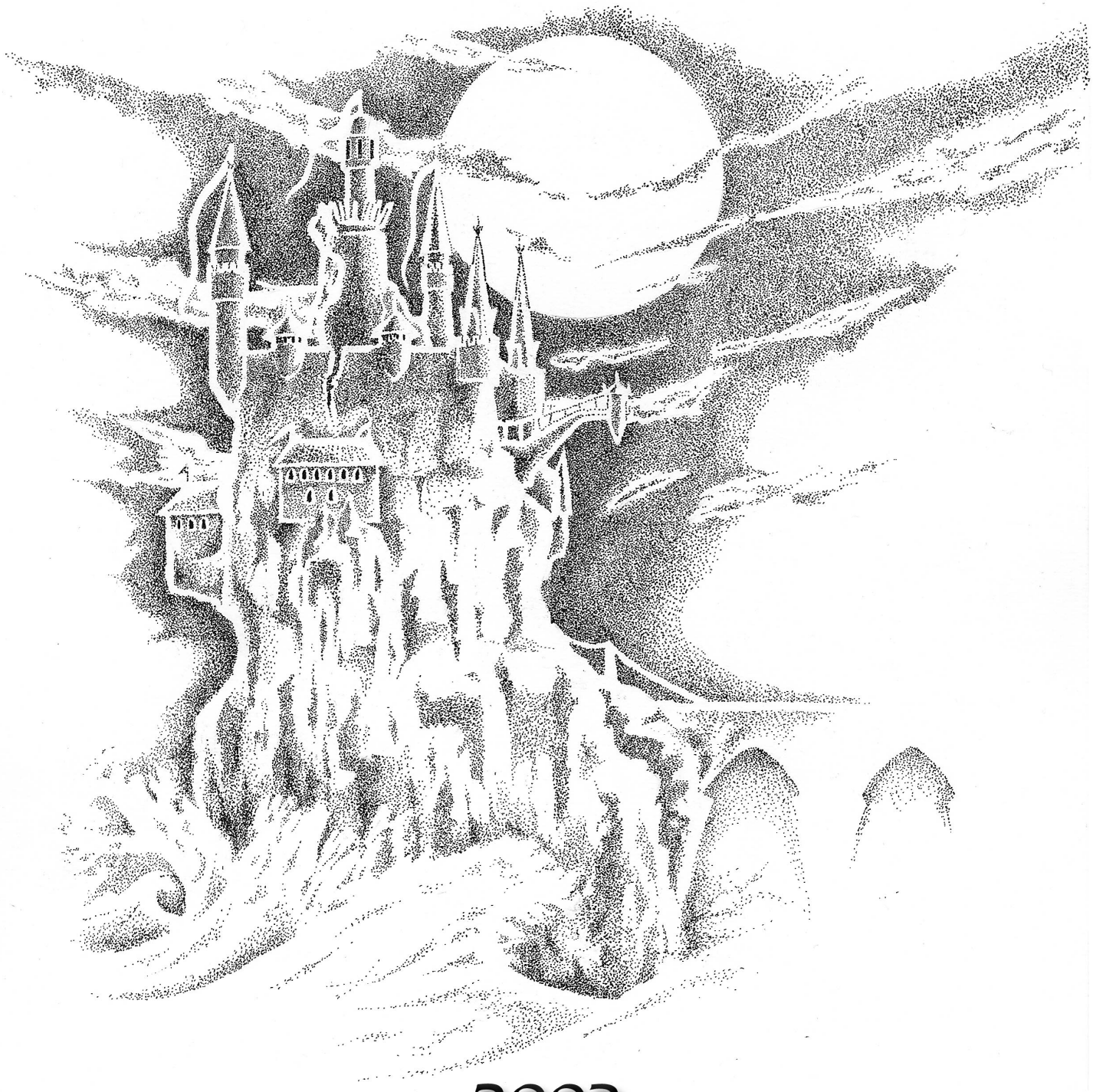
KARIAI & MAGAI

PAGRINDINIŲ TAISYKLIŲ RINKINYS



2003

KARIAI & MAGAI
VAIDMENŲ ŽAIDIMAS

PAGRINDINIŲ TAISYKLIŲ RINKINYS



II LEIDIMAS
2003



Kas yra Kariai&Magai?

Kariai&Magai *– tai lietuviška fantastinio vaidmenų žaidimo versija, sukurta naudojant kai kurias pasaulyje paplitusių sistemų D&D, AD&D, GURPS taisykles bei įvedant savitus elementus. Pradiniai šios sistemos pamatai buvo padėti Kastyčio Beito, vėliau perimti ir tobulinti tuo metu dar nesusibūrusios Monų kūrybinės grupės. Čia pateikiamas visų šių metu darbo, kovų ir magijos rezultatas, kurį siūlome įvertinti Jums.*

Žaidimui reikalingos priemonės

Žaidimui reikalingos šios taisyklės, du dešimtainiai kauliukai, pieštukas ir popieriaus lapas. Žaidimo meistras papildomai gali naudotis veikėjų kūrimo programa Karmagis.

TERMINAI

Kariai&Magai – tai fantastinis vaidmenų žaidimas. Vaidmenų žaidimas – tai žaidimas, kuomet vedantysis – Žaidimo Meistras, kuria žaidimo scenarijų bei kontroliuoja žaidėjus, kurie savo ruožtu valdo susikurtus ir įsivaizduojamus veikėjus.

Žaidėjas – žmogus, žaidžiąs fantastinį vaidmenų žaidimą, valdantis ir vaidinantis savo veikėją.

Veikėjas – žaidėjo valdomas ir vaidinamas personažas, egzistuojantis žaidimo pasaulyje (žiūr. *Veikėjas*, psl. 3).

Priešininkas – tai veikėjas, dalyvaujantis Žaidimo Meistro sukurtuose ir numatytuose įvykiuose, yra ŽM valdomas bei elgiasi atitinkamai pagal ŽM valią. Jie gali būti nusiteikę tiek draugiškai, tiek priešiškai, tiek neutraliai veikėjų atžvilgiu.

Žaidimo pasaulis – įsivaizduojami kraštai ir vietovės, kuriuose vyksta šio žaidimo veiksmas bei viskas yra valdoma ir reguliuojama Žaidimo Meistro.

Žaidimo Meistras – asmuo, vadovaujantis žaidimui, tvarkantis ir reguliuojantis visus žaidimo pasaulyje vykstančius vyksmus, įvykius, personažus.

Prigimtis – įgimtų veikėjo savybių visuma, nuo kurios priklauso jo sugebėjimai (žiūr. *Prigimtys*, psl. 3).

Įgūdis – veikėjo sugebėjimas atlikti tam tikrą darbą; pvz.: kautis tam tikrais ginklais, atakuoti kerais, valdyti įvairius darbo įrankius, joti ir pan. Laikui einant, veikėjas įgauna patyrimo, treniruojasi, tobulina įgūdžius (žiūr. *Įgūdžiai*, psl. 5).

Įgūdžių grupė – keleto panašių įgūdžių visuma (žiūr. *Įgūdžiai*, psl. 5).

Tvermė – organizmo atsparumas kerams ar magijai (žiūr. *Tvermės*, psl. 4).

Gajumas – sugebėjimas atlaikyti sužeidimus. Skaičiuojamas Gajumo taškais (GT).

Patirtis – veikėjo patyrimas, įvertinamas *Patirties taškais*. Surinkus tam tikrą patirties taškų skaičių, veikėjas tobulina įgūdžius bei pakyla veikėjo lygis (žiūr. *Patirtis*, psl. 89).

Profesija – apibūdinimas, kuo užsiima atitinkamas veikėjas, kokie jo turimi įgūdžiai, tvermės, ypatybės, tabu, bendri sugebėjimai (žiūr. *Profesijos*, psl. 13).

Rasė – rūšis, kuriai priklauso atitinkamas veikėjas, priešininkas ar bet kuris kitas asmuo (žiūr. *Rasės*, psl. 17).

Kerai – magiški veiksmai ir įvykiai, vykstantys kerėtojų pagalba ar gamtinės magijos dėka (žiūr. *Magija*, psl. 51).

Žiežirba - tai magiškos energijos matas, apibrėžiantis magiškos energijos vienetus, kuriuos turi kerėtojas (žiūr. *Magija; Žiežirbos*, psl. 51).



SUTRUMPINIMAI

d100 – procentinis arba šimtainis kauliuko metimas. Metami du dešimtainiai kauliukai. Iškritę 0 ir 0 reiškia 100.

d2 – dvejetainis kauliuko metimas. Metamas vienas kauliukas. Iškritęs nelyginis skaičius reiškia 1, lyginis – 2.

d5 – penktainis kauliuko metimas. Metamas vienas kauliukas ir, jei iškritęs rezultatas didesnis nei 5, atimami 5 taškai. Taip gaunamas galutinis rezultatas.

d10 – dešimtainis kauliuko metimas. Iškritęs 0 reiškia 10.

d20 – dvidešimtainis kauliuko metimas. Nustatomas metant du kauliukus ir susumuojant iškritusias vertes.

d50 – penkiasdešimtainis kauliuko metimas. Jei iškritęs rezultatas didesnis nei 50, tuomet yra atimami 50 taškų. Taip gaunama galutinė vertė.

ŽM	–	Žaidimo Meistras
ŽP	–	Žaidimo Pasaulis
am	–	aukso moneta
pm	–	platinos moneta
sm	–	sidabro moneta
vm	–	vario moneta
T	–	Tarpsnis, 10 min.
t	–	tarpsnelis, 10 s
kt	–	kautynių tarpsnelis, 1-2 s
ž	–	žiežirba
AM	–	Atakos metimas
AVM	–	Atakos/ veiksmo metimas
VM	–	Veiksmo metimas
IM	–	Imuniteto metimas
GT	–	Gajumo taškai
PT	–	Patirties taškai
Jė	–	jėga (prigimtis); kitas prigimtis žiūr. *Prigimtys*, psl. 3.
JėB	–	jėgos bandymas
JėR	–	jėgos rungtis
ŽT	–	Žalos taškai
BŽT	–	bendros žalos taškai
PŽT	–	patirtos žalos taškai
ŠŽS	–	Šarvų Žalos Slenkstis
Max20ŽT		maksimali žala 20 ŽT

PAGRINDAI



Karių&Magų sistemoje yra naudojami du dešimtainiai kauliukai. Vienas (iš anksto pažymėtas) reiškia dešimtis, kitas – vienetus. Pagrindiniai metimai Karių&Magų sistemoje yra atliekami tikrinant Veiksmo sėkmę, Žalą bei Reakciją.

Prigimties bandymas – veiksmas, tiesiogiai susijęs su prigimties panaudojimu. *Pvz.: pasakyto sudėtingo sakinio supratimas, peršokimas per gulintį rastą ir pan.* Jei d100 metimas yra lygus ar mažesnis nei atitinkama Prigimties Vertė, tuomet bandymas laikomas sėkmingai atliktu. Jei išmesta vertė didesnė – tuomet nesėkmingu. Tokiu atveju, kuo didesnė jūsų Prigimtis, tuo didesnę tikimybę sėkmei Jūs turite. Kartais tokiam metimui gali būti skiriamos *baudos* ar *priedai*. Pvz. jei jūs bandote sulaikyti užsitrenkiančias labai sunkias duris, ŽM gali skirti baudą -30. Tada turi pasisekti Jė-bauda bandymas; sutrumpintai JėB-30. Atitinkamai lengvesniam veiksmui gali būti skiriamas priedas: PrigB+priedas.

Atakos metimas atliekamas tada, kai tikrinama ar atakavęs asmuo pataiko į norimą taikinį. Jei d100 metimas yra lygus ar didesnis nei ribinė vertė, tuomet ataka sėkminga; priešingu atveju – nesėkminga (plačiau apie atitinkamas taisykles žiūr. *Kautynės,* psl. 38).

Veiksmo metimas atliekamas tuomet kai tikrinama kokio fizinio/ protinio veiksmo ar jų visumos sėkmė. Tai atliekama panaudojant d100 metimą bei rezultatą tikrinant pagal *Veiksmų sėkmės lentelę*, psl. 34.

Fiasko – tai yra ypatingai blogas rezultatas. Jis gali įvykti atliekant *Atakos* ar *Veiksmo* metimą. Jis visuomet būna išmetus 01, bei kartais daugiau specifiniams ginklams ar veiksmams. Plačiau apie tai žiūr. *Kautynės* (psl. 38) ir *Veiksmus* (psl. 34).

Absoliuti sėkmė ("šimtas") – tai yra ypatingai geras rezultatas. Jis gali įvykti tiek atliekant *Prigimties bandymą*, tiek *Atakos* ar *Veiksmo* metimą. Jis visuomet būna išmetus 100 (kauliukai 0 ir 0). Kartais šiuo ypatingu atveju gali būti ir metimas 99. Plačiau apie tai žiūr. *Kautynės* (psl. 38) ir *Veiksmus* (psl. 34).

Automatinė sėkmė – kai kurie veiksmai tiesiog negali nepasisekti ar pasisekti labiau sėkmingai nei įprasta. Tada specialus veiksmo metimas nėra reikalingas. Tačiau kai yra bent kokia nesėkmės tikimybė, yra atliekamas *Veiksmo metimas*. (psl. 34).

Pakartotinis metimas – kartais būna tik viena vienintelė galimybė atlikti konkretų veiksmą; kartais tą patį veiksmą galima kartoti daugybę kartų tol, kol jis pasiseks. Kartais sunku yra suvokti, ar konkretus veiksmas pavyko ar ne, nes tai padaryti tiesiog būna per vėlu. Kartais būna, jog nesėkmės nuvargina, tačiau vis tiek galima sau leisti suklysti vėl ir vėl. Tačiau, pakartotinai atliekant veiksmą, visuomet reikia įvertinti šias sąlygas: a) ar nesėkmingas veiksmas nenužudė veikiančiojo asmens, ar visiškai nesugadino naudojamo daikto; b) jei nesėkmė sukėlė žalą, reikia ją įvertinti ir pakartojimą leisti tik po to, kai trukdantys padariniai bus pašalinti; c) jei nesėkmė nėra žalojanti, leisti veiksmą kartoti, skiriant bent baudą –5 už moralinį nesėkmės poveikį.

Kada meta ŽM? Paprastai visus metimus veikėjai atlieka patys, tačiau yra atvejų, kuomet metimus už veikėją atlieka ŽM. Pirma – situacijoje, kuomet veikėjas neturi žinoti ar pavyko jam veiksmas ar ne. Dažniausiai tai naudojama, kada veikėjas bando surinkti informaciją. Tada ŽM metimas yra laikomas paslaptyje. Jei metimas yra sėkmingas, tada yra pateikiama teisinga informacija, jei ne – neteisinga informacija ar ji nepateikiama iš viso. Antra – kai veikėjas tiesiog neturi žinoti kas vyksta aplinkui. ŽM atlieka metimą ir paprasčiausiai informuoja veikėją apie tai, kas jam gali būti pastebima. Kita informacija lieka paslaptyje.

Rungtis – tai dviejų asmenų mini dvikova. Dažniausiai ji yra atliekama tuomet, kai du asmenys rungtyniauja tarpusavyje ar sprendžia nesutarimą, kurio rezultatas pasiekiamas beveik tuojau pat. Rečiau rungtis atliekama kai veiksmas trunka ilgesnį laiko tarpą. Tokio mini-veiksmo sėkmė tikrinama atliekant d10 metimą. Laimi tas, kurio d10 ir priedo (Prigimties Mažojo Priedo arba ŽM skirto priedo) suma yra didžiausia. Šiuo atveju *Fiasko* ir *Absoliuti sėkmė* nėra taikomi. Tačiau jei ŽM mano, kad kokiam nors konkrečiam atvejui *Fiasko* ar *Absoliuti sėkmė* yra galimi, tuomet pirmoji gali būti d10 metimu išmetus 1, o antroji išmetus 0. *Vikrumo Rungtis* dar vadinama *Iniciatyva* (žiūr. psl. 38). Plačiau apie tai žiūr. *Rungtis* (psl. 34).

Žalos taškai – tai patirtos žalos, išreikštos skaitine verte, dydis.

Žalos metimas atliekamas, kuomet yra tikrinama kiek Žalos taškų (ŽT) patiria priešininkas ar objektas, kada jis yra sužeidžiamas atakavusiojo asmens ar objekto. Padaryti ŽT nustatomi pagal Žalos d100, apskaičiuojant procentinę išraišką pagal ginklo ar objekto maksimalios žalos vertę (žiūr. *Žala ir sužeidimai*, psl. 47).

VEIKĖJAS

Veikėjo sukūrimas yra pirminė žaidimo stadija. Visa vaidmenų žaidimo esmė yra paremta tuo, kad žaidėjas atlieka susikurto asmens rolę ir pilnai jį valdo (na, tiesa, ne visais atvejais; plačiau apie tai skaitykite toliau).
Pradžioje geriausia būtų mintyse susiformuoti trokštamo veikėjo – herojaus ar herojės įvaizdį, o vėliau bandyti jį perkelti į veikėjo lapą.
Tam kauliukų pagalba yra nustatomos pagrindinės veikėjo prigimtys, gajumas, tvermės, imunitetas, išvaizda. Taip pat nustatomos turimos ypatybės ar trūkumai, kurie gali likti paslaptyje net draugams.
Sekančiame etape pasirenkama veikėjo profesija, rasė, galiausiai nustatomi įvairūs veikėjo įgūdžiai. Galima susikurti tokio veikėjo istoriją, nustatyti buvusius užsiėmimus iš pateikiamų užsiėmimų sąrašo. Visa veikėjo kūrimo eiga yra išdėstyta toliau sekančiuose skyreliuose.

Prigimtys

Prigimtys - pagrindinės veikėjo savybės, nusakančios pastarojo *Jėgą* (Jė), *Vikrumą* (Vi), *Protą* (Pr), *Intuiciją* (In), *Valią* (Va), *Sveikatą* (Sv), *Žavumą* (Ža) bei *Meniškumą* (Me). Taip pat yra dar trys papildomos prigimtys - *Juslės*, susijusios su pagrindiniais išorinio pasaulio pažinimo organais: *Klausa* (Kl), *Rega* (Re), *Uoslė* (Uo).
Kiekviena prigimtis yra apibrėžiama trimis skaičiais.
Pirmasis – *Prigimties Vertė* (PV) tiesiog nusako veikėjo prigimtį šimtainiu skaičiumi (nuo 15 iki 100 žmogui). Vidutinė veikėjo prigimties vertė, nusakanti statistiškai vidutines savybes, yra nuo 41 iki 60. Prigimtys, mažesnės nei 40 yra jau laikomos mažomis ir veikėjas su tokiomis savybėmis yra silpnesnis nei vidutinis asmuo. Prigimtys, didesnės nei 90 jau yra herojiškos. *Prigimties Vertė* yra naudojama nesudėtingo veiksmo, tiesiogiai susijusio su konkrečia prigimtimi, atlikimui. Toks veiksmas vadinamas *Prigimties Bandymu* (žiūr. psl. 34).
Taisyklėse priimta, kad normaliai *Prigimties Vertė* normaliomis sąlygomis yra nekintamas dydis, tačiau jis gali būti laikinai keičiamas įvairių medžiagų (narkotikų, magiškų gėralų) ar magijos poveikyje. Išimtiniais atvejais *Prigimtis* gali pakisti negrįžtamai, tačiau tai visuomet priklauso nuo ŽM sprendimo.

Prigimties savybių priedai (pagal žmogų)		
Vertė	P	p
01-15	-15	-3
16-25	-10	-2
26-40	-5	-1
41-60	0	0
61-75	5	1
76-85	10	2
86-95	15	3
96-99	20	4
00	25	5

Antrasis – *Prigimties Didysis Priedas* (JėP, ViP ir kt.). Jis naudojamas kaip priedas atliekant su šia prigimtimi susijusius veiksmus (bėgimas, plaukimas, atakavimas ir pan.). Nustatomas pagal Prigimties Vertę.
Trečiasis – *Prigimties Mažasis Priedas* (Jėp, Vip ir kt.) yra naudojamas atliekant su atitinkama prigimtimi susijusias Rungtis su priešininkais (veiksmo bei atakos eiliškumas ir pan.). Nustatomas pagal Prigimties Vertę.
Jėga (Jė) – tai yra fizinės jėgos ar tiesiog raumenų apibūdinimas.
Vikrumas (Vi) – guvumo ir koordinacijos matas.
Protas (Pr) – intelekto lygis.
Intuicija (In) – nuojauta, sugebėjimas įvertinti tai, kas ne visuomet išmąstoma ir nusakoma remiantis protu (šeštasis pojūtis).
Valia (Va) – atsispyrimo įvairiems trukdžiams bei psichologiniams poveikiams matas.
Sveikata (Sv) – gyvybingumas ir fizinis atsparumas.
Žavumas (Ža) – išvaizdos ir grožio apibūdinimas.
Meniškumas (Me) – įgimtas meno supratimo ir meninių savybių panaudojimas, gebėjimas jausti grožį.
Klausa (Kl) – tai dydis, apibūdinantis asmens klausos tobulumą. Gali būti naudojamas kaip priedas prie veiksmų, kuriuos atliekant reikalinga klausa (pvz. sekimas, pastabumas ir pan.).
Rega (Re) – tai dydis, apibūdinantis kaip gerai asmuo mato ar stebi. ReP naudojamas kaip priedas prie veiksmų, tiesiogiai susijusių su Rega (pvz. šaudymas, sekimas, pastabumas ir pan.).
Uoslė (Uo) – tai dydis, apibūdinantis asmens uoslės jautrumą. Gali būti naudojamas kaip priedas prie veiksmų, tiesiogiai susijusių su Uosle (pvz. kvapų atpažinimas, pastabumas ir pan.).
Visos veikėjo Prigimtys nustatomos naudojant šimtainius (d100) kauliukus. Žemiau nurodoma veikėjo prigimčių nustatymo schema, tačiau jei ŽM ji nėra priimtina, kiekvienas ŽM gali ją koreguoti ar susikurti savo schemą.
Kauliukai yra metami 8 kartus. Kiekviena išmesta vertė yra užrašoma popieriaus lape. Išskritusi vertė, mažesnė nei 25, nėra užskaitoma ir toks metimas yra kartojamas. Toks pat metimų komplektas yra metamas antrą kartą. Tuomet žaidėjas turi pasirinkti, kokį metimų *komplektą* jis pasiliks ir tada metimų vertes paskirsto tarp norimų prigimčių savo nuožiūra. Pagal duotą lentelę nustatomas kiekvienos *Prigimties* priedai.
Atitinkamai nustatomos ir *Juslių Vertės*, tik čia kauliukai yra metami 3 kartus kiekvienam iš dviejų komplektų. Priedai yra nustatomi kaip ir kitoms *Prigimties Vertėms*. Visos vertės yra surašomos pateikiamame *Veikėjo lape* (žiūr. Priedus).
Žinoma, jei abu išmesti komplektai žaidėjui nepatinka ar atsiranda dar kokių nenumatytų trukdžių (visos prigimtys labai mažos ar pan.), tuomet Meistras gali leisti metimus kartoti dar kelis kartus.

Imunitetas

Imunitetas yra kintama asmens savybė, kurios pradinė vertė lygi *Sveikatos Didžiojo Priedo Vertei* (Imunitetas=SvP). Ji parodo organizmo atsparumą įvairiems nuodams, infekcijoms, alergijoms ir pan. Imunitetas gali kisti žaidimo eigoje, priklausomai nuo įgyjamo ar prarandamo atsparumo, nuo vakcinų, magijos, badavimo, nuodų, infekcijų ar ligos poveikio. Plačiau apie tai žiūr. *Žala, sužeidimai, ligos; Imunitetas* (psl. 50). Taip pat imunitetas gali priklausyti nuo pasirenkamos rasės ar net profesijos.

Ypatybės ir trūkumai

Kiekvienas veikėjas gali turėti tam tikras ypatybes ar trūkumus. Šiuo atveju ypatybė yra suprantama kaip kažkokia unikali, retai pasitaikanti savybė ar sugebėjimas, padedantis veikėjui lengviau išgyventi ar išlikti sunkesnėmis sąlygomis. Trūkumas šiuo atveju būtų kaip savybė, apibūdinanti keistus, kartais sunkiai kontroliuojamus ir prognozuojamus veikėjo veiksmus bei poelgius. Kai kurios ypatybės ir trūkumai priklauso nuo veikėjo pasirinktos rasės (žiūr. *Rasės*, psl. 17).
Toliau pateikiama atsitiktinė veikėjų *Ypatybių ir Trūkumų lentelė*. Tačiau jei ji netenkina ŽM poreikių, ji gali būti visiškai atmetama ar koreguojama. Taip pat ŽM gali leisti veikėjui Ypatybes ir Trūkumus pasirinkti savo nuožiūra, atitinkamai stengdamasis subalansuoti pasirenkamas veikėjo savybes.

Ypatybės ir trūkumai	
d100	
01-05	2 trūkumai
06-15	1 trūkumas
16-25	2 trūkumai ir 1 ypatybė
26-45	Nieko
46-65	1 trūkumas ir 1 ypatybė
66-80	1 ypatybė
81-90	2 ypatybės ir 1 trūkumas
91-95	2 ypatybės
96-00	Įgimti kerai



Trūkumai		
d100	**Trūkumas**	**Aprašymas**
01-06	Albinosas	Lengvai atpažįstamas
07-13	Anosmija	Nejauti kvapo ir skonio.
14-19	Apsirijimas	Atsispyrimui VaB
20-26	Daltonizmas	Visiškai nematai spalvų.
27-33	Eunuchas	
34-39	Godumas	VaB-15 atskiriems atvejams
40-45	Kraujo troškimas	Kontrolinis kirtis, sunku imant į nelaisvę
46-52	Liesumas	Normalus svoris -30%.
53-58	Nemėgstami dalykai	Kažkoks vienas nemėgstamas dalykas
59-65	Piromanija	VaB-15 atskiriems atvejams
66-71	Skaistybė	
72-78	Šykštumas	VaB-15 atskiriems atvejams
79-84	Viršsvoris	Normalus svoris +30%. Plaukimas VM+10
85-91	Toliaregystė	VM-15 rankdarbiams
92-97	Žemas skausmo slenkstis	Po sužeidimo rėki, jei nepavyksta VaB-50
98-99	Alergija	Konkreti alergija nustatoma ŽM
00	Pasirinktinai	ŽM gali leisti pasirinkti ir kitokius trūkumus
Ypatybės		
d100	**Ypatybė**	**Aprašymas**
01-04	Abirankystė	Nėra baudų kaunantis bet kuria ranka
05-07	Absoliuti orientacija	
08-11	Atsparumas Bi magijai	+30 prie tvermės vertės
12-15	Atsparumas Fi magijai	+30 prie tvermės vertės
16-18	Atsparumas Psi magijai	+30 prie tvermės vertės
19-22	Biol. mirtis po 20 min.	
23-25	Atsparumas ligoms	Niekados nepasigausi infekcijos
26-29	Intuicija	InB +30
30-33	Jausti vandenį	85%, kad pajusi vandenį1 km spinduliu
34-36	Jausti metalą	70%, kad pajusi metalą 10 m spinduliu
37-40	Jausti tuštumą	70%, kad pajusi tuštumą objekte per 1,5m
41-44	Jausti žvilgsnį	70%, kad pajusi žvilgsnį
45-47	Kautynių refleksas	Iniciatyva +3
48-51	Krentant - 50% žalos	
52-54	Lankstumas	VM +15 prie atletinių veiksmų
55-58	Mažamiegis	Mažiau miega (-2 val.)
59-62	Muzikiniai gabumai	+30 prie muzikinio VM
63-65	Odos kietumas	Odos šarvuotumas +5
66-69	Atsparumas skausmui	Nebūna sužeidimo šoko
70-73	Pavojaus pojūtis	Pavykus InB-20 pajunti pavojų (yra/ nėra, iš kur ir pan.)
74-76	Padidinta periferinė rega	Matymo laukas +30°
77-80	Regeneracija	1 GT/ min.
81-83	Sutemų rega	20 metrų
84-87	Talentas kalboms	+30 prie kalbos VM ar mokymosi
88-91	Atsparumas	Prieš nuodus ir kerus *Imunitetas* +50
92-94	Įtaigus balsas	+20 diplomatijai, politikai, dainavimui. Girdinčiųjų reakcija +2
95-98	Taiklumas	Šaudant ir svaidant AM+10
99-100	Pasirinktinai	ŽM gali leisti pasirinkti ir kitokias ypatybes

Įgimti kerai			
d100	**Keras***	**Tipas**	**Pastabos**
01-30	Žiebtuvėlis (ugnis)	Fi	3 karus per parą
31-55	Elektros pirštas (elektra)	Fi	3 karus per parą
56-70	Pilvakalbystė (virpesiai)	Fi	3 karus per parą
71-85	Įmagnetinimas (magnetizmas)	Fi	3 karus per parą
91-95	Emocijų pajuta (telepatija)	Psi	3 karus per parą
96-00	Pasirinktinai	---	---

* Pastaba: kerai mokami tik baziniu lygiu (žiūr. *Magija*, psl. 51).

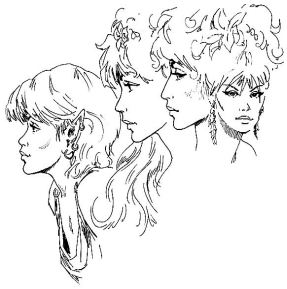
Gajumas

Tai gyvybingumo ir fizinio atsparumo matas. Juo apsprendžiama, kiek žalos ar kiek sužeidimų gali patirti veikėjas ar priešininkas. Nuo bet kokio fizinio sužeidimo patirtas žalos taškų skaičius ŽT (žiūr. *Žala ir sužeidimai*, psl. 47) yra atimamas iš turimos Gajumo vertės (GT).
Kiekvieno veikėjo *Gajumas* (GT) yra apsprendžiamas Sveikatos verte, todėl *Pradinis Gajumas* lygus Sveikatos vertei (GT=Sv). Žaidimo eigoje, veikėjui kaupiant patirtį, patiriant ir gydant sužeidimus, turimas veikėjo GT didėja arba mažėja (žiūr. *Patirtis*, psl. 89).
Asmuo, kurio GT krenta iki 0 ar mažiau, laiku nesuteikus *Pirmosios pagalbos* ar *Gydymo*, laukia *Mirtis*. Tačiau, jei asmens Gajumas krenta į neigiamą pusę iki tokios vertės, koks yra jo *Gajumas*, joks *Gydymas* ar *Pirmoji pagalba* nebepadės. Iš jo lieka tiesiog faršas.

Tvermės

Tai yra asmens atsparumas skirtingoms magijos rūšims. Karių&Magų sistemoje yra skiriamos 3 pagrindinės magijos rūšys: *Fi*, *Bi* ir *Psi* (žiūr. *Magija*, psl. 51). Šios tvermės nurodo, kaip veikėjo organizmas sugeba atsispirti kiekvienai iš šių magijos rūšių. Pradinės veikėjo Fi, Bi ir Psi tvermės priklauso nuo Pr, In ir va bei atitinkamai lygios šių Prigimčių didžiųjų priedų vertėms. Taip pat veikėjo tvermių verčių padidėjimas (priedai) priklauso nuo jo pradinės Profesijos (žiūr. *Profesijos*, psl. 13), Rasės (žiūr. *Rasės*, psl. 17) ir Ypatybių (žiūr. *Ypatybės ir trūkumai*, psl. 3)

Išvaizda



Savo veikėjo lytį žaidėjas gali pasirinkti pats. Jei veikėjas negali nuspręsti, už kokios lyties veikėją jis nori žaisti, ŽM gali tai įvertinti mesdamas d100. Lyties tikimybė dažnai priklauso nuo veikėjo pasirinktos rasės (žiūr. *Rasės*, psl. 17). Žmonių atveju vidutiniškas lyčių pasiskirstymas yra 48% moterų ir 52% vyrų. Priklausomai nuo ŽM sukurto pasaulio šis santykis gali kisti.
Oda, akys, plaukai ir barzda taip pat gali būti parenkami žaidėjo nuožiūra, įvertinant profesijos ar rasės ypatumus. Jei žaidėjas nori, šiems požymiams įvertinti gali būti naudojamos prie rasių aprašymų pateikiamos lentelės.
Ūgį veikėjui taip pat leidžiama pasirinkti savo nuožiūra arba tai galima įvertinti prie rasių aprašymų pateikiamomis lentelėmis.
Dominuojanti veikėjo ranka taip gali būti nustatoma naudojant sekančias tikimybes: 28% – kairiarankis; 70% – dešiniarankis; 2% – abirankis.

Veikėjo amžius

Veikėjo amžių žaidėjas gali pasirinkti savo nuožiūra, jei tai leidžia ŽM. Kiekviena rasė turi vidutinišką gyvenimo trukmę, brendimo bei senėjimo slenkščius.
Normaliu atveju veikėjo Prigimtys nuotykių metu nesikeičia, nebent tai yra įtakojama magijos arba veikėjo amžiaus. Veikėjui, nepasiekus brendimo slenkščio, Prigimčių Vertės yra sumažinamos pagal metų skaičių, trūkstamą iki brendimo slenkščio. Atitinkamai yra modifikuojami ir Prigimčių Verčių Priedai. Veikėjui, už kiekvienus metus, kuriais jis viršija Senėjimo slenkščio ribą, Prigimties Vertė sumažėja vienu tašku. Atitinkamai keičiami ir Prigimties Priedai. Taigi, senėjant Prigimties Vertės mažėja.

Jaunuolių prigimtys	
Metai iki brandos	Prigimties sumaž. %
1	5
2	10
3	20
4	40
5	60
6	70
7	75
8	80
9	85
10	90

Žavumas

Žavumas, kaip Prigimtis, apsprendžia veikėjo išorę, manieras bei laikyseną. Jis gali būti tiek teigiamas, tiek neigiamas. Jei veikėjo Žavumo vertė yra didesnė nei 50, tai toks veikėjas yra laikomas patraukliu. Mažesnė vertė nei 50 veikėją daro nepatraukliu ar tiesiog bjauriu. Papildomai Žavumas yra įtakojamas ir veikėjo rasės (žiūr. *Rasės*, psl. 17).

Žavumas: Grožis					
d100	**Grožis**	**Vertė**	**d100**	**Grožis**	**Vertė**
01-07	Dailios rankos	5-10	54-60	Liekna figūra	5-10
08-13	Dailūs nagai	5	61-67	Platus tarpuakis	5
14-20	Didelės akys	5	68-73	Skaisčios akys	5
21-27	Ereliškas žvilgsnis	10	74-80	Skaisti veido oda	5-10
28-33	Grakšti/Ori eisena	5-10	81-87	Skambus balsas	5-10
34-40	Grakšti/Ori laikysena	5-10	88-93	Spindintys plaukai	5-10
41-47	Ilgos blakstienos	5	94-00	Vešlūs plaukai	5-10
48-53	Įtaigus balsas	5-10			

Ža vertės skirtumas, didesnis už 50 yra laikomas ***Grožio Didžiaja Verte***. Konkretus Grožis gali būti nustatomas naudojant lentelę *Žavumas: Grožis*, metant d100. Išmesto *Grožio Mažoji Vertė* nustatoma žaidėjui pasirenkant vieną iš pateikiamų skaičių. Tokia pasirinktina vertė yra atimama iš *Grožio Didžiosios Vertės*. Jei skirtumas dar nėra neigiamas, toliau yra nustatoma sekanti Grožio vertė. Jei skirtumas tarp šių verčių jau tampa neigiamas, tuomet Grožio vertei lieka tik teigiamas skirtumas ir tolimesni metimai nėra atliekami.
Pvz.: Veikėjo Ža vertė yra 68. Skirtumas tarp Ža vertės ir vidurkio 50 yra 68-50= 18. Tada metamas d100. Iškritusi vertė pvz. yra 77. Pagal duotą lentelę tai yra Skaisti veido oda. Šalia nurodyta vertė yra 5-10. Veikėjas atitinkamai gali pasirinkti vertę 5 arba 10. Pvz. veikėjas pasirenka vertę 10. Kitam metimui lieka tik 18-10=8. Vėl metami d100. Iškrenta 22. Tai yra Ereliškas žvilgsnis. Nurodyta vertė yra 10. Tačiau skirtumas tuomet tampa neigiamas (8-10=-2), todėl iš tikro veikėjo Grožio vertė lieka tik 8.
Atitinkama *Grožio Vertė* yra naudojama kaip Veiksmo Metimo (VM) priedas darant veiksmus, susijusius su Žavumu (derybos, flirtavimas ir pan.). Jei nustatant Grožio vertes pagal d100 yra išmetamas jau turimas Grožio apibūdinimas, jų vertės sumuojasi ir toks veikėjas šiuo požiūriu tampa tiesiog žavingas. VM priedas tada dvigubinasi (sumuota vertė 15 duoda VM priedą 30).
Žavumo Prigimties Mažasis Priedas (Žap) gali būti naudojamas kaip reakcijos metimo priedas.

Ža vertės skirtumas, mažesnis už 50 yra laikomas ***Bjauros Didžiaja Verte***. Konkreti Bjaura yra nustatomas naudojant lentelę *Žavumas: Bjaura*, metant d100. Išmestos *Bjauros Mažoji Vertė* nustatoma žaidėjui pasirenkant vieną iš pateikiamų skaičių. Tokia pasirinktina vertė yra atimama iš *Bjauros Didžiosios Vertės*. Jei skirtumas dar nėra neigiamas, toliau yra nustatoma sekanti Bjauros vertė. Jei skirtumas tarp šių verčių jau tampa neigiamas, tuomet Bjauros vertei lieka tik teigiamas skirtumas ir tolimesni metimai nėra atliekami.
Pvz.: veikėjo Ža vertė yra 34. Skirtumas tarp vidurkio 50 ir Ža vertės yra 50-34= 16. Tada metamas d100. Iškritusi vertė 84 rodo, kad Bjaura bus susijusi su Kalba. Toliau dar kartą metamas d100. Iškritusi vertė 25 rodo, kad tai yra Keikimasis. Veikėjas atitinkamai gali pasirinkti vertę 5, 10 arba 15. Pvz. veikėjas pasirenka vertę 15. Kitam metimui lieka tik 16-15=1. Vėl metami d100. Iškrenta 67 – Oda. Kitas d100 yra 19 – Bjaurūs randai už likusį 1 tašką. Tokiu atveju tai tik nedidelis randelis veikėjo pasirinktoje vietoje, galintis didelės įtakos ir neturėti.
Atitinkama *Bjauros vertė* yra naudojama kaip Veiksmo Metimo (VM) bauda atliekant veiksmus, susijusius su Žavumu (derybos, flirtavimas ir pan.). Jei nustatant *Bjauros vertes* pagal d100 yra išmetamas jau turimas Bjauros apibūdinimas, jų vertės sumuojasi ir toks veikėjas šiuo požiūriu tampa tiesiog šlykštus. VM priedas (šiuo atveju bauda) tada dvigubinasi (sumuota vertė 20 duoda VM baudą 40).
Žavumo Prigimties Mažasis Priedas (Žap) šiuo atveju naudojama kaip reakcijos metimo bauda.

Žavumas: Bjaura					
Bjaura	**Negražumas**	**Bjauros vertė**	**Bjaura**	**Negražumas**	**Bjauros vertė**
01-08	***Akys***		***54-61***	***Figūra***	
01-20	Nuolat ašarojančios	5	01-15	Kreiva	5
21-40	Traiškanotos	5	16-30	Kreivas sprandas	5
41-60	Užtinusios	5	31-45	Kreivos kojos "O"	10
61-80	Valktis	10	46-60	Kreivos kojos "X"	10
81-00	Žvairos	5-10	61-75	Kuprota	10
09-12	***Nosis***		75-90	Skirtingo ilgio rankos	5
01-25	Beformė	5-10	91-00	Viščiuko krūtinė	5
26-50	Nukirsta/Nudegusi	5-10	***62-78***	***Oda***	
51-75	Sulaužyta	5	01-08	Baltmės	5-10
76-00	Varvanti	5	09-15	Bjaurūs apgamai	5-20
13-16	***Plaukai***		16-23	Bjaurūs randai	5-30
01-50	Nuslinkę lopais	5-10	24-31	Karpos	5-15
51-80	Kaltūnas	10-15	32-36	Labai raukšlėta	5-10
81-00	Sausi įsielektrinantys	5	37-40	Negyjančios votys	5-15
17-27	***Ausys***		41-46	Pigmentinės dėmės	5-15
01-15	Atlėpusios	5	47-54	Pleiskanota	5-10
16-30	Be vienos ausies	10	55-62	Raupuota	5-10
31-45	Beformės	5-10	63-69	Rožė	5-20
46-60	Per didelės	5	70-77	Spuoguota	5-30
61-75	Plaukuotos	5	78-85	Riebaluota	5
75-90	Trūkčiojanti ausis	5	86-92	Šlakuota	5
91-00	Beausis *(nesisumuoja)*	15	93-00	Visada suprakaitavusi	5
28-41	***Burna/Dantys***		***79-94***	***Kalba***	
01-14	Dalies dantų nėra	5-10	01-11	Gestikuliacija	5
15-29	Iltys/Kreivi dantys	5	12-22	Greita kalba	5
30-43	Kiškio lūpa	5	23-33	Keikimasis	5-15
44-57	Kreiva	5	34-44	Mikčius	5-10
58-71	Purslojanti	5	45-56	Murma	5
72-84	Seilėtekis	5-10	57-67	Neaiški kalba	5-10
85-93	Smarvė iš burnos	5-15	68-78	Nebaigia žodžių	5-10
94-00	Supuvę dantys	5-10	79-89	Painioja įvairių kalbų žodžius	5-10
42-53	***Tikai***		90-00	Stipriai šveplas	5
01-17	Kosčiojimas	5	***95-00***	***Kiti trūkumai***	
18-33	Krenkštimas/Spjaudymasis	5-10	01-30	Braškantys sąnariai	5
34-50	Mirkčiojimas	5	31-61	Dvokia	5-20
51-67	Šniurkščiojimas	5	62-90	Gadina orą	5-15
68-83	Trukčioja galva	5	91-00	Svaiginantis aromatas	5-10
84-00	Vaipymasis	5-15			

Paprastai veikėjo prigimtys, trūkumai ir ypatybės išlieka pastovūs ir nesikeičia. Tačiau įvairūs žaidimo eigoje vykstantys įvykiai, magija ar netgi sužeidimai gali padaryti tam tikrus pakitimus, veikėjas gali įgyti naujų savybių ar prarasti turimas. Taip pat tai gali įtakoti ir normalus veikėjo senėjimas.

ĮGŪDŽIAI

Įgūdžių pasirinkimas – toliau sekantis veikėjo kūrimo etapas. Tačiau šiame skyriuje pateikiama labiau pažintinė informacija apie įgūdžius, kokie jie yra ir kaip naudojami. Vėliau, kada veikėjas pasirinks savo profesiją, tada jis gaus įvairių įgūdžių pasirinkimą bei nusistatys savo pasirinktų įgūdžių vertes. Tačiau apie tai ką teks pasirinkti, plačiau supažindinama būtent šiame skyriuje.

Pagrindai, trumpinimai, vertės

Kiekviename įgūdžio aprašyme skliausteliuose prie įgūdžio pavadinimo yra nurodomos viena ar kelios vertės. Pirmoji iš jų yra *įgūdžio pradinė vertė*. Šalia yra nurodomas tam tikras skaičius. Tai reiškia, jog bet kokio *netreniruoto* asmens, norinčio panaudoti tą įgūdį (atlikti veiksmą, kuris tiesiogiai susijęs šio įgūdžio panaudojimu), įgūdžio pradinė vertė lygi nurodytam skaičiui. Šalia taip pat yra nurodomas prigimties priedas, kuris naudojamas kaip AVM priedas.
Pvz.: valstietis ruošiamam sukilimui iš savo darbinio dalgio pasigamina kovos dalgį (ginklas, kurio panaudojimui reikalingas Alebardų įgūdis). Tačiau jis niekada nėra dalyvavęs kare bei nėra kovęsis, juo labiau nėra naudojęs alebardų. Tokiu atveju valstiečio alebardų įgūdžio pradinė vertė lygi 0. Kaip priedą kautynių metu ar atliekant kitokius veiksmus jis naudoja ViP.

Antra nurodoma vertė yra skirta apskaičiuoti *Avarinio įgūdžio* vertei. Avarinio įgūdžio vertė šiuo atveju reiškia tai, kad šio įgūdžio panaudojimas gali būti įtakotas kito *jau mokamo įgūdžio* vertės.
Pvz.: tas pats valstietis, kuris pasigamino kovos dalgį, tačiau jaunystėje vis dėl to turėjo galimybę kautis ietimis ir jo lečių įgūdis buvo lygus 20. Tokiu atveju alebardomis (kovos dalgiu) šis valstietis kausis su geresniu nei 0 įgūdžiu. O tiksliau jo avarinis alebardų įgūdis bus lygus 20-10=10. Taigi dėl to, kad valstietis kažkada naudojosi panašiu į alebardas ginklu (konkrečiai ietimi), jo įgūdis vietoje 0 lygus 10. O tai apie jau didesnė tikimybė sėkmingai atakai. AVM priedui naudojamas bus ViP.

Jei skliausteliuose yra nurodoma tik *pradinio įgūdžio* vertė ir nėra *avarinio įgūdžio* vertės (kaip pavyzdžiui *Lasas* ar *Bola*), tai reiškia, kad šio įgūdžio išmokimas ar panaudojimas nėra įtakojamas jokio jau mokamo įgūdžio ir, jei neturite šio įgūdžio, jūs tokius įrankius naudosite tik pagal pradinio įgūdžio vertę.
Pvz.: Jūs turite neblogus Peilių/ Durklų ir lečių svaidymo įgūdžius, tačiau nemokate naudotis bolomis. Tačiau atsitiko taip, kad eidamas mišku jūs pamatėte voverę, po ranka neturite nei peilio, nei ieties, o krepšyje yra tik draugo bola. Tačiau šanso paskanauti voverės mėsos taip pat nenorite atsisakyti. Taigi, jūs griebiate šią bolą ir bandote sviesti į voverę. Tačiau, nepriklausomai nuo to kaip jūs svaidote peilius ar ietis, jūsų svaidymo bola pradinis įgūdis bus lygus -20. AVM priedui naudosite ViP.

Visa ši papildoma informacija gali būti randama lentelėje *Įgūdžių pradinės vertės*. (žiūr. psl. 9).

Pasirinkus konkrečią profesiją pradinių įgūdžių vertės kinta. Tam nurodomi vieno ar kelių įgūdžių, pasirenkamų iš nurodytos įgūdžių grupės, priedai. Tačiau visos avarinių įgūdžių apskaičiavimo taisyklės lieka galioti (žiūr. *Profesijos*, psl. 13). Taip pat turimi įgūdžiai gali būti įtakojami pasirinktos rasės, gaunant priedus ar baudas tam tikriems įgūdžiams (žiūr. *Rasės*; psl. 17).

Koviniai įgūdžiai

Tai įgūdžių grupė, kuri apjungia visus su kautynėmis susijusius įgūdžius. Tai yra įvairių ginklų panaudojimo, šaudymo, svaidymo, kovos rankomis ir kojomis įgūdžiai. Visi šie įgūdžiai yra panaudojami *Kautynių* metu (žiūr. psl. 38). Kiti ne koviniai įgūdžiai panaudojami atliekant *Veiksmus* (žiūr. psl. 34).

Kirstynių įgūdžiai

Kovinių įgūdžių grupė, kuriai priskiriami tie įgūdžiai, kurie susiję su ginklų, naudojamų artimose kautynėse, panaudojimu. Kitaip tariant tai įgūdžiai, kurie leidžia efektyviai panaudoti ginklus kovojant vienas prieš vieną ar kelis priešininkus artimoje kovoje.

Alebardos *(pradinis įgūdis 0, Ietys-10 arba Kirviai-20; ViP).* Sugebėjimas naudoti bet kokius ilgus, neišbalansuotus ginklus, tokius kaip alebarda, glefa, kuza, sekira, gizarma, kovos dalgis, naginata. Visi šie ginklai turi ilgą kotą ir antgalį su ašmenimis, kartais ir smaigalius. Taip pat šiai grupei būtų priskiriami kovos kūjai, turintys ilgesnį nei 2m kotą ir naudojimu panašūs į alebardas (Liucernos kūjis ir pan.).

Ietys *(pradinis įgūdis 0, Alebarda-10 arba Kartys-10; ViP).* Tai sugebėjimas kautis (bet ne svaidyti) panaudojant ilgus neišbalansuotus ginklus, tokius kaip akstis, ietis, ragotinė, partizanas, runka, kovinės šakės, trišakis (tridantis), kvotestafas (kaustyta lazda) ar paprasčiausia ilga lazda.

Kirviai *(pradinis įgūdis -20, Buožės/ Kūjai-10 arba Alebardos-20; ViP).* Sugebėjimas kovoti neišbalansuotu ginklu, turinčiu ant galo pritaisytus ašmenis, tokiu kaip kirvis, bardišius, čekanas ar pan.

Buožės/ Kūjai *(pradinis įgūdis 0, Kirviai-20 arba Lazdos/ Kalavijai-30; ViP).* Sugebėjimas naudotis buože, kuoka, plunksniumi, kovos kūju ir pan.

Peiliai/ Durklai *(pradinis įgūdis 10; ViP).* Tai sugebėjimas naudoti (bet ne mėtyti ar svaidyti) bet kokio tipo peilius, stiletus, durklus.

Lazdos/ Kalavijai *(pradinis įgūdis 0, Špagos/ Kardai-10 arba Peiliai/ Durklai-20; ViP).* Tai sugebėjimas naudotis išbalansuotu ginklu, turinčiu ašmenis, tokiu kaip kalavijas, palašas, sunkus kardas ar netgi panašaus svorio lazda. Šiai grupei taip pat gali būti priskirti kardai.

Špagos/ Kardai *(pradinis įgūdis 0 arba Kalavijas-10; ViP).* Tai sugebėjimas inteligentiškai kautis specialiais fechtavimo ginklais: rapyra, lengvu kardu ar net trumpu kalaviju. Taip pat papildomas privalumas turint šį įgūdį bei naudojant du ginklus (kada turimi ginklai yra du lengvi kardai arba vienas lengvas kardas, špaga, rapyra, trumpas kalavijas, o kitas – durklas, peilis ar daga) yra tas, kad jais galima efektyviau kautis ar gintis.
Vienintelis trūkumas fechtavimui skirtų ginklų yra jų lengvumas, todėl fechtuojantis jie gali sulūžti. Tada reikėtų sugebėti ir neblogai bėgioti.

Blokštai/ Grandinės *(pradinis įgūdis -20 arba Spragilai/ Nunčiakai-10; ViP).* Tai sugebėjimas naudoti lanksčius ginklus, sudarytus iš grandinės ar virvės bei ant galo pritaisyto vieno ar kelių svarelių. Galima naudoti ginklui išplėšti, jei ginklas atakuojamas sėkmingai ir laimima JėR. Nuo priešininko atakos tokiu ginklu gynyba skydu su bauda -10, atmušant ginklu -20. Špagomis ar Peiliais/ Durklais atmušti smūgio tokias ginklais neįmanoma (gynyba tik išsisukimu).

Spragilai/ Nunčiakai *(pradinis įgūdis -20 arba Blokštai/ Grandinės-10; ViP).* Tai sugebėjimas naudoti mirties padargus, sudarytus iš koto bei prie jo galo virve ar grandine pritaisytą svorį, tokius kaip spragilas, rytinė žvaigždė ar nunčiakai. Juos sunku naudoti, bet dar sunkiau nuo jų apsiginti. Bet kokie bandymai atremti spragilą yra atliekami su bauda. Tokie ginklai kaip peiliai iš viso netinka ginantis nuo spragilo. Nuo priešininko atakos tokiu ginklu gynyba skydu su bauda -10, atmušant ginklu -20. Špagomis ar Peiliais/ Durklais atmušti smūgio tokias ginklais neįmanoma.

Rimbas *(pradinis įgūdis -20 arba Blokštai/ Grandinės-20; ViP).* Tai sugebėjimas naudoti rimbą kaip ginklą. Rimbo paruošimas kovai priklauso nuo jo ilgio. Rimbo smūgiai yra labai skausmingi. Todėl po kiekvienos žalos rankai yra tikrinamas VaB-PŽT dėl skausmo. Jam nepavykus, išmetamas rankoje turėtas daiktas ar ginklas. Rimbu galima atakuoti priešininko ginklą. Taip pat galima atakuoti kaklą bei po to naudoti kaip laso atitikmenį.

Kovos be ginklo įgūdžiai

Tai įgūdžių grupė, kuri apjungia visus kovinius įgūdžius, pagrįstus atakavimu rankomis ir kojomis. Taip pat šiai grupei galima priskirti ir specializuotus kovos menus (karate, dziudo, aikido ir panašūs, tačiau šiose taisyklėse jie nėra aprašomi).

Ranka *(pradinis įgūdis 10; ViP).* Tai sugebėjimas meistriškai naudotis kumščiais masinėse muštynėse. Na, jei išmanote Rytų kovos menus, tuomet gal sėkmingai pasiseks atmušti ir ginklą.

Koja *(pradinis įgūdis 10; ViP).* Tai jokia moksline ar religine pasaulėžiūra nepagrįstas smūgiavimo koja menas. Dažniausiai praverčia elementariose gatvės ar lauko peštynėse.

Imtis *(pradinis įgūdis 10; ViP).* Tai sugebėjimas ristis ar eiti imčių, "užlaušti" ar prispausti priešininką.

Skydo įgūdžiai

Tai su baklerio ar skydo panaudojimu susiję įgūdžiai.

Skydas *(pradinis įgūdis 0; ViP).* Tai sugebėjimas naudoti skydą ar baklerį. Šis įgūdis yra būtinas norint aktyviai gintis ar atakuoti su skydu. Turint pakankamai didelį įgūdį gintis skydu, jūs vis efektyviau išnaudojate skydo saugą (žiūr. *Skydas*, psl. 27).

Svaidymo įgūdžiai

Kovinių įgūdžių grupė, kuriai priskiriami tie įgūdžiai, kurie susiję su ginklų ar daiktų svaidymu. Kitaip tariant tai įgūdžiai, kurie leidžia efektyviai panaudoti įvairius objektus juos svaidant ir bandant kam nors suknežinti galvą ar užnerti kilpą per atstumą.

Pastaba: Įgūdžiai, pažymėti ženklu *, nurodo įgūdžius, pagal kuriuos galima apskaičiuoti bet kurio kito įgūdžio avarinę įgūdžio vertę.
Pvz. jei turite įgūdį Ietys Sv lygų 30, tai svaidyti Peilius/ Durklus įgūdis bus lygus Ietys Sv-10 (Peiliai/ Durklai Sv 20, vietoje pradinio 10).

Akmenys* *(pradinis įgūdis 10 arba *įgūdis-0; ViP).* Tai sugebėjimas svaidyti akmenis ar panašius objektus.

Peiliai/ Durklai Sv* *(pradinis įgūdis 10 arba *įgūdis-10; ViP).* Tai sugebėjimas svaidyti bet kokio tipo peilius. Ilgai treniruojantis galima pasiekti pavydėtinų rezultatų.

Kalavijai Sv* *(pradinis įgūdis 0 arba *įgūdis-10; ViP).* Sugebėjimas svaidyti kalavijus.

Bumerangai/ Diskai* *(pradinis įgūdis 10 arba *įgūdis-10; ViP).* Tai sugebėjimas mėtyti diskus, bumerangus, aštriabriaunes plokšteles ar panašius įnagius. Bumerangai būna buki (smūgio žala) ar su aštriais kraštais (kirčio žala). Diskai dažniausiai būna aštrūs, sviedžiami pirmiausia išsukus ant piršto.

Kirviai/ Buožės Sv* *(pradinis įgūdis 10 arba *įgūdis-10; ViP).* Sugebėjimas svaidyti kirvius, tomahaukus, buožes.

Ietys Sv* *(pradinis įgūdis 10 arba *įgūdis-20; ViP).* Sugebėjimas mesti bet kokio tipo ietis, dartus, akstis, tridančius ir panašius ginklus.

Lasas *(pradinis įgūdis -20; ViP).* Pirminė laso paskirtis - gaudyti gyvūnus. Su juo galima taikyti į tam tikrą būtybės kūno vietą arba atakuoti atsitiktinai. Tačiau jei ataka sėkminga, tai reiškia, kad laso kilpa buvo užmesta ant nurodyto taikinio. Jei taikinys buvo gyva būtybė ir ši bando pasipriešinti, tuomet toliau yra tikrinama, ar atakavusysis išlaikys lasą (JėR su auka). Jei lasas užmestas ant kaklo, tuomet aukos (Jė-6)R. Jei šią rungtį laimi auka, tuomet laso kilpa tiesiog yra atpalaiduojama arba lasas išplėšiamas iš atakavusiojo rankų. Jei rungtį laimi atakavusysis, tuomet automatiškai prasideda

smaugimas ir išsilaisvinti įmanoma tik nupjovus lasą arba neutralizavus jį laikantįjį asmenį.

Tinklas *(pradinis įgūdis -20; ViP).* Tai sugebėjimas naudotis tinklu kaip ginklu. Sėkminga ataka tinklu reiškia, jog tinklas yra užmestas ant taikinio. Išsilaisvinti pavyks jei 3t iš eilės pavyks ViB-40. Nors vienam ViB nepavykus, laikoma, kad auka tiesiog susipainioja tinkle. Visi tolimesni veiksmai jau yra atakavusiojo rankose. Na, nebent jis dar sugebės išsitraukti peilį ir supjaustyti tinklą; ViB-40. Nuo atakos tinklu gintis galima tik *Išsisukimu* (žiūr. psl. 38).

Bolos *(pradinis įgūdis -20; ViP).* Tai sugebėjimas mesti bolą. Gali būti naudojama gyvūnams, paukščiams ar bet kokiai kitai aukai supainioti. Sėkmingos atakos atveju atakuota būtybė yra supainiojamas ir daroma bolos žala. Pataikius į kojas tikrinama ar auka nepargrius ViB-30-PŽT. Griūdama auka patirs Max20ŽT. Skriejančią bolą galima bandyti numušti, bet tokiu atveju bola automatiškai apsiveja ranką ar objektą, kuriuo buvo stengiamasi bolą atmušti. Žinoma, aštriu daiktu bolą galima perrėžti. Bola galima taikyti į konkrečią kūno dalį arba atsitiktinai.

Svaidyklė *(pradinis įgūdis -20; ViP).* Tai sugebėjimas atakuoti svaidykle, skirta svaidyti akmenis ar strėles.

Šaudymo įgūdžiai



Arbaletas *(pradinis įgūdis 10; ViP).* Sugebėjimas naudotis arbaletu. Taip pat turite šiokią tokią eksperto (aišku, jūsų manymu) nuomonę apie panašaus konstrukcinio ir inžinerinio sprendimo stambesnius ginklus ar pabūklus, paprastai naudojamus apgultyse, bet jokio specialaus įgūdžio šaudyti iš tokių ginklų.

Lankas *(pradinis įgūdis -20; ViP).* Tai sugebėjimas naudoti ilgą, trumpą ar sudėtinį lanką.

Sarbakanas *(pradinis įgūdis 0; ViP).* Tai sugebėjimas šaudyti naudojant sarbakanus - vamzdžius, iš kurių dažniausiai paleidžiamos užnuodytos strėliukės ar mini-dartai.

Lauko įgūdžiai

Tai įgūdžių grupė, kuriai priklauso įgūdžiai, susiję su supančios aplinkos, atskirų jos elementų (orų, gyvūnų, augalų ir pan.) išmanymu, jų panaudojimu, sugebėjimu išgyventi supančioje aplinkoje bei atlikti įvairius veiksmus joje.

Gyvūnų

Tai Lauko įgūdžių grupė, apjungianti visus su gyvomis būtybėmis, jų biologijos, sandaros bei elgesio išmanymu susijusius įgūdžius.

Gyvų būtybių išmanymas *(pradinis įgūdis -10 arba Gyvūnų anatomija-20; InP/ PrP).* Tai sugebėjimas suprasti gyvų būtybių elgesį, sandarą, biologinius ypatumus ir pan. Šis įgūdis gali būti konkretinamas tik vienos gyvų būtybių grupės išmanymui: *Akmenų būtybės*, *Humanoidų išmanymas*, *Nemirėlių išmanymas, Metalinių būtybių išmanymas*, *Vandens būtybių išmanymas*, *Žuvų išmanymas*, *Žvėrių išmanymas* ir pan.

Gyvulių priežiūra *(pradinis įgūdis 10, Dresūra-20 arba Varovas-20; InP/ PrP).* Tai sugebėjimas laikyti, auginti naminius ar laukinius gyvulius grynai ūkiniams reikalams ar maistui.

Gyvūnų anatomija *(pradinis įgūdis 0 arba Gyvų būtybių išmanymas-20; InP/ PrP).* Tai išmanymas apie įvairių gyvūnų kūno sandarą, gydymą ir pan. Šis įgūdis gali būti konkretinamas tik vienos gyvų būtybių grupės anatomijos išmanymui, kaip *Žvėrių anatomija* ir pan.

Dresūra *(pradinis įgūdis 0, Gyvų būtybių išmanymas-20 arba Varovas-30; InP/ VaP).* Tai sugebėjimas dresiruoti skirtingus gyvūnus įvairiems tikslams bei perprasti jų elgesį (pvz. dresūra cirkui, spec. užduotims ir pan.).

Humanoidų išmanymas *(pradinis įgūdis -10 arba Gyvų būtybių išmanymas-30; InP/ VaP).* Tai humanoidų, kaip gyvų būtybių išmanymas, jų elgsenos ir sandaros perpratimas.

Jojimas *(pradinis įgūdis 0 arba Varovas-30; ViP).* Šis sugebėjimas kiekvienai gyvūnų rūšiai yra skirtingas. Trumpiau tariant, jūs turite išsirinkti konkrečią gyvūnų rūšį. Pvz., jeigu jūs mokate jodinėti ant arklio, tai turėsite baudą jodami kupranugariu, stručiu, tačiau jokių baudų nebus jojant ant mulo ar asilo. Pirmiausia jūs turite pabalnoti gyvūną.

Varovas *(pradinis įgūdis -10 arba Dresūra-20; ViP).* Tai sugebėjimas pervaryti gyvūnų bandas, jų pagalba gabenant nešulius. Jie sugeba išgauti iš gyvūnų tai, ką jie sugeba. Jis pats perka gyvūnus ir parenka optimalius kelionės maršrutus.

Veterinarija *(pradinis įgūdis -20, Gyvų būtybių išmanymas-20 arba Gyvūnų anatomija-20; PrP).* Sugebėjimas gydyti sužeistą ar ligotą gyvūną. Galima specializacija tam tikrų gyvūnų grupei.

Gamtos

Tai Lauko įgūdžių grupė, apjungianti visus su gyvomis būtybėmis, jų biologijos, sandaros bei elgesio išmanymu susijusius įgūdžius. Taip pat čia priskiriami su orientavimusi susiję įgūdžiai. Tačiau patirtis tokiems įgūdžiui nėra renkama tik nuo pasivaikščiojimo po mišką ar dėl grožėjimosi gyvūnais. Tikrai patirčiai rinkti reikia veikti aktyviai: tyrinėti augalus ar gyvūnus, juos gaudyti ir pažinti, žinoti jų sandarą ir pan.; po kalnus, pievas ar miškus reikia ne tik vaikščioti, bet ten praleisti laiką bandant pažinti juos, ieškoti naudingų mineralų ar gamtos turtų; medžioklėje dalyvauti ne taip, kad žvėris yra atvaromas nušauti (tuomet tobulės tik šaudymo įgūdis ir nieko daugiau), bet pačiam sekti, sėlinti, ieškoti gyvūno; orientaciją tobulinti ne tik vaikštant kartu su vedliu, bet pačiam surasti pasaulio kryptis, ieškoti, pasiklysti ir vėl ieškoti.

Augalinių būtybių išmanymas *(pradinis įgūdis 0 arba Augalų išmanymas -10; InP/ PrP).* Tai žinios apie augalines būtybes, jų gyvenimą, augimvietes, biologiją. Šis įgūdis gali būti konkretinamas vienai augalinių būtybių, augalų ar grybų grupei: *Augalų išmanymas*, *Medžių išmanymas, Grybų išmanymas*.

Augalų išmanymas *(pradinis įgūdis 0 arba Augalinių būtybių išmanymas; InP/ PrP).* Tai vaistingų, nuodingų ir įvairių kitokių žolių išmanymas. Turint tokį įgūdį asmuo išmano kaip rinkti vaistažoles, kaip jas paruošti ir naudoti. Tačiau turint šį įgūdį magiškos žolės nebus paruošiamos.

Kalnų išmanymas *(pradinis įgūdis -10; PrP).* Tai kalnų augalijos, gyvūnijos, mineralų ir naudingų iškasenų išmanymas, sugebėjimas orientuotis kalnuose.

Mineralų išmanymas *(pradinis įgūdis -10; PrP).* Tai žinios apie akmenis, mineralus, jų susidarymą, radimvietes.

Medžioklė *(pradinis įgūdis -10 arba Sekimas-10; InP/ PrP).* Tai įgūdis aptikti žvėrį pagal pėdsakus ar kitas žymes, jį sekti jo gyvenamojoje aplinkoje. Šis sugebėjimas yra glaudžiai susijęs su medžiojamųjų žvėrių įpročių ir elgsenos supratimu. Medžioklės būdai yra patys įvairiausi, priklausomai nuo kultūros, iš kurios veikėjas yra kilęs (žiūr. *Medžioklė*, psl. 36).

Miškų išmanymas *(pradinis įgūdis -10; InP/ PrP).* Tai miškų augalijos, gyvūnijos ir bendrijų išmanymas.

Navigacija *(pradinis įgūdis -20; PrP).* Tai sugebėjimas pagal dangaus kūnus orientuotis atviroje jūroje ar labai dideliuose vandenyse, naudotis atitinkamais prietaisais ir pan.

Orientacija vietovėje *(pradinis įgūdis 0; InP/ PrP).* Tai orientavimasis bet kokioje, netgi nepažįstamoje vietovėje. Taip pat sugebėjimas orientuotis vietovėje pagal žvaigždes, saulės padėtį, planetas, atrasti pasaulio kryptis, rasti reikiamą kelią ir pan. Sėkmingas orientacijos vietovėje veiksmas neleis pasiklysti.

Orų išmanymas *(pradinis įgūdis 0; InP/ PrP).* Sugebėjimas pagal gamtos reiškinius, gyvūnų elgesį, augalus nuspėti ir prognozuoti orus.

Pievų išmanymas *(pradinis įgūdis -10; InP/ PrP).* Tai pievų augalijos, gyvūnijos ir bendrijų išmanymas, sugebėjimas orientuotis tokiame biotope.

Požemių išmanymas *(pradinis įgūdis -10; InP/ PrP).* Tai požemių, jų gyventojų, orientavimosi juose išmanymas, sugebėjimas juose išgyventi. Taip pat turint šį įgūdį lengviau teisingai įvertinti laiko tėkmę būnant požemyje, juose nepasiklysti.

Žvejyba *(pradinis įgūdis 0; InP/ PrP).* Tai sugebėjimas gaudyti žuvis - su tinklu, meškere, žeberklu ar bet kuriuo kitu metodu, būdingu konkrečios tautos, kultūros ar rasės atstovams.

Fiziniai

Tai su jėga, ištverme ir atletiniu pasiruošimu susijusių įgūdžių grupė.

Akrobatika *(pradinis įgūdis -20; ViP).* Tai sugebėjimas atlikti akrobatinius ir gimnastinius fintus, vartytis, kristi, vaikščioti virvėmis, statyti piramides iš žmonių ir pan. Tai gali turėti pačių įvairiausių privalumų kelionėse ir nuotykiuose. Akrobatikos įgūdis kaip priedas naudojamas atliekant kitus fizinius veiksmus.

Bėgiojimas *(pradinis įgūdis -10; SvP).* tai sugebėjimas bėgti ilgas distancijas bei mažiau pavargti. Šis įgūdis naudojamas kaip priedas atliekant SvB bėgant ilgas distancijas.

Kasimas *(pradinis įgūdis -10; JėP/ ViP).* Tai sugebėjimas efektyviau naudoti kasimo įrankius: kastuvus, kirtiklius ir pan.

Kvėpavimo sulaikymas *(pradinis įgūdis -20 arba Nardymas-10; SvP).* Pasisekus jūs galite prailginti kvėpavimo sulaikymą net tris kartus nei tai yra įprasta. Tačiau tai nėra visose kultūrose paplitusi praktika. Kai kurioms tautoms kvėpavimo sulaikymas gali būti nežmoniškumo įrodymu. Sulaikyti kvėpavimą galima iki 1/10 įgūdžio min ilgiau nei įprasta (ne mažiau kaip papildoma 1 min).

Laipiojimas *(pradinis įgūdis -10; ViP).* Tai sugebėjimas lipti į kalnus, uolas, medžius, pastatus ar bet ką kita, kas pasitaikys jūsų kelyje.

Nardymas *(pradinis įgūdis -20, Plaukimas -20 arba Kvėpavimo sulaikymas-10; ViP/ SvP).* Tai sugebėjimas ne plaukti, o nardyti gilesniuose vandens sluoksniuose, sulaikyti kvėpavimą ir pan.

Plaukimas *(pradinis įgūdis -10 arba Nardymas-20; ViP/ SvP).* Tai sugebėjimas tiek plaukti, tiek išlikti ant paviršiaus ilgą laiką. Nors skęstančiųjų gelbėjimas pačių skęstančiųjų reikalas, tačiau su jūsų sugebėjimu tai gali tapti ir jūsų reikalu.

Sunkumų kilnojimas *(pradinis įgūdis -20; JėP).* Tai įgūdis, leidžiantis kilnoti ar stumdyti didesnius svorius nei normalus asmuo. Įgūdis naudojamas kaip priedas kilnojant įvairius sunkumus (už kiekvieną įgūdžio lygį maksimaliai pakeliamas svoris padidėja 10%.

Vagies įgūdžiai

Tai įgūdžių grupė, susijusi su vogimu, melavimu, apsukrumu, šnipinėjimu ir kitais dalykais, naudingais vedant nusikaltėlišką gyvenimo būdą. Taip pat čia įeina dalis Lauko grupės įgūdžių, kurie gali būti panaudoti ir kaip Vagies/ Šnipo įgūdžiai.

Apsimetinėjimas *(pradinis įgūdis -10 arba Vaidyba-10; VaP/ MeP).* Tai sugebėjimas paversti save išoriškai kitu asmeniu, naudojant rūbus, makijažą. Reikia apie 30 minučių,

norint gerai užsimaskuoti kitu asmeniu. Tam tikrinama veiksmo sėkmė, sutikus kiekvieną iš tų asmenų, kuriuos jūs stengiatės apkvailinti. Priedas +20, jei naudojotės dažais, lakais ir kitokiomis spec. priemonėmis. Galima bauda nuo -10 iki -50 jeigu asmuo, kuriuo apsimetinėjate, yra labai skirtingas nuo jūsų.

Išsilaisvinimas *(pradinis įgūdis -20; ViP).* Tai sugebėjimas išsilaisvinti iš virvių, antrankių ir panašių nesmagių dalykėlių. Pirmasis mėginimas trunka apie minutę. Po to, jei bandymas nesėkmingas, galimos baudos, priklausomai nuo surišimo stiprumo, surišimo įrankio sudėtingumo ir nepažįstamumo. Esant surišimui rūbais ar drabužių skiautėmis baudos nėra, virve VM-20, antrankių VM-60, grandinių iki -80.



Kišenių kraustymas *(pradinis įgūdis -10 arba Rankų miklumas-20; ViP).* Tai ne tik sugebėjimas iškraustyti kišenes, atkabinti piniginę nuo diržo, bet iš kitos pusės ir sugebėjimas prikabinti kokį daiktelį prie pakišamo asmens. AM-30 vagiant daiktus iš vidinių kišenių, AM-50 vagiant žiedą ar kitokias brangenybes.

Melo atskleidimas *(pradinis įgūdis -10; InP).* Tai sugebėjimas pastebėti, atspėti, kad jums yra meluojama. Tam tikrinamas jūsų melo atskleidimo veiksmo sėkmė. Galimi priedai dėl reputacijos.

Pastabumas *(pradinis įgūdis 0; ReP).* Sugebėjimas pastebėti kažką, kas tikrai gali būti įdomu, neįprasta, pastebėti sekimą, pėdsakus, kitiems nieko nesakančias smulkmenas. Kaip priedas tokiam veiksmui naudojamas ReP.

Rakinimas *(pradinis įgūdis -20 arba Rankų miklumas-10; ViP/ PrP).* Tai sugebėjimas atidaryti duris ir užraktus be raktų. Kiekvienas bandymas atrakinti trunka minutę. VM+30 jeigu turite visrakčius. Galimos baudos dėl tamsos.

Rankų miklumas *(pradinis įgūdis -20 arba Kišenių kraustymas-30; ViP).* Tai tiesiog ištobulintas rankų sugebėjimas atlikti įvairiausius pokštus, fokusus, kortuoti ir panašiai. Naudojamas kaip priedas veiksmams, kuriems atlikti reikalingas piršTų miklumas.

Sekimas *(pradinis įgūdis 0, Sekimas minioje-10 arba Medžioklė-10; ViP).* Tai sugebėjimas sekti bet kokią būtybę jos pėdsakais (žiūr. *Medžioklė*, psl. 36).

Sekimas minioje *(pradinis įgūdis 0 arba Sekimas-10; ViP).* Tai sugebėjimas sekti kitą asmenį minioje šiam nepastebint. Tam tikrinamas jūsų sekimo veiksmo sėkmė prieš sekamo asmens ReP. Jeigu jūs pralaimite, tai reiškia, kad pametėte objektą iš akių arba jūs nusekėte ne tą asmenį. AVM-20, jei sekamas asmuo jus pažįsta.

Sėlinimas *(pradinis įgūdis 0 arba Sekimas-10; ViP).* Tai sugebėjimas ne tik judėti labai tyliai, be garso, bet ir slėptis. Veiksmo bauda: turima našta. Sėkmingas veiksmas leidžia prisėlinti prie laukinių žvėrių per 30 metrų. Po to vėl metamas metimas, jei jis sėkmingas - prisėlinote per 15 metrų. Sekantis jūsų ėjimas - ataka.

Skaitymas iš lūpų *(pradinis įgūdis -20; ReP).* Tai sugebėjimas matyti, ką kitas kalba. Jūs turite būti ne daugiau kaip per 20 metrų nuo kalbančiojo. Kiekvienas sėkmingas veiksmas leidžia suprasti vieną sakinį. Fiasko reiškia, kad jūs taip intensyviai spoksojote į asmenį, kad šis pastebėjo jus ir suvokė, kokiais niekais jūs čia užsiiminėjate.

Slėpimasis *(pradinis įgūdis 0 arba Sėlinimas-20; InP/ PrP).* Tai sugebėjimas paslėpti savo pėdsakus, miške, pievoje ar kalnuose. Taip pat tai sugebėjimas atrasti pasislėpimui tinkamą vietą, užsimaskuoti supančioje aplinkoje ir pan.

Tardymas *(pradinis įgūdis -20; PrP/ VaP).* Sugebėjimas ištardyti asmenį jums rūpimu klausimu. Kaip priedai tardymo veiksmui gali būti naudojami Reputacijos, Žavumo/ Bjaurumo ar panašūs priedai.

Medicinos įgūdžiai

Tai įgūdžių grupė susijusi su ligų, traumų nustatymu, jų gydymu, ligonių slauga. Taip pat šiai grupei priklauso anatomijos iš medicininės pusės išmanymas.

Humanoidų anatomija *(pradinis įgūdis -20 arba Gyvūnų anatomija-20; PrP).* Tai humanoidų anatomijos išmanymas. Be šio įgūdžio jokia chirurginė operacija negali būti sėkminga. Taip pat šis įgūdis gali praversti *Kautynių* metu atliekant *Specialų pataikymą* priešininkui iš pasalų: AM+¼ įgūdžio vertės, dėl gero kūno išmanymo (žiūr. psl. 40).

Slauga *(pradinis įgūdis -10; PrP/ VaP).* Tai sugebėjimas slaugyti ligonius, pagyvenusius asmenis ar sužeistuosius.

Chirurgija *(pradinis įgūdis -20 arba Humanoidų anatomija-30; PrP).* Tai sugebėjimas atlikti operacijas, kurių tikslas pašalinti ligos priežastis, sužeidimus ir panašiai. Chirurgas gali specializuotis pagal kūno dalis. Ne visada chirurgo pagalba yra į naudą. Ne taip jau retai galimos komplikacijos ar net tragiška baigtis.

Diagnostika *(pradinis įgūdis -20, Slauga-30, Gydymas-30 arba Pirmoji pagalba-30; PrP).* Tai sugebėjimas nustatyti asmens negalavimo priežastis arba išsiaiškinti jau negyvo asmens mirties ar žūties priežastis. Ne visada tiksliai pasiseka nustatyti diagnozę, tačiau bent jau apytikslius įtarimus ir pafilosofavimus iš šį sugebėjimą turinčių asmenų išgauti galima visada (kiek tokie jų pasvarstymai yra pamatuoti - jau įgūdžio ir tikrųjų ŽM tikslų reikalas).

Gydymas *(pradinis įgūdis -20 arba Diagnostika-30; PrP).* Tai bendras sugebėjimas profesionaliai gydyti ligas, paskirti vaistus, numatyti būtiną priežiūrą. Galima tolimesnė specializacija. Be to asmuo su gydymo įgūdžiais sugeba identifikuoti valgomus/ nevalgomus, nuodingus augalus. Paprastai didėjant sugebėjimams asmuo žino krūvą vaistų, moka juos ruošti iš sudėtinių medžiagų, tačiau surasti vaistines žoles ar kitus komponentus gamtoje įmanoma tik turint gamtininko/ natūralisto ar žolininko įgūdį.

Pirmoji pagalba *(pradinis įgūdis -10 arba Gydymas-20; PrP).* Tai sugebėjimas suteikti pagalbą sužeistajam pačiomis pirmosiomis sužeidimo minutėmis arba lauko sąlygomis. Tai gali būti žaizdos sutvarstymas, dirbtinis kvėpavimas ar pradinė ligonio priežiūra iki profesionalios pagalbos atvykimo.

Meno įgūdžiai

Tai su menu ir meno amatais susijusių įgūdžių grupė, tiesiogiai panaudojanti asmens *Meniškumą*.

Dainavimas *(pradinis įgūdis -10; MeP).* Tai ne šiaip dainavimas, tai sugebėjimas dainuoti taip, kad patiktum auditorijai. Jūs turite baudas, jeigu auditorija kalba kita kalba, bet turite pranašumų, jeigu jūsų gražus balsas.

Drožyba *(pradinis įgūdis -10 arba Skulptūra-10; MeP).* Tai sugebėjimas drožti iš medžio, kaulo ar panašių medžiagų. Reikalingi atitinkami įrankiai.

Eiliavimas/ Poezija *(pradinis įgūdis -20; InP/ MeP).* Galite palyginus gerai sukalti gerą eiliuotą tekstą. Sėkmingas talento panaudojimas leis jums sukurpti gerą eilėraštį per trumpą laiko tarpą. Nepasisekęs metimas reikš, kad jūs prasilenkėte su rimais arba auditorijai tiesiog nesuprantamas jūsų išskirtinis talentas. Turint daug laiko didėja tikimybė sueiliuoti ypatingai gerai.

Grojimas *(pradinis įgūdis -20; MeP).* Tai sugebėjimas groti muzikiniu instrumentu. Grojimas kiekvienu instrumentu - atskiras įgūdis:
Arfa *(pradinis įgūdis -10; MeP),* ***Birbynė*** *(pradinis įgūdis 10; MeP),* ***Būgnas*** *(pradinis įgūdis 10; MeP),* ***Dūdmaišis*** *(pradinis įgūdis -10; MeP),* ***Švilpavimas*** *(pradinis įgūdis 10; MeP),* ***Fleita*** *(pradinis įgūdis 0; MeP),* ***Gitara*** *(pradinis įgūdis -10; MeP),* ***Kanklės*** *(pradinis įgūdis -10; MeP),* ***Liutnia*** *(pradinis įgūdis -10; MeP),* ***Skudučiai*** *(pradinis įgūdis 10; MeP),* ***Smuikas*** *(pradinis įgūdis -20; MeP),* ***Trimitas*** *(pradinis įgūdis 0; MeP).*

Kaligrafija *(pradinis įgūdis -10; MeP).* Tai dekoratyvinio, gražaus rašymo menas. Išgelbės jus esant net pačiai didžiausiam ekonominiam nuosmukiui ir neleis badmiriauti.

Proza *(pradinis įgūdis 0; MeP).* Sugebėjimas sklandžiai kloti neeiliuotą tekstą. Kančių skaičius būtinas galutinio produkto atsiradimui priklauso nuo jūsų patirties arba talento kilmės. Jeigu nesate apsimetėlis, žmonės ar bent gimininingos sielos būtybės skaitys jūsų sukurtus tekstus neatsitraukdami.

Oratorystė *(pradinis įgūdis -10; MeP).* Tai sugebėjimas pasakoti istorijas ar kalbėti improvizuotai. Taip galite skelti gerą politinę kalbą, linksminti bendrakeleivius prie laužo, sukelti ar nuraminti maištą. Jūsų uždavinį palengvins tai, jeigu turėsite gerą balsą ar šiaip būsite patraukli asmenybė. Bendraujant kita nei jūsų gimtoji kalba galimos baudos.

Raižyba *(pradinis įgūdis -10; MeP).* Sugebate specializuotų įrankių pagalba ant įvairių paviršių (galima tolimesnė specializacija) išreikšti savo mintis ar šiaip bereikšmius vaizdinius.

Skulptūra *(pradinis įgūdis -20 arba Drožyba-30; MeP).* Gebėjimas kurti skulptūras, net ir neįgudusiai akiai panašias į protingas būtybes (žmones, dvorfus ir kt.) ar daiktus, turinčius konkrečią reikšmę ar atitikmenį gyvenime arba ne. Galima specializacija: potraukis prie molio, medžio, akmens, dramblio kaulo ar bet kokios kitokios substancijos pasitaikiusios rankoje. Nebūtinai jau pirmieji jūsų darbai sukels visuotinį visuomenės pasigėrėjimą.

Šokiai *(pradinis įgūdis 0; ViP/ MeP).* Tai sugebėjimas šokti savo kultūros šokius bei gana lengvai išmokti naujus, kitų kultūrų šokius. Kai jūs sušokote naują šokį tris kartus, jūs jau galite jį atlikinėti praktiškai be baudų. Atminkite, kad turint tam tikrų fizinių trūkumų ši meno rūšis gali tapti jums neprieinama. Taip pat požiūris į šokėjus skirtingose bendruomenėse ir kultūrose gali būti skirtingas.

Tapyba/ Piešimas *(pradinis įgūdis -10; MeP).* Tai sugebėjimas piešti ir tapyti pakankamai tiksliai ir gražiai. Pasisekęs metimas reikš, kad objektas, kurį jūs piešėte (aišku, jeigu tai buvo gyvasis) atpažins save piešinyje. Pasitreniravę, jūs galite piešti net paveikslus, kuriuos pavyks prastumti už didesnę ar mažesnę šlamančių ar skambančių sumą. Be to galite įamžinti net konkrečią vietovę, kurioje po to galėsite pagal piešinį orientuotis. Jūsų protas gali padėti nupiešti tikslų piešinį, bet nebūtinai gražų.

Vaidyba *(pradinis įgūdis -10 arba Apsimetinėjimas-10; VaP/ MeP).* Tai sugebėjimas vaidinti, įsijausti į įvairias roles. Jei reikia, panaudojant šį įgūdį jums pavyks apmulkinti kitą asmenį, atsimetus kuo kitu, nei pats esate iš tikrųjų.

Specialūs įgūdžiai

Tai įgūdžiai, kurie būdingi tik tam tikroms profesijoms. Kiti veikėjai šiuos įgūdžius gali įgauti tiktai žaidimo eigoje taisykles (žiūr. *Patirtis*, *Naujų įgūdžių išmokimas*, psl. 91).

Demonų išmanymas *(pradinis įgūdis N; PrP).* Tai sugebėjimas pažinti demonus, juos klasifikuoti, išmanyti jų sandarą, elgseną bei gyvenimo būdą. Jei demonas pakankamai gerai žinomas, taip pat išmanomos kovos su juo ypatybės bei metodai.

Demonų pajuta *(pradinis įgūdis N; InP).* Tai sugebėjimas pajusti šalia esamus, vietovėje buvusius demonus (iki L_{i6}x100 m) ar jų veiklos padarinius.

Dvasių išmanymas *(pradinis įgūdis N; PrP).* Tai sugebėjimus pažinti, klasifikuoti dvasias, samadas, budžanas, bekūnius nemirėlius. Taip pat jų elgsenos, kilmės, kovos būdo su jomis išmanymas.

Gėralų išmanymas *(pradinis įgūdis N; PrP).* Tai yra magiškų gėralų pažinimas, jų sudėties ir gamybos būdų išmanymas, sugebėjimas surasti ir paruošti sudėtines gėralų

dalis. Priklausomai nuo gėralų retumo ar sunkumo pažinti galima VM bauda. Tačiau tai nėra magiškų gėralų ruošimas.

Kitų pasaulių išmanymas *(pradinis įgūdis N; PrP)*. Tai kitų pasaulių, iš kurių ateina kitų pasaulių gyventojai (demonai, dvasios, elementalai) išmanymas ir pažinimas.

Nemirėlių išmanymas *(pradinis įgūdis N; PrP)*. Tai sugebėjimas pažinti nemirėlius, juos klasifikuoti, išmanyti jų sandarą, elgseną, gyvenimo bei kovos su jais būdus. Sėkmingai atliktas veiksmas leis pažinti sutiktus nemirėlius, nustatyti koks nemirėlis iškrėtė vieną ar kitą kiaulystę.

Nemirėlių varymas *(pradinis įgūdis N; VaP)*. Šio įgūdžio dėka proto galia, žvilgsniu ir valios pastangomis galima nuvaryti nemirėlius (atgaivintus lavonus: mumijas, skeletus, zombius, gūlus ar net piktąsias mirusiųjų dvasias). Atstumas iki varomų nemirėlių turi būti iki $L_{įg}$*10m.
Sėkmingas varymo veiksmas leidžia nuvaryti vieną pasirinktą nemirėlį. Jei bandoma vienu metu nuvaryti kelis nemirėlius, tuomet varantysis gauna VM bauda -20 už kiekvieną nuvaromą nemirėlį. Absoliuti veiksmo sėkmė varomą nemirėlį tiesiog sunaikina. Kai kurie nemirėliai turi gynybą nuo varymo. Jei jų gynyba sėkminga, tuomet nuvaryti jų nepavyksta.

Žolių išmanymas *(pradinis įgūdis N; PrP)*. Tai yra magiškų žolių pažinimas, jų sudėties ir gamybos būdų išmanymas, sugebėjimas surasti ir paruošti sudėtines dalis. Priklausomai nuo to, kokia žolė yra ieškoma ir kaip sunku yra ją rasti, žolininkas gauna atitinkamas VM baudas. Tačiau tai nėra magiškų žolių ruošimas.

Žvėrtakių išmanymas *(pradinis įgūdis N; PrP)*. Tai sugebėjimas pažinti žvėrtakius, juos klasifikuoti, išmanyti jų sandarą, elgseną, gyvenimo bei kovos su jais būdus.

Žvėrtakių pajuta *(pradinis įgūdis N; InP)*. Tai sugebėjimas pajusti šalia esamus, vietovėje buvusius žvėrtakius (iki $L_{įg}$x100 m) ar jų veiklos padarinius.

Magijos įgūdžiai

Magijos įgūdžiai, kuriuos turi skirtingų profesijų kerėtojai, turi atskirą specialų magijos įgūdžių skirstymą, kuris plačiau aptariamas skyrelyje *Magija* (psl. 51). Taip pat ten nurodoma kaip nustatomas pradinis kerėjimui reikalingų *Žiežirbų* skaičius.

Profesiniai (amatų) įgūdžiai

Tai su įvairiais amatais susiję įgūdžiai. Šie įgūdžiai yra išmokstami tik tuomet, jei asmuo turi kokią nors patirtį užsiimant amatais. Priešingu atveju jis gali naudoti tik pradines tokių įgūdžių vertes. Skliausteliuose nurodoma to įgūdžio išmokimui padedanti prigimtis. Pirmoji yra nurodoma pagrindinė prigimtis (kaip įgūdžio priedas naudojamas didysis prigimties priedas). Jei antrosios nurodytos prigimties vertė yra didesnė už pirmosios, tuomet asmuo kaip įgūdžio priedą naudoja antrosios prigimties didįjį priedą.

Apranga *(pradinis įgūdis 0; PrP/ InP)*, ***Architektūra*** *(pradinis įgūdis -10; PrP)*, ***Audeklų išmanymas*** *(pradinis įgūdis 10; PrP/ InP)*, ***Chemija*** *(pradinis įgūdis -10; PrP)*, ***Degustavimas*** *(pradinis įgūdis 10; InP/ UoP)*, ***Derybos*** *(pradinis įgūdis 10; VaP/ PrP)*, ***Dujų išmanymas*** *(pradinis įgūdis -10; PrP)*, ***Etiketo išmanymas*** *(pradinis įgūdis 10; PrP/ InP)*, ***Ginklų gamyba*** *(pradinis įgūdis -10; PrP/ ViP)*, ***Heraldika*** *(pradinis įgūdis 0; PrP)*, ***Įkainavimas*** *(pradinis įgūdis 0; PrP/ InP)*, ***Įstatymų išmanymas*** *(pradinis įgūdis -10; PrP)*, ***Juvelyrika*** *(pradinis įgūdis -20; MeP)*, ***Kalbos*** *(pradinis įgūdis -20, tačiau gali būti skirtingas priklausomai nuo kalbos; PrP; plačiau žiūr. Kalbos, psl. 12)*, ***Kaulijimas*** *(pradinis įgūdis 0; InP)*, ***Kaulo išmanymas*** *(pradinis įgūdis 0; PrP)*, ***Kirtiklis*** *(pradinis įgūdis 10; ViP)*, ***Kulinarija*** *(pradinis įgūdis 0; InP)*, ***Laidojimo ritualų išmanymas*** *(pradinis įgūdis 10; PrP)*, ***Maisto išmanymas*** *(pradinis įgūdis 0; InP)*, ***Mechanika*** *(pradinis įgūdis -10; PrP)*, ***Medienos išmanymas*** *(pradinis įgūdis 0; PrP/ InP)*, ***Metalų išmanymas*** *(pradinis įgūdis -10; PrP/ InP)*, ***Molio išmanymas*** *(pradinis įgūdis 0; PrP/ InP)*, ***Mūrijimas*** *(pradinis įgūdis 0; PrP)*, ***Nuodų išmanymas*** *(pradinis įgūdis -20; PrP/ InP)*, ***Odų išmanymas*** *(pradinis įgūdis 0; PrP/ InP)*, ***Plaustų statymas*** *(pradinis įgūdis 10; PrP)*, ***Pluoštų išmanymas*** *(pradinis įgūdis 0; PrP/ InP)*, ***Politika*** *(pradinis įgūdis 0; VaP/ PrP)*, ***Raštingumas*** *(pradinis įgūdis 0; PrP)*, ***Rūdų išmanymas*** *(pradinis įgūdis -10; PrP/ InP)*, ***Šarvų išmanymas*** *(pradinis įgūdis -10; PrP/ InP)*, ***Šifravimas*** *(pradinis įgūdis -20; PrP/ InP)*, ***Ugnies išmanymas*** *(pradinis įgūdis -10; PrP/ InP)*, ***Upeivystė*** *(pradinis įgūdis 10; PrP)*, ***Valčių gamyba*** *(pradinis įgūdis -10; PrP)*, ***Valtininkystė*** *(pradinis įgūdis 10; JėP/ ViP)*, ***Važnyčiojimas*** *(pradinis įgūdis 10; VaP/ InP)*, ***Virvių išmanymas*** *(pradinis įgūdis 10; PrP/ InP)*.

Pirminė (buvusi) profesija

Kiekvienas veikėjas, prieš pradėdamas savo nuotykius Karių&Magų pasaulyje, gali nusistatyti savo buvusią (pirminę) profesiją. Atitinkamai pagal ją gali susikurti savo nuotykių priešistorę. Taip pat tam tikras veikėjo žinias ir įgūdžius, susijusius su veikėjo pirmine profesija, ŽM gali panaudoti tolimesniuose įvykiuose ar nuotykiuose.
Tam d100 metimu pagal *Pirminių profesijų lenteles* (žiūr. psl. 10) yra nustatoma, iš kur yra kilęs veikėjas (nebent ŽM nusprendžia ar reikalauja kitaip).
Sekančiu d100 metimu yra nustatoma veikėjo pirminė profesija. Jei ŽM nusprendžia, jog išmesta profesija yra visiškai netinkama jo scenarijui, metimas gali būti pakartojamas iš naujo arba ŽM gali tiesiog nurodyti vieną ar kelias galimas pirmines profesijas. Išmetus 99-00, ŽM turėtų leisti veikėjui pirminę profesiją pasirinkti savo nuožiūra.

Toliau lentelėje *Pirminių profesijų maksimalūs įgūdžiai* (žiūr. psl. 11) yra pateikiami kiekvienai pirminei profesijai būdingų įgūdžių komplektai bei maksimaliai galimos atitinkamos civilinės profesijos įgūdžių vertės.
Realiai mokamo įgūdžio įsisavinimo vertė yra nustatoma metant d100 pagal *Civilinių įgūdžių įsisavinimo* lentelę (žiūr. psl. 8).
Toliau, pagal *Civilinės profesijos kovinių pranašumų* (žiūr. psl. 8) lentelę, nustatomas galimas kovinio įgūdžio priedas, padidinantis su civilinės profesijos įgūdžiu susijusį atitinkamą kovinio įgūdžio vertę. Tokie civiliniai įgūdžiai, kurie gali duoti kovinio pranašumo vertę *Pirminių profesijų maksimalių įgūdžių* lentelėje yra pažymėti žvaigždute (*).

Įgūdžio lygis

Tai yra pagalbinė vertė, atitinkanti įgūdžio vertę Įgūdžio lygio vertė lygi įgūdžio vertei padalintai iš 10. Tokio įgūdžio lygio vertė naudojama kaip priedas rungtims, atliekant greitas, didelės svarbos neturinčias mini dvikovas (žiūr. *Rungtis*; psl. 34).

Civilinių įgūdžių įsisavinimas

Iš ankstesnės *Pirminių profesijų maksimalių įgūdžių* lentelės yra surandama maksimaliai galima konkretaus įgūdžio, priklausomai nuo nustatytos pirminės profesijos, vertė bei atitinkamo įgūdžio įsisavinimui padedančios Prigimties Priedas.
Realiai mokamo nuo pirminės profesijos priklausomo įgūdžio įsisavinimo vertė yra nustatoma metant d100 pagal *Civilinių įgūdžių įsisavinimo* lentelę.
Toliau yra atliekamas d100 metimas ir prie jo pridedamas Prigimties Priedas (d100+Prig.P). Pagal anksčiau surastą maksimaliai galimą konkretaus įgūdžio vertę, grafoje *Profesijai būdingas įgūdžio maksimumas* surandama išmesta d100 vertė ir pagal ją surandamas atitinkamo įgūdžio vertė. Gauta vertė ir yra realiai įsisavinto įgūdžio pagal pirminę profesiją vertė.
Pagal grafą *Stažas* ŽM gali įvertinti, koks konkretaus veikėjo darbo stažas, bei duoti atitinkamą priedą. Išmetus 00, įgūdžio vertė visuomet bus maksimali (50), nepriklausomai nuo priedų ir maksimaliai galimo įgūdžio.

Pastaba*: prie kauliukų metimo pridedamas atitinkamas įgūdžio išmokimui padedantis prigimties (lentelė *Įgūdžių pradinės vertės*; psl. 9) ir stažo priedas (*Civilinių įgūdžių įsisavinimas, skyrius Stažas*). Įgūdis 50 pasiekiamas išmetus 100, čia stažo priedai nepadeda.

Civilinių įgūdžių įsisavinimas							
Profesijai būdingas įgūdžio maksimumas*							
Įgūdis	**10**	**20**	**30**	**40**	**50**	**Stažas**	**Priedas**
N	01-14	01-09				3 mėn.	-80
0	15-37	10-25	01-09			6 mėn.	-60
5	38-66	26-45	10-24	01-08		1 m	-40
10	67-99	46-67	25-42	09-22	01-08	2 m	-30
15		68-86	43-63	23-40	09-23	3 m	-20
20		86-99	64-80	41-60	24-42	5 m	-10
25			81-93	61-77	43-50	7 m	-7
30			94-99	78-89	51-73	9 m	-5
35				90-94	74-82	11 m	0
40				95-98	83-96	15 m	+10
45					96-98	20 m	+20
50	00	00	00	00	00	N m	+N

Civilinės profesijos koviniai pranašumai

Kai kurių įgūdžių išmanymas gali būti panaudojamas ir kaip kovinių įgūdžių išmanymas bei naudojamas kautynėse. Šios išmanymo vertės nustatymui gali būti naudojama pateikta *Civilinės profesijos kovinių pranašumų* lentelė.
Šiam tikslui yra metamas d100 ir pagal grafą *Galimo pranašumo rangas*, kuris lygus gautai įgūdžio vertei pagal lentelę *Civilinių įgūdžių įsisavinimas*, tikrinama kokį priedą jis atitinka. Gautas priedas yra pridedamas prie mokamo arba pradinio atitinkamo kovinio įgūdžio vertės. Tokie civiliniai įgūdžiai, kurie gali duoti kovinio pranašumo vertę *Pirminių profesijų maksimalių įgūdžių* (žiūr. psl. 11) lentelėje yra pažymėti žvaigždutėmis (***).

Civilinės profesijos kovinių pranašumų lentelė										
Įgūdžio priedas	**Galimo pranašumo rangas**									
	5	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**
0	01-80	01-50	01-40	01-30	01-25	01-20	01-15	01-10	01-10	01-10
+5	81-99	51-99	41-95	31-80	26-75	21-70	16-60	11-50	11-45	11-35
+10			96-99	81-99	76-95	71-90	61-85	51-80	46-75	36-70
+15					96-99	91-99	86-97	81-95	76-93	71-90
+20							99-99	96-99	94-99	91-99
+25	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

Įgūdžių pradinės vertės

Šioje lentelėje yra nurodoma kiekvienam įgūdžio įsisavinimui padedanti prigimtis. Atitinkamas *Prigimties Didysis Priedas* yra naudojamas kaip priedas prie d100, nustatant konkrečią mokamo įgūdžio vertę. Taip pat šis priedas gali būti naudojamas atliekant su šiais įgūdžiais susijusius veiksmus.

