Na svojih avanturah morda odkriješ še dodatne uroke, ki jih lahko pripišeš v svojo knjigo urokov.

POVRNITEV ČARNE MOČI

Naučil/a si se povrniti si nekaj čarobne energije tako, da preučiš svojo knjigo urokov. Enkrat na dan, ko opraviš krajši počitek, si lahko povrneš nekaj porabljenih uročnih polj. Seštevek ravni teh uročnih polj ne sme biti večji od polovice tvoje stopnje (zaokroženo navzgor) in raven posameznega polja ne sme biti višja ali enaka 6.

Da ponazorimo: če si čarovnik četrte stopnje, si lahko povrneš za največ dve ravni uročnih polj. Lahko si povrneš bodisi eno uročno polje druge ravni ali dve uročni polji prve ravni.

ČAROSLOVJE

Na drugi stopnji si lahko izbereš eno od osmih področij čarovnije, s katerim se ukvarjaš. To so: nekromantika, odpravouk, pretvorouk, pričarouk, priklicevalstvo, slepilstvo, vedeževalstvo in zarekouk. Tukaj je opisan le pričarouk, za ostala področja glej *Igralčev priročnik*.

Tvoja izbira ti na drugi, šesti, deseti in 14. stopnji podeli nove značilnosti.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Ko dosežeš četrto, osmo, 12., 16. in 19. stopnjo, povišaš eno oceno sposobnosti po lastni izbiri za 2 ali pa povišaš dve oceni sposobnosti po lastni izbiri za 1. Še vedno velja, da ne moreš povišati posamezne ocene sposobnosti nad 20.

MOJSTRSTVO UROKOV

Na 18. stopnji že toliko obvladaš nekatere uroke, da jih lahko pričaraš brez truda. Iz svoje knjige urokov izberi en čarovniški urok prve ravni in en

čarovniški urok druge ravni. Ta dva uroka lahko na njuni najnižji ravni izvedeš, ne da bi porabil/a uročno polje (uroka morata biti pripravljena). Če hočeš izvesti katerega izmed urokov na njegovi višji ravni, moraš zanj normalno porabiti ustrezno uročno polje.

Če žrtvuješ 8 ur za študij, lahko enega ali oba izbrana uroka zamenjaš za dva druga uroka enakih ravni.

ZNAČILNA UROKA

Na 20. stopnji popolnoma obvladaš dva močna uroka in ju lahko izvedeš brez truda. Izberi dva čarovniška uroka tretje ravni iz svoje uročne knjige, ki bosta tvoja značilna uroka. Ta dva uroka imaš ves čas pripravljena, vendar ju ne šteješ k pripravljenim urokom. Vsakega izmed njiju lahko enkrat izvedeš na tretji ravni, ne da bi porabil/a uročno polje. Po tem, ko si posamezen urok enkrat porabil/a, ga ne moreš več, dokler ne opraviš krajšega ali daljšega počitka.

Če želiš katerega od urokov izvesti na višji ravni, moraš normalno porabiti uročno polje.

ČAROSLOVJE

Čarovniški uk sega v stare dni, ko so se smrtniki prvič polotili magije. Iz njega se je rodilo več različnih skupin, ki se posvečajo zapleteni čarovniški vedi.

Čarovniška srenja deli čarovništvo na tako imenovana magična področja. Čarovniki so skozi tisočletja nabrali cel kup urokov, ki so jih razdelili v osem kategorij, imenovanih področja (več o tem v desetem poglavju). Nekateri enačijo čaroslovne skupine s področji. Kje drugje so področja bolj nekakšni akademski oddelki, konkurenčne fakultete, ki tekmujejo za študente in financiranje. Celo čarovniki, ki uvajajo vajence v svojih samotnih stolpih, delitev magije na področja uporabljajo kot učni pripomoček, saj uroki z vsakega področja zahtevajo obvladovanje različnih tehnik.

PRIČAROUK

Največ se posvečaš študiju magije, ki ustvarja mogočne prvinske učinke, denimo oster mraz, peklensko vroče zublje, bučeč grom, prasketavo bliskanje in žgočo kislino. Mnogi pričaralci si delo poiščejo v vojski, na primer v topništvu, kjer sovražnike od daleč obmetavajo z uničevalnimi uroki. Drugi uporabljajo svoje moči za zaščito šibkih, nekateri pa se z njihovo pomočjo poskušajo okoristiti, zlasti kot lopovi, pustolovci ali ambiciozni tirani.

UČENEC PRIČARANJA

Od druge stopnje naprej se čas in cena, ki ju potrebuješ za prepisovanje pričarnega uroka v svojo uročno knjigo, prepolovita.

VARNI UROKI

Od druge stopnje dalje v območju učinkov svojih pričarnih urokov ustvariš mehurčke relativne varnosti. Ko izvedeš pričarni urok, lahko izbereš število bitij v svojem vidnem polju, enako 1 plus raven tvojega uroka. Izbranim bitjem samodejno uspe rešilni met proti uroku, in če bi ob uspešnem metu običajno utrpela le polovico škode, je tokrat ne utrpijo nič.

OKREPLJEN ČAR

Od šeste stopnje naprej tvoji čari učinkujejo celo na bitja, ki se poskušajo izogniti njihovemu učinku. Če bitju uspe rešilni met proti tvojemu čaru, bitje utrpi polovico škode (če čar povzroči škodo), vendar se ne naleze dodatnih učinkov čara.

OKREPLJENO PRIČARANJE

Od desete stopnje naprej lahko okrepiš škodo na svojih pričarnih urokih. K enemu metu za določanje škode lahko dodaš svoj popravek Inteligence.

PREOBREMENITEV

Od 14. stopnje naprej lahko povečaš moč svojih preprostejših urokov. Ko izvedeš čarovniški urok med prvo in peto ravnjo, ki povzroči škodo, lahko s tem urokom povzročiš največjo možno škodo.

Ob prvi uporabi te zmožnosti ne trpiš nobenih posledic. Če to zmožnost uporabiš še enkrat, preden opraviš daljši počitek, za vsako raven uroka utrpiš 2k12 kvarne škode. Vsakič naslednjič, ko uporabiš to zmožnost, preden opraviš daljši počitek, se kvarna škoda na raven uroka poveča za 1k12. To škodo utrpiš ne glede na odpornost ali imunost, ki ju morebiti imaš.

ČUDEŽNIK

Človeški ženski se zasvetijo oči v jarki zlati barvi in iz razprtih dlani ji švigne zmajski ogenj, ki ji gori po žilah. Medtem ko vroči zublji goltajo njene nasprotnike, se iz njenega hrbta razprejo usnjata krila in čudežnica poleti.

Polvilinec iztegne roke vsaksebi in vrže glavo nazaj, medtem ko mu dolgi lasje plapolajo v pričaranem vetru. Val magije ga dvigne s tal, mu završi po telesu in butne iz njega v obliki mogočnega električnega bliska.

Čepeč za stalagmitom, polovnjakinja pokaže s prstom proti trogloditu, ki se podi nadnjo. Iz prsta zletijo v bitje ognjeni zublji. Z nasmehom se skrije nazaj za kapnik, ne vedoč, da ji je divja magija modro obarvala kožo.

Čudežniki so se rodili z magičnimi močmi, ki so jim jih namenili eksotično krvno sorodstvo, neka sila onkraj tega sveta ali izpostavljenost neznanim kozmičnim pojavom. Čudežništva se ne moreš naučiti, kot se ne moreš naučiti živeti življenje

Čudežnik

Stopnja	Izved. prištev.	Čudež. točke	Značilnosti	Poznan. čarov	Poznan. urokov	– Št. uročnih polj na raven –								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	--	Čaranje, Čudežnikovo poreklo	4	2	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2	+2	2	Magično znamenje	4	3	3	--	--	--	--	--	--	--	--
3	+2	3	Metamagija	4	4	4	2	--	--	--	--	--	--	--
4	+2	4	Višja ocena sposobnosti	5	5	4	3	--	--	--	--	--	--	--
5	+3	5	--	5	6	4	3	2	--	--	--	--	--	--
6	+3	6	Značilnost čudežnikovega porekla	5	7	2	3	3	--	--	--	--	--	--
7	+3	7	--	5	8	4	3	3	1	--	--	--	--	--
8	+3	8	Višja ocena sposobnosti	5	9	4	3	3	2	--	--	--	--	--
9	+4	9	--	5	10	4	3	3	3	1	--	--	--	--
10	+4	10	Metamagija	6	11	4	3	3	3	2	--	--	--	--
11	+4	11	--	6	12	4	3	3	3	2	1	--	--	--
12	+4	12	Višja ocena sposobnosti	6	12	4	3	3	3	2	1	--	--	--
13	+5	13	--	6	13	4	3	3	3	2	1	1	--	--
14	+5	14	Značilnost čudežnikovega porekla	6	13	4	3	3	3	2	1	1	--	--
15	+5	15	--	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	--
16	+5	16	Višja ocena sposobnosti	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	--
17	+6	17	Metamagija	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Značilnost čudežnikovega porekla	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Višja ocena sposobnosti	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Obnovitev čudežniških moči	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

legende. Čudežnik nisi, ker se za to odločiš; čudežnika izbere moč.

Surova magija

Magija je del vsakega čudežnika. Magična moč prežema njegovo telo, misli in duha ter samo čaka, da jo bo zajel in uporabil. Nekateri čudežniki vihtijo starodavno zmajsko magijo, prevzeto po svoji krvni liniji. Drugi nosijo v sebi neobdelano, nebrzdano magijo – kaotičen vihar, ki je povsem nepredvidljiv.

Kdo bo čudežnik, ni mogoče enostavno predvideti. Nekatere pozojske rodbine proizvedejo natanko enega čudežnika na generacijo, v kakšnih drugih rodbinah pa je vsak posameznik čudežnik. Večino časa se čudežniški talenti interpretirajo kot srečna naključja. Nekateri čudežniki ne znajo povedati, od kod jim njihove moči, drugi pa jih povezujejo s čudnimi dogodki v svojih življenjih. Čudežniške talente lahko ukrešejo na primer dotik demona, driadin blagoslov ob rojstvu ali požirek vode iz skrivnostnega potoka, poleg tega pa tudi dar magičnega božanstva, izpostavljenost prvinskim silam notranjih planot ali umokvarnemu kaosu Vic ali pa bežen vpogled v skrivnostno delovanje resničnosti.

Čudežnikom ne koristijo uročne knjige in starodavne bukve magičnega izročila, na katere se zanašajo čarovniki. Tudi na zavetnike se ne morejo obrniti za nove uroke, kot to počnejo coprniki. S tem, ko se naučijo nadzorovati in usmerjati svojo prirojeno magijo, odkrijejo nove osupljive načine za izrabljanje svojih moči.

Nerazložljive moči

Čudežnikov ni veliko na svetu in še redkeje najdeš čudežnika, ki ni pustolovec. Bitja, ki jim po žilah teče magija, hitro spoznajo, da ta magična moč ne miruje. Čudežnikova čarovnija hoče biti uporabljena, in če ni, ima to navado, da privre na plan takrat, ko najmanj pričakujemo, in povzroči nepredvidljive posledice.

Čudežniki imajo pogosto neobičajne in naivne motive za pustolovstvo. Nekateri si želijo razumeti magično silo, ki biva v njih, ali odgovor na vprašanje, od kod izvira. Drugi se je hočejo znebiti ali odkleniti njeno polno moč. Ne glede na svoje cilje so čudežniki prav tako koristni za pustolovsko druščino kot čarovniki. Čeprav jim manjka magičnega znanja, so pri uporabi svojih urokov toliko bolj fleksibilni.

Ustvarjanje čudežnika

Najpomembnejše vprašanje pri ustvarjanju čudežnika je izvor njegove moči. Na začetku za svoj lik izbereš izvor, ki je vezan na pozojsko dediščino ali na divjo magijo, vendar se za točen izvor svoje moči odločiš sam/a. Je to družinsko prekletstvo, ki se je začelo pri daljnem predniku in prenašalo iz roda v rod? Ali pa te je nek neverjeten dogodek blagoslovil z magijo, vendar te hkrati tudi hudo zaznamoval?

Kako občutiš magično moč, ki te preveva? Jo sprejemaš, jo skušaš obvladati ali uživaš v njeni nepredvidljivosti? Je zate blagoslov ali prekletstvo? Si jo iskal/a, ali te je sama našla? Si imel/a možnost, da jo zavrneš, in ali obžaluješ, da je nisi? Kaj nameravaš z njo? Mogoče se ti zdi, da si prejel/a to moč z razlogom. Ali pa si se odločil/a, da lahko s svojo močjo počneš, kar hočeš, in jemlješ tistim, ki te moči nimajo. Mogoče te moč povezuje z mogočnim bitjem na svetu – vilido, ki te je blagoslovila ob rojstvu, zmajem, čigar kri se pretaka po tvojih žilah, mrtom, ki te je ustvaril iz radovednosti, ali božanstvom, ki te je izbralo za nosilca svoje moči.

Izdelava na hitro

Čudežnika lahko na hitro izdelaš tako, da najprej za najvišjo oceno sposobnosti izbereš Karizmo, potem Konstitucijo. Nato izberi poreklo puščavnika. Nadalje izberi čare *razsvetlitev*, *lahkotni trik*, *žarek zmrzali* in *tresoči dotik* ter uroka prve ravni *ščit* in *čarobni izstrelek*.

Razredne značilnosti

Kot čudežnik oziroma čudežnica prejmeš spodnje značilnosti.

Življenjske točke

Življenjske kocke: 1k6 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 6 + tvoj popravek Konstitucije

Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k6 (ali 4) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVO

Oklep: noben
Orožja: bodala, puščice, frače, bojne palice, lahki samostreli
Orodja: nobeno
Rešilni meti: Konstitucija, Karizma
Veščine: izbereš dve veščini izmed naslednjih: Čudoslovje, Napeljevanje, Ustrahovanje, Uvid, Veroslovje in Zavajanje

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* lahki samostrel in 20 strelic ali *(b)* katerokoli preprosto orožje,
- *(a)* čarno mošnjo ali *(b)* čudilo,
- *(a)* temničarski sveženj ali *(b)* raziskovalski sveženj
- in dve bodali.

ČARANJE

Dogodek v tvoji preteklosti ali v življenju tvojega prednika je na tebi pustil pečat čudežne magije. Tvoje uroke napaja magično znamenje. V desetem poglavju najdeš splošna pravila čaranja, v enajstem poglavju pa seznam čudežniških urokov.

ČARI

Poznaš štiri poljubne čare s seznama čudežniških urokov. Na višjih stopnjah se naučiš še dodatnih čarov, kot piše v čudežnikovi preglednici v stolpcu „Poznanih čarov“.

UROČNA POLJA

V čudežnikovi preglednici je navedena količina uročnih polj za različne ravni urokov. Če hočeš pričarati urok neke ravni, moraš zanj porabiti uročno polje enake ali višje ravni. Ko opraviš daljši počitek, se ti povrnejo vsa porabljena polja.

Če na primer poznaš urok *ognjene roke* in imaš na voljo uročno polje prve ravni in uročno polje druge ravni, lahko porabiš katerokoli izmed teh polj, da pričaraš *ognjene roke*.

POZNANI UROKI

Poznaš dva poljubna uroka prve ravni s seznama čudežniških urokov.

Stolpec „Poznanih urokov“ v čudežnikovi preglednici navaja, kdaj se naučiš še več urokov. Vsak izmed njih mora biti tiste ravni, za katero imaš na voljo polja. Orišimo s primerom: ko dosežeš tretjo razredno stopnjo, lahko spoznaš en nov urok prve ali druge ravni.

Ko dosežeš novo stopnjo svojega razreda, lahko izbereš tudi enega izmed svojih poznanih čudežniških urokov in ga zamenjaš z drugim urokom s seznama čudežniških urokov, ki mora prav tako biti tiste ravni, za katero imaš na voljo uročna polja.

UROČNA SPOSOBNOST

Uročna sposobnost za tvoje čudežniške uroke je Karizma, saj moč prihaja iz tvoje volje po uresničitvi magičnih učinkov. Kadar se urok navezuje na tvojo uročno sposobnost, torej uporabiš Karizmo. Ko določaš TR za svoje čudežniške uroke in ko mečeš za uročni napad, uporabiš popravek Karizme.

TR za urok = 8 + izvedenski prištevek + popravek Karizme

Popravek k uročnemu napadu = izvedenski prištevek + popravek Karizme

ČARILO

Kot čarilo za svoje čudežniške uroke lahko uporabiš čudilo (glej peto poglavje).

ČUDEŽNIKOVO POREKLO

Izberi čudežnikovo poreklo, ki opisuje izvor tvoje prirojene magične moči. Primer bi bil pozojsko poreklo.

Tvoja izbira ti dodeljuje nove značilnosti na prvi, šesti, 14. in 18. stopnji.

MAGIČNO ZNAMENJE

Na drugi stopnji zajameš v globoko zalogo magije, ki se skriva v tebi. To zalogo predstavljajo čudežniške točke, s katerimi lahko ustvariš vrsto učinkov.

ČUDEŽNIŠKE TOČKE

Na začetku dobiš 2 čudežniški točki, na višjih stopnjah pa jih prejmeš še več. To je navedeno v čudežnikovi preglednici v stolpcu „Čudežniške točke“. Nikoli ne moreš imeti več točk, kot je navedeno pri tvoji stopnji v preglednici. Ko dokončaš daljši počitek, si povrneš vse porabljene čudežniške točke.

PRILAGODLJIVO ČARANJE

Svoje čudežniške točke lahko porabiš za dodatna uročna polja ali pa uročna polja žrtvuješ za dodatne čudežniške točke. Na višjih stopnjah spoznaš še druge koristi, ki jih prinašajo čudežniške točke.

Ustvarjanje uročnih polj. Na svoji potezi lahko kot dodatno dejanje preoblikuješ neporabljene točke v eno uročno polje. Preglednica spodaj prikazuje ceno stvaritve uročnega polja dane ravni. Uročnih polj šeste ali višje ravni ne moreš ustvariti.

Vsa uročna polja, ki jih ustvariš na ta način, se razblinijo, ko opraviš daljši počitek.

Pretvarjanje uročnega polja v čudežniške točke. Na svoji potezi lahko kot dodatno dejanje porabiš eno uročno polje in pridobiš število čudežniških točk, ki je enako ravni porabljenega polja.

Ustvarjanje uročnih polj

Raven uročnega polja	Cena v čudežniških točkah
1	2
2.	3
3.	5
4.	6
5.	7

METAMAGIJA

Na tretji stopnji dobiš sposobnost, da prilagodiš uroke svojim potrebam. Prejmeš poljubni dve izmed spodnjih metamagičnih opcij. Na deseti in 17. stopnji prejmeš še eno.

Ko pričaraš urok, lahko zanj uporabiš le eno metamagično opcijo, razen kjer je drugače navedeno.

PREVIDEN UROK

Ko pričaraš urok, ki sili druga bitja v izvedbo rešilnega meta, lahko nekaj teh bitij zaščitiš pred polno močjo uroka. Za to porabiš 1 čudežniško točko in izbereš količino bitij, ki ne sme preseči vrednosti tvojega popravka Karizme (najmanj eno bitje). Izbranim bitjem privzeto uspe rešilni met proti uroku.

DALJNOSEŽEN UROK

Ko pričaraš urok, ki ima domet 1,5 metra ali več, lahko porabiš 1 čudežniško točko za podvojitev dometa uroka.

Ko pričaraš urok, ki deluje na dotik, lahko porabiš 1 čudežniško točko za to, da domet uroka povečaš na 9 metrov.

OKREPLJEN UROK

Ko določaš škodo za urok, lahko porabiš 1 čudežniško točko za to, da ponovno vržeš toliko kock za škodo, kolikor šteje tvoj popravek Karizme (najmanj eno). Novi meti obveljajo.

Okrepljen urok lahko uporabiš, tudi če si že uporabil/a drugo metamagično opcijo med čaranjem trenutnega uroka.

PODALJŠAN UROK

Ko pričaraš urok, ki traja 1 minuto ali dlje, lahko porabiš 1 čudežniško točko za podvojitev trajanja uroka. Po tej poti lahko urok traja največ 24 ur.

POVIŠAN UROK

Ko pričaraš urok, ki prisili bije v rešilni met proti njegovim učinkom, lahko porabiš 3 čudežniške točke za to, da eni tarči uroka naložiš otežitev na rešilni met.

URNEJŠI UROK

Ko se lotiš uroka, ki ima čas čaranja 1 dejanje, lahko porabiš 2 čudežniški točki za to, da spremeniš čas čaranja v 1 dodatno dejanje.

PRIKRIT UROK

Ko se lotiš uroka, lahko porabiš 1 čudežniško točko za to, da ga pričaraš brez telesnih ali govornih sestavin.

DVOJNI UROK

Ko pričaraš urok, ki je usmerjen v eno samo bitje in nima dometa *na sebi*, lahko porabiš toliko čudežniških točk, kolikor šteje raven tvojega uroka, da isti urok uperiš še v eno bitje v dometu (če je urok čar, je cena 1 čudežniška točka).

Ta ugodnost velja samo, če z urokom ni mogoče ciljati v več kot eno bitje na trenutni ravni uroka. Na primer, *čarobni izstrelek* in *žgoči žarek* ne izpolnjujeta pogoja, *žarek zmrzali* in *barvita obla* pa ga.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Ko dosežeš četrto, osmo, 12., 16. in 19. stopnjo, lahko povišaš eno poljubno oceno sposobnosti za 2 ali dve oceni sposobnosti za 1. Kot običajno posamezna ocena sposobnosti ne sme preseči 20.

OBNOVITEV ČUDEŽNIŠKIH MOČI

Na 20. stopnji si povrneš 4 porabljene čudežniške točke, kadar opraviš krajši počitek.

ČUDEŽNIKOVA POREKLA

Moči čudežnikov imajo različne izvore, denimo pozojsko krvno nasledstvo.

POZOJSKO POREKLO

Tvoja prirojena magija izvira iz pozojske, ki se je primešala v tvojo kri ali kri tvojih prednikov. Najpogosteje imajo čudežniki s tem poreklom za svojega prednika starodavnega mogočnega čudežnika, ki se je pogodil z zmajem ali bil celo njegov otrok. Nekaj teh rodbin je dobro poznanih po svetu, večina pa jih je neslutenih. Katerikoli čudežnik je lahko začetnik svoje rodbine, bodisi zaradi sklenjenega pakta ali drugih izrednih okoliščin.

ZMAJSKI PREDNIK

Na prvi stopnji izbereš vrsto svojega zmaja-prednika. Tip škode, ki je povezan s posameznim zmajem, je pomemben za kasnejše značilnosti.

Pozojski predniki

Zmaj	Vrsta škode
Bakreni	Kislinske opekline
Beli	Ozebline
Bronasti	Plazemske ožganine
Črni	Kislinske opekline
Medeninasti	Opekline
Modri	Plazemske ožganine
Rdeči	Opekline
Srebrni	Ozebline
Zeleni	Zastrupitev
Zlati	Opekline

Govoriti, brati in pisati znaš v pozojščini. Kadar izvedeš preizkus Karizme pri interakciji z zmaji, mu lahko prišteješ dvakratnik svojega izvedenskega prištevka, če si do le-tega za ta specifični preizkus upravičen/a.

POZOJSKA TRDOŽIVOST

Magija v tvojem telesu povzroči, da se v tebi zbudijo fizične lastnosti tvojih zmajskih prednikov. Na prvi stopnji se tvoje skupne življenjske točke povečajo za 1 in se nato povečujejo za 1 na vsaki naslednji stopnji.

Poleg tega dele tvoje kože prekrivajo tanke zaplate zmajskih lusk. Kadar ne nosiš oklepa, je tvoj ZR enak 13 plus tvoj popravek Gibčnosti.

NAKLONJENOST PRVIN

Od šeste stopnje naprej lahko prišteješ svoj popravek Karizme enemu metu za škodo, kadar pričaraš urok, ki povzroči poškodbe, povezane s tvojim pozojskim prednikom. Takisto lahko porabiš 1 čudežniško točko, da postaneš odporen/a na ta tip škode za 1 uro.

ZMAJSKA KRILA

Na 14. stopnji ti lahko na ukaz iz hrbta zrasejo zmajska krila, zaradi katerih dobiš hitrost letenja, ki je enaka tvoji trenutni hitrosti. Krila lahko ustvariš v okviru dodanega dejanja, ko si na potezi. Krila imaš, dokler jih spet ne skriješ, za kar moraš porabiti dodatno dejanje na svoji potezi.

Kril ne moreš priklicati, ko nosiš oklep, razen če je le-ta narejen posebej s krili v mislih, in obleka,

ki ni narejena za bitja s krili, se lahko raztrga, ko jih prikličeš.

POZOJSKA NAVZOČNOST

Od 18. stopnje dalje lahko poustvariš grozeče vzdušje, ki obdaja tvoje zmajske prednike, in povzročiš, da bitja okoli tebe osupnejo ali se prestrašijo. Kot dejanje lahko porabiš 5 čudežniških točk za to, da uporabiš to moč in sprostiš avro strahospoštovanja ali strahu (po tvoji izbiri) 18 metrov naokoli. 1 minuto, ali dokler ne izgubiš osredotočenosti (po pravilih čaranja urokov, ki zahtevajo osredotočenost), mora vsako bitje, ki začne svojo potezo v tej avri, opraviti rešilni met Modrosti, drugače je očarano (če izbereš strahospoštovanje) ali prestrašeno (če izbereš strah), dokler se avra ne razblini. Bitje, ki mu rešilni met uspe, je imuno na tvojo avro še naslednjih 24 ur.

DRUID

Vilinka povzdigne grčasto palico, ovito v bodiko, in prikliče silen vihar s slepečimi strelami. Le-te pokosijo trumo orkov, ki grozijo, da bodo zažgali njen gozd.

Človek, preobražen v leoparda, se skriva na visoki drevesni veji in z roba džungle budno opazuje nenavadno svetišče Zračnega zla in njegove svečenike.

Polvilinec, vihteč meč iz čistega ognja, se požene v množico okostnjaških vojščakov in zareže v temačno magijo, ki ostudnim pošastim vdihuje življenje.

Druidi so poosebljenje odpornosti, pretkanosti in srda narave, vendar nad njo ne marajo gospodovati. Namesto tega sami sebe dojemajo kot del neuklonljive volje prirode. Priklicati znajo elementarne naravne sile, oponašajo živali in še marsikaj.

MOČ NARAVE

Druidi najbolj častijo naravo. Svoje uroke in magične moči pridobivajo od narave same ali od naravnega božanstva. Mnogi druidi raje bivajo v mističnem duhovnem sožitju z naravo, kot da se posvečajo boštvom, medtem ko drugi služijo bogovom neukročene narave, živalim ali prvinskim silam. Starodavni druidski običaji se včasih imenujejo Stara veljava, da jih ločimo od čaščenja bogov v templjih in na svetih krajih.

Druidski uroki se tičejo prirode in favne – moči čekanov in krempljev, sonca in lune, ognja in neurij. Druidi lahko privzamejo živalske podobe. Nekateri se v tem še posebno dobro izurijo in tako vzljubijo svojo živalsko obliko, da raje bivajo v njej kot v svoji naravni podobi.

OHRANJANJE RAVNOVESJA

Druidi verjamejo, da je narava v občutljivem ravnovesju. Štiri prvine, iz katerih sestoji svet – zrak, zemlja, ogenj in voda –, morajo biti uravnotežene. Če bi si katera prvina prisvojila več moči od ostalih, bi svet lahko propadel in posrkala bi ga na ena izmed prvinskih planot, kjer bi se raztreščil na svoje osnovne prvine. Zato druidi močno

nasprotujejo kultom Prvinskega zla in vsem, ki postavljajo eno prvino pred vse ostale.

Druidi zagovarjajo tudi vzdrževanje rastlinstva in živalstva ter sožitje civilizacije z naravo. Sprejemajo samorodno krutost, vendar sovražijo vse, kar ni naravno, vključno z nakaznimi (sem sodijo motrila in umovori) in nemrtvimi (sem sodijo zombiji in vampirji). Druidi včasih izvajajo čistke nad takimi bitji, zlasti kadar ta vdrejo na druidski teritorij.

Druidi često varujejo svete kraje in zaplate neokrnjene prirode. Toda kadar se pojavi večja nevarnost, ki ogrozi naravno ravnovesje ali deželo pod njihovo zaščito, se ji druidi aktivno zoperstavijo – kot pustolovci.

USTVARJANJE DRUIDA

Ko izdeluješ druida, razmisli, zakaj ima tvoj lik tako močno povezavo z naravo. Morda tvoj lik živi v družbi, kjer je Stara veljava še živa, ali pa ga je vzgajal stari druid, ki ga je našel zapuščenega v gozdu. Mogoče je tvoj lik preživel bližnje srečanje z naravnimi duhovi, na primer orjaškim orlom ali krvovolkom. Ali pa se je tvoj lik rodil med strašno nevihto ali vulkanskim izbruhom, zaradi česar mu je bilo napovedano življenje druida.

Si že od vedno pustolovec/ka ali si večino časa preživel/a kot oskrbnik/ca svetega nasada ali tolmuna? Nemara je tvojo domačo deželo zajelo zlo in si se odpravil/a iskat nov dom ali smoter.

IZDELAVA NA HITRO

Druida lahko na hitro izdelaš tako, da za najvišjo oceno sposobnosti izbereš Modrost, nato Konstitucijo. Potem izberi poreklo puščavnika.

Druid

Stopnja	Izvedenski prištevek	Značilnosti	Poznanih čarov	– Št. uročnih polj na raven –								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Druidski jezik	2	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2	+2	Zverska podoba, Druidski krog	2	3	--	--	--	--	--	--	--	--
3	+2	--	2	4	2	--	--	--	--	--	--	--
4	+2	Boljša zverska podoba, Višja ocena sposobnosti	3	4	3	--	--	--	--	--	--	--
5	+3	--	3	4	3	2	--	--	--	--	--	--
6	+3	Značilnost druidskega kroga	3	4	3	3	--	--	--	--	--	--
7	+3	--	3	4	3	3	1	--	--	--	--	--
8	+3	Boljša zverska podoba, Višja ocena sposobnosti	3	4	3	3	2	--	--	--	--	--
9	+4	--	3	4	3	3	3	1	--	--	--	--
10	+4	Značilnost druidskega kroga	4	4	3	3	3	2	--	--	--	--
11	+4	--	4	4	3	3	3	2	1	--	--	--
12	+4	Višja ocena sposobnosti	4	4	3	3	3	2	1	--	--	--
13	+5	--	4	4	3	3	3	2	1	1	--	--
14	+5	Značilnost druidskega kroga	4	4	3	3	3	2	1	1	--	--
15	+5	--	4	4	3	3	3	2	1	1	1	--
16	+5	Višja ocena sposobnosti	4	4	3	3	3	2	1	1	1	--
17	+6	--	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Trajno telo, Zverski uroki	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Višja ocena sposobnosti	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Vrhovni druid	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Kot druid oziroma druidinja prejmeš spodnje značilnosti.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske kocke: 1k8 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 8 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k8 (ali 5) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVO

Oklep: lahki oklep, povprečni oklep, ščiti (druidi ne nosijo oklepa ali ščitov iz kovine)
Orožja: bodala, bojne palice, frače, gorjače, handžarji, kiji, kopja, ostniki, puščice, srpi
Orodja: zeliščarska oprema
Rešilni meti: Inteligenca, Modrost
Veščine: izbereš dve izmed naslednjih: Čudoslovje, Čut za živali, Naravoslovje, Preživetje, Uvid, Veroslovje, Zaznavanje in Zdravilstvo

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* lesen ščit ali *(b)* katerokoli preprosto orožje,
- *(a)* handžar ali *(b)* katerokoli preprosto bližinsko orožje,
- usnjeni oklep, raziskovalski sveženj in druidsko čarilo.

DRUIDSKI JEZIK

Govoriš in razumeš druidski jezik, skrivno govorico druidov.V njem lahko puščaš tajna sporočila. Ti in vsi, ki govorico poznajo, privzeto opazijo takšna sporočila. Vsi drugi jih lahko odkrijejo le, če uspešno opravijo preizkus Modrosti (Zaznavanje) s TR 15, vendar jih brez magije ne morejo dešifrirati.

ČARANJE

Iz narave črpaš njeno božansko bistvo in ga oblikuješ po svoji volji. Glavna pravila čaranja najdeš v desetem poglavju, druidske uroke pa v enajstem poglavju.

ČARI

Na prvi stopnji poznaš dva poljubna čara z druidskega uročnega seznama. Dodatne druidske čare spoznaš na višjih stopnjah, kot piše v druidovi preglednici v stolpcu „Poznanih čarov“.

PRIPRAVLJANJE IN ČARANJE UROKOV

Druidova preglednica prikazuje, koliko uročnih polj imaš na voljo, da pričaraš uroke prve ali višje ravni. Da pričaraš urok, moraš zanj porabiti eno uročno polje enake ali višje ravni, kot jo ima urok. Vsa porabljena polja si povrneš, ko opraviš daljši počitek.

Pripraviš si seznam druidskih urokov, ki jih imaš na voljo. Uroke izbereš z druidskega uročnega seznama. Število urokov mora biti enako popravku Modrosti plus tvoja druidska stopnja (najmanj en urok). Uroki morajo biti tistih ravni, za katere imaš uročna polja.

Poglejmo si primer: če imaš druida tretje stopnje, imaš štiri uročna polja prve ravni in dve uročni polji druge ravni. Tvoja ocena Modrosti je 16, zato lahko v svoj seznam pripravljenih urokov vključiš šest urokov prve ali druge ravni v katerikoli kombinaciji. Če pripraviš urok prve ravni *celjenje ran*, ga lahko pričaraš tako, da porabiš polje prve ali druge ravni. Pričaranje uroka ga ne odstrani s seznama pripravljenih urokov.

Ko opraviš daljši počitek, lahko svoj seznam pripravljenih urokov tudi spremeniš. To terja čas za molitev in meditacijo: vsaj 1 minuto na uročno raven za vsak urok na tvojem seznamu.

UROČNA SPOSOBNOST

Uročna sposobnost za tvoje druidske uroke je Modrost, saj tvoja čarovnija izhaja iz navezanosti in sožitja z naravo. Kadar se urok navezuje na tvojo uročno sposobnost, uporabiš Modrost. Ko določaš TR za svoje druidske uroke in ko mečeš za uročni napad, uporabiš popravek Modrosti.

TR za urok = 8 + izvedenski prištevek + popravek Modrosti

Popravek k uročnemu napadu = izvedenski prištevek + popravek Modrosti

OBREDNO ČARANJE

Druidski urok lahko izvedeš kot obredni urok, če ima ta urok obredno oznako.

ČARILO

Druidsko čarilo (glej peto poglavje) lahko uporabiš kot čarilo za svoje druidske uroke.

Svete rastline in les

Za druida so določene rastline svete, še zlasti bezeg, bodika, breza, brin, hrast, jelša, jerebika, jesen, leska, omela, tisa in vrba. Druidi pogosto uporabljajo te rastline ali njihove dele za svoja čarila, recimo trske hrastovine ali tisovine in vejice omele.

Poleg tega si iz tega lesa druid pripravlja tudi orožja in zaščitno opremo. Tisa je povezana s smrtjo in prerodom, zato iz nje izdeluje ročaje za handžarje ali srpe. Jesen je povezan z življenjem in hrast z močjo. Iz tega lesa je mogoče narediti odlične ročaje ali cela orožja, na primer kije, bojne palice in ščite. Jelšo enotimo z zrakom, zato se rada uporablja pri zalučanih orožjih, kot so puščice in ostniki.

Druidi iz krajev, kjer prej omenjenih rastlin ni, so namesto njih podobno vlogo nadeli drugim rastlinam. Puščavski druid bo recimo zelo cenil juko ali kaktuse.

ZVERSKA PODOBA

Od druge stopnje naprej se lahko kot dejanje magično spremeniš v zver, ki si jo že kdaj videl/a. To možnost lahko izkoristiš dvakrat. Ko opraviš krajši ali daljši počitek, se ti porabe ponastavijo.

Tvoja druidska stopnja določa, v katere zveri se lahko spremeniš (glej spodnjo preglednico). Na primer, na drugi stopnji se lahko spremeniš v katerokoli zver, ki ima oceno izziva ¼ ali manj in ne more leteti ali plavati.

Zverske podobe

Stop.	Največja OI	Omejitve	Primer
2.	1/4	Nima hitrosti letenja ali plavanja	Volk
4.	1/2	Nima hitrosti letenja	Krokodil
8.	1	--	Orjaški orel

V zverski obliki lahko ostaneš toliko ur, kot je polovica tvoje druidske stopnje (zaokroženo navzdol). Potem se spremeniš nazaj v svojo prvotno obliko, razen če ponovno uporabiš to značilnost. Če na svoji potezi uporabiš dodatno dejanje, se lahko predčasno spremeniš nazaj v svojo navadno obliko. Če padeš v nezavest, če izgubiš vse življenjske točke ali če umreš, se spremeniš v navadno obliko. Ko si v zverski obliki, veljajo spodnja pravila:

- Tvoje igralske ocene in številčne količine se zamenjajo z zverskimi, vendar ohraniš svojo opredeljenost, osebnost ter ocene Inteligence, Modrosti in Karizme. Ohraniš tudi svoja izvedenstva v veščinah in rešilnih metih, poleg tega pa pridobiš še tista, ki jih ima zver. Če ima zver ista izvedenstva kot ti in je njen prištevek večji od tvojega, namesto svojega uporabi zverin prištevek. Če ima bitje kakšna legendarna dejanja ali dejanja v povezavi z brlogom, jih ne moreš koristiti.
- Ko se spremeniš, prejmeš življenjske točke in življenjske kocke zveri. Ko se vrneš nazaj v prvotno obliko, imaš toliko življenjskih točk, kot si jih imel/a, preden si se spremenil/a v zver. Če pa se vrneš v navadno obliko, ker si izgubil/a vse življenjske točke, se ves presežek škode prenese na tvoje življenjske točke v navadni obliki. Na primer, če imaš v živalski obliki le še 1 življenjsko točko, nato pa utrpiš 10 točk škode, se spremeniš nazaj v prvotno obliko in od svojih življenjskih točk odšteješ 9 točk. Dokler te ta prebitek škode v navadni obliki ne spravi na 0 življenjskih točk, ne padeš v nezavest.
- Urokov ne moreš čarati in tvoja zmožnost govora in uporabe rok je omejena glede na zversko obliko, ki jo prevzameš. Sprememba podobe ne prekine morebitne osredotočenosti na urok, ki si ga pričaral/a že prej, in ne preprečuje, da izvajaš dejanja v povezavi z že pričaranimi uroki (primer bi bil urok *priklic strele*).
- Še so ti na voljo značilnosti in lastnosti tvojega razreda, rase ali drugih izvorov in lahko jih koristiš, če je tvoja nova oblika tega zmožna. Ne moreš pa uporabljati svojih posebnih čutov, kot je temovid, razen če ima tudi tvoja zverska oblika enake čute.
- Izbiraš lahko, ali tvoja oprema pade na tla okoli tebe, ali jo tvoja nova obliko vpije vase ali nosi na sebi. Nošena oprema deluje normalno,

vendar GT odloči, ali je glede na velikost in obliko tvoje zveri smiselno, da nosi določen kos opreme. Tvoja oprema se ne spremeni glede na obliko in tisti kosi, ki jih zver ne more nositi, morajo bodisi pasti na tla bodisi se zliti s tvojo obliko. Oprema, ki jo tvoja oblika vpije vase, ni uporabna, dokler se ne spremeniš nazaj v navadno obliko.

DRUIDSKI KROG

Na drugi stopnji izbereš svoj druidski krog: krog pokrajine ali krog lune. Prvi je opisan na koncu razdelka o druidu. Tvoja izbira ti na drugi, šesti, deseti in 14. stopnji podeli nove značilnosti.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Ko dosežeš četrto, osmo, 12., 16. in 19. stopnjo, povišaš eno poljubno oceno sposobnosti za 2 ali dve poljubni oceni sposobnosti za 1. Nobene ocene sposobnosti ne moreš povišati čez 20.

TRAJNO TELO

Od 18. stopnje naprej prvinska magija v tebi povzroči, da se staraš počasneje. Za vsakih preživetih 10 let se tvoje telo postara za 1 leto.

ZVERSKI UROKI

Na 18. stopnji lahko pričaraš nekatere druidske uroke tudi takrat, ko si v zverski podobi (glej značilnost Zverska podoba). Ko si v novi obliki, lahko zagotoviš telesne in govorne sestavine urokov, snovnih sestavin pa ne.

VRHOVNI DRUID

Na 20. stopnji lahko značilnost Zverska podoba uporabljaš brez količinskih omejitev.

Poleg tega lahko zanemariš telesne in govorne sestavine svojih druidskih urokov ter vse snovne sestavine, ki nimajo cene in jih urok ne porabi. Ta ugodnost velja tako v navadni kot v zverski podobi.

DRUIDSKI KROGI

Čeprav večina preostalega sveta ne ve za to, druidi širom po svetu tvorijo skupnost, ki se ne ozira na politične meje. Vsi druidi so poimensko člani te združbe, čeprav so nekateri posamezniki tako samotarski, da še nikoli niso videli pomembnejših članov skupnosti ali se udeležili druidskih srečanj. Druidi drug drugega smatrajo za brate in sestre. Kakor divje živali pa tudi druidi včasih tekmujejo ali se spopadajo med seboj.

Druidi se organizirajo še v manjše enote, imenovane krogi, glede na svoje dojemanje narave, ravnovesja in druidske kulture.

KROG POKRAJINE

Krog pokrajine sestavljajo mistiki in modreci, ki varujejo starodavno znanje in obrede skozi bogato ustno izročilo. Ti druidi se srečujejo v svetih drevesnih ali kamnitih krogih in si med seboj v druidskem jeziku šepetajo davne skrivnosti. Najbolj preudarni člani so vrhovni svečeniki ljudstev, ki se držijo Stare veljave, in služijo kot svetovalci tem skupnostim. Druidi tega kroga svojo magijo črpajo iz pokrajine, kjer so postali njegovi člani.

DODATEN ČAR

Ko na drugi stopnji izbereš ta krog, spoznaš en dodaten druidski čar po izbiri. Ta čar ne šteje k številu druidskih čarov, ki jih poznaš.

NARAVNO OKREVANJE

Od druge stopnje naprej si lahko povrneš nekaj magične energije tako, da nekaj časa meditiraš in se posvetuješ z naravo. Med krajšim počitkom izbereš porabljena uročna polja, ki si jih hočeš povrniti. Skupen seštevek ravni teh polj ne sme biti večji od polovice tvojega druidskega razreda (zaokroženo navzgor) in nobeno polje ne sme biti šeste ali višje ravni. Te značilnosti ne moreš ponovno uporabiti, dokler ne opraviš daljšega počitka.

Primer: če je tvoj druid četrte stopnje, si lahko povrneš za največ dve ravni uročnih polj. To pomeni, da lahko povrneš bodisi eno uročno polje druge ravni ali dve uročni polji prve ravni.

KROŽNI UROKI

Tvoja mistična povezava s pokrajino ti omogoča, da čaraš posebne uroke. Na tretji, peti, sedmi in deveti stopnji dobiš dostop do krožnih urokov, povezanih s pokrajino, v kateri si postal/a druid/inja. Izberi eno izmed pokrajin – arktična dežela, obala, puščava, gozd, travnata dežela, gorovje, močvirje ali Mračnjava – in vzemi ustrezne uroke.

Ko prejmeš krožne uroke, so vedno pripravljeni in ne štejejo h količini urokov, ki jih lahko dnevno pripraviš. Če dobiš dostop do uroka, ki ni na druidskem uročnem seznamu, ta urok še vedno obravnavaš kot druidski urok.

Arktična dežela

Druidska stopnja	Uroki
3.	*zadrževanje, bodeči razrast*
5.	*ledeni dež, upočasnitev*
7.	*prosto gibanje, ledeni vihar*
9.	*posvet z naravo, stožec hladu*

Obala

Druidska stopnja	Uroki
3.	*odsevi, korak v meglici*
5.	*dihanje pod vodo, hoja po vodi*
7.	*usmerjanje vode, prosto gibanje*
9.	*priklic prvinca, opazovanje*

Puščava

Druidska stopnja	Uroki
3.	*nejasna podoba, tišina*
5.	*stvaritev živeža, zaščita pred energijo*
7.	*izsušitev, zakrinkan teren*
9.	*napad mrčesa, kamniti zid*

Gozd

Druidska stopnja	Uroki
3.	*koža iz lubja, pajčje plezanje*
5.	*priklic strele, razrast rastlin*
7.	*bajanje, prosto gibanje*
9.	*posvet z naravo, meddrevesno potovanje*

Travnata dežela

Druidska stopnja	Uroki
3.	*nevidnost, izginotje*
5.	*dnevna svetloba, naglica*
7.	*bajanje, prosto gibanje*
9.	*oblikovanje sanj, napad mrčesa*

Gorovje

Druidska stopnja	Uroki
3.	*pajčje plezanje, bodeči razrast*
5.	*čarobni blisk, zlitje s kamnom*
7.	*oblikovanje kamna, kamnita koža*
9.	*skozizid, kamniti zid*

Močvirje

Druidska stopnja	Uroki
3.	*tema, Melfova kisla strelica*
5.	*hoja po vodi, oblak smradu*
7.	*prosto gibanje, odkritje bitja*
9.	*napad mrčesa, opazovanje*

Mračnjava

Druidska stopnja	Uroki
3.	*pajčje plezanje, pajčevina*
5.	*plinasto stanje, oblak smradu*
7.	*obsežnejša nevidnost, oblikovanje kamna*
9.	*oblak smrti, napad mrčesa*

LAHEK KORAK

Od šeste stopnje naprej te premikanje po nemagičnem zahtevnem terenu ne stane dodatnega premikanja. Poleg tega te gostejše nemagično rastje ne upočasni in ti ne škoduje, če ima trnje, bodice ali podobne škodljive dele.

Imaš tudi olajšavo na rešilne mete proti magično ustvarjenim rastlinam ali rastlinam, ki so spremenjene tako, da otežujejo gibanje, kot so tiste, ki jih ustvari urok *zapletanje*.

ZAŠČITNIK NARAVE

Na deseti stopnji te prvinci in vilide ne morejo več očarati ali prestrašiti. Imun/a si na strupe in bolezni.

ZAVETIŠČE NARAVE

Na 14. stopnji bitja naravnega sveta zaznajo tvojo vez z naravo in za trenutek oklevajo, preden te napadejo. Ko te zver ali rastlinsko bitje napade, mora izvesti rešilni met Modrosti proti tvojemu uročnemu TR. Če bitju ne uspe, mora izbrati drugo tarčo ali pa napad zgreši. Pri uspešnem metu bitje postane imuno na učinek tvoje naravne vezi za 24 ur.

KLERIK

Vilinec upre roke in oči proti soncu, zašepeta molitev in iz njegovega telesa se prične usipati blaga svetloba, ki bo pozdravila njegove od boja izmučene tovariše.

Škrat zamahne s svojo sekiro po trumi orkov okoli sebe in ob sovražnikovem padcu zarjovi hvalnico svojim bogovom.

Človeška pustolovka zakriči kletev zoper nemrtvih sil in povzdigne svojo sveto podobico, iz katere poleti jarka svetloba in odžene zombije, ki so se plazili proti njenim prijateljem.

Kleriki so vmesni člen med svetom smrtnikov in daljnim domovanjem bogov. So tako raznoliki kot bogovi, ki jim služijo, in raznašajo miselnost in poslanstvo svojih božanstev. Klerik ni navaden duhovnik – po njem se namreč pretaka magija.

ZDRAVILCI IN VOJŠČAKI

Božanska magija je, kot že ime pove, moč bogov, ki se iz njih preliva na svet. Kleriki so prevodniki te moči in jo usmerjajo v čarobne čudeže. Bogovi svoje moči ne podelijo kar vsakomur, temveč le redkim izbrancem, ki morajo doseči svoj višji smisel.

Božanske magije ne ukrotiš z učenjem ali treningom. Klerik se sicer lahko nauči zaklinjatev in starih urokov, vendar klerikova zmožnost čaranja temelji na predanosti in razumevanju božjih želja.

Kleriki združujejo zdravilno magijo in uroke, ki poškodujejo in ovirajo sovražnika. Lahko povzročijo osuplost ali strah, zdravijo bolezni ali zastrupitve in celo prikličejo nebeške ognjene zublje, da pogoltnejo sovražnike. Ko je z zlobnežem potrebno fizično obračunati, se kleriki zanašajo na svoje borilno znanje, ki jim omogoča bližnje spopade ob božji pomoči.

BOŽANSKI ZASTOPNIKI

Ni vsak duhovnik, svečenik ali žrec tudi klerik. Nekaterim duhovnikom je namenjeno življenje v svetišču, kjer božjo voljo izpolnjujejo skozi molitve in darovanja, ne z magijo in bojem. V nekaterih mestih je duhovništvo politični položaj, odskočna deska za pridobivanje večje avtoritete, in nima

skoraj ničesar opraviti z bogom samim. Pravi kleriki so le redki.

Ko se klerik odpravi pustolovščinam naproti, to običajno stori po volji svojega boga. Doseganje božjih ciljev pogosto terja premagovanje nevarnosti onkraj meja civilizacije, iztrebljanje zla ali iskanje svetinj v starodavnih grobnicah. Od mnogih klerikov se pričakuje tudi, da bodo varovali častilce svojega božanstva, kar lahko vključuje tudi boj proti krvoločnim orkom, pogajanje za mir med dvema sprtima narodoma ali zapečatenje prehoda, ki bi demonskemu princu dovolil priti na klerikov svet.

Večina pustolovskih klerikov ohranja vezi s svetišči in redovi svojih ver. Svetišče ali višji svečenik lahko kdaj pa kdaj prosi klerika za pomoč.

USTVARJANJE KLERIKA

Pri ustvarjanju klerika se moraš med drugim vprašati, kateremu božanstvu boš služil/a in kakšne vrednote naj ima tvoj lik. V *Igralčevem priročniku* je tudi seznam številnih bogov mnogosvetja. Pri svojem GT-ju preveri, katera božanstva so dovoljena v tvoji kampanji.

Ko si izbral/a božanstvo, razmisli o klerikovem odnosu do svojega boga. Mu služiš prostovoljno? Ali pa te je preprosto izbral brez ozira na tvoje želje? Za koga te imajo svečeniki tvoje vere: za junaka/injo ali nebodigatreba? Kakšni so tvoji končni cilji? Ima tvoje božanstvo zate posebno nalogo? Ali pa se trudiš dokazati, da si vreden/a pomembnega dela?

Klerik

Stopnja	Izvedenski prištevek	Značilnosti	Poznanih čarov	– Št. uročnih polj na raven –								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Čaranje, Božja domena	3	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2	+2	Usmerjanje božje sile (1 / počitek), značilnost božje domene	3	3	--	--	--	--	--	--	--	--
3	+2	--	3	4	2	--	--	--	--	--	--	--
4	+2	Višja ocena sposobnosti	4	4	3	--	--	--	--	--	--	--
5	+3	Uničenje nemrtvih (OI ½)	4	4	3	2	--	--	--	--	--	--
6	+3	Usmerjanje božje sile (2 / počitek), značilnost božje domene	4	4	3	3	--	--	--	--	--	--
7	+3	--	4	4	3	3	1	--	--	--	--	--
8	+3	Višja ocena sposobnosti, Uničenje nemrtvih (OI 1), značilnost božje domene	4	4	3	3	2	--	--	--	--	--
9	+4	--	4	4	3	3	3	1	--	--	--	--
10	+4	Posredovanje višje sile	5	4	3	3	3	2	--	--	--	--
11	+4	Uničenje nemrtvih (OI 2)	5	4	3	3	3	2	1	--	--	--
12	+4	Višja ocena sposobnosti	5	4	3	3	3	2	1	--	--	--
13	+5	--	5	4	3	3	3	2	1	1	--	--
14	+5	Uničenje nemrtvih (OI 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	--	--
15	+5	--	5	4	3	3	3	2	1	1	1	--
16	+5	Višja ocena sposobnost	5	4	3	3	3	2	1	1	1	--
17	+6	Uničenje nemrtvih (OI 4), značilnost božje domene	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Usmerjanje božje sile (3 / počitek)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Višja ocena sposobnosti	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Zanesljivejše posredovanje višje sile	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

IZDELAVA NA HITRO

Klerika lahko v krajšem času izdelaš tako, da slediš tem predlogom. Tvoja najvišja ocena sposobnosti naj bo Modrost, sledita naj ji Moč in Konstitucija. Nato izberi poreklo akolita.

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Kot klerik oziroma klerikinja prejmeš spodnje razredne značilnosti.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske kocke: 1k8 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 8 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k8 (ali 5) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVO

Oklep: lahki oklep, povprečni oklep, ščiti
Orožja: preprosta orožja
Orodja: nobeno
Rešilni meti: Modrost, Karizma
Veščine: izbereš dve izmed naslednjih: Napeljevanje, Uvid, Veroslovje, Zdravilstvo, Zgodovina

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* gorjačo ali *(b)* bojno kladivo (če si z njim izveden/a),
- *(a)* luskasti oklep, *(b)* usnjeni oklep ali *(c)* verižni oklep (če si z njim izveden/a),
- *(a)* lahki samostrel z 20 samostrelskimi strelicami ali *(b)* katerokoli preprosto orožje,
- *(a)* svečeniški sveženj ali *(b)* raziskovalski sveženj,
- ščit in sveto podobico.

ČARANJE

Ker skozte teče božanska sila, lahko čaraš kleriške uroke. V desetem poglavju so razložena splošna pravila čaranja, v enajstem poglavju pa so nanizani kleriški uroki.

ČARI

Na prvi stopnji poznaš tri čare po lastni izbiri s seznama kleriških urokov. Na višjih stopnjah spoznaš še dodatne kleriške čare, kot piše v stolpcu „Št. poznanih čarov“ v klerikovi preglednici.

PRIPRAVLJANJE UROKOV IN ČARANJE

Klerikova preglednica prikazuje, koliko uročnih polj imaš za čaranje urokov prve in višjih uročnih ravni. Da lahko izvedeš urok, moraš porabiti uročno polje za raven, ki je višja ali enaka ravni uroka. Vsa porabljena uročna polja se ti povrnejo, ko opraviš daljši počitek.

Pripraviš si seznam urokov, ki jih lahko uporabljaš. Izbereš jih s seznama kleriških urokov. Število izbranih urokov naj bo enako seštevku tvojega popravka Modrosti in klerikove stopnje (torej najmanj en urok).

Podajmo primer: če si tretjestopenjski klerik, imaš štiri uročna polja prve ravni in dve uročni polji druge ravni. Ker imaš oceno Modrosti 16, lahko uporabljaš šest urokov prve ali druge ravni v katerikoli kombinaciji. Če si denimo izbereš urok prve ravni *celjenje ran*, lahko zanj porabiš uročno polje prve ali druge ravni. Urok se po izvedbi ne odstrani s seznama tvojih urokov.

Ko opraviš daljši počitek, lahko seznam pripravljenih urokov spremeniš. Da pripraviš nov seznam urokov, moraš nekaj časa posvetiti molitvi in meditaciji: vsaj eno minuto na uročno raven za vsak urok na svojem seznamu.

UROČNA SPOSOBNOST

Modrost je uročna sposobnost za tvoje uroke. Moč tvojih urokov prihaja iz predanosti tvojemu božanstvu. Svojo Modrost uporabiš vedno, kadar kleriški urok omenja tvojo uročno sposobnost. Poleg tega uporabiš popravek Modrosti tudi, ko si nastaviš TR za svoje kleriške uroke in ko z njimi napadaš.

TR za urok = 8 + izvedenski prištevek + popravek Modrosti

Popravek k uročnemu napadu = izvedenski prištevek + popravek Modrosti

OBREDNO ČARANJE

Kleriški urok lahko izvedeš kot obredni urok, če ima tvoj urok obredno oznako in je na tvojem seznamu pripravljenih urokov.

ČARILO

Svojo sveto podobico (več o tem v petem poglavju) lahko uporabiš kot čarilo za svoje kleriške uroke.

BOŽJA DOMENA

Izberi eno domeno, ki je povezana s tvojim božanstvom: znanje, življenje, svetlobo, naravo, nevihto, sleparstvo ali vojno. Domena življenja je podrobneje opisana na koncu opisa tega razreda in ponudi primere bogov, ki so povezani z njo. Za podrobnosti vseh domen si poglej *Igralčev priročnik*.

Ko si domeno izbereš, ti na prvi stopnji podeli domenske uroke in druge posebnosti. Na drugi stopnji ti omogoči, da usmerjanje božje sile uporabiš na več različnih načinov. Poleg tega dobiš dodatne ugodnosti na šesti, osmi in 17. stopnji.

DOMENSKI UROKI

Vsaka domena ima seznam urokov – njenih domenskih urokov –, ki jih prejmeš na stopnjah, označenih v opisu domene. Ko prejmeš domenski urok, ti je vedno na voljo in ne šteje k urokom, ki jih lahko vsak dan pripraviš.

Če imaš domenski urok, ki ga ni na seznamu kleriških urokov, ta urok zate kljub temu šteje kot kleriški urok.

USMERJANJE BOŽJE SILE

Na drugi stopnji dobiš zmožnost usmerjanja božje energije neposredno iz svojega božanstva, pri čemer lahko s pridobljeno energijo povzročiš raznovrstne učinke. Dva taka učinka sta odganjanje nemrtvih in učinek, ki ga določa tvoja domena. Nekatere domene ti omogočajo dodatne učinke na višjih stopnjah.

Ko uporabiš usmerjanje božje sile, izbereš želen učinek. Po tem moraš opraviti krajši ali daljši počitek, preden lahko ponovno uporabiš usmerjanje božje sile.

Nekateri učinki usmerjanja zahtevajo uporabo rešilnih metov. Ko pričaraš tak učinek, je TR rešilnega meta enak klerikovemu TR-ju za uroke.

Od šeste stopnje dalje lahko usmerjanje božje sile uporabiš dvakrat, ne da bi vmes počival/a, od 18. stopnje naprej pa trikrat. Ko opraviš krajši ali daljši počitek, se števec porabe ponastavi.

USMERJANJE BOŽJE SILE: ODGANJANJE NEMRTVIH

Kot dejanje lahko pokažeš svojo sveto podobico in izgovoriš molitev zoper nemrtve. Vsak nemrtvec, ki te lahko vidi ali sliši v krogu 9 metrov od tebe, mora opraviti rešilni met Modrosti. Če bitju met spodleti, je odgnano za 1 minuto ali dokler ne utrpi škode.

Ko je na vrsti, se odgnano bitje poskuša pomakniti čim dlje stran od tebe in se po lastni volji ne more premakniti v območje do 9 metrov od tebe. Poleg tega ne more nastavljati odzivov. Kot dejanje lahko izvede le Nagel tek ali se poskusi otresti učinka, ki mu preprečuje premikanje. Če se ne more nikamor premakniti, lahko bitje kot dejanje izvede Izmik.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Ko dosežeš četrto, osmo, 12., 16. in 19. stopnjo, povišaš eno oceno sposobnosti po lastni izbiri za 2 ali pa povišaš dve oceni sposobnosti po lastni izbiri za 1. Še vedno velja, da ne moreš povišati posamezne ocene sposobnosti nad 20.

UNIČENJE NEMRTVIH

Od pete stopnje naprej velja, da se nemrtvo bitje v trenutku razblini, če mu spodleti rešilni met proti tvojemu odganjanju nemrtvih in je njegova ocena izziva (OI) manjša ali enaka pragu, označenemu v spodnji tabeli.

Uničenje nemrtvih

Klerikova stopnja	Uniči nemrtve z OI ...
5	½ ali manj
8	1 ali manj
11	2 ali manj
14	3 ali manj
17	4 ali manj

POSREDOVANJE VIŠJE SILE

Od desete stopnje naprej lahko svoje božanstvo zaprosiš, da v tvojem imenu poseže v kočljivo situacijo.

Za klic na pomoč porabiš eno dejanje. Najprej opišeš, kakšno pomoč potrebuješ, in nato vržeš k100. Če vržeš izid, ki je manjši ali enak tvoji stopnji, božanstvo poseže v dogajanje. Kaj točno božanstvo stori, določi GT – najpogosteje je to učinek katerega izmed kleriških ali domenskih urokov.

Če se tvoje božanstvo vmeša v situacijo, te zmožnosti ne moreš več uporabljati naslednjih 7 dni. Če se ne vmeša, ga lahko znova poskusiš priklicati po daljšem počitku.

Na 20. stopnji tvoj klic na pomoč brezpogojno uspe, tako da ti sploh ni treba metati kocke.

BOŽJE DOMENE

V božanskem panteonu ima vsako božanstvo vpliv na določen aspekt življenja smrtnikov in civilizacije. Temu aspektu rečemo božja domena. Vse domene, nad katerimi ima božanstvo nadzor, se združujejo v božanstveni resor. Resor grškega boga Apolona, na primer, vsebuje domene znanja, življenja in svetlobe. Kot klerik se odločiš za en aspekt iz resorja svojega božanstva in dobiš moči, ki so povezane s to domeno.

Na tvojo izbiro bo morda vplivala določena sekta, ki časti tvoje božanstvo. Apolon je denimo v določenih deželah častčen kot Fobij („svetleči“) Apolon, kar poudarja njegov vpliv na domeno svetlobe, drugje pa ga častijo kot Apolona Acezija („zdravilca“), kar poudarja njegovo povezanost z domeno življenja. Po drugi strani lahko preprosto izbereš tisto domeno, ki ti je najbolj všeč.

Opis vsake domene poda nekaj primerov božanstev, ki upravljajo z dotično domeno. Bogovi prihajajo iz svetov Pozabljenega kraljestva, Sivokrila, Zmajske sulice in Eberrona ter iz keltskih, grških, nordijskih in egipčanskih antičnih panteonov.

DOMENA ŽIVLJENJA

Domena življenja je usmerjena v živahno pozitivno energijo – eno temeljnih sil vesolja –, ki napaja vse življenje. Bogovi življenja širijo vitalnost in zdravje s pomočjo medicine in nege, pomoči nesrečnim ter z izganjanjem smrtnih sil in nemrtvih. Skoraj vsako nezlobno božanstvo lahko obvladuje to domeno, zlasti božanstva rodovitnosti (na primer Šanteja, Aravaj in Demetra), sončni bogovi (na primer Latander, Pelor in Ra-Horakti), bogovi zdravja in vzdržljivosti (na primer Ilmater, Mishakal, Apolon in Dian Cecht) ter bogovi doma in družbe (na primer Hestija, Hator in Boldraj).

Uroki domene življenja

Klerikova stopnja	Uroki
1	*blagoslov, celjenje ran*
3	*duhovno orožje, manjša obnovitev*
5	*oživljanje, žarek upanja*
7	*varuh vere, zaščita pred smrtjo*
9	*množično celjenje ran, obujanje mrtvih*

DODATNO IZVEDENSTVO

Če izbereš to domeno, si na prvi stopnji izveden/a s težkim oklepom.

APOSTOL ŽIVLJENJA

Že od prve stopnje naprej so tvoji uroki učinkovitejši. Kadarkoli uporabiš urok prve ali višje ravni, s katerim obnoviš življenjske točke bitja, bitje dobi še dodatne življenjske točke, katerih število je enako 2 plus raven uroka.

USMERJANJE BOŽJE SILE: REŠITELJ ŽIVLJENJ

Od druge stopnje naprej lahko uporabiš usmerjanje božje sile, da pozdraviš hudo poškodovana bitja.

Uporabiš svoje dejanje – pokažeš svojo sveto podobico in sprostiš zdravilno energijo, ki lahko povrne število življenjskih točk, enako petkratniku klerikove stopnje. Izberi katerakoli bitja v okolici 9 metrov od sebe in razdeli te življenjske točke mednje. Nobenemu bitju ne moreš povrniti življenjskih točk na več kot polovico skupnih življenjskih točk. Te moči ne moreš uporabiti na nemrtvih ali konstruktih.

BLAGOSLOVLJENI ZDRAVILEC

Na šesti stopnji zdravilni uroki, ki jih uporabiš na drugih, pozdravijo tudi tebe. Ko izvedeš urok prve ali višje ravni, ki povrne življenjske točke drugemu bitju, sam dobiš število življenjskih točk, enako 2 plus raven uroka.

ŠIBA BOŽJA

Na osmi stopnji lahko božansko energijo usmeriš v svoje udarce z orožji. Enkrat na krog, ko zadeneš bitje z orožjem, lahko povzročiš, da žrtev utrpi dodatnih 1k8 škode zaradi škodljivega sevanja. Ko dosežeš 14. stopnjo, se ta dodatna škoda poveča na 2k8.

EDINSTVENO ZDRAVLJENJE

Kadar običajno izvedeš zdravilni urok, mečeš eno ali več kock, s katerimi določiš število povrnjenih življenjskih točk. Od 17. stopnje naprej ne mečeš več kock, temveč uporabiš kar najvišji možni izid posamezne kocke. Podajmo primer: namesto, da povrneš bitju 2k6 življenjskih točk, jih povrneš 12.

LOGAR

Razmršen in divjaški človek šviga v sencah dreves, loveč orke, ki so nameravali napasti bližnjo kmetijo. Cikcaka in suče se sem ter tja in s kratkim mečem v vsaki roki seka sovražnike na kosce.

Potem ko se vrže proč od vala ledene sape, vilinka uspe pristati na nogah in s svojim lokom nameri puščico v belega zmaja. Otrese se strahu, ki puhti od zmaja kakor hlad njegovega zadaha, in vanj pošlje puščico za puščico v upanju, da bo katera zadela vrzeli med njegovimi debelimi luskami.

Polvilinec z dvignjeno roko žvižgaje pokliče k sebi kragulja, ki kroži visoko nad njim. Zašepeta mu, naj zamoti sovjega medveda, ki ga zasleduje ta, medtem ko napenja svoj lok.

Daleč od mestnega in vaškega vrveža, onkraj živih mej najbolj odmaknjenih kmetij, med gosto posejanimi drevesi neprehodnih gozdov in na širnih neposeljenih planjavah domujejo čuječi logarji.

SMRTONOSNI LOVCI

Kot bojevniki divjine logarji lovijo pošasti, ki pretijo obronkom civilizacije – človečnjaške roparje, podivjane zverine in grozošasti, krute velikane in smrtonosne zmaje. Svoj plen zalezujejo kakor plenilci, plazeč se kradoma po divjini in prežeč za grmovjem in gruščem. Logarji se za spopad učijo tehnik, ki so posebej uporabne v boju proti izbranim nasprotnikom.

Podobno kot druidi znajo logarji zaradi povezanosti z divjino čarati uroke in usmerjati moč narave. Njihovi uroki, kakor borbene sposobnosti, dajejo poudarek na hitrost, prikritost in lov. Logar se izpopolnjuje s ciljem zaščititi odmaknjena obmejna območja, kjer kraljuje divji svet.

SAMOSTOJNI PUSTOLOVCI

Čeprav je lahko logar po poklicu lovec, vodnik ali sledilec, je njegova prva skrb varovanje robov civilizacije pred pošastmi in človečnjaško drhaljo, ki prihajajo iz divjih dežel. Ponekod se logarji zbirajo v skrivna društva ali združujejo moči z druidskimi krogi. Mnogi logarji pa so povsem

samostojni, saj vedo, da utegnejo biti, ko napade zmaj ali skupina orkov, prva – in mogoče tudi edina – obrambna linija.

Zaradi svoje neodvisnosti so logarji kot ustvarjeni za pustolovstvo. Vajeni so življenja brez udobja, kot sta mehka postelja in vroča kopel. Na tarnanje in mrščenje mestnih pustolovcev nad težkim življenjem v divjini se logarji odzivajo z mešanico muzanja, zavijanja z očmi in sočutja. A hitro spoznajo, da je za družbo sposobnih pustolovcev, ki se zmorejo boriti proti sovražnikom civilizacije, vredno prenesti nekaj nergavega pritoževanja. Mestne srajce se v divjini resda ne znajo nahraniti ali si poiskati sveže vode, vendar to nadomestijo z drugimi sposobnostmi.

USTVARJANJE LOGARJA

Pri ustvarjanju lika razmisli o vrsti treninga, ki ti je dalo določene zmožnosti. Te je učil en sam mentor, s katerim si potoval/a po divjini, dokler nisi postal/a zgleden/a logar/ka? Si svojega mojstra zapustil/a ali je izgubil življenje – nemara pod kremplji pošasti, ki je postala tvoj izbrani sovrag? Mogoče pa si se naučil/a svojih veščin v skupini logarjev, ki se je povezala z druidskim krogom in se urila v mističnih in divjinskih veščinah. Lahko pa si tudi samouk/inja, samotar/ka, ki se je naučil/a borbenih veščin in stezosledstva ter spletel/a magično vez z naravo zaradi nuje po preživetju v divjini.

Zakaj sovražiš prav določeno vrsto nasprotnika? Je pošast ubila tvojega bližnjega ali razdejala tvojo domačo vasico? Ali pa si bil/a priča strašnemu uničenju, ki ga te pošasti povzročajo, in si se odločil/a, da mu boš naredil/a konec? Je pustolovstvo le nadaljevanje tvojega nekdanjega dela kot zaščitnika/ce mejnih območij, ali je velika sprememba življenjskega sloga? Zakaj si se pridružil/a pustolovski druščini? Ali ti je težko

Logar

Stopnja	Izvedenski prištevek	Značilnosti	Poznanih čarov	– Št. uročnih polj na raven –				
				1	2	3	4	5
1	+2	Izbrani sovrag, Raziskovalec po duši	--	--	--	--	--	--
2	+2	Borbeni slog, Čaranje	2	2	--	--	--	--
3	+2	Logarjev vzor, Prvinska dovzetnost	3	3	--	--	--	--
4	+2	Višja ocena sposobnosti	3	3	--	--	--	--
5	+3	Dodaten napad	4	4	2	--	--	--
6	+3	Izboljšave Izbranega sovraga in Raziskovalca po duši	4	4	2	--	--	--
7	+3	Značilnost logarjevega vzora	5	4	3	--	--	--
8	+3	Višja ocena sposobnosti, Lahek korak	5	4	3	--	--	--
9	+4	--	6	4	3	2	--	--
10	+4	Izboljšava Raziskovalca po duši, Skrivališče vsem na očeh	6	4	3	2	--	--
11	+4	Značilnost logarjevega vzora	7	4	3	3	--	--
12	+4	Višja ocena sposobnosti	7	4	3	3	--	--
13	+5	--	8	4	3	3	1	--
14	+5	Izboljšava Izbranega sovraga, Brez sledu	8	4	3	3	1	--
15	+5	Značilnost logarjevega vzora	9	4	3	3	2	--
16	+5	Višja ocena sposobnosti	9	4	3	3	2	--
17	+6	--	10	4	3	3	3	1
18	+6	Divji čuti	10	4	3	3	3	1
19	+6	Višja ocena sposobnosti	11	4	3	3	3	2
20	+6	Gorje sovražniku	11	4	3	3	3	2

učiti svoje nove zaveznike, kako shajati v divjini, ali te njihova družba pomirja?

IZDELAVA NA HITRO

Logarja lahko na hitro izdelaš tako, da najprej kot najvišjo oceno sposobnosti izbereš Gibčnost, potem Modrost. (Nekateri logarji, ki se usmerijo v boj z dvema orožjema, postavijo Moč višje od Gibčnosti.) Nato izberi poreklo tujca.

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Kot logar oziroma logarka prejmeš spodnje značilnosti.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske kocke: 1k10 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 10 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k10 (ali 6) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVO

Oklep: lahki oklep, povprečni oklep, ščiti
Orožja: preprosta orožja, borbena orožja
Orodja: nobeno
Rešilni meti: Moč, Gibčnost
Veščine: izbereš dve izmed naslednjih: Atletika, Čut za živali, Naravoslovje, Preiskovanje, Preživetje, Prikritost, Uvid, Zaznavanje

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* luskasti oklep ali *(b)* usnjeni oklep,
- *(a)* dva kratka meča ali *(b)* dve preprosti bližinski orožji,
- *(a)* temničarski sveženj ali *(b)* raziskovalski sveženj,
- dolgi lok in tul z 20 strelicami.

IZBRANI SOVRAG

Že na prvi stopnji ogromno veš o določeni vrsti sovražnika in o tem, kako mu slediti, ga loviti in se celo pogovarjati z njim.

Izberi eno izmed vrst sovragov: nebesniki, prvinci, grozošasti, konstrukti, mračni stvori, nemrtvi, nakazni, rastline, velikani, vilide, zmaji, zveri ali žlobudre. Lahko pa namesto katere izmed teh izbereš dve človečnjaški rasi (na primer gnole ali orke).

Imaš olajšavo na preizkuse Modrosti (Preživetje) pri zasledovanju svojih izbranih sovražnikov in na preizkuse Inteligence, ko se poskušaš spomniti informacij o njih.

Ko pridobiš to značilnost, se naučiš tudi enega poljubnega jezika, ki ga govorijo tvoji izbrani sovragi (če kakšnega sploh govorijo).

Na šesti in 14. stopnji izbereš še enega sovražnika in ustrezen jezik. Praviloma na tvojo izbiro nadaljnjih sovražnikov vplivajo vrste pošasti, ki jih srečuješ na pustolovščinah.

RAZISKOVALEC PO DUŠI

Podrobno si seznanjen/a z eno vrsto naravnega okolja, zato v njem brez težav potuješ in se preživljaš. Izberi eno vrsto terena: arktična dežela, obala, puščava, gozd, travnata dežela, gorovje, močvirje ali Mračnjava. Ko opraviš preizkus Inteligence ali Modrosti, ki se nanaša na tvojo izbrano vrsto terena, se tvoj izvedenski prištevek podvoji, če uporabiš veščino, v kateri si izveden/a.

Dokler potuješ po izbranem terenu eno uro ali dlje, prejmeš naslednje ugodnosti:

- Zahteven teren ne upočasni potovanja tvoje pustolovske skupine.
- Tvoja skupina se ne more izgubiti, če na delu niso magične sile.
- Tudi če med potjo počneš še kakšno dejavnost (na primer se oskrbuješ s hrano, iščeš pot, kaj zasleduješ), ostajaš pozoren/a na morebitne nevarnosti.
- Če potuješ sam/a, se lahko giblješ prikrito tudi pri navadnem tempu hoje.
- Ko se oskrbuješ, najdeš dvakrat toliko hrane, kot bi je našel/a drugače.
- Ko zasleduješ druga bitja, iz sledi razbereš, koliko jih je, kako velika so in pred koliko časa so šla mimo.

Na šesti in deseti stopnji si izbereš še dodatni vrsti terena.

BORBENI SLOG

Na drugi stopnji se začneš boriti na določen način. Izberi eno izmed spodnjih možnosti. Posamezne opcije ne moreš izbrati več kot enkrat, tudi če lahko ponovno izbiraš še kdaj kasneje.

LOKOSTRELSTVO

Napadalnim metom z daljnosežnimi orožji prišteješ +2.

OBRAMBA

Ko nosiš oklep, k svojemu ZR prišteješ +1.

DVOBOJ

Ko v eni roki vihtiš eno samo orožje in nič drugega, prišteješ +2 k metom za škodo, ki jo povzroči to orožje.

BOJ Z DVEMA OROŽJEMA

Ko se podaš v boj z dvema orožjema naenkrat, lahko prišteješ svoj popravek sposobnosti k škodi, ki jo povzroči drugi napad.

ČARANJE

Na drugi stopnji si se naučil/a uporabiti magično esenco narave za čaranje urokov, kot to počnejo druidi. V desetem poglavju najdeš splošna pravila čaranja, v enajstem poglavju pa seznam logarskih urokov.

UROČNA POLJA

V logarjevi preglednici je navedena količina uročnih polj za različne ravni urokov. Če hočeš pričarati urok neke ravni, moraš zanj porabiti uročno polje enake ali višje ravni. Ko opraviš daljši počitek, se ti povrnejo vsa porabljena polja.

Na primer, če poznaš urok *živalsko prijateljstvo* in imaš na voljo uročno polje prve ravni in uročno polje druge ravni, lahko porabiš katerokoli izmed teh polj, da pričaraš *živalsko prijateljstvo*.

POZNANI UROKI

Poznaš dva poljubna uroka prve ravni s seznama logarskih urokov.

Stolpec Št. poznanih urokov v logarski preglednici navaja, kdaj se naučiš še več urokov. Vsak izmed njih mora biti tiste ravni, za katero imaš na voljo polja. Na primer, ko dosežeš peto stopnjo, lahko spoznaš en nov urok prve ali druge ravni.

Ko dosežeš novo stopnjo svojega razreda, lahko tudi izbereš enega izmed svojih poznanih logarskih urokov in ga zamenjaš z drugim urokom s seznama logarskih urokov, ki mora prav tako biti tiste ravni, za katero imaš na voljo uročna polja.

UROČNA SPOSOBNOST

Uročna sposobnost za tvoje logarske uroke je Modrost, saj svojo magijo črpaš iz povezave z naravo. Kadar se urok navezuje na tvojo uročno sposobnost, uporabiš Modrost. Ko določaš TR za svoje logarske uroke in ko mečeš za uročni napad, uporabiš popravek Modrosti.

TR za urok = 8 + izvedenski prištevek + popravek Modrosti

Popravek k uročnemu napadu = izvedenski prištevek + popravek Modrosti

LOGARJEV VZOR

Na tretji stopnji si izbereš enega izmed dveh zgledov: lovca ali krotilca zveri. Lovec je opisan na koncu razdelka o logarju. Tvoja izbira ti podeljuje značilnosti na tretji, sedmi, 11. in 15. stopnji.

PRVINSKA DOVZETNOST

Od tretje stopnje naprej lahko uporabiš svoje dejanje za to, da porabiš eno logarsko uročno polje in svojo pozornost usmeriš na okolico. Za toliko minut, kolikršna je raven porabljenega uročnega polja, lahko zaznaš, ali se v krogu 1,5 kilometra (ali 9 kilometrov, če si na izbranem terenu) nahajajo katere izmed naslednjih vrst bitij: nebesniki, prvinci, mračni stvori, nemrtvi, nakazni, vilide in zmaji. Ta značilnost ne razkrije, kje se bitja nahajajo ali koliko jih je.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Ko dosežeš četrto, osmo, 12., 16. in 19. stopnjo, lahko povišaš eno poljubno oceno sposobnosti za 2 ali dve poljubni oceni sposobnosti za 1. Kot običajno, s to značilnostjo ne moreš povišati posamezne ocene sposobnosti nad 20.

DODATEN NAPAD

Od pete stopnje naprej lahko napadeš dvakrat, kadar na svoji potezi izvedeš napad kot dejanje.

LAHEK KORAK

Od osme stopnje naprej te premikanje po nemagičnem zahtevnem terenu ne stane dodatnega premikanja. Poleg tega te gostejše nemagično rastje ne upočasni in ti ne škoduje, če ima trnje, bodice ali podobne škodljive dele.

Imaš tudi olajšavo na rešilne mete proti magično ustvarjenim rastlinam ali rastlinam, ki so spremenjene tako, da otežujejo gibanje, kot so tiste, ki jih ustvari urok *zapletanje*.

SKRIVALIŠČE VSEM NA OČEH

Na deseti stopnji lahko porabiš 1 minuto za ustvarjanje kamuflaže zase. Zanjo potrebuješ sveže blato, prst, rastline, saje in druge naravne materiale, iz katerih izdeluješ svojo kamuflažo.

Ko si enkrat tako zakamufliran/a, se lahko poskusiš skriti tako, da se uležeš ali prisloniš k trdni površini, ki mora biti vsaj tako široka in visoka kot ti. K preizkusom Gibčnosti (Prikritost) lahko prišteješ +10, dokler ostaneš na istem mestu in ničesar ne počneš. Ko se enkrat premakneš ali izvedeš dejanje oziroma odziv, izgubiš to ugodnost in se moraš zanjo ponovno zakamuflirati.

BREZ SLEDU

Od 14. stopnje dalje lahko na svoji potezi izvedeš Skrivanje kot dodatno dejanje. Zraven tega te ni mogoče izslediti na nemagične načine, razen če po lastni volji pustiš sled za seboj.

DIVJI ČUTI

Na 18. stopnji dobiš pračute, s katerimi se lažje boriš proti bitjem, ki jih ne moreš videti. Ko napadeš tako bitje, nimaš otežitve na svoje napadalne mete proti njemu.

Prav tako se zavedaš položaja kateregakoli nevidnega bitja v krogu 9 metrov od tebe, če bitje ni skrito pred teboj in nisi zaslepljen/a ali oglušel/a.

GORJE SOVRAŽNIKU

Na 20. stopnji postaneš izjemen/a lovec/ka na svoje sovražnike. Med vsako svojo potezo lahko enkrat prišteješ svoj popravek Modrosti napadalnemu metu ali metu za škodo pri napadu na svojega izbranega sovraga. To značilnost lahko uporabiš pred ali po metu, a preden mu prišteješ ali odšteješ druge morebitne prištevke ali odbitke.

LOGARJEVI VZORI

Ločimo dva vzora: lovca in krotilca zveri.

LOVEC

Če se zgledueš po tem vzoru, sprejmeš vlogo branika med civilizacijo in grozotami iz divjine. Naučiš se posebnih tehnik za boj proti vsem mogočim sovražnikom, od podivjanih ogrov in orkovskih hord do v nebo segajočih velikanov in strašnih zmajev.

LOVČEV PLEN

Na tretji stopnji prejmeš eno izmed spodnjih značilnosti, ki jo izbereš sam/a.

Ugonobitelj silakov. Tvoja vztrajnost lahko utrudi tudi najmočnejše sovrage. Ko zadeneš bitje z oboroženim napadom, bitje utrpi dodatnih 1k8 točk škode, če ima manj življenjskih točk od skupnih življenjskih točk. To dodatno škodo lahko povzročiš le enkrat na potezo.

Morilec velikanov. Kadar te veliko ali večje bitje na dosegu 1,5 metra zadene ali zgreši z napadom, lahko uporabiš odziv in bitje takoj napadeš nazaj. Upoštevaj, da moraš bitje videti.

Tropomorec. Enkrat na potezo, ko izvedeš oborožen napad, lahko z istim orožjem narediš še en napad na drugo bitje, ki je od prvotne tarče oddaljeno 1,5 metra ali manj in v dometu tvojega orožja.

OBRAMBNA TAKTIKA

Na sedmi stopnji prejmeš eno izmed spodnjih značilnosti, ki jo izbereš sam/a.

Beg pred hordo. Priložnostni napadi nate imajo otežitev.

Zaporedna obramba. Ko te bitje zadene z napadom, prejmeš prištevek +4 k svojemu ZR proti

vsem naslednjim napadom tega bitja v okviru njegove trenutne poteze.

Železna volja. Imaš olajšavo na rešilne mete proti prestrašenosti.

Več napadov

Na 11. stopnji prejmeš eno izmed spodnjih značilnosti, ki jo izbereš sam/a.

Rafal. Kot dejanje lahko napraviš oddaljeni napad na kakršnokoli količino nasprotnikov na razdalji največ 3 metre od vidne točke v dometu tvojega orožja. Imeti moraš dovolj streliva za vse tarče in za vsako posebej izvedeš ustrezen napadalni met.

Vrtinčast napad. Kot dejanje lahko narediš bližnji napad na kakršnokoli količino bitij na razdalji največ 1,5 metra. Za vsako tarčo izvedeš ustrezen napadalni met.

Učinkovitejša lovska obramba

Na 15. stopnji prejmeš eno izmed spodnjih značilnosti, ki jo izbereš sam/a.

Izogib. Kadar te prizadene poseben učinek, na primer ognjena sapa rdečega zmaja ali urok čarobni blisk, ki te prisili v rešilni met Gibčnosti za polovično škodo, namesto tega ob uspehu ne utrpiš škode, drugače pa le polovico.

Preusmerjanje napada. Ko te sovražno bitje zgreši z bližnjim napadom, lahko v odziv prisiliš bitje, da ponovi isti napad nad drugim bitjem po tvoji izbiri (ne sme biti napadalec sam).

Neverjeten izmik. Ko te vidni napadalec zadene z napadom, lahko v odziv prepoloviš škodo, ki jo utrpiš od napada.

Menih

Polvilinka se požene čez barikado in se vrže v hordo grobgoblinov na drugi strani, medtem ko njene roke, zamegljene od hitrih kretenj, odbijajo naval puščic. Suče se med sovražniki, odbija njihove udarce in jih spotika, dokler ni nazadnje edina na nogah.

Človek s tetovažami po vsem telesu globoko izdihne in se postavi v borbeni položaj. Ko prvi orki pritečejo do njega, pihne rjovečo ognjeno sapo, ki jih pogoltne in spraži.

V nočni tišini polovnjakinja, oblečena v črno, ponikne v senco oboka in se prikaže iz sence na balkonu lučaj stran. Iz nožnice povleče svoje bodalo in skozi okno motri spečega hudobnega princa.

Menihi znajo usmerjati in izkoriščati energijo, ki jim teče po telesih. Z njo lahko blestijo v spopadu ali se zaščitijo na manj opazne načine.

Čudežni ki

Menihi se posvečajo proučevanju magične energije, ki ji večina meniških stanov reče ki. Ta energija je sestavina vsesplošne magije, ki se pretaka po živih telesih. Menihi izrabljajo to moč v sebi za čaranje in nadnaravno telesno krepkost. Nekateri njihovi posebni napadi lahko ovirajo pretok kija v nasprotnikih. S kijem lahko menihi dosežejo neverjetno hitrost in jakost pri neoboroženih napadih. Z izkušnjami ter urjenjem v boju in uporabi kija pridobijo menihi večji nadzor nad svojimi in tujimi telesi.

Urjenje in puščavništvo

Po svetovih TiZ-a so posejani majhni obzidani samostani, drobna zatočišča pred običajnim tekom življenja, kjer čas na videz zastane. Tam živeči menihi skozi molitve, premišljevanje in neumorno urjenje poskušajo doseči popolnost uma in telesa. Mnogi so v samostan prišli kot osiroteli ali revni otroci ali v povračilo za neko dobro delo, ki so ga bili menihi storili za njihove družine.

Nekateri menihi živijo ločeno od okoliškega življa, da jim ta ne bi oteževal njihovega duhovnega razvoja. Drugi se povsem osamijo in se prikažejo

med ljudmi le kot vohuni ali najeti morilci na ukaz svojega vodje, bogatega pokrovitelja ali drugega smrtnega ali božanskega bitja.

Večina menihov pogosto obiskuje okoliška mesteca in vasice ter menja svoje usluge za hrano in druge dobrine. Ker so dobri bojevniki, menihi često ščitijo svoje sosede pred pošastmi in tirani.

Če hoče postati pustolovec, se mora menih odreči svojemu urejenemu skupinskemu življenju in odpotovati. To ni lahka sprememba in menihi se stežka privadijo. Kdor postane pustolovec, svoje delo jemlje resno in vsako pustolovščino obravnava kot osebni preizkus svoje telesne in duhovne rasti. V splošnem se menihi ne menijo za materialne dobrine in se potegujejo za večji cilj kot zgolj pobijanje pošasti in odkrivanje zakladov.

Ustvarjanje meniha

Pri izdelavi lika pomisli na svojo povezavo s samostanom, kjer si preživel/a zgodnja leta in se naučil/a svojih veščin. Si bil/a sirota ali otrok, ki so ga pustili pred vrati samostana? So te tvoji starši obljubili menihom v zahvalo za njihovo delo? Si pribežal/a v samoto zaradi zločina, ki si ga zagrešil/a? Ali si sam/a izbral/a meniško življenje?

Razmisli, zakaj si odšel/a. Te je vodja tvojega samostana določil za pomembno nalogo, ki te je popeljala v širni svet? Morda si bil/a izgnan/a, ker si prekršil/a samostanska pravila. Si se bal/a odhoda ali si šel/a rade volje? Upaš, da boš kaj posebnega dosegel/a zunaj samostana? Se ti toži po domu?

Ker so živeli v urejenih samostanskih skupnostih in ker je za usmerjanje kija potrebna disciplina, so menihi skoraj vedno redoljubni.

Izdelava na hitro

Meniha lahko na hitro izdelaš tako, da najprej za najvišjo oceno sposobnosti postaviš Gibčnost, potem Modrost. Nato izberi poreklo puščavnika.

Menih

Stopnja	Izvedenski prištevek	Borilne veščine	Ki-točke	Premikanje brez oklepa	Značilnosti
1	+2	1k4	--	--	Obramba brez oklepa, Borilne veščine
2	+2	1k4	2	+3,0 m	Ki, Premikanje brez oklepa
3	+2	1k4	3	+3,0 m	Meniški stan, Odbijanje izstrelkov
4	+2	1k4	4	+3,0 m	Višja ocena sposobnosti, Ublažen padec
5	+3	1k6	5	+3,0 m	Dodaten napad, Pretresljiv udarec
6	+3	1k6	6	+4,5 m	Napad s kijem, Značilnost meniškega stanu
7	+3	1k6	7	+4,5 m	Izogib, Umiritev misli
8	+3	1k6	8	+4,5 m	Višja ocena sposobnosti
9	+4	1k6	9	+4,5 m	Boljše premikanje brez oklepa
10	+4	1k6	10	+6,0 m	Prečiščeno telo
11	+4	1k8	11	+6,0 m	Značilnost meniškega stanu
12	+4	1k8	12	+6,0 m	Višja ocena sposobnosti
13	+5	1k8	13	+6,0 m	Jezik Sonca in Lune
14	+5	1k8	14	+7,5 m	Diamantna duša
15	+5	1k8	15	+7,5 m	Trajno telo
16	+5	1k8	16	+7,5 m	Višja ocena sposobnosti
17	+6	1k10	17	+7,5 m	Značilnost meniškega stanu
18	+6	1k10	18	+9,0 m	Prazno telo
19	+6	1k10	19	+9,0 m	Višja ocena sposobnosti
20	+6	1k10	20	+9,0 m	Popolni jaz

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Kot menih oziroma menihinja prejmeš spodnje značilnosti.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske kocke: 1k8 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 8 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k8 (ali 5) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVO

Oklep: noben
Orožja: preprosta orožja, kratki meči
Orodja: izberi eno vrsto obrtniškega orodja ali en glasbeni inštrument
Rešilni meti: Moč, Gibčnost
Veščine: izbereš dve izmed naslednjih: Akrobatika, Atletika, Prikritost, Uvid, Veroslovje, Zgodovina

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* kratki meč ali *(b)* katerokoli preprosto orožje,
- *(a)* temničarski sveženj ali *(b)* raziskovalski sveženj in
- 10 puščic.

OBRAMBA BREZ OKLEPA

Če od prve stopnje naprej ne nosiš oklepa ali ščita, je tvoj ZR enak 10 + tvoj popravek Gibčnosti + tvoj popravek Modrosti.

BORILNE VEŠČINE

Na prvi stopnji se že tako izuriš v borilnih veščinah, da obvladaš neoborožen boj in vihtenje meniških orožij. To so kratki meči in preprosta bližinska orožja, ki niso dvoročna ali težka.

Ko si neoborožen/a ali vihtiš samo meniška orožja in ne nosiš oklepa ali ščita, prejmeš spodnje ugodnosti:

- Namesto Moči lahko uporabiš Gibčnost za svoje napadalne in poškodbene mete z golimi pestmi ali meniškimi orožji.
- Namesto normalne kocke za škodo svojega neoboroženega napada ali napada z meniškim orožjem lahko uporabiš k4. Na določenih meniških stopnjah se ta kocka spremeni (glej stolpec Borilne veščine v menihovi preglednici).
- Kadar na svoji potezi kot dejanje napadeš neoborožen/a ali z meniškim orožjem, lahko kot dodatno dejanje izvedeš en neoborožen napad. Na primer, če napadeš z bojno palico, lahko kot dodatno dejanje izvedeš še en neoborožen napad. Tu predpostavljamo, da na tej potezi še nisi izvedel/a dodatnega dejanja.

V določenih samostanih uporabljajo posebej oblikovana meniška orožja. Za primer podajmo kij, stesan iz dveh kosov lesa, ki ju povezuje kratka veriga (pravimo mu nunčaki), in srp s krajšim, ravnim rezilom (imenovan kama). Ne glede na naziv orožja lahko uporabiš igralne lastnosti iz petega poglavja.

KI

Od druge stopnje naprej si se naučil/a ravnati z mistično energijo, imenovano ki. Tvojo uporabo te energije omejujejo ki-točke, ki jih določa tvoja stopnja (glej stolpec Ki-točke v meniški preglednici).

Te točke lahko porabiš za različne značilnosti v povezavi s kijem. Začneš s tremi: Vihar udarcev, Vztrajna obramba in Divji umik. Na višjih stopnjah poznaš še več drugih.

Ko porabiš ki-točko, ti ni več na voljo, dokler ne opraviš krajšega ali daljšega počitka, pri čemer moraš vsaj 30 minut meditirati. Na koncu počitka se ti povrne ves porabljen ki.

V nekaterih primerih mora tvoj nasprotnik opraviti rešilni met, če se hoče upreti vplivu tvojega kija. TR za rešilni met je sledeč:

TR za ki: 8 + tvoj izvedenski prištevek + tvoj popravek Modrosti

VIHAR UDARCEV

Takoj po tem, ko na svoji potezi izvedeš napad, lahko porabiš 1 ki-točko, da kot dodatno dejanje izvedeš dva neoborožena napada.

Vztrajna obramba

Na svoji potezi lahko porabiš 1 ki-točko, da kot dodatno dejanje izvedeš Izmik.

Divji umik

Na svoji potezi lahko porabiš 1 ki-točko, da kot dodatno dejanje izvedeš Varen umik ali Nagel tek. Do konca poteze se dolžina, ki jo lahko preskočiš, podvoji.

Premikanje brez oklepa

Od druge stopnje naprej se tvoja hitrost poveča za 3 metre, če ne nosiš oklepa ali vihtiš ščita. Na določenih stopnjah se hitrost poveča za še več, kot piše v menihovi preglednici.

Na deveti stopnji se lahko na svoji potezi nemoteno premikaš po navpičnih površinah in čez gladino tekočine.

Meniški stan

Na tretji stopnji se zavežeš enemu izmed stanov: Poti odprte roke, Poti sence ali Poti štirih prvin. Prvi stan je opisan na koncu opisa tega razreda. Tvoj stan ti nudi nove značilnosti na tretji, šesti, 11. in 17. stopnji.

Odbijanje izstrelkov

Od tretje stopnje dalje lahko uporabiš odziv in odbiješ ali ujameš izstrelek, ko te zadene oboroženi oddaljeni napad. Takrat se škoda, ki ti jo povzroči napad, zmanjša za 1k10 + tvoj popravek Gibčnosti + tvoja meniška stopnja.

Če škodo zbiješ na 0 točk, lahko izstrelek ujameš v roko, če je dovolj majhen za tvojo dlan in če imaš vsaj eno roko prosto. S tako ujetim izstrelkom lahko porabiš 1 ki-točko in kot del istega odziva izvedeš oddaljeni napad z orožjem ali kosom streliva, ki si ga pravkar ujel/a. Ta napad narediš z izvedenskim prištevkom, ne glede svoja izvedenstva z orožji, in izstrelek v tem napadu obravnavaš kot meniško orožje, ki ima običajni domet 6 metrov in skrajni domet 18 metrov.

Višja ocena sposobnosti

Ko dosežeš četrto, osmo, 12., 16. in 19. stopnjo, lahko povišaš eno svojo oceno sposobnosti za 2 ali dve oceni sposobnosti za 1. Nobena ocena sposobnosti ne sme preseči 20.

Ublažen padec

Od četrte stopnje naprej lahko uporabiš odziv pri padanju in zmanjšaš količino škode, ki jo utrpiš ob pristanku, za število, ki je enako petkratniku tvoje meniške stopnje.

Dodaten napad

Od pete stopnje naprej lahko namesto enkrat napadeš dvakrat, ko na svoji potezi kot dejanje izvedeš napad.

Pretresljiv udarec

Od pete stopnje dalje vplivaš na pretok kija po nasprotnikovem telesu. Ko zadeneš drugo bitje z bližnjim napadom, lahko porabiš 1 ki-točko za pretresljiv udarec. Tarči mora uspeti rešilni met Konstitucije, drugače je pretresena do konca tvoje naslednje poteze.

Napad s kijem

S šesto stopnjo začnejo tvoji neoboroženi napadi šteti kot magični napadi, kadar je tarča odporna ali imuna na nemagične napade in poškodbe.

Izogib

Na sedmi stopnji ti tvoja gibčnost omogoča, da se izmakneš določenim območnim učinkom, na primer električnemu izbruhu modrega zmaja ali uroku *ognjena krogla*. Ko te doleti učinek, ki ti omogoča, da ob uspešnem rešilnem metu Gibčnosti utrpiš le polovico točk škode, namesto tega zate velja, da ob uspešnem rešilnem metu ne utrpiš škode, drugače pa le polovico vseh točk.

Umiritev misli

S sedmo stopnjo lahko uporabiš svoje dejanje za to, da se otreseš enega učinka, ki na tebi povzroča očaranost ali prestrašenost.

PREČIŠČENO TELO

Na deseti stopnji si zaradi kija v telesu imun/a na bolezni in strupe.

JEZIK SONCA IN LUNE

Od 13. stopnje naprej se naučiš čutiti ki tujih umov, zato lahko razumeš vse govorjene jezike. Poleg tega vsako bitje, ki pozna vsaj en jezik, razume tvoj govor.

DIAMANTNA DUŠA

Od 14. stopnje dalje že tako obvladaš ki, da si izveden/a v vseh rešilnih metih.

Kadarkoli izvedeš rešilni met in ti ne uspe, lahko porabiš 1 ki-točko, da ga izvedeš ponovno in obdržiš novi rezultat.

TRAJNO TELO

Na 15. stopnji začne ki varovati tvoje telo pred staranjem, tudi magičnim. Kljub temu še vedno lahko umreš od starosti. Poleg tega ne potrebuješ več hrane ali pijače.

PRAZNO TELO

Od 18. stopnje naprej lahko porabiš eno dejanje in 4 ki-točke za to, da postaneš neviden/a za 1 minuto. Med tem časom si odporen/a tudi na vse vrste poškodb, razen škodljive sile.

Poleg tega lahko porabiš 8 ki-točk za pričaranje uroka *astralna preslikava*, brez potrebe po snovnih sestavinah. Urok lahko velja le zate, ne za druga bitja.

POPOLNI JAZ

Ko na 20. stopnji določaš odzivnost v spopadu in ti ni preostalo nič ki-točk, se ti povrnejo 4 ki-točke.

MENIŠKI STANOVI

V samostanih po vsem svetu se ohranjajo različne tradicije, ki jih ločujemo v tri meniške stanove. V večini samostanov velja en sam stan, a nekaj malega jih priznava vse tri in poučuje posameznega meniha glede na njegovo nadarjenost in zanimanje. Vsi trije stanovi se zanašajo na iste osnovne tehnike in prave razlike med njimi se pokažejo šele kasneje, ko učenci pridobijo izkušnje. Ravno zato menih izbere svoj stan šele na tretji stopnji.

POT ODPRTE ROKE

Menihi Poti odprte roke so vrhovni mojstri borilnih veščin. Naučijo se tehnik za premetavanje in spodrivanje nasprotnikov, uporabe kija za celjenje telesnih ran in meditacije, ki jih lahko zaščiti pred hudim.

TEHNIKA ODPRTE ROKE

Na tretji stopnji, ko izbereš ta stan, lahko s svojim kijem začneš vplivati na nasprotnikov ki. Kadar zadeneš bitje z enim izmed napadov, ki ti jih omogoča značilnost Vihar udarcev, tarči povzročiš eno izmed naslednjih neprijetnosti:

- Uspeti ji mora rešilni met Gibčnosti ali pa pade po tleh.
- Opraviti mora rešilni met Moči. Če ji ne uspe, jo odrineš do 4,5 metra proč.
- Ne more izvajati odzivov do konca tvoje naslednje poteze.

CELOST TELESA

Na šesti stopnji se lahko zdraviš sam/a. Porabiš lahko dejanje za to, da si povrneš število življenjskih točk, enako trikratniku tvoje meniške stopnje. Preden ponovno uporabiš to značilnost, moraš opraviti daljši počitek.

SPOKOJ

Od 11. stopnje naprej lahko meditiraš tako, da te obda energijsko polje miru. Ob koncu daljšega počitka prejmeš učinek uroka zavetje, ki traja do začetka tvojega naslednjega daljšega počitka (urok se lahko konča tudi prej pod običajnimi pogoji). TR za urok je enak 8 + tvoj popravek Modrosti + tvoj izvedenski prištevek.

DRGETAVA DLAN

Na 17. stopnji lahko v tujem telesu povzročiš smrtonosne tresljaje. Ko zadeneš bitje z neoboroženim napadom, lahko porabiš 3 ki-točke in sprožiš te neopazne tresljaje, ki trajajo število dni, enako tvoji meniški stopnji. Tresljaji so ne-

škodljivi, razen če porabiš svoje dejanje za to, da jih prekineš. To lahko storiš, če sta s tarčo oba na isti planoti obstoja. Takrat mora tarča izvesti rešilni met Konstitucije. Če ji ne uspe, izgubi vse življenjske točke, drugače utrpi 10k10 točk kvarne škode.

Naenkrat lahko to značilnost uporabiš le na enem bitju. Poleg tega lahko tresljaje v telesu tarče zadušiš tudi brez povzročanja škode, ne da bi ti bilo treba za to porabiti dejanje.

Meniški redovi

V svetovih TiZ-a nastopa cel kup samostanov in meniških stanov. V deželah s pridihom azijske kulture, kakršna je denimo Šou Lung na daljnem vzhodu Pozabljenih kraljestev, so ti samostani povezani s filozofskimi tradicijami in vadbo borilnih veščin. Šola železne roke, Šola petih zvezd, Šola severnjaške pesti in Šola južne zvezde v Šou Lungu učijo različnih pristopov k utrjevanju telesa, uma in duha meniha. Nekateri izmed teh samostanov so se razširili tudi na zahod Faeruna, še zlasti v kraje z veliko šojskimi priseljenci, kot sta Thesk in Zahodovod.

Drugi meniški stanovi so povezani z božanstvi, ki poveličujejo telesno popolnost in duševno samodisciplino. V Pozabljenih kraljestvih je skrivni red Temnega meseca, v okviru katerega menihi častijo Šaro (boginjo izgube). Skrivajo se v oddaljenih hribovjih, mračnih, negostoljubnih krajih in podzemnih skrivališčih. Samostani, posvečeni Ilmaterju (bogu vzdržljivosti), so poimenovani po rožah in imena njihovih redov poveličujejo velike junake njihove vere: Učenci dvakrat mučenega svetega Sollarsa bivajo v Kloštru Rumene vrtnice v bližini Damare. Samostani Eberrona združujejo borilne veščine z učenjaškim življenjem. Večina jih je predanih božanstvom iz vrst Najvišjih gostiteljev.

PALADIN

Človeška ženska v ploščenem oklepu, ki se kljub prahu in umazaniji od dolgega potovanja lesketa v sončni svetlobi, odloži svoja meč in ščit na tla ter položi svoje dlani na smrtno ranjenega moža. Iz njih posveti božanski sij in rane umirajočega se v hipu zacelijo. Ozdravljenec osuplo odpre oči.

Škrat prileze izza skale in nekaj trenutkov opazuje orkovski tabor, ki se veseli po svoji nedavni zmagi. Zaradi črnega plašča je v mraku noči skoraj neviden. Potiho se prikrade mednje, zašepeta kletev in dva orka sta mrtva, še preden ga opazita.

Vilinec se radostno zasmeje. Njegovi srebrni lasje se svetlikajo v žarku svetlobe, ki pada nanj. S kopjem se zabada v velikana, dokler njegova svetloba ne pogoltne pošastne teme.

