

Koliko se svijet razvio?

U pogledu tehnologije podosta, razvili su se vlakovi, leteći brodovi te još brojne druge inovacije no njihov stupanj usvojenosti u svakodnevni život nije u svakom kutku svijeta pa tako i zlatnog otočja jednak. Naravno rase koje su slabije s magijom su otvorenih ruku prihvatile svaki dašak tehnologije, dok rase povezanije s magijom baš i nisu. Razlog tome što efikasnost tehnologije naspram manualnog rada je nemjerljiv, no i dalje ta tehnologija kaska za magijom, pogotovo zato što često zahtjeva neki magični izvor. Tako ovisno o gradu u kojem se nalazite možete očekivati skroz od klasičnog fantasy-a skroz do steam punk setting-a i sve između.

Kakav je setting u NAŠEM gradu (Črnjoj Muri)?

Črnja Mura je ogroman grad. I time teško je reći jedan setting koji ju opisuje. Naime Črnja mura je i puno detaljnije opisan grad sada, kako on više nije samo točkica na mapi već cijela mapa upoznati će te prije sakrivene čari toga grada. Poput činjenice da je podijeljen u brojne četvrti, da ima jezera slična plitvičkim jezerima na istočnoj strani, Da rijeka Čikola je OGROMNA rijeka koja izvire zbog/pomoću kolizije vjetrova vodenog planeta i vašeg planeta (Obliviscetura za slučaj da niste znali). Upravo iz tog razloga teško je govoriti o jednom settingu. Četvrti koje su bliže jezerima imaju arhitekturu više u sklad s prirodom te se stanovnici tih četvrti snažno bore da se kaotičnost grada ne proširi i u njihove domove, dok Zapadna luka (gdje se Roda nalazi i gdje ste 90% vremena provodili u Črnjoj Muri) Više prihvatila tehnologiju, upravo tu se nalazi i željeznički kolodvor.

Koliko Črnja Mura ima stanovnika?

Zadnji put kada smo bili u Črnjoj Muri imala je tek nešto preko milijun stanovnika s okolicom. To je bilo prije dalekih 50 godina. Sada pričamo o brojkama od 2 milijuna u samom gradu i oko 4 milijuna s okolicom.

Zašto je toliko veliki porast broja stanovništva ipak je to samo 50 godina?

Dva su razloga, Horugva je krenula krčiti šume novog kontinenta te se naseljava i svojata sve više i više neistraženih područja. To tjera brojne ljude iz tih područja ili da se bore u gerila ratovima, koji su za sada uspješno zaustavili Horugvu, no ne i vratili ju doma ili da se isele, Gragala, Cormatyr i Črnja mura su takozvane vruće točke za imigrante.... Neki od njih već preko 30 godina žive u Črnjoj Muri već. Drugi razlog je što ljudi (sve rase) jednostavno žive duže, Neobjašnjivi fenomen, no tako je u cijelom Zlatnom Otočju u zadnje vrijeme. Nije neobično sresti Humana s 120 godina. Nemaju lijepi život i brojni žele umrijeti jer ih sve boli, no to se jednostavno baš i ne dešava.

Ima li puno problema s čudovištima unutar grada ili budemo posao tražili primarno izvan?

Unutar grada postoji nekoliko vrućih točaka za beštije gdje budete se možda našli i vi. Kanalizacija, Jezera na istoku grada, Rijeka Čikola, te četvrt Sijena. Svako od tih područja ima svoje interesantne priče koje budu vam pružale da ili shvatite da su lokalni mitovi, upravo to mitovi, ili da se uistinu nešto krije iza njih. Osim toga Čim kročite van grada, čeka vas pregršt divljine u koju nebrojeno puta zaluta ili izroni nekakva beštijica.

Tko je gradonačelnik Črnje Mure?

Trenutni..... hmmm mmm morali budete krenut igrat jer neke informacije su zabavnije kad se daju IRL, no mogu vam reći da od kada Teute nije bilo vijeće je preuzelo ulogu vođenja grada, te gotovo 40 godina vodilo grad bez gradonačelnika. Dapače Gradonačelnikovu palaču je grad donirao Mostu (jer realno bliže je mostu nego gradu) u zamjenu za financijsku pomoć prilikom građenja željeznice po cijelom Fantomskom otoku, a ne samo relacije Most/Mura

Kakvo je stanje s kriminalom u gradu?

Pa grad kao grad se znatno smirio. Mura je postala ekonomski izuzetno jaka jer je počela samostalno (uz Fer i Kset) proizvoditi svu potrebnu hranu i druga dobra, time se smanjio interes kupnje ukradene

robe, čime su se stvari prirodno smirivali, ili je možda pomoglo to što je zaštitarska služba (policija i vojska) znatno ojačana i sada aktivno patroliraju gradom i pomažu ljudima u nevolji (većinom).

Što se dogodilo s Nerullom?