Įgūdžių pradinės vertės											
Įgūdis	**Pr. vertė**	**Įgūdžio priedas**		**Veiksmo sunk.**	**Avarinis įgūdis**	**Įgūdis**	**Pr. vertė**	**Įgūdžio priedas**		**Veiksmo sunk.**	**Avarinis įgūdis**
Koviniai						***Meno***					
Kirstyniu						Dainavimas	-10	MeP		S	
Alebardos	0	ViP		V	Ietys-10 arba Kirviai-20	Drožyba	-10	MeP		S	Skulptūra-10
Ietys/ Kartys	0	ViP		V	Alebarda-10 arba Kartys-10	Eiliavimas/ Poezija	-20	InP	MeP	LS	
Kirviai	0	ViP		V	Buožės/ Kūjai-10 arba Alebardos-20	Kaligrafija	-10	MeP		S	
Buožės/ Kūjai	0	ViP		V	Kirviai-20 arba Lazdos/ Kalavijai-30	Proza	0	MeP		V	
Peiliai/ Durklai	0	ViP		V		Oratorystė	-10	MeP	PrP	S	
Lazdos/ Kalavijai	0	ViP		V	Špagos/ Kardai-10 arba Peiliai/ Durklai-20	Raižyba	-10	MeP		S	
Špagos/ Kardai	0	ViP		V	Kalavijas-10	Skulptūra	-20	MeP		LS	Drožyba-30
Blokštai/ Grandinės	-20	ViP		LS	Spragilai/ Nunčiakai-10	Šokiai	0	ViP	MeP	V	
Spragilai/ Nunčiakai	-20	ViP		LS	Blokštai/ Grandinės-10	Tapyba/ Piešimas	-10	MeP		S	
Rimbas	-20	ViP		LS	Blokštai/ Grandinės-20	Vaidyba	-10	VaP	MeP	S	Apsimetinėjimas-10
Kovos be ginklo						*Grojimas*	-20	MeP		LS	
Ranka	0	ViP		V		Arfa	-10	MeP		S	
Koja	0	ViP		V		Birbynė	0	MeP		L	
Imtis	0	ViP		V		Būgnas	0	MeP		L	
Skydo						Dūdmaišis	-10	MeP		S	
Skydas	0	ViP		V		Švilpavimas	10	MeP		L	
Svaidymo						Fleita	0	MeP		V	
Akmenys Sv	10	ViP		L	*Įgūdis-0	Gitara	-10	MeP		S	
Peiliai Sv/ Durklai Sv	0	ViP		V	*Įgūdis-10	Kanklės	-10	MeP		S	
Kalavijai Sv	0	ViP		V	*Įgūdis-10	Liutnia	-10	MeP		S	
Bumerangai/ Diskai	0	ViP		V	*Įgūdis-10	Skudučiai	0	MeP		L	
Kirviai Sv/ Buožės Sv	0	ViP		V	*Įgūdis-10	Smuikas	-20	MeP		LS	
Ietys Sv	0	ViP		V	*Įgūdis-20	Trimitas	0	MeP		V	
Lasas	-20	ViP		LS		***Amatų***					
Tinklas	-20	ViP		LS		Apranga	10	PrP	InP	L	
Bolos	-20	ViP		LS		Architektūra	-10	PrP		S	
Svaidyklės	-20	ViP		LS		Audeklų išmanymas	10	PrP	InP	L	
Šaudymo						Chemija	-10	PrP		S	
Arbaletas	10	ViP		L		Degustavimas	10	InP	UoP	L	
Lankas	-20	ViP		LS		Derybos	10	VaP	PrP	L	
Sarbakanas	0	ViP		V		Dujų išmanymas	-10	PrP		S	
Lauko						Etiketo išmanymas	10	PrP	InP	L	
Gyvūnų						Ginklų gamyba	-10	PrP	ViP	S	
Gyvų būtybių išmanymas	-10	InP	PrP	S	Gyvūnų anatomija-20	Heraldika	0	PrP		V	
Gyvulių priežiūra	10	InP	PrP	L	Dresūra-20 arba Varovas-20	Įkainavimas	0	PrP	InP	V	
Gyvūnų anatomija	0	InP	PrP	V	Gyvų būtybių išm.-20	Įstatymų išmanymas	-10	PrP		S	
Dresūra	0	InP	VaP	V	Gyvų būtybių išm.-20 arba Varovas-30	Juvelyrika	-20	MeP		LS	
Humanoidų išmanymas	-10	InP	VaP	S	Gyvų būtybių išm.-30	Kalbos	-20	PrP		LS	
Jojimas	0	ViP		V	Varovas-30	Kaulijimas	0	InP		V	
Varovas	-10	ViP		S	Dresūra-20	Kaulo išmanymas	0	PrP		V	
Veterinarija	-20	PrP		LS	Gyvų būt. išm.-20 arba Gyvūnų anat.-20	Kirtiklis	10	ViP		L	
Gamtos						Kulinarija	0	InP		V	
Augalinių būtybių išmanymas	0	InP	PrP	V	Augalų išm. -10	Laidojimo ritualų išmanymas	10	PrP		L	
Augalų išmanymas	0	InP	PrP	V	Augalinių būtybių išm.	Maisto išmanymas	0	InP		V	
Kalnų išmanymas	-10	PrP		S		Mechanika	-10	PrP		S	
Mineralų išmanymas	-10	PrP		S		Medienos išmanymas	0	PrP	InP	V	
Medžioklė	-10	InP	PrP	S	Sekimas-10	Metalų išmanymas	-10	PrP	InP	S	
Miškų išmanymas	-10	InP	PrP	S		Molio išmanymas	0	PrP	InP	V	
Navigacija	-20	PrP		LS		Mūrijimas	0	PrP		V	
Orientacija vietovėje	0	InP	PrP	V		Nuodų išmanymas	-20	PrP	InP	LS	
Orų išmanymas	0	InP	PrP	V		Odų išmanymas	0	PrP	InP	V	
Pievų išmanymas	-10	InP	PrP	S		Plaustų statymas	10	PrP		L	
Požemių išmanymas	-10	InP	PrP	S		Pluoštų išmanymas	0	PrP	InP	V	
Žvejyba	0	InP	PrP	V		Politika	0	VaP	PrP	V	
Fiziniai						Raštingumas	0	PrP		V	
Akrobatika	-20	ViP		LS		Rūdų išmanymas	-10	PrP	InP	S	
Bėgiojimas	-10	SvP		S		Šarvų išmanymas	-10	PrP	InP	S	
Kasimas	-10	JėP	ViP	S		Šifravimas	-20	PrP	InP	LS	
Kvėpavimo sulaikymas	-20	SvP		LS	Nardymas-10	Ugnies išmanymas	-10	PrP	InP	S	
Laipiojimas	-10	ViP		S		Upeivystė	10	PrP		L	
Nardymas	-20	ViP	SvP	LS	Plaukimas -20 arba Kvėp.sulaik.-10	Valčių gamyba	-10	PrP		S	
Plaukimas	-10	ViP	SvP	S	Nardymas-20	Valtininkystė	10	JėP	ViP	L	
Sunkumų kilnojimas	-20	JėP		LS		Važinėjimas	10	VaP	InP	L	
Vagies						Virvių išmanymas	10	PrP	InP	L	
Apsimetinėjimas	-10	VaP	MeP	S	Vaidyba-10	***Specialūs***					
Išsilaisvinimas	-20	ViP		LS		Demonų išmanymas	-	PrP		LS	
Kišenių kraustymas	-10	ViP		S	Rankų miklumas-20	Demonų pajuta	-	InP		LS	
Melo atskleidimas	-10	InP		S		Dvasių išmanymas	-	PrP		LS	
Pastabumas	0	ReP		V		Gėralų išmanymas	-	PrP		LS	
Rakinimas	-20	ViP	PrP	LS	Rankų miklumas-10	Kitų pasaulių išmanymas	-	PrP		LS	
Rankų miklumas	-20	ViP		LS	Kišenių kraustymas-30	Nemirėlių išmanymas	-	PrP		LS	
Sekimas	0	ViP		V	Sekimas minioje-10 arba Medžioklė-10	Nemirėlių varymas	-	VaP		LS	
Sekimas minioje	0	ViP		V	Sekimas-10	Žolininkystė	-	PrP		LS	
Sėlinimas	0	ViP		V	Sekimas-10	Žvėrtakių išmanymas	-	PrP		LS	
Skaitymas iš lūpų	-20	ReP		LS		Žvėrtakių pajuta	-	InP		LS	
Slėpimasis	0	InP	PrP	V	Sėlinimas-20	***Tvermės***					
Tardymas	-20	PrP	VaP	LS		Fi	0	PrP		V	
Medicinos						Bi	0	InP		V	
Humanoidų anatomija	-20	PrP		LS	Gyvūnų anatomija-20	Psi	0	VaP		V	
Slauga	-10	PrP	VaP	S							
Chirurgija	-20	PrP		LS	Humanoidų anatomija-30						
Diagnostika	-20	PrP		LS	Slauga-30, Gydymas-30 arba Pirm.pag.-30						
Gydymas	-20	PrP		LS	Diagnostika-30						
Pirmoji pagalba	-10	PrP		S	Gydymas-20						

Pirminių profesijų lentelės

Pirminė žmonių ir elfų civilinė profesija									
Mieste (01-25%)				**Kaime (26-80%)**				**Vienkiemyje (81-98%)**	
01-01	Advokatas	62-62	Policininkas	01-01	Akmenskaldys	55-59	Poetas/ bardas	01-06	Angliadegys
02-04	Akmenskaldys	63-64	Poetas (bardas)	02-02	Aludaris	60-60	Prekijas	07-07	Arklininkas
05-06	Alchemiko mokinys	65-66	Prekijas	03-03	Angliadegys	61-61	Pribuvėja	08-09	Audėjas
07-08	Aludaris	67-68	Pribuvėja	04-05	Arklininkas	62-62	Prostitutė	10-11	Aukso ieškot.
09-11	Arklininkas	69-69	Prostitutė	06-06	Audėjas	63-63	Puodžius	12-12	Bajoras
12-13	Audėjas	70-71	Puodžius	07-07	Aukso ieškotojas	64-64	Sielininkas	13-15	Bartininkas
14-14	Auksakalys	72-72	Raštininkas	08-09	Bajoras	65-65	Siuvėjas	16-16	Dailidė
15-18	Bajoras	73-74	Siuvėjas	10-10	Bartininkas	66-66	Skalbėja	17-19	Daržininkas
19-21	Batsiuvys	75-75	Skalbėja	11-11	Batsiuvys	67-67	Smuklininkas	20-20	Drožėjas
22-23	Budelis	76-76	Smuklininkas	12-14	Daržininkas	68-69	Sodininkas	21-24	Eigulys
24-25	Dailidė	77-78	Sodininkas	15-17	Drožėjas	70-70	Šarvininkas	25-26	Kalkiadegys
26-28	Daržininkas	79-79	Šarvininkas	18-18	Duobkasys	71-72	Šikšnius	27-28	Kalnakasys
29-30	Drožėjas	80-82	Šikšnius	19-19	Eigulys	73-73	Vaistininkas	29-30	Kalvis
31-31	Duobkasys	83-83	Šuleris	20-20	Elgeta	74-78	Valstietis	31-36	Medkirtys
32-33	Elgeta	84-85	Vaistininkas	21-21	Ginklininkas	79-81	Valtininkas	37-48	Medžiotojas
34-34	Ginklininkas	86-86	Valtininkas	22-22	Jūreivis	82-84	Vežikas	49-50	Mulų varovas
35-37	Jūreivis	87-88	Vertėjas	23-24	Kalkiadegys	85-85	Virėjas/ Kepėjas	51-51	Muzikantas
38-38	Kalėjimo prižiūrėtojas	89-91	Vežikas	25-26	Kalnakasys	86-88	Virvininkas	52-52	Nardytojas
39-40	Kalkiadegys	92-92	Virėjas/ Kepėjas	27-30	Kalvis	89-90	Vyndarys	53-57	Piemuo
41-42	Kalnakasys	93-95	Virvininkas	31-32	Liokajus	91-92	Žemkasys	58-58	Poetas (bardas)
43-44	Kalvis	96-96	Vyndarys	33-33	Malūninkas	93-93	Žindyvė	59-61	Sielininkas
45-45	Liokajus	97-98	Žemkasys	34-35	Medkirtys	94-94	Žolininkas	62-62	Smuklininkas
46-47	Malūninkas	99-99	Žindyvė	36-39	Medžiotojas	95-99	Žvejys	63-63	Sodininkas
48-48	Mėsininkas	00	Ypatinga	40-44	Mėsininkas	00	Ypatinga	64-64	Šikšnius
49-50	Mezgėja			45-45	Mezgėja			65-83	Valstietis
51-51	Mildažys			46-46	Mildažys			84-84	Valtininkas
52-52	Mokesčių rinkėjas			47-47	Mulų varovas			85-85	Vežikas
53-54	Mulų varovas			48-50	Muzikantas			86-87	Virvininkas
55-55	Muzikantas			51-51	Mūrininkas			88-88	Vyndarys
56-58	Mūrininkas			52-52	Nardytojas			89-94	Žolininkas
59-59	Nardytojas			53-53	Panaktinis			95-99	Žvejys
60-61	Panaktinis			54-54	Piemuo			00	Ypatinga

Kitų rasių pirminė civilinė profesija									
Dvorfų, gnomų, goblinų, koboldų ir orkų				**Miškavaikių, urvažmogių ir ogremagų**					
01-03	Angliadegys	61-63	Poetas (Bardas)	01-02	Akmenskaldys	42-43	Mezgėja	84-85	Virėjas/ Kepėjas
04-06	Akmenskaldys	64-66	Prekijas	03-04	Alchemiko mokinys	44-45	Muzikantas	86-87	Virvininkas
07-09	Alchemiko mokinys	67-69	Puodžius	05-06	Aludaris	46-48	Piemuo	88-89	Vyndarys
10-12	Aludaris	70-72	Raštininkas	07-09	Audėjas	49-50	Policininkas	90-92	Žemkasys
13-15	Auksakalys	73-75	Siuvėjas	10-11	Auksakalys	51-52	Poetas (Bardas)	93-95	Žolininkas
16-18	Batsiuvys	76-78	Šarvininkas	12-13	Bartininkas	53-54	Prekijas	96-99	Žvejys
19-21	Dailidė	79-81	Šikšnius	14-15	Batsiuvys	55-56	Pribuvėja	00	Ypatinga
22-24	Drožėjas	82-84	Šuleris	16-17	Dailidė	57-58	Prostitutė		
25-27	Duobkasys	85-87	Vaistininkas	18-19	Dresiruotojas	59-60	Puodžius		
28-30	Elgeta	88-90	Vertėjas	20-21	Drožėjas	61-62	Raštininkas		
31-36	Ginklininkas	91-93	Virėjas/ Kepėjas	22-23	Duobkasys	63-64	Sielininkas		
37-37	Juvelyras	94-96	Virvininkas	24-25	Eigulys	65-67	Siuvėjas		
38-42	Kalkiadegys	97-99	Vyndarys	26-27	Elgeta	68-69	Skalbėja		
43-45	Kalnakasys	00	Ypatinga	28-29	Ginklininkas	70-73	Sodininkas		
46-48	Kalvis			30-31	Kalkiadegys	74-75	Šarvininkas		
49-51	Mėsininkas			32-33	Kalvis	76-77	Šikšnius		
52-54	Muzikantas			34-36	Medkirtys	78-79	Šuleris		
55-57	Mūrininkas			37-39	Medžiotojas	80-81	Vaistininkas		
58-60	Policininkas			40-41	Mėsininkas	82-83	Vertėjas		

Pirminių profesijų maksimalūs įgūdžiai

Pirminių profesijų maksimalūs įgūdžiai							
Profesija	**Įgūdžiai**						
Advokatas	Įstatymų išm. 50	Politika 30	Oratorystė 50	Vaidyba 20	Heraldika 30	Kalbos 30	Etiketo išm. 50
Akmenskaldys	Mineralų išm. 50	Mineralų išm. 20	Mūrijimas 20	Kūjis 20***	Požemių išm. 10	Akmenų būt. 50	
Alchemiko mokinys	Chemija 30	Žolių išm. 20	Mineralų išm. 30	Kalbos 10	Raštingumas 20	Gėralų išm. 30	
Aludaris	Žolių išm. 20	Gėralų išm. 20	Degustavimas 10	Imunitetas +10			
Angliadegys	Medžių išm. 10	Ugnies išm. 30	Augalų išm. 10	Dujų išm. 10	Kirvis 10***		
Arklininkas	Jojimas 20	Gyvulių priežiūra 20					
Audėjas	Audeklų išm. 50	Pluoštų išm. 30					
Auksakalys	Metalų išm. 10	Rūdų išm. 10	Juvelyrika 50	Įkainavimas 50	Raštingumas 20	Derybos 50	
Aukso ieškotojas	Mineralų išm. 40	Kalnų išm. 20	Kirtiklis 10***	Įkainavimas 10			
Bajoras	Etiketo išm. 40	Heraldika 30	Politika 30	Įstatymų išm. 10	Raštingumas 20	Jojimas 10	
Bartininkas	Laipiojimas 20	Miškų išm. 20	Žolių išm. 20	Imunitetas +20	Vabzdžių išm. 20		
Batsiuvys	Odų išm. 40	Įkainavimas 10	Derybos 10				
Budelis	Rimbas 20***	Tardymas 30	Humanoidų išm. 40	Humanoidų anat. 50	Kirvis 10***	Politika 10	Nuodai 10
Dailidė	Medžių išm. 50	Kirvis 30***	Architektūra 20				
Daržininkas	Kasimas 20	Žolių išm. 30	Orų išm. 10	Maisto išm. 20			
Dresiruotojas	Gyvulių priežiūra 30	Gyvūnų išm. 40	Dresūra 50				
Drožėjas	Drožyba 50	Medžių išm. 30	Kaulo išm. 30	Įkainavimas 30			
Duobkasys	Kasimas 20	Kirtiklis 10***	Laidojimo rit. išm. 50	Nemirėlių išm. 30			
Eigulys	Miškų išm. 50	Gyvūnų išm. 50	Sekimas 50	Sėlinimas 30	Lankas 20***	Ietis 20***	Orų išm. 20
Elgeta	Slėpimasis minioje 30	Kaulijimas 30	Vaidyba 20				
Ginklininkas	Ginklų gamyba 50	Įkainavimas 20	Heraldika 10	Metalų išm. 50	Rūdų išm. 10	Ginklas 10***	Kūjis 10***
Juvelyras	Juvelyrika 50	Mineralų išm. 50	Metalų išm. 10	Įkainavimas 40	Raštingumas 20	Derybos 20	
Jūreivis	Plaukimas 30	Navigacija 40	Orų išm. 30	Kalbos 10	Politika 10	Vandens būt. 10	
Kalėjimo prižiūrėtojas	Įstatymų išm. 20	Politika 10	Tardymas 10	Humanoidų išm. 10	Rakinimas visrak. 10		
Kalkiadegys	Ugnies išm. 30	Mineralų išm. 10	Kūjis 10***	Akmenų būt. 10			
Kalnakasys	Kirtiklis 20***	Požemių išm. 10	Mineralų išm. 40	Rūdų išm. 50	Akmenų būt. 10		
Kalvis	Metalų išm. 50	Metalinės būt. 10	Ginklų gamyba 40	Ugnies išm. 30	Rūdų išm. 50	Šarvų išm. 20	Kūjis 30***
Liokajus	Etiketo išm. 20	Politika 10	Heraldika 10	Įkainavimas 10	Raštingumas 10	Degustavimas 10	
Malūninininkas	Maisto išm. 20	Orų išm. 10	Derybos 20	Mechanika 30			
Medkirtys	Miškų išm. 10	Kirvis 30***	Medžių išm. 30	Augalinės būt. 20			
Medžiotojas	Sekimas 50	Slėpimasis vietovėje 50	Miškų išm. 30	Lankas 20***	Žvėrių išm. 50	Medžioklė 50	Ietis 20***
Mėsininkas	Žvėrių anat. 50	Maisto išm. 20	Žolių išm. 10	Kirvis 10***	Peilis 10***	Žvėrių išm. 20	
Mezgėja	Pluoštų išm. 40	Apranga 30	Chemija 10	Rankų miklumas 30			
Mildažys	Chemija 20	Žolių išm. 10	Audeklų išm. 20	Imunitetas +10			
Mokesčių rinkėjas	Raštingumas 40	Įstatymų išm. 20	Politika 10	Įkainavimas 30	Humanoidų išm. 20	Oratorystė 10	Etiketo išm. 10
Mulų varovas	Jojimas 20	Rimbas 10***	Gyvulių priežiūra 20	Kalbos 10			
Muzikantas	Grojimas (instr.) 50	Humanoidų išm. 10	Etiketo išm. 10	Vaidyba 20			
Mūrininkas	Mineralų išm. 20	Mūrijimas 50	Chemija 10	Architektūra 30	Akmenų būt. 10		
Nardytojas	Nardymas 50	Plaukimas 50	Navigacija 10	Valtininkystė 20	Vandens būt. 20		
Panaktinis	Įstatymų išm. 20	Humanoidų išm. 10	Ietis 10***	Vagių išm. 20	Pastabumas +10	Naktį VM+10	
Piemuo	Gyvulių priežiūra 40	Grojimas (birbynė/ dūdelė) 10	Žolių išm. 10	Pastabumas +10	Svaidyklė 20***		
Policininkas	Heraldika 20	Tr. kalavijas 20***	Lazdos 30***	Humanoidų išm. 40	Įkainavimas 20	Vagių išm. 50	Politika 20
Poetas (bardas)	Raštingumas 10	Oratorystė 20	Eiliavimas 50	Vaidyba 30	Heraldika 10		
Prekijas	Įkainavimas 50	Derybos 50	Oratorystė 10	Humanoidų išm. 30	Važnyčiojimas 10	Raštingumas 30	Kalbos 10
Pribuvėja	Humanoidų anat. 40	Humanoidų išm. 20	Žolių išm. 30	Slauga 40			
Prostitutė	Humanoidų išm. 50	Įkainavimas 20	Humanoidų anat. 20				
Puodžius	Ugnies išm. 30	Molio išm. 10	Mineralų išm. 10	Rankų miklumas 10			
Raštininkas	Raštingumas 50	Kalbos +20	Įstatymų išm. 30	Politika 20	Heraldika 10		
Sielininkas	Plaustų statymas 50	Upeivystė 50	Orų išm. 10	Vandens būt. 10	Augalinės būt. 10		
Siuvėjas	Audeklų išm. 50	Įkainavimas 10	Derybos 10	Apranga 50	Etiketo išm. 10		
Skalbėja	Audeklų išm. 30	Apranga 30	Chemija 10				
Smuklininkas	Maisto išm. 50	Gėralų išm. 20	Įkainavimas 30	Humanoidų išm. 30	Derybos 20	Degustavimas 20	Kulinarija 30
Sodininkas	Medžių išm. 40	Žolių išm. 20	Laipiojimas 10	Augalinės būt. 10			
Stiklius	Ugnies išm. 30	Mineralų išm. 20	Įkainavimas 20	Juvelyrika 10			
Studentas	Raštingumas 40	Politika 20	Etiketo išm. 10	Kalbos 10	Heraldika 10		
Šarvininkas	Metalų išm. 50	Kūjis 10	Įkainavimas 10	Heraldika 10	Šarvų išm. 30		
Šikšnius	Odų išm. 50	Odų išm. 50	Šarvų išm. 30				
Šuleris	Rankų miklumas 40	Humanoidų išm. 50	Įkainavimas 20	Oratorystė 10	Raštingumas 10		
Vaistininkas	Žolių išm. 40	Mineralų išm. 30	Gėralų išm. 30	Imunitetas +20	Nuodų išm. 20	Raštingumas 40	Chemija 30
Valstietis	Augalų išm. 20	Gyvulių priežiūra 20	Orų išm. 20	Jojimas 10			
Valtininkas	Žvejyba 20	Navigacija 10	Valtininkystė 40	Upeivystė 30	Vandens būt. 10		
Vertėjas	Kalbos +50	Oratorystė 20	Raštingumas 40	Įstatymų išm. 20	Politika 50	Etiketo išm. 50	
Vežikas	Važnyčiojimas 50	Jojimas 20	Rimbas 10***	Gyvulių priežiūra 20			
Virikas/ kepėjas	Žolių išm. 20	Maisto išm. 50	Chemija 10	Gėralų išm. 10			
Virvininkas	Virvių išm. 50	Pluoštų išm. 20	Augalų išm. 10	Smaugimas virve 20***			
Vyndarys	Žolių išm. 10	Gėralų išm. 20	Degustavimas 20				
Žemkasys	Kasimas +50	Kirtiklis 10***	Imunitetas +10	Nemirėlių išm. 10			
Žindyvė	Slauga 20	Gėralų išm. 10	Žolių išm. 10	Humanoidų išm. 20	Humanoidų anat. 20		
Žolininkas	Žolių išm. 50	Miškų išm. 40	Pievų išm. 40	Augalų išm. 50	Gėralų išm. 30	Augalinės būt. 20	Imunitetas +20
Žvejys	Žvejyba 50	Upeivystė 30	Valtininkystė 50	Orų išm. 30	Valčių gamyba 20	Vandens būt. 20	Plaukimas 40

*** galimas kovinis pranašumas pagal *Civilinės profesijos kovinių pranašumų* lentelę.

Kalbos

Kalbos gali būti įvairios. Gebėjimas kalbėti bet kuria kalba - atskiras įgūdis. Bendru atveju pirmoji mokama kalba kiekvienam veikėjui yra gimtoji - jo rasės kalba. Dvorfui tai bus dvorfų kalba, elfui - elfų, žmogui - žmonių. Kiekvienas ŽM savo nuožiūra gali priimti, jog dar yra skirtingi kalbų dialektai, daugiau ar mažiau panašūs tarpusavyje.

Pradinį mokamų kalbų skaičių bei įgūdžio vertę nustatyti siūloma pagal pradinę *Proto Prigimties Vertę*. Kalbos įgūdžio priedas – PrP. Toliau kiekvienai kalbai nustatomas mokamos kalbos įgūdis, kuris apibrėžia, kaip konkreti kalba yra suprantama ir įsisavinta bei rodo gebėjimą suprasti tą kalbą, ja kalbėti, žodyno turtingumą. Bet kurios kalbos įgūdis dažniausiai nebūna didesnis už Pr ar In (kuri vertė didesnė). Jei nustatant įgūdį kalbos išmanymo vertė iškrenta didesnė nei PrP, tuomet ji vis tiek prilyginama Pr (išskyrus metimą 00). Jei Pr>In, geriau seksis rašytinė kalba, jei In>Pr – šnekamoji kalba. Rašytinės kalbos (rašto) reikia mokytis atskirai (žiūr. *Raštingumas*; psl. 12). Suaugusios būtybės gimtosios kalbos įgūdis paprastai būna 25-30.

Gyvenant tarp kalbančių viena kuria nors kalba, kalbos įgūdis kas mėnesį didėja. Tai priklauso nuo kalbos patirties kaupimo. Lentelėje nurodyti įgūdžio kilimo taškai atvejui, kai per dieną būtybė girdi ar šneka kuria nors kalba 4-5 valandas.

Jei kalba naudojama mažiau, tai įgūdis kils lėčiau ir mokymasis truks ilgiau.

Tačiau pradiniuose žaidimo etapuose daugelio kalbų naudojimas labiau komplikuoja žaidimą ir daro jį labiau sudėtingą. Todėl atskirų kalbų įgūdžių ŽM gali nenaudoti, o priimti, kad jo pasaulyje egzistuoja tik viena kalba ar yra susiformavęs labiausiai naudojamas visų kalbų žargonas - *bendrinė kalba*.

Mokamas pradinis kalbų skaičius

PrP	d10									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
30										+5
25			+1		+2		+3		+4	
20									+3	
15		+B			+1			+2		+3
10										+2
5					+B			+1		
0		G								
-5					G			+B		

G – tik gimtoji kalba; +1, +2, +3, +4, +5 – papildomai
+B – gimtoji ir bendrinė kalbos atitinkamas kalbų skaičius

Mokamos kalbos įgūdis

Įgūdis	Proto Priedas										Šneka	Supratimas	Pasyvus	Aktyvus	Akcentas
	<-10	-5	0	5	10	15	20	25	30	35					
0	01-50	01-25	01-15	01-02	01-02	01	01	01	01		Žino tik 10-15 žodžių, kalba panaši į 2 metų vaiko	Pavieniai žodžiai	100	20	Baisus
5	51-99	26-80	16-40	03-10	03-05	02-03	02	02	02	01	Kalba tik paprastas frazes	Apie ką šneka	300	50	Baisus
10		81-99	41-80	11-30	06-10	04-06	03-04	03	03	02	Suformuluoja tik paprastus sakinius iš 3-4 žodžių, lengviausiai - bendratimi	Sakiniai iš 3-4 žodžių	1000	500	L. stiprus
15			81-99	31-50	11-30	07-09	05-06	04	04	03	Skurdi, bet suprantama kalba. Sakiniai iš 5-6 žodžių.	Sakiniai iš 5-6 žodžių.	6 000	1 000	Stiprus
20				51-80	31-50	10-30	07-10	05-06	05	04	Normali lėta kalba	Normali lėta kalba	8 000	3 000	Žymus
25				81-99	51-80	31-50	11-30	07-15	06-10	05-10	Normali kalba, naudojama kasdieniniame gyvenime	Kasdieninė kalba	12 000	5 000	Jaučiamas
30					81-99	51-80	31-60	16-50	11-30	11-25	Gera iškalba, sklandūs sakiniai	Painūs ir ilgi sakiniai	20 000	10 000	Nėra
35						81-99	61-90	51-75	31-60	26-40	Visiškai gramatikai taisyklinga kalba	Greita kalba	30 000	15 000	Keičiama
40							91-99	76-95	61-80	41-60	Laisvas vertėjavimas, pilnas tarmių bei žargonų išmanymas	Tarmės, žargonai	50 000	20 000	Pagal norą
45								96-99	81-99	61-99	Puiki proza , poezija	Proza, poezija			Pagal norą
50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	Absoliučios žinios	Absoliutus supratimas	Visi	Pusė	Pagal norą

Rasių mokamos kalbos

Nr.	Kalba/ Rasė	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Driežažmogių	X	01	-	-	01	01	01	-	01	01	-	01	-	-	01
2	Dvorfų	-	X	01	-	26	08	14	-	10	07	05	11	20	-	15
3	Elfų	10	09	X	01	31	15	18	-	35	12	-	16	-	-	29
4	Gnolių	20	15	15	X	35	22	22	-	40	17	20	23	-	20	34
5	Gnomų	-	35	25	-	X	29	35	-	50	22	25	30	40	-	45
6	Goblinų	50	45	40	20	50	X	55	-	70	32	45	60	60	70	65
7	Koboldų	-	53	-	-	65	46	X	-	73	37	-	68	65	75	70
8	Minotaurų	-	54	-	-	66	47	56	X	74	38	-	69	-	-	71
9	Miškavaikių	60	63	65	23	81	54	60	-	X	43	-	74	-	80	80
10	Ogremagų	-	68	-	26	83	61	65	-	76	X	55	79	-	-	83
11	Ogrų	-	74	70	36	85	68	73	-	79	70	X	85	70	-	88
12	Orkų	70	85	80	56	90	75	82	-	85	82	80	X	75	-	94
13	Urvažmogių	50	90	85	70	92	82	87	-	88	88	85	88	X	85	98
14	Vabalokių	90	93	90	85	94	89	91	-	91	94	90	90	80	X	00
15	Žmonių	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	95	00	00	00	X

Raštingumas

Raštingumas Karių&Magų žaidimo pasaulyje nėra labai jau įprastas dalykas kiekvienam asmeniui. Tam nustatyti yra siūlomos sekančios lentelės.

Tačiau, jei ŽM nusprendžia kitaip, galimi įvairūs pakeitimai ir koregavimai.

Žmonių, elfų, dvorfų, gnomų, goblinų (bastūnų), ogremagų raštingumas ir kilmė

Profesija	Raštingumas išmetus	Auges ir gyvenęs		
		Mieste	Kaime	Vienkiemyje
Kariai	01-30	01-40	41-90	91-99
Vagys	01-25	01-70	71-96	97-99
Magai	01-90	01-55	56-94	95-99
Vitalistai	01-80	01-30	31-84	85-99
Mentalistai	01-65	01-45	46-90	91-99
Pėdsekiai	01-10	01-05	06-45	46-99
Bardai	01-45	01-25	26-90	91-99
Žvėrininkai	01-45	01-05	06-20	21-99
Demonistai	01-50	01-25	26-40	41-99

Kitų rasių raštingumas

Profesija	Raštingumas išmetus						
	Msk	Gbl	Kbl	Gnl/Vbl	Ork	Ogr	Urv
Kariai	01-30	01-20	01-20	01-20	01-25	01-10	01-20
Vagys	01-25	01-15	01-15	01-20	01-25	01-10	01-15
Magai	01-90	01-80	01-80	01-80	01-90	01-70	01-80
Vitalistai	01-80	01-70	01-70	01-70	01-80	01-60	01-70
Mentalistai	01-65	01-55	01-55	01-55	01-65	01-50	01-55
Bardai	01-45	01-40	01-40	01-30	01-45	01-45	01-35
Pėdsekiai	01-10	01-01	01-01	01-05	01-10	01-05	01-05
Žvėrininkai	01-45	01-35	01-35	01-30	01-45	01-20	01-40
Demonistai	01-50	01-40	01-40	01-45	01-50	01-50	01-45

Raštingumas

Įgūdis	Proto Priedas										Gabumas
	<-10	-5	0	5	10	15	20	25	30	35	
0	01-50	01-25	01-15	01-02	01-02	01	01	01	01		Žino abėcėlę. Atskiria raides
5	51-99	26-80	16-40	03-10	03-05	02-03	02	02	02	01	Gali parašyti vardą, pasirašyti, perskaityti ar užrašyti kelis kitus žodžius
10		81-99	41-80	11-30	06-10	04-06	03-04	03	03	02	Rašo sunkiai, lėtai, daug gramatinių klaidų. Skaito tik vaikišką literatūrą
15			81-99	31-50	11-30	07-09	05-06	04	04	03	Raštas nedailus, su klaidomis. Skaito tik nesudėtingą literatūrą
20				51-80	31-50	10-30	07-10	05-06	05	04	Raštas su klaidomis, jau susiformavęs. Skaitoma populiari literatūra
25				81-99	51-80	31-50	11-30	07-15	06-10	05-10	Raštas normalus, klaidų pasitaiko. Skaito bet kokią populiarią literatūrą
30					81-99	51-80	31-60	16-50	11-30	11-25	Raštas geras. Skaityti sunkiau tik aukšto lygio grožinę literatūrą
35						81-99	61-90	51-75	31-60	26-40	Raštas puikus, klaidų nebūna. Skaito bet kokią literatūrą
40							91-99	76-95	61-80	41-60	Raštas kaligrafinis
45								96-99	81-99	61-99	Raštas kaligrafinis
50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	Absoliutus rašto išmanymas

PROFESIJOS

Profesijos pasirinkimas – toliau sekantis veikėjo kūrimo etapas. Susikūrus savo veikėjo išvaizdą, nustačius jo charakteristikas (prigimtis, tvermes ir taip toliau.) toliau reikėtų pasirinkti norimą veikėjo profesiją. Žemiau yra pateikiamos standartinės Karių&Magų žaidime naudojamų profesijų aprašymai. Kiekviena profesija turi savo individualius pradinius įgūdžius, skirtingas tvermes, privalumus ar tabu. Bent jau pradedančiajam žaidėjui siūloma pasirinkti vieną iš jų.

Ką rinktis - kerėtoją ar kovotoją

Visas toliau pateikiamas Karių&Magų žaidimo sistemos profesijas galima suskirstyti į dvi grupes: kerėtojus ir kovotojus. Pagrindinis skirtumas tarp jų yra tas, kad pirmieji gali kerėti ir naudoti magiją (žiūr. *Magija*, psl. 51), o kiti – ne (na, bent jau pradedantys veikėjai). Kovotojai labiau linkę pasikliauti savo raumenų jėga, vikrumu ar protu. Kerėtojai turi įvaldę kokį nors magijos tipą, sugeba kerėti kerus, jų pagalba kautis, atlikti įvairius veiksmus, skristi ir pan. Todėl renkantis savo veikėjo profesiją pirmiausia reikia apsispręsti: "Kas jis bus – kovotojas ar kerėtojas?".

Esminė prigimties savybė

Tai yra tokia prigimtis, kurią atitinkamos profesijos atstovui yra rekomenduojama (tačiau neprivaloma) pasirinkti kaip pačią svarbiausią. Tai reiškia, kad kuriant veikėją rekomenduojama šios prigimties vertę parinkti pačią didžiausią. Ši prigimtis, kaip taisyklė, turi didžiausią įtaką atitinkamos profesijos veikėjui žaidimo metu.
Kovotojui tai lemia jo jėgą (kautynėse daromą žalą), vikrumą (sugebėjimą sėlinti ar sprukti), sveikatą (turimą gajumą) ir pan.
Kerėtojui nuo *esminės prigimties didžiojo priedo* (PrigP) priklauso *pradinis žiežirbų skaičius*.
Kokia rekomenduojama profesijos esminė prigimtis yra nurodoma prie profesijos aprašymo.
Pavyzdžiui: jei veikėju yra pasirenkamas magas, tuomet jo pagrindinė prigimtis yra Protas ir pradinis žiežirbų skaičius priklauso nuo jo proto Didžiojo Priedo (PrP). PrP skaitinė vertė – pradinis žiežirbų skaičius. Plačiau apie žiežirbas ir kerus žiūr. Magija (psl. 51).

Pradiniai profesiniai įgūdžiai

Karių&Magų sistemoje kiekvienos profesijos atstovas, kuriuo pradeda žaisti naujas žaidėjas, gauna pradinius įgūdžius bei šių įgūdžių verčių priedus, būdingus tai profesijai.
Pradinių įgūdžių sąrašas ir jų verčių priedai yra pateikiami prie profesijos aprašymo. Vienais atvejais yra nurodomas konkretus įgūdis, kitais atvejais – tik įgūdžių grupė (įgūdžių grupė nurodoma dvigubuose; pogrupis – viengubuose laužtiniuose skliaustuose). Jei yra nurodoma įgūdžių grupė (pvz.: [Kirstynių], [[Vagies]] ar pan.), tuomet žaidėjas pasirenka vieną iš šios grupės įgūdžių pagal savo pageidavimą. Taip pat jis lentelėje *Įgūdžių pradinės vertės* (psl. 9) arba prie įgūdžių aprašymo suranda su šio įgūdžio panaudojimu susijusį prigimties priedą. Prie profesijų aprašymo nurodytą įgūdžio vertę jis pasižymi veikėjo lape, šalia pasižymėdamas atitinkamos Prigimties priedą ir jo vertę. Priedas žaidimo metu naudojamas kaip Veiksmo metimo (VM) priedas (žiūr. *Veiksmo metimas*. (psl. 34).
Pvz.: Veikėjas, kurio Jė 86 (JėP 15), Vi 80 (ViP 10) ir taip toliau pasirenka kario pėstininko profesiją. Prie pėstininko pradinių įgūdžių priedų nurodyta įgūdžių grupė '[Kirstynių]". Šiuo atveju jis gali pasirinkti bet kokį įgūdį iš Kovinių įgūdžių grupės kirstynių pogrupio sąrašo. Jis pasirenka kirvių įgūdį. Tuomet pirmasis ir geriausiai įsisavintas kovinis įgūdis yra kirstynių kirviais įgūdis. Tokio kario Kirvių įgūdžių pradinė vertė lygi 25. Taip pat prie kirvių įgūdžio aprašymo nurodyta, jog kaip priedas yra naudojamas ViP. Šiuo atveju 10. Taigi kaip priedą kirstynėse, kaudamasis kirviais, karys turės veiksmo/ atakos metimo priedą +ViP (10).
Antrasis kovinis įgūdis "Kirstynių" įgūdis vėl parenkamas pagal tą pačią sistemą. Pvz. pasirinktas Lazdų/Kalavijų įgūdis. Jo vertė lygi 15, kaip priedas taip pat naudojamas ViP.
Pastaba: kartais būna, kas pasirinkto pradinio profesinio įgūdžio vertė išeina mažesnė nei standartinė pradinio įgūdžio vertė (pagal lentelę *Įgūdžių pradinės vertės;* psl. 9). Tokiu atveju galutinė pradinio profesinio įgūdžio vertė nustatoma susumuojant prie profesijų nurodyto profesinio įgūdžio vertę su standartine pradinio įgūdžio verte, nurodoma aukščiau minėtoje lentelėje.

Sutrumpinimai:
***Kr** – Karys; **Pd** – Pėdsekys; **Vg** – Vagis; **Mg** - Magas; **Vt** – Vitalistas; **Nm** – Nekromantas; **Mn** – Mentalistas; **Bd** – Bardas; **Ša** – Šamanas; **Dm** – Demonistas; **Žv** – Žvėrininkas; **Dv** – Dvasiškis; **As** – Asasinas.*

Karys

Tu – karys. Tu visą gyvenimą mokaisi kautis įvairiais ginklais: kardais, kirviais, durklais, lankais, ietimis ir pan. Tu visuomet priekyje, todėl pirmas susiduri su priešų kareiviais ir pabaisomis. Karys stiprus, gerai ginkluotas ir puikiai valdo savo ginklus, todėl pabaisoms padaro didžiausią žalą.Tu gali vienas klaidžioti požemiais, leistis į pavojingas keliones. Tuo tarpu grupės, neturinčios karių, greitai retėja ir žūva. Todėl kiekvienoje grupėje turi būti bent vienas ar du kariai.
Tavo jėga dažnai praverčia: tenka stuktelėti pečiu į užsikirtusias duris, nuristi akmenį, ištraukti iš duobės draugą. Galėtų padėti ir kerai, bet jie eikvojasi, o kario jėga nesenka!
Kelionėje tu eini pirmas – saugai draugus ir pasitinki pavojus. Jei grupėje karių keletas, tai vienas eina voros gale, nes kai kurios pabaisos mėgsta pulti iš užnugario.



Tu karys, todėl privalai gerai žinoti, kaip naudotis ginklais kautynėse, iš kokio atstumo šaudyti bei svaidyti ginklus. Ieškok žaibiškai išgydančių žaizdas gėralų, magiškų ginklų ir šarvų, skydų, šalmų...
Tačiau ne visi kariai vienodi, skirtingose rasėse ar labiau išsivysčiusiose žmonių bendruose egzistuoja įvairios kariuomenės dalys, kur specialiai apmokyti kariai specializuojasi į atskiras karių grupes. Kariai būna pėstininkai (Pst), šauliai (Šau), raiteliai (Rai) ar žvalgai (Žva).
Geriausiai tarp visų genčių ir rasių žinomas yra pėstininkas. Jis gerai kaunasi įvairias ginklais, moka ir kumščiuotis. Raitelis taip pat neblogai valdo ginklus, yra geras jojikas. Šaulys nėra geras kirstynių meistras, tačiau šaudo puikiai – tai jo specializacija. Žvalgas kiek prastesnis kovotojas, tačiau jo darbas – žvalgyba. Jis visada eina kariuomenės priekyje, seka priešus ir pranešinėja surinktas žinias savo vadams. Kariai gali naudoti bet kokius ginklus, šarvus. Geri plokštiniai šarvai daug sveria ir norint su jais efektingai kautis, reikia didelės jėgos.
Esminė prigimties savybė – Jėga. Kuo didesnė Jėga, tuo didesnė ginklo žala. Kariui svarbus ir vikrumas – kuo jis vikresnis, tuo geriau kaunasi ar šaudo.

Pėstininko pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	25	[[Lauko]]	10
[Kirstynių]	15	[[Lauko]]	5
[Kirstynių]	10	[[Lauko]]	5
[Šaudymo]	5	[[Lauko]]	5
[Svaidymo]	10	[[Vagies]]	5
Ranka	10	Fi	10
Koja	10	Bi	15
Imtis	10	Psi	15
Skydas	15		



Šaulio pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	10	[[Lauko]]	20
[Kirstynių]	10	[[Lauko]]	10
[Šaudymo]	30	[[Lauko]]	5
[Svaidymo]	20	[[Vagies]]	10
Ranka	10	[[Vagies]]	5
[Be ginklo]	5	Fi	10
Skydas	5	Bi	15
		Psi	15





Raitelio pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	25	[[Lauko]]	10
[Kirstynių]	15	[[Lauko]]	5
[Kirstynių]	10	[[Lauko]]	5
[Šaudymo]	5	[[Vagies]]	5
[Svaidymo]	10	Fi	10
Ranka	10	Bi	15
Koja	5	Psi	15
Imtis	5		
Skydas	15		
Jojimas	15		

Žvalgo pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	15	[[Lauko]]	10
[Kirstynių]	10	[[Lauko]]	5
[Kirstynių]	5	[[Lauko]]	5
[Šaudymo]	10	[[Vagies]]	15
[Svaidymo]	5	[[Vagies]]	10
Ranka	10	[[Vagies]]	5
[Be ginklo]	5	Fi	15
Skydas	5	Bi	15
[[Lauko]]	15	Psi	20



Pėdsekys

Tu – pėdsekys. Pėdsekiai geriausiai jaučiasi gamtoje: miškuose, kalnuose. Tu dažniausiai kaimietis, o galbūt gimei vienišoje, šimtamečio kalnų miško paunksnėje.
Pėdsekys – tikras gamtos vaikas. Jie pastabūs, vikriai laipioja, neblogai jodinėja ar plaukioja, gerai sėlina ir slapstosi. Išmano medžioklės ar žvejybos paslaptis. Sunkioje kelionėje per negyvenamas vietoves gali parūpinti maisto visai grupei. Daugelis pėdsekių labai gerai pažįsta gyvūnus, jų gyvenimo būdą. Kai kurių patyrusių pėdsekių pasakojimai netgi įtraukiami į knygas ir tampa tikrais informacijos lobiais. Be viso ko

pėdsekiai dažnai praverčia kariuomenei, rinkdami informaciją apie priešininkų pozicijas bei įvykius miškuose ar pelkėse, atlikdami panašias užduotis kaip ir kariai-žvalgai.
Pėdsekiai dėl savo geros sveikatos yra atsparesni nuodams ar ligoms, turi didesnį imunitetą.
Kaunasi visais ginklais, bet dauguma mėgsta dvirankius ginklus. Taip yra dėl to, kad daugelis tokių ginklų labai praverčia medžioklėje, ypač prieš stambius žvėris.
Paprastai dėvi odinius šarvus, jie – ir drabužiai, ir šarvai. Be to jie nesunkūs, su jais galima lengviau ir tyliau sėlinti. Pėdsekys, kaip ir vagis, gali prisėlinti iš už nugaros ir smogti priešininkui.
Esminė prigimties savybė – Sveikata.

Pėdsekio pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	15	[[Lauko]]	20
[Kirstynių]	10	[[Lauko]]	15
[Kirstynių]	5	[[Lauko]]	10
[Šaudymo]	10	[[Lauko]]	5
[Svaidymo]	5	[[Medicinos]]	5
Ranka	5	[[Vagies]]	15
[Be ginklo]	5	[[Vagies]]	5
Skydas	5	[[Vagies]]	5
		Fi	10
		Bi	15
		Psi	15



Vagis

Tu – vagis. Taip, daugelis tavęs galbūt nemėgsta, tačiau tave labai vertina nuotykių ieškotojai. Tu gerai treniruotas, vikrus, neblogai kauniesi, bet svarbiausia – puikiai laipioji, visrakčiais gali atrakinti visokius užraktus. Tavo pagalba dažnai gali būti labai svari, neleidžianti grupės nariams mirti iš bado. O gal tiesiog reikia greitai prasimanyti pinigų naujiems ginklams ir šarvams? Vadinasi, šiuo atveju tu gali būti labai svarbus, o gal net tas, kuris nulems tolimesnį grupės išgyvenimą.
Tu esi vikrus, gali prisėlinti iš už nugaros ar šiaip nepastebėtas. Taip pat gerai kraustai kišenes.
Dažnai vagys, ypač tie, kurie gyvena miestuose, priklauso gildijai – broliškai vagių sąjungai. Kiekviename padoresniame, o juo labiau nepadoresniame mieste yra Gildijos namai, kur tu visada rasi prieglobstį. Tiesa, ne visada už dyką.
Vagis naudoja bet kokius ginklus, nors daugelis vagių teikia pirmenybę trumpiems, lengviems ginklams. Paprastai dėvi odinius šarvus, retai naudoja skydą. Sunkūs metaliniai šarvai ar skydas tiesiog trukdo efektyviai "dirbti" ir laiku nepastebėtam dingti.
Esminė prigimties savybė – Vikrumas.

Vagies pradiniai įgūdžiai			
Peiliai/ Durklai	25	[[Lauko]]	10
[Kirstynių]	10	[[Lauko]]	5
[Kirstynių]	5	[[Vagies]]	25
[Šaudymo]	5	[[Vagies]]	15
[Svaidymo]	10	[[Vagies]]	10
Ranka	5	[[Vagies]]	5
[Be ginklo]	5	[[Vagies]]	5
		Fi	10
		Bi	15
		Psi	15



Magas

Tu – magas! Visą gyvenimą paskyrei magijai. Visame pasaulyje išsimėčiusios magų mokyklos, į kurias kandidatai atrenkami itin kruopščiai – ne kiekvienas mirtingasis sugebės įvaldyti magijos meną. Mokiniai, besimokantys mokyklose – *Magų bokštuose* – įgauna žinias apie pagrindinius Fi magijos kerus, kurie apima šias pagrindines stichijas: *Orą, Ugnį, Vandenį, Žemę, Šviesą* ir *Eterį*. Magai, mokyklose baigę pradinius mokslus, tampa vienos stichijos specialistais. Iš magų mokyklos išėjęs magas tampa *Piromantu*, *Aeromantu*, *Teramantu*, *Akvamantu*, *Šviesos magu* ar *Eteristu*. Šiuo atveju magas išmano savo pasirinktos stichijos pagrindinius (populiariausius) kerus, kurie yra nurodyti Fi magijos aprašymuose (žiūr. *Fi magija*; psl. 51).
Tačiau, kad ir kokios specializacijos magas bebūtų, papildomai jis žino dar bent kelių kitų stichijų bazinius kerus – tai yra tokius, be kurių neįmanomas pradinis tos stichijos išmanymas. Taip pat privalomai kiekvienas magas išmano bazinius Eterio (Informacijos) kerus. Žinoma, jei eteris mago pagrindinė stichija – tuomet jis išmano daugiau.
Jei pradinių mokslų Magų bokšte magui nepakanka, tuomet jis mokosi toliau bei ateityje turi galimybę tapti *Magijos meistru*. Bet... Tokie meistrai niekuomet netampa klajojančiais nuotykių ieškotojais ir herojais. Jie užsiima Magija iš didžiosios raidės.
Taigi, jei tavo pasirinktas herojus yra magas – tuomet tai dar nereiškia, kad jis yra tikrasis magijos meistras. Greičiausiai tu arba iš mokyklos išmestas mokinys, arba tiesiog patingėjai mokytis ir išėjai pats. O gal baigei mokslus, tačiau praradai savo mago knygą? Juk svarbiausias mago turtas – kerų knyga, kurią jis gauna tuomet, kai sėkmingai baigia pradinius mokslus Magų bokšte. Tai yra tarsi diplomas, kuriuo jis gali pasigirti ir įrodyti, kad yra tikras Magas!!! Ir tiktai ją pametęs (!)iš nuoskaudos magas ryžtasi avantiūroms.
Todėl magai avantiūristai nuolatos ieško kerų knygų. Taip pat nespjauna ir į naujus kerus, esančius ritiniuose, lobiuose ar slaptose palėpėse…

Kerėdamas magas taria kiekvienam kerui specifinį užkeikimą bei gestikuliuoja rankomis - ore brėžia tam tikrus simbolius, kurie stiprina kerą bei daro jį lengviau atliekamą. Todėl rankos magui labai svarbios, jis jas kruopščiai prižiūri ir saugo. Žinoma, kartais magai sugeba sukerėti kerą tik ištardami burtažodį ar ranka nubrėždami simbolį ore, tačiau tai atlikti yra žymiai sunkiau ir ne kiekvienam pradedančiajam magui tai yra įkandama (plačiau žiūr. *Magija, Kerėjimas*; psl. 51).
Magai kaip kerėtojai nenoriai naudoja kirstynių ginklus, nes vis dėl to svarbiausias jų ginklas – kerai. Taip pat jie vengia dėvėti šarvus, nes mokyklose tarp besimokančių magų dažnai sklando gandai, kad šarvai trukdo kerėti ir kenkia mago sveikatai. Tačiau patyrę meistrai aiškina, kad dažniausiai tai nėra susiję su tuo, kad šarvai trukdo - tiesiog taip labiau tikėtina apsisaugoti nuo kerų fiasko (*na, kas būtų jei magas, dėvėdamas metalinius šarvus, patirtų elektros kerų fiasko?*). Tačiau ir be to gandus patikrinti ryžtasi ne kiekvienas pradedantis magas...
Magai, ypač pradedantys, retai vieni eina į požemius ar kitas pavojingas vietas. Iš pasalų užklupusi pabaisa gali išsyk užmušti apstulbusį kerėtoją. Magai dažniausiai eina grupės viduryje, pasiruošę kerėti. Pradedantis magas gali būti vienas silpniausių veikėjų, bet vėliau tampa vienu stipriausių.
Esminė prigimties savybė – Protas.

Mago pradiniai įgūdžiai			
Peiliai/ Durklai	10	Fi	25
[Kirstynių]	10	Bi	25
[Šaudymo]	5	Psi	25
[Svaidymo]	5	[Fi Magija]	20
[Be ginklo]	10	[Fi Magija]	10
[[Lauko]]	5	[Fi Magija]	5
[[Vagies]]	5	Eteris	10
		[Kombinuotoji magija]	10
		Žiežirbos	PrP



Vitalistas

Tu – vitalistas. Visi vitalistai yra kerėtojai, galintys kerėti Bi tipo kerais. Šie kerai apima kelias skirtingas su gyvybės energija bei gyvomis būtybėmis susijusias kerų grupes. Tai *Bakterijų, Grybų, Augalų, Organomantijos*, *Regeneracijos* ir *Transformacijos* kerai. Kadangi specialios vitalistų mokyklos neegzistuoja, šios žinios yra perduodamos iš kartos į kartą, meistro – mokiniui.
Pradedantis vitalistas gerai būna įsisavinęs tik vienos Bi magijos grupės, kurioje jis specializuojasi, kerus. Tos grupės kerus vitalistas žino visus ir gali jais kerėti. Papildomai vitalistas žino dar bent dviejų kitų Bi magijos grupių bazinius kerus. Tai dažniausiai būna tokie kerai, kurie papildo jo pagrindinės specializacijos sritį.
Kerėdamas vitalistas, kaip ir magas, taria kiekvienam kerui specifinį užkeikimą bei gestikuliuoja rankomis - ore brėžia tam tikrus simbolius, kurie stiprina kerą bei daro jį lengviau atliekamą. Dažnai rankomis jam tenka ir paliesti tą objektą, kurį jis nori užkerėti. Žinoma, kartais sukerėti kerą įmanoma tik ištariant burtažodį bei neliečiant kerimo objekto ar tik ranka nubrėžiant simbolį ore. Tačiau tai atlikti yra žymiai sunkiau ir ne kiekvienam pradedančiajam tai įmanoma (plačiau žiūr. *Magija, Kerėjimas*; psl. 51).
Papildomai vitalistai, pasinaudodami savo Intuicija bei pagal kvapą, skonį ir spalvą, sugeba atpažinti magiškus gėralus. Kai kurie vitalistai ne tik pažįsta magiškus gėralus, bet gali juos ir patys kurti. Žinoma, tai labiau yra alchemikų darbas, tačiau kartais šiuos įgūdžius jie ir perima iš tų, kuriems alchemija yra pažįstama.
Be viso to vitalistai pažįsta vaistažoles ir magiškąsias žoles, jiems nėra svetimi miškai, kalnai ir pievos. Nieko prieš susibičiuliauti ir su raganomis, kurios taip pat išmano tokius dalykėlius.
Vitalistai nelabai mėgsta kautis – nes jie juk susiję su gyvybę, nėra linkę jos atimti be priežasties. Nors – pasitaiko visko. Jei vis dėl to tenka kautis, tai labiau mėgsta bukus ginklus, nes kraujo jie, kaip gydytojai, mato pakankamai. Todėl jei tenka ką nors užmušti – tai geriau daro "švelniai", be kraujo.
Dėvėti gali bet kokius šarvus. Moka pasinaudoti skydu.
Esminė prigimties savybė – Intuicija.

Vitalisto pradiniai įgūdžiai			
Peiliai/ Durklai	10	Gėralų išmanymas	5
[Kirstynių]	5	Žolininkystė	5
[Šaudymo]	5	Nemirėlių varymas	10
[Svaidymo]	5	Fi	15
Ranka	10	Bi	20
Skydas	5	Psi	20
[[Lauko]]	5	[Bi Magija]	20
[[Medicinos]]	10	[Bi Magija]	10
[[Medicinos]]	5	[Bi Magija]	5
[[Vagies]]	5	Eteris	5
		Žiežirbos	InP



Nekromantas

Tu – Nekromantas. Tu klaikus. Tavęs vengia paprasti miestelėnai ir kaimiečiai, bajorai ir dvasiškiai. Tu – atstumtasis. Gyvenime tau lemta būti vienišam. Bet nuotykių ieškotojai

neretai nori turėti kovos draugą nekromantą. Anksčiau tu galbūt buvai pėdsekys ar vagis, vitalistas ar mentalistas. Prieš tapdamas nekromantu buvai žuvęs kautynėse, nukovei vieną ar keletą nemirėlių. Sykį tu sutikai nekromantą, kuris tau pasiūlė tapti šio klaikaus meno žinovu. O galbūt tu radai nekromanto kerų knygą. Tave patraukė šiurpios nekromantijos paslaptys, tu ryžaisi.... Ir štai tu Nekromantas.

Nekromantai įvaldo Anti-Bi (Nekro) magiją, kurios yra kelios rūšys: *Negyvos organikos transformacijos*, *Nemirėlių kūrimo* ir *Nemirėlių paieškos* kerus.

Pradedantis nekromantas, kaip ir daugelis kitų kerėtojų, iš pradžių būna gerai įsisavinęs tik vienos grupės, kurioje jis nutaria specializuotis, kerus. Pasirenkama grupė gali priklausyti ir nuo to, kokius kerus išmanė nekromantijos mokytojas, ar kokie kerai buvo tavo rastoje knygoje. Atitinkamai tos grupės kerus nekromantas išmoksta visus ir gali jais kerėti. Besimokydamas nekromantas papildomai įgyja žinias ir apie kitų likusių dviejų nekromantijos sričių bazinius kerus, kurios papildo ir taip nemenką nekromanto Anti-bi magijos žinių bagažą.

Kerėdamas nekromantas, kaip ir daugelis kitų kerėtojų, taria kiekvienam kerui specifinį užkeikimą bei gestikuliuoja rankomis - ore brėžia tam tikrus simbolius, kurie stiprina kerą bei daro jį lengviau atliekamą. Dažnai rankomis jam tenka paliesti ir patį užkerimą objektą, ypač jei tai yra gyva būtybė. Ir jokiu būdu turi būti paliečiami ne jos drabužiai, šarvai ar daiktai, o pats kūnas, nes priešingu atveju kerai gali ir nesuveikti.

Labai dažnai sėkmingam kerėjimui nekromantui reikia turėti papildomų magijos atributų. Dažniausiai tai būna įvairių numirėlių kūno dalys: lavonų akys, galūnės, įvairūs kauleliai ar net pūvanti lavoniena. Kerėdamas tokius priedus jis turi laikyti rankoje ar juos padėti prieš save matomoje vietoje. Po kerėjimo, jei kerai suveikia, tokios medžiagos prapuola. Todėl visi keliaujantys nekromantai renka tokius atributus, visur juos nešiojasi ir tamposi. Ne vienas paprastas valstietis tiesiog pakrauptų išvydęs tokį krepšį…

Kaip matai nekromantai išmano gūdžias kapų paslaptis, žino kas ištinka būtybes anapus, gali prikelti lavonus... Bet jie niekam niekuomet neatskleidžia šių paslapčių. Net jei priešai kankintų, nes nekromantai atsparūs skausmui – turi išugdytą *Atsparumą skausmui*. Taip pat jie atsparesnis Bi kerams, atsparesni nemirėlių sukeltam paralyžiui bei siurboms (tvermės +50). Taip pat nekromantai turi padidintą imunitetą, todėl jie yra mažiau jautrūs nuodams (Imunitetas+10).

Nekromantui kaip nemirėlių pasaulio specialistui yra lengviau užmegzti kontaktus ir susikalbėti su protingais nemirėliais: vampyrais, hjukavomis, poltergeistais ar kitais. Nemirėlis, atpažindamas nekromantą, jo atžvilgiu nebūtinai elgiasi agresyviai.

Tačiau nekromantai kaip ir kai kurie kiti kerėtojai turi keletą keistenybių. Visų pirma nekromantai nelabai mėgsta metalinius ginklus ar šarvus. Esant galimybei visada pasirinks akmeninį, o dar geriau – kauliną. Šarvus taip pat mieliau naudos odinius, nors ir prastesnius ar labiau paplyšusius. Juk bet kokiu atveju visa tai arčiau numirėlių…

Kita keistenybė yra ta, kad žuvusio ir vėliau prikelto nekromanto Žavumas krenta per 10. taip pat nekromanto kerėjimo pagrindine grupe vertei pakilus vienu lygiu, jo žavumas krenta per 5. Tokiu atveju nekromanto žavumui kritus iki 0, jis virsta *bjaurumo keiktiniu* – būtybe, kurią valdo ŽM. Todėl bet koks nekromantas jausdamas, kad artėja toks likimas, stengiasi savo žinias perduoti kitam asmeniui, o pats tiesiog “pamiršti” visą nekromantiją. Priešingu atveju savo greito galo, jei toliau užsiims nekromantija, jam vis tiek išvengti nepavyks. Savo žavumo nekromantas negali pakelti jokiais būdais – nei magija, nei gėralais, nei norų atlikimu, nei kreipimusi į dievus. Tai yra jo *tabu*. Visa kuo jis gali pasikliauti šiuo atveju – tai likimas.

Esminė prigimties savybė – Intuicija.

Nekromanto pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	10	Fi	15
[Kirstynių]	5	Bi	30
[Kirstynių]	5	Psi	15
[Šaudymo]	5	[Anti-Bi Magija]	20
[Svaidymo]	5	[Anti-Bi Magija]	10
Ranka	10	[Kombinuotoji magija]	10
[Be ginklo]	5	[Kombinuotoji magija]	0
Skydas	5	Žiežirbos	InP
[[Lauko]]	10		
[[Lauko]]	5		
[[Medicinos]]	10		
[[Medicinos]]	5		



Mentalistas

Tu – Mentalistas. O mentalistai – neblogi kovotojai ir kerėtojai. Visi jie garsėja tvirta valia ir psichika. Puiki valia tau padeda kerėti. Be to, tu atsparesnis Psi kerams už kitus asmenis. Taip, magai galingesni kerėtojai, bet tu esi ir karys!

Tokių kaip mentalistų mokyklų neegzistuoja. Tiesiog mentalistas meistras pasirenka vieną ar kelis mokinius ir perduoda jiems savo žinias apie Psi magiją.

Psi magijos yra bent keletas skirtingų grupių: *Telepatijos*, *Savikontrolės*, *Ekstra sensorinių pojūčių*, *Teleportacijos* ir *Psichokinezės* kerai. Telepatinės magijos kerai yra labiausiai žinomi tarp visų kitų Psi magijos tipų.

Pradedantis mentalistas, gavęs žinias iš meistro, pilnai įsisavinęs būna tik vienos grupės kerus. Dažniausiai tokius, kuriuos geriausiai išmanė jo mokytojas. Taip pat toks mentalistas mokinys žino bent dar vienos Psi kerų grupės bazinius kerus.

Mentalistui kerint, šis negestikuliuoja rankomis ir burtažodžių netaria. Visi jo kerai yra atliekami mentalinės jėgos bei minčių pagalba, todėl mentalistas vienintelis tarp kerėtojų net kirstynėse gali naudoti savo kerus, tuo pačiu metu dar ir valdydamas kalaviją. Tačiau dažnai tam, kad mentalisto kerai veiktų, šis turi būti visą laiką susikoncentravęs. Taip pat tam, kad mentalistas galėtų efektyviai kerėti, jo galva turi būti be galvos apdangalo. Bet kokia kepurė, šalmas ar net skarelė jam trukdo (plačiau žiūr. *Magija, Kerėjimas*; psl. 51).

Mentalistas gali kautis bet kokiais ginklais, nors mielesni jiems yra vienarankiai. Jis gali kovoti kaip lygus su kariais. Mentalistai kaip ir kariai vieni bastosi požemiuose, dykvietėse, apleistuose miestuose ir kitur, kur koks vagis ar silpnesnis magas neišdrįs nė įžengti. Grupėse mentalistai eina priekyje, kur didžiausi pavojai. Jei grupėje yra karių, mentalistai eina gale – saugo nuo pabaisų, puolančių iš už nugaros. Be to, iš toliau patogiau kerėti.

Esminė prigimties savybė – Valia.

Mentalisto pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	15	[[Lauko]]	10
[Kirstynių]	10	[[Lauko]]	5
[Kirstynių]	5	[[Vagies]]	5
[Šaudymo]	5	Fi	20
[Svaidymo]	5	Bi	20
[Be ginklo]	10	Psi	30
Skydas	10	[Psi Magija]	20
		[Psi Magija]	10
		Žiežirbos	VaP



Bardas

Tu – bardas. Vadinasi esi meniškos sielos žmogus, vertini grožį, dailiai padarytus daiktus. Taip pat esi gana pastabus, neblogai jodinėji ir laipioji. Mikliomis jautriomis rankomis, nes tavo rankos tai – muzikanto vertybė, gali lengvai iškraustyti kieno nors kišenes, visrakčiais atrakinti duris.

Nesvetima tau ir magija. Tačiau ji kitokia – muzikinė. Tai dažniausiai yra magiškos melodijos ir dainos, kuriomis gali paveikti bet kurį girdintįjį. Tokios bardų dainos dažniausiai būna įvairių kerėtojų kerų adaptacijos muzikai. Magiškas melodijas ar dainas bardas išmoksta iš kitų patyrusių ir pagarsėjusių bardų. Kartais jis gauna kai kurių magiškų melodijų natas ar dainų tekstus iš kitų savo muzikos brolių. Tiesa, ne visada už dyką. Retkarčiais bardas sukuria ir savo nuosavą magišką melodiją ar dainą, tačiau tai užima gana nemažai laiko ir prieinama tik gerai patyrusiam meistrui. Pradedančiojo bardo mokamų magiškų melodijų ar dainų skaičius priklauso nuo jo Meniškumo.

Bardai moka dainuoti bei groti keliais instrumentais. Tačiau tik vienas iš instrumentų yra bardo mėgstamiausias. Juo jis atlieka didžiąją dalį tiek paprastų, tiek magiškų kūrinių. Žinoma, pasaulyje egzistuoja ir kitokie galingi muzikiniai kerai, kuriuos atlikti gali tik du ar daugiau bardų, grojančių skirtingais instrumentais. Taip gali būti suburiami netgi labai dideli orkestrai, atliekantys masinius maršus ir kūrinius, galinčius paveikti ištisas armijas. Taip bardai savo melodijomis ir dainomis sugeba paveikti ne tik gyvas būtybes, bet ir gamtos reiškinius, elementus ar net dvasias.

Tačiau bardas, kaip ir kiekvienas asmuo, turi kai kurių silpnybių. Jie nemėgsta didelių, grubių daiktų. Jiems labiau artima visa kas gražu, miniatiūriška bei lyriška. Todėl bardas niekados nesikaus stambiais ginklais, nedėvės stambių šarvų, nedirbs sunkių ir purvinų darbų. Jis nepakenčia triukšmo, smarvės ar purvo. Visa tai jam tiesiog svetima.

Esminė prigimties savybė – Meniškumas.

Bardo pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	5	Dainavimas	20
[Kirstynių]	5	[[Meno]]	5
[Šaudymo]	5	[[Meno]]	5
[Svaidymo]	5	[Grojimas]	25
[Be ginklo]	5	[Grojimas]	10
[[Lauko]]	5	[Grojimas]	5
[[Vagies]]	5	Fi	15
		Bi	15
		Psi	25
		[Muzikinė magija]	20
		Žiežirbos	MeP



Šamanas

Tu – šamanas. Tu – dvasių draugas. Tai pakankamai reta profesija. Šamanu tampama įvairiai: kartais tai būna tiesiog įgimta, kartais pagal paveldimumą, bet dažniausiai tuomet, kada seno mirusio šamano dvasia įsikelia į pasirinktą asmenį.

Tačiau visados šamanas tampa dvasių draugu, įgyja vienos ar keleto jų palankumą. Šiuo požiūriu šamanas tiesiog priešingybė demonistui, kuris dvasias priverčia jam paklusti jėga.

Šamanai draugauja su įvairių tipų dvasiomis. Tai gali būti įvairių gyvūnų, augalų, gamtos jėgų, protėvių ar net mirštančiųjų asmenų dvasios. Jos vadinamos *samadomis*. Kiekviena samada, su kuria bendrauja šamanas, jo prašymu ir specialių ritualų metu gali įsėsti į šamaną. Toks ritualas vadinamas *kamlavimu*. Silpnesnėms dvasioms iškviesti šamanas mūša būgną, žvangina ginklais ar skydu. Iškviesdamas stipresnes dvasias jis papildomai šoka ritualinius šokius, degina laužus, vartoja įvairius gėralus ar žoles. Taip jis iškviečia dvasią, kurios prašo įsėsti į jo kūną. Dvasiai įsėdus šamanas laikinai įgauna įsėdusios dvasios savybes, talentus, ypatybes ar net trūkumus. Tobulėdamas šamanas sugeba išsikviesti vis daugiau ir įvairesnių dvasių. Į patyrusio šamano kūną vienu metu gali įsėsti net kelios dvasios. Dvasias iškviesti šamanas gali net kautynių metu.

Kartais būna, kad viena dvasia į šamaną įsėda visam laikui. Tuomet ji tampa šamano asmeniniu *totemu*. Tokios dvasios vadinamos *budžanomis*. Taip pat šamanas sugeba totemą surasti ir kitam asmeniui, kuris sėkmingai praeina tam tikrą totemo įgijimo ritualą. Tačiau kiekvienas šamanas, kuris turi asmeninį totemą, turi ir *tabu*. Toks tabu būna susijęs būtent su toteminės dvasios tabu ir išlieka visam gyvenimui. Jei su dvasia bendrauja laikinai, tai ir tabu įgyjama laikinai (plačiau žiūr. *Magija*, *Šamanizmas*; psl.85).
Dar viena bloga šamanų savybė – visi jie linkę į narkotinių medžiagų vartojimą. Dažnai šios medžiagos stiprina šamano sugebėjimus iškviesti dvasias bei su jomis susitarti. Ypač jei šios būna nusiteikusios priešiškai ar bandomos perimti iš kito asmens. Dėl to šamanas taip pat išmano ir kai kuriuos medicininius dalykus.
Tuo metu kai į šamaną nėra įsėdusi jokia dvasia, jis gali kautis bet kokiais ginklais, naudoti bet kokius šarvus ar skydus. Tačiau jei į jį yra įsėdusi dvasia – tuomet tai priklauso nuo tabu, kuris susijęs su dvasia.
Esminė prigimties savybė – Intuicija.

Šamano pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	10	Būgnas	10
[Kirstynių]	5	Dvasių išmanymas	20
[Šaudymo]	5	Nemirėlių išmanymas	5
[Svaidymo]	5	Demonų išmanymas	5
[Be ginklo]	5	Žolininkystė	5
Skydas	10	Fi	15
[[Lauko]]	10	Bi	15
[[Lauko]]	5	Psi	15
[[Vagies]]	5	[Šamanizmas]	20
[[Medicinos]]	10	Žiežirbos	InP



Demonistas

Tu – demonistas. Tu esi tas, kuris sugeba iškviesti demonus ar dvasias bei jėga priverti juos paklusti sau.
Demonistu tapti yra labai sudėtinga. Jais dažniausiai tampa kokie nors kerėtojai, kurie randa senovines *Demonų knygas* arba tie, kuriuos nuo pat gimimo moko kiti demonistai. Dažniausiai tai būna daroma irgi per prievartą, kada dar mažą vaiką demonistas pagrobia ar nusiperka. Tačiau bet kokiu atveju tai labai pavojinga ir rizikinga profesija. Bet kas dėl naudos nerizikuoja…
Pagrindinis demonisto išmanymo ir kerėjimo objektas yra demonai ar dvasios. Visų pirma, demonistas norėdamas iškviesti demoną ar dvasią turi sužinoti tikrąjį demono ar dvasios vardą. Toliau demonistas kerėdamas atlieka įvairius ir labai sudėtingus ritualus, bando susisiekti su kitais pasauliais, ieško demonų, bando sukurti magiškus vartus, per kuriuos jis sugebėtų iškviesti demonus. Iškviesdamas dvasias demonistas jas aptinka šiame pasaulyje bei priverčia jas atkeliauti pas jį. Tokio ritualo metu demonistas įgyja *demonų regą* ir mato visas iškviestas ar iš kitų pasaulių atkeliavusias būtybes. Ne ritualo metu šių būtybių jis nemato.
Bet koks demonas ar dvasia nepakenčia to, kad yra atskleistas tikrasis jų vardas, dėl to bando įmanomai priešintis visiems nurodymams ir įsakymams. Dėl to kiekvieną iškviestą dvasią ar demoną demonistas turi įveikti valia. Tam jis atlieka įvairius ritualus. Jiems pavykus demonistas iškviestoms būtybėms gali įsakinėti ir versti jas atlikti įvairius darbus. Nesėkmės atveju jis labai rizikuoja, nes tada pats gali būti priverčiamas paklusti demonui ar dvasiai, tapti jos vergu, gali būti užpultas arba netgi įsiurbiamas iškviestų būtybių pasaulin.
Demonistas taip pat gali priversti paklusti tas dvasias ar demonus, kurie patys pasirodo ar pasitaiko demonisto kelyje. Taip jis gali išvaryti budžanas, pamėkles, bekūnius nemirėlius iš kitų asmenų, nugalėdamas juos savo valia ir priversdamas jas paklusti bei pasitraukti.
Papildomai bet kuris demonistas turi išugdytą *demonų pajutą* ir gali dvasias bei demonus bet kada pajusti.
Jei demonistas yra auginamas nuo mažens, tuomet jis įgyja visus žemiau nurodytus įgūdžius. Jei demonistu tampa koks nors kerėtojas, tuomet jis gali įgauti tik dalį su demonais ir jų išmanymu susijusius įgūdžius.
Esminė prigimties savybė – Valia.

Demonisto pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	10	Demonų išmanymas	20
[Kirstynių]	5	Demonų pajuta	10
[Šaudymo]	5	Dvasių išmanymas	5
[Svaidymo]	5	Nemirėlių išmanymas	5
[Be ginklo]	5	Kitų pasaulių išmanymas	5
Skydas	5	Fi	20
[[Lauko]]	5	Bi	20
[[Medicinos]]	5	Psi	35
		[Demonizmas]	15
		Žiežirbos	VaP



Žvėrininkas

Tu – žvėrininkas. Tai ypatinga kovinė profesija. Žvėrininkas išmano su gyvūnais susijusius kerus – animamantiją bei jaukintinių magiją, kurie yra skirti gyvūnų paieškai, jaukinimui ar kontrolei. Visus šiuos kerus mokia kiekvienas pradedantis žvėrininkas, kuriuo gali tapti bet kuris veikėjas, jei atitinkamas žinias gauna iš kito patyrusio žvėrininko. Tačiau visų animamantinių ritualų įvaldymo menas sudėtingas ir prieinamas ne kiekvienam norinčiajam.
Taigi pagrindinis žvėrininko kaip animamantijos specialisto pranašumas – tai jo turimi jaukintiniai, kurie gali kautis ir net kerėti už žvėrininką ar kartu su juo. Žvėrininko turimų jaukintinių skaičius ribotas ir priklauso nuo jo *Jaukintinių magijos* įgūdžio. Pradedančio žvėrininko jaukintinių skaičius nustatomas pagal jaukintinių magijos įgūdžio lygį – jis gali turėti tiek jaukintinių, koks jo įgūdžio lygis. Vėliau, keldamas šį įgūdį, jis gali įsigyti vis daugiau jaukintinių. Jei žvėrininkas jau turi ribinį, pagal savo animamantijos įgūdžio lygį, jaukintinių skaičių, tuomet, norėdamas naujo kitokio jaukintinio, kažkurį senąjį jis turi paleisti. Paleistas jaukintinis tampa nepriklausoma protinga būtybe, kurią riboja jos sandara ir kiti biologiniai ypatumai, tačiau laikui bėgant jo savybės, prigimtys ir įgūdžiai gali sugrįžti iki prieš jaukinimą turėto lygio.
Jaukintinio sukūrimas ilgas ir sudėtingas procesas, kurio metu atliekama eilė magiškų ritualų (žr. *Jaukintinių magija*; psl. 84).
Tačiau tapdamas žvėrininku asmuo įgauna tam tikrus *tabu*. Tai – nužudyti bet kokį žvėrį, paukštį ar kitokį gyvūną, nesant reikalo apsiginti ar prasimanyti maisto. Neįvykdžius šio tabu, žvėrininkas automatiškai praranda galimybę bendrauti su gyvūnais. Šie paprasčiausiai tai pajunta, jo vengia ar netgi bėga nuo jo.
Kaip animamantijos specialistas žvėrininkas įgauna dar vieną savybę – jis pažįsta žvėrtakius, išmano kaip nuo jų apsiginti ar jų išvengti. Žvėrtakio nužudymas neįeina į žvėrininko tabu.
Esminė prigimties savybė – Intuicija ir Valia

Žvėrininko pradiniai įgūdžiai			
[Kirstynių]	10	[[Lauko]]	10
[Kirstynių]	5	[[Lauko]]	5
[Šaudymo]	5	[[Lauko]]	5
[Svaidymo]	5	[[Medicinos]]	5
[Be ginklo]	10	Žvėrtakių išmanymas	5
Skydas	5	Žvėrtakių pajuta	0
Gyvų būtybių išmanymas	20	Fi	20
		Bi	20
		Psi	20
		[Gyvūnų magija]	20
		[Gyvūnų magija]	10
		Žiežirbos	InP



Dvasiškis

Tu – dvasiškis. Tu – tas asmuo, kuris naudojasi ir perduoda kitiems savo dievo jėgą. Dvasiškis negali naudoti jokios magijos – išskyrus tuos kerus ar galias, kuriuos suteikia jo dievas. Jei yra naudojama kita nei dievo suteikta magija, tuomet tai reiškia nepasitikėjimą garbinamu dievu. Taip galima užsitraukti jo pyktį ir kerštą.
Dievo jėgą – lašus (žiežirbų analogą) dvasiškis įgauna kasdienio ritualo, skirto dievo garbinimui, metu. Tam jis konkrečiu nustatytu paros metu vieną ar kelis kartus skaito maldas, garbina dievo simbolius, relikvijas, aukoja aukas ar atlieka kitokius nustatytus ritualus. Ritualo pabaigoje dvasiškis sužino įgaunamos dievo jėgos – lašų – skaičių. Tačiau šie lašai yra įgyjami laikinai. Nepanaudoti paros bėgyje jie pranyksta.
Pasišventęs konkrečiam dievui dvasiškis iš jo gauna tam tikrus priedus. Už tinkamą garbinimą ar gerą maldą dievas gali dvasiškį apdovanoti naujais kerais, ypatybėmis, talentais, kurie gali būti skiriami laikinam naudojimui, labai retai – nuolatiniam.
Už nepasitikėjimą ar nusižengimą dievas ypatybes ar kerus gali atimti, skirti bausmes, užleisti negandas ar kaip kitaip nubausti savo "tarną".
Dvasiškiu gali tapti bet kuris asmuo, atitinkamų ritualų metu pasišvęsdamas tarnauti vienam ar kitam dievui.
Esminė prigimtis – valia. Ji turi būti stipresnė už protą ar intuiciją. Šios sąlygos neįvykdžius dvasiškumas – tik apsimetinėjimas.

Asasinas

Tu – asasinas. Tu –profesionalus žudikas. Juo gali tapti bet kas. Tokie asmenys baigia specialius apmokymus, kuriuos atlieka slapta nuo visų. Dažnai asasinai net patys tiksliai nežino kur konkrečiai tie apmokymai vyko. Vėliau jie yra aprūpinami gyvenimui, apdovanojami, jiems suteikiamos tam tikros galios, laipsniai ar pareigos. Tačiau už tai asasinas visuomet lieka atsakingas nepažįstamajam vardu *Niekas*. Tai yra jo pareiga, kurios jis negali atsikratyti visą likusį gyvenimą.
Tokie asasinai po apmokymų grįžta į normalią visuomenę, toliau normaliai gyvena ir stumia dienas. Tačiau bet kada gavus žinią nuo asmens *Niekas* apie tai, jog kažką reikia nužudyti, ji tampa pirmuoju gyvenimo tikslu. Tas tikslas tampa svarbiausias iš visų – svarbesnis už vaikus, šeimą, turtus ir gyvybę. Tai netgi nepriklauso nuo to kas toji auka ir kur ji yra. Gautą užduotį jis vykdo bet kokiomis priemonėmis iki galutinio rezultato.
Esminė prigimties savybė – bet kokia.



RASĖS

Karių&Magų pasaulyje egzistuoja bent keletas skirtingų rasių. Kiekvienas žaidėjas savo veikėju gali pasirinkti bet kurį iš pateiktų rasių atstovų (na, nebent vieną ar kitą rasę draudžia ŽM). Visos rasės turi savo ypatybių ir trūkumų, kiekvienai jų yra būdinga savita išvaizda, fiziologiniai ypatumai ar kitos savybės, kurios nurodomos prie rasės aprašymo. Taip pat rasėms yra būdingi skirtingi *Rasiniai Prigimčių Priedai*, kurie apibūdina padidintas ar sumažintas *Prigimties Vertes*. Prie rasės *Prigimties Didžiojo Priedo* yra pridedama lentelėje nurodyta vertė (*Rasinis Prigimties Priedas*), o pati *Prigimties Vertė* yra padauginama iš *Rasinio Daugiklio*, atitinkančio *Rasinį Prigimties Priedą*. *Prigimties Mažasis Priedas* gaunamas *Didįjį Prigimties Priedą* dalinant iš 5 (žiūr. *Rasių Prigimčių Priedai*, psl. 25).

Driežažmogiai



Išvaizda. Vid. ūgis 200 cm, vid. masė 120 kg. Primena žvynuotus žmones su trumpomis driežų galvomis ir ilgomis (1 –1.4 m), iš šonų suplotomis uodegomis. Patinus ir pateles atskirti gali tik puikūs driežažmogių žinovai.
Veidinė galvos dalis – trumpas atsikišęs driežiškas snukis. Ausų kaušelių neturi, jų vietoje – gelsva plėvele uždengtos ovalinės angos. Po vandeniu šnervės užsidaro susitraukus žiediniams raumenims. Dantys aštrūs, ilčių neturi. Tvirti smulkios monetos dydžio žvynai saugo lyg grandininiai šarvai (Ša 10; ŽS 25/15). Akys geltonos, vyzdžiai statūs. Vokai suaugę į skaidrų dangtelį kaip gyvačių. Nagai rudi, trumpi, smailūs. Eisena sausumoje gana nerangi (VM –5).
Prigimčių priedai: Jė +15; Vi -10; Pr -5; Va +5; Sv +5.
Apranga. Vaikšto nuogi. Puošeivos nešioja ryškių spalvų pintas odines ar plaušines apyrankes, puoštas kauliniais ar akmeniniais karoliukais.
Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė – 180 m, vid. – 45 m.
Neapkenčia karštų sausų vietų – dykumų, stepių ir kt. Kiekvieną dieną driežažmogis turi apsilieti kūną vandeniu ar kitaip jį sudrėkinti. Kitaip jų prigimtys ims kristi po 5 per dieną.
Pakankamai pailsėję, driežažmogiai nekvėpuodami ir nejudėdami gali po vandeniu išbūti iki Svx2 minučių. Kautis po vandeniu jie gali iki 3+SvP t. Įkvėpimui pakanka sekundei iškišti galvą oran. Sutemų rega 30m.
Gyvenamoji vietovė. Pelkės, upės, upeliai, ežerai, rečiau jūrų pakrantėse, požeminės upės. Krantuose kasa urvus, įėjimas į juos būna po vandeniu. Suaugę puikiai išgyvena be jokių būstų. Pažangiosios gentys pakrantėse stato iš šakų ar nendrių nupintas trobeles, kurias dengia žuvų ar kitų gyvių odomis, kurias sutvirtina klijais ir kuriuos moka virti tik driežažmogiai.
Ginkluotė. Labiau išsivysčiusių genčių atstovai naudoja skydus. Įprasti ginklai:
smigiai – trumpos sunkios strėlės, svaidomos ranka (+25ŽT, svaidymo atstumai: 4/8/12/16); akstys – atitinka žmonių ietis; stambios ietys, stambios kuokos.
Pažangiosios gentys (apie 10% visų genčių) būna ginkluotos ne titnaginiais ginklais, o metaliniais (paprastai bronziniais, kad nerūdytų).
Šarvų nedėvi. Dažniausiai tai yra įtakota jų gyvenimo būdo, susijusio su vandeniu. Priversti aplinkybių šarvus gali naudoti be jokių baudų, tačiau būdami toliau nuo vandens savo noru grandininę liemenę ar odinę striukę dėvi retai.
Koviniai ypatumai. Svaido savo gamybos smigius arba akstis. Išsvaidę smigius ir akstis atakuoja ietimis ar stambiomis kuokomis. Linkę atakuoti iš pasalų, pirmiausia – svaidomais ginklais. Jei priešininkas aiškiai stipresnis – atsitraukia. Patelės ir patinai vienodai agresyvūs. Jaunikliai slapstosi, kol užauga, paaugę sugeba gintis patys.
Kaudamiesi neginkluoti – kandžiojasi, Max(JėP+15)ŽT. Kai kuriuos standartinius žmonių 2R ginklus naudoja kaip 1R.
Karyba. Reguliarios kariuomenės nėra.
Santvarka. Gyvena mažomis gentimis, kuriose būna iki 100 suaugusių driežažmogių (40% – patinai, 60% – patelės). Jauniklių būna iki 30% suaugusiųjų skaičiaus. Apie dešimtadalis genčių pasiekia aukštesnį lygį, jos paprastai užsiima vandens kultūrų auginimu – derlingose pakrantėse augina stambiasėkles sojas, sekliuose dumblėtuose vandenyse – mėsines lūgnes. Sojos sėklų ir lūgnių didžiųjų šakniastiebių skonis ir maistingumas primena mėsą. Šiuos augalus augina tik driežažmogiai, nes gerai deri tik tręšiami jų išmatomis.
Tarpgentiniai santykiai. Tarpusavyje kariauja retai, dažniau pasitaiko pavieniai keršto ir pan. Išpuoliai.
Tarprūšiniai santykiai. Rengia humanoidų medžiokles, paprastai – iš pasalų. Retkarčiais būriais puola kaimelius, gurguoles. Kartais humanoidus gaudo gyvus ir laiko juos lyg gyvas maisto atsargas.
Ekonomika. Pinigų idėja daugumai driežažmogių nesuvokiama, jie prekiauja tik mainydami. Mėgsta ryškius, blizgančius daiktus, todėl kautynėse užmušę priešininkus dažnai puola juos kraustyti, ieškodami juos dominančių daiktų. Metalą grobia iš kitų humanoidų, bet dažniausiai maino į žuvį, sojas ar lūgnių šakniastiebius.
Kultūra. Požiūris į pasaulį visiškai kitoks, negu kitų humanoidų. Pažiūros labai susijusios su faktu, kad pasaulį jie išvysta iš kiaušinio ir gyvena vandenyje ar prie jo. Tuo pagrįstos driežažmogių religijos. Žmonių ir panašių humanoidų pažiūros jiems svetimos. Driežažmogius įžeisti galima tik tyčiojantis iš kiaušinio ir vandeninės jų kilmės.
Kalba. Driežažmogių. Retas moka bendrinę kalbą, kurią dažniau išmoksta iš iš belaisvių ar kontaktuodami su kitomis rasėmis mainų pagrindais.
Vardai. Kitoms rasėms dažniausiai nesuprantami ir sunkiai ištariami.
Polinkiai. Minta gyvuliniu maistu – nariuotakojais, žuvimis ir pan., renka lavonus, nes minta ir dvėseliena. Mėgsta šiltakraujų mėsą. Itin vertina humanoidų mėsą, nes mano, kad ji didina jų jėgas.
Įgūdžiai. Ietys Sv* +5; Jojimas -20; Varovas -10; Kvėpavimo sulaikymas +20; Laipiojimas -10; Nardymas +20; Plaukimas +20; Sunkumų kilnojimas +10; Sekimas minioje -20; Sėlinimas -5; Slėpimasis +10; Oratorystė -10; Arfa -10; Fleita -10; Gitara -10; Kanklės -10; Liutnia -10; Smuikas -10; Etiketo išmanymas -10; Upeivystė +10; Fi +15; Bi +10; Psi +20.

Dvorfai



Išvaizda. Vid. ūgis 130 cm, vid. masė 65 kg. Dvorfai kresni, tvirti, labai stiprūs. Liemenys masyvūs, rankos ir kojos storos. Veidai ir nosys stambūs, bruožai gana grubūs. Vešlios barzdos auga ir vyrams, ir moterims. Neišmanantys dažnai dvorfes laiko dvorfais. Dvorfių barzdos paprastai trumpai pakirptos, o dvorfų – ilgos, supintos į kaseles. Dvorfai avantiūristai nešioja trumpas barzdas, kad netrukdytų kautynėse. Kojos trumpos, eisena kiek krypuojanti.
Prigimčių priedai: Jė +5; Sv +5; Ža –5; Me +5.
Apranga. Dėvi tvirtus, praktiškus drabužius. Iškilmingesnėmis progomis užsivelka spalvingus apsiaustus su gobtuvais.
Biologiniai ypatumai. Max gyvenimo trukmė 400 m, vid. – 200 m. Jaučia atstumą iki žemės paviršiaus, pasaulio šalis po žeme. Nėštumas trunka 11 mėn. Tik trečdalis dvorfų naujagimių – moterys. Todėl dvorfų bendruomenėje dvorfės labai saugomos. Turi infraregą (30m).
Gyvenamoji vietovė. Įvairaus klimato uolėtuose ir kalnuotose vietovėse. Primityvių genčių būstas – akmeniniai urvai. Pažangesnės gentys stato belangius pastatus. Vienintelės angos – durys ir šaudymo angos.
Ginkluotė. Įvairi, atitinkanti jų ūgį. Kariai mėgsta trumpakočius dvirankius kirvius, o vitalistai – sunkius kūjus ir plunksnius, kuriuos naudoja kaip vienarankius ginklus. Drabužių paviršiuje paprastai dėvi šarvus. Dažniausiai šarvai – metaliniai žvyniniai, plokštiniai ar net vientisi. Neretai jų kojos būna šarvuotos vien tik KO šarvais, nes aukštesniems priešininkams sunku ten pataikyti. Dažnai net miega jų nenusivilkdami. Naudoja skydus.
Koviniai ypatumai. Dvirankius trumpakočius ginklus naudoja kaip vienarankius.
Karyba. Kariuomenės stuburkaulis – sunkieji pėstininkai. Jie paprastai šarvuoti plokštiniais ar vientisais šarvais, vartoja skydus, ginkluoti trumpais dvirankiais kirviais ir sunkiais kalavijais. Sunkieji pėstininkai efektyvūs net prieš lankininkus ir kavaleriją. Dvorfų falangos nuo lankininkų ginasi sunkių skydų siena. Raiteliai sunkiai pasiekia žemus dvorfus, o šie kapoja arklių ir raitelių kojas, ir skrodžia pilvus. Imant tvirtoves efektyvios dvorfų – inžinierių karo mašinos – katapultos, balistos ir kt. Per ilgesnes apgultis dvorfai pasikasa po tvirtovių pamatais.
Santvarka. Primityvesnės kultūros dvorfai gyvena giminėmis. Kiekviena giminė turi sutrumpintą pavadinimą iš trijų raidžių. Giminės formaliai jungiasi į gentis, tačiau tai tik tradiciškas skirstymas, šiais laikais giminės paprastai yra visiškai savarankiškos.
Aukštesnės kultūros dvorfų giminės jungiasi į karalystes. Viena iš susijungusių giminių vadinama karališkąja. Karaliaus titulas paveldimas, bet karaliumi gali būti bet kuris karališkosios giminės tinkamo amžiaus narys. Karaliumi išrenkamas ne vyriausias senojo sūnus ar kitas artimiausias giminaitis, o vienas iš geriausių giminės meistrų, kuris išmano amatus, prekybą, politiką ir dvorfų teisę. Kerėtojai karaliais negeli tapti, nors dvorfai supranta, kad jie gali būti naudingi. Tačiau jie kerėtojų nemėgsta ir tiek. Karalius privalo užsiimti savo pagrindiniu amatu. Jei nusenęs karalius, tarkime, kalvis nebepajėgia nukalti puikaus kalavijo, jis priverstas išeiti į pensiją. Karaliai ar giminių vadai, nutardami ką nors svarbaus visada tariasi su Dvorfių taryba, kurios nare gali būti bet kuri suaugusi dvorfė (vyresnė kaip 50 m).
Dvorfų giminės vienetas – šeima. Kadangi dvorfių moterų dukart mažiau negu vyrų, tai labai lemia visą dvorfų gyvenimo būdą. Šeimos monogaminės tvirtos. Paprastai dvorfė pasirenka būsimą vyrą. Šis turi ją vesti arba išeiti iš giminės. Dvorfų šeimos niekada nesiskiria. Dvorfės našlės gali ištekėti pakartotinai, o dvorfai našliai – ne.
Dvorfui jo moteris ir vaikai – didžiausia vertybė. Dvorfai tiki, kad sukaupti turtai, amatų paslaptys reikalingi ramiai jų šeimų ateičiai užtikrinti.
Avantiūristais dažniausiai tampa dvorfai viengungiai. Jie tikisi grįžti turtingi ir garsūs, o tuomet tikrai pavyks rasti jauną simpatišką dvorfę švelnia barzdele.

Tarpgentiniai santykiai. Vienas kitą laiko broliais, o visus kitus – žemesniais padarais. Paprastai kaimyninės dvorfų giminės puikiai sutaria. Bet net nesutariančios giminės bemat susivienija prieš bendrus priešus ne dvorfus.

Tarprūšiniai santykiai. Geriausi santykiai su gnomais. Nepalankūs elfams. To priežastis – elfų polinkis magijai. Kraštų, kuriuose elfai ir dvorfai reti, išminčiai teigia, kad jų nesantaika senovinė, pagrįsta visišku nesuderinamumu, kad senovėje jie įnirtingai kariavo. To nebuvo, nes dvorfai ir elfai gyvena skirtingoje aplinkoje, jiems nėra kuo dalintis. Tiesa, dvorfai mėgsta pasityčioti iš elfų (kaip ir iš kitų protingų būtybių). O elfai labai nemėgsta, kai iš jų tyčiojasi. Dabar dvorfai ir elfai prekiauja. Neretai kviečia vieni kitų meistrus ar kerėtojus atlikti tai, ko patys nesugeba.

Žmones laiko žemesniais, ypač mėgsta pasityčioti iš žmonių kalnakasybos ir metalo bei akmens meistrų. Tačiau gerbia tirai auksarankius šių sričių meistrus. Dvorfai neretai intensyviai bendrauja su žmonėmis, nes žmonės dažniausiai pagrindiniai antžeminių gėrybių tiekėjai. Tačiau į savo požemius neįsileidžia, žmonės pirkliai prekiauja tam skirtuose požemiuose ar pastatuose.

Goblinus laiko požemių gėda. Nemėgsta jų, nes bijo, kad šie vogs jų turtus. Jei netoliese įsikūrusi goblinų giminė pamėgina apvogti dvorfus, galima tikėtis baudžiamosios ekspedicijos. Su goblinais bastūnais prekiauja, bet tada viena ranka laiko savo kapšą, o netoliese laiko kirvį.

Smarkiai nesutaria su orkais. Paprastai – ginkluotas neutralitetas. Orkai laiko savo meistrus neprastesniais už dvorfų metalo ir akmens meistrus. Jų gaminiai būna tvirti ir efektyvūs, bet grubūs ir nedailūs. Orkų amatininkams stinga meniškumo ir kantrybės, todėl visi orkai priešiški dvorfams. Priežastis – konkurencija.

Ekonomika. Dvorfų gyvenvietės paprastai būna prie rūdų, akmens anglies ar naftos telkinių. Jei nėra požeminio kuro, turi būti miškų. Malkas teikia samdomi kiti humanoidai – gnomai, miškavaikiai, žmonės ir kt. Tuneliuose maistui augina grybus.

Kartais dvorfų akmentašius, mūrininkus, architektus, mechanikus ir fortifikatorius samdo žmonių ar kitų protingų būtybių valdovai. Tačiau dvorfų meistrų darbas brangiai kainuoja. Dvorfai ginklininkai ir juvelyrai paviršiuje pasirodo labai retai.

Importas – maistas, gėrimai, audiniai, odos. Eksportas – metaliniai įrankiai, papuošalai ir indai. Rūdų ir metalo luitų beveik nepardavinėja. Labai vertinami dvorfų ginklai, tačiau jų dvorfai irgi nepardavinėja. Vulkaninių rajonų dvorfai garsėja gaminiais iš vulkaninio stiklo – indais, ritualiniais peiliais, langų ir vitražiniais stiklais, net stiklo pluošto audeklu.

Dvorfų miestai gali suteikti pinigines paskolas. Palūkanų neima, tačiau paskolas duoda tik toms protingoms būtybėms, kuriomis pasitiki ir kurios yra naudingos ir draugiškos dvorfams.

Kultūra. Jauni dvorfai dažniausiai užsiima tėvų amatu. Bet jei jis gabus kitame amate, gali jo imtis. Tačiau tuomet sukuria atskirą šeimą. Visi šeimos vyrai užsiima vienu amatu. Dvorfės gali daryti ką nori. Meniniai amatai – akmens raižymas, metalo dirbinių puošimas, papuošalai iš metalų ir akmenų. Mėgsta linksmas dainas ir lėtus šokius, bet juos girdi ir mato tik patys dvorfai. Kiti gali išgirsti tik darbo dainas. Paprastai kiekviena gyvenvietė turi savo metraštininką, dažniausiai dvasiškį, kuris smulkiai aprašinėja visus nutikimus.

Kalba. Dvorfų kalba labai skiriasi nuo kitų rasių kalbų. Praktiškai visi pažangių tautelių dvorfai raštingi. Jų kalba turi dvi abėcėles. Kasdieniniams reikalams vartoja naujesniąją abėcėlę. Senasis raštas yra slaptas, jį moka tik patyrę meistrai, vadai, dvasiškiai ir kerėtojai. Dažnai moka bendrąją, gnomų, goblinų, koboldų, miškavaikių kalbas.

Vardai. Tikrieji dvorfų vardai būna ilgi, 5 –6 skiemenų, iš kurių pirmas – šeimos vardas. Tikrąjį žino tik artimiausi giminaičiai bei draugai. Jį naudoja tik maldose dievams, kerėtojai – užkeikimuose. Dvorfui mirus ant jo kapo užrašo tikrąjį vardą.

Kasdien naudoja sutrumpintą formą. Pavyzdžiui, tikrasis vardas Ntalhadžis (iš Ntalhų šeimos), kasdieninis vardas – Ntalas. Už giminės ribų dvorfas prideda giminės vardą. Todėl Ntalas iš Ta (Tašvibų) giminės vadinsis Ta–Ntalas (nežinantys dvorfų papročių jį vadins tiesiog Tantalu).

Polinkiai. Vengia rodytis žemės paviršiuje. Žemės paviršiuje susitikę su kitais humanoidais būna tylūs ir santūrūs. Todėl kiti juos laiko niūriais ir surūgusiais. Tačiau savo bendruomenėje dvorfai mėgsta linksmintis…

Nemėgsta atviro vandens – ežerų, upių,, jau nekalbant apie jūras ir vandenynus. Neįmanoma įsivaizduoti dvorfą jūrininką (nebent galutinai išprotėjusį). Nemėgsta svetimų savo gyvenvietėse.

Mėgsta sočiai pavalgyti ir daug išgerti. Mėgstamiausi gėrimai – gira, alus, midus, tačiau daugelis mėgsta ir dar stipresnius gėrimus. Todėl alkoholiniai gėrimai – viena svarbiausių prekių prekiaujant su dvorfais.

Daugelis dvorfų linkę užsiimti vienu amatu, todėl paprastai tampa šio amato meistrais. Mėgsta mechaniką, techniniais sugebėjimais varžosi su savo bičiuliais gnomais. Vertina puikiai padarytus dirbinius iš akmens ir metalo. Mėgsta turtą, ypač brangiuosius metalus ir akmenis. Dėl jų neretai linkę į nusikaltimus. Nevertina perlų, nes šie susidaro vandenyje.

Nelabai mėgsta magiją ir kerėtojus, dėl ko turi konfliktų su elfais.

Nelinkę rodytis žemės paviršiuje, bet dauguma viengungių priversti tai daryti tam, kad išgarsėtų, sukauptų turtų bei sukurtų šeimą. Todėl kai kurie jų parsisamdo kaip kariai ar meistrai kitoms rasėms, užsiima avantiūra ir atlieka tikrai didvyriškus žygdarbius, nukeliauja toli nuo gimtųjų vietų, o retkarčiais ir visai nebegrįžta namo. Dvorfės paviršiuje beveik nesirodo.

Įgūdžiai. Alebardos -5; Kirviai +5; Jojimas -10; Kalnų išmanymas +20; Mineralų išmanymas +10; Požemių išmanymas +20; Laipiojimas -5; Plaukimas -10; Drožyba +5; Kaligrafija +5; Raižyba +5; Skulptūra +5; Arfa -10; Fleita -10; Gitara -10; Kanklės -10; Liutnia -10; Smuikas -10; Architektūra +5; Chemija +5; Ginklų gamyba +5; Juvelyrika +10; Mechanika +5; Metalų išmanymas +10; Raštingumas +5; Rūdų išmanymas +10; Šarvų išmanymas +5; Fi +5.

Elfai



Išvaizda. Vid. ūgis=170 cm, vid. masė 60 kg. Elfai labai panašūs į žmones, tačiau lieknesni ir labai vikrūs. Atskirti elfus nuo žmonių gana sunku. Patikimiausias požymis – ausys. Elfų ausys panašios į žmogaus, bet smailėja į viršų. Elfams beveik iš viso neauga barzdos ir ūsai. Pagal šiuos požymius elfai panašūs į miškavaikius. Taip ir turi būti, nes elfai ir miškavaikiai yra giminingos rūšys. Veidai dailūs. Oda beveik beplaukė, neturi gyvaplaukių. Plaukai lygūs ar banguoti. Akys kaip žmonių.

Prigimčių priedai: Vi +10; In +5; Sv+5; Ža +5; Me +5; Kl +15.

Apranga. Mėgsta ramias – juodas, rudas, pilkas, žalias rūbų spalvas.

Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė – 800 m., vidutiniška 400 m. Jie nesensta – nuolat atrodo jaunatviški lyg 25 – 30 metų amžiaus žmonės. Elfų mana nebūna menka, nes elfės negimdo silpnų vaikų. Tik gemalui ėmus vystytis elfės imunitetas atpažįsta, kad suaugęs vaikas bus per silpnas, ir suardo jį. Elfai gana atsparūs kerams, ligoms bei nuodams.

Turi gerą sutemų regą. – net esant labai stipriai tamsai akys sugeba užfiksuoti labai mažo intensyvumo šviesą, atskirti bei matyti objektus, esančius tamsoje. Toks matymas yra nespalvotas.

Klausa itin gera. Dėl jautrios klausos sumažinta tvermė garso atakoms (tvermė –30).

Jie gali nemiegoti ištisomis savaitėmis, ir tai jiems visiškai nekenkia. Jei reikia gydytis, jie turi miegoti, bet užtenka 4 val. Miegantį elfą sunku pažadinti (itin sunkus veiksmas).

Gyvenamoji vietovė. Elfai nemėgsta karšto klimato. Jų gentys yra sudariusios kelias sąjungas, kurios vadinamos pagal jų mėgstamas vietoves.

Miestų elfai gyvena savo miestuose, kurie būna nuošaliuose kraštuose. Miestų elfai labai išdidūs ir pasipūtę. Jų dažnai nemėgsta. Ypač priešingai nusistatę dvorfai (galbūt ir dėl to, kad miestų elfai yra patys aukščiausi – vidutinis jų ūgis yra 2 metrai). Miestų elfai mėgsta puošniai rengtis. Save jie vadina auksiniais elfais.

Jūrų elfų miesteliai būna jūrų pakrantėse. Jų gyventojai verčiasi įvairiais jūrų verslais – žvejyba, dumblių auginimu, ruonių medžiokle. Tikrieji jūrų elfai vaikystėje po tam tikro ritualo gali gerti sūrų jūros vandenį, todėl save jie vadina sūriaisiais elfais. Jų elfų laivai dažnai užsiima prekyba. Todėl daugelis jūrų elfų turi gerus prekybinius įgūdžius.

Miškų elfai gyvena taigoje, vidutinės ir subtropinės juostos miškuose. Jų gyvenvietės būna nedidelės, iki kelių šimtų gyventojų. Verčiasi medžiokle, užsiima bitininkyste, renka miško vaisius ir šaknis. Miškuose prižiūri elnių ir šernų bandas. Pelkėtų miškų elfai augina jojamuosius briedžius.

Dykumų elfai kartais gyvena nedideliuose kaimeliuose stepėse, bet dažniausiai smulkiomis judriomis grupėmis pusdykumėse ir dykumose. Paprastai jie būna klajokliai.

Ginkluotė. Ginklai bet kokie. Arbaletus vartoja tik jūrų elfai. Mėgsta lankus ir daug laisvalaikio skiria treniruotėms. Nemėgsta bukų ginklų. Šarvai bet kokie, išskyrus plokštinius ir vientisus metalinius. Dėvint juos elfo tvermės krenta (kerų AM+30). Tik miestų elfai be baudų dėvi metalinius plokštinius šarvus.

Koviniai ypatumai. Puikiai kaunasi kalavijais, taikliai šaudo lankais.

Karyba. Kariuomenę dažniausiai sudaro lengvieji pėstininkai ir lankininkai, kavalerijos išvis neturi. Vengia didesnių mūšių, karo atveju savąsias pozicijas stengiasi palaikyti sau artimoje aplinkoje, kurioje gyvena. Dažniau veda partizaninį karą.

Santvarka. Feodalinė, panaši į žmonių, tačiau ne tokia ryški turtinė nelygybė.

Tarpgentiniai santykiai. Tarpusavyje sutaria gerai, o iškilusius nesutarimus sprendžia taikiai.

Tarprūšiniai santykiai. Nepalankūs dvorfams. To priežastis – elfų polinkis magijai, kas nelabai nepatinka dvorfams. Taip pat tai susiję ir su dvorfų pomėgiu pasityčioti iš kitų rasių, kas elfams visiškai ne prie širdies. Tačiau dvorfai ir elfai prekiauja tarpusavyje, neretai kviečia vieni kitų meistrus ar kerėtojus atlikti tai, ko patys nesugeba.

Nekenčia orkų, nes šie juos žudo pirmai progai pasitaikius. Neapykanta orkams taip pat susijusi su senoviniais religiniais kivirčais. Kai kurie seni išminčiai pasakoja, kad orkai ir elfai senovėje buvo viena rasė, turėjusi du garbinamus dievus, kurių vienas – karo. Vėliau dalis pradėjo karo dievą laikyti viršesniu ir engti visus, kurie su tuo nesutiko. Paskui jie buvo priversti pasitraukti, apsigyveno urvuose ir pradėti vadinti orkais. Tačiau kiti šaltiniai pateikia visiškai priešingą informaciją, kad ši neapykanta yra įgimta.

Su žmonėmis ir kitomis rasėmis ryšius palaiko retai. Išimtį sudaro miškavaikiai, nes šios dvi giminingos rasės lengvai randa bendrą kalbą.

Ekonomika. Vyrauja natūralinis ūkis, pinigus naudoja tik prekybai su kitomis rasėmis. Tačiau parduoda tik tai, ko patys nebegali panaudoti, daugiausia kailius, odas ar miško gėrybes. Dažniausiai už savo prekes gauna ginklus ar tokius daiktus, kurių patys pasigaminti neįstengia. Dirbinius iš metalo gamina tik sau, nes naudoja balų rūdą, kurios užtenka tik saviems tikslams. Kartais turi įsirengę nedideles kasyklėles, iš kurių išteklius naudoja labai taupiai ir tik savo reikmėms. Puikiai panaudoja medį įvairiems statiniams, gerai pritaiko juos prie aplinkos. Prekyba medžiu beveik neužsiima, nes labai saugo tą aplinką, kurioje gyvena.

Kultūra. Elfų kultūros centrai – šventyklos ir bibliotekos. 80% elfų yra raštingi. Puikiai pažįsta savo istoriją, labai ja didžiuojasi. Daugelis išmano muziką, moka groti ar bent jau dainuoti.
Kalba. Elfų. Taip pat bendroji, gnomų, miškavaikių, goblinų, orkų, gnolių.
Vardai. Dažniausiai ilgi, skambūs. Ilgas vardas parodo kilmingą prigimtį.
Polinkiai. Linksmi, mėgsta dainuoti, šokti, juoktis. Tačiau tai daro tik savųjų kompanijoje. Su kitais elgiasi dažnai pasipūtusiai ir išdidžiai. Juk jie ne elfai ir trumpaamžiai. Susidraugauja sunkiai, bet draugų (ir priešų) neužmiršta. Dievina nesudarkytą natūralią gamtą. Nemėgsta miestų (išskyrus miestų elfus). Mėgsta midų ir vyną, bet geria po nedaug. Didžiosios daugumos nevilioja turtai, tačiau juos žavi dailūs daiktai. Patinka fechtavimas ir kiti kovos menai. Mėgsta keliauti, dažniausiai pėsčiomis.
Įgūdžiai. Lankas +10; Medžioklė +5; Miškų išmanymas +5; Akrobatika +5; Laipiojimas +5; Sėlinimas +5; Slėpimasis +5; Dainavimas +10; Eiliavimas/ Poezija +10; Raštingumas +10; Fi +10; Bi +10; Psi +10.

Gnoliai



Išvaizda. Vid. ūgis 210 cm, vid. masė 100 kg. Veidinė galvos dalis atsikišusi, primena poilgį snukį. Ausys – stačios, kaip šuns. Oda pilkšvai žalia, apaugusi tos pat spalvos 0.5 cm ilgio plaukais. Veidas tamsesnis, beplaukis. Viršugalvio ir pakaušio plaukai šiurkštūs, ilgi, nuo tamsiai raudonų iki blausiai geltonų. Akys – antracito juodumo. Nagai – aštrūs, gintaro spalvos.
Prigimčių priedai: Jė +5; Pr –5;Sv +5; Ža –5; Me –5.
Apranga. Mėgsta liemenes ir kepures iš juodų, rudų ar pilkų tonų kailių.
Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė – 60 m., vidutinė – 35 m. Turi sutemų regą. Esant visiškai tamsai įgauna infraregą 20m.
Gyvenamoji vietovė. Lengvai prisitaiko prie įvairių gamtinių sąlygų, negyvena tik poliariniuose kraštuose, pusdykumėse ir dykumose. Klajokliai, bet mėgsta įsikurti žeminėse, urvuose (60%) ar apleistuose ("išvalytuose") kaimuose. Gnoliai visam pasaulyje išsibarstę nedidelėmis grupėmis ir sutikti juos ne taip paprasta.
Ginkluotė. Bet kokie ginklai. Dažniausi ginklai – lentelėje. Vienrankių ginklų mėgėjai vartoja skydus. Dėvi odinius (retai) ar metalinius (grandinius, žvyninius, plokštinius) šarvus.
Koviniai ypatumai. Turi įgimtą *žvėriagalvystę*: per kautynes įgauna siaubą keliantį hienos snukį su stambiomis iltimis. Kirstynių metu nepasisekus priešininko VaB gnolio AM+10, priešininko AM–10. Gerai kovoja kumščiais.
Karyba. Paprastai nedidelėm grupelėm rengia išpuolius, plėšia karavanus, kaimelius ir kitus objektus. Tačiau puola tik tada, kai jėgų persvara jų pusėje.
Santvarka. Klajoja menkai organizuotomis nedidelėmis grupėmis, kurioms vadovauja stipriausieji. Grupės nepriklausomos, niekuomet nepripažįsta kitos grupės viršumo. Egzistuoja keli gnolių "karaliai", bet iš tikrųjų tai tik labai galingi ir įtakingi gnoliai su savo pasekėjais, kurių valdžia galioja tik tiek, kiek siekia jų kalavijai ir strėlės. Grupės neretai turi vergų – paprastai daugiau kaip vienas vergas dešimčiai gnolių. Vergai turi aptarnauti tingius gnolius. Pasenusius ir nusilpusius vergus paprastai suėda. Gabūs medžiotojai.
Tarpgentiniai santykiai. Su kitomis grupėmis laikosi palankaus neutraliteto. Gnolių grupės kartais trumpam susijungia bendram antpuoliui – stipriam karavanui ar kaimui apiplėšti, bendram priešui sunaikinti.
Tarprūšiniai santykiai. Gerai sutaria su orkais, ograis, vabalokiais ir net troliais – jei silpnesniųjų būtybių grupės pakankamai gausios ir skaičiumi atsveria gnolių jėgą.
Ekonomika. Vienintelė prekyba, kuria gnoliai užsiima – vergų perpardavinėjimas. Dažniausi pirkėjai – orkai. Užsiima medžiokle, moterys – rinkimu. Jei nesugeba plėšikaudami pasirūpinti kokių nors daiktų – keičia juos į kailius.
Kultūra. Visiški laukiniai. Garbina gamtos reiškinius, turi keletą toteminių gyvūnų iš kurių populiariausias – hiena.
Kalba. Gnolių. Lengvai išmoksta kalbų: 50% moka bendrąją, 60% – orkų, 20% – trolių kalbą.
Vardai. Susiję su gamtos reiškiniais ar atliktu žygdarbiu, pvz., Keturi Lokiai – per vieną medžioklę užmušė keturis lokius.
Polinkiai. Linkę misti mėsišku maistu, neatsisako kitų humanoidų mėsos. Maistui nereiklūs. Tingūs, nemėgsta statyti gerų, įtvirtintų būstų, mieliau klajoja iš vienos vietos į kitą. Žemdirbystė jiems per daug sunkus ir negreit duodantis rezultatus verslas, todėl mieliau verčiasi medžiokle. Neretai iš kitų vagia gyvulius (todėl gnolių nemėgsta užsiimantys gyvulininkyste). Mėgsta auginti hienas.
Įgūdžiai. Ranka +10; Koja +10; Imtis +10; Gyvulių priežiūra +5; Gyvūnų anatomija +5; Dresūra +5; Jojimas +10; Varovas +5; Augalų išmanymas +5; Medžioklė +10; Miškų išmanymas +5; Sekimas minioje -5; Sėlinimas +5; Slėpimasis +5; Tardymas +10; Dainavimas -10; Tapyba/ Piešimas -10; Vaidyba -10; Arfa -10; Fleita -10; Gitara -10; Kanklės -10; Liutnia -10; Smuikas -10; Etiketo išmanymas -5; Fi +15; Bi +15.

Gnomai



Išvaizda. Vid. ūgis 95 cm, vid. masė 45 kg. Jie – smulkesni dvorfų giminaičiai. Gnomai didžiuojasi, kad jie lieknesni už dvorfus. Veidai siauri, nosys ilgos ir smailios, augina vešlias barzdas. Oda medienos rudumo, kai kurių – pilkai ruda. Plaukai dažniausiai šviesiai pilki ar balti. Akys pilkai melsvos ar skaisčiai žydros. Nagai plokšti, rudi.
Prigimčių priedai: Jė –5; Pr +5; In +5; Me +15.
Apranga. Dėvi odinius ar audekliniu drabužius, paprastai žemei būdingų ramių spalvų (pilkus, rudus ir kt.). Mėgsta papuošalus.
Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė 600 m., vidutiniška 200 m. Infrarega 30 m. Jaučia atstumą iki žemės paviršiaus, pasaulio šalis po žeme.
Gyvenamoji vietovė. Neaukštose kalvose iškastuose urvuose. Mėgsta derlingas lygumas, kur negiliai prasideda rūdingos uolienos. Netoliese turi būti miškų medžio angliai degti, akmens anglies klodų ar naftos telkinių. Geriau, kad žmonių netoliese nebūtų.
Ginkluotė. Įvairi, atitinkanti jų ūgį. Dažniausi šarvai – kieta oda, apsiūta žiedais ar plokštelėmis (kaip žvyniniai šarvai). Dažni grandiniai ar plokštiniai šarvai. Naudoja skydus.
Koviniai ypatumai. Geresni meistrai nei kovotojai.
Karyba. Kariauti nelinkę, dažniau rengia baudžiamąsias ekspedicijas prieš kaimynystėje plėšikaujančius koboldus ar urvinius goblinus. Kariuomenės branduolį, kaip ir pas dvorfus sudaro sunkieji pėstininkai. Tačiau būna ir lengvųjų pėstininkų bei arbaletininkų.
Santvarka. Gyvena klanais. Kaimyniniai klanai būna neutralūs, nors varžosi, kuris šaunesnis ir turtingesnis.
Tarpgentiniai santykiai. Tarpusavyje sutaria gerai, vyksta mainai, draugiška konkurencija.
Tarprūšiniai santykiai. Nelabai mėgsta aukštaūgius humanoidus, nors nėra jiems priešiški. Visada pasišaipys iš aukšto ūgio. Mėgsta pasišaipyti iš dvorfų, kurie nemėgsta rodytis žemės paviršiuje. Mano, kad tai kvailas dvorfų nikis. Jei netoliese gyvena dvorfai, jiems tiekia medieną iš žemės paviršiaus. Nelabai mėgsta goblinų ir koboldų kaimynystę, nes šie dažnai bando pasisavinti jų turtus.
Ekonomika. Aktyviai prekiauja su visomis rasėmis, teikia medieną dvorfams. Tačiau niekad netampa tikraisiais pirkliais, prekiauja sėsliai. Gnomų juvelyriniai dirbiniai garsėja visame pasaulyje ir yra labai brangūs. Geri ginklakaliai, kalnakasiai.
Kultūra. Gnomų urvai būna puikiai įrengti, kiekvieną urvą galima laikyti architektūros šedevru. Jų papuošalai meniškai padaryti. Kiekvienas amatas turi savo dievą globėją. Gnomų ir dvorfų religija mažai kuo skiriasi.
Kalba. Gnomų. Dažnai moka bendrąją, dvorfų, koboldų, miškavaikių kalbas.
Vardai. Mėgsta ilgus vardus. Į juos sutalpina visą savo giminę.
Polinkiai. Aistringai mėgsta brangiuosius metalus ir akmenis. Puikūs brangakmenių apdorotojai. Dėl jų neretai linkę net nusikaltimams. Paprastai nesutaria su kaimynystėje gyvenančiais koboldais ir goblinais, kurie irgi aistringai mėgsta brangenybes, tad grobsto gnomų turtus. Mėgsta mechaniką, techniniais sugebėjimais varžosi su savo bičiuliais dvorfais. Labai vertina puikiai padarytus daiktus. Gerbia auksarankius meistrus, nesvarbu, kokios rūšies jie bebūtų. Mėgsta pokštus, tačiau kai kurie jų pokštų nesuvokia. Uždari, nemėgsta pasakoti apie savo reikalus, ypač apie savo turtus. Kartais net pernelyg atsargūs. Nevengia žemės paviršiaus.
Įgūdžiai. Alebardos -5; Jojimas -10; Kalnų išmanymas +20; Mineralų išmanymas +10; Požemių išmanymas +20; Laipiojimas -5; Plaukimas -10; Drožyba +10; Kaligrafija +10; Raižyba +10; Skulptūra +10; Architektūra +5; Chemija +5; Ginklų gamyba +10; Mechanika +5; Metalų išmanymas +10; Molio išmanymas +5; Mūrijimas +5; Raštingumas +5; Rūdų išmanymas +10; Šarvų išmanymas +10; Bi +5; Psi +5.