Čeprav so njihove poti različne, paladine družijo njihove zaprisege v boju proti zlim silam. Paladinova zaprisega je močna vez, naj bo izrečena pred božjim oltarjem ali svečenikom, na posvečeni jasi pred duhovi narave in vilidami ali v trenutku obupa in bolečine vpričo mrtvih. Ta zaprisega je vir moči, ki spremeni zagrizenega bojevnika v božanskega prvaka.

PRAVIČEN CILJ

Paladin se bojuje za pravico in resnico, ščiti dobro na svetu pred pohlepno temo in zatira sile zla, kjerkoli že prežijo. Različni paladini se posvečajo različnim pravičniškim ciljem, vendar vse zavezujejo zaprisege, ki jim dajejo moč za izvršitev njihovih posvečenih nalog. Čeprav se paladini zaobljubijo bogovom dobrega, paladinova moč izhaja prav toliko iz obvezanosti pravici sami kot od boga.

Paladini se leta urijo z vrsto orožij in oklepov, s katerimi postanejo pravi mojstri. Kljub temu so njihove borilne veščine drugotnega pomena v primerjavi z magijo, ki jo vihtijo. Imajo moč, da pozdravijo bolne in ranjene, pošljejo pogubo nad hudobneže in nemrtve ali obvarujejo nedolžna bitja in tovariše, s katerimi se borijo za pravico.

Neobičajno življenje

Paladini skoraj morajo živeti pustolovsko življenje. Razen če ga začasna poškodba odvrne od pustolovstva, vsak paladin živi v prvih bojnih vrstah kozmične vojne proti zlu. Redki vojaki so borci, še redkejši paladini. Ko v sebi začutijo klic po pravici, se ti bojevniki odrečejo svojemu nekdanjemu poklicu in odidejo v boj proti sovragu. Včasih jih njihove zaprisege popeljejo v službo vladarja, kjer poveljujejo elitnim viteškim omizjem, a tudi takrat so v prvi vrsti predani pravičnosti, šele potem kroni in državi.

Pustolovski paladini svoje delo jemljejo resno. Cilj pohoda v starodavne razvaline ali zaprašeno grobnico je lahko nekaj več kot zgolj pobiranje zakladov. Zlo preži tudi v temnicah in pragozdovih in že najmanjša zmaga nad njim lahko pomaga preprečiti pogubo.

Ustvarjanje paladina

Najpomembnejši del paladina je narava njegovega svetega poslanstva. Čeprav se razredne značilnosti v povezavi s tvojo zaprisego pokažejo šele na tretji stopnji, se pripravi vnaprej in si preberi opise zapriseg (eden je na koncu razdelka o paladinu v tej knjižici). Si predan/a služabnik/ca dobrega, zvest/a bogovom pravice in dostojanstva, ali verski/a vitez/inja na belem konju, ki gre z mečem nad hudobneže? Ali si sijoč/a prvak/inja, ki ceni vso lepoto dobrega, vitez/inja, čigar/katere zaprisega je starejša od mnogih bogov? Ali pa si zagrenjen/a samotar/ka, ki se hoče maščevati strašnim hudodelcem – angel smrti, ki so ga poslali bogovi ali ga žene osebno maščevanje? V dodatku B so navedena mnoga božanstva, ki jih častijo paladini, na primer Torm, Tir, Heironej, Paladine, Kiri-Žolit, Dol Arrah, Srebrni plamen, Bahamut, Atena, Ra-Horakti in Heimdall.

Kako si doživel/a klic v službo paladina? Si slišal/a šepet nevidnega boga ali angela med mo-

Menih

Stopnja	Izvedenski prištevek	Značilnosti	– Št. uročnih polj na raven –				
			1	2	3	4	5
1	+2	Božanski čut, Zdravilne dlani	--	--	--	--	--
2	+2	Borbeni slog, Čaranje, Božanski udar	2	--	--	--	--
3	+2	Božanska imunost, Sveta zaprisega	3	--	--	--	--
4	+2	Višja ocena sposobnosti	3	--	--	--	--
5	+3	Dodaten napad	4	2	--	--	--
6	+3	Sij zaščite	4	2	--	--	--
7	+3	Značilnost svete zaprisege	4	3	--	--	--
8	+3	Višja ocena sposobnosti	4	3	--	--	--
9	+4	--	4	3	2	--	--
10	+4	Sij poguma	4	3	2	--	--
11	+4	Močnejši božanski udar	4	3	3	--	--
12	+4	Višja ocena sposobnosti	4	3	3	--	--
13	+5	--	4	3	3	1	--
14	+5	Dotik očiščenja	4	3	3	1	--
15	+5	Značilnost svete zaprisege	4	3	3	2	--
16	+5	Višja ocena sposobnosti	4	3	3	2	--
17	+6	--	4	3	3	3	1
18	+6	Izboljšani sij	4	3	3	3	1
19	+6	Višja ocena sposobnosti	4	3	3	3	2
20	+6	Značilnost svete zaprisege	4	3	3	3	2

litvijo? Je drug paladin ali paladinka začutila tvoj notranji potencial in te vzela pod svoje okrilje kot oprodo? Ali te je pretresljiv dogodek – denimo uničenje tvojega doma – pognal proti novim hrabrim ciljem? Morda si zašel/a na sveto jaso ali v skrito vilinsko enklavo in si se odločil/a, da boš zaščitil/a vsa taka zatočišča dobrote in lepote. Nemara pa si že od malega vedel/a, da boš odrasel/a v paladina, kakor da si bil/a poslan/a na svet s tem namenom.

Paladini so varuhi pred hudobnimi silami, zato so redko zli. Večina jih stopa po poteh dobrote in pravičnosti. Razmisli, kako tvoja opredeljenost vpliva na način, na katerega poskušaš doseči svoj sveti cilj, in na tvoje obnašanje vpričo bogov in smrtnikov. Tvoja zaprisega in opredeljenost sta lahko usklajeni ali pa tvoja zaprisega predstavlja standarde obnašanja, ki jih še nisi osvojil/a.

IZDELAVA NA HITRO

Paladina lahko na hitro izdelaš tako, da najprej izbereš Moč kot najvišjo oceno sposobnosti, sledi naj Karizma. Potem izberi poreklo plemiča.

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Kot paladin oziroma paladinka prejmeš spodnje značilnosti.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske kocke: 1k10 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 8 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k10 (ali 6) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVA

Oklep: vsi oklepi, ščiti
Orožja: preprosta orožja, borbena orožja
Orodja: nobeno
Rešilni meti: Modrost, Karizma
Veščine: izbereš dve izmed naslednjih: Atletika, Napeljevanje, Ustrahovanje, Uvid, Veroslovje, Zdravilstvo

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:
- *(a)* borbeno orožja in ščit ali *(b)* dve borbeni orožji,
- *(a)* pet ostnikov ali *(b)* preprosto bližinsko orožje,
- *(a)* svečeniški sveženj ali *(b)* raziskovalski sveženj,
- verižni oklep in sveto podobico.

BOŽANSKI ČUT

Prisotnost hudega zla preplavi tvoje čute kakor ostuden smrad, nebeška melodija dobrega pa odzvanja v tvojih ušesih. Kot dejanje lahko poskušaš začutiti te mogočne sile. Do konca svoje naslednje poteze poznaš položaj kakršnegakoli nebesnika, mračnega stvora ali nemrtveca v krogu 18 metrov od tebe, ki ni za polnim kritjem. Veš tudi, katere vrste je (nebesnik, mračni stvor ali nemrtvec), vendar ne njegove identitete (na primer, da gre za vampirskega grofa Strahda von Zarovicha). V istem obsegu lahko zaznaš tudi kraje, ki so bili posvečeni ali oskrunjeni, na primer z urokom *posvetitve*.

To svojo značilnost lahko uporabiš tolikokrat, kot šteje 1 + tvoj popravek Karizme. Ko opraviš daljši počitek, si povrneš vse porabljene uporabe.

ZDRAVILNE DLANI

Tvoj posvečeni dotik lahko celi rane. V sebi imaš studenec zdravilne moči, ki se ti ponovno napolni, ko opraviš daljši počitek. S to močjo lahko povrneš največ toliko življenjskih točk, kot šteje zmnožek tvoje paladinske stopnje s 5.

Kot dejanje se lahko dotakneš bitja in porabiš del moči iz studenca, da povrneš bitju nekaj življenjskih točk. Povrneš lahko največ toliko življenjskih točk, kolikor imaš še zaloge v studencu.

Alternativno lahko porabiš 5 življenjskih točk iz svojega studenca, da tarčo ozdraviš ene bolezni ali nevtraliziraš en strup, ki jo pesti. Naenkrat lahko pozdraviš več bolezni ali nevtraliziraš več strupov, pri čemer za vsako stvar posebej odšteješ potrebno število življenjskih točk iz studenca.

Ta značilnost nima učinka na nemrtve in konstrukte.

BORBENI SLOG

Na drugi stopnji se začneš boriti na določen način. Izberi eno izmed spodnjih možnosti. Posamezne opcije ne moreš izbrati več kot enkrat, tudi če lahko ponovno izbiraš še kdaj kasneje.

OBRAMBA

Ko nosiš oklep, k svojemu ZR prišteješ +1.

DVOBOJ

Ko v eni roki vihtiš eno samo orožje in nič drugega, prišteješ +2 k metom za škodo, ki jo povzroči to orožje.

BOJ S TEŽKIMI OROŽJI

Kadar je izid tvojega meta za škodo pri napadu z bližinskim orožjem, ki ga vihtiš v dveh rokah, 1 ali 2, lahko kocko vržeš ponovno, pri čemer novi izid v vsakem primeru obvelja. Orožje mora biti dvoročno ali večnamensko.

ZAŠČITA

Kadar vidno bitje napade nekoga, ki je od tebe oddaljen 1,5 metra ali manj, lahko nastaviš odziv in povzročiš, da ima bitje otežitev na napadalni met. Vihteti moraš ščit.

ČARANJE

Na drugi stopnji si se kozi meditacijo in molitve naučil/a črpati božansko magijo kakor klerik. Pravila za čaranje najdeš v desetem poglavju, seznam paladinskih urokov pa v enajstem poglavju.

PRIPRAVLJANJE IN ČARANJE UROKOV

Paladinova preglednica prikazuje, koliko uročnih polj imaš na voljo, da pričaraš uroke prve ali višje ravni. Da pričaraš urok, moraš zanj porabiti eno uročno polje enake ali višje ravni, kot jo ima urok. Vsa porabljena polja si povrneš, ko opraviš daljši počitek.

Pripraviš si seznam paladinskih urokov, ki jih imaš na voljo. Uroke izbereš s paladinskega uročnega seznama. Število urokov mora biti enako popravku Karizme + navzdol zaokrožena polovica tvoje paladinske stopnje (najmanj en urok). Uroki morajo biti tistih ravni, za katere imaš uročna polja.

Poglejmo si primer: če imaš paladina pete stopnje, imaš štiri uročna polja prve ravni in dve uročni polji druge ravni. Tvoja ocena Karizme je 14, zato lahko v svoj seznam pripravljenih urokov vključiš štiri uroke prve ali druge ravni, v katerikoli kombinaciji. Če pripraviš urok prve ravni *celjenje ran*, ga lahko pričaraš tako, da porabiš polje prve ali druge ravni. Pričaranje uroka ga ne odstrani s seznama pripravljenih urokov.

Ko opraviš daljši počitek, lahko svoj seznam pripravljenih urokov tudi spremeniš. To terja čas za molitev in meditacijo: vsaj 1 minuto na uročno raven za vsak urok na tvojem seznamu.

UROČNA SPOSOBNOST

Uročna sposobnost za tvoje paladinske uroke je Karizma, saj tvoja čarovnija izhaja iz trdnosti tvojih prepričanj. Kadar se urok navezuje na tvojo uročno sposobnost, uporabiš Karizmo. Ko določaš TR za svoje paladinske uroke in ko mečeš za uročni napad, uporabiš popravek Karizme.

TR za urok = 8 + izvedenski prištevek + popravek Karizme

Popravek k uročnemu napadu = izvedenski prištevek + popravek Karizme

ČARILO

Kot čarilo za svoje paladinske uroke lahko uporabiš sveto podobico (glej peto poglavje).

BOŽANSKI UDAR

Ko od druge stopnje naprej zadeneš bitje z bližnjim oboroženim napadom, lahko porabiš eno uročno polje za to, da tarči poleg škode, ki jo zada orožje, povzročiš še poškodbe zaradi škodljivega sevanja. Dodatna škoda šteje 2k8 za uročno polje prve ravni, za vsako naslednjo raven pa dodatno 1k8. Zgornja meja je 5k8. Če je tarča nemrtvec ali mračni stvor, se škoda poveča za 1k8, zgornja meja pa se premakne na 6k8.

BOŽANSKA IMUNOST

Na tretji stopnji te božanska magija, ki se pretaka po tvojem telesu, naredi imunega/o na bolezni.

SVETA ZAPRISEGA

Ko dosežeš tretjo stopnjo, narediš zaprisego, ki te kot paladina/ko veže za vse večne čase. Do sedaj si bil/a pripravnik/ca, ki si si zadal/a cilj, vendar se k njemu še nisi zavezal/a. Zdaj izbiraš med Zaprisego pobožnosti, Zaprisego starodavnim in Zaprisego maščevanju. O prvi piše več na dnu opisa tega razreda.

Tvoja izbira ti podeljuje nove značilnosti na tretji, sedmi, 15. in 20. stopnji. Mednje sodijo tudi zaprisežni uroki in usmerjanje božje sile.

ZAPRISEŽNI UROKI

Vsaka zaprisega ima seznam povezanih urokov. Do njih dobiš dostop na stopnjah, ki so navedene pri opisih zapriseg. Ko enkrat prejmeš zaprisežni urok, ga imaš vedno pripravljenega. Zaprisežni uroki ne štejejo k skupnemu številu urokov, ki jih lahko vsak dan pripraviš.

Če prejmeš zaprisežni urok, ki ni na paladinovem seznamu urokov, ta urok še vedno obravnavaš kot paladinskega.

USMERJANJE BOŽJE SILE

Tvoja zaprisega ti omogoča, da božansko energijo usmerjaš v magične učinke. V opisu tvoje zaprisege so navedene vrste usmerjanja božje sile in navodila za njihovo uporabo.

Ko uporabiš usmerjanje božje sile, izbereš vrsto usmerjanja. Preden lahko ponovno uporabiš usmerjanje božje sile, moraš opraviti krajši ali daljši počitek.

Nekateri učinki usmerjanja božje sile zahtevajo rešilne mete. Takrat je TR enak tvojemu TR za paladinske uroke.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Na četrti, osmi, 12., 16. in 19. stopnji povišaš eno poljubno oceno sposobnosti za 2 ali dve poljubni oceni sposobnosti za 1. Posamezne ocene sposobnosti ne moreš povišati nad 20 s to značilnostjo.

DODATEN NAPAD

Od pete stopnje naprej lahko namesto enkrat napadeš dvakrat, kadar na svoji potezi kot dejanje izvedeš napad.

SIJ ZAŠČITE

Ta značilnost velja od šeste stopnje naprej. Kadar ti ali prijateljsko bitje v dosegu 3 metrov od tebe izvede rešilni met, k le-temu prišteje tvoj popravek Karizme (najmanj +1). Pogoj je, da si takrat pri zavesti.

Na 18. stopnji se doseg tega sija poveča na 9 metrov.

SIJ POGUMA

Od desete stopnje dalje ti ali prijateljsko bitje v dosegu 3 metrov ne more biti prestrašeno, dokler si pri zavesti.

Na 18. stopnji se doseg tega sija poveča na 9 metrov.

MOČNEJŠI BOŽANSKI UDAR

Na 11. stopnji si že tako poln/a pravičniške odločnosti, da so vsi tvoji bližnji oboroženi napadi ojačani z božansko močjo. Kadar zadeneš bitje z bližinskim orožjem, utrpi dodatnih 1k8 točk škode zaradi škodljivega sevanja.

DOTIK OČIŠČENJA

Od 14. stopnje naprej lahko uporabiš svoje dejanje za to, da odpraviš en urok na sebi ali na voljnem bitju, ki se ga dotakneš.

To značilnost lahko uporabiš tolikokrat, kolikor šteje tvoj popravek Karizme (najmanj enkrat). Ko opraviš daljši počitek, se ti uporabe obnovijo.

Svete zaprisege.

Paladin postaneš tako, da prisežeš zvestobo svojim pravičniškim idealom in se lotiš boja proti zlobi. Končna zaprisega, ki jo paladin oz. paladinka opravi na tretji stopnji, predstavlja višek paladinovega treninga. Nekateri liki se nimajo za prave paladine, dokler ne dosežejo tretje stopnje in opravijo svoje zaprisege. Za druge je priseganje zgolj formalnost, s katero uradno zaznamujejo to, kar v srcu že od vselej vedo.

ZAPRISEGA POBOŽNOSTI

Zaprisega pobožnosti zaveže paladina idealom pravice, čednosti in reda. Ti paladini, imenovani tudi kavalirji, beli vitezi in sveti bojevniki, so

najboljši približek viteza na belem konju, saj se borijo za čast in splošno dobro. Ravnajo se po najstrožjih standardih in nekateri enako pričakujejo tudi od preostalega sveta. Mnogi, ki se zaobljubijo pobožnosti, častijo bogove reda in dobrote in svoja merila oblikujejo po načelih teh bogov. Za vzor si jemljejo angele – popolne služabnike dobrega – ter si v svoje oklepe in grbe vrisujejo angelska krila.

Prelamljanje svoje zaprisege

Paladin se poskuša kar najbolj držati svojih načel, vendar tudi najboljše kdaj zanese. Včasih je prava pot preveč zahtevna, včasih je treba izbrati manjše zlo, da se izogneš večjemu, včasih pa te prek roba potisne čustvena razrvanost.

Paladin, ki prelomi zaprisego, tipično poišče odvezo pri kleriku svoje vere ali pri paladinu istega reda. Lahko vso noč moli v znak pokore, se posti ali se odpove čemu drugemu. Po obredu spovedi in odpuščanja lahko nadaljuje svoje poslanstvo.

Če paladin hote prekrši svojo zaprisego in ne pokaže znakov kesanja, so posledice resnejše. Če GT tako določi, mora krivoprisežni paladin zamenjati razred ali pa sprejeti varianto Krivoprisežnik, ki je zapisana v *Vodiču Gospodarja temnic*.

Načela pobožnosti

Točna pravila in omejitve Zaprisege pobožnosti so različna, a splošna načela, ki veljajo za vse paladine, so naslednja.

Iskrenost. Ne laži ali zavajaj. Naj bo tvoja beseda resnica.

Pogum. Ne boj se ukrepati, a bodi kljub temu previden/a.

Sočutje. Pomagaj drugim, ščiti šibke in kaznuj tiste, ki jih ogrožajo. Bodi milosten/a do svojih sovražnikov, vendar po pameti.

Čast. Vse obravnavaj pošteno in jim bodi s svojimi častnimi dejanji za vzor. Stori čim več dobrega in pri tem čim manj škoduj.

Dolžnost. Odgovarjaj za svoja dejanja in njihove posledice, brani tiste, ki so ti zaupani v skrb, in ubogaj tiste, ki so ti upravičeno nadrejeni.

Zaprisežni uroki

Ko dosežeš navedene stopnje, prejmeš nekatere zaprisežne uroke.

Uroki Zaprisege pobožnosti

Paladinska stopnja	Uroki
3.	*zaščita pred dobrim in zlim, zavetje*
5.	*manjša obnovitev, območje resnice*
9.	*žarek upanja, razuročevanje*
13.	*prosto gibanje, varuh vere*
17.	*posvet z boštvom, božji plamen*

Usmerjanje božje sile

Na tretji stopnji prejmeš spodnji obliki usmerjanja božje sile.

Sveto orožje. Kot dejanje lahko eno orožje, ki ga držiš, napolniš s pozitivno energijo. Za 1 minuto lahko k svojim napadalnim metom s tem orožjem prišteješ svoj popravek Karizme (najmanj +1). Orožje seva močno svetlobo v krogu 6 metrov in medlo svetlobo še 6 metrov dlje. Če orožje ni magično, to postane za tisto minuto.

Učinek lahko predčasno končaš na svoji potezi kot del kateregakoli drugega dejanja.

Odganjanje nesvetih. Kot dejanje pokažeš svojo sveto podobico in izgovoriš molitev, ki preganja mračne stvore in nemrtve. Vsako izmed teh bitij, ki ga lahko vidiš ali slišiš v okolici 9 metrov, mora opraviti rešilni met Modrosti. Če bitju rešilni met ne uspe, je odvrnjeno za 1 minuto ali dokler ne utrpi škode.

Odvrnjeno bitje mora svoje poteze porabiti za to, da se poskuša čim bolj oddaljiti od tebe, in ti prostovoljno ne more priti bližje kot na 9 metrov. Poleg tega ne more nastavljati odzivov. Kot dejanje lahko izvede edinole Nagel tek ali poskuša zbežati pred učinkom, ki mu preprečuje gibanje. Če se ne more nikamor premakniti, lahko bitje uporabi Izmik.

Sij zvestobe

Od sedme stopnje naprej tebe in tvojih tovarišev v okolici 3 metrov nič ne more očarati, dokler si pri zavesti.

Na 18. stopnji se doseg te zaščite poveča na 9 metrov.

Čistost duha

Od 15. stopnje dalje si ves čas pod vplivom uroka *zaščita pred dobrim in zlim*.

SVETI BLIŠČ

Na 20. stopnji lahko kot dejanje sprostiš žar sončne svetlobe. 1 minuto močna svetloba sije povsod okoli tebe v krogu 9 metrov, še 9 metrov naprej pa sije medla svetloba.

Kadarkoli sovražno bitje prične svojo potezo obsijano z močno svetlobo, utrpi 10 točk škode zaradi škodljivega sevanja.

Poleg tega imaš za časa svetlobe olajšavo na rešilne mete proti urokom, ki jih pričarajo mračni stvori in nemrtvi.

Ko enkrat uporabiš to značilnost, moraš pred naslednjo uporabo opraviti daljši počitek.

ROKOMAVH

Polovnjakinja pomigne svojim kompanjonom, naj počakajo, sama pa se splazi naprej po hodniku temnice. Uho prisloni ob vrata, že naslednji hip pa ima v rokah pribor za vlamljanje in šari po ključavnici. Nato se umakne v sence, medtem ko njen borčevski prijatelj stopi naprej, da bo odprl vrata.

Tačas, ko se njegov pajdaš pripravlja na zasedo, človek tiho preži v sencah male uličice. Ko njuna tarča – zloglasni preprodajalec sužnjev – zavije v ulico, pajdaš zakriči. Preprodajalec pristopi, da bi videl, kaj se dogaja, in morilčevo rezilo mu prereže vrat, preden bi lahko pisnil.

Zadržujoč smeh, mala palčica zamiglja s prsti in s pomočjo čarovnije dvigne šop ključev izza stražarjevega pasu. Čez trenutek so ključi v njeni roki, vrata celice se odpro in ona ter njeni tovariši lahko končno pobegnejo.

Rokomavhi se zanašajo na veščine, neopaznost in sovražnikove šibkosti, da se rešijo iz neugodnega položaja. So iznajdljivi in prilagodljivi, kar sta tudi pomembni vrlini v uspešni pustolovski druščini.

SPRETNOST IN PRECIZNOST

Rokomavhi se veliko posvečajo tako svojim številnim veščinam kot tudi izpopolnjevanju svojih borbenih sposobnosti, zaradi česar jim je lahko po vsestranskosti malokdo kos. Mnogi rokomavhi se osredotočijo na prikritost in zavajanje, spet drugi pa pilijo veščine, ki jim pomagajo v temnicah, na primer plezanje, iskanje in razorožitev pasti ter odklepanje ključavnic.

Kar se boja tiče, se rokomavhi raje poslužujejo spretnosti in zvijač kot pa surove sile. Rokomavh raje napravi en natančen napad v sovražnikovo šibko točko, kot da ga izčrpa z množico napadov na slepo. Rokomavhi imajo skoraj nadnaravno žilico za izogibanje nevarnostim. Nekateri se celo naučijo nekaj čarobnih trikov in s tem še izboljšajo svoje ostale sposobnosti.

ŽIVLJENJE NA ROBU ZAKONA

V vsakem mestu najdeš rokomavha. Večina jih je povsem stereotipnih – zmikavti, atentatorji, že-

parji in goljufi. Taki so pogosto združeni v tatinske cehe ali zločinske družine. Dosti rokomavhov dela na lastno pest, a tudi oni si sem ter tja omislijo kakega vajenca, da jim pomaga pri spletkah in tatvinah. Nekaj rokomavhov živi pošteno življenje kot ključarji, preiskovalci ali iztrebljevalci škodljivcev, kar je lahko še posebno nevarna služba v svetu, kjer po kanalizaciji razsajajo podgane … ali podganodlaki.

Pustolovski faloti pridejo z obeh strani zakona. Nekateri so utrjeni zlikovci, ki se odločijo poiskati bogate zaklade, spet drugi se odpravijo na pustolovščino, da bi pobegnili pred roko pravice. Nekateri so se urili posebej za to, da bi se vtihotapili v starodavne ruševine in skrivne grobnice ter poiskali zaklad.

USTVARJANJE ROKOMAVHA

Ko gradiš rokomavha, pomisli na njegov odnos do zakona. Mar imaš zločinsko preteklost … ali sedanjost? Bežiš pred možmi zakona ali pred besnim vodjo tatinskega ceha? Ali si zapustil/a svoj posel, da bi si našel/a večje nevarnosti z večjimi nagradami? Te žene pohlep ali kaka druga sla ali ideal?

Kaj je bil dogodek, zaradi katerega si opustil/a svoje prejšnje življenje? Ti je spodletela večja tatvina in si se zato zamislil/a nad svojim poklicem? Morda si imel/a srečo in ti je uspešen rop prinesel dovolj denarja, da si se rešil/a revščine. Te je želja po potovanju odgnala od doma? Morda si nenadoma izgubil/a stike s svojo družino ali mentorjem in moraš nekako preživeti sam/a. Mogoče pa si si našel/a novega prijatelja/ico – nemara enega izmed ostalih članov pustolovske druščine –, ki ti je pokazal/a, kako lahko svoje veščine kar najbolje izkoristiš.

IZDELAVA NA HITRO

Rokomavha lahko na hitro sestaviš tako, da slediš tem predlogom. Naj bo Gibčnost tvoja najvišja ocena sposobnosti. Če se hočeš odlikovati

Rokomavh

Stopnja	Izvedenski prištevek	Prikrit napad	Značilnosti
1	+2	1k6	Izvedenstvo, Prikrit napad, Tatinska govorica
2	+2	1k6	Spretno dejanje
3	+2	2k6	Rokomavhov vzor
4	+2	2k6	Višja ocena sposobnosti
5	+3	3k6	Neverjeten izmik
6	+3	3k6	Izvedenstvo
7	+3	4k6	Izogib
8	+3	4k6	Višja ocena sposobnosti
9	+4	5k6	Značilnost rokomavhovega vzora
10	+4	5k6	Višja ocena sposobnosti
11	+4	6k6	Zanesljiv talent
12	+4	6k6	Višja ocena sposobnosti
13	+5	7k6	Značilnost rokomavhovega vzora
14	+5	7k6	Zaznava nevidnega
15	+5	8k6	Pretkan razum
16	+5	8k6	Višja ocena sposobnosti
17	+6	9k6	Značilnost rokomavhovega vzora
18	+6	9k6	Izmuzljivost
19	+6	10k6	Višja ocena sposobnosti
20	+6	10k6	Vražja sreča

v preiskovanju, naj bo naslednja najvišja ocena Inteligenca. Če ti je bližje zavajanje in socialna interakcija, namesto tega izberi Karizmo. Nazadnje izberi še poreklo zlikovca.

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Kot rokomavh oziroma rokomavhinja imaš naslednje značilnosti.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske kocke: 1k8 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 8 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k8 (ali 5) + tvoj popravek Konstitucije

IZVEDENSTVA

Oklep: lahki oklep
Orožja: preprosta orožja, ročni samostreli, dolgi meči, rapirji, kratki meči
Orodja: tatinsko orodje
Rešilni meti: Gibčnost, Inteligenca
Veščine: izbereš dve izmed naslednjih: Akrobatika, Atletika, Napeljevanje, Nastopanje, Preiskovanje, Prikritost, Rokohitrstvo, Ustrahovanje, Uvid, Zavajanje in Zaznavanje

OPREMA

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* rapir ali *(b)* kratki meč,
- *(a)* kratki lok in tul z 20 strelicami ali *(b)* kratki meč,
- *(a)* zmikavtski sveženj, *(b)* temničarski sveženj ali *(c)* raziskovalski sveženj,
- usnjeni oklep, dve bodali in tatinsko orodje.

IZVEDENSTVO

Na prvi stopnji izberi izvedenstvo v dveh veščinah ali v eni veščini in tatinskem orodju. Ob vsakem preizkusu sposobnosti za ti dve izvedenstvi svoj izvedenski prištevek podvojiš.

Na šesti stopnji lahko izbereš še dve izvedenstvi (v veščinah ali tatinskem orodju), ki se jima izvedenski prištevek podvoji.

PRIKRIT NAPAD

Od prve stopnje dalje že veš, kako neopazno napasti in izrabiti sovražnikovo pomanjkanje pozornosti. Če napadeš bitje in imaš olajšavo na napadalni met, lahko zadaš dodatnih 1k6 točke škode. To lahko izkoristiš enkrat na krog. Napasti moraš z odlikovanim ali daljnosežnim orožjem.

Če je drug nasprotnik tvoje tarče od nje oddaljen manj kot 1,5 metra in ta nasprotnik ni onesposobljen, ti pa nimaš otežitve na napadalni met, lahko dodatno škodo zadaš tudi brez olajšave na met.

Količina dodatne škode se poveča, ko napreduješ po stopnjah. To je zabeleženo v rokomavhovi preglednici, v stolpcu „Prikrit napad“.

TATINSKA GOVORICA

Medtem ko si se uril/a za rokomavha, si se naučil/a tatinske govorice, ki je tajna mešanica narečja, žargona in šifer. Z njeno pomočjo lahko v na videz običajen pogovor skriješ tajna sporočila. Le-ta razumejo samo poslušalci, ki prav tako poznajo tatinsko govorico. Izmenjava sporočil v tatinski govorici traja štirikrat dlje, kot če bi isto sporočilo povedali normalno.

Poleg tega znaš razbrati množico skrivnih znamenj in simbolov, ki sporočajo kratka, preprosta sporočila, na primer ali je območje nevarno, ali gre za teritorij tatinskega ceha, ali je v bližini dragocen plen, ali so ljudje v okolici lahke tarče, ali je v bližini varna hiša za bežeče tatove …

SPRETNO DEJANJE

Od druge stopnje naprej se lahko premikaš in odzivaš zelo hitro. Med spopadom lahko vsak krog uporabiš dodatno dejanje. Z njim lahko naglo stečeš, se varno umakneš ali se skriješ.

ROKOMAVHOV VZOR

Na tretji stopnji si izbereš vzor, po katerem se zgledueš. Tukaj je opisan samo vzor Tatu, preostali so v *Igralčevem priročniku*. Tvoja izbira ti

na tretji, deveti, 13. in 17. stopnji omogoči nove značilnosti.

VIŠJA OCENA SPOSOBNOSTI

Ko dosežeš četrto, osmo, deseti, 12., 16. in 19. stopnjo, lahko zvišaš eno oceno sposobnosti za 2 ali dve oceni sposobnosti za 1. Posamezne ocene sposobnosti ne moreš povišati nad 20.

NEVERJETEN IZMIK

Od pete stopnje naprej lahko uporabiš odziv in prepoloviš škodo, ki jo utrpiš, ko te zadane napadalec v tvojem vidnem polju.

IZOGIB

Od sedme stopnje naprej se lahko umakneš nekaterim območnim učinkom, na primer ognjeni sapi rdečega zmaja ali uroku *ledeni vihar*. Ko si podvržen učinku, ki ti dovoljuje rešilni met Gibčnosti za polovično škodo, namesto tega ne utrpiš nobene škode, če ti rešilni met uspe, in le pol škode sicer.

ZANESLJIV TALENT

Na 11. stopnji si že pošteno izpopolnil/a nekatere veščine. Kadarkoli opraviš preizkus sposobnosti, ki mu prišteješ izvedenski prištevek, se izid meta k20 prilagodi. Če je izid 9 ali manj, dobljeno število zamenjaš z 10.

ZAZNAVA NEVIDNEGA

Od 14. stopnje naprej lahko, če je tvoj sluh neoviran, zaznaš položaj kateregakoli skritega ali nevidnega bitja na razdalji 3 metre od sebe.

PRETKAN RAZUM

Na 15. stopnji imaš že večjo miselno moč. Izveden/a si v rešilnih metih za Modrost.

IZMUZLJIVOST

Od 18. stopnje dalje si že tako izmuzljiv/a, da te napadalci le redko dohajajo. Če nisi onesposobljen/a, noben napadalni met proti tebi nima olajšave.

VRAŽJA SREČA

Na 20. stopnji dobiš osupljivo srečo. Če tvoj napad zgreši tarčo, ki je v tvojem dometu, lahko to zgrešitev spremeniš v uspeh. Po drugi strani lahko, če ti preizkus sposobnosti spodleti, obravnavaš izid kot 20.

Ko enkrat uporabiš to značilnost, je ne moreš več, dokler ne opraviš krajšega ali daljšega počitka.

ROKOMAVHOVI VZORI

Rokomavhi imajo veliko skupnega, še zlasti piljenje svojih veščin, smrtonosno natančnost med spopadom in hitre reflekse. A različni rokomavhi svoje talente uporabijo na različne načine. Te zajemajo rokomavhovi vzori. Tvoja izbira vzora določa, na kaj se osredotočaš – ne nujno, s čim se ukvarjaš, temveč bolj, katere tehnike in načine reševanja problemov imaš raje.

TAT

Svoje veščine izrabljaš za prisvajanje tuje lastnine. Temu vzoru sledijo številni zmikavti, razbojniki, žeparji in drugi zločinci, pa tudi rokomavhi, ki se imajo za profesionalne iskalce zakladov, raziskovalce in preiskovalce. Veliko treninga posvečaš svoji okretnosti in pritajenosti ter veščinam, ki ti pomagajo pri raziskovanju starodavnih razvalin, branju tujih jezikov in uporabi čarobnih predmetov, ki jih navadno ne bi mogel/a uporabljati.

HITRI PRSTI

Od tretje stopnje naprej lahko uporabiš dodatno dejanje, ki ti ga omogoča značilnost Spretno dejanje, da opraviš preizkus Gibčnosti (Rokohitrstvo), s tatinskim orodjem onemogočiš past ali vlomiš v ključavnico, ali pa koristiš dejanje Uporaba predmeta.

VRATOLOMNA PLEZARIJA

Ko na tretji stopnji izbereš tatinski vzor, se naučiš plezati hitreje kot običajno. Plezanje te ne stane več dodatnega premikanja.

Ko skočiš z zaletom, se daljina, ki jo preskočiš, poveča za število metrov, ki je enako tvojemu popravku Gibčnosti deljeno s 3.

IZPOPOLNJENO TIHOTAPLJENJE

Od devete stopnje naprej imaš olajšavo na preizkus Gibčnosti (Prikritost), če se v enem krogu ne premakneš dlje kot za pol svoje hitrosti.

UPORABA BAJILA

Do 13. stopnje si se naučil/a dovolj o magiji, da lahko približno uporabljaš tudi čarobne predmete, ki niso namenjeni tebi. Ni ti treba več upoštevati rasnih, razrednih ali stopenjskih zahtev za uporabo magičnih predmetov.

TATINSKI ODZIVI

Na 17. stopnji si vešč postavljanja zased in hitremu pobegu pred nevarnostjo. V prvem krogu vsakega spopada lahko prideš na vrsto dvakrat. Prvič si na vrsti takrat, kot to določa tvoja odzivnost, drugič pa, ko to določa tvoja odzivnost minus 10. Tatinskega odziva ne moreš koristiti, ko te napadalci presenetijo.

TRUBADUR

Polvilinka v robatih usnjenih oblačilih si mrmra mistično melodijo, medtem ko s prsti potuje po starodavnem spomeniku. Zdajci ji magija njene pesmi začne v misli pošiljati znanje o ljudeh, ki so spomenik zgradili, in osupljivo pripoved, ki jo struktura prikazuje.

Krepak človeški bojevnik z mečem ritmično udarja ob svoj luskasti oklep, s čimer narekuje tempo svojega vojnega skandiranja in polni tovariše s pogumom in odločnostjo. Magija njegovih pesmi jih utrdi in ohrabri.

Medtem ko palčica smejé se uglašuje svojo cistro, med zbrane velikaše pošlje nekaj svoje neopazne magije, ki bo poskrbela, da bodo besede njenih kompanjonov lepo sprejete.

Naj bo učenjak, skald ali malopridnež, trubadur vpleta magijo v besede in glasbo, s katerimi navdihuje zaveznike, demoralizira sovražnike, manipulira z razumom, ustvarja prividе in celo celi rane.

GLASBA IN MAGIJA

V svetovih TiZ-a besede in glasba niso le prazni tresljaji v zraku, temveč imajo svojo moč. Trubadur je mojster pesnjenja in govora ter magije, ki ju prežema. Trubadurji zatrjujejo, da je mnogosvetje nastalo skozi besede bogov in da odmevi teh prvobitnih Besed obstoja še vedno odmevajo po kozmosu. Trubadurska glasba poskuša ujeti in uporabiti te odjeke za uroke in moči.

Največja prednost trubadurjev je njihova vsestranskost. Mnogi se raje držijo ob robu bitke ter s svojo magijo spodbujajo tovariše in od daleč motijo nasprotnike. A po potrebi se lahko tudi branijo v bližnjem spopadu tako, da z magijo okrepijo svoje meče in oklepe. Njihovo čaranje je bolj slepilne in očarljive narave kot pa uničujoče. So zelo splošno razgledani in se zlahka priučijo vseh sort reči. Trubadurji se izmojstrijo v talentih, ki se jih odločijo izpopolniti, od glasbenega nastopanja do mističnih ved.

VAJA DELA MOJSTRA

Pravih trubadurjev na svetu ni veliko. Mednje ne šteje prav vsak popevač v krčmi ali dvorni norček. Osvajanje magije, ki se skriva v glasbi, zahteva naporen študij in merico prirojenega talenta, ki ga večina godcev in muzikantov ne premore. Toda med njimi in pravimi trubadurji je težko opaziti razliko. Trubadur večino življenja tava po deželi ter odkriva izročilo, pripoveduje zgodbe in živi od naklonjenosti svojega občinstva kot vsak drug estradni umetnik. Toda od drugih ga je mogoče ločiti po širini znanja, glasbeni sposobnosti in ščepcu čarovnije.

Le redko se trubadurji za dlje časa zadržijo na enem kraju. Njihov značaj jih žene na pot: iskat nove prigode, učit se novih veščin in odkrivat skrivnosti na obzorju. Zaradi tega so popolni za pustolovce. Vsaka pustolovščina je priložnost za nove nauke, vadbo različnih veščin, obiskovanje pozabljenih grobnic, odkrivanje izgubljene magije, razbiranje starodavnih knjig, potovanje na čudne kraje ali odkrivanje izjemnih bitij. Trubadurji zelo radi spremljajo junake, da so priča njihovim velikim dejanjem. Trubadur, ki splete osupljivo zgodbo iz lastnih izkušenj, je zelo čislan med ostalimi trubadurji. Mnogi se po toliko pri-

Trubadur

Stopnja	Izvedenski prištevek	Značilnosti	Poznanih čarov	Poznanih urokov	– Št. uročnih polj na raven –								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Čaranje, Trubadurski navdih (k6)	2	4	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2	+2	Vseznalec, Pesem počitka (k6)	2	5	3	--	--	--	--	--	--	--	--
3	+2	Trubadurska šola, Ekspertiza	2	6	4	2	--	--	--	--	--	--	--
4	+2	Višja ocena sposobnosti	3	7	4	3	--	--	--	--	--	--	--
5	+3	Trubadurski navdih (k8), Moč navdiha	3	8	4	3	2	--	--	--	--	--	--
6	+3	Upiranje tujim čarom, značilnost trubadurske šole	3	9	4	3	3	--	--	--	--	--	--
7	+3	--	3	10	4	3	3	1	--	--	--	--	--
8	+3	Višja ocena sposobnosti	3	11	4	3	3	2	--	--	--	--	--
9	+4	Pesem počitka (k8)	3	12	4	3	3	3	1	--	--	--	--
10	+4	Trubadurski navdih (k10), Ekspertiza, Čarobne skrivnosti	4	14	4	3	3	3	2	--	--	--	--
11	+4	--	4	15	4	3	3	3	2	1	--	--	--
12	+4	Višja ocena sposobnosti	4	15	4	3	3	3	2	1	--	--	--
13	+5	Pesem počitka (k10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	--	--
14	+5	Čarobne skrivnosti, značilnost trubadurske šole	4	18	4	3	3	3	2	1	1	--	--
15	+5	Trubadurski navdih (k12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	--
16	+5	Višja ocena sposobnost	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	--
17	+6	Pesem počitka (k12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Čarobne skrivnosti	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Višja ocena sposobnosti	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Velenavdih	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

povedih o pogumnih delih junakov še sami podajo v junaštva.

Ustvarjanje trubadurja

Trubadurji obožujejo zgodbe, resnične ali ne. Poreklo in motivi tvojega lika niso tako pomembni kot zgodbe, ki jih pripoveduje o sebi. Morda si imel/a varno in normalno otroštvo. Ampak to ni silno zanimivo, zato si raje izmisliš, da si bil/a sirota, ki ga/jo je vzgajala stara vešča v smrdljivi močvari. Mogoče pa je tvoje otroštvo le vredno zgodbe. Nekateri trubadurji dobijo svojo čarobno glasbo od izjemnih dejavnikov, na primer skozi navdih vilid ali drugih nadnaravnih bitij.

Si služil/a kot vajenec/ka, študiral/a pri mojstru, sledil/a bolj izkušenemu trubadurju, dokler nisi bil/a pripravljen/a iti po svoje? Ali pa si se v šoli učil/a o trubadurskem izročilu in pilil/a svojo glasbeno magijo? Nemara si bil/a mlad/a ubežnik/ca ali sirota, ki jo je tavajoči trubadur vzel pod okrilje. Lahko pa si bil/a razvajen otrok z lastnim učiteljem. Varianta je tudi, da si padel/a v roke coprnici in se z njo pogodil/a za svoje življenje, svobodo in glasbeni dar – a za kakšno ceno?

Izdelava na hitro

Trubadurja lahko na hitro izdelaš tako, da najprej izbereš Karizmo za najvišjo oceno sposobnost, nato Gibčnost. Potem izberi poreklo zabavneža. Za svoje čare izberi *plešoča svetila* in *strupeni posmeh*, za uroke prve ravni pa *očaranje osebe*, *zaznavanje magije*, *lek v besedi* in *strašni grom*.

Razredne značilnosti

Kot trubadur oziroma trubadurka prejmeš spodnje značilnosti.

Življenjske točke

Življenjske kocke: 1k8 na stopnjo
Življenjske točke na prvi stopnji: 8 + tvoj popravek Konstitucije
Življenjske točke na višjih stopnjah: na vsaki naslednji stopnji še 1k8 (ali 5) + tvoj popravek Konstitucije

Izvedenstva

Oklep: lahki oklep
Orožja: preprosta orožja, ročni samostreli, dolgi meči, rapirji, kratki meči
Orodja: trije glasbeni inštrumentu po izbiri
Rešilni meti: Gibčnost, Karizma
Veščine: izberi katerekoli tri

Oprema

Poleg opreme, ki ti jo dodeljuje tvoje poreklo, dobiš še naslednje:

- *(a)* rapir, *(b)* dolgi meč ali *(c)* katerokoli preprosto orožje,
- *(a)* diplomatski sveženj ali *(b)* zabavljaški sveženj,
- *(a)* lutnjo ali *(b)* katerikoli drug glasbeni inštrument,
- usnjeni oklep in bodalo.

Čaranje

Naučil/a si se preoblikovati resničnost v skladu s svojimi željami in glasbo. Na voljo imaš različne uroke za različne okoliščine. V desetem poglavju najdeš splošna pravila čaranja, v enajstem poglavju pa seznam trubadurskih urokov.

Čari

Poznaš dva čara po izbiri s seznama trubadurskih urokov. Na višjih stopnjah se naučiš še dodatnih čarov, kot piše v trubadurjevi preglednici v stolpcu „Poznanih čarov“.

Uročna polja

V trubadurjevi preglednici je navedena količina uročnih polj za različne ravni urokov. Če hočeš pričarati urok neke ravni, moraš zanj porabiti uročno polje enake ali višje ravni. Ko opraviš daljši počitek, se ti povrnejo vsa porabljena polja.

Na primer, če poznaš urok *celjenje ran* in imaš na voljo uročno polje prve ravni in uročno polje druge ravni, lahko porabiš katerokoli izmed teh polj, da pričaraš *celjenje ran*.

Poznani uroki

Poznaš štiri poljubne uroke prve ravni s seznama trubadurskih urokov.

Stolpec „Poznanih urokov“ v trubadurjevi preglednici navaja, kdaj se naučiš še več urokov.

Vsak izmed njih mora biti tiste ravni, za katero imaš na voljo polja. Razjasnimo s primerom: ko dosežeš tretjo razredno stopnjo, lahko spoznaš en nov urok prve ali druge ravni.

Ko dosežeš novo stopnjo svojega razreda, lahko tudi izbereš enega izmed svojih poznanih trubadurskih urokov in ga zamenjaš z drugim urokom s seznama trubadurskih urokov, ki mora prav tako biti tiste ravni, za katero imaš na voljo uročna polja.

UROČNA SPOSOBNOST

Uročna sposobnost za tvoje trubadurske uroke je Karizma. Tvoja magija prihaja iz strasti, ki jo vlivaš v izvajanje svoje glasbe in govor. Kadar se urok navezuje na tvojo uročno sposobnost, uporabiš Karizmo. Ko določaš TR za svoje trubadurske uroke in ko mečeš za uročni napad, uporabiš popravek Karizme.

TR za urok = 8 + izvedenski prištevek + popravek Karizme

Popravek k uročnemu napadu = izvedenski prištevek + popravek Karizme

OBREDNO ČARANJE

Trubadurski urok lahko izvedeš kot obredni urok, če ima ta urok obredno oznako.

ČARILO

Glasbeni inštrument (glej peto poglavje) lahko uporabiš kot čarilo za svoje trubadurske uroke.

TRUBADURSKI NAVDIH

S spodbudnimi besedami ali glasbo lahko navdihneš druge. Na svoji potezi kot dodatno dejanje izberi eno drugo bitje v krogu 18 metrov, ki te lahko sliši. To bitje prejme eno kocko trubadurskega navdiha – k6.

V naslednjih 10 minutah lahko bitje vrže to kocko in jo prišteje enemu svojemu preizkusu sposobnosti, napadalnemu ali rešilnemu metu. Bitje lahko najprej vrže k20, preden se odloči uporabiti kocko trubadurskega navdiha, vendar mora to odločitev sprejeti, preden GT odloči, ali je met uspel ali ne. Kocko navdiha uporabiš enkrat samkrat. Bitje ima lahko le eno kocko trubadurskega navdiha naenkrat.

To značilnost lahko uporabiš tolikokrat, kolikor šteje tvoj popravek Karizme (najmanj enkrat). Ko opraviš daljši počitek, se ti porabljene uporabe obnovijo.

Tvoja kocka trubadurskega navdiha se na določenih stopnjah spremeni. Na peti stopnji kocka postane k8, na deseti stopnji k10 in na 15. stopnji k12.

VSEZNALEC

Od druge stopnje naprej lahko kateremukoli preizkusu sposobnosti, ki ne upošteva tvojega izvedenskega prištevka, prišteješ navzdol zaokroženo polovico svojega izvedenskega prištevka.

PESEM POČITKA

Od druge stopnje dalje lahko med krajšim počitkom s tolažbo in prijetno melodijo pomagaš okrevati svojim poškodovanim tovarišem. Če si ti ali katerokoli prijateljsko bitje, ki sliši tvoj nastop, povrne življenjske točke ob koncu krajšega počitka tako, da porabi eno ali več življenjskih kock, si vsako bitje povrne še dodatnih 1k6 življenjskih točk.

Število dodatnih življenjskih točk se na določenih stopnjah poveča: na deveti stopnji na 1k8, na 13. stopnji na 1k10 in na 17. stopnji na 1k12.

TRUBADURSKA ŠOLA

Na tretji stopnji pridobiš naprednejšo izobrazbo bodisi v Šoli izročila bodisi v Šoli junaštva. Šola izročila je opisana na dnu razdelka o trubadurju. Tvoja izbira ti ponuja nove značilnosti na tretji, šesti in 14. stopnji.

EKSPERTIZA

Na tretji stopnji izberi dve veščini, v katerih si že izveden/a. Tvoj izvedenski prištevek se podvoji za katerikoli preizkus sposobnosti, ki se navezuje na eno izmed izbranih veščin.

Na deseti stopnji izbereš še dve veščini, v katerih si že izveden/a, in zanju prejmeš enake ugodnosti.

Višja ocena sposobnosti

Ko dosežeš četrto, osmo, 12., 16. in 19. stopnjo, lahko povišaš eno poljubno oceno sposobnosti za 2 ali dve poljubni oceni sposobnosti za 1. S to značilnostjo nobena ocena sposobnosti ne sme preseči 20.

Moč navdiha

S peto stopnjo si po vsakem krajšem ali daljšem počitku povrneš vse porabljene uporabe Trubadurskega navdiha.

Upiranje tujim čarom

Na šesti stopnji lahko s svojo glasbo in besedami oviraš učinke, ki vplivajo na razum. Kot dejanje lahko začneš uprizarjati predstavo, ki traja do konca tvoje naslednje poteze. Med tem časom imaš ti in tvoji zavezniki v krogu 9 metrov olajšavo na rešilne mete proti prestrašenosti in očaranosti. Bitje te mora slišati, da ima lahko olajšavo. Tvoja predstava se konča predčasno, če si onesposobljen/a ali utišan/a ali če jo končaš prostovoljno (za to ni potrebno dejanje).

Čarobne skrivnosti

Do desete stopnje si nabral/a že precej čarobnega znanja z vseh vetrov. Izberi dva uroka s kateregakoli seznama urokov. Izbrani urok je lahko čar ali urok dovolj nizke ravni, da si ga zmožen/a pričarati (to informacijo najdeš v trubadurjevi preglednici).

Izbrani uroki zate štejejo kot trubadurski uroki in se upoštevajo pri količini poznanih urokov (stolpec „Poznanih urokov“ v trubadurjevi preglednici).

Na 14. in 18. stopnji spoznaš še dva uroka iz poljubnega razreda.

Velenavdih

Ko na 20. stopnji mečeš kocko za odzivnost in si porabil/a že vse uporabe Trubadurskega navdiha, si povrneš eno uporabo.

Trubadurske šole

Trubadurji so družabna bitja. Izmenjujejo si pesmi in zgodbe, se bahajo s svojimi dosežki in si delijo svoja spoznanja. Trubadurji organizirajo splošne skupnosti – trubadurske šole –, da se lažje družijo in ohranjajo svoje običaje.

Šola izročila

Trubadurji iz šole izročila vedo marsikaj, saj svoje znanje pridobivajo iz različnih virov, naj bodo to učenjaške knjige ali vaške pripovedke. Svoje občinstvo povsem očarajo s svojimi ljudskimi baladami v gostiščih in imenitnimi spevi na kraljevskih dvorih. Ko aplavz končno zamre, pričujoči nemara podvomijo v vse, kar so zatrdno verjeli do tedaj, celo v svojo vero ali kralja.

Ti trubadurji so najbolj zvesti iskanju lepote in resnice. Plemič, ki takšnega trubadurja postavi za svojega glasnika ali svetovalca, ve, da bo ta godec raje iskren kot takten.

Trubadurji se zbirajo v knjižnicah in včasih v dejanskih šolah z učilnicami in spalnimi prostori, kjer si med seboj delijo svoja znanja. Prav tako se srečujejo na festivalih ali pomembnih dogodkih, kjer razkrivajo pokvarjene vplivneže, razgalijo laži in zasmehujejo ohole državnike.

Nova izvedenstva

Če se na tretji stopnji vpišeš v šolo izročila, postaneš izveden/a v treh veščinah po izbiri.

Ostre besede

Na tretji stopnji se naučiš s svojo odrezavostjo zamotiti, zmesti ali zatolči druge. Kadar vidno bitje v krogu 18 metrov izvede napadalni met, preizkus sposobnost ali met za škodo, lahko kot odziv porabiš en svoj trubadurski navdih in vržeš kocko navdiha, katere izid nato odšteješ od bitjevega rezultata. To značilnost se lahko odločiš koristiti po tem, ko bitje izvede svoj met, vendar preden GT določi uspešnost bitjevega meta ali količino škode, ki jo bitje zada. Tvoje ostre besede na bitje ne vplivajo, če te ne more slišati ali če je imuno na očaranost.

Dodatne čarobne skrivnosti

Na šesti stopnji se priučiš dveh poljubnih urokov iz kateregakoli razreda. Vsak izmed izbranih uro-

kov je lahko čar ali urok dovolj nizke ravni, da si ga zmožen/a pričarati (to informacijo najdeš v trubadurjevi preglednici). Izbrani uroki zate štejejo kot trubadurski uroki, vendar se ne upoštevajo pri količini poznanih urokov.

SPOSOBNOST BREZ PRIMERE

Od 14. stopnje dalje lahko porabiš en trubadurskih navdih, ko izvedeš preizkus sposobnosti. Vrzi kocko za navdih in prištej izid k svojemu preizkusu sposobnosti. To možnost lahko koristiš po tem, ko si naredil/a preizkus, vendar preden GT razkrije uspešnost tvojega preizkusa.

4. POGLAVJE: OSEBNOST IN POREKLO

Likov ne določata le rasa in razred, temveč tudi njihove zgodbe, interesi, razmerja in številne druge lastnosti onkraj rasnih in razrednih. V tem poglavju se lotimo podrobnosti, ki ločujejo like med seboj, kot so ime, videz, značaj, poreklo, znanje jezikov in opredeljenost.

PODROBNOSTI O LIKU

Ime in fizični opis tvojega lika bosta nemara prva podatka, ki ju bodo ostali igralci za mizo izvedeli, ko spoznajo tvoj lik. Dobro je razmisliti, kako ime in videz predstavita lik, ki si si ga zamislil/a.

IME

V opisu rase tvojega lika je tudi nekaj vzorčnih imen za predstavnike posamezne rase. Malce razmisli, kakšno ime bi najbolj pristajalo tvojemu liku, in izberi enega iz seznama ali si ga izmisli sam/a.

SPOL

Igraš lahko lik kateregakoli spola. Med spoloma ni nobenih posebnih razlik. Razmisli, ali tvoj lik sledi ali kljubuje družbenim normam svoje kulture na področju biološkega spola, družbenega spola in spolnega obnašanja. Kot primer, moški temlinec v vlogi klerika je v nasprotju s tradicionalno delitvijo nalog med spoloma v droški družbi. To je lahko razlog, zakaj je tvoj lik pobegnil od temlincev in prišel na površje.

Ni treba, da se omejiš na dva spola. Na primer, vilinsko božanstvo Corellon Larethian se pogosto smatra za obojespolnega in nekateri vilinci v mnogosvetju so narejeni po corellonski podobi. Lahko igraš tudi ženski lik, ki se izdaja za moškega, moškega, ki je ujet v ženskem telesu, ali bradato škratico, ki je nejevoljna vsakokrat, ko jo zamešajo za moškega. Tudi spolno usmerjenost svojega lika določiš sam/a.

VIŠINA IN TEŽA

Višino in težo svojega lika lahko določiš s pomočjo podatkov v opisu rase ali s preglednico slučajne višine in teže. Razmisli, kaj ocene sposobnosti povedo o višini in teži tvojega lika. Šibek in okreten lik bo najbrž zelo suh. Krepak in žilav lik bo verjetno visok ali samo zelo težek.

Če želiš, si lahko z metom kocke in spodnjo preglednico določiš naključno višino in težo. Seštevek metov kocke, zapisane v stolpcu „Popravek višine“, določa dodatno višino tvojega lika (z množiteljem, ki ti vrednost spremeni v centimetre), ki jo prišteješ osnovni višini. Podobno velja za težo, le da uporabiš popravek teže, pri čemer popravek višine (brez množitelja za centimetre) in popravek teže med seboj pomnožiš in zmnožek prišteješ osnovni teži.

Na primer, ker je Tika človek, je visoka 140 centimetrov plus 2k10 krat 2,5 centimetra. Njena igralka vrže 2k10 in izid je 12, zato je Tikina končna višina 170 centimetrov. Nato igralka ta isti izid 12 pomnoži z 2d4 × 0,4 kilogrami. Njen met 2d4 obrodi 3, tako da na koncu Tika tehta dodatnih 14 kilogramov (12 × 3 × 0,4 zaokroženo) vrh njenih prvotnih 50 kilogramov, torej skupaj 64 kilogramov.

Višine in teže

Rasa	Osnovna višina	Popravek višine	Osnovna teža	Popravek teže
Človek	140 cm	+ 2k10 × 2,5 cm	50 kg	× (2d4) × 0,4 kg
Gričevni škrat	110 cm	+ 2k4 × 2,5 cm	55 kg	× (2d6) × 0,4 kg
Gorski škrat	120 cm	+ 2k4 × 2,5 cm	60 kg	× (2d6) × 0,4 kg
Višji vilinec	135 cm	+ 2k10 × 2,5 cm	40 kg	× (1d4) × 0,4 kg
Gozdni vilinec	135 cm	+ 2k10 × 2,5 cm	45 kg	× (1d4) × 0,4 kg
Polovnjak	97 cm	+ 2k4 × 2,5 cm	15 kg	× 1 kg

Tika in Artemis: čisti nasprotji

V tem poglavju se osredotočamo na razlike med liki. Da bomo lažje razumeli, kam merimo, si poglejmo spodnja dva človeška lika.

Prva je Tika Waylan, zaletava najstnica s težkim otroštvom. Njen oče je bil tat, in ko je pobegnila od doma, se je vrgla po njem in se preživljala s krajo na ulicah mesteca Uteha. Ko je poskusila oropati lastnika krčme Tazadni dom, jo je zasačil pri delu in jo vzel pod svoje okrilje ter jo zaposlil kot točajko v krčmi. Toda ko je zmajska armada opustošila Uteho in porušila krčmo, se je bila Tika primorana odpraviti na pustolovščino s prijatelji iz svojega otroštva. Pri tem so ji bile najbolj v pomoč njene borbene veščine (njeno najljubše orožje je ponev) in spretnosti, ki si jih je bila pridobila na ulicah mesteca.

Artemis Entreri je odraščal na ulicah Pristana Kalim v Pozabljenih kraljestvih. S pomočjo prekanjenosti, moči in gibčnosti si je izboril svoj lasten teritorij v enem izmed mnogih barakarskih naselij v mestu. Po nekaj letih si je prislužil pozornost enega najvplivnejših tatinskih cehov v mestu in se kljub svoji mladosti hitro povzpel med njihove vrste. Artemis je postal najljubši najemni morilec nekega mestnega paše, ki ga je nekoč poslal v daljno Ledeno dolino, da bi poiskal nekaj ukradenih draguljev in mu jih prinesel nazaj. Artemis je poklicni morilec, ki se ves čas uri, da bi bil še boljši.

Tika in Artemis sta oba človeka in borca (z nekaj malega rokomavha v sebi), ki imata zelo podobne ocene Moči in Gibčnosti, tu pa se podobnost med njima tudi konča.

DRUGE FIZIČNE KARAKTERISTIKE

Določi starost lika in barvo njegovih las, oči ter polti. Da bo tvoj lik še bolj edinstven, mu lahko daš kako nenavadno značilnost, na primer brazgotino, šepavo nogo ali tetovažo.

OPREDELJENOST

Bitja v igri Temnic in zmajev imajo opredeljenost, ki zelo na splošno opisuje njihove moralne in osebne lastnosti. Opredeljenost je kombinacija dveh faktorjev: eden predstavlja moralna načela (dober, zel, nevtralen), drugi pa beleži odnos do družbe in družbenega reda (redoljuben, kaotičen, nevtralen). Od tod je mogoče izpeljati devet različnih kombinacij.

Tukaj je le splošen, hiter opis obnašanja bitij s temi opredeljenostmi. Posamezna bitja lahko zelo odstopajo od teh opisov in le redki ves čas in povsem sledijo vrednotam svojih opredeljenosti.

Redoljubna in dobra (RD) bitja bodo storila to, kar družba meni, da je prav. Zlati zmaji, paladini in večina škratov je redoljubnih in dobrih.

Nevtralna in dobra (ND) bitja se po najboljših močeh trudijo pomagati tistim, ki si po njihovem mnenju pomoč zaslužijo. Mnogi nebesniki, nekateri oblačni velikani in večina palčkov je nevtralnih in dobrih.

Kaotična in dobra (KD) bitja ravnajo tako, kot jim narekuje pamet, ne ozirajoč se na pričakovanja drugih. Bakreni zmaji, mnogi vilinci in samorogi so kaotični in dobri.

Redoljubni in nevtralni (RN) posamezniki ravnajo v skladu s postavo, tradicijo in osebnimi zapovedmi. Mnogi menihi in nekateri čarovniki so redoljubni in nevtralni.

Tika in Artemis: opredeljenost

Tika Waylan je nevtralna in dobra. Je dobrosrčna in se trudi pomagati drugim, kadar le more. Artemis je redoljuben in zel, saj mu tuje življenje ne pomeni prav nič, vendar pa strokovno pristopa k ubijanju in se drži določenih načel.

Ker je zloben, Artemis ni idealen pustolovec. Svojo kariero je začel kot zlobnež in z junaki sodeluje le, ko je nuja – in ko ima kaj od tega. V večini iger zlobni pustolovci povzročajo trenja v skupini in mešajo štrene tistim, s katerimi si ne delijo interesov in ciljev. Zla opredeljenost je v glavnem namenjena hudobnežem in pošastim.

Nevtralnost (N) je opredeljenost tistih, ki se ogibajo moralnim vprašanjem in storijo tisto, kar se v danem trenutku zdi najprimernejše. Kuščarjevci, večina druidov in mnogi ljudje so nevtralni.

Kaotična in nevtralna (KN) bitja počnejo, kar se jim v tistem hipu zahoče, in najbolj cenijo svojo osebno svobodo. Mnogi barbari in rokomavhi ter nekateri trubadurji so kaotični in nevtralni.

Redoljubna in zla (RZ) bitja si premišljeno prisvajajo, kar hočejo, dokler je to v mejah zapovedi, tradicije, zvestobe ali občega reda. Zlodeji, modri zmaji in grobgoblini so redoljubni in zli.

Nevtralni in zli (NZ) so tisti, ki storijo karkoli, kar jim neposredno ne škodi, brez sočutja ali pomislekov. Mnogi temlinci, nekateri oblačni velikani in jugolothi so nevtralni in zli.

Kaotična in zla (KZ) bitja zaznamuje brezobzirno in spontano nasilje, ki ga podžiga pohlep, sovraštvo ali želja po prelivanju krvi. Demoni, rdeči zmaji in orki so kaotični in zli.

OPREDELJENOST V MNOGOSVETJU

Za mnoga misleča bitja je opredeljenost izbira moralne drže. Ljudje, škratje, vilinci in pripadniki drugih človečnjaških ras si lahko izbirajo, ali bodo sledili poti dobrega ali zlega, redoljubja ali kaosa. Legenda pravi, da so dobri bogovi ustvarili te rase s svobodno voljo, da si lahko same izbirajo svoje vrednote, saj so verjeli, da dobro bitje brez svobodne volje ni nič boljše od sužnja.

Hudobna božanstva, ki so ustvarila preostale rase, so le-te naredila za sužnje. Te rase imajo prirojeno nagnjenost k opredeljenosti, kakršna je v naravi zlih bogov. Večina orkov je nasilnih in neusmiljenih kakor njihov bog Gruumš, zato se opredeljujejo kot zli. Tudi če ork izbere dobroto namesto zla, se mora vse življenje boriti proti svoji prirojeni zlobi. (Celo polorki čutijo vabljiv privlak hudobe orkovskega boga.)

Opredeljenost je ključni del nravi nebesnikov in mračnih stvorov. Zlodej si ne izbere redoljubnosti in zla ter se ne nagiba k redoljubju in zlu, temveč je redoljuben in zel v samem bistvu. Če bi prenehal biti redoljuben in zel, bi nehal biti zlodej.

Večina bitij, ki ne premorejo racionalnega mišljenja, je **neopredeljenih**. Takšne sorte bitje ni zmožno moralnih ali etičnih odločitev in se vede zgolj po svoji zverinski naravi. Morski psi, denimo, so krvoločni plenilci, vendar niso zli, ker nimajo opredelitve.

JEZIKI

Tvoja rasa in poreklo določata, katere jezike poznaš. Te jezike si zapiši na svoj pustolovski obrazec.

Jezike, ki jih lahko sam izbereš, poišči v preglednici standardnih jezikov ali pa izberi kakega izmed tistih, ki se veliko pojavljajo v okviru tvoje kampanje. Z dovoljenjem GT-ja lahko izbereš tudi kakšen jezik iz preglednice eksotičnih jezikov ali skrivni jezik, kot sta recimo tatinska govorica ali jezik druidov.

Nekateri spodaj navedeni jeziki so pravzaprav jezikovne skupine z raznolikimi narečji. Primer: prvobitni jezik vsebuje auranski, akuanski, ignanski in terranski dialekt, po en za vsako izmed štirih prvinskih planot. Bitja, ki govorijo v različnih narečjih istega jezika, se med seboj razumejo.

Standardni jeziki

Jezik	Tipični govorci	Pisava
Goblinščina	Raznorazna goblinjad	Škratinica
Orkovščina	Orki	Škratinica
Polovnjaščina	Polovnjaki	Škratinica
Sojezik	Ljudje	Sopisava
Škratovščina	Škratje	Škratinica
Palščina	Palčki	Škratinica
Velikanščina	Ogri, velikani	Škratinica
Vilinščina	Vilinci	Vilinica

Eksotični jeziki

Jezik	Tipični govorci	Pisava
Brezenški jezik	Demoni	Peklenica
Nebeški rek	Nebesniki	Nebešnica
Nižji sojezik	Mračnjaški mešetarji	Vilinica
Peklenščina	Zlodeji	Peklenica
Pozojščina	Zmaji, zmajekrvni	Pozojica
Prvobitni jezik	Prvinci	Škratinica
Vilidji rek	Vilide	Vilinica
Votli govor	Umovori, motrila	

OSEBNE LASTNOSTI

Izpiljena osebnost – značilnosti, posebnosti, navade, prepričanja in hibe, ki osebo ločijo od ostalih – ti bo tvoj lik pomagala oživiti med igro. Tukaj predstavimo štiri kategorije karakteristik: osebnostne lastnosti, ideale, vezi in hibe. Poleg teh razmisli še malo o junakovih najljubših besedah ali frazah, posebnih podzavestnih kretnjah in navadah, pregrehah oziroma razvadah, stvareh, ki so mu v nadlego in še o čem.

Poleg vsakega porekla v tem poglavju je priloženih še nekaj predlaganih karakteristik, ki ti lahko spodbudijo domišljijo. Predlogi niso obvezni, temveč le dobro izhodišče za nadaljnji razmislek.

Tika in Artemis: podrobnosti o liku

Pomisli, kako imeni Tika Waylan in Artemis Entreri ločita ta dva lika in odražata njuni osebnosti. Tika je mlada ženska, ki hoče svetu dokazati, da ni več otrok. Ob imenu Tika si predstavljamo nekoga mladega in vsakdanjega. Artemis Entreri prihaja iz daljne dežele in ima zato bolj skrivnostno ime.

Tika je ob pričetku svoje pustolovske kariere stara devetnajst let in ima rdečkasto rjave lase, zelene oči, bledo kožo s pegami in materino znamenje na desnem boku. Artemis je manjše postave, čokat in mišičast. Ima ostre poteze in povišane ličnice ter je vedno nekoliko neobrit. Njegovi črni lasje so gosti in bujni, njegove oči pa sive in mrtve pričajo o praznini v njegovem življenju in duši.

OSEBNOSTNE LASTNOSTI

Svojemu liku določi dve osebnostni lastnosti. Pomagali ti bosta ločiti tvoj lik od ostalih. Osebnostne lastnosti povejo nekaj zanimivega in zabavnega o tvojem liku. So prvoosebni simpatični kratki opisi. „Pameten/a sem“ ni dobra lastnost, ker je značilna za mnoge like. „Prebral/a sem vse knjige v Svečovljah[1]“ ti pove nekaj neobičajnega o stvareh, za katere se tvoj lik zanima, in o njegovem značaju.

Osebnostne lastnosti lahko opišejo, kaj je tvojemu liku všeč, njegove pretekle dosežke, stvari, do katerih čuti odpor ali strah, njegovo obnašanje ali dojemanje samega sebe ali pa vpliv na njegove sposobnosti.

Če ne veš, kje bi začel/a, poglej najprej svojo najvišjo in svojo najnižjo oceno sposobnosti in za vsako določi eno ustrezno lastnost. Vsaka je lahko bodisi pozitivna bodisi negativna, na primer: lahko zelo zavzeto delaš na tem, da bi svojo nižjo oceno povišal/a, ali se delaš važnega in domišljavega zaradi svoje višje ocene.

IDEALI

Navedi en ideal, ki žene tvoj lik. Tvoji ideali so stvari, v katere trdno verjameš, in temeljni moralni ter etični principi, ki narekujejo tvoja dejanja. Ideali obsegajo vse od tvojih življenjskih ciljev do najglobljih prepričanj.

Tika in Artemis: osebne lastnosti

Tika in Artemis imata različne lastnosti. Tika Waylan ne mara bahaštva in se boji višine, saj se je, ko je bila še tatica, nekoč hudo poškodovala pri globokem padcu. Artemis Entreri je vedno pripravljen na najhujše in se giblje z urno, samozavestno natančnostjo.

Poglejmo njuna ideala. Tika Waylan je skoraj otroško nedolžna in verjame, da je življenje dragoceno ter da je pomembno ceniti vsakogar. Zavzema se za ideale življenja in spoštovanja, zato je tudi nevtralna in dobra po opredeljenosti. Artemis Entreri nikoli ne dopušča, da bi ga ovirala njegova čustva, in ves čas išče nove izzive, da bi svoje veščine še izboljšal. Njegova ideala nepristranskosti in sle po moči upravičujeta njegovo redoljubno in zlo opredeljenost.

Vez Tike Waylan je krčma Tazadni dom. Lastnik krčme ji je dal priložnost za novo življenje in v krčmi je spoznala in se spoprijateljila s svojimi pustolovskimi tovariši. Tika iz srca sovraži plenilsko zmajsko armado, ker je uničila krčmo. Njeno vez bi lahko zapisali kot: „Storila bom vse, kar bo v moji moči, da kaznujem zmajsko armado za uničenje krčme Tazadni dom.“

Vez Artemisa Entrerija je čudno, skoraj paradoksalno razmerje z Drizztom Do'Urdenom, ki mu je enakovreden nasprotnik v mečevanju in mračni vztrajnosti. Ko se je prvič boril z Drizztom, je Artemis prepoznal nekaj malega sebe v svojem nasprotniku. To mu je dalo misliti, da bi nemara, če bi šle stvari drugače, lahko imel podobno življenje, kot ga živi junaški temlinec. Od tedaj je Artemis postal več kot le zločinski morilec – je antijunak, ki ga žene tekmovalnost z Drizztom. Njegovo vez lahko ubesedimo kot: „Ne bom počival, dokler ne dokažem, da sem boljši od Drizzta Do'Urdena.“

Oba lika imata tudi pomembno hibo. Tika Waylan je naivna in čustveno občutljiva, mlajša od tovarišev in jezna, da jo še zmeraj obravnavajo kot otroka. Morda se odloči celo kršiti svoja lastna prepričanja, če lahko s tem dokaže svojo odraslost. Artemis Entreri se izogiba kakršnimkoli osebnim stikom in si želi le popolne samote.

Ideali lahko odgovorijo na katero od naslednjih vprašanj: Katerim svojih načelom se ne boš nikoli izneveril/a? Ali bi v določenih okoliščinah kaj žrtvoval/a, in če, kaj? Kaj te pripravi do tega, da reagiraš na situacijo, in kaj te žene k svojim

[1] V originalu Candlekeep (op. prev.)

ciljem? Kaj je najpomembnejša stvar, h kateri stremiš?

Izbira idealov je povsem tvoja. Najbolje jih je definirati v skladu z opredeljenostjo lika. Vsako poreklo v tem poglavju vsebuje šest predlaganih idealov. Pet jih je povezanih z opredeljenostmi: redoljubnost, kaos, dobro, zlo in neopredeljenost. Slednja se bolj navezuje na poreklo kot pa na moralna in etična načela.

Vezi

Za svoj lik ustvari eno vez. Vezi predstavljajo povezave lika z bitji, kraji in dogodki. Vežejo te na stvari iz tvojega porekla. Morda te spodbujajo, da opravljaš junaška dela, ali pa greš zaradi njih po kostanj v žerjavico. Lahko so celo odgovorne za motivacijo in cilje, kakor ideali.

Vezi lahko odgovorijo na katero izmed naslednjih vprašanj: Za koga ti je najbolj mar? Kateri kraj ti je duhovno najbolj blizu? Kaj je tvoja najdragocenejša imovina?

Tvoje vezi se lahko povezujejo s tvojim razredom, poreklom, raso ali drugim vidikom predzgodbe ali osebnosti tvojega lika. Tekom pustolovščin lahko pridobiš tudi kakšno novo vez.

Hibe

Nazadnje za svoj lik izberi še eno hibo. Hiba predstavlja neko pregreho, potrebo, strah ali šibkost – zlasti nekaj, kar bi kdo drug lahko izkoristil v tvojo škodo. Hiba je pomembnejša od tvojih negativnih osebnostnih lastnosti in lahko odgovori na naslednja vprašanja: Kaj te resnično razjezi? Katere osebe, koncepta ali dogodka te je na smrt strah? Kaj so tvoje pregrešne misli, dejanja ali poželenja, ki ti lahko škodujejo?

Navdih

Navdih je pravilo, po katerem te ima Gospodar temnic možnost nagraditi, če igraš svoj lik v skladu z likovimi lastnostmi, ideali, vezmi in hibami. Navdih ti omogoča, da uporabiš svojo lastnost sočutja do nesrečnikov in tako narediš korak naprej pri pogajanjih z Beraškim princem. Ali pa z navdihom izkoristiš svojo vez z domačo vasico, ki jo hočeš zaščititi, in se izviješ iz krempljev uroka, ki te je zadel.

Pridobivanje navdiha

Tvoj GT ima lahko več razlogov, da ti podari navdih. Tipično GT-ji dodelijo navdih, kadar igraš v skladu s svojimi osebnostnimi lastnostmi, se vdaš svojim hibam ali vezem in še drugače predstavljaš svoj lik na zanimiv in prepričljiv način. Tvoj GT ti bo podrobneje razložil, kako postaneš navdihnjen/a.

Bodisi si navdihnjen/a bodisi nisi – ne moreš si nagrabiti več „navdihov“ in z njimi razpolagati, kolikor in kadar te je volja.

Uporaba navdiha

Če si navdihnjen/a, lahko navdih zapraviš ob napadalnem metu, rešilnem metu ali ob preizkusu sposobnosti. Poraba navdiha ti nudi olajšavo na met.

Če si navdihnjen/a, lahko nagradiš soigralca za dobro igranje svoje vloge, preudarnost ali kakšen osupljiv in odbit dosežek v igri. Ko igrani lik v igri naredi nekaj razburljivega in zabavnega, lahko svoj navdih predaš naprej njegovemu igralcu.

Ozadja

Vsaka zgodba ima začetek. Ozadje tvojega lika razkrije, od kod si prišel/a, kako si postal/a pustolovec/ka in kje ti je mesto na tem svetu. Tvoj lik borca je bil nemara prej srčni vitez ali zagrizen vojak. Tvoja čarovnica bi lahko bila modrijanka ali obrtnica. Tvoj rokomavh se je mogoče preživljal kot cehovski tat ali dvorni norček.

Izbira porekla ti nudi pomembne zametke zgodbe tvojega lika. Najpomembnejše vprašanje tvojega porekla je, kaj se je spremenilo? Zakaj si prenehal/a s tem, kar si počel/a takrat, in se podal/a na pustolovščino? Kje si dobil/a denar za začetno opremo, oziroma če si po poreklu bogat/a, zakaj nimaš več denarja? Kako si se priučil/a veščin, ki ti jih dodeljuje tvoj razred? Kaj te ločuje od običajnih ljudi s podobnim poreklom?

Primeri ozadij v tem poglavju ti ponujajo tako konkretne prednosti (lastnosti, izvedenstva in jezike) kot tudi predloge glede igranja lika.

Izvedenstva

Vsako poreklo omogoča liku, da je izveden v dveh veščinah. Veščine so opisane v sedmem poglavju.

Večina ozadij nudi liku izvedenstvo z enim ali več orodji. Orodja in njihova izvedenstva so podrobneje opisana v petem poglavju.

Če je lik izveden v isti stvari po dveh različnih poteh, si lahko namesto enega izvedenstva v tej stvari izbere izvedenstvo v drugi stvari iste vrste (se pravi v veščini ali orodju).

JEZIKI

Nekatera porekla liku omogočijo poznavanje dodatnih jezikov. Glej razdelek Jeziki nekaj strani nazaj.

OPREMA

Vsako poreklo določa paket začetne opreme. Če se odločiš za neobvezno pravilo iz petega poglavja, po katerem si opremo kupiš sam/a, ne prejmeš opreme iz svojega porekla.

PREDLAGANE KARAKTERISTIKE

Ozadje vsebuje predlagane osebne značilnosti. Lahko si izbereš tiste značilnosti, ki so ti všeč, jih izbereš naključno z metom kocke ali si izmisliš svoje.

PRILAGAJANJE SVOJEGA POREKLA

Morda bo treba sem ter tja za potrebe svojega lika ali okoliščin kampanje poreklo nekoliko prilagoditi. Katerokoli značilnost porekla lahko zamenjaš s katerokoli drugo, si izbereš katerikoli dve veščini in izbereš izvedenstvo z dvema poljubnima orodjema ali jezikoma iz seznama ozadij. Lahko uporabiš bodisi opremo, ki jo določa tvoje izbrano poreklo, ali zapraviš denar za opremo, kot je opisano v petem poglavju. (Če kupuješ svojo opremo, ne moreš koristiti opreme, ki ti jo vnaprej ponuja tvoj razred.) Nazadnje izberi dve osebnostni lastnosti, en ideal, eno vez in eno hibo. Če ti ne uspe najti značilnosti, ki bi ustrezala tvojemu izbranemu poreklu, skupaj z GT-jem ustvarita novo.

Tika in Artemis: porekla

Tika Waylan in Artemis Entreri sta oba preživela otroštvo na ulicah. Tikina kasnejša služba točajke je ni zares spremenila, zato lahko še zmeraj izbere poreklo otroka ulice, zaradi česar bo izvedena v veščinah Rokohitrstvo in Prikritost ter s tatinskim orodjem. Artemisa bolj definira njegovo poreklo zlikovca, zaradi česar bo zmožen Zavajanja in Prikritosti ter izvedenstva s tatinskim in zastrupljevalskim orodjem.

AKOLIT

Del svojega življenja si preživel/a v službi na svetem kraju, posvečenem določenemu bogu, ali v panteonu. Deluješ kot posrednik/ca med božjim in smrtnim svetom, izvajaš svete obrede in opravljaš žrtve, da bi vernike približal/a božanstvom. Nisi nujno klerik/inja – izvajanje svetih obredov ni isto kot usmerjanje božje sile.

Izberi si boga, panteon bogov ali kako drugo božansko bitje in skupaj z GT-jem določi podrobnosti svoje verske službe. V dodatku B je naveden primer panteona iz Pozabljenih kraljestev. Si bil/a nižji/a obrednik/ca v svetišču, ki že od otroštva pomaga duhovnikom pri svetih obredih? Ali pa si bil/a visok/a svečenik/ca, ki ga/jo je bog nenadoma poslal na posebno nalogo? Nemara si bil/a vodja manjšega kulta, ki ni povezan z nobeno uveljavljeno vero, ali celo v okultni skupini v službi zloveščega gospodarja, ki si se mu postavil/a po robu.

Izvedenstvo v veščinah: Uvid, Veroslovje
Jeziki: dva po lastni izbiri
Oprema: sveta podobica (darilo tebi, ko si pristopil/a k duhovniškemu poklicu), molitvenik ali molitveni mlinček, 5 palčk kadila, liturgična oblačila, komplet navadnih oblačil in mošnja s 15 zl

ZNAČILNOST: ZATOČIŠČE VSEH VERNIH

Kot akolit uživaš spoštovanje sovernikov in lahko izvajaš verske obrede, posvečene svojemu božanstvu. Ti in tvoji pustolovski tovariši lahko v svetišču, kapelici ali drugem kraju tvoje vere prejmete brezplačno nego in zdravljenje, vseeno pa morate za pripravljanje urokov sami prispevati snovne sestavine. Tvoji soverniki bodo tebi (toda samo tebi) financirali skromen življenjski slog.

Mogoče imaš v določenem svetišču svoje vere tudi posebna poznanstva in domovanje. To je lahko svetišče, kjer si nekoč služil/a, če si s tamkajšnjimi duhovniki še v dobrih odnosih, ali svetišče, kjer si si našel/a nov dom. Ko si blizu svojega templja, lahko duhovnike prosiš za pomoč, če jih to ne bo spravilo v nevarnost ali skvarilo tvojih odnosov z osebjem svetišča.

PREDLAGANE KARAKTERISTIKE

Akolite oblikuje njihova služba v templjih ali drugih verskih skupnostih. Obkroženost z zgodovino in zapovedmi svoje vere ter povezave s svetišči, oltarji ali versko ureditvijo vplivajo na njihovo obnašanje in ideale. Njihove hibe so lahko kakšna skrita hinavščina ali bogokletna misel ali pa ideal ali vez, ki jih žene v skrajnost.

k8	Osebnostna lastnost
1	Zgledujem se po določenem junaku ali junakinji svoje vere in ves čas mislim nanj ali nanjo in na njegova/njena junaštva.
2	Znam poiskati skupni jezik še tako sprtih nasprotnikov, se poistovetim z njimi in jih poskušam pobotati.
3	V vsakem dejanju in dogodku vidim znamenja. Bogovi skušajo govoriti z nami, le mi jih ne poslušamo.
4	Nič ne more spodnesti mojega večnega optimizma.
5	V skoraj vsaki okoliščini citiram (pravilno ali zgrešeno) svete spise in rekla svoje vere.
6	Sem strpen/a (ali nestrpen/a) do drugih verovanj in spoštujem (ali obsojam) čaščenje drugih bogov.
7	Kot visoki/a član/ica svojega svetišča sem užival/a bogastvo in izobilje. Zdajšnje skromno življenje me spravlja v hudo nejevoljo.
8	Tako dolgo sem živel/a v svetišču, da imam zelo malo praktičnih izkušenj z ljudmi z zunanjega sveta.

k6	Ideal
1	**Tradicija.** Starodavno tradicijo čaščenja in žrtvovanja je treba ohraniti in spoštovati. (Redoljubje)
2	**Dobrodelnost.** Vedno poskušam pomagati ljudem v sili, pa čeprav v svojo škodo. (Dobrota)
3	**Sprememba.** Pomagati moramo širiti spremembe, ki jih bogovi ves čas pošiljajo nad svet. (Kaos)
4	**Moč.** Upam, da se bom nekega dne povzpel/a na sam vrh vladajoče duhovščine svoje vere. (Redoljubje)
5	**Vera.** Svojemu božanstvu zaupam, da vodi moja dejanja. Če se bom dovolj trudil/a, se bo vse dobro končalo. (Redoljubje)
6	**Prizadevnost.** Poskušam se dokazati svojemu bogu tako, da se ravnam po njegovih zapovedih. (Karkoli)

k6	Vez
1	Še v smrt bi šel/a, da bi našel/a davno izgubljeno relikvijo svoje vere.
2	Nekoč se bom maščeval/a pokvarjeni duhovščini, ki me je proglasila za krivoverca/ko.
3	Svoje življenje dolgujem duhovniku, ki me je vzel k sebi v rejo, potem ko so mi umrli starši.
4	Vse počnem za navadne ljudi.
5	Vse bom storil/a, da zaščitim tempelj, v katerem sem služil/a.
6	Varujem sveti spis, ki so ga moji nasprotniki označili za krivovernega in ga zdaj hočejo uničiti.

k6	Hiba
1	Druge sodim precej strogo, sebe pa še toliko bolj.
2	V ljudi na visokih položajih v mojem svetišču polagam preveč zaupanja.
3	Moja pobožnost me včasih zaslepi, da nepremišljeno zaupam svetohlincem.
4	Nihče me ne odvrne od mojih prepričanj.
5	Do tujcev sem nezaupljiv/a in od njih vedno pričakujem le najslabše.
6	Ko si zadam cilj, vse drugo v mojem življenju postane manj pomembno – na mojo škodo.

LJUDSKI JUNAK

Tvoje poreklo je skromno, a prihodnost ti obeta nekaj povsem drugega. Tvoja domača vas te že slavi kot svojega/o prvaka/injo, tvoja usoda pa je poraziti tirane in pošasti, ki pestijo navadne ljudi vsepovsod.

Izvedenstvo v veščinah: Čut za živali, Preživetje
Izvedenstvo z orodji: ena vrsta obrtniškega orodja, prevozno sredstvo (na kopnem)
Oprema: komplet obrtniškega orodja (po lastni izbiri), lopata, železen lonec, navadna oblačila in mošnja z 10 zl

PRELOMNI DOGODEK

Nekdaj si bil/a običajen/a tlačan/ka, mogoče kmet/ica, rudar/ka, služabnik/ca, pastir/ica, gozdar/ka ali grobar/ka. A potem se je zgodilo nekaj, kar te je popeljalo v junaštvo. Izberi ali naključno določi prelomni dogodek, zaradi katerega si postal/a junak/inja ljudstva.

k10	Prelomni dogodek
1	Uprl/a sem se tiranovim biričem.
2	Med veliko ujmo sem rešil/a človeška življenja.
3	Sam/a sem se boril/a s strašno pošastjo.
4	Kradel/a sem pokvarjenemu trgovcu, da bi pomagal/a revežem.
5	Krajevno milico sem vodil/a v bitko proti sovražni vpadni vojski.
6	Vdrl/a sem v tiranov grad in ukradel/a orožje, da bi z njim oborožil/a ljudstvo.
7	Puntarje sem naučil/a uporabljati kmetovalno orodje kot orožje za boj proti tiranovim vojakom.
8	Grof je odpravil nepriljubljen zakon, potem ko sem vodil/a simbolni protest proti njemu.
9	Božansko bitje, vilida ali podobno bitje mi je dalo blagoslov ali razkrilo moj skrivni izvor.
10	Ko sem se včlanil/a v vojvodovo vojsko, sem se hitro povzpel/a na vodilni položaj in prejel/a priznanje za svoje junaštvo.

RUSTIKALNO GOSTOLJUBJE

Ker prihajaš iz vrst navadnih ljudi, se zelo dobro pomešaš mednje. Med ostalimi običajnimi ljudmi lahko najdeš skrivališče ali zatočišče, razen če te smatrajo za grožnjo. Zaščitili te bodo pred roko

zakona ali drugimi sovražniki, vendar zate ne bodo tvegali življenja.

PREDLAGANE KARAKTERISTIKE

Ljudski junak je junak navadnih ljudi, naj bo to dobro ali slabo. Večina ljudskih junakov ima svoje skromno poreklo za prednost, ne slabost, in njihove domače skupnosti so jim zelo pomembne.

k8	Osebnostna lastnost
1	Ljudi sodim po dejanjih, ne besedah.
2	Če je kdo v težavah, sem vedno pripravljen/a pomagati.
3	Ko se nečesa lotim, to tudi dokončam, ne glede na ovire.
4	Vedno igram pošteno in za vsak problem poskusim najti najbolj pravično rešitev.
5	Zaupam v svoje sposobnosti in tudi v drugih poskušam vzbuditi samozaupanje.
6	Razmišlja naj kdo drug. Jaz imam raje akcijo.
7	Pogosto uporabljam popačene dolge besede, da bi zvenel/a pametno.
8	Zlahka se zdolgočasim. Kje se obira ta moja velika usoda?

k6	Ideal
1	**Spoštovanje.** Ljudje si zaslužijo dostojanstvo in spoštovanje. (Dobrota)
2	**Enakopravnost.** Pred zakonom bi se vse moralo obravnavati enako. (Redoljubje)
3	**Svoboda.** Tiranom ne smemo dovoliti zatirati ljudi. (Kaos)
4	**Moč.** Ko bom dovolj močan/a, si bom lahko vzel/a, kar bom hotel/a – kar si zaslužim. (Zlo)
5	**Iskrenost.** Nima se smisla pretvarjati, da sem nekaj, kar nisem. (Nevtralnost)
6	**Usoda.** Nič in nihče me ne more odvrniti od mojega poslanstva. (Karkoli)

k6	Vez
1	Imam družino, vendar ne vem, kje je. Upam, da jo bom nekoč spet videl/a.
2	Obdeloval/a sem to zemljo, rad/a imam to zemljo in tudi zaščitil/a bom to zemljo.
3	Oholi velikaš me je nekoč dal hudo pretepsti, zato se bom maščeval/a vsakemu ustrahovalcu in nasilnežu, ki ga srečam.
4	Moje orodje je dokaz mojega nekdanjega življenja in s seboj ga nosim, da ne pozabim svojih korenin.
5	Ščitim tiste, ki se sami ne morejo.
6	Želim si, da bi me moja ljubezen iz otroštva spremljala na mojem junaškem potovanju.

k6	Hiba
1	Tiran, ki vlada moji deželi, ne bo odnehal, dokler me ne ubije.
2	Zatrdno sem prepričan/a v pomembnost moje usode in povsem slep/a za svoje slabosti in možnost neuspeha.
3	Ljudje, ki so me poznali v mladosti, vedo za mojo sramotno skrivnost, zato se ne morem nikdar več vrniti domov.
4	Kadar me zanese v mesto, se hitro vdam njegovim pregreham, še zlasti pijači.
5	Na skrivaj sem mnenja, da bi bilo vse bolje, če bi vladal/a jaz – z železno roko.
6	Težko zaupam svojim zaveznikom.

MODRIJAN

Leta si se učil/a o skrivnostih mnogosvetja. Prečesal/a si spise, preučil/a zvitke in prisluhnil/a največjim izvedencem s področij, ki te zanimajo. Zaradi vsega tega si mojster/ica na svojem področju.

Izvedenstvo v veščinah: Čudoslovje, Zgodovina
Jeziki: dva po izbiri
Oprema: steklenička črnila, pero, majhen nožič, pismo mrtvega prijatelja z vprašanjem, na katerega ti ni uspelo odgovoriti, komplet navadnih oblačil in mošnja z 10 zl

PODROČJE

V spodnji preglednici si izberi, kakšne narave so tvoje učenjaške študije. Lahko mečeš tudi kocko.

k8	Usmerjenost
1	Alkimist
2	Astronom
3	Diskreditiran akademik
4	Knjižničar
5	Profesor
6	Akademski proučevalec
7	Čarovnikov vajenec
8	Pisar

ZNAČILNOST: AKADEMSKI PROUČEVALEC

Kadar gre za pridobivanje znanja o nekem kosu izročila in informacije ne poznaš na pamet, pogosto veš, kje jo najti. Običajno informacije pridobiš iz knjižnice, skriptorija, univerze, od modreca ali drugega učenega bitja. Tvoj GT lahko določi, da je znanje, ki ga iščeš, skrito na skoraj nedosegljivem kraju ali da ga ni mogoče pridobiti. Najglobljе skrivnosti mnogosvetja lahko odkriješ šele na pustolovščini ali pa med kampanjo.

PREDLAGANE KARAKTERISTIKE

Modrijani so znani po svojem dolgem in vztrajnem izobraževanju, kar se pozna tudi na njihovem značaju. Modrijan zelo ceni znanje – včasih zaradi znanja samega, včasih kot orodje za doseg drugih idealov.

k8	Osebnostna lastnost
1	Uporabljam večzložne besede, ki dajejo vtis velike razgledanosti.
2	Prebral/a sem vse knjige v največjih knjižnicah sveta – ali pa se le baham, da sem jih.
3	Vajen/a sem pomagati tistim, ki so manj pametni od mene, in potrpežljivo razložiti karkoli, česar ne vedo.
4	Od vsega me najbolj veseli dobra zagonetka.
5	Preden oblikujem svoje mnenje, sem pripravljen/a prisluhniti obema stranema argumenta.
6	Govorim … zelo … počasi, … ko sem … v družbi … bedakov, … kar so … v primerjavi … z mano … skoraj vsi.
7	Družabne aktivnosti in klepetanje mi res, res ne gredo od rok.
8	Prepričan/a sem, da mi ljudje ves čas hočejo ukrasti moje skrivnosti.

k6	Ideal
1	**Znanje.** Znanje vodi do moči in samoizpopolnitve. (Nevtralnost)
2	**Lepota.** Vse, kar je lepo, nas popelje onkraj sebe k resnici. (Dobrota)
3	**Logika.** Čustva ne smejo zamegliti našega logičnega razmišljanja. (Redoljubje)
4	**Brez meja.** Stvarstvo bogatijo brezmejne možnosti, ki jih ne sme nič zatreti. (Kaos)
5	**Moč.** Znanje nam da moč in pravico za nadvlado. (Zlo)
6	**Samoizpopolnitev.** Cilj študijskega življenja je izboljšanje samega sebe. (Karkoli)

k6	Vez
1	Dolžan/a sem zaščititi svoje učence.
2	Imam starodavni zapis, ki skriva strašne skrivnosti, zato ne sme pasti v napačne roke.
3	Trudim se vzdrževati knjižnico, univerzo, skriptorij ali samostan.
4	Moje življenjsko delo je zbirka knjig z določenega področja.
5	Že vse življenje iščem odgovor na eno določeno vprašanje.
6	Svojo dušo sem zastavil/a v zameno za znanje. Upam, da bom nekoč storil/a nekaj velikega in si jo priboril/a nazaj.

k6	Hiba
1	Obljuba po informacijah me hitro premami.
2	Večina ljudi ob pogledu na demona pobere šila in kopita. Jaz se ustavim in si zapišem opažanja o njegovi anatomiji.
3	Odgovore na starodavni misterij bi poiskal/a tudi za ceno uničenja civilizacije.
4	Po nepotrebnem kompliciram.
5	Govorim brez vnaprejšnjega razmisleka, zato pogosto užalim sogovorce.
6	Skrivnosti ne morem zadržati zase, pa čeprav so na kocki življenja.

PLEMIČ

Dobro veš, kaj pomenijo bogastvo, vpliv in privilegiranost. Imaš plemiški naziv, tvoja družina pa si lasti zemljo, pobira davke in se v večji meri politično udejstvuje. Mogoče si razvajen/a aristokrat/ka, ki ni vajen/a dela ali neudobja, nekdanji/a trgovec/ka, ki se je pravkar dvignil/a med plemstvo, ali razdedinjen/a nebodigatreba, ki izkrivljeno misli, da je upravičen/a do česarkoli. Morda pa si pošten/a, delaven/a posestnik/ca, ki ljubeče skrbi za ljudi, ki živijo in delajo na njegovem/njenem zemljišču, in se zaveda svoje odgovornosti zanje.

Skupaj z GT-jem določita tvoj plemiški naslov in vpliv, ki ga prinaša. Plemiški naziv ni nekaj, kar vpliva le nate – povezan je s celotno plemiško družino in svoj naslov boš nekega dne nemara prenesel/a na svoje otroke. Nato z GT-jevo pomočjo opiši še svoje družinsko drevo in vpliv svojcev na svojo osebnost in življenje.

Je tvoja družina stara in uveljavljena, ali ti je bil naslov podeljen nedavno? Kako vplivna je tvoja družina in na katerem področju? Na kakšnem glasu je med drugimi aristokrati v okolici? Kaj o njej mislijo tlačani?

Kakšen je tvoj položaj v družini? Ali si prestolonaslednik/ca? Si svoj naslov že podedoval/a? Kako se spopadaš s težo svoje odgovornosti? Ali pa si nemara le privesek z nepomembnim nazivom in nikogar ne zanima, kaj počneš, dokler ne osramotiš svoje družine? Kaj glava družine misli o tvoji pustolovski karieri? Ali si s svojo družino v dobrih ali sovražnih odnosih?

Ali ima tvoja družina svoj grb? Simbol, ki je morebiti vgraviran na tvojem pečatnem prstanu? Posebne barve, ki jih nosiš ves čas? Žival, ki predstavlja tvojo rodbino ali duhovnega člana družine?

Te podrobnosti pomagajo tvojo družino in naslov umestiti v svet kampanje.

Izvedenstvo v veščinah: Zgodovina, Napeljevanje
Izvedenstvo z orodji: ena vrsta igralnega kompleta
Jeziki: en po izbiri
Oprema: komplet pražnjih oblačil, pečatni prstan, potrdilo o poreklu in mošnja s 25 zl

ZNAČILNOST: PRIVILEGIRAN POLOŽAJ

Zahvaljujoč svojemu plemiškemu poreklu so ti ljudje naklonjeni. Dobrodošel/a si v visoki družbi in ljudje predvidevajo, da imaš pravico biti, kjerkoli že si. Navadni ljudje se zelo potrudijo, da ti v vsem ustrežejo, in drugi plemiči ravnajo s teboj kot z enakovrednim. Če hočeš, si lahko zagotoviš srečanje z lokalnim velikašem.

PREDLAGANE KARAKTERISTIKE

Plemiči se rodijo v zelo poseben življenjski slog, ki ga večina ljudi nikoli ne izkusi, in takšno odraščanje zaznamuje plemičev značaj. Plemiški naziv s seboj prinaša številne obveznosti – zavezanost družini, drugim plemičem (tudi vladarju), družinskim varovancem in nazivu samemu. A te odgovornosti so hkrati tudi dober način, da kdo plemiču škoduje.

k8	Osebnostna lastnost
1	Zaradi mojega vljudnega laskanja se vsak sogovorec počuti, kot da je najkrasnejša in najpomembnejša oseba na svetu.
2	Ljudstvo me obožuje zaradi moje prijaznosti in dobrotljivosti.
3	Iz moje kraljevske drže ne bi mogli sklepati, da sem le korak od tega, da padem med navadno mestno drhal.
4	Vedno sem lepo in modno oblečen/a.
5	Ne maram si mazati rok in prej bom umrl/a, kot pa preživel/a eno samo noč v neprimerni nastanitvi.
6	Kljub plemiškemu poreklu se ne čutim pomembnejšega od drugih ljudi. Vsi smo iz mesa in krvi.
7	Ko nekdo enkrat izgubi mojo naklonjenost, je ne pridobi več nazaj.
8	Če mi skriviš le las, te bom zmlel/a, ti očrnil/a ime in tvoja polja posul/a s soljo.

k6	Ideal
1	Spoštovanje. Ljudje me spoštujejo zaradi mojega statusa, vendar si vsak zasluži dostojno obravnavo. (Dobrota)
2	Odgovornost. Dolžen/a sem spoštovati avtoriteto mojih nadrejenih, kakor so moji podrejeni dolžni spoštovati mojo. (Redoljubje)
3	**Neodvisnost.** Dokazati moram, da znam sam/a poskrbeti zase, ne pa da me moja družina ujčka kot otroka. (Kaos)
4	**Mogota.** Ko bom dovolj močan/a, mi nihče ne bo mogel ukazovati. (Zlo)
5	**Družina.** Kri ni voda. (Karkoli)
6	**Plemenita skrb.** Dolžan/a sem ščititi in oskrbovati ljudi, ki mi služijo. (Dobrota)

k6	Vez
1	Za spoštovanje svoje družine bom storil/a karkoli.
2	Zavezništvo moje rodbine z drugo plemiško družino je treba za vsako ceno ohraniti.
3	Nič ni pomembnejše od mojih svojcev.
4	Ljubim pripadnika/co družine, s katero je moja rodbina sprta.
5	Brezpogojno sem vdan/a svojemu vladarju.
6	Navadni ljudje me morajo videti kot junaka/injo, ki dela za dobro ljudstva.

k6	Hiba
1	Na skrivaj verjamem, da so vsi manjvredni od mene.
2	Skrivam škandalozno skrivnost, ki lahko uniči mojo družino.
3	Moje uho je vajeno prikritih žalitev in grožnj, a kaj ko se tako hitro ujezim.
4	Imam neusahljivo željo po mesenih užitkih.
5	Ne boste verjeli, ampak svet se dejansko vrti okoli mene.
6	Moje besede in dejanja pogosto osramotijo mojo družino.

VOJAK

Kar pomniš, tvoje življenje kroji vojna. Že kot mladec/ka si se učil/a uporabe orožja in zaščite ter osnov preživetja, tudi na bojišču. Morda si bil/a član/ica državne vojske ali čete plačancev, ali pa nemara pripadnik/ca krajevne milice, ki je med nedavno vojno uživala velik sloves.

Če si izbereš to poreklo, z GT-jem določita, kateri vojaški organizaciji si pripadal/a, na katero mesto po lestvici si prilezel/a in kakšne izkušnje si pridobil/a. Si služil/a v kraljevi armadi, mestni straži ali vaški milici? Je bila morda plemiška ali trgovčeva zasebna vojska ali četa plačancev?

Izvedenstvo v veščinah: Atletika, Ustrahovanje
Izvedenstvo z orodji: ena vrsta igralnega kompleta, kopenska prevozna sredstva
Oprema: insignije čina, trofeja, vzeta padlemu sovražniku (bodalo, zlomljeno rezilo ali kos bojne zastave), komplet koščenih kock ali komplet kart, komplet navadnih oblačil in mošnja z 10 zl

PODROČJE

Med svojo vojaško službo si imel/a posebno vlogo v svoji enoti ali vojski. Iz spodnje preglednice izberi svojo vlogo. Lahko mečeš tudi kocko.

k8	Področje
1	Oficir
2	Oglednik
3	Pešak
4	Konjenik
5	Ranocelnik
6	Intendant
7	Praporščak
8	Pomožno osebje (kuhar, kovač itd.)

ZNAČILNOST: VOJAŠKI ČIN

Od tvoje vojaške kariere ti je ostal tvoj čin. Vojaki, zvesti tvoji nekdanji vojaški organizaciji, še vedno spoštujejo tvojo avtoriteto in tisti, ki so nižjega čina, so ti pokorni. Svoj čin lahko izrabiš za ukazovanje drugim vojakom in začasno zahtevaš preprosto opremo ali konje. Običajno imaš tudi prost vstop v prijateljske vojaške tabore in utrdbe, kjer je tvoj čin prepoznan.