Ne znate previše. Priča se u pričama da je bio taj neki bog smrti kojeg je smrtnik ubio. No ne zna se ništa previše. U smislu vaša prošla kampanja se prepričava, ali većinom po mjestima kuda ste hodali. Krčme birtije i lokalne šupe. Tako da se često to pripisuje kao pijane priče.

Što je s Gragalom i štrumfovima?

Ništa, nakon otprilike 10 godina posvajanja gradova od strane štrumfova, napokon je domaćem stanovništvu dopizdila opresija i kada su vidjeli kako horugva napreduje rekli dosta! formirali vladu (u čijoj javnobilježničkoj službi radi jeda jako moćan druid) Te počeli oduzimati štrumfovima grad po grad. Jednom kad su štrumfovi vidjeli da to više ne ide samo tako mnogi su prebjegli u Horugvu, a drugi se pritajili među stanovništvo ili poginuli u bitkama.

A Pilboro Port?

On je ostao nezavisan i dalje pod budnim okom Rivačega (Isto jedan moćan druid) No ironično iako je nezavisan grad baš u njemu je Zgrada vlade Gragale. I baš se u njemu razvila nova Gragalska vlast. Dosta neobična situacija no svi su to tako prihvatili.

Što je s humanima u Gragali?

I dalje je moto sve su rase dobrodošle. No moooooožda iz nekog razloga naljepnica da je nešto na popustu ne bude vrijedila za humana.

Kaj je s vjetrovima magije? Zna ju li ljudi više o njima?

Da načelno ljudi su upoznati s njima. Ne ne znači da svaki laik na cesti bu vam znao reći kako ti vjetrovi krše zakone fizike. No počele su se javljati brojnije zvjezdarnice nalik onoj na vrhu Bakrenog Rivačega. Ljudi su počeli povezivat da su brojne stvari uzrok križanja vjetrova magija i da su brojni portali prema drugim planetima. Postoji i legenda o lokalnim moreplovcima koji su to slučajno otkrili.

Kako će vjetrovi magije utjecati u ovoj kampanji na spellcastere?

Načelno neće. Možda u rijetkim slučajevima zbog njih dobijete mogućnost rerolla nekog. Ili budete forsirani nešto re rolat.

Što je sa školovanjem?

školstvo kao takvo se dosta razvilo. Više nije privilegija samo plemićkih obitelji. Više-manje svi koji žive u gradu imaju mogućnost se školovati.... No to ne znači da svi tu mogućnost i koriste.

Gdje dobiti znanja i informacije o zvijerima protiv kojih će se naši likovi boriti?

Knjižnice, Fakulteti, Škole magije, Ponekad lokalne birtije (legende o tim bićima kriju ponekad korisne informacije), Trgovine koje prodaju specijaliziranu opremu, i nova vrsta "ustanova" Zvjerinjaci (Zvjerinjaci su nešto ala Avanture HR u kratko mjesto di ljudi zatraže neki problem da se riješi ili trgovine dijelovima zvijeri... I tak fixeri)

Koliko su adventureri poput vas normalna pojava trenutno?

Pa nisu nenormalna. Ima dosta ljudi koji se bave istrebljivanjem zvijeri i ili istraživanjem nepoznatog. No svakako ih nema dosta. Što je očito po brojnim upitima i zamolbama građana da se nešto obavi.

Postoji li neki vidljivi i opipljivi rezultat prošle kampanje?

Ni da ni ne. Naravno da će svijet biti izmijenjen zbog svih sranja koja ste napravili i naravno da budu tu i tamo hintovi na prošlu kampanju. No recimo bitka s Nerulom se desila usred oceana, tako da ne očekujte da budu vašim bivšim likovima lizali cipele čim kroče van kuće. Caka je u detaljima.

Kako bude kampanja podijeljena?

Kampanja bude podijeljena u poglavlja koja su u 3 faze: priprema, boss fight, cool down. Duljina poglavlja je 3 do 9 sesija ne više ne manje. Priprema su sesije u kojima se: borite s enemijima koje ne bi trebao biti neki značajan problem pobijediti. Imate brojne roleplay encounter-e u kojima saznajete informacije kako olakšati bossfight. Kupujete oružja.... Boss fight je sesija u kojoj se sukobljavate s velikim i opakim problemom. Cjelokupna priprema vodila je ovom trenutku. **TO NE ZNAČI DA BEZ OBZIRA NA VAŠU JEBENU PRIPREMU BUDETE SPREMNI ZA OVU BITKU.** Treba znat kada se povući. Boss fight sesija se smatra uspješno završenom ili kada boss padne na pod mrtav ili kada vi izađete na ulice Črnje Mure živi. Nakon ovih sesija GM radi rekalkulaciju svijeta. Ili vam ga kako bi nestanak tog monstera utjecao na stvari. Kako bi preživljavanje tog monstera sa znanjem da ima assassin-e na repu utjecalo na daljnji rasplet situacija. Nerijetko će se dogoditi da vaš boss bude znatno prejak za trenutni level. Pa onda se preporučuje da poglavlje dva nakon kaj ste se povukli ga ne dirate. Nego gledate kako se priča razvija i onda ponovno probate kad smatrate da ste spremniji. Svakim fail killom monster postaje jači, ali i vi dobijete 1/2XP-a kao da ste ga ubili ako izvučete živu glavu. Cooldown je faza u kojoj se vaši likovi odmaraju a vi jako roleplayate. Pričate u barovima o poglavlju. Idete u shopping sessione kupite pekaru i roleplayate pekara, posjećujete roditelje.....