Goblinai

Išvaizda. Vid. ūgis120 cm, vid. masė 50 kg. Veidas plokščias, nosis priplota, ausys smailios. Burna plati, plačiai išsižiojanti, dantys balti, aštrūs, iltys nedidelės. Oda melsvai pilka, beplaukė. Galva be plaukų. Susijaudinus nosis ir ausys skaisčiai paraudonuoja. Rankos ilgos, siekia kelius. Nagai plokšti, tačiau jų galiukai užsilenkę aštriai tvirtais kabliukais. Akys apvalios, žalsvai pilkos, tamsoje atspindi raudonai arba geltonai (raudonas atšvaitas – dominuojantis požymis).
Prigimčių priedai: Jė –5; Vi +5; Pr –5; Va –5; Ža –5; Uo +15.
Apranga. Mėgsta odines ar kailines liemenes.
Biologiniai ypatumai. Vid. gyvenimo trukmė 35 m. Goblinai yra visaėdžiai, be to jiems reikia nedaug maisto. Vertina mėsišką maistą. Valgo ir gyvates, žiurkes, vabzdžius, kirmėles. Kai kurias rūšis net laiko delikatesais. Prispyrus reikalui nesišlykšti ir dvėseliena. Puikūs skonis ir uoslė. Todėl paprastai iš kvapo ar skonio atpažįsta jiems

nuodingą maistą. Goblinės pastoja vieną kartą per metus. Nėštumo trukmė – 8 mėn., vienu metu gimsta 2 –3 kūdikiai. Infrarega 30m.

Ginkluotė. Nenaudoja ilgų dvirankių ginklų. Mėgsta trumpus lankus, svaidykles, trumpas ietis, durklus.

Koviniai ypatumai. Gerai kaunasi naudodami durklus ar peilius.

Karyba. Gana bailūs, todėl paprastai atakuoja iš pasalų arba gerokai pranokdami skaičiumi. Nepripažįsta dvikovų su kitų rūšių humanoidais.

Vardai. Goblinų varduose vyrauja duslūs priebalsiai, o balsės dažnai būna dvigubos (*pvz., Chaabootas, Keetchibas ir pan.*) Pavardžių paprastai neturi. Visi vardai vienodi, jie nebūna vyriški ar moteriški. Tradicinių vardų neturi. Vaiko vardą sugalvoja jam gimus. Gali duoti kitos rasės vardą, tik "sugoblina" jo tarimą (*pvz.: Tomas perdirba į Toomas, Bernardas į Benaadas, Ver –Nertas į Verneetas ir pan.*).

Visi goblinai yra suskilę į sėsliuosius (urvinius) ir bastūnus. Tradicinis goblinų gyvenimo būdas griežtai bendruomeninis. Senovinės goblinų giminės ir gentys gyvena atsiskyrusios nuo kitų protingų būtybių. Nuo gentainių atskirti goblinai jaučiasi labai prastai. Todėl jie gyvena ar keliauja nemažomis grupėmis. Tokios tradicinės goblinų bendruomenės labai kreivai žiūri į goblinus, kurie atsiskiria nuo kolektyvo. Jei jų tarpe atsiranda goblinas, mėgstantis vienatvę, gentainiai jį dažniausiai nugalabija, kaip psichiškai nesveiką. Tačiau per paskutinius šimtus metų goblinų gyvenimas labai pasikeitė. Ėmė gimti vis daugiau goblinų, kurie linkę bastytis, negali nusėdėti vienoje vietoje daugiau kaip metus. Senovėje tokius goblinai žudydavo. Šiais laikais juos išveja, ir šie ima bastytis po pasaulį. Todėl pasaulyje egzistuoja du goblinų bendruomenių tipai – sėslūs goblinai ir goblinai bastūnai. Urvinių ir bastūnų gyvenimo būdas labai skiriasi. Todėl jie aprašyti atskirai.

Įgūdžiai. Alebardos -5; Peiliai/ Durklai +5; Humanoidų išmanymas +5; Jojimas -10; Veterinarija +20; Požemių išmanymas +20; Apsimetinėjimas +5; Melo atskleidimas +10; Pastabumas +5; Sekimas +5; Sekimas minioje +5; Sėlinimas +5; Slėpimasis +5; Degustavimas +5; Derybos +5; Įkainavimas +5; Įstatymų išmanymas +10; Molio išmanymas +5; Politika +5; Raštingumas +5; Psi –5.

Sėslieji (urviniai)

Gyvenamoji vietovė. Negyvena poliariniuose kraštuose, taigoje ir dykumose. Senieji goblinai gyvena urvuose, požemiuose ar žeminėse. Nepripažįsta sanitarijos, todėl jų būstai smarkiai dvokia. Patys goblinai dvokia mažiau, nes mėgsta turkštis vandenyje, neblogai plaukioja.

Karyba. Goblinai linkę kautis iš pasalų, trumpais antpuoliais ar partizaniškai.

Santvarka. Gyvena giminėmis ar gentimis, kurias valdo valdžią užgrobiantys stipriausi individai. Kiekvienoje giminėje ar gentyje yra griežta hierarchija – kiekvienas žino, kuris už kurį galingesnis. Savo statusą pagerinti goblinas gali tik kautynėse (paprastai nemirtinose) ar muštynėse. Todėl genties viduje neretai prasideda dvikovų "bangos" – kai tik keletas goblinų pagerina savo padėtį hierarchijoje, visi kiti ima stengtis padidinti savo autoritetą.

Visas ūkis ir nuosavybė bendri. Turtas taip pat bendras, nors jį paprastai tvarko vadai ir jų padėjėjai.

Paplitusi poligamija. Galingesnieji goblinai gali turėti 4 –6 žmonas. Moterys praktiškai beteisės. Goblinių gyvenimo tikslas – patarnauti vyrams ir auginti vaikus. Jos nemoka apsiginti. Viską tvarko jų vyrai.

Tarpgentiniai santykiai. Gyvena gentimis. Sėslūs goblinai bastūnus laiko valkatomis, nenormaliais, apsėstais ir pan. Bastūnai sėsliuosius vadina kelmais, bukais ir pan. Tačiau dažnai būna, kad vienas brolis – sėslusis, kuris negali pagalvoti, kad gali ateiti diena, kai jis nepamatys kito goblino, o kitas brolis – bastūnas.

Tarprūšiniai santykiai. Potencialiai gali bendrauti su visomis rasėm, tačiau juos mažai kas mėgsta. Dėl to iš dalies kalti bastūnai, pagarsėję savo sukčiavimu, be to ir patys mėgsta paplėšikauti. Dažnai gviešiasi gnomų ir dvorfų turtų.

Ekonomika. Medžioja vergus, kurie dirba arba naudojami maistui. Vergus gerai saugo, laiko sukaustytus. Visi genties nariai gyvena bendrose patalpose, tik vadai turi savo patalpas ar bent atitvertus kampus.

Kultūra. Goblinų dievai – laukiniai žvėrys, kurių viršiausias milžiniškas didvilkis. Goblinų gaminiai grubūs ir prastos kokybės.

Kalba. Goblinų. 30% moka bendrąją, 40% – orkų, 30% – koboldų kalbą.

Polinkiai. Nemėgsta ryškios šviesos, todėl saulėtomis dienomis atviroje vietovėje, kur šviesu, nesirodo. Kuo labiau apsiniaukusi diena, tuo drąsiau jie jaučiasi. Mėgsta žudyti. Nekenčia kitų požeminių humanoidų – ypač dvorfų ir gnomų. Baimingai reaguoja į keistus sapnus ir vizijas, keistą vilkų ir didvilkių elgseną. Kaupia magiškus daiktus – kad kiti jų nepanaudotų prieš goblinus. Patys jų dažniausiai nenaudoja, o sunaikinti bijo. Todėl juos dažniausiai kur nors užkasa, kad niekas nerastų.

Bastūnai

Gyvenamoji vietovė. Visur, bet kokiuose būstuose. Tačiau vienoje vietoje gyvena dažniausiai labai trumpai – nuo kelių mėnesių iki poros metų. Po to keliauja kitur. Jei įsikuria negyvenamoje vietovėje, jų statiniai trumpalaikiai – palapinės, žeminės, paprastos trobelės. Gyvenamose vietovėse gali užimti apleistus pastatus ar nuomoti juos. Neretai gyvena tiesiog savo furgonuose.

Karyba. Goblinai linkę kautis iš pasalų, trumpais antpuoliais ar partizaniškai.

Santvarka. Bastūnai dažnai sudaro savas bastūnų grupes. Tokia grupė gali išsisklaidyti po savaitės, bet nemažai jų gyvuoja dešimtis metų. Tokioms grupėms vadovauja išrinkti labiausiai gerbiami – apsukriausi, sukčiausi goblinai. Jei grupė nesutaria, kuris vadovaus, tai ji paprastai suskyla į dvi grupes, kurioms vadovauja abu pretendentai, ir nukeliauja kiekviena grupė sau. Kiekvienas bastūnas pats tvarko savo turtą. Subankrutavusiems grupė surenka pradinį kapitalą. Bet po kelių bankrotų tokį nevykėlį išveja iš grupės. Tokie paprastai tampa elgetomis ar paprasčiausiais vagimis.



Šeimose griežtų papročių nėra. Dažniausiai – monogamija. Kraštuose, kur paplitusi poligamija, ir bastūnai neretai turi kelias žmonas. Neretai pasitaiko grupinės šeimos – kelios žmonos ir keli vyrai. Dažnai vyrai būna broliai, o žmonos – seserys. Bet kuri goblinė gali laisvai išsiskirti – tereikia vakare visai grupei paskelbti, kad ji su savo buvusiu vyru neturi nieko bendro.

Tarpgentiniai santykiai. Bastūnų grupės ir pavieniai paprastai puikiai sutaria. Nepakenčia sėsliųjų, vadina juos kelmais, bukais ir pan. Tačiau su jais prekiauja. Už prekes dažniausiai išperka goblinukus, linkusius bastytis.

Tarprūšiniai santykiai. Bastūnų grupėse gimę goblinai, kurie linkę gyventi sėsliai, paprastai lieka gyventi kitų protingų būtybių gyvenvietėse, jei tik jiems leidžia. Taip atsiranda mažos sėslių goblinų kolonijos, kurios puikiai sugyventų su kitais, jei jų nelaikytų apsigimusiais vagimis ir sukčiais.

Kai kuriuose vietovėse nemėgsta jokių goblinų. Bastūnai jas aplenkia, bet visiems pirkliams apie jas pasakoja baisias istorijas apie ten siautėjančius plėšikus, nemirėlius ir vagis smuklininkus.

Goblinus naikina kai kuriose valstybėse bei miestuose. Priešiškumą goblinams gali kurstyti konkuruojantys kitų rūšių pirkliai, religiniai fanatikai ar tiesiog tamsuoliai.

Su dvorfais prekiauja, nors dvorfai į goblinus visada žiūri labai įtariai. Žino, kad jie linkę sukčiauti. Goblinai bastūnai dvorfus gerbia už jų nagingumą ir turtingumą, todėl nerdamiesi iš kailio stengsis juos apgauti, kad turėtų kuo pasigirti. Tam jie net gali padaryti didžiulį ratą, nupirkti netikrą daiktą ir parduoti jį dvorfui kaip tikrą, net jei dėl to pats patirs finansinį nuostolį.

Gerai sutaria su miškavaikiais, nes ir tie, ir tie mėgėjai kitus apmulkinti. Susitikę smuklėje ar kelionėje prie laužo pirkliai goblinai ir pirkliai miškavaikiai kiauras naktis pasakoja istorijas. Neretai miškavaikiai ir goblinai pirkliai keliauja prekiauti kartu. Tačiau paprastai goblinai ir miškavaikiai negyvena tose pačiose vietovėse.

Goblinai jūrininkai neblogai sutaria su jūržmogiais.

Su orkais sutaria gana prastai, nes orkai dažnai niekina ir engia fiziškai silpnesnius, o goblinai – tokie.

Ekonomika. Nemažai keliaujančių goblinų grupių – tai prekijai, keliaujantys amatininkai, muzikantai, cirkininkai. Pakančiuose miestuose dalis goblinų tampa bankininkais, kurie aptarnauja kitus goblinus, miškavaikius. Kitos rūšys goblinais bankininkais nepasitiki.

Miestuose gyvenantys goblinai verčiasi amatais, laiko krautuvėles, smukles. Kadangi goblinai aktyvūs sutemose, miestuose vakarais prekiauja beveik vien goblinų krautuvėlės, o jų smukles veikia kol visiškai prašvinta – ypač goblinų kvartaluose. Dideliuose miestuose paprastai būtent goblinai prižiūri miestų kanalizacijas. Dalis goblinų jūrininkauja ar net plaukioja savais laivais. Dalis goblinų net piratauja. Miškinguose kraštuose goblinai didvilkių jojikai tarnauja kurjeriais.

Kultūra. Perima daug krašto, kuriame gyvena, papročių, neretai religiją, kalbą.

Kalba. Gali mokėti bet kurią tuose kraštuose vartojamą kalbą. Tiesa, rašyti dažniausiai nemoka.

Polinkiai. Mėgsta saviškių kompaniją. Jei nėra kitų goblinų, prisideda prie kitų humanoidų.

Linkę į magiją. Daugelis norėtų būti kerėtojais, nors tam dažniausiai neturi jokių gabumų. Bastūnų tarpe daug kerėtojų šarlatanų. Gerbia kerėtojus, stengiasi įsiplakti į jų svitą ir iššniukštinėti kerėjimo paslaptis. dažnai sutinka tapti visam gyvenimui kerėtojų tarnais. Mėgsta magiškus daiktus. Juos linkę pirkti, kaulyti ir vogti, net jei smarkiai rizikuoja gyvybe.

Apgauti galingą ir turtingą – garbė, apgauti silpnaprotį – didžiausia gėda. Goblinas visą gyvenimą pasakos, kaip šauniai jis apšovė buką dvorfą ar žmogų. Tuo save teisina ir goblinai, apsimetą kerėtojais. Tiesa, goblinai neapgaudinėja protiškai atsilikusių – kaimų ar miestų kvailelių, vaikų. Garbinga apgauti tik suaugusius, ir kuo aukštesnę vietą šis užima, tuo didesnė garbė goblinui.

Neretai bastytis linkę goblinai tampa prekijais ar keliaujančiais fokusininkais. Yra net goblinų jūreivių! Besibastantys goblinai yra pagrindiniai žinianešiai požeminėms rasėms. Pvz., dvorfai niekuomet netiki goblinais, bet klauso šių atnešamų naujienų iš tolimų kraštų.

Mėgsta pirkliauti, derėtis. Nemažai goblinų – sąžiningi prekijai, nors visi juos laiko sukčiais ir vagimis. Dėl to visi goblinai mėgsta padejuoti, koks neteisingas pasaulis goblinams. Goblinai –prekijai neretai įkiša savo pirkėjams visokių netikusių prekių. Jie nemeluoja, bet stengiasi nesakyti visko, kas gadina prekės kainą.

Gerbia tuos, kurie sugeba apšauti pačius goblinus. Bet stengsis apšauti tokias būtybes, kurias gerbia už jų protą ir suktumą.

Garsėja savo jumoru ir ironija. Tačiau juos dažnai supranta tik patys goblinai.

Goblinų grupės gali prisidėti prie karavanų kaip naktiniai patruliai, kartais tarnauja miestuose panaktiniais ir naktiniais sienų sargybiniais.

Koboldai



Išvaizda. Vid. ūgis 120 cm, vid. masė 40 kg. Žmogų primenantys humanoidai, kurių veidinė galvos dalis atsikišusi, primena poilgį snukį. Akys rausvos ar raudonos, nagai – plokšti, rudi. Oda beplaukė, tamsi, nuo tamsių rūdžių iki rudai juodos spalvos. Linkusi ragėti, todėl suaugusių koboldų oda padengta kietais žvyneliais. Vyrai turi trumpus, iki 4 cm ilgio šviesius ragiukus (nuo balzganos iki rusvos spalvos).
Prigimčių priedai: Jė –5; Vi +5; Va –5; Ža –5.
Apranga. Mėgsta raudonus ar oranžinius drabužius.
Biologiniai ypatumai. Vid. gyvenimo trukmė 115 m. Gali užmigti žiemos miegu (kaip miškavaikiai). Stiprus specifinis kvapas. Pėdsekiai kvapą panaikina ypatingų žolių nuoviru. Infrarega 30 m. Turi padidintą odos šarvuotumą (Ša 5, ŽS 10).
Gyvenamoji vietovė. Gyvena tamsiose vietovėse – itin tankiose giriose, džiunglėse, siauruose tarpekliuose ir slėniuose, požemiuose. Gyvena žeminėse ar urvuose (60%), kartais – apleistuose kaimuose.
Ginkluotė. Bet kokie ginklai. Dvirankius vartoja tik trumpus. Dėvi odinius ar grandinius šarvus. Tik vadai – žvyninius.
Koviniai ypatumai. Gerai išmano artimas kautynes durklais, peiliais ar kumščiais.
Karyba. Linkę atakuoti iš pasalų, rengti pinkles. Paprastai atakuoja tik turėdami bent dvigubą persvarą. Palei gyvenvietes įrengia daug vilkduobių ir kitokių spąstų.
Santvarka. Visuomeninė santvarka – gentinė. Karinius būrius paprastai sudaro vienos genties atstovai. Stipresnės gentys išnaudoja silpnesnes gentis.
Tarpgentiniai santykiai. Neutrali konkurencija. Kartais apsijungia į didesnes grupuotes bendriems žygiams.
Tarprūšiniai santykiai. Nemėgsta gnomų. Mėgsta plėšikauti, ypač turtingas gnomų ar dvorfų gimines, todėl mažai kas pakenčia koboldų kaimynystę. Geriau sutaria tik goblinais.
Ekonomika. Geri kalnakasiai. Neretai užsiima vergų medžiokle, jei turi kur juos parduoti.
Kultūra. Nemėgsta magijos. Garbina karo dievą ir deivę, kurie maži, kaip patys koboldai, tačiau labai stiprūs. Jų šventyklos įrengtos grubokai, stokojant meniškumo.
Kalba. Koboldų (primena mažų šunų kiauksėjimą). 50% moka bendrąją, 60% – orkų, 30% – goblinų kalbas.
Vardai. Nežinomi.
Polinkiai. Linkę į sadizmą – mėgsta kankinti ir žudyti. Nepakenčia, kai kas pašiepia mažą jų ūgį ir nedidelę jėgą. Bijo kerėtojų.
Įgūdžiai. Alebardos -5; Peiliai/ Durklai +5; Ranka +10; Koja +10; Imtis +10; Jojimas -10; Kalnų išmanymas +5; Mineralų išmanymas +5; Požemių išmanymas +15; Laipiojimas +5; Plaukimas -10; Pastabumas +10; Sėlinimas +5; Slėpimasis +5; Tardymas +20; Humanoidų anatomija +10; Oratorystė -5; Etiketo išmanymas -5; Molio išmanymas +5; Fi -5; Bi -5; Psi -5.

Minotaurai

Išvaizda. Vid. ūgis 240 cm, vid. masė 210 kg. Kūnai labai raumeningi, pliki, galvos – bulių. Galvos oda apaugusi trumpais plaukais – juodais, žalais, baltais ar šėmais. Ragai ilgi, atsikišę į šonus ir pirmyn, juodi arba pilki. Dantys žolėdiški. Akys rudos. Rankos kaip žmonių, nagai plokšti, pilki.
Prigimčių priedai: Jė +10; Pr –5; In –5; Va+5; Sv +10; Me –10; Re –5; Uo +15.
Apranga. Dėvi odinius arba audeklinius drabužius.
Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė – 110 m., vidutinė – 60 m. Imunitetas padidintas. Rega nespalvinė, panoraminė (315° kampu). Binokulinė rega – 45°. Trumparegiai – gerai mato iki 15 m. Klausa – normali. Uoslė – puiki. Jaučia atstumą iki žemės paviršiaus, pasaulio šalis po žeme. Odos įgimtas šarvuotumas (Ša 5, ŽS 10).
Gyvenamoji vietovė. Yra keletas minotaurų pasaulių, kur gyvena vien minotaurai. Iš jų minotaurai buliai ir skverbiasi į pasaulius nuotykių ir kovinės patirties ieškoti. Labai retai nedidelės minotaurų bandos gyvena ne minotaurų pasauliuose. Tuomet jie pasirenka plačialapius miškus su vešlia augalija. Ten gyvena medinėse trobose ar palapinėse.
Ginkluotė. Įvairi, atitinkanti jų ūgį. Minotauriški ginklai atitinkamai yra didesni (atitinka žmonių dvirankius ginklus). Šaunamų ginklų naudoti nemėgsta dėl prastos stereo regos. Svaidomi – durklai ir ietys. Vitalistai kaunasi kovos kūjais. Svaido – akmenis ar degto molio rutulius, kurie daro Max(JėP+30)ŽT. Žmonės ar panašūs humanoidai negali vartoti minotauriškų ginklų – rankenos paprastai būna per storos jų plaštakoms. Minotaurams taip pat neretai žmonių durklų ir kardų rankenos būna per trumpos, todėl jie pasirenka kotuotus ginklus (kirvius) arba kaunasi vėzdais. Šarvus dėvi įvairius. Naudoja skydus.



Koviniai ypatumai. Praradę ginklus duria ragais, darydami Max(JėP+35)ŽT ar smogia kumščiais. Šaudant toliau nei 15 m, minotaurų šaudymo bauda lygi atstumui metrais. Reginio pastabumo virš 15m VM su bauda, lygia atstumui metrais. Standartiniai žmonių ir panašių humanoidų vienarankiai ginklai, kurie turi fiksuoto ilgio rankeną (kardai, kalavijai), netinka dėl jų per mažos rankenos. Todėl standartinius žmonių ir panašių humanoidų dvirankius ginklus gali naudoti kaip vienarankius.
Karyba. Kaip minotaurai kariauja savo pasauliuose nežinoma.
Santvarka. Savo pasauliuose minotaurai gyvena bandomis – bulius (12 –20 lygio) ir 20 –30 karvių su veršiukais. Sutvirtėję jauni buliai keliauja į kitus pasaulius mokytis kautis ir patirties kaupti. Pasiekę pakankamą lygį grįžta į savo pasaulius, kur bando iš senųjų bulių atimti jų bandas ar nusivaryti keletą karvių ir sudaryti savo bandą. Pusė minotaurų veršiukų – buliukai, todėl minotaurų pasauliuose jų perteklius. Savuose pasauliuose minotaurų kūną irgi dengia tokie pat plaukai, kaip ir jų galvas. Kai minotaurus jų magai perkelia kitur nuotykių ieškoti, nuo kūno jiems nuslenka plaukai. Ir tik susikūrę savo bandą minotaurai vėl apželia.
Tarpgentiniai santykiai. Šiame pasaulyje patinai gerai sutaria. Savo pasauliuose kiekvienas bulius, turintis bandą, savo teritorijoje nepakenčia kitų vyriškos giminės minotaurų.
Tarprūšiniai santykiai. Kitoms rasėms ypatingo priešiškumo nejaučia. Nelabai mėgsta žemaūgius humanoidus, nors nėra jiems priešiški. Visada pasišaipys iš žemo ūgio.
Ekonomika. Savam pasauly verčiasi primityvia žemdirbyste, rinkimu. Medžiokle užsiima retai.
Kultūra. Turi savo dievus, kuriems stato nedideles šventyklėles. Tokių šventovių teritorija yra neutrali, į ją negali pretenduoti joks patinas. Minotaurų pasauliuose kerėtojai ar labiau išsilavinę būna tik patinai, nes ir magijos, ir žinių mokosi tik kituose pasaliuose kai dar jauni bastosi kaupdami patirtį.
Kalba. Minotaurų. Kai PrP=5, nesunkiai išmoksta dar vieną kalbą. Jei protingesnis – ir daugiau. 50% minotaurų negali išmokti rašyti ir skaityti.
Vardai. Apie vardus nieko nežinoma, nes niekas nemoka minotaurų kalbos.
Polinkiai. Po pasaulį klaidžioja nedidelėmis grupėmis – tik buliai. Labai karingi. Lengvai apima įniršis. VaB pašėlusioms atakoms su bauda –10. Neretai tampa mėsėdžiais – net minta protingų būtybių mėsa. Gerai išmano augalus. Keista, tačiau labai gerai orientuojasi po žeme.
Įgūdžiai. Bolos -10; Svaidyklė -10; Arbaletas -20; Lankas -20; Sarbakanas -20; Gyvulių priežiūra +5; Dresūra +5; Jojimas -10; Varovas +10; Veterinarija +10; Pievų išmanymas +10; Bėgiojimas +10; Laipiojimas -10; Plaukimas -5; Sunkumų kilnojimas +10; Sekimas -10; Sekimas minioje -15; Sėlinimas -10; Slėpimasis -5; Oratorystė -10; Arfa -10; Fleita -10; Gitara -10; Kanklės -10; Liutnia -10; Smuikas -10; Etiketo išmanymas -5; Maisto išmanymas +5; Odų išmanymas +5; Fi +20; Bi +15; Psi +20.

Miškavaikiai



Išvaizda. Vid. ūgis100 cm, vid. masė 45 kg. Miškavaikiai primena kresnus, labai vikrius žmogiukus. Veidai putlūs, primena žmonių vaikų veidus. Ausys smailios, barzdos beveik neauga. Nagai kaip žmonių.
Prigimčių priedai: Jė –5; Vi +5; Ža +5.
Apranga. Paprastai dėvi ramių spalvų drabužius, bet ypatingomis progomis pasipuošia spalvingai.
Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė – 130 m., vidutiniška – 60 m. Turi įgimtą žiemos miegą. Kai šalta, trūksta maisto, gali užmigti ir atsibusti kada panorėjęs. Atsibunda tiksliai panorėtu laiku, lyg turėtų galvoje žadintuvą. Atsibunda ir nuo triukšmo, šviesos plyksnio – tai vidutinio sunkumo veiksmas.
Gyvenamoji vietovė. Miškuose ir miškingose vietovėse. Gyvena ir netoli kitų rūšių gyvenviečių. Miškuose. Čia jų gyvenvietės jaukios, bet gerai užmaskuotos. Pagrindinis būstas – rąstinės trobelės. Pavieniai miškavaikių šeimos ar vienišiai dažnai įsirengia būstus storų medžių drevėse. Atvirose vietovėse savo kaimelius

apsodina krūmais ir medžiais, kurie prižiūrimi puikiai auga ir po keliolikos metų suauga į dailią giraitę, kurios gilumoje slepiasi miškavaikių sodybos.
Ginkluotė. Atitinkanti ūgį – durklai, trumpi lankai, tr.kalavijai, kirviai, svaidyklės, akstys, maži arbaletai. Nemėgsta bukų ginklų, nes jais sunku daryti didesnę žalą. Sunkių šarvų paprastai nenešioja, dažniausiai odinius.
Koviniai ypatumai. Nekaringi, jokiais ypatumais nepasižymi.
Karyba. Jei tenka kovoti, veda partizaninį karą, bet visada stengiasi sudaryti taiką.
Santvarka. Gyvena giminėmis. Verčiasi medžiokle, rinkimu, žvejyba nuo kranto. Monogamija. Šeima visam gyvenimui. Labai retai skiriasi, o išsiskyrę tuoj vėl tuokiasi. Šeimyninio gyvenimo paragavę miškavaikiai sėdi namuose ir niekur nesirodo. Pirklius ir avantiūristus miškavaikiai laiko nenormaliais.
Tarpgentiniai santykiai. Tarpusavyje sutaria puikiai, tarp genčių vyksta aktyvi prekyba, dažnos santuokos tarp atskirų giminių atstovų.
Tarprūšiniai santykiai. Garsėja kaip gerai sutariantys su visomis rūšimis. Ypač gerai sutaria su elfais.
Ekonomika. Nedidelės miškavaikių bendruomenės paprastai pačios apsirūpina maistu ir drabužiais. Miškuose medžioja, bet pagrindinis maisto šaltinis – renkami miško grybai, uogos, vaisiai, šaknys. Laukymėse augina topinambus, ropes, saulėgrąžas, kanapes, dilgėles, linus. Džiunglių miškavaikiai augina manioką ir bananus, duonmedžius. Pajūrio miškavaikiai neretai renka maistą mūšos zonoje, meškerioja nuo kranto. Miškavaikiai garsėja puikiais pluoštiniais augalais, iš kurių gamina tvirtas virves ir lynus. Tačiau miškavaikių suktos virvės būna silpnokos, o stipriausias gamina kitos rūšys, bet iš miškavaikių pluošto. Jūrinių valstybių galia paremta buriniais laivais, o šie – negali apsieiti be virvių iš miškavaikių užauginto pluošto. Garsėja nagingi miškavaikių verpėjai, mezgėjai, audėjai, pynėjai, siuvinėtojai, siuvėjai, drožėjai, šikšniai, kailiadirbiai. Tačiau garsiausi miškavaikių kulinarai. Tai vieninteliai meistrai, kuriuos galima aptikti žmonių ir kitų rūšių didikų rūmuose.
Kultūra. Mėgsta dainuoti. Jų dainos paprastos, bet melodingos. Neretai paplinta tarp žmonių ir net elfų. Mėgsta mįsles, šaradas, galvosūkius, kalambūrus.
Kalba. Miškavaikių. Dažnai moka bendrąją, elfų, gnomų kalbas.
Vardai. Vardą sudaro asmeninis ir giminės vardai. Giminėje naudojami tik asmeniniai vardai, o už jos ribų – abu vardai. Giminių vardai – tai negyvosios gamtos reiškinių pavadinimai. Žinomos Aido, Aušros, Debesies, Geizerio, Kalno, Laukymės, Miglos, Raisto, Sūkurio, Šešėlio, Šviesos, Vėjo, Vidudienio, Žiemos giminės. Asmeniniai vardai būna skambūs, išraiškingi. Kuo skambesnis vardas tuo geriau, tėvai galvodami savo vaikams vardus net rungtyniauja tarpusavyje, katras parinks skambesnį. Toli nuo giminės nukeliavę miškavaikiai gali vadintis tik giminės vardu – tiesiog Šešėliu ar Šviesa.
Polinkiai. Linksmi. Mėgsta jaukų kaimišką gyvenimą, kai pakanka šviežio skanaus maisto. Mėgsta skaniai ir sočiai pavalgyti ir išgerti. Mėgstamiausi gėrimai – gira, alus, midus. Stipresnių gėrimų negeria. Svetingi ir vaišingi.
Įgūdžiai. Alebardos -5; Jojimas -10; Augalų išmanymas +10; Medžioklė +5; Miškų išmanymas +10; Pievų išmanymas +10; Žvejyba +5; Laipiojimas +5; Sėlinimas +5; Slėpimasis +10; Pirmoji pagalba +5; Medienos išmanymas +10; Molio išmanymas +5; Pluoštų išmanymas +10; Virvių išmanymas +5; Bi +5.

Ograi



Išvaizda. Vid. ūgis 270 cm, vid. masė 200 kg. Figūra kaip žmogaus, bet pakumpusi, rankos ilgos, krūtinė statinės formos. Ausys smailiais galiukais. Oda blausi – nuo juosvai rudos iki pilkšvai geltonos. Retkarčiais pasitaiko peleniškai violetinių ogrų. Visa oda, išskyrus delnus ir padus apaugusi 3 –4 mm ilgio tankiais plaukais. Plaukai juodai mėlyni ar juodai žali. Plaukai ilgi, riebaluoti, juodai mėlyni ar juodai žali. Oda nusėta tamsiais karpų pavidalo iškilumais. Akys purpurinės, vyzdžiai balti. Burna plati, smakras nuolaidus. Dantys ir nagai arba oranžiniai, arba juodi. Nagai plokšti, juodi. Eisena nerangi.
Prigimčių priedai: Jė +15; Vi –5; Pr –5; Sv +10; Ža –10; Me –10.
Apranga. Paprastai dėvi odinius ar kailinius drabužius.
Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė – 200 m., vidutinė – 140 m. Padidintas odos šarvuotumas (Ša 0, ŽS 5). Imunitetas padidintas. Gerai plaukioja. Tvermė kvapams +20.
Gyvenamoji vietovė. Visuose kraštuose. Neretai – urvuose.
Ginkluotė. Ginklai paprastai mediniai, metaliniai reti, nes ograi metalurgija neužsiima. Savo ginklus prižiūri deramai. Dažniausi – kuokos, bardišiai, ietys, 2R kalavijai. Ogrų ginklai atitinkamai yra didesni (atitinka žmonių dvirankius ginklus). Specialiai kitų rasių jiems gaminami ginklai (dvirankis žmogui, vienarankis ogrui) ture ir didesnę žalą. Šarvai dažniausiai kietos odos.
Koviniai ypatumai. Labai stiprūs. Kitų būtybių (dvorfų,orkų, žmonių) dvirankius ginklus naudoja kaip vienarankius.
Karyba. Kariauja nedidelėm gaujom, didesnius karinius vienetus gali sudaryti tik kokios karalystėlės karalius.
Santvarka. Pirmykštė bendruomeninė, kartais įkuria pseudo karalystes, kur karaliumi tampa stipriausias ir turtingiausias. Gyvena iš medžioklės, grobia gyvulius.
Tarpgentiniai santykiai. Dėl turto neretai susimuša tarpusavyje.
Tarprūšiniai santykiai. Gerai sutaria su troliais ir kai kuriais milžinais, su orkais. Dėl turto neretai parsisamdo orkų gentims, gnolių grupėms ar bet kam, kas daug moka.
Ekonomika. Prekyba beveik neužsiima, dažniausiai daiktus, kurių patys negamina gauna plėšikaudami.
Kultūra. Primityvi, būdinga tapyba ant uolų. Garbina vieną dievą – Naikintoją.
Kalba. Ogrų. Dažniausiai taip pat moka orkų kalbą. Nemažai ogrų kalba trolių, gnolių bei akmenų milžinų kalbomis.
Vardai. Savotiški, dažnai panašūs į orkų.
Polinkiai. Ūmaus būdo, lengvai užsiplieskia. Labai ėdrūs, ėda nukautų priešų (ir saviškių) lavonus, neatsisako dvėselienos. Suėda nusenusius gentainius. Bijo ligų ir savo dievo, kuris vadinamas Naikintoju. Mėgsta brangenybes.
Vertina kitų būtybių (dvorfų, ypač orkų) pagamintus sunkius ar dvirankius ginklus. Pasitaikius progai visuomet bandys tokį trofėjų gauti.
Įgūdžiai. Jojimas -10; Varovas +5; Medžioklė +5; Sunkumų kilnojimas +10; Sekimas -5; Sekimas minioje -10; Sėlinimas -5; Slėpimasis -5; Tardymas +10; Dainavimas -10; Oratorystė -5; Arfa -10; Fleita -10; Gitara -10; Kanklės -10; Liutnia -10; Smuikas -10; Etiketo išmanymas -10; Fi +20; Bi +10; Psi +10.

Ogremagai



Išvaizda. Vid. ūgis 300 cm. Panašūs į ogrus. Dantys itin balti, tamsoje švyti. Turi gana ilgas iltis. Akys rudos, vyzdys baltas. Kaktos viduryje turi gelsvą ragą. Oda šviesiai žydra ar žalsva, kartais – rusva. Plaukai tamsūs: žalsvųjų – mėlyni, žydrųjų – žali, o rusvųjų – geltoni. Nagai – plokšti, smailiais galais, juodi.
Prigimčių priedai: Jė +10; Vi –5; In –5; Sv +10.
Apranga. Drabužiai austi, ryškių spalvų, dažnai – siuvinėti. Raštai primena rytietiškus.
Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė – 220 m., vidutinė – 180. Turi labai puikią sutemų regą. Įgimtas odos šarvuotumas (Ša 5, ŽS 10). Turi kautynių regeneraciją.
Įgimta magija. Ragas suaugusiems ogremagams suteikia daug įgimtų kerų (kiekvienu keru gali pasinaudoti 1 –2 kartus per dieną):
Ogremago skrydis – skrenda 2 valandas, iki 60 km/h greičiu;
Nematomumas – kaip Mg;
Tamsintuvas – paliestą daiktą apsupa R3m tamsos zona (lyg naktį be žvaigždžių ir mėnulio), slėpimuisi AM+50, infraregai netrukdo;
Humanoidinė kūnamainystė – gali pavirsti žmogumi ar kitokiu humanoidu, kurio ūgis nuo 120 iki 360 cm;
Dujakūnystė – kūnas gali įgauti dujinį pavidalą;
Šalčio kūgis (Fi ataka 35) – 30° kampu, 15 m; daro Max50ŽT;
Miegas (Psi ataka 20) – kaip Mn *Miegas*;
Gyvenamoji vietovė. Nuošaliuose kraštuose, kur retai pasitaiko kitos protingos būtybės. Būstai – urvų salės ar iš akmenų ir medienos surėsti ir puikiai užmaskuoti pastatai, primenantys fortus.
Ginkluotė. Mėgsta rytietiško tipo ginklus. Įprasti – katanos, dao, kardai, alebardos, ietys, tridančiai, rimbai, įvairūs lankstūs ginklai. Naudoja vidutinio dydžio odinius skydus. Specialiai jų gaminami ginklai yra didesni už standartinius žmonių ir panašių humanoidų ginklus. Kitų būtybių (dvorfų,orkų, žmonių) dvirankius ginklus gali naudoti kaip vienarankius.
Koviniai ypatumai. Kirstynėse regeneruoja 5 GT/t. Nukirstos galūnės priaugs pridėtos.
Karyba. Plėšimais neužsiima. Pirmi niekada neužpuls, tačiau jei bus rimtų priežasčių, paskelbs karą oficialiai. Karinės rikiuotės labai tvarkingos, gerai ginkluotos. Kavalerijos niekada nenaudoja. Mūšyje visada panaudos įgimtą magiją. Dėl to daugelis vengia su jais kariauti. Kariuomenei visada vadovaus patyrusi ogremagė.
Santvarka. Matriarchatas. Gyvena nedideliais klanais. Klaną sudaro 2 –10 šeimų. Šeimos galva – ogremagė, turinti 1 –2 vyrus. Labai saugo vaikus. Klanas bendrai turi 1 –20 vergų. Retkarčiais ogremagai įsikuria ogrų valstybėlėse.
Tarpgentiniai santykiai. Konfliktai tarp klanų pasitaiko retai, palaiko prekybinius ryšius, kultūrinius mainus.

Tarprūšiniai santykiai. Kontaktų su kitom rasėmis vengia, dažniau bendrauja tik su ograis. Tačiau priešiškumo niekam nejaučia. Kartais vyksta mokytis kokios tai magijos pas kitų rasių kerėtojus.
Ekonomika. Su kitom rasėm beveik neprekiauja, viską gaminasi patys.
Kultūra. Pagrįsta deivės Motinos kultu, kuriai yra skiriama viena didelė ir puikiai išpuošta šventykla. Puikiai išsivystęs menas, tačiau mažai kuo panašus į žmonių ar elfų, jis daugiau rytietiškas. Savo filosofijoje pabrėžia sielos, kaip visa ko pradą ir esmę, reikšmę. Dažnai sielą net sudievina. Savitas ogremagų pasaulio supratimas – jis susideda iš dangaus ir žemės. Dangų sudaro trys sferos, o už paskutiniosios plyti dangaus vandenynas. Pirmoji Žemė (viršutinis pasaulis) apsuptas vandenyno, kurį apjuosia dangaus pylimas. Ties dangaus pylimu prasideda ir baigiasi visos trys dangaus sferos. Vakarinėje dangaus pylimo dalyje yra du saulėlydžio kalnai, o rytinėje – du saulėtekio kalnai. Po Žemės vandenynu yra antroji ir trečioji Žemė (požemių pasaulis). Trečiojoje Žemėje yra Mirusiųjų karalystė, kurią sudaro devynios sienos ir rūmai. Tarp kitų rasių ogremagų dirbiniai laikomi egzotiškais.
Kalba. Ogremagų. Dalis dar moka ogrų kalbą. Kalbų išmoksta nesunkiai.
Vardai. Labai ilgi, sunkiai įsimenami ir painus, nes į vardą sudeda visų protėvių vardus ar net titulus.
Polinkiai. Labai myli savo vaikus. Gerbia savo giminės simbolius ir garbę. Bijo užsitraukti nešlovę. Nuotykių ieškotojais tampa ogremagai, kurie nori išmokti ypatingos magijos ar surasti kokį ypatingą daiktą, būtiną klanui. Arba tremtiniai.
Įgūdžiai. Jojimas -10; Sunkumų kilnojimas +10; Sekimas -5; Sekimas minioje -10; Sėlinimas -5; Slėpimasis -5; Arfa -10; Fleita -10; Gitara -10; Kanklės -10; Liutnia -10; Smuikas -10; Raštingumas +5; Fi +20; Bi +15; Psi +20.

Orkai



Išvaizda. Vid. ūgis 170 cm, vid. masė 70 kg. Žmogaus akimis žiūrint jie nedailūs – nors veidai kaip žmogaus, bet kažkuo primena žvėries bruožus. Nosys plačios, akys mažos. Iltiniai dantys žymiai ilgesni už kitus. Barzdos ir ūsai auga retai. Rankos raumeningos, ilgos (siekia kelius). Kojos kiek kreivos. Plaštakos ir pėdos stambios. Oda grubi, ruda ar rusvai žalsva, dažnai su melsvu atspindžiu. Ryškūs kūno gyvaplaukiai. Nosis ir ausys gana ryškiai rausvos. Galvos plaukai reti, šiurkštūs, tamsiai rudi arba juodi, kartais su rusvomis sruogomis.
Prigimčių priedai: Sv +5; Ža –5; Me –5; Kl +5.
Apranga. Mėgsta rėksmingas ir murzinas spalvas: kraujo ar rūdžių raudonumo, garstyčių geltonumo, maurų žalumo, žaliai purpurinę, juosvai rudą. Kiekviena gentis turi savo heraldines spalvas, tad pagal orko skydo simbolius ar drabužių kutus dažnai galima nustatyti, iš kokios jis genties.
Biologiniai ypatumai. Sutemų būtybės, mėgsta prieblandą ir tamsą. Turi infraregą (30 m). Dienos šviesoje jaučiasi nesmagiai. Aštri klausa. Orkai labai atsparūs skausmui, turi ypatybę *Atsparumą skausmui* (niekada nebūna šoko po sužeidimo). Tvermė skausmo atakoms +30. Stiprus balsas. Orkiukai paprastai gimsta po du. Nėštumo trukmė – kaip žmonių. Nekantrūs. Polinkis į paranoją. Turi nuojautą naujoms ir ypatingoms požeminėms konstrukcijoms bei mechaniniams spąstams – VM+20.
Gyvenamoji vietovė. Dažniausiai orkų gyvenvietės būna po žeme – natūraliuose ar pačių iškastuose urvuose, grotuose. Gali gyventi ir žemės paviršiuje (25% tikimybė) – žeminėse ar rąstinėse trobose. Giminės gyvenvietę (tiek antžeminę, tiek požeminę) sups griovys, pylimas, o jo viršuje bus tvirta dviguba vertikalių rąstų siena, kurios viduje bus pripilta žemės. Gyvenvietės aptvaras turės 1 –4 sargybinius bokštus ir vienerius vartus. Rimčiau įsikūrusios gyvenvietės turi vieną kitą slaptą tunelį, vedantį iš gyvenvietės į kokią nuošalią vietelę.
Ginkluotė. Ginkluotė gana įvairi. Dažniausiai naudoja savo gamybos sunkius kardus, kalavijus, kirvius ir trumpas ietis. Mėgsta kovos spragilus. Nemėgsta ilgų ginklų, nes šie trukdo požemiuose. Visi jų ginklai pagaminti gana grubiai, bet savo tvirtumu nenusileidžia dvorfų ginklams. Šarvai dažniausiai odiniai, kietos odos ar kaustyti metalu, rečiau grandininiai. Skydus požemiuose naudoja retai, dažniausiai – kautynėse žemės paviršiuje.
Koviniai ypatumai. Kadangi dienos šviesoje jaučiasi nejaukiai, todėl ryškiai šviečiant saulei – jų AVM –5, tačiau tie, kurie gyvena žemės paviršiuje ar dažnai ten būna, pripranta prie šviesos ir šio nepatogumo nejaučia.
Giminės ir gentys turi savo vėliavas. Kai orkų grupė turi vėliavą, jų AM+10. Vėliavą labai saugo ir mūšio lauke paliks ją tik kritiniu atveju.
Karyba. Kadangi kariauja su visomis rasėmis, tai dažnai naudoja įvairią taktiką, labiausiai tinkančią kovai su konkrečiu priešu. Tačiau ne tokių išsivysčiusių genčių kovos taktika gali būti gana padrika ir nelabai efektyvi. Antpuolius vykdo dažniausiai prietemoje ar visiškai sutemus, kadangi tamsoje jaučiasi žymiai saugiau. Sunkiai sekasi kariauti su dvorfais, kurie karyboje nenusileidžia orkams.
Santvarka. Gyvena šeimynomis, kurios jungiasi į gimines, o šios – į gentis. Šeimyną sudaro iki 10 orkų ir iki 20 orkių (1 –2 lygio). Tokiai šeimynai (vidutiniškai 10 kovotojų) vadovauja 3 –4 lygio karys ar pėdsekys. Šeimyna neretai turi vergų: 2 –3 humanoidus vyrus ir apie 10 moterų. Tarp vergų neretai būna ir kitų genčių orkų. Giminę sudaro iki 50 šeimynų (vidutiniškai 100 kovotojų). Giminės vadu būna 8 –9 lygio karys, pėdsekys ar net vitalistas ar magas. Gentyje būna iki 30 giminių (vidutiniškai 1000 kovotojų). gentvadis būna 11 –13 lygio.
Kartais galima sutikti orkų gurguoles iš 1 –5 vežimų ir 10 –50 vergų nešikų, kurie gabena atsargas ir grobį giminės ar genties vadui ar duoklę galingesnei orkų giminei ar genčiai. vežime gali būti turto už 10 –1000 am, o vergo nešulyje – už 5 –30 am. Tokioje vilkstinėje kiekvieną vežimą lydės bent 10 orkų, tris vergus – vienas prižiūrėtojas. Vadą lydės 10 –30 sargybinių būrys.
Tarpgentiniai santykiai. Labai karingi. Tarpusavyje santykius aiškinasi tik jėga. Gimines į gentis sujungia tik stiprūs vadai. Silpnas gentis tiesiog nukariauja: vyrus iššudo, o moteris parsigabena į savo gyvenvietes.
Tarprūšiniai santykiai. Kitoms rasėms ypatingo priešiškumo nejaučia. Paprasčiausiai jie kariauja su visais. Jei netoliese gyvens kitų rūšių humanoidai, orkai stengsis jėga juos pavergti. Pvz., orkai dažnai pajungia goblinų gimines. Geresnius santykius palaiko tik su gnoliais.
Elfus žudo kur tik pamatę. Neapykanta elfams susijusi su senoviniais religiniais kivirčais. Vertina dvorfų ginklus, tačiau nelabai suvokia bereikalingą jų puošybą.
Ekonomika. Orkai puikūs žemkasiai, geri kalnakasiai. Visus sau reikalingus daiktus gaminasi patys. Prekyba beveik neužsiima. Kartais maino savo daiktus į maistą. Maistui urvuose augina grybus, užsiima medžiokle. Taip pat daug maisto įsigyja plėšdami. Kartais žemės paviršiuje turi savo pasėlius. Neretai iš gnolių perka ar maino į metalo ir akmens dirbinius vergus.
Kultūra. Religijos (o civilizuotesnių – filosofijos) pagrįstos įsitikinimu, kad visata priešiška orkams, todėl orkas turi griebti viską, ką gali. Vienintelė vieta, kur orkai gali jaustis daugmaž saugūs – požemiai. Todėl orkai turi visuomet būti pasiruošę karui. Senius, jei jie sulaukia senatvės, paprastai nužudo (gerontocidas). Orkai tai laiko pareiga. Tokios mirties kartais išvengia tik galingų šeimynų galvos ir kerėtojai, jei jie dar gali mokyti jaunimą. Atjukinti berniukai auginami grupėmis, kuriose mokomi karo amato. Priežiūra tokiose grupėse žiauri. Gudresnieji vadai gerbia inžinierius ir meistrus amatininkus – net belaisvius.Dauguma genčių turi laikosi tik savų papročių. Negerbia nei saviškių, nei kitų humanoidų gyvybių.
Kalba. Orkų. Daugelis genčių lygiagrečiai kalba ir goblinų kalba. Nemaža dalis (~30%) supranta ogrų ir hobgoblinų kalbas
Vardai. Neišraiškūs, bet skambantys karingai. Dažnai vienos šeimynos ar giminės narių vardai būna susiję su kokiu nors jiems svarbiu objektu ar jų grupe: grybais, mineralais, vaistais (*pvz: Ampicilinas*).
Polinkiai. Mėgsta mėsišką maistą, vertina dar šiltą žalią mėsą, geria kraują. Šis pomėgis irgi didina blogą orkų vardą. Nežiūrint į visuotinai priimtą nuomonę, orkai nevalgo protingų būtybių. Jas valgo tik dideliu badmečiu. Orkų gaujos kartais tuo gąsdina vietinius gyventojus.
Žinomi karo giesmėmis. Tačiau orkų muziką vertina tik patys orkai, kitoms būtybėms ši muzika – tiesiog kakofonija.
Įgūdžiai. Kalnų išmanymas +10; Mineralų išmanymas +10; Požemių išmanymas +20; Tardymas +10; Oratorystė -5; Chemija +5; Etiketo išmanymas -10; Ginklų gamyba +5; Mechanika +5; Metalų išmanymas +5; Rūdų išmanymas +10; Šarvų išmanymas +5; Bi +10.

Urvažmogiai



Išvaizda. Vid. ūgis 180 cm, vid. masė 90kg. Tai kresni, stambių kaulų humanoidai, tačiau pagal išvaizdą atrodo neaukšti, nes vaikšto smarkiai susikūprinę.
Veidai panašūs į neandertaliečių, su ryškiais akių voleliais. Akys rudos. Oda tamsi, rusvai pilka, apaugusi labai tankiais trumpais tos pačios spalvos gyvaplaukiais.
Prigimčių priedai: Jė +10, Pr –5; In +5; Sv +5; Ža –5; Me –10.
Apranga. Dažniausiai rengiasi kailiais ir odomis. Rečiau dėvi iš plaušų pintus, kartais – grubiai austus nedažytus drabužius.
Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė 60 m.
Kas dešimtas urvažmogis būna didysis urvažmogis (≥5L). Didžiųjų ūgis būna apie 3m, svoris – apie 240 kg. Tokio "išsigimėlio" JėP+15. Didieji urvažmogiai visada vyrai, jie nevaisingi ir niekada neturi palikuonių. Turi infraregą 5 m, o didieji – 10 m.

Įgimta magija. Kiekvienas urvažmogis turi vieną įgimtą bazinį Fi ar Bi kerą, kurį gali panaudoti 1 –2 kartus per dieną.
Gyvenamoji vietovė. Gyvena vidutinės juostos ar šiltesnių kraštų kalnuotose vietovėse, natūraliuose urvuose. Šiltu metų laiku gali gyventi palapinėse iš kailių, lapuotų šakų ar žievės.
Ginkluotė. Ietys ar akstys akmeniniais antgaliais, akmeniniai kirvukai, akmeniniai kovos kūjai ir buožės, kuokos, kartys, svaidyklės, bumerangai. Kitokie ginklai būna tik trofėjiniai. Nešaudo lankais ar arbaletais. Didesnius ginklus, jei pakanka jėgos, gali naudoti kaip vienarankius.
Koviniai ypatumai. Urvažmogiai pakankami stiprūs, jų naudojamų ginklų žala dėl didesnės jų jėgos daro daugiau žalos. Tačiau dėl prastos kokybės urvažmogių pagamintų ginklų daroma žala būna šiek tiek mažesnė (5–10 ŽT). Užpultą urvažmogių stovyklą gina ir jų auginami gyvūnai.
Karyba. Neagresyvūs, kitų humanoidų nepuldinėja. Gindamiesi gali atakuoti iš pasalų.
Santvarka. Pirmykštė bendruomeninė. Gyvena giminėmis, kurios kartais jungiasi į gentis.
Tarpgentiniai santykiai. Gentys viena kitos atžvilgiu neutralios.
Tarprūšiniai santykiai. Santykiai su visomis rasėmis neutralūs. Tik nelabai mėgsta senuosius goblinus, koboldus ir ypač – ogrus.
Ekonomika. Užsiima medžiokle, žvejyba ir rinkimu. Gamyba tokia, kiek siekia jų buitis.
Kultūra. Ji pasireiškia piešiniais ant sienų, gamtos garbinimu bei vitalistų menkomis žiniomis.
Kalba. Urvažmogių garsinė kalba labai primityvi, bet jų kalboje labai svarbūs rankų gestai ir viso kūno judesiai. 30% moka bendrąją, 30% – dvorfų, 30% – gnomų kalbas, tačiau šiomis kalbomis dažniausiai kalba sunkiai ir lėtai.
Vardai. Nėra žinomi.
Polinkiai. Mėgsta auginti baltuosius bešnius, vilkus, didžiuosius šikšnius, šunis, varnas. Gyvūnų auginimui labai gabūs. Turi neblogus gyvūnų išmanymo bei dresūros įgūdžius.
Įgūdžiai. Arbaletas -20; Lankas -10; Gyvų būtybių išmanymas +10; Gyvulių priežiūra +10; Dresūra +10; Jojimas -10; Kalnų išmanymas +10; Medžioklė +10; Požemių išmanymas +20; Sunkumų kilnojimas +5; Sėlinimas +5; Slėpimasis +5; Dainavimas -10; Oratorystė -10; Arfa -10; Fleita -10; Gitara -10; Kanklės -10; Liutnia -10; Smuikas -10; Etiketo išmanymas -15; Kaulo išmanymas +10; Molio išmanymas +5; Rūdų išmanymas +10; Fi +5; Bi +5.

Vabalokiai



Išvaizda. Vid. ūgis 210 cm. Tai stambi goblinų rūšis. Veidinė galvos dalis atsikišusi, primena trumpą snukį. Ausys smailios. Dantys aštrūs, iltys didokos. Oda ruda, apaugusi trumpais tankiais prigludusiais plaukais. Plaukai nuo gelsvos iki geltonai rudos spalvos, bet dažniausiai blausiai geltoni. Akys žalsvos, vyzdžiai tamsiai raudoni. Tarpuakis labai platus, todėl labai gera stereo rega (taikliai šaudo ir svaido). Nagai rudi, aštrūs. Atrodo nerangūs, eisena krypuojanti.
Prigimčių priedai: Jė +5; Vi +10; Pr –10; Kl +5.
Apranga. Nepasižymi švara, jų dėvimi drabužiai ir kailiai paprastai purvini, nuskurę.
Biologiniai ypatumai. Vid. gyvenimo trukmė 70 m. Infrarega 20 m. Vienodai gerai mato ir šviesoje, ir prieblandoje. Puiki klausa. Gerai sėlina (VM+20). Geras imunitetas, iš skonio ar pagal kvapą atpažįsta nuodingus augalus, užnuodytą maistą.
Gyvenamoji vietovė. Gyvena ten pat, kur ir goblinai. Būstai būna tiek antžeminiai, tiek požeminiai.
Ginkluotė. Ginklai patys įvairiausi, savos gamybos mediniai ar trofėjiniai. Tačiau mėgsta sunkesnius ginklus. Naudoja savos gamybos specifinius lankus, kurių šaudymo atstumai 1,5 karto didesni nei paprastų ilgų lankų. Dėvi odinius ar grandinius šarvus. Tik vadai – žvyninius.
Koviniai ypatumai. Turi įgimtą *žvėriagalvystę*: per kautynes įgauna siaubą keliantį įniršusio lokio snukį. Kirstynių metu nepasisekus priešininko VaB, vabalokio AM+10, priešininko AM–10. Dažnai svaidymui tinkamų ginklų (iečių, 1R kirvių, buožių, k.kūjų) nešiojasi po kelis, nes mėgsta juos svaidyti. Svaidymo atstumai 1,5 karto didesni. Gerai išmano kautynes be ginklo, nes nuo pat vaikystės treniruojasi eidami imčių ir šiaip mušdamiesi tarpusavyje. Patelės ir jaunikliai kaunasi tik gindami savo gyvybę.
Karyba. Linkę atakuoti iš pasalų, pirmiausia – svaidomais ar šaunamaisiais ginklais. Jei priešininkas aiškiai stipresnis – atsitraukia.
Santvarka. Pirmykštė bendruomenė santvarka, vyrauja jėgos kodeksas. Gyvena nedidelėmis grupėmis, kurios budriai saugo savo teritoriją. Moterys grupėse engiamos, todėl nemaža dalis nuotykių ieškančių vabalokių – moterys. Paplitę vergai, kurių didelė dalis – kitų rasių atstovai.
Tarpgentiniai santykiai. Atskiros gentys priešiškos viena kitai. Kitų grupių vabalokiams savo teritorijon leidžia įeiti tik iš anksto susitarus.
Tarprūšiniai santykiai. Santykių su kitomis rasėmis nepalaiko. Kartais bendrauja su goblinais, nes tai vienintelė rasė, kurios kalbą jie moka ir kuri panaši į juos. Į jų teritoriją įėjusius kitus humanoidus patyko ir užpuola, ypač jei tie silpnesni. Kartais surengia vergų medžiokles.
Ekonomika. Gyvena iš medžioklės ir rinkimo. Žemės ūkiu neužsiima. Taip pat maisto gauna iš plėšikavimo. Gamina tik buityje naudojamus daiktus iš medžio, surinkto augalinio pluošto ar odos. Metalą moka apdirbti tik kai kurios grupuotės, ir tai labai prastai. Todėl metalinius įrankius ir ginklus dažniausiai gauna iš goblinų, išmainydami į atliekamą turtą. Taip pat dalis metalinių daiktų ir ginklų – trofėjiniai. Todėl juos labai saugo. Kartais parduoda vergus, jei atsiranda kam.
Kultūra. Kiekviena grupuotė turi savo prietarus, kalendorines šventes.Tiki įvairiomis gerosiomis ir piktosiomis dvasiomis, todėl jų tarpe paplitęs šamanizmas. Kai kurie turi savo totemus. Didelę įtaką gyvenimui turi gamtos reiškiniai.



Kalba. Vabalokių (daug gestų, gomurinių garsų, šnarpštimo). 15% moka bendrąją, 50% – goblinų kalbas. Net kalbėdami kitomis kalbomis daug gestikuliuoja.
Vardai. Šiek tiek panašūs į goblinų. Juose daug duslių, šnypščiančių garsų.
Polinkiai. Linkę misti gyvuliniu maistu – pradedant žiurkėmis ir baigiant humanoidais. Dalis vienišų vabalokių – tie, kurie negali pakęsti, kai valgomos protingos būtybės. Mėgsta alkoholinius gėrimus – vyną, stiprų alų. Labai vertina retai gaunamą degtinę. Alkoholiui (kaip ir daugeliui nuodų) atsparūs – pasigeria negreit, bet greitai išsiblaivo. Labai užsispyrę, sunkiai sukalbami. Godūs. Mėgsta blizgančius (ir brangius) daiktus. Visur ieško bloga ir gera lemiančių ženklų. Bijo natūralių žaibų ir griaustinio.
Įgūdžiai. Ranka +10; Koja +10; Imtis +10; Peiliai/ Durklai Sv* -5; Kirviai/ Buožės Sv* +10; Ietys Sv* +10; Bolos +5; Svaidyklė +5; Jojimas -5; Varovas -5; Medžioklė +10; Miškų išmanymas +5; Žvejyba +5; Sekimas +10; Sekimas minioje -5; Sėlinimas +10; Gydymas +10; Dainavimas -5; Eiliavimas/ Poezija -5; Kaligrafija -5; Proza -10; Oratorystė -5; Tapyba/ Piešimas -5; Arfa -10; Fleita -10; Gitara -10; Kanklės -10; Liutnia -10; Smuikas -10; Etiketo išmanymas -5; Maisto išmanymas +10; Fi +15; Psi +5.

Žmonės

Išvaizda. Vid. ūgis 170 cm. Normalūs žmonių rasės atstovai.
Prigimčių priedai: nėra.
Apranga. Labai įvairi. Priklausomai nuo statuso bei socialinės padėties apranga gali labai įvairuoti.
Biologiniai ypatumai. Vid. gyvenimo trukmė 70 m.
Gyvenamoji vietovė. . Įvairi. Gyvena nuo klanuotų Šiaurės rajonų iki Pietų dykumų.
Ginkluotė. Ginklai patys įvairiausi. Labai vertina dvorfų gamybos ginklus.
Koviniai ypatumai. Specialių kovinių ypatybių nėra, sugeba kautis labai įvairia. Ta priklauso nuo apmokymo, religinių bei socialinių faktorių. Reikalui esant drąsiai gali kautis su įvairiomis rasėmis ar tarpusavyje.
Karyba. Reguliarioji kariuomenė yra. Dažnai naudoja įvairius karybos būdus, perimtus iš kitų rasių. Įvairūs kariniai veiksmai labai priklauso nuo situacijos, siekiamų tikslų ir pan. Reikalui esant naudoja pasalas, įvairius spąstus. Reguliarioji kariuomenė būna sudaryta iš kviestinių karių bei įvairių samdinių. Esant galimybėms samdo kitų rasių atstovus.
Santvarka. Priklausomai nuo geografinės padėties bei socialinių santykių, gali egzistuoti įvairios valstybės, nuo paremtų pirmykščiais santykiais iki tikrų imperijų.
Tarpgentiniai santykiai. Priklausomai nuo valstybingumo lygio, santykiai gali būti grindžiami tiek natūriniais mainais, tiek tiesiog karine padėtimi. Dažnai skirtingos valstybės kivirčijasi ir kariauja tarpusavyje, į pagalbą pasitelkdamos kitas rases.
Tarprūšiniai santykiai. Įvairūs. Dažniausiai grindžiami asmenine nauda. Dažnai samdo skirtingų rasių karinius būrius įvairioms užduotims atlikti.
Ekonomika. Įvairi. Svarbiausi ekonomikos centrai – feodalų pilys ar tvirtovės. Dažnai prie jų netoliese glaudžiasi įvairūs amatininkų centrai bei žemdirbiai. Ekonomikos centrai dažnai glaudžiai susiję su kultūros centrais. Dalis kultūros centrų būna perimti ar užgrobti iš kitų rasių atstovų.
Kultūra. Kultūros , kaip ir ekonomikos centrais lieka feodalų pilys ar tvirtovės, kuriose neretai lankosi ar nuolatos gyvena įvairūs dailininkai, kerėtojai ir pan. Kai kur pasitaiko stiprių kultūros centrų toli nuo kitų žmonių gyvenamų vietų, kurie dažniausiai būna toli kalnuose, įvairūs vienuolynai, magų ar kitų kerėtojų centrai. Tokiais atvejais glaudūs ryšiai yra palaikomi su kitomis rasėmis, vyksta kultūriniai mainai.
Kalba. Egzistuoja daugybė skirtingų kalbų bei tarmių, tačiau labiausiai paplitusi bendrinė kalba, kurią laisvai galima naudoti bet kurioje didesnėje žmonių gyvenvietėje. Labai retai kai kurie žmonės nesupranta šios kalbos.
Vardai. Įvairūs, priklausomai nuo religijos, santvarkos ir pan. Kartais naudoja patikusius kitų rasių naudojamus vardus, lengvai integruodami juos į savo kalbas.
Polinkiai. Labai skirtingi.

Rasių Prigimčių Priedai

Kiekvienai rasei yra būdingi skirtingi *Rasiniai Prigimčių Priedai*, kurie apibūdina padidintas ar sumažintas *Prigimties Vertes*. Prie rasės *Prigimties Didžiojo Priedo* yra pridedama lentelėje nurodyta vertė (*Rasinis Prigimties Priedas*), o pati *Prigimties Vertė* yra padauginama iš *Rasinio Daugiklio*, atitinkančio *Rasinį Prigimties Priedą*. *Prigimties Mažasis Priedas* gaunamas *Didįjį Prigimties Priedą* dalinant iš 5.

Rasių prigimčių priedai												
Rūšis	***Pr.L***	***Jė***	***Vi***	***Pr***	***In***	***Va***	***Sv***	***Ža***	***Me***	***Kl***	***Re***	***Uo***
Driežažmogis	3	+15	–10	–5		+5	+5					
Dvorfas	1	+5					+5	–5	+5			
Elfas	1		+10		+5		+5	+5	+5	+15		
Gnolis	2/1	+5		–5			+5	–5	–5			
Gnomas	1	–5		+5	+5				+15			
Goblinas	1	–5	+5	–5		–5		–5				+15
Koboldas	1	–5	+5			–5		–5				
Minotauras	3	+10		–5	–5	+5	+10		–10		-5	+15
Miškavaikis	1	–5	+5					+5				
Ogremagas	5	+10	–5		–5		+10					
Ogras	3	+15	–5	–5			+10	–10	–10			
Orkas	1						+5	–5	–5	+5		
Urvažmogis	2	+10		–5	+5		+5	–5	–10			
Vabalokis	3/2	+5	+10	–10						+5		
Žmogus	1											

Humanoidų statistika

Žemiau pateikiamos skirtingų rasių išvaizdos statistiniai rodikliai, kurie žaidėjui leidžia orientuotis, veikėju kuriant norimos rasės atstovą.

Rasių statistika								
Rasė	**Vid. ūgis (cm)**	**Ūgio nuokr.**	**Mot. ūgis**	**Masė (kg)**	**Moterų masė**	**Vid. bran. amžius**	**Vid. nyk. amžius**	**Vid. gyv. trukmė**
Drž	180	10	–0	ūgis –90	–0	17	55	120m
Dvr	130	10	–0	ūgis –65	–0	25	115	200m
Elf	170	10	–0	ūgis –110	–0	30	200	400m
Gnl	220	10	–10	(ūgis+20)/3	90%	9	26	50m
Gnm	95	10	–0	ūgis –50	–0	20	70	200m
Gbl	130	5	–5	(ūgis –10)/3	–2 kg	15	30	50m
Kbl	110	5	–5	(ūgis+10)/4	–2 kg	14	50	115m
Mnt	240	10	–10	ūgis –20	–30 kg	21	75	200m
Msk	100	10	–0	ūgis/2 –5	–0	15	50	65m
Ogr	270	10	–10	ūgis –90	–20 kg	17	45	110m
Ogm	300	10	–20	ūgis –80	–15 kg	22	80	195m
Ork	160	5	–5	ūgis –90	–10 kg	12	35	50m
Urv	180	10	–5	ūgis –90	–5kg	15	40	60m
Vbl	200	10	–10	ūgis –90	–1/7	13	33	75m
Žmg	170	10	–5	ūgis –100	–5 kg	20	42	65m

Rasių tvermių priedai

Kadangi kiekviena rasė yra savita, turi savitas ypatybes, savybes ir priedus, todėl kiekvienos jų skiriasi ir tvermės. Žemiau pateikiami kiekvienos rasės tvermių priedai, kurių vertė yra pridedama prie tvermės vertės, nustatytos pagal pasirinktą profesiją. Žinoma, priklausomai nuo įvairių aplinkybių ir scenarijaus, ŽM šiuos priedus gali keisti.

Rasių tvermių priedai														
	Drž	**Dvr**	**Elf**	**Gnl**	**Gnm**	**Gbl**	**Kbl**	**Mnt**	**Msk**	**Ogr**	**Ogm**	**Ork**	**Urv**	**Vbl**	**Žmg**
Fi	+15	+5	+10	+15			-5	+20		+20	+20		+5	+15	
Bi	+10		+10	+15	+5		-5	+15	+5	+10	+15	+10	+5		
Psi	+20		+10		+5	-5	-5	+20		+10	+20			+5	

Kiti rasių priedai

Kiti rasių priedai		
Rasė	***Šarvų masės koef.***	***Greičio koef.***
Driežažmogiai	1.5	1.1
Dvorfai	1	0.9
Elfai	0.9	1
Gnoliai	1.3	1.1
Gnomai	0.8	0.7
Goblinai	0.8	0.9
Koboldai	0.7	0.8
Minotaurai	2.2	1.2
Miškavaikiai	0.8	0.8
Ograi	2.1	1.3
Ogremagai	2.4	1.3
Orkai	1.1	1
Urvažmogiai	1.2	1
Vabalokiai	1.5	1.1
Žmonės	1	1

Rasiniai prigimties priedai (viršutinė eilutė) ir daugikliai (apatinė eilutė)							
d100	**–10**	**–5**	**+5**	**+10**	**+15**	**+20**	**+25**
	0.6	**0.8**	**1.2**	**1.5**	**2**	**2.5**	**3.5**
15	9	12	18	23	30	38	53
16	10	13	19	24	32	40	56
17	10	14	20	26	34	43	60
18	11	14	22	27	36	45	63
19	11	15	23	29	38	48	67
20	12	16	24	30	40	50	70
21	13	17	25	32	42	53	74
22	13	18	26	33	44	55	77
23	14	18	28	35	46	58	81
24	14	19	29	36	48	60	84
25	15	20	30	38	50	63	88
26	16	21	31	39	52	65	91
27	16	22	32	41	54	68	95
28	17	22	34	42	56	70	98
29	17	23	35	44	58	73	102
30	18	24	36	45	60	75	105
31	19	25	37	47	62	78	109
32	19	26	38	48	64	80	112
33	20	26	40	50	66	83	116
34	20	27	41	51	68	85	119
35	21	28	42	53	70	88	123
36	22	29	43	54	72	90	126
37	22	30	44	56	74	93	130
38	23	30	46	57	76	95	133
39	23	31	47	59	78	98	137
40	24	32	48	60	80	100	140
41	25	33	49	62	82	103	144
42	25	34	50	63	84	105	147
43	26	34	52	65	86	108	151
44	26	35	53	66	88	110	154
45	27	36	54	68	90	113	158
46	28	37	55	69	92	115	161
47	28	38	56	71	94	118	165
48	29	38	58	72	96	120	168
49	29	39	59	74	98	123	172
50	30	40	60	75	100	125	175
51	31	41	61	77	102	128	179
52	31	42	62	78	104	130	182
53	32	42	64	80	106	133	186
54	32	43	65	81	108	135	189
55	33	44	66	83	110	138	193
56	34	45	67	84	112	140	196
57	34	46	68	86	114	143	200
58	35	46	70	87	116	145	203
59	35	47	71	89	118	148	207
59	35	47	71	89	118	148	207
60	36	48	72	90	120	150	210
61	37	49	73	92	122	153	214
62	37	50	74	93	124	155	217
63	38	50	76	95	126	158	221
64	38	51	77	96	128	160	224
65	39	52	78	98	130	163	228
66	40	53	79	99	132	165	231
67	40	54	80	101	134	168	235
68	41	54	82	102	136	170	238
69	41	55	83	104	138	173	242
70	42	56	84	105	140	175	245
71	43	57	85	107	142	178	249
72	43	58	86	108	144	180	252
73	44	58	88	110	146	183	256
74	44	59	89	111	148	185	259
75	45	60	90	113	150	188	263
76	46	61	91	114	152	190	266
77	46	62	92	116	154	193	270
78	47	62	94	117	156	195	273
79	47	63	95	119	158	198	277
80	48	64	96	120	160	200	280
81	49	65	97	122	162	203	284
82	49	66	98	123	164	205	287
83	50	66	100	125	166	208	291
84	50	67	101	126	168	210	294
85	51	68	102	128	170	213	298
86	52	69	103	129	172	215	301
87	52	70	104	131	174	218	305
88	53	70	106	132	176	220	308
89	53	71	107	134	178	223	312
90	54	72	108	135	180	225	315
91	55	73	109	137	182	228	319
92	55	74	110	138	184	230	322
93	56	74	112	140	186	233	326
94	56	75	113	141	188	235	329
95	57	76	114	143	190	238	333
96	58	77	115	144	192	240	336
97	58	78	116	146	194	243	340
98	59	78	118	147	196	245	343
99	59	79	119	149	198	248	347
00	60	80	120	150	200	250	350

AMUNICIJA

Šarvai

Daugeliu atveju šarvai Karių&Magų pasaulyje yra labai svarbūs. Jie saugo jūsų veikėją nuo priešininkų atakų, mažina sužeidimo tikimybę. Tačiau šarvai (ypač sunkūs) daro veikėją mažiau paslankų.

Šarvai turi dvejopą gynybą: ***Pasyvią – šarvuotumą (Ša)***, kuomet šarvų gynybinis priedas yra pridedamas prie gynybos; ***Aktyvią - žalos slenkstį (ŠŽS)***, kuris mažina sužeidimą jei vis dėlto priešininko ataka buvo sėkminga. Bet kokiu atveju, kuo šios vertės yra didesnės, tuo geriau.

Šarvų yra įvairių tipų bei rūšių. Prie kiekvieno jų yra pateikiama sekanti informacija:

Šarvų tipas – šarvų apibūdinimas, pavadinimas bei naudojimas.

Šarvuotumas (Ša) – vertė, kuri yra pridedama prie veikėjo pasyvios gynybos.

Šarvų žalos slenkstis (ŠŽS) – parodo šarvų absorbuojamos žalos lygį, kuris yra atimamas iš žalos metimo pataikymo atveju. Kitaip tariant tokią žalą reikia padaryti,norint prakirsti ar kitaip pramušti šarvus.

Šarvų gajumas (ŠGT) – parodo kiek žalos taškų gali patirti šarvai prieš tapdami draiskalais.

Masė – nurodyta šarvų masė kg.

Kaina – sąlyginė kaina Karių&Magų pasaulyje, nurodyta aukso monetomis (am).

Šarvai						
Šarvų tipas	**Ša**	**ŠŽS**	**ŠGT**	**Masė**	**Kaina (am)**	**Pastabos**
Kirasos						
Minkštos odos (MO)	0	5	50	2	2,5	Su rankovėm ar be jų
Kietos odos (KO)	5	10	100	3,5	7	Su rankovėm ar be jų
Grand.maršk. (GR)	10	25/15	250	9,75	22	Su rankovėm ar be jų
Žvyniniai* (ŽV)	15	30	450	11	30	Su rankovėm ar be jų
Plokštiniai* (PL)	15	35	500	12,25	35	
Vientisi** (VT)	20	40	600	15	45	
Antdilbiai						
Minkštos odos	0	5	50	0,5	0,5	
Kietos odos	5	10	80	0,75	0,75	
Grand.rankovės	10	25/15	150	1	1,5	
Plokštiniai	15	30	200	1,25	2	
Antžąsčiai						
Minkštos odos	0	5	50	0,75	0,75	
Kietos odos	5	10	80	1	1	
Grand.rankovės	10	25/15	150	1,25	1,75	
Plokštiniai	15	30	200	1,5	2,25	
Antblauzdžiai						
Minkštos odos	0	5	50	0,5	0,5	
Kietos odos	5	10	80	0,75	0,75	
Grand.rankovės	10	25/15	150	1	1,5	
Plokštiniai	15	30	200	1,25	2	
Antšlauniai						
Minkštos odos	0	5	50	1	1	
Kietos odos	5	10	80	1,25	2	
Grand.rankovės	10	25/15	150	2	4	
Plokštiniai	15	30	200	2,5	5	
Šalmai						
MO kepurė	0	5	50	0,5	0,5	Kaklas ir veidas neapsaug.
KO atviras	5	10	80	0,75	1	Kaklas ir veidas neapsaug.
KO atviras	5	10	80	1	1,25	Su KO apykakle
KO atviras	5	15	80	1,2	1,5	Su KO apykakle ir antnosiu
KO pusiau uždaras	10	20	100	1,5	3	Kaklas neapsaugotas
KO pusiau uždaras	10	20	100	2	3,5	Su odine apykakle
KO uždaras***	10	20	120	2,5	5	Su odine apykakle
Metalinis atviras	15	30	180	1,25	2	Kaklas ir veidas neapsaug.
Metalinis atviras	15	30	200	1,5	3	Kaklas neapsaugotas
Metalinis atviras	15	30	200	1,7	3,5	Su antnosiu
Metal. pusiau uždaras	20	40	250	1,9	6	Kaklas neapsaugotas
Metal. pusiau uždaras	20	40	250	2,2	7	Su antnosiu ir gr. apykakle
Vientisas***	20	40	300	2,5	10	
Batai						
Trumpi KO	0	5	50	1,25	0,5	
Ilgi KO	0	5	100	1,5	0,75	
Kaustyti	5	10	150	2	2,5	
Metaliniai	15	30	200	2,25	5	

* AM-5 dėl judesių suvaržymo;
**AM-10 dėl judesių suvaržymo;
*** AM-10 dėl matomumo sumažėjimo, Juslės –30;
ŠŽS. Pirmas skaičius – ŽS nuo kirčio/ smūgio, antrasis – nuo dūrio. Jei nurodytas vienas skaičius, tai ŽS nuo kirčio ir dūrio nesiskiria.

Šarvų masė priklauso nuo asmens dydžio bei jo kūno sudėjimo. Bendram naudojimui pateikiama sekanti lentelė, nurodanti šarvų masės koeficientus.

Šarvų masės koeficientai					
Kūno masė	**Koeficientas**	**Kūno masė**	**Koeficientas.**	**Kūno masė**	**Koeficientas.**
25	0,5	135	1,5	300	2,5
35	0,6	150	1,6	320	2,6
45	0,7	165	1,7	340	2,7
55	0,8	180	1,8	360	2,8
65	0,9	195	1,9	380	2,9
75	1	210	2	400	3,1
85	1,1	225	2,1	420	3,2
95	1,2	240	2,2	440	3,3
105	1,3	260	2,3	460	3,4
120	1,4	280	2,4	480	3,5

Pastaba: pastarasis koeficientas gali būti naudojamas ir nustatant didesnių šarvų kainas.

Šarvų gajumas

Kiekvienas šarvų tipas turi jam būdingą žalos slenkstį (ŠŽS). Ši vertė parodo, kokį atakos žalos taškų kiekį absorbuoja šarvai, prieš sužeidžiant jų naudotoją. Tačiau kaip ir kiekvienas daiktas, šarvai kautynių metu dėvisi ir po kiek laiko praranda savo funkcijas. Tam įvertinti yra naudojamas *Šarvų gajumas* (*ŠGT*).

Šarvų gajumas priklauso nuo medžiagos iš kurios jie yra pagaminti bei jų gynybinio priedo. ŠGT vertės yra nurodomos lentelėje *Šarvai* (žiūr. psl. 26). *Pvz. grandinių šarvų ŠŽS yra 250 GT*. Šarvų žala skaičiuojama kiekvienai detalei atskirai.

Po kiekvienos sėkmingos atakos yra tikrinama, kiek žalos taškų buvo padaryta. Iš šio skaičiaus yra atimama šarvų ŠŽS. Kitaip tariant atimama ta žalos dalis, kurią "sugėrė" šarvai. Tačiau kiekviena tokia šarvų patirta žala gadina šarvus ir atitinkamai iš šarvų ŠGT yra atimama patirta žala.

Šarvams ar jų detalei patyrus pusę tiek žalos, kiek yra jų ŠGT, jų gynybinis priedas Ša ir atsparumas žalai ŠŽS krenta per pusę. Šarvams praradus visą gajumą iš jų tiesiog lieka draiskanos, jie pilnai sugadinami ir jie nebeatlieka jokios gynybinės funkcijos.

Pastaba: odiniams ar grandininiams šarvams nėra skaičiuojama žala nuo smūgio buku ginklu. Jie patiria žalą tik nuo dūrio ar kirčio. Kiti šarvų tipai patiria žalą nuo bet kokios atakos. Taisant šarvus jų ŠGT yra atstatomas pilnai ar dalinai.

YŽ šarvams

Jei asmuo, dėvintis šarvus, patiria:

kirčio YŽ, tuomet šarvai papildomai patiria *dvigubai* daugiau ŽT nei sužeistasis;

dūrio ar smūgio YŽ, tuomet šarvai papildomai patiria tiek ŽT kiek ir nukentėjusysis.



Skydas

Artimose kautynėse skydas yra labai svarbus, kadangi jis gali saugoti tiek pasyviai, tiek aktyviai. Šiais atvejais skydas mažina patirtą žalą ar duoda *Skydo saugos* (*SkS)* priedus.

Pasyviai skydas gina ne padidindamas jį naudojančiojo asmens gynybą, bet sugerdamas tą žalą, kuri galėtų tekti skydo dengiamai kūno vietai (tai gali būti dilbis, žastas ar nugara).

Pvz.: karys Ibrahlimas, pasikabinęs savo medinį skydą ant nugaros, keliavo mišku, kai staiga iš už nugaros išgirdo strėlės zvimbesį, tačiau išsisukti ar net pasitraukti nebespėjo. Pasirodo, kad iš krūmų jį lanku nušauti bandė elfų žvalgas. ŽM patikrinus pataikymo sėkmę ataka sėkminga. Toliau ŽM patikrinus kurią kūno vietą kliudė strėlė iškrenta, kad kliudyta nugara. Tačiau juk kario skydas kabojo jam ant nugaros. Patikrinus strėlės padarytą žalą kariui Ibrahlimui pasisekė - strėlė jo nesužeidė, o tik liko stirksoti įstrigusi jo skyde.

Aktyviai skydu galima gintis atremiant priešininko smūgį (*Blokavimas Skydu*, žiūr. Kautynės, Gynyba; psl. 38). Šiuo atveju yra panaudojama Skydo Sauga (SkS), kuri įeina į Gynybos Skydu vertę.

Nuo priešininko atakos nepavykus apsiginti skydu (kai priešininko ataka, kitam asmeniui ginantis skydu, yra sėkminga) jis nemažina patirtos žalos. Šiuo atveju skydas iš tikro tik padaro kovotoją "kietesnį": į jį sunkiau pataikyti, bet tai ir viskas.

Naudojant skydą, kovoti galima tik su vienarankiais ginklais. Dvirankių ginklų, turint skydą, naudoti negalima. Išimtį gali sudaryti tik tas atvejis, kai skydas yra pakabintas už nugaros. Tuomet skydo sauga *Pasyviai gynybai (PG*) nėra skaičiuojama, išskyrus atakoms iš nugaros. Tačiau taip naudojant skydą AM-10 dėl to, kad jis varžo judesius.

Skydas trukdo

Jei skydo naudotojo įgūdis skydu yra mažesnis už naudojamo skydo saugą SkS, tada atakuojant skydas trukdo. Bet kokios atakos, kartu naudojant ir skydą, AM bauda yra lygi skydo saugos SkS bei skydo įgūdžio skirtumui (AM bauda = SkS - skydo įgūdis).

Pvz. pėdsekys Autaras, kurio skydo įgūdis 5, naudoja vidutinį medinį skydą. Tuomet jam, turint bet kokį vidutinį skydą, kurio sauga lygi 20 ir atakuojant bet kokiu vienarankiu ginklu, AM bauda yra lygi SkS 20 - skydo įgūdis 5=15. Tai reiškia, jog kiekvienai atakai pėdsekys Autaras turės AM-15 tol, kol atitinkamai nepakils jo skydo įgūdis arba jis nepakeis naudojamo skydo į mažesnį.

Skydo gajumas

Naudojant sudėtingesnę sistemą, galima įvertinti ir skydo apgadinimo kautynėse lygį. Skydo tvirtumas ir atsparumas dūriams, kirčiams ar smūgiams priklauso nuo medžiagos, iš kurios jis yra pagamintas, bei skydo saugos. Skydo gajumas *SkGT* dažniausiai apskaičiuojamas sudauginant skydo saugą SkS bei *Skydo žalos slenkstį (SkŽS)*. Kai kuriais atvejais skydo gajumo vertė yra kitokia (žiūr. lentelę Skydas, psl. 27).

*Pvz. vidutinio bronzinio skydo sauga yra 20, o žalos slenkstis yra 20. Tokiu atveju šio skydo gajumas lygus 20*20=400.*

Tai reiškia, jog skydui patyrus žalos tiek, koks yra jo gajumas, pastarasis bus tiesiog suskaldytas, sudaužytas ar kitaip sugadintas ir nebetinkamas naudojimui. Pataikius į skydą (kada atakuotasis sėkmingai apsigina skydu), skydui padaryta žala lygi smūgio žalai (pagal d100) minus skydo žalos slenkstis SkŽS. Likęs skaičius yra skydo patirta žala (SkPŽT), kuri yra atimama iš skydo turimo gajumo SkGT. Kai likęs SkGT< 1/3 viso SkGT, pastarasis tiesiog subirs nuo bet kurios smūgio ar kirčio YŽ.

Atakavusysis už priešininko skydui padarytą žalą gauna patirties taškus (PT) pagal skydą naudojančio asmens lygį (žiūr. Patirtis, Priešininkams padaryta žala; psl. 89).

Žala skydui

Nuo dūrio skydas patiria tik ½ žalos. Nuo kirčio, smūgio ar triuškinimo atakos skydas patiria normalų skaičių ŽT.

Jei metant žalą skydui d100 iškrenta 99 ar 00, skydas visuomet subirs, nepriklausomai nuo skydo patirtos žalos.

YŽ skydui yra tada, kai lieka ne daugiau kaip 1/3 skydo gajumo bei skydas vienu smūgiu patiria ½ YŽ slenksčio žalos arba vienu smūgiu patiria tiek žalos, kokia yra YŽ slenksčio vertė. Po tokios YŽ žalos skydas tiesiog subyra, sulūžta ar pan.

Skydo patirtis

Už jūsų naudojamam skydui patirtą žalą (SkPŽT) yra skaičiuojami PT, kurie tenka *jūsų* skydo įgūdžiui. Taip pat už priešininkams skydu padarytą žalą (*pvz. priešo atakavimas skydu, taranas skydu ir pan.*) yra gaunami PT. Galiausiai už kautynėse praleistas valandas, kada gynyboje naudojotės skydu (blokavimas skydu) jūs gaunate PT skydo įgūdžiui (žiūr. Patirties taškai PT už sėkmingus veiksmus/ darbą; psl. 89).

Skydas

Skydo klasė	Dydis (cm)	Skydo Sauga (SkS)	Masė														
			Kaina														
			(kg)	(am)	GT	(kg)	(am)	GT	(kg)	(am)	GT	(kg)	(am)	GT	(kg)	(am)	GT
			Pinta+KO			Medis+KO			Bronza			Geležis			Plienas		
Bakleris	30	5	0,25	0,5	25	0,25	1	50	0,5	5	75	0,5	3	100	0,5	5	150
Mažas	50	10	0,5	1	50	0,75	2	100	1,25	10	150	1,25	6	200	1	10	300
Vidut.	80	20	1	2	100	1,25	3	200	2	20	300	2	12	350	1,75	20	400
Didelis	110	30	1,5	3	150	2	5	300	4	35	400	4	20	500	2,5	35	600
L.didelis	>130	40	2	5	200	4	8	400	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SkŽS - skydo žalos sl.			5			10			15			20			30		
YŽ slenkstis			70			100			150			200			250		

GINKLUOTĖ

Ginklo pasirinkimas

Veikėjo naudojami ginklai visų pirma turėtų priklausyti nuo jo įsisavintų kovinių įgūdžių, tačiau tai yra tik rekomendacija.

Kiekvienas ginklas turi savo atakos tipą, specifinį naudojimą, savo žalą. Kaip taisyklė ginklo daroma žala priklauso ir nuo kovotojo jėgos (+ŽT ir JėP suma; kartais yra išimtys).

Karių&Magų sistemoje kovotojas kirstynių ginklais gali atlikti dviejų tipų atakas: dūrį ir kirtį (plačiu užsimojimu). Naudojami ginklai gali sukelti trijų tipų žalą: dūrio, kirčio ir smūgio/ triuškinimo. Visa ši informacija pateikiama prie ginklų aprašymų.

Ginkluotės ir amunicijos kokybė



Priklausomai nuo savo kokybės, ginklai, skydai ar šarvai gali turėti papildomų savybių, priedų ar trūkumų.

Pvz. *prastos* kokybės kalavijas gali turėti padidintą lūžimo ar fiasko tikimybę. Tuo tarpu *geros* kokybės kardas gali turėti +5ŽT dėl labai gero galandimo. Toks ginklas kainuos bent 5 kartus brangiau nei įprastas. *Puikios* kokybės kalavijas turės net +10ŽT ir kainuos 20 ir daugiau kartų brangiau. Kirviai, alebardos dėl geros kokybės gali daryti iki +5ŽT. Tuo tarpu buožės ar spragilai dėl geros kokybės daugiau žalos nedarys, tačiau gali būti visiškai atsparūs smūgiams, niekados nelūžti ir pan. Kaina taip pat atitinkamai didesnė.

Geros kokybės lankai ar arbaletai gali turėti padidintus maksimalaus šūvio atstumus.

Šarvai ar skydai gali būti geresnės kokybės: turėti didesnį gajumą, turėti padidintą ŠŽS ar SkŽS (+5 ypatingai geros kokybės), gali patirti mažesnę žalą nuo YŽ ir pan. Geros kokybės šarvai kainuos apie 10 kartų brangiau, skydas – 5 kartus. Puikios kokybės šarvai gali kainuoti net 50 kartų brangiau (!), skydas – 20 kartų.

Ginklų lentelėse naudojamų santrumpų paaiškinimai

F – fiasko tikimybė; fiasko bus, jei d100 mažiau ar lygu nurodytam skaičiui.

IB – *Iniciatyvos* bauda, naudojama ŽM nuožiūra.

P* - laikas, reikalingas ginklui paruošti po atakos ginklu; ruošiant ginklą negalima aktyviai gintis *Blokavimu Ginklu*, bet galima gintis *Išsisukimu* ar *Skydu*.

Min JėP – minimalus ginklo naudotojo JėP, kada ginklas panaudojamas efektyviausiai. Jei naudotojo JėP yra mažesnis už nurodytąjį, tuomet ginklu daroma žala yra mažesnė (žala lygi grafos +ŽT ir naudotojo JėP sumai) bei už kiekvienus 5 trūkstamus JėP taškus ginklo naudotojas gauna AM-10. Jei JėP yra didesnė, tuomet dėl papildomų sąlygų žiūr. Ginklo naudojimas turint didelę jėgą, psl. 38, nes tada atsiranda galimybė ginklu atakuoti kiekvieną kt arba net 2R ginklą naudoti kaip 1R.

Žalos tipas:

Dūrio (Dūr) žalą daro tokie ginklai, kurie naudojami žeisti aštriu galu (špaga, rapyra, ietis, durklas ir pan.).

Kirčio (Kirt) žalą daro tokie ginklai, kurie naudojami sužeisti ašmenimis (kalavijas, kirvis).

Smūgio/ triuškinimo (Smū) žalą daro buki ginklai, nepriklausomai nuo to kaip jais bus atakuota: duriant ar kertant (lazda, buožė, kūjis).

+ŽT – vertė, pridedama prie ginklo naudotojo JėP. Suma yra Max žala, kurią gali padaryti ginklo naudotojas priešininkui.

M(kg) – ginklo masė, kg.

L(m) – ginklo ilgis metrais.

Atstumas (m):

Min – minimalus atstumas, iki kurio atakuodamas asmuo gauna AM priedą +5;

Opt – optimalus ginklo šūvio atstumas (jokių baudų, jokių priedų);

½ ŽT – atstumas, nuo kurio maksimali ginklo žala krenta per pusę, ½ ŽT, AM-10;

Max – maksimalus atstumas, iki kurio galima atlikti šūvį / metimą, ¼ ŽT, AM-20.

Sieka – ginklo ilgį nusakantis matas, kuris parodo, per kiek šešiakampių langelių galima atakuoti šiuo ginklu.

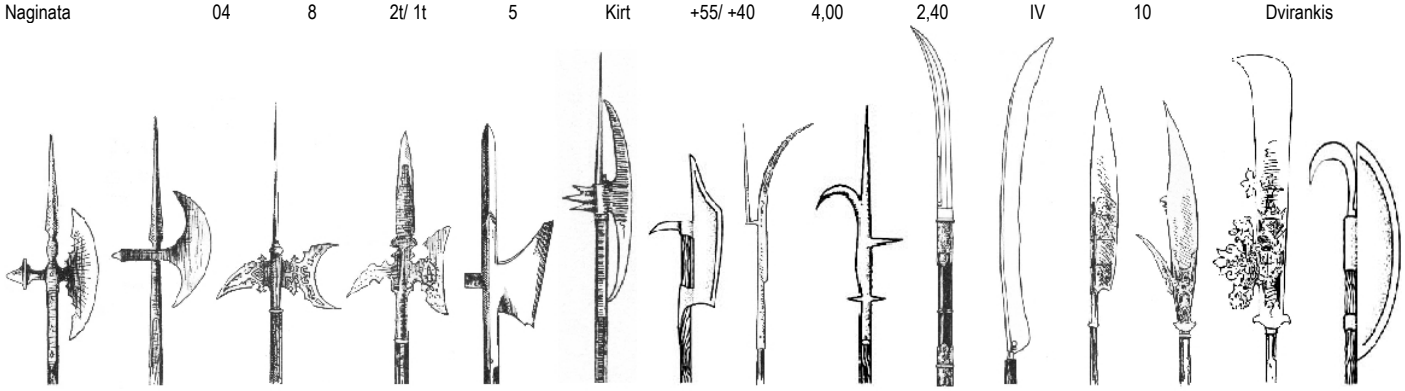
Kaina – paprasto tos rūšies ginklo kaina aukso monetomis (am), kuris pagamintas paprasčiausio savo amatą išmanančio meistro bei normaliai gali būti įsigyjamas. Geresnės kokybės ginklai gali kainuoti žymiai brangiau (žiūr. *Ginkluotės kokybė* ir *Amunicijos kokybė*; psl. 27).

Pastabos. Tai gali būti nurodoma *Didžiausia žala*. Kai kurių ginklų daroma didžiausia žala gali turėti viršutinę ribą, kuri nėra peržengiama, net jei ginklo naudotojo Jė yra labai didelė ir toliau nebepriklauso nuo kovotojo jėgos (*pvz.: durklai, peiliai ir pan.*). Taip pat čia nurodoma koks yra ginklo naudojimas (dvirankis/ vienarankis), kokie šio ginklo priedai prieš tam tikros rūšies šarvus, kokia galima ginklo sąlygota rankų apsauga ir pan.



Ginklų lentelės

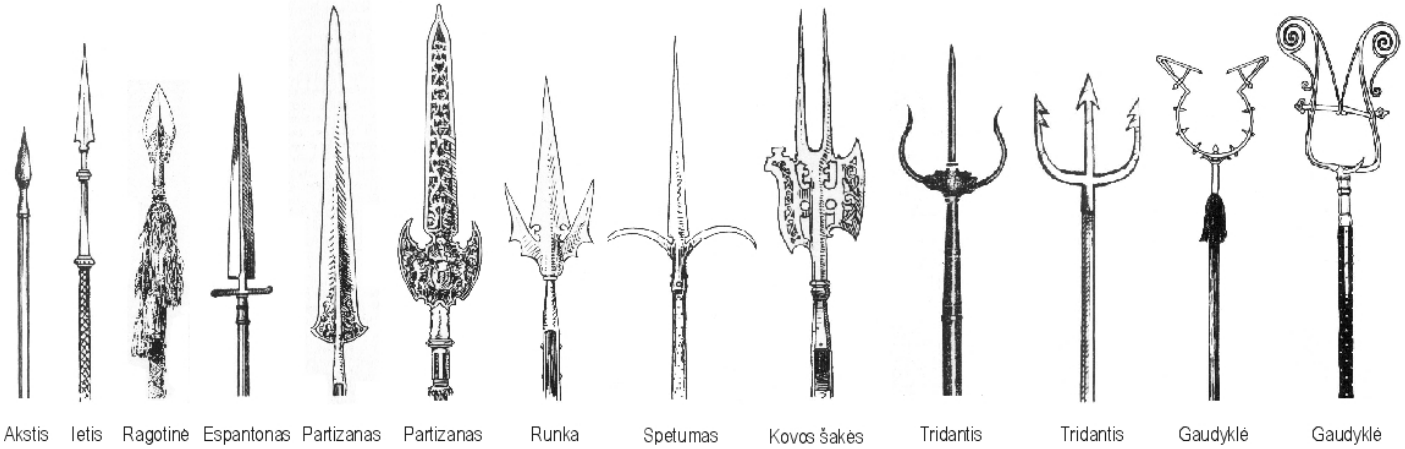
Ginklas	F	IB	P*	Min JėP	Žalos tipas	+ŽT	M(kg)	L(m)	Sieka	Kaina	Pastabos
Kirstynių ginklai											
ALEBARDOS											
Alebarda (gogendaga, sekira)	04	9	2t/ 1t	5	Kirt/Dūr	+55/ +40	3,00	2,40	IV	5	Dvirankis
Glefa	04	8	2t	10	Kirt	+50	4,50	2,00	III	8	Dvirankis
Kuza	04	8	2t/ 1t	10	Kirt/Dūr	+55/ +40	3,00	2,40	IV	5	Dvirankis
Kovos dalgis	04	8	2t	5	Kirt	+50	4,00	2,00	III	8	Dvirankis
Naginata	04	8	2t/ 1t	5	Kirt	+55/ +40	4,00	2,40	IV	10	Dvirankis



IETYS/ KARTYS											
Akstis	02	2	-	-10	Dūr	+25	1,20	1,30	II	0,8	Ne daugiau 50ŽT
Ietis	03	5	1t	-5	Dūr	+35/+40(2R)	1,75	2,00	IV	1	Vienarankis/ Dvirankis
Ragotinė	03	5	1t	0	Dūr	+35/+45	2,00	2,00	IV	2	Vienarankis/ Dvirankis
Espantonas	03	5	1t	5	Dūr	+45	3,00	2,30	IV	2	Dvirankis
Partizanas	03	6	1t	5	Dūr	+45	3,00	2,20	IV	4	Dvirankis
Runka	03	6	1t	5	Dūr	+45	3,00	2,40	IV	3,5	Dvirankis
Spetumas	03	6	1t	5	Dūr	+45	3,00	2,40	IV	3,5	Dvirankis
Kovos šakės	04	6	1t	0	Dūr	+45	2,50	1,90	III	5,5	Dvirankis
Tridantis	04	6	1t	5	Dūr	+45	2,50	1,90	III	5,5	Dvirankis
Kvotestafas*/ Kartis	04	6	1t	5	Smū/Dūr*	+30/+25	3,00	1,80	III	1	Dvirankis
Gaudyklė**	03	5	1t	0	---	20	3,00	2,50	IV	5	Spec.