PREDLAGANE KARAKTERISTIKE

Vojne grozote in stroga vojaška disciplina pošteno zaznamujejo vse vojake. Oblikujejo njihove ideale, sklepajo močne vezi in jih pogosto pustijo zlomljene in prepuščene strahu, sramu in sovraštvu.

k8	Osebnostna lastnost
1	Vedno sem vljuden/a in spoštljiv/a.
2	Preganjajo me spomini na vojno. Nasilni prizori mi ne gredo iz glave.
3	Že preveč prijateljev sem izgubil/a, nova prijateljstva pa le redko sklenem.
4	Za vsako bojno situacijo imam navdihujočo in poučno zgodbo iz svojih vojaških časov.
5	Hudiču lahko gledam v oči, pa ne bom niti trenil/a.
6	Moja telesna moč in razbijanje stvari me veselita.
7	Imam prostaški smisel za humor.
8	Problemov se lotevam praktično. Preprosta, neposredna rešitev je najboljša pot do uspeha.

k6	Ideal
1	**Obče dobro.** Naša dolžnost je dati svoja življenja za druge. (Dobrota)
2	**Odgovornost.** Brezpogojno ubogam pošteno avtoriteto. (Redoljubje)
3	**Neodvisnost.** To, da ljudje slepo sledijo ukazom, ni nič boljše od tiranije. (Kaos)
4	**Moč.** Kot v vojni tudi v življenju zmaga močnejši. (Zlo)
5	**Živi in pusti živeti.** Za ideale se nima smisla pobijati. (Nevtralnost)
6	**Narod.** Največ mi pomeni moje mesto, narod ali ljudstvo. (Karkoli)

k6	Vez
1	Še vedno bi dal/a življenje za ljudi, s katerimi sem služil/a v vojski.
2	Nekoč mi je na bojišču nekdo rešil življenje. Od takrat naprej ne zapustim prijatelja v težavah.
3	Moja čast je moje življenje.
4	Nikoli ne bom pozabil/a krvavega poraza, ki ga je utrpela moja četa, ali sovražnikov, ki so nas porazili.
5	Za tiste, ki se borijo ob moji strani, je vredno umreti.
6	Borim se za tiste, ki se sami ne morejo.

k6	Hiba
1	Ob misli na pošastno zver, s katero smo se borili v bitki, me še vedno spreleti srh.
2	Nimam veliko spoštovanja do tistih, ki niso priznani bojevniki.
3	V bitki sem storil/a hudo napako, ki nas je stala številnih življenj – in storil/a bom karkoli, da ta napaka ostane skrivnost.
4	Moje sovraštvo do nasprotnikov je slepo in nesmiselno.
5	Spoštujem zakon, pa čeprav je zakon krut.
6	Raje bi požrl/a lasten oklep kot pa priznal/a svojo zmoto.

ZLIKOVEC

Si izkušen/a zločinec/ka, ki je že nekajkrat prekršil/a zakon. Veliko časa si preživel/a med drugimi zločinci in v kriminalnem podzemlju imaš še vedno nekaj stikov. S svetom umorov, tatvin in nasilja, ki se širi pod površjem civilizacije, imaš mnogo več izkušenj kot večina običajnih ljudi. Preživel/a si lahko le tako, da si kršil/a zakone in pravila, ki jih narekuje družba.

Izvedenstvo v veščinah: Zavajanje, Prikritost
Izvedenstvo z orodji: ena vrsta igralnega kompleta, tatinsko orodje
Oprema: lomilka, komplet temnih navadnih oblačil s kapuco in mošnja s 15 zl

ZLOČINSKO PODROČJE

Zločincev je vseh vrst in posamezni člani tatinskega ceha ali podobne kriminalne organizacije se usmerijo v različna področja. Celo kriminalci, ki niso včlanjeni v nobeno organizacijo, se veliko raje zatekajo k enim sortam hudodelstev kakor k drugim. Izberi si, kakšne sorte zločinec si bil/a nekdaj, ali meči kocko in izberi ustrezno vrstico v preglednici spodaj.

k8	Področje
1	Izsiljevalec
2	Zmikavt
3	Poklicni nasilnež
4	Preprodajalec ukradenih dobrin
5	Obcestni ropar
6	Najeti morilec
7	Žepar
8	Tihotapec

ZNAČILNOST: ZLOČINSKI ZNANEC

Stike imaš z zanesljivo osebo, ki te zastopa v omrežju zločincev. Vedno lahko stopiš v stik s to osebo, tudi na daljših razdaljah, saj poznaš lokalne pismonoše, skorumpirane vodje karavan in sumljive mornarje, ki dostavljajo sporočila zate.

PREDLAGANE KARAKTERISTIKE

Zlikovci se morda na zunaj zdijo precej hudobni in mnogi tudi resnično so. A marsikateri izmed njih ima prikupne in dobre lastnosti. Tatovi morda

cenijo medsebojno spoštovanje in čast, a se le redko pobrigajo za zakone in avtoriteto.

RAZLIČICA ZLIKOVCA: VOHUN

Čeprav si po svojih zmožnostih zelo blizu zmikavtu ali tihotapcu, si se teh veščin priučil/a in navadil/a na povsem drugačen način: kot agent/ka pod krinko. Morda si bil/a vohun/ka v službi vladnega dvora ali pa si skrivnosti, ki si jih izvohal/a, prodajal/a najboljšemu ponudniku.

k8	Osebnostna lastnost
1	Vedno imam načrt za primer, da se kaj izjalovi.
2	Ne glede na situacijo sem vedno miren/a. Nikoli ne povzdignem glasu ali se prepustim svojim čustvom.
3	Ko stopim v nov prostor, si najprej zapomnim, kje so spravljene dragocenosti – ali kje bi lahko bile skrite.
4	Raje si ustvarim novega prijatelja kot novega sovražnika.
5	Moje zaupanje si je zelo težko prislužiti. Tisti, ki se zdijo najbolj spodobni, imajo pogosto največ mračnih skrivnosti.
6	Požvižgam se na tveganje. Ne maram slišati, kakšne so možnosti za uspeh.
7	V nekaj me je najlažje prepričati tako, da mi povedo, da tega ne zmorem.
8	Že ob najmanjši žalitvi sem ves/a iz sebe.

k6	Ideal
1	**Čast.** Ne kradem ostalim iz svoje panoge. (Redoljubje)
2	**Svoboda.** Verige moramo streti, kakor tudi tiste, ki so jih skovali. (Kaos)
3	**Dobrodelnost.** Kradem bogatim, da lahko pomagam ubogim. (Dobrota)
4	**Pohlep.** Za bogastvo bom storil/a karkoli. (Zlo)
5	**Ljudje.** Zvest/a sem svojim prijateljem, ne idealom, ostali ljudje pa me lahko pišejo v uh. (Nevtralnost)
6	**Odrešitev.** V vseh je iskra dobrega. (Dobrota)

k6	Vez
1	Poskušam odplačati star dolg, ki ga dolgujem radodarnemu pokrovitelju.
2	S svojim zločinskim plenom podpiram svojo družino.
3	Nekaj pomembnega so mi ukradli in to si bom prisvojil/a nazaj.
4	Postal/a bom največji/a tat/ica vseh časov.
5	Kriv/a sem strašnega zločina. Upam, da se bom nekoč lahko odkupil/a zanj.
6	Nekdo, ki mi je bil blizu, je umrl zaradi moje napake. To se ne bo ponovilo.

k6	Hiba
1	Ko vidim nekaj dragocenega, si ne morem kaj, da ne bi pomislil/a, kako to ukrasti.
2	Ko moram izbirati med denarjem in prijatelji, običajno izberem denar.
3	Če imamo načrt, ga bom pozabil/a. Če ga ne bom pozabil/a, ga bom pa ignoriral/a.
4	Nekaj na meni me izda, ko lažem.
5	Ko se pojavijo težave, poberem šila in kopita.
6	Nedolžna oseba ždi v ječi za zločin, ki sem ga zagrešil/a jaz. In to me nič ne moti.

5. POGLAVJE: OPREMA

Na mestni tržnici se gnete kupcev in prodajalcev vseh sort: škratji kovači in vilinski tesarji, polovnjaški kmetje in palčji draguljarji, da ne omenjamo ljudi vseh oblik, velikosti in barv z vseh možnih koncev in krajev. V največjih mestih je mogoče kupiti skoraj karkoli, od eksotičnih začimb in udobnih oblačil do pletenih košar in mečev.

Pustolovcu morajo biti nujno na voljo oklepi, orožja, nahrbtniki, vrvi in podobne dobrine, saj je v temnici ali divjini kakovostna oprema življenjsko pomembna. To poglavje se osredotoča na običajno, pa tudi nekoliko bolj eksotično trgovsko blago, ki pustolovcem redno pomaga v boju z grožnjami, na katere naletijo med pustolovščinami.

ZAČETNA OPREMA

Ko ustvariš svoj lik, tvoja razred in poreklo določata, katero opremo dobiš. Če ti to ni pogodu, lahko namesto opreme prejmeš toliko zlatnikov, kot ti jih odredi tvoj razred, in z njimi kupiš predmete s seznamov v tem poglavju.

Kako je tvoj lik prišel do te začetne opreme, si izmisliš sam/a. Mogoče si jo podedoval/a ali kupil/a med svojim odraščanjem. Mogoče si svoja orožja, oklep in nahrbtnik prejel/a med vojaško službo. Nemara si svojo opremo celo ukradel/a. Orožje je lahko družinska zapuščina, ki se je prenašala iz roda v rod, dokler ga ni nazadnje prejel tvoj lik in se odpravil po korakih svojega pustolovskega prednika.

Začetno premoženje po razredih

Razred	Denar
Borec	5k4 × 10 zl
Čarovnik	4k4 × 10 zl
Klerik	5k4 × 10 zl
Rokomavh	4k4 × 10 zl

PREMOŽENJE

V svetovih TiZ-a je premoženje raznovrstno. Novci, dragi kamni, trgovske dobrine, umetnine, živali in posesti določajo finančni položaj tvojega lika. Tlačani trgujejo z blagom in plačujejo davke v zrnju in mlečnih izdelkih. Velikaši trgujejo bodisi z lastništvom, na primer lastništvom rudnika, pristanišča ali obdelovalnih površin, bodisi z zlatom, pri čemer zlato merijo pogosteje v kilogramih kot v cekinih. Le trgovci, pustolovci in ponudniki storitev trgujejo z denarjem.

DENAR

Novcev je več vrst glede na vrednosti, ki jih predstavljajo. Te vrednosti so pretežno usklajene z vrednostmi kovin, iz katerih so. Trije najpogostejši novci so zlatnik (zl), srebrnik (sr) in bakrenik (bk).

Z enim zlatnikom lahko lik kupi spalno vrečo, 15 metrov kakovostne vrvi ali kozo. Vešči (vendar ne izjemni) obrtniki lahko en zlatnik zaslužijo v enem dnevu. Zlatniki so standardna enota za merjenje premoženja, pa čeprav valuta sama ni pogosto rabljena. Kadar trgovci sklepajo posle, kjer so dobrine ali storitve vredne na stotine ali na tisoče zlatnikov, pri tem običajno ne odštevajo posameznih kovancev. Namesto tega je zlatnik bolj standardna mera vrednosti, dejansko plačilo pa so zlate palice, upna pisma, blago ali kaj drugega.

En zlatnik je vreden deset srebrnikov, ki jih največ uporabljajo navadni ljudje. Srebrnik lahko kupi delavčeve usluge za pol dneva, stekleničko olja za svetilko ali prenočitev v siromašni krčmi.

En srebrnik je vreden deset bakrenikov, ki so običajni med delavci in berači. En bakrenik kupi svečo, baklo ali košček krede.

Poleg teh se v zakladnicah ali dragocenih skrinjah včasih pojavijo še manj običajne valute. Elektrenik (el) in platina (pl) izvirata iz padlih cesarstev in pozabljenih kraljestev. Če ju kdo uporabi pri plačilu, lahko v prodajalcu zbudi sumničavost in nejevero. Elektrenik je vreden pet srebrnikov in platina je vredna deset zlatnikov.

Povprečen kovanec tehta približno deset gramov, torej sto kovancev tehta okoli kilogram.

Standardni menjalni tečaj

Cekin	bk	sr	el	zl	pl
Bakrenik (bk)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Srebrnik (sr)	10	1	1/5	1/10	1/100
Elektrenik (el)	50	5	1	1/2	1/20
Zlatnik (zl)	100	10	2	1	1/10
Platina (pl)	1000	100	20	10	1

PRODAJANJE ZAKLADA

Kadar raziskuješ temnice, se rado zgodi, da odkriješ zaklade, opremo, orožja, oklepe in druge dragotine. Običajno lahko svoj plen prodaš, ko se vrneš v naseljene kraje, če seveda najdeš kupce in trgovce, ki bi jih tvoji zakladi zanimali.

Orožje, oklep in druga oprema. Na splošno velja, da lahko nepoškodovana orožja, zaščitna sredstva in drugo opremo na tržnici prodaš za polovično ceno. Orožja in oklepi, ki so jih prej nosile pošasti, so le redko v dovolj dobrem stanju, da bi jih lahko prodal/a.

Čarobni predmeti. Prodajanje čarobnih reči je bolj zapleteno. Za napoj ali zvitek že najdeš kupca, druge čarobne predmete pa si lahko privoščijo le najbogatejši velikaši. Razen nekaj običajnejše magije boš tudi ti težko kje kupil/a čarobne stvari in uroke. Vrednost magije je nemogoče ceniti v običajnem zlatu, kar je treba spoštovati in upoštevati.

Dragi kamni, biseri in umetnine. Ti predmeti so naprodaj po svoji polni ceni. Lahko jih bodisi zamenjaš za denar bodisi plačuješ neposredno z njimi. Za posebno dragocene zaklade bo GT nemara zahteval, da predhodno najdeš kupca v večjem mestu ali večji skupnosti.

Trgovsko blago. Na mejhnih območjih veliko ljudi trguje z raznovrstnim blagom. Kot dragi kamni in umetnine tudi blago – železne palice, vreče soli, živina in tako dalje – ohranja svojo polno vrednost in je moč z njim tudi plačevati.

OKLEPI IN ZAŠČITA

Po svetovih TiZ-a je raztresenih na stotine različnih kultur, ki so vsaka na določeni stopnji tehnološkega razvoja. Posledično imajo pustolovci

Oklepi

Oklep	Cena	Zaščitni razred (ZR)	Moč	Prikritost	Teža
Lahki oklep					
Ozvezdeno usnje	45 zl	12 + popravek Gib	–	–	6,0 kg
Podloženi	5 zl	11 + popravek Gib	–	Otežitev	3,5 kg
Usnjeni	10 zl	11 + popravek Gib	–	–	4,5 kg
Povprečni oklep					
Kožuhovina	10 zl	12 + popravek Gib (največ 2)	–	–	5,5 kg
Luskasti	50 zl	14 + popravek Gib (največ 2)	–	Otežitev	20,5 kg
Polovični oklep	750 zl	15 + popravek Gib (največ 2)	–	Otežitev	18,0 kg
Prsni	400 zl	14 + popravek Gib (največ 2)	–	–	9,0 kg
Verižna srajca	50 zl	13 + popravek Gib (največ 2)	–	–	9,0 kg
Težki oklep					
Obročasti kiras	30 zl	14	–	Otežitev	18,0 kg
Ploščeni	1500 zl	18	Moč 15	Otežitev	29,5 kg
Trščeni	200 zl	17	Moč 15	Otežitev	27,0 kg
Verižni	75 zl	16	Moč 13	Otežitev	25,0 kg
Ščit					
Ščit	10 zl	+2	–	–	2,5 kg

na voljo vrsto različnih oklepov, vse od usnjenega oklepa do verižnega oklepa in dragega ploščenega oklepa. Preglednica oklepov našteva nekaj najobičajnejših vrst oklepov v igri in jih razdeli v tri kategorije: lahki oklepi, povprečni oklepi in težki oklepi. Mnogi borci ob oklepu nosijo še ščit.

Preglednica oklepov prikazuje ceno, težo in druge lastnosti običajnih vrst oklepa.

Izvedenstvo z oklepom. Vsak si lahko nadene oklep in vsak lahko nosi ščit. Toda le tisti, ki nošnjo oklepa ali ščita obvladajo, ju znajo učinkovito izrabiti. Tvoj razred ti omogoča izvedenstvo z nekaterimi vrstami oklepa. Če nosiš oklep, s katerim nisi izveden/a, imaš otežitev na vsak preizkus sposobnosti, rešilni met ali napadalni met, ki vključuje Moč ali Gibčnost, in ne moreš čarati.

Varianta: velikosti opreme

V večini kampanj si lahko nadeneš vso opremo, ki jo najdeš na svojih pustolovščinah, seveda v mejah zdravega razuma. Zajetnemu polorku denimo ne bo prav polovnjakov usnjeni oklep in palček bo močno premajhen za velikanovo elegantno haljo.

GT lahko doda še kanček realizma. Lahko na primer zapove, da ploščeni oklep enega človeka ne bo prav drugemu, če ga prej pošteno ne predelajo, stražarjeva uniforma, ki si jo pustolovec nadene kot krinko, pa je lahko preveč ohlapna ali zategnjena.

Te dodatne opcijske omejitve tako poskrbijo, da bo pustolovec, če najde oklep, oblačila ali obuvala, morda moral obiskati okleparja, krojača, usnjarja ali podobnega strokovnjaka, da mu oblačilo prikroji. Cena teh obdelav je lahko od 10 do 40 odstotkov tržne cene oblačila samega. GT lahko vrže 1k4 × 10 ali določi višjo ceno glede na zahtevnost sprememb.

Prikritost. Če v stolpcu „Prikritost“ v preglednici oklepov piše „Otežitev“, ima nosilec otežitev na preizkuse Gibčnosti (Prikritost).

Ščiti. Ščit je narejen iz lesa ali kovine in je primeren za nošnjo v eni roki. Če vihtiš ščit, se tvoj zaščitni razred poveča za 2. Naenkrat lahko vihtiš le en ščit.

Težki oklep. Težji oklep omejuje uporabnikovo zmožnost hitrega, okretnega ali pritajenega gibanja. Če v preglednici oklepov v stolpcu „Moč“ piše „Moč 12“ ali „Moč 15“, oklep zmanjša uporabnikovo hitrost za 3 metre, razen če ima nosilec oceno Moči večjo ali enako zapisani oceni.

Zaščitni razred (ZR). Oklep ščiti uporabnika pred napadi. Oklep (in ščit), ki ga nosiš, določa tvoj osnovni zaščitni razred.

LAHKI OKLEP

Lahki oklep je narejen iz lahkih in tankih materialov. Primeren je za okretne pustolovce, ki hočejo dodatno zaščito, ne da bi žrtvovali svojo mobilnost. Če nosiš lahki oklep, svoj zaščitni razred določiš tako, da svoji osnovni cifri oklepa prišteješ še svoj popravek Gibčnosti.

Ozvezdeno usnje. Ozvezdeno usnje je narejeno iz trpežnega, a gibkega usnja, ki je okrepljeno z zakovicami ali bodicami.

Podloženi oklep. Podloženi oklep je narejen iz plasti mehkih materialov.

Usnjeni oklep. Prsni del in ramenski ščitniki usnjenega oklepa so narejeni iz usnja, ki so ga utrdili s kuhanjem v olju. Preostanek oklepa je narejen iz mehkejših in bolj fleksibilnih materialov.

POVPREČNI OKLEP

Povprečni oklep ponuja večjo zaščito od lahkega oklepa, vendar tudi bolj omeji gibanje. Če nosiš povprečni oklep, svoj zaščitni razred določiš tako, da osnovni cifri oklepa prišteješ svoj popravek Gibčnosti.

Kožuhovina. Ta preprost oklep je sestavljen iz debelih kožuhov in krzna. Običajno ga nosijo barbari, zlobni človečnjaki in druga ljudstva, ki nimajo materiala in orodij za izdelavo boljših oklepov.

Verižna srajca. Verižna srajca je narejena iz prepletajočih se kovinskih obročkov. Običajno jo nadenemo med dve plasti oblačil ali usnja. Ta oklep nudi dostojno zaščito zgornjega dela telesa, rožljanje obročkov pa zadušijo zunanje plasti oblačil.

Luskasti oklep. Ta oklep sestavljajo srajca in gamaše (in včasih tudi ločeno krilo) iz usnja, ki jih prekrivajo kovinski kosi, na moč podobni ribjim luskam. Oklep vključuje tudi rokavice.

Prsni oklep. To je tesen kovinski brezrokavni oklep, pod katerim nosimo elastično usnje. Čeprav pušča okončine brez zaščite, dobro varuje

življenjsko pomembne organe in hkrati preveč ne otežuje gibanja.

Polovični oklep. Polovični oklep je sestavljen iz oblikovanih kovinskih ploščic, ki pokrijejo večino uporabnikovega telesa. Noge ščitijo le preprosti ščitniki, pripeti z usnjenimi paščki.

TEŽKI OKLEP

Izmed vseh kategorij oklepov najboljšo zaščito nudi prav težki oklep. Ta prekriva vse telo in je narejen tako, da ščiti pred različnimi napadi. Le izkušeni bojevniki ne klonejo pod njegovo težo.

V težkem oklepu ne prišteješ popravka Gibčnosti svojemu zaščitnemu razredu, vendar to tudi pomeni, da nisi kaznovan/a, če je tvoj popravek Gibčnosti manjši od nič.

Obročasti kiras. To je usnjen oklep, v katerega so všiti težki kovinski obroči, ki ščitijo pred meči in sekirami. Obročasti kiras je slabši od verižnega oklepa in ga navadno nosijo le tisti, ki si ne morejo privoščiti boljšega oklepa.

Ploščeni oklep. Narejen je iz oblikovanih, prekrivajočih se kovinskih plošč, ki pokrivajo celo telo. Vključene so rokavice, težki usnjeni škornji, šlem in debela podloga pod oklepom. Zaponke in pasovi razporedijo težo po telesu.

Trščeni oklep. Ta oklep je narejen iz ozkih navpičnih kovinskih plošč, našitih na usnje, ki ga nosimo čez podlogo iz blaga. Gibek verižni oklep ščiti sklepe.

Verižni oklep. Narejen je iz prepletajočih se kovinskih obročkov, pod katerimi je plast prešite tkanine, ki preprečuje drgnjenje ob kožo in blaži udarce. Oklep vključuje rokavice.

OBLAČENJE OKLEPA

Čas nadevanja in čas snemanja oklepa sta zapisana v preglednici nadevanja in snemanja oklepa.

Čas nadevanja. To je čas, potreben za oblačenje oklepa. Zaščitni razred, ki ti ga oklep ponuja, lahko koristiš šele takrat, ko si ga popolnoma nadeneš.

Čas snemanja. To je čas, potreben za to, da slečeš oklep. Če ti lahko kdo pri tem pomaga, čas snemanja prepoloviš.

Nadevanje in snemanje oklepa

Kategorija	Čas nadevanja	Čas snemanja
Lahki oklep	1 minuta	1 minuta
Povprečni oklep	5 minut	1 minuta
Težki oklep	10 minut	5 minut
Ščit	1 dejanje	1 dejanje

OROŽJA

Tvoj razred ti omogoča izvedenstvo z nekaterimi orožji, ki so odvisna od tipa razreda in orožja, ki ti bo najpogosteje prišlo pod roko. Najsi imaš raje dolgi meč ali dolgi lok, je lahko življenjsko pomembno, katero orožje vihtiš in kako spreten/a si z njim.

Preglednica orožij prikazuje najpogostejša orožja v TiZ-u, njihovo vrednost in težo, škodo, ki jo zadajo, in njihove morebitne posebnosti. Vsako orožje je bodisi bližinsko bodisi daljnosežno. **Bližinsko orožje** se uporablja za napade na tarče v dometu 1,5 metra, medtem ko se **daljnosežno orožje** uporablja za napade iz daljave.

IZVEDENSTVO Z OROŽJI

Tvoja rasa, razred in posebna znanja ti lahko omogočijo izvedenstvo z nekaterimi orožji ali kategorijami orožij. Orožja delimo na dve kategoriji: **preprosta** in **borbena**. Večina ljudi obvlada preprosta orožja. Mednje štejemo kije, gorjače in druga orožja, ki jih pogosto uporabljajo navadni ljudje. Borbena orožja, med katera sodijo meči, sekire in orožja na drogovih, zahtevajo dodatno urjenje, da jih lahko učinkovito izrabimo. Večina borcev uporablja borbena orožja, saj z njimi dosegajo boljše rezultate v bitki.

Izvedenstvo z orožjem pomeni, da lahko svoj izvedenski prištevek dodaš metu za katerikoli napad, ki ga opraviš s tem orožjem. Če opraviš napadalni met z orožjem, s katerim nisi izveden/a, svojega izvedenskega prištevka ne prišteješ.

Orožja

Ime	Cena	Škoda	Teža	Lastnosti
Preprosta bližinska orožja				
Bodalo	2 zl	1k4, prebadanje	0,5 kg	Odlikovano, lahko, zalučano (domet 6/18)
Bojna palica	2 sr	1k6, top udarec	2,0 kg	Večnamensko (1k8)
Gorjača	5 zl	1k6, top udarec	2,0 kg	--
Kij	1 sr	1k4, top udarec	1,0 kg	Lahko
Kopje	1 zl	1k6, prebadanje	1,5 kg	Zalučano (domet 6/18), večnamensko (1k8)
Lahko kladivo	2 zl	1k4, top udarec	1,0 kg	Lahko, zalučano (domet 6/18)
Ostnik	5 sr	1k6, prebadanje	1,0 kg	Zalučano (domet 9/36)
Ročna sekira	5 zl	1k6, sekanje	1,0 kg	Lahko, zalučano (domet 6/18)
Srp	1 zl	1k4, sekanje	1,0 kg	Lahko
Veliki kij	2 sr	1k8, top udarec	4,5 kg	Dvoročno
Preprosta daljnosežna orožja				
Frača	1 sr	1k4, top udarec	--	Strelivo (domet 9/36)
Kratki lok	25 zl	1k6, prebadanje	1,0 kg	Strelivo (domet 24/96), dvoročno
Lahki samostrel	25 zl	1k8, prebadanje	2,5 kg	Strelivo (domet 24/96), nabito, dvoročno
Puščica	5 bk	1k4, prebadanje	0,1 kg	Odlikovano, zalučano (domet 6/18)
Borbena bližinska orožja				
Bič	2 zl	1k4, sekanje	1,5 kg	Odlikovano, večji doseg
Bodak	5 zl	1k10, prebadanje	8,0 kg	Težko, večji doseg, dvoročno
Bojna sekira	10 zl	1k8, sekanje	2,0 kg	Večnamensko (1k10)
Bojni kljun	5 zl	1k8, prebadanje	1,0 kg	--
Bojno kladivo	15 zl	1k8, top udarec	1,0 kg	Večnamensko (1k10)
Buzdovan	15 zl	1k8, prebadanje	2,0 kg	--
Cepec	10 zl	1k8, top udarec	1,0 kg	--
Dolgi meč	15 zl	1k8, sekanje	1,5 kg	Večnamensko (1k10)
Dvoročni meč	50 zl	2k6, sekanje	2,5 kg	Težko, dvoročno
Glefa	20 zl	1k10, sekanje	2,5 kg	Težko, večji doseg, dvoročno
Handžar	25 zl	1k6, sekanje	1,5 kg	Odlikovano, lahko
Helebarda	20 zl	1k10, sekanje	2,5 kg	Težko, večji doseg, dvoročno
Kratki meč	10 zl	1k6, prebadanje	1,0 kg	Odlikovano, lahko
Rapir	25 zl	1k8, prebadanje	1,0 kg	Odlikovano
Sulica	10 zl	1k12, prebadanje	2,5 kg	Večji doseg, posebno
Težko kladivo	10 zl	2k6, top udarec	4,5 kg	Težko, dvoročno
Trizob	5 zl	1k6, prebadanje	2,0 kg	Zalučano (domet 6/18), večnamensko (1k8)
Velika sekira	30 zl	1k12, sekanje	3,0 kg	Težko, dvoročno
Borbena daljnosežna orožja				
Dolgi lok	50 zl	1k8, prebadanje	1,0 kg	Strelivo (domet 45/180), težko, dvoročno
Mreža	1 zl	--	1,5 kg	Posebno, zalučano (domet 1,5/4,5)
Pihalnik	10 zl	1, prebadanje	0,5 kg	Strelivo (domet 7,5/30), nabito
Ročni samostrel	75 zl	1k6, prebadanje	1,5 kg	Strelivo (domet 9/36), lahko, nabito
Težki samostrel	50 zl	1k10, prebadanje	8,0 kg	Strelivo (domet 30/120), težko, nabito, dvoročno

LASTNOSTI OROŽIJ

Mnoga orožja imajo posebne lastnosti, kot prikazuje preglednica orožij.

Dvoročno. To orožje zavzame obe roki, ko napadeš z njim.

Lahko. Lahko orožje je majhno in preprosto za uporabo. Še posebno primerno je za borbo z dvema orožjema. Več o boju z dvema orožjema piše v devetem poglavju.

Na daljavo. Orožje, s katerim lahko opraviš daljnosežni napad, ima v oklepajih za oznako „strelivo“ ali „zalučano“ zapisan svoj domet. Domet sestavljata dve števili. Prvo je običajni domet orožja in drugo je skrajni domet orožja, oboje v metrih. Ko napadeš tarčo onkraj običajnega dometa orožja, prejmeš otežitev na svoj napadalni met. Tarče onkraj svojega skrajnega dometa ne moreš napasti.

Nabito. Ker polnjenje takega orožja terja nekaj časa, smeš v okviru enega dejanja, dodatnega dejanja ali odziva izstreliti samo en kos streliva, neodvisno od števila napadov, ki jih lahko sicer izvedeš.

Odlikovano. Ko napadeš z odlikovanim orožjem, lahko izbereš, ali boš za svoje napadalne mete in mete za določanje škode uporabil/a popravek Moči ali Gibčnosti. Za oba meta moraš uporabiti isti popravek.

Posebno. Orožje s to lastnostjo ima nenavadna pravila uporabe, ki so razložena v opisu orožja (glej razdelek Posebna orožja malo naprej).

Strelivo. Orožje, ki ima lastnost „strelivo“, lahko uporabiš le, če imaš strelivo zanj. Z vsakim napadom s tem orožjem porabiš en kos streliva. To, da povlečeš strelivo iz tula, škatle ali druge shrambe streliva, je del napada (za enoročno orožje potrebuješ eno prosto roko, da ga nabiješ). Po koncu bitke si lahko vzameš eno minuto za iskanje potrošenega streliva in si povrneš polovico svoje porabljene municije.

Če orožje s strelivom uporabiš za bližnji napad, to orožje obravnavaj kot improvizirano orožje (glej razdelek Improvizirana orožja malo naprej). Če za bližnji napad uporabiš fračo, jo moraš prej napolniti s strelivom.

Težko. Majhna bitja imajo otežitev na napadalne mete s težkimi orožji. Velikost in teža takšnega orožja majhnemu bitju povzročata preveč težav, da bi ga lahko učinkovito uporabilo.

Večji doseg. Pri napadu s tem orožjem se tvoj doseg poveča za 1,5 metra. To velja tudi, ko določaš doseg za priložnostni napad (glej deveto poglavje).

Večnamensko. To orožje lahko vihtiš v eni ali dveh rokah. V oklepajih zraven piše zadana škoda. To je škoda pri bližnjem napadu, ko orožje vihtimo v dveh rokah.

Zalučano. Če je orožje „zalučano“, lahko z njim napraviš daljnosežni napad tako, da ga vržeš. Če je orožje bližinsko, lahko za napadalni met in določanje škode uporabiš isti popravek, kot bi ga uporabil/a za bližnji napad. Dajmo primer: če vržeš ročno sekiro, uporabiš popravek Moči, če pa vržeš bodalo, lahko uporabiš bodisi popravek Moči bodisi popravek Gibčnosti, saj je bodalo odlikovano orožje.

IMPROVIZIRANA OROŽJA

Včasih liki nimajo orožij in si morajo pomagati s tistim, kar je pač pri roki. Improvizirano orožje je kakršenkoli predmet, ki ga lahko vihtiš v eni ali dveh rokah, na primer steklena črepinja, noga mize, ponev, kolo z voza ali mrtev goblin.

Pogosto je improvizirano orožje podobno dejanskemu orožju in ga je mogoče tako tudi obravnavati. Noga mize je denimo zelo podobna kiju. Če GT to dopušča, lahko liki, ki obvladajo neko orožje, predmete, ki so podobni temu orožju, uporabljajo kakor orožje, s katerim so izvedeni, in napadalnim metom prištevajo svoje izvedenske prištevke.

Vsak predmet, ki ni podoben nobenemu orožju, zada 1k4 škode (GT določi tip poškodbe skladno z uporabljenim predmetom). Če lik uporabi daljnosežno orožje za bližnji napad ali vrže bližinsko orožje, ki nima lastnosti „zalučano“, prav tako zada le 1k4 škode. Improvizirano zalučano orožje ima običajni domet 6 metrov in skrajni domet 18 metrov.

POSREBRENA OROŽJA

Nekatere pošasti lahko poškodujejo zgolj orožja, ki vsebujejo srebro. Zato previdni pustolovci dajejo svoja orožja posrebriti. Za 100 zl lahko daš posrebriti eno orožje ali deset kosov streliva. V ceno ni všteta le vrednost srebra, temveč tudi čas in znanje, ki sta potrebna za pravilno nanašanje srebra na orožje.

POSEBNA OROŽJA

Tu so opisana orožja s posebnimi pravili.

Mreža. Ko mreža zadene veliko ali manjše bitje, je le-to zvezano, dokler ga ne osvobodimo. Mreža nima učinka na bitja, ki so brez otipljivega telesa, ali bitja, ki so ogromna ali še večja. Bitje lahko porabi svoje dejanje za preizkus Moči s TR 10. Če mu uspe, lahko osvobodi sebe ali drugo bitje v svojem dosegu. Če mreži zadamo 5 točk škode (TR 10), pri čemer mora biti tip škode sekanje, s tem tudi osvobodimo ujeto bitje, ne da bi ga poškodovali, in uničimo mrežo.

Kadar uporabiš dejanje, dodatno dejanje ali odziv za napad z mrežo, lahko izvedeš samo en napad, ne glede na število napadov, ki jih lahko normalno izvedeš.

Sulica. Ko s sulico napadeš tarčo, ki je od tebe oddaljena manj kot 1,5 metra, imaš otežitev na napad. Ko nisi na sedlu, moraš sulico vihteti z obema rokama.

PUSTOLOVSKA OPREMA

Tukaj so opisani predmeti, za katere veljajo posebna pravila oziroma zahtevajo razlago.

Alkimistov plamen. Ta gosta, lepljiva tekočina se ob stiku z zrakom vžge. Kot dejanje lahko zalučaš stekleničko te tekočine do 6 metrov proč in steklenička se bo ob udarcu razbila. Izvedi oddaljeni napad, pri čemer za alkimistov ogenj veljajo pravila improviziranega orožja. Če tarčo zadeneš, utrpi 1k4 škode zaradi opeklin vsakič, ko je na potezi. Prizadeto bitje lahko temu napravi konec, če uspešno opravi preizkus Gibčnosti s TR 10 in tako pogasi ogenj.

Bakla. Bakla gori 1 uro. Na razdalji 6 metrov meče močno svetlobo, še 6 metrov dlje pa medlo svetlobo. Če z gorečo baklo napraviš bližnji napad in zadeneš, tarča utrpi 1 točko škode zaradi opeklin.

Blagoslovljena voda. Kot dejanje lahko vsebino stekleničke poliješ po bitju, ki je od tebe oddaljeno manj kot 1,5 metra, ali stekleničko vržeš do 6 metrov proč, da se razbije. V obeh primerih izvedi oddaljeni napad na ciljno bitje, pri čemer naj za blagoslovljeno vodo veljajo pravila improviziranega orožja. Če je tarča mračni stvor ali povratno bitje, utrpi 2k6 škode zaradi škodljivega sevanja.

Klerik ali paladin lahko ustvarita blagoslovljeno vodo tako, da opravita poseben obred. Obred traja 1 uro in terja za 25 zl srebra v prahu. Poleg tega mora obrednik zapraviti eno uročno polje prve ravni.

Cilinder za zemljevid ali zvitek. Usnjeni cilinder lahko hrani do deset zvitih listov papirja ali pet zvitih listov pergamenta.

Čarna mošnja. Čarna mošnja je majhna, vodotesna usnjena mošnja za pasom, ki ima več ločenih prostorčkov, kjer hraniš vse uročne sestavine in predmete, razen tistih, ki imajo posebno ceno (kot piše v opisu uroka).

Čudilo. To je poseben predmet – krogla, kristal, žezlo, posebna čarobna opirača, kos lesa v obliki čarobne palice ali podoben predmet –, ki usmerja moč čudežnih urokov. Čudežnik, coprnik ali čarovnik lahko uporabljajo ta predmet kot čarilo, kot je podrobneje opisano v desetem poglavju.

Daljnogled. Predmete, ki jih opazuješ skozi daljnogled, vidiš v dvakratni povečavi.

Dnevni obroki. Obroke sestavlja suha hrana, primerna za daljše potovanje, na primer posušena govedina, suho sadje, krekerji in oreški.

Druidsko čarilo. Druidsko čarilo je lahko vejica omele ali bodike, palica ali žezlo iz tise ali drugega posebnega lesa, čarobna opirača iz živega drevesa ali totemska podoba s perjem, dlako, kostmi in zobmi svetih živali. Druid (glej tretje poglavje *Igralčevega priročnika* lahko te predmete uporabi kot čarilo, kot je opisano v desetem poglavju.

Jedilni pribor. Ta kositrna posodica vsebuje en kozarček in osnovni jedilni pribor. Posodica je narejena iz dveh delov, ki se stakneta skupaj. Prvega lahko uporabiš za kuhalno ponev, drugega pa za krožnik.

Kislina. Kot dejanje lahko poliješ vsebino te stekleničke po bitju, ki je od tebe oddaljeno manj kot 1,5 metra, ali pa vržeš stekleničko do 6 metrov proč, pri čemer se steklenička razbije. V vsakem primeru izvedi oddaljeni napad, pri čemer za kislino veljajo pravila improviziranega orožja. Če tarčo zadeneš, utrpi 2k6 škode zaradi kislinskih opeklin.

Knjiga. V knjigi so lahko poezija, zgodovinski zapisi, informacije o določenem izročilu, diagrami in zapiski o palčjih napravah ali karkoli drugega, kar lahko predstavimo z besedilom in slikami. Knjiga, ki vsebuje uroke, se imenuje knjiga urokov in je opisana spodaj.

Knjiga urokov. Knjiga urokov je za čarovnike ključnega pomena. To je tom z usnjenimi platnicami in 100 praznimi pergamentnimi stranmi, na katere si čarovnik zapiše svoje uroke.

Ležajne kroglice. Kot dejanje lahko raztreseš te drobne kovinske kroglice iz mošnje po tleh. Z njimi prekriješ površino 3 metre po dolgem in počez. Bitje, ki se premika po tej površini, mora opraviti rešilni met Gibčnosti s TR 10, drugače pade po tleh. Bitju, ki se premika po površini s polovično hitrostjo, ni treba izvesti rešilnega meta.

Lomilka. Kadar lahko izkoristiš vzvodno moč lomilke, imaš olajšavo na preizkus Moči.

Lovska past. Kot dejanje lahko nastaviš lovsko past. Past je sestavljena iz dveh jeklenih polkrogov z nazobčanimi robovi, ki udarita skupaj, ko nekaj stopi na ploščico v sredini. Past je z verigo priklenjena na nepremičen predmet, na primer drevo ali v zemljo zarit kol. Bitje, ki stopi na past, mora uspešno izvesti rešilni met Gibčnosti s TR 13 ali pa utrpeti 1k4 škode zaradi prebadanja in se ustaviti. Dokler se bitje ne reši iz pasti, je njegovo gibanje omejeno na dolžino verige (navadno 1 meter). Bitje sme kot dejanje opraviti preizkus Moči s TR 13. Ob uspelem preizkusu osvobodi sebe ali drugo bitje v svojem dosegu. Vsak neuspešen preizkus se konča tako, da ujeto bitje utrpi 1 točko škode zaradi prebadanja.

Mošnja. Bombažna ali usnjena mošnja lahko med drugim hrani do 20 kosov streliva za fračo ali 50 pihalnih igel. Mošnja z več ločenimi prostorčki za uročne sestavine se imenuje čarna mošnja (opisana je malo višje).

Netivo. Majhna škatlica, v kateri tičijo kresilni kamen, kresalo in netivo (običajno je to suh kos blaga, namočen v petrolej) za prižiganje ognja. Prižiganje bakle – ali česarkoli drugega z veliko količino odkritega goriva – z netivom traja eno dejanje. Prižiganje drugih sort ognja traja 1 minuto.

Pustolovska oprema

Predmet	Cena	Teža
Abakus	2 zl	1,0 kg
Alkimistov plamen (steklenička)	50 zl	0,5 kg
Bakla	1 bk	0,5 kg
Blagoslovljena voda (steklenička)	25 zl	0,5 kg
Brusilni kamen	1 bk	0,5 kg
Cilinder za zemljevid ali zvitek	1 zl	0,5 kg
Čarna mošnja	25 zl	1,0 kg
Čarobna palica iz tisovine	10 zl	0,5 kg
Čeber	5 bk	1,0 kg
Črnilo (30 ml)	10 zl	--
Čudilo		
Čarobna opirača	5 zl	2,0 kg
Čarobna palica	10 zl	0,5 kg
Kristal	10 zl	0,5 kg
Krogla	20 zl	1,5 kg
Žezlo	10 zl	1,0 kg
Čutara ali vrček	2 bk	0,5 kg
Čutara z vodo	2 sr	2,5 kg (ko je polna)
Daljnogled	1000 zl	2,5 kg
Dišava (steklenička)	5 zl	--
Dnevni obrok	5 sr	1,0 kg
Druidsko čarilo		
Lesena opirača	5 zl	2,0 kg
Totem	1 zl	--
Vejica omele	1 zl	--
Halje	1 zl	2,0 kg
Jedilni pribor	2 sr	0,5 kg
Jekleno ogledalce	5 zl	0,5 kg
Kislina (steklenička)	25 zl	0,5 kg
Kladivo	1 zl	1,5 kg
Klin	5 bk	0,5 kg
Knjiga	25 zl	2,5 kg
Konopljena vrv (15 metrov)	1 zl	4,5 kg
Kostumi	5 zl	2,0 kg
Košara	4 sr	1,0 kg
Kramp	2 zl	4,5 kg
Kreda (1 kos)	1 bk	--
Lestev (3 metri)	1 sr	11,0 kg
Ležajne kroglice (vrečka 1000 kosov)	1 zl	1,0 kg
Lomilka	2 zl	2,5 kg
Lopata	2 zl	2,5 kg

Predmet	Cena	Teža
Lovska past	5 zl	11,0 kg
Macola	2 zl	4,5 kg
Milo	2 bk	--
Mošnja	5 sr	0,5 kg
Nahrbtnik	2 zl	2,5 kg
Nalivno pero	2 bk	--
Navadna oblačila	5 zl	1,5 kg
Netivo	5 sr	0,5 kg
Odeja	5 sr	1,5 kg
Okovi	2 zl	3,0 kg
Olje (steklenička)	1 sr	0,5 kg
Opozorilna piščalka	5 bk	--
Osnovni strup (steklenička)	100 zl	--
Papir (en list)	2 sr	--
Pečatni prstan	5 zl	--
Pečatni vosek	5 sr	--
Pergament (en list)	1 sr	--
Peščena ura	25 zl	0,5 kg
Plezalna oprema	25 zl	5,5 kg
Podolgovata palica (3 metri)	5 bk	3,0 kg
Pokrita lanterna	5 zl	1,0 kg
Popotna oblačila	2 zl	2,0 kg
Povečevalno steklo	100 zl	--
Pražnja oblačila	15 zl	3,0 kg
Protistrup (steklenička)	50 zl	--
Ribiška oprema	1 zl	2,0 kg
Skrinja	5 zl	11,0 kg
Sodček	2 zl	30,0 kg
Spalna vreča	1 zl	3,0 kg
Steklenica	2 zl	1,0 kg
Steklenička	1 zl	--
Strelivo		
Igle za pihalnik (50)	1 zl	0,5 kg
Samostrelske strelice (20)	1 zl	0,5 kg
Strelice (20)	1 zl	0,5 kg
Strelivo za fračo (20)	4 zl	0,5 kg
Sveča	1 bk	--
Sveta podobica		
Amulet	5 zl	0,5 kg
Relikviarij	5 zl	1,0 kg
Znamenje	5 zl	--
Svetilka	5 sr	0,5 kg
Svilena vrv (15 metrov)	10 zl	2,5 kg
Škripčevje	1 zl	2,5 kg
Šotor za dve osebi	2 zl	9,0 kg
Talne bodice (20 v vreči)	1 zl	1,0 kg
Trgovska tehtnica	5 zl	1,5 kg
Tul	1 zl	0,5 kg
Usmerjena lanterna	10 zl	1,0 kg
Vdorni oven	4 zl	16,0 kg
Veriga (3 metri)	5 zl	5,0 kg
Vrč	2 bk	2,0 kg
Zaboj za samostrelske strelice	1 zl	0,5 kg
Zagozdni kavelj	2 zl	2,0 kg
Zdravilčeva oprema	5 zl	1,5 kg
Zdravilni napoj	50 zl	0,5 kg
Zvonček	1 zl	--
Žabica	10 zl	0,5 kg
Žakelj	1 bk	0,5 kg
Železne bodice (10)	1 zl	1,5 kg
Železni lonec	2 zl	4,5 kg

Okovi. S temi kovinskimi okovi lahko vkleneš majhno ali srednje veliko bitje. Iz okov se lahko izviješ le, če uspešno izvedeš preizkus Gibčnosti s TR 20. Okove lahko zlomiš tako, da opraviš preizkus Moči s TR 20. Vsak par okov ima svoj ključ. Brez ključa lahko bitje, ki obvlada tatinsko orodje, vlomi ključavnico okov, če uspešno opravi preizkus Gibčnosti s TR 15. Okovi imajo 15 življenjskih točk.

Olje. Olje običajno hraniš v glinenki, ki drži 0,5 litra. Kot dejanje lahko olje poliješ po bitju, ki je od tebe oddaljeno največ 1,5 metra, ali glinenko zalučaš do 6 metrov stran, da se razbije. Opraviti moraš oddaljen napad in olje obravnavaš kot improvizirano orožje. Če si uspešen/a, tarčo prekrije olje. Če tarča utrpi škodo, ki jo povzroči ogenj,

preden se olje posuši (to traja 1 minuto), tarča utrpi še dodatnih 5 točk škode zaradi opeklin od gorečega olja. Olje lahko tudi poliješ po tleh. Z njim lahko prekriješ površino 1,5-krat-1,5 metra, če je površina ravna. Če olju pristaviš ogenj, bo gorelo 2 kroga spopada in zadalo 5 točk škode zaradi opeklin vsakemu bitju, ki vstopi na to območje ali konča svojo potezo v tem območju. Bitje utrpi to škodo le enkrat na krog.

Osnovni strup. S strupom iz te stekleničke lahko namažeš eno orožje, ki seka ali prebada, ali do tri kose streliva. Nanašanje strupa traja eno dejanje. Bitje, ki ga zadene zastrupljeno orožje ali strelivo, mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 10 ali utrpeti 1k4 škode zaradi zastrupitve. Naneseni strup ostane aktiven 1 minuto, preden se posuši.

Plezalna oprema. Plezalna oprema vključuje posebne kline, ojačitve za čevlje, rokavice in plezalni pas. Kot dejanje se lahko s plezalno opremo nekam zapneš. Tako ne moreš pasti nižje kot 7,5 metra od točke, kamor si se zapel/a, in ne moreš splezati dlje kot 7,5 metra od točke vpetja, ne da bi se prej izpel/a.

Pokrita lanterna. Pokrita lanterna meče močno svetlobo na razdalji 9 metrov in medlo svetlobo še 9 metrov dlje. Lanterna gori 6 ur na eno stekleničko (0,5 litra) olja. Kot dejanje lahko spustiš pokrivalo in tako zmanjšaš osvetljenost, da v prostoru sije le medla svetloba do 1,5 metrov proč.

Povečevalno steklo. Povečevalno steklo omogoča, da si stvari ogledaš pobližje. Če nimaš pri roki kresila, lahko steklo uporabiš za netenje ognja. To zahteva svetlobo, ki je tako močna kot sončna svetloba, netivo in 5 minut, da ogenj vzplamti. Povečevalno steklo omogoča olajšavo na kakršnekoli preizkuse sposobnosti, ki se tičejo ogledovanja majhnega predmeta ali predmeta z zelo drobnimi podrobnostmi.

Protistrup. Bitje, ki spije vsebino te stekleničke, dobi olajšavo na rešilne mete proti zastrupitvi za 1 uro. Protistrup nima učinka na nemrtve ali konstrukte.

Ribiška oprema. Vanjo so vključeni lesena palica, svilena vrvica, plutovinasti plovci, železni trnki, svinčene uteži, žametne vabe in mreža.

Sveča. Sveča za 1 uro razsvetli okolico. Območje v polmeru 1,5 metra od sveče zapolni močna svetloba, še 1,5 metra dlje pa medla svetloba.

Sveta podobica. Sveta podobica predstavlja boga ali panteon. Morda je amulet ali ščit z vgraviranim božjim simbolom, ali pa drobna škatlica, v kateri tiči sveta relikvija. V *Igralčevem priročniku* je znizanih cel kup bogov mnogosvetja in njihovih svetih simbolov. Klerik ali paladin lahko svojo podobico uporabita za čarilo, kot je opisano v desetem poglavju. Pri tem mora čarajoča oseba podobico držati v roki, jo nositi na vidnem mestu ali jo razkazovati na ščitu.

Svetilka. Svetilka meče močno svetlobo na okolico v dometu 4,5 metra, še 9 metrov dlje pa medlo svetlobo. Svetilka gori 6 ur na eno stekleničko (0,5 litra) olja.

Škripčevje. To je sistem škripcev, po katerih je napeljana žica, na kateri je privezana kljuka. Škripčevje ti omogoča, da dvigneš štirikrat težje predmete, kot bi normalno zmogel/a.

Šotor. Preprost in prenosljiv zaklon iz jadrovine. V njem lahko bivata dve osebi.

Talne bodice. Kot dejanje lahko raztreseš vrečo talnih bodic po površini 1,5 metra po dolgem in počez. Vsako bitje, ki vstopi na to območje, mora opraviti rešilni met Gibčnosti s TR 15 ali se ustaviti in utrpeti 1 točko škode zaradi prebadanja. Dokler si bitje ne povrne vsaj 1 življenjske točke, se njegova hitrost hoje zmanjša za 3 metre. Bitju, ki se čez površino premika s polovično hitrostjo, ni treba izvesti rešilnega meta.

Trgovska tehtnica. Vsebuje majhno tehtnico, pladnje in nabor uteži do 1 kilograma. S tehtnico lahko izmeriš točno težo majhnih predmetov, na primer dragocenih kovin ali trgovskega blaga. Tako lahko lažje določiš njihovo vrednost.

Tul. Tul lahko hrani do 20 strelic za streljanje z lokom.

Usmerjena lanterna. Usmerjena lanterna meče močno svetlobo v 18 metrov dolgem usmerjenem stožcu. Še 18 metrov dlje meče medlo svetlobo. Lanterna gori 6 ur na eno stekleničko (0,5 litra) olja.

Vdorni oven. Z vdornim ovnom lahko vdreš skozi zapahnjena vrata. Ko uporabiš oven, svojemu preizkusu Moči prišteješ prištevek +4. Če ti oven pomaga držati še en lik, imaš olajšavo na preizkus Moči.

Veriga. Veriga ima 10 življenjskih točk. Če ti uspe preizkus Moči s TR 20, jo lahko prelomiš.

Vrv. Vrv, naj bo iz lanu ali svile, ima 2 življenjski točki in jo lahko raztrgaš, če ti uspe preizkus Moči s TR 17.

Svežnji

Začetna oprema, ki ti jo ponuja tvoj razred, vsebuje tudi uporabne pripomočke, ki so združeni v svežnje. Vsebina teh svežnjev je zapisana tukaj. Če si začetno opremo kupuješ sam/a, lahko posamezen sveženj kupiš za ceno, ki je zapisana v oklepajih ob svežnju. Te cene so lahko ugodnejše, kot če bi kupil/a vsak predmet posebej.

Diplomatski sveženj (39 zl). Vsebuje skrinjo, 2 cilindra za zemljevide ali zvitke, komplet pražnjih oblačil, posodico črnila, nalivno pero, svetilko, 2 steklenički olja, 5 listov papirja, stekleničko z dišavo, pečatni vosek in milo.

Raziskovalski sveženj (10 zl). Vsebuje nahrbtnik, spalno vrečo, jedilni pribor, netivo, 10 bakel, 10 dnevnih obrokov in čutaro z vodo. Ob strani nahrbtnika je zvitih tudi 15 metrov konopljene vrvi.

Svečeniški sveženj (19 zl). Vsebuje nahrbtnik, odejo, 10 sveč, netivo, skrinjico za odpustke, 2 škatlici kadila, kadilnico, liturgična oblačila, 2 dnevna obroka in čutaro z vodo.

Temničarski sveženj (12 zl). Vsebuje nahrbtnik, lomilko, kladivo, 10 klinov, 10 bakel, netivo, 10 dnevnih obrokov in čutaro z vodo. Ob strani nahrbtnika je zvitih tudi 15 metrov konopljene vrvi.

Učenjaški sveženj (40 zl). Vsebuje nahrbtnik, knjigo izročila, posodico črnila, nalivno pero, 10 listov pergamenta, vrečico peska in majhen nožič.

Zabavljaški sveženj (40 zl). Vključuje nahrbtnik, spalno vrečo, 2 kostuma, 5 sveč, 5 dnevnih obrokov, čutaro z vodo in krinkarsko opremo.

Zmikavtski sveženj (16 zl). Vsebuje nahrbtnik, vrečo 1.000 ležajnih kroglic, 3 metre vrvi, zvonček, 5 sveč, lomilko, kladivo, 10 klinov, pokrito lanterno, 2 steklenički olja, 5 dnevnih obrokov, netivo in čutaro z vodo.

Zaboj za samostrelske strelice. Leseni zaboj lahko hrani do dvajset samostrelskih strelic.

Zdravilčeva oprema. Gre za usnjeno mošnjo, ki vsebuje obveze, mazila in opornice. Opremo je mogoče uporabiti desetkrat. Kot dejanje lahko uporabiš opremo, da stabiliziraš bitje z 0 življenjskimi točkami. Pri tem ti ni treba opraviti preizkusa Modrosti (Zdravilstvo). Ko to storiš, se ti odšteje ena od desetih dovoljenih uporab opreme.

Zdravilni napoj. Lik, ki popije čarobno rdečo tekočino iz te bučke, si povrne 2k4 + 2 življenjskih točk. Pitje napoja traja eno dejanje.

Žabica. Žabica je ključavnica z zaklepom na ključ. Brez ključa lahko bitje, ki obvlada tatinsko orodje, vlomi žabico, če uspešno opravi preizkus Gibčnosti s TR 15. Tvoj GT se lahko odloči, da za višjo ceno dobiš boljše žabice.

Prostornine pripomočkov za nošenje

Pripomoček	Prostornina
Pripomoček	Prostornina
Čeber	12 litrov tekočine
Čutara	2 litra tekočine
Košara	60 litrov prostora / 20 kilogramov opreme
Mošnja	6 litrov prostora / 3 kilogrami opreme
Nahrbtnik[2]	30 litrov prostora / 15 kilogramov opreme
Skrinja	240 litrov tekočine / 140 kilogramov opreme
Sod	160 litrov prostora
Steklenica	0,75 litra tekočine
Steklenička ali vrček	0,5 litra tekočine
Viala	120 mililitrov tekočine
Vrč	4 litre tekočine
Žakelj	30 litrov prostora / 15 kilogramov opreme
Železni lonec	4 litre tekočine

ORODJA

Orodje ti pomaga doseči stvari, ki jih drugače ne bi zmogel/a, na primer sestaviti ali popraviti predmet, ponarediti obrazec ali vlomiti ključavnico. Tvoja rasa, razred, poreklo ali posebna znanja ti omogočajo izvedenstvo z določenimi orodji. Izvedenstvo z orodjem pomeni, da k vsakemu preizkusu sposobnosti, ki ga izvedeš ob uporabi tega orodja, prišteješ svoj izvedenski prištevek. Uporaba orodja ni vezana na eno samo sposobnost, saj izvedenstvo z orodjem pomeni, da to orodje

[2]Na zunanjo stran nahrbtnika lahko pripneš tudi nekatere predmete, na primer spalno vrečo ali kolut vrvi.

zelo dobro poznaš in ga znaš dodobra izkoristiti, kjerkoli je to možno. Na primer, če hočeš izrezljati detajl v kos lesa s svojim rezbarskim orodjem, te bo GT morda prosil, da izvedeš preizkus Gibčnosti. Če pa hočeš s tem istim orodjem kaj napraviti iz zelo trdega lesa, te bo morda prosil za preizkus Moči.

Glasbeni inštrument. V preglednici je naštetih nekaj najobičajnejših inštrumentov. Če si izveden z določenim inštrumentom, lahko prišteješ svoj izvedenski prištevek vsakemu preizkusu sposobnosti, ki zadeva igranje tega inštrumenta. Eno izvedenstvo velja le za en inštrument, ne za vse.

Igralni komplet. V to kategorijo je zajetih cel kup igralnih kosov, na primer kock in kupčkov kart (za igre, kot je denimo Zmajska trojka). V preglednici Orodij se pojavi nekaj najpogostejših primerov, vendar obstajajo tudi drugi igralni kompleti. Če si izveden z igralnim kompletom, lahko prišteješ svoj izvedenski prištevek vsem preizkusom sposobnosti, ki jih izvedeš za igranje igre s tem kompletom.

Krinkarska oprema. Ta mošnja lepotilnih sredstev, barv za lase in majhnih rekvizitov ti omogoča ustvarjanje krink, s katerimi si lahko spremeniš ali zakriješ videz. Izvedenstvo s tem orodjem pomeni, da lahko svoj izvedenski prištevek dodaš vsakemu preizkusu sposobnosti za krinko ali spreminjanje videza.

Navigatorsko orodje. To orodje uporabljaš za določanje položaja na morju in usmerjanje plovbe. Izvedenstvo z navigatorskim orodjem ti omogoča, da znaš določiti smer ladje in prebrati navtične zemljevide. Če izvedeš preizkus sposobnosti, s katerim želiš preprečiti, da bi se izgubil/a sredi morja, lahko temu metu prišteješ svoj izvedenski prištevek.

Obrtniško orodje. Ta posebna kategorija orodij vsebuje vsa orodja, ki so potrebna za opravljanje določene obrti. V tabeli so zapisana najpogostejša orodja, vsako za določeno obrt. Izvedenstvo z obrtniškim orodjem ti omogoča, da svoj izvedenski prištevek dodaš kateremukoli preizkusu sposobnosti z enim orodjem iz te kategorije. Vsako orodje iz kategorije obrtniških orodij zahteva ločeno izvedenstvo.

Ponarejevalska oprema. V tej majhni škatli je vrsta različnih pergamentnih in papirnih listov, nalivnih peres in črnil, pečatov in pečatnih voskov, zlatih in srebrnih lističev ter drugih pripomočkov, s katerimi lahko ustvarjaš prepričljive ponaredke uradnih listin. Če si izveden/a s to opremo, lahko prišteješ izvedenski prištevek vsakemu preizkusu sposobnosti za izdelavo prepričljivega ponaredka določene listine.

Struparska oprema. Sem so vštete stekleničke, kemikalije in preostala oprema, potrebna za varjenje strupov. Če obvladaš to orodje, lahko svoj izvedenski prištevek prišteješ vsakemu preizkusu sposobnosti, ki ga narediš za izdelavo ali uporabo strupov.

Tatinsko orodje. S tem orodjem dobiš majhno pilo, vlomilski pribor, drobno zrcalce na podolgovatem ročaju, škarje s kratkima reziloma in klešče. Izvedenstvo s tem orodjem ti omogoča, da svoj izvedenski prištevek dodaš vsakemu preizkusu sposobnosti v zvezi z onesposabljanjem pasti ali odklepanjem ključavnic.

Zeliščarska oprema. Vanjo so vključeni številni instrumenti, kot so škarjice, možnar in tolkač ter mošnjički in stekleničke, s katerimi zeliščarji varijo svoje žavbe in napoje. Če si izveden v uporabi te opreme, lahko dodaš svoj izvedenski prištevek vsakemu preizkusu sposobnosti, ki se nanaša na prepoznavo ali uporabo zelišč. Izvedenstvo s to opremo je potrebno tudi za izdelavo protistrupa in zdravilnih napojev.

Orodje

Stvar	Cena	Teža
Glasbeni inštrument		
Boben	6zl	1,5 kg
Cimbale	25 zl	4,5 kg
Dude	30 zl	2,5 kg
Lira	30 zl	1,0 kg
Lutnja	35 zl	1,0 kg
Piščal	2 zl	0,5 kg
Rog	3 zl	4,5 kg
Šalmaj	2 zl	0,5 kg
Trstenke	12 zl	1,0 kg
Viola	30 zl	0,5 kg
Igralni komplet		
Komplet igralnih kart	5 sr	–
Komplet kock	1 sr	–
Komplet za Zmajsko trojko	1 zl	–
Komplet Zmajskega šaha	1 zl	0,5 kg

Stvar	Cena	Teža
Krinkarska oprema	25 zl	1,5 kg
Navigatorsko orodje	25 zl	1,0 kg
Obrtniško orodje		
Alkimistične potrebščine	50 zl	3,5 kg
Čevljarsko orodje	5 zl	2,5 kg
Kartografsko orodje	15 zl	2,5 kg
Kovaško orodje	20 zl	3,5 kg
Kuhinjske potrebščine	1 zl	3,5 kg
Lončarsko orodje	10 zl	1,5 kg
Orodje za obdelavo usnja	5 zl	2,5 kg
Pivovarske potrebščine	20 zl	4,0 kg
Rezbarsko orodje	1 zl	2,5 kg
Rokodelsko orodje	50 zl	4,5 kg
Slikarske potrebščine	10 zl	2,5 kg
Steklopihaško orodje	30 zl	2,5 kg
Tesarsko orodje	8 zl	2,5 kg
Tkalsko orodje	1 zl	2,5 kg
Zidarsko orodje	10 zl	3,5 kg
Zlatarsko orodje	25 zl	1,0 kg
Ponarejevalska oprema	15 zl	2,5 kg
Prevozna sredstva (kopenska ali povodna)[3]		
Struparska oprema	50 zl	1,0 kg
Tatinsko orodje	25 zl	0,5 kg
Zeliščarska oprema	5 zl	1,5 kg

PREVOZNA SREDSTVA

Z dobro tovorno živaljo se lahko hitro in učinkovito giblješ skozi divjino, a njena glavna naloga je nositi opremo, ki bi te drugače upočasnila. V preglednici tovornih živali so navedene živali, njihove hitrosti in osnovne nosilnosti.

Žival, vprežena v kočijo, voz, cizo ali sani, lahko nosi tudi do petkrat težji tovor od svoje osnovne nosilnosti. V to je všteta tudi sama teža vozila. Če vozilo vleče več živali hkrati, lahko svoje nosilnosti seštejejo.

Poleg živali v preglednici so v TiZ-u na voljo tudi druge, vendar so redkejše in običajno niso naprodaj. Sem štejemo leteče živali (pegazi, grifoni, hipogrifi in podobno) ter podvodne živali (recimo orjaški morski konjički). Tako žival navadno dobiš le tako, da poiščeš jajce in žival vzgojiš, se pogodiš z mogočno entiteto ali pa poprosiš za pomoč kar žival samo.

Živalski oklep. Narejen je tako, da ščiti glavo, vrat, prsni koš in trup živali. Vsak oklep iz preglednice oklepov nekaj razdelkov nazaj lahko kupiš kot živalski oklep. Cena takega oklepa je štirikrat višja od cene človeškega oklepa, oklep pa je dvakrat težji.

Sedla. Vojaško sedlo daje jezdecu trdno oporo, da lahko na premikajoči se živali sredi bitke ohranja ravnotežje. Imaš olajšavo na vsak met, s katerim se skušaš obdržati v sedlu. Za jezdenje podvodnih ali letečih živali je potrebno eksotično sedlo.

Izvedenstvo z vozilom. Če obvladaš določeno vozilo (na kopnem ali vodi), lahko svoj izvedenski prištevek prišteješ vsakemu metu, ki se tiče krmiljenja tega vozila pod oteženimi pogoji.

Plovila z vesli. Pristaniške barke in čolni na vesla se uporabljajo za plovbo po jezerih in rekah. Če ploveš s tokom, prištej hitrost toka (običajno 4,5 kilometrov na uro) hitrosti plovila. S temi plovili ne moreš veslati proti toku, lahko pa jih živali na bregovih vlečejo po reki/jezeru navzgor. Čoln na vesla tehta 45 kilogramov (za primer, če ga pustolovci nosijo po kopnem).

Tovorne živali

Žival	Cena	Hitrost	Nosilnost
Jahalni konj	75 zl	18 metrov	220 kg
Kamela	50 zl	15 metrov	220 kg
Mastif	25 zl	12 metrov	90 kg
Osel ali mula	8 zl	12 metrov	190 kg
Poni	30 zl	12 metrov	100 kg
Slon	200 zl	12 metrov	600 kg
Vojni konj	400 zl	18 metrov	250 kg
Vprežni konj	50 zl	12 metrov	250 kg

Vozila

Predmet	Cena	Teža
Bojni voz	250 zl	45 kg
Kočija	100 zl	270 kg
Krma (na dan)	5 bk	–

[3]Glej razdelek Prevozna sredstva.

Predmet	Cena	Teža
Nastanitev za živali (na dan)	5 sr	–
Sani	20 zl	140 kg
Sedelne torbe	4 zl	4 kg
Sedlo		
Eksotično	60 zl	4 kg
Jahalno	10 zl	7 kg
Tovorno	5 zl	14 kg
Vojaško	20 zl	18 kg
Vajeti	2 zl	0,5 kg
Voz	35 zl	180 kg
Voziček	15 zl	90 kg
Živalski oklep	×4	×2

Vodna plovila

Plovilo	Cena	Hitrost
Barka	10.000 zl	3 km/h
Čoln na vesla	50 zl	2,25 km/h
Drakar	10.000 zl	4,5 km/h
Galeja	30.000 zl	6 km/h
Pristaniška ladja	3.000 zl	1,5 km/h
Vojna ladja	25.000 zl	3,75 km/h

TRGOVSKO BLAGO

Večina kupčij ni sklenjenih v denarju. Kupci plačujejo z živino, zrnom, zemljo, pravicami do pobiranja davkov ali z lastništvi virov surovin (na primer rudniki ali gozdovi).

Trg nadzirajo cehi, plemiči in kraljevi dvori. Pooblaščenim podjetjem odrejajo dovoljenja za trgovanje prek določenih trgovskih pota, pošiljanje trgovskih ladij v posamezna pristanišča ali prodajanje oziroma kupovanje določenega blaga. Cehi uravnavajo cene dobrin in storitev, ki jih nadzirajo, in določajo, kdo jih sme ponujati. Trgovci pogosto izmenjujejo blago brez uporabe denarja. Preglednica trgovskega blaga prikazuje vrednost pogosto zastavljenega blaga.

POTROŠNJA

Kadar se pustolovci ne spuščajo v podzemne globine, iščejo izgubljenih zakladov po razvalinah ali bijejo vojn proti mračnemu zlu, se srečujejo z vsakdanjimi situacijami. V še tako fantazijskem svetu ljudje še vedno potrebujejo streho nad glavo, živež in oblačila. Vse to ima svojo ceno, vendar pa so različni življenjski slogi različno dragi.

Trgovsko blago

Cena	Blago
1 bk	0,5 kg pšenice
2 bk	0,5 kg moke ali ena kokoš
5 bk	0,5 kg soli
1 sr	0,5 kg železa ali 1 m^2 platna
5 sr	0,5 kg bakra ali 1 m^2 bombažnega blaga
1 zl	0,5 kg ingverja ali ena koza
2 zl	0,5 kg cimeta ali popra ali ena ovca
3 zl	0,5 kg klinčkov ali en prašič
5 zl	0,5 kg srebra ali 1 m^2 lanenega blaga
10 zl	1 m^2 svile ali ena krava
15 zl	0,5 kg žafrana ali en vol
50 zl	0,5 kg zlata
500 zl	0,5 kg platine

CENA ŽIVLJENJSKEGA SLOGA

Bivanje v fantastičnem svetu lahko na enostaven način vrednotimo z življenjskimi slogi in njihovimi cenami. Življenjski slog zajema tvojo nastanitev, hrano in pijačo ter vse druge potrebe. V ceno je všteto tudi popravilo in vzdrževanje tvoje opreme, tako da si lahko vedno pripravljen/a na novo dogodivščino.

Na začetku vsakega tedna ali meseca (kot se sam/a odločiš) si izberi življenjski slog iz tabele življenjskih slogov in plačaj za vzdrževanje tega sloga. Navedene so cene za en dan, zato moraš ceno za posamezno časovno obdobje izračunati tako, da ceno pomnožiš s številom dni (za 30 dni bi bilo to na primer cena krat 30). Tvoj slog se lahko iz obdobja v obdobje spreminja glede na tvoje trenutno finančno stanje, ali pa lahko isti slog ohranjaš skozi vso svojo pustolovsko kariero.

Izbira sloga ima lahko posledice. Ohranjanje bogataškega sloga pomeni, da lažje vzpostaviš stike z bogataši in vplivneži, vendar pa lahko privlačiš tatove. S skromnim življenjem se boš verjetneje izognil/a zločincem, vendar boš težje pristopil/a v aristokratske kroge.

Življenjski slogi

Življenjski slog	Cena/dan
Beden	–
Zanikrn	1 sr
Siromašen	2 sr
Skromen	1 zl
Udoben	2 zl
Bogat	4 zl
Gosposki	najmanj 10 zl

Beden. Živiš v nečloveških razmerah. Prenočišče poiščeš, kjer le moreš. Tihotapiš se spat v hleve, se stiskaš pod stare zaboje ob robovih ulic in se zanašaš na miloščino premožnejših ljudi. Bedne razmere prinesejo s seboj številne nevarnosti. Povsod ti sledijo nasilje, bolezni in lakota. Drugi siromaki hlepijo po tvojem oklepu, orožjih in opremi, ki jim predstavljajo pravo bogastvo. Večina ljudi te sploh ne opazi.

Zanikrn. Živiš v hlevu z naluknjano streho, umazani kolibi tik poleg mesta ali v mrčesa polnem penzionu v najslabši mestni četrti. Sicer imaš streho nad glavo, vendar živiš v turobnem in pogosto nasilnem okolju, kjer zaudarja od bolezni, lakote in nesreče. Večina ljudi te ne opazi in zakon te komaj kaj ščiti. Večina ljudi s tem življenjskim slogom je utrpela strašno smolo, da je končala tako. Lahko so na primer duševno moteni, izgnanci ali bolehneži.

Siromašen. Siromašne razmere te prikrajšajo za udobje, ki ga najdemo v stabilnem življenju. Hrana in nastanitev sta preprosti, oblačila dokaj klavrna in razmere nepredvidljive. Osnove torej so, le izkušnja ni pretirano prijetna. Mogoče si nastanjen/a v beznici ali na skupinskih ležiščih nad gostilno. Zakon te za silo ščiti, vendar moraš še zmeraj prenašati nasilje, kriminal in umazanijo. Ljudje s siromašnim življenjskim slogom so običajno nešolani delavci, branjevci, krošnjarji, tatovi, plačanci in razni razvpiti tiči.

Skromen. Skromno življenje te drži nad revščino in ti omogoča vzdrževanje opreme. Živiš v najeti sobi penziona, gostilne ali svetišča v starejšem predelu mesta. Nikoli nisi lačen/a ali žejen/a in živiš v čistem, čeprav preprostem okolju. Skromno živijo običajno vojaki s svojimi družinami, delavci, študentje, duhovniki, čarovniki samouki in podobni.

Udoben. Lahko si privoščiš boljša oblačila in boljše vzdrževanje svoje opreme. Živiš v majhni hišici v spodobni soseski ali v lastni sobi ugledne krčme. V enakem slogu živijo trgovci, usposobljeni obrtniki in vojaški častniki.

Bogat. Živiš v razkošju, čeprav nimaš tako visokega družbenega statusa kot denimo plemiči in višja gospoda. Bogato živijo zelo uspešni trgovci, glavna kraljevska služinčad ali lastniki več manjših podjetij. Imaš spodobno nastanitev, na primer prostoren dom v boljšem koncu mesta ali udobno stanovanje v ugledni krčmi. Po vsej verjetnosti imaš tudi nekaj malega služinčadi.

Gosposki. Živiš udobno in razkošno življenje. Gibaš se v krogih najvplivnejših ljudi v skupnosti. Tvoje bivališče je izvrstno – vila v najboljšem koncu mesta ali stanovanje v najboljši krčmi. Ješ v najboljših restavracijah, oblačiš se modno in udobno in se pustiš razvajati svojim služabnikom. Bogati in vplivni te vabijo na svoja druženja, kjer večere preživiš v družbi politikov, vodij cehov, visokih svečenikov in plemstva. Spopadati se moraš z najhujšimi izdajami in prevarami, ki so značilne za ta del družbe. Bogatejši/a kot si, večja je možnost, da se boš znašel/a sredi kake politične spletke.

Hrana, pijača in stanovanje

V spodnji preglednici so navedene cene živeža in prenočitve za eno noč. Te cene so vštete v skupno ceno življenjskega sloga.

Hrana, pijača in stanovanje

Stvar	Cena
Banket (za eno osebo)	10 zl
Kolut sira	1 sr
Kos mesa	3 sr
Obroki (za en dan)	

Stvar	Cena
Zanikrni	3 bk
Siromašni	6 bk
Skromni	3 sr
Udobni	5 sr
Bogati	8 sr
Gosposki	2 zl
Pivo	
Galona (približno 4 litre)	2 sr
Vrček (0,5 litra)	4 bk
Prenočitev v krčmi (za en dan)	
Zanikrna	7 bk
Siromašna	1 sr
Skromna	5 sr
Udobna	8 sr
Bogata	2 zl
Gosposka	4 zl
Štruca kruha	2 bk
Vino	
Fino (buteljka)	10 zl
Navadno (vrček)	2 sr

STORITVE

Pustolovci lahko stranskim osebam plačajo, da zanje kaj postorijo ali jim pomagajo. Večina takih najemnikov ima precej običajne veščine, nekateri pa so mojstri svoje obrti ali umetnosti. Še redkejši so taki, ki so strokovnjaki na pustolovskih področjih.

Nekaj najosnovnejših vrst najemnikov je zapisanih v preglednici storitev. Druge sorte najemnikov, ki tu niso omenjene, prihajajo iz vrst pisane množice običajnih vaščanov ali meščanov, ki jim pustolovci plačajo, da zanje opravijo določeno nalogo. Podajmo primer: čarovnik denimo plača tesarju, da izdela zapleteno skrinjo (in njeno miniaturno kopijo), ki jo bo čarovnik lahko uporabil za urok *Leomundova skrivna skrinja*. Borka lahko kovaču naroči, naj ji skuje poseben meč. Trubadur lahko krojaču plača, da mu sešije čudovita oblačila za prihajajoč nastop pred vojvodo.

Drugi najemniki nudijo bolj strokovne ali nevarne usluge. Med najemnike sodijo vojaški plačanci, ki jih pustolovci najamejo za pomoč pri boju z vojsko grobgoblinov. Najemniki so tudi modreci, ki za pustolovce raziščejo starodavno ali ezoterično izročilo. Če pustolovec višje stopnje ustanovi nekakšno utrdbo, lahko najame celo trumo služabnikov in upravnikov, ki bodo skrbeli zanjo, od kastelana ali majordoma do hlapcev, ki čistijo konjušnice. Take najemnike pogosto veže dolgotrajna pogodba, ki vključuje bivališče znotraj utrdbe kot del plače.

Usposobljeni najemniki so vsi, ki jih najameš za delo, ki zahteva izvedenstvo (na primer z orožjem, orodjem ali v veščini): plačanci, obrtniki, pisarji in tako naprej. Plača v preglednici je minimalna – nekateri strokovnjaki bodo zaračunali več. Neusposobljene najemnike najameš za hlapčevska dela, ki ne zahtevajo posebnih veščin. To so delavci, nosači in podobni.

Samozadostnost

Življenjski slogi in ostala potrošnja tukaj je mišljenja za čas med pustolovščinami, ki ga preživiš v mestih, kjer lahko koristiš večino storitev – plačuješ za hrano, pijačo in bivališče, plačuješ meščanom, da ti nabrusijo meč ali zakrpajo oklep in tako dalje. Nekateri liki raje živijo zunaj dosega civilizacije in se v divjini preživljajo sami z lovom in nabiralništvom ter si sami popravljajo opremo.

Tak življenjski slog ne zahteva zapravljanja denarja, je pa zato časovno bolj potraten. Če čas med pustolovščinami preživljaš v službi, kot je podrobno razloženo v osmem poglavju, si lahko zagotoviš ekvivalent siromašnemu slogu. Izvedenstvo v veščini Preživetja ti omogoča, da živiš v udobnem slogu.

Storitve

Storitev	Plača
Cestnina ali vstopnina	1 bk
Kurir	2 bk na 1,5 kilometra
Najemnik	
Neusposobljen	2 sr na dan
Usposobljen	2 zl na dan
Najeta kočija	
Medkrajevna	3 bk na 1,5 kilometra
Mestna	1 bk

Storitev	Plača
Plovba z ladjo	1 sr na 1,5 kilometra

ČARANJE KOT STORITEV

Ljudje, ki čarajo, ne sodijo v kategorijo običajnih najemnikov. Le stežka najdeš koga, ki je pripravljen čarati za plačilo, in ni uveljavljenih cen za take storitve. V splošnem velja, da višja kot je raven uroka, težje in dražje je najti nekoga, ki bi ga bil pripravljen izvesti.

Najeti nekoga za običajne uroke prve ali druge ravni, kot sta *celjenje ran* in *razpoznava*, je v mestu relativno enostavno in ponavadi stane od 10 do 50 zlatnikov (poleg cene za nakup kakršnihkoli dragih uročnih sestavin). Če želiš najti nekoga, ki bi bil pripravljen zate izvesti urok višje ravni, bo treba mogoče iskati v večjem mestu z univerzo ali uglednim svetiščem. Uročevalec bo morda namesto plačila zahteval protiuslugo takšne sorte, kakršno lahko izpolnijo le pustolovci, na primer iskanje redke stvari na nevarni lokaciji ali potovanje skozi divjino, polno pošasti, da bi nekaj dostavili v odročno naselje.

DROBNARIJE

Ko ustvariš svoj lik, lahko vržeš kocko, poiščeš vrstico z izidom v tabeli drobnarij in izbrano drobnarijo pripišeš med svojo lastnino. Drobnarija je preprost majhen predmet, ki ga obdaja tančica skrivnostnosti. Tudi GT lahko uporabi to preglednico, da zapolni sobano v temnici ali žepe kakega bitja.

Drobnarije

k100	Drobnarija
01	Mumificirana goblinska roka
02	Košček kristala, ki se medlo sveti v mesečini
03	Zlatnik iz neznane dežele
04	Dnevnik v jeziku, ki ga ne poznaš
05	Medeninast prstan, ki s časom ne potemni
06	Stara šahovska figurica iz stekla
07	Par koščenih kock, kjer ima vsaka na strani, kjer bi bilo običajno šest pik, podobo lobanje
08	Kipec grozljivega bitja, ki ti povzroča nočne more, če spiš v njegovi bližini
09	Ogrlica, s katere visijo štirje mumificirani vilinski prsti
10	Listina o lastništvu kosa zemlje v deželi, ki je ne poznaš
11	30-gramska kocka iz neznane snovi
12	Majhna lutka iz cunj, v katero je zabodenih nekaj igel
13	Zob neznane zveri
14	Ogromna luska, morda zmajska
15	Svetlo zeleno pero
16	Stara preroška karta, na kateri si naslikan/a ti
17	Steklena krogla, v kateri se vrtinči dim
18	Polkilogramsko jajce s svetlo rdečo lupino
19	Pipica, iz katere puhajo milni mehurčki
20	Steklen kozarec za vlaganje, poln tekočine, v kateri plava kos mesa
21	Drobna glasbena skrinjica palčje izdelave, ki zaigra melodijo, ki se je medlo spomniš iz svojega otroštva
22	Majhen lesen kipec samovšečnega polovnjaka
23	Medeninasta krogla, na kateri so vtisnjene nenavadne rune
24	Večbarven kamnit disk
25	Drobna srebrna podobica krokarja
26	Malha, v kateri je 47 človečnjaških zob, od tega je en gnil
27	Košček obsidiana, ki je na dotik zmeraj topel
28	Oster zmajski čekan na usnjeni ogrlici
29	Par starih nogavic
30	Prazna knjiga, ki je ni mogoče popisati z nobeno snovjo
31	Srebrna značka v obliki petkrake zvezde
32	Nož, ki je pripadal tvojemu sorodniku
33	Steklenička z ostrižki nohtov

k100	Drobnarija
34	Pravokotna kovinska napravica z dvema kovinskima kupicama na eni strani, ki proizvede iskre, če jo zmočiš v vodi
35	Bela rokavica za človeško roko, okrašena z bleščicami
36	Telovnik s sto drobnimi žepki
37	Majhna in lahka kamnita klada
38	Drobna skica goblina
39	Prazna steklenička, v kateri diši po parfumu
40	Dragulj, ki se vsem razen tebi prikazuje kot kos oglja
41	Kos blaga s stare zastave
42	Insignija čina izginulega vojaka iz tujske legije
43	Droben srebrn zvonček brez kladivca
44	Mehanski kanarček v svetilki, palčje izdelave
45	Drobna skrinja, na dnu katere je izklesanih cel kup nog
46	Mrtev cvirk v steklenici
47	Kovinska posodica brez odprtin, v kateri je moč slišati zvoke tekočine, peska, pajkov ali črepinj (sam/a izberi, kaj od tega)
48	Steklena krogla, polna vode, v kateri plava mehanska zlata ribica
49	Srebrna žlica z vgravirano črko M na ročaju
50	Piščalka iz zlato pobarvanega lesa
51	Mrtev skarabej, velik kot tvoja roka
52	Dve igrači v podobi vojačkov, enemu manjka glava
53	Majhna škatlica, polna gumbov različnih velikosti
54	Sveča, ki je ni mogoče prižgati
55	Drobna kletka brez vrat
56	Star ključ
57	Zemljevid do zaklada, ki se ga ne da dešifrirati
58	Ročaj razlomljenega meča
59	Zajčja taca
60	Stekleno oko
61	Kameja, oblikovana v podobo strašno grde osebe
62	Srebrna lobanja v velikosti novca
63	Maska iz alabastra
64	Kupček lepljivega črnega kadila, ki grozno smrdi
65	Spalna čepica, ki nosilcu prinaša lepe sanje
66	Ena sama talna bodica, napravljena iz kosti
67	Zlat okvir monokla, brez leče
68	3-centimetrska kocka, na kateri je vsaka plat druge barve
69	Kristalni gumb za vrata
70	Majhen zavojček, poln rožnatega prahu
71	Dva kosa pergamenta, na katerih so zapisane note delčka prečudovite pesmi
72	Srebrn uhan v obliki solze, narejen iz prave solze
73	Lupina jajca, porisana s pretresljivimi podobami ljudi v stiski
74	Pahljača, ki razkrita prikazuje spečo mačko
75	Komplet koščenih piščali
76	Štiriperesna deteljica, stisnjena med strani knjige o bontonu
77	List pergamenta, na katerem je skicirana zapletena mehanska naprava
78	Umetelna nožnica, ki se ne prilega nobenemu rezilu, ki si ga do zdaj našel/a
79	Povabilo na zabavo, kjer se je zgodil umor
80	Bronast talisman s pentagramom, ki ima v sredini vrezano podobo podganje glave
81	Vijoličen robček, v katerega je uvezeno ime mogočnega arhimaga
82	Polovica tlorisa svetišča, gradu ali druge stavbe
83	Kos prepognjenega blaga, ki se, če ga razviješ, spremeni v prekrasno čepico
84	Račun za vplačilo na banki v mestu daleč proč
85	Dnevnik, ki mu manjka sedem strani
86	Prazna srebrna tobačnica, na kateri piše „sanje“
87	Železna sveta podobica, posvečena neznanemu bogu
88	Knjiga, ki govori o vzponu in propadu legendarnega junaka – a zadnje poglavje manjka
89	Steklenička zmajske krvi
90	Starodavna puščica vilinske izdelave

k100	Drobnarija
91	Šivanka, ki se nikoli ne upogne
92	Kičasta broška škratje izdelave
93	Prazna steklenica vina z napisom: „Hram Vinoljubih vedežev, Mošt rdečega zmaja, 331422-W“
94	Mozaični kamenček z večbarvno glazirano površino
95	Prestrašena miš
96	Črna gusarska zastava z zmajsko lobanjo in prekrižanimi kostmi
97	Drobna mehanska rakovica ali pajek, ki se premika sem ter tja, ko je/ga nihče ne opazuje
98	Steklen kozarec svinjske masti z etiketo, na kateri piše: „Grifonova mast“
99	Lesena škatla s keramičnim dnom, v kateri biva živ črv z glavo na vsakem koncu telesa
100	Kovinska žara s pepelom mrtvega junaka

6. POGLAVJE: MOŽNOSTI PRILAGAJANJA

Ocene sposobnosti, rasa, razred in poreklo določajo zmožnosti tvojega lika med igro, osebne lastnosti pa ločujejo tvoj lik od ostalih. Celo v okviru razreda in rase imaš priliko dodatno prilagajati zmožnosti svojega lika. A nekateri igralci – če GT to dovoli – radi gredo še dlje.

V šestem poglavju *Igralčevega priročnika* sta opisana dva nabora pravil za prilagajanje tvojega lika: mešanje razredov in posebna znanja. Mešanje razredov ti omogoča, da več razredov kombiniraš v celoto, posebna znanja pa ti namesto višjih ocen sposobnosti na višjih stopnjah ponujajo druge opcije. Tvoj GT določi, ali so te opcije na voljo med kampanjo.

MEŠANJE RAZREDOV

Mešanje razredov ti omogoča, da dosegaš višje stopnje v okviru več različnih razredov. Tako lahko zmešaš nekatere sposobnosti razredov in udejanjiš lik, ki ga z enim samim razredom ne bi mogel/a.

Če to pravilo velja, imaš ob prehodu na višjo stopnjo možnost izbirati, ali napreduješ po stopnji v okviru novega razreda ali svojega trenutnega. Stopnja tvojega lika je seštevek stopenj posameznih razredov. Na primer, če si 3-stopenjski čarovnik in 2-stopenjski borec, je tvoja dejanska stopnja 5.

Medtem ko se vzpenjaš po stopnjah, lahko primarno napreduješ v svojem prvotnem razredu in le nekaj malega stopenj posvetiš drugemu razredu, ali pa povsem zamenjaš razred in pustiš svojega prvotnega vnemar. Lahko si celo izbereš tretji ali četrti razred poleg prvih dveh. V primerjavi z enorazrednim likom boš žrtvoval/a nekaj strokovnosti na enem samem področju v zameno za vsestranskost.

PREDPOGOJI

Če se hočeš vreči v nov razred, moraš najprej zadostiti predpogojem ocen sposobnosti za tvoj trenutni in novi razred. To je bolje prikazano v preglednici predpogojev za mešanje razredov. Ker nisi deležen/a izčrpnega treninga, kakršnega ima lik prve stopnje, se moraš v svojem novem razredu hitro učiti in imeti naravno dojemljivost, ki jo odražajo nadpovprečno visoke ocene sposobnosti.

Razred	Minimalna ocena sposobnosti
Barbar	Moč 13
Borec	Moč 13 ali Gibčnost 13
Coprnik	Karizma 13
Čarovnik	Inteligenca 13
Čudežnik	Karizma 13
Druid	Modrost 13
Klerik	Modrost 13
Logar	Gibčnost 13 ali Modrost 13
Menih	Gibčnost 13 ali Modrost 13
Paladin	Moč 13 ali Karizma 13
Rokomavh	Gibčnost 13
Trubadur	Karizma 13

IZKUŠENJSKE TOČKE

Potrebne izkušenjske točke za napredovanje po stopnjah so vedno osnovane na skupni stopnji tvojega lika, ne na stopnji v okviru posameznega razreda. To prikazuje preglednica napredovanja lika v prvem poglavju tega dokumenta. Če si torej klerik 6/borec 6, moraš dobiti dovolj izkušenjskih točk, da dosežeš osmo stopnjo, preden lahko preideš na drugo stopnjo kot borec ali na sedmo stopnjo kot klerik.

ŽIVLJENJSKE TOČKE IN ŽIVLJENJSKE KOCKE

Svoje življenjske točke dobiš po pravilih svojega novega razreda za vse stopnje po prvi. Prvostopenjske življenjske točke dobiš le, če si lik prve stopnje.

Življenjske kocke, ki ti jih dodeljujejo tvoji razredi, združiš v vrečo življenjskih kock. Če so življenjske kocke istega tipa, jih preprosto združiš. Na primer, borec in paladin imata oba k10 – če si torej paladin 5/borec 5, imaš deset k10 življenjskih kock. Če pa ti različni razredi dajo različne tipe življenjskih kock, jih obravnavaj ločeno. Če si

paladin 5/klerik 5, imaš pet k10 življenjskih kock in pet k8 življenjskih kock.

IZVEDENSKI PRIŠTEVEK

Tvoj izvedenski prištevek vedno določa skupna stopnja tvojega lika, ne stopnja v okviru posameznega razreda. To prikazuje preglednica napredovanja lika.

IZVEDENSTVA

Ko se dvigneš za stopnjo v svojem neprvem razredu, prejmeš samo del začetnih izvedenstev tega razreda. To prikazuje spodnja preglednica.

Razred	Pridobljena izvedenstva
Barbar	Ščiti, preprosta orožja, borbena orožja
Borec	Lahki oklep, povprečni oklep, ščiti, preprosta orožja, borbena orožja
Coprnik	Lahki oklep, preprosta orožja
Čarovnik	–
Čudežnik	–
Druid	Lahki oklep, povprečni oklep, ščiti (druidi ne nosijo kovinskih oklepov ali ščitov)
Klerik	Lahki oklep, povprečni oklep, ščiti
Logar	Lahki oklep, povprečni oklep, ščiti, preprosta orožja, borbena orožja, ena veščina z razrednega seznama veščin
Menih	Preprosta orožja, kratki meči
Paladin	Lahki oklep, povprečni oklep, ščiti, preprosta orožja, borbena orožja
Rokomavh	Lahki oklep, ena veščina z razrednega seznama veščin, tatinsko orodje
Trubadur	Lahki oklep, ena poljubna veščina, en poljubni inštrument

RAZREDNE ZNAČILNOSTI

Ko se dvigneš za stopnjo v določenem razredu, prejmeš značilnosti tega razreda na dotični stopnji, ne pa tudi začetne opreme. Poleg tega imajo nekatere značilnosti pri mešanju razredov dodatna pravila: Usmerjanje božje sile, Dodaten napad, Obramba brez oklepa in čaranje.

USMERJANJE BOŽJE SILE

Če že imaš značilnost Usmerjanje božje sile in napreduješ v novo stopnjo z razredom, ki tudi omogoča Usmerjanje božje sile, pridobiš nove učinke iz tega razreda, vendar ti podvajanje te značilnosti ne omogoča nobene dodatne uporabe. Le-te dobiš šele, ko dosežeš razredno stopnjo, ki ti jih izrecno podeljuje. Na primer, če si klerik 6/paladin 4, lahko Usmerjanje božje sile med posameznimi počitki uporabiš dvakrat, ker si kot klerik dovolj visoke stopnje, da si to lahko privoščiš. Kadarkoli uporabiš Usmerjanje božje sile, lahko izbereš kateregakoli izmed učnikov iz obeh razredov.

DODATEN NAPAD

Če prejmeš značilnost Dodaten napad od več kot enega razreda, se značilnosti ne seštevajo. S to značilnostjo ne moreš izvesti več kot dveh napadov, razen če značilnost to izrecno dovoljuje (kot to denimo omogoča borčeva različica Dodatnega napada). Podobno ti coprnikova pošastna zaklinjatev *Nož, krvi željan* ne podari novih napadov, če imaš tudi Dodaten napad.

OBRAMBA BREZ OKLEPA

Če že imaš značilnost Obramba brez oklepa, je ne moreš prejeti od drugega razreda.

ČARANJE

Tvoja zmožnost čaranja je odvisna po eni strani od tvoje skupne stopnje uročevalskih razredov in po drugi strani od tvojih posameznih stopenj čarajočih razredov. Ko dobiš zmožnost čaranja od več kot enega razreda, upoštevaj spodnja pravila. Če imaš več razredov, a ti čaranje omogoča en sam razred, se drži pravil tistega razreda.

Poznani in pripravljeni uroki. Poznane in pripravljene uroke določiš za vsak razred posebej, kot če bi bil to tvoj edini razred. Če si logar 4/čarovnik 3, poznaš tri logarske uroke prve ravni, tri čarovniške čare, v svojo uročno knjigo pa lahko zapišeš deset čarovniških urokov, od katerih sta dva druge ravni (pridobil/a si ju, ko si kot čarovnik/ca dosegla tretjo stopnjo). Če imaš Inteligenco 16, lahko pripraviš šest urokov iz svoje uročne knjige.

Vsak poznan ali pripravljen urok mora biti povezan z enim od tvojih razredov in za njegovo čaranje moraš uporabiti uročno sposobnost tega razreda. Poleg tega lahko čarilo, kot na primer sveta podobica, uporabiš le za uroke iz razreda, ki je povezan s tem čarilom.

Uročna polja. Svoja razpoložljiva uročna polja določiš tako, da sešteješ svoje trubadurske, kleriške, druidske, čudežniške in čarovniške stopnje ter (navzdol zaokrožene) prepolovitve svojih paladinskih in logarskih stopenj. Vsoto primerjaj s spodnjo preglednico Uročevalec mešanih razredov, da določiš število uročnih polj.

Če imaš več kot en uročevalski razred, ti bo ta preglednica morda dodelila uročna polja višjih ravni, kot so tvoji poznani ali pripravljeni uroki. Ta polja lahko uporabiš samo za čaranje urokov nižjih ravni. Če ima kateri od urokov, na primer *ognjene roke*, okrepljen učinek, kadar ga pričaramo s poljem višje ravni, lahko koristiš ta okrepljen učinek.

Uročevalec mešanih razredov

Stopnja	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2	3	--	--	--	--	--	--	--	--
3	4	2	--	--	--	--	--	--	--
4	4	3	--	--	--	--	--	--	--
5	4	3	2	--	--	--	--	--	--
6	4	3	3	--	--	--	--	--	--
7	4	3	3	1	--	--	--	--	--
8	4	3	3	2	--	--	--	--	--
9	4	3	3	3	1	--	--	--	--
10	4	3	3	3	2	--	--	--	--
11	4	3	3	3	2	1	--	--	--
12	4	3	3	3	2	1	--	--	--
13	4	3	3	3	2	1	1	--	--
14	4	3	3	3	2	1	1	--	--
15	4	3	3	3	2	1	1	1	--
16	4	3	3	3	2	1	1	1	--
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Zavezna magija. Če imaš hkrati možnost čaranja in coprniško značilnost Zavezna magija, lahko iz te značilnosti pridobljena uročna polja uporabljaš za čaranje urokov iz drugih razredov, svoja običajna uročna polja pa lahko uporabljaš za čaranje svojih coprniških urokov.

POSEBNA ZNANJA

Posebno znanje predstavlja talent ali strokovno znanje, ki liku omogoča posebne zmožnosti. Zajema urjenje, izkušnje in sposobnosti, ki so izven okvirjev razreda. Več o tem piše v šestem poglavju *Igralčevega priročnika*.

Na nekaterih stopnjah ti tvoj razred poviša določene ocene sposobnosti. Če uporabljaš posebna znanja, lahko namesto povišanja ocene pridobiš posebno znanje po lastni izbiri. Vsako posebno znanje lahko pridobiš le enkrat, razen če v opisu znanja piše drugače.

Posebno znanje lahko pridobiš le, če izpolnjuješ pogoje zanj. Če kdaj izgubiš pogoje za posebno znanje, le-tega ne moreš več uporabljati, dokler si pogojev ne povrneš.

2. DEL

IGRANJE IGRE

7. POGLAVJE: UPORABA OCEN SPOSOBNOSTI

Telesne in duševne karakteristike vsakega bitja opisuje šest ocen sposobnosti:

- **Moč** predstavlja telesno moč,
- **Gibčnost** predstavlja okretnost,
- **Konstitucija** predstavlja vzdržljivost,
- **Inteligenca** predstavlja zmožnost sklepanja in spomin,
- **Modrost** predstavlja dojemanje ter razumevanje in
- **Karizma** predstavlja izrazitost osebnosti.

Je lik mišičast in pronicljiv? Genialen in prikupen? Okreten in žilav? Vse to določajo ocene sposobnosti.

Na ocene sposobnosti se opirajo trije glavni meti kock v igri – preizkus sposobnosti, rešilni met in napadalni met. Že v uvodu smo opisali temeljni potek teh metov: vrzi k20, prištej popravek, izpeljan iz ene izmed šestih ocen sposobnosti, in končni seštevek primerjaj s ciljnim številom.

V tem poglavju obdelamo pomen preizkusov sposobnosti in rešilnih metov. Pravila za napadalne mete so zapisana v devetem poglavju.

OCENE SPOSOBNOSTI IN POPRAVKI

Vsaka sposobnost ima svojo oceno, ki določa jakost te sposobnosti. Ocena sposobnosti ni le prikaz prirojenih zmožnosti, temveč zajema tudi izurjenost in znanje v povezavi s to sposobnostjo.

Ocena 10 ali 11 je normalno povprečje za človeka, toda večina sposobnosti pustolovcev in številnih pošasti je nadpovprečnih. Pogosto je najvišja ocena, ki jo posameznik doseže, 18. Pustolovci lahko prilezejo vse do ocene 20, pošasti in božanska bitja pa celo do 30.

Vsaka sposobnost ima svoj popravek, čigar vrednosti segajo vse od –5 (za oceno 1) do +10 (za oceno 30). Preglednica ocen sposobnosti in popravkov prikazuje preslikave iz ocen v popravke.

Popravek lahko izračunaš tudi brez tabele. Od ocene sposobnosti odštej 10 in razliko deli z 2 (zaokroženo navzdol).

Ocene sposobnosti in popravki

Ocena	Popravek
1	–5
2-3	–4
4-5	–3
6-7	–2
8-9	–1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

Ker popravke sposobnosti prištevamo skoraj vsakemu napadalnemu metu, preizkusu sposobnosti in rešilnemu metu, jih uporabljamo veliko pogosteje kot ocene sposobnosti.

OLAJŠAVA IN OTEŽITEV

Včasih posebna sposobnost ali urok na tvoj preizkus sposobnosti, rešilni met ali napadalni met uvaja olajšavo ali otežitev. V tem primeru meči dve kocki k20. Če imaš olajšavo, uporabi višjega izmed obeh izidov, če pa imaš otežitev, izberi nižjega. Primer: če imaš otežitev in mečeš 17 ter 5, uporabiš 5. Če imaš olajšavo in vržeš te isti cifri, uporabiš 17.

Če se pojavi več okoliščin, ki uveljavljajo olajšavo oziroma otežitev, ne mečeš več kot dve kocki. Na primer, če dve ugodni okoliščini določata, da imaš olajšavo, še vedno mečeš le dve k20.

Če so okoliščine takšne, da ene podeljujejo olajšavo, druge pa otežitev, se učinka izničita in k20 mečeš le enkrat. To velja tudi takrat, ko več okoliščin podeljuje otežitev in le ena olajšavo, in obratno.

Če imaš olajšavo ali otežitev in ti nek del igre, denimo polovnjakova lastnost S srečo v žepu, dovoli, da k20 ponovno mečeš ali zamenjaš, lahko ponovno vržeš ali zamenjaš le eno izmed kock. Katero, izbereš sam/a. Na primer, če ima polovnjak olajšavo ali otežitev na preizkus sposobnosti in vrže 1 in 13, lahko uporabi svojo lastnost S srečo v žepu, da ponovno vrže kocko z izidom 1.

Olajšavo ali otežitev običajno prejmeš zaradi posebnih sposobnosti, dejanj ali urokov. Olajšavo lahko podeli tudi navdih (to je razloženo v četrtem poglavju, Osebnost in poreklo). GT lahko odloči, da posamezne okoliščine vplivajo na verjetnost izida meta, in si zato deležen/a bodisi olajšave bodisi otežitve.

IZVEDENSKI PRIŠTEVEK

Kot je opisano že v prvem poglavju, ima vsak lik svoj izvedenski prištevek, ki je določen glede na likovo stopnjo. Tudi pošasti ga imajo; upoštevan je v njihovih okvirčkih lastnosti. Prištevek prištevamo k preizkusom sposobnosti, rešilnim metom in napadalnim metom.

Svojega izvedenskega prištevka ne moreš nanesti posameznemu metu kocke ali drugemu številu več kot enkrat. Če recimo dve različni pravili narekujeta, da moraš svoj izvedenski prištevek prišteti rešilnemu metu Modrosti, prištevek prišteješ le enkrat.

Občasno se zgodi, da moraš svoj izvedenski prištevek pomnožiti ali deliti (na primer podvojiti ali prepoloviti), preden ga uporabiš. Taka je tudi rokomavhova značilnost Izvedenstvo, ki ob nekaterih preizkusih sposobnosti izvedenski prištevek podvoji. Če okoliščine diktirajo, da bi bilo smiselno izvedenski prištevek prišteti večkrat istemu metu, ga kljub temu prišteješ samo enkrat in pomnožiš oziroma deliš samo enkrat.

Če opravljaš preizkus sposobnosti, ki ti ne omogoča uporabe izvedenskega prištevka, obenem pa ti neka značilnost ali učinek narekuje, da moraš prištevek pred uporabo zmnožiti, izvedenskega prištevka vseeno ne prišteješ preizkusu. To utemeljimo tako: izvedenski prištevek za preizkus sposobnosti, kjer prištevka ne moreš koristiti, je 0, in če katerokoli drugo število pomnožimo z 0, še zmeraj dobimo 0. Na primer, če nisi izveden/a v Zgodovini, ti značilnost, po kateri lahko svojim preizkusom Inteligence (Zgodovina) prišteješ dvakratnik svojega izvedenskega prištevka, čisto nič ne koristi.

V splošnem pri rešilnih in napadalnih metih ne množiš svojega izvedenskega prištevka. Če ti značilnost ali učinek to dopušča, veljajo zgornja pravila.

PREIZKUSI SPOSOBNOSTI

Preizkus sposobnosti preverja prirojeno nadarjenost in izurjenost lika ali pošasti pri premagovanju izzivov. GT zahteva preizkus sposobnosti, ko bitje začne izvajati dejanje (vse drugo razen napada), za katerega obstaja možnost neuspeha. Ko izid ni nedvomen, ga določijo kocke.

Pri vsakem preizkusu sposobnosti GT določi sposobnost, ki najbolj vpliva na izvedbo dejanja v vprašanju, in težavnost naloge v obliki težavnostnega razreda. Zahtevnejša je naloga, višji je TR. Preglednica tipičnih težavnostnih razredov prikazuje najpogostejše TR-je.

Preizkus sposobnosti izvedeš tako, da vržeš k20 in prišteješ ustrezen popravek sposobnosti. Kot velja že za druge mete k20, prištej ustrezne prištevke in odbitke, na koncu pa rezultat primerjaj s TR-jem. Če je rezultat enak ali večji od TR, je preizkus sposobnosti uspel in bitje prestane izziv. V nasprotnem primeru preizkus ni uspel in bitje ne opravi izziva oziroma ga le delno opravi, če tako določi GT.