Kako su faze podijeljene ingame tima?

Nema striktnog pravila ali cca. Priprema je tjedan dva, boss fight je jedan dan. A Cooldown je DO mjesec dana. (edited)

Kako ingame vlak izgleda?

Nema unificirani opis jer svaki vlak je komad umjetnosti za sebe. Nisu rađeni samo kao mašine već i kao palače. Princip na kojem funkcioniraju je malo pre detaljan za svoje potrebe pa tko shvati shvati, tko ne, tl,dr je vlak gos brum brum. Dakle neki vlakovi imaju spremnik vode dok neki imaju maga s create water spelom, ta voda se pod velikim pritiskom ubrizgava u kotao i već prilikom samog ubrizgavanja se razbija na sitne kapljice. Nešto ala onih prskalica na terasama ljeti. Ta sitno ukapljena voda se naglo zagrijava vatrom koja nastaje ili izgaranjem nečega ili fire spelovima. Para koja nastaje je pod ogromnim pritiskom te rotira ogromnu turbinu. Nakon što obavi svoj rad napušta lokomotivu kroz niz otvora postavljenih u prsten po obodu vlaka. Rotacija te turbine se kasnije raznim prijenosima prenosi na ogromni zamašnjak koji je spojkom spojen na kotače lokomotive. Što je manje magova u lokomotivi to je njihov domet kraći i snaga/brzina manja. Vlakovi su nerijetko ukrašeni brojnim kipovima raznih zvijeri ili prikazima bogova kao veoma bogati brodovi. njihove oplata su reljefne ili oslikane, a vagoni ovisno o namjeri su umjetnost sami za sebe. Na primjer vagoni za teret su tehnološko čudo kojem se oplata rasklapa a kostur postaje dizalica tereta, masovni putnički vagoni su opremljeni izuzetno udobnim klupicama i gotovo uvijek je uz njih vezana kuhinja ili bar, a elitni vagoni za duga putovanja su poput kuća na kotačima. Neki imaju prekrasne balkone na svojim kosim krovovima dok drugi imaju izgled poput malih dvoraca ili palača. Vlakovi s puno ovakvih vagona ljudi zovu koturajućim gradovima. I naziv nije daleko od istine. Jer uz takve vagone često idu vagoni s trgovinama, restoranima, pabovima, javnim kućama i još više. Velika većina svih vagona ima mogućnost brze promjene kotača koja ga pretvara iz vagona u kočiju. No često su potrebni brojni konji ili neke snažnije zvijeri za vući ove behemote.

Upravo iz tog razloga što vagoni nisu nužno vezani za prugu su se razvili i brodovi specijalizirani upravo za prijevoz vagona. Tako da postoje određene skupine ljudi koji doslovno žive u svojim vagonima i putuju svijetom. Takvi ljudi su dobili naziv Vagoniri. I nikako ih ne smijete povezati s Vagonašima, Vagonaši su ljudi koji su se naselili u odbačene vagone na manje održavanim terminalima ili u vagone koji su bili razbijeni pa su ih dovukli do predgrađa ili jednostavno žive u olupinama starih vlakove koje su banditi prevrnuli. Oh ali ne morate se brinuti više o banditima toliko. Znatno su ojačane obrambene sposobnosti vlakova sada naspram prije. A i uz pomoć pravilne postave magova u lokomotivi vlakovi su sposobni provozati se po kopnu kratke udaljenosti u slučaju oštećenja pruge.

Upravo zbog tih brojnih sposobnosti vlakova u prije svega nekoliko godina (prije 2 i pol godine) javio se prvi i za sada jedini obrambeno napadački vlak. Lokomotiva s najsposobnijom posadom magova koju ste ikada vidjeli i šest vagona od čega je jedan za stanovanje posade opremljen s kuhinjom. Jedan je teretni, a tri su naoružana do zuba s 12 topova s svake strane i po 40 puškarnica, a za jedan je tajna što je u njemu.

Uz taj vlak su napravljena i četiri bojna broda prilagođena specifično za taj vlak jedan za lokomotivu i tri za vagone. Ovaj titan je u vlasništvu Črnje Mure i jedan od glavnih razloga je zašto su napadi Horugve usporili. Jer se jednostavno boje da ne bi taj vlak pod okriljem noći se vezao na njihovu prugu i ukoturao se u Novi Grad.

From:

<http://rumwiki.duckdns.org/> - **wiki**

Permanent link:

<http://rumwiki.duckdns.org/doku.php?id=hr:lore:novosti>Last update: **2026/09/13 10:05**