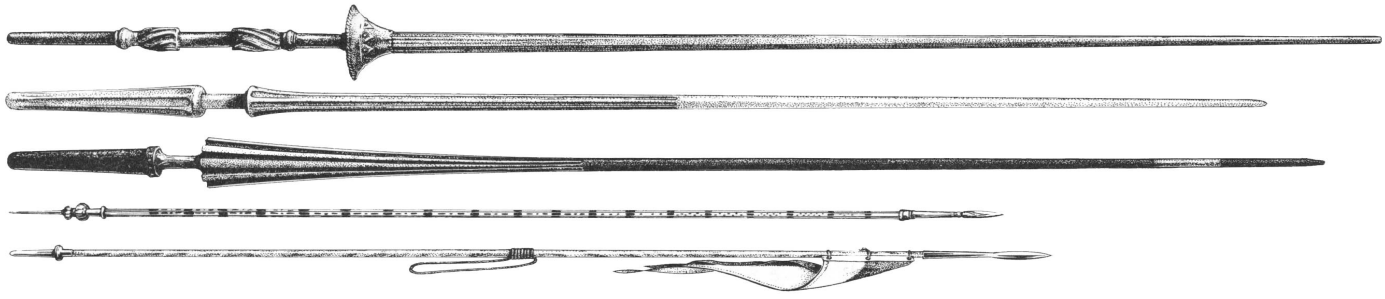
** Kvotestafas yra kaustyta ar paprasta ilga lazda, neturinti jokių priedų. Bandymas "durti" taip pat darys smūgio žalą.*

***Gaudyklės nėra skirtos sužeisti priešininką, o tik sučiupti jį. Sėkminga ataka šiuo ginklu reiškia, kad atakuoto asmens kaklas ar galūnė, priklausomai kur pataikyta, yra "užfiksuota" šio įrenginio. Toliau tereikia sučiuptą priešininką išlaikyti (priešininko JėR-3). Atakavusiajam pralaimėjus JėR ginklas ištraukiamas iš rankų. Jei gaudyklė su vidiniais spygliais – tuomet JėR-5 ir patiriama Max20ŽT. Nuo kaklo tokį įrenginį nusiimti pavyks tik pavykus ViB-95 arba padedant kitam asmeniui.*

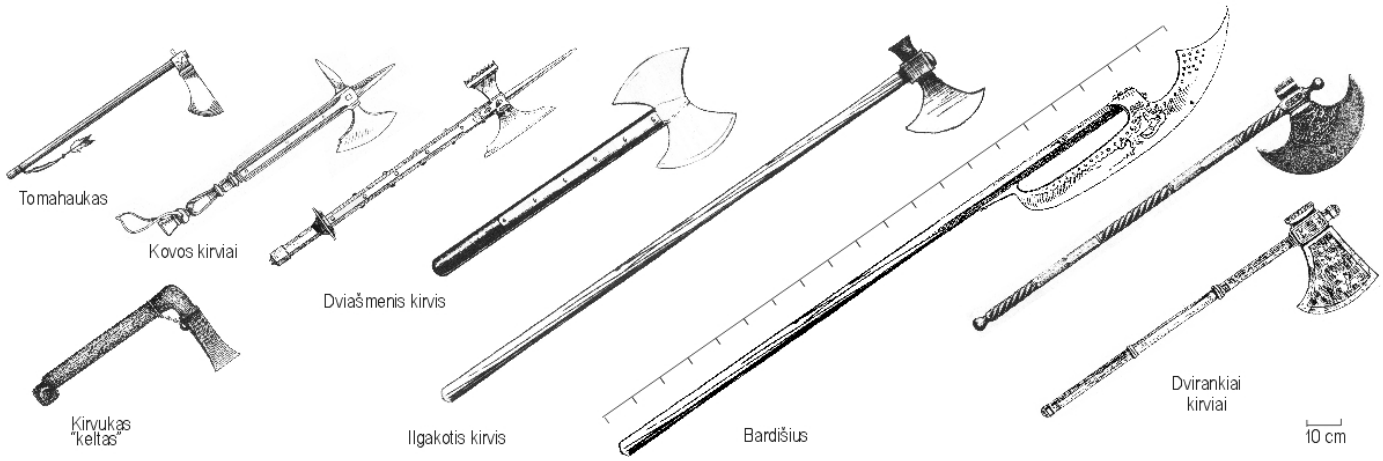


KAVALERIJOS IETYS											
Raitelio ietis	03	6	1t/2t	10	Dūr	+45	5-10	iki 4,50	IV	5	Naudojama tik jojant

Pastaba: Ataka raitelio ietimi negali būti atremiama ginklu, o tik skydu. Ginklo žala nustatoma pagal jojamojo gyvulio JėP (Pvz.: ŽT+JėP$_{arklio}$)

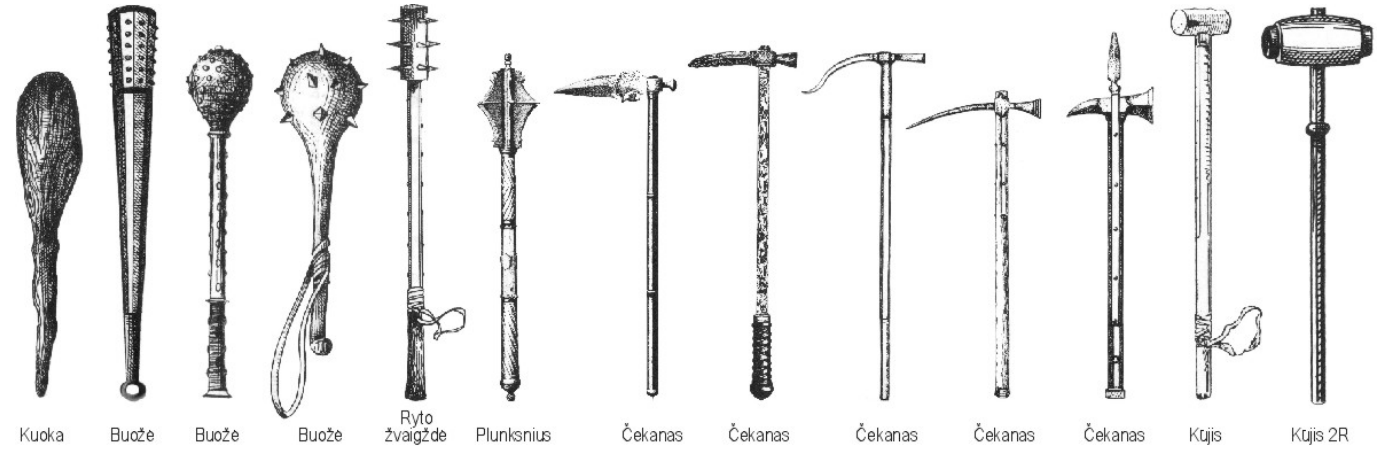


Kirstynių ginklai (2)											
Ginklas	**F**	**IB**	**P***	**Min JėP**	**Žalos tipas**	**+ŽT**	**M(kg)**	**L(m)**	**Sieka**	**Kaina**	**Pastabos**
KIRVIAI											
Tomahaukas	02	0	-	-15	Kirt	+30	0,75	0,40	I	2	
Kirvukas	03	4	-	-5	Kirt	+35	2,00	0,60	II	1,5	
Kirvis	03	4	-	0	Kirt	+40	3,00	0,70	II	1,5	
Kirvis 2R	03	5	1t	5	Kirt	+50	5,00	0,80	II	5	Dvirankis
Kirvis ilgakotis	04	7	1t	10	Kirt	+55	4,50	1,60	III	5	Dvirankis
Bardišius	04	8	1t	10	Kirt	+60	4,50	1,70	III	8	Dvirankis

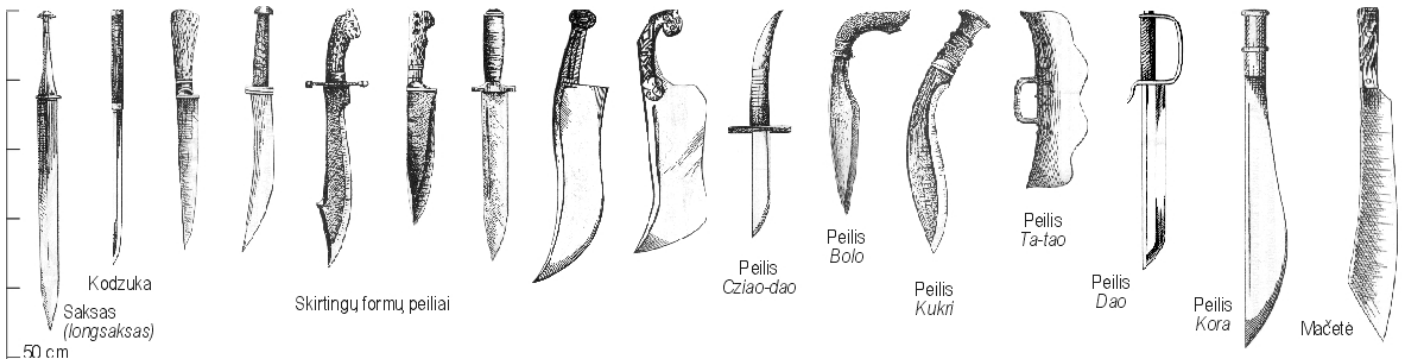


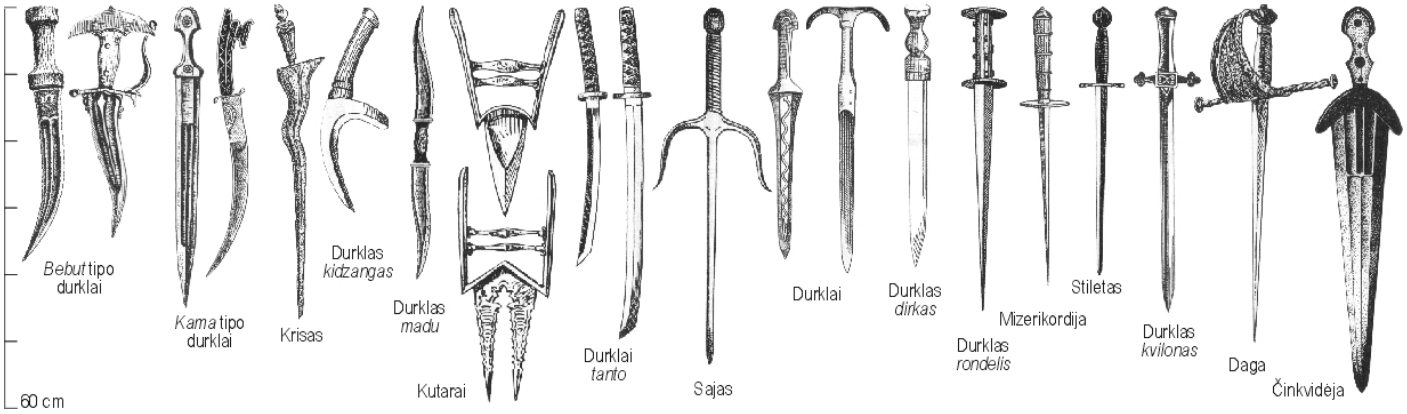
BUOŽĖS / KŪJAI											
Kuoka	02	5	-	-15	Smū	+30	2,00	0,80	II	0,5	
Buožė	01	2	-	-10	Smū	+35	2,50	0,60	II	2	
Ryto žvaigždė*	02	5	-	0	Smū/ Dūr	+40	3,00	0,70	II	4	
Plunksnius	02	5	-	5	Smū	+40	3,00	0,60	II	8	
Čekanas	02	1	-	0	Dūr	+40	1,50	0,60	II	5	
Kūjis	03	4	-	5	Smū	+40	3,00	0,80	II	4	
Kūjis 2R	04	7	1t	15	Smū	+65	5,50	1,30	II	6	Dvirankis

** - Tuo pačiu vardu yra vadinamas ir kitas ginklas iš spragilų grupės*

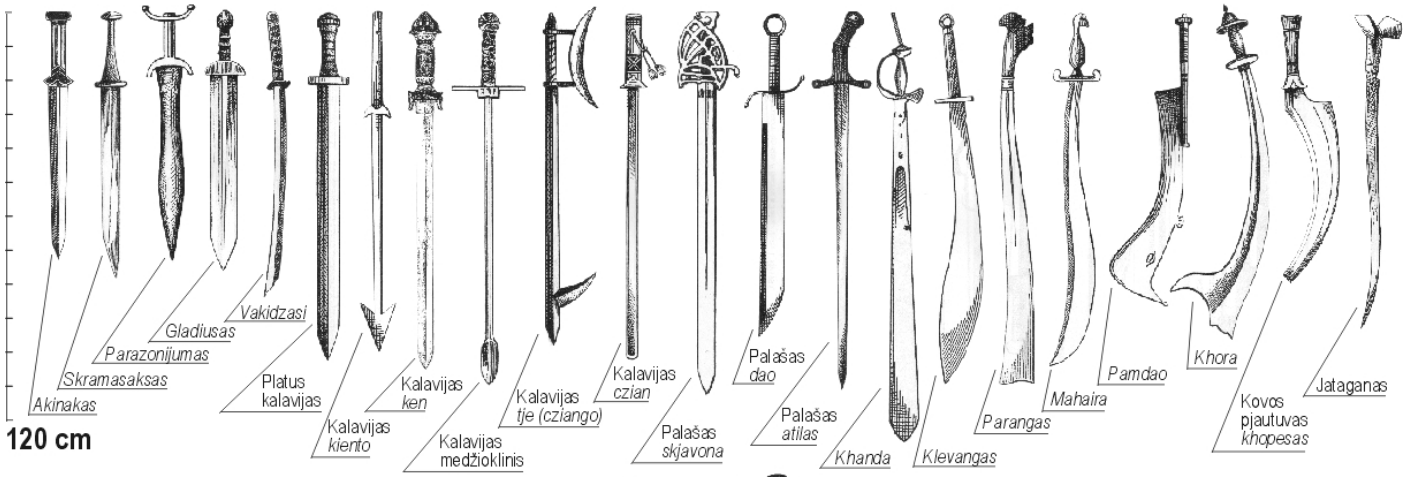


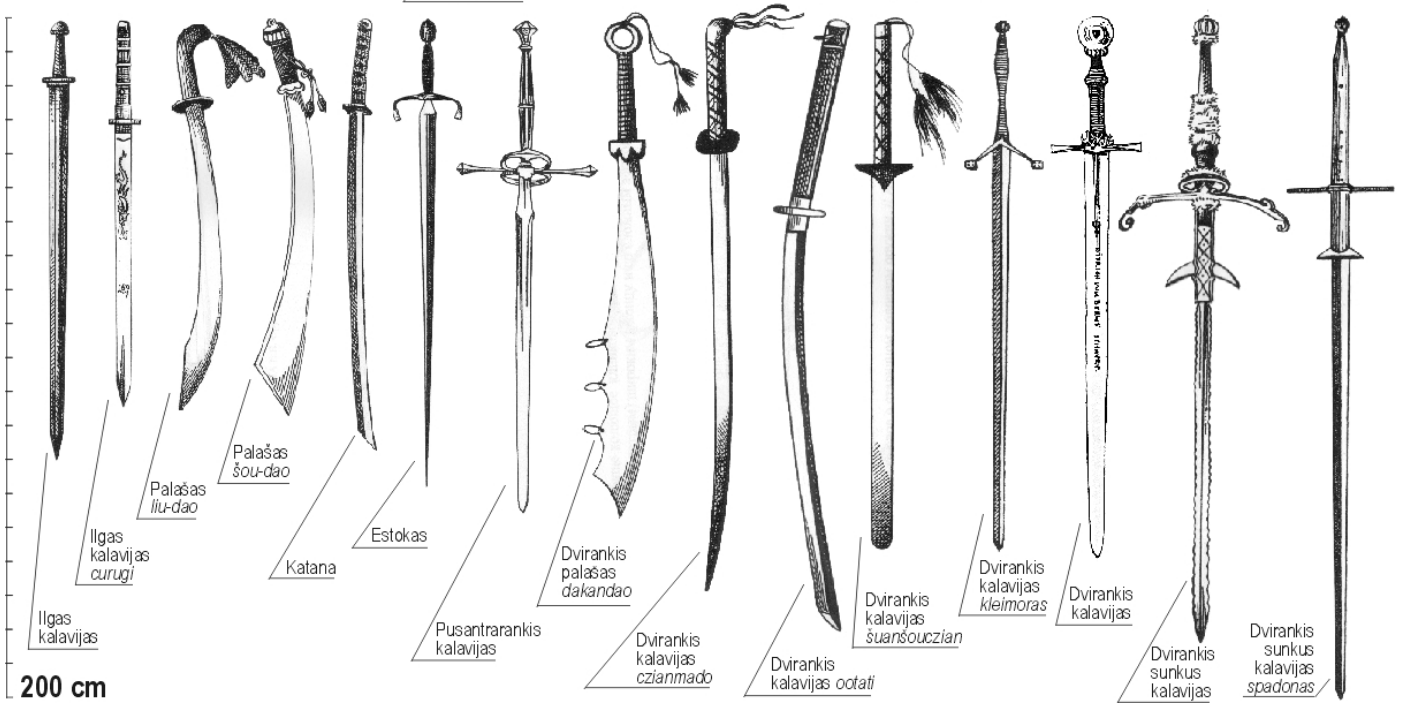
PEILIAI / DURKLAI											
Peilis	01	0	-	-20	Dūr/Kirt	+20	0,50	0,35	I	1	Ne daugiau Max 40ŽT
Stiletas	01	0	-	-20	Dūr	+20	0,50	0,30	I	2	Ne daugiau Max 40ŽT
Durklas	01	0	-	-20	Dūr	+25	0,50	0,35	I	2	Ne daugiau Max 40ŽT
Daga	02	0	-	-10	Dūr	+30	0,80	0,55	I	3	Ne daugiau Max 50ŽT
Sajas	01	0	-	-10	Dūr	+30	1,00	0,60	I	3	Ne daugiau Max 50ŽT
Mačetė	02	1	-	-10	Kir	+30	1,20	0,60	I	1,5	Ne daugiau Max 50ŽT





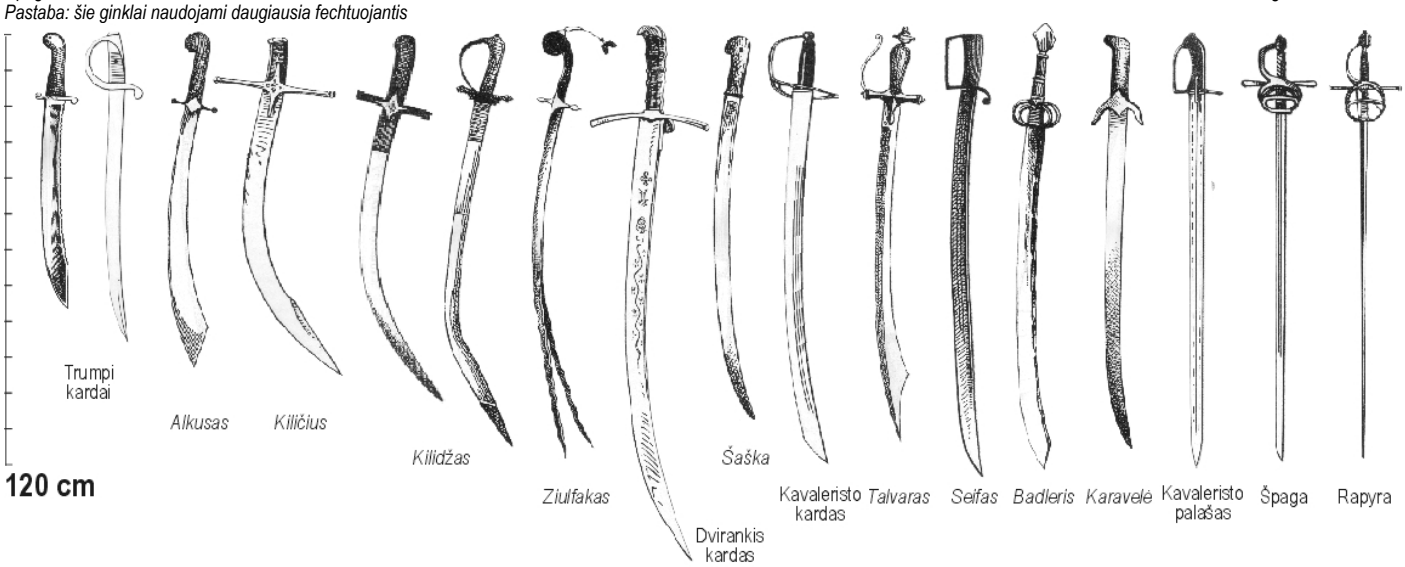
Kirstynių ginklai (3)											
Ginklas	**F**	**IB**	**P***	**Min JėP**	**Žalos tipas**	**+ŽT**	**M(kg)**	**L(m)**	**Sieka**	**Kaina**	**Pastabos**
LAZDOS / KALAVIJAI											
Lazda	01	0	-	-10	Smū	+20	0,50	0,75	II	0,2	
Kalavijas tr.	02	2	-	-5	Kirt/Dūr	+35/30	1,50	0,75	II	8	
Kalavijas	03	4	-	0	Kirt/Dūr	+40/35	2,00	1,00	II	10	
Palašas	02	3	-	0	Kirt/Dūr	+40/35	1,50	1,10	II	10	Plašt. ŽS+5 (dėl *gardos*)
Šoudao	04	4	-	5	Kirt/Dūr	+45/35	2,00	1,10	II	20	
Katana	04	4	-	5	Kirt/Dūr	+45/35	2,50	1,45	II	25	
Kalavijas ilgas	03	5	1t	10	Kirt/Dūr	+50/35	2,50	1,20	II	15	Vienarankis
Estokas	01	3	-	5	Dūr	+40	1,50	1,20	II	7	Metalinių šarvų ŽS -10
Kalavijas 1,5R	05	6	1t (2R)	15/10	Kirt/Dūr	+55(+65 2R)/40	3,00	1,45	II	20	Vienarankis/ Dvirankis
Palašas 2R *dakandao*	04	6	1t	10	Kirt/Dūr	+65/40	3,50	1,30	II	30	Dvirankis
Ootati 2R	05	7	1t	15	Kirt/Dūr	+70/40	4,50	1,80	III	40	Dvirankis
Kalavijas 2R	05	8	1t	15	Kirt/Dūr	+75/40	5,00	1,60	III	45	Dvirankis
Kalavijas S 2R	07	12	1t	20	Kirt/Dūr	+90/45	8,00	2,00	III	50	Dvirankis





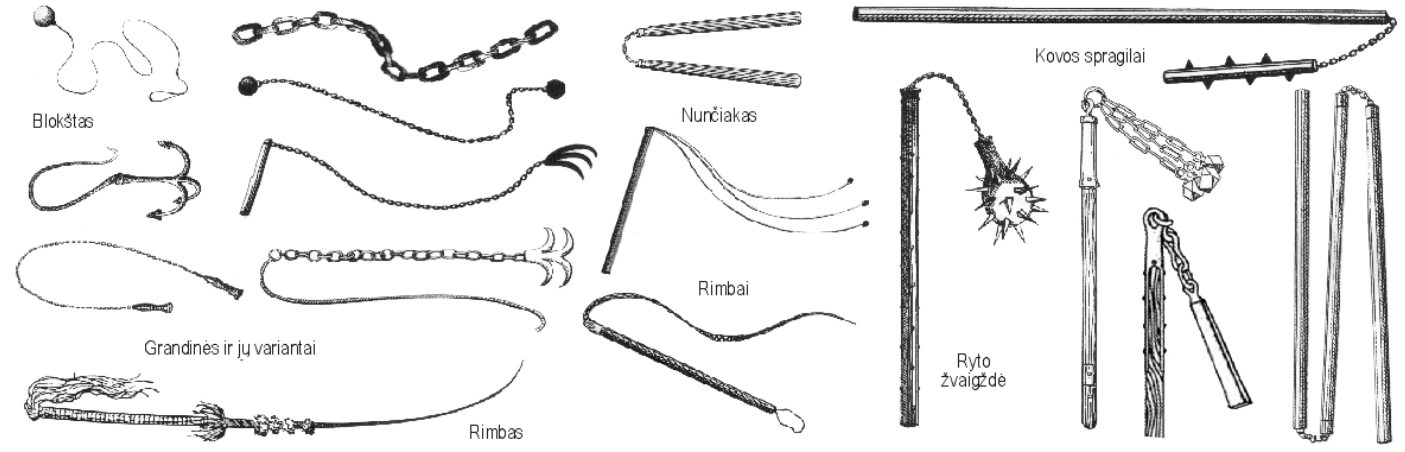
Kirstynių ginklai (4)											
Ginklas	**F**	**IB**	**P***	**Min JėP**	**Žalos tipas**	**+ŽT**	**M(kg)**	**L(m)**	**Sieka**	**Kaina**	**Pastabos**
ŠPAGOS / KARDAI											
Kardas tr.	02	2	-	-15	Kirt/Dūr	+35/30	1,00	0,65	II	10,5	Ne daugiau Max 50ŽT
Kardas (ar lengvas palašas)	03	3	-	-10	Kirt/Dūr	+40/30	1,50	1,10	II	12,5	
Kardas 2R	04	5	-	5	Kirt/Dūr	+55/40	2,00	1,40	II	25	Dvirankis
Rapyra	02	1	-	-5	Dūr	+25	1,25	1,20	II	12	Ne daugiau Max 40ŽT
Špaga	04	1	-	-5	Kirt/Dūr	+35/25	1,00	1,20	II	13	Ne daugiau Max 40ŽT

Pastaba: šie ginklai naudojami daugiausia fechtuojantis

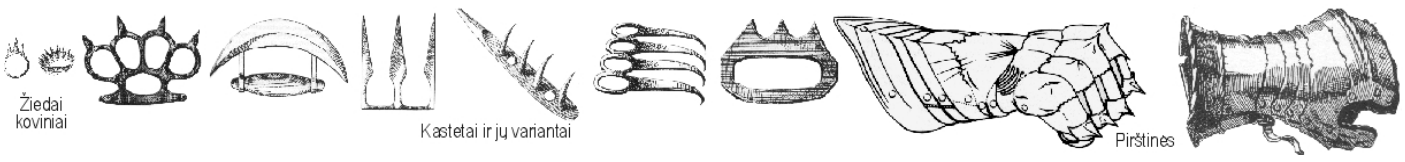


BLOKŠTAI / GRANDINĖS											
Blokštas	07	0	1t	-15	Smū	+20	0,25	1,20	II	1	Ne daugiau Max 40ŽT. Galima išplėšti ginklą
Grandinė	07	0	1t	-15	Smū	+20	0,25	1,20	II	1,5	Ne daugiau Max 40ŽT. Galima išplėšti ginklą
SPRAGILAI / NUNČAKAI											
Nunčiakas	04	0	1t	-15	Smū	+20	0,50	0,60	II	2	Jei priešininkas ginasi skydu, atakos AM+10, jei ginklu AM+20. Špagomis ar Pei/Dur blokuoti smūgio neįmanoma
Ryto žvaigždė	06	7	1t	0	Smū	+45	3,00	1,20	II	3	
Spragilas	06	6	1t	5	Smū	+45	2,50	1,00	II	4	
Spragilas 2R	07	10	2t	10	Smū	+70	5,00	1,60	III	8	
RIMBAI											
Rimbas	06	3	-	-10	Smū	+20	1,00	1,30	II	2	Ne daugiau 40ŽT

Pastaba: sėkmingai pataikius rimbu į nuogą kūno vietą, papildomai reikia tikrinti VaB-ŽT dėl skausmo. Pataikius į ranką ir nepavykus VaB, išmetamas rankoje turėtas daiktas. Galima atakuoti kaklą ir naudoti jį kaip lasą.



KASTETAI											
Žiedas kovinis	01	0	-	-20	Smū	+5	0,1	0,02	0	1	+ŽT sumuojasi su kumščio ŽT
Kastetas	01	0	-	-20	Smū	+10	0,25	0,13	0	1	



Ginklas	F	P*	Min JėP	Žalos tipas	+ŽT	M(kg)	Atstumai (m) Min	Opt	½ ŽT	Max (¼ŽT)	Kaina am	Pastabos
Svaidomieji ginklai												
AKMENYS												
Akmuo	01	-	-15	Smū	+10	0,30	5	10	20	30	---	
PEILIAI/DURKLAISV												
Stiletas	01	-	-20	Dūr	+15	0,50	3	6	9	12	2	Ne daugiau Max 40ŽT
Peilis	01	-	-20	Dūr	+20	0,50	4	8	12	16	2	Ne daugiau Max 40ŽT
Durklas	01	-	-20	Dūr	+25	0,50	4	8	12	16	1	Ne daugiau Max 40ŽT
Sajas	01	-	-10	Dūr	+30	1,00	4	8	12	16	3	Ne daugiau Max 45ŽT
Kalavijas tr.	02	-	-5	Dūr	+30	1,50	4	6	8	10	8	Ne daugiau Max 50ŽT
BUMERANGAI/DISKAI												
Bumerangas	03	-	-10	Smū/Kirt	+15/20	0,50	6	12	18	40	1	Prikl. nuo bumerango tipo būna bukas (smūgio žala) ar su aštriais kraštais (kirčio žala). Ne daugiau Max 35ŽT
Diskas	03	-	-10	Kirt	+25	0,30	6	12	18	30	0,5	Ne daugiau Max 40ŽT
Siurikenas (plokšt.)	03	-	-10	Kirt/ Dūr	+20/15	0,10	5	10	20	30	0,5	Ne daugiau Max 40ŽT
KIRVIAI/BUOŽĖS SV												
Kuoka	02	-	-15	Smū	+30	2,00	2	4	6	10	0,5	
Buožė	01	-	-10	Smū	+35	2,50	3	6	9	12	2	
Kūjis	03	-	5	Smū	+40	3,00	3	6	9	12	4	
Tomahaukas	02	-	-15	Kirt/Smū	+30	0,75	5	10	15	20	2	
Kirvukas	03	-	-5	Kirt/Smū	+35	2,00	3	6	9	12	1,5	
Kirvis	03	-	0	Kirt/Smū	+40	3,00	3	6	9	12	1,5	
IETYS SV												
Dartas (Smigas)	02	-	-10	Dūr	+25	0,70	5	10	15	20	0,8	Ne daugiau Max 50ŽT
Akstis	02	-	-10	Dūr	+30	1,20	10	20	30	50	0,8	Ne daugiau Max 50ŽT
Ietis	03	-	-5	Dūr	+35	1,75	6	12	18	40	1	
LASAI												
Lasas/ Arkanas	07	5t	-10	Smau	-/ +30	1	3	6	9	12	0,3	

Sėkminga ataka lasu reiškia, jog laso kilpa buvo užmesta ant taikinio. Toliau yra tikrinama, ar atakavusysis išlaikys lasą (JėR su auka). Aukai laimėjus, laso kilpa arba atpalaiduojama ir auka išsilaisvina, arba (dažniausiai jei tai yra gyvulys) lasas ištraukiamas iš jį turėjusiojo rankų. Sėkmingai užmetus lasą ant kaklo, aukos JėR-6. Aukai pralaimėjus rungtį pradedamas skaičiuoti smaugimas. Jis trunka tol, kol auka yra užsmaugiama (ar prismaugiama), arba kai aukai vis dėl to pavyksta išsilaisvinti. Išsilaisvinti įmanoma tik nupjovus lasą.

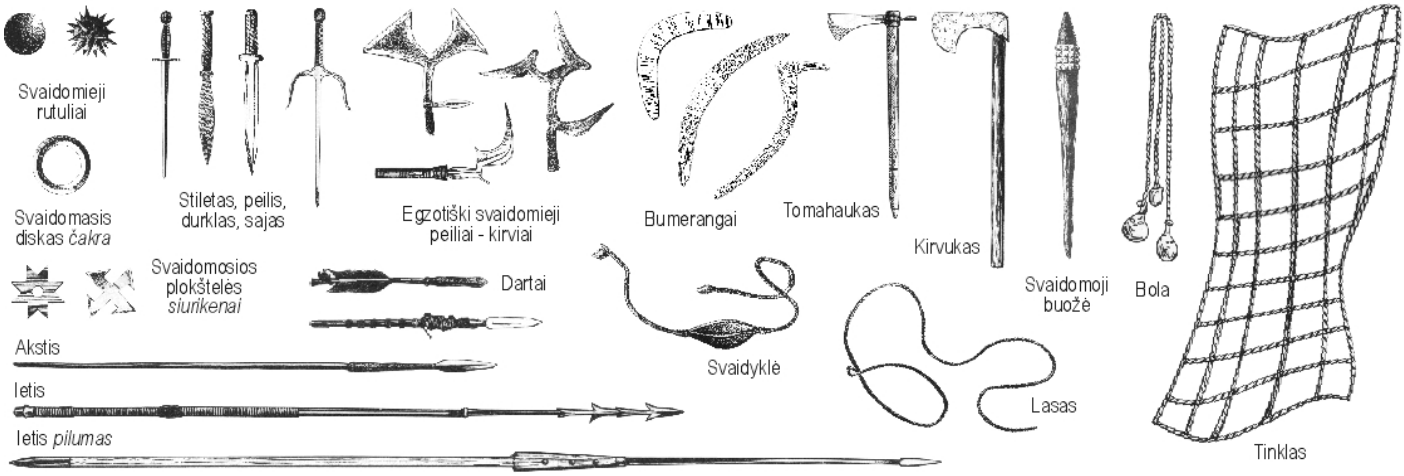
TINKLAI												
Tinklas	08	1t	-5	Specif	5	3	3	6	9	12	3	

Sėkminga ataka tinklu reiškia, jog tinklas yra užmestas ant taikinio. Išsilaisvinti pavyks jei 3t iš eilės pavyks ViB-40. Nors vienam ViB nepavykus, laikoma, kad auka tiesiog susipainioja tinkle. Susipainiojusios aukos AVM-80.

BOLOS												
Bola	05	2t	-10	Smū	+20	0,5	6	12	24	40	1	

Bola skirta supainioti auką. Sėkmingos atakos atveju pataikytas objektas ar kūno dalis yra apvyniojama bei padaroma atitinkama žala. Pataikius į kojas tikrinama ar auka nepargrius, ViB-ŽT-30. Vikrumo bandymui nepavykus auka grius patirdama Max20ŽT.

SVAIDYKLĖS												
Svaidyklė	06	1t	-5	Smū	+20	0,3	15	30	45	80	1	Reikalingi akmenys, rutuliai ar pan.priedai



Šaunamieji ginklai*													
Ginklas	**F**	**P***	**Min JėP**	**Žalos tipas**	**+ŽT**	**M (kg)**	**L (m)**	**Atstumai (m)**				**Kaina**	**Pastabos**
								Min	**Opt**	**½ ŽT**	**¼ŽT**	**am**	
* - šaunamųjų ginklų specifinė žala gali priklausyti ir nuo naudojamų šaudmenų pobūdžio (žiūr. toliau).													
ARBALETAI													
Maž. arbaletas	04	2t	-10/10*	Dūr	+30	2,5	1,0	20	40	60	100	8	Ne daugiau Max 40ŽT
Balisteris	04	2t	-10/10*	Smū	+20	2,5	1,0	20	40	60	100	10	Ne daugiau Max 30ŽT
Vid. arbaletas	05	3t	-5/15*	Dūr	+40	3	1,2	30	60	90	120	10	Ne daugiau Max 55ŽT
Did. arbaletas	06	5t	0/20*	Dūr	+50	4	1,4	40	80	120	140	15	Ne daugiau Max 70ŽT
Ožkos koja		6-10t	---			1	0,8					10	Įtaisas arbaleto užtaisymui
Kablys		6-10t	---			1	0,5					5	Kablys skirtas užtraukti templę. Kab. prie diržo

* - - minimalus JėP, kur pirmasis skaičius nurodo, kokia Jė vertė reikalinga norint šaudyti *jau užtaisytu* arbaletu. Antrasis skaičius parodo, koks *Min JėP* reikalingas, norint tokį arbaletą užtaisyti, tam nenaudojant jokių papildomų priemonių (svertų, *ožkos kojų* ir pan.). Arbaletams užtaisyti, kurių *Min JėP* (antrojo skaičiaus) vertė yra didesnė už arbaleto naudotojo JėP, naudojamos ožkos kojos ar kitokie svertai. Nustatant arbaleto daromą žalą yra sudedamos grafų *+ŽT* ir *Min JėP* (antrojo skaičiaus) vertės.

Specialiai pagamintas arbaletas gali būti skirtas naudoti asmeniui turinčiam ir didesnę jėgą bei atitinkamai užtaisomas be jokių prietaisų turint didesnį JėP. Tuomet tokio arbaleto *Min JėP* (antrojo skaičiaus) vertė yra didesnė ir atitinkamai daroma didesnė žala. Šaudymo nuotoliai yra didesni po 10m už kiekvienus 5 arbaleto panaudojimo *Min JėP* (antrojo skaičiaus) taškus.

Pvz.: specialiai dvorfui, kurio JėP yra 25, pagamintas didelis arbaletas bus skirtas šaudyti, kai šis jau yra užtaisytas, turint JėP ne mažesnį kaip 5 ir užtaisyti be papildomų priemonių tik turint JėP ne mažesnį kaip 25. Tokio arbaleto dūrio žala bus lygi 25 (Min JėP antrasis skaičius) ir 50 (+ŽT) verčių sumai (25+50=75). Šaudymo nuotoliai bus didesni 10m už 5 Min JėP antrojo skaičiaus taškus (atitinkamai 40+10; 80+10; 120+10; 140+10). Tokie priedai atitinkamai didina arbaleto kainą bei kokybę.

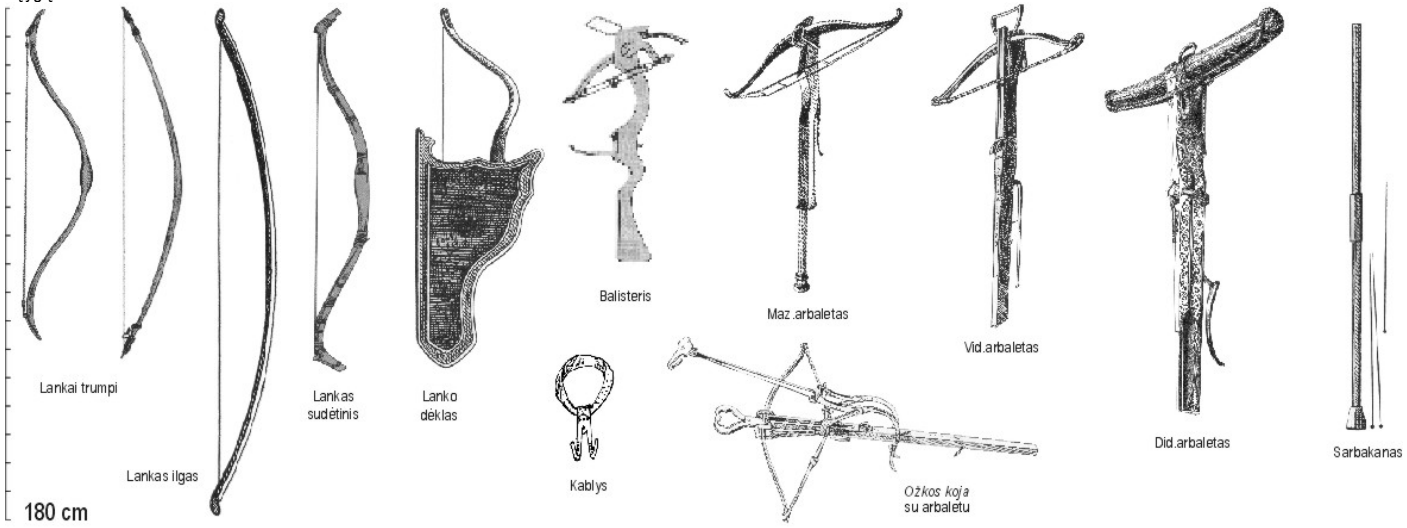
LANKAI													
Lankas tr. paprastas	03	1t	0*	Dūr	+35	1	1,0	20	40	60	80	5	Ne daugiau Max 35 ŽT
Lankas tr. sudėtinis	03	1t	5*	Dūr	+40	1	1,0	25	50	70	100	15	Ne daugiau Max 45 ŽT
Lankas vidut. papr.	03	1t	5*	Dūr	+40	1	1,3	25	50	70	100	8	Ne daugiau Max 45 ŽT
Lankas vidut. sudėt.	03	1t	10*	Dūr	+45	1	1,3	30	60	90	120	20	Ne daugiau Max 55 ŽT
Lankas ilgas papr.	03	1t	10*	Dūr	+45	1,5	1,8	35	70	100	150	10	Ne daugiau Max 55 ŽT
Lankas ilgas sudėt.	03	1t	20*	Dūr	+50	1,5	1,8	40	80	120	200	30	Ne daugiau Max 70 ŽT
Lankas sudėtinis	03	1t	?*	Dūr	+50	1,5	1,0-1,8	+10	+10	+10	+10	>100	Specialiai gamintas lankas
Dėklas lankui	Skirtas trumpam ar vidutiniam lankams. Gali būti kombinuota kartu su dėklu strėlėms. Kaina 10-40% lanko kainos (prikl. nuo kokybės, inkrustacijų, medž. ir pan.).												

* - minimalus JėP, kuriam esant lankas yra panaudojamas optimaliai. Tai yra, nustatant lanko daromą žalą yra sumuojami grafų *+ŽT* ir *Min JėP* (ne naudotojo JėP) vertės. Jei lanką naudojančiojo asmens JėP yra mažesnis nei *Min JėP*, tuomet lanko žala yra lygi grafos +ŽT vertės ir naudotojo JėP sumai. Taip pat visi šaudymo nuotoliai yra mažesni po 10m už kiekvienus trūkstamus 5 JėP taškus. Specialiai pagamintas lankas gali būti skirtas naudoti asmeniui turinčiam ir didesnę jėgą. Tuomet tokio lanko *Min JėP* yra didesnis ir atitinkamai daroma didesnė žala. Šaudymo nuotoliai yra didesni po 10m už kiekvienus 5 lanko panaudojimo *Min JėP* taškus.

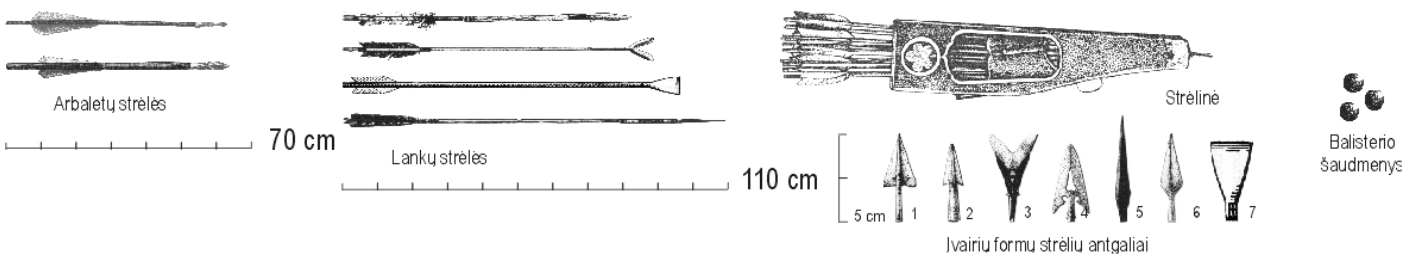
Pvz.: specialiai žmogui, kurio JėP yra 25, pagamintas sudėtinis vidutinis lankas bus skirtas jį naudoti tik turint JėP ne mažesnį kaip 25. Tokio lanko dūrio žala bus lygi 25 (Min JėP) ir 45 (+ŽT) verčių sumai (25+45=70). Šaudymo nuotoliai bus didesni 10m (atitinkamai 30+20; 60+20; 90+20; 120+20). Tokie priedai atitinkamai didina lanko kainą bei kokybę.

SARBAKANAI													
Sarbakanas*	02	1t	-5	Dūr	10	1		10	20	30	40	3	Sarbakano strėliukė daro ne daugiau kaip Max10ŽT

* - Sarbakanas dažniausiai skirtas šaudyti užnuodytomis strėliukėmis. Jos tvirtesnės aprangos nei žieminiai drabužiai nepramuša, išskyrus ypatingus pataikymo sėkmės atvejus (99-00). Išimtis yra grandininiai šarvai, jei jie užsivilkti ant paprastų drabužių. Tuomet, jei strėliukė padaro daugiau nei 5ŽT (neatėmus šarvų žalos slenksčio), tuomet strėliukė įsminga tarp grandinės žiedelių už sužeidžia organizmą, dėl ko ,jei strėliukė yra užnuodyta, galimas nuodų poveikis (fizinė žala dėl įdūrimo nepatiriama). Galimos šaudymo baudos dėl vėjo, lietaus ir kitų klimatinių ar gamtinių sąlygų.



ŠAUDMENYS (LANKAMS / ARBALETAMS)	
Strėlė 5 tipo	Grandininių šarvų prieš tokias strėles ŽS-10, tačiau tokių šaudmenų dYŽ%-20 (kur dYŽ% yra YŽ tikimybės metimas).
Strėlė 7 tipo	Pataikiusi daro kirčio žalą.
Strėlinė	Skirta susidėti strėlėms. Gali būti padaryta iš tošies, odos. Talpa 10-50 strėlių. Kaina 1-20 am (priklausomai nuo kokybės, inkrustacijų, medžiagos ir pan.)



VEIKSMAI

Prigimties bandymas

Tai veiksmas, tiesiogiai susijęs su vienos prigimties panaudojimu *(pvz.: pasakyto sudėtingo sakinio supratimas, peršokimas per gulintį rastą, užtrenkiamų durų sulaikymas, išsisukimas nuo krentančios knygos ir pan.)*. Jei d100 metimas yra lygus ar mažesnis nei atitinkama Prigimties Vertė, tuomet bandymas laikomas atliktu sėkmingai. Jei išmesta vertė didesnė – tuomet atliktas nesėkmingai (kėlei grūdų maišą, tačiau jo nepakėlei, nors jis ir nebuvo labai sunkus; bandei prisiminti ką tau nesenai sakė draugas, bet neprisiminei ir pan.). Jei atliekant bandymą d100 metimas iškrenta 00, tuomet tai laikoma kaip prigimties bandymo fiasko. Tai reiškia, kad bandymas nepavyko, papildomai atsitikus nenumatytam dalykui (*pvz.: kėlei akmenį ir pasitempei ranką ar gavai trūkį; bandant judėti – pasitempei kojį; bandant galvoti – įskaudo galvą ar aptemo akyse ir pan.*).

Tokiu atveju, kuo didesnė Prigimtis, tuo didesnė tikimybė sėkmei. Kartais tokiam metimui gali būti skiriamos *baudos* ar *priedai*. Pvz. jei bandoma sulaikyti užsitrenkiančias labai sunkias duris, ŽM gali skirti baudą -30. Tada turi pasisekti JėB-bauda (pvz.: JėB-30). Atitinkamai lengvesniam veiksmui gali būti skiriamas priedas: Prigimties Bandymas+priedas.

Rungtis

Tai dviejų asmenų mini dvikova. Dažniausiai ji yra atliekama tuomet, kai du asmenys rungtyniauja tarpusavyje ar sprendžia nesutarimą, kurio rezultatas pasiekiamas beveik tuojau pat, nečiau kai veiksmas trunka ilgesnį laiko tarpą. Tokio mini-veiksmo sėkmė tikrinama atliekant d10 metimą ir prie iškritusio skaičiaus pridedamas tos Prigimties savybės Mažasis Priedas, pagal kurią vykdoma rungtis. Tokią rungtį veikėjai gali atlikti tiek rungdamiesi tarpusavyje, tiek rungtis su priešininkais ar pabaisomis. Tokią rungtį laimi tas, kurio d10 ir priedo (Prigimties Mažojo Priedo ar ŽM skirto priedo) suma yra didžiausia. Šiuo atveju *Fiasko* ir *Absoliučios sėkmės* nebūna. *Vikrumo Rungtis* dar vadinama *Iniciatyva* (žiūr. psl. 38).

Pvz.: smuklėje gerokai išgėrę kariai orkas Ampicilinas ir dvorfas TaNtalas susigincijo, kuris iš jų "kietesnis' ir nusprendė "laužti" rankas. Tai yra Jėgos rungtis. Kiekvienas iš besirungiančių meta d10 kauliukų metimą bei prideda savo Jėp. Orko Ampicilino ir dvorfo TaNtalo Jėp priedai vienodi ir lygūs 4. Taigi metimo sėkmę lems tik d10 metimas. Orkas išmetė 9 (rungties rezultatas lygus 9+4=13), o dvorfas 7 (rungties rezultatas lygus 7+4=11). Taigi laimėtojas šioje dvikovoje – orkas.

Esant lygiam rezultatui būtų galima sakyti, kad besirungiančiųjų jėgos lygios, kad kokį veiksmą jie pradėjo vienu metu ir rungtis ginčo neišsprendė.

Kartais prie rungties rezultato tikslinga pridėti kiekvieno rungtyniaujančio dalyvio išmestą Iniciatyvos vertę, nes besirungiantys galėjo veiksmą pradėti ne vienu metu, objektą pastebėti skirtingu laiku ir pan.

Taip pat ŽM gali skirti įvairias baudas ar priedus, priklausomai nuo aplinkybių.

Pvz. karys Ibrahlimas laiko duris, kurias nori atidaryti priešininkas. Papildomai karys dar įsiremia kojomis į sieną. Tokiu atveju ŽM kariui Ibrahlimui rungčiai gali duoti priedą +2.

Jei tą patį veiksmą bando atlikti du asmenys, o jiems priešinasi tik vienas, tuomet abiejų asmenų Jėp sumuojasi, o d10 meta tik vienas iš jų.

Pvz. karys Ibrahlimas, kurio Jėp=3, laiko duris, papildomai dar kojomis įsirėmęs į sieną, o duris bando atidaryti jau du priešininkų kareiviai (vieno Jėp 4, kito 3). Ibrahlimo veikėjas meta d10. Iškrenta 4. Jo rezultatas 4+Jėp3+2(priedas)=9. ŽM meta vieną d10. Iškrenta 3. Priešininkų rezultatas 3+Jėp 4+Jėp 3=10. Taigi, kareiviai rungtį laimėjo, Ibrahlimas durų neišlaiko. Toliau ŽM gali tikrinti Ibrahlimo ViB ar jis nepargriuvo ir pan.

Rungties fiasko dažniausiai nebūna, išskyrus kai kuriuos labai specifinius atvejus (žiūr. *Ginklo išmušimas*, *Ginklo išplėšimas*, psl. 41).

Kartais rungtį galima naudoti tada, kai norima greitai išspręsti kelių asmenų nuo tam tikro įgūdžio priklausomą mini dvikovą. Kaip taisyklė tai naudojama tada, kai galutinis rezultatas yra labiau simbolinis.

Pvz.: du elfai susigincijo, kuris iš jų greičiau iššaus 5 strėles į norimą taikinį ar kardu sukapos arbūzą. Tada atliekama rungtis, tačiau čia kaip priedai naudojami yra ne Prigimties priedai, o įgūdžio lygiai.

Veiksmo metimas

Žaidimo metu veikėjas gali panorėti atlikti ir sudėtingesnius veiksmus, kuomet veiksmo metu yra panaudojama ne tik prigimtis bet ir vienas ar keletas *įgūdžių*. Tokių veiksmų sėkmei nustatyti naudojama sekanti *Veiksmų sėkmės lentelė*. Tam pirmiausia nustatomas norimo atlikti veiksmo sunkumas. Jį ŽM nustato savo nuožiūra arba tam panaudojama lentelė *Įgūdžių pradinės vertės*, kur yra nurodomas kiekvieno įgūdžio panaudojimo sunkumas (žiūr. psl. 9).

Veiksmų sėkmės lentelė

Sunkumas	F	N	1-100%	100%
Elementarus	01	02	03-05	>06
Lengvas	01	02	03-30	>31
Vidutinis	02	03-10	11-70	>71
Sunkus	03	04-30	31-110	>111
L.sunkus	04	05-50	51-150	>151

Toliau yra atliekamas *Veiksmo metimas (VM)* metant d100 ir pagal veiksmo sunkumą nustatoma tokio veiksmo sėkmė. Kaip priedas prie d100 metimo pridedamas atitinkamas su veiksmo atlikimu susijęs įgūdis bei Prigimties priedas. Tai nustato ŽM.

Fiasko (F) – reiškia, kad veiksmas atliktas absoliučiai nesėkmingai, įvyko smarki nesėkmė: lipai – nukritai, kėlei akmenį – gavai trūkį, sėlinai pėdsakais – įkritai į duobę ir pan.). Metimas 01 *visada* yra fiasko. Naudojant ginklus fiasko tikimybė gali būti ir didesnė, nes fiasko ginklu gali skirtis priklausomai nuo skirtingo ginklo (žiūr. *Absoliuti kautynių sėkmė ir kautynių fiasko*, psl. 39 ir *Ginklų lentelės*, psl. 28).

Išmetus veiksmo fiasko, papildomai yra metamas dar vienas d100 metimas, nustatantis konkretų fiasko rezultatą. Jei pagal fiasko lentelę išeina, jog yra patiriama žala, tuomet atitinkamai atliekami papildomi metimai.

Nepavyko (N) - reiškia, jog norimas atlikti veiksmas visiškai nepavyko, jis nesėkmingas. *Pvz.: lipai virve, tačiau nučiuožei žemyn; kėlei sunkų akmenį, tačiau numetei atgal vos jį pajudinęs; sėlinai pėdsakais ir juos pametei bei pan. Rezultate nieko nenuveikei.*

Dalinė sėkmė (1-100%) - reiškia, kad veiksmas pavyko dalinai. Ta dalis, kuri pavyko, tikrinama atskiru d100 metimu ir išreiškiama procentine išraiška. Jei veiksmas nukreiptas prieš kitą asmenį, tuomet šis dar gali bandyti apsiginti, išvengti poveikio ir pan.;

Pvz.: lipai virve aukštyn, tačiau užlipai tik iki pusės; kėlei sunkų akmenį ant pakylos, tačiau atrėmei tik į jos kraštą ir pilnai neužkėlei; suradai norimus pėdsakus, tačiau jie čia pat dingo ar pasirodė ne tie; kraustei kišenes, tačiau sugebėjai ištraukti tik vieną iš kelių apčiuoptų daiktų ir pan.

Žinoma, kai kurių veiksmų sėkmė negali būti dalinė – tuomet jie tampa pilnai sėkmingi. *Pvz.: jei kraustomoje kišenėje buvo tik vienas daiktas, tuomet jį vienintelį ir pagriebei – tai jau ir pilna sėkmė.*

Absoliuti sėkmė (100%) - reiškia, kad veiksmas pavyko absoliučiai sėkmingai; jei veiksmas buvo nukreiptas prieš kitą asmenį, tuomet šis jokio šanso apsiginti ar apsisaugoti nebeturi.

Pvz.: lipai virve ir iš karto užsiropštei iki pat pabaigos; akmenį ant pakylos užmetei vienu ypu; kišenes pavertei tuščiomis vienu prisilietimu ir pan.

Ypatingas atvejis: jei d100 lygus 00 – tuomet tai taip pat skaitoma absoliuti sėkmė, nepriklausomai nuo to, kokio sudėtingumo veiksmas buvo bandytas atlikti.

Veiksmo metimas bei *Veiksmų sėkmės lentelė* gali būti naudojami tiek greitai trunkančiam (*pvz. lipti į medį, kraustyti kišenes ir pan.*), tiek ilgai trunkančiam veiksmui (*pvz. gyvulių varymas, paveikslo tapymas ir pan.*) atlikti. Ilgai trunkančių veiksmų atlikimą galima skaidyti į laiko tarpus ir kiekvienam iš jų Veiksmo sėkmę tikrinti atskirai.

Jei atliekant tam tikrus veiksmus tarpusavyje rungiasi dviejų asmenų įgūdžiai (*pvz. vienas slepiasi, kitas ieško, vienas tardo, kitas meluoja ir pan.*), tuomet tokį veiksmą galima įvertinti panaudojant *Atakos sėkmės lentelę* (psl. 39), kai vienas įgūdis (*pvz.: pastabumas*) skaitomas kaip ataka, o kitas (*pvz.: slėpimasis*) kaip gynyba. Prigimčių priedai šiuo atveju skaičiuojami abiem besirungiančiom pusėm.

Veiksmai, susiję su koviniais įgūdžiais (ataka, gynyba ir pan.), atliekami panaudojant Kautynių taisykles (žiūr. *Kautynės*, psl. 38).

Fiasko

d100	Judėjimas/ Veiksmas
01-20	Susipainioji, pameti ar išbarstai rankose turimus daiktus. Jei rankos neužimtos, tiesiog prarandi orientaciją ir "užstringi" toje pačioje vietoje. Jei šneki – nusišneki ir pan.
21-30	Prarandi pusiausvyrą ir orientaciją (nukrenti nuo kėdės, stalo ar kito objekto, atsitrenki į nenumatytą/ nepastebėtą kliūtį). Jei kalbi – "suskeli" netinkamą frazę, kuri gali būti užgauli ar pan. Jei turi daiktus (rankose, maiše ar pan.) – juos visus sugebi išmesti, kuprinę išbarstyti ar pan.
31-40	Turimi daiktai pasklinda aplink 3 m spinduliu, pats guli ant žemės. Jei reikėjo laikytis tylos – sukeli baisų triukšmą, jei atlikti kokį nors darbą – sukeli avariją, sugadini naudojamus daiktus. Jei avarija pavojinga – galima žala.
41-50	Turimi daiktai pasklinda aplink 5 m spinduliu, pats guli ant žemės. Jei reikėjo laikytis tylos – sukeli baisų triukšmą, jei atlikinėjai kokį nors darbą – sukeli avariją, sugadini naudojamus daiktus. Nestipriai susižeidi, Max 5ŽT. 1t AVM-10
51-60	Jei atlieki fizinį darbą - fiziškai susižaloji (susimuši, nikseli koją ar ranką, apsidegini, nusiplikai, Max 10ŽT, 1t AVM-10). Taip pat sugadini naudojamą daiktą. Jei kalbi – užspringsti (nepavykus SvB reikalinga pagalba).
61-70	Papildomai gali užkliudyti/ sužaloti šalia stovintį. Max 15 ŽT, 2t AVM-20.
71-80	Jei judi – griūni, dirbi – smarkiai susižaloji, kalbi – užspringsti (nepavykus SvB-30 reikalinga skubi pagalba). Max 20 ŽT, 3t AVM -10
81-86	Max 25 ŽT, 3t AVM -20
85-90	Max 30 ŽT. 1t be orientacijos (kitą t negalimas joks veiksmas)
91-93	Max 30 ŽT. 2t be orientacijos (kitus 2t negalimas joks veiksmas)
94-96	Ko gero kažką susilaužai (Max 40 ŽT), galima YŽ –20. 3t be orientacijos.
97-99	Jei judi – griūni, dirbi – sukeli smarkią avariją, nusikerti pirštą ar kitaip susižalojai. Max 40 ŽT, galima YŽ –20. 10t be orientacijos. Jei kalbi – užspringsti (per 2t neatlikus pirmosios pagalbos – mirtis).
100	Netikėta ir paslaptinga mirtis

Pakartotinis veiksmas

Kartais būna tik viena vienintelė galimybė atlikti konkretų veiksmą; kartais tą patį veiksmą galima kartoti daugybę kartų tol, kol jis pasiseks. Kartais sunku yra suvokti, ar konkretus veiksmas pavyko ar ne, nes tai padaryti tiesiog būna per vėlu. Kartais būna, jog nesėkmės nuvargina, tačiau vis tiek galima sau leisti suklysti vėl ir vėl. Tačiau, pakartotinai atliekant veiksmą, visuomet reikia įvertinti šias sąlygas:

a) ar nesėkmingas veiksmas nenužudė veikiančiojo asmens, ar visiškai nesugadino naudojamo daikto;

b) jei nesėkmė sukėlė žalą, reikia ją įvertinti ir pakartojimą leisti tik po to, kai trukdantys padariniai bus pašalinti;

c) jei nesėkmė nėra žalojanti, leisti veiksmą kartoti, skiriant baudą bent AM-5 už moralinį nesėkmės poveikį.

Našta

Našta parodo, kokį svorį tavo veikėjas gali nešti. Kuo didesnė našta, tuo lėčiau veikėjas juda, tuo sunkiau yra atlikti fizinius veiksmus, atakuoti, gintis. Taip pat su dideliu svoriu veikėjas sunkiai gali lipti aukštyn ar plaukti.

Našta				
Naštos lygis	**Masė**	**AVM bauda**	**Pastabos**	**Greičio koef.**
Lengva	(Jė * 0,2) kg	---		1
Vidutinė	(Jė * 0,4) kg	-20	ViP-10	0,8
Sunkoka	(Jė * 0,8) kg	-40	ViP-20	0,4
Sunki	(Jė * 1) kg	-50	Gynyba tik pasyvi	0,2
Labai sunki	(Jė * 1,5) kg	-75	Gynyba tik pasyvi	0,1
Maksimali*	(Jė * 2,5) kg	-95	Neįmanoma judėti	---

** - žiūr. Daiktų kėlimas ir judinimas (žemiau).*

Daiktų kėlimas ir judinimas

Asmuo gali pakelti ar pajudinti tokį svorį, kuris neviršija jo maksimalios naštos. Tačiau priklausomai nuo to, kaip jis tai bando atlikti, gali būti įvairūs variantai.

* - Jei asmuo nori pakelti didesnį svorį nei gali, tai jis gali tai bandyti daryti (Itin sunkus veiksmas, kaip priedas naudojamas JėP; taip pat sunkumų kilnotojo ar pan. įgūdis). Veiksmui nepavykus ar pavykus dalinai tai reiškia, kad norimas svoris nebuvo pakeltas.

** - Nešti galima daugiau nei asmuo sugeba pakelti. Tačiau kiekvieną t tikrinama (Sv-Našta kg/3)B. Bandymui nepavykus, toks asmuo tiesiog griūna. 70% tikimybė, kad jis bus prispaustas nešto svorio ir patirs ŽT.

Kautynėse sunkus daiktas iki ½ asmens masės gali būti pakeliamas per 1t, sunkesnis per 2t.

Pastaba: paprastumo dėlei, kai svoris norimas pakelti tuojau pat be pasiruošimo, siūloma patikrinti (Jė-½ masės)B.

Daiktų kėlimas ir judinimas			
Būdas	**Max masė,kg**	**Būdas**	**Max masė,kg**
Kėlimas viena ranka	0,5*Jė	Traukimas	
Kėlimas abiem rankomis*	2*Jė	gulinčio objekto	4*Jė
Maksimali našta**	2,5*Jė	dviračio vežimo	20*Jė
Stūmimas	2*Jė	keturračio vežimo	40*Jė
Stūmimas su įsibėgėjimu	3*Jė	nelygiu paviršiumi	½ masės

Svaidymas

Iš principo visa tai, kas gali būti pakelta (2*Jė kg), gali būti sviesta. Maksimalus svaidymo atstumas atitinkamos masės objektui lygus Jė*atstumo koef.

Svaidant įvairius objektus kaip svaidymo įgūdis gali būti naudojamas akmenų svaidymo įgūdis. Kai kurios būtybės (milžinai ir pan.) gali turėti specifinius įvairių objektų svaidymo įgūdžius.

Svaidomų objektų žala nustatoma pagal *Krentančių objektų žalos* lentelę (psl. 49). Objektai, mažesni kaip 250g gali būti svaidomi, tačiau realios žalos būtybei jie nepadarys, tačiau jei tokiu daiktu bus pataikoma į stiklinę, veidrodį ar pan., efektas gali būti kitoks.

Svaidymas	
Masė	**Atst. koef.**
<250g	0,7
0,5 kg	0,4
1 kg	0,3
3 kg	0,2
5 kg	0,16
10 kg	0,12
20 kg	0,06
40 kg	0,02

Bėgimas

Veikėjo maksimalus judėjimo greitis lygus jo Vikrumas metrais per 10s arba 1/10 Vikrumo metrais per 1s (*1/10 Vi m/s*).

Kautynės:

Kautynių metu veikėjas pradėdamas judėti (kada neatakuoja) juda greičiu, lygiu jo 1/20 Vi m/s (m/kt); antrą judėjimo t greitis didėja iki 1/10 Vi m/s.

Trumpa distancija (iki 200m):

Jei asmuo bėga trumpą distanciją (iki 200m), tuomet pirmą t jo maksimalus greitis (šešiakampių langelių skaičius) yra 1/20 Vi m/s (tai yra tik pusė maksimalaus greičio). Antrą t jo maksimalus bėgimo greitis lygus 1/10 Vi m/s. Jei asmuo bėga toliau, jo maksimalus greitis išlieka kaip ir antrą t.

Jei asmuo bėga su našta, jo maksimalus bėgimo greitis lygus 1/10 Vi * naštos koeficientas m/s (žiūr. *Našta*, psl. 35).

*Pvz.: karys Grundalis, kurio Vikrumas lygus 85, gali judėti maksimaliu 85 m/10s (8,5 m/s) greičiu, kada jo našta yra lengva. Turėdamas vidutinę naštą (šarvai, visa amunicija ir kelionmaišis), jo maksimalus judėjimas lygus 8,5 m/s*0.8=6.8 m/s. Taigi su vidutine našta jis pirmą t jis judės 6.8/2=3.4 m/s greičiu, antrą ir vėliau 6.8 m/s greičiu. Greičiau jis sugebės judėti tik numetęs dalį savo daiktų.*

Bendrai galima sakyti, jog bėgant ilgesnį atstumą asmuo su didesniu vikrumu pabėgs nuo asmens su mažesniu vikrumu, tačiau ŽM, priklausomai nuo situacijos, visuomet gali įvesti tikimybių elementų.

Pastaba:

ŽM įdomumo dėlei gali patikrinti ar asmuo tikrai sugeba bėgti trumpą atstumą pilna galia, duodamas nubėgtam atstumui d10 metimo baudą. Tai yra bėgančio asmens žaidėjas meta d10 metimą ir nubėgtas atstumas lygus Vikrumas minus d10 metrų per 10s. Šiuo atveju d10 metimas 0 ir yra skaitomas kaip 0 (ne kaip 10).



Pvz.: karys Grundalis, kurio Vikrumas lygus 85, gali judėti maksimaliu 8.5 m/s greičiu, kada jo našta yra lengva. Pirmą t jis gali judėti maksimaliu 42.5 m/10s greičiu (4.25 m/s). Tačiau ŽM reikalauja, kad būtų patikrinta ar karys sugeba išvystyti tokį greitį. Tam jis meta d10. Iškrenta 6. Taigi, jo maksimalus greitis tebus (42.5-6=36.5) m/10s (arba 3.65 m/s). Antrą t jis gali išvystyti maksimalų 85 m/10s (arba 8.5 m/s), tačiau karys vėl tikrina ar jis tą greitį sugeba pasiekti. Metamas d10. Iškrenta 2. Taigi jo maksimalus greitis antrą ir vėlesniais t tebus lygus (85-2=80) m/10s (arba 8.0 m/s). Kario žaidėjui panorėjus, galima tikrinti, gal karys greitį padidins, o gal ir ne.

Ilga distancija (daugiau kaip 200m):

Bėgant ilgą distanciją asmuo gali judėti savo maksimaliu greičiu (1/10 Vi m/s), tačiau kas 200 m yra tikrinamas asmens SvB. Jei bandymas nepavyksta, tuomet laikoma, kad asmuo pradeda pavargti ir jo bėgimo greitis krenta vienu lygiu; tai yra pradedama judėti tarsi su didesniu naštos lygiu.

*Pvz.: karys Grundalis, kurio Vikrumas lygus 85, gali judėti maksimaliu 85 m/10s (8,5 m/s) greičiu. Jo Sveikata lygi 75. Jis bando įveikti atstumą, lygų 600m, turėdamas lengvą naštą (greičio koeficientas 1, jokių judėjimo baudų). Įveikus 200m yra tikrinamas jo SvB. Sėkmingam bandymui d100 turi būti mažesnis nei 75. Metamas d100 ir iškrito 68. Sveikatos bandymas pavyko. Jam nubėgus dar 200m vėl tikrinamas SvB. Šį kartą iškrito 82. Tai reiškia, kad jis pradeda pavargti ir jo greitis krenta vienu lygiu, tarsi jis turėtų vidutinę naštą (greičio koeficientas 0,8). Kario Grundalio bėgimo greitis sumažėja iki 8,5*0,8=6,8 m/s.*

Gaudynės

Kautynių metu ar po jų, bandant pagauti bėgantį gyvūną ar asmenį, kartais tenka pradėti *gaudynes*. Tam tikslui atliekamas ViR.

Jei bandantis pabėgti 2 kartus iš eilės laimi šią rungtį, tai laikoma, kad jis pabėgo pakankamą atstumą ir tolimesnis gaudymas pagal *Ilgų distancijų* bėgimo taisykles.

Jei bandantis pasivyti 2 kartus iš eilės laimi šią rungtį, tai laikoma, kad jis pasivijo gaudomą objektą. Tuomet, jei besivejantis asmuo nori atakuoti auką, yra atliekama vikrumo rungtis (besivejančiajam ViR+2).

1. Jei besivejantis laimi ViR+2, jis gali atakuoti priešininką iš nugaros; pralaimėjusiojo gynyba – tik išsisukimas.
2. Jei besivejantis pralaimi ViR-2, tuomet bėgantysis turi iniciatyvą, gali atakuoti pirmas, naudoti bet kokią gynybą.

Taip judant AM yra su bauda -20.

Kelionė

Esant idealioms kelionės sąlygoms galimi maksimalūs kelionės pėsčiomis atstumai per parą:

Be naštos – iki 50 km;
Lengva našta – iki 40 km;
Vidutinė našta – iki 30 km;
Sunki našta – iki 20 km;
Labai sunki našta – iki 10 km

Pastaba: grupės greitis lygus lėčiausiai judančio grupės nario greičiui.

Greičio daugikliai		
Vietovė	**Pėsčias**	**Raitas**
lygumoje	1	2
retas miškas	0,75	1,5
tankus miškas	0,5	0,5
džiunglės	0,25	0,1
dykumoje	0,5	1,5
kalnuose	0,5	-
perėja	1	-
karavanu	1	

Plaukimas

Plaukimo greitis lygus Vi/50 (m/s), minimaliai 1 m/s. Plaukiant (sunkus veiksmas) naštos lygis, jei toks yra, sumažėja per pusę. Plaukimo veiksmo sėkmė tikrinama kas 10s, pagal *Veiksmų sėkmės lentelę* (kaip priedas naudojamas plaukimo įgūdis bei su plaukimu susiję įgūdžiai, sunkus veiksmas).

Veiksmui nepavykus (***N***) asmuo tikrina SvB-bauda. Pirma bauda yra –10, o už kiekvieną nepasisekusį plaukimo veiksmą, bauda padidėja 10. SvB-bauda nepavykus, plaukiantysis pradeda skęsti. Gelbėjant skęstantįjį turi pavykti VM-30-(JėP skirtumas). Nepavykus, skęsti pradeda abu asmenys.

Šuolis

Jei asmeniui tenka atlikti šuolį, tai maksimalus sėkmingo šuolio atstumas priklausys nuo jo jėgos.

Lentelėje nurodytam nuotoliui ar aukščiui nušokti asmeniui turi pavykti jo JėB.

Jei asmuo nori įveikti didesnį nuotolį ar aukštį, nei jo galimybės, jis tai gali bandyti daryti (Itin sunkus veiksmas, kaip priedas naudojamas JėP; taip pat. akrobato

Šuolis	
Sąlyga	**Atstumas**
Įsibėgėjus į tolį	Jė/10 m
Įsibėgėjus vieną žingsnį į tolį	Jė/20 m
Šuolis iš vietos į tolį	Jė/30 m
Į aukštį iš vietos	30+Jėp*10 (cm)
Peršokamas aukštis	50+JėP/10 (cm)

įgūdis). Veiksmui nepavykus ar pavykus dalinai tai reiškia, kad norimas nušokti ar peršokti atstumas nebuvo įveiktas.

Lipimas

Jei yra atliekamas sudėtingesnis nei lipimas laiptais veiksmas, tuomet tokio veiksmo sėkmė nustatoma pasinaudojant pateikta *Lipimo* bei *Veiksmų sėkmės lentelėmis*.
Nesėkmės atveju (***N***) tai reiškia, kad lipantysis nukrito.
Dalinės sėkmės atveju (***1-100%)*** įveiktas ne visas atstumas.
Jei lipimo atstumas pakankamai didelis (>5m), jis dalinamas į atkarpas po 5 metrus ir kiekvienai jų sėkmė tikrinama atskirai.

Lipimas		
Lipimas	**Veiksmas**	**Greitis**
Kopėčiomis aukštyn	E	3 m/s
Kopėčiomis žemyn	E	2 m/s
Medis	L	50 cm/s
Kalnais*	V	10 m/min
Vertikali siena	LS	2 m/min
Stora (∅>2cm) virve aukštyn	V	1 m/s
Plona (∅<2cm) virve aukštyn	S	20 cm/s
Virve žemyn	V	1 m/s

* - ne kelionės kalnais, o laipiojimas kalnuose

Kasimas

Kasimo greitis taip pat priklauso nuo kasančiojo asmens jėgos, kasimo įrankių kokybės bei dirvos tipo.
Kasimo greitis, kai yra normali dirva bei turimi kasimui skirti metaliniai įrankiai lygus 0,2*Jė/10 m^3/val. Jei darbą atlieka du asmenys, kasimo greičio koef. lygus 1.2, jei trys – 1.4.

Kasimas	
Sąlygos	**Greič. koef.**
Normali dirva	1
Lengva dirva	1,5
Sunki dirva	0,5
Akmeninga dirva	0,2
Metaliniai įrankiai	1
Mediniai įrankiai	0,5
Improvizuoti įrankiai	0,2

Pavydžiu pateikiamas kai kuriems objektams iškasti vieno asmens, kurio Jė=50, sugaištamas laikas, neskaitant poilsio:
Kapas: (4m^3), 2(ilgis)x1(plotis)x2(gylis) metrų. 4 valandos.
Vilkduobė: (8m^3), 2x2x2(gylis) metrų. 8 valandos.
Duobė tigrui pagauti: ~48m^3. 4x4x3(gylis). Apie 48 valandas. Papildomai reikalingas laikas sustatyti kuolus, uždengti viršų, užmaskuoti duobę.

Jojimas

Asmeniui, turinčiam jojimo įgūdį atskirai jojimo veiksmo sėkmė gali būti ir netikrinama. Tačiau asmenims, kurie nėra jojęs ar bando tai daryti tik pirmus kartus, jojimo veiksmo sėkmė taip pat nustatomas pagal *Veiksmų sėkmės lentelę*.
Atliekant jojimo veiksmą gali būti duodamos baudos ar priedai dėl gyvulio dresūros buvimo ar nebuvimo.Gyvūno elgesys gali priklausyti nuo jojiko būsenos (girtas, agresyvus ir pan.).

Jojimas	
Gyvūnas	**Veiksmas**
Arklys, mulas, asilas	V
Briedis, elnias	V
Didvilkis	S
Dramblys	V
Kupranugaris	V
Grifonas	LS
Drakonas	IS

Nuovargis

Asmenys, atlikdami įvairius veiksmus, po tam tikro laiko gali patirti nuovargį. Tam, priklausomai nuo atliekamų veiksmų sunkumo, yra tikrinami sveikatos bandymai SvB. Jei toks bandymas nepavyksta, tuomet mažėja atliekamo darbo efektyvumas, padidėja klaidų tikimybė ir pan. Visi šie nepatogumai yra išreiškiami tolimesnių veiksmo metimų VM baudomis. Visos laike patirtos baudos sumuojasi.

Nuovargis		
Veiksmas	**SvB bauda**	**AM bauda**
Elementarus	-	-
Lengvas	-10	-5
Vidutinis	-20	-10
Sunkus	-30	-20
L.sunkus	-40	-30
Neįtikėtinas	-80	-50

Juslės

Rega

Siekiant pamatyti vieną ar kitą objektą, kuris yra pamatomas jei į jį yra žiūrima, joks metimas nėra atliekamas. Tačiau jei stengiamasi pamatyti mažą objektą ar bandoma įvertinti sunkiau pastebimo objekto pastebėjimo tikimybę, tuomet yra atliekamas ReB. ŽM gali skirti įvairias baudas, jei objektas yra toli, labai mažas ir pan. Kaip priedas įvairiems atvejams gali būti naudojamas *pastabumo* įgūdis ar pan. Akli ar visiškoje tamsoje esantys asmenys, kurie neturi infraregos, nieko matyti negali. Jei reikalas yra susijęs su pavojumi, atskirai asmenys, kurie turi *pavojaus nuojautą*, gali daryti atskirą metimą.

Klausa

Jei garsas yra stiprus ir turėtų būti visiems girdimas, tuomet jokie klausos metimai nėra atliekami. Tačiau siekiant išgirsti labai prislopintą garsą, išskirti norimus garsus iš triukšmingos aplinkos ir pan., yra atliekamas Klausos bandymas (Kl B). Kaip priedas gali būti naudojamas *pastabumo* įgūdis. Jei garsas yra išgirstamas, toliau jis turi būti suprantamas (PrB, su priedais ar baudomis). Jei reikalas yra susijęs su pavojumi, asmenys, kurie turi *pavojaus nuojautą*, gali daryti atskirą metimą.

Uoslė

Jei kvapas ar skonis yra stiprūs ir turėtų būti lengvai užuodžiami ar pajaučiami, tuomet jokie papildomi metimai nėra atliekami, o ŽM tiesiog apie tai praneša. Siekiant pajusti ar užuosti kokį specifinį, labai silpną ar panašų kvapą ar skonį, yra atliekamas uoslės bandymas (UoB). Gali būti naudojami įvairūs priedai ar baudos, priklausomai nuo įvairių sąlygų. Jei kvapas ar skonis buvo pajustas, tuomet jo supratimui yra atliekamas PrB. Kaip priedas gali būti naudojami *chemijos*, *kulinarijos* ar panašūs įgūdžiai. Jei reikalas yra susijęs su pavojumi, asmenys, kurie turi *pavojaus nuojautą*, gali daryti atskirą metimą.

Medžioklė

Kartais veikėjai sugalvoja maisto prasimanymui užsiimti medžiokle. Šiam tikslui ŽM yra pateikiama lentelė, ką medžiotojas gali rasti.
Pastebėjus pėdsakus jais galima sekti. Priklausomai nuo to, kaip sunkiai pėdsakai gali būti pastebimi, sekimas jais yra sunkesnis ar lengvesnis veiksmas. ŽM įvertinus sunkumą, pagal *Veiksmų sėkmės lentelę* yra atliekamas sekimo veiksmas. Kaip priedas šiuo atveju yra sekimo, medžioklės ar pastabumo įgūdis.

Ką galima rasti			
	d100		d100
Nieko	01-20		
Pėdsakai	21-70	Pėdos	01-40
		Maisto atliekos	41-45
		Teritorinės žymės	46-70
		Kiaušinių lukštai	71-75
		Išmatos	76-82
		Rausimo žymės	83-95
		Kvapai	96-99
Būstai	71-80	Lizdai	01-40
		Urvai	41-55
		Nameliai	56-70
		Gultavietės	71-90
		Nerštavietės	91-99
Patys gyvūnai	81-99	Augalinės būtybės	01-06
		Vabzdžiai	07-05
		Žuvys	16-20
		Varliagyviai	21-30
		Ropliai	31-45
		Paukščiai	46-80
		Žinduoliai	81-99
Ypatinga	00		

Įvairių objektų vidutinis pastebėjimo sunkumas	
Objektas	**Veiksmas**
Pėdsakai	L/V
Būstai	L/S
Patys gyvūnai	V/LS

Atsitiktinis objektų pastebėjimo sunkumas		
Objektas	**d100**	**VM**
Elementariai (iššoka prieš nosį, vartosi ant kelio, pėdsakai pastebimi labai ryškiai)	01-06	+30
Lengvai pastebimi	07-15	+10
Vidutiniškai pastebimi	16-70	0
Sunkiai pastebimi	71-94	-20
Labai sunkiai pastebimi	95-99	-40
Pastebimi tik su ypatingomis pastangomis	100	-80

1. Jei šis veiksmas sėkmingas (***100%***), tai reiškia kad sekti pavyko ir gyvūnas yra aptiktas. Nustatyti, kiek laiko (valandomis) tam buvo sugaišta metamas d10-(medžiotojo įgūdis)/10.
2. Jei veiksmo sėkmė tik dalinė (***1-100%***), nustatoma kokia sėkmės dalis pasiekta (tai reiškia, kad pėdsakai nepamesti, atrasti nauji požymiai, numatoma kur gyvūnas yra ir pan., tačiau pats gyvūnas nepastebėtas). Nustatyti kiek laiko (valandomis) tam buvo sugaišta metamas d10-(medžiotojo įgūdis)/10.
3. Jei veiksmas nesėkmingas (***N***), sugaištas laikas taip pat nustatomas metant d10-(medžiotojo įgūdis)/10.

Pastebėjus gyvūną reikia prie jo priartėti tiek, kad būtų galima jį atakuoti. Tam yra atliekama medžiotojo sėlinimo bei gyvūno pastabumo rungtis: imamas medžiotojo sėlinimo (arba medžiojimo) įgūdžio bei gyvūno pastabumo skirtumas, medžiotojas meta d100 ir sėkmė nustatoma pagal *Atakos sėkmės lentelę* (psl. 39). Medžiotojo AM su ViP priedu. Jei gyvūnas jau yra sukluses ar kažką pastebėjęs, tuomet prie jo gynybos pridedamas *Regos priedas* ReP.

1. Sėkmės atveju medžiotojas priartėja tiek metrų, kiek yra jo *Sėlinimas*. Siekiant priartėti dar arčiau veiksmo sėkmė tikrinama iš naujo ir už kiekvieną dešimtį metrų yra skiriama VM-10 bauda. Jei medžiotojui pavyksta sėkmingai priartėti, jis pirmasis atakuoja ar daro kitokį norimą veiksmą. Jei medžiotojas atakuoja, tikrinamas gyvūno nustebimas (kai kurie gyvūnai negali būti nustebinti).
2. Nesėkmingo sėlinimo veiksmo atveju tai reiškia, kad medžiotojas buvo pastebėtas. Gyvūnas atitinkamai elgiasi pirmasis (bėga, puola ar pan.). Tolimesniems veiksmams atlikti metama Iniciatyva.

Tardymas

Tai sugebėjimas klausinėti ir tardyti kalinį ar į nelaisvę paimtą asmenį, siekiant gauti tikslius atsakymus į užduotus klausimus. Tam atliekamas *Tardymo* veiksmas pagal *Veiksmų sėkmės lentelę*. Šį veiksmo metimą vienas tardytojas vienam tardomajam atlikti gali tik vieną kartą per parą.
Visiškai sėkmingas tardymo veiksmas (***100%***) leis iš karto gauti visus atsakymus rūpimais klausimais. Tardomasis asmuo tiesiog neatsispiria jūsų "žavesiui".
Dalinės sėkmės atveju (***1-100%***) veiksmas leis tinkamai "prispausti" tardomąjį bei priversti jį atsakinėti į klausimus. Tačiau šiuo atveju atsakymas ne visuomet gali būti teisingas. Tam tardomasis asmuo atlieka savo VaB. Šiam bandymui nepavykus tardomasis yra palaužtas ir atsakys į užduotus klausimus. VaB pavykus gali būti, kad meluos ar atsakinės tiesiog apgalvotai.
Tinkamai panaudojus kankinimus, tardomajam atliekant VaB gali būti skirtos įvairios baudos. Kankinimas nebūtinai turi būti prievartos ar fizinio skausmo panaudojimas. Tai gali būti ir psichologinis spaudimas, gąsdinimas susidoroti su artimais asmenimis, gąsdinimas karjeros sužlugdymu ir pan. Taip pat sėkmingai galima panaudoti asmens

fobiją ar pan. Žinoma, fizinis kankinimas gali būti pakankamai sėkmingas, duoti rezultatų bei ŽM gali skirti įvairias baudas kankinamojo VaB atlikti.
Tardymo veiksmui nepavykus (***N***) tardomasis į klausimus neatsakinės, jo elgesys bus nukreiptas tiesiogiai prieš tardytoją ar tardytojas tiesiog ignoruojamas. Papildomai yra metamas d2 metimas, ir nustatoma kokiu lygiu krito tardytojo reputacija (žiūr. *Reputacija*, psl. 37) tardomojo požiūriu. Atitinkamai tolimesniems tardymo veiksmams tam pačiam asmeniui gali būti skiriama bauda.

Gamyba

Kiekvienas asmuo gali sugalvoti ar gali būti priverstas pasigaminti kokį nors daiktą, pasinaudodamas savo turimais ar pradiniais įgūdžiais (žiūr. *Įgūdžiai*, psl. 5).
1. Veikėjo įgūdis riboja gaminimo kokybę. Įgūdžiui adekvati kokybė nustatoma pagal turimą įgūdį iš lentelės grafos "Kokybė". Darbui itin pavykus, kokybė gali būti geresnė 1 lygiu, bet reikės ilgiau dirbti.
2. Prieš darydamas daiktą, veikėjas numato norimą jo kokybę. Numatyta kokybė negali būti didesnė už adekvačią. Kokybę atitinka tam tikras gaminimo laikas.
3. Skiltyje "Kokybė" surandama norima kokybė. Metamas d100 metimas ir VM + įgūdis + PrigP + kiti priedai. Pagal skiltį "Gauta kokybė" žiūrima, kaip pavyko gaminys:
a) d100 patenka į ribą, nurodytą 5 skiltyje (baltas fonas) - gaminys norimos kokybės;
b) d100 mažesnis - gaminys prastesnės kokybės. Papildomas d100 parodys, kurį gaminimo trukmės momentą (procentais) veikėjas pajuto, kad gaminys bus prastesnis. Tuomet veikėjas gali viską pradėti iš naujo arba baigti darbą. Prastesnis gaminys pagaminamas per nustatytos kokybės gaminimo trukmę;
c) d100 didesnis už nurodytą skaičių ribą (pilkas fonas) - veikėjas pajunta, kad gaminys gali pavykti geresnės kokybės. Dirbęs 1.5 karto ilgiau, jis gaus geresnį gaminį.
4. Kiti priedai - įrankių, su kuriais gaminama, kokybė, medžiagos plastiškumas, papildomo reikalingo įgūdžio klasė, turimi ar naudojami brėžiniai, pagalbinė informacija, pasiruošimo laikas ir pan.
Pvz.: Kapitonas Sujidige (ViP 10, PrP 5) išsigelbėjo iš laivo katastrofos. Negyvenamoje saloje jis liko su nedidele maisto atsarga, dailidės įrankiais, sudužusio laivo lentomis ir balkiais. Jis nutaria pasigaminti burinę valtį. Tarkime, kad valties gamyba truks 1 sav. Kapitono dailidės įgūdis 0. Vadinasi jis gali pasigaminti prastą valtį. Metimas d100 + 0 +0.5 (koef. iš lentelės Gamyba pagal grafą "Kokybę") + ViP + PrP = 68 + 0 + 7.5 = 75.5. Valtis pavyko norimos kokybės – tai yra. prasta. Plaukimo ja VM -10. Ji bus du kartus silpnesnė už gerą valtį.

Gamyba

Įgūdis 1	Kokybė 2	VM+ 3	Koef. 4	Gauta kokybė 5							
<-11	Baisi	-30	0,1	02-15	>15						
<-5	L.prasta	-20	0,3	16-40	>40						
-5-5	Prasta	-10	0,5	41-65	>65						
6-15	Vidutinė	-5	1	66-85	>85						
16-25	Gera	0	1,3	86-105	>105						
26-35	Puiki	+5	2	106-125	>125						
36-40	L.puiki	+10	5	126-145	>145						
41-45	Nuostabi	+15	10	>160							
46-50	Ideali	+20	20	00	00	00	00	00	00	00	00

Adekvati kokybė pagal skiltis 1 ir 2. Gauta kokybė pagal 2 ir 5. Koeficientas - nemagiško daikto kainos, tinkamumo, naudojimo trukmės.

Reakcija

Reakcijos metimas – asmens reakcijos į aplinką ar įvykius įvertinimas, apibūdinantis tolimesnę veiksmų eigą. Kito asmens (priešininko, pabaisos ar veikėjo) reakcija visuomet gali būti nustatoma ŽM ar pačio žaidėjo, tačiau kartais visai įdomu nustatyti reakciją į įvykius ar aplinką atsitiktinai. Tam tikslui žemiau pateikiama asmens reakcijos į kitą asmenį lentelė. Reakcija įvertinama metant d20 ir rezultatą tikrinant pagal žemiau pateiktas vertes:

1 ir mažiau: Pražūtinga. Oponentas tiesiog nekenčia ir veikia pačiu blogiausiu būdu. Galima viskas: antpuolis, prievarta, išdavimas, viešas išniekinimas ir pan.

Nuo 2 iki 4: Labai bloga. Oponentas nemėgsta asmens ir tinkamu momentu stengsis pasielgti pačiu blogiausiu būdu. Taip pat nieko prieš išvadinti paskutiniais žodžiais.

Nuo 5 iki 7: Bloga. Oponentas nesijaudina dėl asmens ir veikia prieš jį, jei tai jam naudinga.

Nuo 8 iki 10: Prasta. Oponentas nesusidaręs įspūdžio. Jis gali grasinti, reikalauti didelio kyšio prieš atlikdamas paslaugą ir pan.

Nuo 11 iki 13: Neutrali. Oponentas ignoruoja asmenį. Jis visiškai nesusidomėjęs. Bendravimas vyksta vangiai ir nuobodžiai tiek, kiek to reikalauja protokolas.

Nuo 14 iki 16: Geras. Oponentui asmuo patinka ir jis sutinka padėti, kiek tai leidžia kasdienės sąlygos. Pagalba ir veiksmai, turintys jausmų, materialinį ar panašų pagrindą, bus atlikti.

Nuo 17 iki 19: Labai geras. Oponentas tiesiog įsimylėjęs asmenį, bus labai paslaugus, stengsis siūlyti pagalbą daugeliu atvejų.

20 ir daugiau: Puiki. Oponentas tiesiog sužavėtas ir veiks tiesiog pačiu geriausiu būdu tol, kol nekils grėsmė jo paties gyvybei, turtui ar reputacijai.

Gali būti skiriamos baudos ar priedai, priklausantys nuo asmens išvaizdos (priedas ar bauda dėl Žavumo; Žap), socialinės padėties, situacijos aplinkybių ar elgesio.

Reputacija

Tai yra aplinkinių asmenų požiūris į konkretų asmenį. Reputacija yra išreiškiama verte nuo 1 iki 20. Vidutinė (neutrali) reputacija yra 9-11. Kuo ši vertė yra mažesnė, tuo reputacija prastesnė ir atvirkščiai. Tačiau reikia nepamiršti, kad skirtinguose visuomenės sluoksniuose reputacija gali labai įvairuoti. Pvz. nusikaltėlių pasaulio lyderio reputacija atitinkamame vagių sluoksnyje gali būti labai teigiama ir didelė, tuo tarpu turtingo sluoksnio asmenų požiūriu ji bus labai ir labai prasta. Taigi, šiuo atveju ji yra tik rekomendacinio pobūdžio.

Įtikinėjimai ir derybos

Veikėjui norint derėtis ŽM gali pasakyti: "Tu įtikinai" arba "Tavo argumentai nėra svarūs, pirklys nesiderės". Tačiau šitokius veiksmus taip pat galima paversti žaidimo dalimi.
1. Derybų metu, kada įtikinėjimo (agitacijos, derybų) tema neturi vienašališko rezultato ar poveikis neturi tiesioginės įtakos agituojamajam (prašoma parduoti daiktą, kurio pirklys nelabai norėtų parduoti; bandoma prikalbinti leistis į avantiūrą seną kareivį, nelabai turintį nuomonės šiuo klausimu ir pan.), tuomet įtikinimo sėkmė nustatoma pagal *Agitacijos veiksmo sėkmės lentelę* (agituojančiajam kaip priedai naudojami jo VaP bei ŽaP, agituojamajam – VaP). Veiksmo sunkumas nustatomas pagal taikinio priešiškumą konkrečiai temai. Pradinis nusiteikimo lygis gali būti įtakojamas agitatoriaus reputacijos.

Agitacijos veiksmo sėkmės lentelė

Nusistatymas	Veiksmas	Fiasko	Poelgis/ Reputacija			
			-1 lygis	Nieko	+1 lygis	Taip!
"Tai absurdas!"	Absurdiškas	≤90		91-140	141-150	>150
Absoliučiai prieš	Kvailas	≤80	81-115	116-130	131-145	>145
Griežtai prieš	L.sunkus	≤60	61-86	87-106	107-125	>125
Prieš	Sunkus	≤40	41-62	63-84	85-105	>105
Silpnai prieš	Sunkokas	≤20	21-42	43-63	64-85	>85
Neturi nuomonės	Paprastas	≤15	16-32	33-48	49-65	>65
Silpnai (neakt.) už	Lengvas	≤02	03-15	16-27	28-40	>40
Už	L.lengvas	01	02-05	06-09	10-15	>15

Visiškos sėkmės atveju (Taip!) agituojamasis yra visiškai įtikinamas.
+1 lygis - nusistatymas pagerėja per 1 lygį. *Pvz. Jei agituojamasis buvo "Silpnai prieš", tai po šio veiksmo jo nusiteikimas pereina į "Neturiu nuomonės" lygį.*
Nieko - nusiteikimas nepasikeitė, jokio poveikio.
-1 lygis- nusiteikimas pablogėjo per 1 lygį. *Pvz. Jei agituojamasis buvo "Silpnai prieš", tai po šio veiksmo jo nusiteikimas pereina į "Prieš" lygį.*
Fiasko – visiška nesėkmė. Toliau metamas d100 ir rezultatas tikrinamas pagal *Derybų fiasko* lentelę. Bet kokiu atveju apie tolimesnes derybas nebėra kalbos.
Įtikinėjimo bei derybų veiksmas gali būti kartojamas daug kartų iki visiškos sėkmės ar nesėkmės.

Derybų fiasko

d100	Rezultatas
01-30	Pats ima juoktis ir sugadina visą įspūdį. Reputacija krenta (-1 lygis).
31-40	Nusišnekėta, klausytojai ima juoktis ir išsiskirsto. Reputacija krenta (-1 lygis)
41-50	Nusišnekėta. Agitatorių palaikė kvailiu. Reputacija -1.
51-60	Visi nusiteikia prieš. Nusiteikimas -2 lygiai.
61-70	Visi nusiteikia prieš. Nusiteikimas -3 lygiai. Agitatorius išvadinamas kvailiu ir apmėtomas kepurėmis.
71-80	Agitatoriaus argumentus palaiko įžeidimu ir puola mušti agitatorių
81-90	Agitatorius visiškai pasimeta, pradeda iš tikro nusišnekėti ir galiausiai sprunka šalin iš gėdos. Apie derybas nėra ir šnekos.
91-99	Agitatoriui iš susijaudinimo ir gėdos susuka vidurius (Sv-30)B, o visi aplinkiniai dėl to tiesiog įsiutę ir bando kuo greičiau juo atsikratyti.
100	Agitatorius taip nusišneka, kad aplinkiniai iš įsiūčio (už erezijas) bando jį užmušti.

2. Derybų metu, kada galimas agitacijos efektas tiesiogiai veikia agituojamojo gerovę, prieš tikrinant agitacijos sėkmę reikia tikrinti agituojančiojo ir agituojamojo Proto arba Intuicijos Rungtį. Rungtis rodo, kaip agitatoriui pavyko parinkti argumentus. Rungtyje dalyvauja agitatoriaus Protas ar Intuicija (kas didesnis) ir agituojamojo Protas ar Intuicija (kas didesnis). Rungties baudos ir priedai - iš Derybų Rungties lentelės.

Derybų rungties baudos ir priedai

Potenciali žala/nauda gerovei	Rungties bauda/ priedas	Agitacijos VM bauda/ priedas
Nežymi	±1	±5
Maža	±2	±10
Vidutinė	±5	±30
Didelė	±8	±60
L.didelė	±10	±80
Mirtina/stulbinanti	±12	±100

Nepavykus rungčiai - agitacijos sėkmė tikrinama su papildomomis baudomis. Rungčiai pavykus - be baudų, bet su priedais. Naudingumas vertinamas priklausomai nuo charakterio, atsižvelgiant į godumą, garbėtrošką, kerštingumą.
Baudos ir priedai gali priklausyti nuo rasių skirtumo, socialinės padėties, tikybos, aprangos, reputacijos, kalbinių skirtumų. Pakartotinai derintis, jei įtykinėtojas pasirodo per daug įkyrus, nusiteikimas gali pablogėti -1 lygiu.

KAUTYNĖS

Kautynės gali prasidėti sutikus pabaisą, priešininką ar veikėjams susikovus tarpusavyje, kai ima grėsti tiesioginis pavojus gyvybei. Tada naudojamos kautynių taisyklės, kuriose veiksmai atliekami kas kautynių tarpsnelį (kt), lygų *vienai – dviem sekundėms.*

Iniciatyva

Iniciatyva yra nustatoma siekiant išsiaiškinti, kuris veikėjas ar priešininkas puls ar atliks vieną ar kitą veiksmą pirmiau. Tam yra naudojamas Iniciatyvos metimas, atliekamas kaip Vikrumo rungtis (d10 su atitinkamu Vip priedu), žymimas *InicR*. Kurio asmens iniciatyva yra didžiausia, tas kautynėse pirmasis atlieka norimą veiksmą, toliau veikia asmuo su antra pagal eilę iniciatyva ir pan. Paskutinis kautynių tarpsnelį baigia asmuo su mažiausia iniciatyva.

Pvz. Į kautynes vienas prieš kitą puola du kariai, kurių vieno Vip=3, o kito Vip=1. Atliekamas iniciatyvos metimas. Pirmojo kario d10 metimas buvo 3 ir jo iniciatyva 3+Vip3=6. Antrojo kario d10 metimas buvo 9 ir jo iniciatyva 9 + Vip 1 = 10. Taigi antrasis karys, nežiūrint to, kad jo vikrumas yra mažesnis nei pirmojo kario, kautynes pradeda ir atakuoja pirmasis.

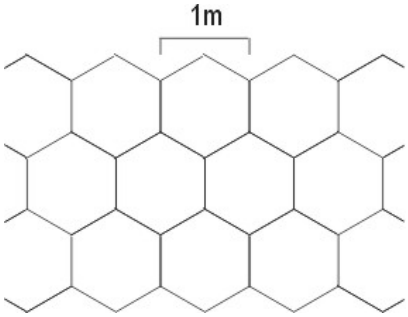
Esant lygiam rezultatui iniciatyva yra vienoda ir veiksmas pradedamas tuo pačiu metu. Jei kaunasi du priešininkai ir jų iniciatyvos yra lygios, tuomet abu veiksmą pradeda vienu metu. Kuris kauliukus mes pirmas nėra svarbu, nes veiksmus privalės atlikti abu. Jei jie atakuoja vienas kitą, tokiu veiksmą atlieka kiekvienas iš jų, nepriklausomai nuo priešininko veiksmo sėkmės. Tai yra kautynėse tokiu būdu priešininkai gali sėkmingai užmušti vienas kitą.

Pvz.: jei pirmajame pavyzdyje abiejų karių iniciatyvos būtų vienodos, tuomet ataką atliktų kiekvienas iš jų. Sakykim, pirmasis karys mirtinai sužeidžia savo priešininką, tačiau antrasis realiai irgi atakuoja tuo pačiu metu. Antrasis irgi mirtinai sužeidžia savo priešininką. Rezultatas – du lavonai.

Veiksmai kautynių metu

Veikėjas ar priešininkas, pradėdamas kautynes, gali elgtis labai įvairiai: pulti, bėgti, keisti savo poziciją, gintis ir pan. Kiekvienas toks veikėjo veiksmas yra nurodomas Žaidimo Meistrui, kuris toliau įvertina galimybę tai atlikti ir rutulioti veiksmą.

Kautynių metu, siekiant geriau atvaizduoti, kaip yra išsidėstę veikėjai ir priešininkai, kaip jie juda ir pan., gali būti naudojama žaidimo erdvė, sudaryta iš šešiakampių. Yra laikoma, kad kiekvienas šešiakampis yra 1 metro pločio ir jame gali tilpti 1 žmogaus dydžio asmuo. Didesni objektai ar būtybės atitinkamai užima didesnę erdvę. Tiems žaidėjams, kuriems ši šešiakampė erdvė nėra priimtina, gali susidaryti savo arba nenaudoti jokios.



Judėjimas

Kautynių metu veikėjas pradėdamas bėgti juda greičiu, lygiu jo 1/20 Vi m/s (m/kt); antrą judėjimo kt greitis didėja iki 1/10 Vi m/s. Tai yra šešiakampėje žaidimo erdvėje gali nutolti ar priartėti tokį skaičių šešiakampių langelių (kitas taisykles žiūr. *Veiksmai*; psl. 34). Taip judėdamas gali gintis nuo šoninio antpuolio. Atakuoti galės, jei pavyks ViB-40.

Kautynių metu, kada asmuo atakuoja ar ginasi bei tuo pat metu nori keisti poziciją, jis gali pasitraukti, jei ten nėra kliūties, į šoną, pirmyn ar atgal per 1 šešiakampį langelį. Pavykus ViB-40 pasitraukti galės per 2 langelius.

Judėdamas veikėjas taip pat gali kovai pradėti ruošti ginklą (žiūr. *Ginklo paruošimas*), atlikti papildomus veiksmus, tokius kaip kalbėjimas (atitinkamą laiką kiek trunka tarpsnelis), ginklo ar kito daikto numetimas, sutartinio ženklo parodymas ar pan.

Pozicijos keitimas

Veikėjas gali keisti savo poziciją, sugaišdamas tam 1 kt. *Pvz. veikėjas stovėjo ir pritūpė ar atsigulė*. Darydamas tokį judesį taip pat gali atakuoti, paruošti ginklą ar pan., jei pavyksta jo ViB-50.

Ginklo paruošimas

Jei veikėjo ginklas yra makštyse, užkištas už diržo ar pasiekiamoje pozicijoje už nugaros, prieš atakuodamas veikėjas jį privalo paruošti. **Tam yra atliekamas ViB ir sugaištamas 1 kt.** Jei veikėjas besitraukdamas ginklą nori dar ir atakuoti, tuomet naudojamos specialių kirstynių elementų taisyklė *Ataka išsitraukiant ginklą* (psl. 40).

Ginklai, prie kurių nėra nurodoma, kad jiems reikalingas paruošimas, tai jais galima atakuoti kiekvieną tarpsnelį (žiūr. *Ginklų lentelės*, grafa "P*"; psl. 28).

Kai kurie ginklai reikalauja vieno ar kelių kt paruošimo po kiekvienos atakos prieš atliekant naują (pvz. alebarda, spragilas) arba po ginklo panaudojimo priešininko smūgiui blokuoti. Tai dažniausiai būna susiję su tuo, kad tokie ginklai yra labai dideli, naudojama specifinė atakavimo technika ar tiesiog išsibalansuoja po jo panaudojimo atakai ar gynybai.

Pvz.: prieš atakuojant spragilu reikia ant grandinės kabantį svarstį išsukti ir tik po to galima trenkti; prieš atakuojant alebarda, ji turi būti vėl išbalansuotai sugriebiama abejomis rankomis ir atliekamas platus užsimojimas.



Alebarda ar kitais jos grupės ginklais duriant šie naudojami kaip ietis (paruošimui sugaištamas tik 1 kt).

Dėl tokio paruošimo atakai kai kurie ginklai (alebardos, ietys ir pan.) dažniausiai naudojami tik atitinkamose grupuotėse, kada yra daugiau nei vienas kovotojas.

Tokių ginklų kaip alebardos, ietys ar ilgi kirviai neturi būti paruošiami iš naujo, jei jais yra blokuojama priešininko ataka. Tai susiję su tuo, jog šiais ginklais ataką galima blokuoti ne tik ašmenimis, bet ir ginklo kotu.

Jei ginklui paruošti reikia **1 kt**, tai paruošimas bus sėkmingas pavykus ViB. Tuomet asmuo ***sekantį kt*** galės atakuoti turimu paruoštu ginklu.

Pvz.: karys Antriflitas rankose turi dvirankį kalaviją. Tokio ginklo paruošimui prieš ataką sugaištamas 1 kt. Kario Vi=85. Taigi tam, kad ginklas atakai būtų paruoštas sėkmingai, jam turi pavykti ViB (d100 metimas ≤ 85). Bandymui pavykus sekantį kt (!!!) bus galima atakuoti. Šiam bandymui nepavykus, atakuoti sekantį kt nebus galima, tačiau bus galima gintis išsisukimu ar bandyti paruošti ginklą kautynėms iš naujo.

Jei paruošimui reikalingi **2 kt**, tuomet pirmas ir antras paruošimo kt praeis sėkmingai, jei kiekvienam paruošimo kt pavyks ViB. Nepavykus nors vienam ViB, paruošimas tą kt yra kartojamas ir paruošimo laikas prailgėja.

Ginklo naudojimas turint didelę jėgą

Jei ginklu besikaunantis asmuo, kurio ginklo paruošimui yra reikalingas 1kt laikotarpis, turi labai didelę jėgą, tuomet tokiu ginklu jis gali atakuoti kiekvieną kt. Šiuo atveju laikoma, kad ginklas paruošiamas kovai kiekvieną kt. Taip pat kai kuriais atvejais labai didelę jėgą turintis veikėjas 2R ginklus gali panaudoti kaip 1R. Visa tai grindžiama tuo, kad esant normaliai ginklo naudotojo jėgai sunkus ar neišbalansuotas ginklas po smūgio dėl jo neišbalansuotos masės tampa laikinai "nenaudojamas". Turint labai didelę jėgą šis "nepatogumas" tiesiog atsveriamas labai didelės jėgos.

Labai didelė jėga šiuo atveju suprantama kaip tokia jėga, kurios Didžiojo Prigimties Priedo vertė viršija kirstynių ginklų lentelėje (žiūr. *Ginklų lentelės*, psl. 28) nurodomą ginklo panaudojimo Min JėP.

- Jei JėP viršija ginklo naudojimo Min JėP 2 lygiais (dvejomis vertėmis po 5), tuomet kirstynių ginklu, kurio paruošimui reikia 1 ar kelių kt, atakuoti galima kiekvieną kt.
- Jei JėP viršija ginklo naudojimo Min JėP 3 ir daugiau lygiais (trimis vertėmis po 5), tuomet standartinį žmogaus ar panašaus humanoido 2R ginklą naudoti gali kaip 1R.

Pvz.: Jei dvorfo JėP yra 25, tuomet dvirankiu kalaviju, kurio paruošimui žmogus sugaišta 1kt, jis gali atakuoti kiekvieną kt; Jei minotauro JėP yra 30, tuomet dvirankį kūjį, kurį kitas humanoidas naudoja kaip 2R ginklą ir jo paruošimui sugaišta 1kt, jis gali laisvai naudoti kaip 1R ginklą, atakuodamas juo kiekvieną kt; Milžinas, kurio JėP yra 45, laisvai gali pasičiupti bet kokio humanoido sunkų 2R kalaviją ir juo pasimosuoti kaip 1R ginklu, tvodamas, žinoma, kiekvieną kt.

Gynyba

Karių&Magų sistemoje skiriamos dvi gynybos rūšys: *Pasyvi* – gynyba, kurią apsprendžia asmens turima amunicija (šarvai, skydas, magiški daiktai) bei *Aktyvi* – gynyba, kurią lemia veikėjo atliekami gynybiniai veiksmai.

Pasyvi gynyba

Ją sudaro turimos amunicijos (šarvų) gynybinių priedų bei rasinių odos šarvuotumo priedų suma: šarvų gynybinis priedas (*pvz.: grandininių šarvų GR 10*) bei nuo rasės biologinių ypatumų priklausomas odos šarvuotumas ar kiti priedai, nurodomi prie kiekvienos rasės aprašymo (žiūr. *Rasės*; psl. 17).

Pvz. Karys dvorfas Abhtrl-Murasis dėvi grandininius šarvus, kurių gynybinis priedas 10. Tokiu atveju šio kario pasyvi gynyba PG yra tik GR 10 = 10. kaip žmogus jokių rasinių šarvuotumo priedų jis neturi. Ši gynyba jį gina pasyviai visuomet, nepriklausomai nuo to, ar jis atlieka kokius veiksmus ar ne.

Aktyvi gynyba

Ją sudaro veikėjo pasyvi gynyba bei nuo jo veiksmų priklausomas papildomas gynybinis priedas. Skiriamos 3 aktyvios gynybos rūšys: *Išsisukimas*, A*tmušimas ginklu* ir *Blokavimas skydu*.

Išsisukimas (IŠS)

Tai atakuojamojo asmens bandymas išvengti smūgio išsisukant ar tiesiog pasitraukiant. Išsisukimo ***IŠS*** vertė lygi veikėjo *pasyvios gynybos* ***PG*** bei *Vikrumo Didžiojo Priedo* ***ViP*** suma.

Pvz.: karys dvorfas Abhtrl-Murasis, kurio PG lygi 10 bei Vikrumas 86 (ViP 15) bando išsisukti nuo priešo smūgio. Šiuo atveju jo Išsisukimas lygus PG 10 + ViP 15 = 25.

Blokavimas ginklu (BlokG)

Tai atakuojamojo asmens sugebėjimas priešininko smūgį atmušti savo turimu ginklu. Šiuo atveju gynybos atmušimo ginklu ***BlokG*** vertė lygi *Išsisukimo* ***IŠS*** bei naudojamo *ginklo pusės įgūdžio* (apvalinama į didesniąją pusę) ***½ Įgūdžio*** sumai.

Pvz. Tas pats dvorfas Abhtrl-Murasis, kurio Išsisukimas lygus 25, savo turimu kirviu (įgūdis 30), bando atmušti priešininko kalavijo smūgį. Jo atmušimas ginklu lygus Išsisukimas 25+ ½ kirvio įgūdžio 15 = 25 + 15 = 40.

Blokavimo ginklu specialūs atvejai

1. Blokuoti ginklu taip pat įmanoma ir sviestą ginklą, tačiau tokiu atveju besiginančiojo gynyba lygi BlokG-10.
2. Bandant blokuoti *bet kokią* priešininko ataką naudojant peilį, durklą ar panašų ginklą, BlokG bauda dar papildomai -10. Čia gali papildomai prisidėti punkto 1 ar 3 baudos.
3. Bandant blokuoti spragilų grupės ginklus blokavimas lygus BlokG-20. Čia gali prisidėti punkto 2 bauda.

Blokavimas skydu (BlokSk)

Tai atakuojamojo asmens bandymas priešininko smūgį atremti turimu skydu. Šiuo atveju gynybos blokavimo skydu ***BlokSk*** vertė lygi *Išsisukimo* ***IŠS*** *+ skydo saugos* ***SkS*** bei ***pilnai skydo įgūdžio*** vertės (naudojamam skydo tipui) sumai. Kitaip tariant čia pradeda veikti turimo skydo gynybinis priedas, kuris anksčiau gindavo tik tuomet, jei būdavo sėkmingas pataikymas į skydo dengiamą kūno vietą.

Pvz.: Tas pats dvorfas Abhtrl-Murasis, kuris dėvi grandininius šarvus (Ša 10), naudoja vidutinio dydžio bronzinį skydą (SkS 20), jo ViP 15 bei skydo panaudojimo įgūdis 20 bando atremti priešininko kalavijo smūgį. Jo blokavimas skydu BlokSk lygus Ša 10 + ViP 15 + SkS 20 + skydo įgūdis 20 = 65.

Blokavimo skydu specialūs atvejai

1. Reikia nepamiršti, kad skydo panaudojimo įgūdžiui esant mažesniam nei naudojamo Skydo Saugai SkS, skydo naudojimo metu visoms atakoms yra skiriama bauda, lygi SkS ir skydo naudojimo įgūdžio skirtumui (žiūr. *Skydas trukdo*, psl. 27).
2. Skydu galima blokuoti bet kokį smūgį, ataką svaidomuoju ginklu, blokuoti strėles ir pan. Žinoma, gintis nuo svaidomųjų ginklų ar atakų šaunamaisiais ginklais įmanoma tik tuo atveju, jei veikėjas mato atakuojantįjį ar numato būsimą ataką. Priešingu atveju veikėjo gynyba nuo tokių atakų yra tik pasyvi.
3. Skydu blokuojant ataką spragilais, nunčiakais, grandinėmis, blokštais, rimbais ar kitais lanksčiais ginklus, tokia gynyba yra su bauda –10 (BlokSk-10). Tai yra todėl, kad lankstūs ginklai gali tiesiog "peršokti" per skydą.
4. Ginantis skydu, kai priešininko ataka nėra sėkminga, laikoma, kad atakavusysis automatiškai pataikė į skydą arba besiginantysis apsigynė skydu. Toliau turėtų būti skaičiuojama žala skydui (žiūr. *Skydas*, psl. 27).

Kokį gynybos tipą pasirinks veikėjas, priklauso tik nuo jo paties.
Visuomet, prieš priešininkui atakuojant veikėją, ŽM praneša, kokią ataką naudoja priešininkas ir klausia, kokią gynybos rūšį pasirinks veikėjas. Pastarasis nurodo naudojamos gynybos tipą bei jos vertę. Taip veikėjas gali pasirinkti Pasyvią gynybą, bet kurį aktyvios gynybos rūšį: Išsisukimą, Blokavimą ginklu ar Blokavimą skydu. Taip pat galima ir specifinė gynybos rūšis – *Aklina gynyba* (žiūr. psl. 42).

Gynybos tipai		
Tipas	**Žymėjimas**	**Gynybos vertės apskaičiavimas**
Pasyvi	PG	Ša
Aktyvi		
Išsisukimas	IŠS	Ša + ViP
Blokavimas ginklu	BlokG	IŠS + ½ ginklo įgūdžio (apval. į did.pusę)
Gynyba skydu	BlokSk	IŠS +SkS + Skydo įgūdis
Gynyba nuo svaidymo		
Pasyvi	PG	Ša
Išsisukimas	IŠS	IŠS
Blokavimas ginklu	BlokG	BlokG-10
Gynyba skydu	BlokSk	BlokSk
Gynyba nuo šaudymo		
Pasyvi	PG	Ša
Išsisukimas	IŠS	IŠS-20
Blokavimas ginklu	---	Neįmanomas
Gynyba skydu	BlokSk	BlokSk-20
Gynyba jojant		
Išsisukimas	IŠS	Neįmanomas
Blokavimas ginklu	BlokG	Ša + ½ ginklo įgūdžio
Gynyba skydu	BlokSk	Ša +SkS + Skydo įgūdis

Gynyba skydu nuo ugnies ir kerų

Jei skydu bandoma apsisaugoti nuo ugnies ar panašaus poveikio kero (pvz. *Ugnies kamuolio*), tuomet sėkmingas blokavimas skydu sumažina galimą žalą. Konkrečiai skydas žalą sumažina jo saugos lygiu SkS.

Atakos sėkmė

Kai ginklas yra paruoštas, veikėjas gali atakuoti turimu ginklu. Atakos sėkmė tiek atakuojant kirstynių ginklu, tiek šaunamaisiais ar svaidomaisiais ginklais, nustatoma pagal besiginančiojo gynybos bei atakuojančiojo atakos persvarą bei d100 metimą, prie kurio yra pridedamas atakuojančiojo ViP. Šis metimas yra tikrinamas pagal *Atakos sėkmės lentelę*.

Atakos sėkmė																
Gyn-Ataka	-80	-75	-70	-65	-60	-55	-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20	-15	-10	-5
d100 >	7	8	9	10	12	13	15	18	20	23	25	28	30	35	40	45
Gyn-Ataka	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
d100 >	50	53	55	58	60	63	65	68	70	73	75	78	80	83	85	88
Gyn-Ataka	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155
d100 >	90	93	95	98	100	103	105	108	110	113	115	118	120	123	125	128

Absoliuti kautynių sėkmė ir kautynių fiasko

Absoliuti sėkmė arba ypatingas atvejis

Kai atakuojant d100 metimas yra 00, tai laikoma absoliučios sėkmės atveju. Toks metimas garantuoja absoliutų pataikymą, net jeigu skaičiuojant priešininko gynybos ir atakuojančiojo persvaros skirtumą 100 būtų nepakankamas skaičius. Metimas 00 *visuomet* garantuoja pataikymą. Taip pat padaroma maksimali žala (ŽT–šarvų ŽS), ir atskiras ŽT metimas nėra atliekamas. Toliau yra tikrinama tik YŽ tikimybė.

Fiasko

Tai visiškai nesėkmingas veiksmo atlikimas, kuris būna tuomet kai d100 metimas (be priedų bei be ViP) yra mažesnis ar lygus skaičiui, nurodomam prie ginklo aprašymo ar ginklų lentelėse F grafoje. Metimas 01 *visada* yra fiasko. Kai kuriems ginklams ši minimali metimo vertė gali būti ir didesnė.
Išmetus fiasko, papildomai yra metamas dar vienas d100 metimas, nustatantis konkretų fiasko rezultatą. Jei pagal fiasko lentelę išeina, jog yra patiriama žala, tuomet atliekami dar atitinkami papildomi metimai.

Pastaba: Jei fiasko patyrė ranka ar koja atkavęs asmuo, tuomet tokios žalos kaip "ginklas pamestas", "ginklas lūžo" keičiama į Max25 ŽT (jokie šarvų žalos slenksčiai neatimami) atitinkamai kūno daliai.