Tipični težavnostni razredi

Zahtevnost naloge	TR
Zelo lahka	5
Lahka	10
Povprečna	15
Težka	20
Zelo težka	25
Skoraj neizvedljiva	30

,

TEKMA

Včasih si lik ali pošast prizadeva za nekaj, kar je v direktnem nasprotju s prizadevanji drugega lika ali pošasti. To se lahko zgodi, ko obe bitji poskušata doseči isto reč in lahko uspe le enemu izmed njiju. Primer: obe sežeta po čarobnem prstanu, ki je padel po tleh. Do iste situacije pride, če eno bitje poskuša drugemu preprečiti doseganje nekega cilja – na primer, ko pošast poskuša vdreti skozi vrata, ki jih na drugi strani zadržuje pustolovec. V takih primerih izid določa preizkus sposobnosti posebne sorte, imenovan tekma.

Oba udeleženca tekme izvedeta za svoje dejanje ustrezen preizkus sposobnosti. Prištejeta vse potrebne prištevke in odbitke. Toda končnih rezultatov ne primerjata s TR-jem, temveč jih primerjata med seboj. Udeleženec z višjim preizkusom zmaga. Lik oziroma pošast bodisi uspešno izvede dejanje ali prepreči uspeh drugemu bitju.

Če je izid neodločen (preizkusa sta enaka), je položaj enak kot pred začetkom tekme. Tako lahko eden izmed udeležencev privzeto zmaga. Vrnimo se na prejšnji primer – če sta tekmovalca, ki sežeta po prstanu na tleh, izenačena, nobeden izmed njiju ne dobi prstana. Pri tekmi, kjer pošast poskuša odpreti vrata, ki jih zadržuje pustolovec, neodločen izid pomeni, da vrata ostanejo zaprta (privzeto zmaga pustolovec).

VEŠČINE

Vsaka sposobnost obsega neko količino veščin. Veščina predstavlja specifičen vidik ocene sposobnosti, posameznikovo izvedenstvo v neki veščini pa nakazuje njegovo usmerjenost v ta vidik. (Likovo začetno izvedenstvo v veščinah določimo ob stvaritvi lika, izvedenstvo pošasti pa najdemo v okvirčku lastnosti).

Podajmo primer. S preizkusom Gibčnosti lahko napovemo, ali liku uspe izvesti akrobacijo, nekam skrivaj podtakniti predmet ali se skriti. Vsak izmed teh vidikov Gibčnosti se preslika v ustrezno veščino: Akrobatiko, Rokohitrstvo in Prikritost. Lik, ki je izveden v Prikritosti, je še zlasti uspešen pri preizkusih Gibčnosti v povezavi s tihotapljenjem in skrivanjem.

Spodnji seznam prikazuje veščine in sposobnosti, h katerim spadajo. (Konstitucija ne botruje nobeni veščini.) V kasnejših razdelkih tega poglavje so opisi posameznih sposobnosti, kjer je tudi nekaj primerov na temo, kako uporabiti veščino v povezavi s sposobnostjo.

Včasih bo GT prosil, da izvedeš preizkus določene veščine – na primer: „Izvedi preizkus Modrosti (Zaznavanje).“ Včasih lahko igralec vpraša GT-ja, ali se lahko izvedenstvo v določenih veščinah upošteva pri preizkusu. V vsakem primeru izvedenstvo v veščini pomeni, da lahko posameznik prišteje svoj izvedenski prištevek preizkusom sposobnosti, ki vključujejo to veščino. Če v veščini ni izveden, opravi le navaden preizkus sposobnosti.

Primer: če lik poskusi splezati po nevarni pečini, lahko Gospodar temnic prosi za preizkus Moči (Atletika). Če je lik izveden v Atletiki, preizkusu Moči prištejemo likov izvedenski prištevek. Če lik ni izveden v Atletiki, opravi le navaden preizkus Moči.

Veščine
Moč
Atletika
Gibčnost
Akrobatika
Prikritost
Rokohitrstvo
Inteligenca
Čudoslovje
Naravoslovje
Preiskovanje
Veroslovje
Zgodovina
Modrost
Čut za živali
Preživetje
Uvid
Zaznavanje
Zdravilstvo
Karizma
Napeljevanje
Nastopanje
Ustrahovanje
Zavajanje

Varianta: veščine z različnimi sposobnostmi

Običajno svoje izvedenstvo v veščini upoštevaš le pri specifičnem preizkusu sposobnosti. Izvedenstvo v Atletiki denimo ponavadi šteje le pri preizkusih Moči. V nekaterih primerih, ko je to smiselno, pa svoje izvedenstvo lahko naneseš na drugačne vrste preizkusov. V takih primerih lahko GT prosi za preizkus neobičajne kombinacije sposobnosti in veščine ali pa ti prosiš GT-ja, da ti kaj takega dovoli. Podajmo primer: če moraš priplavati z otoka do celine, ti lahko GT odredi preizkus Konstitucije, da preveri, ali si dovolj vzdržljiv/a, da ti podvig uspe. A ob tem ti lahko dovoli, da upoštevaš svoje izvedenstvo v Atletiki, in zaprosi za preizkus Konstitucije (Atletika). Drug primer bi bil, da se odločiš, da tvoj škratji borec s surovo silo ustrahuje sovražnika. GT te lahko prosi, da opraviš preizkus Moči (Ustrahovanje), čeprav Ustrahovanje navadno povezujemo s Karizmo.

Pasivni preizkusi

Pasivni preizkus je poseben tip preizkusa sposobnosti, ki ne vpleta metanja kock. Takšen preizkus je lahko povprečje izidov večkratnega izvajanja nekega opravila, kot je na primer neprestano iskanje skrivnih vrat, ali pa ga GT uporabi takrat, ko na skrivaj, brez metanja kock, želi določiti, ali liku nekaj uspe – na primer, ali lik opazi skrito pošast. Spodaj je formula za likov pasivni preizkus:

10 + vsi popravki,
ki jih običajno prištejemo preizkusu

Če ima lik olajšavo na preizkus, zgornji vsoti prištejemo še 5. Če ima otežitev, odštejemo 5. V igri končnemu izidu pasivnega preizkusa rečemo **ocena**.

Če ima na primer prvostopenjski lik oceno Modrosti 15 in je izveden v Zaznavanju, ima oceno pasivne Modrosti (Zaznavanje) 14.

Na pasivne preizkuse se opirajo pravila skrivanja v razdelku Gibčnost nekoliko nižje in pravila raziskovanja v osmem poglavju.

Delo v skupini

Včasih se nekega dela polotita dva ali več likov. Lik, ki vodi izvedbo opravila – ali tisti, ki ima najvišji popravek sposobnosti –, lahko napravi preizkus sposobnosti z olajšavo, ki nakazuje pomoč ostalih likov. V spopadu je za to potrebno dejanje Pomoči (glej deveto poglavje).

Lik lahko pomaga le, če je naloga takšna, da bi jo lahko izvedel tudi sam. Na primer, če nek lik poskuša vlomiti ključavnico, kar zahteva izvedenstvo s tatinskim orodjem, drugi lik, ki s tem orodjem ni izveden, prvemu ne more pomagati. Poleg tega lahko lik pomaga samo, če je dejansko korist od tega, da se dela polotita dva ali več posameznikov. Nekatera opravila, denimo vdevanje sukanca v šivanko, niso nič lažja s tujo pomočjo.

Skupinski preizkusi

Ko posamezni liki poskušajo nekaj storiti kot skupina, lahko GT zaprosi za skupinski preizkus sposobnosti. V takih primerih liki, ki so vešči določenega opravila, krijejo tiste, ki niso.

Skupinski preizkus sposobnosti se izvede tako, da vsi v skupini vršijo preizkus sposobnosti. Če vsaj polovica skupine uspešno opravi preizkus, uspe vsa skupina. V nasprotnem primeru je skupina neuspešna.

Skupinski preizkusi niso pogosti in so najuporabnejši, ko so vsi liki uspešni ali neuspešni kot skupina. Primer bi bil, da pustolovci brodijo skozi močvaro. GT zahteva skupinski preizkus Modrosti (Preživetje), s katerim se bo pokazalo, ali se liki izognejo živemu pesku, požiralnikom in drugim naravnim nevarnostim močvirja. Če uspe vsaj polovici skupine, lahko uspešni liki pomagajo svojim tovarišem iz nevarnosti. Drugače se skupina znajde v težavah.

Uporaba sposobnosti

Vsako opravilo, ki ga izvaja lik ali pošast, je mogoče predstaviti z eno izmed šestih sposobnosti. V tem razdelku je podrobneje razloženo, kaj sposobnosti pomenijo in na kakšne načine jih lahko uporabimo v igri.

Moč

Moč predstavlja telesno silo, atletsko izurjenost in jakost tvoje surove fizične moči.

PREIZKUSI MOČI

Preizkus Moči lahko predstavlja kakršenkoli poskus dvigovanja, potiskanja, vleke ali lomljenja nečesa, prerivanja svojega telesa skozi kaj ali splošno uporabo surove sile. Veščina Atletike pomeni nadarjenost v nekaterih primerih uporabe Moči.

Atletika. Preizkus Moči (Atletika) uporabiš, kadar naletiš na težave med plezanjem, skakanjem ali plavanjem. Spodaj je navedenih nekaj primerov takih dejavnosti:

- Poskušaš prečiti zlizano ali spolzko pečino, se izogibati padajočemu kamenju med plezanjem po zidu ali se oprijemati nečesa, kar se te hoče otresti.
- Poskušaš preskočiti precej širok jarek ali med skokom izvesti akrobacijo.
- Trudiš se plavati ali ohranjati glavo nad gladino sredi deroče reke ali v vodi z gosto morsko travo. Ali pa te neko bitje poskuša potegniti pod vodo ali ti drugače otežiti plavanje.

Ostali preizkusi Moči. GT lahko zaprosi za preizkus Moči, ko opravljaš spodnja opravila:

- Vdreš v zagozdena, zapahnjena ali zadelana vrata.
- Rešiš se iz vezi ali okov.
- Prerineš se skozi pretesen rov.
- Držiš se za drveč voz, ki te vleče za seboj.
- Podreš kip.
- Držiš skalo, da se ne skotali proč.

NAPADALNI METI IN ŠKODA

Kadar napadaš z bližinskim orožjem, kot so gorjača, bojna sekira ali ostnik, napadalnemu metu in metu za določanje škode prišteješ svoj popravek Moči. Z bližinskim orožjem izvedeš bližnji napad v boju mož na moža, nekatera bližinska orožja pa lahko tudi vržeš in tako izvedeš oddaljeni napad.

DVIGOVANJE IN NOŠENJE

Tvoja ocena Moči določa količino bremena, ki ga lahko nosiš. Spodnji izrazi opisujejo, kaj lahko dvigneš ali nosiš.

Nosilnost. Tvoja nosilnost je tvoja ocena Moči krat 7. To je teža (v kilogramih), pod katero vzdržiš, in je dovolj visoka, da se večini likov običajno ni treba obremenjevati z njo.

Potiskanje, vleka ali dvigovanje. Lahko potiskaš, vlečeš ali dviguješ stvari, ki tehtajo največ dvakratnik tvoje nosilnosti v kilogramih (ali 14-kratnik tvoje ocene Moči). Če potiskaš ali vlečeš breme, ki presega tvojo nosilnost, tvoja hitrost pade na 1,5 metra.

Velikost in moč. Večja bitja lahko prenesejo večjo težo, drobna bitja pa manjšo. Za vsak velikostni razred nad povprečnim se njena nosilnost podvoji. Za drobno bitje nosilnost prepoloviš.

VARIANTA: OBTEŽENOST

Pravila dvigovanja in nošenja so namenoma preprosta. Če pa želiš podrobneje določiti likovo oviranost med nošenjem svoje opreme, navajamo še dodatno neobvezno pravilo. Če se odločiš zanj, zanemari stolpec „Moč“ v preglednici oklepov v petem poglavju.

Če nosiš breme, ki je vsaj petkrat težje od tvoje ocene Moči, si **obtežen/a**, kar pomeni, da se tvoja hitrost zniža za 3 metre.

Če nosiš breme, ki je vsaj desetkrat težje od tvoje ocene Moči, a manjše od tvoje nosilnosti, si **huje obtežen/a**, kar pomeni, da se tvoja hitrost zniža za 6 metrov in imaš otežitev na preizkuse sposobnosti, napadalne mete in rešilne mete, ki uporabljajo Moč, Gibčnost ali Konstitucijo.

GIBČNOST

Gibčnost meri okretnost, reflekse in ravnotežje.

PREIZKUSI GIBČNOSTI

Preizkus Gibčnosti lahko predstavlja kakršenkoli poskus urnega in pretanjenega gibanja, tiholazenja ali ohranjanje ravnotežja na nevarnem odseku. Akrobatika, Rokohitrstvo in Prikritost odražajo posamezne vrste preizkusov Gibčnosti.

Akrobatika. Preizkus Gibčnosti (Akrobatika) izvedeš takrat, ko se poskušaš obdržati na nogah v kočljivi situaciji, na primer ko poskušaš steči po ledeni podlagi, loviti ravnotežje na vrvi nad breznom ali stati na palubi zibajoče se ladje. GT lahko za preizkus Gibčnosti (Akrobatika) zaprosi tudi, kadar poskušaš izvesti akrobacije, kot so skok na glavo, preval, salta in premet.

Prikritost. Preizkus Gibčnosti (Prikritost) izvedeš, kadar se skriješ pred sovražniki, se pretihotapiš mimo stražarjev, neopažen/a smukneš proč ali se komu skrivaj prikradeš za hrbet.

Rokohitrstvo. Kadar poskusiš izvesti slepar-ijo ali prevaro, denimo nekomu nekaj podtakniti

ali pri sebi skriti kak predmet, opraviš preizkus Gibčnosti (Rokohitrstvo). GT lahko za ta preizkus zaprosi tudi, kadar poskušaš komu kaj izmakniti.

Drugi preizkusi Gibčnosti. GT lahko zaprosi za preizkus Gibčnosti, ko poskušaš izvesti sledeča opravila:

- Usmerjaš pošteno natovorjen voziček, ki se spušča po strmi klančini.
- Vodiš hitro kočijo okoli ostrega ovinka.
- Vlomiš ključavnico.
- Onesposobiš past.
- Trdno zvežeš ujetnika.
- Izviješ se iz vezi.
- Brenkaš na inštrument.
- Izdelaš majcen ali umetelen predmet.

Napadalni meti in škoda

Kadar napadaš z daljnosežnim orožjem, kot sta frača ali dolgi lok, napadalnemu metu in metu za določanje škode prišteješ svoj popravek Gibčnosti. Lahko ga prišteješ tudi takrat, ko napadaš z bližinskim orožjem, ki je odlikovano, kot sta denimo bodalo in rapir.

Zaščitni razred

Glede na to, kakšen oklep nosiš, lahko svojemu zaščitnemu razredu prišteješ delež ali celoto svojega popravka Gibčnosti. Več o tem piše v petem poglavju.

Odzivnost

Ob pričetku vsakega spopada določiš odzivnost tako, da opraviš preizkus Gibčnosti. Odzivnost določa, kako naj se bitja razporedijo v krogu spopada. Več o tem piše v devetem poglavju.

Konstitucija

Konstitucija meri zdravje, vzdržljivost in življenjsko silo.

Preizkusi konstitucije

Preizkusi Konstitucije niso pogosti in zanje ni nobenih veščin, ker je moč lika, ki ga Konstitucija predstavlja, v veliki meri pasivna in ne zahteva posebnega truda s strani lika ali pošasti. Lahko pa preizkus Konstitucije predstavlja likov poskus, da prestopi normalne omejitve svojega telesa.

GT lahko zaprosi za preizkus Konstitucije, če poskusiš doseči kaj izmed naštetega:

- Zadržuješ sapo.
- Hodiš ali delaš več ur brez počitka.
- Ponočuješ.
- Zdržiš brez hrane ali vode.

V enem požirku spiješ cel vrč piva.

Življenjske točke

Tvoj popravek Konstitucije se prišteva tvojim življenjskim točkam. Navadno popravek prišteješ izidu vsake življenjske kocke, ki jo vržeš pri določanju točk.

Skrivanje

GT določi, v kakšnih okoliščinah se je primerno skriti. Če se poskušaš skriti, izvedi preizkus Gibčnosti (Prikritost). Dokler te ne odkrijejo ali se sam/a ne nehaš skrivati, tvoj preizkus kontrira preizkusu Modrosti (Zaznavanje) kateregakoli bitja, ki te aktivno išče.

Ne moreš se skriti pred bitjem, ki te jasno vidi. Če od sebe daš kakršenkoli zvok, na primer zakličeš tovarišem v opozorilo ali prevrneš vazo, izdaš svoje skrivališče. Nevidnega bitja ni mogoče videti, zato se vedno lahko poskusi skriti. Še vedno pa je mogoče videti njegove stopinje in ga slišati, če povzroča hrup.

V spopadu večina bitij ves čas opreza za nevarnostmi z vseh strani. Če torej stopiš iz skrivališča in se približaš bitju, te bo najverjetneje opazilo. V nekaterih primerih lahko GT dovoli, da ostaneš skrit/a, ko se približuješ nepozornemu bitju, in tako prejmeš olajšavo na napad nanj, preden te opazi.

Pasivno zaznavanje. Ko si skrit/a, obstaja možnost, da te nekdo opazi, tudi če te ne išče aktivno. GT preveri, ali te bitje opazi, tako, da primerja tvoj preizkus Gibčnosti (Prikritost) z bitjevo oceno Modrosti (Zaznavanje), ki je enaka 10 + popravek Modrosti bitja + drugi prištevki oziroma odbitki. Če ima bitje olajšavo, prišteje še 5. Če ima otežitev, odšteje 5.

Primer: če ima prvostopenjski lik (z izvedenskim prištevkom +2) oceno Modrosti 15 (popravek je potemtakem +2) in je izveden v Zaznavanju, ima pasivno Modrost (Zaznavanje) enako 14.

Kaj lahko vidiš? Eden glavnih dejavnikov, ki odločajo o tem, ali lahko najdeš skrito bitje ali predmet, je, kako dobro lahko vidiš na prizorišču, ki je lahko **rahlo** ali **pošteno nepregledno** – o tem več v osmem poglavju.

Če se tvoj popravek Konstitucije spremeni, se z njim zamenjajo tudi skupne življenjske točke, kakor da si nov popravek imel/a že od prve stopnje naprej. Na primer, če na četrti stopnji povišaš svoj popravek Konstitucije, da se poveča s +1 na +2, popraviš svoje skupne življenjske točke, kot da je bil popravek vedno +2. Tako prišteješ 3 življenjske točke za prve tri stopnje, potem pa mečeš kocko za življenjske točke na četrti stopnji in izidu prišteješ nov popravek. Nasproten primer bi bil, da ti na sedmi stopnji nek učinek zbije oceno Konstitucije in se ti popravek zmanjša za 1. Tedaj se tvoje skupne življenjske točke zmanjšajo za 7.

INTELIGENCA

Inteligenca zajema miselno ostrino, moč spomina in sposobnost logičnega razmišljanja.

PREIZKUSI INTELIGENCE

Preizkus Inteligence je smiseln takrat, ko se moraš opreti na logiko, izobrazbo, spomin ali sklepanje. Veščine Čudoslovje, Naravoslovje, Preiskovanje, Veroslovje in Zgodovina odražajo izkušnje na nekaterih področjih Inteligence.

Čudoslovje. Preizkus Inteligence (Čudoslovje) meri, koliko v danem trenutku veš o urokih, čarovnih sredstvih, pošastnih znamenjih, čarovnih šegah, planotah obstoja in prebivalcih teh planot.

Naravoslovje. Preizkus Inteligence (Naravoslovje) meri, koliko se v danem trenutku spomniš o terenu, rastlinju in živalih, vremenu ter naravnih pojavih.

Preiskovanje. Kadar iščeš sledove in iz njih izpeljuješ ugotovitve, izvedeš preizkus Inteligence (Preiskovanje). Iz namigov lahko izluščiš nahajališče skritega predmeta, iz oblike rane ugotoviš, katero orožje jo je zadalo, ali določiš najbolj tvegano točko, ki bi lahko povzročila zrušenje predora. Tudi iskanje skritega zapisa v starih zvitkih lahko pomeni preizkus Inteligence (Preiskovanje).

Veroslovje. Preizkus Inteligence (Veroslovje) meri, koliko v danem trenutku veš o božanstvih, molitvah in obredih, verskih hierarhijah, svetih simbolih ter delovanju skrivnih kultov.

Zgodovina. Preizkus Inteligence (Zgodovina) meri, koliko v danem trenutku veš o zgodovinskih dogodkih, znamenitih osebnostih iz preteklosti, starih kraljestvih, davnih sporih, preteklih vojnah in pozabljenih civilizacijah.

Ostali preizkusi Inteligence. GT lahko zahteva preizkus Inteligence, ko se lotevaš česa podobnega kot:

- Sporazumevaš se z bitjem brez uporabe besed.
- Oceniš vrednost dragocenega predmeta.
- Zamaskiraš se v mestnega stražarja.
- Ponarediš obrazec.
- Spomniš se podatkov o določeni obrti.
- Zmagaš v igri spretnosti.

UROČNA SPOSOBNOST

Čarovniki za svojo uročno sposobnost uporabljajo Inteligenco. Uročna sposobnost jim pomaga določiti TR-je urokov, ki jih čarajo.

MODROST

Modrost odraža tvojo povezanost s svetom okoli tebe, tvoje zaznavanje in intuicijo.

PREIZKUSI MODROSTI

Preizkus Modrosti lahko predstavlja poskus razločevanja telesne govorice, razumevanja sogovorčevih čustev, opažanja značilnosti okolice ali oskrbe poškodovanca. Modrost zajema veščine Čut za živali, Preživetje, Uvid, Zaznavanje in Zdravilstvo.

Čut za živali. Kadar je vprašanje, ali pomiriš udomačeno žival, brzdaš vpreženo žival ali sprevidiš namere živali, GT lahko odredi preizkus Modrosti (Čut za živali). Preizkus Modrosti (Čut za živali) opraviš tudi tedaj, ko poskušaš med nevarnim manevrom usmerjati žival, na kateri jahaš.

Preživetje. GT te lahko prosi, da izvedeš preizkus Modrosti (Preživetje), ko slediš stopinjam, loviš divjad, vodiš svojo druščino skozi zimsko puščo, opaziš znake, da v bližini živijo sovji medvedi, napovedueš vreme ali se poskušaš izogniti živemu pesku.

Uvid. Preizkus Modrosti (Uvid) določa, ali lahko sprevidiš resnične namere bitja, na primer ugotoviš, ali laže, predvidiš njegovo naslednjo potezo … Pomagaš si z bitjevo telesno govorico, govornimi značilnostmi in spremembami v obnašanju.

Zaznavanje. Preizkus Modrosti (Zaznavanje) določa, ali opaziš, slišiš ali drugače zaznaš prisotnost česa. Meri tvoje zavedanje okolice in ostrino tvojih čutov. Na primer, lahko poskusiš prisluškovati pogovoru za zaprtimi vrati ali pod odprtim oknom ali pa poslušati lazenje pošasti po gozdu.

Lahko se trudiš opaziti reči, ki so zakrite ali zlahka spregledljive, najsi bodo to orki v zasedi ob poti, silaki v sencah uličice ali soj sveče pod zaprtimi skrivnimi vrati.

Odkrivanje skritih predmetov

Ko tvoj lik išče skrite stvari, kot so na primer skrivna vrata ali pasti, GT običajno zahteva od tebe preizkus Modrosti (Zaznavanje). S takim preizkusom lahko najdeš skrivne podrobnosti in druge informacije, ki bi jih drugače morda spregledal/a.

V večini primerov moraš opisati, kje iščeš, da lahko GT določi verjetnost za tvoj uspeh. Na primer, ključ je skrit med perilom, ki je zloženo v vrhnjem predalu omare. Če rečeš GT-ju, da se razgledueš po sobi in preiskuješ stene ter pohištvo, nimaš nobenih možnosti, da najdeš ključ, ne glede na rezultat tvojega preizkusa Modrosti (Zaznavanje). Če bi rekel/a, da odpiraš predale ali preiskuješ omaro, bi bile tvoje možnosti za uspešno odkritje ključa realnejše.

Zdravilstvo. S preizkusom Modrosti (Zdravilstvo) lahko oskrbiš umirajočega tovariša ali prepoznaš bolezen.

Ostali preizkusi Modrosti. GT bo nemara hotel preizkus Modrosti, ko se polotiš podobnih opravil, kot so:

- Dobiš nepojasnjen občutek, da moraš nekaj določenega ukreniti.
- Prepoznaš, ali je na videz mrtvo ali živo bitje v resnici nemrtvec.

Uročna sposobnost

Kleriki za svojo uročno sposobnost uporabljajo Modrost. Uročna sposobnost jim pomaga določiti TR-je urokov, ki jih čarajo.

Karizma

Karizma meri sposobnost učinkovitega sporazumevanja z drugimi. Vanjo sta všteta denimo samozavest in zgovornost, lik z močno Karizmo pa je lahko na primer tudi očarljiv ali avtoritativen.

Preizkusi karizme

Do preizkusa Karizme lahko pride, ko poskušaš vplivati na druge ali jih zabavati, ko poskušaš narediti vtis ali se prepričljivo zlagati ali ko poskušaš obvladati kočljivo družbeno situacijo. V Karizmo so vključene veščine Napeljevanje, Nastopanje, Ustrahovanje in Zavajanje.

Napeljevanje. Kadar eno ali več oseb poskušaš prepričati v kaj taktno, vljudno ali dobronamerno, te lahko GT prosi za preizkus Karizme (Napeljevanje). Tipično uporabiš Napeljevanje, ko hočeš splesti prijateljstva, postaviti prijazno prošnjo, se ravnati po bontonu ali na splošno želiš drugim dobro. Primeri: komornika prepričuješ, da tvojo druščino spusti h kralju, se pogajaš za premirje med dvema sprtima plemenoma ali navdihneš gručo meščanov.

Nastopanje. Preizkus Karizme (Nastopanje) določa, kako dobro zabavaš občinstvo z glasbo, plesom, igro, pripovedovanjem ali drugo obliko zabave.

Ustrahovanje. Kadar nad kom poskušaš uveljaviti svojo voljo, bodisi skozi grožnje, sovražno ravnanje ali fizično nasilje, te lahko GT prosi za preizkus Karizme (Ustrahovanje). Primeri so iztiskanje informacij iz jetnika, odvračanje uličnih huliganov od spopada ali žuganje hehetavemu vezirju z razbito steklenico, češ naj se malce zamisli nad svojimi odločitvami.

Zavajanje. Preizkus Karizme (Zavajanje) določa, ali lahko prepričljivo zakriješ resnico, bodisi z govorom bodisi z dejanji. To zavajanje lahko vključuje vse od nejasnega izražanja do navadne laži. Zavajanje običajno uporabimo v situacijah, ko pregovarjamo stražarja, pretentavamo trgovca, goljufamo pri kockanju, delujemo pod krinko, skušamo koga pomiriti s slepimi obljubami ali hladnokrvno lažemo.

Ostali preizkusi Karizme. GT lahko zaprosi za preizkus Karizme, ko se polotiš podobnih opravil, kot so:

- Poiščeš najprimernejšo osebo za pogovor o novicah, govoricah in čenčah.
- Pomešaš se med ljudi, da dobiš občutek za ključne teme pogovora.

Uročna sposobnost

Trubadurji, paladini, čudežniki in coprniki za svojo uročno sposobnost uporabljajo Karizmo. Uročna sposobnost jim pomaga določiti TR-je urokov, ki jih čarajo.

REŠILNI METI

Rešilni met predstavlja poskus ubežati uroku, pasti, bolezni ali podobni grožnji. Običajno se za rešilni met ne odločiš sam/a, temveč si vanj prisiljen/a, ker je tvoj lik ali pošast v nevarnosti.

Rešilni met opraviš tako, da vržeš k20 in prišteješ ustrezen popravek sposobnosti. Na primer, za rešilni met Gibčnosti uporabiš popravek Gibčnosti.

Na rešilni met lahko vplivajo razne okoliščine, zato zanje lahko veljajo razni prištevki ali odbitki in olajšave ali otežitve, kakor pač določi GT.

Vsak razred je izveden v vsaj dveh rešilnih metih. Čarovnik, na primer, je izveden v rešilnem metu Inteligence. Kot velja že za izvedenstvo v veščinah, izvedenstvo v rešilnem metu omogoča, da mu dodamo izvedenski prištevek, ko ga naredimo. Tudi nekatere pošasti so izvedene v nekaterih rešilnih metih.

Težavnostni razred za rešilni met postavi učinek, zaradi katerega rešilni met opravljamo. Na primer, TR za rešilni met proti uroku določata uročna sposobnost in izvedenski prištevek osebe, ki je urok izvedla.

Rezultate uspešnega ali spodletelega rešilnega meta prav tako opisuje učinek, ki je rešilni met sprožil. Običajno uspešen met pomeni, da bitje ne utrpi nobene škode ali manjšo škodo kot sicer.

8. POGLAVJE: PUSTOLOVSTVO

Spust v starodavno grobnico strahot, tek skozi temne, tesne uličice mesta Globokovodje, prebijanje skozi gosto džunglo Otoka trepeta – vse to se nam lahko zgodi v igri Temnic in zmajev. Tvoj lik bo morda raziskoval opuščene razvaline in neraziskane dežele, razkrival temačne skrivnosti in zlovešče načrte ter pobijal krvoločne pošasti. In če se bo vse dobro izteklo, bo tvoj lik preživel in užival v sadovih svoje bogate nagrade, preden se bo znova odpravil na naslednjo pustolovščino.

To poglavje se osredotoča na temelje pustolovskega življenja. Sem spada vse od pravil potovanja do zapletenih socialnih interakcij. Tu so opisana tudi pravila počivanja in dejavnosti, ki jih lahko tvoj lik počne v prostem času po koncu ene pustolovščine in pred pričetkom nove.

Najsi pustolovci odkrivajo zaprašeno temnico ali kompleksne razmere na kraljevem dvoru, igra sledi enakemu ritmu, kot smo ga omenili že na začetku te knjige:

1. GT opiše okolico.
2. Igralci opišejo, kaj želijo storiti.
3. GT opiše rezultate njihovih dejanj.

Navadno GT za oris pustolovščine uporabi zemljevid, na katerem beleži napredek likov, medtem ko raziskujejo mračne hodnike ali gozdnate planjave. Včasih se dogajanje v veliki meri opira na potek časa in na dejanja pustolovcev, zato GT za sledenje napredku uporabi časovni trak ali diagram.

ČAS

V okoliščinah, ko je čas pomemben, GT določi dolžino trajanja posameznega opravila. GT lahko uporabi različna časovna merila glede na kontekst situacije. V temnici, denimo, premikanje pustolovcev merimo v **minutah**. Približno eno minuto se plazijo po dolgem hodniku, še eno minuto porabijo za preverjanje, ali na vratih na koncu hodnika ni kakšne pasti, potem pa dobrih deset minut preiskujejo sobo za vrati, da bi našli kaj zanimivega ali dragocenega.

V mestu ali v divjini je pogosto primerneje meriti čas v **urah**. Pustolovci, ki neučakano hitijo proti osamljenemu stolpu sredi gozda, premerijo tistih 24 kilometrov v slabih štirih urah.

Za daljša potovanja je čas najbolje šteti v **dnevih**. Za pot od Baldurjevih duri do Globokovodja pustolovci porabijo štiri dni, preden njihovo potovanje zmoti goblinska zaseda.

Med spopadom in v drugih bliskovitih situacijah se igra poslužuje **krogov**, ki trajajo po 6 sekund in so podrobneje razloženi v devetem poglavju.

GIBANJE

V pustolovščinah TiZ-ja gibanje igra pomembno vlogo, naj bo to plavanje čez deročo reko, smukanje vzdolž hodnika temnice ali prečenje grozečega gorskega prelaza.

GT lahko povzame gibanje pustolovcev, ne da bi poračunal točne razdalje ali potovalne čase: „Potujete skozi gozd. Pozno zvečer tretjega dne najdete vhod v temnico.“ Zlasti v temnici, še posebno v večji temnici ali v jamskem sistemu, lahko GT povzame gibanje med posameznimi naleti: „Potem ko ste ubili varuha vhoda v starodavno škratjo utrdbo, vas zemljevid vodi skozi več milj prostornih hodnikov do prepada, čez katerega vodi ozek, kamnit ločni most.“

Včasih je vendarle dobro vedeti, koliko traja pot od ene točke do druge, pa naj bodo to dnevi, ure ali minute. Potovalni čas določamo po dveh kriterijih: po hitrosti in potovalnem tempu gibajočih se bitij ter po terenu, po katerem se gibljejo.

HITROST

Vsak lik ali pošast ima hitrost, ki predstavlja dolžino v metrih, ki jo lahko prehodi bitje v enem krogu. Tu gre predvsem za kratke trenutke silovitega gibanja, ko so od hitrosti odvisna življenja.

Spodnja pravila določajo, kako daleč se lahko lik ali pošast normalno premakne v minuti, v uri ali v dnevu.

POTOVALNI TEMPO

Med potovanjem se lahko skupina pustolovcev premika z normalnim, hitrim ali počasnim tem-

Potovalni tempo

Tempo	Razdalja v enem/eni ...			Učinek
	minuti	uri	dnevu	
Hiter	120 m	6 km	45 km	–5 odbitka k preizkusom pasivne Modrosti (Zaznavanje)
Navaden	90 m	4,5 km	36 km	
Počasen	60 m	3 km	27 km	Možnost uporabe prikritosti

pom, kot je prikazano v preglednici potovalnega tempa. V preglednici je zapisano tudi, kolikšno razdaljo lahko druščina prehodi v nekem časovnem obdobju in ali ima tempo kakšne stranske učinke. Hiter tempo zmanjša likovo pozornost na okolico, počasen tempo pa omogoča, da se liki tihotapijo naokrog in podrobneje preiščejo okolico (za več informacij glej razdelek Dejavnosti med potovanjem pozneje v tem poglavju).

Hitra hoja. Preglednica potovalnega tempa predpostavlja, da liki potujejo 8 ur na dan. Dnevni potovalni čas lahko tudi podaljšajo, vendar s tem tvegajo izčrpanost.

Vsako dodatno uro nad standardnimi 8 urami liki prehodijo razdaljo, ki je zapisana v stolpcu „Razdalja v eni uri“ ob njihovem tempu. Na koncu vsake ure mora vsak lik izvesti rešilni met Konstitucije. TR zanj je 10 + 1 za vsako uro nad 8 ur. Če rešilni met spodleti, lik utrpi eno stopnjo izčrpanosti (glej dodatek A).

Prevozna sredstva. Za krajši čas (do ene ure) se številne živali premikajo mnogo hitreje od človečnjakov. Lik na konju lahko galopira približno eno uro in tako pride dvakrat dlje, kot bi prišel peš v hitrem tempu. Če liki na vsakih 8 do 10 milj dobijo novo spočito žival za jahanje, lahko pri istem tempu opravijo daljše razdalje, vendar so take okoliščine izjemno redke, razen v gosto poseljenih območjih.

Liki na vozovih, v kočijah ali drugih kopenskih vozilih si tempo izberejo. Liki v nadvodnih plovilih so omejeni na hitrost plovila (glej peto poglavje) in ne utrpijo slabosti hitrega tempa ali pridobijo prednosti počasnega tempa. Nekatere ladje lahko potujejo tudi do 24 ur na dan, vendar je to odvisno od plovila in velikosti posadke.

Nekatere jahalne živali, denimo pegaz ali grifon, in posebna vozila, kot je leteča preproga, ti omogočajo urnejše potovanje. O teh posebnih metodah prevoza piše več v *Vodiču Gospodarja temnic*.

ZAHTEVEN TEREN

Hitrosti v preglednici potovalnega tempa predvidevajo, da se pustolovci gibljejo po relativno lahko prehodnem terenu: cestah, širnih planjavah ali prosto prehodnih hodnikih. Toda junaki se pogosto prebijajo skozi zarasle gozdove, globoke močvare, raztreščene ruševine, strme gore in poledenelo puščo. Vse to je zahteven teren.

Na zahtevnem terenu se premikaš s polovično hitrostjo – za 1 prehojen meter po zahtevnem terenu sta potrebna 2 metra hitrosti –, zato lahko prehodiš le polovico normalne dolžine v minuti, uri ali dnevu.

POSEBNI TIPI GIBANJA

Pomikanje skozi nevarne temnice ali divje dežele zajema več kot le hojo. Pustolovci morajo na svoji poti često tudi plezati, se plaziti, plavati ali skakati.

PLEZANJE, PLAVANJE IN PLAZENJE

Vsak prehojen meter stane 1 dodaten meter (2 dodatna metra na zahtevnem terenu), ko plezaš, plavaš ali se plaziš. Če imaš definirano hitrost plezanja, s katero plezaš, ali hitrost plavanja, s katero plavaš, ti te dodatne cene ni treba upoštevati. Če se GT tako odloči, plezanje po zdrsljivi navpični površini ali površini z redkimi oprijemi zahteva uspešen preizkus Moči (Atletika). Podobno plavanje po razburkani vodi morda zahteva uspešen preizkus Moči (Atletika).

SKAKANJE

Dolžino oziroma višino skoka določa tvoja Moč.

Skok v daljino. Ko skočiš v daljino, lahko preskočiš število metrov, enako tvoji oceni Moči krat 0,3 (oziroma 1 meter na 3 točke Moči), če si vzel/a vsaj 3-metrski zalet. Če skočiš z mesta, lahko preskočiš le pol te razdalje. V vsakem primeru vsak preskočen meter stane en meter premika.

To pravilo predpostavlja, da višina tvojega skoka ni pomembna, kot velja recimo pri skoku čez potok ali prepad. Če GT dovoli, lahko poskusiš preskočiti nizko oviro (nič višjo od četrtine dolžine skoka), na primer živo mejo ali nizek zid, za kar ti mora uspeti preizkus Moči (Atletika) s TR 10.

Če po skoku pristaneš na zahtevnem terenu, se obdržiš na nogah le, če ti uspe preizkus Gibčnosti (Akrobatika) s TR 10. Sicer padeš po tleh.

Skok v višino. Ko skočiš v višino, šineš toliko metrov visoko, koliko je (3 + tvoj popravek Moči) krat 0,3 (najmanj 0 metrov), če si prej vzel/a vsaj 3-metrski zalet. Če skočiš z mesta, lahko skočiš le pol tako visoko. V vsakem primeru sleherni meter preskočene višine stane en meter premika. V nekaterih okoliščinah ti lahko GT dovoli, da opraviš preizkus Moči (Atletika) in skočiš višje kot običajno.

Med skokom lahko iztegneš roke nadse za polovico svoje višine. Tako lahko z rokami dosežeš višino, ki je enaka višini skoka plus 1,5 krat tvoja višina.

DEJAVNOSTI MED POTOVANJEM

Dokler pustolovci potujejo skozi temnico ali divjino, morajo biti na preži za nevarnostmi, nekateri pa počnejo vmes tudi druge stvari, ki pripomorejo k uspešnemu popotovanju.

Ločitev druščine

Včasih je smiselno druščino razdeliti na dve ali več skupin, še zlasti če hočete, da en ali dva lika gresta v izvidnico. Skupine se lahko premikajo z različnimi hitrostmi. Vsaka skupina ima svoje čelo, sredino in rep.

Slabost tega pristopa je, da bo druščina v primeru napada ločena v več manjših skupinic. Prednost je, da se bo majhna skupinica prikritih likov, ki se pomikajo počasi, morda lahko pretihotapila mimo sovražnikov, ki bi jih nerodnejši liki opozorili nase. Par počasnih rokomavhov je veliko težje zaznati, če njun škratji bojevniški tovariš ostane zadaj.

KOLONA

Pustolovci naj med potovanjem naredijo kolono. Tako je mogoče kasneje lažje določiti, kdo vse se ujame v pasti, kdo lahko opazi skrite sovražnike in kdo je najbližje pošastim, ko se vname boj.

Lik lahko hodi na čelu kolone (prva vrsta), nekje v sredini (sredinske vrste) ali na repu kolone (zadnja vrsta). Na čelu in na repu lahko hodi več likov vštric, pri čemer za to potrebujejo dovolj prostora. Če je steza preozka, se mora kolona ustrezno preoblikovati. V tem primeru se običajno nekateri liki prestavijo v sredino kolone.

Manj kot tri vrste. Če druščina hodi v koloni, sestavljeni le iz dveh vrst, sta to rep in čelo kolone. Če vsi hodijo vštric v eni vrsti, tej rečemo čelo kolone.

PRIKRITOST

Kadar potujejo v počasnem tempu, se lahko liki pomikajo prikrito. Dokler niso na odprtem, lahko poskusijo presenetiti bitja, na katera naletijo, ali se jim izogniti. Preberi še pravila za skrivanje v sedmem poglavju.

ZAZNAVANJE GROŽENJ

Za preverjanje, ali kdo v skupini zazna skrito grožnjo, uporabite ocene pasivne Modrosti (Zaznavanje) likov. GT se lahko odloči, da grožnjo pogojno zaznajo le liki v določeni vrsti. Na primer, ko liki raziskujejo blodnjak predorov, se lahko GT odloči, da imajo le liki na repu kolone priložnost, da slišijo ali opazijo prikrito bitje, ki zasleduje skupino.

Dokler liki potujejo s hitrim tempom, njihove ocene pasivne Modrosti (Zaznavanje) za zaznavanje groženj utrpijo odbitek –5.

Nalet na druga bitja. Če GT določi, da pustolovci med potovanjem naletijo na druga bitja, je od obeh skupin odvisno, kaj sledi. Katerakoli od skupin se lahko odloči za napad, pogovor, beg ali čakanje na dejanja nasprotne skupine.

Presenečanje nasprotnikov. Če pustolovci naletijo na sovražno bitje ali skupino, GT določi, ali pustolovce oziroma njihove nasprotnike spopad preseneti. Več o tem v devetem poglavju.

DRUGE DEJAVNOSTI

Liki, ki se med potjo posvečajo drugim opravilom, niso pozorni na morebitne nevarnosti. Ti liki ne prispevajo svojih ocen Modrosti (Zaznavanje) k skupni verjetnosti, da bo skupina opazila skrite grožnje. Lik, ki ne opreza za nevarnostmi, lahko

počne nekaj od spodaj naštetega ali, z GT-jevim dovoljenjem, tudi kaj drugega.

Stezosledstvo. Lik lahko poskusi preprečiti, da bi druščina zašla, in opravi preizkus Modrosti (Preživetje), ko GT tako zahteva. (V *Vodiču Gospodarja temnic* piše, kako določiti, kdaj se druščina izgubi).

Kartografija. Lik lahko nariše zemljevid, ki beleži prehojeno pot in pustolovcem pomaga najti pravo pot, če so zašli. Za to ni treba opraviti nobenega preizkusa sposobnosti.

Zasledovanje. Lik lahko sledi stopinjam drugega bitja. Za to opravi preizkus Modrosti (Preživetje), ko GT tako zahteva. (V *Vodiču Gospodarja temnic* so navedena pravila zasledovanja).

Oskrba. Lik lahko opreza za morebitnimi viri hrane in vode. Za to opravi preizkus Modrosti (Preživetje), ko GT tako zahteva. (V *Vodiču Gospodarja temnic* so navedena pravila oskrbovanja).

OKOLJE

Pustolovstvo vključuje spuste v temačne in nevarne kraje, polne vabljivih skrivnosti. Pravila v tem razdelku pokrivajo nekaj najpomembnejših vrst stikov pustolovcev z okolico. V *Vodiču Gospodarja temnic* so navedena pravila za razmere, ki so manj običajne.

PADANJE

Največkrat pustolovca ogrozi padec z velike višine.

Ko bitje pristane, utrpi 1k6 škode zaradi topega udarca za vsake 3 metre padca. Utrpi lahko največ 20k6 škode. Bitje je po pristanku v ležečem stanju (na tleh), razen če se nekako izogne poškodbam zaradi padca.

DUŠENJE

Bitje lahko zadržuje dih za število minut, enako 1 + popravek Konstitucije (najmanj 30 sekund).

Če bitju zmanjka sape ali če se davi, lahko preživi število krogov, enako popravku Konstitucije (najmanj 1 krog). Na začetku naslednjega kroga izgubi vse življenjske točke in začne umirati. Od tedaj si ne more več povrniti življenjskih točk in ga ni mogoče stabilizirati, dokler znova ne zadiha.

Na primer, bitje z oceno Konstitucije 14 lahko drži sapo 3 minute. Če se začne dušiti, ima 2 kroga, da zadiha, preden mu število življenjskih točk pade na 0.

VID IN SVETLOBA

Nekaj najbolj bistvenih pustolovskih opravil – recimo zaznavanje nevarnosti, iskanje skritih predmetov, napadanje sovražnikov ali usmerjanje urokov – se v veliki meri zanaša na likov vid. Tema in drugi učinki, ki omejujejo vid, so lahko za pustolovca pravi trn v peti.

Območje je lahko rahlo ali pošteno nepregledno. V **rahlo nepreglednem** območju, za katerega so krivi na primer medla osvetljenost, rahla megla ali srednje gosto ščavje, imajo bitja otežitev na vse preizkuse Modrosti (Zaznavanje), ki se zanašajo na vid.

Pošteno nepregledno območje, torej območje teme, goste megle ali zelo gostega rastja, povsem zablokira pogled. Bitje se takrat znajde v stanju zaslepljenosti (glej dodatek A).

Prisotnost ali odsotnost svetlobe v okolju povzroča tri vrste osvetljenosti: močno svetlobo, medlo svetlobo in temo.

Močna svetloba omogoča, da večina bitij vidi normalno. Celo bolj mračni dnevi nudijo močno svetlobo. Drugi viri močne svetlobe so še bakle, lanterne, ogenj in druga svetila znotraj določenega obsega.

Medla svetloba, tudi zasenčenost, ustvari rahlo nepregledno območje. Območje medle svetlobe je običajno ločnica med izvorom močne svetlobe, na primer baklo, in okoliško temo. Pod medlo svetlobo štejemo tudi medel soj somraka in svita. Tudi posebno bleščeča polna luna lahko deželo obsije z medlo svetlobo.

Tema ustvari pošteno nepregledno območje. Prisotna je ponoči zunaj (tudi v jasnih nočeh), v zaprtih neosvetljenih prostorih, v podzemlju ali v območju čarobne teme.

SLEPOVID

Slepogledo bitje lahko svojo bližnjo okolico v določenem dometu vidi tudi brez zanašanja na oči. Slepovid imajo bitja brez oči, na primer žlobudre, in bitja z eholokacijo ali izostrenimi čuti, kot so netopirji in pravi zmaji.

Temovid

Mnoga bitja, ki bivajo v svetovih TiZ-a, še zlasti podzemna, imajo temovid. Do določene razdalje lahko temogledo bitje vidi v medli svetlobi, kot da bi bila močna svetloba, in v temi, kot da bi bil medla svetloba. To pomeni, da so določena območja v temi, kar se tega bitja tiče, zgolj rahlo nepregledna. Toda celo tedaj bitje ne more razločiti posameznih barv, le odtenke sivine.

Vsevid

Vsegledo bitje lahko do določene razdalje vidi v navadni in čarobni temi, vidi nevidna bitja in predmete, privzeto spozna privide in proti njim uspešno izvede rešilne mete ter spozna prvotno obliko preobraženca ali bitja, ki ima z magijo spremenjen videz. Poleg tega ima vsegledo bitje vpogled v Etrno planoto.

Hrana in voda

Liki, ki ne jejo ali pijejo, trpijo za izčrpanostjo (glej dodatek A). Izčrpanosti, ki jo povzročita hrana ali voda, ni mogoče odpraviti, dokler lik ne poje in popije potrebne količine živeža.

Hrana

Lik potrebuje približno pol kilograma hrane na dan, pri čemer lahko svojo hrano razdeli na polovične dnevne obroke in tako podaljša rok porabe hrane. Če poje le četrt kilograma hrane na dan, to šteje kot polovica dneva brez hrane.

Lik lahko preživi brez hrane za število dni, enako 3 + popravek Konstitucije (najmanj 1). Ko prekorači to mejo, na koncu vsakega naslednjega dne utrpi eno stopnjo izčrpanosti.

Navaden dan, ko lik jé, ponastavi število dni brez hrane nazaj na nič.

Voda

Lik potrebuje 4,5 litra (eno galono) vode na dan ali 9 litrov (dve galoni) vode na vroč dan. Lik, ki popije le pol toliko vode, mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 15, v nasprotnem primeru utrpi eno stopnjo izčrpanosti ob koncu dneva. Lik, ki spije še manj kot polovico potrebne količine vode, privzeto utrpi eno stopnjo izčrpanosti ob koncu dneva.

Če ima lik že eno ali več stopenj izčrpanosti, v vsakem primeru prejme dve stopnji.

Interakcija s predmeti

Likova interakcija s predmeti v okolici je pogosto enostavno rešljiva. Igralec GT-ju pove, kaj počne njegov lik, na primer da premakne vzvod, nato pa GT opiše, kaj – če sploh kaj – se zgodi.

Na primer, lik se lahko odloči pritisniti na vzvod, kar nemara povzroči, da se dvignejo dvižne duri, da se soba začne polniti z vodo ali da se odpro skrita vrata na bližnjem zidu. Če je vzvod zarjavel in zataknjen, bo moral lik uporabiti silo. V takih primerih lahko GT zahteva preizkus Moči, da določi, ali liku uspe premakniti vzvod. GT sam določi TR za tak preizkus glede na težavnost opravila.

Liki lahko s svojimi orožji in uroki predmete tudi poškodujejo. Predmeti so imuni na strup in poškodbe uma, drugače pa fizični in čarobni napadi nanje vplivajo prav tako kakor na bitja. GT odredi zaščitni razred in življenjske točke predmeta. Lahko se odloči tudi, da imajo nekateri predmeti odpornost ali imunost na določene vrste napadov. (Vrv je denimo zelo težko presekati s kijem.) Predmeti niso nikoli uspešni pri rešilnih metih Moči ali Gibčnosti in so imuni na učinke, ki zahtevajo druge rešilne mete. Ko predmet izgubi vse življenjske točke, se zlomi ali razbije.

Lik lahko poskusi predmet razbiti s preizkusom Moči. GT nastavi TR za ta preizkus.

Medsebojni odnosi

Za dobro pustolovščino so ključni raziskovanje temnic, premoščanje ovir in pobijanje pošasti. A prav tako pomembni so stiki, ki jih vzpostavljajo pustolovci z drugimi prebivalci sveta.

Interakcije so raznovrstne. Morda moraš brezvestnega tatu prepričati, naj prizna svojo krivdo, ali pihati na dušo jezni zmajevki, da ti bo prizanesla. Vlogo igralčevega sogovorca v takih primerih prevzame GT. Liki, ki jih igra GT in ne igralci, so **neigrane stranske osebe**.

Na splošno se stranske osebe do tebe obnašajo prijazno, ravnodušno ali sovražno. Prijazne stranske osebe ti veliko raje pomagajo, sovražne pa ti mešajo štrene. Kajpada je veliko lažje doseči svoje pri prijazni stranski osebi.

Družbene interakcije tvorita dve prvinski sestavini: igranje vlog in preizkušanje sposobnosti.

IGRANJE VLOGE

Kot že ime pove, gre pri igranju vloge za nastopanje. Ti kot igralec/ka poskušaš razmišljati, ravnati in govoriti kot tvoj lik.

Igranje vlog je v igri TiZ-a vseprisotno, še najbolj izrazito pa je prav med sporazumevanjem z drugimi bitji. Kaprice, obnašanje in osebnost tvojega lika vplivajo na izid interakcij.

Kot tvoj lik lahko nastopaš na dva načina: na opisni in dejanski. Večina igralcev uporablja mešanico obeh. Izbiraš in prepletaš ju lahko tako, kot ti najbolj ustreza.

OPISNO IGRANJE

Ko uporabiš ta pristop, soigralcem in GT-ju opišeš govor in dejanja svojega lika. V mislih si ustvariš podobo svojega lika in drugim predstaviš, kaj počne.

Podajmo primer. Klemen igra škrata Tordeka. Tordek je hitre jeze in za tegobe svoje družine krivi vilince iz Gostolesa. V gostilni poskuša zoprn vilinski muzikant, ki prisede za Tordekovo mizo, z njim načeti pogovor.

Klemen reče: „Tordek pljune po tleh, zakolne proti trubadurju in odtopota k točilnemu pultu. Sede na stol in se srepo zastrmi proti muzikantu, preden naroči še eno pijačo.“

V tem primeru je Klemen dobro nakazal Tordekovo razpoloženje. Sedaj ima GT jasno predstavo o škratovem obnašanju in dejanjih.

Ko uporabljaš opisni pristop, imej v mislih, da:

- moraš opisati čustva in stališča svojega lika,
- se moraš osredotočiti na ravnanje svojega lika in na to, kako ga lahko dojemajo drugi,
- lahko povedano olepšaš in opišeš tako slikovito, kot se ti zdi primerno.

Ne obremenjuj se s točnostjo opisov in obnašanja lika. Osredotoči se le na to, kaj bi tvoj lik v danih okoliščinah storil, in opiši, kar si predstavljaš.

DEJANSKO IGRANJE

Medtem ko z opisnim pristopom svojim soigralcem poveš, kaj tvoj lik misli in počne, z dejanskim igranjem to pokažeš.

Ko dejansko nastopaš, govoriš z glasom svojega lika kot gledališki ali filmski igralec, ki „igra“ tvoj lik. Lahko celo oponašaš gibanje svojega lika. Ta pristop prispeva več k vživetosti v dogajanje kot opisno igranje, vendar je še vedno treba opisati stvari, ki jih ne moremo zaigrati.

Če se vrnemo na primer Klemnovega igranja Tordeka, si oglejmo, kako bi bil videti zgornji prizor, če bi Klemen uporabil dejansko igranje.

Klemen si nadene Tordekov globok, osoren glas in bevskne: „Mi je bilo že čudno, kaj tukaj tako grozno smrdi. Če bi te hotel poslušati, bi ti polomil roko in se naslajal ob tvojem vreščanju.“ Nato v svojem običajnem glasu Klemen nadaljuje: „Vstanem, vilinca prebodem s srepim pogledom in se odpravim proti točilnemu pultu.“

REZULTATI IGRANJA VLOGE

GT na podlagi dejanj in atributov tvojega lika določi, kako se stranska oseba odzove. Bojazljiva oseba bo klonila pod grožnjami z nasiljem. Trmasta škratica se ne bo pustila nadlegovati. Naduta zmajevka se bo ob laskanju omehčala.

Ko se sporazumevaš s stransko osebo, bodi pozoren/a na to, kako GT predstavlja osebino razpoloženje, govor in osebnost. Če ti uspe ugotoviti, kakšna je oseba po naravi, kakšne ideale, hibe in vezi ima, lahko z njihovo pomočjo vplivaš na njeno obnašanje.

Interakcije v TiZ-u so blazno podobne interakcijam v resničnem življenju. Če uporabiš prave besede, postaviš stranskim osebam mamljivo ponudbo, jim zagroziš z nečim, česar se bojijo, ali obrneš njihova čustva in cilje v svoj prid, lahko dosežeš praktično karkoli. Po drugi strani pa tvoja prizadevanja ne bodo obrodila sadov, če užališ oholega bojevnika ali osmešiš plemičeve zaveznike.

PREIZKUSI SPOSOBNOSTI

Poleg igranja vlog so preizkusi sposobnosti ključni za ugotavljanje izida interakcije.

Tvoji poskusi igranja vloge lahko spremenijo obnašanje stranske osebe, vendar je uspeh še vedno lahko odvisen od verjetnosti. Na primer, GT lahko kadarkoli med sporazumevanjem zahteva preizkus Karizme, če hoče odziv stranske osebe določiti s pomočjo metanja kock. V nekaterih primerih lahko izvedeš tudi preizkus kake druge sposobnosti, če GT tako odloči.

Ko se sporazumevaš s stransko osebo, bodi pozoren/a na svoje izvedenstvo v veščinah in izberi pristop, ki izrablja tvoje najvišje prištevke in ocene veščin. Če mora druščina prelisičiti stražarja, da jih spusti v grad, bo rokomavh, ki je izveden v Zavajanju, najbolj primeren za to, da vodi pogovor. Kadar se pogajate za izpust talcev, bo najbolje, da komunikacijo prek Napeljevanja opravi klerik.

POČIVANJE

Še tako junaški pustolovci ne morejo ves dan samo raziskovati, se družiti z bitji in se bojevati. Potrebujejo počitek – čas za spanje in prehranjevanje, okrevanje, zbistritev misli in duha – za čaranje ter za priprave na nadaljnje pustolovščine.

Pustolovci, kot tudi druga bitja, lahko opravljajo krajše počitke tekom dneva in daljši počitek ob koncu dneva.

KRAJŠI POČITEK

Krajši počitek je vsaj enourno obdobje, v katerem liki ne počnejo nič zahtevnejšega od prehranjevanja, pitja, branja in okrevanja.

Lik lahko ob koncu krajšega počitka porabi eno ali več življenjskih kock (največ toliko, kolikor jih ima – se pravi toliko, kolikršna je stopnja lika). Za vsako porabljeno kocko igralec vrže to kocko in ji prišteje popravek Konstitucije. Lik si povrne toliko življenjskih točk (najmanj 0). Igralec se lahko odloči porabiti še eno življenjsko kocko po vsakem metu. Lik si povrne del porabljenih življenjskih kock po daljšem počitku, kot je razloženo spodaj.

DALJŠI POČITEK

Daljši počitek je vsaj osemurno obdobje, v katerem liki najmanj 6 ur spijo in se največ 2 uri ukvarjajo z nezahtevnimi dejavnostmi, denimo branjem, klepetanjem, obedovanjem ali stražnjem. Če počitek prekine zahtevnejša dejavnost – vsaj 1 ura hoje, borbe, čaranja ali podobnega pustolovskega udejstvovanja –, morajo liki ponoviti počitek od začetka, če hočejo kaj koristi od njega.

Po koncu daljšega počitka si lik povrne vse izgubljene življenjske točke. Lik si povrne tudi nekaj življenjskih kock. Nazaj dobi največ toliko življenjskih kock, kolikor je polovica skupnih likovih življenjskih kock (najmanj 1 kocka). Primer: če ima lik osem življenjskih kock, si lahko po daljšem počitku povrne največ štiri življenjske kocke.

V razponu 24 ur lik nima koristi od več kot enega daljšega počitka. Da mu počitek podeli vse zgornje ugodnosti, mora imeti lik vsaj 1 življenjsko točko ob začetku počitka.

MED PUSTOLOVŠČINAMI

Kadar se ne podajajo v temnice in v vojne proti starodavnemu zlu, morajo pustolovci najti čas za počitek, okrevanje in priprave na naslednjo pustolovščino. Mnogi pustolovci izrabijo ta čas tudi za druga opravila, na primer za izdelovanje orožij in ščitov, učenje in eksperimentiranje ali zapravljanje svojega težko prisluženega zlata.

V nekaterih primerih se pretečenemu času ne posveti posebne pozornosti. Ko se prične nova pustolovščina, GT enostavno naznani, da je preteklo nekaj časa, in pusti igralcem, da opišejo, kaj so njihovi liki medtem počeli. Včasih pa GT zahteva točne časovne intervale, da lahko pravilno uskladi skrite, pustolovcem nevidne dogodke, ki so pomembni za zgodbo.

CENA ŽIVLJENJSKIH SLOGOV

V času, ko nisi na pustolovščini, si izbereš, kako boš živel/a, in plačaš ceno za ta življenjski slog, kot je opisano v petem poglavju.

Življenjski slog ne vpliva znatno na tvoj lik, je pa lahko pomemben za tvojo družbeno podobo. Na primer, če živiš gosposko, ti bodo mestni plemiči verjetno resneje prisluhnili, kot če živiš v revščini.

PROSTOČASNE DEJAVNOSTI

Kadar nisi na pustolovščini, te lahko GT vpraša, kaj tvoj lik počne v svojem prostem času. Obdobja prostega časa so lahko različno dolga, vendar vsaka prostočasna dejavnost za izpolnitev zahteva določeno število dni, pri čemer štejejo samo dnevi, ko posamezno dejavnost opravljaš vsaj 8 ur. Ni nujno, da so dnevi zaporedni. Če ti poleg nujnega števila dni za to dejavnost ostane več neporabljenih dni, se lahko preostale dni še naprej ukvarjaš z isto dejavnostjo ali pričneš z drugo.

Poleg spodnjih je možnih še več drugih prostočasnih dejavnosti. Če želiš, da tvoj lik v prostem času počne kaj, kar tukaj ni zapisano, se o tem posvetuj s svojim GT-jem.

ROKODELSTVO

Lahko izdeluješ nemagične predmete, tudi pustolovsko opremo in umetnine. Izveden/a moraš biti z orodjem v povezavi s predmetom, ki ga izdeluješ (to je po navadi obrtniško orodje). Imeti moraš dostop do posebnega materiala ali prostorov, ki so potrebni za izdelavo predmeta. Na primer, nekdo, ki je izveden s kovaškim orodjem, potrebuje kovačnico, da v njej izdela meč ali oklep.

Vsak dan, ki ga preživiš ob rokodelstvu, lahko izdelaš enega ali več predmetov, ki skupaj ne presežejo vrednosti 5 zlatnikov, pri čemer porabiš toliko surovih materialov, da je njihova skupna cena enaka polovici skupne vrednosti izdelkov. Če želiš izdelati nekaj, kar je na trgu vredno več kot 5 zlatnikov, vsak dan izdelaš del izdelka v vrednosti 5 zlatnikov in to počneš toliko časa, dokler ne dosežeš tržne vrednosti izdelka. Na primer, ploščeni oklep (tržna cena je 1.500 zl) boš sam/a izdeloval/a 300 dni.

Več likov lahko združi moči in izdela en sam predmet, če so vsi liki izvedeni z ustreznim orodjem in delajo v istem prostoru. Vsak lik doprinese del izdelka v vrednosti 5 zlatnikov na dan. Na primer, trije liki, ki so izvedeni z ustreznim orodjem in delajo v ustrezni delavnici, lahko izdelajo ploščeni oklep v 100 dneh, za kar porabijo 750 zlatnikov.

Med rokodelsko dejavnostjo lahko živiš skromno, ne da bi ti bilo treba plačati 1 zlatnik na dan, ali udobno življenje za polovico normalne cene (več o življenjskih slogih in njihovi potrošnji piše v petem poglavju).

ZAPOSLITEV

Kadar nisi na pustolovščini, se lahko zaposliš in tako živiš skromno, ne da bi ti bilo treba plačati 1 zlatnik na dan (več o življenjskih slogih in njihovi potrošnji piše v petem poglavju). Ta ugodnost velja, dokler si zaposlen/a.

Če si član/ica organizacije, ki ponuja plačano službo, kot so na primer svetišča ali cehi, zaslužiš dovolj za udobno življenje.

Če si izveden/a v Nastopanju in to veščino uporabiš v prostem času, lahko zaslužiš dovolj za bogato življenje.

OKREVANJE

Prosti čas lahko izrabiš za to, da si opomoreš od hujše poškodbe, bolezni ali zastrupitve. Po treh dneh okrevanja lahko izvedeš rešilni met Konstitucije s TR 15. Če je met uspešen, izbereš enega izmed spodnjih izidov:

- Izničiš en učinek, ki ti preprečuje, da si povrneš življenjske točke.
- Naslednjih 24 ur imaš olajšavo na rešilne mete proti eni bolezni ali strupu, ki te trenutno pesti.

PROUČEVANJE

Prosti čas predstavlja odlično priložnost za preiskovanje skrivnosti, ki jih je druščina našla tekom kampanje. Proučevanje lahko vključuje preletavanje zaprašenih knjig in krhkih zvitkov v knjižnici ali plačevanje pijače krajanom, da bi iz njih izvlekel/a lokalne govorice in čenče.

Ko pričneš z raziskavami, GT določi, ali so ti informacije na voljo, koliko dni jih boš iskal/a in ali ti kaj omejuje proučevanje (na primer da je potrebno poiskati določenega posameznika, knjigo ali kraj). GT lahko zahteva tudi, da izvedeš enega ali več preizkusov sposobnosti, denimo preizkus Inteligence (Preiskovanje), da najdeš sledi, ki te bodo pripeljale do pravih informacij, ali preizkus Karizme (Napeljevanje), da ti nekdo pomaga pri raziskavah. Ko je tem pogojem zadoščeno, prejmeš ustrezno znanje, če je na voljo.

Za vsak dan raziskav moraš porabiti 1 zlatnik. Ta cena ni vključena v tvoje normalne stroške življenjskega sloga (opisano v petem poglavju) in jo moraš plačati ločeno.

URJENJE

Prosti čas lahko porabiš za učenje novega jezika ali urjenje s kakim orodjem. Tvoj GT lahko ponudi še druge vadbene možnosti.

Najprej poiščeš učitelja, ki te bo pripravljen učiti. GT določi, koliko časa urjenje traja in ali je potrebno zanj izvesti kakšen preizkus sposobnosti.

Urjenje traja 250 dni in terja 1 zlatnik na dan. Po končanem urjenju si se uspešno naučil/a nečesa novega.

9. POGLAVJE: SPOPAD

Glasen tresk meča ob ščit. Grozljiv trgajoč zvok, ko zverinski kremplji razparajo oklep. Slepeča svetloba, ko ognjena krogla šine iz čarovnikove palice. Oster smrad po krvi in pošastih. Besno rjovenje, zmagoslavno vpitje, jeki bolečin. Spopad v TiZ-u je kaotičen, smrtonosen in vznemirljiv.

V tem poglavju se nahajajo pravila, s pomočjo katerih lahko urejate spopade vaših likov in pošasti, naj bo to le bežen spopad ali daljša bitka v temnici ali na bojnem polju. V tem poglavju pravila veljajo zate, igralca/ko, ali Gospodarja temnic. Gospodar temnic upravlja vse pošasti in stranske osebe v spopadu, vsi drugi igralci pa upravljajo svoje pustolovce. Pravila včasih naslavljajo tudi lik ali pošast, ki ga/jo upravljaš.

VZOREC SPOPADA

Tipični spopad se zgodi, ko trčita skupaj dve sovražni strani. Takrat nasprotniki zavihtijo orožja in začnejo suvati, mahati, se izmikati, manevrirati ter čarati. Kaos spopada v igri organiziramo v kroge. **Krog** predstavlja 6 sekund v svetu, v katerem igramo. Tekom kroga vsak sodelujoči izvede svojo **potezo**. V kakšnem zaporedju pridejo posamezniki na vrsto, se določi ob pričetku spopada, ko vsi vržejo kocko za odzivnost. Ko pridejo vsi na vrsto, se boj nadaljuje z naslednjim krogom, dokler ena stran ne premaga druge.

Spopad korak za korakom

1. Določi presenečenost. GT določi, ali je kdo od vpletenih presenečen.

2. Začrtaj položaje. GT umesti vse like in pošasti v okolico. Glede na vrstni red v koloni pustolovcev ali njihove položaje na nekem kraju GT ugotovi, kje so nasprotniki – kako daleč stran in v kateri smeri.

3. Določi odzivnost. Vsi vpleteni v spopad vržejo kocko za odzivnost in določijo vrstni red borcev v krogu.

4. Vsak pride na vrsto. Vsak sodelujoči izvede svojo potezo po prej določenem zaporedju.

5. Začne se nov krog. Ko so vsi prišli na vrsto, se krog zaključi. Vrnite se na 4. korak in ponavljajte, dokler se bitka ne konča.

PRESENEČENJE

Skupina pustolovcev se po drevesih povzpne do razbojniškega tabora in skoči dol v napad. Želatinasta kocka zdrsi po hodniku temnice, a je pustolovci ne opazijo, dokler ne vpije enega izmed njih. V takih primerih ena stran izkoristi nepripravljenost druge strani.

GT določi, kdo je v posameznem scenariju presenečen. Če se nobena stran ne skriva, vsi že v začetku vidijo drug drugega. Če pa se kdo skriva, GT primerja preizkuse Gibčnosti (Prikritost) osebe, ki se poskuša skriti, z oceno pasivne Modrosti (Zaznavanje) vsakega bitja na sovražni strani. Vsak lik ali pošast, ki pravočasno ne opazi grožnje, je na začetku spopada presenečen/a.

Če si presenečen/a, se ne moreš premakniti ali izvesti dejanja v prvem krogu spopada. Prav tako ne moreš izvesti odziva, dokler se krog ne konča. Posamezen član skupine je lahko presenečen tudi, če drugi člani niso.

ODZIVNOST

Odzivnost določa, kakšno bo zaporedje borcev v krogu. Ko se spopad začne, vsak sodelujoči napravi preizkus Gibčnosti, s katerim določi svoje mesto v zaporedju odzivnosti. GT meče enkrat za celo skupino identičnih bitij, kar pomeni, da se vsi člani skupine odzivajo hkrati.

GT razporedi borce od tistega z najvišjim izidom preizkusa do tistega z najnižjim. To je končno zaporedje borcev v krogu. To zaporedje ostaja enako skozi vse kroge.

Če se zgodi, da ima več bitij enako odzivnost:

- Če bitja upravlja GT, le-ta določi, katero bo začelo prej.
- Če bitja upravljajo igralci, se med seboj dogovorijo, kdo bo prej na vrsti.
- Če nekaj bitij upravlja GT, nekaj pa igralci, GT določi, kdo začne prej.

GT lahko, če mu je tako ljubše, odredi, da bitja z enako odzivnostjo vsa vržejo k20, in se razporedijo glede na višino izidov.

TVOJA POTEZA

Ko si na potezi, se lahko **premakneš** za največ toliko metrov, kot določa tvoja hitrost, in **izvedeš eno dejanje**. Sam/a določiš, ali se najprej premakneš ali izvedeš dejanje. Svojo hitrost – včasih imenovano hitrost hoje – najdeš na svojem pustolovskem obrazcu.

Najpogostejša dejanja, ki jih lahko izvedeš, so opisana v kasnejšem razdelku „Dejanja v spopadu“. Marsikatere razredne značilnosti in druge sposobnosti ti ponujajo še dodatna dejanja.

V kasnejšem razdelku, Premikanje in postavitev, so zapisana pravila za premikanje.

Premikanje in izvajanje dejanja sta neobvezna, in če hočeš, ju lahko preskočiš. Če se ne moreš odločiti, kaj storiti, predlagamo, da razmisliš o izvedbi Izmika ali Pripravljenosti, ki sta opisana v razdelku „Dejanja v spopadu“.

DODATNA DEJANJA

Različne razredne značilnosti in druge sposobnosti ti omogočajo, da izvedeš poleg svojega navadnega dejanja še dodatno dejanje. Kot primer vzemimo značilnost Spretno dejanje, ki rokomavhu omogoča dodatno dejanje. Dodatno dejanje lahko izvedeš le, ko posebna sposobnost, urok ali drugo pravilo igre dovoli, da nekaj narediš v okviru dodatnega dejanja. V nasprotnem primeru nimaš možnosti dodatnega dejanja.

Med svojo potezo lahko izvedeš samo eno dodatno dejanje.

Če čas izvedbe dodatnega dejanja ni vnaprej določen s pravili, lahko sam/a izbereš, kdaj med potezo izvedeš dodatno dejanje. Vse, kar ti prepreči, da izvedeš navadno dejanje, ti preprečuje tudi izvedbo dodatnega dejanja.

DRUGE DEJAVNOSTI

Ko si na potezi, lahko storiš marsikaj, kar ne porabi niti tvojega dejanja niti premikanja.

Lahko se sporazumevaš z bitji okoli sebe govorno ali s kretnjami, pri čemer naj bo komunikacija kratka in jedrnata.

Prav tako lahko obravnavaš en predmet ali del okolice med premikanjem ali izvajanjem dejanja. Na primer, medtem ko korakaš proti svojemu nasprotniku, lahko odpreš vrata, ali pa recimo povlečeš svoj meč iz nožnice, tik preden napadeš, in je potem to uvod v tvoje dejanje.

Če želiš po tem obravnavati še en predmet, moraš zanj porabiti dejanje. Nekateri magični ali kako drugače posebni predmeti vedno zahtevajo uporabo dejanja. Prepoznaš jih po omembi tega pravila v njihovih opisih.

GT lahko zahteva, da uporabiš dejanje za katerokoli izmed teh dejavnosti, kadar je zanjo potrebna posebna pozornost ali ti njeno opravljanje preprečuje neobičajna ovira. Primer, kjer GT lahko upravičeno zahteva uporabo dejanja, je denimo odpiranje zataknjenih vrat ali premikanje vzvoda za spuščanje dvižnih vrat.

Obravnavanje predmetov okoli sebe

Nekaj primerov reči, ki jih lahko kombiniraš s svojim premikanjem in dejanjem:

- izvlečeš meč iz nožnice ali ga spraviš nazaj vanjo,
- odpreš ali zapreš vrata,
- povlečeš napoj iz svojega nahrbtnika,
- pobereš padlo sekiro,
- pobereš okrasek z mize,
- snameš prstan s prsta,
- si zbašeš nekaj hrane v usta,
- zabiješ palico z zastavo v tla,
- izbrskaš nekaj cekinov iz mošnje za pasom,
- na dušek izpiješ vse pivo iz vrča,
- premakneš vzvod,
- potegneš baklo iz držala,
- vzameš knjigo s police, ki je na dosegu roke,
- pogasiš majhen ogenj,
- si nadeneš masko,
- si povlečeš kapuco svojega plašča čez glavo,
- prisloniš uho k tlom,
- brcneš kamenček,
- obrneš ključ v ključavnici,
- pobutaš po tleh z dolgo palico,
- podaš nek predmet drugemu liku.

ODZIVI

Nekatere posebne sposobnosti, uroki in okoliščine ti dovoljujejo, da izvedeš posebno dejanje, imenovano Odziv. Odziv je hipna reakcija na nek sprožilen dogodek, ki se lahko zgodi, ko si na potezi ti ali kdo drug. Najpogostejša vrsta Odziva je priložnostni napad, ki je opisan kasneje v tem poglavju.

Ko nastaviš Odziv, ne moreš nastaviti drugega, dokler ne prideš naslednjič na potezo. Če se Odziv sproži, ko je na potezi drugo bitje, lahko to bitje

nadaljuje s preostankom svoje poteze, ko se Odziv izvede do konca.

PREMIKANJE IN POSTAVITEV

Med spopadom se liki in pošasti neprestano premikajo. S pomočjo premikanja in menjave položajev poskušajo doseči prednost.

Ko si na potezi, se lahko premakneš največ tako daleč, kot določa tvoja hitrost. Premikaš se lahko kadarkoli med svojim delom kroga, tudi večkrat, vendar skupaj vedno manj ali enako svoji hitrosti.

Tvoje premikanje lahko vključuje skakanje, plezanje in plavanje. Te različne sorte premikanja lahko kombiniraš s hojo ali pa tudi ne. Kakorkoli se že premikaš, vsi tvoji premiki skupaj ne smejo preseči tvoje zapovedane hitrosti.

V osmem poglavju je razdelek Posebni tipi gibanja, ki ti pove kaj več o skakanju, plezanju in plavanju.

DELITEV PREMIKANJA

Svoj premik lahko razdeliš tako, da en del svoje hitrosti porabiš pred in en del po svojem dejanju. Na primer, če imaš hitrost 9 metrov, se lahko premakneš za 3 metre, izvedeš dejanje in se potem premakneš še za 6 metrov.

PREMIKANJE MED NAPADI

Če izvedeš dejanje, ki vključuje več kot en oborožen napad, lahko svoj premik razdeliš še naprej na več manjših premikov med posameznimi napadi. Kot primer podajmo borca, ki mu razredna značilnost Dodatni napad omogoča dva napada na potezo. Če ima borec hitrost 7,5 metrov, se lahko na primer premakne za 3 metre, napade, se premakne za 4,5 metrov in ponovno napade.

UPORABA RAZLIČNIH HITROSTI

Če imaš več različnih hitrosti (na primer hitrost hoje in hitrost letenja), lahko med premikanjem menjavaš hitrosti. Kadar zamenjaš hitrosti, odštej že premoščeno razdaljo od nove hitrosti. Razlika določa, za koliko metrov se še lahko premakneš. Če je ta razlika 0 ali manj, nove hitrosti ne moreš uporabiti.

Utemeljimo s primerom: imaš hitrost 9 metrov (to je hitrost hoje). Čarovnik te uroči z urokom letenje in dobiš hitrost letenja 18 metrov. Torej lahko letiš 6 metrov, potem hodiš 3 metre, nazadnje pa preletiš še 9 metrov.

ZAHTEVEN TEREN

Spopad se le redko vname v praznih sobanah in na gladkih ravnicah. S skalami posejane votline, gosti gozdovi, razmajana stopnišča – teren, na katerem se odvija spopad, je običajno zahteven.

Vsak meter premika na zahtevni površini terja en dodaten meter. To pravilo velja tudi, če več različnih stvari v prostoru velja za zahteven teren.

Primer zahtevnega terena so nizko pohištvo, grušč, podrast, strme stopnice, sneg in plitve močvare. Osebni prostor drugega bitja, sovražnega ali ne, je tudi zahteven teren.

LEŽANJE

Borci se pogosto znajdejo na tleh, bodisi ker jih je nekdo zbil bodisi ker so se vrgli po tleh. Tedaj so v stanju „na tleh“, ki je opisano v dodatku A.

Po tleh se lahko **vržeš**, ne da bi porabil/a kaj svoje hitrosti. Vstajanje terja nekaj več truda; zanj zapraviš polovico hitrosti. Na primer, če je tvoja hitrost 9 metrov, moraš za vstajanje porabiti 4,5 metra. Če ti za premikanje ni preostalo dovolj metrov ali pa je tvoja hitrost 0, ne moreš vstati.

Če se hočeš premikati, dokler ležiš, se moraš **plaziti** ali uporabiti magijo (na primer teleportacijo). Vsak preplazen meter stane 1 dodaten meter. Tako 1 meter plazenja po zahtevnem terenu stane 3 metre.

GIBANJE OKOLI DRUGIH BITIJ

Lahko se premikaš skozi osebni prostor drugega nesovražnega bitja. Skozi osebni prostor sovražnega bitja se lahko premikaš le, če je bitje vsaj dva velikostna razreda večje ali manjše od tebe. Ne pozabi, da je osebni prostor drugega bitja zate zahteven teren.

Najsi je bitje prijatelj ali sovražnik, svojega premika ne moreš po lastni volji zaključiti v njegovem osebnem prostoru.

Če se premakneš izven dosega sovražnega bitja, lahko le-to koristi priložnostni napad, kot je razloženo nekoliko naprej v tem poglavju.

LETENJE

Letenje ima veliko prednosti s stališča gibljivosti, vendar obstaja nevarnost padca. Če kdo/kaj zbije leteče bitje na tla, če se letečemu bitju hitrost zmanjša na 0 ali če kako drugače izgubi zmožnost premikati se, pade na tla, razen če lahko lebdi ali ostaja v zraku s pomočjo magije (na primer z urokom *letenje*).

VELIKOST BITJA

Bitja zasedajo različno velik prostor. Preglednica Velikostni razredi prikazuje, koliko prostora med spopadom obvladuje bitje posamezne velikosti. V nekaterih primerih enaki velikostni razredi veljajo za predmete.

PROSTOR

Osebni prostor bitja je območje, merjeno v metrih, ki ga bitje obvladuje med spopadom, in ne sovpada z njegovo fizično velikostjo. Tipično povprečno bitje ni široko 1,5 metra, ampak obvladuje območje te širine. Če se povprečni grobgoblin razkorači na 1,5 metra širokem vhodu, ostala bitja ne morejo kar tako mimo njega.

Bitjev osebni prostor je tudi območje, ki ga bitje potrebuje, da se lahko učinkovito bori. Iz tega razloga je število bitij, ki lahko obkolijo neko bitje v spopadu, omejeno. Če predpostavimo, da so borci povprečne velikosti, se lahko okoli nekega bitja v premeru 1,5 metra postavi osem bitij eno poleg drugega.

Ker večja bitja zavzamejo več prostora, jih lahko manj obkroži eno samo bitje. Če se štiri velika bitja spravijo nad eno povprečno ali majhno bitje, za še kakšno bitje ostane bore malo prostora. Prav nasprotno pa lahko kar dvajset povprečnih bitij obkoli gromozansko bitje.

Velikostni razredi

Velikost	Prostor	Primer pošasti
Drobna	0,75 m x 0,75 m	Vragec, cvirk
Majhna	1,5 m x 1,5 m	Orjaška podgana, goblin
Povprečna	1,5 m x 1,5 m	Ork, volkodlak
Velika	3 m x 3 m	Hipogrif, oger
Ogromna	4,5 m x 4,5 m	Ognjeni velikan, dreant
Gromozanska	6 m x 6 m ali več	Kraken, vijolični črv

PRERIVANJE SKOZI MANJŠE VRZELI

Bitje se lahko prerine skozi prostor, ki je en velikostni razred manjši od velikostnega razreda bitja. Veliko bitje se lahko denimo prerine skozi tesen prehod, ki je le 1,5 metra širok. Med prerivanjem mora bitje za vsak meter opravljene poti zapraviti 1 dodaten meter. Poleg tega ima otežitev na napadalne mete in rešilne mete Gibčnosti. Napadalni meti zoper prerivajoče se bitje imajo olajšavo, dokler je bitje v tesnem prostoru.

DEJANJA V SPOPADU

Ko si na potezi in izvedeš dejanje, lahko izbereš eno izmed tukaj predstavljenih dejanj, dejanje, ki ti ga omogoča tvoj razred ali posebna značilnost, ali dejanje, ki se ga domisliš na licu mesta. Mnoge pošasti imajo v svojih okvirčkih lastnosti tudi seznam možnih dejanj.

Ko opišeš dejanje, ki ni navedeno v pravilih, ti GT razodene, ali je tako dejanje izvedljivo in kakšen met, če sploh kakšen, moraš opraviti, da določiš njegovo uspešnost.

ČARANJE

Čarajoči liki, kot so čarovniki in kleriki, in številne pošasti lahko med spopadom izvajajo uroke. Vsak urok ima čas čaranja, ki določa, ali mora izvajalec za čaranje porabiti dejanje, odziv, neko število minut ali celo nekaj ur. Torej izvedba uroka ni nujno eno samo dejanje. Večino urokov se lahko pričara v času enega dejanja, zato jih uročevalci pogosto uporabljajo med spopadom. Pravila o čaranju so navedena v desetem poglavju.

ISKANJE

Pri tem dejanju se osredotočiš na iskanje. Od okoliščin je odvisno, ali te bo GT prosil za preizkus

Modrosti (Zaznavanje) ali Inteligence (Preiskovanje).

IZMIK

Ko koristiš to dejanje, vso pozornost usmeriš v izmikanje napadom. Do začetka tvoje naslednje poteze ima vsak napad napadalca, ki ga vidiš, otežitev. Poleg tega imaš olajšavo na rešilne mete Gibčnosti. To ugodnost izgubiš, če si onesposobljen/a (to stanje je podrobneje razloženo v dodatku A) ali če tvoja hitrost pade na 0.

NAGEL TEK

Ko se odločiš za to dejanje, dobiš med svojo potezo možnost daljših premikov. Skupni podaljšek je enak dvakratniku tvoje hitrosti po vseh morebitnih popravkih. Torej: če imaš hitrost 9 metrov in začneš naglo teči, se lahko tekom svoje poteze premakneš do 18 metrov daleč.

Če se ti hitrost poviša ali zniža, se tudi podaljšek ustrezno spremeni. Če se ti hitrost z 9 metrov zmanjša na 4,5 metra, se lahko z Naglim tekom premakneš zgolj za 9 metrov.

NAPAD

Najobičajnejše dejanje v spopadu je napad. To je lahko zamah z mečem, strel z lokom ali sunek s pestjo.

Ko se odločiš za to dejanje, izvedeš en bližnji ali oddaljeni napad. Za pravila o napadanju glej razdelek Napadanje.

Določene značilnosti, denimo borčev Dodatni napad, ti dovolijo izvesti več kot en napad v okviru tega dejanja.

POMOČ

Drugemu bitju lahko pomagaš pri doseganju nekega cilja. Če za dejanje izbereš Pomoč, bitje, ki mu pomagaš, prejme olajšavo na naslednji preizkus sposobnosti, ki ga opravi za dosego cilja, če seveda izvede ta preizkus pred začetkom tvoje naslednje poteze.

Po drugi strani lahko prijateljskemu bitju pomagaš napasti bitje, ki je od tebe oddaljeno največ 1,5 metra. Sovražnika lahko vržeš na finto, ga zmedeš ali kako drugače pomagaš soborcu, da je njegov napad bolj učinkovit. Če tvoj soborec napade tarčo pred tvojo naslednjo potezo, ima njegov prvi met za napad olajšavo.

Varianta: Igranje na mreži

Če spopad uprizorite na mreži kvadratkov s figuricami ali žetončki, se držite naslednjih pravil.

Kvadratki. Vsak kvadratek na mreži predstavlja 1,5 metra.

Hitrost. Namesto da se premikaš meter po meter, se po mreži premikaj kvadratek po kvadratek. To pomeni, da porabljaš hitrost v segmentih po 1,5 metra. Tako premikanje ti bo lažje, če svojo hitrost preslikaš v kvadratke. Primer: hitrost 9 metrov se preslika v hitrost 6 kvadratkov.

Če pogosto uporabljaš mrežo, si lahko na pustolovski obrazec celo pripišeš hitrost v kvadratkih.

Premik na kvadratek. Če se hočeš prestaviti na naslednji kvadratek, ti mora ostati vsaj še 1 kvadratek neporabljene hitrosti, tudi če je kvadratek prečno soseden tvojemu trenutnemu kvadratku. (To pravilo za prečno premikanje omogoča bolj tekočo igro za ceno realizma. Za bolj realistični pristop si preberi *Vodič Gospodarja temnic*.)

Če čez kvadratek poteka zahteven teren, ti mora ostati dovolj neporabljene hitrosti za dodatni davek na premik. Na primer, preostati ti morata vsaj 2 kvadratka neporabljenega premika, da lahko stopiš na kvadratek z zahtevnim terenom.

Robovi. S prečnim premikanjem ne moremo preiti robov zidov, večjih dreves ali drugih objektov, ki zapolnijo prostor kvadratka.

Dometi. Domete in razdalje na mreži med dvema stvarema – naj bodo bitja ali predmeti – določiš tako, da prešteješ kvadratke med njima. Začni s kvadratkom, ki je sosednji prvi stvari, in končaj s kvadratkom, na katerem tiči druga stvar. Med njima poišči kvadratke najkrajše poti in jih seštej v končno razdaljo.

PRIPRAVLJENOST

Včasih hočeš počakati na pravi trenutek, preden ukrepaš. Temu je namenjeno dejanje Pripravljenosti, ki ti dovoli, da ukrepaš enkrat pred svojo naslednjo potezo.

Najprej se odločiš, na kaj se boš odzval/a. Pogoje za odziv mora biti tvoj lik sposoben zaznati. Nato izbereš dejanje ali premik, ki ga boš izvedel/a, če se pogoji izpolnijo. Nekaj primerov: „Če privrženec kulta stopi na loputo, bom potisnil/a

ročico, ki jo odpre," „Če goblin stopi k meni, se bom umaknil/a proč."

Ko se pogoji izpolnijo, lahko izbereš, ali boš svoj odziv izvedel/a ali ne. Pomni, da imaš lahko vsak krog le en odziv.

Improvizirana dejanja

Tvoj lik lahko počne stvari, ki v tem poglavju niso omenjene, na primer nasilno vdira vrata, grozi sovražnikom, išče šibke točke v magičnih zaščitah ali prosi nasprotnika za pogajanje. Tu so meje edino tvoja domišljija in tvoje ocene sposobnosti. Pomoč pri improvizaciji naj ti bodo opisi sposobnosti v sedmem poglavju.

Ko opišeš dejanje, ki ga ni v pravilih, GT določi, ali je dejanje izvedljivo in kakšen met, če sploh kakšen, moraš opraviti zanj.

Ko za odziv pripraviš urok, ga pričaraš kot običajno, le da zadržiš njegovo energijo in jo sprostiš z odzivom, ko se pogoji izpolnijo. Urokov čas čaranja mora biti 1 dejanje in zadrževanje magične energije terja osredotočenost (več o tem v desetem poglavju). Če kaj zmoti tvojo osredotočenost, se urok razblini brez sledu. Na primer, če se osredotočaš na urok *pajčevina* in pripraviš *čarobni izstrelek*, se *pajčevina* zaključi, in če te kaj poškoduje, preden proizvedeš *čarobni izstrelek* s svojim odzivom, izgubiš osredotočenost.

SKRIVANJE

Če se odločiš, da se boš skril/a, izvedeš preizkus Gibčnosti (Prikritost). Pri tem se drži pravil skrivanja v sedmem poglavju. Če ti uspe, prejmeš določene ugodnosti, ki so opisane v razdelku Nevidni napadalci in tarče nekoliko nižje.

UPORABA PREDMETA

Običajno se ukvarjaš s predmeti v okviru kakšnega drugega dejanja, na primer izvlečeš meč iz nožnice kot del napada. Ko je za uporabo predmeta potrebno samostojno dejanje, izvedeš dejanje Uporaba predmeta. To dejanje je smiselno tudi takrat, ko hočeš med svojo potezo obravnavati več predmetov.

VAREN UMIK

Če se varno umakneš iz boja, tvoj umik ne proži priložnostnih napadov nate do konca poteze.

IZVAJANJE NAPADA

Napad, tako bližnji kot oddaljeni in uročni, ima preprosto strukturo.

1. Izberi tarčo. Določi tarčo, ki je v dometu tvojega napada: bitje, predmet ali kraj.

2. Določi popravke. GT določi, ali je tarča v zaklonu in ali imaš olajšavo ali otežitev na svoj napad. Poleg tega uroki, posebne sposobnosti in drugi učinki ponujajo dodatne prištevke ali odbitke na tvoj napadalni met.

3. Končaj napad. Izvedi met za napad. Če met uspe, vrzi kocke za škodo, razen če pravila ne zahtevajo drugače. Nekateri napadi povzročijo posebne učinke poleg ali namesto škode.

Če kdaj nastane dvom o tem, ali neko dejanje šteje kot napad, se ravnaj po tem preprostem pravilu: če izvajaš napadalni met, izvajaš napad.

NAPADALNI METI

Ko izvedeš napad, tvoj met za napad določi, ali tvoj napad zadene ali zgreši. Napadalni met napraviš tako, da vržeš k20 in prišteješ ustrezne popravke. Če je skupna vsota večja ali enaka zaščitnemu razredu (ZR) tarče, jo je napad zadel. ZR lika je določen ob stvarjenju lika, ZR pošasti pa najdeš v njenem okvirčku lastnosti.

POPRAVKI META

Ko lik izvede met za napad, običajno prišteješ popravek sposobnosti in/ali likov izvedenski prištevek. Ko pošast naredi napadalni met, uporabi tisti popravek, ki je določen v okvirčku lastnosti.

Popravek sposobnosti. Popravek sposobnosti za bližnji napad je popravek Moči, popravek sposobnosti za oddaljeni napad je popravek Gibčnosti. Odlikovana ali zalučana orožja kršijo to pravilo.

Tudi nekateri uroki zahtevajo napadalni met. Popravek sposobnosti za uročni napad je odvisen od uročne sposobnosti tistega, ki izvede urok, kot je bolje razloženo v desetem poglavju.

Izvedenski prištevek. Svoj izvedenski prištevek prišteješ izidu napadalnega meta, kadar

napadeš z orožjem, s katerim si izveden, ali z urokom.

IZID 1 ALI 20

Včasih usoda požegna ali spodkoplje bojevnika, tako da na primer novinec zadene, izkušen borec pa zgreši.

Če je izid napadalnega meta 20, je napad uspešen ne glede na popravke ali tarčin ZR. Temu rečemo silovit udar, ki je opisan malo naprej.

Če je izid napadalnega meta 1, napad ni uspešen ne glede na popravke ali tarčin ZR.

NEVIDNI NAPADALCI IN TARČE

Bojevniki se pogosto poskušajo izmuzniti iz sovražnikovega vidnega polja tako, da se skrijejo, pričarajo urok *nevidnosti* ali prežijo v temi.

Ko napadeš tarčo, ki je ne moreš videti, imaš otežitev na napadalni met. To velja tudi, ko ugibaš položaj tarče ali ciljaš tarčo, ki jo lahko slišiš, vendar ne vidiš. Če tarče ni tam, kamor si usmeril/a napad, napad že privzeto ne uspe, vendar GT običajno samo pove, da napad ni uspel, ne da bi izdal, ali si tarčin položaj sploh pravilno uganil/a.

Kadar te neko bitje ne vidi, imaš olajšavo na napadalne mete zoper njega.

Če si skrit/a – bodisi neviden/a bodisi neslišen/a – in napadeš, svoj položaj izdaš takoj, ko napad uspe ali ne uspe.

ODDALJENI NAPADI

Ko ustreliš z lokom ali samostrelom, zalučaš ročno sekiro ali kako drugače pošlješ nek izstrelek po zraku, da bi zadel/a sovražnika na daljši razdalji – takrat napraviš oddaljeni napad. Sem štejejo na primer tudi pošast, ki iz repa izstreli bodice, in različni uroki.

DOMET

Oddaljene napade lahko izvedeš le nad tarčami v omejenem dometu.

Če ima oddaljen napad, kakršni so nekateri uročni napadi, le en domet, ne moreš napasti tarče zunaj tega dometa.

Nekateri oddaljeni napadi, denimo oni z dolgim ali kratkim lokom, imajo dva dometa. Manjši izmed teh je običajni domet, večji pa skrajni domet. Tvoj napadalni met utrpi otežitev, ko je tvoja tarča zunaj običajnega dometa, tarče zunaj skrajnega dometa pa ne moreš napasti.

ODDALJENI NAPADI V SPOPADU NA BLIZU

Usmerjanje oddaljenega napada je precej težje, ko je sovražnik čisto blizu. Ko narediš oddaljeni napad in si oddaljen/a manj kot 1,5 metra od sovražnega bitja, ki te lahko vidi in ni onesposobljeno, imaš otežitev na napadalni met.

BLIŽNJI NAPAD

Bližnji napad se uporablja v spopadu na blizu. Za bližnji napad navadno uporabimo orožje, ki ga držimo v rokah, kot so na primer meč, bojno kladivo ali sekira. Marsikatera pošast izvede bližnji napad s svojimi kremplji, rogovi, čekani, lovkami ali drugimi okončinami. Tudi nekateri uroki se uporabljajo v bližnjem napadu.

Večina bitij ima **doseg** za napad 1,5 metra, se pravi lahko z bližnjim napadom napade tarče, ki so od njih oddaljene 1,5 metra ali manj. Določena bitja (navadno tista, ki so večja od povprečne velikost) imajo večji doseg, ki pa je naveden v njihovih opisih.

Namesto napada z orožjem lahko izvedeš tudi **neoborožen napad**: sunek, brco, udarec z glavo ali podoben napad s telesom. Če napad uspe, zada škodo, enako 1 + tvoj popravek Moči. V neoboroženem napadanju si izveden/a.

PRILOŽNOSTNI NAPADI

V spopadu vsi udeleženci poskušajo ujeti nasprotnika nepripravljenega. Nepremišljeno gibanje v sovražnikovi bližini je večinoma skrajno nevarno, ker lahko sproži priložnostni napad.

Priložnostni napad lahko narediš, ko se sovražno bitje, ki ga vidiš, premakne ven iz tvojega dosega. Napadeš tako, da uporabiš svoj odziv in izvedeš en bližnji napad. Napad se zgodi, tik preden bitje zapusti tvoj doseg.

Nasprotniku lahko priložnostni napad onemogočiš tako, da uporabiš varen umik. Prav tako ne izzoveš priložnostnega napada, ko se teleportiraš ali ko te nekdo ali nekaj premakne, ne da bi ti sam/a uporabil/a premikanje, dejanje ali odziv. Primer tega bi bil, da te eksplozija vrže ven iz

dosega sovražnika ali da zaradi težnostni padeš mimo nasprotnika.

BOJ Z DVEMA OROŽJEMA

Kadar napadeš z lahkim bližinskim orožjem, ki ga držiš v eni roki, lahko kot dodatno dejanje napadeš z drugačnim bližinskim orožjem, ki ga držiš v drugi roki. K škodi dodatnega napada ne prišteješ svojega popravka sposobnosti, razen če je popravek negativen.

Če ima katero od orožij lastnost „zalučano“, lahko to orožje tudi vržeš, namesto da z njim napadeš od blizu.

PRIMEŽ

Če hočeš bitje zgrabiti ali ga premikastiti, lahko uporabiš posebne sorte bližinski napad – primež. Če lahko v okviru enega dejanja izvedeš več napadov, primež zamenja enega izmed njih.

Tarča tvojega primeža je lahko največ en velikostni razred večja od tebe in mora biti v tvojem dosegu. Z vsaj eno prosto roko poskušaš ujeti v primež drugo bitje. Za to izvedeš preizkus Moči (Atletika), ki se mu tarča upre s preizkusom Moči (Atletika) ali Gibčnosti (Akrobatika); katerega bo izvedla, izbere tarča sama. Če je tarča onesposobljena, ti primež samodejno uspe. Če ti primež uspe, je tarča v primežu (glej dodatek A). Stanje določa, kaj vse ga lahko prekine, ti pa lahko tarčo izpustiš, kadar hočeš (ne da bi porabil/a dejanje).

Pobeg iz primeža. Bitje v primežu lahko uporabi dejanje, da se izvije iz primeža. Uspeti mu mora preizkus Moči (Atletika) ali Gibčnosti (Akrobatika), ki mu nasprotuje tvoj preizkus Moči (Atletika).

Premikanje bitja v primežu. Ko se premakneš, lahko s seboj povlečeš ali preneseš tudi bitje v primežu, vendar se takrat tvoja hitrost prepolovi, razen če je bitje dva ali več velikostnih razredov manjše od tebe.

POTISKANJE BITJA

Ena vrsta bližinskega napada je tudi potiskanje bitja, da ga bodisi prevrneš na tla bodisi odrineš od sebe. Če lahko v okviru enega dejanja izvedeš več napadov, potisk zamenja enega izmed njih.

Tarča, ki jo potisneš, ne sme biti več kot en velikostni razred večja od tebe in mora biti v tvojem dosegu. Izvedeš preizkus Moči (Atletika), ki se mu tarča upre s preizkusom Moči (Atletika) ali Gibčnosti (Akrobatika); katerega bo izvedla, izbere tarča sama. Če je tarča onesposobljena, ti potisk samodejno uspe. Če ti uspe, tarčo bodisi prevrneš na tla (stanje na tleh) bodisi jo odrineš 1,5 metra proč od sebe.

Tekma v spopadu

V bitki se nasprotniki pogosto merijo v spretnostih. Takrat pride do tekem. V tem razdelku sta navedeni najpogostejši tekmi, ki se izvajata v obliki dejanj med spopadom: primež in potiskanje bitja. GT lahko kakršnekoli druge tekme improvizira tako, da se zgleduje po teh dveh primerih.

KRITJE

Zidovi, drevesa, bitja in druge prepreke lahko med spopadom ponujajo kritje za nasprotnike, zaradi česar jih je težje poškodovati. Tarča ima korist od kritja le, če napad ali poseben učinek izvira iz nasprotne strani kritja.

Poznamo tri stopnje kritja. Če tarčo zakriva kritje iz več plasti, upoštevate le plast z najvišjo stopnjo kritja; stopnje se med seboj ne seštevajo. Na primer, če je tarča za bitjem, ki ponuja le polovično kritje, in drevesnim deblom, ki nudi tričetrtinsko kritje, je bitje po pravilih za tričetrtinskim kritjem.

Tarča za **polovičnim kritjem** si k rešilnim metom ZR-ja in k rešilnim metom Gibčnosti prišteje +2. Tarča je za polovičnim kritjem, če kritje zakriva vsaj polovico tarčinega telesa. Primeri tovrstnih kritij so recimo nižji zid, velik kos pohištva, ozko drevesno deblo ali bitje (sovražno ali prijateljsko).

Tarča za **tričetrtinskim kritjem** si k rešilnim metom ZR-ja in k rešilnim metom Gibčnosti prišteje +5. Tarča je za tričetrtinskim kritjem, če kritje zakriva vsaj tri četrtine tarče. Primeri tovrstnih kritij so recimo dvižna vrata, strelna lina ali debelo drevesno deblo.

Tarče za **polnim kritjem** ni mogoče direktno napasti z napadom ali urokom, kljub temu pa nekateri uroki lahko napadejo tudi takšno tarčo tako, da jo vključijo v območje svojega učinka. Tarča je za polnim kritjem, če jo kritje vso zakrije.

POŠKODBE IN ZDRAVLJENJE

Pustolovcem so poškodbe in bližina smrti še kako znane. Zamah z mečem, natančno izstreljena puščica in sunek začaranega ognja imajo vsi možnost poškodovati ali celo ubiti tudi najbolj trdoživa bitja.

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske točke predstavljajo kombinacijo telesne in duševne vzdržljivosti, volje do življenja in sreče. Bitja z več življenjskimi točkami je težje ubiti. Tista z manj življenjskimi točkami so ranljivejša.

Trenutne življenjske točke nekega bitja (večinoma jim rečemo le življenjske točke) so lahko katerokoli število med 0 in številom skupnih življenjskih točk bitja. Življenjske točke se spremenijo vsakič, ko bitje utrpi poškodbe ali se pozdravi.

Kadar bitje utrpi poškodbo, se točke škode odštejejo od njegovih življenjskih točk. Izguba življenjskih točk na bitje ne vpliva, dokler število življenjskih točk ne pade na 0.

METI ZA ŠKODO

Vsako orožje, urok in škodljiva pošastna sposobnost določa, koliko točk škode zada. Za določitev točk škode vržeš ustrezno kocko in prišteješ kakršnekoli popravke, nato pa dobljeno škodo apliciraš na tarčo. Čarobna orožja, posebne sposobnosti in drugi faktorji lahko podelijo dodatno škodo.

Kadar napadaš z **orožjem**, točkam škode prišteješ svoj popravek sposobnosti – istega, kot si ga uporabil/a za napadalni met. **Urok** ti pove, katere kocke moraš vreči za škodo in katere popravke moraš prišteti.

Če urok ali drugi učinki povzročijo škodo **več kot eni tarči** naenkrat, izvedi met za škodo le enkrat za vse. Na primer, ko čarovnik pričara *ognjeno kroglo* ali klerik prikliče *božje plamene*, isti met za škodo velja za vsa bitja, ki jih čarobni ogenj zadene.

SILOVIT UDAR

Če se ti posreči silovit udar, lahko vržeš dodatne kocke za škodo. Vse kocke za določanje škode vrzi dvakrat in seštej izide. Potem prištej še kakršnekoli ustrezne popravke. Da bo igra tekla hitreje, lahko vržeš vse kocke za škodo naenkrat.

Utemeljimo s primerom. Če se ti posreči silovit udar pri napadu z bodalom, namesto 1k4 mečeš 2k4 in nato prišteješ ustrezen popravek sposobnosti. Če napad vključuje še druge kocke za določanje škode, kar omogoča na primer rokomavhov Prikrit napad, tudi tiste kocke vržeš dvakrat.

VRSTE POŠKODB

Različni napadi, škodljivi uroki in drugi učinki povzročijo različne vrste poškodb. Vrste poškodb nimajo lastnih pravil, vendar se nanje naslanjajo nekatera druga pravila, denimo odpornost na poškodbe.

Opisovanje učinkov poškodb

Gospodarji temnic opisujejo izgubo življenjskih točk na različne načine. Če je tvojih trenutnih življenjskih točk več ali enako polovici skupnih življenjskih točk, navadno ne kažeš znakov poškodb. Če padeš pod polovico skupnih življenjskih točk, se ti že vidijo na primer praske ali modrice. Napad, ki ti število življenjskih točk spusti na 0, te zadene neposredno, da začneš resno krvaveti, utrpiš kakšno drugo poškodbo ali preprosto padeš v nezavest.

Spodaj so glavne vrste poškodb, podkrepljene s primeri, ki bodo GT-ju pomagali določiti vrsto poškodbe ob vsakem novem učinku.