Kautynių fiasko	
d100	**Kirstynių / Šaunamasis/ Svaidomasis ginklai**
01-10	Ginklas susipainiojo rankose. Šį kt negalite atakuoti. Jei ginklui reikalingas paruošimas, tuomet ginklą teks paruošti iš naujo. Galima tik gintis, tačiau priešininko AM+20.
11-20	Kaip 11-2040, tik priešininko AM+30
21-30	Jūsų ginklas lūžo, trūko templė, trūko ar susimezgė virvė, lūžo strėlė. Išimtis gali būti kai kurie lūžimui atsparūs ginklai: buožės, spragilai, kovos kūjai, metaliniai strypai, taip pat magiški ar ypatingos kokybės ginklai (tuomet žiūr. 11-20). Taip pat žiūr. *Lūžęs ginklas*, psl. 41.
31-40	Išsprūdo ginklas. Nukrito už d5 metrų. Jei tai šaunamasis ginklas – prarastas šaudmuo, kuris nukrito šalia. Jei tai lasas ar tinklas – susipynė.
41-50	Ginklas nulėkė už d20 metrų. Jei tai šaunamasis ginklas, tai jis pamestas (atatranka, nesėkmingas šūvio paleidimas), tačiau iki d2 m atstumu.
51-60	Jei tai ketantis ar bukas ginklas, kuriuo atliekamas smūgis, tuomet sužeista blauzda ar šlaunis (Max ginklo žala). Jei tai duriamasis ginklas – ½Max ginklo ŽT. Jei šaunamasis (lankas, arbaletas) – tuomet sužeista plaštaka ar dilbis (1/2 Max ginklo ŽT, pvz.: *išniro pirštai, templė nutraukė odą ar nukirto ausį, numušė šalmą ir pan.*). Jei tai sarbakanas – gal tiesiog užspringote (praeis tą kt kai pavyks SvB-20). Jei svaidomasis ginklas – sužeista plaštaka ar veido dalis (1/2 Max ginklo ŽT). Jei tai lasas ar tinklas – pats susipainiojote su juo.
61-70	Kaip ir 51-60 atveju, tik Max visa ginklo žala.
71-80	Išnarinta ranka. Bet kokia gynyba ar ataka ta ranka su AM-50. Šaudyti taip pat neįmanoma. Ginklas nėra pamestas.
81-90	Visiškai išsukta ranka. Bet kokia gynyba ar ataka su ta ranka AM-90. Šaudyti taip pat neįmanoma.Papildomai pamestas turėtas ginklas.
91-99	Jei atakavote su kirstynių ar svaidomu ginklu - jūs griūvate, Max 10ŽT. Jei atakavote su šaunamuoju ginklu, tiesiog prarandate pusiausvyrą ir 2 kt negalite atakuoti. Priešininko AM+40.
100	Ji atakavai kirstynių ar svaidomu ginklu, tai neaiškiom ir nenumatytom aplinkybėm prarandi sąmonę. Jei priešininkas nepadarė kontrolinio smūgio – tau pasisekė. Jei atakuota su šaunamuoju ginklu - išsimuši akį (kairė/dešinė). Max ginklo žala. Galima YŽ

Pataikymas

Jei kirstynių, šaudymo ar svaidymo ataka buvo sėkminga, tuomet kūno vieta, į kurią buvo pataikyta, nustatoma naudojant *Pataikymo humanoidui lentelę*. Ši lentelė taip pat naudojama tada, kai šūvis ar ataka ginklu buvo atlikti nesitaikant priešininkui į numatytą kūno vietą. Taip pat ji naudojama tada, kai šūvio ar metimo atstumas buvo didesnis už ginklo ½ŽT ribą (čia esmė tame, kad esant pakankamai dideliam atstumui pataikymas į konkrečią vietą tampa labiau atsitiktinis įvykis, nei sąlygotas atakavusiojo asmens įgūdžio).

Pataikymas humanoidui		
d100	**Kūno dalis**	**Spec.pataik. (AM bauda)**
01-02	K.pėda	40
03-04	D.pėda	40
05-09	K.blauzda	30
10-14	D.blauzda	30
15-23	K.šlaunis	20
24-32	D.šlaunis	20
33-33	Tarpukojis	40
34-35	K.plaštaka	40
36-37	D.plaštaka	40
38-50	Pilvas/Nugara	20
51-56	K.dilbis	30
57-62	D.dilbis	30
63-80	Krūtinė/Nugara	20
81-84	K.žastas	20
85-88	D.žastas	20
89-92	Kaklas	40
93-96	Veidas	40
97-00	Kiaušas	40

Priedai ir baudos pataikymo d100:

Atakuotojui esant aukštesniam už besiginantįjį, už kiekvieną pusės metro ūgio skirtumą atakuojantysis, tikrinant, į kokią kūno dalį buvo pataikyta, jei jis atakavo nesitaikęs, gauna priedą +10 prie d100. Tai reiškia, jog didesnis priešininkas turi didesnę tikimybę pataikyti į aukščiau esančią priešininko kūno dalį, nei į žemiau esančią.

Atitinkamai asmuo, atakuojantis aukštesnį priešininką, d100 metimui, nustatančiam į kurią kūno dalį buvo pataikyta, gauna baudą –10.

Šią taisyklę taip pat galima taikyti jei atakuojantysis yra aukščiau ar žemiau už besiginantįjį. Už kiekvieną pusės metro aukščio skirtumą yra skiriama d100 metimo bauda arba priedas 10. Žinoma, ši taisyklė galioja tol, kol atakuojantysis gali pasiekti besiginantįjį.

Atakuojant ranka ar trumpu ginklu (peilis, durklas) tikimybė pataikyti į pėdą ar blauzdą, jei nėra taikomasi į konkrečią kūno vietą, dar labiau sumažėja, todėl ŽM gali skirti baudą -5 ar -10. Taip pat baudos gali būti skiriamos, jei yra atakuojama iš labai arti ir pataikyti yra įmanoma į krūtinę ar tik į jos lygmenyje esančias kūno vietas. Tuomet mažam d100 (iki 30) gali būti skiriamas priedas, o didesniam (virš 80) - bauda.

Šaudant ar svaidant ši taisyklė negalioja.

Pataikymo kitoms būtybėms tikimybės

Pataikymas liūtui, tigrui ir kt.							
Kūno dalys	**Šaudymas**			**Kūno dalys**	**Kirstynės**		
	Šonas	**Priekis**	**Užpak**		**Šonas**	**Priekis**	**Užpak**
Kojos priek.	01-16	01-24	01-07	Kojos priek.	01-16	-	01-13
Kojos užpak.	17-39	25-34	08-33	Kojos užpak.	17-39	-	14-53
Krūtinė	40-57	35-55	34-47	Krūtinė	40-57	01-09	54-89
Pilvas	58-76	56-64	48-77	Pilvas	58-76	10-32	90-00
Uodega	77-79	65-66	78-83	Uodega	77-79	33-58	-
Kaklas	80-86	67-72	84-92	Kaklas	80-86	59-70	-
Galva	87-00	73-00	93-00	Galva	87-00	71-00	-
Pataikymas drakonui, slibinui							
Kūno dalys	**Šaudymas**			**Kūno dalys**	**Kirstynės**		
	Šonas	**Priekis**	**Užpak**		**Šonas**	**Priekis**	**Užpak**
Kojos priek.	01-15	01-21	01-05	Kojos priek.	01-15	-	01-13
Kojos užpak.	16-33	22-28	06-27	Kojos užpak.	16-33	-	14-53
Krūtinė	34-46	29-55	28-28	Krūtinė	34-46	01-09	54-89
Sparnai	47-69	56-77	29-56	Sparnai	47-69	-	-
Pilvas	70-77	78-82	57-76	Pilvas	70-77	10-32	90-00
Uodega	78-86	83-86	77-93	Uodega	78-86	33-58	-
Kaklas	87-94	87-94	94-97	Kaklas	87-94	59-70	-
Galva	95-00	95-00	98-00	Galva	95-00	71-00	-
Pataikymas arkliui, briedžiui, elniui ir kt.							
Kūno dalys	**Šaudymas**			**Kūno dalys**	**Kirstynės**		
	Šonas	**Priekis**	**Užpak**		**Šonas**	**Priekis**	**Užpak**
Kojos priek.	01-15	01-20	01-13	Kojos priek.	01-15	-	01-06
Kojos užpak.	16-37	21-36	14-42	Kojos užpak.	16-37	-	07-54
Krūtinė	38-63	37-68	43-52	Krūtinė	38-63	01-06	55-88
Pilvas	64-82	69-74	53-79	Pilvas	64-82	07-44	89-00
Uodega	83-84	-	80-81	Uodega	83-84	45-68	-
Kaklas	85-93	75-87	82-91	Kaklas	85-93	69-84	-
Galva	94-00	88-00	92-00	Galva	94-00	85-00	-
Pataikymas vilkui, šuniui ir kt.							
Kūno dalys	**Šaudymas**			**Kūno dalys**	**Kirstynės**		
	Šonas	**Priekis**	**Užpak**		**Šonas**	**Priekis**	**Užpak**
Kojos priek.	01-12	01-23	01-06	Kojos priek.	01-12	01-23	01-06
Kojos užpak.	13-30	24-30	07-33	Kojos užpak.	13-30	24-30	07-33
Krūt/Liemuo	31-57	31-60	34-51	Krūt/Liemuo	31-57	31-60	34-51
Pilvas/Liemuo	58-77	61-68	52-78	Pilvas/Liemuo	58-77	61-68	52-78
Uodega	78-81	69-70	79-85	Uodega	78-81	69-70	79-85
Kaklas	82-88	71-81	86-91	Kaklas	82-88	71-81	86-91
Galva	89-00	82-00	92-00	Galva	89-00	82-00	92-00

Pataikymas į numatytą kūno vietą

Norėdamas atakuoti konkrečią kūno vietą, žaidėjas apie tai turi iš anksto pranešti ŽM. Tuomet atakuojantysis gauna AM baudą, kuri priklauso nuo to, į kokią kūno vietą norima pataikyti. Bauda nustatoma pagal *Pataikymo humanoidui lentelės* grafą *Spec. pataikymas (AM bauda)*.

Šios baudos galioja tiek atakuojant priešininką kirstynių, tiek šaunamuoju ar svaidomuoju ginklu.

Tokiu atveju, jei AM metimas su nurodyta bauda sėkmingas, tuomet pataikoma į tą kūno vietą, į kurią buvo taikytasi. Atskiras pataikymo metimas nėra atliekamas. Žala iš karto tikrinama tai kūno vietai į kurią pataikyta.

Nesėkmės atveju ataka nesėkminga ir ji visiškai nekliudo atakuoto objekto.

Kirstynės

Kirstynės yra tokia kautynių dalis, kai priešininkai tarpusavyje kovoja naudodami kirstynių (ne šaunamuosius ar svaidomuosius) ginklus. Tai gali būti vienarankiai (1R) ar dvirankiai (2R) ginklai.



Naudojant vienarankį ginklą galima nuo atakos gintis *Išsisukimu* , blokuojant priešininko ataką savo turimu ginklu ar gintis skydu. Naudojant dvirankį ginklą gintis galima tik išsisukimu ar blokuojant ataką savo turimu ginklu. Skydo šiuo atveju naudoti iš viso negalima, taigi ir juo gintis neįmanoma.

Įvairūs kirstynių elementai

Kiekvienose kirstynėse veikėjas gali atlikti ne tik paprastą ataką turimu paruoštu ginklu, bet taip pat gali atlikti kai kuriuos specialius kirstynių elementus – specifines atakas.

Ataka išsitraukiant ginklą

Šis manevras yra naudojamas tik tada, kai norima atakuoti tuo ginklu, kuris yra neparuoštas kautynėms. Iš karto ginklu, kuris yra ištraukiamas iš už diržo ar makščių, asmuo atakuoti galės tik tokiu atveju, jei atakai šiuo ginklu nereikalingas paruošimas bei pavyks atakuojančiojo ViB su baudomis: peilis, durklas -30, balansuotas ginklas, toks kaip kardas, špaga, kalavijas, lazda -50, buožė, kirvis, čekanas, kovos kūjis -70. Kitais ginklais taip atakuoti neįmanoma iš viso.

Bandymui pavykus ataka bus su iniciatyvos bauda -5 (Inic-5) bei atakos metimas AM-40.

Bandymui su bauda nepavykus atakuoti ar gintis ginklu negalima, ginklas (jei pagal tą patį metimą pavyko tik ViB-10) lieka ištrauktas, bet tą kt neparuoštas kovai. Jei pagal tą patį metimą nepavyksta ir ViB-10, tuomet ginklas lieka net neištrauktas (taip sakant "daug norėta, mažai gauta"). Ginklą išsitraukti bus galimą tik kitą kt.

Tai negalioja šaunamiesiems ginklams, tokiems kaip lankas ir, žinoma, arbaletams, kurie nėra užtaisyti iš anksto. Tačiau jei arbaletas užtaisytas, kur jis galėjo būti įkištas?

Kontrataka

Sąlygos:

1. Aukštesnė iniciatyva.
2. Leisti priešui atakuoti pirmam
3. ViR su priedu +2. Pavykus: AM + 2 ViP. Nepavykus: AM - 10.

Ataka ilgesniu ginklu

Ši taisyklė naudojama tada kai asmuo su ginklu, trumpesniu už priešininko dvejomis siekomis (TG) ar be ginklo (BG), puola priešininką su atitinkami dvejomis siekomis ilgesniu ginklu (IG).

1. IG, jei turi paruoštą ginklą, visada atakuoja pirmiau.

Jei IG ataka sėkminga - tą kt priešo neprisileidžia (po sėkmingos atakos gali būti atliekamas judėjimas ar pasitraukimas per vieną kautynių langelį) ir priešininkas gali atakuoti tik ginklą.

2. Jei IG ataka nesėkminga tuomet TG, pavykus ViB-40, prieina artyn ir gali atakuoti.
3. Arti tokių ilgų ginklų kaip alebardos, ietys AM-10, kirvių (ilgakotis kirvis, bardišius), kitų III siekos ginklų AM-20. Ginklo maksimali žala mažesnė 20 ŽT.
4. Gynyba normali, nes apsimokant kautis tokiais ginklais tokios situacijos įeina į apmokymus, nebent asmuo yra pilnai savamokslis (galimas baudas ŽM įvertina savo nuožiūra).
5. Atakos su IG bus normalios tik atsiplėšus.

Grupė su ilgais ginklais

Jei yra atakuojama grupuotė, susidedanti iš kelių asmenų, kurie turi ilgus ginklus, tuomet šie visada atakuoja pirmiau. Jei nors viena iš atakų ilgu ginklu sėkminga,

atakuotasis negali prieiti arčiau ir jis gali atakuoti tik ginklus. Visi kiti veiksmai atliekami kaip *Atakos ilgesniu ginklu* atveju (žiūr. aukščiau).

Ataka spragilais, nunčiakais

Nuo visų spragilų grupės ginklų gynyba skydu yra su bauda -10, gynyba ginklu su bauda -20. Špagomis, kardais, peiliais ar durklais blokuoti tokių ginklų smūgio neįmanoma.

Ataka gaudykle

Gaudyklės nėra skirtos sužeisti priešininką, o tik sučiupti jį (dažniausiai ne ginkluotą ar šarvuotą auką). Sėkminga ataka šiuo ginklu reiškia, kad atakuoto asmens kaklas ar galūnė, priklausomai kur pataikyta (atakos bauda pagal numatytą kūno vietą), yra "užfiksuota" šio įrenginio. Toliau tereikia sučiuptą priešininką išlaikyti (priešininko JėR-3). Atakavusiajam pralaimėjus JėR ginklas ištraukiamas iš rankų. Jei gaudyklė su vidiniais spygliais – tuomet JėR-5 ir patiriama Max20ŽT nuo bet kokio pasipriešinimo. Nuo kaklo tokį įrenginį nusiimti pavyks tik pavykus ViB-95 arba padedant kitam asmeniui.

Ataka rimbu

Sėkmingai pataikius rimbu į nuogą kūno vietą, papildomai reikia tikrinti VaB-ŽT dėl skausmo. Pataikius į ranką ir nepavykus VaB, išmetamas rankoje turėtas daiktas. Galima atakuoti kaklą ir naudoti jį kaip lasą.

Ataka skydu

Skydas kartais gali būti panaudotas ir kaip ginklas, jei bandoma prasiveržti ar tiesiog smogti juo. Ataka skydu tiesiog lygi skydo įgūdžiui. Žala skaičiuojama pagal žalą be ginklo, papildomai pridedant ŽT+10. Taip pat gali būti skirtingi priedai, jei skydas turi specialius smaigalius ar pan.

Ginklo atakavimas

Priešininko ginklą galima atakuoti norint nuginkluoti priešininką ar tuomet kai ginklas yra vienintelis objektas, kurį gali pasiekti atakuojantysis. Kad būtų galima atakuoti priešininko ginklą tam atliekami tolimesnis veiksmai – ginklo atakavimas.

Ginklo atakavimas (AM bauda)					
Ginklas	***Besiginančiojo***				
Atakuojančiojo	**Sieka**	**I**	**II**	**III**	**IV**
	0	-40	-35	-30	-25
	I	-40	-35	-30	-25
	II	-35	-25	-20	-15
	III	-30	-20	-15	-10
	IV	-30	-20	-10	-10

1. Atakuojančiojo ataka – naudojamo ginklo įgūdis. Priešininko gynyba – ½ naudojamo ginklo įgūdžio + ViP.
2. Bauda atakuojančiajam dėl priešininko ar jo paties ginklo siekos.
3. Jei ataka sėkminga, tikrinamas atakos rezultatas:
   a) Vienu smūgiu priešo ginklas gali būti sulaužytas, jei atakuotasis ginklas patiria daugiau ŽT nei jo MaxŽT.
   b) Medinis kotas gali būti perkirstas tik nuo kirčio.
   c) Metalinis ginklas, toks kaip kardas, peilis, špaga ir pan. gali būti sulaužytas tik nuo kirčio ar buko ginklo smūgio.
   d) Gali būti papildomi priedai ginklo atsparumui žalai priklausomai nuo naudojamų ginklų kokybės (žiūr. *Ginkluotės ir amunicijos kokybė*; psl. 27).

Lūžęs ginklas

Kai kurie lūžę ginklai automatiškai tampa nebenaudingi (lankai, arbaletai, svaidyklės, peiliai, durklai, nunčiakai, rimbas ir pan.). Tačiau kai kurie ginklai net ir lūžę gali būti naudingi.

Lūžus ginklui toliau yra tikrinama, kokioje vietoje jis lūžo. Kas iš jo liko įvertinama pagal sekančią lentelę. Čia nurodomas rankose likęs ginklas, jo žala. Taip pat nurodoma kas liko iš tos dalies, kuri prarasta.

Ginklo išmušimas

Sąlyga: ataka ne lanksčiu ginklu.

1. Sėkmingai atakuoti priešininko ginklą. Atakuojančiojo AM bauda pagal savo ir priešininko ginklo sieką.
2. Atakuojančiojo ataka – naudojamo ginklo įgūdis. Priešininko gynyba – ½ naudojamo ginklo įgūdžio + ViP.
3. Sėkminga JėR. Atakavusiojo JėR priedas +2. Papildomas rungties priedas +1 tam, kurio ginklas sunkesnis bent 2 kartus.
4. Pavykus – ginklas išmušamas ir numušamas 5d metrų. Nesėkmės atveju nuo atakos tiesiog apsiginta sėkmingai.

Spec. pastaba: jei atakavusiojo jėgos rungties metimas d10 lygus 1 – tai laikoma kaip rungties fiasko ir pats atakavusysis praranda ginklą.

Ginklo išplėšimas naudojant lankstų ginklą

Sąlyga: ginklas – spragilas (AM-20), ryto žvaigždė (AM-10), rimbas (AM-0), nunčiakas (AM-30), blokštas (AM-0), grandinė (AM-0).

1. Atakuojantysis specialiai atakuoja priešininko ginklą.
2. Atakuojančiojo ataka – naudojamo ginklo įgūdis. Priešininko gynyba – ½ naudojamo ginklo įgūdžio + ViP.
3. Sėkminga ataka reiškia, jog atakuojančiojo ginklas apsivyniojo aplink priešininko ginklą. Jei priešininkas stengiasi tokią ataką blokuoti ginklu, tuomet rezultatas vis tiek yra atakuojančiojo sėkmė.
4. Toliau atliekama JėR. Ginklą išplėšia laimėjęs rungtį asmuo. Atakavusiojo JėR+2. Papildomas rungties priedas +1 tam, kurio ginklas sunkesnis bent 2 kartus.

Spec. pastaba: jei atakavusiojo jėgos rungties metimas d10 lygus 1 – tai laikoma kaip rungties fiasko ir pats atakavusysis praranda ginklą.

Lūžęs ginklas			
	01-33	**34-66**	**67-99**
Ginklas	**Likęs ginklas, likusi žala**		
Alebardos (IV sieka)	Lazda; JėP+20 ŽT. Ant žemės guli kirvio analogas (JėP+40 ŽT)	Puskartė; JėP+25 ŽT. Ant žemės guli kirvuko analogas (JėP+35 ŽT)	Kartis; JėP+30 ŽT
Raitelio ietis	Lazda; JėP+20 ŽT. Ant žemės guli kartis (JėP+30 ŽT)	Lieka "raitelio akstis"; JėP+20 ŽT	Lūžta ieties galas, lieka buka ietis; JėP+40 ŽT
Kalavijas (III sieka)	Lūžta ties rankena. Ant žemės guli ilga geležtė	Lūžta per vidurį, lieka bukas peilis; dūris nebegal.; JėP+20 ŽT	Lūžta galas, lieka bukas kalavijas; dūris nebegal.; JėP ½ ginklo ŽT

Ginklas	**01-50**	**51-99**
Ietys (III sieka)	Lieka lazda; JėP+20ŽT. Ant žemės guli akstis (JėP+25 ŽT)	Lūžta ietis galas, lieka puskartė; JėP+25 ŽT
Kirvis (III sieka)	Lūžta arti rankų. Ant žemės guli kirvis (JėP+40 ŽT)	Lūžta kirvio galas, lieka puskartė; JėP+25 ŽT
Kirvis (II sieka)	Lieka malka	Lūžta kirvio galas, lieka lazda; JėP+20 ŽT
Buožės, kūjai	Lieka malka	Lūžta buožės, kūjo galas, lieka lazda; JėP+20 ŽT
Kalavijas	Lieka rankena	Lieka peilis; JėP+20 ŽT
Kardas	Lieka rankena	Lieka lenktas peilis; JėP+20 ŽT
Rapyra	Lieka rankena	Lieka peilis; JėP+20 ŽT
Špaga	Lieka rankena	Lieka durklas, stiletas; JėP+20 ŽT
Spragilas	Lieka malka. Ant žemės guli "mini" spragilas (JėP+25 ŽT)	Nulekia "bumbulas". Lieka kaustyta lazda; JėP+25 ŽT

Pataikymas į skydą ir skydo skaldymas

Sėkmingai pavykus blokavimu skydu gynybai, atakuojantysis automatiškai pataiko tik į skydą.

1. Sėkmingo pataikymo atveju skydas patiria d100 (ginklo MaxŽT) minus skydo žalos slenkstis (Skydo ŽS).
2. Kai skydo GT krenta iki 1/3 GT, skydas subirs nuo bet kurios kirčio ar smūgio YŽ.
3. Jei metant žalą skydui d100 iškrenta 99 ar 00, skydas visuomet subirs, nepriklausomai nuo skydo patirtos žalos.
4. Skydas subyra nuo bet kokios ŽT, jei jo GT tampa lygus 0 ar mažiau.
5. Nuo dūrio skydas patiria tik ½ žalos. Nuo kirčio, smūgio ar triuškinimo atakos skydas patiria normalų skaičių ŽT.
6. YŽ skydui yra tada, kai lieka ne daugiau kaip 1/3 skydo gajumo bei skydas vienu smūgiu patiria ½ YŽ slenkščio žalos arba vienu smūgiu patiria tiek žalos, kokia yra YŽ slenkščio vertė. Po tokios YŽ žalos skydas tiesiog subyra, sulūžta ar pan. (žiūr. *Skydas*; psl. 27).

Įstrigęs ginklas

Pataikius į priešininką ginklu, darančiu didelę dūrio žalą (ietis, čekanas ar pan.) bei sėkmingai pramušus šarvus, visada yra tikimybė, kad toks ginklas tiesiog įstrigs kūne. Po kiekvienos sėkmingos dūrio atakos atakuojantysis atlieka JėB-priešo šarvų ŽS.

Jei šis bandymas yra sėkmingas, tuomet ginklas kūne neįstringa ir atakuojantysis gali ginklu atakuoti toliau.

Tačiau jei JėB nepavyksta, tuomet toks ginklas lieka "įstrigęs" kūne ir juo atakuoti neįmanoma.

Pakartotinai užstrigusį ginklą ištraukti pavyks tik tuomet, jei pasiseks JėB-priešo šarvų ŽS.

Jei, ginklui užstrigus, auka pati juda ir bando išsivaduoti (ypač kai kurių gyvūnų, tokių kaip šernas, atveju), tuomet atliekama JėR. Jei auka rungtį pralaimi, tuomet lieka "pribesta". Jei lygiosios ar auka laimi šią rungtį su persvara iki 4, tuomet pati auka "nusimauna" nuo ginklo. Jei persvara yra 5 ir daugiau, tuomet auka ištraukia ginklą iš atakavusiojo rankų, bet ginklas dar lieka "įstrigęs". Toliau, jei aukai pavyksta ViB-šarvų ŽS (bet ne mažiau kaip -20), tuomet ginklas tiesiog "išpurtomas".

Bet kuriuo momentu užstrigusį ginklą, auka papildomai patiria ½ Max ginklo ŽT.

Pastaba: žinoma, atakavusysis gali specialiai bandyti auką "prismeigti" ir nepaleisti. Tačiau sėkmingam prismeigimui atlikti jis pirmiausia turi sėkmingai atakuoti, po to pramušti priešininko šarvus bei padaryti žalą. Toliau jis turi laimėti JėR-4. Sėkmingai laimėjus šią rungtį atakavusysis "prismeigia" priešininką. Pralaimėjus reiškia, kad aukos "prismeigti" nepavyko.

Įsmeigtas ginklas

Kai kuriais atvejais atakavusysis gali specialiai panorėti "prismeigti" priešininką, po to stengiantis ginklo neištraukti. Dažniausiai tai atlikti galima atakuojant priešininką ietimi, špaga ar kardu. Kitas atvejis yra nešarvuotas priešininkas, kai jis atakuojamas peiliu, durklu at stiletu, ypač jei tai daroma iš nugaros. Dar geriau jei priešininkas yra viena ranka apglėbtas, o kita atakuojama.

Tokiu atveju, po sėkmingos atakos bei padarytos realios žalos (PŽT) yra atliekama atakavusiojo ir priešininko ViR.

Jei ViR laimi priešininkas, tuomet jo prismeigti nepavyksta.
Jei rungtį laimi atakavusysis, tuomet auka yra prismeigiama.
Jei priešininkas papildomai yra apglėbta viena ranka, tuomet atakuojantysis gauna ViR priedą +5 (priklausomai nuo situacijos ŽM šį priedą gali keisti).
Papildomai besdamas ginklą toliau ar jį judindamas (sukdamas), atakuojantysis daro Max ½ ginklo ŽT priešininkui. Jei atakuota yra peiliu, kai priešininkas yra nešarvuotas bei bandant peilį traukti tolyn (skersti priešininką), tuomet papildomai sukeliama Max ginklo ŽT. Toks manevras gali būti naudojamas ypač užklumpant auką iš pasalų ar pan.



Jei kitą kt priešininkui pavyksta laimėti ViR-2 rungtį, tuomet jis išsivaduoja nuo tokio "prismeigimo", tačiau papildomai patiria Max ½ ginklo ŽT.

Kautynės dviem ginklais

Kautis naudojant du ginklus, po vieną kiekvienoje rankoje, galima tik tuomet, kai yra naudojami tik nesunkūs ginklai. Taip kaunantis vienoje rankoje galima turėti kardą, kalaviją, špagą, rapyrą, kirvuką, o kitoje – durklą, peilį ar panašų ginklą. Taip pat kiekvienoje rankoje galima turėti po veną lengvą kardą, trumpą kalaviją ar kirvuką.
Tuomet pagrindinės rankos AM-10, o ne ginklo rankos AM-40. Abirankiai baudų neturi.
Tačiau tokiu atveju per 1 kt atakuoti galima tik vienu ginklu (!).

Jei norima per 1 kt atakuoti kiekvienu turimu ginklu, tai padaryti galima dviem būdais:
1. Pašėlusi ataka
2. Turint *Špagų/ Kardų* kautynių įgūdį bei naudojant atitinkamus ginklus pagal jų įgūdį: du lengvi kardai arba vienas lengvas kardas, špaga, rapyra, trumpas kalavijas, o kitas – durklas, peilis ar daga; kirvukas, kardas, kalavijas šiam atvejui kaip antrasis ginklas netinka.
Pirmos atakos vienu ginklu AM-10.
Prieš atliekant ataką antru ginklu tikrinamas ViB-50. Bandymui nepavykus ataka antru ginklu negalima ir toliau galima tik gintis.
Bandymui pavykus antroji ataka yra su bauda AM-40, jos Inic-5.
Nuo antrosios atakos priešininkas gali gintis tik dar nenaudota gynybos rūšimi (žiūr. *Gynyba nuo kelių atakų*, psl. 42).

Kaunantis dviem ginklais gintis galima išsisukimu arba blokavimu. Gynyba blokavimu yra sekanti:
1. Ginantis tik vienu iš turimų ginklų gynyba blokavimu išlieka nepakitusi.
2. Gintis abiem turimais ginklais galima tik pavykus ViB. Tuomet tokio blokavimo vertė skaičiuojama pagal geresniojo įgūdžio vertę bei pridedama ¼ antrojo ginklo įgūdžio (apvalinama į mažesniąją pusę). Tačiau sekantį kt atakuoti bus galima tik vienu iš turimų ginklų.

Pašėlusi ataka

Tai yra berserkiška ataka, kada atakuojantysis visomis išgalėmis atakuoja priešininką, nebepaisydamos savos gynybos. Pašėlusiai atakuoti galima tik kirstynių ginklais (ne šaunamaisiais ar svaidomaisiais).
1. Sėkmingas atakuojančiojo VaB
2. Galimi šie pašėlusios atakos variantai:
   a) Per kt galima daryti 2 atakas:
      Jei atakuojantysis naudoja 2 ginklus (po vieną kiekvienoje rankoje; atakuoti galima kiekvienu turimu ginklu). Šiuo atveju per 1 kt atliekamos dvi atakos, kai pirmosios atakos Inic yra normali, o antrosios atakos Inic-3. Jokie papildomi ViB netikrinami. Papildomai žiūr. *Kautynės dviem ginklais*; psl. 42.
      Jei atakuojantysis naudoja tik vieną išbalansuotą ginklą (kalavijas, kardas, kartis, kvotestafas ir pan.), tuomet per 1 kt atliekamos dvi atakos, kai pirmosios atakos Inic yra normali, o antrosios atakos Inic-5. Jei pirmoji ataka buvo sėkminga, tuomet, prieš atliekant antrąją ataką, tikrinamas ViB. Bandymui nepavykus antrą kartą tuo pačiu ginklu atakuoti nepavyks, o kiti pašėlusios atakos variantai taip pat nebegalimi.
   b) AM+2VaP, bet ne mažiau kaip AM+10.
   c) ŽT+JėP, bet ne mažiau kaip ŽT+10.

Tačiau po pašėlusios atakos sekantį kt "pašėlusįjį" gina tik *pasyvi gynyba*.
Atakuoti pašėlusia ataka galima ne dažniau kaip kas antrą kt.

Berserkizmas

Reiškinys, kai asmenį kautynėse apima pasiutiškas šėlsmas. Jis nebepaiso žaizdų ir mirties baimės. Berserkizmas yra būdingas kai kurių rasių atstovams. Kartais berserku tampama įvairių stresų ar ligų poveikyje. Berserkas atakuoja pašėlusia ataka kiekvieną kt tol, kol žūva visi priešininkai ar jis pats. Jis užsiplieskia nukovęs priešą, būdamas sužeistas ar pamatęs žūstantį draugą. Susitvardys tik tuomet jei pavyks specialus PrB: d100<Pr-VaP.
Berserko gynyba yra *Išsisukimas*+SvP. YŽ patyręs gali atakuoti ir draugus. Pasiutęs berserkas nenaudoja kerų, o viską sunaikinti bando tik fizine jėga.
Berserku gali būti tiek veikėjas, tiek bet koks priešininkas. Tačiau už tokį veikėją tikrai yra sunku žaisti, nes daugelį jo veiksmų žaidėjas negali kontroliuoti.

Dvi atakos per kt

Asmuo, kurio įgūdis pasiekia vertę 70, įgauna galimybę atakuoti 2 kartus per 1 kt. Pirmos atakos iniciatyva yra normali, antros Inic-5. Jei Inic-5 mažesnė nei 0, tuomet ji prilyginama 0 ir antrą ataką atakuojantysis atlieka kt pabaigoje. Jei įgūdis yra mažiau nei 70, tokio "fokuso" veikėjas atlikti negali, nebent naudoja *Pašėlusią ataką*.
Standartiškai tai taikoma kai kaunamasi vienu kirstynių ginklu.
Tačiau kaip bus, jei jis turi kiekvienoje rankoje po ginklą? Iš pirmo žvilgsnio tai atrodo panacėja: 2 atakos per kt plius kiekvienu turimu ginklu. Rezultate – 4 atakos. Tačiau taip nėra, nes, netgi kaunantis dviem ginklais, per kt galima atakuoti tik vienu (!) ginklu. Išskyrus, žinoma, tą atvejį, kai turimas *Špagų/ Kardų* kautynių įgūdis.
Taigi realiai toks įgūdis leidžia atlikti 2 atakas (2 atakas naudojantis vienu ginklu arba po vieną ataką su kiekvienu turimu ginklu) kaip *Pašėlusios atakos* atveju, tačiau tada jokie bandymai neatliekami ir gintis galima normaliai. Pašėlusios atakos naudojimas, bandant atlikti 2 atakas per kt nebetenka prasmės, nes kovotojas ir taip yra kietas.

Atsiplėšimas

Sąlygos: neatakuoti priešininko.
1. Toliau atliekama ViR+2 su kiekvienu priešininku, esančiu šalia.
2. Pavykus ViR pirmą kt nutolsta iki 1/20 Vi m, antrą – iki 1/10 Vi m.
3. Nepasisekus ViR, priešininko AM+10
4. Laimėjus antrą ViR atsiplėšiama visiškai.

Toliau, jei tokia atsiplėšusi "auka" bandoma pagauti, prasideda *Gaudynės* (žiūr. psl. 35).

Aklina gynyba

Sąlyga: neatakuoti priešininko
1. Aklina gynyba naudojant blokavimą ginklu lygu *Išsisukimas* + *Ginklo įgūdis*+ JėP
2. Aklina gynyba naudojant blokavimą skydu lygi *BlokSk* + 2JėP (tačiau priedas ne mažiau kaip 10).
3. Aklinai gintis baigiama kai:
   a) niekas neatakuoja;
   b) pavyksta VaB.

Gynyba nuo kelių atakų

Jei besikaunantysis yra atakuojamas kelių priešininkų ar vieno priešininko keliais ginklais, tuomet nuo kiekvienos atakos gintis jis gali tik *dar nenaudota gynybos rūšimi*. Tai yra, jei nuo pirmosios atakos jis gynėsi skydu, tuomet nuo antrosios gintis galės tik blokavimu ginklu ar Išsisukimu; jei gynėsi blokavimu ginklu, tuomet – tik skydu ar Išsisukimu ir pan.). Jei besiginantysis nenaudoja jokios aktyvios gynybos, Pasyvi gynyba vis tiek jį gina visuomet.

Priedai ir baudos kirstynėse

Ataka ne pagrindine ranka

Ne pagrindinės (ginklo) rankos kirstynių AM-40.

Ataka naudojant skydą

Bauda lygi skydo įgūdžio ir skydo saugos skirtumui. Jei skydo įgūdis yra didesnis už skydo saugą, baudų nėra (tačiau joks priedas nėra gaunamas). Plačiau žiūr. *Skydas trukdo*; psl. 27.

Pozicija

1. Jei puolantysis yra *aukščiau* iki 0.5m, jo AM+5, jei dar aukščiau - tuomet AM+10. Atakuojamojo gynyba normali. Pataikymo į atakuojamąjį atvejus žiūr. *Pataikymas*; psl. 40.
2. Jei atakuojamasis yra *suklupęs*, priešininko AM+25, atakuojamojo gynyba – *Išsisukimas*.
3. Jei atakuojamasis yra *pargriuvęs*, priešininko AM+40, atakuojamojo gynyba – *Išsisukimas*.
4. Jei atakuojamasis yra *nustebintas*, tuomet priešininko AM+5, atakuojamąjį gina tik *Pasyvi gynyba* (PG).
5. Jei atakuojamasis yra nusilpęs (nuo kerų ar narkotikų) tuomet atakuojantysis gali gauti priedą nuo +10 iki +30.
6. Bandant atakuoti kirstynių ginklu *pritūpus* AM-20, *gulint* AM-40.
7. Atliekant šūvį *pritūpus ant kelio* šaudymo AM-10, išskyrus šaudant arbaletais. Tuo metu gina tik *Pasyvi gynyba* (PG) arba *Išsisukimas*.

Ataka iš už nugaros

Atatakuojant iš už *nugaros* AM+20, gina tik *Pasyvi gynyba* (PG).

Kautynės prietemoje ar tamsoje

1. Prietemoje AM-50+ReP. Baudos nėra turint sutemų regą ar infraregą.
2. Visiškoje tamsoje:
   a) suvokiant, kur yra taikinys AM-40 ginklu; AM-60 šaudant/ svaidant
   b) praradus orientaciją AM-100+InP

Blogas gruntas

Esant blogam gruntui, gali būti skiriama AM-20 bauda visiems stovintiems ant jo. Jei pagrindas, ant kurios stovi besikaunantieji juda ar kitaip keičiasi, tuomet baudos gali būti ir didesnės.

Atakos vandenyje

Esant iki pusės blauzdų vandenyje ir atakuojant AM-10, gynyba normali.

Iki kelių vandenyje AM-20, iki pusės šlaunų -30, iki juosmens AM-40. Gynyba be ViP.

Esant vandenyje iki pažastų AM-60, visų atakų žala –15ŽT.

Pilnai panirus vandenyje atakos AM –80, visų atakų MaxŽT dvigubai mažesnė (YŽ efektai taip pat dvigubai mažesni).

Jei atakuojantysis yra sausumoje, o besiginantis – vandenyje, tuomet atakuojantysis gauna tokį AM priedą, kokia yra besiginančiojo AM bauda.

Ataka prieš tai nemačius priešininko

Taip atakuoti galima, jei yra žinoma, kad, pavyzdžiui, priešininkas yra už kampo ir stengiamasi jį atakuoti staiga iššokus. Tokios atakos AM-50+InP.

Ataka be ginklo

Tiek rankos, tiek kojos gali tapti neblogais ginklais, o įgudęs meistras rankos ar kojos smūgiu sugebės ištaškyti netgi ir bjauriausio priešininko galvą.

Lentelėje pateiktos kumščio, spyrio koja bei imties žalos, kuomet kaunamasi plikomis rankomis ar kojomis.



Ataka kumščiu

Ataką be ginklo galima atlikti tiesiog smūgiuojant kumščiu. Žala priklauso nuo atakuotojo jėgos. Atakuojant kumščiu ir naudojant kastetą ar dėvint geležines pirštines smūgio ŽT+10. Rankoje turint kokį nors kietą daiktą (monetų maišelį, akmenį) ŽT+5.

Jei ataką kumščiu, kada ranka yra neapsaugota šarvais (plika ar tik su drabužiais), priešininkas sėkmingai blokuoja ginklu (ataka be ginklo nesėkminga), tuomet automatiškai ranka patiria priešininko ginklo žalą, kaip *Ginklo blokavimo ranka* atveju.

Spyris koja

Tai paprastas spyris koja. Žala taip pat priklauso nuo atakuotojo *Jėgos*. Avint paprastus batus spyrio ŽT+5, kaustytus: ŽT+10.

Atliekant smūgį koja ir nepataikius, po to reikia atlikti ViB. Jei ViB nepavyksta – atakavusysis praranda pusiausvyrą ir griūva (!).

Atakos be ginklo žalos			
Max ŽT, bet ne mažiau kaip 5ŽT			
Kumštis	**Koja**	**Imtis**	**Taranas**
JėP	JėP+5	JėP	JėP

Ginklo blokavimas ranka

Bandant blokuoti priešininko smūgį ginklu plikomis neapsaugotomis šarvais rankomis bei nepavykus apsiginti nuo tokio smūgio, automatiškai laikoma, kad priešininko smūgis yra sėkmingas ir skaičiuojama patirta žala rankoms. Gali būti YŽ.

Prisiveržimas

I. Tais atvejais kai kaunasi du neginkluoti priešininkai arba vienas neginkluotas, o kitas su 0 ar I siekos ginklu, tuomet pirmesnis atakuos tas, kuris laimi InicR.

II. Tuo atveju, kai vienas priešininkas ginkluotas II, III ar IV siekos ginklu, o kitas asmuo neginkluotas, tuomet pastarasis, net ir laimėjęs InicR, nebūtinai atakuos pirmiau. Tai lemia tai, kad asmuo be ginklo papildomai turi *prisiveržti* prie priešininko su ginklu. Sėkmingam prisiveržimui atlikti reikia laimėti ViR su baudomis: jei priešininkas ginkluotas II siekos ginklu – ViR-2, III siekos – ViR-4, IV siekos – ViR-5. Nepavykus rungčiai, jokia sekanti ataka negalima. Toliau belieka tik gintis be ginklo.

Imtis

Asmuo gali panorėti sugriebti priešininką ar eiti su juo imčių.

1. Jei priešininkas ginkluotas ilgesniu kaip II siekos ginklu, tuomet turi pavykti *Prisiveržimas*. Jam nepavykus imties ataka tiesiog negalima.
2. Jei prasiveržimas sėkmingas, atliekama *griebimo* ataka.

Šiuo atveju atakuojančiojo griebimo ataka – Imties ataka.

Priešininko gynyba – *Išsisukimas* be šarvų priedo (ViP+½SkS; į gynybą nebeįeina šarvai; skydas į šią gynybą yra įskaičiuojamas, nes dėl savo formos ir dydžio gali tiesiogiai trukdyti atakuojančiajam) arba *Blokavimas ginklu* su bauda gynybai (su 0 ir I siekos ginklais baudos nėra, su II – BlokG-10, su III – BlokG-20, su IV – BlokG-30).

Pastaba: priešininkui sėkmingai blokavus smūgį, toliau yra tikrinama patirta žala rankoms pagal *Ginklo blokavimas ranka* taisykles (galima papildomai įvertinti kuri ginklo dalis kliudė rankas).

Sėkmingai pasisekus griebimo atakai laikoma, kad atakavusysis priešininką sugriebė sėkmingai ir šis neišsisuko ar neapsigynė ginklu.

Šiam punktui atlikti sugaištamas 1 kt.

3. Sugriebtasis gali bandyti mesti ginklą ir atakuoti be ginklo, atakuoti ginklu (AM-15 už kiekvieną ginklo sieką) ar bandyti išsilaisvinti. Sugriebtasis išsilaisvins jei pavyks JėR-3.
4. Sugriebtajam nepavykus išsilaisvinti, toliau galima atlikti metimą. Tam tiesiog turi pasisekti JėR+2. Jėgos bandymui nepavykus sugriebtasis gali išsilaisvinti, jei laimės ViR. ViR nelaimėjus sugriebtasis neišsilaisvina, tačiau ir nėra permetamas.
5. Metimui pavykus galima bandyti išlaikyti priešininką prispaustą. Tam turi pavykti JėR+ metimo jėgos rungties laimėjimo skirtumas.

Smaugimas

Norint atlikti smaugimą pirmiausia reikia sugriebti *kaklą*. Jei sugriebimas vykdomas iš nugaros – priedas kaip atakai iš už nugaros (AM+20,gynyba tik pasyvi). Toliau atliekamas smaugimas. Tam turi pasisekti JėR+2. Rungčiai pavykus toliau priešininkui yra skaičiuojama žala. Priešininkas gali bandyti išsilaisvinti, tačiau už kiekvieną sekantį smaugimo kt jis gauna JėR baudą –1.

Bandant smaugti virve ar panašiu daiktu, taisyklės galioja tos pačios.

Smaugimo žala priklauso nuo ginklo (lasas, arkanas ir pan.) žalos (JėP+ŽT). Smaugiant rankomis smaugimo žala lygi JėP ŽT. Smaugimo YŽ +20.

Tačiau bandant išsilaisvinti, už kiekvieną sekantį smaugimo kt yra gaunama išsilaisvinimo JėR bauda -1. Po kiekvienos patirtos žalos yra atliekamas (Sv-PŽ)B ar nebus prarasta sąmonė.

Taranavimas / prasiveržimas

Tai toks veiksmas, kai kovotojas nori savo mase praeiti pro savo priešininką, nekreipdamas dėmesio į galimus sužeidimus ir pasiekti už jo esamą tikslą.

1. Tokiu atveju, atėjus norinčiojo prasiveržti iniciatyvai yra atliekama norinčiojo prasiveržti *tarano ataka* prieš priešininkus (prasiveržti neįmanoma, jei tą patį kt prasiveržiančiajam buvo padaryta YŽ).
2. Norinčiojo atakuoti tarano ataka lygi atakai be ginklo + JėP.

Atakuojamojo gynyba – *Išsisukimas*, *Blokavimas ginklu* ar *Blokavimas skydu*. Kaip priedas gynybai naudojamas JėP (gynyba+JėP).

I. Jei taranuojančio ataka sėkminga, tada tikrinama smūgio žala priešininkui (Max JėP ŽT) bei atliekama JėR.

a) Jei atakuojantysis laimi JėR+2, tuomet atakuotasis paprasčiausiai nubloškiamas į šoną. Jis nepargrius jei pavyks ViB-PŽT (PŽT šiuo atveju visa žala, neatimant šarvų ŽS). Prasiveržimas pavyko.

b) Jei JėR laimi atakuotasis, tuomet prasiveržimas nesėkmingas ir atakavusysis pats patiria atitinkamą smūgio žalą (Max $JėP_{priešininko}$ ŽT). Taip pat tikrinama ar atakavusysis nepargrius: ViB-PŽT (PŽT šiuo atveju visa žala, neatimant šarvų ŽS). Prasiveržimas nepavyko. InicR tikrinama iš naujo. Ją laimėjus taranuoto asmens sekančios atakos AM+30 (ŽT+10, YŽ+10).

Pastaba: taip pat atliekama papildoma atakuojančiojo ViR su šalia stovinčiais priešininkais (jei kaunasi >2, maksimaliai 4). Tie iš priešininkų, kurie laimi ViR, gali atakuoti iš nugaros, kai besiveržiančio gynyba tik PG (+skydas, jei jis ant nugaros), su atitinkamais atakos iš nugaros priedais (AM+20).

II. Jei taranuojančiojo ataka nesėkminga

a) Atakuotasis apsigynė *Išsisukimu*, tuomet atakavusysis kaip ir prasiveržė, tačiau tikrinamas ViB-50 ar jis nepargrius praradęs pusiausvyrą (buvo tikėtasi pasipriešinimo ir smūgio, tačiau smūgio nebuvo). Prasiveržimas sėkmingas jei taranuotojas nepargriuvo.

Pastaba: taip pat atliekama papildoma atakuojančiojo ViR su šalia stovinčiais priešininkais (jei kaunasi >2, maksimaliai 4). Tie iš priešininkų, kurie laimi ViR, gali atakuoti iš nugaros, kai besiveržiančio gynyba tik PG (+skydas, jei jis ant nugaros), su atitinkamais atakos iš nugaros priedais (AM+20).

b) Atakuotasis apsigynė blokuodamas ginklu: tikrinama nuo atakuotojo priešininko ginklo patirta žala. Prasiveržimas nepavyko. InicR tikrinama iš naujo. Ją laimėjus taranuoto asmens sekančios atakos AM+30 (ŽT+10, YŽ+10). Bandžiusio prasiveržti gynyba tik *Išsisukimas*.

Pastaba: taip pat atliekama papildoma atakuojančiojo ViR su šalia stovinčiais priešininkais (jei kaunasi >2, maksimaliai 4). Tie iš priešininkų, kurie laimi ViR, gali atakuoti iš nugaros, kai besiveržiančio gynyba tik PG (+skydas, jei jis ant nugaros), su atitinkamais atakos iš nugaros priedais (AM+20).

c) Atakuotasis apsigynė blokuodamas skydu. Abi pusės patiria smūgio žalą:

atakavusysis Max $JėP_{priešininko}$ ŽT,

atakuotasis Max $JėP_{atakavusiojo}$ ŽT.

Abiem atvejais tikrinama ar nuo smūgio kiekviena iš pusių nepargrius: ViB-PŽT (PŽT šiuo atveju visa žala, neatimant šarvų ŽS).

Prasiveržimas nepavyko. InicR tikrinama iš naujo. Ją laimėjus taranuoto asmens sekančios atakos AM+30 (ŽT+10, YŽ+10). Bandžiusio prasiveržti gynyba tik *Išsisukimas*. InicR tikrinama iš naujo.

Pastaba: taip pat atliekama papildoma atakuojančiojo ViR su šalia stovinčiais priešininkais (jei kaunasi >2, maksimaliai 4). Tie iš priešininkų, kurie laimi ViR, gali atakuoti iš nugaros, kai besiveržiančio gynyba tik PG (+skydas, jei jis ant nugaros), su atitinkamais atakos iš nugaros priedais (AM+20).

Mušimas

Veikėjai ar priešininkai gali norėti vieną ar kitą būtybę sučiupti, o po to sumušti ar suluošinti. Sučiupimas gali būti vykdomas pagal Sugriebimo/ Imties taisykles, tačiau jei tas, kurį norima sučiupti nieko neįtaria, tai sučiupimas gali būti atliktas paprasčiau. Sučiuptas asmuo gali išsilaisvinti, jei jam pavyks JėR su priešininkais, kurių JėR metimas lygus atskirų asmenų JėR metimų sumai.

Mušimas	
Norima smūgiuoti į:	**Veiksmas**
Galvą	V
Ranką	V
Krūtinę	L
Pilvą/Šoną	L
Tarpukojį	V
Koją	L

Atakuoti sugriebtą (laikomą) asmenį - lengvas ar vidutinis veiksmas, kas priklauso nuo to, į kurią vietą smūgiuojama. Kaip priedai naudojami atakos be ginklo įgūdis (ranka, koja ar pan.) bei ViP. Tikimybė, kad bus YŽ, padidėja 20%. Tokiu būdu atakuojamasis po kiekvienos sėkmingos priešininko atakos tikrina SvB-PŽ ar neprasidės svaigulys. Jei atakuojamasis apsvaigintas, tada tikrinama pastarojo Sv ir smogusiojo Jė rungtis (atakuojamojo d10+Svp ir atakavusiojo d10+Jėp). Jei atakuotasis ją pralaimi, jis praranda sąmonę.

Kautynės raitomis

Kiekvieno jojiko ataka ginklu yra lygi naudojamo ginklo įgūdžiui arba jojimo įgūdžiui, priklausomai nuo to kuris yra *mažesnis*. Tai reiškia, kad jei asmuo gerai valdo ginklą kirstynėse pėsčiomis, tai dar nereiškia, kad jis gerai juo naudosis būdamas raitas.

Pvz.: vidutinių sugebėjimų piemuo būdamas raitas ant arklio kalaviju gali kautis geriau nei būdamas raitas stipriausias sunkiųjų pėstininkų dalinio dvorfas.



Ataka raitelio ietimi

Dažniausiai naudojamas ginklas jojant arkliu yra *raitelio ietis*. Ataka tokiu ginklu daro dūrio žalą bei ŽT nustatoma naudojant jojamojo gyvulio JėP. Tokiu atveju gali gautis toks stiprus smūgis, kuris pramuš net ir kiečiausius šarvus. Taip pat išskirtinė šio ginklo savybė yra ta, kad atakos šiuo ginklu (žinoma kada atakuojantysis yra ant jojamojo gyvulio) negalima blokuoti ginklu. Tai tiesiog *neįmanoma*. Smūgį atremti įmanoma tik skydu. Ginklo žala nustatoma pagal jojamojo gyvulio JėP (pvz.: ŽT+JėP$_{arklio}$).

Po nesėkmingos atakos šis ginklas gali būti paruošiamas po 1 kt, o po sėkmingos – po 2 kt.

Ataka raitomis

Jojant arkliu ar kitokiu gyvuliu gali būti naudojami ir kiti ginklai, skirti atlikti kirtį. Greitai jojant atakos tokiais ginklais AM-10, tačiau ŽT+10.

Raitelio gynybon nėra įskaičiuojamas ViP. Gynyba Išsisukimu taip pat negalima.

Taranavimas raitomis

Tai toks veiksmas, kai raitelis raitomis nori taranuoti savo priešininkus, bandydamas juos parblokšti ar raito gyvūno mase prasiveržti pro kitus priešininkus. Šiuo atveju jis gali bandyti nekreipdamas dėmesio į galimus sužeidimus pasiekti už kliūties esamą tikslą.

1. Veiksmai atliekami pagal iniciatyvą. Iniciatyva šiuo atveju nustatoma pagal raitelio ar jojamojo gyvūno Vip. Kaip priedas *InicR* naudojama mažesnė iš abiejų Vip.
2. Atėjus norinčiojo prasiveržti raitelio Iniciatyvai yra atliekama *tarano ataka* prieš priešininkus (prasiveržti neįmanoma, jei tą patį kt prasiveržiančiajam ar jojamajam gyvūnui buvo padaryta YŽ).
3. Norinčiojo atakuoti tarano ataka lygi jojamojo gyvūno ViP + jojamojo gyvūno JėP.

Atakuojamojo priešininko gynyba yra sekanti:

- Jei priešininkas yra pėstysis: *Išsisukimas* arba *Blokavimas skydu*.
- Jei priešininkas yra kitas raitelis (jojamasis gyvūnas): tik *Išsisukimas*.

Kaip priedas gynybai yra naudojamas atakuojamojo objekto (pėsčiojo ar jojamojo gyvūno) JėP.

Taranavimas raitomis					
Jojamasis gyvūnas	**JėP**	**Jėp**	**Jojamasis gyvūnas**	**JėP**	**Jėp**
Arklys	+35	7	Mulas	+40	8
Kovinis žirgas	+45	9	Briedis	+40	8
Jautis	+50	10	Didvilkis	+25	5
Kupranugaris	+70	14	Dramblys	+250	50

I. Jei taranuojančio ataka sėkminga, tada tikrinama smūgio žala priešininkui (Max JėP$_{jojamojo\ gyvūno}$ ŽT) bei toliau tikrinama JėR.

a) Jei atakuojantysis raitelis laimi JėR+2, tuomet atakuotasis paprasčiausiai nubloškiamas į šoną. Jis nepargrius jei pavyks ViB-PŽT (PŽT šiuo atveju visa žala, neatimant šarvų ŽS). Prasiveržimas pavyko.

b) Jei JėR laimi atakuotasis, tuomet prasiveržimas nesėkmingas ir atakavusysis pats patiria atitinkamą smūgio žalą (Max JėP$_{priešininko}$ ŽT). Taip pat tikrinama ar jis nepargrius: ViB-PŽT; PŽT šiuo atveju visa žala, neatimant šarvų ŽS. Prasiveržimas nepavyko. InicR tikrinama iš naujo. Ją laimėjus taranuoto asmens sekančios atakos AM+30 (ŽT+10, YŽ+10).

Pastaba: taip pat atliekama papildoma atakuojančiojo ViR su šalia stovinčiais priešininkais (jei kaunasi >2, maksimaliai 4). Tie iš priešininkų, kurie laimi ViR, gali atakuoti iš nugaros, kai besiveržiančio gynyba tik PG (+skydas, jei jis ant nugaros), su atitinkamais atakos iš nugaros priedais (AM+20).

II. Jei taranuojančiojo ataka nesėkminga

a) Atakuotasis apsigynė *Išsisukimu*, tuomet atakavusysis kaip ir prasiveržė, tačiau tikrinamas ViB-50 ar jis nepargrius praradęs pusiausvyrą (buvo tikėtasi pasipriešinimo ir smūgio, tačiau smūgio nebuvo). Prasiveržimas sėkmingas jei taranuotojas nepargriuvo.

Pastaba: taip pat atliekama papildoma atakuojančiojo ViR su šalia stovinčiais priešininkais (jei kaunasi >2, maksimaliai 4). Tie iš priešininkų, kurie laimi ViR, gali atakuoti iš nugaros, kai besiveržiančio gynyba tik PG (+skydo sauga, jei skydas yra ant nugaros), su atitinkamais atakos iš nugaros priedais (AM+20).

b) Atakuotasis apsigynė blokuodamas skydu. Abi pusės patiria smūgio žalą:
atakavusysis Max JėP$_{priešininko}$ ŽT,
atakuotasis Max JėP$_{jojamojo\ gyvūno}$ ŽT.
Abiem atvejais tikrinama ar nuo smūgio kiekviena iš pusių nepargrius: ViB-PŽT (PŽT šiuo atveju visa žala, neatimant šarvų ŽS).
Prasiveržimas nepavyko. InicR tikrinama iš naujo. Ją laimėjus taranuoto asmens sekančios atakos AM+30 (ŽT+10, YŽ+10). Bandžiusio prasiveržti gynyba tik *Išsisukimas*.

Pastaba: taip pat atliekama papildoma atakuojančiojo ViR su šalia stovinčiais priešininkais (jei kaunasi >2, maksimaliai 4). Tie iš priešininkų, kurie laimi ViR, gali atakuoti iš nugaros, kai besiveržiančio gynyba tik PG (+skydas, jei jis ant nugaros), su atitinkamais atakos iš nugaros priedais (AM+20).

Šaudymas, svaidymas

Šaudymas bei svaidymas yra tokia kautynių dalis, kai asmuo naudoja šaunamuosius arba svaidomuosius ginklus. Žinoma, tokie veiksmai gali būti atliekami ir kasdieniame gyvenime, tačiau šiame skyriuje jie neaptarinėjami.



Šaudmens paruošimas

Kaip ir kitų ginklų paruošimo atvejais, kiekvienas šaudmuo turi būti paruošiamas. Kiek laiko tam sugaištama, yra nurodoma prie kiekvieno ginklo aprašymo *Ginklų lentelėse* (psl. 28). Tam atliekamas ViB ir po sugaišto laiko galima atakuoti.

Jei veikėjo šaudymo įgūdis yra 70 ar daugiau, tuomet jis gali bandyti iššauti tą patį kt. Tam turi pavykti ViB-40. Bandymui pavykus ataka bus su iniciatyvos bauda Inic-5.

Įvairūs šaudymo ir svaidymo elementai

Taikymasis

1. Jei veikėjas prieš šaunant ar sviedžiant taikėsi 1 kt, jo AM +10.
2. Jei 1 kt kaupėsi, o kitą taikėsi - jo AM +15.
3. Jei šaulį kas nors sužeidė, jis privalo išlaikyti SvB-PŽT, kitaip pliusų nebus.

Šiuo atveju veikėją gina tik pasyvi gynyba. Jei taikymosi metu veikėjas panaudoja bet kokią aktyvią gynybą, jis automatiškai praranda įgytus taikymosi priedus. Taikytis galima į konkretų objektą, kūno dalį, šarvų detalę, bet tuomet skaičiuojamos pataikymo taikantis baudos.

Šaudymo, svaidymo atstumai

Naudojant šaunamuosius ar svaidomuosius ginklus visada yra tam tikras atstumas, kuriuo galima šauti ar sviesti ginklą. Ši informacija yra nurodoma *Ginklų lentelėse* (psl. 28) bei *Ginklų lentelėse naudojamų santrumpų paaiškinimuose* (psl. 27).

Jei ginklas yra sviedžiamas toliau nei 10m, tuomet kautynių metu galima laikyti, kad realus pataikymas/ nepataikymas tikrinamas tik sekantį t.

Šaudymas, svaidymas į judantį taikinį

Jei objektas, kurį bandoma atakuoti svaidomuoju ar šaunamuoju ginklu, juda, tuomet tokiai atakai taip pat skiriamos pataikymo baudos. Tam galima panaudoti žemiau pateikiamą lentelę.

Šaudymas, svaidymas į judantį taikinį								
Greitis	*km/val*	5	10	20	40	60	80	100
	m/s	1,4	2,8	5,6	11,1	16,7	22,2	27,8
Bauda		-10	-20	-40	-60	-70	-80	-90

Šaudymas į smulkius objektus
Jei yra atakuojamas labai smulkus objektas, tuomet dėl jo dydžio taip pat gali būti skiriamos baudos (pvz.: žiedas, pirštas, spyna ar pan.). jos įvertinamos ir skiriamos ŽM nuožiūra.

Pozicija
Priklausomai nuo priešininko pozicijos, kai jis yra už priedangos ar matomas tik dalinai, šaudymas į taikinį gali būti labiau komplikuotas. Žemiau pateikiami kai kurie specifiniai atvejai šaunant į taikinį bei atitinkamai tokiems atvejams skiriamos baudos.

Šaudymo/ svaidymo pataikymo baudos	
Pozicija	**AM bauda**
Matosi tik galva	-25
Matosi galva ir pečiai	-20
Kūnas matosi dalinai (iš už medžio, kampo ar pan.)	-15
Už lengvos uždangos (medžių, krūmų šakos)	-10
Už kitos būtybės	-20
Gulint kniūbsčiomis be uždangos	-20
Gulint už nedidelės uždangos	-25
Gulint kniūbsčiomis už geros uždangos (rąsto ar pan.)	-35
Pritūpus (išskyrus arbaletus)	-10

Šaudymas iššokus iš už priedangos
Taip atakuoti galima, jei yra žinoma, kad, pavyzdžiui, priešininkas yra už kampo ir stengiamasi į jį šauti staiga iššokus iš už priedangos. Tačiau tokios atakos yra su baudomis:
- svaidykle, jei ši buvo išsukta ir paruošta sviesti, AM-50;
- lanku (jei šis užteptas) ar arbaletu (jei šis užtaisytas), AM-40+InP. ViP šiuo atveju nesiskaičiuoja.

Šaudymas jojant
Raitelio, jojančio arkliu ar šaulio, esančio judančiame vežime, šaudymo atakos yra su bauda -20. jei šaulys lekia šuoliais, tuomet iki AM-40.

Ataka lasu, arkanu
Sėkminga ataka lasu reiškia, jog laso kilpa buvo užmesta ant taikinio. Toliau yra tikrinama, ar atakavusysis išlaikys lasą (JėR su auka). Jei laso galas pririštas prie balno, tuomet prie JėR dedasi gyvūno JėP.
Aukai laimėjus, laso kilpa arba atpalaiduojama ir auka išsilaisvina, arba (dažniausiai jei tai yra gyvulys) lasas ištraukiamas iš jį turėjusiojo rankų. Sėkmingai užmetus lasą ant kaklo, aukos JėR-6.
Aukai pralaimėjus rungtį pradedamas skaičiuoti smaugimas. Jis trunka tol, kol auka yra užsmaugiama (ar prismaugiama), arba kai aukai vis dėl to pavyksta išsilaisvinti. Išsilaisvinti šiuo atveju įmanoma tik nupjovus lasą.

Ataka tinklu
Sėkminga ataka tinklu reiškia, jog tinklas yra užmestas ant taikinio. Išsilaisvinti pavyks jei 3t iš eilės pavyks ViB-40. Nors vienam ViB nepavykus, laikoma, kad auka tiesiog susipainioja tinkle. Susipainiojusios aukos AVM-80.

Ataka bola
Bola skirta supainioti auką. Sėkmingos atakos atveju pataikytas objektas ar kūno dalis yra apvyniojama bei padaroma atitinkama žala. Pataikius į kojas tikrinama ar auka nepargrius, ViB-ŽT-30. Vikrumo bandymui nepavykus auka garantuotai pargrius, papildomai patirdama Max20ŽT.

Šaudymas arbaletu
Ginklų lentelėje (žiūr. *Ginklų lentelės, šaunamieji ginklai*; psl. 33) yra nurodomas minimalus kiekvieno tipo arbaleto naudojimo minimalus JėP, kur pirmasis skaičius nurodo, kokia Jė vertė reikalinga norint šaudyti jau užtaisytu arbaletu. Antrasis skaičius parodo, koks Min JėP reikalingas, norint tokį arbaletą užtaisyti, tam nenaudojant jokių papildomų priemonių (svertų, ožkos kojų ir pan.). Arbaletams užtaisyti, kurių Min JėP (antrojo skaičiaus) vertė yra didesnė už arbaleto naudotojo JėP, naudojamos ožkos kojos ar kitokie svertai. Nustatant arbaleto daromą žalą yra sudedamos grafų +ŽT ir Min JėP (antrojo skaičiaus) vertės.
Specialiai pagamintas arbaletas gali būti skirtas naudoti asmeniui turinčiam ir didesnę jėgą bei atitinkamai užtaisomas be jokių prietaisų turint didesnį JėP. Tuomet tokio arbaleto Min JėP (antrojo skaičiaus) vertė yra didesnė ir atitinkamai daroma didesnė žala. Šaudymo nuotoliai yra didesni po 10m už kiekvienus 5 arbaleto panaudojimo Min JėP (antrojo skaičiaus) taškus.
Pvz.: specialiai dvorfui, kurio JėP yra 25, pagamintas didelis arbaletas bus skirtas šaudyti, kai šis jau yra užtaisytas, turint JėP ne mažesnį kaip 5 ir užtaisyti be papildomų priemonių tik turint JėP ne mažesnį kaip 25. Tokio arbaleto dūrio žala bus lygi 25 (Min JėP antrasis skaičius) ir 50 (+ŽT) verčių sumai (25+50=75). Šaudymo nuotoliai bus didesni 10m už 5 Min JėP antrojo skaičiaus taškus (atitinkamai 40+10; 80+10; 120+10; 140+10). Tokie priedai atitinkamai didina arbaleto kainą bei kokybę.

Šaudymas lanku
Ginklų lentelėje (žiūr. *Ginklų lentelės, šaunamieji ginklai*; psl. 33) yra nurodomas minimalus kiekvieno tipo lanko naudojimo JėP, kuriam esant lankas yra panaudojamas optimaliai. Tai yra, nustatant lanko daromą žalą yra sumuojami grafų +ŽT ir *Min JėP* (ne naudotojo JėP) vertės. Jei lanką naudojančiojo asmens JėP yra mažesnis nei *Min JėP*, tuomet lanko žala yra lygi grafos +ŽT vertės ir naudotojo JėP sumai. Taip pat visi šaudymo nuotoliai yra mažesni po 10m už kiekvienus trūkstamus 5 JėP taškus.
Specialiai pagamintas lankas gali būti skirtas naudoti asmeniui turinčiam ir didesnę jėgą. Tuomet tokio lanko *Min JėP* yra didesnis ir atitinkamai daroma didesnė žala. Šaudymo nuotoliai yra didesni po 10m už kiekvienus 5 lanko panaudojimo *Min JėP* taškus.
Pvz.: specialiai dvorfui, kurio JėP yra 15, pagamintas sudėtinis lankas bus skirtas jį naudoti tik turint JėP ne mažesnį kaip 15. Tokio lanko dūrio žala bus lygi 15 (Min JėP) ir 40 (+ŽT) verčių sumai (15+40=55). Šaudymo nuotoliai bus didesni 10m (atitinkamai 30+10; 60+10; 90+10; 120+10). Tokie priedai atitinkamai didina lanko kainą bei kokybę.

Šaudymas sarbakanas
Sarbakanas dažniausiai skirtas šaudyti užnuodytomis strėliukėmis. Jos tvirtesnės aprangos nei žieminiai drabužiai nepramuša, išskyrus ypatingus pataikymo sėkmės atvejus (99-00). Išimtis yra grandininiai šarvai, jei jie užsivilkti ant paprastų drabužių. Tuomet, jei strėliukė padaro daugiau nei 5ŽT (neatėmus šarvų žalos slenkščio), tuomet strėliukė įsminga tarp grandinės žiedelių už sužeidžia organizmą, dėl ko ,jei strėliukė yra užnuodyta, galimas nuodų poveikis (fizinė žala dėl įdūrimo nepatiriama). Galimos šaudymo baudos dėl vėjo, lietaus ir kitų klimatinių ar gamtinių sąlygų.

Šaudmenys
Kai kurių šaunamųjų ginklų specifinė žala gali priklausyti ir nuo naudojamų šaudmenų pobūdžio (žiūr. *Ginklų lentelės, šaunamieji ginklai*; psl. 33).

Pataikymas į neteisingą taikinį
Jei yra atakuojama šaunamuoju ar svaidomuoju ginklu ir tokia ataka nėra sėkminga, egzistuoja tikimybė, kad bus sužeistas kitas objektas ar būtybė, esantys tolesnėje sviesto ginklo ar iššauto šaudmens judėjimo trajektorijoje (išimtis čia gali būti tik objektas, kuris yra pritūpęs, atsigulęs ar pakilęs į orą; žinoma, jei atakavusysis taip pat nėra vienoje iš šių pozicijų). Tam toliau yra nustatomi visi objektai ir būtybės, kurios pasitaiko šioje trajektorijoje.
Pataikymas į sekantį arčiausiai šioje trajektorijoje esantį objektą ar būtybę yra grynai atsitiktinis įvykis. Todėl atakuojantysis tikrina pataikymo į objektą tikimybę kaip atakos sėkmę (pagal Atakos sėkmės lentelę), tačiau su įgūdžiu 0 ar, jei jo įgūdis yra mažesnis nei 0, tai su neigiama verte. Jei ataka į sekantį objektą vėl nesėkminga, šis veiksmas kartojamas toliau, kol ataka yra sėkminga, ji yra blokuojama ar nelieka objektų į kuriuos buvo įmanoma pataikyti ir yra pilnai prašaunama.
Kiekvienam sekančiam objektui ŽM, įvertindamas aplinkybes, gali leisti gintis išsisukimu ar aktyviai. Taip pat reikia nepamiršti, kad objektas galėjo būti atsisukęs nugara ir pan.

Pataikymas raiteliui
Jei yra atakuojamas raitelis ir ataka yra nesėkminga, egzistuoja tikimybė, kad vis dėl to bus sužeistas ne raitelis, o gyvulys ant kurio jis sėdi.
Tam panaudojama ta pati *Pataikymo į neteisingą objektą* taisyklė, įvertinant gyvulio gynyba bei šarvuotumą.
Kaip alternatyva, žemiau pateikiama lentelė analogiškam pataikymo raiteliui ar jojamajam gyvuliui lentelė. ŽM gali pasirinktinai naudoti vieną ar kitą taisyklę, kuri jam atrodo labiau priimtina.

Pataikymas raiteliui			
Taikėsi į	**Pataikė į**		**Sąlyga**
bet ataka nesėkm.	Raitelį	Žirgą	
Bet kurį	01-10	21-35	Jei iki sėkm. AM trūksta 10
Raitelį	---	01-20	Jei iki sėkm. AM trūksta 20
Žirgą	01-20	---	Jei iki sėkm. AM trūksta 10

Gynyba nuo šaudymo, svaidymo
Nuo šaunamųjų ar svaidomųjų ginklų atakų pasyvi gynyba gina visuomet. Tačiau aktyviai ginantis yra tam tikrų išlygų:
Nuo atakų svaidomaisiais ginklais normaliai gintis galima Išsisukimu ar ataką blokuojant skydu. Bandant ataką svaidomuoju ginklu sulaikyti blokuojant ją ginklu, besiginančiojo gynyba yra su bauda –20.
Nuo atakų šaunamaisiais ginklais gintis galima Išsisukimu ar ataką blokuojant skydu, tačiau tuomet kiekviena iš šių gynybos rūšių yra su bauda –20. Šaunamojo ginklo ataką blokuoti ginklu neįmanoma (na, ŽM gali tai leisti daryti veikėjui, tačiau jo įgūdis turi būti ne mažesnis kaip 90 bei bauda tokiai gynybai yra bent –50).
Taip pat žiūr. lentelę *Gynybos tipai*; psl. 39.

Įstrigęs šaudmuo
Normaliai pataikius strėlei ir sužeidus, ši visuomet įstringa. Ištraukiant kūne įstrigusią strėlę papildomai patiriama Max ½ šūvio ŽT.
Be žalos išimti strėlę pavyks tik atlikus operaciją, sėkmingai suteikus pirmąją pagalbą ar pan.
Papildomai tikrinamas SvB-PŽT (sumuojama nuo šūvio ir nuo šaudmens įstraukimo patirta žala). Bandymui nepavykus nukentėjusysis praras sąmonę.

Ataka iš pasalų ir nustebimas

Jei veikėjai ar priešininkai yra atakuojami iš pasalų, tuomet ne visada atakuojamieji gali sureaguoti tuojau pat ir imtis atitinkamų veiksmų. Šiuo atveju kiekvienam asmeniui yra tikrinama ar jis nebuvo nustebintas. Tam yra tikrinama atakuojančiojo ViR ir besiginančiojo InR (Intuicijos Rungtis).
Jei besiginantysis laimi rungtį, tuomet yra metama normali InicR ir veiksmai atliekami normalia tvarka.
Jei besiginantysis pralaimi ViR ir InR rungtį, tuomet jis tą kt lieka nustebintas ir negali atlikti jokių veiksmų (jo gynyba tik pasyvi). Kitą kt vėl tikrinama atakuojančiojo ViR ir atakuotojo InR+2.
Tai kartojama tol, kol nustebimas praeina. Asmenys, turintys *Kautynių reflekso* ypatybę (žiūr. psl. 3), niekados nebus nustebinti.

Išgąstis



Jei veikėjai ar priešininkai pamato tikrai gąsdinantį ar siaubingą dalyką, tuomet jie gali patirti *Išgąstį* ar būti *nustebinti*. Šiuo atveju yra atliekamas VaB-30. Jis gali būti su papildomomis baudomis (jei monstras iššoko prieš pat vargšo valstiečio nosį -20 ar kažkas bauginančio atsitiko pirklio žmonai, esančiai visiškai šalia: -40) ar priedais (baisus monstras matosi tik už kilometro +20 ar pan.).
Nepavykus šiam valios bandymui toliau yra metamas d100 bei pridedamas nepavykusio valios bandymo skirtumas. Toliau pagal *Siaubo YŽ lentelę* (psl. 103) nustatomas poveikis. Daugeliu atveju tokiame išgąsčio poveikyje veikėjai gali įgyti naujus trūkumus, tykus ar netgi fobijas. Pastarieji turėtų būti susieti su įvykusiu įvykiu ar jau turimu trūkumu.

Nešvarūs "triukai"

Kartai veikėjai gali susigalvoti įvairių nešvarių triukų, kuriuos mėgins panaudoti kautynėse (*mesti saują smėlio priešininkui į akis ar pan.*). ŽM turėtų įvertinti veikėjų idėjas, tačiau per daug neleisti tokiems "bajeriukams" kartotis labai dažnai.
Pvz.: karys Ibrahlimas pajūryje kaunasi su orku. Ibrahlimas kaudamasis praranda ginklą. Supratęs pavojingą situaciją iš sėkmingai atsiplėšia. Tada griebia saują smėlio, palaukia kol orkas priartėja ir sėkmingai sviedžia smėlį jam į akis. Pamatęs, kad orkas laikinai sutrikęs, sekančiai atakai ŽM kario Ibrahlimo atakai duoda priedą +20. Karys sėkmingai atakuoja orką kojos spyriu į galvą, jį pargriauna ir, pagriebęs savo pamestą ginklą, puola gulintį orką.
Šiuo atveju pademonstruota, kokie galimi tokių "nešvarių" triukų priedai.
Tačiau bandant dažnai juos kartoti jie turėtų tapti neefektyvūs. ŽM priedų gali ir nebeskirti.

Objektų atakavimas

Kartais gali būti atvejų, kuomet norima atakuoti ne priešininką, o kažkokį objektą bei jį sunaikinti. Pataikymui į tokį nors objektą yra naudojamas bet koks kovinis įgūdis. Daikto gynyba yra lygi nuliui. Atakuojama pagal visas atakų taisykles (galimi priedai ir baudos).
Bendru atveju kiekvienas daiktas turi savo žalos slenkstį, kuris apibrėžia medžiagos, iš kurios jis padarytas, atsparumą bei gajumą. Taigi atakuojamas daiktas patirs žalą tuomet, kai ginklo, kuriuo yra atakuota, žala bus didesnė nei daikto atsparumas.
Kuomet daikto gajumas pasiekia 0 jis yra sunaikinamas (virvė perpjaunama, strypas perkertamas ir pan.). Kai kurie daiktai turi nurodytas dvi gajumo vertes (p*vz.: didelė pakabinama spyna 100/250*), kurių pirmoji reiškia, kad daiktui gavus tiek ŽT jis bus sugadintas taip, kad taps nebeveikiantis (šiuo atveju spyna bus nebeužrakinam ar neatrakinama), o kitas skaičius parodo, kiek GT jis patirs prieš suirdamas (šiuo atveju spyna bus sukapota, nuplėšta nuo durų ir pan.).
Pvz.: patyrusi 100ŽT pakabinama spyna bus sugadinta taip, kad jos nebeįmanoma atrakinti, o patyrusi 250ŽT ji bus numušta, todėl duris, kurias ji saugojo, bus galima atidaryti.

Pagrindinių objektų gajumai			
Objektas	**Atsparumas**	**GT**	**Naudotinas ginklas**
Virvė, d 1cm	10	50	bet koks
Stora virvė, d 2cm	15	100	Ašmenys
Lynas virvinis, d 4cm	30	200	Ašmenys
Plieninis lynas, d 0,5cm	20	200	Ne duriamasis
Plieninis lynas, d 1,5cm	40	400	Ašmenys
Plieninis lynas, d 2,5cm	60	800	Kirvis
Medinis kuolas, d 2,5cm	10	100	bet koks
Medinis kuolas, d 5cm	20	200	Ne duriamasis
Medinis kuolas, d 8cm	20	300	Ašmenys
Medinis kuolas, d 10cm	20	400	Kirvis
Medinis kuolas, d 15cm	20	500	Kirvis
Medinis kuolas, d 20cm	20	650	Kirvis
Bronzinis/ geležinis strypas, d 1cm	10	250	Ne duriamasis
Bronzinis/ geležinis strypas, d 2,5cm	30	500	Kirvis ar kūjis
Bronzinis/ geležinis strypas, d 5cm	40	900	Kirvis
Plieninis strypas, d 1cm	20	300	Kirvis ar kūjis
Plieninis strypas, d 2,5cm	60	600	Kirvis
Plieninis strypas, d 5cm	100	1200	Kirvis
Medžio plokštė, d 1cm	10	125	Ne duriamasis
Medžio plokštė, d 2,5cm	20	250	bet koks
Medžio plokštė, d 5cm	30	500	Ne duriamasis
Medžio plokštė, d 8cm	30	750	Kirvis, kūjis, buožė
Geležies, bronzos skarda, d 2mm	30	250	Ne duriamasis
Geležies, bronzos skarda, d 4mm	40	500	Kirvis, kūjis, buožė
Geležies plokštė, d 1cm	80	750	Kirvis, kūjis, buožė
Geležies siena, d 2,5cm	150	1250	Kirvis, kūjis, buožė
Plieno skarda, d 2mm	40	250	Ne duriamasis
Plieno skarda, d 4mm	80	500	Kirvis, kūjis, buožė
Plieno plokštė, d 1cm	120	1000	Kirvis arba kūjis
Plieno siena, d 2,5cm	200	2000	Kirvis
Plytų siena, apie 10cm storio	60	1000	Kirvis, kūjis, buožė
Akmens siena, apie 15cm storio	80	2250	Kirvis arba kūjis
Akmens siena, apie 30cm storio	80	4500	Kirvis arba kūjis



ŽALA, SUŽEIDIMAI, LIGOS

Bendra žala

Jei kirstynių, šaudymo/ svaidymo ar kerų (tų, kurie gali sukelti sužeidimą) atakos buvo sėkmingos, toliau yra nustatoma, kokią žalą gali patirti atakuotasis.

Ginklų lentelėse yra surandama ginklo žala (skiltis +ŽT; žiūr. *Ginkluotė*, psl. 28). Toliau prie lentelėje surastos vertės yra pridedamas atakavusiojo asmens *Jėgos Didysis Priedas* JėP. Tokiu būdu yra surandama ginklo maksimaliai galima žala (ginklo MaxŽT). Jei asmens JėP yra neigiamas, tuomet ginklo MaxŽT bus mažesnė, nei nurodyta atitinkamoje ginklų lentelės skiltyje. Kai kurių ginklų MaxŽT turi maksimalią ribą, kuri nurodo absoliučiai maksimaliai galimą ginklo žalą. Didesnė tuo ginklu padaroma žala neįmanoma net turint ir labai didelę Jėgą.

Naudojant šaunamuosius/ svaidomuosius ginklus, kada taikinys yra toliau nei *Šaunamųjų/ Svaidomųjų ginklų lentelėje* nurodytas atstumas skiltyje ½ŽT, MaxŽT yra sumažinama per pusę. Esant maksimaliam atstumui maksimaliai galima tik ¼ ŽT.

Kerų žala surandama prie konkretaus kero aprašymo (žiūr. *Magija*, psl. 51). Kerų sukeliamos žalos atveju jokie priedai nėra pridedami (nebent kitaip nurodyta kero aprašyme).

Tolimesniam galimos žalos nustatymui yra metamas žalos d100 metimas ir pagal išmestą vertę, naudojant *Žalos taškų* lentelę, nustatoma *Bendra Žala* (BŽT). Jei priešininkas dėvi šarvus, tuomet iš šios Bendros ŽT vertės yra atimamas šarvų žalos slenkstis ŠŽS. Taip apskaičiuojama *Patirta Žala* (PŽT). Po sužeidimo PŽT atimami iš turimo GT (žiūr. *Patirta žala*).

Ypatingas atvejis: jei žalos d100 metimas iškrito 00, tuomet laikoma, kad yra padaryta maksimali žala ir ypatinga žala YŽ yra iš karto (atskiras metimas ar yra YŽ neatliekamas).

Pastaba: BŽT galima nustatyti ne tik naudojant pateiktą lentelę, bet ir tiesiog apskaičiuojant kiek procentų sudaro išmestas d100 metimas nuo ginklo MaxŽT.

Žalos taškai

	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
5	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
10	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
15	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10
20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
25	1	3	4	5	6	8	9	10	11	13	14	15	16
30	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20
35	2	4	5	7	9	11	12	14	16	18	19	21	23
40	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26
45	2	5	7	9	11	14	16	18	20	23	25	27	29
50	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33
55	3	6	8	11	14	17	19	22	25	28	30	33	36
60	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39
65	3	7	10	13	16	20	23	26	29	33	36	39	42
70	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46
75	4	8	11	15	19	23	26	30	34	38	41	45	49
80	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52
85	4	9	13	17	21	26	30	34	38	43	47	51	55
90	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59
95	5	10	14	19	24	29	33	38	43	48	52	57	62
100	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65

	70	75	80	85	90	95	100	110	120	130	140	150	160
5	4	4	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8
10	7	8	8	9	9	10	10	11	12	13	14	15	16
15	11	11	10	13	14	14	15	17	18	20	21	22	24
20	14	15	16	17	18	19	20	22	24	26	28	29	32
25	18	19	20	21	23	24	25	28	30	33	35	36	40
30	21	23	24	26	27	29	30	33	36	39	42	44	48
35	25	26	28	30	32	33	35	39	42	46	49	51	56
40	28	30	32	34	36	38	40	44	48	52	56	58	64
45	32	34	36	38	41	43	45	50	54	59	63	65	72
50	35	38	40	43	45	48	50	55	60	65	70	72	80
55	39	41	44	47	50	52	55	61	66	72	77	79	88
60	42	45	48	51	54	57	60	66	72	78	84	86	96
65	46	49	52	55	59	62	65	72	78	84	91	95	104
70	49	53	56	60	63	67	70	77	84	91	98	105	112
75	53	56	60	64	68	71	75	83	90	97	105	110	120
80	56	60	64	68	72	76	80	88	96	104	112	118	128
85	60	64	68	72	77	81	85	94	102	110	119	125	136
90	63	68	72	77	81	86	90	99	105	117	126	133	144
95	67	71	76	81	86	90	95	105	114	123	133	140	152
100	70	75	80	85	90	95	100	110	120	130	140	150	160

Pvz. Karys Ibrahlimas kardu kirto orkui, dėvinčiam kietos odos (KO) šarvus. Jis kardu atakavo sėkmingai, pramušė orko gynybą ir pataikė jam į krūtinę. Ibrahlimas kalaviju gali padaryti Max55ŽT (jo JėP=+15, o kalavijo +ŽT=40, maksimali kalavijo MaxŽT=40+15=55). Toliau yra metamas žalos d100. Iškrito skaičius 45. Pagal Žalos taškų lentelę tai atitiktų 25 BŽT. Iš šio skaičiaus atėmus orko dėvimų KO šarvų žalos slenkstį ŠŽS lygų 10, orko patirta žala lygi 25-10=15. Taigi, orkas patiria 15ŽT nuo kalavijo kirčio. Pastaba: kario Ibrahlimo žaidėjas veikėjo lape pasižymi visą BŽT, o ne priešininko patirtą žalą PŽT (žiūr. Patirtis, Priešininkams padaryta žala, psl. 89).

Ypatinga žala

Jei atakuojantysis pataikė į priešininką ir pramušė jo šarvų žalos slenkstį (jei priešininkas buvo be šarvų, tuomet žalos slenkstis lygus 0), tai atakuojamasis patiria žalą, kuri lygi ginklo padarytai žalai minus šarvų žalos slenkstis. Toliau yra tikrinama ar papildomai nebuvo padaryta *Ypatinga žala YŽ*, kuri apibūdina papildomą ypatingą sužeidimo efektą: atakuota galūnė nukirsta ar sužalota taip, kad ja nebegalima atlikti veiksmų, krūtinė perdurta kiaurai, nukirsta galva ir pan.

Šiai tikimybei įvertinti yra naudojama *Ypatingos žalos tikimybės* lentelė. Jos tikimybė tuo didesnė, kuo didesnė atakuotajam padaryta žala.

Nustatant konkretų YŽ lygį, naudojamos *Ypatingos žalos lentelės* (psl. 99). Tam atliekamas d100 metimas ir prie jo pridedami sekantys priedai.

Ypatingos žalos tikimybė

Patirta ŽT	YŽ bus, jei d100 > už		
	Kirtis, smūgis	Dūris	Ugnis, elektra
1-5	100	80	100
6-10	90	70	95
11-15	80	60	90
16-20	70	50	80
21-25	60	40	70
26-30	50	30	60
31-35	40	20	50
36-40	30	10	40
41-45	20	5	30
46-50	10	---	15
51-55	---	---	5
>55	---	---	---

Priedai tikrinant YŽ:

a) atakuojant kirstynių ar svaidomu ginklu priedas JėP;

b) atakuojant šaunamuoju ginklu (lanku ar arbaletu) lanko stiprumas (*Min JėP* antrasis skaičius; žiūr. psl. 33);

c) atakuojant kerais jokie priedai nėra naudojami.

Pvz. Žmogus pėdsekys Kranklys, kurio Jė=97, dvirankiu kalaviju kirto orkui, dėvinčiam kietos odos (KO) šarvus. Jis atakavo sėkmingai, pramušė orko gynybą ir pataikė jam į pilvą. Kranklys kalaviju gali padaryti Max95ŽT (jo JėP=+20, o dvirankio kalavijo +ŽT=75, viso kalavijo MaxŽT=75+20=95). Toliau yra metamas žalos d100. Iškrito skaičius 65. Pagal Žalos taškų lentelę tai atitiktų 62 BŽT. Iš šio skaičiaus atėmus orko dėvimų KO šarvų žalos slenkstį ŠŽS lygų 10, orko patirta žala lygi 62-10=52. Taigi, orkas patiria 52ŽT nuo kalavijo kirčio. Toliau yra tikrinama ar yra padaryta YŽ, metamas d100. Iškrito 41. Pagal Ypatingos žalos tikimybės lentelę grafoje Patirta ŽT prie skaičiaus 50-54 matome, kad tam, jog būtų YŽ reikėjo išmesti daugiau 30. Taigi, mūsų atveju, YŽ yra. Toliau pagal lenteles Ypatingos žalos nustatoma, koks YŽ efektas. Vėl atliekamas d100 metimas. Iškrenta 74. Prie jo pridedamas atakavusiojo JėP. Gautas rezultatas 74+20=94 apvalinamas iki dešimties į mažesniąją pusę. Galutinis rezultatas 90. Kadangi pataikyta buvo į pilvą su kalaviju atliekant kirtį, todėl ieškoma atitinkama Kirtis/ Pilvas grafa. Tada surandama vertė 90. Matoma, kad kirčio efektas šiai kūno vietai - Perkirstos visos žarnos, mirtis. Taigi kranklys pasako orkui "Viso gero" ir imasi kitų reikalų.

Pastaba: apie papildomą YŽ poveikį gajumui žiūr. *Gajumo patirtis* (psl. 89).

Kai kurioms pabaisoms, priklausomai nuo jų rūšies, gali būti skiriamos YŽ tikimybės baudos (labai stambioms pabaisoms) ar priedai (labai smulkiems gyvūnams).

Patirta žala

Visa *Patirta žala* PŽT kartu su YŽ (jei tokia buvo) yra atimama iš tuo metu turimo *Gajumo vertės* GT. Taip pat visa PŽT yra pažymima veikėjo lape, atskirai paprasti ŽT ir atskirai YŽ žalos taškai.

Kada GT vertė pasiekia 0 ar mažiau, sužeistasis krenta be sąmonės. Jei sužeistajam, kurio GT≤0 bus sėkmingai suteikta pirmoji pagalba, tai jis gali būti atgaivintas, jei po to GT bus daugiau už 0. Nepavykus ar to nedarant toks sužeistasis tiesiog miršta.

Jei padaroma ypatinga žala ir yra nukertama galva, perkertamas kūnas ir pan., toks asmuo miršta iš karto, nepriklausomai nuo to kiek GT jam liko.



ŽM dėmesiui: žaidimo metu informacija žaidėjams kokią žalą padarė atakavęs veikėjas bei kokią žalą patyrė priešininkas yra skelbiama sekančiai. Po sėkmingos atakos ir žalos metimo ŽM skelbia padaromą Bendrą Žalą BŽT, pasako ar prakirsti priešininko šarvai (jei juos jis turėjo), kiek žalos patyrė šarvai ir atakuotasis asmuo (PŽT), ar galima YŽ, kokia jos tikimybė.

Pvz.: "Tavo veikėjas kardu atakavo sėkmingai. Kardu padaryta 12 BŽT, tačiau priešininko šarvai neprakirsti. Visa ši žala teko šarvams. Pats atakuotasis nesužeistas. Žaidėjas veikėjo lape pasižymi priešininkui kardu padarytus 12 BŽT" arba

"Tavo veikėjas kardu atakavo sėkmingai. Kardu padaryta 20 BŽT, priešininko šarvai prakirsti, šarvams teko 15 ŽT. Kitą žalą, tai yra 5 PŽT patiria atakuotasis. YŽ negalima. Žaidėjas veikėjo lape pasižymi priešininkui kardu padarytus 20 BŽT" arba
"Tavo veikėjas kardu atakavo sėkmingai. Kardu padaryta 45 BŽT, priešininko šarvai prakirsti, šarvams teko 15 ŽT. Kitą žalą, tai yra 30 ŽT patiria atakuotasis. YŽ galima. YŽ tikimybė 50%. Žaidėjas veikėjo lape pasižymi priešininkui kardu padarytus 45 BŽT".

Sužeidimo šokas

Po sužeidimo, kai PŽT yra daugiau nei sužeistojo SvP, tikrinama ar sužeistasis nepatyrė šoko – laikino judesių sutrikimo. Tam tikrinamas SvB-½PŽT, kur PŽT – patirta žala, su galimos YŽ žalos taškais.

Bandymui pavykus šokas neištinka ir sužeistasis asmuo toliau elgiasi be baudų (nebent jos yra dėl YŽ poveikio).

Bandymui nepavykus sužeistasis patiria AVM-½PŽT baudą. Gynyba išlieka nepakitusi.

Šoko poveikis praeina tą kt kai pavyksta SvB-½PŽT.

Turint *Atsparumo skausmui* ypatybę šoko niekada nebūna ir tokiam asmeniui ši taisyklė negalioja.

Svaigulys ar nokautas

Jei atakuotasis vienu smūgiu patiria ŽT daugiau nei ½ jo maksimalaus GT, patiria specifinį YŽ (nurodoma YŽ lentelėse), jam yra nukertamos galūnės ar dėl kraujavimo prarandama daugiau kaip ½GT, tada reikia tikrinti ar sužeistasis nebus apsvaigintas ir nepraras sąmonės. Tam atliekamas SvB su sekančiomis baudomis:

Nepavykus SvB-PŽT atakuotasis bus nokautuotas – praras sąmonę ir pargrius.

Nepavykus SvB-½PŽT atakuotasis bus apsvaigintas. Tuomet tą kt, kuomet jis yra apsvaigintas, jokie jo veiksmai negalimi. Tokį asmenį gins tik pasyvi gynyba (šarvai, odos šarvuotumas). Šiuo atveju reiškia, kad atakuotasis "plaukioja". Papildomai tikrinama ar atakuotasis nepargrius (žiūr. *Nokdaunas, nubloškimas*, psl. 48).

Svaigulys praeis tą kt, kai pavyks SvB-½PŽT.

Pastaba: ŽM nuožiūra svaigulys ar nokautas gali būti tikrinami ir esant paprastam smūgiui buku daiktu ar ranka į galvą ar svarbius gyvybinius organus, jei atakuojamasis yra laikomas, atakuojamas netikėtai ir tuo siekiama jį specialiai "išjungti".

Sąmonės atgavimas

Sąmonę praradęs (nokautuotas) asmuo bandyti atsigauti gali tik po 10 min. Tam tikrinamas SvB-PŽT. Jei pirmu bandymu atsigauti nepavyksta, pakartotinai bandyti galima tik po 10 min. Jei asmuo be sąmonės praleidžia daugiau kaip 1 val, tuomet už kiekvieną be sąmonės praleistą valandą tikrinant SvB-PŽT, patirtos žalos vertė sumažinama per 10ŽT. Jei iš pat pradžių yra suteikiama pirmoji pagalba ar atliekami kiti atsigavimą skatinantys veiksmai, tuomet pirmas bandymas gali būti atliekamas anksčiau, o tolimesniems bandymams duodami priedai.

Nokdaunas ar nubloškimas

Jei atakuojant priešininką vieno smūgio Bendras žalos metimas (BŽT - išmesta ginklo žala, neatėmus priešininko šarvų žalos slenksčio) buvo didesnis nei ½ maksimalaus GT (tai yra buvo atliktas toks stiprus smūgis, kuris nešarvuotam priešininkui padarytų ŽT daugiau nei pusė jo maksimalaus GT), atakuotasis patyrė YŽ į koją, galvą ar korpusą, yra tikrinama ar atakuotasis nebus pargriautas.

Tam atliekamas atitinkamas bandymas: korpusui ar galvai SvB-PŽT, kojai ViB-BŽT.

Bandymui pavykus atakuotasis nėra pargriaunamas.

Bandymui nepavykus atakuotasis yra pargriaunamas. Gali būti nubloškiamas maksimaliai tiek metrų, kiek yra atakavusiojo Jėp. Taip pat tikrinama normaliai patiriama žala PŽT (jos gali ir nebūti, jei dėvimi pakankamai geri šarvai) bei kiti galimi sužeidimo efektai (*Šokas*, *Svaigulys* ir pan.). Veikėjas, jei neprarado sąmonės ar nėra apsvaigintas, atsistos tą kt kai pavyks jo ViB-PŽT.

Galimi papildomi žalos poveikiai			
PŽT	**Galimas poveikis**	**Bandymas**	**Bauda**
>SvB	Šokas	SvB-½ PŽT (PŽT su YŽ žala)	AVM-½ PŽT
YŽ (nurodyta YŽ lent.) ½ GT PŽT -koja -ranka	Svaigulys Nokautas	SvB-½ PŽT SvB-PŽT	AVM-100 Be sąmonės
YŽ: korpusas, galva YŽ: koja ½ GT PŽT -koja	Nokdaunas arba nubloškimas	SvB-PŽT ViB-PŽT SvB-PŽT -	griuvimas griuvimas

Kraujavimas

Patyrus ypatingą žalą, kada padaromos labai didelės kirstinės žaizdos, pažeidus stambias kraujagysles, gali prasidėti kraujavimas, nuo ko asmuo papildomai patiria kraujavimo žalą, kuri yra fiksuotas dydis.

Labai didelis kraujavimas (*KrLD*) - per t prarandama 30GT;
Didelis kraujavimas (*KrD*) - prarandama 20GT;
Vidutinis kraujavimas (*KrV*) - per t prarandama 10GT.

Kraujavimą galima sustabdyti efektyviai suteikus pirmąją pagalbą arba bandant sustabdyti kraujavimą užspaudžiant kraujagyslę, užveržiant galūnę ar pan. Tam atliekamas kraujavimo sustabdymo veiksmas (Sunkus veiksmas) ir metamas d100.

Jei d100<30 – nesėkmė, tą t kraujavimo sustabdyti nepavyko. Jei kraujavimas prieš tai jau buvo bandomas stabdyti, tuomet jis padidėja 1 lygiu;

Jei d100 31-110, tuomet kraujavimo stiprumas krenta per 1 lygį tol, kol bus palaikomas užveržimas (labai didelis kraujavimas (KrLD) sumažėja iki didelio (KrD), didelis kraujavimas (KrD) gali virsti vidutiniu kraujavimu (KrV). Veiksmą galima kartoti;

Jei d100>111, tuomet kraujavimas pilnai sustabdomas tol, kol bus palaikomas užveržimas. Užveržimą atleidus, kraujavimas atsinaujins.

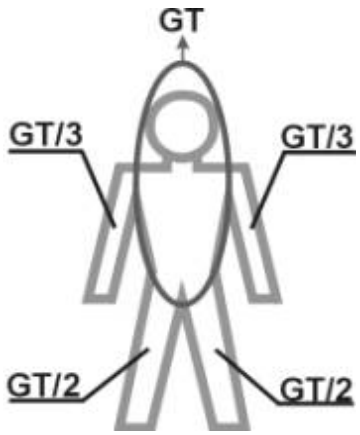
Kaip priedai šiam veiksmui gali būti naudojami anatomijos išmanymas, pirmosios pagalbos įgūdis, gydymo įgūdis ar net veterinarija.

Kraujavimo sustabdymui naudojant tam skirtas atitinkamas priemones (varžčius, bintus, skudurus ir pan.) gaunamas veiksmo priedas +30.

Šiuo atveju veiksmui pavykus dalinai kraujavimo stiprumas krenta per 1 lygį. Kitą t galima bandyti tvarsčiais kraujavimą dar labiau sustabdyti. Veiksmui pavykus pilnai, žaizda sutvarstyta, kraujavimas sustabdomas visiškai.

Sustabdant kraujavimą GT nėra atstatomas.

Žala rankoms ir kojoms



Nuo įvairių sužalojimų į krūtinės sritį asmuo gali mirti greičiau, nei sužalojus ranką ar kojį. Žala, kurią patiria asmuo dėl sužeidimo į rankas ar kojas taip pat yra atimama iš GT. Tačiau netgi nukirtus šias galūnes asmuo dar gali sėkmingai gyventi, jei yra laiku sustabdomas kraujavimas. Dėl šios priežasties ranka, patyrusi ŽT daugiau kaip 1/3GT ar koja patyrusi ŽT daugiau kaip ½GT, laikomos suluošintomis ir tolimesni veiksmai su jomis nebegalimi. Su tokia ranka nebeįmanoma kautis, laikyti ar nešti daiktų. Jei tokį sužeidimą patiria koja, tiesiog nebeįmanoma toliau judėti ir pan. Tolimesnė žala, padaroma tokiai galūnei, tiesiog niokoja ją fiziškai, tačiau papildomi GT nebeprarandami; tai yra ranka negali patirti daugiau ŽT nei būtybės 1/3 GT, o koja – daugiau nei ½ GT.

Pirmoji pagalba

Suteikiant pirmąją pagalbą sužeistajam, kuris praradęs daug gajumo, ar asmeniui, kurio GT yra kritęs iki 0 ar mažiau, vis dėl to gali būti suteikiamas šansas išgyventi. Suteikiant pirmąją pagalbą net ir visai nepatyrusio asmens, galima atstatyti Max 10 GT. Jei pirmąją pagalbą bando suteikti patyręs asmuo (įgūdis >0, sunkus veiksmas), tuomet jis gali atstatyti Max (10+ ½ pirm.pagalba) GT, bet ne mažiau kaip 5GT.

Tai reiškia, kad jeigu pirmosios pagalbos pastangomis bus atstatoma tiek GT, kad nukentėjusiojo GT taps bent teigiamas, tuomet toks asmuo nuo sužalojimo nemirs.

Suteikiant pirmąją pagalbą absoliučios sėkmės atveju (00), sužeistajam bus atstatyta MaxGT, kuris priklauso nuo pirmąją pagalbą suteikiančio asmens įgūdžio.

Fiasko ar nesėkmės atveju sužeistasis gali patirti Max 30ŽT.

Pirmosios pagalbos suteikimo veiksmo sėkmė *tikrinama tik vieną kartą* (priešingai nei kraujavimo stabdymas) ir bet koks pakartotinas bet kurio kito ar to paties asmens pirmosios pagalbos suteikimas bus nebeefektyvus.

Taip pat jei sužeistasis buvo bandomas gydyti keru *Gydymas*, tuomet tolimesnė pirmoji pagalba bus nebeefektyvi. Tačiau atvirkštinis variantas galimas – po pirmosios pagalbos, nepriklausomai nuo to ar ji buvo sėkminga ar ne, kerą *Gydymas* galima naudoti… arba galima vežti į ligoninę.

Natūralus gajumo atstatymas

Po įvairių sužeidimų kautynėse gajumas yra atstatomas gavus reikiamą dienos maisto ir skysčių davinį bei gerai išsimiegojus. Jei šios sąlygos nėra išlaikomos, tuomet toks asmuo gajumo neatstato ar atstao tik dalinai. Jei miegama trumpiau, tuomet atstatoma atitinkamai mažiau gajumo (procentine išraiška). Žinoma, visos žaizdos ar rimtos traumos sugyja/ pranyksta tik po tam tikro laiko ar jas atitinkamai gydant.

Suluošinimas ir reabilitacija

Jei savo nuotykių metu veikėjo turimas gajumas tampa mažesnis nei jo turėtas pradinis gajumas (daugiau renkant nGPT nei tGPT; žiūr. *Patirtis, Gajumas*; psl. 89), tuomet veikėjas po truputį darosi invalidas ir jam reikėtų susimąstyti apie *reabilitaciją (reabilitacinį gydymą)*. Toks procesas trunka gan ilgą laiką ir tuomet gajumas jau negali būti atstatomas didesnis, nei veikėjo turėtas *pradinis gajumas*.

Taip pat reabilitacija turi būti atliekama asmeniui, kuris susilaužė kojį, ranką ar pan. Jei gydymas nėra atliekamas magiškomis priemonėmis, o naudojamasi tik kasdienės medicinos būdais, tuomet gydymas užtrunka tam tikrą laiko tarpą. Žinoma, be gydymo ranka ar koja sugis ir savaime, tačiau tai užtruks 5+d10 savaičių bei išliks tikimybė (ŽM nuožiūra), kad galūnė suaugs neteisingai, išliks liekamieji reiškiniai ir asmuo patirs nuolatines AM ar VM baudas.

Jei koja ar ranka buvo suluošinta tik šiai netekus gajumo ir ji YŽ nepatyrė, tuomet po kautynių yra tikrinamas SvB-PŽT (PŽT šiuo atveju galūnės patirta žala) ar sužeidimas yra trumpalaikis ar ilgalaikis. Bandymui pavykus galūnė bus vėl funkcionali pilnai atsistačius visam gajumui. Bandymui nepavykus galūnę reikės gydyti.

Kautynės po suluošinimo

Po įvairių suluošinimų veikėjai ateityje vis tiek gali panorėti dalyvauti kautynėse. Tokiu atveju jiems išlieka patirtų žalų baudos (nukirsta ranka, koja ar pan.), kurios yra nurodomos YŽ lentelėse (žiūr. *Ypatingos žalos*; psl. 99). Tačiau visada reikia įvertinti, koks buvo sužalojimo tipas ir pan.

Pvz.: šaulys, kuris kautynėse prarado kojį ir sugijęs toliau gali taip pat sėkmingai šaudyti lanku kaip ir anksčiau. Arba karys, kuris prarado ne ginklo ranką, gali taip pat sėkmingai kautis vienaranki ginklu.

Praradus kojį ir bandant kautis kirstynėse, baudos judėjimui išliks visuomet didelės ir tai tikrai turės svarbios įtakos. Visus tokius sužeidimus įvertina ŽM ir skiria atitinkamas baudas.

Žinoma, su laiku jos gali šiek tiek sumažėti dėl įpratimo ir prisitaikymo, tačiau jos visados išliks.

Badavimas ir dehidratacija

Bet kokiam gyvūnui ar humanoidui badaujant krenta jo gajumas ir imunitetas. Jis pasidaro mažiau gyvybingas bei labiau imlus įvairioms ligoms.

Badavimas gali būti kelių rūšių:

Absoliutus, kai organizmas negauna nei maisto nei vandens. Humanoidui (žmogui) toks badavimas prasideda negavus nei maisto nei vandens jau po 3 dienų. Prasidėjus tokiam badavimui už kiekvieną dieną po absoliutaus badavimo pradžios yra tikrinama SvB-20. Jam nepavykus toks asmuo patiria 20 ŽT, kurie neatsistato iki tol, kol nėra gaunama normali maisto ir skysčių dozė badavimo būsenai panaikinti (normaliai tai yra dvigubas dienos maisto ir skysčių davinys). Dažniausiai 6 dienos yra kritinė riba, kada gali ateiti mirtis. Taip pat nepavykus SvB, Imuniteto vertė krenta per 20 ir tokiu būdu didėja tikimybė susirgti įvairiomis užkrečiamomis ligomis.

Visiškas, kai organizmas negauna tik maisto, o skysčių gauna pakankamai. Humanoidui (žmogui) tokia badavimo forma prasideda negavus maisto po 6 dienų. Prasidėjus tokiam badavimui už kiekvieną dieną po visiško badavimo pradžios yra tikrinama SvB-10. Jam nepavykus toks asmuo patiria 5 ŽT, kurie neatsistato iki tol, kol nėra gaunama normali maisto dozė badavimo būsenai panaikinti (normaliai tai yra dvigubas dienos maisto davinys). Kritinė tokio badavimo riba labai įvairuoja ir humanoidui (žmogui) gali trukti iki 75 parų. Taip pat nepavykus SvB, Imuniteto vertė krenta per 10 ir tokiu būdu didėja tikimybė susirgti įvairiomis užkrečiamomis ligomis.

Mirtis

Jei asmeniui yra nukertama galva, ant jo užkrenta milžiniškas akmuo ir pan., tuomet toks asmuo miršta tojau pat.

Jei *Gajumas* yra kritęs iki 0 ar mažiau, tuomet toks asmuo, sėkmingai suteikus Pirmąją pagalbą ar panaudojus gydančiąją magiją, 10 min laikotarpyje, kol dar neprasidėjo klinikinė mirtis, gali būti išgelbėtas ir atgaivintas.

Jei asmuo patiria mirtiną žaizdą, bet jo Gajumas dar nėra 0 ar mažiau (pvz., kovoje perdurti plaučiai, plyšusios kepenys, išvirtusios žarnos ir pan.), tuomet mirtis ateina ne iš karto. Toks sužeistasis mirti gali tik po Svp tarpsnelių. Kartais skaičiuoti, po kelių t toks sužeistas asmuo numirs (o jis tikrai numirs, jei nebus suteikta pagalba) nėra svarbu, ypač jei pagalbos nesitikima, ji yra toli ar tokį sužeidimą patyrė ne veikėjas ar koks nors svarbus priešininkas. Tačiau kartais, ypač laukiant pagalbos, toks skaičiavimas gali būti aktualus.

Po to Svp tarpsnelių yra tikrinama jo SvB-PŽT. Bandymui nepavykus jis miršta. Jei bandymas vis dėl to pavyko, tuomet sekantį t yra tikrinamas toks pat bandymas, tačiau jau su papildoma bauda 5. Tokie bandymai yra tęsiami tol, kol toks sužeistasis mirs arba jam bus suteikta *Pirmoji Pagalba*. Bet kokiu atveju tai yra laikas per kurį nukentėjusysis dar gali gauti šansą išgyventi.

Pastaba: ŽM tokio SvB metu gali nusistatyti ypatingus metimus, po kurių sužeistasis sekantį bandymą galės daryti po kelių ar daugiau tarpsnelių.

Prikėlimas:

Kerų ar magijos pagalba yra galimybė mirusį veikėją prikelti iš numirusių, tačiau kiekvieno sekančio prikėlimo veiksmo AM bauda padidėja per 10 tikimybė.

Pvz.: karys Ibrahlimas jau buvo miręs vieną kartą ir vitalisto Pidrilo buvo sėkmingai prikeltas. Tačiau eilinėse kautynėse jam nepasisekė ir jis vėl mirė. Vitalistui, šį kartą bandant prikelti karį, jo prikėlimo veiksmo bauda, naudojant atitinkamus kerus, bus AM-10. Jei karys žūtų antrą kartą ir jį vėl būtų bandoma atgaivinti kerais, tokio kerėjimo AM bauda būtų –20.