Kislinske opekline. To poškodbo povzročijo jedki pršec iz grla črnega zmaja in prebavni encimi črnega zdriza.

Kvarna škoda. Kvarna škoda, ki jo povzročijo določena povratna bitja in nekateri uroki, posuši snov in dušo.

Opekline. Rdeči zmaji bruhajo ogenj in mnogi uroki pričarajo plamene, ki povzročajo opekline.

Ozebline. Te povzročita peklenski mraz, ki seva iz kopja ledenega zlodeja, in hladna sapa belega zmaja.

Plazemske ožganine. Te povzročita urok *čarobni blisk* in sapa modrega zmaja.

Poškodba uma. To povzročijo miselne moči, kot je na primer psionski udar umovorov.

Prebadanje. To vrsto poškodbe povzročijo napadi z orožji, ki prebodejo ali nabodejo tarčo, ter ugrizi pošasti.

Sekanje. To povzročajo meči, sekire in kremplji pošasti.

Škodljiva sila. Škodljiva sila je neskaljena magična energija, sproščena v škodljivi obliki. Večina učinkov, ki povzročijo škodljivo silo, so uroki, kakršna sta čarobni izstrelek in duhovno orožje.

Škodljivo sevanje. Ta škoda, ki jo povzročijo klerikovi *božji plameni* ali angelovo orožje, ožge meso kakor ogenj in preobremeni duha.

Top udarec. To povzročijo napadi s topimi orožji (na primer kladivo), padci in stiskanje.

Uničujoč grom. To poškodbo povzroči udaren zvočni sunek, kakršnega proizvede urok *strašni grom*.

Zastrupitev. Sem sodijo strupeni piki in škodljiv plin, ki ga bruha zeleni zmaj.

ODPORNOST PROTI POŠKODBAM IN OBČUTLJIVOST

Nekatera bitja in predmete je strašno težko ali izjemno preprosto poškodovati na določene načine.

Če je bitje ali predmet **odporen/o** na določeno vrsto poškodb, prejme le polovico točk škode ob poškodbi te vrste. Če je bitje ali predmet **občutljiv/o** na določeno vrsto poškodb, prejme dvakratnik škode ob poškodbi te vrste.

Odpornost in občutljivost upoštevamo, potem ko smo škodi že prišteli in odšteli vse popravke. Na primer, bitje, ki je odporno na tope udarce, je žrtev napada, ki zada 25 točk škode s topim udarcem. Poleg tega je bitje znotraj čarobnega območja, ki vso škodo zmanjša za 5 točk. Torej, 25 točk škode se najprej zmanjša za 5 in nato prepolovi, tako da bitje na koncu utrpi 10 točk škode.

Če je bitje ali predmet po več različnih pravilih odporen/o na isto vrsto poškodb, se te odpornosti štejejo kot ena sama. Na primer, če je bitje odporno na opekline in na vse nemagične poškodbe, potem škodo, ki jo povzroči nemagični ogenj, prepolovimo samo enkrat, ne dvakrat.

ZDRAVLJENJE

Poškodbe niso trajne, razen smrtnih seveda. Pa še celo smrt je mogoče „pozdraviti“ z mogočno magijo. Počitek lahko povrne življenjske točke (razloženo v osmem poglavju) in čarobne metode, kot sta urok *celjenje ran* ali *zdravilni napoj*, lahko v hipu odstranijo poškodbe.

Ko se bitje na kakršenkoli način zdravi, se k njegovim trenutnim življenjskim točkam prištejejo povrnjene življenjske točke. Trenutne življenjske točke ne morejo preseči skupnih življenjskih točk, zato so vse življenjske točke, ki bi jih bitje dobilo po tem, ko si je napolnilo življenjske točke do vrha, izgubljene. Pomagajmo si s primerom: druid pozdravi logarja z 8 življenjskimi točkami. Če ima logar trenutno 14 življenjskih točk, njegovih skupnih življenjskih točk pa je 20, si povrne manjkajočih 6, ostali 2 pa zapadeta.

Bitje, ki je umrlo, si ne more povrniti življenjskih točk, dokler ga magija (na primer urok *oživljanje*) ne vrne k življenju.

PADEC NA 0 ŽIVLJENJSKIH TOČK

Ko izgubiš vse življenjske točke, takoj umreš ali padeš v nezavest. Oboje je razloženo v nadaljevanju.

TAKOJŠNJA SMRT

Hude poškodbe te lahko na mestu ubijejo. Če ti po odšteti škodi ne preostane več življenjskih točk, nekaj točk škode pa je še ostalo, umreš, če je preostalih točk škode vsaj toliko kot tvojih skupnih življenjskih točk.

Na primer, klerikinja z 12 skupnih življenjskih točk ima trenutno 6 življenjskih točk. Če zaradi napada utrpi 18 točk škode, izgubi vse življenjske točke (pade na 0), ostalo pa je še 12 neporabljenih točk škode. Ker je preostale škode toliko kot njenih skupnih življenjskih točk, klerikinja umre.

PADEC V NEZAVEST

Če te poškodba opehari vseh življenjskih točk, vendar te ne ubije, padeš v nezavest (glej dodatek A). Zopet se oveš, če si povrneš vsaj eno življenjsko točko.

REŠILNI METI PRED SMRTJO

Rešilni meti pred smrtjo Kadar začneš potezo z 0 življenjskimi točkami, moraš opraviti poseben rešilni met, imenovan rešilni met pred smrtjo, ki odloči, ali zdrsneš še globlje v naročje smrti ali se še oklepaš življenja. Ta rešilni met ni povezan z nobeno oceno sposobnosti. Zdaj si prepuščen/a usodi in pomagajo ti lahko le uroki in posebnosti, ki ti povečajo možnosti za uspešen rešilni met.

Vrzi k20. Če je izid vsaj 10, ti uspe. V nasprotnem primeru ti spodleti. Uspeh ali neuspeh sama po sebi ne povzročita ničesar. Če ti rešilni met uspe trikrat, se stabiliziraš (glej spodaj). Če ti trikrat spodleti, umreš. Zaporednost uspehov oziroma neuspehov ne igra vloge – le spremljaj število obojih, dokler ne zbereš treh iste sorte. Če se stabiliziraš ali si povrneš vsaj eno življenjsko točko, se števca uspehov in neuspehov ponastavita na nič.

Izid 1 ali 20. Ko izvedeš rešilni met pred smrtjo in je izid 1, to šteje za dva neuspeha. Če je izid 20, si povrneš 1 življenjsko točko.

Poškodbe pri 0 življenjskih točkah. Če utrpiš nove poškodbe, medtem ko imaš 0 življenjskih točk, to šteje kot neuspeh pri rešilnem metu pred smrtjo. Če poškodbo povzroči silovit udar, se ti štejeta dva neuspeha. Če je število točk škode večje ali enako tvojim skupnim življenjskim točkam, na mestu umreš.

STABILIZIRANJE BITJA

Najboljši način, da rešiš bitje z 0 življenjskimi točkami, je, da ga zdraviš. Če to ni mogoče, ga lahko vsaj toliko stabiliziraš, da ne umre zaradi neuspešnih rešilnih metov pred smrtjo.

Kot dejanje lahko nezavestnemu bitju nudiš prvo pomoč in ga poskusiš stabilizirati, kar zahteva uspešen preizkus Modrosti (Zdravilstvo) s TR 10.

Stabilnemu bitju ni treba opravljati rešilnih metov pred smrtjo, pa čeprav ima 0 življenjskih točk, vendar še vedno ostane nezavestno. Če bitje utrpi kakršnokoli novo poškodbo, takoj preneha biti stabilno in mora spet začeti izvajati rešilne mete pred smrtjo. Stabilno bitje, ki se ne zdravi, si povrne 1 življenjsko točko po 1k4 urah.

POŠASTI IN SMRT

Večina GT-jev poskrbi, da pošast umre takoj, ko ji zmanjka življenjskih točk, namesto da bi padla v nezavest in izvajala rešilne mete pred smrtjo.

Običajne izjeme so mogočni zlobci in posebne stranske osebe – včasih GT pusti, da padejo v nezavesti in sledijo enakim pravilom kot igralski liki.

SPRAVLJANJE BITIJ V NEZAVEST

Včasih napadalec hoče nasprotnika le onesposobiti, ne ubiti. Ko napadalec zbije bitju še zadnje življenjske točke z bližnjim napadom, ga lahko spravi v nezavest. Napadalec lahko sprejme to odločitev v trenutku, ko zada škodo. Bitje tedaj pade v nezavest in je stabilno.

ZAČASNE ŽIVLJENJSKE TOČKE

Nekateri uroki in posebne sposobnosti dodeljujejo bitju začasne življenjske točke. To niso dejanske življenjske točke, ampak le varovalo pred poškodbami.

Če imaš začasne življenjske točke in utrpiš poškodbo, najprej izgubiš začasne življenjske točke, vsakršna preostala škoda pa se prenese na tvoje navadne življenjske točke. Na primer, če imaš 5 začasnih življenjskih točk in utrpiš 7 točk škode, izgubiš vse začasne življenjske točke in še 2 navadni življenjski točki.

Ker so začasne življenjske točke ločene od tvojih dejanskih življenjskih točk, lahko presežejo tvoje skupne življenjske točke. Lik ima torej lahko polno število življenjskih točk in še dodatne začasne življenjske točke.

Zdravljenje ne more povrniti začasnih življenjskih točk in ni jih mogoče seštevati. Če že imaš začasne življenjske točke in jih prejmeš še več, se odločiš, ali boš obdržal/a trenutne ali zamenjal/a za nove. Primer: če ti urok dodeli 12 začasnih življenjskih točk, ti pa jih že imaš 10, lahko imaš le 12 ali 10 začasnih življenjskih točk, ne 22.

Če imaš 0 življenjskih točk, te prejemanje začasnih življenjskih točk ne spravi k zavesti ali stabilizira. Še vedno lahko vpijejo škodo, ki gre tvojo pot, vendar te lahko zares reši le dejansko zdravljenje.

Razen če ima značilnost, ki ti dodeljuje začasne življenjske točke, rok trajanja, lahko z njimi razpolagaš, dokler ti ne poidejo ali dokler ne opraviš daljšega počitka.

SPOPAD IZ SEDLA

Vitez, ki se požene v bitko na bojnem konju, čarovnik, ki strelja uroke z vrha grifona ali klerik, ki leta čez nebo na pegazu … Vsi izrabljajo hitrost in okretnost, ki jo ponuja jahanje.

Jahaš lahko tebi naklonjeno bitje, ki je vsaj en velikostni razred večje od tebe in ima ustrezno telesno zgradbo. Pri tem je treba upoštevati naslednja pravila.

ZAJAHANJE IN RAZJAHANJE

Enkrat med svojo potezo lahko zajahaš bitje, ki je največ 1,5 metra stran, ali ga razjahaš. Za to od svoje dovoljene kvote premikanja odšteješ polovico svoje hitrosti. Na primer, če je tvoja hitrost 9 metrov, moraš porabiti 4,5 metra premikanja, da lahko zajahaš konja. To pomeni, da ga ne moreš zajahati, če ti je preostalo manj kot 4,5 metra za premikanje ali če je tvoja hitrost 0.

Če nek učinek premakne jezdeno žival proti njeni volji, medtem ko si na njej, moraš uspešno opraviti rešilni met Gibčnosti s TR 10, drugače padeš dol z živali in končaš v ležečem položaju nekje v krogu 1,5 metra od živali. Če se znajdeš v ležečem položaju, ko si še v sedlu, moraš opraviti isti rešilni met.

Če tvoja jezdena žival pade na tla, lahko uporabiš svoj odziv in jo razjahaš, medtem ko pada, ter pristaneš na nogah. V nasprotnem primeru te vrže s sedla in po tleh v krogu 1,5 metra od živali.

USMERJANJE JEZDENE ŽIVALI

V sedlu imaš dve možnosti. Lahko bodisi usmerjaš žival ali ji dovoliš, da ravna po svoji volji. Slednje velja zlasti za inteligentna bitja, kot so denimo zmaji.

Žival lahko usmerjaš le, če je bila izurjena za prenašanje jezdecev. Taki so na primer udomačeni konji, osli in podobna bitja. Odzivnost usmerjane živali se izenači s tvojo, ko jo zajahaš. Premika se tako, kot ti veliš, in ima le tri možnosti za dejanje: nagel tek, varen umik in izmik. Usmerjana žival se lahko premika in deluje že v isti potezi, v kateri jo zajahaš.

Samosvoja žival ohranja svojo lastno odzivnost. Prisotnost jezdeca ne predstavlja omejitev nad dejanji, ki jih lahko žival izvede, in premika ter ravna se po svoji lastni volji. Lahko pobegne od bitke, se požene v napad in požre poškodovanega sovražnika ali ravna v nasprotju s tvojimi interesi.

Če jezdena žival izzove priložnostni napad, dokler si na njej, lahko napadalec napade tebe ali žival.

PODVODNI SPOPAD

Kadar pustolovci preganjajo sahuagine nazaj v njihove podvodne domove, se otepajo morskih psov v starodavni ladijski razbitini ali se znajdejo v poplavljeni temnici, se morajo boriti v zahtevnih okoliščinah. Pod vodo veljajo naslednja pravila.

Bitje, ki nima plavalne hitrosti (naravne ali magične) in izvaja **bližnji napad**, ima otežitev na napadalni met, razen če uporabi bodalo, ostnik, kratki meč, kopje ali trizob.

Oddaljeni napad samodejno zgreši tarčo, ki je zunaj običajnega dometa orožja. Tudi napad s tarčo v običajnem dometu ima otežitev, razen če je uporabljeno orožje samostrel, mreža ali orožje, ki se uporablja kakor ostnik (to vključuje kopje, trizob ali puščico).

Bitja in predmeti, ki so povsod obdani z vodo, so odporni na opekline.

3. DEL

PRAVILA MAGIJA

10. POGLAVJE: UROKI

To poglavje vsebuje nekaj najobičajnejših urokov iz svetov Temnic in zmajev. Poglavje pričnemo s seznamoma dveh najpogostejših razredov, ki se ukvarjata s čaranjem. Preostanek poglavja zajemajo opisi nekaterih urokov v abecednem vrstnem redu glede na naziv uroka.

COPRNIŠKI UROKI

ČARI (NIČTA RAVEN)

- Hladen dotik
- Lahkotni trik
- Magovska dlan
- Manjši privid
- Napad z vpogledom
- Pošastni strel
- Strupeni pršec

PRVA RAVEN

- Nagel umik
- Nevidni služabnik
- Očaranje osebe
- Peklensko povračilo
- Poliglot
- Zakrinkani zapis
- Zaščita pred dobrim in zlim

DRUGA RAVEN

- Čarobni vpliv
- Korak v meglici
- Nevidnost
- Objem besed
- Odsevi
- Pajčje plezanje
- Škodljivi zven
- Tema
- Zadrževanje
- Žarek slabotnosti

TRETJA RAVEN

- Čarobni krog
- Hipnotični vzorec
- Izničenje prekletstva
- Jeziki
- Letenje
- Mogočna podoba
- Plinasto stanje
- Protiurok
- Razuročevanje
- Strah
- Vampirski dotik

ČETRTA RAVEN

- Izgon
- Izsušitev
- Razsežnostna vrata
- Zakrinkan teren

PETA RAVEN

- Klic na drugo planoto
- Oblikovanje sanj
- Opazovanje
- Zadrževanje pošasti

ŠESTA RAVEN

- Grozeče oči
- Krog smrti
- Meso v kamen
- Množični čarobni vpliv
- Priklic vilide
- Ustvarjanje nemrtvih
- Vpogled v resničnost

SEDMA RAVEN

- Dotik smrti
- Etrnost
- Magična ječa
- Preskok planote

OSMA RAVEN

- Beseda negibnosti
- Brezpamet

- Podrejanje pošasti
- Polplanota
- Zavajanje

DEVETA RAVEN

- Astralna preslikava
- Beseda smrti
- Popolna preobrazba
- Ujetje
- Vid v prihodnost

ČAROVNIŠKI UROKI

ČARI (NIČTA RAVEN)

- Hladen dotik
- Lahkotni trik
- Magovska dlan
- Manjši privid
- Napad z vpogledom
- Ognjeni blisk
- Plešoča svetila
- Politje kisline
- Popravilo
- Razsvetlitev
- Sporočilo
- Strupeni pršec
- Tresoči dotik
- Žarek zmrzali

PRVA RAVEN

- Alarm
- Čarobni izstrelek
- Dolg korak
- Krinka
- Lažno življenje
- Magovski oklep
- Mast
- Mavrična slepota
- Megla
- Nagel umik
- Nema podoba
- Nevidni služabnik
- Očaranje osebe
- Ognjene roke
- Počasni padec
- Poliglot
- Pridobitev zaupnice
- Razpoznava
- Skok
- Spanec
- Strašni grom
- Ščit
- Zakrinkani zapis
- Zaščita pred dobrim in zlim
- Zaznava magije

DRUGA RAVEN

- Branje misli
- Čarobna usta
- Čarobni vpliv
- Čarobno orožje
- Čudežni zapah
- Korak v meglici
- Lebdenje
- Nejasna podoba
- Neprestani plamen
- Nevidnost
- Nystulov čarobni sij
- Odkritje predmeta
- Odsevi
- Pajčevina
- Pajčje plezanje
- Plameneča sfera
- Prikaz nevidnega
- Razklep
- Samospremememba
- Slepota/gluhota
- Spokojnost
- Sprememba velikosti
- Sunek vetra
- Škodljivi zven
- Tema
- Temovid
- Vrveni trik
- Zadrževanje
- Žarek slabotnosti
- Žgoči žarek

TRETJA RAVEN

- Čarobni blisk
- Čarobni krog
- Dihanje pod vodo
- Hipnotični vzorec
- Izničenje prekletstva

- Jahalna prikazen
- Jeziki
- Ledeni dež
- Letenje
- Mežik
- Mogočna podoba
- Naglica
- Oblak smradu
- Odvrnitveno znamenje
- Ognjena krogla
- Plinasto stanje
- Polaganje prekletstva
- Pošiljanje sporočil
- Poživljanje mrtvih
- Prikritost
- Protiurok
- Razuročevanje
- Strah
- Upočasnitev
- Vampirski dotik
- Zaščita pred energijo
- Zunanji čut

ČETRTA RAVEN

- Čudežno oko
- Izgon
- Izsušitev
- Kamnita koža
- Ledeni vihar
- Nočna mora
- Oblikovanje kamna
- Obsežnejša nevidnost
- Odkritje bitja
- Ognjeni ščit
- Ognjeni zid
- Ponarejanje
- Preobrazba
- Priklic nižjih prvincev
- Razsežnostna vrata
- Usmerjanje vode
- Zakrinkan teren
- Zmeda

PETA RAVEN

- Dozdevno
- Kamniti zid
- Klic na drugo planoto
- Medplanotna oblast
- Nevidni zid
- Oblak smrti
- Oblikovanje sanj
- Opazovanje
- Pod zavezo
- Podrejanje osebe
- Poživljanje predmetov
- Priklic prvinca
- Prirejanje spominov
- Skozizid
- Spomin na legende
- Stožec hladu
- Stvaritev
- Telekineza
- Teleportacijski krog
- Varljivi dvojnik
- Zadrževanje pošasti

ŠESTA RAVEN

- Branila in podila
- Grozeče oči
- Krog smrti
- Krogla neranljivosti
- Ledeni zid
- Meso v kamen
- Množični čarobni vpliv
- Oblikovanje zemlje
- Ottov vztrajni ples
- Pogojni privid
- Razblinjanje
- Shramba za dušo
- Sončni žarek
- Ustvarjanje nemrtvih
- V skrajni sili
- Verižna strela
- Vpogled v resničnost

SEDMA RAVEN

- Čarobna fatamorgana
- Čarobna prizma
- Dotik smrti
- Etrnost
- Magična ječa
- Mordenkainov meč
- Posnetek
- Preskok planote
- Preusmeritev težnosti
- Projiciranje podobe

- Simbol
- Teleportacija
- Umik v osamo
- Zapoznela eksplozija

OSMA RAVEN

- Beseda negibnosti
- Blodnjak
- Brezpamet
- Jarka sončava
- Klon
- Neberljivost uma
- Odpor/naklonjenost
- Podrejanje pošasti
- Polplanota
- Protimagično polje
- Rokovanje z vremenom
- Žgoč oblak

DEVETA RAVEN

- Astralna preslikava
- Beseda smrti
- Čarobna prizma
- Časostop
- Dver
- Meteorski dež
- Popolna preobrazba
- Prevzem podobe
- Prikazni
- Ujetje
- Vid v prihodnost
- Želja

ČUDEŽNIŠKI UROKI

ČARI (NIČTA RAVEN)

- Hladen dotik
- Lahkotni trik
- Magovska dlan
- Manjši privid
- Napad z vpogledom
- Ognjeni blisk
- Plešoča svetila
- Politje kisline
- Popravilo
- Razsvetlitev
- Sporočilo
- Strupeni pršec
- Tresoči dotik
- Žarek zmrzali

PRVA RAVEN

- Čarobni izstrelek
- Krinka
- Lažno življenje
- Magovski oklep
- Mavrična slepota
- Megla
- Nagel umik
- Nema podoba
- Očaranje osebe
- Ognjene roke
- Počasni padec
- Poliglot
- Skok
- Spanec
- Strašni grom
- Ščit
- Zaznava magije

DRUGA RAVEN

- Branje misli
- Čarobni vpliv
- Korak v meglici
- Lebdenje
- Nejasna podoba
- Nevidnost
- Odsevi
- Okrepitev sposobnosti
- Pajčevina
- Pajčje plezanje
- Prikaz nevidnega
- Razklep
- Samospremememba
- Slepota/gluhota
- Sprememba velikosti
- Sunek vetra
- Škodljivi zven
- Tema
- Temovid
- Zadrževanje
- Žgoči žarek

TRETJA RAVEN

- Čarobni blisk
- Dihanje pod vodo
- Dnevna svetloba
- Hipnotični vzorec
- Hoja po vodi
- Jeziki
- Ledeni dež
- Letenje
- Mežik
- Mogočna podoba
- Naglica
- Oblak smradu
- Ognjena krogla
- Plinasto stanje
- Protiurok
- Razuročevanje
- Strah
- Upočasnitev
- Zaščita pred energijo
- Zunanji čut

ČETRTA RAVEN

- Izgon
- Izsušitev
- Kamnita koža
- Ledeni vihar
- Obsežnejša nevidnost
- Ognjeni zid
- Podrejanje zveri
- Preobrazba
- Razsežnostna vrata
- Zmeda

PETA RAVEN

- Dozdevno
- Kamniti zid
- Napad mrčesa
- Oblak smrti
- Podrejanje osebe
- Poživljanje predmetov
- Stožec hladu
- Stvaritev
- Telekineza
- Teleportacijski krog
- Zadrževanje pošasti

ŠESTA RAVEN

- Grozeče oči
- Krog smrti
- Krogla neranljivosti
- Množični čarobni vpliv
- Oblikovanje zemlje
- Razblinjanje
- Sončni žarek
- Verižna strela
- Vpogled v resničnost

SEDMA RAVEN

- Čarobna prizma
- Dotik smrti
- Etrnost
- Ognjeni vihar
- Preskok planote
- Preusmeritev težnosti
- Teleportacija
- Zapoznela eksplozija

OSMA RAVEN

- Beseda negibnosti
- Jarka sončava
- Podrejanje pošasti
- Potres
- Žgoč oblak

DEVETA RAVEN

- Beseda smrti
- Časostop
- Dver
- Meteorski dež
- Želja

DRUIDSKI UROKI

ČARI (NIČTA RAVEN)

- Druidska umetnost
- Grčavka
- Odpornost
- Plamen na dlani
- Popravilo
- Strupeni pršec

- Usmerjanje

PRVA RAVEN

- Celjenje ran
- Dolg korak
- Lek v besedi
- Megla
- Očaranje osebe
- Očiščenje hrane in pijače
- Priklic ali uničenje vode
- Skok
- Strašni grom
- Šepet živali
- Vilji ogenj
- Zapletanje
- Zaznava magije
- Zaznavanje strupov in bolezni
- Zdravilne jagode
- Živalsko prijateljstvo

DRUGA RAVEN

- Bodeči razrast
- Izginotje
- Koža iz lubja
- Lunin žarek
- Manjša obnovitev
- Odkritje predmeta
- Odkritje živali ali rastlin
- Okrepitev sposobnosti
- Plameneča sfera
- Plameneče rezilo
- Razkritje pasti
- Segrevanje kovine
- Sunek vetra
- Temovid
- Zadrževanje
- Zaščita pred strupom
- Živalski sel

TRETJA RAVEN

- Dihanje pod vodo
- Dnevna svetloba
- Hoja po vodi
- Ledeni dež
- Priklic strele
- Priklic živali
- Razrast rastlin
- Razuročevanje
- Šepet rastlin
- Vetrni zid
- Zaščita pred energijo
- Zlitje s kamnom

ČETRTA RAVEN

- Izsušitev
- Kamnita koža
- Ledeni vihar
- Oblikovanje kamna
- Odkritje bitja
- Ognjeni zid
- Orjaška žuželka
- Podrejanje zveri
- Preobrazba
- Priklic gozdnih bitij
- Priklic nižjih prvincev
- Prosto gibanje
- Usmerjanje vode
- Zakrinkan teren
- Zmeda

PETA RAVEN

- Kamniti zid
- Kužni dotik
- Meddrevesno potovanje
- Medplanotna oblast
- Množično celjenje ran
- Napad mrčesa
- Obsežnejša obnovitev
- Opazovanje
- Pod zavezo
- Ponovno rojstvo
- Posvet z naravo
- Prebujenost
- Priklic prvinca
- Proti vsemu živemu

ŠESTA RAVEN

- Junaška pojedina
- Oblikovanje zemlje
- Pot po zraku
- Potokaz
- Priklic vilide
- Rastlinski prehod
- Sončni žarek

- Trnavi zid
- Zdravljenje

SEDMA RAVEN

- Čarobna fatamorgana
- Obnavljanje
- Ognjeni vihar
- Preskok planote
- Preusmerjanje težnosti

OSMA RAVEN

- Brezpamet
- Jarka sončava
- Odpor/naklonjenost
- Potres
- Rokovanje z vremenom
- Živalske podobe

DEVETA RAVEN

- Nevihta maščevanja
- Prevzem podobe
- Resnično vstajenje
- Vid v prihodnost

KLERIŠKI UROKI

ČARI (NIČTA RAVEN)

- Čudo
- Odpornost
- Popravilo
- Razsvetlitev
- Rešitev umirajočega
- Sveti plamen
- Usmerjanje

PRVA RAVEN

- Blagoslov
- Celjenje ran
- Gonoba
- Lek v besedi
- Očiščenje hrane in pijače
- Priklic ali uničenje vode
- Ranitev
- Ščit vere
- Ukaz
- Usmerjen blisk
- Zavetje
- Zaščita pred dobrim in zlim
- Zaznava magije
- Zaznavanje dobrega in zlega
- Zaznavanje strupov in bolezni

DRUGA RAVEN

- Duhovno orožje
- Manjša obnovitev
- Molitev ozdravljenja
- Napoved
- Neprestani plamen
- Območje resnice
- Odkritje predmeta
- Okrepitev sposobnosti
- Podpora
- Pomiritev čustev
- Razkritje pasti
- Slepota/gluhota
- Spokojnost
- Tišina
- Zadrževanje
- Zaščita pred strupom
- Zaščitna vez

TRETJA RAVEN

- Čarobni krog
- Dnevna svetloba
- Duhovni varuhi
- Hoja po vodi
- Izničenje prekletstva
- Jeziki
- Manjša obnovitev
- Množični lek v besedi
- Odvrnitveno znamenje
- Oživljanje
- Polaganje prekletstva
- Pošiljanje sporočil
- Poživljanje mrtvih
- Pridelava živeža
- Razuročevanje
- Šepet mrtvih
- Zaščita pred energijo
- Zlitje s kamnom
- Zunanji čut
- Žarek upanja

ČETRTA RAVEN

- Bajanje
- Izgon
- Oblikovanje kamna
- Odkritje bitja
- Prosto gibanje
- Usmerjanje vode
- Varuh vere
- Zaščita pred smrtjo

PETA RAVEN

- Božji plameni
- Kužni dotik
- Medplanotna oblast
- Množično celjenje ran
- Napad mrčesa
- Obsežnejša obnovitev
- Obujanje mrtvih
- Odbijanje dobrega in zlega
- Opazovanje
- Pod zavezo
- Posvet z boštvom
- Posvetitev
- Spomin na legende

ŠESTA RAVEN

- Junaška pojedina
- Kvar
- Medplanotni zaveznik
- Potokaz
- Prepoved
- Sekljalnik
- Ustvarjanje nemrtvih
- Vpogled v resničnost
- Vrnitev na varno
- Zdravljenje

SEDMA RAVEN

- Božanska beseda
- Etrnost
- Obnavljanje
- Ognjeni vihar
- Preskok planote
- Priklic nebesnika
- Simbol
- Vstajenje

OSMA RAVEN

- Potres
- Protimagično polje
- Rokovanje z vremenom
- Sveti sij

DEVETA RAVEN

- Astralna preslikava
- Dver
- Množično zdravljenje
- Resnično vstajenje

LOGARSKI UROKI

PRVA RAVEN

- Alarm
- Celjenje ran
- Dolg korak
- Lovčev žig
- Megla
- Skok
- Šepet živali
- Zaznava magije
- Zaznavanje strupov in bolezni
- Zdravilne jagode
- Živalsko prijateljstvo

DRUGA RAVEN

- Bodeči razrast
- Izginotje
- Koža iz lubja
- Manjša obnovitev
- Odkritje predmeta
- Odkritje živali in rastlin
- Razkritje pasti
- Temovid
- Tišina
- Zaščita pred strupom
- Živalski sel

TRETJA RAVEN

- Dihanje pod vodo
- Dnevna svetloba
- Hoja po vodi

- Priklic živali
- Prikritost
- Razrast rastlin
- Šepet rastlin
- Vetrni zid
- Zaščita pred energijo

ČETRTA RAVEN

- Kamnita koža
- Odkritje bitja
- Priklic gozdnih bitij
- Prosto gibanje

PETA RAVEN

- Meddrevesno potovanje
- Posvet z naravo

PALADINSKI UROKI

PRVA RAVEN

- Blagoslov
- Božanska usluga
- Celjenje ran
- Junaštvo
- Očiščenje hrane in pijače
- Ščit vere
- Ukaz
- Zaščita pred dobrim in zlim
- Zaznavanje dobrega in zlega
- Zaznavanje strupov in bolezni
- Zaznava magije

DRUGA RAVEN

- Čarobno orožje
- Jahalni konj
- Manjša obnovitev
- Območje resnice
- Odkritje predmeta
- Podpora
- Zaščita pred strupom
- Žareč udar

TRETJA RAVEN

- Čarobni krog
- Dnevna svetloba
- Izničenje prekletstva
- Oživljanje
- Pridelava živeža
- Razuročevanje

ČETRTA RAVEN

- Izgon
- Odkritje bitja
- Zaščita pred smrtjo

PETA RAVEN

- Obujanje mrtvih
- Odbijanje dobrega in zlega
- Pod zavezo

TRUBADURSKI UROKI

ČARI (NIČTA RAVEN)

- Lahkotni trik
- Magovska dlan
- Manjši privid
- Napad z vpogledom
- Plešoča svetila
- Popravilo
- Razsvetlitev
- Sporočilo
- Strupeni posmeh

PRVA RAVEN

- Dolg korak
- Gonoba
- Junaštvo
- Krinka
- Lek v besedi
- Množično celjenje ran
- Nema podoba
- Nevidni služabnik
- Očaranje osebe
- Počasni padec
- Poliglot
- Razpoznava
- Spanec
- Strašni grom
- Šepet živali

- Vilji ogenj
- Zakrinkani zapis
- Zaznava magije
- Živalsko prijateljstvo

DRUGA RAVEN

- Branje misli
- Čarobna usta
- Čarobni vpliv
- Manjša obnovitev
- Nevidnost
- Objem besed
- Območje resnice
- Odkritje predmeta
- Odkritje živali ali rastlin
- Okrepitev sposobnosti
- Pomiritev čustev
- Prikaz nevidnega
- Razklep
- Segrevanje kovine
- Slepota/gluhota
- Škodljivi zven
- Tišina
- Zadrževanje
- Živalski sel

TRETJA RAVEN

- Hipnotični vzorec
- Jeziki
- Mogočna podoba
- Polaganje prekletstva
- Oblak smradu
- Odvrnitveno znamenje
- Pošiljanje sporočil
- Prikritost
- Razrast rastlin
- Razuročevanje
- Strah
- Šepet mrtvih
- Šepet rastlin
- Zunanji čut

ČETRTA RAVEN

- Obsežnejša nevidnost
- Odkritje bitja
- Preobrazba
- Prisila
- Prosto gibanje
- Razsežnostna vrata
- Zakrinkan teren
- Zmeda

PETA RAVEN

- Dozdevno
- Medplanotna oblast
- Množično celjenje ran
- Oblikovanje sanj
- Obsežnejša obnovitev
- Obujanje mrtvih
- Opazovanje
- Pod zavezo
- Podrejanje osebe
- Poživljanje predmetov
- Prebujenost
- Prirejanje spominov
- Spomin na legende
- Teleportacijski krog
- Varljivi dvojnik
- Zadrževanje pošasti

ŠESTA RAVEN

- Branila in podila
- Grozeče oči
- Množični čarobni vpliv
- Ottov vztrajni ples
- Pogojni privid
- Potokaz
- Vpogled v resničnost

SEDMA RAVEN

- Čarobna fatamorgana
- Etrnost
- Magična ječa
- Mordenkainov meč
- Obnavljanje
- Projiciranje podobe
- Simbol
- Teleportacija
- Vstajenje

OSMA RAVEN

- Beseda negibnosti
- Brezpamet

- Neberljivost uma
- Podrejanje pošasti
- Zavajanje

DEVETA RAVEN

- Beseda smrti
- Popolna preobrazba
- Vid v prihodnost

OPISI UROKOV

Alarm

Odpravni urok 1. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 minuta
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (majhen zvonček in košček tanke srebrne niti)
Trajanje: 8 ur

Nastaviš alarm, ki te opozori pred neljubim vdorom. Izberi vrata, okno ali območje v tvojem dosegu, ki ni večje od 6-metrske kocke. Dokler se urok ne zaključi, te alarm opozori, če se drobno ali večje bitje dotakne izbranega območja ali se premakne skozenj. Med čaranjem uroka lahko določiš bitja, ki ne bodo sprožila alarma. Lahko si izbereš, ali naj bo alarm miseln ali slišen.

Miselni alarm zacinglja v tvojih mislih, če si manj kot 1,6 kilometra proč od izbranega kraja. Če spiš, te cingljaj zbudi.

Slišni alarm na glas zvončklja 10 sekund. Slišati ga je mogoče v dosegu 18 metrov.

Astralna preslikava

Nekromantski urok 9. ravni

Čas čaranja: 1 ura
Domet: 3 metre
Sestavine: G, T, S (za vsako bitje, na katerega vplivaš s tem urokom, moraš priskrbeti en kamen hijacint, vreden vsaj 1000 zl, in eno umetelno oblikovano srebrno ploščico, vredno vsaj 100 zl, ki ju urok porabi)
Trajanje: Po meri

Ti in do osem voljnih bitij v dosegu uroka projicirate svoja astralna telesa na Astralno planoto (urok spodleti in vse potrebno za njegovo izvedbo je zapravljeno, če ste že na tej planoti). Snovna telesa, ki jih pustite za seboj, so nezavestna, ne potrebujejo hrane ali zraka in se ne starajo.

Tvoje astralno telo je skoraj enako tvojemu fizičnemu telesu, tudi po igralnih lastnostih in opremi. Glavna razlika je srebrni trak, ki se vije iz tvojega hrbta med lopaticami in zbledi po nekaj manj kot pol metra. Ta trak je tvoja povezava s telesom v resničnosti. Dokler trak ostane cel, se lahko vrneš domov. Če se trak pretrga – to se lahko zgodi le takrat, ko nek učinek to izrecno narekuje – se tvoja duša in telo ločita, kar te v trenutku ubije.

Tvoje astralno telo lahko prosto potuje po Astralni planoti in prehaja skozi portale, ki vodijo na druge planote. Če preideš na novo planoto ali se vrneš na planoto, kjer si izvedel/a ta urok, se tvoje telo in imovina prenesejo po srebrnem traku, tako da se lahko spojiš s svojim telesom, ko prideš na novo planoto. Tvoje astralno utelešenje je ločeno od dejanskega, zato se kakršna koli škoda in učinki, ki ga prizadenejo, ne poznajo na tvojem snovnem telesu ali delujejo nanj, ko se vrneš vanj.

Urok se zate in za tvoje tovariše konča, ko ga kot dejanje prekličeš. Ko se urok konča, se bitja, na katera je učinkoval, vrnejo v svoja snovna telesa in se prebudijo.

Urok se lahko za katerega od bitij konča predčasno. Uspešna izvedba uroka razuročevanja nad astralnim ali snovnim telesom konča urok za to bitje. Če življenjske točke snovnega ali astralnega telesa padejo na 0, se urok za to bitje konča. Če ob koncu uroka srebrni trak ostane nepoškodovan, potegne astralno obliko bitja nazaj v njegovo telo, da se vrne v življenje.

Če se v svoje telo vrneš predčasno, tvoji pajdaši ostanejo v svojih astralnih telesih in se morajo v resničnost vrniti po drugi poti, običajno tako, da izgubijo vse življenjske točke.

Bajanje

Vedeževalski urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T, S (kadilo in za tvojo vero primerna žrtvena daritev, ki sta skupaj vredna vsaj 25 zl; urok vse skupaj porabi)
Trajanje: Hipen

Tvoja magija in daritev ti omogočata vzpostavitev stika z bogom ali božjimi služabniki. Postaviš eno vprašanje, ki se nanaša na določen cilj, dogodek ali dejavnost, ki se bo zgodila v roku 7 dni. GT poda iskren odgovor, ki je lahko krajša fraza, zagonetna prerokba v rimah ali nekaj slutenih besed.

Urok ne upošteva možnosti, ki bi lahko spremenile izid, na primer čaranja dodatnih urokov ali izgube oziroma pridobitve novega tovariša.

Če izvedeš urok dvakrat ali večkrat pred naslednjim daljšim počitkom, se z vsako naslednjo izvedbo uroka po prvi možnost, da dobiš naključni odgovor, poveča za 25 odstotkov. GT izvede ta met na skrivaj.

Beseda negibnosti

Zarečni urok 8. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

Izgovoriš mogočno čarobno besedo, ki preobremeni um enega vidnega bitja v dosegu uroka. Bitje je osuplo in zmedeno. Če ima cilj 150 življenjskih točk ali manj, pade v stanje pretresenosti. V nasprotnem primeru urok nima učinka.

Pretreseno ciljno bitje mora izvesti rešilni met Konstitucije na koncu vsake svoje poteze. Če mu rešilni met uspe, se njegova pretresenost zaključi.

Beseda smrti

Zarečni urok 9. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

Izgovoriš mogočno čarobno besedo, ki v trenutku ubije eno vidno bitje v dosegu uroka. Če ima izbrano bitje 100 življenjskih točk ali manj, umre. V nasprotnem primeru urok nima učinka.

Blagoslov

Zarečni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (nekaj kapljic blagoslovljene vode)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Blagosloviš do tri bitja po lastni izbiri v dosegu uroka. Kadar koli pred koncem uroka ciljno bitje izvede napadalni ali rešilni met, lahko zraven vrže še k4 in prišteje izid k napadalnemu ali rešilnemu metu.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje druge ali višje ravni, lahko za vsako raven polja nad prvo blagosloviš še eno dodatno bitje.

Blodnjak

Priklicni urok 8. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Vidno bitje v dosegu uroka odpošlješ na labirintsko polplanoto. Bitje ostane tam, dokler urok traja ali dokler ne pobegne iz blodnjaka.

Bitje lahko kot dejanje poskusi uiti iz blodnjaka. Za to napravi preizkus Inteligence s TR 20. Če mu uspe, pobegne in urok se konča. Če je bitje minotaver ali goristrski demon, mu privzeto uspe.

Ko se urok zaključi, se bitje pojavi na svojem prvotnem mestu ali, če je zaseden, na najbližjem nezasedenem kraju.

Bodeči razrast

Pretvorni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 45 metrov
Sestavine: G, T, S (sedem ostrih trnov ali sedem majhnih, naostrenih vejic)
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Iz tal v krogu premera 6 metrov s središčem v točki, ki leži znotraj dosega uroka, zrasejo trnate vitice. Za časa uroka postane območje zahteven teren. Ko se bitje premakne v območje ali znotraj njega, na vsake prepotovane 1,5 metra utrpi 2k4 poškodbenih točk prebadanja.

Božanska beseda

Pričarni urok 7. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

Izgovoriš nebeško besedo, iz katere izžareva moč stvarjenja. Izberi si poljubno število vidnih bitij v dosegu uroka. Vsako bitje, ki te sliši, mora opraviti rešilni met Karizme. Če mu ne uspe, bitje doleti nekaj izmed naslednjega glede na svojo trenutno količino življenjskih točk:

- 50 življenjskih točk ali manj: za 1 minuto ogluši,
- 40 življenjskih točk ali manj: za 10 minut ogluši in oslepi,
- 30 življenjskih točk ali manj: za 1 uro oslepi, ogluši in je pretreseno,
- 20 življenjskih točk ali manj: na licu mesta umre.

Če je bitje nebesnik, prvinec, vilida ali mračni stvor, ga ob neuspešnem rešilnem metu odžene na planoto, s katere izvira (če že ni tam), in se naslednjih 24 ur ne more vrniti na tvojo trenutno planoto, razen z urokom *želja*.

Božanska usluga

Pričarni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Tvoja molitev te okrepi z božansko močjo. Dokler urok traja, tvoji uspešni napadi povzročijo še dodatnih 1k4 poškodbenih točk zaradi škodljivega sevanja.

Božji plameni

Pričarni urok 5. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T, S (ščepec žvepla)
Trajanje: Hipen

Na kraj, ki ga določiš, z neba prileti navpičen steber nebeškega ognja. Vsako bitje znotraj valja s polmerom 3 metrov in višino 12 metrov, ki ima središče v izbrani točki v dosegu uroka, mora opraviti rešilni met Gibčnosti. Če mu ne uspe, utrpi 4k6 poškodbenih točk zaradi opeklin in 4k6 poškodbenih točk zaradi škodljivega sevanja, če mu uspe, pa le pol toliko.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje šeste ali višje ravni, se škoda, nastala bodisi zaradi opeklin bodisi zaradi škodljivega sevanja (izbereš eno ali drugo), poveča za 1k6 z vsako dodatno ravnjo.

Branila in podila

Odpravni urok 6. ravni

Čas čaranja: 10 minut
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (goreče kadilo, manjša količina žvepla in olja, zavozlana vrvica, malo krvi temno rjavega okornika in majhno srebrno žezlo, vredno najmanj 10 zl)
Trajanje: 24 ur

Ta urok zaščiti do 230 kvadratnih metrov površine (to je lahko na primer en kvadrat s stranico 15 metrov, 153 kvadratkov s stranico 1,5 metra ali 76 kvadratkov s stranico 3 me-

tre). Zavarovano območje lahko meri v višino do 6 metrov in je lahko oblikovano po tvojih željah. Zavaruješ lahko več nadstropij utrdbe tako, da razdeliš območje mednje. Pogoj je, da so območja med seboj staknjena in lahko prosto prehajaš med njimi, dokler čaraš urok.

Ko čaraš, lahko določiš posameznike, na katere urok nima učinka. Lahko določiš tudi geslo, ki ga bitje na glas izgovori, zaradi česar je potem varno pred učinkom uroka.

Urok v zavarovanem območju povzroči spodnje učinke.

Hodniki. Zavarovane hodnike napolni megla, zaradi česar so pošteno nepregledni. Poleg tega na vsakem razcepu poti obstaja polovična verjetnost, da bo bitje, ki ni ti, verjelo, da gre v drugo smer, kot je tista, ki jo izbere.

Vrata. Vsa vrata v zavarovanem območju se čudežno zaklenejo, kot če bi nad njimi izrekel/a urok *čudežni zapah*. Poleg tega lahko do deset vrat zakriješ (enako kot pri uroku *manjši privid*), da so videti kot del zidu.

Stopnice. Vsa stopnišča v zavarovanem območju so prekrita s pajčevinami, kot v uroku *pajčevina*. Če jih kaj raztrga ali zažge, se tekom uroka znova razlezejo po 10 minutah.

Drugi učinki. Znotraj zavarovanega območja lahko postaviš enega izmed spodnjih učinkov.

- V štiri hodnike postaviš *plešoča svetila*. Določiš lahko preprost vzorec, ki mu svetila sledijo, dokler urok traja.
- Na dva kraja postaviš *čarobna usta*.
- Na dva kraja postaviš *oblak smradu*. Določiš lahko točno lokacijo smrdečih hlapov. Če jih razpiha veter, se tekom uroka spet vrnejo po 10 minutah.
- V eno sobo ali predor postaviš neprestan *sunek vetra*.
- Na en kraj postavi *čarobni vpliv*. Izberi kvadratno območje s stranico 1,5 metra. Vsako bitje, ki vstopi v območje, pade pod ta čarobni vpliv.

Vse čarobno območje oddaja magijo. Nad posamezen učinek lahko odpošlješ urok *razuročevanje*, ki potem odstrani ta določeni učinek.

Z urokom lahko ustvariš trajno zavarovano strukturo tako, da pričaraš urok na tem kraju vsak dan, dokler ne mine eno leto.

Branje misli

Vedeževalski urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T, S (en bakrenik)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Za časa uroka lahko bereš misli nekaterih bitij. Ko pričaraš urok, in kot dejanje na vsaki potezi do zaključka uroka, se lahko osredotočiš na eno vidno bitje, oddaljeno največ 9 metrov. Če ima izbrano bitje oceno Inteligence 3 ali manj oziroma ne govori nobenega jezika, urok nanj ne vpliva.

Sprva zaznaš bitjeve plitve misli – tisto, o čemer razmišlja v tistem trenutku. Kot dejanje lahko bodisi preusmeriš svojo pozornost na misli drugega bitja ali se poskusiš poglobiti v um trenutnega bitja. Če vrtaš globlje, mora ciljno bitje izvesti rešilni met Modrosti. Če mu ne uspe, spoznaš njegovo (morebitno) sklepanje, čustveno stanje in nekaj pomembnejšega, o čemer razmišlja (na primer kakšno njegovo skrb, ljubezen ali sovraštvo). Če rešilni met uspe, se urok zaključi. V vsakem primeru cilj zazna, da mu brskaš po razumu, in razen če usmeriš svojo pozornost k drugemu bitju, lahko žrtev na svoji potezi kot dejanje tekmuje s preizkusom Inteligence proti tvojemu preizkusu Inteligence. Če mu uspe, se urok zaključi.

Vprašanja, ki jih zastavimo bitju, vplivajo na njegovo razmišljanje, zato je urok posebno priročen pri zasliševanju.

Urok lahko uporabiš tudi za iskanje razmišljujočih bitij, ki jih ne moreš videti. Ko pričaraš urok ali kot dejanje na svoji potezi lahko iščeš sledove razmišljanja v dosegu 9 metrov. Urok lahko prehaja skozi ovire, razen če je ovira iz kamna in debela vsaj 60 centimetrov, iz katerekoli kovine in debela vsaj 5 centimetrov ali iz tanke plasti svinca. Ne moreš zaznati bitij, ki imajo Inteligenco manjšo

ali enako 3 oziroma ne govorijo nobenega jezika.

Ko enkrat zaznaš bitje, lahko po zgornjih pravilih bereš njegove misli, pa čeprav ga ne vidiš, vendar mora bitje ostati v dosegu uroka.

Brezpamet

Zarečni urok 8. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 45 metrov
Sestavine: G, T, S (pest glinenih, kristalnih, steklenih ali mineralnih kroglic)
Trajanje: Hipen

Preobremeniš um vidnega bitja v dosegu uroka in ga poskušaš uničiti. Cilj utrpi 4k6 točk zaradi poškodb uma in mora opraviti rešilni met Inteligence.

Če mu rešilni met ne uspe, njegovi oceni Inteligence in Karizme postaneta 1. Bitje ne more čarati urokov, prožiti čarobnih predmetov, razumeti jezika ali se razumljivo sporazumevati. Še vedno lahko razpozna svoje prijatelje, jim sledi in jih celo ščiti.

Na vsakih 30 dni mora bitje ponoviti rešilni met proti uroku. Če mu uspe, se urok zaključi.

Urok lahko izničijo tudi *obsežnejša obnovitev*, *zdravljenje* ali *želja*.

Celjenje ran

Pričarni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Bitje, ki se ga dotakneš, si povrne število življenjskih točk, enako 1d8 + tvoj popravek k uročni sposobnosti. Ta urok ne učinkuje na nemrtve ali konstrukte.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje druge ali višje ravni, se za vsako naslednjo raven po prvi število pozdravljenih točk poveča za 1d8.

Čarobna fatamorgana

Slepilni urok 7. ravni

Čas čaranja: 10 minut
Domet: V vidnem polju
Sestavine: G, T
Trajanje: 10 dni

Urok naredi, da se kvadratno območje, ki po dolgem in počez meri 1,6 kilometra, na pogled, sluh, vonj in otip zdi kot neka druga sorta terena. Splošna podoba terena ostane enaka. Zelene poljane ali cesto lahko zamaskiramo v močvaro, pobočje, ledenik ali kak drug zahteven oziroma neprehoden teren. Ribnik lahko zakrijemo v zelenico, prepad v položno reber ali razorano skalnato grapo v široko in gladko cesto.

Podobno lahko spremeniš videz objektov ali jih ustvariš, če na njihovem mestu ni ničesar. Urok ne zamaskira, zakrije ali ustvari bitij.

Iluzija vključuje vse prisluhe, privide, vonjave in občutke, ki ji pritičejo, zato lahko spremeni prosto dostop v zahteven teren (ali obratno) ali drugače oteži pristop. Kakršenkoli del navideznega terena (denimo skala ali palica), ki zapusti območje uroka, v hipu izgine.

Vsegleda bitja lahko razpoznajo iluzijo in vidijo pravo podobo terena. Kljub temu vsi ostali elementi privida ostanejo, torej bitje kljub zavedanju, da gre za prevaro, še vedno zaznava navidezno okolico.

Čarobna prizma

Pričarni urok 7. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (18-metrski stožec)
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Iz tvoje roke šine osem barvnih pramenov svetlobe. Vsak pramen je druge barve in ima

svojevrstno moč. Vsa bitja v območju 18-metrskega stožca morajo izvesti rešilni met Gibčnosti. Za vsak cilj določi, kateri pramen ga bo zadel, tako da vržeš k8.

1. **Rdeč.** Če cilju rešilni met ne uspe, utrpi 10k6 točk škode zaradi opeklin, sicer pa le pol toliko.
2. **Oranžen.** Če cilju rešilni met ne uspe, utrpi 10k6 točk škode zaradi kislinskih opeklin, sicer pa le pol toliko.
3. **Rumen.** Če cilju rešilni met ne uspe, utrpi 10k6 točk škode zaradi plazemskih ožganin, sicer pa le pol toliko.
4. **Zelen.** Če cilju rešilni met ne uspe, utrpi 10k6 točk škode zaradi zastrupitve, sicer pa le pol toliko.
5. **Moder.** Če cilju rešilni met ne uspe, utrpi 10k6 točk škode zaradi ozeblin, sicer pa le pol toliko.
6. **Indigo.** Če cilju rešilni met ne uspe, postane zvezan. Po vsaki svoji potezi mora opraviti rešilni met Konstitucije. Če je trikrat uspešen, se urok konča. Če mu trikrat spodleti, trajno okamni. Uspehi in neuspehi niso nujno zaporedni – štej pojavitve obeh, dokler ne dobiš treh pojavitev ene vrste.
7. **Vijoličen.** Če rešilni met ne uspe, cilj oslepi (je zaslepljen). Na začetku tvoje naslednje poteze mora opraviti rešilni met Modrosti. Uspešen rešilni met izniči zaslepljenost. V nasprotnem primeru bitje pristane na drugi planoti obstoja, ki jo določi GT, in ni več zaslepljeno. (Običajno bitje, ki ga urok zadene na tuji planoti, prenese na domačo planoto, medtem ko druga bitja končajo na Astralni ali Etrnih planotah.)
8. **Posebno.** Cilj zadeneta dva pramena. Še dvakrat vrzi kocko in to ponovi za vsak izid 8.

Čarobna usta

Slepilni urok 2. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 minuta
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (košček satovja in žadov prah, vreden vsaj 10 zl, ki ju urok porabi)
Trajanje: Do preklica

V predmet v dosegu uroka včaraš sporočilo, ki se sproži pri določenih pogojih. Izberi viden predmet, ki ga ne nosi drugo kako bitje. Nato izgovori sporočilo, ki naj ne bo daljše od 25 besed, a lahko traja do 10 minut. Nazadnje določi okoliščine, v katerih naj bo sporočilo izrečeno.

Ko so pogoji izpolnjeni, se na predmetu pojavijo magična usta in izrečejo sporočilo v tvojem glasu in z enako glasnostjo. Če ima predmet, ki si ga izbral/a, že usta ali nekaj podobnega ustom (na primer usta kipa), se čarobna usta pojavijo tam, tako da je videti, kot da besede prihajajo iz ust predmeta. Lahko se odločiš, da se urok zaključi po enem samem prenosu sporočila ali pa se ponovi vsakič, ko so pogoji izpolnjeni.

Sprožilni pogoji so lahko zelo splošni ali zelo podrobni. Edini pogoj je, da morajo biti vidni oziroma slišni in največ 9 metrov proč od predmeta. Na primer, ustom lahko naročiš, naj spregovorijo, ko je kakšno bitje od predmeta oddaljeno manj kot 9 metrov ali ko v krogu 9 metrov od predmeta zacinglja srebrn zvonec.

Čarobni blisk

Pričarni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (30 metrov premočrtno)
Sestavine: G, T, S (kos krzna in jantarno, kristalno ali stekleno žezlo)
Trajanje: Hipen

Od tebe v izbrano smer poleti žarek strele, ki je dolg 30 metrov in širok 1,5 metra. Vsako bitje na poti mora opraviti rešilni met Gibčnosti. Če mu ne uspe, utrpi 8k6 točk škode zaradi plazemskih ožganin, sicer pa le pol toliko.

Blisk strele vžge gorljivi material na svoji poti, vendar samo, če tega materiala ne nosi nobeno bitje.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje četrte ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni količina škode poveča za 1k6.

Čarobni izstrelek

Pričarni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Ustvariš tri svetleče magične puščice. Vsako puščico pošlješ v smer poljubnega vidnega bitja v dometu uroka. Puščica povzroči 1k4 + 1 točk škode zaradi škodljive sile. Puščice lahko usmeriš v eno ali več bitij.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, na vsaki naslednji ravni urok ustvari še eno dodatno puščico.

Čarobni krog

Odpravni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 minuta
Domet: 3 metri
Sestavine: G, T, S (blagoslovljena voda ali srebro v prahu, vredno vsaj 100 zl, ki ga urok porabi)
Trajanje: 1 ura

V vidni točki na tleh, ki je v dosegu uroka, ustvariš valj čarobne energije s polmerom 3 metre in višino 6 metrov. Na presečiščih valja s tlemi ali kakšno drugo površino se pojavijo žareče rune.

Izberi eno ali več izmed naslednjih vrst bitij: nebesniki, prvinci, vilide, mračni stvori ali nemrtvi. Krog vpliva na bitje izbrane vrste, kot je opisano spodaj:

- Bitje ne more po lastni volji vstopiti v valj brez pomoči magije. Če se bitje poskuša teleportirati ali priti v valj z medplanotnim potovanjem, mora najprej uspešno opraviti rešilni met Karizme.
- Bitje ima otežitev na napadalne mete proti tarčam znotraj valja.
- Bitje ne more očarati, prestrašiti ali obsesti tarč znotraj valja.

Med čaranjem uroka lahko obrneš njegovo delovanje, tako da prepreči bitju določene vrste, da bi zapustilo valj, in zaščiti tarče zunaj valja.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje četrte ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni trajanje uroka podaljša za 1 uro.

Čarobni vpliv

Zarečni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, S (kačji jezik in bodisi košček satovja bodisi kapljica oljčnega olja)
Trajanje: Osredotočenost, do 8 ur

Vidnemu bitju v dosegu uroka, ki te sliši in razume, lahko s čarobno omamnostjo namigneš, naj nekaj stori (dejavnost opišeš v največ dveh povedih). Bitja, ki jih ni mogoče očarati, so imuna na ta učinek. Namig naj bo ubeseden tako, da se bo zdela dejavnost smiselna. Sledi, da vsaka zahteva, naj bitje škoduje samemu sebi (na primer da se zabode, vrže na sulico ali žrtvuje), izniči urok.

Ciljno bitje mora opraviti rešilni met Modrosti. Če mu ne uspe, izvede dejanje, ki si ga opisal/a, kakor najbolje zna. Predlagana dejavnost lahko traja vseh 8 ur. Če je mogoče dejavnost opraviti v krajšem času, se urok zaključi takrat, ko jo bitje opravi.

Ob tem lahko določiš pogoje, ki bodo tekom uroka povzročili izvajanje dejavnosti. Lahko denimo predlagaš, naj vitezinja podari svojega konja prvemu beraču, ki ga sreča. Če se pogoj ne uresniči pred zaključkom uroka, bitje dejanja ne stori.

Če ti ali kakšen tvoj tovariš storite bitju kaj žalega, se urok zaključi.

Čarobno orožje

Pretvorni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Dotakneš se nemagičnega orožja. Za časa uroka postane orožje čarobno, zato bitje, ki ga vihti, vsem napadalnim in poškodbenim metom z njim prišteje 1.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje četrte ali višje ravni, se prištevek poveča na 2. Ko porabiš za ta urok uročno polje šeste ali višje ravni, se prištevek poveča na 3.

Časostop

Pretvorni urok 9. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

Za kratek čas ustaviš tek časa za vse razen zase. Ostalim bitjem čas ne mineva, medtem pa ti zapored izvedeš 1k4 + 1 potez, med katerimi izvajaš dejanja in se premikaš kot običajno.

Urok se zaključi, če katero od tvoji dejanj ali učinkov, ki jih ustvariš v tem času, vpliva na katerokoli drugo bitje ali na predmet, ki ga nekdo drug nosi. Poleg tega se urok zaključi, če se odmakneš dlje kot 300 metrov od kraja, kjer si ga pričaral/a.

Čudežni zapah

Odpravni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (zlat prah, vreden vsaj 25 zl, ki ga urok porabi)
Trajanje: Do preklica

Ko se dotakneš zaprtih vrat, okna, skrinje ali druge strukture, ki se da zapreti, se le-ta zaklene, dokler urok ne poteče. Ti in bitja, ki jih določiš med čaranjem uroka, lahko normalno odprete predmet. Lahko tudi nastaviš geslo, ki urok zadrži za eno minuto, če ga izgovoriš v razdalji 1,5 metra od predmeta. Drugače je predmet nemogoče odpreti ali priti skozi, dokler se ne zlomi ali dokler urok kdo ne prekliče ali zadrži. Urok *razklep* zadrži *čudežni zapah* za 10 minut.

Dokler je predmet pod učinkom uroka, ga je težje zlomiti ali na silo odpreti; TR, da ga zlomiš ali vlomiš, se poveča za 10.

Čudežno oko

Vedeževalski urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (košček netopirjeve dlake)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

V dosegu uroka ustvariš nevidno magično oko, ki za časa trajanja uroka lebdi v zraku.

V misli sprejemaš vse, kar to oko vidi. Oko ima normalen vid in temovid na razdalji 9 metrov. Oko lahko gleda v katero koli smer.

Kot dejanje lahko oko premakneš do 9 metrov v katero koli smer. Ni omejitve, kako daleč se lahko oko premakne od tebe, vendar ne sme preiti na drugo planoto obstoja. Oko se ne more premakniti čez trdne ovire, lahko pa pride skozi špranje, ki nimajo premera manjšega od 2,5 centimetra.

Čudo

Pretvorni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Do 1 minute

V dosegu uroka ustvariš majhen čudež, znamenje nadnaravne moči. Možni magični učinki so:

- 1 minuto tvoj glas doni do trikrat glasneje kot običajno.
- Povzročiš, da za 1 minuto plameni migotajo, žarijo močneje ali šibkeje ali spremenijo barvo.
- Za 1 minuto povzročiš neškodljiv, blag potres.

- V izbrani točki v dosegu uroka ustvariš zvok, kot so na primer nevihtno grmenje, vranje krakanje ali zlovešč šepet.
- Povzročiš, da se odklenjena vrata ali okno sunkovito odprejo ali zaloputnejo.
- Za 1 minuto spremeniš videz svojih oči.

Če urok pričaraš večkrat, lahko hkrati delujejo do trije enominutni učinki. Kot dejanje lahko kateregakoli izmed trenutnih učinkov prekličeš.

Dihanje pod vodo

Pretvorni urok 3. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (kratek kos trstike ali slame)
Trajanje: 24 ur

Ta urok omogoča do desetim vidnim bitjem v dosegu uroka, da dihajo pod vodo, dokler se urok ne zaključi. Bitja ohranijo sposobnost dihanja v običajnih pogojih.

Dnevna svetloba

Pričarni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 ura

Iz točke v dosegu uroka, ki jo izbereš, se razširi krogla močne svetlobe, ki doseže polmer 18 metrov. Še naslednjih 18 metrov okolico osvetljuje medla svetloba.

Če točko izbereš na predmetu, ki ga držiš, ali na predmetu, ki ga nihče ne nosi, svetloba sije iz predmeta in se premika z njim. Če predmet popolnoma prekriješ z neprozornim predmetom, kot je skleda ali čelada, blokiraš tudi svetlobo.

Če se območje uroka prekriva z območjem teme, ki ga ustvari urok tretje ali nižje ravni, se tisti urok izniči.

Dolg korak

Pretvorni rok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (ščepec prsti)
Trajanje: 1 ura

Dotakneš se bitja. Dokler urok traja, se njegova hitrost poveča za 3 metre.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni razširiš urok na eno dodatno bitje.

Dotik smrti

Nekromantski urok 7. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

V vidno bitje v dosegu uroka pošlješ negativno energijo, ki povzroči pekočo bolečino. Ciljno bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije. Če mu ne uspe, utrpi 7k8 + 30 točk kvarne škode, sicer pa le pol toliko.

Človečnjak, ki ga urok ubije, se na začetku tvoje naslednje poteze spremeni v zombija, ki je trajno pod tvojim poveljstvom in uboga vsako tvojo izgovorjeno besedo.

Dozdevno

Slepilni urok 5. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: 8 ur

Z urokom lahko spremeniš videz poljubne količine vidnih bitij v dosegu uroka. Vsakemu izbranemu bitju dodeliš nov videz. Bitje se

lahko uroku upre tako, da izvede rešilni met Karizme. Če mu uspe, urok nanj ne učinkuje.

Urok zamaskira telo, oblačila, oklep, orožja in opremo. Začaraš lahko, da je bitje videti 30 cm nižje ali višje in je močnejše, vitkejše ali povprečne postave. Bitjeve oblike telesa ne moreš spremeniti, zato mora imeti krinka enako osnovno razporeditev okončin. Razen tega je obseg iluzije poljuben. Urok traja 8 ur, vendar ga lahko kot dejanje predčasno prekličeš.

Spremembe telesa, ki jih povzroči urok, niso trdne ali dotakljive. Na primer, če bitju z urokom pričaraš navidezni klobuk, lahko predmeti potujejo skozenj, in kdor bi se dotaknil klobuka, ne bi čutil ničesar oziroma le bitjevo glavo ali lase. Če se začaraš, da si videti vitkejši/a, bi roka osebe, ki bi se te hotela dotakniti, trčila ob tvoje pravo telo, čeprav bi se zdelo, da se je ustavila v zraku.

Bitje lahko kot dejanje pregleda cilj in izvede preizkus Inteligence (Preiskovanje) proti tvojemu uročnemu TR. Če mu uspe, spozna, da je ciljno bitje zakrinkano.

Druidska umetnost

Pretvorni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Duhovom narave zašepetaš čarobno molitev. Znotraj dosega uroka pričaraš en učinek izmed spodaj naštetih:

- Ustvariš nenevaren drobec magije, ki napove, kakšno bo vreme na tvoji lokaciji v naslednjih 24 urah. Ta drobec se lahko udejanji kot zlata krogla, če bo vreme jasno, kot oblaček, če bo deževalo, kot snežinke za snežni metež itd. Učinek traja 1 krog.
- V trenutku povzročiš, da roža vzcveti, da seme vzklije ali da se popek odpre.
- Ustvariš hipen, nenevaren učinek, kot je padajoče listje, piš vetra, oglašanje manjše živali ali šibek dihurjev smrad. Učinek je omejen na 1,5-metrsko kocko.
- V hipu prižgeš ali ugasneš svečo, baklo ali manjši taborni ogenj.

Duhovni varuhi

Priklicni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (premer 4,5 metra)
Sestavine: G, T, S (sveta podobica)
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Duhove prosiš za zaščito. Tekom uroka te obdajo in krožijo okoli tebe na razdalji 4,5 metra. Če si po opredeljenosti dober/a ali nevtralen/a, prevzamejo podobo nebeških ali vilidjih bitij (izbereš sam/a). Če si zloben/a, imajo podobo mračnih stvorov.

Med čaranjem uroka lahko kakšna bitja, ki jih vidiš, izvzameš iz uroka. Ostalim bitjem se v območju zaščite hitrost prepolovi, in ko bitje na svoji potezi prvič stopi v območje ali potezo začne na območju, mora opraviti rešilni met Modrosti. Če mu ne uspe, utrpi 3k8 točk škode zaradi škodljivega sevanja (če si dober/a ali nevtralen/a) oziroma 3k8 točk kvarne škode (če si zloben/a). Če mu met uspe, bitje utrpi le pol toliko škode.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje četrte ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni količina škode poveča za 1k8.

Duhovno orožje

Pričarni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 minuta

V dosegu uroka ustvariš lebdečo prikazen v podobi orožja, ki obstaja do konca uroka ali dokler ponovno ne pričaraš tega istega uroka. Ko pričaraš urok, lahko izvedeš bližinski napad na bitje, ki je od orožja oddaljeno največ 1,5 metra. Če ti napad uspe, bitje utrpi količino točk škode zaradi škodljive sile, ki je enaka 1k8 + popravek tvoje uročne sposobnosti.

Kot dodatno dejanje med svojo potezo lahko orožje premakneš za največ 6 metrov in ponoviš napad na bitje, ki je od njega oddaljeno največ 1,5 metra.

Orožje je lahko poljubne oblike. Če urok izvede klerik nekega božanstva, ki je povezano z določenim orožjem (sveti Kutbert je poznan po svoji gorjači in Thor po svojem kladivu), prikazen dobi podobo tega orožja.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje četrte ali višje ravni, se na vsaki drugi ravni količina škode poveča za 1k8.

Dver

Priklicni urok 9. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T, S (diamant, vreden vsaj 5000 zl)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Pričaraš čarobni prehod, ki povezuje viden nezaseden prostor v dosegu uroka s točno določeno lokacijo na drugi planoti obstoja. Prehod ima obliko krožne odprtine s polmerom med 1,5 metra in 6 metrov. Prehod lahko obrneš v katerokoli smer. Prehod obstaja do zaključka uroka.

Prehod ima na vsaki od obeh planot svojo prednjo in zadnjo plat. Med planotama potuješ tako, da se premakneš skozi prednjo plat prehoda. Na drugi planoti se pojaviš na nezasedenem kraju najbližje prehodu.

Božanstva ali vladarji posameznih planot lahko preprečijo odprtje portala s tem urokom v svojih gospostvih.

Ko čaraš ta urok, lahko izgovoriš ime določenega bitja (nadimki, nazivi ali vzdevki ne zadoščajo). Če to bitje ni na isti planoti kot ti, se prehod odprte tik zraven bitja in ga posrka vase, da pristane v najbližjem nezasedenem prostoru poleg prehoda na tvoji planoti. Bitje ni pod tvojim vplivom in se lahko odzove tako, kot se GT-ju zdi najprimerneje. Lahko na primer odide, te napade ali ti pomaga.

Etrnost

Pretvorni urok 7. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T
Trajanje: Do 8 ur

Prestopiš v mejno območje Etrne planote, kjer se prekriva s tvojo siceršnjo planoto. V Etrni ločnici ostaneš, dokler urok ne poteče ali ga kot dejanje sam/a ne prekličeš. Med tem časom se lahko giblješ v katerikoli smeri. Če se premakneš gor ali dol, vsak prehojen meter stane še dodaten meter. Vidiš in slišiš lahko dogajanje na svoji izvorni planoti, vendar je vse na njej sive barve in ne moreš videti dlje od 18 metrov.

Na Etrni planoti lahko stopiš v stik le z bitji s te planote. Bitja z drugih planot te ne zaznajo in s teboj ne morejo občevati, razen če imajo posebno magično zmožnost, ki jim to omogoča.

Predmeti in učinki, ki ne obstajajo na Etrni planoti, nate nimajo vpliva, zato se lahko premikaš skozi predmete, ki jih vidiš na svoji izvorni planoti.

Po koncu uroka se v hipu vrneš nazaj na svojo izvorno planoto na trenutni kraj. Če ta prostor že zaseda nek predmet ali bitje, te odnese na najbližji nezaseden prostor. Pri tem utrpiš toliko točk škode zaradi škodljive sile, kot je dvakratnik razdalje od zasedenega do nezasedenega prostora (zaokroženo navzgor).

Urok ne deluje, če ga pričaraš na Etrni planoti ali na planoti, ki ne meji na Etrno planoto, kot so na primer zunanje planote.

Na višjih ravneh. Na osmi in višjih ravneh lahko za cilj izbereš tri voljna bitja (vključno s teboj). Bitja morajo biti v času čaranja uroka od tebe oddaljena največ 3 metre.

Gonoba

Zarečni urok 1. ravni

Čas čaranja:
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (kaplja krvi)

Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Do tri poljubna bitja, ki jih vidiš v dosegu uroka, morajo izvesti rešilni met Karizme. Kadarkoli ciljno bitje, ki mu rešilni met spodleti, opravi napadalni ali rešilni met pred koncem uroka, mora vreči k4 in odšteti izid od napadalnega meta ali rešilnega meta.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni razširiš urok na eno dodatno bitje.

Grčavka

Pretvorni čar

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (omela, list detelje in kij ali bojna palica)
Trajanje: 1 minuta

Les kija ali palice, ki jo držiš, prepoji magija narave. Dokler urok traja, lahko za napadalne in poškodbene mete pri bližnjih napadih s tem orožjem uporabiš svojo uročno sposobnost namesto Moči. Poškodbena kocka za orožje postane k8. Orožje postane magično, če še ni. Urok se zaključi, če ga ponovno pričaraš ali spustiš orožje iz rok.

Grozeče oči

Nekromantski urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Za časa uroka se tvoje oči spremenijo v grozljivo črno praznino. Izberi si eno vidno bitje največ 18 metrov proč. To bitje mora uspešno opraviti rešilni met Modrosti, drugače ga doleti eden izmed spodnjih učinkov, ki ga določiš ti. Do zaključka uroka lahko vsakič, ko si na potezi, izbereš in začaraš še eno bitje, vendar ne moreš ponovno izbrati bitja, ki je uspešno opravilo rešilni met proti *grozečim očem*.

Spanec. Cilj pade v nezavest. Zbudi se, če utrpi škodo ali če drugo bitje porabi svoje dejanje, da ga predrami.

Poplah. Tarča se te ustraši (stanje prestrašenosti). Na vsaki svoji potezi mora prestrašeno bitje uporabiti dejanje Nagel tek in se umakniti čim dlje od tebe po najvarnejši in najkrajši poti, razen če to ni mogoče. Če se cilj oddalji za vsaj 18 metrov in te ne more več videti, urok preneha vplivati nanj.

Slabost. Cilj ima otežitev na napadalne mete in preizkuse sposobnosti. Na koncu vsake poteze lahko izvede še en rešilni met Modrosti. Če mu uspe, urok preneha vplivati nanj.

Hipnotični vzorec

Slepilni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: T, S (goreče kadilo ali kristalna viala s fosforescenčno snovjo)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Ustvariš zvijajoč se barvit vzorec, ki zapolni zrak v območju 9-metrske kocke nekje v dosegu uroka. Vzorec se pojavi le za trenutek in nato izgine. Vsako bitje v območju, ki vzorec vidi, mora opraviti rešilni met Modrosti. Če mu ne uspe, postane očarano do konca uroka. Dokler je bitje očarano, je tudi onesposobljeno in ima hitrost 0.

Bitje se otrese uroka, če ga kaj poškoduje ali če nekdo drug porabi svoje dejanje, da zdrami bitje iz očaranosti.

Hladen dotik

Nekromantski čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 krog

V prostoru bitja, ki je v dosegu uroka, ustvariš fantomsko koščeno roko. Bitje napadeš s hladnim dotikom smrti. Izvedi oddaljeni uročni napad. Če ti uspe, cilj utrpi 1k8 točk kvarne škode in si do začetka tvoje naslednje poteze ne more povrniti življenjskih točk. Do takrat se roka oklepa cilja.

Če uspešno napadeš nemrtvo bitje, ima otežitev na napadalne mete proti tebi do konca tvoje naslednje poteze.

Škoda uroka se poveča za 1k8, ko dosežeš peto stopnjo (2k8), 11. stopnjo (3k8) in 17. stopnjo (4k8).

Hoja po vodi

Pretvorni urok 3. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (košček plute)
Trajanje: 1 ura

Urok ti omogoča, da se premikaš po kakršnikoli tekoči površini – naj bo to voda, kislina, blato, sneg, živi pesek ali lava –, kot da bi šlo za krotka trdna tla (bitja, ki prečkajo lavo, lahko še vedno dobijo opekline). Do konca uroka dobi to sposobnost do deset voljnih bitij v dosegu uroka.

Če urok pričaraš nad bitjem, ki je potopljeno v tekočino, urok ponese bitje na površje s hitrostjo 18 metrov na krog.

Izginotje

Odpravni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T, S (pepel zažganega lista omela in smrekova vejica)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Tebe in tvoje tovariše ovije tančica mraka in tišine, ki vas naredi nezaznavne. Dokler urok traja, vsako bitje, ki ga izbereš in je od tebe oddaljeno največ 9 metrov (torej tudi ti), prejme prištevek +10 k vsakemu preizkusu Gibčnosti (Prikritost) in ga ni mogoče izslediti, razen z magijo. Bitje s prištevkom ne pušča za seboj nobenih sledov.

Izgon

Odpravni urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T, S (predmet, do katerega cilj čuti odpor)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Eno vidno bitje v dosegu uroka pošlješ na drugo planoto obstoja. Cilj mora uspešno opraviti rešilni met Karizme ali pa je pregnan.

Če bitje domuje na planoti, na kateri si, ga preženeš na neškodljivo polplanoto. Dokler je tam, je bitje onesposobljeno. Tam ostane, dokler se urok ne zaključi, potem pa se znova pojavi tam, kjer je bilo prej, oziroma na najbližjem nezasedenem mestu.

Če bitje domuje na drugi planoti obstoja, kot je ta, na kateri si, bitje izgine s tihim pokom in se vrne na svojo rodno planoto. Če se urok zaključi, preden je minila 1 minuta, se bitje spet pojavi tam, kjer je bilo prej, oziroma na najbližjem nezasedenem mestu. V nasprotnem primeru se sploh ne vrne.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje pete ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni za cilj izbereš še eno dodatno bitje.

Izničenje prekletstva

Odpravni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Ko se dotakneš bitja ali predmeta, ga odrešiš vseh urokov in prekletstev, ki ga pestijo. Če se dotakneš zakletega magičnega predmeta, se prekletstvo ohrani, vendar urok prekine pri-

vajenost lastnika na predmet, zato ga lahko bivši lastnik varno odstrani ali zavrže.

Izsušitev

Nekromantski urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Mrtvodejna energija oblije vidno bitje po tvoji izbiri v dosegu uroka ter mu izpije vodo in življenjsko energijo. Cilj mora opraviti rešilni met Konstitucije. Če mu ne uspe, utrpi 8k8 točk kvarne škode, sicer pa le pol toliko. Urok ne učinkuje na nemrtve in konstrukte.

Če za cilj izbereš rastlinsko bitje ali čarobno rastlino, ima otežitev na rešilni met in urok ji povzroči največjo možno količino škode.

Če je cilj nemagična rastlina, ki ni bitje, denimo drevo ali grmičevje, rešilnega meta ne izvede. Preprosto se izsuši in oveni.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje pete ali višje ravni, se škoda z vsako naslednjo ravnjo poveča za 1k8.

Jahalna prikazen

Slepilni urok 3. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 minuta
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 ura

Na nezasedenih tleh na kraju, ki ga izbereš in ki je v dosegu uroka, se pojavi veliko, napol resnično konjasto bitje. Videz bitja lahko določiš sam/a, pogoj je le, da je osedlano in zauzdano. Vsakršen drug kos opreme, ki ga ustvari urok, izgine v oblaku dima, če ga odnesemo dlje kot 3 metre od prikazni.

Za časa uroka lahko ti ali bitje, ki ga izbereš, jezdita na prikazni. Prikazen ima igralne metrike jahalnega konja, le njena hitrost je 30 metrov in v eni uri lahko prepotuje 16 kilometrov, pri hitrem tempu pa 21 kilometrov. Ko se urok konča, prikazen počasi zbledi, tako da ima jahač 1 minuto časa, da sestopi z bitja. Urok se lahko predčasno zaključi, če porabiš dejanje, da ga odpraviš, ali če prikazen utrpi poškodbe.

Jarka sončava

Pričarni urok 8. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 45 metrov
Sestavine: G, T, S (ogenj in sončev kamen)
Trajanje: Hipen

Iz točke, ki jo izbereš in ki je v dosegu uroka, šine slepeča sončna svetloba in se razširi 18 metrov v vsako smer. Vsako bitje, ki ga svetloba doseže, opravi rešilni met Konstitucije. Če mu ne uspe, utrpi 12k6 točk škode zaradi škodljivega sevanja in oslepi za 1 minuto. Če mu met uspe, utrpi le pol toliko škode in ne oslepi. Nemrtvi in žlobudre imajo otežitev na ta rešilni met.

Bitje, ki ga ta urok zaslepi, opravi rešilni met Konstitucije konec vsake svoje poteze. Ko mu met enkrat uspe, ni več slepo.

Ta urok izniči vsakršno temo v tem območju, ki jo je ustvaril kakšen drug urok.

Jeziki

Vedeževalski urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, S (majhna glinena podoba ziguarata)
Trajanje: 1 ura

Urok omogoča bitju, ki se ga dotakneš, da razume katerikoli jezik, ki ga sliši. Ko bitje spregovori, ga lahko razume kdorkoli, ki zna vsaj en jezik in sliši govorjeno.

Junaška pojedina

Priklicni urok 6. ravni

Čas čaranja: 10 minut
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (z dragimi kamni okrašena posoda, vredna vsaj 1000 zl, ki jo urok porabi)
Trajanje: Hipen

Udejanjiš bogato pojedino z najokusnejšo hrano in pijačo. Pojedina traja 1 uro in po tem času izgine, dobrodejne posledice uroka pa se pokažejo šele po tem času. V pojedini lahko uživa do dvanajst bitij.

Bitje, ki se udeleži gostije, prejme več ugodnosti. Ozdravljeno je vseh bolezni in zastrupitev, imuno postane na strup in prestrašenost, rešilne mete Modrosti pa opravlja z olajšavo. Njegovo število skupnih življenjskih točk se poveča za 2k10, njegove trenutne življenjske točke pa postanejo enake skupnim. Te ugodnosti trajajo 24 ur.

Junaštvo

Zarečni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Voljno bitje, ki se ga dotakneš, preplavi pogum. Do zaključka uroka je bitje imuno na prestrašenost in na začetku vsake svoje poteze prejme toliko začasnih življenjskih točk, kot šteje popravek tvoje uročne sposobnosti. Ko se urok zaključi, bitje izgubi preostale začasne življenjske točke, ki jih je dobilo od tega uroka.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni začaraš še eno dodatno bitje.

Kamnita koža

Odpravni urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (diamantni prah, vreden 100 zl, ki ga urok porabi)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Urok spremeni meso voljnega bitja, ki se ga dotakneš, da postane trdo kakor kamen. Do zaključka uroka je ciljno bitje odporno na nemagične poškodbe, povzročene s topimi udarci, prebadanjem ali sekanjem.

Klic na drugo planoto

Vedeževalski urok 5. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 minuta
Domet: Na sebi
Sestavine: G
Trajanje: 1 minuta

Z mislimi pokličeš polboga, duha davno mrtvega modreca ali kakšno drugo skrivnostno entiteto z druge planote. Klic lahko resno oslabi ali celo zlomi tvoj razum. Ko urok pričaraš, izvedi rešilni met Inteligence s TR 15. Če ti ne uspe, utrpiš 6k6 točk škode zaradi poškodb uma in postaneš blazen/a, dokler ne opraviš daljšega počitka. Med blaznostjo ne moreš izvajati dejanj, ne razumeš govora drugih bitij, ne moreš brati in nisi sposoben/a tvoriti smiselnih stavkov. Ta učinek lahko izniči urok *obsežnejše obnovitve*.

Če ti rešilni met uspe, lahko entiteti zastaviš pet vprašanj. Vprašanja moraš postaviti, preden se urok zaključi. GT na vsako vprašanje odgovori z eno besedo, denimo „da“, „ne“, „mogoče“, „nikoli“, „nesmisel“ ali „nejasno“ (če entiteta ne pozna odgovora). Če bi bil enobesedni odgovor v danem kontekstu zavajajoč, lahko GT namesto tega ponudi v odgovor kratko besedno zvezo.

Klon

Nekromantski urok 8. ravni

Čas čaranja: 1 ura
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (diamant, vreden vsaj 1000 zl, in vsaj 15 kubičnih centimetrov mesa kloniranega bitja, ki ju urok

porabi, ter komora z zapahom, ki je dovolj velika za klonirano bitje: to je lahko ogromna vaza, krsta, cista, polna blata, položena v tla, ali kristalni zaboj s slano vodo)

Trajanje: Hipen

Urok pričara dvojnika živega bitja za primer, da le-to umre. Klon se oblikuje v komori, ki je eden od pogojev za urok, ter polno velikost in doraslost v 120 dneh. Lahko določiš tudi, naj bo klon mlajša različica istega bitja. Klon je negiben in trajen, le z njegovo komoro se ne sme nič zgoditi.

Potem ko je klon do konca zrasel: če prvotno bitje umre, se njegova duša prenese na klona (duša mora biti svobodna in se je pripravljena vrniti). Klon je telesno enak prvotnemu bitju ter ima enako osebnost, spomine in sposobnosti, vendar je brez opreme. Morebitni fizični ostanki prvotnega bitja postanejo negibni in jih zatem ni mogoče vrniti v življenje, ker je bitjeva duša drugje.

Korak v meglici

Priklicni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

Obda te srebrna meglica in te teleportira do 9 metrov proč na nezaseden kraj v tvojem vidnem polju.

Koža iz lubja

Pretvorni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (prgišče hrastovega lubja)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Dotakneš se voljnega bitja. Do konca uroka dobi njegova koža hrapav, lubjast videz, njegov ZR pa ne more biti manj kot 16, ne glede na oklep, ki ga bitje nosi.

Krinka

Slepilni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 ura

Spremeniš si videz, vključno z oblačili, oklepom, orožji in drugo imovino na sebi, dokler urok ne poteče ali dokler ga ne odpraviš. Lahko se spremeniš tako, da se zdiš 30 centimetrov višji/a ali nižji/a in da si videti suh/a, debel/a ali nekaj vmes. Ne moreš spremeniti vrste svojega telesa, zato moraš prevzeti obliko, ki ima enako količino in postavitev okončin kot tvoje pravo telo. V vseh drugih pogledih imaš povsem proste roke pri izbiri videza.

Spremembe telesa, ki jih povzroči urok, niso trdne ali dotakljive. Na primer, če si z urokom pričaraš navidezni klobuk, lahko predmeti potujejo skozenj, in kdor bi se dotaknil klobuka, ne bi čutil ničesar oziroma le tvojo glavo ali lase. Če se začaraš, da si videti vitkejši/a, bi roka osebe, ki bi se te hotela dotakniti, trčila ob tvoje pravo telo, čeprav bi se zdelo, da se je ustavila v zraku.

Da bi ugotovilo, ali si zakrinkan/a, si te lahko bitje v okviru svojega dejanja podrobneje ogleda. Opraviti mora preizkus Inteligence (Preiskovanje) s TR, ki je enak tvojemu uročnemu TR.

Krog smrti

Nekromantski urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 46 metrov
Sestavine: G, T, S (zmlet črni biser, vreden vsaj 500 zl)
Trajanje: Hipen

Iz točke v dosegu uroka se razširi krogla negativne energije, ki dosežeš polmer 18 metrov. Vsako bitje v tem območju mora izvesti rešilni met Konstitucije. Če mu ne uspe, utrpi 8k6 točk kvarne škode, sicer pa le pol toliko.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje sedme ali višje ravni, se škoda z vsako ravnjo poveča za 2k6.

Krogla neranljivosti

Odpravni urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (doseg 3 metre)
Sestavine: G, T, S (steklena ali kristalna kroglica, ki se zdrobi, ko se urok konča)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Do konca uroka se okoli tebe pojavi nepremična, blago migotava okrogla pregrada s polmerom 3 metre.

Kakršenkoli urok pete ali nižje ravni, ki izvira zunaj pregrade, ne more vplivati na bitja in predmete znotraj, četudi ga pričaramo z uročnim poljem višje ravni. Urok sicer lahko za cilj izbere bitja ali predmete znotraj pregrade, a nanje ne učinkuje. Podobno je območje znotraj pregrade izvzeto iz območij vpliva uroka.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje sedme ali višje ravni, na vsaki naslednji ravni pregrada blokira uroke ene ravni višje.

Kvar

Nekromantski urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Nad vidno bitje v dosegu uroka pošlješ hudo bolezen. Cilj mora izvesti rešilni met Konstitucije. Če mu ne uspe, utrpi 14k6 točk kvarne škode, sicer pa le pol toliko. Ciljeve življenjske točke ne morejo pasti pod 1. Če cilju rešilni met ne uspe, se mu za 1 uro skupne življenjske točke zmanjšajo za toliko točk, kolikor je utrpel kvarne škode. Če kakšen učinek ozdravi bitje, se mu tudi skupne življenjske točke predčasno povrnejo.

Lahkotni trik

Pretvorni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 3 metre
Sestavine: G, T
Trajanje: Do 1 ure

Ta urok je lažji čarobni trik, s katerim uročevalci začetniki trenirajo svoje veščine. V dometu uroka ustvariš enega izmed spodnjih učinkov:

- Ustvariš hipen, neškodljiv zaznaven učinek, na primer ploho isker, piš vetra, nekaj tihih glasbenih tonov ali nenavaden vonj.
- V hipu prižgeš ali upihneš svečo, baklo ali manjši taborni ogenj.
- V hipu očistiš ali umažeš predmet, ki ne zavzema več od 30 litrov (oz. 30 kubičnih decimetrov) prostornine.
- Za 1 uro ohladiš, ogreješ ali odišaviš do 30 litrov (oz. 30 kubičnih decimetrov) neživе snovi.
- Za 1 uro se na predmetu ali površini pojavi barvni odtenek, packa ali manjše znamenje.
- Ustvariš nemagično drobnarijo ali privid v velikosti tvoje roke, ki traja do konca tvoje naslednje poteze.

Če ta urok pričaraš večkrat, lahko hkrati delujejo le trije dlje trajajoči učinki tega uroka. Posameznega učinka ne moreš preklicati v okviru dejanja.

Lažno življenje

Nekromantski urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T, S (manjša količina alkohola ali žganja)

Trajanje: 1 ura

Okrepiš se z nekromantskim faksimilom življenja. Dokler urok traja, prejmeš 1k4 + 4 začasnih življenjskih točk.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, na vsaki naslednji ravni prejmeš še dodatnih 5 začasnih življenjskih točk.

Lebdenje

Pretvorni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T, S (bodisi majhna usnjena zanka bodisi kos zlate žice, upognjene v obliko lončka z dolgim ročajem na eni strani)
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Eno bitje ali nepritrjen predmet, ki si ga izbereš in ki je v dosegu uroka, se dvigne od tal do višine 6 metrov in tam ostane do konca uroka. Urok lahko premakne do 230 kilogramov težek cilj. Bitje se lahko upre in izvede rešilni met Konstitucije. Če mu uspe, urok nanj ne učinkuje.

Cilj se lahko premika samo tako, da se odriva oz. poteguje za nepremične predmete ali površine v svojem dosegu (denimo stene ali strop). Tako na nek način pleza. Ko si na potezi, lahko spremeniš ciljevo oddaljenost od tal za največ 6 metrov v poljubno smer. Če si cilj ti, se lahko premikaš gor ali dol v okviru gibanja med svojo potezo. Sicer lahko kot dejanje premakneš cilj, ki mora ostati v dosegu uroka.

Če ob koncu uroka cilj še lebdi, se nežno spusti nazaj na tla.

Ledeni dež

Priklicni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 45 metrov
Sestavine: G, T, S (ščepec prahu in nekaj kapljic vode)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Do zaključka uroka v valjnatem območju višine 6 metrov in polmera 12 metrov s središčem, ki ga izbereš in je v dosegu uroka, padata ledeno mrzel dež in sodra. Območje je pošteno nepregledno in ves nezaščiten ogenj v njem pri priči ugasne.

Tla v območju so prekrita s spolzkim ledom, zaradi česar so zahteven teren. Ko bitje vstopi v območje uroka ali v njem začne svojo potezo, mora opraviti rešilni met Gibčnosti. Če mu ne uspe, pade po tleh.

Če bitje začne svojo potezo v območju uroka in se osredotoča na urok, mora opraviti rešilni met Konstitucije proti tvojemu uročnemu TR-ju, drugače izgubi osredotočenost.

Ledeni vihar

Pričarni urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 90 metrov
Sestavine: G, T, S (ščepec prahu in nekaj kapljic vode)
Trajanje: Hipen

Trda toča leti na tla v valjastem območju z višino 12 metrov in polmerom 6 metrov. Vsa bitja v območju morajo opraviti rešilni met Gibčnosti. Če kateremu ne uspe, utrpi 2k8 točk škode zaradi topih udarcev in 4k6 točk škode zaradi ozeblin, sicer pa le pol toliko.

Padla toča spremeni območje v zahteven teren do konca tvoje naslednje poteze.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje pete ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni število točk škode zaradi topih udarcev poveča za 1k8.

Lek v besedi

Pričarni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

Vidno bitje po tvoji izbiri, mora pa biti v dometu uroka, si povrne število življenjskih točk, enako 1k4 + popravek tvoje uročne sposobnosti. Urok ne učinkuje na nemrtve in konstrukte.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni število povrnjenih življenjskih točk poveča za 1k4.

Letenje

Pretvorni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (pero iz krila katerekoli ptice)
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Dotakneš se voljnega bitja. Do konca uroka dobi bitje hitrost letenja 18 metrov. Če je bitje še vedno v zraku, ko se urok zaključi, pade, razen če lahko padec kako zaustavi.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje četrte ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni začaraš še eno dodatno bitje.

Lovčev žig

Vedeževalski urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: 27 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Izberi vidno bitje v dosegu uroka in ga magično zaznamuj kot svoj plen. Do konca uroka povzročiš izbrani žrtvi dodatnih 1k6 točk škode, kadar jo zadeneš z oboroženim napadom, poleg tega pa imaš olajšavo na kakršenkoli preizkus Modrosti (Zaznavanje) ali Modrosti (Preživetje), ki ga narediš, da bi bitje našel/a. Če bitje izgubi vse življenjske točke, preden se urok zaključi, lahko na svoji naslednji potezi uporabiš dodatno dejanje, da zaznamuješ novo bitje.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje tretje ali četrte ravni, si lahko nanj osredotočen do 8 ur. Ko porabiš za ta urok uročno polje pete ali višje ravni, si lahko nanj osredotočen do 24 ur.

Magovska dlan

Priklicni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 minuta

Na poljubni točki v dometu udejanjiš lebdečo prikazen v obliki dlani. Le-ta obstaja, dokler se urok ne konča ali dokler je ne odpokličeš (to ti vzame eno dejanje). Dlan izgine, če je od tebe oddaljena več kot 9 metrov ali če ta urok pričaraš ponovno.

Kot dejanje lahko upravljaš z dlanjo. Z njo lahko uporabljaš predmete, odpiraš odklenjena vrata ali zaboje ali zlivaš tekočino iz stekleničke. Vsakič, ko upravljaš z dlanjo, jo lahko premakneš za največ 9 metrov.

Dlan ne more napadati, prožiti magičnih predmetov ali prenašati več kot 4,5 kilograma.

Magovski oklep

Odpravni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (košček nasoljenega usnja)
Trajanje: 8 ur

Dotakneš se voljnega bitja brez oklepa in obda ga zaščitna magična sila, ki traja do konca uroka. Njegov osnovni ZR postane 13 + njegov popravek Gibčnosti. Urok se zaključi, če si cilj nadene oklep ali če kot dejanje prekličeš urok.

Manjša obnovitev

Odpravni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Dotakneš se bitja in ga odrešiš bodisi ene bolezni bodisi enega stanja. Slednje je lahko zaslepljenost, oglušelost, paraliziranost ali zastrupljenost.

Mast

Priklicni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T, S (pest ocvirkov ali maslo)
Trajanje: 1 minuta

Tla v krogu s polmerom 3 metre, čigar središče naj bo nekje v dosegu uroka, prepoji spolzka maščoba. Do konca uroka postane območje zahteven teren.

Ko se mast pojavi, mora vsako bitje, ki stoji na njem, uspešno opraviti rešilni met Gibčnosti ali pa pasti po tleh. Bitje, ki vstopi v območje ali v njem konča svojo potezo, mora prav tako opraviti rešilni met Gibčnosti, sicer pade po tleh.

Mavrična slepota

Slepilni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (4,5-metrski stožec)
Sestavine: G, T, S (ščepec prahu ali peska, ki je obarvan rdeče, rumeno in modro)
Trajanje: 1 krog

Iz tvoje roke šine slepeč mavrični blisk. Vrzi 6k10. Izid pove, na koliko življenjskih točk bitij vpliva ta urok. Bitja v 4,5-metrskem stožčastem območju, ki se začne pri tebi, občutijo učinke uroka v naraščajočem vrstnem redu glede na količino svojih trenutnih življenjskih točk (izključujoč bitja, ki so nezavestna ali ne morejo videti).

Začni z bitjem z najmanj trenutnimi življenjskimi točkami. Preveri, ali je količina točk enaka ali manjša od izida prej vržene kocke – če je, je bitje zaslepljeno. Od izida odštej bitjeve trenutne življenjske točke in se premakni na naslednje bitje, kjer ponoviš postopek, le da zdaj primerjaš število življenjskih točk s preostankom izida. Ponavljaj, dokler ne zmanjka bitij ali preostanka izida.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, na vsaki naslednji ravni vrzi še dodatni 2k10.

Megla

Priklicni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

V točki na dosegu uroka ustvariš okroglo območje s polmerom 6 metrov. Krogla se razširi okrog vogalov in območje je pošteno nepregledno. Megla traja do konca uroka, ali dokler je ne razprši veter povprečne ali večje hitrosti (vsaj 16 kilometrov na uro).

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni polmer območja poveča za 6 metrov.

Meteorski dež

Pričarni urok 9. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 1,5 kilometra
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Na štiri različne kraje v območju uroka padejo ognjene krogle. Vsako bitje, ki se nahaja v okroglem območju s polmerom 12 metrov in središčem v katerem izmed krajev, mora

opraviti rešilni met Gibčnosti. Okroglo območje seže tudi okoli vogalov. Če mu rešilni met ne uspe, bitje utrpi 20k6 točk škode zaradi opeklin in 20k6 točk škode zaradi topih udarcev, sicer pa le pol toliko. Bitje, ki se nahaja v več kot enem območju ognjene toče, utrpi škodo samo od enega.

Urok poškoduje predmete v območju in vžge gorljive nenošene predmete.

Mežik

Pretvorni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 minuta

Dokler urok traja, na vsaki svoji potezi vrzi k20. Če je izid 11 ali več, izgineš s svoje trenutne planote obstoja in se pojaviš na Etrni planoti (če si že na Etrni planoti, urok spodleti). Na začetku svoje naslednje poteze ali ko se urok zaključi, če si na Etrni planoti, se vrneš na nezaseden prostor po izbiri, ki je od tvojega prejšnjega položaja oddaljen največ 3 metre in ga lahko vidiš. Če v tem območju ni prostega prostora, se pojaviš na najbližjem nezasedenem kraju (če je takih krajev več, izberi enega naključno). Kot dejanje lahko ta urok prekličeš.

Dokler si na Etrni planoti, lahko vidiš in slišiš vse, kar se dogaja na tvoji prvotni planoti. Prizorišče, ki ga vidiš, je črno-belo in pogled ti ne seže dlje od 18 metrov. Stik lahko vzpostaviš le z bitji na Etrni planoti. Bitja na drugih planotah te ne morejo videti ali imeti stika s teboj, razen če so tega sposobna.

Množični lek v besedi

Pričarni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

Zakličeš blage zdravilne besede in do šest bitij v dosegu uroka, ki jih vidiš in sam/a izbereš, si povrnejo količino življenjskih točk, enako 1k4 + popravek tvoje uročne sposobnosti. Urok ne deluje na nemrtve in konstrukte.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje četrte ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni število povrnjenih življenjskih točk poveča za 1k4.

Množično celjenje ran

Pričarni urok 5. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Izbereš si točko na dosegu uroka, iz katere puhne val zdravilne energije. Izberi do šest bitij na okroglem območju s polmerom 9 metrov in središčem v tej točki. Vsako bitje si povrne število življenjskih točk, enako 3k8 + popravek tvoje uročne sposobnosti. Urok ne deluje na nemrtve in konstrukte.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje šeste ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni število povrnjenih življenjskih točk poveča za 1k8.

Množično zdravljenje

Pričarni urok 9. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Iz tebe plane morje zdravilne energije in se steče v poškodovana bitja naokrog. Obnoviš lahko do 700 življenjskih točk, ki jih razdeliš med poljubno število vidnih bitij v dosegu uroka. Bitja, ki jih pozdravi ta urok, so rešena tudi vseh bolezni in učinkov, ki povzročajo zaslepljenost ali oglušelost. Urok ne deluje na nemrtve in konstrukte.

Molitev ozdravljenja

Pričarni urok 2. ravni

Čas čaranja: 10 minut
Domet: 9 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

Do šest vidnih bitij v dosegu uroka, ki jih izbereš sam/a, si povrnejo število življenjskih točk, enako 2k8 + popravek tvoje uročne sposobnosti. Urok ne deluje na nemrtve in konstrukte.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje tretje ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni število povrnjenih življenjskih točk poveča za 1k8.

Mordenkainov meč

Pričarni urok 7. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T, S (platinasta figurica meča z ročajem iz bakra in cinka, vredna 250 zl)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Ustvariš zmes energije v obliki meča, ki lebdi v območju uroka. Obstaja, dokler se urok ne zaključi.

Ko se meč pojavi, lahko izvedeš bližnji napad proti poljubni tarči, ki je od meča oddaljena največ 1,5 metra. Če ti uspe, tarča utrpi 2k10 poškodbenih točk zaradi škodljive sile. Dokler se urok ne konča, lahko na vsaki svoji potezi kot dodatno dejanje premakneš meč za največ 6 metrov na kraj, ki ga vidiš, in ponoviš napad na isto ali drugo tarčo.

Nagel umik

Pretvorni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Urok ti omogoča, da se premikaš z neverjetno hitrostjo. Ko ga pričaraš, in nato na vsaki svoji potezi do zaključka uroka, lahko kot dodatno dejanje izvedeš Nagel tek.

Naglica

Pretvorni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (olupek golostebelnega sladkega korena)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Izberi eno voljno vidno bitje v dosegu uroka. Do konca uroka se njegova hitrost podvoji, poleg tega prejme prištevek +2 k ZR, olajšavo na rešilne mete Gibčnosti in še eno dejanje na vsaki svoji potezi. To dejanje lahko porabi za napad (z enim orožjem), Nagel tek, Varen umik, Skrivanje ali Uporabo predmeta.

Ko se urok zaključi, se bitje ne more premikati ali izvajati dejanj do konca svoje naslednje poteze, saj se ga poloti okorelost.

Napad z vpogledom

Vedeževalski čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 kroga

V bitje v dosegu uroka usmeriš svoj prst. Za kratek čas lahko zaznaš podrobnosti njegove obrambe. Na svoji naslednji potezi imaš olajšavo na prvi napadalni met proti bitju, vendar samo če se urok še ni končal.

Napoved

Vedeževalski urok 2. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 minuta
Domet: Na sebi

Sestavine: G, T, S (posebej označene paličice, koščice ali drugi simboli, ki so vredni vsaj 25 zl)
Trajanje: Hipen

Ko vržeš draguljnate paličice, zmajske koščice, razkriješ okrašene karte ali uporabiš kako drugo preroško orodje, od bitja z drugega sveta prejmeš razodetje o izidu določenega dejanja, ki ga nameravaš izvesti v roku naslednjih 30 minut. GT izbira med naslednjimi možnimi razodetji:

Dobro – za ugoden izid

Gorje – za neugoden izid

Dobro in gorje – za ugoden in neugoden izid

Nič – za izid, ki ni ne izrazito ugoden ne izrazito neugoden

Urok ne upošteva okoliščin, ki bi spremenile izid, na primer izvajanja dodatnih urokov ali izgube oz. pridobitve tovariša.

Če izvedeš urok dvakrat ali večkrat pred naslednjim daljšim počitkom, je za vsako poizvedbo po prvi še 25 odstotkov možnosti, da bo razodetje naključno. Odstotki se z vsako poizvedbo seštevajo. GT izvede met na skrivaj.

Neberljivost uma

Odpravni urok 8. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: 24 ur

Do konca uroka je eno voljno bitje, ki se ga dotakneš, imuno na poškodbe uma, vse učinke, ki bi zaznali njegovo počutje ali brali njegove misli, vedeževalske uroke in stanje očaranosti. Urok prav tako izniči urok *želja* in uroke oziroma učinke, ki podobno vplivajo na ciljev um ali poizvedujejo o ciljevem duševnem stanju.

Nejasna podoba

Slepilni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Tvoje telo se zamegli v nejasno migotavo podobo pred vsemi, ki te vidijo. Dokler urok traja, ima vsako bitje otežitev na napadalne mete proti tebi. Napadalec je imun na ta učinek, če se ne zanaša na vid, kar velja na primer za slepogleda bitja, ali pa lahko vidi skozi previde, kar velja na primer za vsegleda bitja.

Neprestani plamen

Pričarni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (rubinasti prah, vreden 50 zl, ki ga urok porabi)
Trajanje: Do preklica

Plamen, ki sveti z močjo bakle, vzplamti iz predmeta, ki se ga dotakneš. Videti je kot običajen plamen, vendar ne proizvaja toplote in ne porablja kisika. Lahko ga prekriješ ali potajiš, vendar ga ne moreš pogasiti ali zadušiti.

Nevidnost

Slepilni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (trepalnica, ujeta v gumi arabiko)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Bitje, ki se ga dotakneš, postane nevidno, dokler se urok ne konča. Vse, kar cilj nosi na sebi, je nevidno skupaj z njim, dokler se to ne loči od cilja. Če cilj pričara urok ali napade, se nevidnost konča.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje tretje ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni za cilj uroka vzameš še eno dodatno bitje.