Kritimas

Krentant iš tam tikro aukščio taip pat patiriama žala.

Kritimas	
Aukštis, m	**Max ŽT/ m**
1-2	5
3-5	10
6-9	15
>10	20

Ribinis greitis – tai maksimalus greitis, kurį gali pasiekti krentantis objektas. Normalaus dydžio humanoidas tokį greitį pasiekia po 3-4 kritimo sekundžių. Bet kokį kritimą iš didesnio nei 45 metrų aukščio skaičiuokite kaip kritimą iš 45 m.

Jei krentama ant minkšto paviršiaus, tai atimama 5 ŽT už kiekvieną aukščio metrą. Sėkmingas akrobatikos veiksmas (LS) sumažina kritimo efektyvų aukštį 5 metrais (asmenys, neturintys akrobato įgūdžio šio veiksmo atlikti negali).

Drabužiai ir odiniai šarvai sumažina kritimo žalą kaip ir kautynių atveju. Metaliniai šarvai sumažina kritimo žalą tik per ½ ŠŽS. Galima smūgio YŽ. Ji skaičiuojama nuo patirtos žalos kaip smūgio atveju. Skydas šiuo atveju nepadeda.

Krentantys daiktai

Krentančių objektų žala		
Masė, kg	**Aukštis, m**	**Max ŽT**
Kieti daiktai	m	kg*m
Aštrūs daiktai	m	2*kg*m
Minkšti objektai (gyvūnai ir pan.)	m	½ kg*m

Įvairūs krentantys objektai taip pat gali sužaloti asmenį. Sukeliama žala priklauso nuo krentančio objekto masės ir aukščio, iš kurio daiktas krenta.

Bazinė krentančio daikto žala nustatoma sudauginant krentančio daikto masę (kg) ir aukštį metrais (m), iš kurio krenta daiktas. Aštrių daiktų atveju žala patiriama dviguba.

Ribinis greitis – tai maksimalus greitis, kurį gali pasiekti krentantis objektas. Tai priklauso nuo objekto formos ir dydžio, tačiau paprastumo dėlei bet kokio objekto kritimą iš didesnio nei 150 metrų aukščio skaičiuokite kaip kritimą tik iš 150 m.

Šarvai nuo žalos apsaugo standartiškai, tačiau reikia atsiminti, kad ne visada įmanoma pastebėti iš aukštai krentantį daiktą. Tuomet gynyba tik pasyvi.

Jei daiktas yra metamas, o ne kieno nors paleidžiamas kristi savo svoriu, tuomet tikrinama svaidymo ataka ir atitinkama žala.

Jei savo svoriu iš aukščio iki 10 m paleidžiamas bukas ginklas, tuomet paprastesniam skaičiavimui galima tikrinti ½ Max ginklo bazinės žalos; jei aštrus ginklas - Max ginklo bazinės žalos.

Pagal tokią pačią sistemą gali būti nustatoma labai stambių šaudmenų, svaidomų balistomis ar panašia technika, žala.

Ugnies žala

Vaikščiojimas per ugnį daro Max 20ŽT/t. Stovėjimas ugnyje daro Max 30ŽT/t. Stovint ugnyje ir dėvint šarvus ugnis iš pradžių neveiks tiek t, kiek yra šarvų gynybinis priedas padalintas iš 5 (Ša/5 t). Praėjus šiam laikui, kai drabužiai užsidegs ar šarvai įkais, ugnis darys atitinkamą žalą:

Uždegti drabužiai Max 30ŽT/t.

Įkaitę šarvai Max 20ŽT/t, jei nepavyksta SvB-10*t", kur t" - tarpsnelių, praleistų su įkaitusiais šarvais, skaičius.

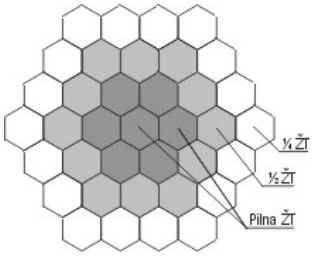
Asmuo, kurio drabužiai yra padegti, kitą veiksmą, o ne bandymą užgesinti drabužius ir nekreipti dėmesio į ugnį, galės atlikti tik pavykus jo VaB-2*PŽT.

Ugnies žala, patiriama dėl kerų poveikio, skaičiuojama pagal kero Max žalą. Šarvai nuo tokio poveikio taip pat gina ir iš patiriamos žalos yra atimamas šarvų ŠŽS.

Nepalankios sąlygos: karštis, šaltis

Jei asmuo patenka į aplinką, kurios temperatūra yra pakankamai didelė (dykuma ir pan.) ar maža (žiema, sniegynai ir pan.), tuomet tam nepasiruošęs asmuo, praleidęs joje pakankamai didelį laiko tarpą, gali patirti žalą ar net mirti. Šią situaciją atitinkamai turi įvertinti ŽM ir nustatyti galimus poveikius.

Sprogimas



Įvairių objektų sprogimai gali daryti dviejų tipų žalą: smūgio/triuškinimo arba skeveldrų.

Sprogimo smūgio/ triuškinimo žala:

Tokią žalą gali sukelti kai kurie kerai (Ugnies kamuolys, Ugnies sprogimas) ar sprogstamosios medžiagos. Pačiame sprogimo epicentre sprogimas daro pilną žalą. Visi objektai, esantys per metrą nuo epicentro (šalutiniame šešiakampyje) taip pat patiria pilną žalą. Tolimesniuose prie šios zonos prisiliečiančiuose šešiakampiuose sukeliama ½MaxŽT, dar tolimesniuose – ¼MaxŽT, 1/16MaxŽT ir pan. Šarvų ŠŽS gina normaliai.

Sprogimo skeveldrų žala:

Tokią žalą daro kai kurie kerai (Ledo sprogimas) arba nuo sprogimo išsilakstančios skeveldros. Ploto, kuriame gali kristi žalojančios skeveldros, spindulys yra lygus ŽT*5 metrų. Nuo tokio sužalojimo gina *tik pasyvi gynyba*. Papildomai Pasyviai Gynybai yra gaunamas priedas +5 už kiekvieną papildomą metrą nuo epicentro; papildomai +5 jei asmuo pritūpęs bei +10 jei guli. Šarvų ŠŽS gina normaliai. Pataikančių skeveldrų žala priklauso nuo paviršiaus, ant kurio įvyko sprogimas (nuo 10ŽT ant paprastos žemės iki 60ŽT ant palaidų akmenų).

Kada nuo žalos apsaugo skydas

Nuo įvairių skeveldrų, ugnies sprogimų ar panašių kerų skydas patiriamą žalą sumažina jo saugos lygiu SkS. Papildomai žiūr. *Gynyba skydu nuo ugnies ir kerų*; psl. 39.

Nuodai, ligos, alergijos

Nuodai veikia organizmą apnuodydami jį, sukeldami jam žalą ar netgi mirtį. Jie pagal savo poveikio tipą skirstomi į:

Kontaktiniai – veikia palietus, patekus ant odos ir pan.

Veikia per kraują – patekus per žaizdą ar injekcijos būdu.

Veikia per virškinimo sistemą – patekus į žarnyną.
Veikia per kvėpavimo sistemą – įkvėpus ar kitaip patekus į kvėpavimo sistemą.

Pagal veikimo stiprumą Karių&Magų pasaulyje nuodai skirstomi į labai silpnus, silpnus, vidutinius, stiprius, labai stiprius ir itin stiprius. Kiekvieno konkretaus nuodo stiprumas bei poveikio forma yra nurodyta specialiuose prieduose, skirtuose ŽM.

Bendru atveju nuodai gali sukelti mirtį ar tik žalą organizmui, nors kai kurie jų veikia tik kaip narkotikai, laikinai sumažindami prigimtis (žiūr. *Narkotikai*, psl. 50).

Atitinkamai kaip ir nuodai veikia ligos sukėlėjai, alergenai, nuodingos dujos. Pastarosios nors ir veikia kaip nuodai, tačiau kai kurių jų, ypač žinant, kad jos bus, galima išvengti. Kai kurių, kurios pvz. veikia per kontaktą su oda, išvengti labai sunku ar netgi neįmanoma.

Kai kuriais atvejais įvairūs kraujasiurbiai vabzdžiai, kirminai ir panašūs gyvūnai, kurie tam tikromis sąlygomis egzistuoja milžiniškais kiekiais, gali "žaloti" būtybes tokiu pat būdu kaip nuodai ar ligos sukėlėjai. Tai lieka ŽM sprendimo valioje.

Imunitetas

Imunitetas yra kintama asmens savybė, kurios pradinė vertė lygi *Sveikatos Didžiojo Priedo Vertei* (Imunitetas=SvP). Ji parodo organizmo atsparumą įvairiems nuodams, infekcijoms, alergenams ir pan. Imunitetas gali kisti žaidimo eigoje, priklausomai nuo įgyjamo ar prarandamo atsparumo, nuo vakcinų, magijos, badavimo, nuodų, infekcijų ar ligų poveikio.

Kiekvieną kartą, kada organizmas turi kontaktą su nuodais, alergenais ar ligos sukėlėjais (šie patenka į organizmą per odą, kvėpavimo takus, kraują kitais būdais), yra tikrinama kaip tos medžiagos paveikia organizmą. Tam yra atliekamas *Imuniteto metimas*. Prie išmesto rezultato pridedama Imuniteto vertė. Tuomet, priklausomai nuo patekusių nuodų ar kitų medžiagų veikimo stiprumo, pagal lentelę *Imunitetas* yra tikrinamas poveikis.

Imuniteto lentelėje yra nurodomas veikiančiosios medžiagos stiprumas bei galima žala. Taip pat išskirtos 3 grafos, kuriose nurodomos Imuniteto metimo verčių ribos bei patekusios medžiagos poveikis.

Grafa "N / " reiškia, kad tai yra nesėkmingas *Imuniteto metimas* ir poveikis bus maksimalus; tai yra jei nuodai sukels maksimalią žalą ir mirtį, ligos sukėlėjas sukels ligą su maksimaliomis pasekmėmis, alergenas sukels maksimalią alergiją.

Šiuo atveju asmuo *Patirties Taškų PT Imunitetui* (*IPT*) nerenka, o už patirtą žalą (žinoma, jei išgyvena) gauna *nGPT* (žiūr. *Patirtis, Gajumo patirtis už patirtą žalą*; psl. 89).

Grafa "1-100%" reiškia, kad tai yra dalinai sėkmingas *Imuniteto metimas* ir poveikis bus dalinis; tai yra nuodai sukels tik dalinę žalą (nustatoma d100 metimu), ligos sukėlėjas sukels lengvą ligos formą, alergija taip pat bus dalinė.

Šiuo atveju asmuo *IPT* renka (žiūr. *Patirtis, Imuniteto patirtis*, psl. 90), o už patirtą žalą gauna *tGPT* (žiūr. *Patirtis, Gajumo patirtis už patirtą žalą*).

Kitą kartą, įvykus kontaktui su tos pačios rūšies nuodais, liga ar alergenu, imunitetas yra tikrinamas iš naujo.

Grafa "100%" reiškia, kad tai yra pilnai sėkmingas *Imuniteto metimas* ir organizmas medžiagų poveikiui atsispyrė ir imunitetas suveikė pilnai. Šiuo atveju *IPT* yra renkami (žiūr. *Patirtis, Imuniteto patirtis*), tačiau *GPT* – ne (nei tGPT, nei nGPT nerenkama).

Nuodų atveju kitą kartą, įvykus kontaktui su tos pačios rūšies nuodais, imunitetas yra tikrinamas iš naujo.

Ligos atveju prieš konkrečią ligą ar alergeną organizmui atsispyrus ligai ar alergenui, tam tikram laikotarpiui, kurį nustato ŽM arba tai yra nurodoma specialiuose ligų ir alergenų aprašymuose, asmuo tampa atsparus visiems galimiems kontaktams su konkrečios ligos sukėlėjais ar alergenais.

Imunitetas												
Medžiaga	**MaxŽT/ Poveik.**	**N /**			**1-100%**				**100%**			
		d100	***IPT***	***GPT***	***d100***	***IPT***	***GPT***	*****	***d100***	***IPT***	***GPT***	*****
Nuodai												
L.silpni	10	01-03	-	*n*	04-12	+	*t*	+	>13	+	-	+
Silpni	20	01-15	-	*n*	16-40	+	*t*	+	>41	+	-	+
Vidutiniai	30	01-30	-	*n*	31-65	+	*t*	+	>66	+	-	+
Stiprūs	40	01-60	-	*n*	61-90	+	*t*	+	>91	+	-	+
L.stiprūs	60	01-90	-	*n*	91-00	+	*t*	+	>101	+	-	+
Itin stiprūs	80	01-110	-	*n*	111-120	+	*t*	+	>121	+	-	+
Liga/ Alerg.												
L.silpni	10/ spec.	01-03	-	*n*	04-12	+	*t*	+	>13	+/l	-	-
Silpni	20/ spec.	01-15	-	*n*	16-40	+	*t*	+	>41	+/l	-	-
Vidutiniai	30/ spec.	01-30	-	*n*	31-65	+	*t*	+	>66	+/l	-	-
Stiprūs	40/ spec.	01-60	-	*n*	61-90	+	*t*	+	>91	+/l	-	-
L.stiprūs	60/ spec.	01-90	-	*n*	91-00	+	*t*	+	>101	+/l	-	-
Itin stiprūs	80/ spec.	01-110	-	*n*	111-120	+	*t*	+	>121	+/l	-	-

Max ŽT: "spec" – yra papildomas specifinis medžiagos poveikis, kurį nustato ŽM ar jis randamas specialiuose aprašymuose.

* - imuniteto tikrinimas esant sekančiam kontaktui su nuodais, ligos užkratu ar alergenu.

IPT: "-" - IPT nerenkama; "+" - IPT renkama; "+/l" – IPT gaunama bei papildomas imunitetas tam tikram laikotarpiui.

GPT: "*n*" - renkamas nGPT; "*t*" - renkamas tGPT; "-" - GPT nerenkamas.

Turint A*tsparumo ligoms ypatybę* ši apsaugo nuo bet kokios ligos ar alergijos, tačiau ne nuo nuodų poveikio. Jei asmens imunitetas yra padidintas dėl rasinių savybių, tuomet jis taip pat naudojamas kaip priedas prie *Imuniteto metimo*.

Ypatingas atvejis: jei metant Imuniteto metimą iškrenta 00, tuomet toks metimas automatiškai patenka į grafą "100%". Papildomai toks asmuo įgauna *Absoliutų atsparumą* visam laikui prieš tuo metu veikusiajį medžiagą (nuodus, ligą ar alergeną). Tai tampa nauja veikėjo *ypatybe*.

Pvz.: "Absoliutus atsparumas skorpiono nuodams", "Absoliutus atsparumas marui", "Absoliutus atsparumas maliarijai" ar pan.

Taip pat tokiu būdu galima atsikratyti jau egzistuojančios alergijos.

Narkotikai

Įvairios narkotinės medžiagos gali veikti organizmą tiek stimuliuojančiai, tiek slopinančiai. Jei narkotikai veikia stimuliuojančiai, tuomet jie gali tam tikram laikotarpiui padidinti įvairias asmens Prigimtis, suteikti daugiau jėgų, ištvermės ir pan.

Jei narkotikai veikia slopinančiai, tai jie tas pačias Prigimtis tam tikram laikotarpiui gali sumažinti, atimti jėgas, sukeliti haliucinacijas ir pan.

Iš principo kai kurie narkotikai veikia kaip *Žolės* ar *Gėralai*.

Liga, simptomai, diagnostika, ligos gydymas

Liga prasideda tada, kai nepasiseka Imuniteto metimas (žiūr. *Imunitetas*; psl. 50). Visiškai nepavykus Imuniteto metimui (grafa "N"), liga progresuoja pačia blogiausia forma. Jei Imuniteto metimas pavyksta dalinai (grafa "1-100%"), liga įgauna tik lengvą (na, geriausiu atveju bent jau ne mirtiną) formą.

Susirgus dažniausiai pradeda kristi ligonio prigimčių (Jė, Vi, Pr, Sv ir pan.) bei *Gajumo* maksimalios vertės. Tai yra pagrindinis beveik kiekvienos ligos požymis. Taip pat gali prisidėti kosėjimas, čiaudėjimas, viduriavimas ir pan., priklausomai nuo ligos rūšies. Tai yra *simptomai.*

Priklausomai nuo ligos rūšies, prigimčių ar gajumo kritimas įvairuoja labai skirtingai. Kartais krenta tik viena iš šių charakteristikų labai ilgą laikotarpį, kartais visos iš karto ir labai greitai. Bet kokiu atveju šis kritimas vyksta kas tam tikrą laikotarpį tam tikra verte, kuri priklauso nuo ligos rūšies. Visos kritusios prigimtys bei gajumas neatsistato iki savo buvusios vertės tol, kol liga nėra *išgydoma*. Jei prigimtys krenta iki 0 vertės, tuomet asmuo atitinkamai tampa invalidu (gyvu lavonu, bepročiu ar tiesiog miršta). Jei GT krenta iki 0 ir mažiau – miršta nuo ligos. Kai kurių ligų atveju, nepavykus sveikatos bandymui, gali kristi ir imunitetas (atsparumas) kitoms ligoms. Tuomet tikrinama ar neįsimetė dar papildoma infekcija arba nesutriko kitos gyvybinės funkcijos.

Pilna ligos ar susirgimo *diagnostika* vykdoma atliekant *diagnostikos veiksmo metimą* (LS veiksmas) kaip priedą naudojant diagnostikos įgūdį bei PrP (pagal *Veiksmų sėkmės lentelę*; žiūr. psl. 34). Asmenys, neturintys šio įgūdžio, ligos diagnozuoti negali (na, žinoma, jie gali spėti ir būti teisūs – bet tai loterija).

Gydant ligą gydantis asmuo atlieka *gydymo veiksmą* (priklausomai nuo ligos - nuo vidutinio iki LS veiksmo) kaip priedą naudojant atitinkamą medicininį įgūdį bei PrP. Gydymas gali užtrukti nuo vienos dienos iki kelių mėnesių ar ilgiau, jei liga yra labai rimta. Standartiškai ligonis kiekvieną parą tikrina SvB, su bauda pagal ligos ar užkrato stiprumą.

Nepavykus SvB galima ŽT. Bandymui pavykus, priklausomai nuo vaistų ar gydančio asmens įgūdžio, yra atstatomas gajumas ar prigimčių vertės, mažinamas ligos poveikis. Teisingai ir kryptingai gydant gajumo ir prigimčių vertės atsistato iki pradinio turėto (žinoma, jei nėra papildomų komplikacijų, kurios sudaro tam tikras išimtis ar draudimus).

Visa ligos eiga ir jos gydymas nustatomas ŽM.



MAGIJA



Magija – tai jėga, kontroliuojama ir išreiškiama *kerų* pagalba. Kai kurios būtybės bei įvairių rasių atstovai turi įgimtą magiją, kiti sugeba naudoti kerus juos tik išmokę. Asmenys išmokę magijos ir sugebantys naudoti kerus yra vadinami kerėtojais. Kerėtojais gali būti skirtingų profesijų atstovai. Jie gali naudoti skirtingų tipų kerus. Pastarieji Karių&Magų sistemoje skirstomi į kelis tipus: ***Fi***, ***Bi, Anti-Bi*** ir ***Psi magijos***.
Kiekvienas skirtingos magijos tipas yra prieinamas skirtingų profesijų kerėtojams, kai kurie magijos tipai dar papildomai yra skirstomas į smulkesnes grupes. Kiekviena tokia grupė yra kaip atskiras įgūdis ir kerėjimas bet kuriais vienai grupei priklausančiais kerais yra apsprendžiamas konkrečios grupės kerėjimo įgūdžiu. Nuo šio įgūdžio ir priklauso kerėjimo vienos ar kitos grupės kerais sėkmė.

Žiežirbos

Žiežirbos – tai magiškos energijos matas, apibrėžiantis magiškos energijos vienetus, kuriuos turi kerėtojas.
Kiekvienas kerimas keras turi nustatytą bazinį žiežirbų skaičių, kurį sunaudoja kerėtojas kerėdamas kerą *baziniu lygiu*. Stiprinant ar modifikuojant kerą sunaudojamų žiežirbų skaičius gali didėti.
Kerėtojui išnaudojus visas savo turimas žiežirbas jis gali panorėti *kerėti dar*! Tuomet toks kerėtojas gali kerėti vietoj žiežirbų panaudodamas savo gyvybinę galią - gajumą. Sunaudotų 10 GT atitiktų 1 žiežirbą. Gajumui kritus iki 0 ar mažiau, kerėtojas krenta be sąmonės. Laiku nesuteikus pagalbos kerėtojas tiesiog mirs.
Jei taip kerint įvyksta fiasko, kerui sukerėti reikalingi GT yra prarandami automatiškai. Papildomas fiasko poveikis taip pat yra tikrinamas. Taigi, toks kerėjimas yra pavojingas dvigubai – kerint prarandamas gajumas, o fiasko atveju prarandamas gajumas gali ir didėti.
Tokio kerėjimo metu, kai vietoje žiežirbų yra panaudojamas gajumas, patirtis gajumui GPT nėra skaičiuojama. Tokie sunaudoti GT patirtį kaupia tik atitinkamo kerėjimo įgūdžiui.

Kerėjimas

Kerėjimas – tai veiksmas ar veiksmų seka, kurių metu kerėtojas susikoncentruoja, o po to, atlikdamas apibrėžtą ir nustatytą ritualą – *kerą,* išlaisvina savo magišką energiją (*žiežirbas*), suteikdamas jai realų pavidalą ar išraišką.
Kerint Fi ar Bi tipo kerais kerėtojas kerėjimo metu taria burtažodžius. Kartais kerėjimo veiksmas, priklausomai nuo kero pobūdžio, yra sustiprinamas papildomais rankų ar net viso kūno judesiais (*pvz.: spragtelėjimai pirštais, rankų mostais ir pan.*). Dažniausiai tai yra reikalinga kerint nuotolinius kerus, sukuriant magiškus šaudmenis ar kitokius kerus.
Jei, kerėtojui kerint, šiuos veiksmus jis bando praleisti ar specialiai siekia jų išvengti (kad nesukeltų pašalinių dėmesio ir pan.), tuomet jis gauna *kerėjimo veiksmo* baudas (nuo –10 iki –60).
Pvz.: jei kerėtojas yra surištas, ŽM skiria kerėjimo veiksmo baudą –40, jei tik užkimšta burna – tuomet VM-20. jei yra ir surištas ir užkimšta burna, tada bauda gali būti ir VM-60.
Kerint Psi tipo kerais kerėtojas keri tik proto ir valios pastangomis, todėl žodžių netaria ir jokių veiksmų neatlieka. Pagrindinis tokio kerėjimo trūkumas yra tai, kad jam trukdo bet koks galvos apdangalas (žiūr. *Psi magija*, psl. 78).

Koncentracija
Prieš pat kerėdamas kerėtojas atlieka trumpą susikaupimo elementą ir tuomet keri.
Jei kerui sukerėti reikalingas tik 1 kt, tuomet laikoma, kad koncentracija ir kerėjimo veiksmas atliekami vienu metu.
Jei keras užima daugiau laiko (*pvz.: 10-L_{kero} t*), tai pirmiausia nurodytas laikas sugaištamas koncentracijai ir pasiruošimui kerėti, o po šio laiko įvykdomas keras.
Kai kuriais atvejais (ritualinių kerų metu) kerėtojas turi būti susikaupęs labai ilgai (valandas, o gal net paras) ir atlikti pilną *koncentraciją*. Koncentracijos trukmė gali būti labai įvairi ir nustatoma ŽM. Praėjus koncentracijai skirto laiko limitui, šio laikotarpio paskutinio tarpsnelio pabaigoje, pavykus *kerėjimo veiksmui* keras yra sukerimas. Kerėjimo veiksmui nepavykus koncentracija turi būti kartojama iš naujo.

Kerėjimo įgūdis
Kerėjimo įgūdis yra lygus konkrečios kerų grupės įgūdžiui. Pradedančiajam veikėjui jis nustatomas pagal profesijų pradines vertes (žiūr. *Profesijos*, psl. 13).
Pvz. Magas piromantas Mur Karlimas išmano Ugnies kerus su įgūdžiu 25, o Vandens kerus tik su 15. Tokiu atveju magas, kerėdamas Ugnies kerais, naudoja įgūdį 25, o Vandens kerais 15.

Kerėjimo lygis
Kiekvienam kerėjimo įgūdžiui tam tikra kerų grupe yra nurodoma papildoma pagalbinė vertė – kerėjimo įgūdžio lygis arba tiesiog kerėjimo lygis. Kerėjimo lygio vertė yra lygi naudojamo kero įgūdžio vertei padalintai iš 10 (apvalinama į mažesniąją pusę).
Pvz. esant Ugnies kerų įgūdžio vertei 25 tokio kerėjimo lygis $L_{kerėjimo}$=25/10=2.5, tačiau apvalinant (į mažesniąją pusę) $L_{kerėjimo}$ =2.
Pastaba: jei kerėjimo įgūdis yra 0 ar neigiamas, laikoma, kad kerėjimo lygis lygus 1.
Kerėjimo lygis žymimas $L_{kerėjimo}$, kur ši vertė yra skirtinga kiekvienai atskirai kerų grupei. $L_{kerėjimo}$ vertė yra naudojama kero maksimaliam poveikiui, veikimo atstumui, zonos dydžiui ar panašiems parametrams nustatyti arba tų parametrų keitimui bei kero stiprinimui. Tokiu būdu, kuo didesnis kerėjimo įgūdis ir tuo pačiu kerų lygis $L_{kerėjimo}$, tuo galingesnis yra kero poveikis ar tuo daugiau jį galima stiprinti.

Kerėjimo veiksmas
Kerėtojui kerint, po sėkmingos koncentracijos ir pasiruošimo kerui, toliau yra atliekamas *kerėjimo veiksmas* ir tikrinama jo sėkmė.
Priimta, kad kerėjimas yra labai sunkus (LS) veiksmas, todėl jo sėkmė yra nustatoma pasinaudojant *Veiksmų sėkmės lentele*, kaip labai sunkiam veiksmui atlikti.
Tam yra metamas d100. Kaip priedas yra pridedamas kerėtojo *kerėjimo įgūdis*.

Kerėjimo veiksmo sėkmės lentelė				
Veiksmo sunkumas	**Fiasko**	**Nesėkmė**	**Sėkmė**	
	F	**N**	**1-100%**	**100%**
Labai sunkus	03	04-50	51-150	00
Priedai	-	*+Kerėjimo įgūdis*		

Taigi, jei d100 metimo vertė, su visais priedais ir baudomis, papuola į sekančias grafas, tuomet yra sekantys kerėjimo sėkmės atvejai:

01-03; Kada d100, be jokių priedų ir baudų, išmetamas 01-03, tuomet visada yra *kerėjimo fiasko*.

Taip pat kiekviena papildomai sunaudojama žiežirba, kuri viršija kerėtojo kerėjimo lygį $L_{kerėjimo\ įgūdis}$ (kada keras yra stiprinamas ar kerimas didesnis nei tai leidžia kerėjimo įgūdis keras), fiasko tikimybę padidina per 3.

*Pvz.: mago Mur Karlimo Ugnies kerų įgūdis lygus 25. Jo L_{ugnies}=2. Jis bando atlikti kerą Ugnies alsavimas, kurio bazinis variantas sunaudoja 10 žiežirbų. Sunaudojamų žiežirbų ir kerėjimo lygio skirtumas lygus 10-2=8. Tokiu būdu kerint fiasko tikimybė bus 03+(8*3)=27.*

Kerėjimo fiasko	
d100	**Poveikis**
01-07	Dingo ½ kerui sukerėti reikalingų žiežirbų
08-14	Dingo visos kerui sukerėti reikalingos žiežirbos. Vietoje laukto rezultato tik pašalinis nenaudingas įvykis ar nenormalus nepavojingas kero rezultatas ar poveikis
15-21	Norimas keras suveikė nepavojingai klaidingai. Rezultatas: didelis garsas, bjaurus (dervos ar pan.) kvapas, iškreiptas vaizdas, nenormalus sukurtas objektas ir pan.
22-28	Atrodo, jog keras suveikia, tačiau visas rezultatas tiktai iliuzija
29-35	Pamiršo kerą mažiausiai 1 parai. Pavykus Prigimties bandymui kerą pavyks atsiminti (tikrinama vieną kartą per parą)
36-42	Keras nesuveikė, kerėtojas apsvaigintas. Apsvaigimas praeis tą t kai pavyks SvB-30
43-49	Kerai paveikia šalia esantį artimiausią asmenį. Jei artimiausias asmuo ir buvo bandomas paveikti keru, tuomet paveiks sekantį šalia esantį artimiausią asmenį. Jei šalia nėra asmenų, 50% tikimybė, kad paveiks šalia esantį artimiausią objektą.
50-53	Keras paveikia ne tą taikinį (atsitiktinai)
54-56	Keras suveikia priešingai. Jei ugnis – tai vanduo, jei oras – tai žemė, jei gydymas – tai sargdinimas, jei miegas – tai nemiga ir pan.
57-63	Kerai paveikia patį kerėtoją: jei šaudmuo, tai sprogo šalia ar pataikė į patį kerėtoją; jei informacinis – identifikavo save; jei susijęs su objekto kūrimu – tai kažkas sukurta taip, jog tampa susiję su kerėtoju ir pan.
64-70	Kerėtojas patiria Max 40ŽT, be YŽ
71-77	Kerėtojas patiria Max 60ŽT, be YŽ
78-84	Kerėtojas patiria Max 80ŽT, be YŽ, kerėtojas apsvaigintas
85-91	Keras nepavyko. Fi, Bi - kerėtojo rankoms Max 80ŽT, jos yra išnarintos, rankomis AVM-40; Psi - kontuzija, Max 80ŽT, AVM-40
92-99	Keras nepavyko. Fi, Bi - kerėtojo rankoms Max 120ŽT , jos yra išnarintos, rankomis AVM-80, atliekant bet kokį judesį rankomis tikrinamas VaB-PŽ ar pavyks tai atlikti; Psi - kontuzija, Max 80ŽT, AVM-80, tikrinti ar neprarasta sąmonė
00	Kerai absoliučiai nepavyko, magiškos energijos smūgis užmuša kerėtoją

Tolimesni metimai reiškia, kad kerėjimo veiksmas bent iš dalies pavyko, nes bet kuriuo atveju žiežirbos yra sunaudojamos.

N (04-50), kero poveikio išreikšti nepavyko, kerėtojas tiesiog nesugeba teisingai atlikti kero ritualo (supainiojo užkeikimo žodžių tvarką ar pan.). Žiežirbos šiuo atveju yra prarandamos.

Pvz.: tas pats magas Mur Karlimas, kurio Vandens kerų įgūdis 10 (kerėjimo lygis 1), bando iššauti Ledo kamuolį, jam sunaudodamas 6 žiežirbas. d100 iškrito 31. Kadangi fiasko būtų išmetus 18 ir mažiau, todėl šis metimas pagal Veiksmų sėkmės lentelę papuola į grafą N. Todėl keras nėra sukerimas, o magas praranda žiežirbas. Kitaip sakant – keras nepavyko. Kaip rezultatas gali būti, kad vietoje kero įvyko nredidelis spragtelėjimas, pokštelėjimas ar panašus nekenksmingas ir didelio dėmesio neatkreipiantis įvykis.

1-100% (51-150), kerėjimas sėkmingas, magiška energija išlaisvinta ir efektas pasireiškia (iššautas *Ugnies kamuolys*, sukurtas *Diskas skraiduolis*, iškasta *Vilkduobė* ir pan.). Kero poveikis ar efekto stiprumas tikrinamas pagal tolimesnius d100 metimus taip, kaip nurodoma prie konkretaus kero aprašymo.

Pvz.: magas Mur Karlimas, kurio Ugnies kerų įgūdis lygus 25, bando sukurti Ugnines čiurkšles, jam sunaudodamas 4 žiežirbas. Jis meta d100. Iškrito 48. Prie šio metimo jis prideda kerėjimo ugnies kerais įgūdžio vertę 25. Galutinis metimas lygus 48+25=73. Taigi, galutinis metimas yra daugiau nei 51 ir magas sėkmingai sukuria Ugnines čiurkšles. Pataikymas ir tolimesnis poveikis šiuo atveju tikrinamas atskirai.

100% (metimas 00) kerėjimas yra absoliučiai pavykęs, kero poveikis maksimalus. Jei reikia tikrinti tvermės, jos netikrinamas, nes kerai suveikia, automatiškai nugalėdami tvermes (pvz. sukurta iliuzija apgauna visus matančius ar girdinčius, nuo sukurtos ugnies tvermė nebesaugo ir pan.).

Tačiau jei kerų poveikyje sukurtas objektas turi pataikyti į priešininką, tuomet pataikymo sėkmė vis vien yra tikrinama atskirai. Padaryta žala ar atskiri kiti kero poveikiai tikrinami atskirai.

Pvz.: tas pats magas Mur Karlimas keri Ugnies kamuolį. Jo metimas yra 00. Tuomet keras absoliučiai sėkmingas. Toliau yra tikrinama tik pataikymo sėkmė. Sėkmingai pataikius atakuojamajam tvermės netikrinamos ir jis patiria iš karto visą Ugnies kamuolio maksimaliai daromą žalą (jei Max Ugnies kamuolio žala yra 300ŽT, tai tiek ŽT ir patiria auka).

Šaudymas kerais

Jei keras yra sukerėtas sėkmingai, bet jo tolimesnis poveikis priklauso nuo pataikymo į objektą (*Ugnies kamuolys*, *Ugnies strėlė*, *Mago strėlė*, *Metalinės kulkos* ir pan.), tuomet yra tikrinama, ar magiškasis šaudmuo pataikė į norimą taikinį. Tokio šaudymo ataka lygi atitinkamam kerėjimo įgūdžiui bei atakos sėkmė tikrinama pagal *Atakos sėkmės lentelę*; žiūr. psl. 39).

Pvz.: magas Mur Karlimas, kurio kerėjimo Ugnies kerais įgūdis lygus 25, sėkmingai sukerėjo Ugnies kamuolį bei bando juo pataikyti į priešininką, esantį už keliasdešimt metrų. Mago šaudymo kerais ataka, kaip ir kerėjimo Ugnies kerais įgūdis, lygus 25. Priešininko, į kurį bando pataikyti magas, gynyba yra standartinė kaip šaudymo atveju, pvz. lygi 30 (plačiau žiūr. Kautynės, Gynyba; psl. 38).

Tokiu atveju randamas besiginančiojo priešininko gynybos bei atakuojančiojo mago atakos skirtumas. Jis lygus 5. Tokiu atveju mago šaudymo ataka bus sėkminga, jei jo d100+ViP bus daugiau nei 53.

Tokios pačios standartinės kautynių (žiūr. *Kautynės*; psl. 38) taisyklės galioja ir tuomet, jei kerams suveikti reikalinga taikli ataka lazda, palietimas ranka ir pan.

Kai kurie magiškieji šaudmenys gali būti bandomi numušti kito asmens svaidomuoju ar šaunamuoju ginklu. Tuomet yra tikrinama tokio šaulio ataka prieš šaudmenį (jo gynyba 0), tačiau jis gauna baudas pataikymui į judantį objektą.

Tvermės

Jei kerėjimo metu kero poveikyje yra veikiama gyva būtybė (taikliai pataikius šaudmeniui, sėkmingai palietus magišku daiktu, būtybei patekus į kero veikimo zoną, bandant paveikti būtybę mintimis ir pan.), tuomet yra tikrinama ar būtybė atsispirs kero poveikiui, t.y. ar būtybę apsaugos viena iš jos tvermių.

Tam vėl yra naudojama *Atakos sėkmės lentelė*, kuomet kaip ataka yra naudojamas kerėtojo kerėjimo įgūdis, o būtybės gynyba – viena iš jos tvermių. Pagal šį skirtumą ir atakuojančiojo d100 metimą yra nustatoma, ar būtybę apsaugojo jos tvermė ar ne. Kaip priedas yra naudojamas kerėtojo *Pagrindinės prigimties priedas* (žiūr. *Profesijos*, psl. 13).

Jei kerėtojas keri Fi kerais, tuomet būtybę saugo jos Fi tvermė, jei Bi – Bi tvermė, jei Psi – Psi tvermė. Nuo Anti-Bi magijos taip pat saugo Bi tvermė.

Jei kerėtojas nugalėjo būtybės tvermę, tuomet ji gali patirti maksimaliai didžiausią kerų poveikį (kokį tiksliai – toliau nustatoma d100 metimu pagal kero aprašymą).

Jei būtybę apsaugo tvermė, tuomet būtybė kerų poveikio arba nepatiria, arba maksimaliai gali patirti tik dalinį kerų poveikį, priklausomai nuo to kaip yra nurodoma konkretaus kero aprašyme.

Jei vienu kerėjimu kerėtojas bandė paveikti kelias būtybes, tuomet tikrinant tvermes kerėtojas atlieka tik vieną d100 metimą, pagal kurį nustatoma, kurias būtybes kerai paveikė.

Pvz.: kerėtojas, kurio kerėjimo įgūdis yra 25 ir PrP 10, sukerėjo zona veikiantį Fi kerą ir į kero poveikio zoną pateko du asmenys. Vieno jų Fi tvermė yra 50, kito – 25. Tikrinant tvermę kerėtojas atlieka vieną d100 metimą, kuris yra 52. Pridėjus PrP galutinis metimas lygus 52+10=62. Taigi, pagal Atakos sėkmės lentelę kerėtojas, norėdamas įveikti pirmojo asmens Fi tvermę, turėjo išmesti daugiau kaip 63, o antrojo – daugiau 50. Kadangi jo metimas yra 62, todėl pirmojo asmens Fi tvermės kerėtojas nenugalėjo ir šis kerų poveikio nepatirs arba maksimaliai gali patirti tik dalinį poveikį. Tuo tarpu antrasis asmuo gali patirti ir maksimalų tų kerų poveikį. Nustatant patirto poveikio dydį kiekvienam asmeniui atliekamas atskiras metimas.

Papildoma koncentracija

Jei kerėtojas žino, kad kerą jam reikės sukerėti už tam tikro laikotarpio, tačiau tikslios jo trukmės jis nežino, tuomet gali iš anksto koncentruotis. Tam jis atlieka savo Esminės Prigimties Bandymą (00 visada nesėkmė).

Jei kerėtojas prieš kerėdamas papildomai koncentruojasi bent 1 kt, tuomet jis gauna VM+10 už papildomą susikaupimą.

Jei kerėtojas koncentruojasi dvigubai ilgiau, tuomet jis gauna kerėjimo VM+15.

Jei susikaupimo metu kerėtojas yra sužeidžiamas, tuomet jis turi išlaikyti SvB-PŽ, kitaip priedų nebus.

Kerėjimas atliekant kitus veiksmus

Kerėti kerėtojas gali ir atlikdamas kitus veiksmus (pvz.: eidamas, plaudamas indus, kapodamas malkas ar net kaudamasis). Tačiau tuomet jis patiria kerėjimo veiksmo baudas: einant –0, bėgant ar atliekant lengvus ar vidutinio sunkumo fizinius veiksmus – 20, sunkesnius nei vidutinio sunkumo veiksmus –40.

Jeigu kerėtojas bando kerėti tuomet, kada jis yra įsivėlęs į kirstynes, pats atakuoja ar yra atakuojamas, jis tai gali atlikti, tačiau visą koncentracijos kerui laikotarpį jis gali gintis tik *Išsisukimu* arba skydu.

Tačiau tuomet tokio kerėjimo veiksmo AM-50.

Jei kerėjimo metu jis yra sužeidžiamas, tuomet jis turi išlaikyti SvB-PŽ, kitaip koncentracija bus nutraukta ir kerėti jis negalės.

Jei kerėtojas krenta, tuomet kerėjimo veiksmo bauda irgi AM-50. Jei plaukia AM-60, jei skęsta AM-80.

Kero pratęsimas

Kada kerėtojo sukerėtas keras yra sėkmingas bei trunka tam tikrą laiką, tuomet, kero veikimui einant į pabaigą pastarasis gali būti pratęsiamas. Tam kerėtojas atlieka paprasčiausią savo Esminės Prigimties Bandymą (00 visada nesėkmė) ir sunaudoja pratęsimui reikalingą žiežirbų skaičių.

Kero nutraukimas

Kai kurių kerų veikimą, jei keras nėra momentinis (šūvis), tiesiogiai neveikia būtybės ar nesukuria magiškų būtybių, gali būti nutraukiamas pagal kerėtojo norą.

Pvz. kerėjimo metu sukuriama ugnis gali būti užgesinta, jei ji dega ant nedegių paviršių. Sukurtas rūkas pradeda sklaidytis, tačiau per kiek laiko išsisklaidys, priklauso nuo aplinkos sąlygų ir pan.

Pradedantis kerėtojas ir baziniai kerai

Kiekvienas pradedantis kerėtojas pasirenka pirmą (pagrindinę) kerų grupę ir atitinkamą vieną didžiausią įgūdį. Tai yra jo pagrindinė kerų grupė, kuri parodo, kokioje srityje specializuojasi pastarasis kerėtojas. Taip pat toks kerėtojas žino *visus* šios kerų grupės sąraše pateikiamus bei prie šios grupės priskiriamų pogrupių kerus. Jis yra šios srities specialistas iš didžiosios raidės.

Pvz. kerėtojas pirmuoju pasirenka Ugnies kerų įgūdį. Tai rodo, jog šis kerėtojas specializuojasi Piromantijos srityje ir yra Ugnies kerų specialistas.

Kitų grupių kerus, kurių išmanymą kerėtojas pasirenka kaip antrą, trečią ar sekančius įgūdžius, kerėtojas išmano tik baziniu lygiu, t.y žino tik *bazinius* pasirinktų grupių kerus. Baziniai kerai kiekviename kerų grupės aprašyme yra žymimi žvaigždute ✷.

Kai kurių profesijų kerėtojai turi kai kurių specifinių nuorodų, susijusių su kerais, tačiau plačiau apie tai žiūr. *Profesijos* (psl. 13).

Naujų kerų įsisavinimas

Naujus kerus kerėtojas gali išmokti padedamas kito kerėtojo, iš kerų knygų ar ritinių. Padedant kitam kerėtojui asmuo per d10 savaičių gali įsisavinti tiek kerų, koks yra jo Pagrindinės Prigimties Mažasis priedas. Kerėjimo lygis priklauso nuo turimų kerėjimo įgūdžių.

Jei kerėtojas bando išmokti naujus kerus iš kitų kerėtojų knygų, tuomet jis sugaišta iki d10 dienų vieno naujo kero įsisavinimui baziniu lygiu.

Jei kerėtojas bando įsiminti norimą kerą iš kito kerėtojo knygos ar ritinio *tuojau pat*, tuomet jis atlieka Pr, In ar Va bandymą su bauda –80. Jei toks bandymas įsimenant kerą iš kerų knygos yra sėkmingas, tuomet kerėtojas jį įsimena baziniu lygiu ir gali jį naudoti. Bandant įsiminti kerą iš kerų knygos ir bandymui nepavykus kerėtojas pakartotinai tai gali atlikti tik *sekančią dieną.*

Bandant įsiminti kerą iš ritinio, nepriklausomai nuo rezultato, ritinys yra *sunaikinamas*.

Kerėjimo ir kerų poveikio patirtis

Kerėjimo ir kerų poveikio patirtis skaičiuojama yra ne pagal bazinį kero lygį, o pagal *kerėjimo metu sunaudotų žiežirbų skaičių*. Tai galioja tiek kerėtojui, skaičiuojant patirtį kerėjimo įgūdžiams, tiek ir asmeniui, kuris tais kerais buvo atakuotas (patirtis tvermėms). Priešininkui kerais padaryta žala taip pat skaičiuojama pagal sunaudotų žiežirbų skaičių.

Kerai

Prie kiekvieno kero aprašymo yra pateikiame sekanti informacija apie kerų veikimą, atstumus, zonas ir pan.

[Žiežirbos: 2] – kerui sukerėti reikalingų žiežirbų skaičius.

| $L_{kerėjimo}$****5 m***; R $L_{kerėjimo}$ m | 1t; $L_{kerėjimo}$ T | visus | - atstumas, iki kurio gali būti atliekamas keras. Norint šį atstumą padidinti, tam papildomai sunaudojama pusė kerui sukerėti reikalingų žiežirbų (nebent nurodyta kitaip).

| $L_{kerėjimo}$*5 m; ***R $L_{kerėjimo}$ m*** | 1t; $L_{kerėjimo}$ T | visus | - kero poveikio zonos dydis. Norint šią poveikio zoną padidinti, tam papildomai sunaudojama pusė kerui sukerėti reikalingų žiežirbų (nebent nurodyta kitaip). Ta pati taisyklė galioja jei norima padidinti kero sukeliamą žalą ir pan.

| $L_{kerėjimo}$*5 m; R $L_{kerėjimo}$ m | ***1t***; $L_{kerėjimo}$ T | visus | - kerėjimui sugaištamo laiko/ koncentracijos (tarpsneliais) skaičius. Jei kerui sukerėti reikalingas tik 1 kt, tuomet laikoma, kad koncentracija ir kerėjimo veiksmas atliekami vienu metu. Jei keras užima daugiau laiko (*pvz.: 10-L_{kero} t*), tai pirmiausia nurodytas laikas sugaištamas koncentracijai ir pasiruošimui kerėti, o po šio laiko įvykdomas keras.

| $L_{kerėjimo}$*5 m; R $L_{kerėjimo}$ m | 1t; ***$L_{kerėjimo}$ T*** | visus | - kero veikimo trukmė. Norint šį veikimo laiką prailginti dvigubai, tam papildomai sunaudojama pusė kerui sukerėti reikalingų žiežirbų (nebent nurodyta kitaip). Norėdamas kerėtojas gali kero, kurio veikimas nėra pasibaigęs, poveikį nutraukti pavykus PrB. Tai negalioja akimirksniu įvykstantiems ir staiga pasibaigiantiems kerams (*Ugnies kamuolys*, *Žaibo juosta* ar pan.).

| $L_{kerėjimo}$*5 m; R $L_{kerėjimo}$ m | 1t; $L_{kerėjimo}$ T | ***visus*** | - kas (objektai, būtybės) patiria kero poveikį.

Papildomas veiksmas – prie kai kurių kerų gali būti nurodoma ar yra būtinas koks nors papildomas veiksmas (rankų, kūno ar kitokie judesiai).

Bauda be papildomo veiksmo – jei kerint papildomas reikalingas veiksmas nėra atliekamas, tuomet nurodoma tokio kerėjimo veiksmo bauda.

Magijos įgūdžių pradinės vertės ir kerėjimo priedai			
Įgūdis	***Pradinė vertė***	***Įgūdžio priedas***	***Veiksmo sunk.***
Magijos			
Fi Magija			
Aeromantija	-	PrP	LS
Piromantija	-	PrP	LS
Akvamantija	-	PrP	LS
Teramantija	-	PrP	LS
Šviesa/ Iliuzijos	-	PrP	LS
Bi Magija			
Bakteriomantija	-	InP	LS
Fungimantija	-	InP	LS
Fitomantija	-	InP	LS
Organomantija	-	InP	LS
Regeneracija	-	InP	LS
Transformacija	-	InP	LS
Anti-Bi Magija			
Negyva organika	-	InP	LS
Nemirėlių kerai	-	InP	LS
Kombinuotieji Nm kerai	-	InP	LS
Kombinuotoji magija			
Eteris	-	PrP	LS
Teleportacija	-	PrP	LS
Magiškų daiktų kūrimas	-	PrP	LS
Gėralų ruošimas	-	PrP	LS
Žolių ruošimas	-	PrP	LS
Animacija	-	PrP	LS
Kombinuotieji kerai	-	PrP	LS
Psi Magija			
Telepatija	-	VaP	LS
Savikontrolė	-	VaP	LS
Ekstra sensorika	-	VaP	LS
Psichokinezė	-	VaP	LS
Muzikinė magija			
Muzikiniai kerai	-	MeP	LS
Gyvūnų magija			
Animamantija	-	InP	LS
Jaukintinių magija	-	InP	LS
Šamanizmas			
Kamlavimas	-	InP	LS
Demonizmas			
Demonų iškvietimas	-	VaP	LS
Demonų/ dvasių išvarymas	-	VaP	LS

FI MAGIJA

Šiais kerais dažniausiai naudojasi kerėtojai – magai. ***Fi magijai*** priskiriami yra kerai, susiję su 4 pagrindiniais elementais (oru, ugnimi, vandeniu ir žeme) bei eteriu, kaip 5 elementu. Kai kurie kerai, tokie kaip šviesos, neįeina nei į vieną šių kerų grupę ir yra kaip atskira magijos šaka. Kiti, tokie kaip metalo, elektros, rūgšties, yra pagrindinių elementų kerų grupių pogrupiai, ir gali būti prieinami bent kelių kerų tipų kerėtojams specialistams.

Oro kerai (Aeromantija)

Tai kerų grupė, susijusi su vienu iš elementų – oru. Kerėtojai, kurie užsiima šiais kerais, yra vadinami aeromantais.

Oro išvalymas ✸

[Žiežirbos: 1] | L_{oro}*10 m; tūris L_{oro} m^3 | 1t; visam | oras |

Tai yra pagrindinis Oro keras. Mg iki L_{oro}*10 m atstumu išvalo iki L_{oro} m^3 tūrio oro kiekį. Šis keras dažnai naudojamas nuodingoms dujoms ar garams neutralizuoti. Pilnas dūmų kambarys gali būti išvalomas dalimis, tačiau, jei jis pilnas mirtinų garų, jis turi būti išvalomas visas iš karto. Priešingu atveju ne visi gali išsigelbėti. Šis keras gali paversti seną, užsistovėjusį orą šviežiu, tinkamu kvėpuoti.

Apie 1m^3 oro, jegu jis neatnaujinamas iš išorės, užtenka vienam ramybės būsenoje esančiam asmeniui apie 30 min. Šis laikas bus trumpesnis keletui žmonių arba tuomet, kai asmenys atlieka energingus veiksmus (laikas sumažėja dvigubai).

Oro sukūrimas ✸

[Žiežirbos: 2] | L_{oro}*10 m; tūris L_{oro} m^3 | 1t; visam | oras |

Šis keras sukuria šviežų, tinkamą kvėpuoti orą ten, kur jo nėra. Naudojant šį kerą ten, kur jau yra oras, tai sukels lengvą vėjelį, trunkantį apie L_{oro} T. Naudojant vakuume, jis sukuria orą, kuriuo galima lengvai kvėpuoti. Kerint juo žemę, akmenį ar kitą medžiagą, jos tarpai ir ertmės užsipildys oru, tačiau tai nesukels jokio sprogimo (susidarys putos, medžiaga iškorės ar pan.). Kerint vandenyje, jis sukels burbuliavimą, panašų į vandens virimą.

1 žiežirba sunaudojamos papildomai sukurti L_{oro} m^3 oro. Už papildomą 1 žiežirbą atstumas gali būti didinamas per L_{oro}*10 m.

Oro formavimas ✸

[Žiežirbos: 3] | *Mg, L_{oro}*10 m; L_{oro}*5 m srovė | 1t/ konc; L_{oro} T | oras |*

Leidžia Mg sukurti oro judėjimus teritorijoje iki L_{oro}*10 m atstumu nuo Mg. Vėjas yra sukuriamas nuo Mg ir sklinda L_{oro} m pločio srove. Už šio atstumo vėjas tiesiog slopsta ir vėliau pradingsta. Tokio vėjo greitis – iki L_{oro} m/s.

Jei Mg nori sukelti didesnį vėją, tam jis sunaudoja papildomai po 2 žiežirbas už vėjo greičio papildomą padidinimą L_{oro} m/s.

Jeigu Mg kiekvieną t keičia oro formą, bandydamas jam suteikti kokį nors pavidalą (*pvz. kartu su oru keldamas dulkes bando suformuoti kokį nors atvaizdą*) tuomet Mg turi būti nuolatinėje koncentracijoje. Kiekviena tokia formos pakeitimo sėkmė nustatoma pagal *Veiksmų sėkmės lentelę*. Tam ŽM įvertina norimos suteikti formos sudėtingumą bei veiksmo sunkumą (dažniausiai tai yra LS veiksmas) ir yra tikrinama, kaip tas procesas pavyksta. Kaip priedas VM yra naudojamas kerėjimo įgūdis. Veiksmui pavykus (100%) norima forma sukuriama pilnai; veiksmui pavykus dalinai (1-100%), norima forma sukuriama dalinai; N atveju norima forma visiškai nepavyksta.

Vėjo stiprumas		
Vėjas, m/s	**Stiprumas**	**AM bauda, pastabos**
Iki 3	Silpnas	-
5-8	Vidutinis	Šaud. AM-20
>14	Stiprus	Svaid. AM-20, Šaudymo AM-40, vėjas iškreipia strėlių ir kt. Skrendančių objektų trajektoriją
>20-25	Štorminis	Svaid. AM-40, Šaud.AM-60. Stovėti ir eiti AVM-30
>30-35	Uraganinis	Svaid. ir šaud. neįmanomas. Stovėti ir eiti AVM-50
>50		Stovėti ir eiti AVM-70. Pargriuvus vėjas asmenį nuridens
>75		Stovėti ar eiti neįmanoma. Gulėti pavyks tik pasisekus JėB-50, priešingu atveju vėjas tiesiog nuridens.
>100		Stovėti, eiti ar gulėti neįmanoma. Vėjas viską tiesiog plėšia, kelia aukštyn ir skraidina

Gesintuvas

[Žiežirbos: 3] | *Mg; L_{oro} m srovė | 10-L_{oro} t; L_{oro} T | ugnis |*

Iš ištiestos Mg rankos ištrykšta L_{oro} m ilgio degimo nepalaikančių sunkių pilkų dujų čiurkšlė. Jei Mg nori, jis gali išleisti dvigubai trumpesnę čiurkšlę, taip sutaupydamas 1 žiežirbą.

Ji trykšta L_{oro} t ir sudaro debesį, kuris gesina paprastą ugnį - laužą, nedidelį gaisrą. Magišką ugnį (ugnies siena, ugnies aura ir kt.) gesina, kai pavyksta PrR su ugnies kerų magu. Jei šis tuo metu jau negyvas, tuomet magišką ugnį gesins taip pat efektyviai, kaip ir paprastą.

Per 1t gesintuvo dujos sudaro iki 1m³ debesį, kuris nusėda žemyn. Kitą kubinį metrą dujų galima išleisti ant pirmo kubo viršaus, ir tada susidarys dujų stulpas. Kiekvienas toks sekantis dujų m^3 kainuos po 1 žiežirbą.

Dujos išsisklaido per L_{oro} T. Gyva būtybė, įkvėpusi dujų, praras sąmonę, jei nepavyks SvB-30. Jei ji ir toliau kvėpuoja dujomis, širdis sustoja po 6-10 t.

Gesintuvu galima atakuoti – tikrinama standartinė pataikymo ataka. Už plotį AM+20.

Yra 10% tikimybė, kad atakos metu priešininkas bus sulaikęs kvapą.

Rūkas ✸

[Žiežirbos: 3] | *L_{oro}*10 m; zona L_{oro}*10 m^2 | 10-L_{oro} t; L_{oro} T | rūkas |*

Esant normaliam aplinkos drėgnumui kerėtojas, L_{oro}*10 m atstumu per 10-L_{oro} t (bet ne mažiau kaip 1t) gali sukondensuoti rūką L_{oro}*10 m^2 plote.

Tokiame rūke matomumas 1m (t.y. matyti galima tik šalia esančiame šešiakampyje esančius objektus). Rūkas išsilaiko iki L_{oro} T. Rūko buvimo trukmė gali būti pratęsiama papildomai sunaudojant 2 žiežirbas.

Dykumoje tokio kerėjimo VM-50 arba Mg papildomai panaudoja 1 žiežirbą kiekvienam baudos 10 panaikinti. Esant labai dideliam drėgnumui (žiemą, labai drėgnose patalpose ar pan.) Mg sunaudoja 1 žiežirba mažiau.

Rūkas išsisklaidys Mg nutraukus kerą ar pasibaigus jo veikimui. Taip pat rūką gali išsklaidyti stiprus vėjas ar smarkiai pakilusi oro temperatūra.

Mg bandant rūką sukoncentruoti dvigubai greičiau arba dvigubinant nuotolį, tam Mg papildomai sunaudoja 2 žiežirbas. Už 2 žiežirbas plotas gali būti didinamas.

Oro nuspėjimas ✸

[Žiežirbos: 4] | *Mg; vietovė | 10-L_{oro} t; 1 kartas | vietovei |*

Leidžia Mg per L_{oro} t tiksliai nuspėti orą tam tikroje teritorijoje tam tikru laiko momentu. Tas spėjimas neleidžia nuspėti magiško įsikišimo ar kitų kerėtojų sukeltų veiksmų, susijusių su oru.

Aeromantinė kerosklaida ✸

*[Žiežirbos: 4] | L_{oro}*10 m; objektas | 1t; L_{oro} t | 1 keras |*

Mg iki L_{oro}*10 m atstumu nuo savęs sugeba panaikinti kito Mg sukurtą vieną Oro kerą. Tam *Kerosklaidą* naudojantis Mg turi laimėti PrR prieš kerus sukūrusį Mg. Jei *Kerosklaidą* naudojantis Mg laimi PrR, tuomet priešininko kerai suirs per L_{oro} t.

Rungtį pralaimėjus tolimesni *Kerosklaidos* bandymai konkrečiam kero efektui, kurį bandė sunaikinti Mg, efektyvūs nebebus.

Mago strėlė

*[Žiežirbos: 4] | L_{oro}*10 m; šūvis | 1t; 1 šūvis | 1 strėlė |*

Mg sukerėjus aplink jo ranką staiga labai smarkiai sutankėja oras ir, ranka parodžius į taikinį, energijos srautas nuteka nuo rankos, suformuodamas vos matomą magišką strėlę. Pataikiusi strėlė (šaudymo kerais ataka) daro Max 40ŽT dūrio žalos. Fi tvermė nuo strėlės nesaugo, tačiau šarvai strėlės žalą mažina.

Strėlė gali lėkti iki L_{oro}*10 m atstumą. Niekur nepataikiusi ji tiesiog pradingsta.

Papildomai panaudojęs 2 žiežirbas Mg tuo pačiu metu gali iššauti papildomą strėlę. Šios strėlės šūvio iniciatyva Inic-3.

Kevalas

[Žiežirbos: 4] | Mg; 2 cm apvalkalas | 1t; L_{oro} T | Mg |

Apie Mg 2cm atstumu nuo kūno susidaro nematomas sutankėjusio oro apvalkalas, kuris juda kartu su Mg.

Toks *Kevalas* veikia kaip šarvai, kurių Ša +5, ŽS +10. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas oro barjeras gali būti dar labiau sutankintas ir tada Ša +10, ŽS +20, o už papildomas 4 žiežirbas Ša +15, ŽS +30. Didesnė apsauga nebegalima.

Keras trunka L_{oro} T, tačiau papildomai panaudojus 2 žiežirbas kero veikimo trukmė gali būti pratęsiama.

Kišensargis

[Žiežirbos: 4] | Mg; objektas | 1t; L_{oro} T | 1 objektas |

Tai yra vienas iš *Oro formavimo* kero išbaigtų variantų.

Mg vieną užkerėtą daiktą (kišenę, kapšą ar kuprinę) apgobia nematomas oro jėgų laukas. Vagiui įkišus į lauką ranką, Mg tai pajunta. Jokios tvermės ar kiti bandymai dėl pašalinio asmens įsikišimo nėra tikrinami. Kišensargis išsilaiko iki L_{oro} T.

Dūmų uždanga

[Žiežirbos: 4] | Mg; zona L_{oro} m^2 | 1t; L_{oro} T | 1 uždanga |

Mg įsimeta į burną gamtinių dažų substratą ar jau paruoštus dažus (ąžuolo žievė, dažų milteliai ir pan.), įkvepia ir išpučia atitinkamos spalvos dūmų uždangą. Dūmai užima pasiskirsto L_{oro}*10 m^2 plote ir išsilaiko L_{oro} T. Po to dūmų užsklanda išsisklaido savaime. Didelis vėjas ar audra tokią uždangą gali suardyti greičiau.

Tokioje uždangoje matomumas labai prastas (AVM-60). Būtybėms su infrarega AVM-30. Ultragarsinei regai netrukdo. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas *Dūmų uždanga* gali būti dar labiau sutirštinta ir tada AVM-100+InP.

Papildomos 2 žiežirbos gali prailginti trukmę. Papildoma 1 žiežirba sukuria papildomus L_{oro} m^3 dūmų.gali didinti R dvigubai.

Diskas skraiduolis

*[Žiežirbos: 5] | L_{oro}*10 m; diametras L_{oro} m | 1t; L_{oro} T | L_{oro}*20 kg |*

Mg atstumu iki L_{oro}*10 m nuo savęs sukuria beveik nematomą apvalų iki L_{oro} m diametro sutankinto oro diską, išlaikantį iki L_{oro}*20 kg masės.

Diskas standartiškai kabo Mg juosmens aukštyje ir juda paskui Mg. Tačiau Mg pagal savo norą gali diską pakelti aukštyn iki L_{oro}*10 m aukščio.

Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas gali atstumą iki sukuriamo disko, jo dydį, kilimo aukštį ar kelimo galią padidinti dvigubai.

Disko dydis pagal Mg norą gali sumažėti, tačiau ant jo esantys daiktai, jei jie praranda atramos tašką, nukrenta.

Praėjus L_{oro} T diskas prapuola, o ant jo buvę daiktai ir būtybės nukrenta žemyn.

Papildomai panaudojus 2 žiežirbas disko egzistavimo laikas gali būti pratęsiamas.

Mg taip pat gali keisti sukuriamo disko formą, sukurti papildomus elementus ir priedus. Taip jis gali diskui "pritaisyti: įvairias rankenėles, suformuoti skyles, paviršiaus įdubimus ar išgaubimus (1 žiežirba). Taip pat už 1 žiežirbą gali sutekti diskui norimą spalvą ar sukurti raštą. Rašto sukūrimas tikrinamas atskirai kaip LS veiksmas. Už papildomas 2 žiežirbas Mg gali vietoje disko sukurti įvairiai stovintį kupolą, kubą ar kitokią geometrinę formą. Už 3 žiežirbas jis gali suformuoti atitinkamo dydžio bet kokią kitokią figūrą (krėslą, vežimaitį ar pan.).

Už papildomas 5 žiežirbas Mg gali pats sėdėti tokiame savo kūrinyje bei valdyti jo judėjimą. Tada tokio "disko" judėjimo greitis bus L_{oro} m/s. Už papildomas 2 žiežirbas greitis padidinamas per L_{oro} m/s.

Levitacija ✸

[Žiežirbos: 5] | Mg; aukštyn/ žemyn | 1t; L_{oro} T | 1 būtybė |

Sėkmingai sukerėjęs Mg gali kilti vertikaliai aukštyn ar leistis žemyn. Horizontaliai judėti galės pasistumdamas ar pučiant vėjui. Vertikalus greitis iki L_{oro}*2 m/s. Gali pakelti krovinį, kurio masė mažesnė už jo paties masę. Už papildomą masę, lygią Mg masei, jis sunaudoja papildomas 3 žiežirbas. Už papildomas 2 žiežirbas judėjimo greitį gali padidinti per L_{oro}*2 m/s.

Mg *Levitacija* gali užkerėti kitą būtybę, lengvesnę už save, bet tuomet išeikvoja papildomai 3 žiežirbas. Už papildomą masę, lygią jo paties masei sunaudoja po papildomas 2 žiežirbas.

Levituojančios būtybės pirmą t svaidymo ataka normali, tačiau kitą t AM-20, trečią t AM-40, nes tuomet yra prarandamas stabilumas. Todėl kas antrą t galima stabilizuoti būseną ir veiksmams negauti baudų.

Levitacija trunka L_{oro} T. Trukmė gali būti pratęsiama, tam papildomai sunaudojant 2 žiežirbas.

Papildomai panaudojus 2 žiežirbas *Levitacija* virsta *Skrydžiu*.

Vėjų siena

*[Žiežirbos: 5] | L_{oro}*10 m; storis L_{oro}* ½ m/ ilgis L_{oro}*2m | 10-L_{oro} t; L_{oro} T | 1 siena/ visus |*

Mg, atstumu iki L_{oro}*10 m nuo savęs, ant kieto ar skysto paviršiaus per 10-L_{oro} t suformuoja L_{oro}*½ m storio bei L_{oro}*2 m ilgio, maždaug stačiakampės formos permatomą vėjo sieną.

Sienoje pučia labai stiprus (štorminis, >20-25 m/s) vėjas, nupučiantis dūmus, dujus, vabzdžius, paukščius. Svaidymo per sieną AM-40, šaudymo AM-60. Pereiti per ją yra sunkus veiksmas. Veiksmo metimas atliekamas bandant įveikti kiekvieną sienos pločio arba ilgio metrą. Veiksmui nepavykus, asmuo yra tiesiog bloškiamas iš sienos ir nukritęs ant kieto paviršiaus gali patirti kritimo žalą (minimaliai kaip iš 2m aukščio).

Už papildomą 1 žiežirbą Mg vėjo greitį sienoje gali padidinti iki uraganinio (>30-35 m/s). Tuomet svaidymas ir šaudymas per sieną tampa iš viso neįmanomas, o pereiti ją tampa labai sunkus veiksmas (tokio veiksmo priedas yra JėP)

Alsuojant pro sieną alsavimo substancija pasiskirsto po sieną (susidaro chloro, rūgšties, šalčio ar ugnies siena). Šalčio ar ugnies sienos vėl atvirsta paprasta po 1-20 t. Alsuojant žaibu pro sieną AM-10. Dujinės būtybė praeidamos patiria Max 50ŽT, YŽ+15.

Siena išsilaiko L_{oro} T. Pratęsiant jos egzistavimo laiką dvigubai, papildomai sunaudojos 3 žiežirbos.

Kritulių valdymas

*[Žiežirbos: 5] | L_{oro}*50 m; zona L_{oro}*10 m^2 | 10-L_{oro} t; L_{oro} T | krituliai |*

Mg iškviečia ar norimoje vietoje, esančioje iki L_{oro}*50 m atstumu nuo savęs sukuria didelį debesį, iš kurio L_{oro}*10 m^2 plote iškrinta normalaus intensyvumo, skysto pavidalo krituliai. Jei Mg nori, kad kristų sniegas, tam jis papildomai sunaudoja 2 žiežirbą, kad kristų ledas – 3 žiežirbos (žiemos metu sniegui papildomos žiežirbos nereikalingos, ledui – 1 žiežirba, lietui – 2 žiežirbos).

Jei Mg nori, kad kritulių intensyvumas būtų didesnis (toks, kad sulaužytų pasėlius, kirstų medžių ir krūmų lapus, svaidymo AM-20, šaudymo AM-30), tuomet papildomai sunaudojamos 2 žiežirbos. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas, krituliai pasidaro labai gausūs (svaidymo AM-30, šaudymo AM-50, žemė išplakama, susidaro didžiulės balos, sniego ar ledo tumulai).

Krituliai kris L_{oro} T. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas kerų trukmė gali būti pratęsiama L_{oro} T.

Antrasis kvėpavimas

[Žiežirbos: 6] | palietus; plaučiai | 1t; L_{oro} T | 1 būtybė |

Mg užkerėta būtybė ar pats Mg gali laisvai kvėpuoti po vandeniu, būdami užkasti kape, būdami troškiose ar nuodingose dujose ir panašiai, nes oras plaučiuose pats įsisotina deguonimi ir pašalina anglies dvideginį. Mg kerint ar kalbant po vandeniu iš Mg burnos veržiasi oro burbulai, bet vanduo burnon nesiveržia.

Užkerėtai būtybei ar pačiam Mg, išėjus iš iš troškių dujų zonos ar vandens, keras toliau veikia, asmuo ore gali normaliai kvėpuoti arba gali nekvėpuoti – tai priklauso nuo jo noro. Netgi smaugiamas ar kariamas (jei neluš sprandas) jis nebus pasmaugtas ir jam negalios baudos, susijusios su Sv praradimu dėl smaugimo.

Kero poveikis trunka L_{oro} valandų. Už papildomas 3 žiežirbas kero veikimo laikas gali būti prailgintas L_{oro} T. Taip pat kero veikimo laikas gali būti sumažinamas dvigubai, taip sutaupant 1 žiežirbą.

Skrydis

[Žiežirbos: 7] | Mg; skrydis | 1t; L_{oro} T | 1 būtybė |

Save užkerėjęs Mg gali skristi bet kuria kryptimi, kai yra susikaupęs. Greitis – iki L_{oro}*2 m/s. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas judėjimo greitį gali padidinti per L_{oro}*2 m/s. Skrisdamas paneša kitą būtybę ir/ar krovinį, kurių masė ne didesnė už jo paties kūno masę. Už papildomą masę, lygią Mg masei, jis sunaudoja papildomas 3 žiežirbas.

Kitai būtybei, kurios masė mažesnė ar lygi Mg masei, gali uždėti Skrydį, papildomai tam sunaudojant 3 žiežirbas. Už papildomą masę, lygią jo paties mesei sunaudoja po papildomas 2 žiežirbas.

Panoręs gali kyboti ore, kas nereikalauja jokio susikaupimo. Kybant ar lėtai skrendant (iki 2 m/s) galima kerėti.

Skrydžio trukmė L_{oro} T. Trukmė gali būti pratęsiama, tam papildomai sunaudojant 3 žiežirbas.

Nuodingasis debesis

*[Žiežirbos: 8] | L_{oro}*10 m; zona L_{oro}*10 m^2 | 10-L_{oro} t; L_{oro} T | visus |*

Mg sukerėjus per L_{oro} t, iki L_{oro}*10 m atstumu nuo Mg, susidaro nematomas L_{oro}*10 m^2 dydžio nuodingas debesis. Susidariusio debesies dujos yra sunkesnės už orą. Jos užpildo plyšius žemėje, šulinius ir kitas tuštumas. Už papildomas 2 žiežirbas debesis gali būti judinamas iki L_{oro} m/s greičiu. Už papildomą 1 žiežirbą debesies greitis gali būti padidintas L_{oro} m/s. Esant vėjui debesis bus genamas jo.

Debesis stabilus išsilaiko L_{oro} T. Už papildomas 3 žiežirbas debesies gyvavimo laikas gali būti papildomai pratęsiamas L_{oro} T.

Pro gyvus medžius ir krūmus slenkantis debesis nesuyra, jo greitis nemažėja, tačiau augalams jis nekenkia. Į debesį papuolusiems gyvūnams ir grybams dujos nuodingos.

Fi tvermei nepadėjus dujos veikia kaip labai stiprūs nuodai, mirtini arba Max 80ŽT.

Fi tvermei padėjus dujos veikia kaip vidutiniai nuodai arba Max 40ŽT.

Dujos veikia kol būtybė yra debesyje ir nuodų poveikis tikrinamas kiekvieną t. Tačiau jei pirmą kartą nuodams pilnai atsispiriama (N), antrą t jų poveikis bus tikrinamas tarsi jie būtų vienu lygiu silpnesni. Kvapo sulaikymas nepadeda, pakanka kontakto su oda.
Už papildomai panaudotas 2 žiežirbas dujos gali tirpti vandenyje ir jį užnuodyti.

Oro laiptai
*[Žiežirbos: 9] | L_{oro}*10 m; ilgis L_{oro}*5 m | 10-L_{oro} t; L_{oro} T | L_{oro}*100kg |*
Mg sukerėjus, norimoje vietoje iki L_{oro}*10 m atstumu per L_{oro} t atsiranda tik Mg matomi oriniai L_{oro}*5 m ilgio laiptai. Laiptai išlaikyti gali iki L_{oro}*100 kg svorį. Už didesnį svorį mokama po papildomas 2 žiežirbas.
Laiptai laikosi L_{oro} T, tačiau už papildomas 4 žiežirbas kero trukmė gali būti prailginta.
Ilgai išsilaikantys laiptai sukuriami ritualinės magijos pagalba
Už papildomas 5 žiežirbas laiptų ilgis taip pat gali būti padidintas.

Vakuumas
*[Žiežirbos: 10] | L_{oro}*10 m; zona L_{oro}*10 m^2 | 1t/ konc; L_{oro} T | visus |*
Mg iki L_{oro}*10 m atstumu nuo savęs L_{oro}*10 m^2 plote sukuria vakuumo zoną.
Zonos aplinkoje esantis oras bei nedideli daiktai staigiai yra sutraukiami į vakuumo zonos centrą. Daiktai, kurie neturi vidinio slėgio, patekę į šią zoną jokio poveikio nepatiria. Tačiau būtybė, atsidūrusi šioje vakuumo zonoje, jei nepadeda Fi tvermė, dėl kūne esančio slėgio tiesiog sprogsta.
Jei būtybę apsaugo Fi tvermė, tada ši tiesiog krenta be sąmonės ir, jei ten būna pakankamai ilgai - uždūsta.
Vakuumą būdamas susikoncentravęs Mg palaiko L_{oro} T. Papildomai panaudodamas 5 žiežirbas, Mg šį laiką gali pratęsti.
Po kero pabaigos toje vietoje, kur buvo vakuumo zona, lieka sukritusių daiktų ir visokių šiukšlių krūva bei būtybių, jei tokių buvo, likučiai.

Kritykla
*[Žiežirbos: 14] | L_{oro}*10 m; zona L_{oro}*2 m | 3t; L_{oro} T | visas būtybė |*
Tai egzotiškas keras, panaudojantis kombinuotus teleportacijos kerus spąstams sukurti.
Mg L_{oro}*10 m atstumu sukuria magišką L_{oro}*2 m zoną, į kurią patekęs daiktas ar patekusi būtybė (įžengusi ar įskridusi), jei nepadeda šios Fi tvermė, yra teleportuojama aukštyn iki L_{oro}*5 m. Skraidančios būtybės laikinai paralyžuojamos, levituojančios ar magija skraidančios būtybės Krityklos veikimo laikotarpiui praranda savo kerų poveikį.
Po to būtybės krenta, patirdamos atitinkamą žalą dėl kritimo iš aukščio. Nukritusios būtybės kritykla antrą t neveikia. Pavykus VaB-30 ir PrB-30 tokia būtybė gali pajudėti zonoje per 1 metrą, jei tą patį t pavyks ViB-40. Trečią t būtybę vėl teleportuoja aukštyn ir viskas kartojasi. Jei toje vietoje yra lubos ar medžių šakos, tai būtybę teleportuos tik iki jų. Būtybė gali spėti įsikibti į jas, jei pavyks ViB-60.
Keras veikia L_{oro} T.

Elektra

Elektros kerai yra priskiriami *Oro kerų* grupei, tačiau daugelis *Elektros* kerų yra išmokstama tik tuomet, jei magas pasirenka ir toliau specializuojasi *Aeromantijos* srityje.

Elektros pirštas ✸
[Žiežirbos: 1] | palietus; objektas | 1t; akimirka | 1 objektas |
Mg kūno paviršius sukaupia elektros krūvį, kuris yra perduodamas bet kokiam paliestam objektui.
Mg paliesta būtybė gali patirti elektros smūgį, darantį Max 5ŽT. Šis smūgis gali priversti plakti širdį, kurią sustabdė stiprus smūgis, skausmas ar kerai. Širdis ims plakti, jei pavyks SvB. Elektros smūgis gali nuimti hipnozę (pavykus užhipnotizuotojo VaB), apžavus (pavykus VaB) ir kai kuriuos kitus Psi kerų efektus.
Papildomai panaudotos žiežirbos kero efekto nestiprina.

Elektrinis siurprizas
[Žiežirbos: 1] | palietus; objektas | 1t; $L_{elektros}$ T | 1 objektas |
Paliestas mago daiktas pradeda kaupti elektros krūvį. Bet kas, palietęs tą daiktą, patiria elektros smūgį. Max ($L_{elektros}$*5) ŽT.
Papildomai panaudodamas 1 žiežirbą Mg gali daikto sukauptos elektros Max ŽT pakelti dvigubai.
Elektros krūvis daikte išsilaiko $L_{elektros}$ T. Jo laikas gali būti pratęsiamas, papildomai tam sunaudojus 1 žiežirbą.

Kamuolinis žaibas
[Žiežirbos: 3] | Mg; trajektorija | 2t; $L_{elektros}$ T | 1 kamuolys |
Tarp Mg rankų pradeda kauptis elektros krūvis, kuris virsta kamuoliniu žaibu. Atsiskyręs nuo Mg rankų tampa visiškai nevaldomas. Jis juda ~5-8 m/s greičiu, nuolat keisdamas savo trajektoriją. Kamuoliui, atsitrenkus į kokią nors kliūtį, yra 40% tikimybė, kad jis sprogs, darydamas Max 100ŽT bei sulydydamas ar padegdamas toje vietoje esančius nedidelius objektus. Jei vis dėl to kamuolys nesprogsta, tuomet jis tiesiog išsikraus ir pradings po $L_{elektros}$ T.

Žaibų mana
[Žiežirbos: 4] | Mg; žaibas | 10-$L_{elektros}$ t; išlydis | d20 žiežirbų |
Mg per 10-$L_{elektros}$ t iššaukia du priešingo krūvio debesis, iš kurių į Mg trenkia žaibas. Dėl to Mg patiria Max40ŽT be YŽ. Tokiu būdu jis maksimaliai gali atstatyti d20 žiežirbų. Šį kerą gali kerėti ir antrą kartą, tačiau tada atsiranda (100-Fi) % (bet ne mažesnė kaip 10%) tikimybė, kad Mg tiesiog bus nutrenktas. Kerint trečią kartą atsiranda (100-Fi)*2 % tikimybė, kad Mg perdegs ir t.t. Be baudų tą patį kerą kerėti galės tik sekančią parą.

Elektrinė signalizacija
*[Žiežirbos: 5] | $L_{elektros}$*10 m; zona $L_{elektros}$*10 m^2/ $L_{elektros}$*2 vnt gijų | 1t; $L_{elektros}$ T | visus |*
Mg iki $L_{elektros}$*10 m atstumu uždaros erdvėje, kurios $L_{elektros}$*10 m2, Mg sukuria $L_{elektros}$*2 nematomų žaibo gijų, kurios eina nuo vienos sienos iki kitos ir gali būti 0,2-2 m aukštyje virš grindų. Bet koks kirtęs liniją judantis objektas (išskyrus visai atsparias elektrai būtybes) patiria Max ($L_{elektros}$*5) ŽT ir Mg pajunta lyg stygos skambtelėjimą. Už papildomą 1 žiežirbą Mg gali padaryti, jog gija blyksteltų žydra spalva ir būtų matoma aplinkiniams.
Papildomai panaudodamas 3 žiežirbas Mg gali gijos Max ŽT pakelti dvigubai.
Už papildomas 2 žiežirbas gijos gali iškreipti skrendančių strėlių (šaudymo AM-20, šaunantysis tai pastebi tik po šūvio), vabzdžių skrydžio trajektoriją ir pan.

Odos metalizacija
[Žiežirbos: 6] | $L_{elektros}$ m; metalo gabalas | 1t; $L_{elektros}$ val. | 1 būtybė |
Užkerima nuoga būtybė turi laikyti 1-2 kg masės metalo gabalą.
Iš Mg rankos į metalą per $L_{elektros}$ m atstumą trenkia trumpas žaibas, kuris išgarina metalą. Metalo garai nusėda ant metalą laikiusios būtybės kūno, suteikdami šiai papildomą šarvuotumą (geležis duoda šarvuotumą Ša 15, ŽS 10; bronza – Ša 10, ŽS 10; varis, sidabras – Ša 5, ŽS 10). Vario ir sidabro danga didina tvermę elektros (AM-15), sidabras - šviesos (AM-15) atakoms. Žaibas daro Max 10ŽT (YŽ-10). Metalo sluoksnis netrukdo judėti, kvėpuoti. Ant jo dėvėti metalinių šarvų negalima, nes ima byrėti metalas. Nubyra po $L_{elektros}$ val. arba nuo bet kokio magiško gydymo.
Pastaba: šiuo keru smarkiai padidinamas šarvuotumas Ša, tačiau metalo sluoksnis nuo gero smūgio žalos absorbuoja nedaug, dėl to ŽS nėra labai didelis.

Žaibo juosta
*[Žiežirbos: 6] | $L_{elektros}$*10 m; ilgis $L_{elektros}$ m/ atšakų $L_{elektros}$*2 | 1 t; išlydis | visus |*
Mg sėkmingai sukerėjus iš jo rankos išlekia geltona linija, kuri iki $L_{elektros}$*10 m atstumu pagal Mg norą virsta $L_{elektros}$ m ilgio žaibo juosta. Nuo juostos papildomai atsišakoja iki $L_{elektros}$*2 plonesnių žaibo atšakų. Pataikymas juosta į objektą, sritį ar pakeliui esančius objektus – šaudymo kerais ataka.
Dėl atšakų AM+20. Juosta savo ilgio kelyje praeina visas kliūtis: medžius, gyvūnus, žmones, išskyrus sienas ar vandenį. Taip pat yra 50% tikimybė, kad pataikys į kitus, esančius per metrą nuo jos.
Jei Mg nori, už papildomas 4 žiežirbas juostos ilgis gali būti padidinamas $L_{elektros}$ m arba papildomai pridedama $L_{elektros}$*2 atšakų (AM+40).
Nuo sienų ir kitų masyvių kliūčių juosta gali rikošetuoti (bet bendras juostos ilgis lieka kaip ir pradinis). Rikošetuoja kritimo kampu (1-90) arba atgal į magą (91-00).
Pati juosta ir atšakos daro Max ($L_{elektros}$*30) ŽT, bet ne daugiau kaip Max 300ŽT.
Jei Mg nori, jis gali Max žalą sumažinti per pusę, taip sunaudodamas 2 žiežirbomis mažiau. Taip pat papildomai panaudodamas 5 žiežirbas Mg gali juostos Max ŽT pakelti dvigubai, tačiau bet kokiu atveju ne daugiau kaip Max 300 ŽT.
Padėjus Fi tvermei patiriama ¼ ŽT.

Žaibukai
*[Žiežirbos: 7] | Mg, $L_{elektros}$*20 m; $L_{elektros}$ žaibukų/t | $L_{elektros}$ t; atstumas | visus |*
Mg sukerėjus iš jo rankų pirštų išsiskiria žaibukai, judantys tiesiai tolyn nuo Mg ištiestų rankų tokiu kampu, kokiu yra ištiestos Mg rankos. Juda iki $L_{elektros}$*20 m atstumu, greičiu apie 15-20 m/s. Už papildomas 2 žiežirbas greitis gali būti didinamas iki 30 m/s.
Žaibukai prietemoje švyti blyškia žydra spalva, o dienos šviesoje yra beveik nepastebimi (ReB-60). Savo forma jie primena besiraizgantį 0,5-1m diametro, besikeičiančio dydžio rezginį.
Šie žaibukai trykšta $L_{elektros}$ t, kiekvieną t po $L_{elektros}$ žaibukus. Papildomai panaudojus 5 žiežirbas žaibukų generavimo laiką galima prailginti $L_{elektros}$t arba padvigubinti žaibukų, paleidžiamų per 1t, skaičių.
Taip pat Mg žaibukų generavimo laiką arba išleidžiamų žaibukų skaičių gali sumažinti dvigubai, sutaupydamas 2 žiežirbas.
Pataikę į kelyje esančią kliūtį, jie tiesiog išsikrauna, staiga ryškiai sušvytėdami intensyviai žydra spalva. Pataikę į gyvą būtybę, daro Max ($L_{elektros}$*10) ŽT. Pataikymui į gyvą būtybę kiekvienam žaibukui tikrinama Mg kerų šaudymo ataka (AM+20 dėl žaibuko dydžio). Už kiekvieną sekantį žaibuką, išleistą tą t Mg gauna AM priedą +10.

Elektrinis "lankas"
*[Žiežirbos: 7] | Mg; 1 mm paviršiuje | 1t; $L_{elektros}$*5 t | 1 objektas |*
Mg sukerėjus jo norimo piršto paviršiuje susidaro elektrinis lankas, kurio temperatūra yra iki 1000 laipsnių karščio. Tokiu pirštu Mg, braukdamas kitų daiktų paviršiumi gali lengvai juos pjaustyti, deginti ar panašiai paveikti. Tuo metu pačio Mg elektros kerai iš viso neveikia, o nuo pačio Mg gali pradėti sklisti svilėsių kvapas bei jaučiama šiluma. Keras trunka $L_{elektros}$*5 t. Per 1t Mg gali išdeginti piršto storio ir piršto gylio skylę metalinėje ar medinėje plokštėje, suvirinti tokio pat dydžio metalinius daiktus ar pan. Uolienų, kurios tokioje temperatūroje nesilydo, neveiks. Temperatūrai pakelti už kiekvieną 100° Mg papildomai sunaudoja po 1 žiežirbą.
Tokiu pirštu Mg gali atakuoti gyvą būtybę, darydamas Max 80ŽT nuo dūrio, YŽ+30. Tačiau po tokios atakos "lanko" temperatūra krenta per pusę, Max ŽT sumažėja per 20.

Elektrofiasko dėmė
*[Žiežirbos: 8] | $L_{elektros}$*10 m; zona $L_{elektros}$*10 m^2 | 1t; $L_{elektros}$ T | visus |*
Mg iki $L_{elektros}$*10 m atstumu nuo savęs sukuria $L_{elektros}$*10 m^2 zoną, į kurią patekusių raumenis turinčių būtybių, nepadėjus jų Fi tvermei, raumenys yra paraližuojami. Jie pradeda trūkčioti ir juos ištinka kažkas panašaus į epilepsijos priepuolį. Jei būtybė stovėjo, ji automatiškai griūna.
Toks priepuolis labai vargina patekusią į šią zoną būtybę ir kiekvieną t ji patiria Max ($L_{elektros}$*5)ŽT nuovargiui. Tai reiškia, kad po kiekvienos tokios žalos, kuri nėra fizinė ir nemažina GT, bet skaičiuojama kaip nuovargis, yra tikrinamas SvB-PŽ. Bandymui nepavykus būtybė praranda sąmonę, tačiau jos raumenys ir toliau nevalingai trūkčioja.

Fi tvermei padėjus būtybę ištinka 4 fiaskai – 4 judėjimo (jei neturi ginklo) arba 2 judėjimo ir 2 ginklo (jei rankoje turi ginklą). Zonoje išmesti tai, ką laiko rankose, galima tik pavykus SvB-30 ir VaB-30.
Elektrofiasko zona egzistuoja $L_{elektros}$ T, tačiau Mg, papildomai panaudojęs 4 žiežirbas, gali laiką pratęsti.
Neveikia bekūnių nemirėlių, ameboidų, statulų, golemų bei kitų raumenų neturinčių būtybių.
Jei į šią zoną papuola zombis ar kitas raumenis turintis nemirėlis, jo raumenys taip pat yra veikiami, tačiau jie sąmonės nepraranda, o tiktai negali judėti.

Krečiantis debesis
*[Žiežirbos: 9] | $L_{elektros}$*10 m; zona $L_{elektros}$*10 m^2 | 10-$L_{elektros}$ t; $L_{elektros}$ T | visus |*
Mg sukerėjus per 10-$L_{elektros}$t, iki $L_{elektros}$*10 m atstumu nuo Mg, susidaro nematomas $L_{elektros}$*10 m^2 dydžio elektringas debesis. Į šį debesį patekus ant žemės stovinčiai būtybei, per šios nervus ir raumenis į žemę nuteka didelis elektros krūvis.
Fi tvermei nepadėjus būtybė patiria Max ($L_{elektros}$*20)ŽT/t.
Fi tvermei apsaugojus būtybė patirs tik ¼ ŽT/t.
Po patirtos žalos taip pat tikrinamas SvB-PŽ ar "nukrėsta" būtybė judės kitą t.
Debesis išsilaiko iki $L_{elektros}$ T. Papildomai sunaudojus 6 žiežirbas debesies gyvavimo trukmę galima papildomai pratęsti $L_{elektros}$ T. Taip pat už papildomas 4 žiežirbas galima padvigubinti atstumą, už kurio bus sukerėtas debesis ar plotą, kuriame jis susidarys.
Max ŽT galima sumažinti dvigubai, taip sutaupant 2 žiežirbas.
Debesį galima pamatyti naudojant *Kerų paiešką*. Debesį taip pat gali pastebėti Mg, mokantys elektros kerų - tikimybė lygi $L_{elektros}$*10. Debesį aptiks ir mūvintys aleksandrito žiedą ir priartėję per 5 m - akmuo ima ryškiai raudonai švytėti.
Už papildomas 4 žiežirbas debesis gali judėti $L_{elektros}$ m/s greičiu. Greitį didinant papildomai sunaudojama po 2 žiežirbas už $L_{elektros}$ m/s.

Virpesiai

Virpesių kerai yra priskiriami *Oro kerų* grupei, tačiau daugelis *Virpesių* kerų yra išmokstama tik Mg pasirinkus ir toliau besispecializuojant *Aeromantijos* srityje. Bazinių šios grupės kerų Mg neturi.

Pilvakalbystė
*[Žiežirbos: 1] | $L_{virpesių}$*5 m; zona $L_{virpesių}$*5 m^2 | 1t; $L_{virpesių}$ T | objektas |*
Magas gali kalbėti taip, kad jo balsas sklistų iš pasirinkto daikto – statulos, gyvūno, tamsaus kampo ir pan., esančio iki $L_{virpesių}$*5 m. Jei norima, kad balsas sklistų iš toliau esančio daikto, tam atstumui padidinti sunaudojama papildomai po 1 žiežirbą.

Tylos dėmė
*[Žiežirbos: 2] | $L_{virpesių}$*10 m; zona $L_{virpesių}$*10 m^2 | 1t; $L_{virpesių}$ T | visus |*
Apie norimą tašką, esantį iki $L_{virpesių}$*10 m, susidaro $L_{virpesių}$*10 m^2 zona, kurioje nesklinda jokie garsai. Labai praverčia sėlinant ir trukdant kerėti. Papildomai panaudojus 1 žiežirbą galima atakuoti būtybę. Nepadėjus Fi tvermei dėmė atsiras apie būtybę ir judės kartu su ja. Būtybė nebekels jokio triukšmo judėdama, nebeskleis garsų, nekalbės, negalės kerėti. Fi tvermei padėjus dėmė atsiras, tačiau ji liks vienoje vietoje, iš jos bus galima išeiti. Apakina šikšnosparnius ir kitus gyvius su ultragarsine rega. Tylos dėmė išsilaiko $L_{virpesių}$ T.

Virpesiai
*[Žiežirbos: 3] | $L_{virpesių}$*10 m; zona $L_{virpesių}$*10 m^2 | 1t; $L_{virpesių}$ t | visus |*
Mg $L_{virpesių}$*10 m^2 zonoje, esančioje iki $L_{virpesių}$*10 m atstumu nuo Mg, sukelia virpesius bei garsą, kuris gali atrodyti kaip iš dangaus ar visų pusių sklindantis balsas (gali atrodyti dievo ar velnio balsas, nuskambėjęs būgno dūžis ir pan.). Jei Mg bando išgauti bent paprasčiausią melodiją (būgno mušimas, trimito pūtimas ar pan.), tam jam, norimai melodijai išgauti, turi pavykti MeB. Jei bandoma sugroti kokią nors melodiją, tam jau reikia muzikinių sugebėjimų bei sėkmingo muzikinio veiksmo. Sugroti gerai žinomą ar specialiai išmoktą melodiją, bet neturint jokių muzikinių sugebėjimų, tam papildomai yra sunaudojama 1 žiežirba.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas sklindantis garsas pasidaro toks stiprus, jog visiems girdintiems daro Max ($L_{virpesių}$*5) ŽT, $L_{virpesių}$ t blokuodamas jų klausą ir bent 1t sukeldamas šoką. Šokas praeis pavykus PrB-PŽ. YŽ bus tik jei metant ŽT d100 bus 00.
Atstumą, zoną ar trukmę galima padidinti dvigubai, papildomai panaudojant 2 žiežirbas.

Kontuzija
*[Žiežirbos: 8] | $L_{virpesių}$*10 m; zona $L_{virpesių}$ m | 1t; smūgis | visus |*
Mg sukerėjus, norimame taške iki $L_{virpesių}$*10 m atstumu nuo Mg susidaro sferinė sprogimo banga, veikianti visas būtybes, esančias $L_{virpesių}$ m nuo epicentro.
Fi tvermei nepadėjus būtybė, esanti sprogimo epicentre, patiria Max ($L_{virpesių}$*30)ŽT nuo smūgio. Visos būtybės, esančios per metrą (šalutiniame šešiakampyje) taip pat patiria pilną žalą. Tolimesniuose prie šios zonos prisiliečiančiuose šešiakampiuose esančios būtybės (esančios dar už 1m) patirs ½ Max ŽT, dar tolimesniuose (esančios dar už 2m) – patirs ¼ Max ŽT.
Fi tvermei apsaugojus būtybė patirs tik ¼ galimos Max ŽT.
Jei Mg nori, jis gali Max žalą sumažinti per pusę, taip sutaupydamas 3 žiežirbas. Taip pat papildomai panaudodamas 5 žiežirbas Mg gali Max ŽT padidinti dvigubai, bet ne daugiau kaip 300ŽT.



Ugnies kerai (Piromantija)

Tai kerų grupė, susijusi ugnies elementu, jo sukūrimu ir valdymu. Kerėtojai, kurie užsiima šiais kerais, yra vadinami *piromantais*.

Žiebtuvėlis ✸
[Žiežirbos: 1] | palietus; objektas | 1t; degimas | 1 objektas |
Mg paliestas degus daiktas užsidega savaiminiu degimu. Šis keras neveikia daiktų, kurie normaliomis sąlygomis negali būti padegami.
Efektui kaip nuo uždegto degtuko ar balanos pasiekti Mg sunaudoja 1 žiežirbą (padega lengvai užsiliepsnojančius daiktus - pintį, pypkę, sausą žolę, sausą popierių, sausą ploną medienos pagaliuką, minkštą audeklo skiautę).
Efektui kaip nuo uždegto deglo pasiekti Mg sunaudoja 2 žiežirbas (padega odą, grubų audeklą, drabužius, kailį).
Efektui kaip nuo degančio magnio ar fosforo pasiekti Mg sunaudoja 4 žiežirbas (padega anglį, didelius medienos gabalus).
Norint uždegti priešininko drabužius Mg turi paliesti priešininką - tam turi pavykti ataka be ginklo. Toliau tikrinama priešininko Fi tvermė.
Priešininko Fi tvermei nepadėjus jo drabužiai yra padegami. Drabužiai gali degti iki L_{ugnies} t, darydami Max 30 ŽT/t. Kiekvieną t yra tikrinama Fi tvermė. Kai tik Fi tvermė užblokuos Fi ataką, ugnis užges. Taip pat padegtas asmuo gali užgesinti drabužius vandeniu, storu apsiaustu ar pasivoliojęs ant žemės.
Fi tvermei padėjus jo drabužiai ir daiktai nėra padegami.
Ugnies valdymas (degimo trukmė, intensyvumas ir pan.) gali būti atliekamas tik kitų kerų pagalba.

Šaltukas
*[Žiežirbos: 1] | palietus; zona L_{ugnies}*2 m^2 | 1t; L_{ugnies} T | L_{ugnies}*10 kg |*
Paliesto nedidelio vandens paviršiaus temperatūra nukrinta ir susidaro laibai plonas ledukas. Viena sunaudota žiežirba leduku aptraukia iki L_{ugnies}*2 m^2 vandens paviršiaus plotą. Norint užšaldyti didesnį paviršių, sunaudojama atitinkamai daugiau žiežirbų. Susidaręs ledas išlaiko apie L_{ugnies}*10 kg. Už kiekvienus papildomus L_{ugnies}*10 kg, kuriuos gali atlaikyti susidaręs ledas, Mg sunaudoja po papildomą 1 žiežirbą.

Ugnies sukūrimas ✸
*[Žiežirbos: 2] | L_{ugnies}*10 m; zona L_{ugnies} m^2 | 1t; L_{ugnies} T | ugnis |*
Mg atstumu iki L_{ugnies}*10 m gali sukurti nereikalaujančią degalų magišką ugnį L_{ugnies} m^2 plote arba ore atitinkamo dydžio ugnies sferą, kuri kris žemyn. Tai yra tikra ugnis, galinti uždegti į ją papuolusius degius daiktus. Negali būti sukurta uolienoje, prieše ir pan.
Magiška ugnis dega L_{ugnies} t, tačiau nuo jos užsidegę objektai degs tol, kol sudegs ar nebus užgesinti.
Mg tokią ugnį gali sukurti toje vietoje, kur stovi priešininkas. Jei taip siekiama padegti ir priešininko drabužius bei daiktus, Mg sunaudoja papildomai 1 žiežirbą. Toliau yra tikrinama priešininko Fi tvermė.
Fi tvermei padėjus jo drabužiai ir daiktai nėra padegami, ŽT jis nepatiria. Tačiau jei jis plote, kuriame dega ugnis, išbūna ilgiau nei 1t, toliau jam yra skaičiuojama žala kaip už vaikščiojimą (Max 20ŽT/t) ar stovėjimą ugnyje (Max 30ŽT/t) (žr. *Ugnies žala*; psl. 49).
Fi tvermei nepadėjus jo drabužiai ir daiktai yra padegami (žr. *Žiebtuvėlis*).
Mg papildomai panaudojus 2 žiežirbas ugnies plotas gali būti padidintas. Papildomai panaudojus 1 žiežirbą degimo trukmė gali būti pratęsta.

Ugnies formavimas ✸
*[Žiežirbos: 3] | L_{ugnies}*10 m; zona L_{ugnies} m^2/ greitis L_{ugnies} m/s | 1t/ konc; L_{ugnies} T | liepsna |*
Šis keras leidžia Mg atstumu iki L_{ugnies}*10 m valdyti bet kurios liepsnos formą L_{ugnies} m^2 plote. Natūrali ugnis nejudės į tą vietą, kurioje ji negali degti. Magiška ugnis gali degti nenaudodama degalų ir judėti į bet kurią vietą, įgauti norimą formą (kuri Mg yra pažįstama). Ugnies kiekis dėl to nemažėja.
Kiekvienas ugnies liepsnos formos pakeitimas reikalauja iš Mg 1t koncentracijos, o judanti ugnis reikalauja pastovios koncentracijos. Ją nutraukus ugnis sustoja ir įgauna natūralią formą. Ugnies judėjimo greitis iki L_{ugnies} m/s. Už papildomą 1 žiežirbą judėjimo greitis gali būti didinamas per L_{ugnies} m/s.
Mg po L_{ugnies} t reikia papildomai panaudoti 1 žiežirbą tolimesniam ugnies formos palaikymui.

Ugnies užgesinimas ✸

*[Žiežirbos: 3] | L_{ugnies}*10 m; zona L_{ugnies} m^2 | 1t; visam | ugnis |*

Mg atstumu iki L_{ugnies}*10 m gali užgesinti ugnį L_{ugnies} m^2 plote. Veikia paprastą ir magišką ugnį, bet ne lydytą plieną, lavą ir pan.

Mg papildomai panaudodamas 2 žiežirbas šį plotą gali padidinti.

Mg papildomai panaudodamas 2 žiežirbas gali padidinti atstumą.

Jei Mg bando užgesinti kito Mg sukurtą ugnį, tuomet yra atliekama PrR. Laimi rungtį laimėjęs Mg. Toks bandymas konkrečiai ugniai atliekamas tik vieną kartą.

Tvermė ugniai ✸

[Žiežirbos: 4] | palietus; būtybė | 1t; L_{ugnies} T | 1 būtybė |

Mg ar jo užkerėta būtybė, būtybės turimi daiktai ar konkretus daiktas tampa atsparūs karščiui ir ugnies poveikiui (Fi tvermė +50). Mg papildomai panaudojus 1 žiežirbą tvermė gali būti padidinama +20 verte. Poveikis trunka L_{ugnies} T. Už papildomas 2 žiežirbas kero veikimo laikas gali būti pratęsiamas.

Tvermė šalčiui

[Žiežirbos: 4] | palietus; būtybė | 1t; L_{ugnies} T | 1 būtybė |

Mg ar jo užkerėta būtybė, būtybės turimi daiktai ar daiktas tampa atsparūs šalčiui ir jo poveikiui (Fi tvermė +50). Mg papildomai panaudojus 1 žiežirbą tvermė gali būti padidinama +20 verte. Poveikis trunka L_{ugnies} T. Už papildomas 2 žiežirbas kero veikimo laikas gali būti pratęsiamas.

Ugninės čiurkšlės

[Žiežirbos: 4] | Mg; ilgis L_{ugnies} m | 1t; 1 ataka | visus |

Iš pirmyn ištiestų Mg rankų 120° kampu (dviejų, šalia esančių, ir dviejų už pastarųjų esančių šešiakampių plote) vėduokle per 1t ištrykšta iki L_{ugnies} m ilgio magiškos ugnies ugninės čiurkšlės.

Pataikymą Mg tikrina pagal šaudymo kerais įgūdį, AM+30. Priešininko gynybą sudaro *išsisukimas* arba *gynyba skydu*. Jei gynyba skydu buvo sėkminga, galima tikrinti žalą, kurią patyrė skydas.

Čiurkšlėms pataikius tikrinama būtybės Fi tvermė.

Fi tvermei nepadėjus, būtybė pirmą t patiria Max (20+L_{ugnies}*10) ŽT. Ugnis padega drabužius, kelionmaišius, medinį skydą ir pan. Drabužiai degs darydami Max 30 ŽT/t. Kiekvieną t yra tikrinama Fi tvermė. Kai tik Fi tvermė užblokuos Fi ataką, ugnis užges. Taip pat padegtas asmuo gali užgesinti drabužius vandeniu, storu apsiaustu ar pasivoliojęs ant žemės. Kitus veiksmus, nekreipdamas dėmesio į ugnį, atlikti galės tik pavykus jo VaB-2*PŽ.

Fi tvermei padėjus būtybė patiria tik Max 30ŽT (be YŽ) ir jos drabužiai nėra padegami (gal šiek tiek pasvyla plaukeliai ar pan., bet ne daugiau).

Nuo ugnies čiurkšlių apsaugo Kevalas.

Mg papildomai panaudodamas 3 žiežirbas čiurkšlių ilgį (bet ne plotį) gali padvigubinti. Dar papildomai panaudodamas po 2 žiežirbas kiekvieną t jis gali čiurkšlių tryškimą palaikyti neribotą laiką (visos sąnaudos sumuojasi).

Ugnies grandinėlė

*[Žiežirbos: 4] | L_{ugnies}*10 m; ilgis L_{ugnies}*5 m | 1t; L_{ugnies} T | paviršius |*

Mg sukerėjus atstumu iki L_{ugnies}*10 m nuo jo, ant bet kokio paviršiaus, užsidega iki L_{ugnies}*5 m magiškų ugnelių grandinėlė. Ugnelės gali judėti, susiburti į vieną, išsisklaidyti. Tai būtų tarsi Mg sukurtos Žaltvykslės variantas.

Kaitinimas

*[Žiežirbos: 4] | L_{ugnies} m; tūris L_{ugnies}*200 cm^3 | 10-L_{ugnies} t; L_{ugnies}*5 t/ aušimas | 1 objektas |*

Mg iki L_{ugnies} m atstumu per 10-L_{ugnies} t pakelia iki L_{ugnies}*200 cm^3 tūrio objekto temperatūrą iki L_{ugnies}*50°. Mg už kiekvienus papildomus temperatūros L_{ugnies}*50° sunaudojamos papildomos 2 žiežirbos. Mažinti temperatūros šis keras neleidžia.

Jei kaitinamas didesnis objektas, tuomet jo temperatūra didės tiek kartų lėčiau, kiek kartų didesnis yra kaitinamas objektas. Už papildomas 2 žiežirbas kaitinamas tūris gali būti padidintas per L_{ugnies}*200 cm^3, jei norima, kad jis kaistų normaliu greičiu.

Kerėdamas kerėtojas visą laiką, kol bus pasiekta jo norima temperatūra, turi būti nuolatinėje koncentracijoje. Priešingu atveju daiktas dėl aplinkos poveikio pradės normaliai austi.

Kerėtojui papildomai panaudojus 3 žiežirbas kaitinamas kūnas į aplinką šilumos gali neatiduoti.

Jei kaitinamas objektas pasiekia kritinę užsiliepsnojimo temperatūrą, tuomet jis tuojau pat užsidega.

Kaitinimu paveiktas Mg turimas ginklas (*pvz.: 2 kg kardo tūris yra apie 300 cm^3*), jei Mg turi pakankamą tvermę karščiui, gali daryti +5 ŽT už kiekvienus 100°. Tačiau ginklą perkaitinus (pasiekus pusę lydymosi temperatūros) šis gali tiesiog lūžti nuo bet kokio smūgio (50% tikimybė). Toliau ši tikimybė didėja per 10% už kiekvienus 50°.

Bandant pakelti gyvos būtybės kūno temperatūrą, pirmiausia reikia nugalėti šios būtybės Fi tvermę (kaitinimo ataka prieš Fi tvermę). Būtybės atsparumas karščiui šiuo atveju sumuojasi su tverme. Tokiu būdu negalima atskirai kaitinti atskiros objekto dalies – tik pirštо ar akies – šiuo atveju didinama bus visos būtybės temperatūra. Atskirai šiuo keru galima veikti tik būtybės plaukus, drabužius, daiktus ir pan.

*Pvz. apie 160 cm ūgio ir 60 kg masės humanoidas yra apie 1200 cm^3 tūrio. Kerėjimo lygiui esant 3 (įgūdis 30) už 4 žiežirbas temperatūra gali būti pakeliama iki 150° objektui, kurio tūris yra 600 cm^3 dydžio. Kadangi tūris yra didesnis, tai 1200 cm^3 tūrio humanoido temperatūra bus pakeliama tik per 75°. Tokia būtybė, aišku, praras sąmonę automatiškai. Jei papildomai panaudojamos 2 žiežirbos ir kaitinamas tūris padidinamas per 600 cm^3, tuomet būtybės temperatūra iš karto bus pakeliama iki 150°. Jei norima, kad atakuota būtybė sudegtų iš karto, tuomet jos temperatūrą reikia iš karto užkelti bent iki 600° bei kerą skirti 1200 cm^3 tūriui. Tokiu būdu, kerėtojas veikiamam 1200 cm^3 tūriui iš karto panaudoja 6 žiežirbas. Galutinę pasiekiamą temperatūrą reikia padidinti 4 kartus, taip viso sunaudojant 6*4=24 žiežirbas humanoido dydžio būtybei visai iš karto padegti.*

Medžiaga	*Lydymosi temp. °C apie*	*Medžiaga*	*Lydymosi temp. °C apie*
Aliuminis	660	Sidabras	950
Alavas	250	Stiklas	1150-1600
Auksas	1050	Švinas	300
Cinkas	400	Varis	1100
Geležis	1500	Žalvaris	900
Magnis	650	Gyvsidabris	-40
Platina	1750	Vanduo	0
Plienas	1300	Volframas	3410

Humanoidas praranda sąmonę	apie 50°
Popierius užsiliepsnoja	apie 230°
Medis užsiliepsnoja, mėsa iškepa	apie 300°

Šaldymas

*[Žiežirbos: 4] | L_{ugnies} m; tūris L_{ugnies}*100 cm^3 | 10-L_{ugnies} t; L_{ugnies}*5 t/ aušimas | 1 objektas |*

Tai kerui *Kaitinimas* priešingas keras.

Mg iki L_{ugnies} m atstumu per 10-L_{ugnies} t sumažina iki L_{ugnies}*200 cm^3 tūrio objekto temperatūrą per L_{ugnies}*50°. Mg už kiekvienus papildomus temperatūros L_{ugnies}*50° sunaudojamos papildomos 2 žiežirbos. Didinti temperatūros šis keras neleidžia.

Jei šaldomas didesnis objektas, tuomet jo temperatūra mažės tiek kartų lėčiau, kiek kartų didesnis yra šaldomas objektas. Už papildomas 2 žiežirbas šaldomas tūris gali būti padidintas per L_{ugnies}*200 cm^3, jei norima, kad jis šaltų normaliu greičiu.

Šaldymu paveiktas Mg turimas ginklas, jei Mg turi pakankamą tvermę šalčiui, gali daryti +5ŽT už kiekvienus 25°. Tačiau per daug atšaldytas (iki minus ¼ lydymosi temperatūros, bet ne mažiau kaip -273° arba iki -50°) ginklas gali tiesiog lūžti (50% tikimybė; ši tikimybė didėja per 10% už kiekvienus 25°). Tas pats galioja ir kitiems trapesniems objektams.

Kerėdamas Mg visą laiką, kol bus pasiekta jo norima temperatūra, turi būti nuolatinėje koncentracijoje. Priešingu atveju daiktas dėl aplinkos poveikio pradės normaliai šilti.