Nočna mora

Slepilni urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Iz vidnega bitja v dosegu uroka uspeš izvrtati njegove najgloblje strahove in mu jih prikažeš. Prikazen je vidna samo njemu. Cilj mora opraviti rešilni met Modrosti. Če mu ne uspe, postane prestrašen do zaključka uroka. Ob koncu vsake njegove poteze do konca uroka mora uspešno opraviti rešilni met Modrosti ali utrpeti 4k10 poškodbenih točk zaradi poškodbe uma. Če mu rešilni met uspe, se urok konča.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok uporabiš uročno polje pete ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni število poškodbenih točk poveča za 1k10.

Objem besed

Zarečni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 minuta

Izgovoriš nekaj vabljivih besed, s katerimi očaraš izbrana bitja. Bitja morajo biti vidna, v dosegu uroka in te morajo slišati. Izbrani cilji morajo opraviti rešilni met Modrosti. Bitju, ki ga ni mogoče očarati, rešilni met samodejno uspe. Če se ti ali tvoji tovariši borite z bitjem, ima olajšavo na rešilni met. Če mu met ne uspe, prejme bitje do zaključka uroka, ali dokler te ne sliši več, otežitev na rešilne mete Modrosti (Zaznavanje), s katerimi poskuša zaznati katerokoli drugo bitje razen tebe. Urok se zaključi, če si onesposobljen ali ne moreš več govoriti.

Oblak smradu

Priklicni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 27 metrov
Sestavine: G, T, S (gnilo jajce ali nekaj listov smrdečega simplokarpa)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

V okroglem območju s polmerom 6 metrov in središčem v točki na dosegu uroka ustvariš rumen smrdljiv plin. Oblak se razširi po območju, tudi okoli vogalov, območje pa postane pošteno nepregledno. Oblak plava po zraku do konca uroka.

Vsako btje, ki svojo potezo začne v oblaku, mora opraviti rešilni met Konstitucije proti zastrupitvi. Če mu ne uspe, bitje svoje dejanje porabi za to, da se bori proti slabosti. Bitjem, ki jim ni treba dihati ali so imuna na strup, rešilni met privzeto uspe.

Povprečen veter (vsaj 16 kilometrov na uro) odpihne oblak po 4 krogih. Močen veter (vsaj 32 kilometrov na uro) odpihne oblak po 1 krogu.

Oblikovanje kamna

Pretvorni urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (mehka glina, ki jo je treba oblikovati v okvirno obliko, ki naj jo prevzame kamniti predmet)
Trajanje: Hipen

Dotakneš se kamnitega predmeta povprečne ali manjše velikosti ali kosa kamna, ki v nobeno razsežnost ne meri več kot 1,5 metra, in ga preoblikuješ v obliko, ki ti najbolj ustreza. Večjo skalo lahko recimo spremeniš v orožje, malika ali skrinjico ali pa ustvariš manjši prehod skozi zid, če je le-ta debel največ 1,5 metra. Lahko preoblikuješ tudi kamnita vrata ali podboje, da jih zapahneš. Predmet, ki ga ustvariš, ima lahko do dva tečaja in zapah, vendar podrobnejši mehanizmi niso možni.

Območje resnice

Zarečni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: 10 minut

Ustvariš čarobno območje, ki varuje pred zavajanjem. Območje je okrogle oblike s polmerom 9 metrov in središčem v poljubi točki v dosegu uroka. Dokler se urok ne zaključi, mora vsako bitje, ki prvič vstopi v območje ali začne svojo potezo v območju, opraviti rešilni met Karizme. Če mu ne uspe, ne more zavedno lagati. Vedno veš, ali je met bitju uspel ali ne.

Žrtev ve, da je pod vplivom uroka, in se lahko vzdrži odgovorov na vprašanja, na katera bi sicer lagala. Prav tako se lahko odgovore oblikuje tako, da ne izda ključnih informacij, vendar še zmeraj govori samo resnico.

Obnavljanje

Pretvorni urok 7. ravni

Čas čaranja: 1 minuta
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (molitveni mlinček in blagoslovljena voda)
Trajanje: 1 ura

Dotakneš se bitja in pospešiš njegovo sposobnost celjenja ran. Cilj si povrne 4k8 + 15 življenjskih točk. Dokler urok traja, si cilj povrne 1 življenjsko točko na začetku vsake svoje poteze (to je 10 življenjskih točk vsako minuto).

Če cilju manjka kakšen kos telesa (prsti, noge, rep itd.), se mu obnovi po 2 minutah. Če je odsekani kos pri roki, ga lahko prisloniš k štrclju in urok ga bo v trenutku povezal nazaj s telesom.

Obsežnejša nevidnost

Slepilni urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Ti ali bitje, ki se ga dotakneš, postaneta nevidna do konca uroka. Vse, kar cilj nosi na sebi, je prav tako nevidno.

Obsežnejša obnovitev

Odpravni urok 5. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (diamantni prah, vreden 100 zl, ki ga urok porabi)
Trajanje: Hipen

Bitje napolniš s pozitivno energijo, ki izniči slabilen učinek. Lahko bodisi zmanjšaš njegovo izčrpanost za eno stopnjo bodisi izničiš eno s spodnjega seznama:

- en učinek, zaradi katerega je bitje očarano ali okamnelo,
- eno prekletstvo, kar vključuje tudi uglašenost cilja z zakletim magičnim predmetom,
- kakršnokoli znižanje ene od ciljevih ocen sposobnosti ali
- en učinek, ki niža količino ciljevih skupnih življenjskih točk.

Očaranje osebe

Zarečni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 ura

Poskusiš očarati človečnjaka, ki ga vidiš v dosegu uroka. Cilj mora izvesti rešilni met Modrosti, in če se proti njej borite ti ali tvoji tovariši, ima na ta rešilni met olajšavo. Če ji met spodleti, je očarana, dokler ji ti ali tvoji tovariši ne škodite. Očarano bitje s teboj

ravna kot s prijateljem/ico. Ko se urok konča, bitje spozna, da si ga očaral/a.

Očiščenje hrane in pijače

Pretvorni urok 1. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 3 metre
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Vsa nečarobna hrana v okroglem območju s polmerom 1,5 metra, ki ima središče v poljubni točki v dosegu uroka, se razstrupi in očisti škodljivih učinkov.

Odkritje živali ali rastlin

Vedeževalski urok 2. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T, S (šop dlake preiskovalskega psa)
Trajanje: Hipen

Opiši ali imenuj posebno vrsto zveri ali rastline. Narava, ki te obdaja, ti prišepne smer in oddaljenost najbližjega bitja ali rastline te vrste v krogu 8 kilometrov, če je kakšna.

Odpornost

Odpravni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (droben plašček)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Dotakneš se enega voljnega bitja. Enkrat do zaključka uroka lahko bitje vrže k4 in prišteje izid k poljubnemu rešilnemu metu, ki ga opravi. Kocko lahko vrže pred rešilnim metom ali kasneje. Urok se nato konča.

Ognjena krogla

Pričarni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 45 metrov
Sestavine: G, T, S (majhna kroglica netopirskega gvana in košček žvepla)
Trajanje: Hipen

Iz tvojega prsta šine svetel plamen. Poleti v izbrano smer v dosegu uroka in med letom izbruhne v rjovečo ognjeno oblo. Vsako bitje v okroglem območju s polmerom 6 metrov in središčem v točki, kamor ognjena krogla prileti, mora opraviti rešilni met Gibčnosti. Če mu ne uspe, utrpi 8k6 poškodbenih točk zaradi opeklin, sicer pa le pol toliko.

Ogenj se razširi okoli vogalov. Zaneti vse okoliške gorljive predmete, ki jih nihče ne nosi.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje četrte ali višje ravni, se z vsako ravnjo škoda, ki jo urok povzroči, poveča za 1d6.

Ognjene roke

Pričarni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (4,5-metrski stožec)
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Roke iztegneš predse z razprostrtimi prsti tako, da se palca dotikata. Iz konic prstov planejo tanki plameni. Vsako bitje v 4,5-metrskem stožcu mora napraviti rešilni met Gibčnosti. Če rešilni met ne uspe, bitje utrpi 3d6 točk škode zaradi opeklin, drugače pa le polovico škode.

Ogenj zajame vse vnetljive predmete v območju uroka, ki jih kakšno bitje ne nosi ali drži.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje druge ali višje ravni, se z vsako ravnjo škoda, ki jo urok povzroči, poveča za 1d6.

Ognjeni blisk

Pričarni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

V bitje ali predmet na dosegu uroka zalučaš ognjeno iskro. Izvedi oddaljeni napad na cilj. Če ti uspe, cilj utrpi 1k10 poškodbenih točk zaradi opeklin. Če urok prileti v vnetljiv predmet, ki ga nihče ne nosi, se le-ta vname.

Na 5. stopnji se škoda poveča na 2k10, na 11. stopnji na 3k10 in na 17. stopnji na 4k10.

Okrepitev sposobnosti

Pretvorni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (dlaka ali pero zveri)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Dotakneš se bitja in mu tako podeliš čarobno izboljšavo. Izberi enega izmed spodnjih učinkov. Cilj bo prejel dotični učinek do zaključka uroka.

Medvedja vzdržljivost. Cilj ima olajšavo na preizkuse Konstitucije. Dobi tudi 2k6 začasnih življenjskih točk, ki se razgubijo, ko se urok zaključi.

Bikova moč. Cilj ima olajšavo na preizkuse Moči. Njegova nosilnost se podvoji.

Mačja eleganca. Cilj ima olajšavo na preizkuse Gibčnosti. Poleg tega se ne poškoduje, če pade z največ 6 metrov in če pri tem ni onesposobljen.

Orlovska veličastnost. Cilj ima olajšavo na preizkuse Karizme.

Lisičja zvitost. Cilj ima olajšavo na preizkuse Inteligence.

Sovja modrost. Cilj ima olajšavo na preizkuse Modrosti.

Na višjih ravneh. Ko ta urok pričaraš z uročnim poljem tretje ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni uročiš še eno dodatno bitje.

Ottov vztrajni ples

Zarečni urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Izberi eno vidno bitje v dosegu uroka. Cilj prične na mestu plesati: ziba se, se suče, otresa z nogami in poskakuje. Bitja, ki jih ni mogoče očarati, so na ta urok imuna.

Plešoče bitje mora vse svoje gibanje porabiti za ples in ostane na mestu. Ima tudi otežitve na rešilne mete Gibčnosti in na napadalne mete. Dokler je pod urokom, imajo ostala bitja olajšavo na napadalne mete proti njemu. Plešoče bitje kot dejanje izvede rešilni met Modrosti, da bi se rešilo uroka. Če mu uspe, se urok konča.

Oživljanje

Nekromantski urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (diamanti v vrednosti 300 zl, ki jih urok porabi)
Trajanje: Hipen

Dotakneš se bitja, ki je umrlo v zadnji minuti. Bitje se vrne v življenje z 1 življenjsko točko. Urok ne more oživiti bitij, ki so umrla od starosti, in ne more obnoviti kakršnihkoli manjkajočih delov telesa.

Pajčje plezanje

Pretvorni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (kaplja zemeljske smole in pajek)

Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Do konca uroka se lahko eno voljno bitje, ki se ga dotakneš, premika po navpičnih površinah in stropu, pri čemer ima roke proste. Cilj ima hitrost plezanja enako hitrosti hoje.

Peklensko povračilo

Pričarni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 odziv, ki se sproži, ko te poškoduje vidno bitje na razdalji največ 18 metrov
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Prst uperiš v bitje, ki te je poškodovalo, in obdajo ga peklenski zublji. Bitje mora opraviti rešilni met Gibčnosti. Če mu ne uspe, utrpi 2k10 poškodbenih točk zaradi opeklin, sicer pa le pol toliko.

Na višjih ravneh. Ko ta urok pričaraš z uročnim poljem druge ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni količina škode poveča za 1k10.

Plešoča svetila

Pričarni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T, S (košček fosforja ali lesa gorskega bresta, ali kresnica)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

V dosegu uroka ustvariš do štiri luči v velikosti bakle. Luči imajo obliko bakel, lantern ali svetlečih krogel, ki plavajo po zraku, dokler urok traja. Luči lahko tudi združiš v svetlečo, človečnjaku podobno obliko povprečne velikosti. Kakršnokoli obliko že izbereš, vsaka luč sprošča medlo svetlobo v krogu 3 metrov.

Kot dodatno dejanje lahko premakneš luči za največ 18 metrov na nov položaj, ki mora biti v dosegu uroka. Luč mora biti od druge luči tega uroka oddaljena največ 6 metrov. Če luč odleti iz dosega uroka, ugasne.

Počasni padec

Pretvorni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 odziv, ki se sproži, ko ti ali bitje v dosegu 18 metrov padeta
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, S (peresce ali košček puha)
Trajanje: 1 minuta

Izberi do pet padajočih bitij v dosegu uroka. Hitrost padca teh bitij se upočasni na 18 metrov na krog, dokler se urok ne konča. Če bitje pristane pred koncem uroka, ne utrpi nobenih poškodb in lahko pristane na nogah, urok pa se potem zanj zaključi.

Podpora

Odpravni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (majhen košček belega blaga)
Trajanje: 8 ur

Urok napolni tvoje soborce z vzdržljivostjo in odločnostjo. Izberi do tri bitja v dosegu uroka. Za časa trajanja uroka se skupne življenjske točke in trenutne življenjske točke vsakega bitja povečajo za 5.

Na višjih ravneh. Ko ta urok pričaraš z uročnim poljem tretje ali višje ravni, se življenjske točke cilja povečajo za dodatnih 5 točk za vsako naslednjo raven uročnega polja.

Podrejanje pošasti

Zarečni urok 8. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Poskušaš preslepiti bitje znotraj dosega uroka, ki ga lahko vidiš. Uspeti mu mora rešilni met Modrosti, drugače je očarano, dokler se urok ne konča. Če ga ti ali tvoji zavezniki napadate, ima olajšavo na rešilni met.

Ko je bitje očarano, imaš z njim telepatsko povezavo, dokler sta na isti planoti obstoja. Če si pri zavesti, lahko bitju prek telepatske povezave pošiljaš ukaze (za to ni potrebno dejanje), ki jih ono poskusi čim bolj vestno izpolniti. Lahko zapoveš nekaj splošnega, recimo „Napadi tisto bitje“, „Steci tja“ ali „Prinesi tisti predmet“. Če bitje izpolni ukaz in od tebe ne prejme nadaljnjih navodil, se brani in poskuša preživeti po svojih najboljših močeh.

Kot dejanje si lahko ciljno bitje povsem podrediš. Do konca tvoje naslednje poteze bitje izvede le tista dejanja, ki jih ti določiš, in ne stori ničesar, česar izrecno ne dovoliš. V tem času lahko bitju določiš tudi odziv, vendar s tem porabiš tudi svoj odziv.

Vedno, ko cilj utrpi poškodbe, ponovno opravi rešilni met Modrosti proti uroku. Če mu rešilni met uspe, se urok zaključi.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje devete ravni, se trajanje uroka poveča na 8 ur (še vedno zahteva osredotočenost).

Poliglot

Vedeževalski urok 1. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T, S (ščepec saj in soli)
Trajanje: 1 ura

Dokler urok traja, razumeš dobesedni pomen vsakega govorjenega jezika, ki ga slišiš. Razumeš tudi kateri koli zapisan jezik, ki ga vidiš, vendar se moraš dotikati površine, na kateri so besede zapisane. Branje ene strani besedila ti vzame približno 1 minuto.

Urok ne dešifrira skritih sporočil v besedilu ali znamenju, kot je na primer čudežni diagram, ki ni del zapisanega jezika.

Politje kisline

Priklicni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Zalučaš balonček kisline. Izberi eno ali dve bitji v dosegu uroka, ki ju lahko vidiš. Če izbereš dve bitji, mora biti med njima manj kot 1,5 metra razmaka. Cilju mora uspeti rešilni met Gibčnosti ali pa utrpi 1d6 točk škode zaradi kislinskih opeklin.

Škoda uroka se poveča za 1d6 vsakič, ko dosežeš eno od naslednjih stopenj: peto (2d6), enajsto (3d6) in sedemnajsto (4d6).

Popravilo

Pretvorni čar

Čas čaranja: 1 minuta
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (dva namagnetena kosa magnetita)
Trajanje: Hipen

Ta urok popravi eno poškodbo na predmetu, na primer zlomljen člen verige, na pol prelomljen ključ, raztrganino v plašču ali luknjo v vinskem mehu. Poškodba ne sme biti v nobeno smer večja od 30 centimetrov. Po izvedbi uroka na predmetu ni več sledov poškodbe.

Urok lahko fizično popravi magični predmet ali konstrukt, vendar vanj ne more ponovno vdahniti čarovnije.

Posvet z boštvom

Vedeževalski urok 5. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 minuta
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T, S (kadilo in viala blagoslovljene ali neblagoslovljene vode)
Trajanje: 1 minuta

Vzpostaviš stik z božanstvom ali božanskim posrednikom in vprašaš do tri vprašanja, na katera je odgovor da ali ne. Vprašanja moraš zastaviti, preden se urok zaključi. Za vsako vprašanje prejmeš pravilen odgovor.

Božanska bitja niso nujno vseveda, zato lahko v odgovor prejmeš tudi „nejasno“, če se vprašanje nanaša na stvari, ki jih bitje ne pozna. V primeru, da bi bil enobesedni odgovor zavajajoč ali v nasprotju z interesi božanstva, lahko GT ponudi v odgovor krajši stavek.

Če izvedeš urok dvakrat ali večkrat pred naslednjim daljšim počitkom, se z vsako naslednjo izvedbo uroka po prvi možnost, da ne dobiš odgovora, poveča za 25 odstotkov. GT izvede ta met na skrivaj.

Pošastni strel

Pričarni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

V bitje v dosegu uroka šine prasketajoč energijski žarek. Izvedi oddaljeni uročni napad na cilj. Če ti uspe, tarča utrpi 1k10 poškodbenih točk zaradi škodljive sile.

Na višjih stopnjah lahko ustvarjaš več žarkov hkrati: od 5. stopnje naprej dva žarka, od 11. stopnje naprej tri in od 17. stopnje naprej štiri. Žarke lahko usmeriš v isti cilj ali v različne. Za vsak žarek izvedi ločen napadalni met.

Pošiljanje sporočil

Pričarni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Neomejen
Sestavine: G, T, S (kratek košček tanke bakrene žice)
Trajanje: 1 krog

Poznanemu bitju pošlješ največ 25 besed dolgo sporočilo. Bitje sliši sporočilo v svojih mislih, prepozna sporočevalca, če te pozna, in lahko na sporočilo tudi takoj odgovori z mislimi. Bitja, ki imajo oceno Inteligence vsaj 1, lahko razumejo tvoje sporočilo.

Svoje sporočilo lahko pošlješ prek poljubne razdalje, tudi na druge planote obstoja. A če je bitje na drugi planoti, obstaja petodstotna verjetnost, da sporočilo ne bo prispelo do njega.

Prebujenost

Pretvorni urok 5. ravni

Čas čaranja: 8 ur
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (ahat, vreden vsaj 1000 zl, ki ga urok porabi)
Trajanje: Hipen

Za čaranje potrebuješ nekaj časa, da poiščeš vse tokove čarovnije, ki se prelivajo po dragocenem kamnu. Nato se dotakneš ogromne ali manjše živali ali rastline. Cilj naj bodisi nima ocene Inteligence bodisi naj bo ta enaka 3 ali nižja. Cilj prejme oceno Inteligence 10 in sposobnost govoriti en jezik, ki ga poznaš. Če je cilj rastlina, je po novem sposobna premikati svoje dele telesa, korenine, vitice, veje itd., poleg tega pa pridobi podobne čute, kot jih imajo ljudje. Tvoj GT izbere primerne igralne lastnosti za prebujeno rastlino, kot so na primer igralni parametri za živi grmiček ali zbujeno drevo.

Prebujena žival ali rastlina je očarana nad teboj naslednjih 30 dni ali dokler ji ti ali tvoji tovariši ne storite žalega. Ko se očaranost zaključi, se prebujeno bitje samo odloči, ali bo ostalo prijateljsko, glede na to, kako si z njim ravnal/a, ko je bilo še očarano.

Pridelava živeža

Priklicni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T

Trajanje: Hipen

Na tleh ali v posodah v dosegu uroka ustvariš 20 kilogramov hrane in 135 litrov vode. S tem lahko 24 ur preživljaš do petnajst človečnjakov ali pet jahalnih živali. Hrana je brez okusa, vendar hranljiva, in če je v 24 urah ne zaužijemo, se pokvari. Voda je pitna in se ne spridi.

Prikaz nevidnega

Vedeževalski urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T, S (košček lojevca in ščepec srebra v prahu)
Trajanje: 1 ura

Dokler urok traja, vidiš nevidna bitja in predmete. Poleg tega vidiš na Etrno planoto. Etrna bitja in predmeti so videti kot duhovi in se blago svetijo.

Priklic ali uničenje vode

Pretvorni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (če ustvarjaš vodo, ena kapljica vode, če jo uničuješ, ščepec peska)
Trajanje: Hipen

Z urokom lahko ustvariš ali uničiš vodo.

Ustvarjanje vode. V odprti posodi v dosegu uroka ustvariš do 40 litrov pitne vode. Alternativno se lahko voda prikaže v obliki dežja, ki pada v kockastem območju s stranico 9 metrov v dosegu uroka in tod pogasi ves morebiten ogenj.

Uničenje vode. Uničiš do 40 litrov vode v odprti posodi v dosegu uroka. Alternativno lahko razbliniš meglo v območju kocke s stranico 9 metrov v dosegu uroka.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje druge ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni ustvariš ali uničiš dodatnih 40 litrov voda in velikost kocke območja se poveča za 1,5 metra.

Prikritost

Odpravni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (ščepec diamantnega prahu v vrednosti 25 zl, ki ga potreseš po cilju in ga urok porabi)
Trajanje: 8 ur

Dokler urok ne mine, skriješ cilj, ki se ga dotakneš, pred vedeževalsko magijo. Cilj je lahko voljno bitje ali kraj ali predmet, ki pa ne smeta biti v nobeno smer večja od 3 metrov. Cilju ne more do živega vedeževalska magija, niti ga ne zaznajo čarobni senzorji.

Prosto gibanje

Odpravni urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (usnjeni pas, ovit okoli roke ali podobne okončine)
Trajanje: 1 ura

Dotakneš se voljnega bitja. Do konca uroka se bitje neovirano giba po zahtevnem terenu, poleg tega niti uroki in drugi magični učinki ne morejo zmanjšati ciljeve hitrosti ali ga paralizirati ali zvezati.

Cilj lahko porabi 1,5 metra od dovoljene količine gibanja, da se samodejno reši čarobnih vezi, kot so okovi, ali primeža drugega bitja. Tudi podvodno okolje ne omejuje ciljevega gibanja ali napadov.

Proti vsemu živemu

Odpravni urok 5. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (doseg 3 metre)

Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Migotava pregrada obda tvoje telo na razdalji 3 metrov in se premika s teboj tako, da si vedno v njenem središču. Zunaj sebe zadrži vsako bitje, ki ni nemrtvec ali konstrukt. Pregrada ostane, dokler se urok ne zaključi.

Pregrada prepreči bitjem, da bi šla skozi njo. Bitja lahko skozi pregrado še vedno pošiljajo uroke in napadajo z razdalje.

Če se premakneš tako, da je drugo bitje prisiljeno iti skozi pregrado (nima druge možnosti), se urok zaključi.

Protimagično polje

Odpravni urok 8. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (krogla s polmerom 3 metre)
Sestavine: G, T, S (ščepec železovega prahu ali železovih opilkov)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Obda te nevidna krogla protimagije s polmerom 3 metrov. To območje se loči od magične energije, ki prežema mnogosvetje. V okroglem območju ni mogoče čarati, priklicana bitja izginejo in celo magični predmeti izgubijo čarobno moč. Dokler se urok ne zaključi, ima okroglo območje središče v tebi in se tudi premika s teboj.

Krogla zadrži vse magične uroke, ki so v njej, razen tistih, ki jih ustvari kak artefakt ali božanstvo. Tisti uroki, ki so zunaj krogle, ne morejo prodreti vanjo. Uročno polje, potrebno za čaranje zadržanega uroka, se še vedno porabi. Dokler je urok zadržan, ne učinkuje, toda čas, ki ga prestane v zadržanem stanju, se šteje k njegovemu času trajanja.

Ciljani učinki. Uroki in drugi magični učinki, ki imajo za cilj bitje ali predmet v krogli, denimo *čarobni izstrelek* ali *očaranje osebe*, nanj ne vplivajo.

Območja magije. Območje drugega uroka ali magičnega učinka, na primer *ognjena krogla*, se ne morejo razširiti v kroglo protimagičnega polja. Če se krogla prekriva z območjem magije, protimagija zadrži tisti del območja. Na primer, ognjeni plameni, ki jih ustvari *ognjeni zid*, se ne razširijo v območje protimagičnega polja. Če je prekrivanje območij dovolj veliko, lahko to ustvari vrzel v ognjenem zidu.

Uroki. Dokler je bitje ali predmet v krogli protimagije, nanj ne učinkuje noben dejaven urok ali drug magični učinek.

Magični predmeti. Lastnosti in moči magični predmetov v krogli ne delujejo. Na primer, *+1 dolgi meč* je v krogli čisto običajen nemagičen dolgi meč.

Lastnosti in moči magičnega orožja ne delujejo, če orožje uporabimo proti cilju, ki se nahaja v krogli, ali če ga vihti oseba v krogli. Če magično orožje ali kos magičnega streliva zapusti kroglo (na primer, če izstreliš čarobno puščico ali zalučaš čarobno kopje v cilj zunaj krogle), predmet spet prejme svoje magične moči, takoj ko izstopi iz polja.

Magično potovanje. Teleportacija in potovanje med planotami obstoja v krogli nista mogoča, ne glede na to, ali je krogla kraj prihoda ali odhoda. Portali na druge kraje, svetove ali planote obstoja, kot tudi vrzeli v zunajrazsežni prostor, kakršno ustvari urok *vrveni trik*, se začasno zaprejo, dokler jih obdaja krogla protimagije.

Bitja in predmeti. Bitje ali predmet, ki ga je priklicala ali ustvarila magija, začasno preneha obstajati, dokler je v krogli. Bitje se pojavi takoj, ko njegov osebni prostor ni več znotraj krogle.

Razuročevanje. Uroki in magični učinki, kakršen je *razuročevanje*, v krogli nimajo učinka. Krogle, ki jih ustvarijo različni uroki protimagičnega polja, se ne izničujejo med seboj.

Protiurok

Odpravni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 odziv, ki se sproži, ko vidiš, da bitje v krogu 18 metrov od tebe čara urok
Domet: 18 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

Bitju poskusiš preprečiti, da bi pričaralo urok. Če bitje čara urok tretje ali nižje ravni, njegov urok privzeto spodleti. Če čara urok četrte ali višje ravni, izvedi preizkus svoje uročne sposobnosti. TR zanj je 10 + raven uroka. Če ti preizkus uspe, bitjev urok spodleti.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje četrte ali višje ravni, nasprotnikov urok privzeto spodleti, če je enake ali nižje ravni od ravni tvojega uročnega polja.

Ranitev

Nekromantski urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Izvedeš bližnji uročni napad na bitje, ki ga lahko dosežeš. Če ti uspe, tarča utrpi 3k10 točk kvarne škode.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje druge ali višje ravni, se zadana škoda na vsaki naslednji ravni poveča za 1d10.

Rastlinski prehod

Priklicni urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 3 metri
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 krog

Urok ustvari čarobno povezavo med eno veliko ali večjo neživo rastlino v dosegu uroka in drugo poljubno oddaljeno rastlino na isti planoti obstoja. Pred izvedbo uroka si moral/a vsaj enkrat videti ali se dotakniti izhodne rastline. Dokler urok traja, lahko katerokoli bitje stopi v vhodno rastlino in izstopi iz izhodne rastline tako, da se premakne za 1,5 metra.

Razblinjanje

Pretvorni urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T, S (namagneten magnetit in ščepec prahu)
Trajanje: Hipen

Iz tvojega prsta proti cilju v dosegu uroka šine tanek zelen žarek. Cilj je lahko bitje, predmet ali magična stvaritev, kot je na primer silni zid.

Bitje, ki ga urok zadene, mora opraviti rešilni met Gibčnosti. Če mu met ne uspe, utrpi 10d6 + 40 točk škode zaradi škodljive sile. Če bitje zaradi uroka izgubi vse življenjske točke, se razblini.

Razblinjeno bitje in vse, kar nosi, razen magičnih predmetov se spremeni v kupček sivega prahu. Bitje lahko vrneta v življenje samo uroka *resnično vstajenje* in *želja*.

Urok privzeto razblini velike ali manjše nemagične predmete ali magično stvaritev. Če je nemagičen predmet ali magična stvaritev ogromna ali večja, urok razblini kos tega predmeta ali stvaritve v obliki 3-metrske kocke. Urok ne učinkuje na magične predmete.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje sedme ali višje ravni, se zadana škoda na vsaki ravni po šesti poveča za 3d6.

Razpoznava

Vedeževalski urok 1. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 minuta
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (biser, vreden vsaj 100 zl, in sovje pero)
Trajanje: Hipen

Med čaranjem uroka se dotakneš predmeta po lastni izbiri. Če ima le-ta magične lastnosti, ugotoviš, kako ga uporabljati, ali potrebuje privajanje, in če ima omejeno število uporab, koliko jih ima. Če na predmet delujejo uroki, ugotoviš, kateri uroki so to. Če

je predmet stvaritev nekega uroka, ugotoviš, kateri urok ga je ustvaril.

Če se med izvajanjem uroka dotakneš bitja, ugotoviš, kateri morebitni uroki učinkujejo nanj.

Razsežnostna vrata

Priklicni urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 152 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

V hipu se prestaviš s trenutnega položaja na katerikoli kraj v dosegu uroka. Pristaneš točno na želenem kraju. To je lahko prostor, ki ga vidiš, ki si ga lahko predstavljaš ali ki ga lahko opišeš s smerjo in oddaljenostjo, na primer „naravnost za 60 metrov“ ali „na severozahod in navzgor pod kotom 45 stopinj za 90 metrov“.

S seboj lahko preneseš tudi predmete, če njihova skupna teža ne presega tvoje nosilnosti. Poleg tega lahko s seboj prepelješ tudi eno bitje, ki želi s teboj, je manjše ali enako veliko kot ti in ne nosi več opreme, kot zmore. Ko urok izvedeš, mora biti bitje od tebe oddaljeno največ 1,5 metra.

Če prispeš na kraj, ki ga že zaseda predmet ali bitje, ti in morebitno bitje, ki potuje s teboj, utrpita 4d6 točk škode zaradi škodljive sile in urok vaju ne uspe prestaviti na nov položaj.

Razsvetlitev

Pričarni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, S (kresnica ali fosforescenčen mah)
Trajanje: 1 ura

Dotakneš se predmeta, ki v nobeno smer ne seže dlje kot 3 metre. Dokler se urok ne konča, predmet seva močno svetlobo v krogu 6 metrov in medlo svetlobo še 6 metrov dlje. Svetlobi lahko določiš poljubno barvo. Prekrivanje predmeta z nečim neprozornim blokira svetlobo. Urok se predčasno zaključi, če ga ponovno pričaraš ali porabiš eno dejanje in ga prekineš.

Če urok usmeriš v predmet, ki ga nosi sovražno bitje, se to bitje lahko izogne uroku le tako, da uspešno opravi rešilni met Gibčnosti.

Razuročevanje

Odpravni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Izberi eno bitje, predmet ali magični učinek v dosegu uroka. Kateri koli urok tretje ali nižje ravni, ki učinkuje na cilj, se zaključi. Za urok četrte ali višje ravni opravi preizkus svoje uročne sposobnosti. Njegov TR je enak 10 + raven uroka. Če ti preizkus uspe, se urok zaključi.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje četrte ali višje ravni, privzeto končaš urok, ki učinkuje na cilj, če je ta urok enake ali manjše ravni od ravni porabljenega uročnega polja.

Rešitev umirajočega

Nekromantski čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Dotakneš se živega bitja, ki ima 0 življenjskih točk. Bitje postane stabilno. Urok ne deluje na nemrtve in konstrukte.

Sekljalnik

Pričarni urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 27 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Ustvariš navpičen zid iz vrtečih se, kot britev ostrih rezil, narejenih iz čarobne energije. Zid se pojavi v dosegu uroka in stoji, dokler traja urok. Zid je lahko raven in je tedaj dolg do 30 metrov, visok 6 metrov in širok 1,5 metra, ali pa je krožen, s premerom do 18 metrov, visok 6 metrov in širok 1,5 metra. Zid nudi tričetrtinsko kritje bitjem, ki so za njim, območje zidu pa obravnavamo kot zahteven teren.

Ko bitje na potezi prvič stopi v območje zidu ali v njegovem območju začne svojo potezo, mora izvesti preizkus Gibčnosti. Ob neuspešnem metu utrpi 6k10 točk škode zaradi sekanja. Ob uspešnem metu utrpi polovico točk te škode.

Skok

Pretvorni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (zadnja nožica kobilice)
Trajanje: 1 minuta

Dotakneš se bitja. Do konca uroka lahko skoči trikrat dlje oziroma višje.

Slepota/gluhota

Nekromantski urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G
Trajanje: 1 minuta

Nasprotnika lahko zaslepiš ali oglušiš. Izberi bitje, ki ga vidiš in ki je v dosegu uroka. Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije. Če mu spodleti, je ciljno bitje za časa uroka bodisi zaslepljeno bodisi oglušelo (izbereš sam/a). Na koncu vsake svoje poteze lahko cilj izvede rešilni met Konstitucije. Če je met uspešen, se urok zaključi.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje tretje ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni za cilj izbereš še eno dodatno bitje.

Spanec

Zarečni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 27 metrov
Sestavine: G, T, S (ščepec drobnega peska, cvetni list z vrtnice ali čriček)
Trajanje: 1 minuta

Ta urok ovije bitja v magični spanec. Vrzi 5k8. Končno vsoto boš primerjal/a z življenjskimi točkami bitij, na katera lahko ta urok učinkuje. Nekje v dometu uroka izberi izvorno točko. Urok vpliva na vsa bitja v krogu 6 metrov od izvorne točke v rastočem zaporedju trenutnih življenjskih točk (nezavestna bitja zanemarimo).

Začni z bitjem z najmanj življenjskimi točkami. Če ima bitje enako ali manj življenjskih točk od trenutne vsote, je podvrženo uroku. Nato življenjske točke bitja odštej od trenutne vsote in se premakni na naslednje bitje z najmanj življenjskimi točkami.

Vsako bitje, ki je podvrženo temu uroku, pade v nezavest, dokler se urok ne konča, dokler uročenec ne utrpi škode ali dokler nekdo ne porabi dejanja za to, da uročenca strese ali lopne.

Urok ne učinkuje na nemrtve in bitja z imunostjo na očaranost.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, na vsaki naslednji ravni vrzi pri določanju skupne vsote še dodatni 2k8.

Spokojnost

Nekromantski urok 2. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik

Sestavine: G, T, S (ščepec soli in dva bakrenika, položena na oči trupla, ki morata tam ostati do konca uroka)
Trajanje: 10 dni

Dotakneš se trupla ali njegovih ostankov. Do konca urokov je cilj zaščiten pred razkrojem in ne more postati nemrtvec.

Urok podaljša časovno omejitev za obujanje bitja od mrtvih, saj dnevi, ki jih truplo preživi pod vplivom tega uroka, ne štejejo k časovno omejitvi, ki jo postavljajo uroki, kakršen je *obujanje mrtvih*.

Sporočilo

Pretvorni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T, S (kratek košček bakrene žice)
Trajanje: 1 krog

V bitje v dosegu uroka uperiš svoj prst in zašepetaš sporočilo. To bitje (in samo to bitje) sliši sporočilo in lahko nanj odgovori z enakim neslišnim šepetom, ki ga razbereš samo ti.

Ta urok lahko pošlješ skozi trdne predmete, če dobro poznaš ciljno bitje in veš, da je za pregrado. Urok lahko blokirajo magična tišina, kamnita pregrada z debelino najmanj 30 centimetrov, kovinska pregrada z debelino najmanj 2,5 centimetra, kot list tanka svinčena pregrada in lesena pregrada, debela najmanj 90 centimetrov. Ni nujno, da urok potuje v ravni črti. Lahko vijuga okoli ovinkov in potuje skozi odprtine.

Stožec hladu

Pričarni urok 5. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (18-metrski stožec)
Sestavine: G, T, S (majhen kristalni ali stekleni stožec)
Trajanje: Hipen

Iz tvojih rok šine sunek hladnega zraka. Vsako bitje znotraj 18-metrskega stožca mora opraviti rešilni met Konstitucije. Če mu ne uspe, utrpi 8d8 točk škode zaradi ozeblin, v nasprotnem primeru pa le pol toliko škode.

Bitje, ki ga ta urok ubije, postane zmrznjen kip, dokler se ne odtali.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje šeste ali višje ravni, se za vsako naslednjo raven po peti škoda poveča za 1d8.

Strah

Slepilni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (9-metrski stožec)
Sestavine: G, T, S (belo pero ali kokošje srce)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Pričaraš grozljivo sliko bitjevih najhujših strahov. Vsa bitja v stožčastem dosegu dolžine 9 metrov morajo opraviti rešilni met Modrosti, drugače spustijo na tla, karkoli držijo, in postanejo prestrašena.

Dokler je bitje prestrašeno zaradi tega uroka, mora na vsaki svoji potezi izvesti dejanje Nagel tek in se po najvarnejši poti oddaljiti od tebe, razen če se ne more nikamor premakniti. Če bitje konča svojo potezo na kraju, s katerega te ne more videti, lahko izvede rešilni met Modrosti. Če mu uspe, se urok zanj konča.

Strašni grom

Pričarni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi (4,5-metrska kocka)
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Iz tebe se sprosti val gromeče sile. Vsako bitje v območju 4,5-metrske kocke, ki izvira pri tebi, mora opraviti rešilni met Konstitucije. Če mu ne uspe, bitje utrpi 2k8 točk škode zaradi uničujočega groma, poleg tega pa ga sila potisne 3 metre proč od tebe. Če mu

rešilni met uspe, bitje utrpi le polovico celotne škode in se ne premakne.

Nepritrjeni predmeti, ki so v celoti v območju uroka, samodejno odletijo 4,5 metra proč od tebe. V krogu 90-metrov se sliši glasen grmeč pok.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni zadana škoda poveča za 1k8.

Strupeni posmeh

Zarečni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Hipen

Vidno bitje v dosegu uroka obsuješ z zmerljivkami, ki se jih drži komaj zaznavna magija. Če te lahko cilj sliši (ne pa nujno razume), mora uspešno opraviti rešilni met Modrosti, drugače utrpi 1k4 točk škode zaradi poškodb uma in ima otežitev na svoj naslednji napadalni met pred koncem svoje naslednje poteze.

Škoda, ki jo povzroči urok, se poveča za 1k4, ko dosežeš peto stopnjo (2k4), 11. stopnjo (3k4) in 17. stopnjo (4k4).

Strupeni pršec

Priklicni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 3 metre
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Proti vidnemu bitju v dosegu uroka uperiš svojo dlan. Iz nje puhne oblak strupenega plina. Bitje mora uspešno opraviti rešilni met Konstitucije ali utrpeti 1k12 poškodbenih točk zaradi zastrupitve.

Škoda, ki jo povzroči urok, se poveča za 1k12, ko dosežeš peto stopnjo (2k12), 11. stopnjo (3k12) in 17. stopnjo (4k12).

Sveti plamen

Pričarni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Na vidno bitje v dometu uroka se spusti sijoč ognjeni sij. Ciljno bitje mora uspešno opraviti rešilni met Gibčnosti ali pa utrpi 1k8 točk škode zaradi škodljivega sevanja. Če je ciljno bitje v kritju, ne prejme nobene olajšave na rešilni met.

Na določenih razrednih stopnjah se škoda, ki jo povzroči urok, poveča za 1k8: na peti stopnji (2k8), na 11. stopnji (3k8) in na 17. stopnji (4k8).

Ščit

Odpravni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 odziv, ki se sproži, ko te nekdo napade ali nadte prikliče urok _čarobni izstrelek_
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 krog

Pojavi se nevidna čarobna pregrada in te zaščiti. Do začetka tvoje naslednje poteze se tvoj ZR poveča za 5 (to upoštevaš že pri določanju uspeha napada, ki je sprožil ta urok). Urok *čarobni izstrelek* ti ne povzroči nobene škode.

Ščit vere

Odpravni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T, S (košček pergamenta s svetim spisom)
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Izbereš si bitje v dometu uroka, ki ga nato obda lesketajoče se magično polje. Bitju se ZR poveča za 2, dokler urok ne mine.

Škodljivi zven

Pričarni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T, S (zrno sljude)
Trajanje: Hipen

Iz točke, ki si jo izbereš in je v dosegu uroka, se zasliši nenaden, boleče glasen zvok. Vsa bitja v okroglem območju s polmerom 3 metre in središčem v tej točki morajo opraviti rešilni met Konstitucije. Če kateremu ne uspe, utrpi 3k8 poškodbenih točk zaradi uničujočega groma, sicer pa le pol toliko. Bitje, narejeno iz neorganskih materialov, kot so kamen, kristal ali kovina, ima otežitev na rešilni met.

Nemagičen predmet, ki ga nihče ne nosi, prav tako utrpi škodo, če je v območju uroka.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje tretje ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni količina škode poveča za 1k8 točk.

Tema

Pričarni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, S (netopirjeva dlaka in kapljica smole ali košček oglja)
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Izbereš točko v dosegu uroka, iz katere se razširi magična tema in zapolni 4,5-metrsko sfero, dokler urok traja. Tema zapolni vse kote in vogale. Temogledo bitje ne more videti skozi to temo in nemagična svetloba je ne more razsvetliti.

Če je točka, ki jo izbereš, na predmetu, ki ga držiš ali ki ga nihče ne nosi, se tema širi iz predmeta in se z njim tudi premika. Če predmet popolnoma prekriješ z neprosojnim predmetom, denimo glineno posodo ali šlemom, temo zadušiš.

Če se območje uroka prekriva z območjem svetlobe, ki jo ustvarja urok druge ali nižje ravni, se svetlobni urok izniči.

Temovid

Pretvorni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (košček posušenega korenja ali ahat)
Trajanje: 8 ur

Dotakneš se voljnega bitja in mu podariš sposobnost videti v temi. Dokler urok traja, ima bitje temovid z dometom 18 metrov.

Tišina

Slepilni urok 2. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Izbereš si točko, ki mora biti v dosegu uroka. Dokler urok ne mine, v okroglo območje s polmerom 6 metrov in središčem v izbrani točki ne more prodreti noben zvok. Vsa bitja in predmeti, ki so popolnoma obdani z okroglim območjem, so imuni na uničujoč grom, bitja so poleg tega še oglušela. V tem območju ni mogoče čarati urokov z govorno sestavino.

Tresoči dotik

Pričarni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Če se tvoja roka dotakne bitja, ga strese elektrika. Izvedi uročni napad na bitje. Če le-to nosi kovinski oklep, imaš olajšavo na napadalni met. Če ti met uspe, tarča utrpi 1k8 točk škode zaradi plazemskih ožganin in ne more izvesti nobenega odziva do začetka svoje naslednje poteze.

Škoda, ki jo povzroči urok, se poveča za 1k8, ko dosežeš peto stopnjo (2k8), 11. stopnjo (3k8) in 17. stopnjo (4k8).

Ukaz

Zarečni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G
Trajanje: 1 krog

Bitju, ki ga vidiš v dosegu uroka, spregovoriš enobesedni ukaz. Ciljno bitje mora bodisi uspešno opraviti rešilni met Gibčnosti bodisi ubogati tvoj ukaz, ko je naslednjič na vrsti. Urok nima učinka, če je ciljno bitje nemrtvec, če ne razume tvojega ukaza ali če ji tvoj ukaz neposredno škodi.

Spodaj je navedenih nekaj tipičnih ukazov in njihovih posledic. Lahko veliš tudi kaj, česar ni na tem seznamu. V tem primeru GT določi, kako se ciljno bitje odzove. Če ciljno bitje ne zmore izpolniti tvojega ukaza, se urok zaključi.

Pristopi. Ciljno bitje se pomakne proti tebi po najkrajši poti. Njena poteza se zaključi, če se ti približa na 1,5 metra.

Spusti. Ciljno bitje spusti iz rok vse, kar je držala, in zaključi svojo potezo.

Beži. Ciljno bitje preostanek poteze porabi za to, da se oddalji od tebe na najhitrejši možni način.

Klecni. Ciljno bitje pade po tleh in zaključi svojo potezo.

Stoj. Ciljno bitje obstane pri miru in ne izvede nobenega dejanja. Leteče bitje ostane v zraku, če je tega zmožno. Če se mora premikati, da ostane v višavah, preleti najmanjšo možno razdaljo, da se obdrži v zraku.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje druge ali višje ravni, lahko za vsako naslednjo raven po prvi poleti vplivaš še na eno dodatno bitje. Bitja morajo biti drugo od drugega oddaljena 9 metrov ali manj.

Usmerjanje

Vedeževalski čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Dotakneš se enega voljnega bitja. Enkrat pred koncem uroka lahko to bitje vrže k4 in prišteje izid k enemu preizkusu sposobnosti po lastni izbiri. Kocko lahko vrže pred ali po izvajanju preizkusa sposobnosti. Urok se nato zaključi.

Usmerjen blisk

Pričarni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 krog

Izbereš bitje v dometu uroka, proti kateremu poleti svetlobni blisk. Na ciljno bitje izvedi oddaljeni uročni napad. Če napad uspe, ciljno bitje utrpi 4k6 točk škode zaradi škodljivega sevanja. Do konca tvoje naslednje poteze se bitja drži migotava, šibka mistična svetloba, zaradi katere ima naslednji napadalec olajšavo na svoj napadalni met proti začaranemu bitju.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje druge ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni povzročena škoda poveča za 1k6.

Vampirski dotik

Nekromantski urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Dotik tvoje senčnate roke lahko izčrpa življenjsko silo iz drugih bitij, da zaceli tvoje rane. Napravi bližnji uročni napad na bitje v svojem dosegu. Če ti uspe, cilj utrpi 3k6 točk kvarne škode, tebi pa se povrne pol toliko življenjskih točk. Do zaključka uroka lahko ta napad ponoviš na vsaki svoji potezi, vendar zanj porabiš dejanje.

Na višjih ravneh. Ko porabiš za ta urok uročno polje četrte ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni povzročena škoda poveča za 1k6.

Varljivi dvojnik

Slepilni urok 5. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Postaneš neviden/a, ravno tedaj pa se na tvojem mestu pojavi privid v tvoji podobi. Ta navidezni dvojnik obstaja do zaključka uroka, tvoja nevidnost pa se konča, če napadeš ali čaraš.

Kot dejanje lahko svojega navideznega dvojnika premakneš z dvakratnikom svoje hitrosti in ga upravljaš, da se giblje, govori in obnaša, kot te je volja.

Lahko vidiš skozi njegove oči in slišiš skozi njegova ušesa. Na svoji potezi lahko izkoristiš dodatno dejanje, da menjaš med uporabo svojih in njegovih čutov. Dokler zaznavaš okolico skozi njegove čute, si sam/a zaslepljen/a in oglušel/a.

Varuh vere

Priklicni urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G
Trajanje: 8 ur

V dosegu uroka, na vidnem kraju, ki ga izbereš sam/a, se pojavi velika prikazen. To je varuh, ki nima jasnih značilnosti razen bleščečega meča in ščita, ki ga krasi simbol tvojega božanstva.

Katerokoli sovražno bitje, ki se varuhu prvič na potezi približa na manj kot 3 metre, mora opraviti rešilni met Gibčnosti. Če mu ne uspe, utrpi 20 poškodbenih točk zaradi škodljivega sevanja, sicer pa le pol toliko. Kadar varuh v končnem seštevku povzroči za 60 točk škode, izgine.

Verižna strela

Pričarni urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 46 metrov
Sestavine: G, T, S (nekaj ščetin dlake; košček jantarja, stekla ali kristalne palice; in tri srebrne zaponke)
Trajanje: Hipen

Ustvariš električni blisk, ki poleti proti bitju v dosegu uroka, ki ga sam/a izbereš. Trije električni bliski nato poletijo iz tega bitja do največ treh drugih ciljev, ki morajo biti od začetnega bitja oddaljeni največ 9 metrov. Cilj je lahko bitje ali predmet in zadane ga lahko le en blisk oziroma strela.

Cilj mora izvesti rešilni met Gibčnosti. Če rešilni met spodleti, cilj utrpi 10d8 točk škode zaradi plazemskih ožganin, v nasprotnem primeru pa le pol toliko škode.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje sedme ali višje ravni, za vsako naslednjo raven po šesti poleti iz začetnega cilja še en blisk več.

Vid v prihodnost

Vedeževalski urok 9. ravni

Čas čaranja: 1 minuta

Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (kolibrijevo pero)
Trajanje: 8 ur

Dotakneš se voljnega bitja in mu podariš začasno sposobnost, da vidi v bližnjo prihodnost. Do zaključka uroka bitja ni mogoče presenetiti, poleg tega ima olajšavo na napadalne in rešilne mete ter preizkuse sposobnosti. Druga bitja imajo v tem času otežitev na napadalne mete proti temu bitju.

Urok se nemudoma zaključi, če ga pred koncem ponovno pričaraš.

Vilji ogenj

Pričarni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Vsak predmet v kockastem območju s stranico 6 metrov obriše modra, zelena ali vijolična svetloba (barvo izbereš sam/a). Če katerekoli bitju, ki je tisti hip v tem območju, spodleti rešilni met Gibčnosti, tudi njega obriše svetloba. Do konca uroka vsi predmeti in začarana bitja sproščajo medlo svetlobo z dometom 3 metrov.

Kakršenkoli napadalni met proti začaranemu bitju ali predmetu ima olajšavo, če ga lahko napadalec vidi, in če sta bitje ali predmet nevidna, to urok razvrednoti.

Vpogled v resničnost

Vedeževalski urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (mazilo za oči v vrednosti 25 zl, narejeno iz gobjega prahu, žafrana in masti; urok ga rabi)
Trajanje: 1 ura

Urok omogoči vidnemu bitju, ki se ga dotakneš, da vidi stvari take, kot so v resnici. Bitje je do konca uroka vsegledo, opazi kakršnakoli magično zakrita vrata, in lahko vidi na Etrno planoto do 36 metrov daleč.

Zadrževanje

Zarečni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T, S (majhen, raven drobec železa)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Izberi vidnega človečnjaka v dosegu uroka. Cilj mora opraviti rešilni met Modrosti, sicer je do konca uroka paraliziran. Na koncu vsake svoje poteze lahko žrtev izvede še en rešilni met Modrosti. Če ji uspe, se reši uroka.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje tretje ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni uročiš še enega človečnjaka. Človečnjaki ne smejo biti drug od drugega oddaljeni več kot 9 metrov.

Zadrževanje pošasti

Zarečni urok 5. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 27 metrov
Sestavine: G, T, S (majhen, raven drobec železa)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Izberi vidno bitje v dosegu uroka. Cilj mora opraviti rešilni met Modrosti, sicer je do konca uroka paraliziran. Urok ne učinkuje na nemrtve. Na koncu vsake svoje poteze lahko žrtev izvede še en rešilni met Modrosti. Če ji uspe, se reši uroka.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje šeste ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni uročiš še eno bitje. Bitja ne smejo biti drugo od drugega oddaljena več kot 9 metrov.

Zapoznela eksplozija

Pričarni urok 7. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 46 metrov
Sestavine: G, T, S (drobna kroglica netopirjevega gvana in kroglica žvepla)
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Iz tvojega uperjenega prsta šine žarek rumene svetlobe in se v točki na dosegu uroka spremeni v lebdečo sijočo oblo, dokler urok traja. Ko se urok zaključi, bodisi ker si izgubil/a osredotočenost bodisi ker si se ga sam/a odločila zaključiti, se obla razpoči v eksplozijo plamenov, ki se razširijo na vse konce in kraje. Vsako bitje v krogu 6 metrov od oble mora izvesti rešilni met Gibčnosti. Če mu spodleti, utrpi polno število točk škode zaradi opeklin, v nasprotnem primeru pa le pol toliko.

Osnovno škodo uroka dobiš z metom 12d6. Če se ob koncu tvoje poteze obla še ni sprožila, se škoda poveča za 1d6.

Če se pred potekom uroka kdo dotakne oble, mora izvesti rešilni met Gibčnosti. Če mu spodleti, se urok v hipu konča in obla se razpoči v plamene. Če mu uspe, lahko bitje vrže oblo do 12 metrov daleč. Ko obla zadene bitje ali trden predmet, se urok zaključi in obla eksplodira.

Ogenj poškoduje predmete v svojem območju in se razširi po vnetljivih predmetih, ki jih ne nosi kako bitje.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje osme ali višje ravni, se osnovna škoda uroka poveča za 1d6 z vsako naslednjo ravnjo po sedmi.

Zaščita pred dobrim in zlim

Odpravni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (blagoslovljena voda ali srebro v prahu in železo, ki jih urok porabi)
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Do zaključka uroka je eno voljno bitje, ki se ga dotakneš, varno pred določenimi vrstami bitij: nakaznimi, nebesniki, prvinci, vilidami, mračnimi stvori in nemrtvimi.

Bitja teh vrst imajo otežitev na napadalne mete proti cilju. Cilja tudi ne morejo očarati, prestrašiti ali obsesti. Če je cilj že pod vplivom takega bitja, ima olajšavo na vse morebitne rešilne mete zoper ta vpliv.

Zaščita pred energijo

Odpravni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 ure

Do zaključka uroka je voljno bitje, ki se ga dotakneš, odporno na en tip škode, ki ga izbereš med naslednjimi: kislinske opekline, ozebline, opekline, plazemske ožganine ali uničujoč grom.

Zaščita pred smrtjo

Odpravni urok 4. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: 8 ur

Dotakneš se bitja in mu tako podeliš nekaj zaščite pred smrtjo.

Prvič, ko bi zaradi povzročene škode življenjske točke ciljnega bitja padle na 0, namesto tega padejo na 1 in urok se zaključi.

Če je urok še zmeraj dejaven, ko bitje zadene urok, ki bi ga brez povzročanja škode takoj ubil, ta smrtonosni urok nima učinka na bitje in urok *zaščite pred smrtjo* se zaključi.

Zaščita pred strupom

Odpravni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T
Trajanje: 1 ura

Dotakneš se bitja. Če je zastrupljeno, nevtraliziraš strup. Če cilj pesti več kot en strup, nevtraliziraš enega izbranega ali enega naključnega.

Do konca uroka ima cilj olajšavo na rešilne mete poti zastrupljenosti in je odporen na škodo, ki jo povzroča zastrupitev.

Zavajanje

Pretvorni urok 8. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G
Trajanje: 1 ura

Za časa uroka lahko pri vsakem preizkusu Karizme svoj izid meta zamenjaš s 15. Poleg tega lahko rečeš karkoli in bo magija za ugotavljanje iskrenosti še vedno kazala, da govoriš resnico.

Zavetje

Odpravni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (majhno srebrno ogledalce)
Trajanje: 1 minuta

Bitje v dometu uroka zaščitiš pred napadom. Dokler se urok ne zaključi, mora vsako bitje, ki hoče napasti zaščiteno bitje ali ga podvreči škodljivemu uroku, najprej izvesti rešilni met Modrosti. Če mu ne uspe, mora bitje izbrati drug cilj ali pa zapravi svoj napad oziroma urok.

Ta urok ne zaščiti bitja pred območnimi učinki, kot so denimo eksplozivni sunek ognjene krogle.

Če zaščiteno bitje izvede napad, pričara urok, ki vpliva na sovražnika, ali zada škodo drugemu bitju, se ta urok konča.

Zaznava magije

Vedeževalski urok 1. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Dokler urok traja, čutiš prisotnost magije v krogu 9 metrov okoli sebe. Če začutiš magijo, lahko porabiš dejanje za to, da opaziš šibek sij okoli katerega koli vidnega bitja ali predmeta v krogu 9 metrov, ki ga preveva magija, poleg tega pa ugotoviš tudi, v katero področje magije (če sploh v katero) sodi.

Urok lahko prebije večino ovir, vendar pa ga ustavi 30 centimetrov debela plast kamna, 2,5 centimetrov debela plast običajne kovine, tanek listič svinca ali 90 centimetrov lesa ali zemlje.

Zaznavanje dobrega in zlega

Vedeževalski urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Za časa uroka veš, ali se na razdalji 9 metrov nahaja kakšna nakazen, nebesnik, prvinec, vilida, mračni stvor ali nemrtvec in kje točno je. Zraven tega veš še, ali se na razdalji 9 metrov nahaja kraj ali predmet, ki je bil magično posvečen ali oskrunjen.

Urok lahko prebije večino ovir, vendar pa ga ustavi 30 centimetrov debela plast kamna, 2,5 centimetrov debela plast običajne kovine, tanek listič svinca ali 90 centimetrov lesa ali zemlje.

Zaznavanje strupov in bolezni

Vedeževalski urok 1. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G, T, S (tisov list)
Trajanje: Osredotočenost, do 10 minut

Za časa uroka lahko zaznavaš prisotnost in položaj strupov, strupenih bitij in bolezni, ki so od tebe oddaljeni največ 9 metrov. V vseh primerih veš tudi, kakšne vrste strup, strupeno bitje ali bolezen je.

Urok lahko prebije večino ovir, vendar pa ga ustavi 30 centimetrov debela plast kamna, 2,5 centimetrov debela plast običajne kovine, tanek listič svinca ali 90 centimetrov lesa ali zemlje.

Zdravilne jagode

Pretvorni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: Dotik
Sestavine: G, T, S (vejica omele)
Trajanje: Hipen

V tvoji roki se pojavi do deset čarobnih jagod. Bije lahko porabi dejanje za to, da poje eno jagodo. To mu povrne 1 življenjsko točko, ob tem pa ga jagoda nasiti za en dan.

Jagode je treba pojesti v roku 24 ur, saj drugače izgubijo svojo čarobno moč.

Zdravljenje

Pričarni urok 6. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Izberi eno vidno bitje v dosegu uroka. Bitje preplavi val pozitivne energije, zaradi česar si povrne 70 življenjskih točk. Urok izniči zaslepljenost, oglušelost in vse morebitne bolezni, ki pestijo bitje. Urok ne deluje nad konstrukti in nemrtvimi.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje sedme ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni količina povrnjenih življenjskih točk poveča za 10.

Žareč udar

Pričarni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dodatno dejanje
Domet: Na sebi
Sestavine: G
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Naslednjič, ko za časa uroka uspešno napadeš bitje z orožjem, se le-to zasveti z astralno svetlobo. Napad povzroči dodatnih 2k6 poškodbenih točk zaradi škodljivega sevanja. Če je cilj neviden, postane spet viden in začne sijati z medlo svetlobo, s katero razsvetli okolico v krogu 1,5 metra. Zategadelj ne more spet postati nevidno, dokler se urok ne zaključi.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje tretje ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni dodatna zadana škoda poveča za 1k6.

Žarek slabosti

Nekromantski urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 18 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minute

Črn žarek izčrpavajoče energije poleti iz tvojega prsta proti bitju v dosegu uroka. Izvedi oddaljeni uročni napad nanj. Če ti uspe, lahko bitje z oboroženimi napadi, ki uporabljajo Moč, zada le polovico siceršnje škode do zaključka uroka.

Na koncu vsake svoje poteze se lahko bitje upre uroku in izvede rešilni met Konstitucije. Če mu uspe, se urok zaključi.

Žarek upanja

Odpravni urok 3. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 1 minuto

Ta urok podari upanje in poživitev. Izberi neomejeno število bitij v dosegu uroka. Dokler urok traja, ima vsak cilj olajšavo na rešilne mete Modrosti in rešilne mete pred smrtjo, poleg tega pa si povrne največje možno število točk od kakršnegakoli zdravljenja.

Žarek zmrzali

Pričarni čar

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Leden žarek belo-modre svetlobe poleti proti bitju v dometu uroka. Proti cilju opravi oddaljeni napad. Če ti napad uspe, bitje utrpi 1k8 točk škode zaradi ozeblin in njegova hitrost se zmanjša za 3 metre do začetka tvoje naslednje poteze.

Škoda, ki jo povzroči urok, se na določenih stopnjah tvojega razreda poveča za 1k8: na peti stopnji (2k8), na 11. stopnji (3k8) in na 17. stopnji (4k8).

Žgoči žarek

Pričarni urok 2. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 36 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Hipen

Pričaraš tri ognjene snope in jih zalučaš v tarče v dosegu uroka. Tarča je lahko ena ali pa jih je več.

Za vsak žarek naredi oddaljeni uročni napad. Če ti uspe, tarča utrpi 2k6 točk škode zaradi opeklin.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje tretje ali višje ravni, lahko na vsaki naslednji ravni pričaraš en žarek več.

Živalske podobe

Pretvorni urok 8. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T
Trajanje: Osredotočenost, do 24 ur

Druga bitja lahko začaraš v živali. Izberi poljubno število vidnih in voljnih bitij v dosegu uroka. Vsak cilj spremeniš v veliko ali manjšo žival z oceno izziva 4 ali manj. Med svojimi nadaljnjimi potezami lahko porabiš dejanje, da začarana bitja spremeniš v kakšno drugo žival.

Preobrazba vsakega bitja traja tako dolgo kot urok, ali dokler bitje ne izgubi vseh življenjskih točk ali umre. Vsakemu bitju lahko prirediš drugo podobo. Bitjeve igralne lastnosti in ocene zamenjajo lastnosti izbrane živali, vendar bitje ohrani svojo opredeljenost ter ocene Inteligence, Modrosti in Karizme. Bitje prevzame življenjske točke svoje nove podobe, in ko se spremeni nazaj v svojo prvotno podobo, dobi nazaj enako število življenjskih točk, kot jih je imelo pred preobrazbo v žival. Če se spremeni nazaj, ker je izgubilo vse življenjske točke, se vsak morebiten presežek v izgubljenih življenjskih točkah prenese v izgubo življenjskih točk njegove prvotne podobe. Dokler presežek ne zbije bitjevih običajnih življenjskih točk na 0, bitje ne pade v nezavest. Bitje lahko izvaja le dejanja, ki jih njegova živalska podoba omogoča, in ne more govoriti ali čarati.

Vsa bitjeva oprema se z njim preoblikuje v novo podobo. Zaradi tega bitje ne more na noben način uporabljati svoje opreme, dokler je preobraženo.

Živalski sel

Zarečni urok 2. ravni (obredni)

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (grižljaj hrane)
Trajanje: 24 ur

S tem urokom lahko žival zate prenese sporočilo. Izberi vidno drobno žival v dosegu uroka, na primer veverico, modro šojo ali netopirja. Določiti moraš kraj, ki si ga obiskal/a vsaj enkrat, in prejemnika, ki ga moraš na splošno opisati, na primer „moški ali ženska, oblečena v uniformo mestne straže“ ali „rdečelasi škrat, ki nosi koničasti klobuk“. Živali zaupaš sporočilo, ki naj ne bo daljše od 25 besed. Žival nato potuje proti ciljnemu kraju, dokler se urok ne zaključi. V 24 urah lahko leteče živali prepotujejo okoli 80 kilometrov, ostale živali pa 40 kilometrov.

Ko sel prispe, preda sporočilo tistemu bitju, ki si mu ga opisal/a. Pri tem oponaša tvoj glas. Žival govori samo z bitjem, ki ustreza tvojemu opisu. Če sel ne dospe do cilja, preden se urok zaključi, se sporočilo izgubi in žival se vrne na kraj, kjer si urok pričaral/a.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje tretje ali višje ravni, se trajanje uroka podaljša za 48 ur z vsako naslednjo ravnjo.

Živalsko prijateljstvo

Zarečni urok 1. ravni

Čas čaranja: 1 dejanje
Domet: 9 metrov
Sestavine: G, T, S (grižljaj hrane)
Trajanje: 24 ur

Urok ti pomaga prepričati zver, da ji nočeš hudega. Izberi vidno zver v dosegu uroka. Mora te videti in slišati. Če je Inteligenca te zveri 4 ali več, urok ne uspe. Sicer pa mora bitje uspešno opraviti rešilni met Modrosti, drugače jo očaraš do prekinitve uroka. Če ti ali tvoj tovariš poškoduje zver, se urok predčasno zaključi.

Na višjih ravneh. Ko za ta urok porabiš uročno polje druge ali višje ravni, lahko za vsako nadaljnjo raven očaraš eno zver več.

4. DEL

ORODJA GOSPODARJA TEMNIC

II. POGLAVJE: POŠASTI

Kot Gospodar ali Gospodarica temnic imaš na tone sredstev in prijemov, s katerimi lahko popestriš igro igralcem – in pošasti so na vrhu seznama! Pošast je katerokoli bitje, s katerim se je možno sporazumevati, se z njim boriti in ga ubiti. Po tej definiciji so pošasti celo neškodljive živalce, kakršna je žaba, ali dobrohotna bitja, kot je samorog. Pošasti so tudi ljudje, vilinci, škratje in predstavniki drugih ljudstev, ki bi igranim likom lahko bili prijatelji ali nasprotniki.

V tem poglavju najdeš širok nabor pripravljenih pošasti, ki pa je le košček dolgega seznama iz *Knjige pošasti*. Vsak opis uporablja standarden format, ki jasno opiše zmožnosti pošasti. Spodaj je nekaj smernic za lažje razumevanje informacij v opisih pošasti.

LASTNOSTI

Pošastin **okvirček lastnosti** ponuja bistvene podatke za upravljanje s pošastjo.

VELIKOST

Pošast je lahko drobna, majhna, povprečna, velika, ogromna ali gromozanska. Za več informacij o velikostih in prostorih bitij glej deveto poglavje.

VRSTA

Vrsta pošasti opredeljuje njeno nrav. Nekateri uroki, čarobni predmeti, razredne značilnosti in drugi učinki v igri vplivajo različno na bitja posamezne vrste. Na primer, *zmajemorna puščica* povzroči dodatno škodo tako zmajem kot tudi drugim bitjem zmajske vrste, kot so zmajske želve in gadjerepi.

Igra predstavlja naslednje vrste pošasti, ki same po sebi nimajo posebnih pravil.

Človečnjaki so glavna ljudstva v TiZ-u. Nekateri so civilizirani, nekateri ne. Sem sodijo ljudje in še vrsta drugih bitij, ki se ponašajo s svojim jeziki in kulturami ter hojo po dveh nogah. Čarobnih sposobnosti človečnjaki nimajo ali pa so le-te zelo skromne (čeprav se večina človečnjakov lahko priuči čaranja). Najobičajnejše človečnjaške rase so tiste, ki so tudi najbolj primerne za igralske like: ljudje, škratje, vilinci in polovnjaki. Prav tako številčni, a mnogo bolj barbarski, krvoločnejši in hudobnejši so goblinjad (goblini, grobgoblini in spaki), orki, gnoli, kuščarjevci in koboldi.

Grozošasti so pošasti v najstrožjem pogledu – strašljiva, nenavadna bitja, ki niso povsem naravna in skoraj nikoli niso neškodljiva. Nekatera so nastala iz spodletelih poskusov (kot na primer sovji medvedi), druga pa iz strašnih prekletstev (to vključuje minotavre in juan-tije). Zelo težko jih je smiselno kategorizirati, zato lahko za grozošasti označimo vsa bitja, ki ne sodijo nikamor drugam.

Konstrukti se ne rodijo, temveč nastanejo. Nekateri izpolnjujejo preprosta navodila, ki jim jih zapovedo njihovi stvaritelji, drugim pa je podarjena zavest in so zmožni prostega razmišljanja. Najbolj znani konstrukti so golemi. Mnoga bitja, ki živijo na planoti Mehanusa, na primer modroni, so konstrukti, ki so jih ustvarila mogočna bitja iz surovin na planoti.

Mračni stvori so hudobna bitja na nižjih planotah. Nekaj jih služi božanstvom, večini pa gospodujejo vrhovni zlodeji in demonski knezi. Pokvarjeni duhovniki in magi včasih prikličejo mračne stvore v službo na tvarni svet. Medtem ko je zloben nebesnik redkost, je dobroten mračni stvor preprosto nepredstavljiv. Mračni stvori so na primer demoni, zlodeji, peklenski pesjaki, rakšase in jugolothi.

Nakazni so povsem tuja bitja. Mnoga imajo prirojene magične sposobnosti, ki namesto iz mističnih sil sveta izvirajo iz bitjevega tujega uma. Glavni predstavniki nakazni so abolethi, motrila, umovori in slaadi.

Nebesniki domujejo na višjih planotah. Večina jih služi božanstvom kot glasniki ali zastopniki v svetu smrtnikov in na drugih planotah. Po naravi so dobra bitja, zato je take, ki skrenejo na kriva pota, zelo, zelo težko najti. Nebesniki so na primer angeli, kvatli in pegazi.

Nemrtvi so bitja, ki so bila nekoč prej živa, po smrti pa so se zbudila v grozljivo stanje, ki ni ne življenje ne smrt. Vzrok za to je bodisi mračna nekromantika bodisi kako brezbožno prekletstvo. Med nemrtve spadajo hodeča trupla, kot so vam-

pirji ali zombiji, in bitja brez teles, kot so duhovi in prikazni.

Prvinci so bitja, ki živijo na prvinskih planotah. Nekatera so le nekaj več kot žive gmote iz posameznih prvin, vključno z bitji, ki se imenujejo preprosto prvinci. Drugi predstavniki imajo biološka telesa, ki jih prepaja prvinska energija. Najpomembnejše civilizacije na prvinskih planotah tvorijo rase duhcev, na primer džini in efriti. Druga prvinska bitja so še azeri, nevidni zalezovalci in vodne čarošasti.

Rastline so v tem kontekstu rastlinska bitja, ne običajno rastlinje. Večina jih lahko hodi in nekatera so mesojeda. Klasični rastlini sta denimo lazeča gmota in dreant. Rastline so v kontekstu igre tudi plinski trosi, mikonidi in druga glivasta bitja.

Velikani se pnejo visoko v nebo in mečejo senco na preostala ljudstva. So človeške oblike, čeprav imajo nekateri več glav (jotnarji) ali deformacij (fomorji). Velikane delimo na šest vrst: gričevne velikane, kamene velikane, snežne velikane, ognjene velikane, oblačne velikane in nevihtne velikane. Poleg teh so velikani tudi ogri in troli.

Vilide so čarobna bitja, tesno povezana s silami narave. Prebivajo v polmračnih nasadih in mističnih gozdovih. V nekaterih svetovih so tesno povezane z Vilidjo divjino, planoto vil. Najdemo jih tudi na zunanjih planotah, zlasti na planotah Arboreje in Zverinske dežele. Med vilide spadajo driade, škrateljci in satiri.

Zmaji so ogromni starodavni plazilci z veliko močjo. Pravi zmaji, vključno z dobrimi kovinastimi zmaji in hudobnimi barvastimi zmaji, so zelo inteligentni in imajo prirojene magične lastnosti. V to kategorijo spadajo tudi daljni sorodniki pravih zmajev, ki pa so šibkejši, manj inteligentni in manj čarobni, na primer gadjerepi in psevdozmaji.

Zveri so nečlovečnjaška bitja, ki so del domišljijske favne. Nekatere imajo čarobne moči, a večina jih je neinteligentnih, brez skupnosti ali jezika. Sem sodijo vse sorte običajnih živali, dinozavri in orjaške različice živali.

Žlobudre so želatinasta bitja, ki v glavnem nimajo stalne oblike. Večinoma bivajo v jamah in temnicah pod zemljo in se hranijo z odpadki, mrhovino ali bitji, ki jim po nesreči stopijo na pot. Najbolj znana primerka žlobuder sta črni zdriz in želatinasta kocka.

OZNAKE

Pošast ima lahko ob svoji vrsti v oklepajih tudi eno ali več oznak. Na primer, v orkovem opisu najdemo zapis *človečnjak (ork)*. Te oznake nudijo še dodatno kategorizacijo za nekatera bitja. Oznake same po sebi niso vezane na pravila, lahko pa se nanje nanaša kaj drugega v igri, recimo čaroben predmet. Pomagajmo si s primerom: kopje, ki je posebno učinkovito v boju z demoni, bo ugodno delovalo proti vsem pošastim, ki imajo oznako demona.

OPREDELJENOST

Opredeljenost pošasti pomaga razumeti njen značaj in obnašanje. Pošast, ki je kaotična in zla, ne bo poslušala glasu razuma in bo brez pomisleka napadla vsako bitje, ki ga bo zagledala, nevtralna pošast pa se bo morda pripravljena pogovoriti. Več o opredeljenosti piše v četrtem poglavju.

Opredeljenost, zapisana v okvirčku lastnosti, je privzeta opredeljenost pošasti, ki pa ni fiksna. Lahko jo spremeniš in prilagodiš, kot najbolje ustreza tvoji kampanji. Nič ti ne brani, da pred igralce ne postaviš dobrotljive zelene zmajevke ali hudobnega nevihtnega velikana.

Nekatera bitja imajo lahko **poljubno opredeljenost**. Z drugimi besedami, sam/a določiš opredeljenost pošasti. Pri nekaterih pošastih je ob opredeljenosti namignjeno, ali se pošast nagiba bolj proti poštenosti, kaosu, dobremu ali zlu. Na primer, berserker je lahko kakršnekoli kaotične opredeljenosti (kaotičen in dober, kaotičen in nevtralen ali kaotičen in zel).

Mnoga neinteligentna bitja ne poznajo konceptov zakonja in kaosa, dobrega in zlega. Ne sprejemajo moralnih ali etičnih odločitev, temveč se ravnajo po čutih. Ta bitja so **neopredeljena**.

ZAŠČITNI RAZRED

Pošast, ki nosi oklep ali ščit, si zaščitni razred (ZR) izračuna iz oklepa, ščita in Gibčnosti. Drugače pa je njen ZR osnovan na popravku Gibčnosti in morebitnem naravnem oklepu. Če ima pošast naravni oklep ali nosi oklep ali ščit, je to zabeleženo v oklepajih poleg vrednost ZR-ja.

Življenjske kocke glede na velikostni razred

Velikost pošasti	Živ. kocka	Povprečne živ. točke na kocko
Drobna	k4	2,5
Majhna	k6	3,5
Povprečna	k8	4,5
Velika	k10	5,5
Ogromna	k12	6,5
Gromozanska	k20	10,5

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Pošast umre, ko izgubi vse življenjske točke. Več o življenjskih točkah piše v prvem poglavju.

Življenjske točke pošasti so predstavljene kot izračuni kock in kot povprečno število. Na primer, pošast z 2k8 življenjskimi točkami ima v povprečju 9 življenjskih točk (2 × 4,5).

Velikostni razred pošasti določa kocko, s katero izračunamo njene življenjske točke. To je prikazano v spodnji preglednici.

Pošastin popravek Konstitucije prav tako vpliva na njene življenjske točke. Njen popravek Konstitucije pomnožimo s številom življenjskih kock, rezultat pa nato prištejemo življenjskim točkam. Na primer, če ima pošast oceno Konstitucije 12 (popravek +1) in 2k8 življenjski kocki, ima na koncu 2k8 + 2 življenjskih točk (v povprečju 11).

HITROST

Hitrost pošasti ti pove, kako daleč se lahko premakne v eni potezi. Več o hitrosti piše v osmem in devetem poglavju.

Vsa bitja imajo hitrost hoje, ki se poenostavljeno imenuje pošastina hitrost. Bitja, ki se ne morejo premikati po tleh, imajo hitrost hoje 0 metrov.

Nekatera bitja imajo enega ali več dodatnih načinov premikanja. Ti so opisani spodaj.

KOPÁNJE

Pošast, ki ima hitrost kopánja, se lahko s to hitrostjo prekoplje skozi pesek, zemljo, blato ali led. Pošast ne more kopati skozi kamen, razen če ima posebno lastnost, ki ji to omogoča.

LETENJE

Pošast, ki ima hitrost letenja, lahko leti. Nekatera bitja imajo sposobnost **lebdenja**, zato jih je težje sklatiti iz zraka (to je razloženo v devetem poglavju). Pošast ob svoji smrti neha lebdeti.

PLAVANJE

Pošasti s hitrostjo plavanja ni potrebno zapraviti dodatnega premikanja za plavanje.

PLEZANJE

Pošast, ki ima hitrost plezanja, se lahko premika po navpičnih površinah. Za plezanje ji ni potrebno zapravljati dodatnega premikanja.

OCENE SPOSOBNOSTI

Vsaka pošast ima šest ocen sposobnosti (Moč, Gibčnost, Konstitucijo, Inteligenco, Modrost in Karizmo) in pripadajoče popravke. Več o ocenah sposobnosti in njihovi uporabi najdeš v sedmem poglavju.

REŠILNI METI

Polje z oznako Rešilni meti je navedeno pri bitjih, ki se spretno upirajo nekaterim učinkom. Bitje, ki ga ni lahko očarati ali prestrašiti, na primer, lahko dobi prištevek na svoje rešilne mete Modrosti. Večina bitij nima posebnih prištevkov za rešilne mete, zato tega polja v njihovem okvirčku lastnosti ni.

Prištevek za rešilni met je seštevek pošastinega ustreznega popravka sposobnosti in njenega izvedenskega prištevka, ki ga določa pošastina ocena izziva (glej preglednico izvedenskih prištevkov po oceni izziva).

VEŠČINE

Polje z oznako Veščine je rezervirano za pošasti, ki so izvedene v eni ali več veščinah. Na primer, pošast, ki zelo dobro zaznava okolico in se odlično tihotapi, ima prištevek na svoje preizkuse Modrosti (Zaznavanje) in Gibčnosti (Prikritost).

Veščinski prištevek je vsota pošastinega ustreznega popravka sposobnosti in njenega izveden-

Izvedenski prištevek po oceni izziva

Ocena izziva	Izvedenski prištevek	Ocena izziva	Izvedenski prištevek
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

skega prištevka, ki ga določa pošastina ocena izziva (glej preglednico Izvedenski prištevek po oceni izziva). Na veščinski prišević lahko vplivajo tudi drugi parametri. Kakšna pošast ima lahko denimo nepričakovano večji prištevek (običajno dvakratnik svojega izvedenskega prištevka), ker se na neko stvar neverjetno dobro spozna.

OBČUTLJIVOSTI, ODPORNOSTI IN IMUNOSTI

Nekatera bitja so občutljiva, odporna ali imuna na določene tipe škode. Določena bitja so celo odporna ali imuna na škodo, ki jo povzročijo nemagični napadi (magični napad je napad, ki ga izvedemo s pomočjo uroka, čarobnega predmeta ali drugega izvora magije). Poleg tega so nekatera bitja imuna na določena stanja.

ČUTI

Polje Čuti vsebuje oceno pošastine pasivne Modrosti (Zaznavanje) in kakršnekoli morebitne posebne čute, ki jih pošast ima. Posebni čuti so opisani spodaj.

SLEPOVID

Slepogleda pošast lahko zazna svojo okolico v omejenem dosegu brez uporabe vida.

Bitja brez oči, kot so na primer grdavsi ali sive žlobudre, in bitja z eholokacijo ali izostrenimi čuti, denimo netopirji ali pravi zmaji, večinoma imajo ta poseben čut.

Če je pošast privzeto slepa, ima poleg slepovida v oklepajih pripis, ki označuje, da doseg njenega slepovida hkrati predstavlja skrajni domet njenega zaznavanja okolice.

TEMOVID

Temogleda pošast lahko vidi v temi v določenem dosegu. Pošast lahko v medli svetlobi v dosegu vidi tako jasno kakor v močni svetlobi, v temi pa tako jasno kakor v medli svetlobi. V temi pošast ne more razločiti barv, le odtenke sivine. Ta poseben čut imajo mnoga bitja, ki živijo pod zemljo.

TRESOVID

Tresogleda pošast lahko zazna in določi izvor vibracij v določenem dosegu. Pošast in izvor se morata dotikati iste površine ali substance. S tresovidom ni mogoče zaznati letečih bitij ali bitij brez telesa. Mnoga podzemna bitja, kot so ankhegi in temnorjavi okorniki, imajo ta poseben čut.

VSEVID

Vsegleda pošast lahko v določenem dosegu vidi v normalni in magični temi, vidi nevidna bitja in predmete, samodejno zazna privide in uspešno opravi rešilne mete proti njim ter vidi prvotno obliko preobražencev ali bitij, ki jim je magija spremenila podobo. Poleg tega lahko pošast vidi na Etrno planoto v enakem dosegu.

JEZIKI

Jeziki, ki jih pošast govori, so znizani v abecednem vrstnem redu. Včasih lahko pošast razume kak jezik, vendar ga ne govori, kar je tudi ustrezno označeno. Znak „–“ pomeni, da bitje niti ne govori niti ne razume nobenega jezika.

TELEPATIJA

Telepatija je magična sposobnost, ki pošasti omogoča, da prek misli komunicira z drugim bitjem v določenem dosegu. Bitju, ki ga pošast ogovori

telepatsko, ni treba imeti nobenega skupnega jezika s pošastjo, mora pa razumeti vsaj en poljuben jezik. Bitje brez telepatske sposobnosti lahko prejema telepatska sporočila in se nanje odziva, vendar ne more začeti ali končati telepatskega pogovora.

Pošasti s telepatijo ni treba videti sogovorca in lahko telepatsko zvezo prekine kadarkoli. Zveza se prekine takoj, ko sta sogovorca predaleč narazen ali ko telepatska pošast začne pogovor z drugim bitjem. Telepatska pošast lahko prične ali konča telepatski pogovor, ne da bi porabila dejanje, a če je pošast onesposobljena, ne more vzpostavljati telepatskih povezav ali vzdrževati obstoječih.

Bitje v območju *protimagičnega polja* ali na mestu, kjer magija ne deluje, ne more pošiljati ali prejemati telepatskih sporočil.

IZZIV

Pošastina **ocena izziva** pove, kolikšno grožnjo pošast predstavlja po merilih v trinajstem poglavju. Ta merila vključujejo število pustolovcev določene stopnje, ki naj bi bili sposobni premagati pošast z določeno oceno izziva, ne da bi kateri od pustolovcev pri tem umrl.

Pošasti, ki so precej šibkejše od prvostopenjskih likov, imajo oceno izziva nižjo od 1. Pošasti z oceno izziva 0 so neškodljive, razen v večjih skupinah; tiste brez učinkovitih napadalnih zmožnosti ne prinesejo nobenih izkušenjskih točk, tiste z pa vsaka po 10 IT.

Nekaterim pošastim ni kos niti tipična skupina pustolovcev 20. stopnje. Te pošasti imajo oceno izziva 21 ali več in so namenjene temu, da igralce priženejo do skrajnih meja.

IZKUŠENJSKE TOČKE

Koliko izkušenjskih točk (IT) je vredna pošast, je odvisno od ocene izziva. Običajno IT dobiš, ko premagaš pošast, vendar lahko Gospodar temnic podari IT tudi v primeru, da grožnjo, ki jo je pošast predstavljala, izničiš na kak drug način.

Če ni rečeno drugače, je pošast, ki jo prikliče urok ali magična sposobnost, vredna toliko IT, kot piše v njenem okvirčku lastnosti.

V trinajstem poglavju je razloženo, kako sestaviti nalete v mejah ciljne količine IT in kako prilagoditi težavnost naleta.

Izkušenjske točke po oceni izziva

Ocena izziva	IT	Ocena izziva	IT
0	0 ali 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

POSEBNE LASTNOSTI

Posebne lastnosti (ki jih najdemo med pošastino oceno izziva in dejanji ali odzivi) so karakteristike, ki bodo najverjetneje pomembne med spopadom in ki zahtevajo dodatno razlago.

PRIROJENO ČARANJE

Pošast s prirojeno sposobnostjo čaranja urokov ima lastnost Prirojeno čaranje. Če ni drugače označeno, se prirojeni urok prve ali višje ravni vedno izvede na najnižji možni ravni in ga ni mogoče vršiti na višji ravni. Če ima pošast kakšen čar, ki je odvisen od njene stopnje in le-ta ni podana, uporabi kar pošastino oceno izziva.

Prirojeni urok ima lahko posebna pravila ali omejitve. Na primer, droški mag lahko prirojeno vrši urok *lebdenja*, vendar ima urok omejitev „na sebi“, kar pomeni, da urok vedno učinkuje le na droškega maga.

Prirojenih urokov pošasti ni mogoče zamenjati z drugimi uroki. Če prirojeni uroki ne zahtevajo napadalnih metov, jim ne prišteješ prištevka k napadu.

ČARANJE

Pošast z lastnostjo čaranja ima uročevalsko raven in uročna polja, ki jih uporablja za vršenje urokov prve ali višje ravni (kot je razloženo v desetem poglavju). Uročevalska raven se uporablja tudi za kakršnekoli čare, ki so všteti v lastnost uročevanja.

Pošast ima seznam poznanih ali pripravljenih urokov, ki jih črpa iz določenega razreda. Seznam lahko vsebuje tudi uroke iz lastnosti tega razreda (kot primer navajamo klerikovo lastnost Božje domene). Pošast obravnavamo kot pripadnika nekega razreda, ko se združi z ali uporablja magični predmet, ki zahteva članstvo v tem razredu ali dostop do njegovega seznama urokov.

Pošast lahko izvede urok iz svojega seznama na višji ravni, če ima za to ustrezno uročno polje. Za primer se vrnimo k droškemu magu, ki ima urok *čarobni blisk* tretje ravni. Ta urok lahko vrši kot urok pete ravni tako, da porabi enega izmed uročnih polj pete ravni.

Uroke, ki jih pošast pozna ali jih ima pripravljene, lahko spremeniš in zamenjaš katerikoli urok na pošastinem seznamu urokov z drugim urokom iste ravni in iz istega seznama urokov. Če zamenjaš uroke, lahko postane pošast manj ali bolj nevarna, kot bi sklepali iz njene ocene izziva.

DEJANJA

Ko pošast pride na vrsto za svoje dejanje, lahko izbira med opcijami iz razdelka Dejanja v njenem okvirčku lastnosti ali pa izvede eno od dejanj, ki so na voljo vsem bitjem, na primer Nagel tek ali Skrivanje (več o tem v devetem poglavju).

BLIŽNJI IN ODDALJENI NAPADI

Najobičajnejša dejanja, ki jih bo pošast izvedla v spopadu, so bližnji in oddaljeni napadi. Ti so lahko bodisi uročni bodisi oboroženi napadi, pri čemer je „orožje“ lahko izdelano ali naravno (na primer krempelj ali bodica na repu). Več o različnih vrstah napadov piše v devetem poglavju.

Bitje ali tarča. Tarča napada je običajno eno bitje ali ena tarča. Razlika je v tem, da je lahko „tarča“ poleg bitja tudi predmet.

Uspeh. Škoda in učinki, ki jih povzroči napad, ki zadane tarčo, so opisani za oznako „Uspeh:“. Možnost imaš uporabiti povprečno škodo ali metati kocke za škodo; iz tega razloga je zapisano oboje, povprečna škoda in formula s kockami.

Neuspeh. Če ima napad učinek, ki se pojavi ob neuspešnem napadu, to piše za oznako „Neuspeh:“.

VEČ NAPADOV

Bitje s to sposobnostjo lahko med svojo potezo izvede več napadov. Bitje ne more izvesti več napadov, kadar izvede priložnosti napad, ki mora biti en sam bližnji napad.

Pravila primeža za pošasti

Veliko pošasti ima posebne napade, ki jim omogočajo, da uporabijo primež na svojem plenu. Kadar pošast izvede takšen napad, ji ni treba narediti dodatnega preizkusa sposobnosti za uspešnost primeža, razen če napad narekuje drugače.

Bitje, ki ga ima pošast v primežu, lahko porabi svoje dejanje za poskus izvitja iz primeža. Uspeti mu mora preizkus Moči (Atletika) ali Gibčnosti (Akrobatika) s TR, ki je zapisan v pošastinem okvirčku lastnosti. Če TR ni zapisan, predpostavi, da je TR 10 + pošastin popravek Moči (Atletika).

STRELIVO

Pošast s seboj nosi dovolj streliva, da lahko napada iz daljave. Predvidevaš lahko, da ima pošast 2k4 kosov streliva za napad z zalučanim orožjem in 2k10 kosov streliva za strelno orožje, kakršna sta denimo lok ali samostrel.

ODZIVI

Če lahko pošast s svojim odzivom stori kaj posebnega, o tem piše tukaj. Če bitje nima posebnega odziva, tega razdelka v njegovem okvirčku ni.

OMEJENA UPORABA

Nekatere posebne sposobnosti imajo omejeno število uporab.

X/dan. Notacija „X/dan“ pomeni, da je posebno sposobnost mogoče uporabiti nekajkrat, po tem pa mora pošast opraviti daljši počitek, da se ji porabljene porabe vrnejo. Na primer, „1/dan“ pomeni, da je posebno sposobnost mogoče uporabiti enkrat, po tem pa mora pošast opraviti daljši počitek, preden lahko sposobnost spet uporabi.

Obnovitev X-Y. Notacija „Obnovitev X-Y“ pomeni, da lahko pošast to posebno sposobnost uporabi enkrat, potem pa se sposobnost naključno obnovi tekom spopada. Na začetku vsake pošastine poteze vrzi k6. Če je izid število X ali Y, pošast lahko spet uporabi posebno sposobnost. Sposobnost se povrne tudi, ko pošast konča krajši ali daljši počitek.

Poglejmo primer: „Obnovitev 5-6“ pomeni, da lahko pošast sposobnost uporabi enkrat. Potem je na začetku vsake svoje naslednje poteze upravičena do ponovne uporabe, če vrže k6 in je izid 5 ali 6.

Obnovitev po krajšem ali daljšem počitku. Ta notacija pomeni, da pošast lahko uporabi posebno sposobnost enkrat, potem pa mora pred naslednjo uporabo opraviti krajši ali daljši počitek.

OPREMA

Okvirček lastnosti redko navaja opremo, ki ni oklep ali orožje. Ker se od bitij, kot so na primer človečnjaki, tako ali tako pričakuje, da nosijo primerna oblačila, le-ta običajno niso navedena.

Pošastim lahko po želji oprtaš razno prtljago in opremo, pri čemer si lahko pomagaš s petim poglavjem. Sam/a odločiš tudi, koliko pošastine opreme pustolovci najdejo, potem ko je bila pošast ubita, in ali je ta oprema še uporabna. Zdelan oklep, narejen posebej za pošast, je le redko primeren ali uporaben za koga drugega.

Če čarajoča pošast potrebuje sestavine za svoje uroke, lahko predpostavljaš, da jih ima, čeprav niso navedene v okvirčku lastnosti.

LEGENDARNA BITJA

Legendarno bitje je zmožno stvari, ki jih običajna bitja ne zmorejo. Z magijo lahko vpliva na okolico tudi več kilometrov proč, in tudi ko ni na vrsti, lahko izvaja posebna dejanja.

Če se bitje prelevi v legendarno bitje, na primer s pomočjo uroka, vseeno ne more izvajati legendarnih dejanj, dejanj v povezavi z brlogom ali območnih učinkov tega bitja.

LEGENDARNA DEJANJA

Legendarno bitje lahko izvede določeno število posebnih dejanj – pravimo jim legendarna dejanja –, ko ni na vrsti. Naenkrat lahko porabi le eno posebno dejanje in le ob koncu dejanja drugega bitja. Bitje si povrne vsa svoja porabljena legendarna dejanja na začetku svoje naslednje poteze. Ni nujno, da bitje sploh izvede kakšno legendarno dejanje, če tega ne želi. Legendarnih dejanj ni mogoče izvajati, dokler je bitje onesposobljeno ali kako drugače nesposobno izvajati dejanja. Če je bitje presenečeno, legendarnih dejanj ne more koristiti, dokler ne konča svoje prve poteze v spopadu.

BRLOG LEGENDARNEGA BITJA

V okvirčku legendarnega bitja lahko piše tudi kaj o njegovem brlogu in o posebnih učinkih, ki jih lahko ustvarja v njem, bodisi z močjo volje ali le s svojo navzočnostjo. Nimajo vsa legendarna bitja brlogov. Pravila za brlog veljajo le za legendarna bitja, ki preživijo ogromno časa v svojih brlogih in jih tam najpogosteje tudi najdemo.

DEJANJA V BRLOGU

Če ima legendarno bitje na voljo dejanja, ki se nanašajo na brlog, lahko z njimi črpa okoljsko magijo iz svojega brloga. Brlog v tem primeru prejme svojo lastno odzivnost v spopadu, ki je privzeto 20 (če ima še kak drug lik odzivnost 20, se samodejno uvrsti višje od brloga). Kadar je brlog na vrsti v spopadu, se lahko legendarno bitje odloči, ali bo izvedlo kakšno dejanje brloga, razen če je bitje onesposobljeno ali kako drugače nesposobno opravljati dejanja. Če je bitje presenečeno, dejanj v povezavi z brlogom ne more koristiti, dokler ne končna svoje prve poteze v spopadu.

OBMOČNI UČINKI

Že sama navzočnost legendarnega bitja lahko čudno in čarobno vpliva na okolico, kar je zapisano v tem razdelku. Ko legendarno bitje umre, se območni učinki v hipu razblinijo ali postopoma popustijo.

STRANSKE OSEBE

V tem odseku so navedene lastnosti raznih človečnjaških neigranih stranskih oseb, na katere bi pustolovci lahko naleteli med povprečno kampanjo. S temi okvirčki lastnosti je možno predstaviti tako človeške kot nečloveške stranske osebe.

PRIREJANJE STRANSKIH OSEB

Stranske osebe je mogoče prirediti po svojih potrebah na več načinov.

Rasne lastnosti. Stranski osebi lahko dodaš rasne lastnosti. Na primer, polovnjaški svečenik ima lahko hitrost 7,5 metrov in lastnost S srečo v žepu. Dodajanje rasnih lastnosti ne spremeni ocene izziva stranske osebe. Več o rasnih lastnostih piše v drugem poglavju.

Zamenjave urokov. Če je stranska oseba uročevalec, lahko zamenjaš enega ali več njegovih urokov z drugimi. Kateregakoli izmed urokov na osebinem seznamu lahko zamenjaš z drugim urokom iste ravni in iz istega uročnega seznama. Takšne zamenjave ne spremenijo ocene izziva stranske osebe.

Zamenjave oklepa in orožij. Lahko okrepiš ali oslabiš osebin oklep in zamenjaš njegova orožja. Take prilagoditve lahko spremenijo oceno izziva stranske osebe.

Magični predmeti. Mogočnejša je oseba, tem verjetneje je, da ima pri sebi kakšno čarobno reč. Mag ima morda čarobno palico in/ali enega ali več napojev ter zvitkov. Če osebi podeliš dovolj močan magični predmet, ki lahko škoduje drugim, to lahko spremeni njegovo oceno izziva.

Nekaj magičnih predmetov je opisanih v štirinajstem poglavju.

12. POGLAVJE: SESTAVLJANJE SPOPADOV

Ko si izmišljaš nalete in posledične spopade, ne varčuj z domišljijo in poskrbi, da bodo v tvoji stvaritvi igralci uživali. Ko boš določil/a vse podrobnosti, s pomočjo tega poglavja prilagodi težavnost naleta.

TEŽAVNOST SPOPADA

Obstajajo štiri kategorije težavnosti spopadov.

Lahek spopad. V lahkih spopadih liki ne porabijo veliko sredstev in niso v resni nevarnosti. Lahko izgubijo nekaj življenjskih točk, vendar je zmaga praktično zagotovljena.

Povprečen spopad. Srednje težki spopadi imajo običajno enega ali dva malo bolj kočljiva trenutka za igralce, vendar liki večino časa zmagajo brez velikih izgub. Kljub temu bo kakšen lik verjetno potreboval renocelniško oskrbo oziroma prvo pomoč.

Težek spopad. Težek spopad lahko pustolovce drago stane. Šibkejši liki lahko končajo onesposobljeni in obstaja verjetnost, da eden ali več likov tudi umre.

Smrtonosen spopad. Smrtonosen spopad je lahko za enega ali več igranih likov usoden. Preživetje je pogosto odvisno od dobre taktike in hitrega razmišljanja. Druščina tvega strašen poraz.

OCENJEVANJE TEŽAVNOSTI

Težavnost kateregakoli spopada lahko ceniš po spodnjem vzorcu.

1. Določi pragove IT. Najprej določi pragove izkušenjskih točk (IT) za vsak lik v pustolovski skupini. Preglednica Pragovi IT glede na likovo stopnjo vsebuje štiri pragove za vsako pustolovčevo stopnjo, en prag za vsako težavnost. S pomočjo preglednice vsakemu liku določi njegov prag IT.

2. Določi skupni prag IT. Seštej pragove posameznih likov za vsako težavnost. To je skupni prag druščine. Na koncu dobiš štiri seštevke, po enega za vsako težavnost spopada.

Primer: če tvoja druščina vključuje tri like tretje stopnje in en lik druge stopnje, je skupni prag IT:

- **Na lahki težavnosti:** 275 IT (75 + 75 + 75 + 50)
- **Na povprečni težavnosti:** 550 IT (150 + 150 + 150 + 100)
- **Na težki težavnosti:** 825 IT (225 + 225 + 225 + 150)
- **Na smrtonosni težavnosti:** 1.400 IT (400 + 400 + 400 + 200)

Te pragove si zabeleži, saj jih lahko uporabiš za vsak nalet v svoji pustolovščini.

Pragovi IT glede na likovo stopnjo

Stopnja lika	Težavnost spopada			
	Lahek	Povprečen	Težek	Smrt.
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1.100
6	300	600	900	1.400
7	350	750	1.100	1.700
8	450	900	1.400	2.100
9	550	1.100	1.600	2.400
10	600	1.200	1.900	2.800
11	800	1.600	2.400	3.600
12	1.000	2.000	3.000	4.500
13	1.100	2.200	3.400	5.100
14	1.250	2.500	3.800	5.700
15	1.400	2.800	4.300	6.400
16	1.600	3.200	4.800	7.200
17	2.000	3.900	5.900	8.800
18	2.100	4.200	6.300	9.500
19	2.400	4.900	7.300	10.900
20	2.800	5.700	8.500	12.700

3. Določi skupni IT pošasti. Seštej IT vseh pošasti v spopadu. Vsaka pošast ima svoje IT zapisane v okvirčku lastnosti.

4. Prilagodi skupni IT glede na količino pošasti. Če je v spopad vključenih več pošasti, skupne IT pomnoži z ustreznim množiteljem (glej preglednico spodaj). Več kot je pošasti, več napadalnih metov izvedeš proti likom vsak krog, zato je spopad lahko nevarnejši.

Množitelji težavnosti

Št. pošasti	Množitelj	Št. pošasti	Množitelj
1	× 1	7-10	× 2,5
2	× 1,5	11-14	× 3
3-6	× 2	15 ali več	× 4

Poglejmo si primer. V spopad vključimo štiri pošasti, ki imajo skupno 500 IT. Po spodnji preglednici moramo uporabiti množitelj 2 in 500 IT pomnožiti z njim. Dobimo 1.000 IT. Ta prilagojena vrednost *ne* predstavlja vrednosti pošasti v smislu izkušenjskih točk. Edina funkcija prilagojene vrednosti je, da ti pomaga pravilno oceniti težavnost naleta.

Ko preračunavaš te vrednosti, ne štej zraven nobene pošasti, katere ocena izziva je veliko nižja od ocen preostalih pošasti, razen če misliš, da ta šibkejša pošast znatno prispeva k skupni težavnosti naleta.

5. Primerjaj IT. Primerjaj prilagojene IT pošasti in prag pustolovske skupine. Prag, ki ustreza prilagojenim IT, določa težavnost spopada. Če noben prag ne ustreza vrednosti, uporabi prvi nižji prag od prilagojenih IT.

Na primer, v nalet vključimo enega spaka in tri grobgobline. Skupno imajo 1.000 IT (po prilagoditvi). Če bi te pošasti trčile ob prej omenjeno skupinico treh pustolovcev tretje stopnje in enega pustolovca druge stopnje, bi bil ta spopad za pustolovce težek (prag za težek spopad je 825 IT, za smrtonosen spopad pa 1.400 IT).

VELIKOST DRUŠČINE

Zgornje smernice predpostavljajo, da je v pustolovski druščini med tri in pet likov.

Če je pustolovcev manj od treh, iz preglednice Množitelji težavnosti pri preračunavanju izberi naslednji višji množitelj od tistega, ki bi ga drugače izbral/a. Če se liki spopadejo z eno pošastjo, uporabi množitelj 1,5, če pa se spopadejo s 15 ali več pošastmi, uporabi množitelj 5.

Če je v druščini šest ali več likov, uporabi prejšnji nižji množitelj od tistega, ki bi ga drugače izbral/a. Za eno samo pošast uporabi množitelj 0,5.

VEČDELNI NALETI

Včasih nalet zajema več sovragov, s katerimi se druščina ne sooči naenkrat. Pošasti lahko nad pustolovce prihajajo v valovih. V takih primerih obravnavaj vsak del ali val kot ločen spopad in za vsakega posebej izračunaj njegovo težavnost.

Druščina si med dvema deloma ali valovoma ne more privoščiti krajšega počitka, zato liki tudi ne bodo mogli obnavljati življenjskih točk ali si povrniti posebnih sposobnosti. Kot merilo za težavnost takega spopada naj ti bo v pomoč naslednje: če je prilagojenih IT pošasti v večdelnem spopadu več od tretjine pričakovanih pustolovskih celodnevnih IT (glej razdelek Pustolovski dan malo naprej), bo spopad težji, kot bi bilo sklepati iz njegovih ločenih delov.

SESTAVLJANJE SPOPADOV Z DOLOČENO TEŽAVNOSTJO

Spopad lahko sestaviš tudi, če veš, kakšne težavnosti naj bo. Pustolovski prag IT ti predstavlja „proračun“, ki ga lahko porabiš za vključevanje pošasti v spopad. Moraš se le zavedati, da več pošasti potroši več točk iz proračuna, kot namigujejo njihove osnovne IT (glej četrti korak zgoraj).

Znova za zgled uporabimo druščino iz drugega koraka. Zanje lahko sestavimo srednje težek spopad tako, da prilagojene skupne IT pošasti spravimo na vsaj 550 IT (to je prag naše pustolovske skupinice za srednjo težavnost), a ne čez 825 IT (to je prag za težko težavnost). Ena možnost je, da v spopad vpletemo eno samo pošast z oceno izziva 3 (na primer mantikoro ali sovjega medveda), ki je vredna 700 IT, kar zadosti našim pogojem. Če želiš vplesti dve pošasti, bo vsaka 1,5-krat dražja od svoje osnovne vrednosti IT. Po tem principu sta za srednje težek spopad primerna tudi dva krvovolkova (vsak je vreden 200 IT), ki skupaj zneseta 600 IT.

V pomoč ti je lahko dodatek B v *Vodiču Gospodarja temnic*, kjer so vse pošasti iz *Knjige pošasti* razvrščene po oceni izziva. Tudi kasneje v tem dokumentu je manjši seznam, kjer so pošasti, vključene v ta *Osnovna pravila*, razvrščene po oceni izziva.

Celdnevni IT

Stopnja	Prilagojene dnevne IT za posamezen lik
1	300
2	600
3	1.200
4	1.700
5	3.500
6	4.000
7	5.000
8	6.000
9	7.500
10	9.000
11	10.500
12	11.500
13	13.500
14	15.000
15	18.000
16	20.000
17	25.000
18	27.000
19	30.000
20	40.000

PUSTOLOVSKI DAN

Če privzamemo običajne pustolovske okoliščine in povprečno srečo, lahko večina pustolovskih druščin prestane okoli šest do osem srednjih ali težkih spopadov na dan. Če ima pustolovščina več lažjih spopadov, jih lahko pustolovci zmorejo več. Če je na sporedu več smrtonosnih spopadov, jih pustolovci zmorejo manj.