Ugnies mana

[Žiežirbos: 4] | Mg; įžengti | 10-L_{ugnies} t; ugnis | d20 žiežirbų |

Sukerėjęs Mg turi įžengti į natūralią ugnį. Dėl to jis patiria Max40ŽT be YŽ. Tokiu būdu jis maksimaliai gali atstatyti d20 žiežirbų. Gali kerėti šį kerą ir antrą kartą, tačiau tada atsiranda 100-Fi% (bet ne mažesnė kaip 10%) tikimybė, kad magas tiesiog sudegs. Kerėdamas trečią kartą atsiranda (100-Fi)*2 % tikimybė, kad magas sudegs ir t.t. Be baudų tą patį kerą kerėti galės tik sekančią parą.

Ugnies pėdsakai

*[Žiežirbos: 5] | Mg; iš paskos | 1t/ L_{ugnies}*10 t; L_{ugnies} T | paviršius |*

Sukerėjęs Mg, bėgdamas L_{ugnies}*10 t laikotarpyje paskui save palieka ugninius pėdsakus, kurie, jei yra degalų, toliau dega savaime. Jei pėdsakai paliekami ant nedegaus paviršiaus, tuomet ugnis degs L_{ugnies} T. Papildomai panaudodamas papildomas 2 žiežirbas Mg pėdsakų degimo trukmę gali pratęsti per L_{ugnies} T (jei ji dega ant nedegaus paviršiaus).

Šalčio sprogimas

*[Žiežirbos: 5] | Mg/ L_{ugnies}*10 m; atstumas L_{ugnies}*3 m | 1t; L_{ugnies} t | visus |*

Sukerėjęs Mg tampa sprogstančios ir į visas puses sklindančios šalčio bangos centru. Banga visoms iki L_{ugnies}*3 m atstumu esančioms būtybėms, kurioms nepadeda Fi tvermė nuo šalčio, daro Max (L_{ugnies}*20) ŽT. Šalčio efektas skaičiuojamas tik L_{ugnies} t laikotarpyje. Jei būtybė yra su lengvais drabužiais, tuomet ŽT skaičiuojama jau pirmą t, jei su storesniais rudeniniais – tik antrą, o jei su žieminiais – tik trečią t. Metaliniai šarvai, jei jie neturi jokio audeklinio pamušalo, nuo šalčio neapsaugo.

Zonoje esantys skysčiai visiškai užšąla, ant esančio vandens užsideda ~2 cm ledo sluoksnis. Buteliukai su gėralais suskeldėja (Mg turimi skysčiai neužšąla).

Fi tvermei padėjus būtybė patiria tik ¼ Max ŽT.

Mg papildomai panaudojus 3 žiežirbas zona gali būti padidinta.

Mg papildomai panaudojus 3 žiežirbas maksimali šalčio žala gali būti padidinta iki Max (L_{ugnies}*40) ŽT, bet ne daugiau kaip Max 300 ŽT. Atitinkamai didėja visi šalčio poveikio efektai. Mg, sutaupydamas 1 žiežirbą, Max ŽT gali sumažinti dvigubai.

Už papildomai sunaudotas 2 žiežirbas šalčio banga gali sklisti ne nu mg, bet nuo jo nurodyto fiksuoto objekto, kuris negali būti kita gyva būtybė. Jei nurodomas objektas juda, tuomet yra sunaudojama dar papildomai 1 žiežirba.

Ugnies sprogimas

*[Žiežirbos: 5] | L_{ugnies}*10 m; atstumas L_{ugnies}*3 m | 1t; sprogimas | visus |*

Mg užkerėtas iki L_{ugnies}*10 m atstumu esantis laužas staiga tvoksteli karščiu, ugnimi ir sprogsta, į visas puses išsvaidydamas nuodėgulius. Aplinkinėje iki L_{ugnies} m zonoje buvusios būtybės, nepadėjus jų Fi tvermei, patiria Max (L_{ugnies}*30)ŽT, bet ne daugiau kaip Max 300ŽT. Užsidega degūs daiktai, rūbai.

Fi tvermei padėjus būtybė patiria ¼ ŽT.

Visos kitos būtybės, buvusios toliau nei L_{ugnies} m nuo ugnies tumulo ir nepadėjus jų Fi tvermei, patiria ½ ŽT. Jų Fi tvermei padėjus, šios būtybės žalos nepatiria.

Mg panaudojus papildomai 3 žiežirbas maksimali sprogimo žala gali būti padidinta, tačiau bet negali būti didesnė kaip Max 300ŽT. Mg gali sutaupydamas 1 žiežirbą sumažinti sprogimo žalą dvigubai.
Už papildomas 2 žiežirbas atstumas gali būti padidintas per L_{ugnies}*10 m.

Ugnies kamuolys
*[Žiežirbos: 6] | Mg/ L_{ugnies}*5 m; tumulas L_{ugnies}*½ m/ atstumas L_{ugnies}*20 m | 1t; trajektorija | taikinys |*
Iš Mg rankos į taikinį apie 30 m/s greičiu išlekia apie 10 cm diametro ugninis kamuolys. Kamuolys, pataikęs į objektą (sėkminga Mg šaudymo kerais ataka, dėl kamuolio dydžio AM+20) ar pakeliui pasitaikiusią kliūtį, sprogsta, sudarydamas apie L_{ugnies}*½ m diametro ugnies tumulą (sferą).
Visiems, papuolusiems į šią zoną bei nepadėjus jų Fi tvermei, sprogimas daro Max (L_{ugnies}*30)ŽT, bet ne daugiau kaip Max 300 ŽT.
Nuo sprogimo akimirksniu užsidega degūs daiktai (drabužiai, mediena, oda ir pan.), apsilydo švinas ir alavas.
Sėkmingai ginantis skydu šis žalą sumažina skydo saugos lygiu. Žiūr. *Gynyba skydu nuo ugnies ir kerų*; psl. 39.
Fi tvermei padėjus būtybė patiria ½ ŽT.
Visos būtybės, buvusios per 1m nuo ugnies tumulo ir nepadėjus jų Fi tvermei, patiria ½ ŽT. Jų Fi tvermei padėjus, žalos jos nepatiria.
Mg panaudojęs papildomą 2 žiežirbas kamuolį gali susprogdinti norimame skrydžio trajektorijos taške. Tam turi pavykti PrB. PrB nepavykus kamuolys sprogs į ką nors atsitrenkęs ar nulėkęs L_{ugnies}*20 m atstumą.
Mg panaudojus papildomai 3 žiežirbas jis gali padidinti ugnies kamuolio dydį (iki 30 cm diametro) ir taip padvigubinti maksimalią sprogimo žalą (bet negali būti daugiau kaip Max 300 ŽT). Mg gali sutaupydamas 1 žiežirbą sumažinti ugnies kamuolio dydį (iki 5 cm diametro) maksimalią sprogimo žalą sumažindamas dvigubai.
Kamuolį galima numušti paprasta strėle ar *Mago strėle* (šaudymo AM-50). Tačiau jei Mg šūvio metu papildomai panaudojęs 2 žiežirbas kamuolio skridimo greitį padidina +20 m/s, tuomet šaudymo į kamuolį AM-70.
Mg papildomai panaudojęs 1 žiežirbą kamuolį gali sukurti iki L_{ugnies}*5 m atstumu nuo savęs.

Ugnies uodega
*[Žiežirbos: 6] | Mg; iš paskos/ plotis L_{ugnies}/2m | 1t/ L_{ugnies}*10 t; L_{ugnies} T | paviršius |*
Sukerėjęs Mg, bėgdamas L_{ugnies}*10 t laikotarpyje paskui save palieka vientisą ugninę juostą. Ugnis padega degius objektus ir toliau dega savaime. Jei ugnis dega ant nedegaus paviršiaus, tuomet išsilaikys iki L_{ugnies} T. Degančios uodegos plotis L_{ugnies}/2 m. Papildomai panaudojęs 2 žiežirbas Mg ugnies degimo trukmę gali pratęsti per L_{ugnies} T.

Šalčio zona
*[Žiežirbos: 6] | L_{ugnies}*10 m; zona L_{ugnies}*10 m² | 10-L_{ugnies} t; L_{ugnies} T | visus |*
Mg atstumu iki L_{ugnies}*10 m sukuria L_{ugnies}*10 m² šalčio zoną, kurioje per 10-L_{ugnies} t (bet ne mažiau kaip per 1t) staigiai krenta temperatūra.
Būtybės, kurių neapsaugo Fi tvermė, patiria Max (L_{ugnies}*20)ŽT/t nuo šalčio, bet ne daugiau Max 300 ŽT.
Jei būtybė yra su lengvais drabužiais, tuomet ŽT skaičiuojama jau pirmą t, jei su storesniais rudeniniais – tik antrą, o jei su žieminiais – tik trečią t. Metaliniai šarvai, jei jie neturi jokio audeklinio pamušalo, nuo šalčio neapsaugo.
Nuo tokio šalčio tiesiog susproginėja talpos su bet kokiais skysčiais, ant vandens paviršiaus užsideda iki 5 cm ledo sluoksnis.
Fi tvermei padėjus būtybės patiria tik 1/3 ŽT.
Atakuojant ugnies būtybes (raudonąjį drakoną, ugnies salamandrą ir pan.) poveikis joms dvigubas. Šalčio būtybių neveikia.
Mg papildomai panaudojus 3 žiežirbas zona gali būti padidinta per L_{ugnies}*10 m².
Mg papildomai panaudojus 3 žiežirbas maksimali šalčio žala gali būti padidinta, bet ne daugiau kaip Max 300 ŽT. Atitinkamai dvigubėja visi šalčio poveikio efektai. Mg, sutaupydamas 2 žiežirbas, Max ŽT gali sumažinti dvigubai.

Šalčio luobas
[Žiežirbos: 6] | Mg; luobas L_{ugnies} cm | 1t; L_{ugnies} T | 1 būtybė |
Mg ar jo užkerėtą būtybę apsupa iki L_{ugnies} cm storio šalčio luobas. Būtybės tvermė šalčiui padidėja +100. Magą ar užkerėtą būtybę kirstynių ginklais atakuojantys patiria Max (L_{ugnies}*10)ŽT. Yra 10% tikimybė, kad ginklas, kuriuo buvo atakuota, subyrės nuo šalčio. Maksimali Mg ginklo žala padidėja +10ŽT nuo šalčio.
Mg papildomai panaudodamas 3 žiežirbas kero veikimo laiką gali pratęsti.

Karščio luobas
[Žiežirbos: 6] | Mg; luobas L_{ugnies} cm | 1t; L_{ugnies} T | 1 būtybė |
Mg ar jo užkerėtą būtybę apsupa iki L_{ugnies} cm storio karščio luobas. Būtybės tvermė karščiui padidėja +100. Magą ar užkerėtą būtybę kirstynių ginklais atakuojantys patiria Max (L_{ugnies}*10)ŽT. Yra 20% tikimybė, kad ginklas taip įkais, kad priešininkas jo nenulaikys rankose (išmes jei nepavyks VaB-50). Maksimali Mg ginklo žala padidėja +10 ŽT nuo karščio.
Mg papildomai panaudodamas 3 žiežirbas kero veikimo laiką gali pratęsti.

Pelenų linija
*[Žiežirbos: 7] | Mg; ilgis L_{ugnies}*3 m/ plotis L_{ugnies} m/ aukštis L_{ugnies}*3 m | 1t; 10-L_{ugnies} t/ L_{ugnies} T | organika |*
Ties Mg pirštu nubrėžta menama linija atsiranda iki L_{ugnies}*3 m ilgio, L_{ugnies} m pločio ir L_{ugnies}*3 m aukščio nematomas barjeras. Pro jį praeinančios būtybės nieko nepajunta.
Toliau tikrinama kiekvienos pro barjerą praėjusios būtybės Fi tvermė.
Fi tvermei nepadėjus po 10-L_{ugnies} t (bet ne mažiau kaip per 1t) visi būtybės turimi negyvos organikos daiktai - iečių ir kirvių kotai, virvės, mediniai skydai, drabužiai, metalinių šarvų pamušalai, odinės detalės, maistas ir panašūs objektai be liepsnos ir karščio virsta pelenais. Vežime, balnamaišyje ar nešulinio gyvulio krovinyje esantys daiktai suyra garantuotai (Fi tvermė čia netikrinama). Linija neveikia ant gyvų būtybių esančių ragų, vilnos, plaukų, taip pat gyvybingų kiaušinių, vaisių, sėklų, stiebagumbių ir panašių objektų. Linija suardo organinius golemus ir gyvąsias statulas, kūninius nemirėlius (neveikia skendalų, penengelenų, būtybėje esančių mėklių,). Linija itin stipriai veikia sausus nemirėlius (skeletus, mumijas, mauzolius, žužu zombius) – tikrinant tvermę AM+40, priešingu atveju jie patiria Max(L_{ugnies}*30)ŽT.
Fi tvermei padėjus būtybės turimi (esantys ant kūno) daiktai nesuyra. Tačiau vežime, balnamaišyje ar nešulinio gyvulio krovinyje esantys daiktai suyra garantuotai.
Mg už papildomas 4 žiežirbas gali sukurti pelenų liniją veikiančią ir ant gyvų būtybių esančią vilną, ragus, plaukus. Gyvybingų kiaušinių, vaisių, sėklų, stiebagumbių neveiks jokiu būdu.
Sukurta pelenų linija išsilaiko L_{ugnies} T, vėliau pranyksta. Pratęsti per L_{ugnies} T galima sunaudojus 3 žiežirbas.

Ugninis "lankas"
*[Žiežirbos: 7] | Mg; 1 mm paviršiuje | 1t; L_{ugnies}*5 t | 1 objektas |*
Mg sukerėjus jo norimo piršto paviršiuje susidaro iki 1000 laipsnių karščio ugnies lankas. Tokiu pirštu Mg, braukdamas kitų daiktų paviršiumi gali lengvai juos pjaustyti, deginti ar panašiai paveikti. Tuo metu pačio Mg ugnies kerai iš viso neveikia, o nuo pačio Mg gali pradėti sklisti svilėsių kvapas bei jaučiama šiluma. Keras trunka L_{ugnies}*5 t. Per 1t Mg gali išdeginti piršto storio ir piršto gylio skylę metalinėje ar medinėje plokštėje. Uolienų, kurios tokioje temperatūroje nesilydo, neveiks. Temperatūrai pakelti už kiekvieną 100° Mg papildomai sunaudoja po 1 žiežirbą.
Tokiu pirštu Mg gali atakuoti gyvą būtybę, darydamas Max 80ŽT nuo dūrio, YŽ+30. Tačiau po tokios atakos "lanko" temperatūra krenta per pusę, Max ŽT sumažėja per 20.

Ugnies siena
*[Žiežirbos: 8] | L_{ugnies}*10 m; storis L_{ugnies}*¼ m/ ilgis L_{ugnies} m/ aukštis L_{ugnies} m | 1t; L_{ugnies} T | visus |*
Mg iki L_{ugnies}*10 m atstumu ant kieto pamato suformuoja iki L_{ugnies}*¼ m storio, L_{ugnies} m ilgio bei tokio pat aukščio ugnies sieną. Siena sudegina arba sulaiko bet kokias strėles, žaibus ir pan. Pataikęs ledo kamuolys vandens sienoje padaro ŽT/10 m diametro spragą, kuri užsitraukia po 10-L_{ugnies} t arba per 1t, jei Mg tam papildomai panaudoja 1 žiežirbą.
Siena išsilaiko L_{ugnies} T. Pratęsiant jos egzistavimo laiką per L_{ugnies} T, papildomai sunaudojamos 3 žiežirbos.

Termoatspindys
[Žiežirbos: 8] | Mg; apvalkalas | 1t; L_{ugnies} T | 1 būtybė |
Mg ar jo užkerėtą būtybę apgobia nematomas apvalkalas, ginąs nuo ugnies ir šalčio atakų. Fi tvermė ugniai padidėja +80. Jei taip apsaugota būtybė yra atakuojama ugnies ar šalčio kerais bei atakuotajai būtybei padeda Fi tvermė, tuomet ugnies ar šalčio kerų poveikis atsigrįžta prieš atakavusįjį - jis patiria tų pačių savo kerų ataką, kuri daro 50% žalos (kerėtojo Fi tvermė nėra tikrinama).
Taip pat termoatspindys padidina zonoje esančios būtybės pasyvią gynybą +20. Ginklu smogiant į apsaugotąją, atakuotasis tvyksteli raudonai melsvomis varsomis.
Termoatspindys išsilaiko L_{ugnies} T.
Mg papildomai panaudojęs 3 žiežirbas kero veikimo laiką gali pratęsti.

Ugninis siurprizas
*[Žiežirbos: 8] | Mg; atstumas L_{ugnies}*50m | 1t; L_{ugnies} T | 1 akmenėlis |*
Iš ištiestos Mg rankos išlekia mažas akmenėlis, kuris savo išvaizda primena nedidelį Mg norimos (ir, žinoma, Mg žinomos) rūšies brangakmenį. Akmenėlis nuskrieja (skridimo greitis iki 30 m/s) nutupia Mg nurodytoje vietoje, esančioje iki L_{ugnies}*50m atstumu nuo jo. Po Mg numatyto laiko, bet ne vėliau kaip po L_{ugnies} T, akmenėlis sprogsta kaip *Ugninis kamuolys*. Tą "brangenybę" radusieji gali būti įsidėję į kapšą ir toli nusinešę. Užduotą laiką pakeisti gali tik *Noras*. Akmenėlis - tai magiška iliuzija ir būsimo sprogimo centras. Akmenėlį bandant pajudinti magija - telekineze, teleportacija ir pan. jis tuojau pat sprogsta. *Ugnies užgesinimas* akmenėlį sunaikina be sprogimo.

Ugnies strėlė
*[Žiežirbos: 9] | Mg; atstumas L_{ugnies}*20 m | 1t; šūvis | taikinys|*
Mg sukerėjus iš jo rankos į nurodytą taikinį išlekia ugninės lavos strėlė.
Strėlė gali nulėkti iki L_{ugnies}*20m atstumą. Už šio atstumo ji virsta arba dulkių ir garų debesėliu (50%) arba akmeniniu atitinkamo dydžio sustingusios lavos cilindru (50%).
Į taikinį pataikys jei pavyks Mg šaudymo kerais ataka. Mg, šaudamas į gyvą šiltakrauję būtybę ir papildomai panaudojęs 4 žiežirbas, strėlę gali padaryti jautrias svetimai šilumai bei taip smarkiai padidinti pataikymo tikimybę (AM+40).
Strėlei pataikius yra tikrinama būtybės Fi tvermė. Dėl labai didelės lavos strėlės temperatūros Mg gauna priedą +30 tikrinant atakuotojo Fi tvermę. Strėlė daro Max (L_{ugnies}*20)ŽT ugnies žalą, jos YŽ+20. Ji taip padega visus degius daiktus.
Fi tvermei padėjus būtybė patiria tik ½ ŽT.
Sėkminga ataka į bet kokį medinį objektą gali jame išdeginti iki 2cm diametro skyles. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas tokia strėlė pradegins ir metalinį objektą.
Mg papildomai panaudojus 2 žiežirbas strėlės skrydžio atstumas gali būti padidintas per L_{ugnies}*20 m.

Ugningyvatė
*[Žiežirbos: 10] | L_{ugnies}*10 m; ilgis L_{ugnies} m | 1t; L_{ugnies} T | objektai |*
Mg iki L_{ugnies}*10 m atstumu nuo savęs sukuria iki L_{ugnies} m magišką ugninę gyvatę, kuri gali šliaužti Mg nurodyta kryptimi.

Mg susikaupęs gali ją valdyti (tuo metu negali kerėti, atakuoti ir daryti kitų veiksmų). Šliauždama pakeliui ji padega pasitaikiusius degius daiktus, aplydo pasitaikiusį metalą bei uolienas. Taip pat paskui ją susidaro padrikai deganti ir nenaudojanti kuro gyvatės šliužė. Mg noru gyvatė gali pakeliui staigiu judesiu bandyti gelti priešininkus (jei tokių dar bus), esančius iki 2m atstumu nuo jos, darydama Max (L_{ugnies}*20)ŽT (ataka kaip Mg kerų įgūdis). Taip pat zonoje aplink gyvatę susidaro iki L_{ugnies}*½ m karščio zona, į kurią papuolusios būtybės patiria Max 20ŽT/t. Pasilikti šioje zonoje pavyks tik pasisekus VaB-50 (priešingu atveju, nepriklausomai nuo noro, būtybė iš šios zonos bandys pasitraukti).
Gyvatė išsilaiko iki L_{ugnies} T. Papildomai panaudojęs 4 žiežirbas Mg jos egzistavimo trukmę gali pratęsti. Praėjus nustatytam laikui gyvatė per 10-L_{ugnies} t sumažėja ir pranyksta.
Mg, būdamas susikoncentravęs, gali keisti gyvatės išvaizdą, taip už kiekvieną pakeitimą sunaudodamas po 1 žiežirbą (tikrinamas kaip labai sunkus veiksmas). Taip pat Mg kerėjimo metu gali vietoje gyvatės sukurti kitą norimą bei jam žinomą formą, tačiau tai papildomai kainuoja 1 žiežirbą.

Ugnies burbulas
*[Žiežirbos: 10] | Mg; valdymas L_{ugnies}*10 m/ diametras L_{ugnies}*½/ L_{ugnies}*¼ m/ skaičius L_{ugnies}+d10 | burbulas/t; L_{ugnies} T | taikinys |*
Magas į burną įsimeta degančią žariją ir pro siaurą šiaudelį išpučia iki L_{ugnies}*½ m diametro ugnies burbulus. Jei šiaudo neturi, gali pūsti pro sudėtas rankas, bet burbulai tada išeis tik iki L_{ugnies}*¼ m diametro. Burbulai yra lengvesni už orą, todėl kabo apie 1-2 m aukštyje.
Vienu kerėjimu Mg gali išpūsti iki L_{ugnies}+d10 burbulų, kiekvieną jų išpūsdamas kas 1t. Burbulai gali stovi vietoje, judėti genami vėjo ar būti valdomi Mg L_{ugnies}*10 m atstumu.
Valdydamas burbulus Mg turi būti susikaupęs. Geriausia, jei Mg kiekvieną išpūstą burbulą, jei jam reikia nurodyti tik vieną judėjimo kryptį ar kitokį veiksmą, jį "nustato" ir toliau pučia sekantį (*pvz.: pirmą t išpučia pirmą burbulą, sekantį t "nurodo" jo judėjimo kryptį, trąią pučia sekantį, ketvirtą "nurodo" kryptį ir taip toliau*). Jei Mg nori, jis gali išpūsti visus burbulus ir "paleisti" juos pavėjui, o toliau – kaip "dievas duos".
Burbulų judėjimo greitis iki L_{ugnies}*5 m/s. Papildomai didinant greitį kas L_{ugnies}*5 m/s sunaudojama po 1 žiežirbą.
Burbulai, prisilietę prie bet kokio paviršiaus, sprogsta, darydami Max (L_{ugnies}*20)ŽT, taip pat padegdami visus degius daiktus.
Burbulas egzistuoja iki L_{ugnies} T, toliau tiesiog sprogsta. Papildomai panaudojęs 2 žiežirbas Mg visų burbulų egzistavimo laiką gali pratęsti.

Ugninės bitės
*[Žiežirbos: 10] | Mg; valdymas L_{ugnies}*50 m/ skaičius L_{ugnies}*10 | 1t; skrydis | taikinys |*
Paėmęs saują žarijų Mg per 1t paverčia jas ugninėmis bitėmis. Jų gali būti iki L_{ugnies}*10 vienetų. Mg, būdamas susikaupęs, valdo jas atstumu iki L_{ugnies}*50 m. Jų judėjimo greitis iki L_{ugnies}*10 m/s.
Jos gali vieną kartą gelti priešininką (ataka kaip Mg kerėjimo, AM+40), darydamos Max 30ŽT, o po to sprogdamos ir uždegdamos priešininko drabužius, jei nepavyksta šio Fi tvermė. Drabužiai degs tol, kol Fi tvermė nenuslopins ugnies arba ugnis nebus užgesinta. Taip pat bitės gali padegti įvairus Mg nurodytus objektus, tiesiog besitrenkdamos į juos.
Mg praradus kontrolę jos tiesiog skris tolyn ta pačia tiesia linija, kuria ir praėjo judėti tol, kol į ką nors neatsitrenks. Į nieką neatsitrenkusios tiesiog virs pelenais už L_{ugnies}*50 m.

Nuodėguliai
*[Žiežirbos: 11] | palietus; valdymas L_{ugnies}*50 m/ skaičius Max L_{ugnies}*d10 | 1t; L_{ugnies}*5 T | visus |*
Mago paliestiems nuodėguliams (pagal Mg norą iki Max L_{ugnies}*d10) išauga kojytės bei rankytės, kurių skaičius gali priklausyti nuo malkų turėtų šakų skaičiaus (pvz. eglišakių nuodėgulis gali būti tarsi šimtakojis). Šie nuodėguliai Mg valdomi atstumu iki L_{ugnies}*50m, jam esant susikaupus.
Jie, paliesdami degius daiktus juos padega, gali pulti ant priešininkų kojų, darydami Max (L_{ugnies}*10)ŽT nuo ugnies. Gali nešioti nedegius daiktus iki 5 kartų sunkesnius už juos pačius. Išsilaiko iki L_{ugnies}*5 T.
Papildomai panaudojus 4 žiežirbas visų sukurtų nuodėgulių egzistavimo laikas gali būti pratęsiamas.
Pasibaigus kero trukmei iš apkerėto "nuodėgulio" lieka tik medžio anglies gabalėlių krūvelė.

Ugnies alsavimas
*[Žiežirbos: 12] | Mg; ilgis L_{ugnies}*3 m/ 30º | 2t; 1 alsas | visus |*
Mg įsimeta į burną žariją arba panašų degantį objektą. Tada kitą t Mg iš burnos alsteli 30° kampu iki L_{ugnies}*3 m ilgio ugnies alsą.
Visos būtybės, patekusios į also zoną, tikrina Fi tvermę.
Fi tvermei nepadėjus būtybė patiria Max (L_{ugnies}*40)ŽT. Visi turimi jos daiktai, drabužiai ir kita užsidega.
Fi tvermei padėjus jos patiria tik ½ ŽT.

Ugnies banga
*[Žiežirbos: 12] | Mg; spindulys L_{ugnies}*5 m/ aukštis L_{ugnies} m | 1t; banga | visus |*
Nuo Mg į visas puses iki L_{ugnies}*5 m atstumu žiedu nueina besiplečianti ugnies banga, kurios aukštis iki L_{ugnies} m. už šio atstumo banga tiesiog pradingsta.
Visus, kuriuos pasiekė banga bei jiems nepadėjo Fi tvermė, ji daro Max (L_{ugnies}*30)ŽT.
Vilkintys metalinius šarvus papildomai patiria po +40ŽT, nes šarvai tiesiog prilimpa prie odos, jie pasidaro kaip svilintos ar deginamos kiaulės. Visi degūs daiktai pakeliui tiesiog pavirsta pelenais, nedideli metaliniai daiktai ir stiklas susilydo, nedidelio tūrio skysčiai tiesiog išgaruoja. Tuo metu, kol egzistuoja šis žiedas, Mg jokie ugnies kerai neveikia. Ugnies judėjimo greitis 20 m/s (greitis didesnis nei gali bėgti bet koks žmogus).
Fi tvermei padėjus patiriama ½ ŽT.
Mg papildomai panaudodamas 6 žiežirbas *Ugnies bangos* judėjimo atstumą gali padidinti per L_{ugnies}*5 m.

Vandens kerai (Akvamantija)

Tai kerų grupė, susijusi su vandens elementu. Kerėtojai, kurie užsiima šiais kerais, yra vadinami akvamantais ar hidromantais.

Vandens paieška ✸
*[Žiežirbos: 1] | $L_{vandens}$*100 m; vietovė | 10-$L_{vandens}$ t; 1 kartas | vanduo |*
Tai pagrindinis Vandens keras. Mg $L_{vandens}$*100 m atstumu gali nustatyti kryptį, atstumą ar gylį iki artimiausio Mg reikšmingo vandens šaltinio. Bet kurie Mg žinomi vandens šaltiniai gali būti neįtraukiami į paiešką, jei Mg prieš kerėdamas juos specialiai nurodo.
Mg papildomai panaudodamas 1 žiežirbą gali sužinoti ir vandens natūralią sudėtį (informacija apie pašalinių jėgų ar asmenų poveikį nėra gaunama). Visa informacija apie vandens sudėtį bus gaunama tik ypatingos sėkmės atveju (00). Informacija apie vandeniui nebūdingų elementų buvimą gali būti gaunama papildomai panaudojus 2 žiežirbas, o svetimų medžiagų identifikavimui turi būti panaudojamos papildomos 3 žiežirbos.
Atstumas, kuriuo Mg jaučia vandenį, gali būti padidintas per $L_{vandens}$*100 m, tam papildomai panaudojus 1 žiežirbą.

Šaltukas
*[Žiežirbos: 1] | palietus; zona $L_{vandens}$*2 m² | 1t; $L_{vandens}$ T | $L_{vandens}$*10 kg |*
Paliesto nedidelio vandens paviršiaus temperatūra nukrinta ir susidaro laibai plonas ledukas. Viena sunaudota žiežirba leduku aptraukia iki $L_{vandens}$*2 m² vandens paviršiaus plotą. Norint užšaldyti didesnį paviršių, sunaudojama atitinkamai daugiau žiežirbų. Susidaręs ledas išlaiko apie $L_{vandens}$*10 kg. Už kiekvienus papildomus $L_{vandens}$*10 kg, kuriuos gali atlaikyti susidaręs ledas, Mg sunaudoja po papildomą 1 žiežirbą.

Vandens išvalymas ✸
[Žiežirbos: 2] | palietus; tūris $L_{vandens}$/5 m³ | 10-$L_{vandens}$ t; visam | vanduo |
Leidžia kerėtojui pašalinti *visus* (net nežinant kokius) nešvarumus iš vandens, pilant jį į indą per bet kokį lanką, žiedą, sulenktus pirštus ar įkišus rankas į vandens talpą.
Šio kero pagalba galima išvalyti iki $L_{vandens}$/5 m³ kiekį vandens (1/5 m³ yra 200 litrų arba talpa 0,58 x 0,58 x 0,58 cm).
Kerėjimas trunka 10-$L_{vandens}$ t (bet ne mažiau kaip 1t). Kiekvienam papildomam $L_{vandens}$/5 m³ kiekio vandens sunaudojama po papildomą 1 žiežirbą.

Vandens nuodijimas
[Žiežirbos: 2] | palietus; tūris $L_{vandens}$/5 m³ | 10-$L_{vandens}$ t; $L_{vandens}$ T | vanduo |
Leidžia kerėtojui apnuodyti vandenį, pilant jį į indą per bet kokį lanką, žiedą, sulenktus pirštus ar įkišus rankas į vandens talpą.
Šio kero pagalba galima apnuodyti (silpni nuodai) iki $L_{vandens}$/5 m³ kiekį vandens (1/5 m³ yra 200 litrų arba talpa 0,58 x 0,58 x 0,58 cm).
Kerėjimas trunka 10-$L_{vandens}$ t (bet ne mažiau kaip 1t). Kiekvienam papildomam $L_{vandens}$/5 m³ kiekio sunaudojama po papildomą 1 žiežirbą.
Už kiekvieną sekantį nuodingumo lygį papildomai sunaudojama po 1 žiežirbą (silpni +0, vidutiniai +1, stiprūs +2, l.stiprūs +3, itin stiprūs +4).

Vandens sukūrimas ✸
*[Žiežirbos: 3] | $L_{vandens}$*10 m; tūris $L_{vandens}$*5 litrų | 1t; visam | vanduo |*
Mg $L_{vandens}$*10 m atstumu iš sukuria iki $L_{vandens}$*5 litrų kiekį švaraus vandens (5 litrų yra 17 x 17 x 17 cm kraštinių talpa arba 21 cm diametro sfera).
Šis vanduo gali atsirasti bet kuria iš Mg norima vandens būsena (garai, vanduo, ledas, sniegas). Jis gali atsirasti inde arba sferos pavidalu (jei ji sukuriama ore, tuomet ji iš karto nukrenta, jei tik tai nėra garai). Vanduo gali atsirasti kaip tanki migla, sudaryta iš lašelių; šioje būsenoje 5 litrai vandens panaikins apie ½ m³ ugnies. Vandens negalima sukurti priešo viduje, siekiant jį paskandinti ar prigirdyti.
Mg papildomai panaudojus 1 žiežirbą, atstumas gali būti padidintas. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas sukuriamo vandens kiekį galima padidinti.

Vandens suskaldymas ✸
*[Žiežirbos: 3] | $L_{vandens}$*10 m; tūris $L_{vandens}$*5 litrų | 1t; visam | vanduo |*
Mg $L_{vandens}$*10 m atstumu sukelia bet kokios būsenos vandens kiekio iki $L_{vandens}$*5 litrų pradingimą, palikdamas tuštumą ar vandenyje buvusių nešvarumų nuosėdas. Gali būti naudojamas daiktų džiovinimui, sunkiau skęstančių aukų gelbėjimui. Negali būti naudojama kaip dehidratuojanti ataka prieš priešininką.
Mg papildomai panaudojus 1 žiežirbą, atstumas gali būti padidintas per $L_{vandens}$*10 m. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas skaldomo vandens kiekį galima padidinti.

Vandens formavimas ✸
*[Žiežirbos: 3] | $L_{vandens}$*10 m; tūris $L_{vandens}$*½ m³ | 1t/ 10-$L_{vandens}$ t; $L_{vandens}$ T | vanduo/ rūkas/ ledas |*
Mg gali valdyti ir keisti iki $L_{vandens}$*10 m atstumu esančio $L_{vandens}$*½ m³ tūrio skysto vandens, garų ar ledo formą (1/2 m³ yra 500 litrų, 0,8 x 0,8 x 0,8 cm kraštinių kubas ar 1¼ m diametro sfera).
Vandens garai ar vanduo formą pakeis per 1t, tuo tarpu ledas tik per 10-$L_{vandens}$ t (bet ne mažiau kaip per 1t). Vieną kartą vandeniui ar garams suteikus formą, be papildomos Mg koncentracijos stabili ji išliks tol, kol nepasibaigs kero poveikis ($L_{vandens}$ T). Keičiamo kiekio tūriui padidinti papildomai sunaudojama 1 žiežirba. Vieną kartą ledui suteikus formą, jis ją išlaikys tol, kol egzistuos pats ledas (kol jis neištirps ir pan.).

Jeigu Mg nuolatos kiekvieną t keičia vandens ar jo garų formą, bandydamas jiems suteikti kokį nors pavidalą (*pvz.: kalbantį veidą ar bėgantį šunį*) tuomet Mg turi būti nuolatinėje koncentracijoje.
Mg bandydamas sukurti vandens judėjimus (sroves) vandens telkinyje gali sukurti iki $L_{vandens}$ m pločio vandens srovę, kurios greitis iki $L_{vandens}$ m/s. Greičiui padidinti Mg papildomai sunaudoja 1 žiežirbą.
Jei Mg bando keisti ledo formą, tuomet jis visą laiką turi būti nuolatinėje koncentracijoje. Norint ledo kitimo greitį padvigubinti, papildomai panaudojama 1 žiežirba. Ledą judinti galima tokiu pat greičiu kaip ir vandenį.
Kiekviena tokia vandens, garų ar ledo formos pakeitimo sėkmė nustatoma pagal *Veiksmų sėkmės lentelę*. Tam ŽM įvertina norimos suteikti formos sudėtingumą bei veiksmo sunkumą ir yra tikrinama, kaip tas procesas pavyksta. Kaip priedas VM yra naudojamas kerėjimo įgūdis. Veiksmui pavykus (100%) vandeniui pilnai suteikiama norima forma; veiksmui pavykus dalinai (1-100%), norima suteikti forma įgyvendinama dalinai (pvz. kalbantis veidas neturi nosies ar pan.); N atveju norima forma visiškai nepavyksta (garai suformuoja sferą, vanduo tiesiog pasklinda, o ledas formos iš viso nepakeičia).
Mg po $L_{vandens}$ T reikia papildomai panaudoti 1 žiežirbą tolimesniam valdymo pratęsimui. Bandant didinti nuotolį, Mg papildomai sunaudoja 2 žiežirbas.

Rūkas ✸
*[Žiežirbos: 3] | $L_{vandens}$*10 m; zona $L_{vandens}$*50 m² | 10-$L_{vandens}$ t; $L_{vandens}$ T | rūkas |*
Mg, esant normaliam aplinkos drėgnumui, iki $L_{vandens}$*10 m atstumu per 10-$L_{vandens}$ t (bet ne mažiau kaip 1t) gali sukondensuoti rūką $L_{vandens}$*50 m² zonoje.
Tokiame rūke matomumas 1m (tai yra matyti galima tik šalia esančiame šešiakampyje esančius objektus). Rūkas išsilaiko iki $L_{vandens}$ T. Rūko buvimo trukmė gali būti pratęsiama papildomai sunaudojant 1 žiežirbą.
Dykumoje tokio kerėjimo VM-50 arba Mg papildomai panaudoja 1 žiežirbą kiekvienam baudos -10 panaikinti. Esant labai dideliam drėgnumui (žiemą, labai drėgnose patalpose ar pan.) Mg sunaudoja 1 žiežirba mažiau.
Rūkas išsisklaidys Mg nutraukus kerą ar pasibaigus jo veikimui. Taip pat rūką gali išsklaidyti stiprus vėjas ar smarkiai pakilusi oro temperatūra. Tokiu atveju Mg rūką išlaikyti pavyks tik pavykus PrB-60 ar papildomai sunaudojus 2 žiežirbas.
Mg bandant rūką sukoncentruoti dvigubai greičiau arba didinant nuotolį, tam Mg papildomai sunaudoja 1 žiežirbą.

Vandens čiurkšlė
[Žiežirbos: 4] | Mg; $L_{vandens}$ m | 1t; šūvis | būtybė |
Iš Mg rankos į taikinį iki $L_{vandens}$ m atstumu ištrykšta galinga koncentruota vandens čiurkšlė.
Pataikiusi tokia čiurkšlė realios žalos būtybei nedaro, tačiau nepavykus atakuotojo JėB-$L_{vandens}$*5 ši neišlaikys pusiausvyros ir grius. Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas Mg gali sustiprinti vandens srovę taip, kad pataikiusi ji darys Max $L_{vandens}$*5 ŽT bet kuriai būtybei. Tose vietose, į kurias bus pataikyta, mėlynės ir sumušimai matysis garantuotai.
Tokia čiurkšlė labai efektyvi kautynėse prieš kai kurias purvo, dumblo ir panašias pabaisas (Max $L_{vandens}$*20 ŽT).

Vandens sūkurys
*[Žiežirbos: 4] | $L_{vandens}$*10 m; diametras $L_{vandens}$ m | 1t; $L_{vandens}$ t | sūkurys |*
Mg atstumu iki $L_{vandens}$*10 m vandens telkinyje per 1t sukuria iki $L_{vandens}$ m diametro vandens verpetą, kuris gali nuskandinti į ją papuolusias būtybes. Sūkurys gali judėti Mg norima kryptimi iki $L_{vandens}$ m/s greičiu. Plaukti papuolus į tokį verpetą yra sunkus veiksmas, papildomai kaip baudą plaukimui naudojant Mg kerėjimo įgūdį. Mg papildomai panaudojus 2 žiežirbas vandens judėjimo greitis verpete padidėja dvigubai ir plaukti pasidaro itin sunkus veiksmas.
Didinant verpeto diametrą Mg papildomai sunaudoja 2 žiežirbas. Reikalinga nuolatinė koncentracija, jei verpetas stovi ne vienoje vietoje, o keičia padėtį vandenyje (turi pavykti PrB-80+kerėjimo įgūdis). Koncentraciją nutraukus verpetas lieka vietoje ir pradingsta po $L_{vandens}$ t.

Bangos
*[Žiežirbos: 4] | $L_{vandens}$*10 m; zona $L_{vandens}$*50 m²/ $L_{vandens}$*½ m | 10-$L_{vandens}$ t; $L_{vandens}$ T | bangos |*
Mg atstumu iki $L_{vandens}$*10 m vandens telkinio $L_{vandens}$*50 m² plote sukuria iki $L_{vandens}$*½ m aukščio bangas. Už kiekvienus papildomus $L_{vandens}$*½ m aukščio metrus Mg sunaudoja papildomai po 2 žiežirbas. Didinant atstumą arba poveikio plotą Mg sunaudoja papildomai po 3 žiežirbas.
Plaukti esant 1m aukščio bangoms yra labai sunkus veiksmas, esant didesnėms - itin sunkus. Tokios bangos, jei yra pakankamai didelės, gali paskandinti laivus, valtis, plaustus, plaukiančius asmenis.
Keras trunka iki $L_{vandens}$ T. Pratęsiamas gali būti panaudojus 2 žiežirbas.

Vaikščiojimas vandeniu
[Žiežirbos: 5] | Mg; vaikščiojimas | 1t; $L_{vandens}$ T | būtybė |
Mg ar jo užkerėtai būtybei leidžia eiti vandeniu tarsi žeme. Jeigu vanduo juda ŽM gali duoti Vi baudas bet kam, kas bando tai padaryti. Jeigu vanduo labai audringas, tai ViB tiesiog nepasiseks. Trukmė $L_{vandens}$ T. Keras gali būti pratęsiamas panaudojant 2 žiežirbas.

Kritulių valdymas
*[Žiežirbos: 5] | $L_{vandens}$*50 m; zona $L_{vandens}$*50 m²/ aukštis $L_{vandens}$*10 m | $L_{vandens}$ t; $L_{vandens}$ T | krituliai |*
Mg per $L_{vandens}$ t norimoje vietoje, esančioje iki $L_{vandens}$*50 m atstumu nuo savęs sukuria didelį iki $L_{vandens}$*50 m² ploto debesį, esantį iki $L_{vandens}$*10 m aukštyje. Iš jo pradeda kristi normalaus intensyvumo, skysto pavidalo krituliai. Jei Mg nori, kad kristų ledas ar sniegas, tam jis papildomai sunaudoja 1 žiežirbą (žiemos metu sniegui ar ledui papildomų žiežirbų nereikia, o ji sunaudojama lietui).
Jei Mg nori, kad kritulių intensyvumas būtų didesnis (toks, kad sulaužytų pasėlius, kirstų medžių ir krūmų lapus, svaid.AM-10, šaud.AM-20), tuomet papildomai sunaudoja 1 žiežirbą. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas, krituliai pasidaro labai gausūs (svaid.AM-20, šaud.AM-40, žemė plakama, susidaro didžiulės balos, sniego ar ledo tumulai). Papildomai panaudojus 4 žiežirbas, krituliai pasidaro itin gausūs (svaid.AM-30, šaud.AM-60, žemė pavirsta vandens ir purvo mišiniu, kuriame tuojau pat klimpstama iki blauzdų, esant sniegui, klimpstama iki kelių; jei krinta ledas, galima patirti Max 10ŽT/t).
Krituliai kris $L_{vandens}$ T. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas kerų trukmė gali būti prailginama.

Ledo kamuolys
*[Žiežirbos: 6] | Mg/ $L_{vandens}$*5 m; atstumas $L_{vandens}$*20 m | 1t; trajektorija | taikinys |*
Iš Mg rankos į taikinį apie 30 m/s greičiu išlekia ~20 cm diametro ledinis kamuolys.
Kamuolys, pataikęs į objektą ar kliūtį (sėkminga Mg šaudymo kerais ataka, dėl kamuolio dydžio AM+20) dūžta, subyrėdamas į smulkius ledo gabaliukus bei virsdamas vandeniu. Būtybėms, kurioms pataiko toks ledo kamuolys, jis daro Max ($L_{vandens}$*20)ŽT, bet ne daugiau kaip Max 200 ŽT.
Viena ledo sfera gali užgesinti iki 5d m³ ugnies.
Mg panaudojęs papildomą 2 žiežirbas kamuolį gali susprogdinti norimame skridimo trajektorijos taške. Tam turi pavykti PrB. PrB nepavykus kamuolys sprogs į ką nors atsitrenkęs ar nulėkęs $L_{vandens}$*20 m atstumą.
Mg panaudojęs papildomas 3 žiežirbas gali padidinti ugnies kamuolio dydį iki 40 cm diametro ir taip padvigubinti maksimalią ledo kamuolio žalą (bet negali būti daugiau kaip Max 200 ŽT). Mg gali sutaupydamas 1 žiežirbą sumažinti ledo kamuolio dydį (iki 10 cm diametro) taip maksimalią žalą sumažindamas dvigubai.
Kamuolį galima numušti paprasta strėle ar *Mago strėle* (šaudymo AM-50). Tačiau jei Mg šūvio metu papildomai panaudojęs 2 žiežirbas kamuolio skridimo greitį padidina +20 m/s, tuomet šaudymo į kamuolį AM-70.
Mg papildomai panaudojęs 1 žiežirbą kamuolį gali sukurti iki $L_{vandens}$*5 m atstumu nuo savęs.

Antrasis kvėpavimas
[Žiežirbos: 6] | palietus; plaučiai | 1t; $L_{vandens}$ T | 1 būtybė |
Mg užkerėta būtybė ar pats Mg gali laisvai kvėpuoti po vandeniu, būdami užkasti kape, būdami troškiose ar nuodingose dujose ir panašiai, nes oras plaučiuose pats įsisotina deguonimi ir pašalina anglies dvideginį. Mg kerint ar kalbant po vandeniu iš Mg burnos veržiasi oro burbulai, bet vanduo burnon nesiveržia.
Užkerėtai būtybei ar pačiam Mg, išėjus iš iš troškių dujų zonos ar vandens, keras toliau veikia, asmuo ore gali normaliai kvėpuoti arba gali nekvėpuoti – tai priklauso nuo jo noro. Netgi smaugiamas ar kariamas (jei neluš sprandas) jis nebus pasmaugtas ir jam negalios baudos, susijusios su Sv praradimu dėl smaugimo.
Kero poveikis trunka $L_{vandens}$ valandų. Už papildomas 3 žiežirbas kero veikimo laikas gali būti prailgintas $L_{vandens}$ T. Taip pat kero veikimo laikas gali būti sumažinamas dvigubai, taip sutaupant 1 žiežirbą.

Iglu
*[Žiežirbos: 6] | Mg; plotas $L_{vandens}$*10 m²/ storis $L_{vandens}$/10 m | 10-$L_{vandens}$ t; $L_{vandens}$ val. | iglu |*
Apie Mg per 10-$L_{vandens}$ t susidaro pusrutulinis ledo kupolas su vidine iki $L_{vandens}$*10 m² ploto ertme. Sienelių storis iki $L_{vandens}$/10 m. Mg ranka palietus kupolo sienelę arba pagal Mg norą joje per 1t atsiveria arba užsiveria anga.
Tokio kupolo viduje būna +10°C, o panaudojus +2 žiežirbas iki +20°C.
Ledo kupolas išsilaiko iki $L_{vandens}$ val.

Vandenskyra
*[Žiežirbos: 6] | $L_{vandens}$*10 m; ilgis $L_{vandens}$*10 m/ plotis $L_{vandens}$/5m/ gylis $L_{vandens}$*2m | 10-$L_{vandens}$ t; $L_{vandens}$ T | kanalas |*
Mg iki $L_{vandens}$*10 m atstumu vandens telkinyje per 10-$L_{vandens}$ t padaro iki $L_{vandens}$/5 m pločio ir $L_{vandens}$*10 m ilgio kanalą vandenyje, tiesiog priversdamas vandenį prasiskirti. Kanalo gylis iki $L_{vandens}$*2 m.
Jei tokio gylio nepakanka dugnui pasiekti, tuomet Mg papildomai panaudodamas 3 žiežirbas gylį gali padvigubinti. Taip pat papildomai panaudodamas 2 žiežirbas Mg gali padvigubinti kanalo plotį arba ilgį.
Kanalas išsilaiko $L_{vandens}$ T. Papildomai panaudojant 3 žiežirbas kero veikimo trukmė gali būti padvigubinta. Pagal Mg norą, pavykus PrB-60+kerėjimo įgūdis, kanalas gali pradingti.

Vandens siena
*[Žiežirbos: 7] | $L_{vandens}$*10 m; ilgis $L_{vandens}$*2 m/ storis $L_{vandens}$/2m | 2t; $L_{vandens}$ T | siena |*
Mg iki $L_{vandens}$*10 m atstumu ant vandens paviršiaus suformuoja iki $L_{vandens}$*2 m ilgio bei $L_{vandens}$/2 m storio vandens sieną. Vanduo joje skaidrus, tačiau dėl greito judėjimo šviesa lūžta netvarkingai, todėl per ją vaizdo nesimato, prasiskverbia tik sklaidyta šviesa. Pereiti per ją yra labai sunkus veiksmas (kaip priedas naudojama JėP). Veiksmo metimas atliekamas bandant įveikti kiekvieną sienos metrą. Veiksmui nepavykus, asmuo yra tiesiog bloškiamas iš sienos ir nukritęs ant kieto paviršiaus gali patirti kritimo žalą (minimaliai kaip iš 2m aukščio). Siena sulaiko bet kokias strėles, žaibus ir pan. Pataikęs ugnies kamuolys vandens sienoje padaro ŽT m diametro spragą, kuri užsitraukia po 10-$L_{vandens}$ t arba Mg papildomai panaudojus 1 žiežirbą per 1t.

Siena išsilaiko $L_{vandens}$ T. Pratęsiant jos egzistavimo laiką dvigubai, papildomai sunaudojamos 3 žiežirbos.
Statant sieną ant kieto paviršiaus, kur nėra matomo ir pakankamo kiekio vandens, papildomai yra sunaudojamos 4 žiežirbos.

Vandens kardas
[Žiežirbos: 7] | Mg; ilgis 70cm | 1t; $L_{vandens}$ T | kardas |
Iš Mg rankos ima trykšti galinga plona geležtės formos iki 70cm ilgio vandens čiurkšlė su aštriais ledo šipuliais. Ja galima kautis kaip kardu (Mg kardo įgūdis +15, Max 50ŽT). Kardas išsilaiko $L_{vandens}$ T. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas kardo egzistavimo laikas gali būti pratęstas.
Panorus kardas gali sumažėti (iki 1 cm) ir vėl padidėti.

Ledo sprogimas
*[Žiežirbos: 8] | $L_{vandens}$*10 m; spindulys $L_{vandens}$ m | 1t; sprogimas | visus |*
Mg iki $L_{vandens}$*10 m atstumu sukuria ledą, kuris staigiai sprogsta į daugybę smulkių, į visas puses iki $L_{vandens}$ m spinduliu išsvaidomų ledo šipulių. Visi, papuolę į šią sprogimo zoną patiria Max ($L_{vandens}$*30)ŽT. Gynyba nuo ledo šipulių nėra tikrinama, tačiau, jei besiginantysis turi skydą ir pavyksta jo (Vi-30)B, jis patiria tiek ŽT mažiau, kiek yra jo skydo sauga. Nuo ledo šipulių žalos apsaugo turimi šarvai.
Sprogimui galima panaudoti esantį natūralų ledą. Tuomet keras kainuoja 2 žiežirbom mažiau.
Atstumas iki sprogimo vietos gali būti padidintas dvigubai, Mg papildomai panaudojus 2 žiežirbas.

Batiskafas
*[Žiežirbos: 8] | Mg; gylis $L_{vandens}$*3 m | 5t; $L_{vandens}$*10 T | batiskafas |*
Išokęs į vandens telkinį Mg nugrimzta į gylį iki $L_{vandens}$*3 m ir, pasiekus dugną, ten susikuria iki $L_{vandens}$ m diametro sferą, kurioje gali laisvai įsitaisyti ir tupėti.
Į sferos vidų, vandeniui skylant į deguonį ir vandenilį, patenka deguonis. Vandenilis tiesiog ištirpsta vandenyje ir burbuliukai į paviršių nekyla. Tokiame kupole Mg gali išbūti iki $L_{vandens}$*10 T. Kerui atnaujinti sunaudojamos papildomos 4 žiežirbos.

Ledo kulkos
*[Žiežirbos: 8] | Mg; atstumas $L_{vandens}$*10 m/ $L_{vandens}$ cm/ skaičius $L_{vandens}$+d10 | 1t; šūvis | taikinys |*
Magas, į ranką paėmęs ledo gabaliukų, varveklių ar nedidelę talpą su skysčiu sviedžia juos į norimą taikinį, esantį iki $L_{vandens}$*10 m atstumu, kurie pavirsta serija ledinių, iki $L_{vandens}$ cm dydžio, kulkų, judančių ~50 m/s greičiu. Jų gali būti iki $L_{vandens}$+d10. Papildomai panaudodamas 4 žiežirbas kulkų skaičių Mg gali padvigubinti.
Kulkos pataikymas į taikinį tikrinamas pagal Mg šaudymo kerais įgūdį (AM+40). Kiekviena pataikiusi kulka daro Max ($L_{vandens}$*15) ŽT.

Ledo riedulys
*[Žiežirbos: 9] | $L_{vandens}$*20 m; $L_{vandens}$*½ m | 2t; $L_{vandens}$ T | taikinys |*
Sukerėjęs Mg atstumu iki $L_{vandens}$*20 m sukuria iki $L_{vandens}$*½ m diametro spygliuotą aštriabriaunį ledinį riedulį, kuris juda tiesiai Mg nurodyta kryptimi apie $L_{vandens}$*5 m/s greičiu. Pakalnėn gali judėti greitėdamas. Papildomai panaudodamas 3 žiežirbas Mg riedulio judėjimo greitį gali padidinti.
Riedulys, pataikęs į kliūtį, daro Max ($L_{vandens}$*30)ŽT triuškinimo žalos, po to virsdamas vandeniu ir ledo gabalėlių mišiniu. Papildomai panaudodamas 4 žiežirbas, Mg gali nurodyti kliūtis, nuo kurių riedulys nesubyra, o tik keičia kryptį.
Judančio riedulio judėjimo krypties pakeitimui Mg papildomai sunaudoja 1 žiežirbą.
Mg riedulį valdyti gali iki $L_{vandens}$*20 m. Už šio atstumo riedulys juda nevaldomas ir, nepasiekęs norimo taikinio, tiesiog sustoja ir suyra.
Mg papildomai panaudojęs 3 žiežirbas valdymo atstumą gali padidinti per $L_{vandens}$*20 m.

Laivė
*[Žiežirbos: 10] | $L_{vandens}$*50 m; ilgis $L_{vandens}$*5 m | 10-$L_{vandens}$ t; $L_{vandens}$ val. | $L_{vandens}$*200 kg |*
Mg iki $L_{vandens}$*50 m atstumu per 10-$L_{vandens}$ t sukuria lyg iš miglos nuaustą $L_{vandens}$*5 m ilgio laivę, pakeliančią iki $L_{vandens}$*200 kg krovinio. Egzistuoja $L_{vandens}$ val ir juda iki $L_{vandens}$*10 km/val greičiu.
Papildomai panaudojus 5 žiežirbas greitis ar egzistavimo laikas gali būti padidinti.

Vandens stulpas
*[Žiežirbos: 10] | $L_{vandens}$*10 m; valdymas $L_{vandens}$*100 m | 10-$L_{vandens}$ t; $L_{vandens}$ T | elementalas |*
Mg iki $L_{vandens}$*10 m atstumu per 10-$L_{vandens}$ t sukuria vandens stulpą, kuriai Mg papildomai gali suteikti nesudėtingą norimą (bei žinomą) formą.
Tokį stulpą Mg gali valdyti iki $L_{vandens}$*100 m atstumu. Iš stulpo Mg gali švirkšti vandens čiurkšles, kurios pataikiusios daro Max 40ŽT.
Papildomai panaudojęs 2 žiežirbas Mg stulpe gali suformuoti ledo intarpus, kuriuos gali iš stulpo išsviesti į norimą taikinį. Pataikę ledo gabalai daro Max 50ŽT. Šaudymo, svaidymo atakos lygios ½ Mg kerėjimo įgūdžio.
Išsilaiko $L_{vandens}$ T. Jo gyvavimas gali būti prailgintas $L_{vandens}$ T, tam papildomai sunaudojant 5 žiežirbas.

Purvo golemas (mini-animacija)
*[Žiežirbos: 12] | Mg/ $L_{vandens}$*10 m; tūris $L_{vandens}$*½ m^3 | 10-$L_{vandens}$ t; $L_{vandens}$ T | purvo golemas |*
Mg iki $L_{vandens}$*10 m atstumu $L_{vandens}$*½ m^3 ar mažesnį kiekį purvo paverčia laikinai egzistuojančiu humanoido pavidalo purvo golemu. Toliau tokį golemą kerėtojas turi suvaldyti, laimėdamas PrR prieš sukurtą golemą (golemas jokių rungties priedų neturi). Jei šią rungtį kerėtojas laimi, tuomet golemą gali valdyti iki $L_{vandens}$*100 m atstumu. Nepavykus bandymui golemas taip ir lieka kiurksoti (80% tikimybė) arba elgiasi visiškai nenumatytai (tikrinti pagal *Reakcijos lentelę*; psl. 37).
Tokio golemo gajumas lygus $L_{vandens}$*20 GT.
Atakuoti golemas gali svaidydamas purvo gumulus, Max($L_{vandens}$*10)ŽT ar atakuodamas rankomis, Max($L_{vandens}$*15)ŽT. Golemo ataka lygi ½ kerėtojo kerėjimo įgūdžio.
Taip pat gali stumti, nešti ar atlikti kitokius panašius veiksmus.
Purvo golemą paprasti ginklai žeidžia labai sunkiai – aštrūs kertamieji ar duriamieji ginklai tiesiog pereina kiaurai, palikdami nedideles skylutes ar ertmes, kurios labai greitai užslenka purvu. Nuo bukų ginklų golemas patiria tik ¼ ŽT.
Jei atakuojant paprastu (aštriu kertamuoju ar buku) ginklu turėtų būti YŽ, tuomet efektas yra tikrinamas. Rezultate nuo golemo kūno gali būti atskirta viena ar kita galūnė. Dėl to golemas patiria YŽ žalą. Taip realiai gajumą golemas praranda tik netekdamas savyje esančio purvo. Elektra, nuodai golemo taip pat nežeidžia.
Purvo golemas labai jautrus stipriai vandens srovei.
Ugnies kerai paprastą purvo golemą verčia galingesniu kietuoju purvo golemu. Tuomet už kiekvienus nuo ugnies patirtus 50ŽT didėja purvo golemo atsparumas smūgiams (ŽS +5).
Nuo bet kokio sprogimo (ugnies kamuolys, sprogstami mišiniai ir pan.) purvo golemas patiria normalią žalą.
Toks sukurtas golemas egzistuoja iki $L_{vandens}$ T, vėliau virsdamas purvo gumulu.
Jei aplinkui esančio purvo nepakaks, golemas bus mažas.

Rūgšties kerai

Rūgšties kerai yra priskiriami *Vandens* ir *Žemės kerų* grupėms, tačiau daugelis *Rūgšties* kerų yra išmokstama tik magui pasirinkus ir toliau besispecializuojant *Akvamantijos* ar *Teramantijos* srityje.

Rūgštis/ Šarmas
*[Žiežirbos: 1] | palietus; tūris $L_{rūgšties}$*½ m^3/ tūris $L_{rūgšties}$*5 litrų | 1t; $L_{rūgšties}$ t/ visam | žemė/ skystis |*
Mg paliestos šlapios dirvos kiekis iki $L_{rūgšties}$*½ m^3 staiga per 1t gali pakeisti savo rūgštingumą iki visiškos rūgšties arba šarmo, priklausomai nuo Mg noro. Stabili koncentracija išsilaiko iki $L_{rūgšties}$ t. Pasibaigus kero veikimui ji yra normaliai veikiama aplinkos ir rūgštingumas kinta.
Taip pat Mg savo sukurto skysčio ar dirvos rūgštingumą vėliau, kero veikimo metu, gali keisti būdamas atstumu iki $L_{rūgšties}$ m nuo rūgšties iki šarmo ir atvirkščiai, tam sunaudodamas 1 žiežirbą.
Inde, kuriame jau yra skysčio, sukurti $L_{rūgšties}$*5 litrų koncentruotos rūgšties ar šarmo kiekį.
Kero veikimo atstumas ar veikimo trukmė gali būti prailginti papildomai panaudojus 1 žiežirbą.

Rūgšties strėlė
*[Žiežirbos: 3] | Mg; atstumas $L_{rūgšties}$*20 m/ ilgis $L_{rūgšties}$*½ m/ plotis $L_{rūgšties}$*½ cm | 1t; šūvis | strėlė |*
Mg sukerėjus iš jo rankos išlekia iki $L_{rūgšties}$*½ m ilgio ir apie $L_{rūgšties}$*½ cm storio rūgšties strėlė, kuri lekia lyg iššauta iš trumpo lanko (Mg šaudymo kerais ataka). Nulėkti gali iki $L_{rūgšties}$*10 m. Pataikiusi į taikinį ji išsilieja rūgštimi. Rūgšties purslų nebūna
Pataikius būtybei yra tikrinama jos Fi tvermė.
Fi tvermei nepadėjus būtybė patiria Max ($L_{rūgšties}$*10)ŽT/t. Rūgštis veikia iki $L_{rūgšties}$ T, vėliau ji suyra. Rūgštį galima neutralizuoti šarmu ar nuplauti kibiru ar daugiau vandens. Šarvai nuo rūgšties strėlės apsaugo šarvų ŽS/5 t, vėliau žala skaičiuojama normali. Šarvai, patyrę ŠŽS*5 ŽT nuo rūgšties poveikio tampa nebenaudingi ir nuo atakų nebegina.
Fi tvermei padėjus būtybė patiria tik ½ ŽT pirmą t. rūgšties poveikis skaičiuojamas $L_{rūgšties}$ t.

Žemės kerai (Teramantija)

Tai kerų grupė, susijusi su sunkiausiai valdomu ir pačiu nepaslankiausiu žemės elementu. Kerėtojai, kurie užsiima šiais kerais, yra vadinami teramantais.

Žemės pajuta ✸
*[Žiežirbos: 1] | $L_{žemės}$*50 m; vietovė | 10-$L_{žemės}$ t; 1 kartas | žemė |*
Mg iki $L_{žemės}$*20 m atstumu sužino kryptį ir apytikslį atstumą iki artimiausio norimo žemės, metalo ar akmens kiekio. Kiekvienas atitinkamos medžiagos tipas gali būti ieškomas atskirai ar iš paieškos išskiriamas konkretus tipas, Mg nurodžius šį tipą prieš kerėjimą. Mg papildomai panaudodamas 1 žiežirbą gali sužinoti ir žemės elementų (rūdų) sudėtį. Informacija apie nebūdingų elementų buvimą gali būti gaunama papildomai panaudojus 2 žiežirbas, o svetimų medžiagų identifikavimui turi būti panaudojamos papildomos 3 žiežirbos.
Atstumą, kuriuo Mg tiria žemę, jis gali padidintas per $L_{žemės}$*50 m, papildomai panaudodamas 1 žiežirbą.

Žemės formavimas ✸
*[Žiežirbos: 2] | $L_{žemės}$*10 m; tūris $L_{žemės}$*½ m^3 | 1t; visam/ $L_{žemės}$ T | žemė |*
Mg iki $L_{žemės}$*10 m atstumu gali judinti iki $L_{žemės}$*½ m^3 kiekį žemės ar suteikti šiam kiekiui žemės Mg norimą formą. Jei suteikta forma yra savaime stabili (*pvz.: kalva*), tokia ji ir liks po kero veikimo pabaigos. Savaime nestabili būsena (kolona ar siena) išsilaikys tik tol, kol veiks keras, kuriam jokios papildomos specialios koncentracijos nereikia, o po to praras tą formą į artimiausią stabilią formą.
Kiekvieno tokio žemės formos pakeitimo į sudėtingesnę būseną sėkmė nustatoma pagal *Veiksmų sėkmės lentelę*. Tam ŽM įvertina norimos suteikti formos sudėtingumą bei

veiksmo sunkumą ir yra tikrinama, kaip tas procesas pavyksta. Kaip priedas VM yra naudojamas kerėjimo įgūdis. Veiksmui pavykus (100%) žemei pilnai suteikiama norima forma; veiksmui pavykus dalinai (1-100%), norima forma suteikiama dalinai (*pvz. norima suformuoti skulptūra lieka kreiva, nestabiliai stovinti ar pan.*); N atveju norima forma visiškai nepavyksta (žemė suformuoja tik kalvą arba lieka kaip likusi).
Žemė, pajudinta šiuo keru, juda tik $L_{žemės}$ m/s greičiu. Ji negali padaryti tiesioginės žalos jokiai būtybei, nebent ši guli nejudėdama ir žemė ją tiesiog palaidoja. Jei žemė yra stumiama į tą vietą, kur yra kokia nors būtybė, ar iš tos vietos kur jinai yra (darant duobę), ši lengvai gali nuo to išsisukti. Jei bandant išsisukti įvyksta fiasko, didelė tikimybė, jog tokia būtybė bus užversta žemėmis. Būtybė, tokiu būdu užversta žemėmis gali išsikapstyti iš šių žemių tą t, kai pavyks JėB-40. Tai gali būti sunkiau padaryti, jei būtybė yra užversta didesniu kiekiu žemės ar yra toliau verčiama žemėmis, kada bando išsikapstyti.
Papildomai panaudojant 2 žiežirbas žemės judėjimo greitis gali būti padvigubintas. Mg po $L_{žemės}$ T reikia papildomai panaudoti 1 žiežirbą tolimesniam valdymo pratęsimui. Bandant padidinti kerų poveikio nuotolį, Mg papildomai sunaudoja 1 žiežirbą.

Žemės sukūrimas ✸
*[Žiežirbos: 3] | $L_{žemės}$*10 m; tūris $L_{žemės}$*10 litrų | 1t; visam | žemė |*
Mg atstumu iki $L_{žemės}$*10 m ant tvirto pagrindo sukuria $L_{žemės}$*10 litrų kiekį purios žemės ten, kur jos anksčiau nebuvo. Žemę galima sukurti tik esant ant pačios žemės, o ne kabant ore ar plaukiant jūra.
Didinant atstumą Mg papildomai sunaudoja 1 žiežirbą. Didinant sukuriamos žemės kiekį Mg papildomai sunaudoja 2 žiežirbas.
Jei Mg vietoje žemės bando sukurti akmenį, tam jis papildomai sunaudoja 1 žiežirbą, geležies rūdą – 2 žiežirbas.

Kūlgrinda
*[Žiežirbos: 4] | $L_{žemės}$*10 m; tūris $L_{žemės}$*½ m^2/ ilgis $L_{žemės}$ m | 1t; $L_{žemės}$ T | $L_{žemės}$*50 kg |*
Mg pelkėje ar puspelkėje atstumu iki $L_{žemės}$*10 m nuo savęs gali iš pelkės gilumos į paviršių iškelti iki $L_{žemės}$*½ m^2 žemės plotelius, kurie išlaiko vieną būtybę, ne sunkesnę nei $L_{žemės}$*50 kg bei gali sudaryti liniją iki $L_{žemės}$ m ilgio. Iškilę ploteliai stabilūs išsilaiko iki $L_{žemės}$ T. Vėliau jie išlieka, tačiau jų stabilumas bei būsena pasidaro nestabili bei kinta nuo aplinkos sąlygų.
Papildomai panaudojęs 1 žiežirbą atstumą nuo savęs Mg gali padidinti. Už papildomas 2 žiežirbas linijos ilgį arba stabilios būsenos laiką gali padidinti.

Kiaurai žemę
[Žiežirbos: 4] | $L_{žemės}$ m; gylis | 1t; $L_{žemės}$ T | objektas |*
Mg iki $L_{žemės}$ m atstumu mato po žeme ar joje esančius užkastus daiktus ir objektus. Kero poveikis trunka iki $L_{žemės}$ T. Toliau poveikis gali būti pratęsiamas papildomai panaudojus 2 žiežirbas.

Durų ramstis
*[Žiežirbos: 4] | $L_{žemės}$*10 m; durys | 1t; visam | durys |*
Mg sukerėjęs iki $L_{žemės}$*10 m atstumu užremia bet kokius uždarytus vartus ar duris, turinčias metalinių ar akmeninių detalių. Kero pagalba Mg priverčia visas slankiojančias metalines ar akmenines konstrukcijas "suaugti" ar prisitvirtinti prie kitų taip, kad durys tampa neatsidarančios.
Keras trunka nuolatos. *Prašymas atidaryti* panaikina Durų ramstį.

Prašymas atidaryti
*[Žiežirbos: 4] | $L_{žemės}$*10 m; durys | 1t; visam | durys |*
Mg sukerėjęs iki $L_{žemės}$*10 m atstumu atidaro bet kokį užraktą, skrynią, duris, vartus - užraktas atsirakina pats, nušoka duris laikantis skersinis, atsišauna sklendės. Vienas kerėjimas atrakina ar atidaro 1 užraktą, sklendę ir pan. Jei jų daugiau, reikia papildomai sunaudoti 2 žiežirbas už kiekvieną užraktą.
Slaptos durys atsidaro, jei Mg tiksliai žino jų vietą.
Magiškai (*Durų ramsčiu*) uždarytas duris irgi atidarys, tačiau tokių durų užraktai bus sugadinti.
Neatidaro aukštyn pakeliamų grotų, nenuleidžia pakeliamų tiltų, neatidaro užmūrytų, užkaltų ar baldais užremtų durų.

Smėlis ✸
*[Žiežirbos: 4] | palietus; tūris $L_{žemės}$*½ m^3 | 1t; visam | žemė |*
Mg paliestas arba apspjautas iki $L_{žemės}$*½ m^3 vientisas uolos ar akmens sluoksnis per 1t suyra į smėlį. Paliesta (tai ataka be ginklo ir kartu Fi ataka) akmeninė statula, vilstrakas ar kita akmeninė būtybė patiria Max ($L_{žemės}$*20)ŽT. Paliestos dalys yra suardomos į smėlį.
Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas Mg gali suardomą tūrį padidinti.

Niša
*[Žiežirbos: 4] | $L_{žemės}$*10 m; diametras $L_{žemės}$ m | 1t; $L_{žemės}$ T | niša |*
Akmeninėje sienoje ar žemėje iki $L_{žemės}$*10 m atstumu nuo Mg atsiranda $L_{žemės}$ m diametro niša. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas nišos parametrai padidėja. Niša išsilaiko $L_{žemės}$ T. Veikimo laikas gali būti pratęstas už 2 žiežirbas.

Akmens rutulys
*[Žiežirbos: 5] | $L_{žemės}$*10 m; $L_{žemės}$*2 kg | 2t; $L_{žemės}$ T | akmuo |*
Mg sukerėjus iš žemės iki $L_{žemės}$*10 m atstumu nuo Mg iš žemės iškyla iki $L_{žemės}$*2 kg masės akmuo. Kitą t jis juda Mg norodyta kryptimi, ridendamasis ir pasišokinėdamas. Mg nurodžius šoka ant nurodyto objekto (Mg svaidymo kerais ataka, AM+10), darydamas Max ($L_{žemės}$*20) ŽT triuškinimo žalos. Akmuo gali būti valdomas iki $L_{žemės}$*20 m atstumu arba iki $L_{žemės}$ T.
Mg papildomai panaudojęs 2 žiežirbas gali atstumą arba akmens masę padidinti.

Liūnžemė
*[Žiežirbos: 5] | $L_{žemės}$*10 m; zona $L_{žemės}$*10 m^2/ gylis $L_{žemės}$*¼ m | 1t; $L_{žemės}$ T | visi |*
Mg iki $L_{žemės}$*10 m atstumu nuo savęs sukuria iki $L_{žemės}$*10 m^2 zoną, kurioje visi esantys daiktai ar gyvos būtybės susmenga dirvon iki $L_{žemės}$*¼ m. Įsmigusiųjų AM bauda lygi jų įklimpimo gyliui metrais.
Iš liūnžemės išbristi, kuomet įklimpusios tik kojos, pavyks pasisekus JėB-įklimimo gylis. Įklimpus giliau, išbristi pasiseks tik atsikasus bent jau iki kojų.
Mg papildomai panaudojęs 2 žiežirbas gali atstumą padidinti. Įklimpimo gylį padidinti galima tik papildomai panaudojus 3 žiežirbas.

Paprasta vilkduobė
*[Žiežirbos: 5] | $L_{žemės}$*10 m; diametras $L_{žemės}$ m/ gylis $L_{žemės}$*2 m | 1t; $L_{žemės}$ T | vilkduobė |*
Mg iki $L_{žemės}$*10 m atstumu nuo savęs sukuria iki $L_{žemės}$ m diametro bei iki $L_{žemės}$*2 m gylio vilkduobę, kurios normaliai nesimato, o iš viršaus ją dengia plona žemės pluta.
Vilkduobė nejuda, stovi vietoje. Kai kas nors į ją įkrinta, vilkduobę vėl padengia plonas žemės sluoksnis. Vilkduobė išsilaiko iki $L_{žemės}$ T, po to tiesiog užvirsta žemėmis. Labai tinka kapams kasti ir lavonams laidoti. Pavykus Mg PrB-80+kerėjimo įgūdis užvirsti žemėmis gali ir anksčiau.
Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas Mg vilkduobės dydį arba atstumą iki jos gali didinti dvigubai. Vilkduobės egzistavimo laikui pratęsti sunaudojama papildomai 2 žiežirbos.

Žemės lobiai
*[Žiežirbos: 5] | $L_{žemės}$*10 m; gylis $L_{žemės}$*2 m/ zona $L_{žemės}$*10 m^2 | 1t; per 10-$L_{žemės}$ t | užkasti |*
Mg sukerėjus $L_{žemės}$*10 m atstumu iš $L_{žemės}$*2 m gylio per $L_{žemės}$ t iškyla visi $L_{žemės}$*10 m^2 zonoje esantys užkasti daiktai. Taip pat jei tokiame gylyje yra skysčiai (vanduo, nafta ar pan.), jie pradeda sunktis iš žemės.
Mg papildomai panaudojęs 3 žiežirbas plotą ir gylį gali padidinti.

Akmens kamuolys
*[Žiežirbos: 6] | Mg/ $L_{žemės}$*5 m; atstumas $L_{žemės}$*20 m | 1t; trajektorija | taikinys |*
Iš Mg rankos į taikinį ~30 m/s greičiu išlekia ~20 cm diametro akmeninis kamuolys.
Kamuolys, pataikęs į objektą (sėkminga Mg šaudymo kerais ataka, dėl kamuolio dydžio AM+20) ar kliūtį daro Max ($L_{žemės}$*20)ŽT triuškinimo žalos, bet ne daugiau kaip Max 300 ŽT. Tikimybė, kad pataikęs subyrės į akmens nuolaužas lygi 20%.
Šovus į priešininką ir į jį nepataikius, kamuolys gali lėkti iki $L_{žemės}$*20m atstumą.
Mg panaudojus papildomai 3 žiežirbas gali padidinti kamuolio dydį (iki ~40 cm diametro) ir taip padvigubinti maksimalią kamuolio žalą (bet negali būti daugiau kaip Max 300 ŽT).
Mg gali sutaupydamas 1 žiežirbą sumažinti kamuolio dydį (iki ~10 cm diametro) maksimalią žalą sumažindamas dvigubai.
Kamuolio neįmanoma numušti paprasta strėle ar *Mago strėle* (ne ta svorio kategorija).
Mg papildomai panaudojęs 1 žiežirbą kamuolį gali sukurti iki $L_{žemės}$*5 m atstumu nuo savęs.

Žeminė
*[Žiežirbos: 6] | $L_{žemės}$*10 m; gylis $L_{žemės}$*2 m/ dydis $L_{žemės}$ m; | 10-$L_{žemės}$ t; $L_{žemės}$ val | žeminė |*
Mg iki $L_{žemės}$*10 m atstumu iki $L_{žemės}$*2 m gylyje per 10-$L_{žemės}$ t sukuria uždarą iki $L_{žemės}$ m duobę - žeminę, kurioje galima ilsėtis ar pernakvoti. Žeminė išsilaiko iki $L_{žemės}$ val. Iš viršaus į ją patenkama pro angą, kuri Mg įlindus ar išlindus iš duobės pagal jo norą užsidaro storu ir kietu žemės sluoksniu.
Papildomai naudojant 2 žiežirbas žeminės dydis ir atstumas iki jos gali būti didinami.

Akmenlandė
*[Žiežirbos: 6] | $L_{žemės}$*10 m; diametras $L_{žemės}$*½ m/ ilgis $L_{žemės}$*3 m | 1t; $L_{žemės}$ T | 1 tunelis |*
Mg iki $L_{žemės}$*10 m atstumu nuo savęs sienoje ar akmenyje sukuria iki $L_{žemės}$*½ m diametro ir $L_{žemės}$*3 m ilgio tunelį. Jis gali būti tiek horizontalus, tiek vertikalus, tiek nuolaidus. Tunelis išsilaiko $L_{žemės}$ T. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas tunelio egzistavimo laikas gali būti prailginamas. Kerams pasibaigus tunelis vėl užsipildo akmeniu, o tunelyje esantys daiktai ar būtybės atsiduria akmenyje ar sienoje. Mg, papildomai panaudojęs 1 žiežirbą, tunelį gali užpildyti akmeniu ir nepasibaigus kerų veikimui. Tam turi pavykti PrB-60+kerėjimo įgūdis.
Papildomai panaudojus 3 žiežirbas atstumas iki sukuriamo tunelio, tunelio diametras arba ilgis gali būti padvigubinti.

Kiaurai sieną
[Žiežirbos: 6] | Mg; atstumas $L_{žemės}$ m | 1t; visam | siena |
Sukerėjęs Mg žengia tiesiai į sieną ir pereina ją kiaurai. Pereiti gali iki $L_{žemės}$ m pločio sieną. Ant sienos jokių pėdsakų dėl to nelieka, tačiau kitas patyręs Mg gali pastebėti magiško poveikio likučius ant tos sienos vietos, per kurią perėjo kerėtojas (panaudodamas įvairius Eterio kerus).
Papildomai panaudojęs 3 žiežirbas pereinamos sienos storį Mg gali padidinti $L_{žemės}$ m.

Durys
*[Žiežirbos: 6] | $L_{žemės}$*10 m; tarpas $L_{žemės}$ m | 10-$L_{žemės}$ t; $L_{žemės}$ T | uola |*
Mg sukerėjus iki $L_{žemės}$*10 m atstumu plyšiai tarp natūralių uolų ar kitokios natūralioje uolienoje esančių ertmių kraštai, esantys iki $L_{žemės}$ m atstumu vienas nuo kito, pradeda judėti artyn vienas kito, per 10-$L_{žemės}$ t susilieja ir kaip vartai uždaro praėjimą. Kero veikimo metu durys atsidaro ir užsidaro priklausomai nuo Mg noro.
Papildomai panaudodamas 3 žiežirbas Mg šį atstumą gali padidinti.

Kero poveikis trunka $L_{žemės}$ T. Po to Mg turi papildomai panaudoti po 2 žiežirbas kero veikimui prailginti.
Kero veikimui pasibaigus susilieję uolų ar buvusių plyšių kraštai išlieka susilieję, tačiau yra 50% tikimybė, kad jie neišlaikys suteiktos formos ir atsiras įtrūkimai ar nauji plyšiai. Ilgalaikis keras atliekamas tik ritualinės magijos pagalba.

Griūtis
*[Žiežirbos: 7] | $L_{žemės}$*100 m; epicentras | 1t; $L_{žemės}$ t | griūtis |*
Mg iki $L_{žemės}$*100 m atstumu nuo savęs sukelia iki $L_{žemės}$ t trunkantį akmenų judėjimą bei griūties epicentrą kalnuose. Griūties didumas priklauso nuo gamtinės aplinkos.
Patekus į griūtį išgyventi beveik neįmanoma.

Akmeninės rankos
*[Žiežirbos: 8] | $L_{žemės}$*10 m; ilgis $L_{žemės}$*½ m | 1t; $L_{žemės}$ T | visus |*
Mg sukerėjus iki $L_{žemės}$*10 m atstumu iš žemės per 1t išlenda akmeninės (arba metalo rūdos) iki $L_{žemės}$*½ m ilgio rankos. Jos gali pačiupti priešininką (ataka kaip Mg kerų atakos, AM+10 bei galimas netikėtumas) už kojų ar jį laikyti, neleisdamos jam pajudėti. Sugauta būtybė gali bandyti išsivaduoti, jei laimės JėR su rankomis. Rankų JėR metimo priedas yra Mg Prp+ $L_{žemės}$.
Rankos taip pat gali atlikti kokį nors paprastą judesį (*pvz. pastumti, pagriebti*), pagal Mg norą pasislėpti, laukti pasaloje ar pan. Rankas galima nustatyti sugriebti tik konkrečios rūšies ar rasės būtybę. Nustatyti, kad rankos sugriebtų konkretų asmenį (*pvz.; magą Ibrahlimą*) negalima.
Rankos egzistuoja iki $L_{žemės}$ T, vėliau pradingsta žemėje, lieka suakmenėjusios ar virsta panašios formos rūdos gabalais. Jų gyvavimo laikui prailginti Mg papildomai panaudoja 3 žiežirbas. Didinant atstumą arba rankų dydį Mg papildomai panaudoja 2 žiežirbas.

Akmeninės kulkos
*[Žiežirbos: 8] | Mg; atstumas $L_{žemės}$*10 m/ $L_{žemės}$ cm/ skaičius $L_{žemės}$ +d10 | 1t; šūvis | taikinys |*
Mg, į ranką paėmęs žemės gabaliukų ar natūralių gamtinių akmenukų, sviedžia juos į norimą taikinį, esantį iki $L_{žemės}$*10 m atstumu, kurie pavirsta serija akmeninių, iki $L_{žemės}$ cm dydžio, kulkų, judančių ~50m/s greičiu. Jų gali būti iki $L_{žemės}$+d10. Papildomai panaudodamas 3 žiežirbas kulkų skaičių Mg gali padvigubinti.
Kulkos pataikymas į taikinį tikrinamas pagal Mg šaudymo kerais įgūdį (AM+15). Kiekviena pataikiusi kulka daro Max ($L_{žemės}$*20) ŽT.

Judanti vilkduobė
*[Žiežirbos: 8] | $L_{žemės}$*10 m; diametras $L_{žemės}$ m/ gylis $L_{žemės}$*2m | 1t; $L_{žemės}$ T | vilkduobė |*
Mg iki $L_{žemės}$*10 m atstumu nuo savęs sukuria iki $L_{žemės}$ m diametro bei iki $L_{žemės}$*2 m gylio vilkduobę, kurios normaliai nesimato, o iš viršaus ją dengia plona žemės pluta.
Mg tokią vilkduobę gali "judinti" bei nukreipti į norimą vietą. Taip pat Mg gali ją nukreipti po konkrečia būtybe. Kai ši įkrinta, vilkduobę vėl padengia plonas žemės sluoksnis ir nauju Mg nurodymu ji gali keliauti toliau. Tam, kad vilkduobė judėtų reikia nuolatinės Mg koncentracijos. Koncentracijai nutrūkus ji virsta *Paprasta vilkduobe*, kurią judėti galima priversti tik papildomai panaudojus 3 žiežirbas. Judinama gali būti $L_{žemės}$ T, kaip paprasta vilkduobė išsilaiko $L_{žemės}$ T. Norint toliau judinti reikia papildomai panaudoti 3 žiežirbas.

Akmens riedulys
*[Žiežirbos: 9] | $L_{žemės}$*20 m; $L_{žemės}$*½ m | 2t; $L_{žemės}$ T | taikinys |*
Sukerėjęs Mg atstumu iki $L_{žemės}$*20 m sukuria iki $L_{žemės}$*½ m diametro spygliuotą akmeninį (arba metalinį) riedulį, kuris juda tiesiai Mg nurodyta kryptimi apie $L_{žemės}$*5 m/s greičiu. Papildomai panaudodamas 3 žiežirbas Mg riedulio judėjimo greitį gali padvigubinti.
Riedulys, pataikęs į kliūtį, daro Max ($L_{žemės}$*40)ŽT triuškinimo žalos. Tikimybė, kad toks riedulys subyrės į akmens nuolaužas lygi 40%.
Papildomai panaudodamas 4 žiežirbas, Mg gali nurodyti kliūtis, nuo kurių riedulys nesubyra, o tik keičia kryptį.
Judančio riedulio judėjimo krypties pakeitimui Mg papildomai sunaudoja 1 žiežirbą.
Mg riedulį valdyti gali iki $L_{žemės}$*20 m. Už šio atstumo riedulys juda nevaldomas ir, nepasiekęs norimo taikinio, tiesiog sustoja. Tikimybė, kad išliks rieduliu yra 30%, priešingu atveju subirs į atitinkamos medžiagos gabalus.
Mg papildomai panaudojęs 3 žiežirbas valdymo atstumą gali padidinti.

Akmens siena
*[Žiežirbos: 10] | $L_{žemės}$*10 m; storis $L_{žemės}$*½ m/ ilgis $L_{žemės}$*2 m | 2t; $L_{žemės}$ T | siena |*
Mg iki $L_{žemės}$*10 m atstumu ant kieto pamato suformuoja iki $L_{žemės}$*½ m storio bei $L_{žemės}$*2 m ilgio akmens (arba geležies, tuomet keras bus *Geležies siena*) sieną. Siena bus daugiausia pripildyta tokio mineralo, kokio daugiausiai yra kerėjimo vietoje. Panaudojus *Kerų paiešką* tokia akmeninė siena švyti.
Siena išsilaiko $L_{žemės}$ T, vėliau tiesiog subyra į atitinkamos medžiagos gabalus.
Pratęsiant jos egzistavimo laiką papildomai sunaudojamos 4 žiežirbos.

Plyšiai
*[Žiežirbos: 11] | $L_{žemės}$*10 m; gylis $L_{žemės}$*2/ plotis $L_{žemės}$ m/ ilgis $L_{žemės}$*5m | 10-$L_{žemės}$ t; $L_{žemės}$ T | plyšiai |*
Mg sukerėjus iki $L_{žemės}$*10 m atstumu per 10-$L_{žemės}$ t nuo jo norimoje matomoje žemės vietoje atsiveria iki $L_{žemės}$*2 m gylio, iki $L_{žemės}$ m pločio ir $L_{žemės}$*5m ilgio plyšiai. Į šiuos plyšius gali įkristi įvairios būtybės ir pan. Magas gali šiuos plyšius judinti $L_{žemės}$ m/s greičiu, tačiau tam reikalinga nuolatinė koncentracija. Panaudojęs papildomas 5 žiežirbas į plyšių dugną gali priversti išsiskirti lavą, kurioje sudega visi degūs daiktai, lydosi alavas, švinas, varis. Kiti metalai tik apsilydo. Į tokią lavą įkritusios gyvos būtybės patiria po 100-200 ŽT/t arba iš karto miršta. Panaudojęs papildomas 4 žiežirbas, gali plyšius priversti judėti dvigubai greičiau.
Jei toks judantis plyšys "pasiveja" gyvą būtybę, tai ji įkris jei plyšys bus pakankamai platus, arba išsisuks (jei plyšys nėra labai platus ir ji bando išsisukti) jei jai pavyks ViB-50.

Žemės drebėjimas
*[Žiežirbos: 15] | $L_{žemės}$*20 m; gylis $L_{žemės}$*2 m | 2t; $L_{žemės}$*2 t | žemė |*
Sukerėjęs Mg $L_{žemės}$*20m spindulio plote nuo norimo matomo taško kaip epicentro sukelia žemės drebėjimo bangas. Pats drebėjimo epicentras gali būti iki $L_{žemės}$*2 m po žeme. Drebėjimo metu žemė pradeda judėti, išstovėti ant jos ar judėti ja tampa labai sunku (LS veiksmas). Žemėje atsiveria plyšiai kaip nuo kero *Plyšiai*, tačiau iki 2 kartų didesni. Kiekvienai būtybei bus 60% tikimybė, jog būtybė įkris į tokį plyšį, jei jai nepavyks ViB-60. Drebėjimas trunka $L_{žemės}$*2 t. Po to drebėjimas nuslopsta, tačiau plyšiai irkiti rezultatai išlieka tol, kol natūraliai neužgriūna.

Akmens golemas (mini-animacija)
*[Žiežirbos: 12] | palietimas; tūris $L_{žemės}$*½ m^3 | 10-$L_{žemės}$ t; $L_{žemės}$ T | golemas |*
Mg palietimu paprastą molinę, akmeninę ar metalinę statulą, kurios tūris iki $L_{žemės}$*½ m^3, paverčia laikinai egzistuojančiu golemu.
Toliau tokį golemą kerėtojas turi suvaldyti, laimėdamas PrR prieš sukurtą golemą (golemas jokių rungties priedų neturi). Jei šią rungtį kerėtojas laimi, tuomet golemą gali valdyti iki $L_{žemės}$*100 m atstumu. Nepavykus bandymui golemas taip ir lieka kiurksoti (80% tikimybė) arba elgiasi visiškai nenumatytai (tikrinti pagal *Reakcijos lentelę*; psl. 37).
Tokio sukurto golemo gajumas lygus $L_{žemės}$*20 GT. Atakuoti golemas gali rankomis, Max($L_{žemės}$*20)ŽT. Golemo ataka lygi ½ kerėtojo kerėjimo įgūdžio. Statulos galingumas ir patiriama žala (žalos slenkstis) priklauso nuo statulos medžiagos (žiūr. *Animacija*; psl. 78). Golemų nežeidžia vanduo, elektra, nuodai. Nuo rūgšties jie patiria tik ¼ ŽT. Tik medinį golemą žeidžia ugnis (½ ŽT), kitų nežeidžia visiškai.
Normalią žalą golemas patiria tik nuo bukų ar kirvių grupės ginklų. Kiti ginklai daro tik ½ ŽT. Molinio golemo žalos slenkstis ŽS yra 20, akmeninio – 50, geležinio – 80.
Sukurtas golemas taip pat gali stumti ar nešti daiktus, dirbti darbus ar atlikti kitokius panašius veiksmus.
Toks sukurtas golemas egzistuoja iki $L_{žemės}$ T, vėliau virsdamas paprasta buvusia statula. Tokios vieną kartą animuotos statulos antrą kartą paprastu keru animuoti jau nebepavyks.
Tikrosios ilgai egzistuojančios kovinės statulos sukuriamos tik ritualinės magijos dėka.

Metalo kerai

Metalo kerai yra priskiriami *Žemės kerų* grupei, tačiau daugelis *Metalo* kerų yra išmokstama tik magui pasirinkus ir toliau besispecializuojant *Teramantijos* srityje. Šie kerai taip pat yra susiję su metalų transformacija bei magnetiniais reiškiniais.

Įmagnetinimas
*[Žiežirbos: 2] | L_{metalo}*10 m; tūris L_{metalo}*5 litrų | 1t; L_{metalo} T | objektas |*
Mg iki L_{metalo}*10 m atstumu per 1t gali įmagnetinti iki L_{metalo}*5 litrų tūrio metalinį daiktą, kuris prie savęs trauks kitus metalinius daiktus - gali pritraukti iki L_{metalo}*kg masės metalinį daiktą. Taip pat toks daiktas iškreips kompaso rodykles.
Mg gali įmagnetinti ir nemetalinius daiktus, tačiau tam jis papildomai sunaudos 4 žiežirbas. Jei daiktas natūraliai turi magnetinių savybių (gintaras, vilna), tuomet jo įmagnetinimui Mg papildomai panaudos tik 1 žiežirbą.

Šipinimas
*[Žiežirbos: 2] | L_{metalo}*10 m; zona L_{metalo}*10 m^2 | 1t; visam | ginklai |*
Mg sukerėjus iki L_{metalo}*10 m atstumu, L_{metalo}*10 m^2 zonoje esančių būtybių, kurioms nepavyksta Fi tvermė, aštrūs metaliniai ginklai atšimpa. Todėl sumažėja ginklų maksimali žala (Max ŽT-L_{metalo}*5), ataka (AM-L_{metalo}*5) ir YŽ (YŽ-L_{metalo}*5).
Atšipintą kardą ar durklą galima pagaląsti, bet po 1-5 galandimų toks ginklas lūžta. Neveikia ginklų, visiškai sandariai suvyniotų į alyvuotą odą.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas atstumas ar zona gali būti padidinti.

Rūdys
[Žiežirbos: 4] | palietus; daiktas | 10-L_{metalo} t; visam | visus |
Mg paliestus metalinius daiktus per 10-L_{metalo} t sunaikina rūdys. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas rūdys daiktą sunaikins dvigubai greičiau.
Jei Mg nori daiktus sunaikinti rūdimis per atstumą, tuomet jis už kiekvienus L_{metalo} m iki objekto papildomai sunaudoja po 1 žiežirbą.

Šratas
*[Žiežirbos: 5] | L_{metalo}*10 m; L_{metalo}*2 kg | 2t; L_{metalo} T | šratas |*
Mg sukerėjus iš žemės iki L_{metalo}*10 m atstumu nuo Mg iš žemės iškyla iki L_{metalo}*2 kg svorio apvalus geležies ir jos rūdos mišinio šratas. Kitą t jis juda Mg nurodyta kryptimi ridendamasis ir pasišokinėdamas. Mg nurodžius šoka ant Mg nurodyto objekto (Mg svaidymo kerais ataka, AM+10), darydamas Max ($L_{žemės}$*20) ŽT triuškinimo žalos. Šratas gali būti valdomas iki $L_{žemės}$*20 m atstumu arba iki $L_{žemės}$ T.
Mg papildomai panaudojęs 2 žiežirbas gali atstumą arba šrato masę padidinti dvigubai.

Geležies kamuolys
*[Žiežirbos: 5] | Mg/ L_{metalo}*5 m; atstumas L_{metalo}*20 m | 1t; trajektorija | taikinys |*
Iš Mg rankos į taikinį ~30 m/s greičiu išlekia ~20 cm diametro metalinis (geležies ir rūdos mišinio) kamuolys. Pataikęs į objektą (sėkminga Mg šaudymo kerais ataka, dėl kamuolio

dydžio AM+20) ar kliūtį daro Max (L_{metalo}*20)ŽT triuškinimo žalos, bet ne daugiau kaip Max 300 ŽT. Tikimybė, kad subyrės į gabalus lygi 20%.
Šovus į priešininką ir į jį nepataikius, kamuolys gali lėkti iki L_{metalo}*20m atstumą.
Mg, papildomai panaudojęs 3 žiežirbas, kamuolio dydį gali padidinti iki ~40 cm diametro ir taip padvigubinti maksimalią kamuolio žalą (bet negali būti daugiau kaip Max 300 ŽT).
Mg gali sutaupydamas 1 žiežirbą sumažinti kamuolio dydį (iki ~10 cm diametro) maksimalią žalą sumažindamas dvigubai.
Kamuolio neįmanoma numušti paprasta strėle ar *Mago strėle* (ne ta svorio kategorija).
Mg papildomai panaudojęs 1 žiežirbą kamuolį gali sukurti iki L_{metalo}*5 m atstumu nuo savęs.

Geležinės rankos
*[Žiežirbos: 8] | L_{metalo}*10 m; ilgis L_{metalo}*½ m | 1t; L_{metalo} T | visus |*
Kaip *Akmeninės rankos*.

Metalinės kulkos
*[Žiežirbos: 8] | Mg; atstumas L_{metalo}*10 m/ L_{metalo} cm/ skaičius L_{metalo}+d10 | 1t; šūvis | taikinys |*
Magas, į ranką paėmęs metalo gabaliukų (monetų, papuošalų ar pan.), sviedžia juos į norimą taikinį, esantį iki L_{metalo}*10m atstumu, kurie pavirsta serija metalinių (tokio metalo, iš kokio buvo padaryti panaudoti daiktai), iki L_{metalo} cm dydžio, kulkų, judančių ~50m/s greičiu. Jų gali būti iki L_{metalo}+d10. Papildomai panaudodamas 3 žiežirbas kulkų skaičių Mg gali padvigubinti.
Kulkos pataikymas į taikinį tikrinamas pagal Mg šaudymo kerais įgūdį (AM+15). Kiekviena pataikiusi kulka daro Max (L_{metalo}*20) ŽT.

Geležies riedulys
*[Žiežirbos: 9] | L_{metalo}*20 m; L_{metalo}*½ m | 2t; L_{metalo} T | taikinys |*
Kaip *Akmens riedulys*.

Geležies siena
*[Žiežirbos: 10] | L_{metalo}*10 m; storis L_{metalo}*½ m/ ilgis L_{metalo}*2 m | 2t; L_{metalo} T | siena |*
Kaip *Akmens siena*.

Metalo golemas (mini-animacija)
*[Žiežirbos: 12] | palietimas; tūris L_{metalo}*½ m^3 | 10-L_{metalo} t; L_{metalo} T | metalo golemas |*
Kaip *Akmens golemas*.

Metalų transformacija
[Žiežirbos: 30] | palietus; L_{metalo} g | 1t; visam | visus |
Magas, ranka palietęs iki L_{metalo} g gryno metalo gabalą, sugeba jį transformuoti į kitą metalą. Tokios transformacijos metu 100 pirminio metalo dalių yra transformuojama į d100+L_{metalo}*5 antrinio (transformuoto) metalo dalių, bet ne daugiau kaip 99 dalis. Likusi dalis metalo tiesiog sunaudojama transformacijos metu.
*Pvz.: magas Ibrahlimas bando transformuoti 1g švino į auksą. Kerėjimui pavykus jis tikrina, kiek dalių aukso nuo pradinio kiekio jam išėjo iš 1 g švino. Metamas d100 ir iškrito 12. Ibrahlimo Žemės kerų L_{metalo}=5. Tokiu būdu išeina 12+5*5=37 dalių aukso, t.y. 0,37 g.*
Kiekvienam papildomam metalo g transformuoti Mg sunaudoja po papildomas 20 žiežirbų.

Šviesos kerai

Šviesos kerai nėra priskiriami jokiai konkrečiai kerų grupei ir egzistuoja kaip atskira magijos šaka. Šiai grupei yra priskiriama eilė su iliuzijomis ir miražais susijusių kerų, tiksliau jų bazinių elementų, iš kurių magas savo protu gali formuoti ir valdyti savo sukurtus miražus.

Šviesa ✸
*[Žiežirbos: 1] | $L_{šviesos}$*10 m; zona $L_{šviesos}$*10 m^2 | 1t; $L_{šviesos}$ T | šviesa |*
Mg iki $L_{šviesos}$*10 m atstumu nuo savęs tiesiog ore sukuria magišką šviesą, šviečiančią savaime, be jokio šviesos šaltinio. Šviesa apšviečia iki $L_{šviesos}$*10 m^2 zoną. Už zonos dar $L_{šviesos}$*5 m atstumu matysis tik šešėliai.
Mg sunaudojęs 1 papildomą žiežirbą gali priversti švieselę judėti iki $L_{šviesos}$*2 m/s greičiu. Jei Mg judindamas švieselę atlieka kitus veiksmus, tuomet judėjimo palaikymui jam turi pavykti PrB. Galimos baudos jei atliekamas veiksmas yra labai sudėtingas.
Papildomai panaudojęs 1 žiežirbą judėjimo greitį Mg gali padidinti.
Papildomai panaudodamas 1 žiežirbą Mg gali atstumą iki šviesos arba apšviečiamą zoną gali taip pat padidinti.
Šviesa išsilaiko iki $L_{šviesos}$ T, vėliau užgęsta. Papildomai panaudojamas 1 žiežirbą šviesos degimo laiką Mg gali pratęsti.

Tamsa ✸
*[Žiežirbos: 2] | $L_{šviesos}$*10 m; zona $L_{šviesos}$*10 m^2 | 1t; $L_{šviesos}$ T | šviesa |*
Mg iki $L_{šviesos}$*10 m atstumu nuo savęs norimame taške sukuria iki $L_{šviesos}$*10 m^2 dydžio tamsos zoną (sferą), kurioje visi esantys objektai dėl tamsos visiškai nėra matomi (nei infrarega, nei paprasta rega).
Asmuo, esantis tokioje zonoje, visų objektų esančių Tamsos zonoje taip pat nemato, tačiau mato viską kas yra už zonos ribų.
Atakuotojui būnant už zonos ribų bei bandant atakuoti asmenį, esantį tokioje zonoje, AM bauda yra:
a) suvokiant, kur yra taikinys AM-40 ginklu; AM-60 šaudant/ svaidant;
b) praradus orientaciją AM-100+InP.
Abiem asmenims esant *Tamsoje* jų AM-100+InP.
Papildomai panaudodamas 1 žiežirbą Mg gali atstumą iki zonos arba zonos plotą padidinti.
Mg sunaudojęs 2 papildomas žiežirbas gali priversti zoną judėti iki $L_{šviesos}$ m/s greičiu. Jei Mg judindamas tamsos zoną atlieka kitus veiksmus, tuomet judėjimo palaikymui jam turi pavykti PrB. Galimos baudos jei kiti atliekami veiksmai yra labai sudėtingas.
Matymui tokioje zonoje panaudojama tik *Tamsos rega*.
Jei *Tamsos* sfera kertasi su *Šviesos* sfera, abi jos prapuola.

Tamsos rega
*[Žiežirbos: 3] | Mg; matomumas $L_{šviesos}$*5 m | 1t; $L_{šviesos}$ T | visus |*
Save užsikerėjęs Mg iki $L_{šviesos}$*5 m spinduliu nuo savęs mato visus *Tamsos* zonoje esančius objektus, kurių niekas neužstoja. Objektus mato kaip būdamas šviesoje, tik juodai - baltus.
Norėdamas kerą uždėti kitai būtybei, turi įveikti jos Fi tvermę bei papildomai sunaudoti 1 žiežirbą. Keras trunka $L_{šviesos}$ T. Mg papildomai panaudojęs 1 žiežirbą kero veikimo trukmę gali pratęsti. Kitai užkerėtai būtybei kero veikimo pratęsimui sunaudojamos 2 žiežirbos.

Plyksnis ✸
*[Žiežirbos: 3] | $L_{šviesos}$*10 m; Ø $L_{šviesos}$*20 m | 1t; plyksnis | matančiuosius |*
Mg iki $L_{šviesos}$*10 m atstumu norimame taške plyksteli ryškią šviesą, kuri tamsoje ryškiai apšviečia iki $L_{šviesos}$*20 m diametro zoną. Jei plyksnis naudojamas dienos metu, tuomet efektas bus tik 1/3 ploto. Esant ryškiai saulei efektas bus tik plykstelėjus ½ m atstumu nuo akių.
Visoms būtybėms, buvusioms ryškaus apšvietimo zonoje (toliau esančioms, nors ir mačiusioms šviesą būtybėms ši taisyklė negalioja) plykstelėjusi šviesa gali trumpam apakinti regą.
Tam yra tikrinama Fi tvermė.
Fi tvermei nepadėjus būtybė yra apakinama. Apžilpimas tęsiasi $L_{šviesos}$ t ir po to praeina tą tarpsnelį, kai pavyksta SvB. Apakinto asmens veiksmų baudos tokios pat kaip ir aklo asmens. Bandant atakuoti AM-100+InP.
Fi tvermei padėjus arba plyksnio momentu būtybei buvus užsimerkus (arba sumirksėjus - 10% tikimybė) ji nėra apakinama.
Pats kerėtojas taip pat gali būti apžilpintas, todėl kerėjimo metu jis pats turėtų užsimerkti.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas atstumas nuo Mg iki plyksnio centro gali būti padidintas.

Migla ✸
*[Žiežirbos: 3] | $L_{šviesos}$*10 m; gabaritai $L_{šviesos}$ m | 1t; $L_{šviesos}$ T | objektas |*
Mg iki $L_{šviesos}$*10 m atstumu gali užkerėti iki $L_{šviesos}$ m gabaritų objektą ir padaryti jį sunkiau pastebimą ir miglotą. Į tokį objektą yra sunkiau pataikyti atakuojant jį ginklais ar šaudant kerais.
Atakos bauda, kurį gauna atakuojantis ar stebintis objektą asmuo, lygus $L_{šviesos}$*10. Papildomai panaudodamas po 1 žiežirbą Mg baudą didina per $L_{šviesos}$*10. Kada AVM bauda pasiekia 100 ir daugiau, tuomet laikoma, kad keras *Migla* yra jau transformuojamas į kerą *Nematomumas*.
Kerai veikia $L_{šviesos}$ T. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas atstumas iki objekto, objekto dydis arba kero veikimo laikas gali būti padidinti. Taip pat už papildomas 2 žiežirbas laikas, per kurį objektas tampa "miglotesnis" gali būti sumažinamas dvigubai.

Nematomumas
*[Žiežirbos: 3+] | $L_{šviesos}$*10 m; gabaritai $L_{šviesos}$ m | 1t; $L_{šviesos}$ T | žr. Migla |*
Vieną objektą paverčia nematomu visiems su paprasta rega ar infrarega. Nematomais pasidaro ir visi nematomos būtybės turimi negyvi daiktai. Jie pasidarys matomi, kai juos būtybė padės. Būtybė bus nematoma, tol kol nekerės. Nematomas daiktas ir būtybė pasidaro matomi nustojus veikti kerams arba kai su juo susiduria būtybė, kurios masė viršija >5% daikto ar būtybės kūno masės. Šviesos šaltinis gali būti paverstas nematomu, tačiau jo skleidžiama šviesa bus matoma.

Šviesos strėlė
*[Žiežirbos: 4] | Mg; atstumas $L_{šviesos}$*30 m | 1t; šūvis | strėlė |*
Mg sukerėjus jo ranka ima švytėti. Mg ranka parodžius į taikinį šviesa nuteka nuo rankos ir sudaro švytinčią bekūnę strėlę, lekiančią ~20 m/s greičiu. Pataikiusi strėlė (šaudymo kerais ataka) daro Max 30ŽT dūrio žalos. Fi tvermė nuo strėlės nesaugo.
Strėlė gali lėkti iki $L_{šviesos}$*30 m atstumą. Niekur nepataikiusi ji tiesiog pradingsta.

Nematomųjų paieška
*[Žiežirbos: 4] | Mg; atstumas $L_{šviesos}$*5 m; | 1t; $L_{šviesos}$ T | Mg/visus |*
Save užsikerėjęs Mg iki $L_{šviesos}$*5 m spinduliu nuo savęs mato visas nematomas būtybes ir padarus, kurių niekas neužstoja. Nematomuosius mato lyg jie būtų iš žalsvai švytinčios miglos.
Norėdamas kerą uždėti kitai būtybei, turi įveikti jos Fi tvermę bei papildomai sunaudoti 1 žiežirbą. Keras trunka $L_{šviesos}$ T, bet Mg papildomai sau panaudojęs 2 žiežirbas, o kitai būtybei 3 žiežirbas kero veikimo trukmę gali pratęsti.

Miražai ✸
*[Žiežirbos: 4] | $L_{šviesos}$*50 m; gabaritai $L_{šviesos}$ m | 1t; $L_{šviesos}$ T | miražas |*
Mg iki $L_{šviesos}$*50 m atstumu nuo savęs sukuria iki $L_{šviesos}$ m gabaritų miražą. Tai gali būti bet kokios formos ar išvaizdos miražas, kurio atvaizdas Mg yra gerai žinomas.
Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas Mg atstumą iki miražo ar miražo dydį gali padidinti dvigubai.
Sukurtas miražas gali judėti, atlikti įvairius judesius ir panašiai, bet tik tol kol Mg ties juo bus susikoncentravęs.

Miražas judės iki $L_{šviesos}$*10 m/s greičiu. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas judėjimo greitis gali būti padidintas dvigubai. Taip pat papildomai panaudojus 2 žiežirbas miražas galės judėti Mg nustatytu maršrutu ir kryptimi, darys nustatytus judesius bei nebereikalaus papildomos Mg koncentracijos. Pastarąjį miražą Mg gali bet kada, kol jis egzistuoja, papildomai modifikuoti, nesunaudodamas žiežirbų. Tačiau tokio modifikavimo metu Mg turi vėl susikoncentruoti ties miražu tokiam laikui, kiek trunka naujų savybių nustatymas.
Kiekvieno miražo (atspindžio) tikslios išvaizdos sukūrimo sėkmei įvertinti naudojama *Veiksmų sėkmės lentelė*. Tam ŽM įvertina norimos suteikti formos sudėtingumą bei veiksmo sunkumą (dažniausiai sunkus veiksmas) ir tikrinama, kaip tas procesas pavyksta. Kaip priedas VM visada yra naudojamas kerėjimo įgūdis.
Jei Mg bando sukurti miražą tokio objekto, kuris jam yra labai gerai žinomas ir jį jis profesionaliai išmano (norimo sukurti gyvūno atvaizdo gyvūno anatomijos išmanymas, asmeniškas būtybės pažinojimas ir pan.), tuomet kaip VM priedą gauna atitinkamą naudojamą įgūdį, meniškumą ar pan. Jei Mg bando sukurti objektą, kurį yra tik kelis kartus matęs, jokie priedai nėra skiriami. O jei Mg bando sukurti objektą, apie kurį žino tik iš knygų, nuogirdų ir pan., tuomet ŽM gali skirti baudas nuo 20 iki 80. Jei sukuriamas miražas yra labai sudėtingas, tuomet baudos gali būti didesnės.
Veiksmui pavykus (100%) pilnai sukuriamas norimas miražas; veiksmui pavykus dalinai (1-100%), norimas miražas atvaizduojamas dalinai (*pvz. Norimas sukurti didvilkio miražas tampa labiau panašus į paliegusį šunį ar gal net į katiną, bandytas sukurti bėgantis žmogus tampa labiau panašus į invalidą ir pan.*); N atveju norimas miražas gaunasi visiškai nesuprantamas (*vietoj bandyto sukurti dvorfo kario išeina tik kontūrus turinti rūko dėmė, labiau panaši į vaiduoklį ar pan.*).
Miražas egzistuos $L_{šviesos}$ T. Po to jo egzistavimas gali būti pratęsiamas Mg papildomai panaudojus 1 žiežirbą.
Mg, bandydamas sukurti kitą miražą, jei vienas jau yra sukurtas ir jo egzistavimas nepasibaigė, sunaudoja tik papildomas 2 žiežirbas kito miražo baziniam variantui.
Miražus sunaikinti gali tik sėkmingos atakos *Šviesos* ir *Tamsos* kerais (turi pavykti kerėjimo įgūdžio rungtis prieš miražus sukūrusio Mg atitinkamą įgūdį).
Garso efektus miražams sukurti galės tik tuomet, jei išmano *Virpesių* kerus. Tam Mg turi papildomai panaudoti 3 žiežirbas.