Na enak način, na katerega ugotoviš težavnost naleta, lahko IT pošasti in drugih nasprotnikov v pustolovščini uporabiš za oceno uspešnosti pustolovcev.

Za vsak lik iz druščine v spodnji preglednici odčitaj, koliko IT bo lik po pričakovanjih osvojil. Odčitane vrednosti vseh članov druščine seštej, da dobiš predvidene celodnevne IT druščine. To je nek pameten približek količine IT vseh spopadov skupaj, ki jih lahko druščina prestane, preden mora opraviti daljši počitek.

KRAJŠI POČITKI

V splošnem velja, da bo tekom pustolovskega dne druščina najverjetneje potrebovala dva krajša počitka, prvega na koncu prve tretjine dneva in drugega na koncu druge tretjine dneva.

PRILAGAJANJE TEŽAVNOSTI NALETA

Spopad je lahko lažji ali težji glede na kraj naleta in okoliščine.

Težavnost spopada povečaj za eno stopnjo (na primer z lahke na povprečno), če imajo liki neko otežitev, ki je njihovi sovražniki nimajo. Težavnost zmanjšaj za eno stopnjo, če imajo liki prednost, ki je nasprotniki nimajo. Vsaka naslednja otežitev ali prednost poveča/zmanjša težavnost za eno stopnjo. Če imajo liki eno otežitev in eno prednost, druga drugo izničita.

Otežilne okoliščine bi bile recimo:

- Vsa druščina je presenečena, sovražnik pa ni.
- Sovražnik ima kritje, druščina pa ne.
- Liki ne morejo videti sovražnika.
- Liki vsak krog utrpijo škodo zaradi nekega učinka iz okolja ali magičnega uroka.
- Liki visijo na vrvi med plezanjem, so pritrjeni na tla ali so v kakšnem drugem položaju, ki jim omejuje gibanje.

Olajševalne okoliščine so podobne otežilnim, le da likom dajo prednost pred sovražnikom.

Ocena izziva

Ko sestavljaš nalet ali pustolovščino, zlasti na nižjih stopnjah, bodi previden/a pri uporabi pošasti, ki imajo višje ocene izziva od povprečne stopnje pustolovcev. Tako bitje lahko v enem dejanju zada toliko škode, da onesposobi pustolovce nižjih stopenj. Oger ima oceno izziva 2, vendar lahko ubije čarovnika prve stopnje z enim samim udarcem.

ZANIMIVI SPOPADI

Spodnji predlogi lahko popestrijo spopad:

- značilnosti terena, ki predstavljajo nevarnost tako za like kot za sovražnika (na primer trhel most čez prepad ali luže zelene sluzi),

- značilnosti terena, kjer se višinska razlika hitro spreminja (na primer brezna, kupi praznih zabojev in skalne police),
- okoliščine, ki vse udeležence v spopadu spodbujajo ali prisilijo, da se veliko premikajo (na primer padajoči lestenci, sodi smodnika ali nafte in premikajoče se pasti),
- sovražniki na težko dostopnih mestih ali v obrambnih položajih, tako da se morajo liki, ki običajno napadajo od daleč, premikati po bojišču.

POŠASTI GLEDE NA OCENO IZZIVA

Spodnji seznam razvršča pošasti v tem dokumentu glede na oceno izziva.

IZZIV 0 (0 - 10 TT)

- Hijena
- Hobotnica
- Jastreb
- Jazbec
- Jelen
- Koza
- Kragulj
- Krokar
- Kuščar
- Mačka
- Morski konjiček
- Navaden človek
- Netopir
- Orel
- Orjaški ognjeni hrošč
- Ostrozoba zbadljivka
- Pajek
- Pavijan
- Podgana
- Podlasica
- Rakovica
- Sova
- Šakal
- Škorpijon
- Žaba
- Živi grmiček

IZZIV 1/8 (25 TT)

- Kamela
- Kobold
- Krvavi kragulj
- Leteča kača
- Mastif
- Mladorasla tegoba
- Morski človek
- Mula
- Orjaška podgana
- Orjaška podlasica
- Orjaška rakovica
- Poni
- Privrženec kulta
- Razbojnik
- Stirg
- Stražar
- Strupena kača

IZZIV 1/4 (50 TT)

- Akolit
- Goblin
- Izpuhtavi pes
- Jata krokarjev
- Jata netopirjev
- Leteči meč
- Los
- Merjasec
- Okostnjak
- Orjaška sova
- Orjaška striga
- Orjaška strupena kača
- Orjaška žaba
- Orjaški jazbec
- Orjaški kuščar
- Orjaški netopir
- Orjaški volčji pajek
- Panter
- Pteranodon
- Jahalni konj
- Leglo podgan
- Sekokljun
- Udav
- Volk
- Vprežni konj
- Zombi

IZZIV 1/2 (100 TT)

- Črni medved
- Gnol
- Grebenski morski pes
- Grobgoblin
- Kuščarjevec
- Luskura
- Opica
- Orjaška koza
- Orjaška osa
- Orjaški morski konjiček
- Ork
- Roj mrčesa
- Satir
- Silak
- Vojni konj
- Vorg

IZZIV 1 (200 TT)

- Harpija
- Hipogrif
- Lev
- Orjaška hijena
- Orjaška hobotnica
- Orjaška krastača
- Orjaški jastreb
- Orjaški orel
- Orjaški pajek
- Pes smrti
- Rjavi medved
- Leglo ostrozobih zbadljivk
- Spak
- Strah
- Krvovolk
- Tiger
- Živi oklep

IZZIV 2 (450 TT)

- Alozaver
- Zbujeno drevo
- Berserker
- Kentaver
- Duhovnik
- Grifon
- Grik
- Groteskni kip
- Lovski morski pes
- Nosorog
- Notik
- Oger
- Okrava želatina
- Orjaški los
- Orjaški merjasec
- Orjaški udav
- Pegaz
- Pleziozaver
- Severni medved
- Leglo strupenih kač
- Sabljezobi tiger

IZZIV 3 (700 TT)

- Ankilozaver
- Bazilisk
- Dvojnik
- Jeti

- Mantikora
- Minotaver
- Mrlek
- Mumija
- Opazovalec
- Orjaški škorpijon
- Orka
- Peklenski pesjak
- Preskočni pajek
- Snežni volk
- Sovji medved
- Vitez
- Volkodlak

IZZIV 4 (1.100 TT)

- Duh
- Plameneča lobanja
- Slon
- Žalnica

IZZIV 5 (1.800 TT)

- Gričevni velikan
- Mesnati golem
- Ognjeni prvinec
- Orjaški krokodil
- Orjaški morski pes
- Triceratops
- Trol
- Vodni prvinec
- Zemeljski prvinec
- Zračni prvinec

IZZIV 6 (2.300 TT)

- Gadjerep
- Himera
- Kiklop
- Mag
- Mamut
- Meduza

IZZIV 7 (2.900 TT)

- Orjaška opica

IZZIV 8 (3.900 TT)

- Hidra
- Mladi zeleni zmaj
- Snežni velikan
- Tiranozaver

IZZIV 9 (5.000 TT)

- Ognjeni velikan

IZZIV 10 (5.900 TT)

- Kameni golem

IZZIV 17 (18.000 TT)

- Odrasli rdeči zmaj

OPISI POŠASTI

Odrasli rdeči zmaj

Ogromen zmaj, kaotičen in zloben

Zaščitni razred 19 (naravni oklep)
Življenjske točke 256 (19k12 + 133)
Hitrost 12 m, 12 m plezanje, 24 m letenje

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
27	10	25	16	13	21

Rešilni meti Gib +6, Kon +13, Mod +7, Kar +11
Veščine Zaznavanje +13, Prikritost +6
Odpornosti proti škodi opekline
Čuti slepovid 18 m, temovid 37 m, pasivno Zaznavanje 23
Jeziki sojezik, pozojščina
Izziv 17

Legendarna odpornost (3/dan). Če zmaju spodleti rešilni meti, se lahko odloči, da je met uspešen.

Dejanja

Več napadov. Zmaj lahko uporabi Zastrašujočo navzočnost. Nato izvede tri napade: enega z ugrizom in dva s kremplji.
Ugriz. *Bližnji oboroženi napad:* +14 za uspeh, doseg 3 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 19 (2k10 + 8) prebodne škode in 7 (2k6) škode zaradi opeklin.
Krempelj. *Bližnji oboroženi napad:* +14 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 15 (2k6 + 8) škode, sekanje.
Rep. *Bližnji oboroženi napad:* +14 za uspeh, doseg 4,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 17 (2k8 + 8) škode, top udarec.
Zastrašujoča navzočnost. Vsako bitje po zmajevi izbiri, ki je od zmaja oddaljeno največ 36 metrov in se ga zaveda, mora uspešno opraviti rešilni met Modrosti s TR 19 ali pa je za 1 minuto prestrašeno. Bitje lahko rešilni met ponovi ob koncu vsake svoje poteze in ob uspehu konča učinek nase. Če je rešilni met uspešen ali se učinek konča, je bitje za naslednjih 24 ur imuno na zmajevo Zastrašujočo navzočnost.
Ognjeni dih. Zmaj izbruha ogenj v stožcu, dolgem 18 metrov. Vsako bitje na tem območju mora opraviti rešilni met Gibčnosti s TR 21 in ob neuspehu utrpi 63 (18k6) škode zaradi ognja, ob uspehu pa polovico te škode.

Legendarna dejanja

Zaznavanje. Zmaj opravi preizkus Modrosti (Zaznavanje).
Napad z repom. Zmaj izvede napad z repom.
Napad s krili (stane 2 dejanji). Zmaj zamahne s krili. Vsako bitje v razdalji 3 metrov od zmaja mora uspešno opraviti rešilni met Gibčnosti s TR 22 ali utrpi 15 (2k6 + 8) škode, top udarec, in pade po tleh. Zmaj lahko nato preleti razdaljo, dolgo največ polovico svoje hitrosti letenja.

Aboleth

Velika nakazen, redoljuben in zloben

Zaščitni razred 17 (naravni oklep)
Življenjske točke 135 (18k10 + 36)
Hitrost 3 m, plavanje 12 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
21	9	15	18	15	18

Rešilni meti KON +6, INT +8, MOD +6
Veščine Zgodovina +12, Zaznavanje +10
Čuti temovid 36 m, pasivno Zaznavanje 20
Jeziki votli govor, telepatija 36 m
Izziv 10

Dvoživka. Aboleth lahko diha na zraku in pod vodo.
Sluzni oblak. Ko je aboleth pod vodo, ga obdaja sluz. Bitje, ki se dotakne aboletha ali ga zadene z bližnjim napadom na razdalji 1,5 m ali manj, mora napraviti rešilni met Konstitucije s TR 14. Če mu ne uspe, je bitje bolno 1k4 ur. Bolno bitje lahko diha samo pod vodo.
Telepatija. Če se bitje telepatsko sporazumeva z abolethom in ga aboleth tudi dejansko vidi, izve bitjeve najgloblje želje.

Dejanja

Več napadov. Aboleth trikrat napade z lovkami.
Lovka. Melee Weapon Attack: +9 to hit, reach 3.05 m, one target. Hit: 12 (2k6 + 5) bludgeoning damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 14 Constitution saving throw or become diseased. The disease has no effect for 1 minute and can be removed by any magic that cures disease. After 1 minute, the diseased creature's skin becomes translucent and slimy, the creature can't regain hit points unless it is underwater, and the disease can be removed only by heal or another disease-curing spell of 6th level or higher. When the creature is outside a body of water, it takes 6 (1k12) acid damage every 10 minutes unless moisture is applied to the skin before 10 minutes have passed.
Rep. Melee Weapon Attack: +9 to hit, reach 3.05 m, one target. Hit: 15 (3k6 + 5) bludgeoning damage.
Zasužnjenje. The aboleth targets one creature it can see within 9.14 m of it. The target must succeed on a DC 14 Wisdom saving throw or be magically charmed by the aboleth until the aboleth dies or until it is on a different plane of existence from the target. The charmed target is under the aboleth's control and can't take reactions, and the aboleth and the target can communicate telepathically with each other over any distance. Whenever the charmed target takes damage, the target can repeat the saving throw. On a success, the effect ends. No more than once every 24 hours, the target can also repeat the saving throw when it is at least 1 mile away from the aboleth.

Legendarna dejanja

Zaznavanje. The aboleth makes a Wisdom (Perception) check.
Zamah z repom. The aboleth makes one tail attack.

Duševno izžemanje (stane 2 dejanji). One creature charmed by the aboleth takes 10 (3k6) psychic damage, and the aboleth regains hit points equal to the damage the creature takes.

OPISI STRANSKIH OSEB

Akolit

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 10
Življenjske točke 9 (2k8)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
10	10	10	10	14	11

Veščine Zdravilstvo +4, Veroslovje +2
Čuti pasivno Zaznavanje 12
Jeziki katerikoli jezik (običajno sojezik)
Izziv 1/4 (50 IT)

Čaranje. Akolit je uročevalec prve ravni. Njegova uročna sposobnost je Modrost (TR rešilnega meta je 12, +4 dodatka za izvedbo uročnih napadov). Akolit ima pripravljene naslednje kleriške uroke:

- Čari (kadarkoli): *razsvetlitev*, *sveti plamen*, *čudo*
- Prva raven (3 polja): *blagoslov*, *celjenje ran*, *zavetje*

Dejanja

Kij. *Bližnji oboroženi napad:* +2 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 2 (1k4) škode, top udarec.

Akoliti so nižji pripadniki duhovščine pod poveljstvom duhovnika. V svetišču opravljajo različne funkcije. Njihova božanstva jim podeljujejo manjše čarovniške moči.

Arhimag

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 12 (15 z *magovskim oklepom*)
Življenjske točke 99 (18k8 + 18)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
10	14	12	20	15	16

Rešilni meti Int +9, Mod +6
Veščine Čudoslovje +13, Zgodovina +13
Odpornosti na poškodbe uroki; nemagični topi udarci, prebadanje in sekanje (zaradi *kamnite kože*)
Čuti pasivno Zaznavanje 12
Jeziki poljubnih šest jezikov
Izziv 12 (8400 IT)

Magična odpornost. Arhimag ima olajšavo na rešilne mete proti urokom in drugim magičnim učinkom.
Čaranje. Arhimag je uročevalec 18. stopnje. Njegova uročna sposobnost je Inteligenca (TR za rešilni met je 17, +9 dodatka k metu za uročni napad). Arhimag lahko kadarkoli pričara uroka *krinka* in *nevidnost*, poleg tega ima pripravljene spodnje čarovniške uroke:

- Čari (kadarkoli): *ognjeni blisk*, *razsvetlitev*, *magovska dlan*, *lahkotni trik*, *tresoči dotik*
- Prva raven (4 polja): *zaznava magije*, *razpoznava*, *magovski oklep**, *čarobni izstrelek*
- Druga raven (3 polja): *branje misli*, *odsevi*, *korak v meglici*
- Tretja raven (3 polja): *protiurok*, *letenje*, *čarobni blisk*
- Četrta raven (3 polja): *izgon*, *ognjeni ščit*, *kamnita koža**
- Peta raven (3 polja): *stožec hladu*, *opazovanje*, *nevidni zid*
- Šesta raven (1 polje): *krogla neranljivosti*
- Sedma raven (1 polje): *teleportacija*
- Osma raven (1 polje): *neberljivost uma**
- Deveta raven (1 polje): *časostop*

* Arhimag pričara te uroke nad seboj pred pričetkom spopada.

Dejanja

Bodalo. *Bližnji ali oddaljeni oboroženi napad:* +6 za uspeh, doseg 1,5 m ali domet 6/18 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 4 (1k4 + 2) točk škode, prebadanje.

Arhimagi so mogočni (in običajno precej stari) uročevalci, predani čudodelni umetnosti. Dobri arhimagi svetujejo kraljem in kraljicam, hudobni pa vladajo kot tirani in si mažejo roke z magijo mrtvih. Tisti vmes, ki niso ne dobri ne slabi, se zadržujejo v odmaknjenih stolpih, kjer se v miru poglabljajo v svoje čarobne vede.
Arhimag ima navadno enega ali več magov-vajencev, njegovo domovanje pa ščitijo razna magična bitja, ki odvračajo vsiljivce.

Atentator

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), ni dober

Zaščitni razred 15 (ozvezdeno usnje)
Življenjske točke 78 (12k8 + 24)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
11	16	14	13	11	10

Rešilni meti Gib +6, Int +4
Veščine Akrobatika +6, Zavajanje +3, Zaznavanje +3, Prikritost +9
Odpornost na škodo strupi
Čuti pasivno Zaznavanje 13
Jeziki tatinska govorica in dva poljubna jezika
Izziv 8 (3900 IT)

Atentat. Med svojo prvo potezo ima atentator olajšavo na napadalne mete proti kateremukoli bitju, ki še ni prišlo na vrsto. Če atentator zadene presenečeno bitje, to šteje za silovit udar.

Izmikanje. Za atentatorja velja posebno pravilo, kadar je podvržen škodljivemu uroku, ki zahteva rešilni met Gibčnosti (navadno ob uspehu rešilnega meta žrtev utrpi le polovico škode). Takrat ob uspešnem metu atentator ne utrpi škode, sicer pa le polovico siceršnje.
Prikriti napad (1 na potezo). Atentator zada dodatnih 14 (4k6) točk škode, če zadene tarčo z oboroženim napadom in ima ob tem olajšavo na napadalni met ali če je tarča v bližini (do 1,5 metra) atentatorjevega zaveznika, ki ni onesposobljen, atentator pa nima otežitve na napadalni met.

Dejanja

Več napadov. Atentator izvede dva napada s kratkim mečem.
Kratki meč. *Bližnji oboroženi napad:* +6 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 6 (1k6 + 3) točk škode, prebadanje, poleg tega tarča opravi rešilni met Konstitucije s TR 15 – če ji ne uspe, utrpi 24 (7k6) točk škode zaradi zastrupitve, sicer pol toliko.
Lahki samostrel. *Oddaljeni oboroženi napad:* +6 za uspeh, domet 24/96 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 7 (1k8 + 3) škode, prebadanje, poleg tega tarča opravi rešilni met Konstitucije s TR 15 – če ji ne uspe, utrpi 24 (7k6) točk škode zaradi zastrupitve, sicer pol toliko.

Atentatorji so neusmiljeni morilci in mojstri zastrupljanja, ki služijo velikašem, cehovskim vodjem, vladarjem in komurkoli, ki jim ponudi pravo vsoto.

Berserker

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), kaotičen

Zaščitni razred 13 (kožuhovina)
Življenjske točke 67 (9k8 + 27)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
16	12	17	9	11	9

Čuti pasivno Zaznavanje 10
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 2 (450 IT)

Brezglavo divjanje. Na začetku svoje poteze si lahko berserker privošči olajšavo na vse bližnje oborožene napade med to potezo, vendar imajo tudi napadalni meti proti njemu olajšavo do začetka njegove naslednje poteze.

Dejanja

Velika sekira. *Bližnji oboroženi napad:* +5 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 9 (1k12 + 3) škode, sekanje.

Nepredvidljivi berserkerji se priklatijo iz neciviliziranih dežel, se združujejo v bojne skupine in iščejo vsako priložnost za spopad.

Druid

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 11 (16 s _kožo iz lubja_)
Življenjske točke 27 (5k8 + 5)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
10	12	13	12	15	11

Veščine Zdravilstvo +4, Naravoslovje +3, Zaznavanje +4
Čuti pasivno Zaznavanje 14
Jeziki druidski jezik in še dva poljubna jezika
Izziv 2 (450 IT)

Čaranje. Druid je uročevalec 4. stopnje. Njegova uročna sposobnost je Modrost (TR za rešilni met je 12, +4 dodatka k metu za uročni napad). Pripravljene ima naslednje druidske uroke:

- Čari (kadarkoli): *druidska umetnost*, *plamen na dlani*, *grčavka*
- Prva raven (4 polja): *zapletanje*, *dolg korak*, *šepet živali*, *strašni grom*
- Druga raven (3 polja): *živalski sel*, *koža iz lubja*

Dejanja

Bojna palica. *Bližnji oboroženi napad:* +2 za uspeh (+4 za uspeh z urokom *grčavka*), doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 3 (1k6) škode, top udarec, ali 4 (1k8 + 2) škode, top udarec, z urokom *grčavka* ali pri vihtenju z obema rokama.

Druidi bivajo v gozdovih in drugih odmaknjenih krajih v divjini, kjer ščitijo svet narave pred pošastmi in pohlepnimi kremplji civilizacije. Nekateri so plemenski šamani, ki zdravijo bolne, molijo k živalskim duhovom in svetujejo zbeganim dušam.

Gladiator

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 16 (ozvezdeno usnje, ščit)
Življenjske točke 112 (15k8 + 45)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
18	15	16	10	12	15

Rešilni meti Moč +7, Gib +5, Kon +6
Veščine Atletika +10, Ustrahovanje +5
Čuti pasivno Zaznavanje 11
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 5 (1800 IT)

Pogum. Gladiator ima olajšavo na rešilne mete proti prestrašenosti.

Surovost. Gladiatorjevo bližnje orožje povzroči eno dodatno kocko škode (je že vračunano v spodnje napade).

Dejanja

Več napadov. Gladiator izvede tri bližnje napade ali dva oddaljena napada.
Kopje. *Bližnji ali oddaljeni oboroženi napad:* +7 za uspeh, doseg 1,5 m, domet 6/18 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 11 (2k6 + 4) škode, prebadanje, ali 13 (2k8 + 4) škode, prebadanje, če ga vihti z obema rokama in izvede bližnji napad.
Sunek s ščitom. *Bližnji oboroženi napad:* +7 za uspeh, doseg 1,5 m, eno bitje. *Ob uspehu:* 9 (2k4 + 4) škode, top udarec. Če je bitje povprečne ali manjše velikosti, mora uspešno opraviti rešilni met Moči s TR 15, drugače pade po tleh.

Odzivi

Pariranje. Za enega izmed nasprotnikovih napadov si gladiator začasno poveča ZR za 3, pod pogojem, da gladiator vidi napadalca in vihti bližinsko orožje.

Gladiatorji se bojujejo za zabavo krvi željnih množic. Nekateri so neusmiljeni pretepači, ki se v ogradah mikastijo na življenje in smrt, nekateri pa so mojstrski dvobojevalci, ki se borijo za velike denarje in le redko do smrti.

Izvidnik

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 13 (usnjeni oklep)
Življenjske točke 16 (3k8 + 3)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
11	14	12	11	13	11

Veščine Naravoslovje +4, Zaznavanje +5, Prikritost +6, Preživetje +5
Čuti pasivno Zaznavanje 15
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 1/2 (100 IT)

Oster vid in sluh. Izvidnik ima olajšavo na preizkuse Modrosti (Zaznavanje), ki se zanašajo na vid in sluh.

Dejanja

Kratki meč. *Bližnji oboroženi napad:* +4 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 5 (1k6 + 2) škode, prebadanje.
Dolgi lok. *Oddaljeni oboroženi napad:* +4 za uspeh, domet 45/180 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 6 (1k8 + 2) škode, prebadanje.

Izvidniki so izurjeni lovci in sledilci, ki postavljajo svoje usluge naprodaj. Večina jih lovi divjad, nekateri pa delajo kot lovci na glave, vodiči ali vojaški ogledniki.

Kultni fanatik

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), ni dober

Zaščitni razred 13 (usnjeni oklep)
Življenjske točke 33 (6k8 + 6)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
11	14	12	10	13	14

Veščine Zavajanje +4, Napeljevanje +4, Veroslovje +2
Čuti pasivno Zaznavanje 11
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 2 (450 IT)

Mračna pobožnost. Fanatik ima olajšavo na rešilne mete proti očaranosti in prestrašenosti.
Čaranje. Fanatik je uročevalec 4. stopnje. Njegova uročna sposobnost je Modrost (TR za rešilni met je 11, +3 dodatka k metu za uročni napad). Fanatik ima pripravljene spodnje kleriške uroke:

- Čari (kadarkoli): *razsvetlitev*, *sveti plamen*, *čudo*
- Prva raven (4 polja): *ukaz*, *ranitev*, *ščit vere*
- Druga raven (3 polja): *zadrževanje*, *duhovno orožje*

Dejanja

Več napadov. Fanatik izvede dva bližnja napada.
Bodalo. *Bližnji ali oddaljeni oboroženi napad:* +4 za uspeh, doseg 1,5 m ali domet 6/18 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 4 (1k4 + 2) škode, prebadanje.

Fanatiki se pogosto zalezejo v samo vodstvo kulta. S svojo karizmo in avtoritativnostjo si podrejajo tiste s šibkejšo voljo. Večino jih najbolj zanima osebna moč.

Mag

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 12 (15 z _magovskim oklepom_)
Življenjske točke 40 (9k8)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
9	14	11	17	12	11

Rešilni meti Int +6, Mod +4
Veščine Čudoslovje +6, Zgodovina +6
Čuti pasivno Zaznavanje 11
Jeziki poljubni štirje jeziki
Izziv 6 (2300 IT)

Čaranje. Mag je uročevalec 9. stopnje. Njegova uročna sposobnost je Inteligenca (TR za rešilni met je 14, +6 dodatka k metu za uročni napad). Mag ima pripravljene spodnje čarovniške uroke:

- Čari (kadarkoli): *ognjeni blisk*, *razsvetlitev*, *magovska dlan*, *lahkotni trik*

- Prva raven (4 polja): *zaznava magije*, *magovski oklep*, *čarobni izstrelek*, *ščit*
- Druga raven (3 polja): *korak v meglici*, *čarobni vpliv*
- Tretja raven (3 polja): *protiurok*, *ognjena krogla*, *letenje*
- Četrta raven (3 polja): *obsežnejša nevidnost*, *ledeni vihar*
- Peta raven (3 polja): *stožec hladu*

Dejanja

Bodalo. *Bližnji ali oddaljeni oboroženi napad:* +5 za uspeh, doseg 1,5 m ali domet 6/18 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 4 (1k4 + 2) škode, prebadanje.

Magi svoje življenje porabijo za študiranje magije in čaranje. Dobri magi pogosto svetujejo plemičem in vladarjem, hudobni magi pa bivajo v odmaknjenih krajih, kjer si nemoteno mažejo roke z nepojmljivimi poskusi.

Plemenski bojevnik

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 12 (kožuhovina)
Življenjske točke 11 (2k8 + 2)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
13	11	12	8	11	8

Čuti pasivno Zaznavanje 10
Jeziki poljuben jezik
Izziv 1/8 (25 IT)

Napad v tropu. Bojevnik ima olajšavo na rešilni met proti bitju, če je manj kot 1,5 metra proč od njega kak bojevnikov zaveznik, ki ni onesposobljen.

Dejanja

Kopje. *Bližnji ali oddaljeni oboroženi napad:* +3 za uspeh, doseg 1,5 m, domet 6/18 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 4 (1k6 + 1) škode, prebadanje, ali 5 (1k8 + 1) škode, prebadanje, če ga vihti z obema rokama in izvede bližnji napad.

Plemenski bojevniki živijo onkraj civilizacije in se najpogosteje preživljajo z ribarjenjem in lovom. Vsako pleme se ravna po svojem poglavarju, ki je najmogočnejši ali najstarejši plemenski bojevnik ali pa od bogov blagoslovljen član plemena.

Plemič

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 15 (prsni oklep)
Življenjske točke 9 (2k8)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
11	12	11	12	14	16

Veščine Zavajanje +5, Uvid +4, Napeljevanje +5
Čuti pasivno Zaznavanje 12
Jeziki poljubna dva jezika
Izziv 1/8 (25 IT)

Dejanja

Rapir. *Bližnji oboroženi napad:* +3 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 5 (1k8 + 1) škode, prebadanje.

Odzivi

Pariranje. Za enega izmed uspešnih nasprotnikovih napadov si plemič začasno poveča ZR za 2, pod pogojem, da vidi napadalca in vihti bližinsko orožje.

Plemiči so pripadniki višjega sloja z veliko avtoriteto in vplivom, premoženjem in zvezami, s katerimi se lahko kosajo le monarhi in generali. Plemiča pogosto spremljajo stražarji in služabniki, ki so navadni sleherniki.
Igralne metrike plemiča lahko uporabiš tudi za dvorjane, ki niso modre krvi.

Poveljnik tolovajev

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), ni redoljuben

Zaščitni razred 15 (ozvezdeno usnje)
Življenjske točke 65 (10k8 + 20)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
15	16	14	14	11	14

Rešilni meti Moč +4, Gib +5, Mod +2
Veščine Atletika +4, Zavajanje +4
Čuti pasivno Zaznavanje 10
Jeziki poljubna dva jezika
Izziv 2 (450 IT)

Dejanja

Več napadov. Poveljnik izvede tri bližnje napade: dva s handžarjem in enega z bodalom. Lahko pa namesto tega izvede dva oddaljena napada z bodali.
Handžar. *Bližnji oboroženi napad:* +5 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 6 (1k6 + 3) škode, sekanje.
Bodalo. *Bližnji ali oddaljeni oboroženi napad:* +5 za uspeh, doseg 1,5 m ali domet 6/18 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 5 (1k4 + 3) škode, prebadanje.

Odzivi

Pariranje. Za enega izmed uspešnih nasprotnikovih napadov si poveljnik začasno poveča ZR za 2, pod pogojem, da vidi napadalca in vihti bližinsko orožje.

Skupine banditov ni mogoče brzdati brez močne osebnosti, neusmiljene prekanjenosti in namazan jezik. Vse to ima poveljnik tolovajev.
Posebna vrsta poveljnika je tudi gusarski kapitan, ki vodi in ščiti ladjo, polno sebičnih zlikovcev. Da jih drži na povodcu, jih redno nagrajuje in kaznuje.
Poveljnika bolj kot zakladi zanima slava. Ujetnik, ki izkoristi poveljnikovo nečimrnost, jo bo nemara odnesel bolje kakor ujetnik, ki zatrdi, da ni zanj še nikoli slišal.

Privrženec kulta

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), ni dober

Zaščitni razred 12 (usnjeni oklep)
Življenjske točke 9 (2k8)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
11	12	10	10	11	10

Veščine Zavajanje +2, Veroslovje +2
Čuti pasivno Zaznavanje 10
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 1/8 (25 IT)

Mračna pobožnost. Privrženec kulta ima olajšavo na rešilne mete proti očaranosti in prestrašenosti.

Dejanja

Handžar. *Bližnji oboroženi napad:* +3 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 4 (1k6 + 1) škode, sekanje.

Privrženci kulta prisegajo svojo zvestobo temačnim silam, kot so prvinska gospoda, demonski vladarji ali vrhovni zlodeji. Večina jih svojo lojalnost skriva, da jih ne bi zaradi njihovih prepričanj preganjali, zaprli ali usmrtili. Za razliko od hudobnih akolitov privrženci kultov pogosto kažejo znake norosti.

Silak

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), ni dober

Zaščitni razred 11 (usnjeni oklep)
Življenjske točke 32 (5k8 + 10)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
15	11	14	10	10	11

Veščine Ustrahovanje +2
Čuti pasivno Zaznavanje 10
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 1/2 (100 IT)

Napad v tropu. Silak ima olajšavo na rešilni met proti bitju, če je manj kot 1,5 metra proč od njega kak silakov zaveznik, ki ni onesposobljen.

Dejanja

Več napadov. Silak izvede dva bližnja napada.
Gorjača. *Bližnji oboroženi napad:* +4 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 5 (1k6 + 2) škode, top udarec.
Težki samostrel. *Oddaljeni oboroženi napad:* +2 za uspeh, domet 30/120 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 5 (1k10) škode, prebadanje.

Silaki so neusmiljeni hrusti, ki se spoznajo na ustrahovanje in nasilje. Za denar so pripravljeni narediti malodane karkoli.

Slehernik

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 10
Življenjske točke 4 (1k8)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
10	10	10	10	10	10

Čuti pasivno Zaznavanje 10
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 0 (10 IT)

Dejanja

Kij. *Bližnji oboroženi napad:* +2 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 2 (1k4) škode, top udarec.

Med slehernike sodijo kmetje, tlačani, sužnji, romarji, trgovci, obrtniki in puščavniki.

Stražar

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 16 (verižna srajca, ščit)
Življenjske točke 11 (2k8 + 2)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
13	12	12	10	11	10

Veščine Zaznavanje +2
Čuti pasivno Zaznavanje 10
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 1/8 (25 IT)

Dejanja

Kopje. *Bližnji ali oddaljeni oboroženi napad:* +3 za uspeh, doseg 1,5 m ali domet 6/18 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 4 (1k6 + 1) škode, prebadanje.

Med stražarje sodijo pripadniki nočne straže, čuvaji na obrambnih zidovih ter telesni stražarji trgovcev in plemičev.

Svečenik

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 13 (verižna srajca)
Življenjske točke 27 (5k8 + 5)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
10	10	12	13	16	13

Veščine Zdravilstvo +2, Napeljevanje +3, Veroslovje +5
Čuti pasivno Zaznavanje 13
Jeziki poljubna dva jezika
Izziv 2 (450 IT)

Božanski ugled. Kot dodatno dejanje lahko svečenik porabi uročno polje za to, da njegovi uspešni bližnji oboroženi napadi sovražniku povzročijo dodatnih 10 (3k6) točk škode zaradi škodljivega sevanja. Ta ugodnost je na voljo do konca poteze. Če svečenik porabi uročno polje druge ali višje ravni, se na vsaki naslednji ravni škoda poveča za 1k6.
Čaranje. Svečenik je uročevalec 5. stopnje. Njegova uročna sposobnost je Modrost (TR za rešilni met je 13, +5 dodatka k metu za uročni napad). Svečenik ima pripravljene spodnje kleriške uroke:

- Čari (kadarkoli): *razsvetlitev*, *sveti plamen*, *čudo*
- Prva raven (4 polja): *celjenje ran*, *usmerjeni blisk*, *zavetje*
- Druga raven (3 polja): *manjša obnovitev*, *duhovno orožje*
- Tretja raven (2 polji): *razuročevanje*, *duhovni varuhi*

Dejanja

Gorjača. *Bližnji oboroženi napad:* +2 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 3 (1k6) škode, top udarec.

Svečeniki širijo uk svojih bogov med navadne ljudi. So duhovni vodniki svetišč in kapelic in pogosto na visokem družbenem položaju. Hudobni svečeniki lahko svobodno delujejo pod zaščito tiranskega kralja ali pa se kot vodje verskih sekt skrivajo v sencah poštene družbe in izvajajo sprijene obrede.
Praviloma ima svečenik enega ali več akolitov, ki mu pomagajo pri verskih obredih in drugih posvečenih opravilih.

Tolovaj

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), ni redoljuben

Zaščitni razred 12 (usnjeni oklep)
Življenjske točke 11 (2k8 + 2)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
11	12	12	10	10	10

Čuti pasivno Zaznavanje 10
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 1/8 (25 IT)

Dejanja

Handžar. *Bližnji oboroženi napad:* +3 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 4 (1k6 + 1) škode, sekanje.
Lahki samostrel. *Oddaljeni oboroženi napad:* +3 za uspeh, domet 24/96 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 5 (1k8 + 1) škode, prebadanje.

Tolovaji se združujejo v tolpe, ki jih včasih vodijo silaki, vojni veterani ali uročevalci. Niso vsi tolovaji hudobni. Tiranija, suša, bolezen ali lakota lahko drugače poštene ljudi prisili v roparsko življenje.
Gusarji so morski tolovaji. Lahko so roparji, ki se brigajo le za zaklade in prelivanje krvi, ali pa so vojaški zasebniki, ki jih je krona najela za napadanje in plenjenje ladij sovražne države.

Veteran

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 17 (trščeni oklep)
Življenjske točke 58 (9k8 + 18)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
16	13	14	10	11	10

Veščine Atletika +5, Zaznavanje +2
Čuti pasivno Zaznavanje 12
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 3 (700 IT)

Dejanja

Več napadov. Veteran izvede dva napada z dolgim mečem. Če drži kratki meč, lahko tudi enkrat napade z njim.
Dolgi meč. *Bližnji oboroženi napad:* +5 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 7 (1k8 + 3) škode, sekanje, ali 8 (1k10 + 3) škode, sekanje, če vihti meč z obema rokama.
Kratki meč. *Bližnji oboroženi napad:* +5 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 6 (1k6 + 3) škode, prebadanje.
Težki samostrel. *Oddaljeni oboroženi napad:* +3 za uspeh, domet 30/120 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 6 (1k10 + 1) škode, prebadanje.

Veterani so izurjeni borci, ki se podajo v boj, da bi nekaj zaščitili ali da bi se borili za svoja prepričanja in vredno-

te. Mednje sodijo tudi upokojeni vojaki z dolgo vojaško zgodovino in samosvoji bojevniki.

Vitez

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 18 (ploščeni oklep)
Življenjske točke 52 (8k8 + 16)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
16	11	14	11	11	15

Rešilni meti Kon +4, Mod +2
Čuti pasivno Zaznavanje 10
Jeziki poljuben jezik (običajno sojezik)
Izziv 3 (700 IT)

Pogum. Vitez ima olajšavo na rešilne mete proti prestrašenosti.

Dejanja

Več napadov. Vitez izvede dva bližnja napada.
Dolgi meč. *Bližnji oboroženi napad:* +5 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 10 (2k6 + 3) škode, sekanje.
Težki samostrel. *Oddaljeni oboroženi napad:* +2 za uspeh, domet 30/120 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 5 (1k10) škode, prebadanje.
Vodenje (se obnovi po krajšem ali daljšem počitku). Za 1 minuto ima vitez sposobnost, da lahko nesovražnemu bitju, ki je v dosegu 9 metrov in izvaja napadalni ali rešilni met, nameni posebno povelje ali svarilo. Če je bitje viteza slišalo in razumelo, lahko k svojemu metu doda eno k4. Naenkrat lahko bitje izkoristi samo eno vodstveno kocko. Učinek se predčasno konča, če je vitez onesposobljen.

Odzivi

Pariranje. Za enega izmed uspešnih nasprotnikovih napadov si vitez začasno poveča ZR za 2, pod pogojem, da vidi napadalca in vihti bližinsko orožje.

Vitezi so bojevniki, ki prisežejo zvestobo vladarjem, verskim redom in plemenitim podvigom. Vitezova opredeljenost določa, v kolikšni meri sledi svoji zaprisegi. Vitez je pogosto v družbi spremstva, na primer oprod in najemnikov, ki so navadni sleherniki.

Vohun

Povprečen človečnjak (poljubna rasa), poljubne opredeljenosti

Zaščitni razred 12
Življenjske točke 27 (6k8)
Hitrost 9 m

MOČ	GIB	KON	INT	MOD	KAR
10	15	10	12	14	16

Veščine Zavajanje +5, Uvid +4, Preiskovanje +5, Zaznavanje +6, Napeljevanje +5, Rokohitrstvo +4, Prikritost +4
Čuti pasivno Zaznavanje 16
Jeziki poljubna dva jezika
Izziv 1 (200 IT)

Pretkano dejanje. Na vsaki svoji potezi lahko vohun uporabi dodatno dejanje za Nagel tek, Varen umik ali Skrivanje.
Prikriti napad (1 na potezo). Atentator zada dodatnih 7 (2k6) točk škode, če zadene tarčo z oboroženim napadom in ima ob tem olajšavo na napadalni met ali če je tarča v bližini (do 1,5 metra) atentatorjevega zaveznika, ki ni onesposobljen, atentator pa nima otežitve na napadalni met.

Dejanja

Več napadov. Vohun izvede dva bližnja napada.
Kratki meč. *Bližnji oboroženi napad:* +4 za uspeh, doseg 1,5 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 5 (1k6 + 2) škode, prebadanje.
Ročni samostrel. *Oddaljeni oboroženi napad:* +4 za uspeh, domet 9/36 m, ena tarča. *Ob uspehu:* 5 (1k6 + 2) škode, prebadanje.

Oblastniki, plemenitaši, trgovci, cehovski mojstri in drugi bogataši najemajo vohune, da preživijo v svetu neusmiljene politike. Vohun je izurjen, da na skrivaj pridobiva informacije. Zvesti vohuni raje umrejo, kot pa da izdajo informacije, ki bi lahko ogrozile njih ali njihove delodajalce.

13. POGLAVJE: MAGIČNI PREDMETI

Med vsako pustolovščino lahko pustolovec naleti na enega ali več čarobnih predmetov. V tem poglavju je predstavljen droben izbor magičnih predmetov, ki služi kot uvod v barvit in razburljiv TiZ-ov svet čarobnih predmetov. Veliko več predmetov je opisanih v *Vodiču Gospodarja temnic*.

UPORABA MAGIČNEGA PREDMETA

V opisu magičnega predmeta je razloženo, kako le-ta deluje. Že če lik drži predmet v roki, lahko lik začuti, da je predmet nekaj posebnega. Lastnosti predmeta lahko najhitreje razkriješ z urokom *razpoznave*. Druga možnost je, da se med krajšim počitkom lik poglobi v predmet, ki se ga fizično dotika. Po koncu počitka se lik spozna s predmetom in njegovimi lastnostmi ter ga zna uporabljati. Izjema so napoji; že dotik tekočine z jezikom lahko okuševalcu pove, kakšen je učinek napoja.

Z nekaterimi magičnimi predmeti se je treba pred uporabo povezati. Tej vezi rečemo **uglašenost** in pri nekaterih predmetih je pogojna. Če je pogoj zanjo določen razred, mora biti bitje pripadnik tega razreda, da se lahko uglasi s predmetom. Če je predpogoj sposobnost čaranja, se lahko s predmetom uglasi le bitje, ki lahko izvede vsaj en urok prek svojih lastnosti ali značilnosti (čaranje z drugimi magičnimi predmeti ne velja).

Uglasitev s predmetom zahteva, da se bitje med krajšim počitkom osredotoča le na ta predmet, medtem ko se ga fizično dotika (med tem istim počitkom se ne more hkrati poučiti o lastnostih predmeta). Osredotočenost se lahko kaže v urjenju z orožjem, meditaciji ali drugi primerni dejavnosti. Če krajši počitek kaj prekine, poskus uglasitve spodleti. Če vse poteče tako, kot mora, bitje ob koncu počitka intuitivno razume, kako sprožiti magične moči predmeta. To vključuje tudi poznavanje morebitnih čarobnih besed, ki jih je treba ob tem izreči.

S predmetom se lahko uglasi le eno bitje naenkrat. Bitje se lahko poveže z največ tremi predmeti naenkrat. Kakršenkoli poskus uglasitve s četrtim predmetom spodleti, saj mora bitje prej prekiniti vez z enim izmed prejšnjih treh predmetov. Bitje se prav tako ne more uglasiti z več kot eno kopijo posameznega predmeta. Na primer, bitje se ne more uglasiti z več kot enim *prstanom zaščite* naenkrat.

Bitje se **razglasi** (se pravi prekine uglašenost) od predmeta, če bitje več ne izpolnjuje pogojev za uglašenost, če je predmet od bitja oddaljen najmanj 30 metrov že več kot 24 ur, če bitje umre ali če se od predmeta razglasi drugo bitje. Bitje se lahko tudi prostovoljno razglasi od predmeta, razen če je predmet zaklet. Za razglasitev mora bitje porabiti še en krajši počitek, med katerim se osredotoča na dani predmet.

OPISI PREDMETOV

AMULET ZDRAVJA

Čudežni predmet, redek (zahteva uglasitev)

Dokler nosiš ta amulet, je tvoja ocena Konstitucije 19. Če je tvoje ocena Konstitucije že brez amuleta 19 ali več, amulet nate ne učinkuje.

KEOGTOMOVO MAZILO

Čudežni predmet, neobičajen

V kozarcu, ki v premer meri 7,5 centimetra, je za 1k4 + 1 nanosov goste kreme, ki ima medel vonj po aloji. Kozarec z vsebino je težek 0,2 kg.

Kot dejanje lahko bitje en nanos mazila pogoltne ali nanese na kožo. Mazilo bitju povrne 2k8 + 2 življenjskih točk, ga razstrupi in ozdravi vsakršnih bolezni.

MALHA ČAROBNE GLOBINE

Čudežni predmet, neobičajen

Ta malha ima precej večjo notranjost, kot je videti na zunaj. Pri ustju ima premer približno 50 centimetrov in v globino seže 1 meter. Malha lahko zdrži do 230 kilogramov, vendar vsebina ne sme preseči prostornine 2 kubičnih metrov. Malha vedno tehta 7 kilogramov, ne glede na vsebino. Če hočeš kaj poiskati v malhi, moraš za to porabiti eno dejanje.

Če je malha prenapolnjena, preluknjana ali natrgana, se raztrga in uniči, njena vsebina pa se raztrese po Astralni planoti. Če malho obrneš od znotraj navzven, vsebina pride ven nepoškodovana, vendar moraš malho spet obrniti navznoter, če jo hočeš naprej uporabljati. Dihajoča bitja lahko v malhi preživijo 10 minut deljeno s številom bitij (minimalno 1 minuto), potem pa se začnejo dušiti.

Če čarobno malho položimo v zunajrazsežen prostor, ki ga ustvarijo čarobni predmeti, kakršna sta *Hewardov priročni rucak* ali *prenosna luknja*, se oba magična predmeta v hipu uničita in odpre se prehod na Astralno planoto. Prehod nastane tam, kjer je en predmet vstopil v notranjost drugega. Prehod posrka vase vsa bitja, ki so od njega oddaljena manj kot 3 metre, in jih odloži na naključnem kraju na Astralni planoti. Nato se prehod zapre. Prehod je enosmeren in ga ni mogoče znova odpreti.

Naglavni trak bistrih misli

Čudežni predmet, neobičajen (zahteva uglasitev)

Ko nosiš ta naglavni trak, je tvoja ocena Inteligence 19. Trak nate ne učinkuje, če je tvoja ocena brez njega že 19 ali več.

Napoj letenja

Napoj, zelo redek

Ko popiješ ta napoj, za eno uro dobiš hitrost letenja, ki je enaka tvoji hitrosti hoje, in lahko lebdiš. Če si v zraku, ko napoj popusti, padeš, razen če te kaj zadrži. Za napoj je značilna prozorna tekočina, ki lebdi na vrhu steklenice, v njej pa plavajo beli delci.

Napoj nevidnosti

Napoj, zelo redek

Ta steklenička je na videz prazna, a ko jo držiš, vseeno čutiš, da je v njej tekočina. Ko napoj izpiješ, postaneš neviden/a za 1 uro. Vse, kar nosiš na sebi ali s seboj, je prav tako nevidno. Učinek se končna predčasno, če izvedeš napad ali urok.

Napoj življenjske moči

Napoj, zelo redek

Ko izpiješ ta napoj, te odreši vsakršne izčrpanosti in pozdravi vse tvoje bolezni ali zastrupitve. Naslednjih 24 ur si povrneš največje možno število življenjskih točk za vsako življenjsko kocko, ki jo porabiš. Škrlatna tekočina v steklenički enakomerno utripa v ritmu srca.

Očala noči

Čudežni predmet, neobičajen

Ko nosiš ta zatemnjena očala, imaš temovid v dosegu 18 metrov. Če že privzeto imaš temovid, nošenje očal poveča njegov doseg za 18 metrov.

Oklep, +1, +2 ali +3

Oklep (lahki, povprečni ali težki), redek (+1), zelo redek (+2) ali legendaren (+3)

Dokler nosiš ta oklep, imaš višji ZR. Prištevek, ki ga prišteješ ZR-ju, je odvisen od redkosti oklepa.

Oklepne rokavice ogrovske moči

Čudežni predmet, neobičajen (zahteva uglasitev)

Ko nosiš te rokavice, je tvoja ocena Moči 19. Rokavice nate ne učinkujejo, če je tvoja ocena brez njih že 19 ali več.

Orožje, +1, +2 ali +3

Orožje (katerokoli), neobičajno (+1), redko (+2) ali zelo redko (+3)

Prejmeš prištevek k napadalnim in poškodbenim metom ob uporabi tega magičnega orožja. Prištevek je odvisen od redkosti orožja.

Palica čarobnih izstrelkov

Čarobna palica, neobičajna

Medtem ko držiš to palico, lahko v okviru enega dejanja uporabiš palico od 1-krat do 3-krat in z njo pričaraš urok *čarobni izstrelek* brez uporabe drugih sestavin. Palica ima skupno 7 uporab. Pri prvi uporabi izvedeš urok, kot če bi porabil/a uročno polje prve ravni, za vsako naslednjo uporabo pa povečaš raven za ena.

Palica si vsak dan ob zori povrne 1k6 + 1 porabljenih uporab. Toda če zapraviš zadnjo od 7 uporab, moraš vreči k20. Če pade 1, se palica zdrobi v prah.

PALICA ZAZNAVE MAGIJE

Čarobna palica, neobičajna

To palico je možno uporabiti 3-krat zapored. Medtem ko jo držiš, lahko z njo pričaraš urok *zaznave magije*, s čimer porabiš eno uporabo. Vsak dan ob zori si palica povrne 1k3 porabljenih uporab.

PLAŠČ VILINSKEGA RODU

Čudežni predmet, neobičajen (zahteva uglasitev)

Dokler nosiš ta plašč s kapuco na glavi, vsi preizkusi Modrosti (Zaznavanje) drugih bitij, da bi te opazila, prejmejo otežitev. Sam/a imaš olajšavo na preizkuse Gibčnosti (Prikritost), saj plašč spreminja barvo, da te skrije. Nadevanje ali snemanje kapuce zahteva eno dejanje.

PRSTAN IZMIKANJA

Prstan, redek (zahteva uglasitev)

Ta prstan ima 3 uporabe in vsak dan ob zori si povrne 1k3 porabljenih uporab. Če ti spodleti rešilni met Gibčnosti, medtem ko nosiš prstan, lahko s svojim odzivom uporabiš prstan, da ti rešilni met vseeno uspe.

PRSTAN ODPORNOSTI

Prstan, redek (zahteva uglasitev)

Dokler nosiš ta prstan, si odporen/a na eno vrsto poškodb. Kamen na prstanu nakazuje vrsto škode, ki jo GT izbere ali določi naključno.

k10	Vrsta poškodbe	Kamen
1	Kislinske opekline	Biser
2	Ozebline	Turmalin
3	Opekline	Granat
4	Škodljiva sila	Safir
5	Plazemske ožganine	Rumena kamena strela
6	Kvarna škoda	Jet
7	Zastrupitev	Ametist
8	Poškodba uma	Žad
9	Škodljivo sevanje	Topaz
10	Uničujoč grom	Spinel

PRSTAN ZAŠČITE

Prstan, redek (zahteva uglasitev)

Dokler nosiš ta prstan, prejmeš prištevek +1 k svojemu ZR-ju in rešilnim metom.

ROKAVICE PLAVANJA IN PLEZANJA

Čudežni predmet, neobičajen (zahteva uglasitev)

Dokler nosiš te rokavice, te plezanje in plavanje ne staneta dodatnega premikanja. K preizkusom Moči (Atletika) za plezanje ali plavanje prejmeš prištevek +5.

ŠKORNJI PEŠAČENJA IN POSKAKOVANJA

Čudežni predmet, neobičajen (zahteva uglasitev)

Dokler nosiš te škornje, tvoja hitrost hoje šteje 9 metrov, razen če je tvoja privzeta hitrost hoje večja. Če si obtežen/a ali nosiš težek oklep, se tvoja hitrost ne zmanjša. Poleg tega lahko skočiš trikrat dlje kot običajno, vendar pa ne moreš skočiti dlje od preostale razdalje pri premikanju med tvojo potezo.

URočni zvitek

Zvitek, odvisno

Na zvitku so zapisane besede enega samega uroka v skrivnostnem tajnopisu. Če je urok na tvojem uročnem seznamu, lahko prebereš vsebino zvitka in pričaraš urok brez uporabe kakršnihkoli snovnih sestavin. Če uroka ni na tvojem uročnem seznamu, zvitka ne znaš prebrati. Čaranje uroka z branjem zvitka traja enako dolgo kot normalno čaranje uroka.

Če je urok na seznamu tvojega razreda, vendar je višje ravni kot uroki, ki jih lahko čaraš, moraš s preizkusom uročne sposobnosti določiti, ali ti čaranje uroka uspe. TR je enak 10 + raven uroka. Če ti preizkus ne uspe, urok zbledi z zvitka brez dodatnih učinkov.

Ko urok izvedeš, besede zbledijo in zvitek se razdrobi v prah. Če kaj prekine čaranje uroka, zvitek ostane nepoškodovan.

Raven uroka na zvitku določa njegov TR za rešilni met in prištevek k napadu. Poleg tega raven uroka določa tudi redkost zvitka, kot je razvidno iz spodnje preglednice.

Raven uroka	Redkost	TR za rešilni met	Prištevek k napadu
Čar	Običajen	13	+5
1	Običajen	13	+5
2	Neobičajen	13	+5
3	Neobičajen	15	+7
4	Redek	15	+7
5	Redek	17	+9
6	Zelo redek	17	+9
7	Zelo redek	18	+10
8	Zelo redek	18	+10
9	Legendaren	19	+11

Čarovnikov urok na *uročnem zvitku* je mogoče prepisati prav tako kot uroke v knjigah urokov. Če prepisovalec poskusi prepisati urok z *uročnega zvitka*, mora izvesti preizkus Inteligence (Čudoslovje) s TR-jem, ki je enak 10 + raven uroka. Če preizkus opravi, mu uspe prepisati urok. Najsi preizkus uspe ali ne, se *uročni zvitek* v vsakem primeru uniči.

14. POGLAVJE: VODENJE IGRE

Tukaj so zapisana pravila, ki bodo Gospodarjem temnic pomagala voditi igro. Za več informacij si preberi *Vodič Gospodarja temnic*.

PREDMETI

Kadar morajo liki prerezati vrvi, razbiti okno ali razsekati vampirjevo krsto, je edino pomembno pravilo naslednje: če imajo dovolj časa in pravo orodje, lahko liki uničijo praktično vsak uničljiv predmet.

Ko ugotavljaš, ali likom uspe poškodovati predmet, uporabi kmečko pamet. Ali lahko borec zareže skozi kamniti zid z mečem? Ne, najbrž se bo meč uničil prej kot zid.

Kar se teh pravil tiče, je predmet samostojna, neživa stvar, na primer okno, vrata, meč, knjiga, miza, stol ali kamen, ne pa tudi stavba ali vozilo, ki sta sestavljena iz več različnih predmetov.

LASTNOSTI PREDMETOV

Uničljivim predmetov lahko dodeliš zaščitni razred in življenjske točke, imunosti, odpornosti in občutljivosti za določene vrste škode.

ZAŠČITNI RAZRED

Zaščitni razred predmeta pove, kako težko ga je poškodovati, ko ga udarimo (predmet se namreč ne more izmakniti udarcu). Spodnja preglednica prikazuje predlagane zaščitne razrede za razne snovi.

Snov	ZR
Blago, papir, vrv	11
Kristal, steklo, led	13
Les, kost	15
Kamen	17
Železo, jeklo	19
Mithral	21
Adamant	23

ŽIVLJENJSKE TOČKE

Življenjske točke predmeta povedo, koliko poškodb lahko prenese, preden izgubi trdnost. Prožnejši in vzdržljivejši predmeti imajo več življenjskih točk od bolj krhkih. Tudi večji predmeti imajo običajno več življenjskih točk od manjših predmetov, razen če je uničenje manjšega dela predmeta prav tako učinkovito kot uničenje celote. Spodnja preglednica ponuja nekaj predlogov življenjskih točk za razne vrste predmetov.

Velikost	Krhek	Odporen
Droben (steklenica, ključavnica)	2 (1k4)	5 (2k4)
Majhen (skrinja, lutnja)	3 (1k6)	10 (3k6)
Povprečen (sod, lestenec)	4 (1k8)	18 (4k8)
Velik (ciza, okno površine 3x3 m)	5 (1k10)	27 (5k10)

OGROMNI IN GROMOZANSKI PREDMETI

Če hočemo poškodovati ogromne ali gromozanske predmete, kot so orjaški spomenik, visok kamnit obelisk ali masivna skala, si ne moremo pomagati z običajnimi orožji. Kljub temu lahko že ena bakla zažge ogromen gobelin in urok potres lahko orjaški kip sesuje v prah. Če želiš, si lahko zapisuješ in spremljaš življenjske točke ogromnih in gromozanskih predmetov, ali pa se preprosto odločiš, kako dolgo bo predmet klonil pod silo, ki nanj vpliva. Če se odločiš za spremljanje življenjskih točk, razdeli predmet na velike ali manjše odseke ter določi življenjske točke vsakemu posebej. Uničenje enega izmed teh odsekov lahko sesuje ves predmet. Na primer, gromozanski človeški kip se lahko zruši že, če ena od njegovih velikih nog izgubi vse življenjske točke.

PREDMETI IN VRSTE ŠKODE

Predmeti so imuni na strupe in poškodbe uma. Lahko se odločiš tudi, da so nekatere vrste škode pri določenih predmetih in snoveh bolj učinkovite od drugih. Na primer, s topim udarcem se da veliko doseči, ko razbijamo stvari, ne pa toliko,

ko sekamo vrvi ali lestve. Predmeti iz papirja ali blaga so lahko še posebej občutljivi na ogenj ali plazmo. Kramp je učinkovit pri razbijanju kamna, ne pa toliko pri podiranju dreves. Kot zmeraj se odloči tako, da se ti bo zdelo najbolj prav.

POŠKODBENI PRAG

Večji predmeti, kot so recimo grajski zidovi, imajo pogosto dodatno odpornost, ki jo predstavlja poškodbeni prag. Predmet s poškodbenim pragom je imun na vso škodo, razen če od enega napada utrpi toliko točk škode, da je njihova količina večja ali enaka njegovemu poškodbenemu pragu. V tem primeru normalno utrpi škodo. Vsa škoda, ki ne doseže ali preseže poškodbenega praga, se smatra za zanemarljivo in ne vpliva na število življenjskih točk napadenega predmeta.

PASTI

Pasti je mogoče najti skoraj kjerkoli. En nepreviden korak v starodavni grobnici lahko sproži mehanizem vrtečih se rezil, ki te sesekljajo z oklepom vred. Navidez nedolžne vitice nad vhodom v jamo lahko zavijejo in zadušijo vsakogar, ki se rine skoznje. Mreža, ki je skrita v drevesnih krošnjah, lahko pade na pustolovce, ki hodijo spodaj. V domišljijski igri lahko nepazljivi pustolovci padejo v smrt, živi zgorijo ali izdihnejo zaradi zastrupljenih puščic.

Past lahko deluje na mehanizem ali na magijo. **Mehanske pasti** vključujejo brezna, pasti s strelicami, padajoče klade, sobe, ki se polnijo z vodo, vrteča rezila in karkoli drugega, kar deluje na mehanizem. **Magične pasti** se delijo dalje na pasti na magično napravo in uročne pasti. Pasti na magično napravo izvedejo uročne učinke, ko jih sprožimo. Uročne pasti so uroki, recimo *preprečitveno znamenje* in *simbol*, ki delujejo kot pasti.

PASTI MED IGRO

Ko pustolovci naletijo na past, moraš kot GT vedeti, kako se past sproži, kaj počne, ali obstaja možnost, da jo liki pravočasno opazijo, in kako jo onesposobiti ali obiti.

SPROŽITEV PASTI

Večina pasti se sproži, ko bitje nekam stopi ali se dotakne nečesa, kar je stvaritelj pasti hotel zaščititi. Nekaj najobičajnejših sprožil je stopanje na sprožilno ploščad, spotik čez potezno žico, obračanje vratne kljuke ali odklepanje zapaha z napačnim ključem. Magične pasti se navadno sprožijo, ko bitje vstopi v prostor ali se dotakne predmeta. Nekatere (na primer urok *preprečitveno znamenje*) imajo zapletenejše sprožitvene pogoje, denimo geslo, ki prepreči sprožitev.

ZAZNAVANJE IN ONESPOSOBLJANJE PASTI

Pogosto je ob podrobnejšem pregledu mogoče videti kak del pasti. Liki nemara zasledijo dvignjen ali neporavnan tlakovec, ki skriva sprožilno ploščad, opazijo odblesk svetlobe od tanke napete žice, zagledajo majhne luknje v steni, iz katerih bodo bruhnili plameni, ali drugače zaznajo nekaj, kar kaže na prisotnost pasti.

Opisi pasti določajo preizkuse in TR-je za njeno odkritje, onesposobitev ali oboje. Lik, ki aktivno išče past, lahko izvede preizkus Modrosti (Zaznavanje) s TR-jem pasti. Poleg tega lahko primerjaš TR za zaznavo pasti s pasivno Modrostjo (Zaznavanje) vsakega lika in tako določiš, ali kateri izmed članov druščine mimogrede opazi past. Če pustolovci zaznajo past, preden jo sprožijo, jo lahko mogoče onesposobijo trajno ali za vsaj tako dolgo, da se lahko prebijejo mimo. Da lik ugotovi, kako past onemogočiti, mu lahko dosodiš preizkus Inteligence (Preiskovanje), potem pa še preizkus Gibčnosti s tatinskim orodjem za samo izvedbo sabotaže.

Katerikoli lik lahko poskusi zaznati ali onemogočiti magično past, bodisi s preizkusom Inteligence (Čudoslovje) bodisi z morebitnimi drugimi preizkusi, ki jih omenja opis pasti. TR je enak ne glede na preizkus. Povrhu je možno z urokom *razuročevanje* odpraviti večino magičnih pasti. Opis magične pasti beleži TR za preizkus sposobnosti, ko uporabiš urok *razuročevanje*.

V večini primerov je opis pasti dovolj jasen, da lahko brez težav presodiš, ali likovo prizadevanje privede do odkritja ali onesposobitve pasti. Kot pri večini igre tudi tukaj ne dajaj prednosti metanju kock pred pametno igro in dobrim načrtovanjem. Uporabi dobro kmečko pamet in iz opisa pasti odloči, kaj se zgodi.

Če lik stori nekaj, kar bo brez dvoma razkrilo prisotnost pasti, mu dovoli, da odkrije past tudi brez preizkusa sposobnosti. Na primer, če pustolovec dvigne preprogo, ki skriva sprožilno ploščad, mu je uspelo najti sprožilec brez dodatnih preizkusov.

Razorožitev past je lahko nekoliko zahtevnejša. Poglejmo si primer pasti v skrinji z zakladom. Če skrinjo odpremo, ne da bi prej potisnili dveh ročajev na straneh skrinje, mehanizem v notranjosti izstreli plaz zastrupljenih igel proti komurkoli pred skrinjo. Po pregledu skrinje in nekaj preizkusih sposobnosti liki še zmeraj niso sigurni, ali je v skrinji past. Namesto da jo na vrat na nos odprejo, postavijo prednjo ščit in z železno palico odprejo skrinjo na daljavo. Mehanizem se še vedno sproži, vendar igle trčijo ob ščit in vsi ostanejo živi in zdravi.

Pasti imajo pogosto mehanizme, prek katerih jih je mogoče onemogočiti ali zaobiti. Inteligentne pošasti, ki skrivajo pasti po svojih brlogih, morajo imeti način, da jih prečkajo, ne da bi se še same poškodovale. Takšne pasti imajo lahko skrite vzvode, ki jih onemogočijo, ali skrivne prehode, ki past obidejo.

POSLEDICE PASTI

Posledice pasti so lahko vse od rahlo neprijetnih do smrtnih. Pri tem si pomagajo s puščicami, bodicami, rezili, strupom, plini, ognjem in globokimi brezni. Najbolj smrtonosne pasti združujejo več teh elementov. Opis pasti pove, kaj se zgodi, ko past sprožimo.

Napadalni prištevek pasti, rešilni TR proti njenim posledicam in poškodbe, ki jih past povzroči, se lahko razlikujejo glede na njeno tveganost. Če želiš nekaj priporočil za določanje napadalnega prištevka, rešilnega TR in škode glede na tveganost pasti, si lahko pomagaš s preglednicama rešilnih metov in napadalnic prištevkov ter resnostjo poškodb glede na stopnjo.

Rešilni TR-ji in napadalni prištevki

Tveganost pasti	Rešilni TR	Napadalni prištevek
Zaviralna	10 - 11	+3 do +5
Nevarna	12 - 15	+6 do +8
Smrtonosna	16 - 20	+9 do +12

Resnost poškodb glede na stopnjo

Stopnja lika	Zaviralna	Nevarna	Smrtonosna
1 - 4	1k10	2k10	4k10
5 - 10	2k10	4k10	10k10
11 - 16	4k10	10k10	18k10
17 - 20	10k10	18k10	24k10

Zaviralna past naj ne bi ubila ali resno poškodovala pustolovcev na izbranih stopnjah, medtem ko je namen **nevarne pasti** resno ogroziti (ali celo ubiti) tostopenjske like. **Smrtonosna past** bo najverjetneje ubila like na določenih stopnjah.

ZAPLETENE PASTI

Zapletene pasti delujejo kot običajne pasti, le da ob sprožitvi vsak krog izvedejo zaporedje dejanj. V tem pogledu je soočenje z zapleteno pastjo precej podobno spopadu.

Ko se zapletena past sproži, najprej meče kocko za odzivnost. V opisu pasti je naveden prištevek k odzivnosti. Na svoji potezi se past ponovno sproži in večinoma izvede dejanje. To lahko pomeni, da proti pustolovcem naredi nekaj zaporednih napadov, ustvari učinek, ki se skozi čas spreminja, ali predstavi kakšen drug dinamičen izziv. Razen tega zaznavanje ali zaobhajanje zapletene pasti deluje enako kot pri običajnih pasteh.

STRUPI

Strupi so zaradi svoje zlohotne in smrtonosne narave prepovedani v mnogih družbah, vendar ostajajo priljubljeni med atentatorji, temlinci in drugimi hudobnimi bitji.

VRSTE STRUPOV

Obstajajo štiri vrste strupov.

Dotikalen. Dotikalen strup je mogoče nanesti na predmet, kjer ohranja učinkovitost, dokler se ga ne dotaknemo ali ga speremo s predmeta. Bitje, ki se dotakne dotikalnega strupa z golo kožo, utrpi njegove posledice.

Zaužit. Bitje utrpi posledice strupa, če pogoltne cel odmerek zaužitega strupa. Zaužije ga lahko s hrano ali pijačo. Če tako presodiš, lahko nepopoln odmerek povzroči milejše učinke (bitje

ima lahko na primer olajšavo na rešilni met proti strupu ali pa utrpi le polovico škode, če mu rešilni met ne uspe).

Vdihnjen. Ti strupi so prahovi ali plini, ki nas zastrupijo, če jih vdihnemo. Če pihnemo prah ali izpustimo plin, njegove posledice trpijo vsa bitja v območju 1,5-metrske kocke. Takoj potem se oblak strupa razblini. Pred vdihnjenim strupom se ni mogoče zaščititi z zadrževanjem sape, saj učinkuje na nosno sluznico, solzne žleze in druge dele telesa.

Poškodben. Poškodbeni strup nanašamo na orožja, strelivo, komponente pasti in druge predmete, ki prebadajo ali sekajo. Ta strup ostane učinkovit, dokler ne pride v rano ali dokler ga ne speremo proč. Bitje, ki utrpi poškodbe zaradi sekanja ali prebadanja z zastrupljenim predmetom, trpi za njegovimi posledicami.

PRIMERI STRUPOV

Strup	Vrsta	Cena na odmerek
Bleda tinktura	Zaužit	250 zl
Dim prežganega oturja	Vdihnjen	500 zl
Etrna esenca	Vdihnjen	300 zl
Gadjerepov strup	Poškodben	1200 zl
Kačji strup	Poškodben	200 zl
Laznikova sluz	Dotikalen	200 zl
Morilčeva kri	Zaužit	150 zl
Mrtvilo	Zaužit	600 zl
Polnočne solze	Zaužit	1500 zl
Serum resnice	Zaužit	150 zl
Strup vijoličnega črva	Poškodben	2000 zl
Taggitovo olje	Dotikalen	400 zl
Temlinski strup	Poškodben	200 zl
Žlehtnoba	Vdihnjen	250 zl

OPISI STRUPOV

Vsak strup ima svojevrstne učinke.

Bleda tinktura (zaužita). Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 16, drugače utrpi 3 (1k6) točke škode zaradi zastrupitve in postane zastrupljeno. Zastrupljeno bitje mora ponoviti rešilni met vsakih 24 ur in ob neuspehu utrpeti 3 (1k6) točk škode zaradi zastrupitve. Dokler strup ne preneha delovati, škode, ki jo povzroči strup, ni mogoče pozdraviti na noben način. Po sedmih uspešnih rešilnih metih se učinek konča in bitje se lahko normalno pozdravi.

Dim prežganega oturja (vdihnjen). Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 13, drugače utrpi 10 (3k6) točk škode zaradi zastrupitve. Rešilni met mora ponavljati ob začetku vsake svoje poteze. Za vsak zaporeden neuspel rešilni met lik utrpi 3 (1k6) točke škode zaradi zastrupitve. Po treh uspešnih rešilnih metih strup preneha delovati.

Temlinski strup (poškodben). Ta strup tipično izdelujejo le temni vilinci in le v krajih, kamor sončna svetloba ne seže. Bitje, ki se zastrupi z njim, mora uspešno opraviti rešilni met Konstitucije s TR 13, drugače je zastrupljeno za 1 uro. Če rešilni met ne uspe in je razlika med TR-jem in izidom meta 5 ali več, bitje pade tudi v nezavest. Bitje se predrami, če utrpi poškodbe ali če ga drugo bitje dregne.

Etrna esenca (vdihnjena). Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 15, drugače je zastrupljeno za 8 ur. Zastrupljeno bitje je tudi nezavestno. Bitje se predrami, če utrpi poškodbe ali če ga drugo bitje dregne.

Gadjerepov strup (poškodben). Strup se pridobiva iz mrtvih ali onesposobljenih gadjerepov. Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 15. Če mu ne uspe, utrpi 24 (7k6) točk škode zaradi zastrupitve, drugače le pol toliko.

Kačji strup (poškodben). Ta strup se pridobiva iz mrtvih ali onesposobljenih orjaških strupenih kač. Bitje, ki se z njim zastrupi, mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 11. Če mu ne uspe, utrpi 10 (3k6) točk škode zaradi zastrupitve, drugače pa le pol toliko.

Laznikova sluz (dotikalna). Ta strup se pridobiva iz mrtvih ali onesposobljenih laznikov. Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 13, drugače je zastrupljeno za 1 minuto. Zastrupljeno bitje je paralizirano. Bitje lahko ponovi rešilni met ob koncu vsake svoje poteze. Čim mu rešilni met uspe, se učinek strupa zbledi.

Morilčeva kri (zaužita). Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 10. Če mu ne uspe, utrpi 6 (1k12) točk škode zaradi zastrupitve in je

zastrupljeno za 24 ur. Če mu uspe, utrpi le pol toliko škode in ni zastrupljeno.

Mrtvilo (zaužito). Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 15, drugače postane zastrupljeno za 4k6 ur. Zastrupljeno bitje je onesposobljeno.

Polnočne solze (zaužite). Bitje, ki zaužije strup, ne občuti učinka, dokler ne odbije polnoč. Če strup do takrat ni nevtraliziran, mora bitje opraviti rešilni met Konstitucije s TR 17. Ob neuspehu utrpi 31 (9k6) točk škode zaradi zastrupitve, drugače le pol toliko.

Serum resnice (zaužit). Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 11, drugače postane zastrupljeno za 1 uro. Zastrupljeno bitje ne more vede govoriti laži, kot če bi bilo pod urokom *območje resnice*.

Strup vijoličnega črva (poškodben). Strup se pridobiva iz mrtvih ali onesposobljenih vijoličnih črvov. Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 19. Če mu ne uspe, utrpi 42 (12k6) točk škode zaradi zastrupitve, drugače pa le pol toliko.

Taggitovo olje (dotikalno). Bitje mora opraviti rešilni met Konstitucije s TR 13, drugače postane zastrupljeno za 24 ur. Zastrupljeno bitje je nezavestno. Bitje se predrami, če ga kaj poškoduje.

Žlehtnoba (vdihnjena). Bitju mora uspeti rešilni met Konstitucije s TR 15, drugače postane zastrupljeno za 1 uro. Zastrupljeno bitje je zaslepljeno.

BOLEZNI

Po kraljestvu razsaja kuga, zato se pustolovci podajo iskat zdravilo. Junakinja stopi na plan iz stare, stoletja zapečatene grobnice in kmalu začne trpeti za neznano boleznijo. Coprnik užali temačno silo in se naleze čudne betege, ki se razširi, kadarkoli pričara nov urok.

Preprosto obolenje lahko porabi le prgišče pustolovskih sredstev in ga je mogoče ustaviti z urokom *manjše obnovitve*. Hujši izbruhi bolezni so lahko povod za eno ali več pustolovščin, kjer liki iščejo zdravilo, ustavljajo širjenje bolezni in se ukvarjajo s posledicami epidemije.

Bolezen, ki ima večji vpliv kot samo kratkoročno obolevanje nekaj članov skupine, je pomembna za zgodbo. Pravila pomagajo opisati posledice bolezni in zdravilo zanjo, a podrobnosti delovanja bolezni so lahko poljubne. Z boleznijo se lahko okuži katerokoli bitje in za posamezne ujme se lahko odločiš, ali prehajajo z rase na raso ali ne. Gripa lahko prizadene le konstrukte ali nemrtve ali pa zdesetka polovnjaško sosesko, dočim ostale rase ostanejo neprizadete. Važna je zgodba, ki jo želiš povedati.

Primeri bolezni so recimo krohotalna bolezen, greznična kuga in gledognitje. Bolezni imajo lahko različne TR-je za rešilne mete pred okužbo, inkubacijske dobe, simptome in druge karakteristike, ki jih lahko prilagodiš svojim potrebam.

BLAZNOST

V značilni kampanji liki ne znorijo zaradi grozot in razdejanja, ki so jima priča dan za dnem, toda včasih je lahko pritisk pustolovstva preprosto premočan. Če sta tematika tvoje kampanje v veliki meri groza in strah, lahko igro še dodatno začiniš z blaznostjo in tako poudariš grozljivost nevarnosti, s katerimi se borijo pustolovci.

KAKO ZBLAZNETI

Zdrav um lahko zmračijo različni magični učinki. Nekateri uroki, na primer *klic na drugo planoto* ali *simbol*, lahko povzročijo blaznost, zato lahko namesto pravil teh urokov uporabiš kar tukajšnja pravila za blaznost. V norost te lahko pahnejo tudi bolezni, strupi in planotni učinki, kot sta duševna burja ali predirljivi vetrovi Pandemonija. Tudi predmeti, ki jih liki uporabljajo ali se z njimi uglasijo, lahko načnejo duševno zdravje.

Upiranje blaznosti običajno zahteva rešilni met Modrosti ali Karizme.

POSLEDICE BLAZNOSTI

Blaznost je lahko kratkotrajna, dolgotrajna ali trajna. Večina običajnih učinkov povzroči kratkotrajno blaznost, ki traja le nekaj minut. Bolj grozljivi učinki ali več združenih učinkov privede do dolgotrajne ali trajne blaznosti.

Lik s **kratkotrajno blaznostjo** trpi za učinkom iz preglednice Kratkotrajna blaznost za 1k10 minut.

Lik z **dolgotrajno blaznostjo** trpi za učinkom iz preglednice Dolgotrajna blaznost za 1k10 x 10 ur.

Kratkotrajna blaznost

k100	Učinek (traja 1k10 minut)
01 - 20	Lik se zapre v svoje misli in postane paraliziran. Učinek se konča, če lik utrpi kakršnokoli škodo.
21 - 30	Lik postane onesposobljen in v tem času kriči, se smeje ali ihti.
31 - 40	Lik postane prestrašen in mora na vsaki svoji potezi porabiti svoja dejanja in gibanje za to, da beži pred izvorom svojega strahu.
41 - 50	Lik začne nepovezano blebetati in ni sposoben normalnega govora in čaranja.
51 - 60	Lik mora na vsaki potezi porabiti svoje dejanje za to, da napade najbližje bitje.
61 - 70	Lik doživlja slikovite prividе in ima otežitev na preizkuse sposobnosti.
71 - 75	Lik stori karkoli, kar mu kdorkoli naroči, razen če je očitno samouničujoče.
76 - 80	Lik doživlja močno željo po tem, da bi jedel nekaj čudnega in ogabnega, na primer zemljo, sluz ali drobovino.
81 - 90	Lik je pretresen.
91 - 100	Lik pade v nezavest.

Lik s **trajno blaznostjo** trpi za učinkom iz preglednice Trajna blaznost, ki traja, dokler se ga ne pozdravi.

Dolgotrajna blaznost

k100	Učinek (traja 1k10 × 10 ur)
01 - 10	Lik si ne more pomagati, da ne bi počel iste stvari znova in znova, na primer si umival rok, se dotikal predmetov, molil ali štel kovancev.
11 - 20	Lik doživlja slikovite prividе in ima otežitev na preizkuse sposobnosti.
21 - 30	Lik ima hudo preganjavico. Ima otežitev na preizkuse Modrosti in Karizme.
31 - 40	Lik čuti hud odpor do nečesa (običajno izvora blaznosti), kot da bi nanj vplival učinek sovražnosti uroka *sovražnost/naklonjenost*.
41 - 45	Liku se začne hudo blesti. Izberi napoj. Lik si domišlja, da je pod učinkom tega uroka.
46 - 55	Lik se naveže na „srečno osebo/predmet“ in ima otežitev na napadalne mete, preizkuse sposobnosti in rešilne mete, ko je od njega/nje oddaljen dlje kot 9 metrov.
56 - 65	Lik je zaslepljen (25 %) ali oglušel (75 %).
66 - 75	Lik popadejo nenadzorovani trzljaji ali tiki, ki povzročajo otežitev na napadalne mete, preizkuse sposobnosti in rešilne mete, ki se tičejo Moči ali Gibčnosti.
76 - 85	Lik trpi za delno izgubo spomina. Ve, kdo je, in ohranja svoje rasne lastnosti in razredne značilnosti, vendar ne prepozna drugih ljudi in se ne spomni dogodkov iz časa, preden je zblaznel.
86 - 90	Kadar lik utrpi škodo, mora uspešno opraviti rešilni met Modrosti s TR 15, ali pa trpi enake posledice, kot če bi mu spodletel rešilni met proti uroku *zmede*. Posledice trajajo 1 minuto.
91 - 95	Lik izgubi sposobnost govora.
96 - 100	Lik pade v nezavest. Dreganje in poškodbe ga ne morejo prebuditi.

ZDRAVLJENJE BLAZNOSTI

Urok *pomiritve čustev* lahko zaduši posledice blaznosti, urok *manjše obnovitve* pa lahko lik reši kratko- ali dolgotrajne blaznosti. Pri določenih izvorih blaznosti se lahko za učinkovita izkažeta tudi uroka *izničenje prekletstva* in *odbijanje dobrega in zlega*. Lik se lahko reši trajne norosti le z urokom *obsežnejše obnovitve* ali z močnejšo magijo.

Trajna blaznost

k100	Hiba (traja, dokler se ne pozdravi)
01 - 15	„Zapitost me drži pri pameti.“
16 - 25	„Obdržim, karkoli najdem.“
26 - 30	„Poskušam biti bolj podoben/a nekomu, ki ga poznam. Oblačim se kot on/a, se obnašam kot on/a in celo prevzamem njegovo/njeno ime.“
31 - 35	„Drugim ljudem sem zanimiv samo, če priredim resnico, pretiravam ali preprosto lažem.“
36 - 45	„Izpolnitev mojega cilja je edino, kar me zanima. Vse ostalo bom preprosto ignoriral/a.“
46 - 50	„Le s težavo se posvetim vsemu, kar se dogaja okoli mene.“
51 - 55	„Ni mi všeč, kako me ljudje ves čas obsojajo.“
56 - 70	„Sem najpametnejša, najmodrejša, najhitrejša in najlepša oseba, kar jih poznam.“
71 - 80	„Prepričan/a sem, da me lovijo mogočni sovražniki. Njihovi pristaši so povsod, kamor grem. Prepričan/a sem, da me ves čas opazujejo.“
81 - 85	„Zaupam lahko le eni osebi. Ampak samo jaz lahko vidim tega/o posebnega/o prijatelja/ico.“
86 - 95	„Ničesar ne morem jemati resno. Resnejša je situacija, bolj mi je smešna.“
96 - 100	„Odkril/a sem, da mi je pobijanje ljudi zelo, zelo všeč.“

5. DEL

DODATKI

DODATEK A: STANJA

Stanja spreminjajo zmožnosti bitij in so lahko rezultat uroka, značilnosti razreda, napada pošasti ali drugega učinka. Večina stanj, na primer zaslepljenost, so škodljiva, a nekatera, recimo nevidnost, so lahko koristna.

Stanje traja, dokler ga kaj ne konča (stanje „na tleh“ recimo končaš tako, da vstaneš), ali za toliko časa, kot določa učinek, ki stanje povzroči.

Če več učinkov povzroča isto stanje, ima vsak izmed primerkov stanj svoj rok trajanja, vendar se vpliv končnega stanja ne poslabša. Bitje samo je ali pa ni v stanju.

Spodaj je opisano, kaj se zgodi z bitjem, ko je podvrženo posameznemu stanju.

NA TLEH

- Bitje, ki leži na tleh, se lahko premika le tako, da se plazi, razen če vstane in tako konča stanje.
- Bitje ima otežitev na napadalne mete.
- Napadalni meti proti bitju imajo olajšavo, če je napadalec oddaljen manj kot 1,5 metra od bitja. V nasprotnem primeru imajo napadalni meti otežitev.

NEVIDNOST

- Nevidnega bitja ni mogoče videti brez pomoči magije ali posebnih čutov. Bitje je – za potrebe skrivanja – v pošteno nepreglednem območju. Položaj bitja lahko izda kakršenkoli zvok, ki ga bitje proizvede, ali njegovi sledovi.
- Napadalni meti zoper bitja imajo otežitev, napadalni meti, ki jih naredi bitje, pa imajo olajšavo.

NEZAVEST

- Nezavestno bitje je onesposobljeno (glej stanje malo nazaj), se ne more premikati ali govoriti in se ne zaveda svoje okolice.
- Bitje spusti vse, kar je držalo v rokah, in pade na tla.
- Bitju samodejno spodletijo rešilni meti Moči in Gibčnosti.
- Napadalni meti zoper bitja imajo olajšavo.
- Vsak napad, ki zadene bitje, je silovit udar, če je napadalec od bitja oddaljen manj kot 1,5 metra.

OČARANOST

- Očarano bitje ne more napasti očarljivca ali ciljati v očarljivca s škodljivimi sposobnostmi ali magijo.
- Očarljivec ima olajšavo na vse preizkuse sposobnosti, ki zadevajo socialno interakcijo z bitjem.

OGLUŠELOST

- Oglušelo bitje ne more slišati. Samodejno mu ne uspe noben preizkus sposobnosti, ki se zanaša na sluh.

OKAMNELOST

- Okamnelo bitje se skupaj z vso nemagično lastnino na sebi spremeni v trdno neživo snov (običajno kamen). Njegova teža se poveča za faktor deset in bitje se neha starati.
- Bitje je onesposobljeno (glej stanje malo nazaj), se ne more premikati ali govoriti in se ne zaveda svoje okolice.
- Napadalni meti proti bitju imajo olajšavo.
- Bitju privzeto spodletijo rešilni meti Moči in Gibčnosti.
- Bitje je odporno na vse poškodbe.
- Bitje je imuno na strup in bolezni, morebitni strupi ali bolezni, ki jih bitje že ima v sebi, pa se začasno zaustavijo, ne končajo.

ONESPOSOBLJENOST

- Onesposobljeno bitje ne more izvajati dejanj ali odzivov.

PARALIZIRANOST

- Paralizirano bitje je onesposobljeno (glej stanje malo nazaj) in se ne more premikati ali govoriti.
- Bitju privzeto spodletijo rešilni meti Moči in Gibčnosti.

- Napadalni meti proti bitju imajo olajšavo.
- Vsak napad, ki zadene bitje, je silovit udar, če je napadalec od bitja oddaljen manj kot 1,5 metra.

PRESTRAŠENOST

- Prestrašeno bitje ima otežitev na vse preizkuse sposobnosti in napadalne mete, dokler je izvor njegovega strahu v njegovem vidnem polju.
- Bitje se ne more po lastni volji premakniti bližje k izvoru svojega strahu.

PRETRESENOST

- Pretreseno bitje je onesposobljeno (glej stanje malo nazaj), se ne more premikati in lahko govori le s tresočim se glasom.
- Bitju privzeto spodletijo rešilni meti Moči in Gibčnosti.
- Napadalni meti proti bitju imajo olajšavo.

V PRIMEŽU

- Hitrost bitja v primežu pade na 0. Bitje ne more koristiti nobenega morebitnega prištevka k hitrosti.
- Stanje se konča, če je tisti, ki drži bitje v primežu, onesposobljen (glej stanje malo naprej).
- Stanje se konča tudi, če nek učinek loči bitje v primežu od bitja ali učinka, ki je držal/o bitje v primežu. Primer tega je na primer, da bitje odleti proč zaradi sile uroka *strašni grom*.

ZASLEPLJENOST

- Zaslepljeno bitje ne more videti. Samodejno mu ne uspe noben preizkus sposobnosti, ki se zanaša na vid.
- Napadalni meti proti bitju imajo olajšavo in napadalni meti, ki jih opravi bitje, imajo otežitev.

ZASTRUPLJENOST

- Zastrupljeno bitje ima otežitev na napadalne mete in preizkuse sposobnosti.

ZVEZANOST

- Hitrost zvezanega bitja pade na 0. Bitje ne more koristiti nobenega morebitnega prištevka k hitrosti.
- Napadalni meti proti bitju imajo olajšavo in napadalni meti, ki jih opravi bitje, imajo otežitev.
- Bitje ima otežitev na rešilne mete Gibčnosti.

Izčrpanost

Nekatere posebne sposobnosti in okoljske nevarnosti, na primer lakota in dolgotrajne posledice mrazu ali vročine, lahko povzročijo posebno stanje – izčrpanost. Izčrpanost ima šest stopenj. Učinek lahko bitju povzroči enega ali več stopenj izčrpanosti, kar je navedeno v njegovem opisu.

Življenjske kocke glede na velikostni razred

Stopnja	Posledica
1	Otežitev na preizkuse sposobnosti
2	Hitrost se prepolovi
3	Otežitev na napadalne in rešilne mete
4	Prepolovljene skupne življenjske točke
5	Hitrost pade na 0
6	Smrt

Če že izčrpano bitje doleti nov učinek, ki ima za posledico izčrpanost, se bitjeva stopnja izčrpanosti poveča za količino, ki je navedena v opisu učinka.

Bitje trpi za posledicami trenutne stopnje izčrpanosti in vseh pred njo. Na primer, bitje, ki utrpi izčrpanost druge stopnje, ima hkrati polovično hitrost in otežitev na preizkuse sposobnosti.

Učinek, ki odpravlja izčrpanost, zmanjša stopnjo izčrpanosti za toliko, kolikor je navedeno v njegovem opisu. Če izčrpanost pade pod prvo stopnjo, bitje ni več izčrpano.

Daljši počitek zmanjša izčrpanost bitja za eno stopnjo, če je bitje pri tem tudi kaj pojedlo in popilo. Tudi obuditev od mrtvih zmanjša izčrpanost bitja za eno stopnjo.

DODATEK B: BOGOVI MNOGOSVETJA

Božanstva Pozabljenih kraljestev

Božanstvo	Opredeljenost	Predlagane domene	Simbol
Avril, boginja zime	NZ	Narava, nevihta	Šestkraka snežinka
Azut, bog čarovnikov	RN	Znanje	Leva dlan, ki kaže navzgor, obdana z ognjem
Baal, bog umora	NZ	Smrt	Lobanja, obdana s krogom kapljic krvi
Bešaba, boginja nesreče	KZ	Sleparstvo	Črni rogovi
Denejir, bog pismenosti	ND	Znanje	Goreča sveča nad odprtim očesom
Eldata, boginja miru	ND	Življenje, narava	Slap, ki se zliva v miren tolmun
Gond, bog obrti	N	Znanje	Zobnik s štirimi naperami
Gonobar, bog tiranije	RZ	Vojna	Navzgor obrnjena desna dlan, palec in ostali prsti se stikajo
Helm, bog zaščite	RN	Življenje, svetloba	Odprto oko na pokončni levi oklepni rokavici
Ilmater, bog trdoživosti	RD	Življenje	Dlani, zvezane na zapestjih z rdečo vrvjo
Kelemovor, bog mrtvih	RN	Smrt	Pokončna skeletna roka, ki drži tehtnico
Latander, bog rojstva in obnove	ND	Življenje, svetloba	Cesta, ki se vije v sončni zahod
Leira, boginja prividov	KN	Sleparstvo	Navzdol obrnjen trikotnik, ki vsebuje megličasto spiralo
Liira, boginja sreče	KD	Življenje	Tri šestkrake zvezde, urejene v trikotnik
Lovijatara, boginja bolečine	RZ	Smrt	Bič iz devetih vrvi, ki imajo na koncih železne bodice
Malar, bog lova	KZ	Narava	Krempljasta šapa
Masker, bog tatov	KN	Sleparstvo	Črna maska
Mielikka, boginja gozdov	ND	Narava	Samorogova glava
Milil, bog poezije in napevov	ND	Svetloba	Harfa s petimi strunami, narejena iz listja

Vera je pomemben del življenje v svetovih TiZ-a. Ko bogovi hodijo po svetu, kleriki rokujejo z božanskimi močmi, zločesti kulti izvajajo mračne žrtvene obrede v podzemnih svetiščih in sijoči paladini razsvetljujejo temo, je težko dvomiti v višje sile.

Mnogi prebivalci svetov TiZ-a častijo različne bogove v različnih obdobjih in okoliščinah. Prebivalci Pozabljenih kraljestev lahko molijo k Suni, ko si želijo sreče ali ljubezni, darujejo Vavkini, preden gredo po nakupih, in slavijo Talosa, ko se bliža huda nevihta – in to vse v istem dnevu. Veliko ljudi ima najljubšega boga, s čigar ideali in modrostmi se poistovetijo. Nekateri svoje življenje posvetijo enemu samemu bogu in mu služijo kot duhovniki ali zagovorniki njegovih idealov.

Tvoj GT določi, katere bogove, če sploh, prebivalci v njegovi kampanji častijo. Izmed razpoložljivih bogov lahko izbereš eno božanstvo, ki mu tvoj lik služi, ga časti ali se mu priporoča. Ali pa izbe-

Božanstva Pozabljenih kraljestev

Božanstvo	Opredeljenost	Predlagane domene	Simbol
Mirkul, bog smrti	NZ	Smrt	Bela človeška lobanja
Mistra, boginja magije	ND	Znanje	Krog iz sedmih zvezd ali devet zvezd, ki obkrožajo rdečo meglico, ali ena sama zvezda
Ogma, bog znanja	N	Znanje	Prazen zvitek
Savras, bog vedeštva in usode	RN	Znanje	Kristalna krogla, ki vsebuje več različnih vrst oči
Selûna, boginja lune	KD	Znanje, življenje	Par oči, obdan s sedmimi zvezdami
Silvanus, bog divjine	N	Narava	Hrastov list
Sirik, bog laži	KZ	Sleparstvo	Bela lobanja brez čeljusti na črnem ali vijoličnem soncu
Suna, boginja ljubezni in lepote	KD	Življenje, svetloba	Obraz čudovite rdečelaske
Šanteja, boginja poljedelstva	ND	Življenje	Snop žita ali cvetoča roža nad žitom
Šara, boginja teme in izgube	NZ	Smrt, sleparstvo	Obrobljen črn krog
Talona, boginja bolezni in zastrupitev	KZ	Smrt	Tri solze na trikotniku
Talos, bog nevihte	KZ	Nevihta	Tri strele, ki štrlijo iz iste točke navzven
Tempus, bog vojne	N	Vojna	Pokončen plameniti meč
Timora, boginja dobre nade	KD	Sleparstvo	Kovanec, obrnjen s podobo navzgor
Tir, bog pravice	RD	Vojna	Tehtnica, ki počiva na bojnem kladivu
Torm, bog hrabrosti in požrtvovalnosti	RD	Vojna	Desna oklepna rokavica bele barve
Umberla, boginja morja	KZ	Nevihta	Val, ki se cepi v levo in desno
Vavkina, boginja trgovanja	N	Znanje, sleparstvo	Kovanec, na katerem je narisan Vavkinin obraz, obrnjen v levo

reš peščico bogov, h katerim tvoj lik najpogosteje moli. Ali pa si le zapomni bogove, ki jih častijo v GT-jevi kampanji, da boš znal/a uporabiti njihova imena ob primerni priliki. Če igraš klerika ali lik s poreklom akolita, se odloči, kateremu bogu tvoje božanstvo služi ali je služilo, in upoštevaj predlagane domene tega božanstva, ko izbiraš domeno svojega lika.

PANTEONI TIZ-A

Vsak svet v mnogosvetju ima svoje lastne božanske panteone. V tem dodatku obravnavamo le enega izmed njih – panteon Pozabljenih kraljestev.

POZABLJENA KRALJESTVA

Svetu Pozabljenih kraljestev botruje na ducate božanstev. Po kraljestvih je bolj znanih vsaj trideset božanstev, v posameznih krajih, rodovih, kultih in sektah večjih verskih svetišč pa častijo še mnoge druge.

NEČLOVEŠKA BOŽANSTVA

Določeni bogovi, ki jih povezujemo z nečloveškimi rasami, uživajo čaščenje na številnih svetovih, vendar ne vedno na isti način. Ta božanstva poznajo tudi nečloveške rase v Pozabljenih kraljestvih in Sivokrilu.

Nečloveške rase imajo pogosto čisto svoje božanske panteone. Poleg Moradina so na primer

škratji bogovi tudi Moradinova žena, Berronar Srebrna, in številni njuni potomci: Abbathor, Klangeddin, Srebrnobradec, Dungmaren Svetligvant, Dumatoin, Gorm Gulthyn, Haela Svetlabavta, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr in Vergadain. Posamezni škratji klani in kraljestva lahko častijo nekatere, vse ali nobenega od teh božanstev in nekateri imajo druge bogove, ki drugod niso znani ali pa so znani pod drugimi imeni.

Domene življenja in smrti

Mnoga božanstva Pozabljenih kraljestev klasificiramo v domeno življenja, zlasti če se povezujejo z zdravljenjem, zaščito, rojevanjem, vzgojo ali rodovitnostjo. Kot je opisano že v tretjem poglavju, je domena življenja izjemno široka, zato jo lahko izbere klerik, ki časti katerokoli nezlobno boštvo.

Za številna druga božanstva, večinoma zlobna, se ponuja domena smrti, ki je podrobneje opisana v *Vodiču Gospodarja temnic*. Večina klerikov, ki izbere to domeno, je hudobnih stranskih likov, toda če slučajno vendarle častiš boga smrti, se o tem posvetuj s svojim Gospodarjem temnic.

DOMIŠLJIJSKO-ZGODOVINSKI PANTEONI

Keltski, egipčanski, grški in skandinavski panteoni so domišljijske interpretacije starih verstev našega sveta. Vključena so božanstva, ki so najprimernejša za uporabo v igri TiZ-a, vzeta iz zgodovinskega konteksta resničnega sveta in združena v panteone, ki najbolje služijo namenom igre.

KELTSKI PANTEON

Pravijo, da se v srcu vsake duše skriva divji kotiček, ki se vzradosti ob nočnem gaganju gosi, šepetavem šelestenju vetra skozi krošnje borovcev, ob pogledu na rdečo omelo na hrastu – in v tem kotičku duše bivajo keltski bogovi. Skočili so iz potokov in rečnih tokov, krepila sta jih hrastov les ter lepota gozdov in prostranih resav. Ko si je prvi gozdar upal poimenovati obraz na drevesnem deblu in glasove v žuborečem potoku, so se ti bogovi udejanjili.

Keltskim bogovom najpogosteje služijo druidi in kleriki, saj so si zelo blizu s silami narave, ki jih druidi čislajo.

STAROGRŠKI PANTEON

Nežno pljuskanje valov ob obalah in rezko gromenje v gostih oblakih pod najvišjimi vrhovi naznanjajo bogove Olimpa. V gostih gozdovih, polnih merjascev, in na suhih, z oljkami poraslih gričevjih so sledovi njihovega mimohoda. Prisotni so v vseh delih narave in tudi v človeškem srcu.

EGIPČANSKI PANTEON

Ti bogovi so mlada dinastija starodavne božanske družine. Podedovali so vladavino nad vesoljem in skrb za uresničevanje božjih zapovedi Ma'ata, ki narekujejo temeljno ureditev resnice, pravice in reda ter postavljajo bogove, smrtne faraone in navadne ljudi tja, kamor v resnici sodijo.

Posebnost egipčanskega panteona so trije bogovi z domeno smrti, ki so različnih opredeljenosti. Anubis je redoljuben in nevtralen bog posmrtnega življenja, ki sodi mrtvim dušam. Set je kaotičen in zli bog nasilne smrti, ki slovi po umoru svojega brata Ozirisa. In Neftis je kaotična in dobra boginja žalovanja. Čeprav je večina klerikov iz domene smrti (glej *Vodič Gospodarja temnic*) hudobnih, tisti v službi Anubisa in Neftis niso nujno.

SKANDINAVSKI PANTEON

Kjer se zasneženi griči strmo spustijo v ledene fjorde pod seboj, kjer podolgovati čolni priplujejo ob obale, kjer se ledeniki jeseni razširijo in spomladi skrčijo – tam je dežela Vikingov, dom skandinavskega panteona. Podnebje in življenje v njem sta neusmiljena. Tamkajšnji bojevniki so se morali privaditi težkim življenjskim razmeram, da so preživeli, vendar jih njihova okolica ni povsem spridila. Kljub potrebi po plenjenju živeža in bogastva so se smrtniki presenetljivo izkazali. Njihove moči so se razvile iz potrebe po jasnem vodstvu in odločnosti. Tako vidijo svoja božanstva v vsakem rečnem zavoju, jih slišijo v grmenju neviht in pokanju ledenikov in jih vohajo v dimu, ki se vali iz goreče dolge hiše.

Keltska božanstva

Božanstvo	Opredeljenost	Predlagane domene	Simbol
Daghdha, bog vremena in poljščin	KD	Narava, sleparstvo	Kipeč kotel ali ščit
Arawn, bog življenja in smrti	NZ	Življenje, smrt	Črna zvezda na sivem ozadju
Belenus, bog sonca, svetlobe in toplote	ND	Svetloba	Sončni disk in stoječi kamni
Brigantia, boginja rek in živine	ND	Življenje	Brv za pešce
Diancecht, bog zdravilstva in okrevanja	RD	Življenje	Prekrižane veje hrasta in omele
Dunatis, bog gora in vršacev	N	Narava	Od sonca pordel gorski vrh
Goibhniu, bog kovačev in zdravljenja	ND	Znanje, življenje	Orjaško kladivo nad mečem
Lugh, bog umetnosti, potovanja in trgovine	KN	Znanje, življenje	Dvoje podolgovatih dlani
Manannan mac Lir, bog oceanov in morskih bitij	RN	Narava, nevihta	Vijugasti tok bele vode na zelenem ozadju
Math Mathonwy, bog magije	NZ	Znanje	Palica opirača
Morrigan, boginja spopada	KZ	Vojna	Dve prekrižani kopji
Nuada, bog vojne in bojevnikov	N	Vojna	Srebrna dlan na črnem ozadju
Oghma, bog govorjene in pisane besede	ND	Znanje	Razvit zvitek
Silvanus, bog narave in gozdov	N	Narava	Hrast v poletju

V skandinavski panteon sodita dve glavni družini: Azi (božanstva vojne in usode) in Vani (bogovi plodnosti in blaginje). Nekoč sta bili ti družini nasprotnici, a sta zdaj tesni zaveznici v boju proti skupnim sovražnikom, velikanom (vključno z bogovoma Surtrom in Thrymom). Vplivi bogov v različnih družinah se včasih prekrivajo: Freyr (iz družine Vanov) in Ódr (iz družine Azov) sta na primer oba povezana s soncem.

Starogrška božanstva

Božanstvo	Opredeljenost	Predlagane domene	Simbol
Zevs, bog neba, kralj bogov	N	Nevihta	Pest, polna strel
Afrodita, boginja ljubezni in lepote	KD	Svetloba	Morska školjka
Apolon, bog svetlobe, glasbe in zdravljenja	KD	Znanje, življenje, svetloba	Lira
Ares, bog vojne in razprtij	KZ	Vojna	Kopje
Artemida, boginja lova in rojevanja	ND	Življenje, narava	Lok in puščica na lunarnem disku
Atena, boginja modrosti in civilizacije	RD	Znanje, vojna	Sova
Demetra, boginja kmetovanja	ND	Življenje	Glava kobile
Dioniz, bog veseljačenja in vina	KN	Življenje	Bakhova palica (palica, ki ima na vrhu borov storž)
Had, bog podzemlja	RZ	Smrt	Črni oven
Hefajst, bog kovaštva in obrti	ND	Znanje	Kladivo in nakovalo
Hekata, boginja magije in lune	KZ	Znanje, sleparstvo	Zahajajoč mesec
Hera, boginja zakonskega stanu in spletk	KN	Sleparstvo	Pahljača iz pavovih peres
Herkul, bog moči in pustolovščin	KD	Nevihta, vojna	Levja glava
Hermes, bog potovanja in trgovine	KD	Sleparstvo	Kerikej (krilata palica s kačami)
Hestija, boginja doma in družine	ND	Življenje	Kamin
Nike, boginja zmage	RN	Vojna	Krilata ženska
Pan, bog narave	KN	Narava	Siringa (trstenke)
Pozejdon, bog morja in potresov	KN	Nevihta	Trizob
Tihe, boginja sreče	N	Sleparstvo	Rdeči pentagram

Egipčanska božanstva

Božanstvo	Opredeljenost	Predlagane domene	Simbol
Ra-Horakti, bog sonca, vladar bogov	RD	Življenje, svetloba	Sončni disk, ki ga obkroža kača
Anubis, bog sojenja in smrti	RN	Smrt	Črni šakal
Apep, bog zla, ognja in kač	NZ	Sleparstvo	Plameneča kača
Bastet, boginja mačk in maščevanja	KD	Vojna	Mačka
Bes, bog sreče in glasbe	KN	Sleparstvo	Podoba izmaličenega božanstva
Hator, boginja ljubezni, glasbe in materinstva	ND	Življenje, svetloba	Glava rogate krave z lunarnim diskom
Imhotep, bog obrti in zdravstva	ND	Znanje	Stopničasta piramida
Izida, boginja plodnosti in magije	ND	Znanje, življenje	Ank in zvezda
Neftis, boginja smrti in žalovanja	KD	Smrt	Rogovi okoli lunarnega diska
Oziris, bog narave in podzemlja	RD	Življenje, narava	Kljuka in cepec
Pta, bog obrti, znanja in skrivnosti	RN	Znanje	Bik
Set, bog teme in peščenih viharjev	KZ	Smrt, nevihta, sleparstvo	V klobčič zvita kobra
Sobek, bog vodovja in krokodilov	RZ	Narava, nevihta	Krokodilova glava z rogovi in perjem
Tot, bog znanja in modrosti	N	Znanje	Ibis

Skandinavska božanstva

Božanstvo	Opredeljenost	Predlagane domene	Simbol
Odin, bog znanja in vojne	ND	Znanje, vojna	Modro oko
Ægir, bog morja in neviht	NZ	Nevihta	Divji morski valovi
Balder, bog lepote in poezije	ND	Življenje, svetloba	Z dragimi kamni okrašen srebrn kelih
Forseti, bog pravice in zakona	N	Svetloba	Glava bradatega moža
Freyr, bog plodnosti in sonca	ND	Življenje, svetloba	Ledeno moder dvoročni meč
Freyja, boginja plodnosti in ljubezni	ND	Življenje	Sokol
Frigg, boginja rojevanja in plodnosti	N	Življenje, svetloba	Mačka
Heimdall, bog čuječnosti in zvestobe	RD	Svetloba, vojna	Ukrivljen glasbeni rog
Hel, boginja podzemlja	NZ	Smrt	Ženski obraz, na eni polovici propadel
Hermódr, bog sreče	KN	Sleparstvo	Krilat zvitek
Loki, bog tatov in zvijač	KZ	Sleparstvo	Plamen
Njord, bog morja in vetrov	ND	Narava, nevihta	Zlatnik
Ódr, bog svetlobe in sonca	KD	Svetloba	Sončni disk
Sif, boginja vojne	KD	Vojna	Pokončen meč
Skadi, bog zemlje in gora	N	Narava	Gorski vrh
Surtr, bog ognjenih velikanov in vojne	RZ	Vojna	Plameneč meč
Thor, bog neviht in groma	KD	Nevihta, vojna	Kladivo
Thrym, bog snežnih velikanov in mrazu	KZ	Vojna	Bela dvorezna sekira
Tyr, bog poguma in strategij	RN	Znanje, vojna	Meč
Ullr, bog lova in zime	KN	Narava	Dolgi lok

DODATEK C: PET ORGANIZACIJ

Veliko likov, ki jih igralci ustvarijo za igro v svetu Pozabljenih kraljestev, sodi v eno od petih pomembnejših organizacij, ki so se uveljavile na Faerunu. Vsaka organizacija ima svoje lastne motive, cilje in nazore. Ene imajo plemenitejšo držo od drugih, vendar se v težkih časih vse skupaj združijo, da bi rešile težave, ki jih pestijo.

Harfisti



Tajni splet uročevalcev in vohunov, ki jih kličejo Harfisti, se bojuje za dobro nedolžnih, šibkih in revnih. Člani Harfistov se imajo za zaprisežene varuhe vsega dobrega in vedno brez pomisleka pomagajo zatiranim. Ker delujejo iz ozadja, jih le redko kdo opazi, ko se postavljajo po robu tiranom, odstavljajo vladarje in odbijajo sovražne sile. Orgnizacija ves čas budno spremlja politiko v Kraljestvih in njeni člani se noč in dan trudijo pomagati zapostavljenemu sleherniku.

Posamezni člani delujejo sami. Proti sovražniku se borijo s svojo bistro glavo in širokim informacijskim omrežjem organizacije. Vedo, da je v znanju moč, zato je za njihov uspeh ključno, da pred ukrepanjem zberejo vse potrebne informacije. Zelo dobro so obveščeni in imajo vedno dostop do magične ali drugačne pomoči. Izkušeni člani imajo po vsem Faerunu informacijska skrivališča in v vsakem večjem naselju ali mestu nekaj zvestih ovaduhov.

Organizacija ves čas išče mogočne predmete, da bi jih zaščitili pred zlimi silami. Člani uporabljajo različne krinke in identitete, s pomočjo katerih potem iščejo varovane skrivnosti, kot so starodavni zemljevidi, porušena mesta in utrdbe pozabljenih magov.

Vez, ki povezuje Harfiste, je močna, njihova prijateljstva skoraj neomajna. Harfisti le redko delujejo vsem na očeh, a včasih morajo, ker drugače ne gre. Kadar se to zgodi, je skoraj gotovo, da bo kakšen tovariš Harfist budno spremljal dogajanje iz senc, pripravljen, da priskoči na pomoč.

Harfist je nad vsem drugim samostojen, zakaj ko je človek neodvisen, ga nihče ne more premamiti z močjo in vplivom. Harfist je sam sebi gospodar.

Harfistova duša mora biti nepokvarljiva. Mnogi se imajo za prvake v tem pogledu, a moč ima številna obličja in prav rada bo našla tvojo šibkost, to naj ti bo dejstvo. Le pravi Harfist lahko prestane to skušnjo in šibkost premeni v krepost. Zato smo mi dlan, ki ustavi tirana in da jesti zatiranim ter ničesar ne terja v zameno.

Mi smo napev tistih, ki nimajo glasu.

– Remallia „Remi“ Pajesen

Red oklepne rokavice



Red oklepne rokavice je relativno nova organizacija, ki se posveča neusmiljenemu zatiranju zla, kjerkoli preži. Člani vedo, da zlo nosi številne preobleke in zavaja druge v organizaciji, da bi se razširilo. Zato člani reda delujejo na lastno pest, iščejo grožnje in jih uničujejo, preden bi dosegle svojo končno obliko.

Ker zasevki zla poganjajo v sencah, Red oklepne rokavice potuje v najnevarnejše temnice, najtemnejše jame in v najstrašnejša brezna, da bi premagal barabe. Kljub temu člani organizacije vedo, da seme zla leži v srcih vseh bitij in samo čaka, da se bo lahko razraslo. Včlanjeni paladini, menihi in kleriki dolge ure molijo, da ohranjajo budno notranje oko in brzdajo svoje misli ter čustva. Tako najprej očistijo sami sebe, preden poprimejo za meč in se odpravijo očistit svet.

Red oklepne rokavice verjame, da morajo vsa bitja prestopiti na stran svetlobe in dobrega po lastni volji. Zato organizacije ne zanima oblast nad razumom: osredotoča se le na dejanja in poskuša biti preostalemu svetu za zgled. Red verjame, da je vera v boga, prijatelja in vase najboljše orožje v boju zoper zlo.

Oboroženi s temi prepričanji, so člani Reda oklepne rokavice vir moči in svetla luč, ki nasprotuje temi. Nikakor pa niso brezobzirni nasilneži. Častne zapovedi jim dovoljujejo, da napadejo le, ko se godijo zla dejanja. Zato Red oklepne rokavice budno opreza za temačnimi posli in jih poskuša izvohati z vsemi razpoložljivimi sredstvi – tako čarobnimi kot običajnimi.

Saj to je tudi težava zla: je tema, senca, ki se skriva tik zunaj tvojega vidnega polja. Tedaj pa, ko nisi pozoren, se prikrade k tebi. Zlo je gospodar krinke – in ni je večje in boljše krinke od tebe samega. Zlo se bo zakrilo v misli in čustva in ti jih postreglo kot tvoja, ti prigovarjalo, da bodi jezen, da bodi pohlepen in nevoščljiv, da bodi vzvišen.

Ljudje se ne rodijo zli – zlo potrebuje nekaj časa, da človeka prelisiči. Zato morajo vsi, ki se hočejo včlaniti v red, spoznati, kdo so v resnici. Srčen ni boj z zmajem tam zunaj, pač pa boj z zmajem v nas samih. Zato molimo. Ko si enkrat pokončal zmaja, si zmagal nad temoto, ki leži v tebi. Le tedaj lahko spoznaš resnično dobroto. Le tedaj si pripravljen, da vzdigneš meč in nosiš znamenje našega reda.

– Kadžiso Jekloroki

SMARAGDNA ENKLAVA



Smaragdna enklava je daljnosežna skupina, ki nasprotuje grožnjam naravnemu svetu in pomaga drugim preživeti v divjini. Deli te organizacije so razpršeni po vsem Faerunu in pogosto delujejo neodvisno od drugih. Takšno obratovanje skrbi, da se člani enklave zanašajo sami nase in izpopolnjujejo svoje lastne borilne in preživetvene veščine.

Enklavskega logarja lahko najamejo, da vodi karavano čez grozeč gorski prelaz ali ledeno mrzlo tundro Ledene doline. Druidka se lahko javi, da bo vasi pomagala pripraviti vse potrebno za dolgo in hudo zimo. Barbari in druidi, ki živijo kot puščavniki, se lahko iznenada pojavijo, da pomagajo zaščititi mestece pred roparskimi orki.

Člani Smaragdne enklave vedo, kako preživeti in, še pomembneje, kako pomagati preživeti tudi drugim. Niso proti civilizaciji ali napredku, vendar se trudijo razvoj uravnovesiti z naravo. Skrbijo za naravno ureditev in izkoreninjajo vse, kar je nenaravnega. Budno pazijo na elementarne sile sveta in preprečujejo, da bi civilizacija in divjina uničili druga drugo.

Člani Smaragdne enklave služimo za vratarje v širni prostor onkraj mestnih zidov. Ščitimo tako divjino kot družbo, ki je ne razume. Večina ljudi je pozabila, da obstaja starodaven naravni red, ki velja že mnogo dlje, kot mi vemo zanj. Če človek stopi v stik s tem prvinskim redom, se dotakne moči, ki usmerja vse življenje.

Vse, ki sprejmejo pot Smaragdne enklave, napaja ta moč; smo njeno poosebljenje in ona nas vodi. Zato nismo nikdar sami. Celo sredi hrupnega, prenatrpanega mesta še zmeraj lahko čutimo naravni svet v našem srcu, njegovo svežino, moč in živost. Poslanstvo enklave je vse ozavestiti o tej moči.

Svoboda. Mar ni to najvišje poslanstvo?

– Delaan Malamut

ZAVEZNIŠTVO GOSPODOV



Zavezništvo gospodov je združba oblastnikov iz mest in naselij po Faerunu (zlasti na severu), ki verjamejo, da je za zatiranje zla potrebna solidarnost. Vladarji Globokovodja, Mesečine, Nizima in drugih svobodnih mest predstavljajo koalicijo, vsi velikaši v zavezništvu pa se zavzemajo v prvi vrsti za srečo in blagor svojih upravnih območij.

Med zavezniške agente sodijo uglajeni trubaduri, ognjeviti paladini, nadarjeni magi in zagrizeni bojevniki. Izbrani so na podlagi svoje lojalnosti in so izučeni v opazovanju, prikritosti, namigovanju in boju. Ker jih podpirajo bogati velikaši, si lahko privoščijo dobro opremo (ki je pogosto zamaskirana kot nekaj običajnega) in veliko zvitkov s komunikacijskimi uroki.

Agenti Zavezništva gospodov zagotavljajo varnost in blaginjo za civilizirani Faerun ter se združeni borijo proti silam, ki grozijo obstoju civilizacije. Te grožne zatirajo z vso silo in za vsako ceno ter se ponosno borijo za čast in varnost svojega ljudstva ter za dobrobit gospodarjev, ki mu vladajo. Zaveznike pogosto žene slava, zato si ves čas poskušajo izboriti boljši status od svojih soborcev v drugih mestih. Vodje organizacije vedo, da bo le-ta preživela le, če bodo člani sodelovali, zato morajo najti ravnovesje med ponosom in diplomacijo. Neposlušni agenti v zavezništvu so redki, vendar se je že zgodilo nekaj prebegov.

Vsi bi radi ponoči mirno spali in živeli varno v svojih domovih, a koliko jih je pripravljenih storiti, kar je treba, da odženejo zlo proč? Stati v mrazu in dežju, čakajoč na bitko, medtem ko te v želodcu zvija od lakote? Mnogi želijo žeti obilno letino, ko pa je čas za sejanje, je le redkim mar za puljenje plevela in prekopavanje polja.

Zavezništvo gospodov se bori proti stvarem, za katere trgovec v svoji udobni postelji ni še nikdar slišal. Groženj se znebimo, še preden župan mesteca sploh izve zanje. Preganjamo slabe stvari. To nam gre dobro od rok.

– Rameel Jos

ZENTARIM



Zentarim, imenovan tudi Črno mrežje, je organizacija izšolanih plačancev, spretnih falotov in zvitih coprnikov, ki poskušajo razširiti svoj vpliv čez Faerun. Člani Zentarima verjamejo, da upoštevanje pravil igre ne obrodi sadov, zato hočejo uvesti svoja pravila – in v nekaterih primerih jim je že uspelo. Ves čas stopajo po meji zakona, sklepajo vprašljive kupčije in izvajajo prepovedane dejavnosti, da dobijo, kar hočejo. Denar Zentarimcem pomeni vpliv. Vedo, da nič drugega ne vzbuja tolikšnega zaupanja in tako temeljito ne preganja dvomov. Člani Zentarima so opremljeni z najboljšim orožjem in zaščito, saj organizacija ne skopari z opremo. Ko trgovec potrebuje spremstvo za karavano, ko plemiška družina zahteva telesne stražarje ali ko mesto obupano išče izurjene vojake, da ga branijo pred napadom, Zentarim ponudi najboljše bojevnike, kar jih lahko denar kupi.

Organizacija spodbuja posameznikovo prizadevanje in nagrajuje inovatorje, ki stvari vzamejo v svoje roke. Važni so le rezultati. Tisti, ki vstopijo v Črno mrežje brez prebite pare, lahko prilezejo visoko zgolj z voljo in vztrajnostjo.

Članstvo v Zentarimu je kakor ključ do tisočerih vrat, kjer vsaka vrata uresničijo eno osebno željo. Večina ljudi se odreče takšni svobodi. Rada ima omejitve in zakone – to jim daje lažen občutek varnosti.

Črno mrežje mi omogoča, da raziskujem kraljestva in razsežnosti, ki bi ljudi, vajene omejitev, pognali v norost. Le tam lahko najdem dovolj močno magijo, da premagam bitja, ki ne poznajo časa, strahu ali milosti. Mogoče ti Zentarimove metode niso po volji, ampak ko se iz Brezna privleče demon in streže po življenju tvoji družini, ti ne bo žal, da sem šla v najmračnejše svetove, da bi našla rešitev za tvojo nesrečo.

– Ianna Asterion

DODATEK Č: PLANOTE OBSTOJA

Kozmos poka po šivih od neštetih svetov in vzporednih razsežnosti resničnosti, ki jim pravimo **planote obstoja**. Na precej banalni Tvarni planoti so svetovi, kamor GT-ji postavljajo svoje pustolovščine. Onkraj te planote poznamo še kraje surove prvinske materije in energije, kraljestva čistih misli in etosa, domove demonov in angelov ter bivališča bogov.

Mnogi uroki in magični predmeti lahko črpajo energijo s teh planot, prikličejo tam živeča bitja, se sporazumevajo z njihovimi prebivalci in pustolovcem omogočajo potovanje po njih. Ko se bo tvoj lik skozi stopnje dovolj okrepil, se bo nemara znašel na ulicah iz trdnega ognja ali se bojeval na bojišču, kjer ob zori padli vojščaki spet oživijo.

TVARNA PLANOTA

Tvarna planota je točka, kjer se filozofske in prvinske sile, ki vladajo drugim planotam, združijo in premešajo v zmeden obstoj minljivega življenja in vsakdanje snovi. Vsi igralni svetovi obstajajo na Tvarni planoti, zato se na njej prične večina kampanj in pustolovščin. Preostanek mnogosvetja definiramo glede na Tvarno planoto.

Svetovom na Tvarni planoti ni konca in vsi se od drugih v čem razlikujejo, saj odražajo ustvarjalnost in domišljijo GT-jev, ki vanje umeščajo svoje igre, in igralcev, katerih junaki se prebijajo skozi te svetove. To vključuje puščavske planete, skope z magijo, in vodne svetove, posejane z otočki, svetove, kjer se magija združuje z napredno tehnologijo, in tiste, kjer v nedogled vlada kamena doba, vesoljstva, po katerih tavajo bogovi, in kraje, ki so jih višja bitja zapustila.

ONKRAJ TVARNE PLANOTE

Planote obstoja, ki ležijo onkraj Tvarne planote, so bajeslovni in skrivnostni kraji. To niso le drugi svetovi, ampak jih oblikuje povsem drug stvarstveni ustroj, kjer vladajo čisto drugačni duhovni in elementarni principi, nepojmljivi navadnemu svetu.

POTOVANJE MED PLANOTAMI

Ko pustolovci potujejo na druge planote obstoja, se podajajo na legendarno potovanje čez pragove resničnosti proti mitičnemu cilju. Takšna potovanja pustijo pečat na zgodovini. Prebijanje skozi kraljestva mrtvih, iskanje božjih služabnikov in pogajanje z efritom na njegovem domačem ozemlju bodo živeli v zgodbah in pesmi še mnogo vekov.

Potovanje na druge planote je mogoče opraviti na dva načina: z uporabo uroka ali prehoda med planotami.

Uroki. Nekaj urokov omogoča neposreden ali posreden dostop do drugih planot obstoja. Uroka *preskok planote* in *dver* lahko pustolovce prestavita na katerokoli drugo planoto obstoja, vendar z različno natančnostjo. *Etrnost* omogoča pustolovcem, da vstopijo na Etrno planoto in od tam potujejo na eno od planot, ki se je dotikajo – denimo eno od prvinskih planot. Poleg tega urok *astralna preslikava* pustolovcem omogoča, da se projicirajo na Astralno planoto in potujejo po zunanjih planotah.

Prehodi. Prehod je nepremična povezava določenega kraja na eni planoti z določenim krajem na drugi. Pri nekaterih prehodih, ki so navadno v obliki duri, oken ali meglenih hodnikov, je dovolj že, da stopiš skoznje, in odpotuješ. Drugi so kraji – krogi stoječih kamnov, visoki stolpi, ploveče ladje ali celo manjša mesteca –, ki hkrati obstajajo na več planotah ali preskakujejo z ene planote na drugo. Nekateri so vrtinci, ki praviloma združujejo dve podobni lokaciji na prvinski planoti in Tvarni planoti, na primer osrčje ognjenika (ki vodi na Planoto ognja) in morska globočina (na Planoto vode).

VMESNE PLANOTE

Etrna planota in Astralna planota sta tako imenovani vmesni planoti. Večinoma sta brezoblični prostranosti, ki sta v prvi vrsti namenjeni potovanju med drugimi planotami. Z urokoma *etrnost* in *astralna preslikava* lahko liki stopijo na ti planoti in prek njiju dosežejo druge planote.

Etrna planota je meglena razsežnost, ki jo včasih opisujejo kot širni ocean. Kopno, imenovano Etrna ločnica, se prekriva s Tvarno planoto in notranjimi planotami, zato ima vsak kraj na teh planotah ustreznika na Etrni planoti. Nekatera bitja lahko vidijo v Etrno ločnico, poleg tega to omogočata uroka *prikaz nevidnega* in *vpogled v resničnost*. Tudi nekateri magični učinki preskočijo s Tvarne planote na Etrno ločnico, zlasti uroki energijskih sil, recimo *magična kletka* in *nevidni zid*. V globinah planote, ki jim rečemo Etrne globine, se pretakajo vrtinci meglic in barvitih gostih oblakov.

Astralna planota je območje misli in sanj, koder obiskovalci potujejo kot duše zunaj teles, da bi dosegli planote božanstev in demonov. Je širno srebrno morje, enako spodaj in zgoraj, povsod po zraku pa se vrtinčijo prameni bele in sive snovi z drobci svetlobe, ki spominjajo na oddaljene zvezde. Vrtinci barve se stalno sučejo po prostoru kot obračajoči se kovanci. Sem ter tja je mogoče najti delce trdne snovi, a večina planote je prazen, brezdanji prostor.

Notranje planote

Notranje planote obkrožajo Tvarno planoto in njene odseve. Zagotavljajo surovo prvinsko snov, iz katere so narejeni vsi svetovi. Štiri **prvinske planote** – zrak, zemlja, ogenj in voda – tvorijo obroč okoli Tvarne planote, združene v razburkan **Prvinski kaos**.

Na najbolj notranjih robovih, konceptualno najbližje Tvarni planoti, so prvinske planote podobne svetu na Tvarni planoti. Vsi štirje elementi se mešajo med seboj ter tvorijo kopno, vodovje in nebo. Dlje od Tvarne planote postane prostor na prvinskih planotah tuj in grozeč. Tod obstajajo prvine v svoji najčistejši obliki – prostrane širjave trdne zemlje, burnega ognja, kristalno jasne vode in čistega zraka. Ti kraji so slabo poznani, zato na primer govorec, ki omeni Planoto ognja, običajno misli le tisto mejno regijo. Na najbolj oddaljenih koncih notranjih planot se čiste prvine raztopijo in prelijejo v neskončno zmešnjavo nasprotujočih si sil in trkanja snovi – Prvinski kaos.

Zunanje planote

Če notranje planote prispevajo surovo materijo in energijo za sestavo mnogosvetja, zunanje planote doprinesejo usmeritev, premišljenost in svrho za njegovo tvorbo. Mnogi modri ljudje zunanje planote imenujejo božanske, duhovne ali božje planote, ker zanje velja, da na njih živijo višja bitja.

Ko razpravljamo o življenjskem prostoru višjih bitij, govorimo zvečine v prispodobah. Njihova domovanja niso dejanski kraji, temveč temeljijo na ideji, da so zunanje planote dežele misli in duha. Kot smo omenjali pri prvinskih planotah, si je mogoče zaznavni del zunanjih planot predstavljati kot mejno območje, medtem ko prostranih duhovnih dežel, ki ležijo onkraj, ni mogoče zaznati z običajnimi čuti.

Celo v zaznavnih območjih lahko videz vara. Sprva se prišlekom s Tvarne planote večina zunanjih planot zdi nenevarnih in domačnih. Toda mogočne sile, ki vladajo na zunanjih planotah, lahko v hipu spremenijo pokrajino ter celo porušijo in ponovno oblikujejo obstoj, če jim tako bolj ustreza.

Na zunanjih planotah razdalja nima dejanskega pomena. Zaznavne regije planot se pogosto zdijo precej majhne, nekatere pa se raztezajo na videz v nedogled. Če se silam Peklovja zahoče, si je mogoče Devet peklov vodeno ogledati v enem dnevu, drugače pa lahko že potovanje po enem samem sloju Peklovja traja več tednov.

Najbolj znanih je šestnajst zunanjih plasti, ki predstavljajo osem opredeljenosti (deveta je nevtralnost, ki ni vključena) in odtenke, ki jih ločujejo.

Višje in nižje planote

Planote, ki imajo nekaj dobrega v sebi, se imenujejo **višje planote**. Tam živijo nebesniki, kot so angeli in pegazi. Planote, kjer prevladuje zlo, so **nižje planote**, kjer živijo mračni stvori, kot so demoni in zlodeji. Opredeljenost planote je njena esenca in lik, čigar opredeljenost ne sovpada z opredeljenostjo planote, občuti strašno tesnobo na njej. Na primer, ko dobro bitje obišče Elizij (nevtralno in dobro višjo planoto), se počuti uglašeno s planoto, zlobnemu bitju pa bo tam precej neprijetno.

POLPLANOTE

Polplanote so majhni zunajrazsežni prostori s svojim lastnimi zakoni. So koščki resničnosti, ki ne sodijo nikamor drugam. Polplanote nastanejo na različne načine. Nekatere ustvarijo uroki, na primer urok *polplanota*, druge naredijo mogočna boštva ali kaka druga sila. Lahko nastanejo po naravni poti, kot pregib obstoječe resničnosti, ki se je odcepil od preostanka mnogosvetja, ali kot mlado vesolje, ki je začelo rasti. Na polplanoto je mogoče priti na točki, kjer se stika z drugo planoto. Teoretično lahko tudi urok *preskok planote* popelje popotnike na polplanoto, vendar je glasbene vilice izjemno težko naravnati na pravo frekvenco. Urok *dver* je malce zanesljivejši, če predpostavljamo, da uročevalec pozna polplanoto.

DODATEK D: SLOVARČEK

ANGLEŠKO-SLOVENSKI

A

aberration • nakazen
Ability Score Improvement • Višja ocena sposobnosti
ability score • ocena sposobnosti
ability • sposobnost
abjuration (school) • odpravouk
abjuration (spell) • odpravni urok
aboleth • aboleth
Abyssal (language) • brezenški jezik
acid damage • kislinske opekline
acid splash • politje kisline
acolyte • akolit
Acrobatics • Akrobatika
Action Surge • Na vse pretege
action • dejanje
adamantine • adamant
adult red dragon • odrasli rdeči zmaj
advantage • olajšava
adventurer • pustolovec
Agonizing Blast • Neznosen udar
agonizing blast • smrtni pah
aid • podpora
air elemental • zračni prvinec
alarm • alarm
alignment • opredeljenost
allosaurus • alozaver
alter self • samospremememba
ammunition • strelivo
angel • angel
animal friendship • živalsko prijateljstvo
Animal Handling • Čut za živali
animal messenger • živalski sel
animal shapes • živalske podobe
animate dead • poživljanje mrtvih
animate objects • poživljanje predmetov
animated armor • živi oklep
ankheg • ankheg
ankylosaurus • ankilozaver
antilife shell • proti vsemu živemu
antimagic field • protimagično polje
antipathy/simpathy • odpor/naklonjenost
ape • opica
Arcana • Čudoslovje
arcane eye • čudežno oko
arcane focus • čudilo
arcane lock • čudežni zapah
arcane magic • čudomagija
Arcane Recovery • Povrnitev čarne moči
Arcane Tradition • Čaroslovje
archdevil • vrhovni zlodej
Archdruid • Vrhovni druid
Archery • Lokostrelstvo
aristocratic lifestyle • gosposki življenjski slog
Armor Class (AC) • zaščitni razred (ZR)
Armor of Shadows • Senčni oklep
Artificer's Lore • Izumiteljsko znanje
Ascendant Step • Korak v zrak
Asmodeus • Asmodej
Astral Plane • Astralna planota
astral projection • astralna preslikava
Athletics • Atletika
attack roll • napadalni met
attunement • uglašenost
augury • napoved
Aura of Courage • Sij poguma
Aura of Devotion • Sij zvestobe
Aura of Protection • Sij zaščite
auraks • auraks
awaken • prebujenost
awakened shrub • živi grmiček
awakened tree • zbujeno drevo
axe beak • sekokljun
azer • azer

B

baaz • baaz
baboon • pavijan
background • poreklo
badger • jazbec
balor • balor
bandit • razbojnik
bane • gonoba
banishment • izgon
banshee • žalnica
Baphomet • Bafomet
barbarian • barbar

Bard College • Trubadurska šola
bard • trubadur
Bardic Inspiration die • kocka navdiha
Bardic Inspiration • Trubadurski navdih
barkskin • koža iz lubja
basilisk • bazilisk
bat • netopir
beacon of hope • žarek upanja
Beast Speech • Jezik zveri
beast spell • zverski urok
beast • zver
Beguiling Influence • Preslepitev
beholder • motrilo
Belial • Belial
bestow curse • polaganje prekletstva
Bewitching Whispers • Oblasten šepet
black bear • črni medved
black dragon • črni zmaj
black pudding • črni zdriz
blade barrier • sekljalnik
bless • blagoslov
Blessed Healer • Blagoslovljeni zdravilec
blight • izsušitev
blinded condition • zaslepljen (stanje)
blindness/deafness • slepota/gluhota
Blindsense • Zaznava nevidnega
blindsight • slepovid
blink dog • izpuhtavi pes
blink • mežik
blood hawk • krvavi kragulj
bloodhound • preiskovalski pes
bludgeoning damage • top udarec
blue dragon • modri zmaj
blur • nejasna podoba
boar • merjasec
bond • vez
bonus action • dodatno dejanje
bonus • prištevek
Book of Ancient Secrets • Knjiga starodavnih skrivnosti
Book of Shadows • Knjiga senc
Border Ethereal • Etrna ločnica
bozak • bozak
branding smite • žareč udar
brass dragon • medeninasti zmaj
Brave • Pogum
Breath Weapon • Sapa kot orožje
bright light • močna svetloba
bronze dragon • bronasti zmaj
brown bear • rjavi medved
Brutal Critical • Brez milosti
bugbear • spak
burning hands • ognjene roke

C

Calimport • Pristan Kalim
Calishite • Kališanec
call lightning • priklic strele
calm emotions • pomiritev čustev
camel • kamela
campaign • kampanja
Candlekeep • Svečovlje
cantrip • čar
Careful Spell • Previden urok
Cast a Spell • čaranje (dejanje)
casting time • čas čaranja
cat • mačka
Celestial (language) • nebeški rek
Celestial script • nebešnica
celestial • nebesnik
centaur • kentaver
chain lightning • verižna strela
Chains of Carceri • Karkerske verige
Challenge Rating (CR) • ocena izziva (OI)
Champion • Prvak
Channel Divinity • Usmerjanje božje sile
chaotic • kaotičen
character sheet • pustolovski obrazec
character • lik
Charisma • Karizma
charm person • očaranje osebe
charmed condition • očaran (stanje)
chill touch • hladen dotik
chimera • himera
Chondathan • Kondatanec
circle of death • krog smrti
Circle of the Land • Krog pokrajine
Circle of the Moon • Krog lune
circle spell • krožni urok
clairvoyance • zunanji čut
class feature • razredna značilnost
class • razred
Cleansing Touch • Dotik očiščenja
cleric • klerik
clone • klon
cloudkill • oblak smrti
cockatrice • petelinji bazilisk
cold damage • ozebline
College of Lore • Šola izročila

College of Valor • Šola junaštva
color spray • mavrična slepota
Colossus Slayer • Ugonobitelj silakov
combat • spopad
comfortable lifestyle • udoben življenjski slog
command • ukaz
common (item) • običajen (predmet)
Common (language) • sojezik
Common script • sopisava
commune with nature • posvet z naravo
commune • posvet z boštvom
component (spell) • sestavina (urok)
component pouch • čarna mošnja
comprehend languages • poliglot
compulsion • prisila
concentration (spell) • osredotočenost (urok)
condition • stanje
cone area • stožčasto območje
cone of cold • stožec hladu
confusion • zmeda
conjuration (school) • priklicevalstvo
conjuration (spell) • priklicni urok
conjure animals • priklic živali
conjure celestial • priklic nebesnika
conjure elemental • priklic prvinca
conjure fey • priklic vilide
conjure minor elementals • priklic nižjih prvincev
conjure woodland beings • priklic gozdnih bitij
Constitution • Konstitucija
constrictor snake • udav
construct • konstrukt
contact other plane • klic na drugo planoto
contact poison • dotikalen strup
contagion • kužni dotik
contest • tekma
contingency • v skrajni sili
continual flame • neprestani plamen
control water • usmerjanje vode
control weather • rokovanje z vremenom
copper dragon • bakreni zmaj
copper piece (cp) • bakrenik (bk)
couatl • kvatel
Countercharm • Upiranje tujim čarom
counterspell • protiurok
crab • rakovica
crawler • laznik
create food and water • pridelava živeža
create or destroy water • priklic ali uničenje vode
create undead • ustvarjanje nemrtvih
creation • stvaritev
Criminal Contact • Zločinski znanec
criminal • zlikovec
critical hit • silovit udar
crocodile • krokodil
cube area • kockasto območje
Cunning Action • Spretno dejanje
cure wounds • celjenje ran
Cutting Words • Ostre besede
cyclops • kiklop
cylinder area • valjnato območje

D

d • k
Damage Resistance • Odpornost proti škodi
Damara • Damara
Damaran • Damaranec
dancing lights • plesoča svetila
Danger Sense • Čut za nevarnost
dark elf • temni vilinec
Dark One's Blessing • Temačni blagoslov
Dark One's Own Luck • Temačna sreča
darkness • tema
darkness • tema
darkvision • temovid
darkvision • temovid
Dash • Nagel tek (dejanje)
daylight • dnevna svetloba
deadly encounter • smrtonosen spopad
deafened condition • oglušel (stanje)
death dog • pes smrti
death ward • zaščita pred smrtjo
Deception • Zavajanje
Deep Ethereal • Etrne globine
deep gnome • brezenški palček
Deep Speech • votli govor
deer • jelen
Defense • Obramba
Defensive Tactics • Obrambna taktika
Deflect Missiles • Odbijanje izstrelkov
delayed blast fireball • zapoznela eksplozija
demiplane • polplanota
demiplane • polplanota
Demogorgon • Demogorgon
demon prince • demonski knez
demon • demon
Destroy Undead • Uničenje nemrtvih
detect evil and good • zaznavanje dobrega in zlega
detect magic • zaznava magije
detect poison and disease • zaznavanje strupov in

bolezni
detect thoughts • branje misli
devil • zlodej
Devil's Sight • Hudičev vid
Dexterity • Gibčnost
Diamond Soul • Diamantna duša
difficult terrain • zahteven teren
Difficulty Class (DC) • težavnostni razred (TR)
dim light • medla svetloba
dimension door • razsežnostna vrata
dire wolf • krvovolk
disadvantage • otežitev
Disciple of Life • Apostol življenja
Disengage • Varen umik (dejanje)
disguise self • krinka
disintegrate • razblinjanje
Dispater • Dispater
dispel evil and good • odbijanje dobrega in zlega
dispel magic • razuročevanje
Distant Spell • Daljnosežen urok
divination (school) • vedeževalstvo
divination (spell) • vedeževalski urok
divination • bajanje
Divine Domain • Božja domena
divine favor • božanska usluga
Divine Health • Božanska imunost
Divine Intervention • Posredovanje višje sile
divine magic • božanska magija
Divine Sense • Božanski čut
Divine Smite • Božanski udar
Divine Strike • Šiba božja
divine word • božanska beseda
djinni • džin
Dodge • Izmik (dejanje)
doff • čas snemanja oklepa
domain of Knowledge • Domena znanja
domain of Life • Domena življenja
domain of Light • Domena svetlobe
domain spell • domenski urok
dominate beast • podrejanje zveri
dominate monster • podrejanje pošasti
dominate person • podrejanje osebe
don • čas nadevanja oklepa
donkey • osel
doppelganger • dvojnik
draconian • pozojec
Draconic (language) • pozojščina
Draconic Ancestry • Pozojsko poreklo
Draconic Presence • Pozojska zavzočnost
Draconic Resilience • Pozojska trdoživost
Draconic script • pozojica
draft horse • vprežni konj
dragon turtle • zmajska želva
Dragon Wings • Zmajska krila
dragon • zmaj
dragonarmies • zmajska armada
dragonborn • zmajekrvni
Dragonlance • Zmajska sulica
Dreadful Word • Zoprna beseda
dream • oblikovanje sanj
drop prone • vreči se po tleh
drow • temlinec
druid circle • druidski krog
druid • druid
druidcraft • druidska umetnost
Druidic • druidski jezik
dryad • driada
Dueling • Dvoboj
duergar • dvergar
Dungeon Master (DM) • Gospodar temnic (GT)
duration (spell) • trajanje uroka
dwarf • škrat
Dwarvish (language) • škratovščina
Dwarvish script • škratinica

E

eagle • orel
earth elemental • zemeljski prvinec
earthquake • potres
easy (task difficulty) • lahka (zahtevnost naloge)
easy encounter • lahek spopad
Eberron • Eberron
efreet • efrit
eldritch blast • pošastni strel
Eldritch Invocations • Pošastne zaklinjatve
Eldritch Master • Strašni gospodar
Eldritch Sight • Pošasten vid
Eldritch Spear • Pošastno kopje
electrum piece (ep) • elektrenik (el)
Elemental Affinity • Naklonjenost prvin
Elemental Chaos • Prvinski kaos
Elemental Plane of Fire • Prvinska planota ognja
Elemental Plane • prvinska planota
elemental • prvinec
elephant • slon
Elf Weapon Training • Vilinska izurjenost z orožji
elf • vilinec
elk • los
Elusive • Izmuzljivost

Elvish (language) • vilinščina
Elvish script • vilinica
Emerald Enclave • Smaragdna enklava
Empowered Evocation • Okrepljeno pričaranje
Empowered Spell • Okrepljen urok
Empty Body • Prazno telo
enchantment (school) • zarekouk
enchantment (spell) • zarečni urok
encounter • nalet
encumbered • obtežen
end attunement • razglasiti se
enhance ability • okrepitev sposobnosti
enlarge/reduce • sprememba velikosti
entangle • zapletanje
enthrall • objem besed
equipment • oprema
Escape the Horde • Beg pred hordo
Ethereal Plane • Etrna planota
etherealness • etrnost
ettin • jotnar
Evasion • Izogib
evil • zel, zloben
evocation (school) • pričarouk
evocation (spell) • pričarni urok
Evocation Savant • Učenec pričaranja
exhausted condition • izčrpan (stanje)
expeditious retreat • nagel umik
Experience Points (XP) • izkušenjske točke (IT)
Expertise • Ekspertiza
exploration • raziskovanje
Extended Spell • Podaljšan urok
Extra Attack • Dodaten napad
eyebite • grozeče oči
Eyes of the Rune Keeper • Mojster staropisov

F

fabricate • ponarejanje
faerie fire • vilji ogenj
Faerûn • Faerun
fall prone • pasti po tleh
false life • lažno življenje
familiar • čarobna zaupnica
Fast Hands • Hitri prsti
Fast Movement • Hitri premiki
fast pace • hiter tempo
favored enemy • izbrani sovrag
fear • strah
feather fall • počasni padec
feeblemind • brezpamet
Feral Instinct • Divji nagon
Feral Senses • Divji čuti
Fey Ancestry • Vilidje poreklo
fey • vilida
fiend • mračni stvor
Fiendish Resilience • Okrutna trdoživost
Fiendish Vigor • Okrutna čilost
fighter • borec
Fighting Style • Borbeni slog
find familiar • pridobitev zaupnice
find steed • jahalni konj
find the path • potokaz
find traps • razkritje pasti
finesse weapon • odlikovano orožje
finger of death • dotik smrti
fire bolt • ognjeni blisk
fire damage • opekline
fire elemental • ognjeni prvinec
fire giant • ognjeni velikan
fire shield • ognjeni ščit
fire storm • ognjeni vihar
fireball • ognjena krogla
Five Stars School • Šola petih zvezd
flame blade • plameneče rezilo
flame strike • božji plameni
flameskull • plameneča lobanja
flaming sphere • plameneča sfera
flaw • hiba
Fleet of Foot • Urnih nog
flesh golem • mesnati golem
flesh to stone • meso v kamen
fly • letenje
flying snake • leteča kača
Foe Slayer • Gorje sovražniku
fog cloud • megla
folk hero • ljudski junak
fomorian • fomor
Font of Inspiration • Moč navdiha
Font of Magic • Magično znamenje
forbiddance • prepoved
force damage • škodljiva sila
forcecage • magična ječa
forced march • hitra hoja
foresight • vid v prihodnost
Forgotten Realms • Pozabljena kraljestva
Fraz'Urb-luu • Fraz-Urb'luu
freedom of movement • prosto gibanje
Frenzy • Poblaznelost
frightened condition • prestrašen (stanje)

frog • žaba
frost giant • snežni velikan

G

gargantuan (size) • gromozanski (velikostni razred)
gargoyle • groteskni kip
gas spore • plinski tros
gaseous form • plinasto stanje
gate • dver
Gaze of Two Minds • Preplet misli
geas • pod zavezo
gelatinous cube • želatinasta kocka
genie • duhec
gentle repose • spokojnost
ghost • duh
ghoul • togota
Giant (language) • velikanščina
giant ape • orjaška opica
giant badger • orjaški jazbec
giant bat • orjaški netopir
giant boar • orjaški merjasec
giant centipede • orjaška striga
giant constrictor snake • orjaški udav
giant crab • orjaška rakovica
giant crocodile • orjaški krokodil
giant eagle • orjaški orel
giant elk • orjaški los
giant fire beetle • orjaški ognjeni hrošč
giant frog • orjaška žaba
giant goat • orjaška koza
giant hyena • orjaška hijena
giant insect • orjaška žuželka
Giant Killer • Morilec velikanov
giant lizard • orjaški kuščar
giant octopus • orjaška hobotnica
giant owl • orjaška sova
giant poisonous snake • orjaška strupena kača
giant rat • orjaška podgana
giant scorpion • orjaški škorpijon
giant sea horse • orjaški morski konjiček
giant shark • orjaški morski pes
giant spider • orjaški pajek
giant toad • orjaška krastača
giant vulture • orjaški jastreb
giant wasp • orjaška osa
giant weasel • orjaška podlasica
giant wolf spider • orjaški volčji pajek
giant • velikan
glibness • zavajanje
globe of invulnerability • krogla neranljivosti
glyph of warding • odvrnitveno znamenje
gnoll • gnol
Gnome Cunning • Palčja zvitost
gnome • palček
Gnomish (language) • palščina
goat • koza
Goblin (language) • goblinščina
goblin • goblin
goblinoids • goblinjad
gold dragon • zlati zmaj
gold piece (gp) • zlatnik (zl)
good • dober
goodberry • zdravilne jagode
grapple • primež
grappled condition • v primežu (stanje)
gray dwarf • sivi škrat
gray ooze • siva žlobudra
Grayhawk • Sivokril
grease • mast
Great Old One • starodavni gospodar
Great Weapon Fighting • Boj s težkim orožjem
greater invisibility • obsežnejša nevidnost
greater restoration • obsežnejša obnovitev
green dragon • zeleni zmaj
grick • grik
griffon • grifon
grimlock • grdavs
Gruumsh • Gruumš
guardian of faith • varuh vere
guards and wards • branila in podila
guidance • usmerjanje
guiding bolt • usmerjen blisk
gust of wind • sunek vetra

H

hag • vešča
hairfeet • dlakopet
half cover • polovično kritje
half-elf • polvilinec
half-orc • polork
Halfling (language) • polovnjaščina
Halfling Nimbleness • Polovnjaška okretnost
halfling • polovnjak
hallow • posvetitev
hallucinatory terrain • zakrinkan teren
hard (task difficulty) • težka (zahtevnost naloge)
hard encounter • težek spopad

harm • kvar
Harpers • Harfisti
harpy • harpija
haste • naglica
hawk • kragulj
heal • zdravljenje
healing word • lek v besedi
heat metal • segrevanje kovine
heavily encumbered • huje obtežen
heavily obscured • pošteno nepregledno
heavy armor • težki oklep
heavy weapon • težko orožje
Heightened Spell • Povišan urok
hell hound • peklenski pesjak
hellish rebuke • peklensko povračilo
Hellish Resistance • Peklenska odpornost
Help • Pomoč (dejanje)
heroes' feast • junaška pojedina
heroism • junaštvo
Hide in Plain Sight • Skrivališče vsem na očeh
Hide • Skrivanje (dejanje)
high elf • višji vilinec
hill dwarf • gričevni škrat
hill giant • gričevni velikan
hippogriff • hipogrif
History • Zgodovina
hit (attack) • uspeh (napad)
Hit Dice • življenjske kocke
hit point maximum • skupne življenjske točke
Hit Points (HP) • življenjske točke
hobgoblin • grobgoblin
hold monster • zadrževanje pošasti
hold person • zadrževanje
holy aura • sveti sij
Holy Nimbus • Sveti blišč
Horde Breaker • Tropomorec
huge (size) • ogromen (velikostni razred)
human • človek
humanoid • človečnjak
hunter shark • lovski morski pes
Hunter • Lovec
hunter's mark • lovčev žig
Hurl Through Hell • Pah skozi pekel
hydra • hidra
hyena • hijena
hypnotic pattern • hipnotični vzorec

I

ice storm • ledeni vihar
Icewind Dale • Ledena dolina
ideal • ideal
identify • razpoznava
illusion (school) • slepilstvo
illusion (spell) • slepilni urok
Illuskan • Iluskanec
illusory script • zakrinkani zapis
immunity • imunost
imp • vragec
imprisonment • ujetje
Improved Critical • Verjetnejši silovit udar
improvised weapon • improvizirano orožje
incapacitated condition • onesposobljen (stanje)
incendiary cloud • žgoč oblak
Indomitable Might • Neomajna moč
Indomitable • Neupogljiv
Infernal (language) • peklenščina
Infernal Legacy • Peklenska zapuščina
Infernal script • peklenica
Infinite Depths of the Abyss • Brezdanje brezno
inflict wounds • ranitev
ingested poison • zaužit strup
inhaled poison • vdihnjen strup
Initiative • odzivnost
injury poison • poškodben strup
Inn of the Last Home • Tazadni dom
Inner Plane • notranja planota
Inner Sea • Notranje morje
insect plague • napad mrčesa
Insight • Uvid
inspiration • navdih
instantaneous spell • hipni urok
Intelligence • Inteligenca
interaction • sporazumevanje
Intimidating Presence • Zastrašujoča navzočnost
Intimidation • Ustrahovanje
Investigation • Preiskovanje
invisibility • nevidnost
invisible condition • neviden (stanje)
invisible stalker • nevidni zalezovalec
invocation • zaklinjatev
Iron Hand School • Šola železne roke

J

Jack of All Trades • Vseznalec
jackal • šakal
jump • skok

K

kapak • kapak
Kara-Tur • Kara-Tur
Keen Senses • Izostreni čuti
ki points • ki-točke
Ki-Empowered Strikes • Napad s kijem
ki • ki
killer whale • orka
knock • razklep
known spell • poznan urok
kobold • kobold
kraken • kraken

L

Land's Stride • Lahek korak
large (size) • velik (velikostni razred)
lawful • redoljuben
Lay on Hands • Zdravilne dlani
legend lore • spomin na legende
legendary (item) • legendaren (predmet)
legendary creature • legendarno bitje
Leomund's secret chest • Leomundova skrivna skrinja
lesser restoration • manjša obnovitev
level (class) • stopnja (razredna)
level (spell) • raven uroka
level of exhaustion • stopnja izčrpanosti
levitate • lebdenje
lich • mrt
Lifedrinker • Živožrtje
lifestyle • življenjski slog
light armor • lahki oklep
light weapon • lahko orožje
light • razsvetlitev
lightfoot halfling • lahkonogi polovnjak
lightly obscured • rahlo nepregledno
lightning bolt • čarobni blisk
lightning damage • plazemske ožganine
Limbo • Vice
line area • premočrtno območje
lion • lev
lizard • kuščar
lizardfolk • kuščarjevec
loading weapon • nabito orožje
locate animals or plants • odkritje živali ali rastlin
locate creature • odkritje bitja
locate object • odkritje predmeta
Lolth • Lolth
long rest • daljši počitek
long-term madness • trajna blaznost
longstrider • dolg korak
Lords' Alliance • Zavezništvo gospodov
Lower Plane • nižja planota
Lucky • S srečo v žepu

M

madness • blaznost
mage armor • magovski oklep
mage hand • magovska dlan
magic circle • čarobni krog
magic item • magični predmet
magic jar • shramba za dušo
magic missile • čarobni izstrelek
magic mouth • čarobna usta
magic weapon • čarobno orožje
magic • magija
Magical Secrets • Čarobne skrivnosti
major image • mogočna podoba
mammoth • mamut
manticore • mantikora
marching order • kolona
Martial Archetype • Borbeni vzor
Martial Arts • Borilne veščine
martial weapon • borbeno orožje
Mask of Many Faces • Maska številnih obrazov
Mask of the Wild • Skrivališče v naravi
mass cure wounds • množično celjenje ran
mass heal • množično zdravljenje
mass healing word • množični lek v besedi
mass suggestion • množični čarobni vpliv
Master of Myriad Forms • Mojster mnogoterih oblik
mastiff • mastif
material component (M) • snovna sestavina (S)
Material Plane • Tvarna planota
maze • blodnjak
Medicine • Zdravilstvo
medium (size) • povprečen (velikostni razred)
medium (task difficulty) • povprečna (zahtevnost naloge)
medium armor • povprečni oklep

medium encounter • povprečen spopad
medusa • meduza
meld into stone • zlitje s kamnom
melee weapon • bližinsko orožje
Melf's acid arrow • Melfova kisla strelica
Menacing • Grozeča navzočnost
mending • popravilo
Mephistopheles • Mefisto
merfolk • morski človek
message • sporočilo
Metamagic • Metamagija
meteor swarm • meteorski dež
Military Rank • Vojaški čin
mind blank • neberljivost uma
mind flayer • umovor
Mindless Rage • Brezumen bes
Minions of Chaos • Služabniki kaosa
minor illusion • manjši privid
minotaur • minotaver
mirage arcane • čarobna fatamorgana
Mire the Mind • Ohromitev uma
mirror image • odsevi
mislead • varljivi dvojnik
miss (attack) • neuspeh (napad)
misty step • korak v meglici
Misty Visions • Megleni prividi
Mithral Hall • Mithralski dvor
mithral • mithral
modest lifestyle • skromen življenjski slog
modifier • popravek
modify memory • prirejanje spominov
modron • modron
Monastery of the Yellow Rose • Klošter Rumene vrtnice
Monastic Tradition • Meniški stan
monk • menih
monster • pošast
monstrosity • grozošast
moon elf • lunarni vilinec
moonbeam • lunin žarek
Mordenkainen's sword • Mordenkainov meč
mountain dwarf • gorski škrat
move earth • oblikovanje zemlje
Mulan • Mulanec
mule • mula
Multiattack Defense • Zaporedna obramba
multiattack • več napadov
multipart encounter • večdelni nalet
multiverse • mnogosvetje
mummy • mumija
myconid • mikonid
Mystic Arcanum • Mistično svetotajstvo

N

Natural Recovery • Naravno okrevanje
Nature • Naravoslovje
Nature's Sanctuary • Zavetišče narave
Nature's Ward • Zaščitnik narave
nearly impossible (task difficulty) • skoraj neizvedljiva (zahtevnost naloge)
necromancy (school) • nekromantika
necromancy (spell) • nekromantski urok
necrotic damage • kvarna škoda
neutral • nevtralen
Nine Hells • Devet peklov
noble • plemič
nondetection • prikritost
nonplayer character (NPC) • stranska oseba
normal pace • navaden tempo
Northern Fist School • Šola severnjaške pesti
nothic • notik
Nystul's magic aura • Nystulov čarobni sij

O

Oath of Devotion • Zaprisega pobožnosti
oath spell • zaprisežni urok
ochre jelly • okrava želatina
octopus • hobotnica
ogre • oger
Old Faith • Stara veljava
One with Shadows • Eno s sencami
ooze • žlobudra
Open Hand Technique • Tehnika odprte roke
Orc (language) • orkovščina
Orcus • Orkej
order of the Dark Moon • red Temnega meseca
Order of the Gauntlet • Red oklepne rokavice
Otherworldly Leap • Neverjeten skok
Otherworldly Patron • Zavetnik s tujega sveta
Otto's irresistible dance • Ottov vztrajni ples
Outer Plane • zunanja planota
Overchannel • Preobremenitev
owl • sova
owlbear • sovji medved

P

Pact Boon • Dar zaveze
Pact Magic • Zavezna magija
Pact of the Blade • Zaveza rezila
Pact of the Chain • Zaveza verige
Pact of the Tome • Zaveza knjige
paladin • paladin
panther • panter
paralyzed condition • paraliziran (stanje)
party • druščina
pass without trace • izginotje
passive Perception • pasivno Zaznavanje
passwall • skozizid
Path of the Berserker • Pot berserkerja
Peerless Skill • Sposobnost brez primere
pegasus • pegaz
penalty • odbitek
Perception • Zaznavanje
Perfect Self • Popolni jaz
Performance • Nastopanje
Persistent Rage • Vztrajno besnenje
Persuasion • Napeljevanje
petrified condition • okamnel (stanje)
phantasmal killer • nočna mora
phantom steed • jahalna prikazen
phase spider • preskočni pajek
piercing damage • prebadanje
pit fiend • brezenski mračni stvor
pixie • škrateljc
planar ally • medplanotni zaveznik
planar binding • medplanotna oblast
plane of existence • planota obstoja
Plane of Fire • Planota ognja
Plane of Water • Planota vode
plane shift • preskok planote
plant growth • razrast rastlin
plant • rastlina
platinum piece (pp) • platina (pl)
plesiosaurus • pleziozaver
poison damage • zastrupitev
poison spray • strupeni pršec
poisoned condition • zastrupljen (stanje)
poisonous snake • strupena kača
polar bear • severni medved
polymorph • preobrazba
pony • poni
poor lifestyle • siromašen življenjski slog
Position of Privilege • Privilegiran položaj
Potent Cantrip • Okrepljen čar
power word kill • beseda smrti
power word stun • beseda negibnosti
prayer of healing • molitev ozdravljenja
Preserve Life • Rešitelj življenj
prestidigitation • lahkotni trik
priest • duhovnik
Primal Champion • Prvinski prvak
Primal Path • Prvinska pot
Primeval Awareness • Prvinska dovzetnost
Primordial (language) • prvobitni jezik
prismatic spray • čarobna prizma
produce flame • plamen na dlani
proficiency bonus • izvedenski prištevek
proficiency • izvedenstvo
programmed illusion • pogojni privid
project image • projiciranje podobe
prone condition • na tleh (stanje)
protection from energy • zaščita pred energijo
protection from evil and good • zaščita pred dobrim in zlim
protection from poison • zaščita pred strupom
Protection • Zaščita
pseudodragon • psevdozmaj
psychic damage • poškodba uma
pteranodon • pteranodon
purify food and drink • očiščenje hrane in pijače
Purity of Body • Prečiščeno telo
Purity of Spirit • Čistost duha
purple worm • vijolični črv

Q

quasit • kvazit
Quickened Spell • Urnejši urok
quipper • ostrozoba zbadljivka
Quivering Palm • Drgetava dlan

R

race • rasa
racial trait • rasna lastnost
radiant damage • škodljivo sevanje
Rage • Besnenje
raise dead • obujanje mrtvih
rakshasa • rakšasa
range (spell) • doseg (uroka)
range (weapon property) • na daljavo
range • domet (napada)
ranged weapon • daljnosežno orožje
Ranger Archetype • Logarjev vzor

ranger • logar
rare (item) • redek (predmet)
Rashemi • Rašemec
rat • podgana
Raveloft Castle • Vranski grad
raven • krokar
ray of enfeeblement • žarek slabotnosti
ray of frost • žarek zmrzali
reach (weapon property) • večji doseg
reach • doseg (napada)
reaction • odziv
Ready • Pripravljenost (dejanje)
Reckless Attack • Brezglavi napad
red dragon • rdeči zmaj
reef shark • grebenski morski pes
regenerate • obnavljanje
reincarnate • ponovno rojstvo
Relentless Endurance • Neustavljivost
Relentless Rage • Nepopustljivo besnenje
Reliable Talent • Zanesljiv talent
Religion • Veroslovje
Remarkable Athlete • Atletska postava
remove curse • izničenje prekletstva
Repelling Blast • Sunek nazaj
Researcher • Akademski proučevalec
resistance • odpornost
resistance • odpornost
restrained condition • zvezan (stanje)
resurrection • vstajenje
Retaliation • Povračilo
reverse gravity • preusmeritev težnosti
revivify • oživljanje
rhinoceros • nosorog
riding horse • jahalni konj
rock gnome • skalni palček
rogue • rokomavh
Roguish Archetype • Rokomavhov vzor
rope trick • vrveni trik
round • krog
Rustic Hospitality • Rustikalno gostoljubje

S

saber-toothed tiger • sabljezobi tiger
sacred flame • sveti plamen
Sacred Oath • Sveta zaprisega
Sacred Weapon • Sveto orožje
sage • modrijan
sahuagin • sahuagin
Saint Sollars • sveti Sollars
sanctuary • zavetje
satyr • satir
Savage Attacks • Surovi napadi
scorching ray • žgoči žarek
scorpion • škorpijon
scrying • opazovanje
Sculpt Spells • Varni uroki
Sculptor of Flesh • Oblikovalec teles
sea horse • morski konjiček
Search • Iskanje (dejanje)
Second Wind • Nov zagon
Second-Story Work • Vratolomna plezarija
see invisibility • prikaz nevidnega
seeming • dozdevno
sending • pošiljanje sporočil
sequester • umik v osamo
setting • nastavek
shambling mound • lazeča gmota
shapechange • prevzem podobe
shatter • škodljivi zven
Shelter of the Faithful • Zatočišče vseh vernih
shield of faith • ščit vere
shield • ščit
shillelagh • grčavka
shocking grasp • tresoči dotik
short rest • krajši počitek
short-term madness • kratkotrajna blaznost
Shou • Šojec
shove • potiskanje
Sign of Ill Omen • Slabo znamenje
signature spell • značilen urok
silence • tišina
silent image • nema podoba
silver dragon • srebrni zmaj
silver piece (sp) • srebrnik (sr)
silvered weapon • posrebreno orožje
simple weapon • preprosto orožje
simulacrum • posnetek
sivak • sivak
size • velikostni razred
skeleton • okostnjak
Skill Versatility • Raznolikost veščin
skill • veščina
slaad • slaad
slashing damage • sekanje
sleep • spanec
sleet storm • ledeni dež
Sleight of Hand • Rokohitrstvo
Slippery Mind • Pretkan razum
Slow Fall • Ublažen padec

slow pace • počasen tempo
slow • upočasnitev
small (size) • majhen (velikostni razred)
Sneak Attack • Prikrit napad
Solace • Uteha
soldier • vojak
somatic component (S) • telesna sestavina (T)
Song of Rest • Pesem počitka
sorcerer • čudežnik
Sorcerous Origin • Čudežnikovo poreklo
Sorcerous Restoration • Obnovitev čudežniških moči
sorcery points • čudežniške točke
Southern Star School of Shou Lung • Šola južne zvezde Šou Lunga
Sovereign Host • Najvišji gostitelji
spare the dying • rešitev umirajočega
speak with animals • šepet živali
speak with dead • šepet mrtvih
speak with plants • šepet rastlin
special weapon • posebno orožje
spectator • opazovalec
spectre • prikazen
speed • hitrost
spell attack • uročni napad
spell list • uročni seznam
Spell Mastery • Mojstrstvo urokov
spell slot • uročno polje
spellbook • knjiga urokov
spellcasting ability • uročna sposobnost
spellcasting focus • čarilo
spellcasting • čaranje
sphere area • okroglo območje
spider climb • pajčje plezanje
spider • pajek
spike growth • bodeči razrast
spirit guardians • duhovni varuhi
spiritual weapon • duhovno orožje
sprite • cvirk
squalid lifestyle • zanikrn življenjski slog
stable • stabilen
Stand Against the Tide • Preusmerjanje napada
stat block • okvirček lastnosti
Stealth • Prikritost
Steel Will • Železna volja
Stillness of Mind • Umiritev misli
stinking cloud • oblak smradu
stirge • stirg
stone golem • kameni golem
stone shape • oblikovanje kamna
Stonecunning • Kamnoved
stoneskin • kamnita koža
storm of vengeance • nevihta maščevanja
stout halfling • trdoživi polovnjak
Strength • Moč
Stroke of Luck • Vražja sreča
strongheart • srčnik
stunned condition • pretresen (stanje)
Stunning Strike • Pretresljiv udarec
subrace • podrasa
Subtle Spell • Prikrit urok
suggestion • čarobni vpliv
sun elf • sončni vilinec
sunbeam • sončni žarek
sunburst • jarka sončava
Superior Critical • Najverjetnejši silovit udar
Superior Hunter's Defense • Učinkovitejša lovska obramba
Superior Inspiration • Velenavdih
Supreme Healing • Edinstveno zdravljenje
Supreme Sneak • Izpopolnjeno tihotepljenje
Survival • Preživetje
Survivor • Preživeli
svirfneblin • svirfneblin
swarm of bats • jata netopirjev
swarm of insects • roj mrčesa
swarm of poisonous snakes • leglo strupenih kač
swarm of quippers • leglo ostrozobih zbadljivk
swarm of rats • leglo podgan
swarm of ravens • jata krokarjev
Sylvian (language) • vilidji rek
symbol • simbol

T

Takhisis • Takhisis
target (attack) • tarča (napad)
target (spell) • cilj (uroka)
telekinesis • telekineza
telepathy • telepatija
teleport • teleportacija
teleportation circle • teleportacijski krog
Tethyrian • Tetirijec
thaumaturgy • čudo
Thesk • Thesk
Thief of Five Fates • Tat sojene sreče
Thief • Tat
Thief's Reflexes • Tatinski odzivi
Thieves' Cant • Tatinska govorica
Thirsting Blade • Nož, krvi željan

three-quarters cover • tričetrtinsko kritje
thrown weapon • zalučano orožje
thunder damage • uničujoč grom
thunderwave • strašni grom
tiefling • tieflinec
tiger • tiger
time stop • časostop
Timeless Body • Trajno telo
Tinker • Izumitelj
tiny (size) • droben (velikostni razred)
Tongue of the Sun and Moon • Jezik Sonca in Lune
tongues • jeziki
total cover • polno kritje
Trance • Zamaknjenost
Tranquility • Spokoj
transitive plane of existence • prehodna planota obstoja
transmutation (school) • pretvorouk
transmutation (spell) • pretvorni urok
transport via plants • rastlinski prehod
treant • dreant
tree stride • meddrevesno potovanje
tremorsense • tresovid
triceratops • triceratops
troll • trol
true dragon • pravi zmaj
true polymorph • popolna preobrazba
true resurrection • resnično vstajenje
true seeing • vpogled v resničnost
true strike • napad z vpogledom
truesight • vsevid
Turami • Turamec
Turn the Unholy • Odganjanje nesvetih
Turn Undead • Odganjanje nemrtvih
turn • poteza
twig blight • mladorasla tegoba
Twinned Spell • Dvojni urok
two-handed weapon • dvoročno orožje
Two-Weapon Fighting • Boj z dvema orožjema
tyrannosaurus rex • tiranozaver

U

ultroloth • ultroloth
umber hulk • temnorjavi okornik
unaligned • neopredeljen
unarmed strike • neoborožen napad
Unarmored Defense • Obramba brez oklepa
Unarmored Movement • Premikanje brez oklepa
Uncanny Dodge • Neverjeten izmik
uncommon (item) • neobičajen (predmet)
unconscious condition • nezavesten (stanje)
undead • nemrtvec
Undercommon (language) • nižji sojezik
Underdark • Mračnjava
unseen servant • nevidni služabnik
Upper Plane • višja planota
Use an Object • Uporaba predmeta (dejanje)
Use Magic Device • Uporaba bajila

V

vampire • vampir
vampiric touch • vampirski dotik
Vanish • Brez sledu
verbal component (V) • govorna sestavina (G)
versatile weapon • večnamensko orožje
very easy (task difficulty) • zelo lahka (zahtevnost naloge)
very hard (task difficulty) • zelo težka (zahtevnost naloge)
very rare (item) • zelo redek (predmet)
vicious mockery • strupeni posmeh
Visions of Distant Realms • Videnja daljnih svetov
Voice of the Chain Master • Glas mojstra verig
Volley • Rafal
vulnerability • občutljivost
vulture • jastreb

W

wall of fire • ognjeni zid
wall of force • nevidni zid
wall of ice • ledeni zid
wall of stone • kamniti zid
wall of thorns • trnavi zid
warding bond • zaščitna vez
warforged • skovani vojščak
warhorse • vojni konj
warlock • coprnik
water breathing • dihanje pod vodo
water elemental • vodni prvinec
water walk • hoja po vodi
water weird • vodna čarošast
Way of Shadow • Pot sence
Way of the Four Elements • Pot štirih prvin
Way of the Open Hand • Pot odprte roke
wealthy lifestyle • bogat življenjski slog
weasel • podlasica

Weave • Nitje
web • pajčevina
weird • prikazni
werewolf • volkodlak
Westgate • Zahodovod
Whirlwind Attack • Vrtinčast napad
Whispers of the Grave • Šepet grobov
white dragon • beli zmaj
Wholeness of Body • Celost telesa
wight • mrlek
Wild Shape • Zverska podoba
wind walk • pot po zraku
wind wall • vetrni zid
winter wolf • snežni volk
Wisdom • Modrost
wish • želja
witch bolt • čarovniški blisk
Witch Sight • Čarobni vid
wizard • čarovnik
wolf • volk
wood elf • gozdni vilinec
word of recall • vrnitev na varno
worg • vorg
wretched lifestyle • beden življenjski slog
wyvern • gadjerep

X

XP threshold • prag izkušenjskih točk

Y

yeti • jeti
young green dragon • mladi zeleni zmaj
yuan-ti • juan-ti
yugoloth • jugoloth

Z

Zhentarim • Zentarim
zombie • zombi
zone of truth • območje resnice

SLOVENSKO-ANGLEŠKI

A

aboleth • aboleth
adamant • adamantine
Akademski proučevalec • Researcher
akolit • acolyte
Akrobatika • Acrobatics
alarm • alarm
alozaver • allosaurus
angel • angel
ankheg • ankheg
ankilozaver • ankylosaurus
Apostol življenja • Disciple of Life
Asmodej • Asmodeus
Astralna planota • Astral Plane
astralna preslikava • astral projection
Atletika • Athletics
Atletska postava • Remarkable Athlete
auraks • auraks
azer • azer

B

baaz • baaz
Bafomet • Baphomet
bajanje • divination
bakrenik (bk) • copper piece (cp)
bakreni zmaj • copper dragon
balor • balor
barbar • barbarian
bazilisk • basilisk
beden življenjski slog • wretched lifestyle
Beg pred hordo • Escape the Horde
Belial • Belial
beli zmaj • white dragon
beseda negibnosti • power word stun
beseda smrti • power word kill
Besnenje • Rage
blagoslov • bless
Blagoslovljeni zdravilec • Blessed Healer
blaznost • madness
bližinsko orožje • melee weapon
blodnjak • maze
bodeči razrast • spike growth
bogat življenjski slog • wealthy lifestyle
Boj s težkim orožjem • Great Weapon Fighting
Boj z dvema orožjema • Two-Weapon Fighting
Borbeni slog • Fighting Style
Borbeni vzor • Martial Archetype
borbeno orožje • martial weapon
borec • fighter
Borilne veščine • Martial Arts
bozak • bozak
božanska beseda • divine word

Božanska imunost • Divine Health
božanska magija • divine magic
božanska usluga • divine favor
Božanski čut • Divine Sense
Božanski udar • Divine Smite
Božja domena • Divine Domain
božji plameni • flame strike
branila in podila • guards and wards
branje misli • detect thoughts
Brezdanje brezno • Infinite Depths of the Abyss
brezenski mračni stvor • pit fiend
brezenški jezik • Abyssal (language)
brezenški palček • deep gnome
Brezglavi napad • Reckless Attack
brezpamet • feeblemind
Brezumen bes • Mindless Rage
Brez milosti • Brutal Critical
Brez sledu • Vanish
bronasti zmaj • bronze dragon

C

celjenje ran • cure wounds
Celost telesa • Wholeness of Body
cilj (uroka) • target (spell)
coprnik • warlock
cvirk • sprite

Č

čar • cantrip
čaranje • spellcasting
čaranje (dejanje) • Cast a Spell
čarilo • spellcasting focus
čarna mošnja • component pouch
čarobna fatamorgana • mirage arcane
čarobna prizma • prismatic spray
čarobna usta • magic mouth
čarobna zaupnica • familiar
Čarobne skrivnosti • Magical Secrets
čarobni blisk • lightning bolt
čarobni izstrelek • magic missile
čarobni krog • magic circle
Čarobni vid • Witch Sight
čarobni vpliv • suggestion
čarobno orožje • magic weapon
Čaroslovje • Arcane Tradition
čarovnik • wizard
čarovniški blisk • witch bolt
časostop • time stop
čas čaranja • casting time
čas nadevanja oklepa • don
čas snemanja oklepa • doff
Čistost duha • Purity of Spirit
človečnjak • humanoid
človek • human
črni medved • black bear
črni zdriz • black pudding
črni zmaj • black dragon
čudežnik • sorcerer
Čudežnikovo poreklo • Sorcerous Origin
čudežniške točke • sorcery points
čudežni zapah • arcane lock
čudežno oko • arcane eye
čudilo • arcane focus
čudo • thaumaturgy
čudomagija • arcane magic
Čudoslovje • Arcana
Čut za nevarnost • Danger Sense
Čut za živali • Animal Handling

D

Daljnosežen urok • Distant Spell
daljnosežno orožje • ranged weapon
daljši počitek • long rest
Damara • Damara
Damaranec • Damaran
Dar zaveze • Pact Boon
dejanje • action
Demogorgon • Demogorgon
demon • demon
demonski knez • demon prince
Devet peklov • Nine Hells
Diamantna duša • Diamond Soul
dihanje pod vodo • water breathing
Dispater • Dispater
Divji čuti • Feral Senses
Divji nagon • Feral Instinct
dlakopet • hairfeet
dnevna svetloba • daylight
dober • good
Dodaten napad • Extra Attack
dodatno dejanje • bonus action
dolg korak • longstrider
Domena svetlobe • domain of Light
Domena znanja • domain of Knowledge
Domena življenja • domain of Life
domenski urok • domain spell
domet (napada) • range

doseg (napada) • reach
doseg (uroka) • range (spell)
dotikalen strup • contact poison
Dotik očiščenja • Cleansing Touch
dotik smrti • finger of death
dozdevno • seeming
dreant • treant
Drgetava dlan • Quivering Palm
driada • dryad
droben (velikostni razred) • tiny (size)
druid • druid
druidska umetnost • druidcraft
druidski jezik • Druidic
druidski krog • druid circle
druščina • party
duh • ghost
duhec • genie
duhovnik • priest
duhovni varuhi • spirit guardians
duhovno orožje • spiritual weapon
dver • gate
dvergar • duergar
Dvoboj • Dueling
dvojnik • doppelganger
Dvojni urok • Twinned Spell
dvoročno orožje • two-handed weapon
džin • djinni

E

Eberron • Eberron
Edinstveno zdravljenje • Supreme Healing
efrit • efreet
Ekspertiza • Expertise
elektrenik (el) • electrum piece (ep)
Eno s sencami • One with Shadows
Etrna ločnica • Border Ethereal
Etrna planota • Ethereal Plane
Etrne globine • Deep Ethereal
etrnost • etherealness

F

Faerun • Faerûn
fomor • fomorian
Fraz-Urb'luu • Fraz'Urb-luu

G

gadjerep • wyvern
Gibčnost • Dexterity
Glas mojstra verig • Voice of the Chain Master
gnol • gnoll
goblin • goblin
goblinjad • goblinoids
goblinščina • Goblin (language)
gonoba • bane
Gorje sovražniku • Foe Slayer
gorski škrat • mountain dwarf
Gospodar temnic (GT) • Dungeon Master (DM)
gosposki življenjski slog • aristocratic lifestyle
govorna sestavina (G) • verbal component (V)
gozdni vilinec • wood elf
grčavka • shillelagh
grdavs • grimlock
grebenski morski pes • reef shark
gričevni škrat • hill dwarf
gričevni velikan • hill giant
grifon • griffon
grik • grick
grobgoblin • hobgoblin
gromozanski (velikostni razred) • gargantuan (size)
groteskni kip • gargoyle
Grozeča navzočnost • Menacing
grozeče oči • eyebite
grozošast • monstrosity
Gruumš • Gruumsh

H

Harfisti • Harpers
harpija • harpy
hiba • flaw
hidra • hydra
hijena • hyena
himera • chimera
hipni urok • instantaneous spell
hipnotični vzorec • hypnotic pattern
hipogrif • hippogriff
hiter tempo • fast pace
hitra hoja • forced march
Hitri premiki • Fast Movement
Hitri prsti • Fast Hands
hitrost • speed
hladen dotik • chill touch
hobotnica • octopus

hoja po vodi • water walk
Hudičev vid • Devil's Sight
huje obtežen • heavily encumbered

I

ideal • ideal
Iluskanec • Illuskan
improvizirano orožje • improvised weapon
imunost • immunity
Inteligenca • Intelligence
Iskanje (dejanje) • Search
izbrani sovrag • favored enemy
izčrpan (stanje) • exhausted condition
izginotje • pass without trace
izgon • banishment
izkušenjske točke (IT) • Experience Points (XP)
Izmik (dejanje) • Dodge
Izmuzljivost • Elusive
izničenje prekletstva • remove curse
Izogib • Evasion
Izostreni čuti • Keen Senses
Izpopolnjeno tihotepljenje • Supreme Sneak
izpuhtavi pes • blink dog
izsušitev • blight
Izumitelj • Tinker
Izumiteljsko znanje • Artificer's Lore
izvedenski prištevek • proficiency bonus
izvedenstvo • proficiency

J

jahalna prikazen • phantom steed
jahalni konj • find steed
jahalni konj • riding horse
jarka sončava • sunburst
jastreb • vulture
jata krokarjev • swarm of ravens
jata netopirjev • swarm of bats
jazbec • badger
jelen • deer
jeti • yeti
jeziki • tongues
Jezik Sonca in Lune • Tongue of the Sun and Moon
Jezik zveri • Beast Speech
jotnar • ettin
juan-ti • yuan-ti
jugoloth • yugoloth
junaška pojedina • heroes' feast
junaštvo • heroism

K

k • d
Kališanec • Calishite
kamela • camel
kameni golem • stone golem
kamnita koža • stoneskin
kamniti zid • wall of stone
Kamnoved • Stonecunning
kampanja • campaign
kaotičen • chaotic
kapak • kapak
Kara-Tur • Kara-Tur
Karizma • Charisma
Karkerske verige • Chains of Carceri
kentaver • centaur
ki • ki
kiklop • cyclops
kislinske opekline • acid damage
ki-točke • ki points
klerik • cleric
klic na drugo planoto • contact other plane
klon • clone
Klošter Rumene vrtnice • Monastery of the Yellow Rose
Knjiga senc • Book of Shadows
Knjiga starodavnih skrivnosti • Book of Ancient Secrets
knjiga urokov • spellbook
kobold • kobold
kockasto območje • cube area
kocka navdiha • Bardic Inspiration die
kolona • marching order
Kondatanec • Chondathan
Konstitucija • Constitution
konstrukt • construct
korak v meglici • misty step
Korak v zrak • Ascendant Step
koza • goat
koža iz lubja • barkskin
kragulj • hawk
krajši počitek • short rest
kraken • kraken
kratkotrajna blaznost • short-term madness
krinka • disguise self
krog • round
krogla neranljivosti • globe of invulnerability

Krog lune • Circle of the Moon
Krog pokrajine • Circle of the Land
krog smrti • circle of death
krokar • raven
krokodil • crocodile
krožni urok • circle spell
krvavi kragulj • blood hawk
krvovolk • dire wolf
kuščar • lizard
kuščarjevec • lizardfolk
kužni dotik • contagion
kvar • harm
kvarna škoda • necrotic damage
kvatel • couatl
kvazit • quasit

L

Lahek korak • Land's Stride
lahek spopad • easy encounter
lahka (zahtevnost naloge) • easy (task difficulty)
lahki oklep • light armor
lahkonogi polovnjak • lightfoot halfling
lahkotni trik • prestidigitation
lahko orožje • light weapon
lazeča gmota • shambling mound
laznik • crawler
lažno življenje • false life
lebdenje • levitate
Ledena dolina • Icewind Dale
ledeni dež • sleet storm
ledeni vihar • ice storm
ledeni zid • wall of ice
legendaren (predmet) • legendary (item)
legendarno bitje • legendary creature
leglo ostrozobih zbadljivk • swarm of quippers
leglo podgan • swarm of rats
leglo strupenih kač • swarm of poisonous snakes
lek v besedi • healing word
Leomundova skrivna skrinja • Leomund's secret chest
leteča kača • flying snake
letenje • fly
lev • lion
lik • character
ljudski junak • folk hero
logar • ranger
Logarjev vzor • Ranger Archetype
Lokostrelstvo • Archery
Lolth • Lolth
los • elk
lovčev žig • hunter's mark
Lovec • Hunter
lovski morski pes • hunter shark
lunarni vilinec • moon elf
lunin žarek • moonbeam

M

mačka • cat
magična ječa • forcecage
magični predmet • magic item
Magično znamenje • Font of Magic
magija • magic
magovska dlan • mage hand
magovski oklep • mage armor
majhen (velikostni razred) • small (size)
mamut • mammoth
manjša obnovitev • lesser restoration
manjši privid • minor illusion
mantikora • manticore
Maska številnih obrazov • Mask of Many Faces
mast • grease
mastif • mastiff
mavrična slepota • color spray
meddrevesno potovanje • tree stride
medeninasti zmaj • brass dragon
medla svetloba • dim light
medplanotna oblast • planar binding
medplanotni zaveznik • planar ally
meduza • medusa
Mefisto • Mephistopheles
megla • fog cloud
Megleni prividi • Misty Visions
Melfova kisla strelica • Melf's acid arrow
menih • monk
Meniški stan • Monastic Tradition
merjasec • boar
mesnati golem • flesh golem
meso v kamen • flesh to stone
Metamagija • Metamagic
meteorski dež • meteor swarm
mežik • blink
mikonid • myconid
minotaver • minotaur
Mistično svetotajstvo • Mystic Arcanum
mithral • mithral
Mithralski dvor • Mithral Hall
mladi zeleni zmaj • young green dragon
mladorasla tegoba • twig blight

mnogosvetje • multiverse
množični čarobni vpliv • mass suggestion
množični lek v besedi • mass healing word
množično celjenje ran • mass cure wounds
množično zdravljenje • mass heal
Moč • Strength
močna svetloba • bright light
Moč navdiha • Font of Inspiration
modrijan • sage
modri zmaj • blue dragon
modron • modron
Modrost • Wisdom
mogočna podoba • major image
Mojster mnogoterih oblik • Master of Myriad Forms
Mojster staropisov • Eyes of the Rune Keeper
Mojstrstvo urokov • Spell Mastery
molitev ozdravljenja • prayer of healing
Mordenkainov meč • Mordenkainen's sword
Morilec velikanov • Giant Killer
morski človek • merfolk
morski konjiček • sea horse
motrilo • beholder
mračni stvor • fiend
Mračnjava • Underdark
mrlek • wight
mrt • lich
mula • mule
Mulanec • Mulan
mumija • mummy

N

nabito orožje • loading weapon
Nagel tek (dejanje) • Dash
nagel umik • expeditious retreat
naglica • haste
Najverjetnejši silovit udar • Superior Critical
Najvišji gostitelji • Sovereign Host
nakazen • aberration
Naklonjenost prvin • Elemental Affinity
nalet • encounter
napadalni met • attack roll
napad mrčesa • insect plague
Napad s kijem • Ki-Empowered Strikes
napad z vpogledom • true strike
Napeljevanje • Persuasion
napoved • augury
Naravno okrevanje • Natural Recovery
Naravoslovje • Nature
nastavek • setting
Nastopanje • Performance
navaden tempo • normal pace
navdih • inspiration
na daljavo • range (weapon property)
na tleh (stanje) • prone condition
Na vse pretege • Action Surge
neberljivost uma • mind blank
nebesnik • celestial
nebeški rek • Celestial (language)
nebešnica • Celestial script
nejasna podoba • blur
nekromantika • necromancy (school)
nekromantski urok • necromancy (spell)
nema podoba • silent image
nemrtvec • undead
neobičajen (predmet) • uncommon (item)
neoborožen napad • unarmed strike
Neomajna moč • Indomitable Might
neopredeljen • unaligned
Nepopustljivo besnenje • Relentless Rage
neprestani plamen • continual flame
netopir • bat
Neupogljiv • Indomitable
neuspeh (napad) • miss (attack)
Neustavljivost • Relentless Endurance
Neverjeten izmik • Uncanny Dodge
Neverjeten skok • Otherworldly Leap
neviden (stanje) • invisible condition
nevidni služabnik • unseen servant
nevidni zalezovalec • invisible stalker
nevidni zid • wall of force
nevidnost • invisibility
nevihta maščevanja • storm of vengeance
nevtralen • neutral
nezavesten (stanje) • unconscious condition
Neznosen udar • Agonizing Blast
Nitje • Weave
nižja planota • Lower Plane
nižji sojezik • Undercommon (language)
nočna mora • phantasmal killer
nosorog • rhinoceros
notik • nothic
notranja planota • Inner Plane
Notranje morje • Inner Sea
Nov zagon • Second Wind
Nož, krvi željan • Thirsting Blade
Nystulov čarobni sij • Nystul's magic aura

O

občutljivost • vulnerability
običajen (predmet) • common (item)
objem besed • enthrall
oblak smradu • stinking cloud
oblak smrti • cloudkill
Oblasten šepet • Bewitching Whispers
Oblikovalec teles • Sculptor of Flesh
oblikovanje kamna • stone shape
oblikovanje sanj • dream
oblikovanje zemlje • move earth
območje resnice • zone of truth
obnavljanje • regenerate
Obnovitev čudežniških moči • Sorcerous Restoration
Obramba • Defense
Obramba brez oklepa • Unarmored Defense
Obrambna taktika • Defensive Tactics
obsežnejša nevidnost • greater invisibility
obsežnejša obnovitev • greater restoration
obtežen • encumbered
obujanje mrtvih • raise dead
ocena izziva (OI) • Challenge Rating (CR)
ocena sposobnosti • ability score
očaranje osebe • charm person
očaran (stanje) • charmed condition
očiščenje hrane in pijače • purify food and drink
odbijanje dobrega in zlega • dispel evil and good
Odbijanje izstrelkov • Deflect Missiles
odbitek • penalty
Odganjanje nemrtvih • Turn Undead
Odganjanje nesvetih • Turn the Unholy
odkritje bitja • locate creature
odkritje predmeta • locate object
odkritje živali ali rastlin • locate animals or plants
odlikovano orožje • finesse weapon
odpornost • resistance
odpornost • resistance
Odpornost proti škodi • Damage Resistance
odpor/naklonjenost • antipathy/simpathy
odpravni urok • abjuration (spell)
odpravouk • abjuration (school)
odrasli rdeči zmaj • adult red dragon
odsevi • mirror image
odvrnitveno znamenje • glyph of warding
odziv • reaction
odzivnost • Initiative
oger • ogre
oglušel (stanje) • deafened condition
ognjena krogla • fireball
ognjene roke • burning hands
ognjeni blisk • fire bolt
ognjeni prvinec • fire elemental
ognjeni ščit • fire shield
ognjeni velikan • fire giant
ognjeni vihar • fire storm
ognjeni zid • wall of fire
ogromen (velikostni razred) • huge (size)
Ohromitev uma • Mire the Mind
okamnel (stanje) • petrified condition
okostnjak • skeleton
okrava želatina • ochre jelly
okrepitev sposobnosti • enhance ability
Okrepljeno pričaranje • Empowered Evocation
Okrepljen čar • Potent Cantrip
Okrepljen urok • Empowered Spell
okroglo območje • sphere area
Okrutna čilost • Fiendish Vigor
Okrutna trdoživost • Fiendish Resilience
okvirček lastnosti • stat block
olajšava • advantage
onesposobljen (stanje) • incapacitated condition
opazovalec • spectator
opazovanje • scrying
opekline • fire damage
opica • ape
opredeljenost • alignment
oprema • equipment
orel • eagle
orjaška hijena • giant hyena
orjaška hobotnica • giant octopus
orjaška koza • giant goat
orjaška krastača • giant toad
orjaška opica • giant ape
orjaška osa • giant wasp
orjaška podgana • giant rat
orjaška podlasica • giant weasel
orjaška rakovica • giant crab
orjaška sova • giant owl
orjaška striga • giant centipede
orjaška strupena kača • giant poisonous snake
orjaška žaba • giant frog
orjaška žuželka • giant insect
orjaški jastreb • giant vulture
orjaški jazbec • giant badger
orjaški krokodil • giant crocodile
orjaški kuščar • giant lizard
orjaški los • giant elk
orjaški merjasec • giant boar

orjaški morski konjiček • giant sea horse
orjaški morski pes • giant shark
orjaški netopir • giant bat
orjaški ognjeni hrošč • giant fire beetle
orjaški orel • giant eagle
orjaški pajek • giant spider
orjaški škorpijon • giant scorpion
orjaški udav • giant constrictor snake
orjaški volčji pajek • giant wolf spider
orka • killer whale
Orkej • Orcus
orkovščina • Orc (language)
osel • donkey
osredotočenost (urok) • concentration (spell)
Ostre besede • Cutting Words
ostrozoba zbadljivka • quipper
otežitev • disadvantage
Ottov vztrajni ples • Otto's irresistible dance
ozebline • cold damage
oživljanje • revivify

P

Pah skozi pekel • Hurl Through Hell
pajčevina • web
pajčje plezanje • spider climb
pajek • spider
paladin • paladin
palček • gnome
Palčja zvitost • Gnome Cunning
palščina • Gnomish (language)
panter • panther
paraliziran (stanje) • paralyzed condition
pasivno Zaznavanje • passive Perception
pasti po tleh • fall prone
pavijan • baboon
pegaz • pegasus
peklenica • Infernal script
Peklenska odpornost • Hellish Resistance
Peklenska zapuščina • Infernal Legacy
peklenski pesjak • hell hound
peklensko povračilo • hellish rebuke
peklenščina • Infernal (language)
Pesem počitka • Song of Rest
pes smrti • death dog
petelinji bazilisk • cockatrice
plameneča lobanja • flameskull
plameneča sfera • flaming sphere
plameneče rezilo • flame blade
plamen na dlani • produce flame
planota obstoja • plane of existence
Planota ognja • Plane of Fire
Planota vode • Plane of Water
platina (pl) • platinum piece (pp)
plazemske ožganine • lightning damage
plemič • noble
plesoča svetila • dancing lights
pleziozaver • plesiosaurus
plinasto stanje • gaseous form
plinski tros • gas spore
Poblaznelost • Frenzy
počasen tempo • slow pace
počasni padec • feather fall
Podaljšan urok • Extended Spell
podgana • rat
podlasica • weasel
podpora • aid
podrasa • subrace
podrejanje osebe • dominate person
podrejanje pošasti • dominate monster
podrejanje zveri • dominate beast
pod zavezo • geas
pogojni privid • programmed illusion
Pogum • Brave
polaganje prekletstva • bestow curse
poliglot • comprehend languages
politje kisline • acid splash
polno kritje • total cover
polork • half-orc
polovično kritje • half cover
polovnjak • halfling
polovnjaščina • Halfling (language)
Polovnjaška okretnost • Halfling Nimbleness
polplanota • demiplane
polplanota • demiplane
polvilinec • half-elf
pomiritev čustev • calm emotions
Pomoč (dejanje) • Help
ponarejanje • fabricate
poni • pony
ponovno rojstvo • reincarnate
popolna preobrazba • true polymorph
Popolni jaz • Perfect Self
popravek • modifier
popravilo • mending
poreklo • background
posebno orožje • special weapon
posnetek • simulacrum
posrebreno orožje • silvered weapon
Posredovanje višje sile • Divine Intervention

posvetitev • hallow
posvet z boštvom • commune
posvet z naravo • commune with nature
pošast • monster
Pošasten vid • Eldritch Sight
Pošastne zaklinjatve • Eldritch Invocations
pošastni strel • eldritch blast
Pošastno kopje • Eldritch Spear
pošiljanje sporočil • sending
poškodba uma • psychic damage
poškodben strup • injury poison
pošteno nepregledno • heavily obscured
poteza • turn
potiskanje • shove
potokaz • find the path
potres • earthquake
Pot berserkerja • Path of the Berserker
Pot odprte roke • Way of the Open Hand
pot po zraku • wind walk
Pot sence • Way of Shadow
Pot štirih prvin • Way of the Four Elements
Povišan urok • Heightened Spell
povprečen spopad • medium encounter
povprečen (velikostni razred) • medium (size)
povprečna (zahtevnost naloge) • medium (task difficulty)
povprečni oklep • medium armor
Povračilo • Retaliation
Povrnitev čarne moči • Arcane Recovery
Pozabljena kraljestva • Forgotten Realms
poznan urok • known spell
pozojec • draconian
pozojica • Draconic script
Pozojska trdoživost • Draconic Resilience
Pozojska zavzočnost • Draconic Presence
Pozojsko poreklo • Draconic Ancestry
pozojščina • Draconic (language)
poživljanje mrtvih • animate dead
poživljanje predmetov • animate objects
prag izkušenjskih točk • XP threshold
pravi zmaj • true dragon
Prazno telo • Empty Body
prebadanje • piercing damage
prebujenost • awaken
Prečiščeno telo • Purity of Body
prehodna planota obstoja • transitive plane of existence
preiskovalski pes • bloodhound
Preiskovanje • Investigation
Premikanje brez oklepa • Unarmored Movement
premočrtno območje • line area
preobrazba • polymorph
Preobremenitev • Overchannel
Preplet misli • Gaze of Two Minds
prepoved • forbiddance
preprosto orožje • simple weapon
preskočni pajek • phase spider
preskok planote • plane shift
Preslepitev • Beguiling Influence
prestrašen (stanje) • frightened condition
Pretkan razum • Slippery Mind
pretresen (stanje) • stunned condition
Pretresljiv udarec • Stunning Strike
pretvorni urok • transmutation (spell)
pretvorouk • transmutation (school)
preusmeritev težnosti • reverse gravity
Preusmerjanje napada • Stand Against the Tide
Previden urok • Careful Spell
prevzem podobe • shapechange
Preživeli • Survivor
Preživetje • Survival
pričarni urok • evocation (spell)
pričarouk • evocation (school)
pridelava živeža • create food and water
pridobitev zaupnice • find familiar
prikazen • spectre
prikazni • weird
prikaz nevidnega • see invisibility
priklicevalstvo • conjuration (school)
priklicni urok • conjuration (spell)
priklic ali uničenje vode • create or destroy water
priklic gozdnih bitij • conjure woodland beings
priklic nebesnika • conjure celestial
priklic nižjih prvincev • conjure minor elementals
priklic prvinca • conjure elemental
priklic strele • call lightning
priklic vilide • conjure fey
priklic živali • conjure animals
prikritost • nondetection
Prikritost • Stealth
Prikrit napad • Sneak Attack
Prikrit urok • Subtle Spell
primež • grapple
Pripravljenost (dejanje) • Ready
prirejanje spominov • modify memory
prisila • compulsion
Pristan Kalim • Calimport
prištevek • bonus
Privilegiran položaj • Position of Privilege
projiciranje podobe • project image

prosto gibanje • freedom of movement
protimagično polje • antimagic field
protiurok • counterspell
proti vsemu živemu • antilife shell
Prvak • Champion
prvinec • elemental
Prvinska dovzetnost • Primeval Awareness
prvinska planota • Elemental Plane
Prvinska planota ognja • Elemental Plane of Fire
Prvinska pot • Primal Path
Prvinski kaos • Elemental Chaos
Prvinski prvak • Primal Champion
prvobitni jezik • Primordial (language)
psevdozmaj • pseudodragon
pteranodon • pteranodon
pustolovec • adventurer
pustolovski obrazec • character sheet

R

Rafal • Volley
rahlo nepregledno • lightly obscured
rakovica • crab
rakšasa • rakshasa
ranitev • inflict wounds
rasa • race
rasna lastnost • racial trait
rastlina • plant
rastlinski prehod • transport via plants
Rašemec • Rashemi
raven uroka • level (spell)
razblinjanje • disintegrate
razbojnik • bandit
razglasiti se • end attunement
raziskovanje • exploration
razklep • knock
razkritje pasti • find traps
Raznolikost veščin • Skill Versatility
razpoznava • identify
razrast rastlin • plant growth
razred • class
razredna značilnost • class feature
razsežnostna vrata • dimension door
razsvetlitev • light
razuročevanje • dispel magic
rdeči zmaj • red dragon
redek (predmet) • rare (item)
redoljuben • lawful
Red oklepne rokavice • Order of the Gauntlet
red Temnega meseca • order of the Dark Moon
resnično vstajenje • true resurrection
Rešitelj življenj • Preserve Life
rešitev umirajočega • spare the dying
rjavi medved • brown bear
roj mrčesa • swarm of insects
Rokohitrstvo • Sleight of Hand
rokomavh • rogue
Rokomavhov vzor • Roguish Archetype
rokovanje z vremenom • control weather
Rustikalno gostoljubje • Rustic Hospitality

S

sabljezobi tiger • saber-toothed tiger
sahuagin • sahuagin
samospremememba • alter self
Sapa kot orožje • Breath Weapon
satir • satyr
segrevanje kovine • heat metal
sekanje • slashing damage
sekljalnik • blade barrier
sekokljun • axe beak
Senčni oklep • Armor of Shadows
sestavina (urok) • component (spell)
severni medved • polar bear
shramba za dušo • magic jar
Sij poguma • Aura of Courage
Sij zaščite • Aura of Protection
Sij zvestobe • Aura of Devotion
silovit udar • critical hit
simbol • symbol
siromašen življenjski slog • poor lifestyle
sivak • sivak
siva žlobudra • gray ooze
sivi škrat • gray dwarf
Sivokril • Grayhawk
skalni palček • rock gnome
skok • jump
skoraj neizvedljiva (zahtevnost naloge) • nearly impossible (task difficulty)
skovani vojščak • warforged
skozizid • passwall
Skrivališče vsem na očeh • Hide in Plain Sight
Skrivališče v naravi • Mask of the Wild
Skrivanje (dejanje) • Hide
skromen življenjski slog • modest lifestyle
skupne življenjske točke • hit point maximum
slaad • slaad
Slabo znamenje • Sign of Ill Omen
slepilni urok • illusion (spell)

slepilstvo • illusion (school)
slepota/gluhota • blindness/deafness
slepovid • blindsight
slon • elephant
Služabniki kaosa • Minions of Chaos
Smaragdna enklava • Emerald Enclave
smrtni pah • agonizing blast
smrtonosen spopad • deadly encounter
snežni velikan • frost giant
snežni volk • winter wolf
snovna sestavina (S) • material component (M)
sojezik • Common (language)
sončni vilinec • sun elf
sončni žarek • sunbeam
sopisava • Common script
sova • owl
sovji medved • owlbear
spak • bugbear
spanec • sleep
Spokoj • Tranquility
spokojnost • gentle repose
spomin na legende • legend lore
spopad • combat
sporazumevanje • interaction
sporočilo • message
sposobnost • ability
Sposobnost brez primere • Peerless Skill
sprememba velikosti • enlarge/reduce
Spretno dejanje • Cunning Action
srčnik • strongheart
srebrnik (sr) • silver piece (sp)
srebrni zmaj • silver dragon
stabilen • stable
stanje • condition
Stara veljava • Old Faith
starodavni gospodar • Great Old One
stirg • stirge
stopnja izčrpanosti • level of exhaustion
stopnja (razredna) • level (class)
stožčasto območje • cone area
stožec hladu • cone of cold
strah • fear
stranska oseba • nonplayer character (NPC)
Strašni gospodar • Eldritch Master
strašni grom • thunderwave
strelivo • ammunition
strupena kača • poisonous snake
strupeni posmeh • vicious mockery
strupeni pršec • poison spray
stvaritev • creation
Sunek nazaj • Repelling Blast
sunek vetra • gust of wind
Surovi napadi • Savage Attacks
Svečovlje • Candlekeep
Sveta zaprisega • Sacred Oath
Sveti blišč • Holy Nimbus
sveti plamen • sacred flame
sveti sij • holy aura
sveti Sollars • Saint Sollars
Sveto orožje • Sacred Weapon
svirfneblin • svirfneblin
S srečo v žepu • Lucky

Š

šakal • jackal
ščit • shield
ščit vere • shield of faith
Šepet grobov • Whispers of the Grave
šepet mrtvih • speak with dead
šepet rastlin • speak with plants
šepet živali • speak with animals
Šiba božja • Divine Strike
škodljiva sila • force damage
škodljivi zven • shatter
škodljivo sevanje • radiant damage
škorpijon • scorpion
škrat • dwarf
škrateljc • pixie
škratinica • Dwarvish script
škratovščina • Dwarvish (language)
Šojec • Shou
Šola izročila • College of Lore
Šola junaštva • College of Valor
Šola južne zvezde Šou Lunga • Southern Star School of Shou Lung
Šola petih zvezd • Five Stars School
Šola severnjaške pesti • Northern Fist School
Šola železne roke • Iron Hand School

T

Takhisis • Takhisis
tarča (napad) • target (attack)
Tat • Thief
Tatinska govorica • Thieves' Cant
Tatinski odzivi • Thief's Reflexes
Tat sojene sreče • Thief of Five Fates
Tazadni dom • Inn of the Last Home
Tehnika odprte roke • Open Hand Technique

tekma • contest
telekineza • telekinesis
telepatija • telepathy
teleportacija • teleport
teleportacijski krog • teleportation circle
telesna sestavina (T) • somatic component (S)
tema • darkness
tema • darkness
Temačna sreča • Dark One's Own Luck
Temačni blagoslov • Dark One's Blessing
temlinec • drow
temni vilinec • dark elf
temnorjavi okornik • umber hulk
temovid • darkvision
temovid • darkvision
Tetirijec • Tethyrian
težavnostni razred (TR) • Difficulty Class (DC)
težek spopad • hard encounter
težka (zahtevnost naloge) • hard (task difficulty)
težki oklep • heavy armor
težko orožje • heavy weapon
Thesk • Thesk
tieflinec • tiefling
tiger • tiger
tiranozaver • tyrannosaurus rex
tišina • silence
togota • ghoul
top udarec • bludgeoning damage
trajanje uroka • duration (spell)
trajna blaznost • long-term madness
Trajno telo • Timeless Body
trdoživi polovnjak • stout halfling
tresoči dotik • shocking grasp
tresovid • tremorsense
triceratops • triceratops
tričetrtinsko kritje • three-quarters cover
trnavi zid • wall of thorns
trol • troll
Tropomorec • Horde Breaker
trubadur • bard
Trubadurska šola • Bard College
Trubadurski navdih • Bardic Inspiration
Turamec • Turami
Tvarna planota • Material Plane

U

Ublažen padec • Slow Fall
Učenec pričaranja • Evocation Savant
Učinkovitejša lovska obramba • Superior Hunter's Defense
udav • constrictor snake
udoben življenjski slog • comfortable lifestyle
uglašenost • attunement
Ugonobitelj silakov • Colossus Slayer
ujetje • imprisonment
ukaz • command
ultroloth • ultroloth
umik v osamo • sequester
Umiritev misli • Stillness of Mind
umovor • mind flayer
Uničenje nemrtvih • Destroy Undead
uničujoč grom • thunder damage
Upiranje tujim čarom • Countercharm
upočasnitev • slow
Uporaba bajila • Use Magic Device
Uporaba predmeta (dejanje) • Use an Object
Urnejši urok • Quickened Spell
Urnih nog • Fleet of Foot
uročna sposobnost • spellcasting ability
uročni napad • spell attack
uročni seznam • spell list
uročno polje • spell slot
usmerjanje • guidance
Usmerjanje božje sile • Channel Divinity
usmerjanje vode • control water
usmerjen blisk • guiding bolt
uspeh (napad) • hit (attack)
Ustrahovanje • Intimidation
ustvarjanje nemrtvih • create undead
Uteha • Solace
Uvid • Insight

V

valjnato območje • cylinder area
vampir • vampire
vampirski dotik • vampiric touch
Varen umik (dejanje) • Disengage
varljivi dvojnik • mislead
Varni uroki • Sculpt Spells
varuh vere • guardian of faith
vdihnjen strup • inhaled poison
večdelni nalet • multipart encounter
večji doseg • reach (weapon property)
večnamensko orožje • versatile weapon
več napadov • multiattack
vedeževalski urok • divination (spell)
vedeževalstvo • divination (school)
Velenavdih • Superior Inspiration

velikan • giant
velikanščina • Giant (language)
velikostni razred • size
velik (velikostni razred) • large (size)
verižna strela • chain lightning
Verjetnejši silovit udar • Improved Critical
Veroslovje • Religion
vešča • hag
veščina • skill
vetrni zid • wind wall
vez • bond
Vice • Limbo
Videnja daljnih svetov • Visions of Distant Realms
vid v prihodnost • foresight
vijolični črv • purple worm
vilida • fey
Vilidje poreklo • Fey Ancestry
vilidji rek • Sylvian (language)
vilinec • elf
vilinica • Elvish script
Vilinska izurjenost z orožji • Elf Weapon Training
vilinščina • Elvish (language)
vilji ogenj • faerie fire
Višja ocena sposobnosti • Ability Score Improvement
višja planota • Upper Plane
višji vilinec • high elf
vodna čarošast • water weird
vodni prvinec • water elemental
vojak • soldier
Vojaški čin • Military Rank
vojni konj • warhorse
volk • wolf
volkodlak • werewolf
vorg • worg
votli govor • Deep Speech
vpogled v resničnost • true seeing
vprežni konj • draft horse
vragec • imp
Vranski grad • Raveloft Castle
Vratolomna plezarija • Second-Story Work
Vražja sreča • Stroke of Luck
vreči se po tleh • drop prone
Vrhovni druid • Archdruid
vrhovni zlodej • archdevil
vrnitev na varno • word of recall
Vrtinčast napad • Whirlwind Attack
vrveni trik • rope trick
vsevid • truesight
Vseznalec • Jack of All Trades
vstajenje • resurrection
Vztrajno besnenje • Persistent Rage
v primežu (stanje) • grappled condition
v skrajni sili • contingency

Z

zadrževanje • hold person
zadrževanje pošasti • hold monster
Zahodovod • Westgate
zahteven teren • difficult terrain
zaklinjatev • invocation
zakrinkani zapis • illusory script
zakrinkan teren • hallucinatory terrain
zalučano orožje • thrown weapon
Zamaknjenost • Trance
Zanesljiv talent • Reliable Talent
zanikrn življenjski slog • squalid lifestyle
zapletanje • entangle
Zaporedna obramba • Multiattack Defense
zapoznela eksplozija • delayed blast fireball
Zaprisega pobožnosti • Oath of Devotion
zaprisežni urok • oath spell
zarečni urok • enchantment (spell)
zarekouk • enchantment (school)
zaslepljen (stanje) • blinded condition
Zastrašujoča navzočnost • Intimidating Presence
zastrupitev • poison damage
zastrupljen (stanje) • poisoned condition
Zaščita • Protection
zaščita pred dobrim in zlim • protection from evil and good
zaščita pred energijo • protection from energy
zaščita pred smrtjo • death ward
zaščita pred strupom • protection from poison
zaščitna vez • warding bond
Zaščitnik narave • Nature's Ward
zaščitni razred (ZR) • Armor Class (AC)
Zatočišče vseh vernih • Shelter of the Faithful
zaužit strup • ingested poison
Zavajanje • Deception
zavajanje • glibness
Zavetišče narave • Nature's Sanctuary
zavetje • sanctuary
Zavetnik s tujega sveta • Otherworldly Patron
Zaveza knjige • Pact of the Tome
Zaveza rezila • Pact of the Blade
Zaveza verige • Pact of the Chain
Zavezna magija • Pact Magic
Zavezništvo gospodov • Lords' Alliance

Zaznavanje • Perception
zaznavanje dobrega in zlega • detect evil and good
zaznavanje strupov in bolezni • detect poison and disease
zaznava magije • detect magic
Zaznava nevidnega • Blindsense
zbujeno drevo • awakened tree
Zdravilne dlani • Lay on Hands
zdravilne jagode • goodberry
Zdravilstvo • Medicine
zdravljenje • heal
zeleni zmaj • green dragon
zelo lahka (zahtevnost naloge) • very easy (task difficulty)
zelo redek (predmet) • very rare (item)
zelo težka (zahtevnost naloge) • very hard (task difficulty)
zel, zloben • evil
zemeljski prvinec • earth elemental
Zentarim • Zhentarim
Zgodovina • History
zlati zmaj • gold dragon
zlatnik (zl) • gold piece (gp)
zlikovec • criminal
zlitje s kamnom • meld into stone
Zločinski znanec • Criminal Contact
zlodej • devil
zmaj • dragon
zmajekrvni • dragonborn
zmajska armada • dragonarmies
Zmajska krila • Dragon Wings
Zmajska sulica • Dragonlance
zmajska želva • dragon turtle
zmeda • confusion
značilen urok • signature spell
zombi • zombie
Zoprna beseda • Dreadful Word
zračni prvinec • air elemental
zunanja planota • Outer Plane
zunanji čut • clairvoyance
zver • beast
Zverska podoba • Wild Shape
zverski urok • beast spell
zvezan (stanje) • restrained condition

Ž

žaba • frog
žalnica • banshee
žareč udar • branding smite
žarek slabotnosti • ray of enfeeblement
žarek upanja • beacon of hope
žarek zmrzali • ray of frost
želatinasta kocka • gelatinous cube
Železna volja • Steel Will
želja • wish
žgoči žarek • scorching ray
žgoč oblak • incendiary cloud
živalske podobe • animal shapes
živalski sel • animal messenger
živalsko prijateljstvo • animal friendship
živi grmiček • awakened shrub
živi oklep • animated armor
življenjske kocke • Hit Dice
življenjske točke • Hit Points (HP)
življenjski slog • lifestyle
Živožrtje • Lifedrinker
žlobudra • ooze