Veidrodiniai atspindžiai
*[Žiežirbos: 5] | $L_{šviesos}$*10 m; atspindys | 1t; $L_{šviesos}$ T | atspindys |*
Mg iki $L_{šviesos}$*10 m atstumu sukuria Mg atspindį, kuris, Mg esant susikoncentravus, elgiasi pagal Mg norą - juda, kalba, keri ir kt. Papildomai panaudodamas po 2 žiežirbas gali sukurti po papildomą Mg atspindį.
Tokie Mg sukurti atspindžiai nieko realaus padaryti negali, tačiau efektas gali būti labai realus. Visos atakos prieš atspindį yra nesėkmingos, nes visi objektai per juos pereina kiaurai.
Tokius atspindžius sunaikinti gali tik sėkmingos atakos *Šviesos* ir *Tamsos* kerais. Tam turi pavykti kerėjimo įgūdžio rungtis prieš miražus sukūrusio Mg atitinkamą įgūdį.
Atspindžiai išsilaiko iki $L_{šviesos}$ T, o po to išnyksta. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas jų egzistavimo laikas gali būti pratęsiamas.

Šviesos signalizacija
*[Žiežirbos: 5] | Mg; zona $L_{šviesos}$*10 m^2/ vnt $L_{šviesos}$*2 | 1t; $L_{šviesos}$ T | visus |*
Mg iki $L_{šviesos}$*10 m^2 dydžio uždaroje erdvėje sukuria $L_{šviesos}$*2 nematomų elektromagnetinių gijų, kurios eina nuo vienos sienos iki kitos ir gali būti iki $L_{šviesos}$*2 m aukštyje virš grindų. Bet kas kirtęs liniją patiria Mg tiesiog tarsi pasiunčia signalą, kurį Mg pajunta lyg stygos skambtelėjimą.

Infraakiniai
*[Žiežirbos: 5] | palietus; matomumas $L_{šviesos}$*5 m | 1t; $L_{šviesos}$ val | 1 būtybė |*
Užkerėtos būtybės akiduobes (nuo antakių iki skruostų, nuo nosies iki išorinio akiduobės krašto) uždengia juodo stiklo lęšiai. Infraakinius galima perjungti (pavykus PrB) regai matomoje ar infraraudonoje (IR) šviesoje. IR diapazone ne magiškoje tamsoje mato iki $L_{šviesos}$*5 m (turi IR pašvietimą). Akinių nuimti neina, jie išnyksta po $L_{šviesos}$ val.

Blizgiai
[Žiežirbos: 5] | palietus; akys | 1t; $L_{šviesos}$ val | 1 būtybė |
Mg užkerėtos būtybės akis pridengia veidrodiškai blizgantys pusrutuliai (blizgiai), kurie netrukdo žiūrėti, bet pilnai apsaugo nuo apakinimo *Plyksniu*, *Šviesuliu*, *Šviesa*. Padidėja tvermė žvilgsnio atakoms (AM-60). Blizgiai labai tvirti, tad YŽ į akis panaikinamos.
Blizgiai išsilaiko $L_{šviesos}$ val.

Matomumo zona
*[Žiežirbos: 6] | $L_{šviesos}$*10 m; zona $L_{šviesos}$*50 m^2 | 1t; $L_{šviesos}$ T | visi |*
Mg iki $L_{šviesos}$*10 m atstumu nuo savęs sukuria iki $L_{šviesos}$*50 m^2 spindulio zoną, į kurią papuolusios visos nematomos būtybės ir jų daiktai pasidaro visiems matomi. Būtybės ar objekto nematomumo nepanaikina ir jie nematomi vėl taps išėję iš zonos.
Matomumo zona išsilaiko $L_{šviesos}$ T. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas zonos egzistavimo trukmė gali būti pratęsiama.
Mg papildomai panaudojus 3 žiežirbas zona gali judėti Mg norima kryptimi iki $L_{šviesos}$*10 m.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas kerėjimo atstumas ar zonos dydis gali būti padidinti dvigubai.

Akloji dėmė
*[Žiežirbos: 6] | $L_{šviesos}$*10 m; spindulys $L_{šviesos}$ m | 1t; $L_{šviesos}$ T | zona |*
Mg iki $L_{šviesos}$*10 m atstumu užkeri norimą objektą ar gyvą būtybę. Aplink jį $L_{šviesos}$ m spinduliu susidaro nematomumo sfera, kurioje visi esantys objektai ir gyvos būtybės tampa nematomi visiems, esantiems už šios zonos ribų.
Išėję iš nematomumo sferos tampa matomais. Grįžę į ją, lieka matomais. Mg papildomai panaudojęs 1 žiežirbą grįžusią būtybę vėl gali padaryti nematoma.
Mg papildomai panaudojus 2 žiežirbas sfera gali judėti kartu su užkerėtu objektu.
Sfera išsilaiko iki $L_{šviesos}$ T. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas sferos gyvavimo trukmė gali būti pratęsta.
Papildomai panaudojus 3 žiežirbas kerėjimo atstumas ar zonos dydis gali būti padidinti dvigubai.

Šviesulys
*[Žiežirbos: 6] | Mg; aukštyn $L_{šviesos}$*20 m/ spindulys $L_{šviesos}$*50 m | 1t; $L_{šviesos}$ T/ $L_{šviesos}$*2 t | šviesulys |*
Iš Mg rankos vertikaliai aukštyn vingiuota trajektorija į $L_{šviesos}$*20 m aukštį $L_{šviesos}$*10 m/s greičiu išlekia obuolio dydžio juodas nematerialus kamuolys, paliekantis paskui save silpnai vingiuotą geltonai švytinčią juostą.
Kamuolys viršuje akinančiai sprogsta ir naktį ryškiai lyg dieną apšviečia iki $L_{šviesos}$*50m zoną. Kamuolys kybo tame taške ir šviečia $L_{šviesos}$ T.
Atsitrenkęs į lubas ar skraidančią būtybę kamuolys sprogsta, darydamas Max ($L_{šviesos}$*20)ŽT ir užgęsta.
Pataikyti kamuoliu į tiesiai virš Mg praskrendančią būtybę sunku, nes kamuolys lekia ne tiesiai, o vingiuota trajektorija (šaudymo AM-40). Papildomai panaudojus 3 žiežirbas ir padidinus kamuolio greitį dvigubai šaudymo bauda sumažėja iki AM-20.
Sprogimo metu žybsnis apakina iki ½ atstumu nuo sprogimo centro esančias būtybes (nebent jos buvo užsimerkusios, sumirksėjimas nepadeda) mažiausiai $L_{šviesos}$*2 t. Praėjus šiam laikui apžilpimas praeis pavykus SvB.
Šviesulio šviesa apšvietimo zonoje sunaikina *Veidrodinius atspindžius*, *Antrininkus*, *Miražus*.
Saulėtą dieną žybsnis matomas 5 kartus prasčiau, apsiniaukusią dieną - 3 kartus prasčiau.

Mago akis
*[Žiežirbos: 7] | šalia; valdymas $L_{šviesos}$*100 m | 1t; $L_{šviesos}$ T | Mg akis |*
Mg šalia savęs sukuria paprastos akies obuolio dydžio, beveik nematomą (retos melsvos miglos išvaizdos) skraidančios akies miražą. Tačiau Mg pro šią akį gali žiūrėti kaip savo akimi. Akis turi infraregą (20 m). Ore juda iki $L_{šviesos}$*10 m/s greičiu. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas judėjimo greitis gali būti padidintas dvigubai.
Nuo Mg nutolti gali iki $L_{šviesos}$*100 m, pralįsti pro kietas kliūtis negali. Mg matys akimi tol, kol bus susikaupęs. Žiūrėdamas pro ją Mg gali negreitai eiti, ramiai joti, skristi *Skrydžiu*.
Pasinaudodamas šia akimi Mg gali bandyti sukerėti ta akimi matomoje erdvėje, tačiau kiekvieno kero panaudojimui papildomai sunaudojama po 4 žiežirbas dėl atstumo bei kerėjimo bauda AM-30.
Mago akis matosi panaudojant *Nematomųjų paiešką*, *Kerų paiešką*. Ją sunaikina *Šviesos* arba *Tamsos* kerai.
Išsilaiko iki $L_{šviesos}$ T. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas akies egzistavimas gali būti pratęsiamas.

Vaivos lankas
[Žiežirbos: 7] | Mg; lankas | 1t; $L_{šviesos}$ T/ 7 šūviai | lankas |
Iš Mg rankos ištrykšta vaivorykštės spalvomis žėrintis šviesos pluoštas, virstantis trumpu visomis vaivorykštės spalvomis spindinčiu magišku, nematerialiu lanku.
Lankas lengvai įtempiamas, jo tolišauda dukart didesnė. Įtempus jame atsiranda viena iš septynių strėlių - pagal Mg norą arba iš eilės pagal tvarką spektre. Iššauti galima kas tarpsnelį. Šviesos strėlės daro Max 70ŽT.
Iššovus vieną strėlę lanko spindesys praranda vieną spalvą. Iššovus paskutinę strėlę ar pasibaigus kerų trukmei po $L_{šviesos}$ T lankas dingsta.
Tam tikros spalvos strėlės ypatingai didelę žalą (žala dviguba, YŽ+20) daro tam tikroms būtybėms:
Raudonoji - ugnimi alsuojančiomis pabaisoms, karščio demonams, būtybėms su įgimtais ugnies kerais ir kt.
Oranžinė - uolienų storymių būtybėms, gyvosioms akm. statuloms, smarvės demonams.
Geltonoji - augalinėms ir grybinėms arba nuodais atakuojančioms pabaisoms.
Žalioji - vandens būtybėms ar būtybėms su įgimtais vandens kerais, skysčių demonams.
Žydroji - skraidančioms būtybėms ar būtybėms su įgimtais elektros kerais.
Mėlynoji - metalo būtybėms ir būtybėms su įgimtais metalo kerais.
Violetinė - nemiréliams, smulkioms dvasioms.

Antrininkas
*[Žiežirbos: 8] | $L_{šviesos}$*10 m; valdymas $L_{šviesos}$*100 m | 1t; $L_{šviesos}$ T. | antrininkas |*
Mg iki $L_{šviesos}$*10 m atstumu nuo savęs sukuria savo antrininką, turintį tokią pačią išvaizdą, gynybą, tvermes, gajumą, įgūdžius bei daiktus. Tačiau šis antrininkas yra tik tobula iliuzija.
Toks antrininkas gali nutolti nuo Mg iki $L_{šviesos}$*100m atstumu, jis gali kautis, kerėti ar atlikti kitokius veiksmus. Visa ką jis daro nors ir yra netikra, tačiau atrodo labai realu, tarsi tai darytų pats magas. Bet koks antrininko padarytas sužeidimas atrodo tikras, visi nukentėjusieji jaučiasi tikrai sužeisti. Tokiu būdu priešininko gajumui kritus iki 0, šis "miršta' - krenta be sąmonės (nors tuo metu gal jau ir mato tunelį su šviesa gale, o gal net ir patenka į ją). Kerui pasibaigus, antrininkui ar Mg žuvus, tokie sužeistieji po trumpo poilsio pajaučia, kad jų sužeidimai buvo netikri. "Mirusieji" atsigaus mažiausiai po valandos, tikrinant SvB-½PŽT, už kiekvieną sekančią be sąmonės praleistą valandą gaunant priedą +10.
Antrininkas pradingsta po $L_{šviesos}$ T, arba tuomet, kai jis žūsta nukautas (kai išeikvojamas jo GT) ar Mg žuvus. Antrininką galima "gydyti" Mg naudojant žiežirbas - 10 GT už 1 žiežirbą. Magas vienu metu gali turėti tik vieną tokį antrininką.
Kero veikimo laikas gali būti pratęsiamas už papildomas 4 žiežirbas.

BI MAGIJA

Bi magija yra magijos rūšis susijusi su gyvybės (gydymo) bei gyvų būtybių (bakterijų, grybų, augalų, gyvūnų) magija.
Tam tikra Bi magijos forma yra ***Anti-Bi (Nm) magija***, kurią naudoja nekromantijos specialistai nemirėlių kūrimui ir valdymui.

Bakterijos (Bakteriomantija)

Tai Bi magijos tipas, kuomet kerėtojas, valdydamas bakterijas, jų vystymąsi bei metabolizmą, gali įvairiai veikti aplinkinius objektus.

Valymas ✸
[Žiežirbos: 1] | palietimas/ $L_{bakterijų}$ m; tūris $L_{bakterijų}$/5 m^3/ $L_{bakterijų}$ litrų | 1t; visam | vanduo/ maistas |
Vt savo rankos palietimu "išsterilizuoja" iki $L_{bakterijų}$/5 m^3 vandens arba iki $L_{bakterijų}$ litrų maisto - nužudo visas bakterijas ir kitus mikroorganizmus (bet ne nuodus).
Panaudojant šį kerą galima vandenį ar maistą išvalyti ir nuo nuodų, tačiau tam Vt turi mokėti kerą *Nuodijimas*. Kiekviena sunaudota žiežirba maisto nuodingumo lygį sumažina vienu lygiu. Tokiu būdu prieš kerėdamas ir bandydamas pašalinti nuodus, Vt gali nežinoti, kiek žiežirbų jis sunaudos. Jei žiežirbų pakanka, tuomet Vt ir supranta, kokio nuodingumo buvo jo valomas maistas. Jei žiežirbų neužtenka, tuomet arba Vt jas atiduoda iš gajumo, arba maistas taip ir lieka pusiau apnuodytas.
Papildomai panaudodamas 1 žiežirbą išvalomą tūrį gali didinti.
Taip pat Vt šį kerą gali panaudoti iki $L_{bakterijų}$ m atstumu iki vandens ar maisto, tačiau tam jis papildomai sunaudoja 1 žiežirbą. Didindamas atstumą už kiekvienus $L_{bakterijų}$ m jis papildomai panaudoja po 1 žiežirbą.

Švytėjimas ✸
*[Žiežirbos: 1] | $L_{bakterijų}$*10 m; zona $L_{bakterijų}$*10 m^2 | 1t; $L_{bakterijų}$ T | švytėjimas |*
Vt $L_{bakterijų}$*10 m atstumu nuo savęs iki $L_{bakterijų}$*10 m^2 zonoje sukelia švytinčių bakterijų dauginimąsi bei neintensyvų švytėjimą. Jei bakterijos yra pridauginamos stikliniame inde, tokio švytėjimo pakanka iki $L_{bakterijų}$ m zonos apšvietimui.

Nuodijimas
*[Žiežirbos: 2] | palietimas; $L_{bakterijų}$*10 litrų | 10-$L_{bakterijų}$ t; $L_{bakterijų}$ T | maistas |*
Vt paliestame iki $L_{bakterijų}$*10 litrų maiste per 10-$L_{bakterijų}$ t sparčiai prisidaugina nuodus išskiriančių bakterijų, kurios užnuodija maistą silpnais nuodais. Papildomai panaudojant žiežirbas užnuodyto maisto nuodingumas gali būti padidintas.
Už kiekvieną sekantį nuodingumo lygį papildomai sunaudojama po 1 žiežirbą (silpni +0, vidutiniai +1, stiprūs +2, l.stiprūs +3, itin stiprūs +4).

Gleivės ✸
*[Žiežirbos: 2] | palietimas; zona $L_{bakterijų}$*10 m^2 | 10-$L_{bakterijų}$ t; $L_{bakterijų}$ T | paviršius |*
Vt paliestame drėgname iki $L_{bakterijų}$*10 m^2 zonos paviršiuje labai greitai pradeda daugintis bakterijos, išskiriančios slidų gleivių sluoksnį. Per 10-$L_{bakterijų}$ t paviršius tampa labai slidus, todėl einant juo AVM -30, o fiaskas – 01-08. Vt papildomai panaudojus dar 1 žiežirbą paviršiuje esančių gleivių dar labiau padaugės ir tada AVM-50, fiaskas 01-16.
Pargriuvus tikrinama smūgio žala kaip nukritus iš 2m aukščio, o jei krentama iš aukštai ar ant kieto kampuoto daikto – atitinkamai didesnė žala.
Normaliomis sąlygomis gleivės išsilaiko $L_{bakterijų}$ T, o po to tiesiog išdžiūsta. Tačiau jeigu aplinkui yra labai karšta, tuomet gleivės išdžiūsta iki 3 kartų griečiau, o jei labai drėgna – iki 3 kartų lėčiau.
Jei Vt nori šį kerą panaudoti per atstumą iki $L_{bakterijų}$*5 m, tuomet Vt papildomai panaudoja 1 žiežirbą arba į rankas turi paimti žemės ar kitokios organikos gabalėlį, jame sukurti gleives ir tą gabalėlį sviesti į norimą tašką. Tada toje vietoje, į kurią buvo pataikyta ir pradės veikti keras.

Žaltvykslės ✸
*[Žiežirbos: 2] | $L_{bakterijų}$*10 m; zona $L_{bakterijų}$*10 m^2 | 10-$L_{bakterijų}$ t; $L_{bakterijų}$ T | žaltvykslė |*
Vt iki $L_{bakterijų}$*10 m atstumu užkerėtoje $L_{bakterijų}$*10 m^2 zonoje iš organinių medžiagų (dirva, dumblas, durpės, mediena, lavonai, nemirėliai) per 10-$L_{bakterijų}$ t pradeda skirtis šviečiančios dujos, kurios panašios į vaikščiojančias švieseles. Todėl atrodo, kad aplinkui vingurioja siauri migloti liepsnos liežuvėliai. Kuo daugiau organikos, tuo šviesiau.
Keras veikia $L_{bakterijų}$ T.
Vt papildomai panaudojus 1 žiežirbą atstumas iki norimos zonos, jos dydis ar kero veikimo laikas gali būti padidinti.

Greitpūda ✸
*[Žiežirbos: 3] | aplietas; tūris $L_{bakterijų}$*10 litrų | 10-$L_{bakterijų}$ t; visam | organika |*
Vt kerint vynu, alumi, šlapimu ar kitokiu skysčiu, kuriame natūraliai yra bakterijų ar mikroorganizmų, aplietas iki $L_{bakterijų}$*10 litrų tūrio medinis, raginis, odinis ar kitoks organinis daiktas pradeda trūnyti ir per 10-$L_{bakterijų}$ t visiškai suyra. Kaulinis daiktas visiškai nesutrūnija, tačiau praras iki 90% savo tvirtumo.
Vt papildomai panaudodamas 1 žiežirbą irimo laiką gali paspartinti dvigubai.
Jei šitaip buvo atakuotos būtybės drabužiai ar jos laikomas daiktas, tuomet yra tikrinama Bi tvermė. Tvermei apsaugojus daiktas irti nepradeda.
Kaip apsaugą nuo šio kero žino tik kai kurie alchemikai, išmanydami kaip apsaugoti daiktus nuo *Greitpūdos*.

Dirva - pelkė
*[Žiežirbos: 4] | $L_{bakterijų}$*10 m; zona $L_{bakterijų}$*10 m^2/ gylis $L_{bakterijų}$*10 cm | 10-$L_{bakterijų}$ t; $L_{bakterijų}$ T | pelkė |*
Vt sukerėjus iki $L_{bakterijų}$*10 m atstumu nuo jo $L_{bakterijų}$*10 m^2 zonoje esančioje dirvoje pradeda labai intensyviai daugintis mikroorganizmai, išskirdami labai daug gleivių ir dirva per 10-$L_{bakterijų}$ t virsta klampia pelke iki $L_{bakterijų}$*10 cm dirvos gylio.
Patekus į tokią klampynę būtybė tuojau pat įklimpsta. Nuklimpus žengti žingsnį pavyks tik jei pasiseks JėB-įklimpimo gylis cm. Išlipimas bus lengvesnis, jei būtybė įsikibs į greta augantį medį ar pan. Tuomet iš JėB d100 atimamas JėP.
Dirva klampi išsilaiko iki $L_{bakterijų}$ T. Baigus kerams veikti dirva vėl sukietėja. Tada galima tik išsikasti. Jei būtybė į klampynę paniro visa, tuomet joje ji tiesiog uždus. Vt pagal savo norą dirvą gali sukietinti anksčiau, jei pavyks jo InB-30.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas kero veikimo laiką, atstumą iki klampios zonos ar zonos dydį galima didinti.

Degla
*[Žiežirbos: 4] | palietimas/ $L_{bakterijų}$*10 m; krūva | 10-$L_{bakterijų}$ t; degimas | krūva |*
Vt rankos palietimu inicijuoja labai spartų bakterijų dauginimąsi nejudančioje šieno, durpių, skudurų ar kitų organinių daiktų krūvoje, jie ima kaisti ir per 10-$L_{bakterijų}$ t užsidega.
Vt papildomai panaudojus 2 žiežirbas keras gali būti atliktas ir $L_{bakterijų}$*10 m atstumu.
Vt taip pat gali šiuo keru atakuoti gyvos būtybės drabužius, surištus į kuodą plaukus ar pan. Tam Vt turi nugalėti būtybės Bi tvermę. Jei būtybė juda, tuomet kerėjimo AM-20.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas užsidegimas gali būti pagreitintas dvigubai. Už papildomai sunaudotą 1 žiežirbą atstumas iki veikiamo objekto gali būti padidintas.

Sprogla
*[Žiežirbos: 5] | palietimas/ $L_{bakterijų}$*10 m; daiktas | 10-$L_{bakterijų}$ t; $L_{bakterijų}$*10 t | dujos |*
Iš Vt paliesto organinio daikto pradeda skirtis beskonės ir bekvapės dujos - metanas, etanas ir pan. Vt panaudojus 2 žiežirbas dujos gali pradėti skirtis ir iš objekto, esančio iki $L_{bakterijų}$*10 m atstumu nuo Vt. Už dar 2 papildomai panaudotas žiežirbas atstumas gali būti didinamas per $L_{bakterijų}$*10 m.
Per 10-$L_{bakterijų}$ t susidaro sprogus šių dujų ir oro mišinys, kuris sprogsta nuo menkiausios kibirkšties.
Mišinys, jei jis nesprogsta, dar išsilaiko $L_{bakterijų}$*10 t, vėliau savaime išsisklaido. Vėjelis ar skersvėjis dujas išsklaido dar greičiau.

Gyduolis
[Žiežirbos: 6] | palietimas; $L_{bakterijų}$ litrų | 10-$L_{bakterijų}$ t; -$L_{bakterijų}$ T | gėrimas |
Vt paliesti iki $L_{bakterijų}$ litrų tūrio maistui tinkami sultys, alus, vynas, pienas ar panašūs produktai per 10-$L_{bakterijų}$ t yra surauginami ir virsta skysčiu, turinčiu gydomųjų savybių. Išgėrus 0,5 litro tokio skysčio galima atstatyti Max30ŽT arba nuovargį.
Vartojimui toks skystis tinka $L_{bakterijų}$ T, vėliau gydomosios savybės prapuola, o gėrimas pradeda pūti.
Vt papildomai panaudodamas 3 žiežirbas rūgstamo skysčio tūrį gali padidinti. Taip pat papildomai panaudojęs 3 žiežirbas gydomąją galią gali padidinti +20.

Maistas ✸
*[Žiežirbos: 6] | palietimas; masė $L_{bakterijų}$ kg | 10-$L_{bakterijų}$ T; visam | $L_{bakterijų}$*½ kg |*
Vt, turėdamas dirvos ar bet kokios negyvos organikos, per 10-$L_{bakterijų}$ t iš jos išaugina maistui ar pašarui tinkamą žalzganą ne itin skanią, bet labai maistingą košę. Panaudojęs $L_{bakterijų}$ kg organikos iš jos išgauna iki $L_{bakterijų}$*½ kg maisto.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas organikos virtimo maistu greitis gali būti padidintas dvigubai. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas pradinis organikos kiekis gali būti padidintas dvigubai arba išeiga gali būti padidinta iki 80%.

Grybai (Fungimantija)

Tai Bi magijos tipas, kuomet kerėtojas, valdydamas mikro ir makro gybus, jų vystymąsi bei metabolizmą, gali įvairiai veikti aplinkinius objektus. Kerėtojas papildomai panaudojęs pusę grybų kerui sunaudoti reikalingų žiežirbų magiškų grybų dygimo greitį gali pagreitinti dvigubai.Jei kerėjimui yra naudojama dirva ar mediena, tai jos turi būti "gyvos", t.y. dirva turi būti drėgna, su humusu, dirvožemis; mediena dar žalia, gulėjusi ant dirvos ar papuvusi. Kerą naudojant išdžiovintai ar apdirbtai medienai, tuomet kerėjimui panaudoja papildomą 1 žiežirbą.

Grybažinystė ✸
[Žiežirbos: 1] | palietimas; grybas | 1t; visam | grybas |
Vt sužino apie grybo naudingumą, galimą panaudojimą, jo visas savybes ir pan.

Valymas ✸
[Žiežirbos: 1] | palietimas/ $L_{grybų}$ m; tūris $L_{grybų}$/5 m^3/ $L_{grybų}$ litrų | 1t; visam | vanduo/ maistas |
Vt savo rankos palietimu "išsterilizuoja" iki $L_{grybų}$/5 m^3 vandens arba iki $L_{grybų}$ litrų maisto - nužudo visas bakterijas ir mikroorganizmus, tame tarpe ir grybus.
Panaudojant šį kerą galima vandenį ar maistą išvalyti ir nuo nuodų, tačiau tam Vt turi mokėti kerą *Nuodijimas*. Kiekviena sunaudota žiežirba maisto nuodingumo lygį sumažina vienu lygiu. Tokiu būdu prieš kerėdamas ir bandydamas pašalinti nuodus, Vt gali nežinoti, kiek žiežirbų jis sunaudos. Jei žiežirbų pakanka, tuomet Vt ir supranta, kokio nuodingumo buvo jo valomas maistas. Jei žiežirbų neužtenka, tuomet arba Vt jas atiduoda iš gajumo, arba maistas taip ir lieka pusiau apnuodytas.
Papildomai panaudodamas 1 žiežirbą išvalomą tūrį gali didinti dvigubai.
Taip pat Vt šį kerą gali panaudoti iki $L_{grybų}$ m atstumu iki vandens ar maisto, tačiau tam jis papildomai sunaudoja 1 žiežirbą. Didindamas atstumą už kiekvienus $L_{grybų}$ m jis papildomai panaudoja po 1 žiežirbą.

Smegenų grybas ✸
[Žiežirbos: 2] | palietimas; smegenys | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | smegenys |
Iš Vt delne laikomų bet kokio gyvūno smegenų per 10-$L_{grybų}$ t išauga grybas, kurį Vt suvalgęs $L_{grybų}$ T sustiprina savo kerų ataką AM+20.

Nuodijimas
*[Žiežirbos: 2] | palietimas; tūris $L_{grybų}$*10 litrų | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | maistas |*
Vt paliestame iki $L_{grybų}$*10 litrų maiste per 10-$L_{grybų}$ t sparčiai prisidaugina nuodingų mikroskopinių grybų, kurie užnuodija maistą silpnais nuodais. Papildomai panaudojant žiežirbas užnuodyto maisto nuodingumas gali būti padidintas.
Už kiekvieną sekantį nuodingumo lygį papildomai sunaudojama po 1 žiežirbą (silpni +0, vidutiniai +1, stiprūs +2, l.stiprūs +3. itin stiprūs +4).

Medgrybis ✸
*[Žiežirbos: 2] | palietimas; $L_{grybų}$*½ m^3 | 10-$L_{grybų}$ t; visam | medis |*
Vt medinį iki $L_{grybų}$*½ m^3 tūrio daiktą apliejus kokiu nors skysčiu ir užkerėjus jis pradeda trūnyti ir per 10-$L_{grybų}$ t visiškai sutrūnija.
Kai kurių rūšių medienos neveikia (*pvz.: geležinio medžio*). Kitų rūšių mediena visiškai sutrūnys. Nuo smūgio iš jos pasipils tik krūva puzrų.
Papildomai panaudojus 1 žiežirbą medinio daikto tūris gali būti padidintas.
Kai kurie alchemikai žino būdų, kaip apsaugoti medieną nuo *Medgrybio*.

Sotusis grybas ✸
[Žiežirbos: 3] | palietimas; daiktas | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | grybas |
Vt per 10-$L_{grybų}$ t iš bet kokio organinio daikto išaugina atitinkamos spalvos ir dydžio grybą, kurį suvalgęs tampa sotus. Kitą parą jam valgyti nėra būtina.
Nepanaudotas grybas per $L_{grybų}$ T sugenda ir tampa netinkamas naudoti (galima netgi apsinuodyti kaip vidutiniais nuodais, jei nepadeda Imunitetas).

Smaugagrybis
[Žiežirbos: 3] | palietimas; paviršius | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | smaugagrybis |
Ant Vt paliesto akmeninio ar medinio paviršiaus per 10-$L_{grybų}$ t išsivysto grybas - smaugagrybis, kuris atakuos visas pro šalį einančias būtybes. Tokio smaugagrybio ataka kilpa 25, Max ŽT25 smaugimo, gynyba 10. Papildomai panaudojus 1 žiežirbą smaugagrybio AM+10, Max 40ŽT; papildomai panaudojus 2 žiežirbas smaugagrybio AM+20, Max 60ŽT.
Smaugagrybis egzistuoja $L_{grybų}$ T. Vėliau virsta pliurze.

Didžioji kuoka
[Žiežirbos: 3] | palietimas; grybas | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | kuoka |
Vt palietus bet kokį grybą ar pelėsį, šis ima sparčiai augti ir per $L_{grybų}$ t virsta kieta stangria kuoka, su kuria Vt AM+10, Max (25+JėP)ŽT.
Kuoka išsilaiko vienas kautynes arba $L_{grybų}$ T, po to tiesiog ištęžta ir suglemba.
Papildomai panaudojus 1 žiežirbą kuokos gyvavimo laikas gali būti pratęstas.

Meškašnirplė
*[Žiežirbos: 3] | $L_{grybų}$*10 m; atstumas $L_{grybų}$*50 m | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | organika |*
Vt nurodytu iki $L_{grybų}$*10 m atstumu norima kryptimi ant artimiausio organinio daikto – kelmo, kaulų, medinių objektų, vilnos, plaukų ar panašių objektų per 10-$L_{grybų}$ t išauginamas ypatingas grybas meškašnirplė.
Vt šiuo grybu $L_{grybų}$*50 m atstumu užuodžia netoliese esančius gyvūnus ir atpažįsta jų rūšis (jei kada nors juos yra sutikęs). Pavykus InB užuos ar būtybė dėvi metalinius ar odinius šarvus.
Grybas išsilaiko iki $L_{grybų}$ T, vėliau sutrešta.
Papildomai panaudojęs 1 žiežirbą atstumą arba grybo egzistavimo laiką gali pratęsti.

Bobausis
*[Žiežirbos: 3] | $L_{grybų}$*10 m; atstumas $L_{grybų}$*50 m | 10-$L_{grybų}$ i; $L_{grybų}$ T | bobausis |*
Vt nurodytu iki $L_{grybų}$*10 m atstumu norima kryptimi ant dirvos per 10-$L_{grybų}$ i išauga bobausis. Vt juo iki $L_{grybų}$*50 m atstumu girdi lyg nuosava ausimi.
Po $L_{grybų}$ T grybas sutrešta.
Papildomai panaudojęs 1 žiežirbą atstumą arba grybo egzistavimo laiką gali pratęsti.

Gydantis grybas
[Žiežirbos: 4] | Vt; delnas | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | grybas |
Vt savo delne ant bet kokio augalo vaisiaus per 10-$L_{grybų}$ t išaugina nedidelį susiraukšlėjusį grybuką, turintį gydomųjų savybių. Jį suvalgiusi būtybė gali atstatyti Max 30ŽT.
Toks grybas egzistuoja $L_{grybų}$ T, vėliau netenka gydomųjų savybių ir sutrešta.
Tinkamai apdorotas toks grybas tinka nuolatinių *Gyduolių* gėralų gamybai.

Miegagrybis
[Žiežirbos: 4] | Vt; delnas | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | grybas |
Vt savo delne iš plunksnų, plaukų, vilnos ar panašių dalykų per 10-$L_{grybų}$ t išaugina nedidelį sausą grybuką, kurį ir ištirpinus vandenyje gaunamas miegą sukeliantis gėralas. Tokį gėralą išgėrusi būtybė, jei jai nepadeda Bi tvermė, per $L_{grybų}$ t užmiega ir miega ne mažiau kaip $L_{grybų}$ T. Po šio laiko yra tikrinamas SvB-kerėjimo įgūdis. Nepavykus bandymas pakartotinai tikrinamas tik po $L_{grybų}$ T, gaunant priedą 10.
Nepanaudotas grybas tiesiog virsta dulkėmis.
Tinkamai apdorotas toks grybas tinka nuolatinių gėralų gamybai.

Pumpotaukšlis
*[Žiežirbos: 4] | palietimas; atstumas $L_{grybų}$*2 m/ diametras $L_{grybų}$*10 cm | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ val | pumpotaukšlis |*
Vt palietus dirvą ar medieną iš jos per 10-$L_{grybų}$ t išauga skaidrus, beveik neįžiūrimas (slėpimasis 90) apie $L_{grybų}$*10 cm diametro pumpotaukšlis. Jį palietus ar tiesiog priartėjus prie jo per $L_{grybų}$*2 m atstumą, jis plyšta išmesdamas nuodingų sporų debesį. Tai vidutiniai nuodai (oda pasidengia pūslėmis, Max 30ŽT), YŽ kaip karščio.
Papildomai naudojant žiežirbas nuodingumo lygis gali būti padidintas. Už kiekvieną sekantį nuodingumo lygį papildomai sunaudojama po 1 žiežirbą (stiprūs +1, l.stiprūs +2. itin stiprūs +3).
Vt papildomai panaudojus 1 žiežirbą grybo dydis ir sporų veikimo atstumas gali būti padidinti.
Pumpotaukšlis išsilaiko iki $L_{grybų}$ val, vėliau tiesiog sutrešta.

Levitacijos grybas
[Žiežirbos: 4] | vt/ delnas; aukštyn/ žemyn | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | negyvas paukštis |
Vt delne per 10-$L_{grybų}$ t ant negyvo paukščio kūno išaugina grybą. Jį suvalgęs Vt pradeda levituoti. Levitacija trunka iki $L_{grybų}$ T.
Papildomai panaudojus 1 žiežirbą kerui galima panaudoti šikšnosparnį, pelę, voverę ar net varlę.

Aiškiagrybis
[Žiežirbos: 4] | Vt; delnas | 10-$L_{grybų}$ T; kartas | riešutas |
Vt iš vienoje rankoje turimo riešuto per 10-$L_{grybų}$ t išaugina grybą, kurį suvalgius sužino kitoje rankoje laikomo magiško daikto kerų tipą. Jei pavyksta InB sužino užtaisų skaičių.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas Vt sužino ir kerų pavadinimą bei apytikslį veikimą.

Gerasis pelėsis
[Žiežirbos: 4] | Vt; kūnas | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | priešininkas |
Vt kūną, drabužius bei šarvus per 10-$L_{grybų}$ t padengia skaisčiai geltonas ar rausvas pelėsis. Delnai ir veidas lieka beveik nepadengti. Vt su tokiu “apdaru” iš pirmo žvilgsnio atrodo kaip apsigaubęs kailiu.
Priešininkui sėkmingai atakavus kirstynių ginklu, pelėsis oran išmeta sporų debesėlį, kurios, nusėdusios ant priešininko drabužių ir šarvų per 10-$L_{grybų}$ T sudygs, jei nepavyks priešininko Bi tvermė. Grybo šaudymo ataka 15, nuotoliai: Min: 1, Opt: 2, ½ŽT ir Max : 3m.
Sudygęs pelėsis $L_{grybų}$ T naikins priešininko odinius, raginius, medinius daiktus, taip pat šarvus, skydą, drabužius, darydamas daiktams po Max 20ŽT. Pvz.: drabužiai ar vilnos dirbiniai sutreš, patyrę 40ŽT, odiniai šarvai – 80ŽT, medinis skydas – 100ŽT, rago dirbiniai – 80ŽT.
Pelėsių sluoksnis išsilaiko $L_{grybų}$ T. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas pelėsio sluoksnio egzistavimo laikas gali būti pratęstas. Kero veikimui pasibaigus pelėsis tiesiog nuslenka lopais.

Trobagrybis
[Žiežirbos: 6] | palietimas; diametras $L_{grybų}$ m/ aukštis $L_{grybų}$ m | 20-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ val | trobagrybis |
Vt pirštu palietus gruntą per 20-$L_{grybų}$ t užauga didelis iki $L_{grybų}$ m diametro ir iki $L_{grybų}$ m aukščio grybas - trobagrybis. Aplinkoje turi būti ne mažiau kaip 5°C šalčio, kitaip grybas neaugs.
Išaugęs grybas primena baublį be langų, bet su siaura anga ir tuščiu vidumi. Viduje nuo sienų galima nulupti iki 3 cm storio valgomą sluoksnį. Grybas sutęžta po $L_{grybų}$ val. Gyvavimo laikas gali būti prailginamas papildomai panaudojus 4 žiežirbas.

Rudasis puvinys
[Žiežirbos: 6] | Vt; kūnas | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | priešininkas |
Vt į rankas paėmus saują žemių ar dirvos ir sukerėjus, jo pirštus per 10-$L_{grybų}$ t padengia rudojo puvinio sporos, kurios pačiam Vt visiškai nekenkia. Puvinys veiksmingas $L_{grybų}$ T. Sėkmingai atakavus be ginklo rudojo puvinio sporos prikimba prie priešininko. Todėl antrą kartą atakuoti puviniu nėra prasmės.
Patekęs ant svetimo kūno ar objekto puvinys pradeda greitai leisti hifus, išskiriančius labai stiprią rūgštį.
Patekusi ant drabužių grybo išskiriama rūgštis juos pragrauž per 1t, patekusi ant odinių šarvų – per 3t, ant grandininių šarvų – pro plyšius tuojau pat pasieks po šarvais esančius drabužius, ant metalinių žvyninių ar vientisų šarvų – per 3+d5 t, tačiau gali praįsti po šarvais pro sujungimus.
Hifams pasiekus odą yra tikrinama būtybės Bi tvermė.
Bi tvermei nepadėjus ant odos patekęs grybas daro Max 40ŽT, taip pat sukeldamas vietinį kūno dalies *Puvinį*. Grybas gyvybingas išliks $L_{grybų}$ T.
Bi tvermei padėjus grybas sukelia Max 20ŽT ir kitą t žūsta, toliau nebedarydamas jokios žalos. Lieka tik dulkių ir hifų draiskalų liekanos.
Grybo hifai prikimba prie paviršiaus taip smarkiai, jog nuplėšti juos galima tik pjaunant ar gremžiant objekto paviršių peiliu. Jei taip gremžiamas ar pjaunamas ant kūno paviršiaus esantis grybas, tuomet būtybė patiria Max ginklo bazinę žalą (be JėP) už kiekvieną gremžimą.
Puvinys gali pažeisti bet kurią būtybę, kurią jis palies.

Grybolemas (mini-animacija)
[Žiežirbos: 12] | grybinga vieta; ūgis $L_{grybų}$ ½ m | 10-$L_{grybų}$ t; $L_{grybų}$ T | grybolemas |*
Radęs grybingą vietą ir sukerėjęs Vt joje iki $L_{grybų}$*10 m atstumu per 10-$L_{grybų}$ t išaugina grybinį golemą – grybolemą. Išauginamo grybolemo ūgis iki $L_{grybų}$* ½ m.
Toliau tokį grybolemą kerėtojas turi suvaldyti, laimėdamas PrR prieš sukurtą grybolemą (grybolemas jokių rungties priedų neturi). Jei šią rungtį kerėtojas laimi, tuomet grybolemą gali valdyti iki $L_{vandens}$*100 m atstumu. Nepavykus bandymui grybolemas taip ir lieka kiurksoti (80% tikimybė) arba elgiasi visiškai nenumatytai (tikrinti pagal *Reakcijos lentelę*; psl. 37).

Sukurtas grybolemas gali vaikščioti dvejomis išaugomis – kojomis, šaudyti sporomis (veikia kaip silpni nuodai). Jei Vt nori, iššaunamų sporų nuodingumo lygį jis gali padidinti, už kiekvieną nuodingumo lygį papildomai panaudodamas po 2 žiežirbas.
Bazinė grybolemo šaudymo atakos vertė lygi ½ Vt kerėjimo įgūdžiui.
Grybolemui duriamieji ginklai daro tik ¼ ŽT.
Papildomai grybolemas gali atlikti ir kitus Mg nurodytus veiksmus (stumti, nešti ir panašiai). Tokio golemo gajumas lygus $L_{vandens}$*20 GT. Atsparumas žalai ŽS yra 0. Tik specifiniai intarpai ar chitininiai sluoksniai (priklausomai nuo grybo rūšies) gali duoti ŽS iki 10.
Grybolemas egzistuoja iki $L_{grybų}$ T, vėliau tiesiog sutrešta. Ilgai gyvuojančius grybolemus galima sukurti tik atliekant ilgai trunkančius *Grybų animacijos* ritualus.
Papildomos grybolemo galimybės gali priklausyti nuo grybų, iš kurių jis išaugintas.

Augalai (Fitomantija)

Tai Bi magijos tipas, kuomet kerėtojas, valdydamas augalus, jų vystymąsi bei metabolizmą, gali įvairiai veikti aplinkinius objektus. Kerėtojas papildomai panaudojęs pusė augalų kerams sunaudoti reikalingų žiežirbų kero vyksmo greitį gali pagreitinti dvigubai.

Augalų paieška ✸
[Žiežirbos: 1] | *$L_{augalų}$*10 m; augalas* | *1t; visam* | *augalas* |
Vt atstumu iki L_{mg}*10 m nustatyti kryptį, atstumą ar gylį iki artimiausio jam norimos rūšies augalo. Bet kurie Vt žinomi augalų egzemplioriai gali būti neįtraukiami į paiešką, jei kerėtojas prieš kerėdamas juos specialiai nurodo.

Augalažinystė ✸
[Žiežirbos: 1] | *laikomas; augalas* | *1t; visam* | *augalas* |
Vt sužino apie augalo naudingumą, galimą panaudojimą, jo visas savybes ir pan.

Kvapai
[Žiežirbos: 1] | *palietimas/ $L_{augalų}$*10 m; augalas* | *1t; $L_{augalų}$ T* | *augalas* |
Vt paliestas ir užkerėtas augalas ima skleisti stiprų kvapą, kuris pasklinda ties augalu. Prie tokio augalo priartėjus bet kokioms būtybėms, šios yra "atakuojamos" kvapu (kaip Vt kerėjimo įgūdis) ir tikrinama būtybės Bi tvermė.
Bi tvermei nepadėjus būtybėms visiškai sutrukdoma sekti pėdsakais, atskirti kvapus ir pan. Bi atakai nepavykus būtybė nebus suklaidinama.
Vt papildomai panaudojus 1 augalui žiežirbą galima nurodyti, kokiai būtybių grupei priklausančiai būtybei priartėjus keras turi pradėti veikti.
Papildomai panaudojus 1 žiežirbą augalas gali būti užkerimas iki $L_{augalų}$*10 m atstumu.

Vaistažolių stiprinimas ✸
[Žiežirbos: 2] | *laikomas; vaistažolė* | *1t; $L_{augalų}$ T* | *vaistažolė* |
Vt rankoje turimos užkerėtos vaistažolės veikimo laikas padvigubėja.
Už papildomą 1 žiežirbą sustiprintas gali būti ir vaistažolės veikimo stiprumas.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas veikimo laikas patrigubėja.

Greitaauga ✸
[Žiežirbos: 3] | *palietimas/ $L_{augalų}$*10 m; augalas* | *10-$L_{augalų}$ T; visam* | *augalas* |
Vt paliestas augalas ima augti daugybę kartų sparčiai. Per 10-$L_{augalų}$ T jis išaugs tiek, kiek išaugtų 1 sezono metu.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas augimo greitis padvigubinamas.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas augalas gali būti užkerimas iki $L_{augalų}$*10 m atstumu.

Augalo gydymas ✸
[Žiežirbos: 3] | *palietimas; tūris $L_{augalų}$*10 m^3* | *10-$L_{augalų}$ t; visam* | *augalas* |
Vt paliestam iki $L_{augalų}$*10 m^3 tūrio augalui per 10-$L_{augalų}$ t sugyja fizinės žaizdos (įkirtimai, pjūviai ir pan.), priauga nulaužtos ir pridėtos šakos ar kiti augalo organai, atgyja nudžiūvusi šaka ar pan.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas galima atgaivinti visą tokio paties tūrio nudžiūvusį ar kitaip mirusį augalą. Tūrį didinant sunaudojama papildomos 2 žiežirbos už kiekvienus papildomus $L_{augalų}$*10 m^3.

Žydėjimas/ branda ✸
[Žiežirbos: 3] | *palietimas; augalas* | *10-$L_{augalų}$ T; para* | *augalas* |
Vt priverčia augalą per 10-$L_{augalų}$ T suformuoti žiedus, pražysti ir subrandinti vaisius, net jeigu augalas jau buvo žydėjęs. Keras veikia augalus net ir ne vegetacijos sezono metu.
Jei turimas jau susiformavęs žiedas ir norimą jį tik iškleisti, tuomet tai atliekama panaudojus tik 1 žiežirbą ir kerėjimas užtrunka 1t.
Jei turima augalo šakelė ir siekiama, kad ant jos susiformuotų ir prasiskleistų žiedas, tuomet tam sunaudojamos 2 žiežirbos ir kerėjimas užtrunka 10-$L_{augalų}$ t.
Papildomai panaudojus tiek pat žiežirbų kero greitis gali būti padidintas dvigubai.
Po paros visi subrandinti vaisiai, žiedai supūna ir vėliau nukrenta.

Vanduo ✸
[Žiežirbos: 3] | *palietimas; tūris $L_{augalų}$*5 litrų* | *1t; 10-$L_{augalų}$ min* | *augalas* |
Vt užkerėtas medis tuojau pat ima smarkiai siurbti vandenį iš dirvos. Po 10-$L_{augalų}$ min nulaužus ar nukirtus šaką iš tos vietos išbėga iki $L_{augalų}$*5 litrų vandens, priklausomai nuo dirvos drėgnumo ir gruntinių vandenų lygio.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas išbėgsiančio vandens tūris gali būti padidintas dvigubai, tačiau tada yra didelė tikimybė, kad augalas tiesiog žus.

Virvė
[Žiežirbos: 3] | *palietimas; ilgis $L_{augalų}$*5 m* | *10-$L_{augalų}$ t; visam* | *virvė/ $L_{augalų}$*20 kg* |
Iš Vt paliesto didesnio nei 1,5 m aukščio augalo per 10-$L_{augalų}$ t išauga iki $L_{augalų}$*5 m ilgio virvė, išlaikanti iki $L_{augalų}$*20 kg svorį.
Papildomai panaudojus 1 žiežirbą virvės ilgis gali būti padidintas dvigubai.
Šis keras naudojamas kai kurių rasių atstovų virvių gamyboje.

Dendro mana ✸
[Žiežirbos: 4] | *Vt; 10-$L_{augalų}$ m* | *10-$L_{augalų}$ t; visam* | *medis* |
Vt apsikabinęs bent 10-$L_{augalų}$ m diametro storio medį per 10-$L_{augalų}$ t atsistato Max $L_{augalų}$*5 žiežirbas. Vieną kartą atlikus tokį kerą antrą kartą saugiai jį naudoti galima tik po 12 val., priešingu atveju su kiekvienu pakartotinu bandymu tikimybė, kad medis pats išsiurbs iki d20 žiežirbų didėja 20%. Jei medis nusiurbia daugiau žiežirbų nei Vt turėjo, tuomet Vt patiria po 20ŽT už kiekvieną neturėtą žiežirbą.
Tai bazinis *Dendromantijos* kerų grupės keras.

Lauža
[Žiežirbos: 4] | *palietimas; medinis daiktas* | *1t; visam* | *medinis daiktas* |
Vt paliestas medinis daiktas skils per pusę. Jei Vt bando atakuoti (paliesti) kitos būtybės laikomą medinį daiktą, jam turi sėkmingai pasisiekti ataka be ginklo.

Spragilas
[Žiežirbos: 4] | *palietimas; augalas* | *10-$L_{augalų}$ t; $L_{augalų}$ T* | *spragilas* |
Iš Vt paliesto medžio ar krūmo išauga šaka ar išauga, per 10-$L_{augalų}$ t virstanti magišku spragilu, su kuriuo Vt AM+10, Max (45+JėP)ŽT.
Spragilas išsilaiko vienas kautynes arba $L_{augalų}$ T, po to tiesiog sutrešta ir tampa plaušų kuokštu.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas spragilo gyvavimo laikas gali būti pratęstas.

Šneka su augalais
[Žiežirbos: 4] | *$L_{augalų}$*10 m; augalas* | *1t; $L_{augalų}$ T* | *augalas* |
Vt sukeri ir įgauna galimybę šnekėti su augalais.
Vt iki $L_{augalų}$*10 m atstumu gali pasikalbėti su nurodytu augalu taip, lyg jis būtų protingas. Kalbėjimosi metu Vt savo galvoje girdi balsą, lyg tas augalas atsakinėtų į klausimus. Atsakyti augalas gali tik į paprastus klausimus, lyg būtų imbecilas (smarkiai protiškai atsilikęs žmogus).
Tokiu būdu galima kalbėtis ir su augalinėmis pabaisomis. Pradžioje tikrinamas pabaisos elgesys. Pavojinga pabaisa gali pulti, o silpna - sprukti. Nepavykus prašnekinti vieną, galima šnekinti kitą, jei kerų veikimo laikas dar nepasibaigė.
Pasišnekėjus su bet kokiu augalu, augaline pabaisa ar keliais iš jų ir gavus atsakymus į $L_{augalų}$ klausimų skaičių, kero veikimas iš karto nutrūksta. Kitus klausimus užduoti teks kerėti iš naujo.

Augalo paslėpimas
[Žiežirbos: 4] | *$L_{augalų}$*10 m; augalas* | *1t; $L_{augalų}$ T* | *augalas* |
Vt iki $L_{augalų}$*10 m atstumu sugeba norimą augalą $L_{augalų}$ T laikotarpiui padaryti nematomą visoms būtybėms su normalia rega. Visos būtybės to augalo tiesiog nepastebės (na, nebent užlips ant jo ir suklups, atsitrenks ir pan.).
Nematomu augalas išliks $L_{augalų}$ T. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas kero veikimas gali būti prailgintas per $L_{augalų}$ T.

Vaisius gyduolis
[Žiežirbos: 5] | *palietimas; vaisius* | *10-$L_{augalų}$ t; $L_{augalų}$ T* | *žr.* |
Vt rankoje laikomas ir užkerėtas valgomas vienas vaisius pradeda viduje kisti ir per 10-$L_{augalų}$ t įgyja gydomųjų savybių. Per $L_{augalų}$ T suvalgytas toks vaisius gali atstatyti Max 30ŽT arba nuimti svaigulį, šoką ir pan. Per $L_{augalų}$ T nepanaudotas vaisius gydomąsias savybes praranda ir supūna.
Papildomai panaudojęs 2 žiežirba Vt vaisiaus gydomąją galią gali padidinti per +20.

Virvė smaugikė
[Žiežirbos: 5] | *palietimas; ilgis $L_{augalų}$ m* | *10-$L_{augalų}$ t; $L_{augalų}$ T* | *žr.* |
Iš Vt paliestodidesnio nei 1,5 m aukščio augalo per 10-$L_{augalų}$ t išauga iki $L_{augalų}$ m ilgio virvės kamuoliukas. Sviedžiant jį į priešininką (Vt svaidymo ataka) ji lekia iki ½*Jėga m atstumą. Pataikiusi virvė automatiškai apsiveja aplink aukos kaklą ir smaugia, darydama Max 30ŽT/t. Virvė gali būti tik nupjauta ar perkirsta. Jos gajumas 40GT.
Nepanaudota virvė išsilaiko $L_{augalų}$ T, vėliau virsta paprasta prastos kokybės virve.

Kiminai
[Žiežirbos: 6] | *$L_{augalų}$*10 m; zona $L_{augalų}$*10 m^2* | *1t; $L_{augalų}$ T* | *kiminai* |
Vt sukerėjus iki $L_{augalų}$*10 m atstumu nuo jo $L_{augalų}$*10 m^2 zonoje per 1t susiformuoja iki $L_{augalų}$ m storio kiminų paklotė.
Būtybei krentant į nukritimo vietą "patiestas" kiminų patalas amortizuoja Max 80ŽT. Patalas išsilaiko iki $L_{augalų}$ T, o vėliau tiesiog sutrešta.
Kiminai nepadės, jei kritimo vietoje bus prismaigstyta iečių ar kuolų smaigaliais aukštyn.

Augalo transformacija
[Žiežirbos: 6] | *palietimas/ $L_{augalų}$*10 m; tūris $L_{augalų}$ m^3* | *10-$L_{augalų}$ t; $L_{augalų}$ T* | *augalas* |
Vt iki $L_{augalų}$*10 m atstumu sugeba per 10-$L_{augalų}$ t transformuoti iki $L_{augalų}$ m^3 tūrio norimą augalą ar jo dalį. Vt gali pakeisti augalo išvaizdą į jo norimą pavidalą (*pvz. medžio kamiene gali susiformuoti veidas, kamienas tapti skulptūra ar jos dalimi*), ilginti ar paslėpti to augalo dalis ir pan. Taip transformuotas augalas išsilaiko iki $L_{augalų}$ T. Vėliau, jei forma yra stabili, dalinai tokia išliks (smulkūs bruožai panyks, tačiau stambūs išliks). Jei suteikta forma nėra stabili (*pvz. iš liaunų šakelių sudėliota figūra ar pan.*), tuomet su laiku ji visai pranyks.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas transformuojamo augalo tūris ar atstumas iki jo gali būti didinamas.
Transformuojamą augalą palietus sunaudojama 1 žiežirba mažiau.

Tinklelis
[Žiežirbos: 6] | palietimas; gabaritai $L_{augalų}$ m | 10-$L_{augalų}$ t; $L_{augalų}$ T | tinklas |
Iš Vt turimų augalų vytelių kūlelio per 10-$L_{augalų}$ t susipina iki $L_{augalų}$ m dydžio tinklas. Sviedžiant jį į priešininką (Vt svaidymo ataka) jis lekia iki ½*Jėga m atstumą. Tinklui pataikius jis yra pilnai užmetamas ant taikinio ir auka jame susipainioja. Išsilaisvinti taikiniui pavyks jei 3t iš eilės pavyks ViB-40. Nors vienam ViB nepavykus, laikoma, kad auka tiesiog susipainioja tinkle. Susipainiojusios aukos AVM-80.
Vt papildomai panaudojus 1 žiežirbą susipainiojus tinklo vytelės pradeda tarpusavyje suaugėti ir per $L_{augalų}$ t iš tinklo sudaro narvas. Iš jo išsilaisvinti pavyks tik jį supjaustius. Tinkle susipainiojusiai būtybei peilį ar kitokį ginklą išsitraukti pavyks tik pavykus ViB-80. Priešingu atveju be svetimos pagalbos ji neišsilaisvins.
Tinklo gajumas yra 80GT.

Tvora
*[Žiežirbos: 6] | išbėrus; ilgis $L_{augalų}$*3 m/ aukštis $L_{augalų}$ m | 10-$L_{augalų}$ t; $L_{augalų}$ T | sėklos |*
Vt ant dirvos išbėrus žiupsnelį riešutų ar kitokių medžių sėklų per 10-$L_{augalų}$ t išaugs iki $L_{augalų}$*3 m ilgio ir $L_{augalų}$ m aukščio tiesi tos medžio rūšies kuolų tvora. Kerui papildomai veikti yra reikalinga šviesa. Tokia tvora labai tvirta, išlaužti ją yra LS veiksmas.
Prie tokios tvoros priartėjus bet kokiai būtybei iš tvoros išlekia vienas kuolas (svaidymo ataka kaip Vt kerėjimo įgūdis). Pataikęs jis daro Max30ŽT.
Tvora išsilaiko $L_{augalų}$ T, vėliau tapdama paprasčiausia kuolų tvora, nepasižyminti nieko ypatinga. Palikus likimo valiai bus 10% tikimybė, kad kuolai įsišaknys.
Papildomai sunaudojus 2 žiežirbas tvora gali būti pastatoma net ant akmens.
Papildomai panaudojus 3 žiežirbas tvoros ilgis arba aukštis gali būti padidinti.

Lazdinės gyvatės
*[Žiežirbos: 7] | $L_{augalų}$*10 m; skaičius $L_{augalų}$/ ilgis $L_{augalų}$ m | 1t; $L_{augalų}$ T | $L_{augalų}$ gyvačių |*
Vt sukerėjus iki $L_{augalų}$*10 m atstumu jis per 1t iki $L_{augalų}$ lazdų skaičių paverčia į $L_{augalų}$ m ilgio gyvates, kurios paklūsta Vt įsakymams.
Tokios gyvatės ataka lygo $L_{augalų}$*5, daroma žala $L_{augalų}$*10ŽT. Lazdinių gyvačių gynyba lygi $L_{augalų}$*10. Gajumas - $L_{augalų}$*10. Tvermės kaip Vt. Nuodai jų neveikia. 80%, kad įkandimas nuodingas. Nuodai stiprūs, Max 50ŽT.
Tokios gyvatės egzistuoja $L_{augalų}$ T. Pasibaigus kerų veikimui arba jas užmušus gyvatės virsta trūnėsių krūvele.
Papildomai panaudodamas 3 žiežirbas gyvačių skaičių gali padidinti dvigubai arba pratęsti jų egzistavimo laiką.

Dendroskripcija
[Žiežirbos: 7] | medis; $L_{augalų}$ 100 m | 1t; 1 kartas | medis |*
Tai savotiškas tik vitalistams prieinamas teleportacijos variantas.
Kerėdamas Vt žengia į gyvą didesnio kaip 5-$L_{augalų}$ m storio (bet ne mažiau kaip 50 cm) medį ir išeina iš kito tos pačios rūšies atitinkamo medžio.
Perkelia iki $L_{augalų}$*100 m atstumu.

Žalia gatvė
[Žiežirbos: 8] | Vt; brūzgynai | 1t; $L_{augalų}$ T | brūzgynai |
Visi augalai praleidžia Vt ir jo daiktus. Jis gali visu greičiu bėgti pro tankiausius brūzgynus - augalai jam visiškai netrukdo ir net padeda - po kojomis suauga, sudarydami patogias lygias grindis. Storuose medžiuose staiga atsiranda tuneliai. Kol veikia kerai, Vt gali slėptis storame medyje, bet jame būdamas nieko negirdės ir nematys. Panorėjęs gali bėgti aukštyn į medžius, nes šių šakos nulinksta ir sudaro patogų taką, kuris Vt prabėgus ar praėjus tuoj pat išsiardo.

Medinis golemas (mini-animacija)
*[Žiežirbos: 12] | palietimas; tūris $L_{augalų}$*½ m^3 | 10-$L_{augalų}$ t; $L_{augalų}$ T | medinis golemas |*
Kaip *Akmens golemas*. Nuo paprasto smūgio kirviu ar kūju paprasto medžio golemo ŽS yra 10, kietmedžio – iki 20. Didelė tikimybė, kad sėkmingos atakos metu. Kai buvo padaryta didesnė nei golemo ŽS žala, kertamasis ginklas tiesiog "įstrigs" goleme.

Fitolemas (mini-animacija)
[Žiežirbos: 12] | palietimas; ūgis $L_{augalų}$ ½ m | 10-$L_{augalų}$ t; $L_{augalų}$ T | fitolemas |*
Vt paliesdamas per 10-$L_{augalų}$ t iš pasirinkto augalo ar krūmo išaugina augalinį golemą – fitolemą.
Toliau tokį fitolemą kerėtojas turi suvaldyti, laimėdamas PrR prieš sukurtą fitolemą (fitolemas jokių rungties priedų neturi). Jei šią rungtį kerėtojas laimi, tuomet fitolemą gali valdyti iki $L_{vandens}$*100 m atstumu. Nepavykus bandymui fitolemas taip ir lieka kiurksoti (80% tikimybė) arba elgiasi visiškai nenumatytai (tikrinti pagal *Reakcijos lentelę*; psl. 37).
Tokiam fitolemui Vt išaugina dvi kojas, taip suteikdamas galimybę vaikščioti. Išauginto fitolemo ūgis iki $L_{augalų}$ * ½ m.
Fitolemas gali vaikščioti, savo išaugomis atakuoti nurodytus objektus (ataka lygios ½ Vt kerėjimo įgūdžio), darydamas Max ($L_{augalų}$*20)ŽT. Taip pat gali stumti, nešti ar atlikti kitokius panašius veiksmus.
Tokio fitolemo gajumas lygus $L_{vandens}$*20 GT. Jei fitolemas sukurtas iš žolinių augalų, tuomet jo atsparumas žalai ŽS yra 0, iš paprastų medžių – 15, kietmedžių – iki 30.
Fitolemo nuodai nežeidžia.
Fitolemas egzistuoja iki $L_{augalų}$ T, vėliau tiesiog virsta tos rūšies augalo "lavonu". Ilgai gyvuojančius fitolemus galima sukurti tik naudojant ilgai trunkančius *Augalų animacijos* ritualus.
Papildomos fitolemo galimybės gali priklausyti nuo augalų, iš kurių jis išaugintas.

Organomantija (Organ)

Tai Bi magijos tipo kerų grupė, kurių pagalba kerėtojas valdo ir reguliuoja organizmo fiziologines funkcijas, aktyvina ar slopina organizmo ar atskirų jo kūno dalių veiklą. Beveik visų šių kerų svarbi veikimo sąlyga – palietimas (ataka be ginklo).
Dažniausiai šis magijos tipas naudojamas kaip koviniai kerai, nes didžioji jų dalis skirta būtent organizmo žalojimui.

Žadinimas ✸
[Žiežirbos: 1] | palietimas; būtybė | 1t; 1 kartas | būtybė |
Vt pažadina paliestą miegančią būtybę, nepriklausomai nuo to, kokiu miegu ji miega. Sėkmingam prikėlimui turi nugalėti būtybės Bi tvermę. Gajumo ir žiežirbų žadinamai būtybei neatstato.

Žagsulys
*[Žiežirbos: 1] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė/ zona L_{organ}*10 m^2 | 1t; L_{organ} min | būtybė |*
Vt paliesta būtybė, jei jai nepadeda Bi tvermė, L_{organ} min laikotarpiui ima žagsėti. Fizinės veiklos AVM-10. Veiklos, susijusios su tikslių veiksmų atlikimu (rašymas, piešimas ir pan.) AVM-20, kerų AM-30. Žagsulys praeis po L_{organ} min pavykus SvB.
Vt šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 1 žiežirbą. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomą 1 žiežirbą.
Vt papildomai panaudojęs 3 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m^2 zoną, kurioje visi esantys L_{organ} min laikotarpiui ims žagsėti, jei jiems nepadės Bi tvermė. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 2 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m^2.
Papildomai panaudojant 1 žiežirbą laikas, po kurio tikrinamas SvB, gali būti prailginamas per L_{organ} min.
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Niežulys ✸
*[Žiežirbos: 1] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė/ zona L_{organ}*10 m^2 | 1t; L_{organ} min | būtybė |*
Vt paliestai būtybei, jei jai nepadeda Bi tvermė, užeina niežulys. Niežulys trunka L_{organ} min. Fizinės veiklos AVM-10. Veiklos, susijusios su tikslių veiksmų atlikimu (rašymas, piešimas ir pan.) AVM-20, kerų AM-30. Niežulys praeis po L_{organ} min pavykus SvB.
Vt šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 1 žiežirbą. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomą 1 žiežirbą.
Vt papildomai panaudojęs 3 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m^2 zoną, kurioje visiems esantiems L_{organ} min laikotarpiui užeina niežulys, jei jiems nepadės Bi tvermė. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 2 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m^2.
Papildomai panaudojant 1 žiežirbą laikas, po kurio tikrinamas SvB, gali būti prailginamas per L_{organ} min.
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Elektros pirštas ✸
[Žiežirbos: 2] | palietimas; būtybė | 1+1 t; 1 kartas | būtybė |
Vt raumenys ima kaupti elektrą. Sekantį t Vt, palietęs kokį nors objektą, "išsikraus". Palietus būtybę ši patirs Max 20ŽT nuo elektros. Papildomai toks elektrinis iškrūvis privers plakti sustojusią širdį (pavykus nukentėjusiojo SvB), nuims apžavus (VaB).

Drebulys
*[Žiežirbos: 2] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė/ zona L_{organ}*10 m^2 | 1t; L_{organ} min | būtybė |*
Vt paliestai būtybei, jei jai nepadeda Bi tvermė, L_{organ} min laikotarpiui ima drebėti rankos ir kojos. Tokios būtybės fizinės veiklos AVM-20. Veiklos, susijusios su tikslių veiksmų atlikimu (rašymas, piešimas ir pan.) AVM-40, kerų AM-50. Drebulys praeis po L_{organ} min pavykus SvB.
Vt šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Vt papildomai panaudojęs 3 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m^2 zoną, kurioje visiems esantiems L_{organ} min laikotarpiui užeina drebulys, jei jiems nepadės Bi tvermė. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 2 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m^2.
Papildomai panaudojant 1 žiežirbą laikas, po kurio tikrinamas SvB, gali būti prailginamas per L_{organ} min.
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Dieglys
*[Žiežirbos: 2] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė/ zona L_{organ}*10 m^2 | 1t; 1 kartas | būtybė |*
Vt paliestą būtybę, jei jai nepadeda Bi tvermė, nudiegia aštrus dieglys, darantis Max 30ŽT skausmo. Antrą kartą tos pačios būtybės keras nebeveiks.
Po šiuo keru sukelto skausmo, ypač jei būtybė yra nestabilios psichikos, yra impulsyvi ar turi polinkį į berserkizmą, tikrinamas VaB-PŽ ar nebus sukelta atitinkama reakcija.
Vt šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Vt papildomai panaudojęs 3 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m^2 zoną, kurioje visus esančius vieną kartą nudiegia dieglys, jei jiems nepadės Bi tvermė. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 2 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m^2.
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Balsas
*[Žiežirbos: 2] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė/ zona L_{organ}*10 m^2 | 1t; L_{organ} min | balsas |*

Vt paliestos būtybės balsas L_{organ} min laikotarpiui sustiprėja dvigubai. Papildomai panaudojus 1 žiežirbą balso stiprumas gali būti didinamas.
Vt kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 1 žiežirbą. Papildomai panaudodamas po 1 žiežirbą atstumą gali didinti per L_{organ}*5 m.
Vt papildomai panaudojęs 3 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m^2 zoną, kurioje balsas sustiprėja visiems esantiems. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 2 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m^2.
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Katino kojos
*[Žiežirbos: 2] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė | 1t; L_{organ} min | būtybė |*
Vt užkerėtas asmuo žalą, patiriamą krentant iš aukščio, sumažina tiek, tarsi kristų iš aukščio, mažesnio L_{organ} metrų. Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas faktinio kritimo iš aukščio žalą gali sumažinti dar per L_{organ} m.
Jei Vt bando užkerėti asmenį, esantį už L_{organ}*5 m atstumo, tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Didindamas sunaudojamų žiežirbų skaičių atstumą gali didinti.
Keras veikia L_{organ} min. Papildomai panaudojus 1 žiežirbą laikas gali būti pratęsiamas.

Tobulinimas/ slopinimas ✸
*[Žiežirbos: 3] | palietimas/ L_{organ}*5 m; zona L_{organ}*10 m^2 | 1t; L_{organ} min | prigimtis |*
Vt paliestos būtybės nurodyta prigimtis L_{organ} min laikotarpiui padidėja L_{organ}*5 verte. Tokiai būtybei suintensyvėja raumenų darbas, protinė veikla ar fizinė jėga. Taip pastiprinus konkrečias prigimtis, tiems veiksmams, kurie susiję su šiomis prigimtimis, yra skiriamas atitinkamas VM priedas.
Jei Vt bando užkerėti asmenį, esantį atstumu iki L_{organ}*5 m, tada jis papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą iki būtybės gali didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Tokiu būdu padidėjus būtybės Vi pagerėja atakos sėkmės tikimybė (AM priedas yra didesnis ViP), didėja gynyba išsisukant (didesnis ViP), iniciatyva ir visa eilė atletinių veiksmų (lipimas, gaudynės, plaukimo greitis ir pan.), priklausančių nuo Vi.
Padidėjus būtybės Jė padidėja maksimaliai panešama našta ar pakeliamas svoris, šuolio atstumas ar aukštis, ginklu daroma žala (padidėjęs JėP+ ginklo +ŽT), svaidymo atstumai ir pan.
Padidėjus Sv padidėja būtybės maksimalus GT (prie jau turimo GT pridedamas L_{organ}*5 priedas), ji gali ilgiau bėgti didelį atstumą, ilgiau plaukti nepavargdama ir pan. Taip pat būtybė tampa labiau atsparesnė skausminiam šokui, sunkiau gali būti apsvaiginama ir nokautuota.
Padidėjus Pr padidėja veiksmų, susijusių su protu efektyvumas: padidėja kerėjimo veiksmo sėkmė, įkalbinėjimo ar įtikinėjimo sėkmė, kalbos mokymais, oratorystė ir pan.
Padidėjus Va pagerėja būtybės psichologinė būsena, ji tampa labiau atspari įvairiems psichologiniams spaudimams, Psi kerų poveikiui (priedas seno VaP ir naujo VaP skirtumas), išgąsčiui ir pan. Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas prigimtį Vt gali padidinti dvigubai didesne verte.
Vt papildomai panaudodamas 1 žiežirbą paliestai būtybei gali sumažinti prigimtį L_{organ}*5 verte, taip kerą *Tobulinimas* paversdamas keru *Slopinimas*. Tam jis turi nugalėti būtybės Bi tvermę.
Vt papildomai panaudojęs 4 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m^2 zoną, kurioje visiems esantiems prigimtis padidės L_{organ}*5 verte. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 3 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m^2.
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Juslių tobulinimas/ slopinimas ✸
*[Žiežirbos: 3] | palietimas/ L_{organ}*5 m; zona L_{organ}*10 m^2 | 1t; L_{organ} min | juslės*
Vt paliestos būtybės viena iš norimų juslių (klausa, rega, uoslė) L_{organ} min laikotarpiui padidėja L_{organ}*5 verte. Tokiai būtybei pagerėja veiksmų, susijusių su juslėmis sėkmė. Taip pastiprinus konkrečias prigimtis, tiems veiksmams, kurie susiję su šiomis prigimtimis, yra skiriamas atitinkamas VM priedas.
Jei Vt bando užkerėti asmenį, esantį atstumu iki L_{organ}*5 m, tada jis papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą iki būtybės gali didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas juslę Vt gali padidinti dvigubai didesne verte.
Vt papildomai panaudodamas 1 žiežirbą paliestai būtybei gali sumažinti jusles L_{organ}*5 verte, taip kerą *Juslių tobulinimas* paversdamas *Juslių slopinimas*. Tam jis turi nugalėti būtybės Bi tvermę.
Vt papildomai panaudojęs 4 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m^2 zoną, kurioje visiems esantiems juslės padidės (arba sumažės) L_{organ}*5 verte. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 3 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m^2.
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Mėšlungis
*[Žiežirbos: 3] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė/ zona L_{organ}*10 m^2 | 1t; L_{organ} min | galūnė |*
Vt paliestos būtybės galūnę, jei būtybei nepadeda Bi tvermė, L_{organ} min laikotarpiui sutraukia mėšlungis, darydamas Max 40ŽT. Tokios būtybės fizinės veikla yra su AVM-30. Tikslių veiksmų (rašymas, piešimas, kerėjimas ir pan.) normaliai ji atlikti negalės dėl veriančio skausmo, nebent pavyktų VaB-50.
Mėšlungis praeis po L_{organ} min pavykus SvB.
Vt papildomai panaudojus 2 žiežirbas mėšlungio sukelta AVM bauda gali būti padidinta dvigubai (ne daugiau). Papildomai panaudojus 2 žiežirbas mėšlungiško sutraukimo laikas gali būti padidintas per L_{organ} min.
Vt mėšlungio sukeltos fizinės veiklos (AVM) baudą padidinus iki 100 ar daugiau skaitoma, kad tokia būtybė judėti iš viso negalės, o tik gulės pilnai sutraukta mėšlungio. Sąmonė bus aiški, visus aplinkinius įvykius ji stebės sąmoningai, tačiau atsakyti į juos negalės.
Vt šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Papildomai panaudodamas po 2 žiežirbas atstumą gali padidinti L_{organ}*5 m atstumu.
Vt papildomai panaudojęs 5 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m^2 zoną, kurioje visiems esantiems nurodyta galūnė sutraukiama L_{organ} min laikotarpiui, jei jiems nepadės Bi tvermė. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 3 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m^2.
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Atsparumas skausmui
*[Žiežirbos: 3] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė | 1t; L_{organ} T | būtybė |*
Vt paliesta būtybė L_{organ} T laikotarpiui tampa atspari skausmui. Veikia kaip ypatybė *Atsparumas skausmui* (nebūna svaigulio po sužeidimo). Taip pat būtybės tvermė skausmo atakoms +50.
Vt šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Papildomai panaudojant 1 žiežirbą kero veikimo laikas gali būti prailginamas.
Kartais šis keras yra naudojamas padidinti vergų daro našumą ypač sunkiomis darbo ir gyvenimo sąlygomis. Kartais naudojamas kariams prieš sudėtingas kautynes.

Infrarega
*[Žiežirbos: 4] | palietimas; infrarega L_{organ}*5 m | 1t; L_{organ} T | būtybė |*
Vt paliesta būtybė įgyja iki L_{organ}*5 m infraregą. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas infraregos stiprumas gali būti padidintas, tačiau bendru atveju infrarega negali būti didesnė kaip 50m.

Akitvarka
[Žiežirbos: 4] | palietimas; akys | 1t; visam | būtybė |
Vt palietimu būtybei nuima aklumą, sukeltą *Šviesos* ar *Tamsos* kerų, apakinimo paprasta šviesa ir pan. Nepadeda būtybėms, kurių akys sužalotos arba kurios prarado akis (čia reikalinga *Regeneracija*).

Atsparumas nuodams ✸
*[Žiežirbos: 4] | palietimas/ L_{organ}*5 m; zona L_{organ}*10 m^2 | 1t; L_{organ} T | būtybė |*
Vt paliestos būtybės imunitetas padidėja L_{organ}*5 verte. Jis tiesiog tampa atsparesnis nuodams ir jų poveikiui.
Jei Vt bando užkerėti asmenį, esantį atstumu iki L_{organ}*5 m, tada jis papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą iki būtybės gali didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas prigimtį Vt gali padidinti dvigubai didesne verte.
Vt papildomai panaudodamas 1 žiežirbą paliestai būtybei imunitetą gali sumažinti L_{organ}*5 verte, taip kerą *Atsparumas nuodams* paversdamas *Jautrumu nuodams*. Tam jis turi nugalėti būtybės Bi tvermę.
Vt papildomai panaudojęs 5 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m^2 zoną, kurioje visiems esantiems atsparumas nuodams padidėja L_{organ}*5 verte. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 3 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m^2.
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Berserkystė
*[Žiežirbos: 4] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė | 1t; L_{organ} min | būtybė |*
Vt blokuoja paliestos būtybės valią bei ji L_{organ} min laikotarpiui tampa berserku. Toks berserkas atakuoja pašėlusia ataka kiekvieną kt L_{organ} min laikotarptje arba tol, kol žūva visi priešininkai ar jis pats. Berserko gynyba yra *Išsisukimas*+SvP. YŽ patyręs gali atakuoti ir draugus. Pasiutęs berserkas nenaudoja kerų, o viską sunaikinti bando tik fizine jėga.
Jei Vt bando užkerėti asmenį, esantį atstumu iki L_{organ}*5 m, tada jis papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą iki būtybės gali didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.

Tilda
*[Žiežirbos: 4] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė/ zona L_{organ}*10 m^2 | 1t; L_{organ} min | būtybė |*
Vt paliesta būtybė L_{organ} min laikotarpiui praranda žadą.
Jei Vt bando užkerėti asmenį, esantį atstumu iki L_{organ}*5 m, tada jis papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą iki būtybės gali didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas žado praradimo laiką gali pratęsti L_{organ} min laikotarpiui.
Vt šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Papildomai panaudodamas po 2 žiežirbas atstumą gali padidinti L_{organ}*5 m atstumu.
Vt papildomai panaudojęs 5 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m^2 zoną, kurioje visi esantys L_{organ} min laikotarpiui praras žadą, jei jiems nepadės Bi tvermė. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 3 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m^2.
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Alergija
*[Žiežirbos: 4] | palietimas/ L_{organ}*5 m; organizmas | 1t; vyst. 10-L_{organ} T/ laikinai/ visam | būtybė |*
Vt paliestai būtybei, jei jai nepadeda Bi tvermė, per 10-L_{organ} T išsivysto vidutinė ūminė labai silpna tam tikros rūšies alergija (žiūr. *Nuodai, ligos, alergijos, psl. 49-50*). Kiekvieną kartą palietusi alergeninį daiktą tokia būtybė patiria žalą, kuri priklauso nuo alergijos

stiprumo lygio. Konkreti alergijos rūšis, apie kurią Vt turi pakankamai išmanyti bei žinoti koks yra jos efektas, nustatoma Vt kerėjimo metu.
Vt gali sustiprinti sukeliamos alergijos stiprumą, už kiekvieną sekantį stiprumo lygį papildomai sunaudodamas po 2 žiežirbas (silpni +2, vidutiniai +4, stiprūs +6, l.stiprūs +8, itin stiprūs +10).
Ūminė alergija trunka tol, kol būtybės imunitetas ją sunaikina arba ji išlieka visam laikui. Tam kiekvieną parą yra atliekamas imuniteto metimas (d100+imunitetas). Jei metimas pagal *Imuniteto lentelę* papuola į grafą 100%, tuomet alergijos stiprumas sumažėja vienu lygiu; jei papuola į grafą 1-100%, tuomet išlieka stabilus; jei į N, tuomet padidėja vienu lygiu.
Turint L.silpnos formos alergiją ir sėkmingai atlikus d100 metimą alergija išnyksta iš karto. d100 metimui nepavykus alergija iš L.silpnos išsivysto į Silpną. Turint Itin stiprią alergijos formą ir imuniteto metimui nepavykus alergija įgaunama visam likusiam gyvenimui. Toliau telieka tiktai saugotis ir vengti alergeno.
Alergija gali būti alkoholiui, dūmams, augaliniams rūbams, gėralams, gyvūnui, kailiniams rūbams, medienai, odai, strėlių plunksnoms, žiedadulkėms, maisto rūšiai (pvz. riešutams, grūdams, kukurūzams ir pan.).
Pati sunkiausia alergijos forma yra auto alergija, kuomet būtybė yra alergiška pati sau. Tokiu atveju būtybė kas dieną arba patyrusi paprasčiausią stresą patiria žalą, lygią jos maksimaliam gajumui. Išgyventi tokiai būtybei šansai labai nedideli. Vt norint sukelti tokią alergiją (skaičiuojama kaip itin stipri; +10 žiežirbų), jis dar papildomai tam sunaudoja 4 žiežirbas.
Jei Vt bando užkerėti asmenį, esantį atstumu iki L_{organ}*5 m, tada jis papildomai panaudoja 8 žiežirbas. Atstumą iki būtybės gali didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.

Dusulys
*[Žiežirbos: 5] | palietimas/ L_{organ}*5 m; būtybė/ zona L_{organ}*10 m² | 1t; L_{organ} min | būtybė |*
Vt paliestą būtybę, jei jai nepadeda Bi tvermė, L_{organ} min laikotarpiui apima dusulio priepuolis. Tokia būtybė atlikti fizinės veiklos negalės tol, kol nepraeis dusulio priepuolis. Dusulys praeis po L_{organ} min, pavykus SvB.
Vt šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 3 žiežirbas. Papildomai panaudodamas po 2 žiežirbas atstumą gali padidinti per L_{organ}*5 m.
Vt papildomai panaudojęs 7 žiežirbas gali aplink save sukurti L_{organ}*10 m² zoną, kurioje visus esančius L_{organ} min laikotarpiui apima dusulio priepuolis, jei jiems nepadės Bi tvermė. Atitinkamai didinant zoną papildomai bus sunaudojamos 4 žiežirbos už papildomus L_{organ}*10 m².
Už papildomas atstumo žiežirbas tokia zona gali būti sukuriama už L_{organ}*5 m.

Sargdinimas
[Žiežirbos: 5] | palietimas; būtybė | 1t; laikinai/ visam | būtybė |
Vt paliestai būtybei, jei nepadeda jos Bi tvermė, sukelia sunkią ligą, tiesiog nuslopindamas bendrą kūno aktyvumą. Aplinkiniai šia liga neužsikrečia. Sergančios būtybės veiksmai suprastėja: AVM -20. Išsimiegojus atsistato tik pusė maksimalaus gajumo.
Kiekvieną parą yra tikrinamas būtybės imunitetas. N atveju liga sustiprės, 1-100% atveju neprogresuos bet ir nemažės, 100% atveju sumažės 1 lygiu. Tokiu atveju galiausiai būtybė arba pasveiks arba numirs.
Vt šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 5 žiežirbas. Papildomai panaudodamas po 4 žiežirbas atstumą gali padidinti per L_{organ}*5 m.

Širdies stabdis
[Žiežirbos: 7] | palietimas; būtybė | 1t; 1 kartas | būtybė |
Vt paliestai būtybei, nepadėjus jos Bi tvermei, tiesiog sustoja širdis, būtybei aptemsta akys ir ji tiesiog griūva. Laiku nesuteikus pagalbos (širdies masažas, dirbtinis kvėpavimas ir pan.) būtybės smegenys nebebus aprūpinamos deguonimi ir prasidės klinikinė mirtis. Po 20 minučių įvyks biologinė mirtis.
Bi tvermei padėjus būtybė pajaučia stiprų širdies "permušimą", širdis suspurda, tačiau kitokio poveikio nepatiria.
Vt šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 6 žiežirbas. Papildomai panaudodamas po 5 žiežirbas atstumą gali padidinti L_{organ}*5 m atstumu.

Mirties pirštas
[Žiežirbos: 12] | palietimas; būtybė | 1t; 1 kartas | būtybė |
Vt paliesta būtybė (netgi per drabužius ar šarvus), jei jai nepadeda Bi tvermė, per 1t miršta. Šiuo keru Vt paprasčiausiai sustabdo visas tos būtybės organizmo gyvybines funkcijas ir organizmas tiesiog miršta.

Mirties gūsis
*[Žiežirbos: 15] | L_{organ}*5 m; būtybė | 1t; 1 kartas | būtybė |*
Tai tas pats Mirties pirštо variantas, tik jis šiuo atveju veikia L_{organ}*5 m atstumu. Kero poveikio atstumą didinant, Vt papildomai sunaudoja po 8 žiežirbas už kiekvienus L_{organ}*5 m.

Regeneracija (Regen)

Tai Bi magijos tipo kerų grupė, kurių pagalba kerėtojas įjungia ir daug kartų sustiprina natūralias organizmo regeneracines savybes. Ši kerų grupė turi tik vieną bazinį kerą. Visi kiti kerai įgaunami tik specializuojantis *Regeneracijos* srityje.

Gydymas ✸

[Žiežirbos: 1] | palietimas; žaizda | 1t; visam | žaizda |
Vt paliesdamas būtybės žaizdą inicijuoja intensyvų raumeninių ar kaulinių ląstelių dauginimąsi. Todėl žaizda per 10-L_{regen} min (bet ne trumpiau kaip 1 min) užsitraukia ir užgyja, palikdama matomą randą.
Gydomai būtybei gali būti atstatoma Max (L_{regen}*10)GT, tačiau už kiekvienus atstatymui panaudojamus Max10GT sunaudojama 1 žiežirba.
Jei norima bandyti atstatyti daugiau GT, nei tai leidžia L_{regen}, tuomet kiekvieniems papildomai bandomiems atstatyti 10GT sunaudojama po 1 žiežirbą. Tačiau pastarosios žiežirbos yra sunaudojamos tik iš kerėtojo GT (10 kerėtojo GT kaip 1 žiežirba). Būtent šiuo atveju, kerėtojas, bandydamas viršyti savo sugebėjimus, žaloja pats save.
Jei Vt veiksmai yra stiprinami pašalinio kerėtojo, tuomet jis gauna atitinkamus priedus visiems kerėjimo veiksmams. Nustatant atstatomo GT skaičių prie d100 metimo pridedama tik ½ visų pašalinių kerėtojų nustatytų priedų vertė (!).
Gydant būtybę, kurios gajumas yra lygus 0 ar mažiau, bei jai dar nėra prasidėjusi biologinė mirtis, ją galima atgaivinti. Tačiau su sąlyga, kad būtybės GT po gydymo taps didesnis už 0.
Tokiu būdu bandant prikelti būtybę atliekamas tik *vienas vienintelis* bandymas – tai yra maksimaliai atstatomo GT vertė tikrinama tik vienu vieninteliu metimu. Šis keras atitinka pirmosios pagalbos bandymą. Nesėkmingo kerėjimo atveju standartinė pirmojo pagalba jau nebepadės – numirėliui "dirbtinį kvėpavimą" daryk kiek nori – naudos nebus.
Tam yra nustatomas kerėtojo maksimaliai galimas atstatyti GT skaičius. Toliau, jei kerėjimo veiksmas yra sėkmingas, tikrinama, kiek GT buvo atstatyta. Kerėjimui nepavykus ar įvykus fiasko, tolimesnis gydymas kerais bus nebesėkmingas (!).
Jei gydoma sulaužyta galūnė, tuomet prieš kerint kaulai turi būti deramai sustatomi į vietą (sėkmingas chirurgijos veiksmas; LS), kitaip galūnė gali suaugti kreivai.
Nukirstos galūnės sėkmingai priaugs (bus galutinai funkcionalios) tik tada, jei Vt atitinkamai jas prisiūs (sėkmingas chirurgijos veiksmas; LS) ir gydymo metu bus atstatomas *visas* galūnės gajumas (ranka 1/3 būtybės GT, koja ½ būtybės GT). Atstačius tik dalį GT tokia galūnė bus tik dalinai funkcionali. Sėkmingas pirštų priauginimas bus tuomet, jei gydomam pirštui bus atstatyta ne mažiau kaip 10GT. Priešingu atveju kiekviena tokia galūnė priaugs, tačiau galutinai nebus funkcionali ir ja naudojantis veiksmams atlikti, bus skiriama tokio dydžio bauda, koks buvo GT trūkumas iki pilno sugijimo. Dėl šios priežasties šis keras labai sudėtingas atlikti, kuomet norima prikelti į gabalus sukapotą būtybę.
Jei bandomas atgaivinti asmuo, kuriam pažeisti gyvybiškai svarbūs organai – dažniausiai tai būna po įvairių YŽ (perdurtas plautis, perkirstos žarnos, perdurta širdis ir pan.), jo Gt nėra kritęs <0, bet jis vis tiek nėra gyvas, tuomet tokie organai būtinai turi būti deramai sutvarkomi (sėkmingas chirurgijos veiksmas; LS) bei atstatomas toks GT skaičius, kokia žala teko tam gyvybiniam organui (kitaip sakant ta žala, kuri ir "pribaigė" dabartinį numirėlį).

Paralyžiaus nuėmimas
[Žiežirbos: 2] | palietimas; būtybė | 1t; visam | būtybė |
Vt palietimu pašalina bet kokį kerų ar smūgio sukeltą paralyžių. Paralyžiaus dėl pažeistų stuburo ar galvos smegenų neveikia - reikia kerų *Nervų regeneracija*.

Ligos gydymas
[Žiežirbos: 5] | palietimas; būtybė | 10-L_{regen} t; visam | būtybė |
Vt palietimu per 10-L_{regen} t išgydo bet kokį padarą nuo bet kokios ligos.
Tam Vt atlieka veiksmo metimą, kur kaip priedas yra naudojamas kerų įgūdis bei InP. Yra metamas d100 ir susumuojamas su nurodytais priedais. Veiksmo sunkumas nustatomas pagal ligos, nuodų ar alergeno (žiūr. *Imunitetas*; psl. 50). Toliau yra tikrinamas atitinkamo sunkumo gydymo veiksmo sėkmė.
Jei d100 metimas patenka į grafą 100%, tuomet liga yra pagydoma;
Jei patenka į grafą 1-100%, tuomet yra atstatoma Max (L_{regen}*5)GT arba ligos stiprumas sumažėja vienu lygiu;
Jei patenka į grafą N, tuomet liga pablogėja vienu lygiu.
Visiško fiasko atveju (01) ligonis miršta iš karto.

Auglio naika
[Žiežirbos: 6] | palietimas; būtybė | 10-L_{regen} t; visam | būtybė |
Vt palietimu taip aktyvuoja būtybės imuninę sistemą, kad ši pati, be jokios operacijos, naikina vėžinius ir kitokius piktybinius auglius.
Kerėjimo fiaskas – paciento organizmo imuninė ataka prieš patį save (Max GT ŽT).

Nervų regeneracija
[Žiežirbos: 8] | palietimas; nervai | 10-L_{regen} t; visam | būtybė |
Vt per 10-L_{regen} t būtybei atstato suardytus nervus, suaugina perkirstas nugaros smegenis, fizinius galvos smegenų pažeidimus.
Jei nuo būtybės sužeidimo praėjo daugiau nei valanda, tuomet už kiekvieną pradelstą parą Vt sunaudoja papildomas 4 žiežirbas bei kero atlikimo laikas prailgėja 2 kartus.
Šie kerai – prieinamiausias būdas nuimti paralyžių dėl sužaloto stuburo.

Priauginimas
[Žiežirbos: 10] | palietimas; organas | 10-L_{regen} t; visam | organas |
Vt, neatlikdamas siuvimo, priaugina tos pačios būtybės nukirstą galūnę. Ji iš karto tampa funkcionali ir pilnavertė. Po nukirtimo turi būti praėję ne daugiau kaip 3 val. Taip pat šiuo keru galima priauginti *Organų klonavimo* pagalba išaugintus organus.
Kitos būtybės organų nepriaugins. Tai atlikti galima tik su keru *Persodinimas*.

Įgūdžio atstatymas
[Žiežirbos: 15] | palietimas; būtybė | 10-L_{regen} t; visam | būtybė |
Vt per 10-L_{regen} t visiškai atstato vieną siurbimo atakų sumažintą įgūdį, tvermę ir pan. Maksimalų gajumą atstato tik už papildomai sunaudojamas 5 žiežirbas. Maksimalaus buvusio žiežirbų skaičiaus, kuris sumažėjo dėl siurbų atakų, neatstato.

Atgaivinimas
[Žiežirbos: 20] | palietimas; būtybė | 10-L_{regen} T; visam | būtybė |
Vt per 10-L_{regen} T grąžina gyvybę iki prieš L_{regen} dienų žuvusiam žinduoliui, jei jo kūnas pakankamai sveikas. Jei lavonas bus be rankos, tai atgaivinta būtybė irgi bus be rankos. Atgaivintasis teturės 5 GT. Sąmonę atgaus tik po 10-L_{regen} parų, pavykus atgaivintojo SvB (tikrinama vieną kartą kas parą). Visą tą laiką atgaivintasis turi būti kruopščiai slaugomas.
Senesnio lavono atgaivinimui jau reikalinga ritualinė magija. Sėkmingai bandant atgaivinti labai suirusį lavoną, šis bus prikeltas tik ypatingos ritualinės magijos pagalba, tačiau labai didelė tikimybė, kad jis labiau panašės į kokį nors zombį ar gūlą. Taip pat tokia būtybė gali mirti mirs po kelių valandų nuo paprasčiausio kraujo ar kitokio užkrėtimo.

Persodinimas
[Žiežirbos: 25] | operacija; būtybė | 10-L_{regen} val; visam | būtybė |
Vt vienai būtybei gali persodinti kitos tos pačios rūšies būtybės organus. "Operacija" trunka 10-L_{regen} valandų.
Papildomai panaudojęs 20 žiežirbų Vt gali bandyti persodinti ne tos pačios rūšies būtybės organus, tačiau tuomet kerėjimas tikrinamas kaip itin sunkus veiksmas. Absoliuti sėkmė bus tik d100 metimui patekus į 100%grafą. Metimui papuolus į 1-100% grafą organas funkcionuos tik Max (L_{regen}*5) parų, vėliau bus atmestas. Po tokio įvykio nesuteikus pilnai kvalifikuotos pagalbos būtybė su atmestais organais mirs. Daugeliu atveju tai yra komplikuotas keras, kuris atliekamas kartu su ritualinės magijos pagalba.

Organų klonavimas
[Žiežirbos: 40] | ritualas; organai | 10-L_{regen} parų; visam | būtybė |
Vt iš būtybės turimo audinio gabalėlio ar kito mėginio, turinčio genetinės informacijos, ritualinės magijos pagalba per 10-L_{regen} parų išaugina norimą organą.
Tą organą būtybei priaugins panaudodamas tik kerą *Priauginimas*.

Reinkarnacija (klonavimas)
[Žiežirbos: 100] | palietimas; DNR | 10-L_{regen} parų; visam | būtybė |
Vt iš būtybės turimo audinio gabalėlio ar kito mėginio, turinčio genetinės informacijos, ritualinės magijos pagalba per 10-L_{regen} parų žalsvos miglos kokone reinkarnuoja tą pačią būtybę į naują kūną (arba išaugina tos būtybės kloną). Visos likusios būtybės kūno dalelės, kur jos bebūtų, suyra. Reinkarnavusios būtybės kūnas gali būti ir kitoks. Tuomet reikia permesti prigimtis. Gali būti, kad veikėjas bus kitos profesijos ar rasės.
Likusios savybės – Vt tyrimo ir eksperimentavimo sfera.

Transformacija (Transf)

Tai Bi kerų grupė, kurių metu kerėtojas sugeba įvairiai transformuoti savo kūną, suteikdamas savo kūnui ar jo dalims įvairius pavidalus ir formas. Kartais kerėtojas gali transformuoti ir kitų būtybių kūnus. Bazinių kerų ši kerų grupė neturi.

Ilgieji ūsai
[Žiežirbos: 2] | Vt; absorbcija | 1t; L_{transf} T | Vt |
Vitalistui per 1t išauga ilgi, į šonus atsikišę ūsai. Jie:
a) sugeria vieną elektros, ugnies, nuodingų dujų/dūmų ataką ir suyra; vitalistas žalos nepatiria, jei kerų AM viršija minimalų sėkmingą AM per 60 taškų, Vt patirs pusę žalos;
b) pritraukia dvi sėkmingas atakas aštriu giklu; ūsai lyg magnetas pritraukia ašmenis ar smaigalį ir šie nukerta vieną ūsą, bet nepadaro žalos; likęs vienas ūsas saugos tik nuo atakų ginklu.
Ūsai išsilaiko L_{transf} T, vėliau, jei nėra nukertami, nukrinta.

Raginodė
[Žiežirbos: 6] | Vt; oda | 1t; L_{transf} T | Vt |
Pasikeičia būtybės oda - labai sustorėja raginis epidermis, nustoja veikti prakaito liaukos, todėl labai padidėja odos varža, tvermė elektrai padidėja +60. Sustorėjus epidermiui padidėja odos šarvuotumas (ŽS 10). Būtybės, kvėpuojančios pro kūno paviršių - varliagyviai, ameboidai, kai kurios kirmėlės - ima dusti, todėl jų AVM-20 ar daugiau (jei kvėpuoja vien pro odą). Todėl jas raginode galima atakuoti kaip žudančiais kerais.

Maskuotė
[Žiežirbos: 8] | palietimas; būtybė | 1t; L_{transf} T | būtybė |
Suteikia užkerėtos savanorės būtybės kūnui norimą išvaizdą, net norimą veido išraišką (geraširdiškumas, žioplumas, žiaurumas ir pan.) Išvaizda pasikeičia nelabai daug: sudėjimas, ūgis - iki 20%, odos, plaukų, akių spalva ir pan. Žmogus gali tapti dvorfu ar mažu ogru, bet ne gomoliu ar vilku. Drabužių neveikia. Maskuotė neapgaus tų, kurie įdėmiai apžiūrinėja užmaskuotą būtybę ir bando ją perprasti. Tuomet tikrinama Vt Bi ataka prieš apžiūrinėjantį. Bi tvermei padėjus apžiūrintysis pro maskuotę pamato tikrą būtybę.

Kailis - kūnas
[Žiežirbos: 10] | Vt; kūnas | 1t; L_{transf} T | Vt |
Reikia didelio kailio ar odos. Užsivilkęs ant nuogo kūno stambaus gyvūno kailį ar odą, Vt virsta tuo gyvūnu. Jis įgyja jo savybes - atakas, gynybą, greitį, pojūčius, gebėjimą skristi ar plaukioti. Asmenybė, gajumas ir tvermės lieka kokios buvo. Negali pasiversti: būtybe, kuri >10 kartų sunkesnė; būtybe, kurią žeidžia tik magiški ginklai. Virsti būtybe su įgimtais kerais gali, tačiau pačių kerų neturės. Jei Vt, virtęs gyviu, praranda visą gajumą, jis žūsta, o jo kūnas atgauna savąjį pavidalą.
Savo pavidalą atgaus:
a) pasibaigus kerų veikimo laikui,
b) panorėjęs (reikia SvB -10 ir 2 žiežirbų. Jei atvirtimo momentu Vt turėjo daugiau kaip pusę Max gajumo, atvirtęs bus visiškai sveikas. O jei turėjo mažiau pusės gajumo - atvirs su pusiniu gajumu.
Baigus veikti kerams po L_{transf} T kailis suyra.



Veido korekcija
[Žiežirbos: 10] | palietimas; veidas | 10-L_{transf} T; visam | būtybė |
Vt visam laikui atstato ir pagražina būtybės veido bruožus. Tam jis sugaišta ne mažiau kaip 10-L_{transf} T. Rezultatas priklauso nuo kero sėkmės. Patekus į grafą 100% - operacija pavyksta taip kaip norėta; 1-100% metamas d100 sėkmės nustatymui. N ar fiasko veidas tik subjaurojamas. Norimą sėkmę labiau užtikrinti naudojama ritualinė magija.

Kūno korekcija
[Žiežirbos: 15] | palietimas; kūnas | 20-L_{transf} val; visam | būtybė |
Vt visam laikui atstato ir pagražina būtybės viso kūno bruožus. Tam jis sugaišta ne mažiau kaip 20-L_{transf} val. Rezultatas priklauso nuo kero sėkmės. Patekus į grafą 100% - operacija pavyksta taip kaip norėta; 1-100% metamas d100 sėkmės nustatymui. N ar fiasko atveju kūnas tik papildomai subjaurojamas. Norimą sėkmę labiau užtikrinti naudojama ritualinė magija.

Pasivertimas
[Žiežirbos: 20] | Vt; kūnas | 10-L_{transf} t; L_{transf} T | Vt |
Vt pavirsta norimu gyvūnu, įgyja visas jo savybes, išskyrus magiškas. Gajumas ir tvermės išlieka savos. Nukautas lieka tos gyvūno rūšies lavonu. Bandant atgaivinti 50%, kad atsigaus, bet bus paprasčiausias tos rūšies gyvūnas. Atvirs tą t, kai pasiseks SvB-30. papildomai gali būti reikalinga ritualinė magija.

ANTI-BI (NEKRO) MAGIJA

Anti-Bi arba ***Nekro magija*** yra magijos rūšis susijusi su mirusiąja meterija arba, kitaip sakant, su priešgyvybine energija. Ją naudoja nekromantijos specialistai negyvos organikos arba nemirėlių kūrimui ir valdymui.

Negyva organika (NeOrg)

Tai anti-Bi kerų grupė, kurių pagalba kerėtojai nekromantai (Nm) sugeba transformuoti ir valdyti negyvą organiką.

Dantų skausmas ✸
*[Žiežirbos: 1] | palietimas/ L_{neorg}*5 m; dantis | 1t;L_{neorg} T | būtybė | dantis |*
Nm paliestai būtybei, jei nepadeda jos Bi tvermė, L_{neorg} T laikotarpiui ima diegti dantį. Jos kirstynių ir kerų AM sumažėja L_{neorg}*5 verte. Dantų skausmas praeis po L_{neorg} T, pavykus SvB-PŽ.
Nm šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Kerint reikalingas tos rūšies būtybės, kuriai sukeliamas dantų skausmas, dantis.

Ginklo taisymas
*[Žiežirbos: 1] | palietimas/ L_{neorg}*5 m; daiktas | 1t; visam | objektas |*
Nm sutaiso daiktą, pagamintą iš negyvos organikos. Tai gali būti trūkusi lanko templė, skilęs skydas, odiniai šarvai, odinis dirbinys ar pan. Metalinių ar akmeninių daiktų neveikia.
Nm šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.

Liepsnelė ✸
*[Žiežirbos: 1] | L_{neorg}*5 m; zona L_{neorg}*10 m^2 | 10-L_{organ} t; L_{neorg} T | žemė (humusas)*
Nm sukerėjus iki L_{organ}*5 m atstumu toje vietoje, kur žemėje yra negyvos organikos, ji staiga ima irti, o išsiskyrusios dujos per 10-L_{organ} t užsidega. Ugnis uždega į ją papuolusius degius daiktus.
Tokia liepsna apšviečia iki L_{neorg}*10 m^2 zoną. Degimo trukmė priklauso nuo organikos gausumo žemėje, bet dega ne ilgiau kaip L_{neorg} T.
Papildomai panaudojus 1 žiežirbą kero veikimas gali būti pratęstas.
Kerint reikalinga sauja humuso.

Šova
*[Žiežirbos: 1] | palietimas/ L_{neorg}*5 m; drevė | 1t; L_{neorg} parų | drevė (medienos puzrai)*
Nm paliestame storame medyje L_{neorg} T laikotarpiui atsiranda drevė, nes storo medžio viduje mediena būna negyva. Po šio laiko anga tiesiog užsitraukia žievės ir gyvos

medienos sluoksniu. Drevė išsilaiko L_{neorg} parų, po to ima mažėti ir išnyksta. Jei viduje yra daiktas, jis liks "įaugęs" į medį. Atsiradus drevei medis susilpnės, todėl bent kiek stipresnis vėjas gali nulaužti medį ties dreve. Drevę galima aptikti pabeldus į medį.
Nm šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Kerint reikalinga medienos puzrų sauja.

Kietinimas
*[Žiežirbos: 1] | palietimas/ L_{neorg}*5 m; tūris L_{neorg} m^3 | 1t; visam | objektas |*
Nm paliestas minkštas negyvas organinis daiktas sukietėja. Paveikia iki L_{neorg} m^3 tūrį.
Nm *Kietinimu* dumblo golemus paverčia kietaisiais dumblo golemais. Kartais kerai pelkėse sutvirtina liūnų paviršių, juo galima atakuoti drebutinio tipo pabaisas - drebutynus, pudingus, snarglius. Kitų gyvų būtybių neveikia.

Zombiena ✸
*[Žiežirbos: 2] | palietimas/ L_{neorg}*5 m; masė L_{neorg}*5 kg | 10-L_{neorg} t; visam | nemirėlis |*
Nm per 10-L_{neorg} t išvalo nuo visų nuodų, kirminų, bakterijų ir kitų kenksmingų medžiagų ir organizmų iki L_{neorg}*5 kg nukauto zombio ar kito nemirėlio kūno. Mėsa pasidaro valgoma.
Nm šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas mėsos kiekį gali didinti.

Lavonnuodžiai ✸
*[Žiežirbos: 2] | palietimas/ L_{neorg}*5 m; lavonas | 10-L_{neorg} t; L_{neorg} atakos/ L_{neorg} T | nuodai |*
Nm užkeri lavoną ar jo kūno dalį ir šis per 10-L_{neorg} t virsta dvokiančių gleivių krūva. Į tokį lavoną įbestas aštrus ginklas L_{neorg} sėkmingoms atakoms pasidaro nuodingas (nuodai stiprūs, Max 40ŽT). Nuodai aktyvūs išlieka L_{neorg} T, o po to tiesiog suyra.
Nm šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.

Juodieji nagai ✸
[Žiežirbos: 2] | Nm; ataka | 10-L_{neorg} t; L_{neorg} T | būtybė (lavono nagai)
Nm turimi lavono nagai per 10-L_{neorg} t priauga prie Nm rankų pirštų galų, ištįsta ir pasidaro panašūs į gūlo. Ataka nagais - ataka be ginklo. Nagai daro Max 20ŽT. Jie taip pat nuodingi (nuodai silpni, paralyžius L_{neorg} T arba Max 10ŽT).
Panaudojus papildomas žiežirbas nuodingumo lygis gali būti padidintas. Už kiekvieną sekantį nuodingumo lygį papildomai sunaudojama po 1 žiežirbą (silpni +0, vidutiniai +1, stiprūs +2, I.stiprūs +3, itin stiprūs +4). Žala nustatomas pagal *Imuniteto* lentelę (žiūr. *Nuodai, ligos, alergija, psl. 49; Imunitetas, psl. 50*).
Atakos fiaskas 01-02. Tuomet nuodai gali paveikti ir patį Nm. Jei *Juodaisiais nagais* sužeidžiamas Nm, nuodai jį veikia kaip ir bet kurią kitą būtybę, tik šiuo atveju niekuomet nebus paralyžiaus.
Kerint reikalingi lavono nagai.

Minkla
*[Žiežirbos: 2] | palietimas/ L_{neorg}*5 m; tūris L_{neorg}*10 litrų | 1t; L_{neorg} T/ visam | mediena ar kaulas |*
Nm sukerėjus iki L_{neorg}*10 litrų medienos ar kaulo L_{neorg} T laikotarpiui pasidaro minkšti kaip šiltas vaškas. Iš jų galima lipdyti ką nori. Nulipdyti pavyks jei pasiseks atitinkamo sunkumo veiksmas. Veiksmo sėkmė nustatoma pagal Veiksmų sėkmės lentelę, ŽM įvertinus objekto, kurį norima nulipdyti, sunkumą. Po to medžiaga atgauna kietumą.
Tokį pagamintą daiktą galima naudoti pagal paskirtį. Tačiau jei buvo gaminamas aštrus ginklas ar panašus daiktas, tai jis bus mažai efektyvus dėl bukumo.
Papildomai panaudojant po 1 žiežirbą minkštinamos medžiagos tūris gali būti didinamas L_{neorg}*10 litrų.

Pūdymas ✸
*[Žiežirbos: 2] | palietimas; tūris L_{neorg}*25 | 10-L_{neorg} t; visam | organika |*
Nm užkerėtas iki L_{neorg}*25 kg masės negyvo lavono mėsa, oda ar panaši organika (bet ne kaulas) pradeda pūti. Per 10-L_{neorg} t tokio lavono mėsa suglitėja, nuslenka ir gabalais nukrenta nuo kaulų.
Papildomai panaudodamas 1 žiežirbą irimo laiką gali paspartinti dvigubai.

Dvokas ✸
*[Žiežirbos: 3] | L_{neorg}*5 m; būtybė/ zona L_{neorg}10 m^2 | 1t/ 10-L_{neorg} t; L_{neorg} T | visus |*
Nm sukerėjus iki L_{neorg}*5 m atstumu esančios ar jo paliestos būtybės, kuriai nepadeda Bi tvermė, negyvos organikos kūno dalys (raginis odos epidermis, plaukai, nagai), odiniai ir raginiai daiktai ima sparčiai pūti. Užkerėtasis dėl to ima stipriai dvokti dvėseliena. Nuo smarvės ima svaigti galva (AVM-30). Baudos pradedamos skaičiuoti po 10-L_{neorg} t.
Dvokas išsilaiko iki L_{neorg} T. Prie aukos iki 5 m prisiartinusios būtybės nuo smarvės taip pat patiria baudas (AVM-10). Jei jos uoslė labai gera, baudos gali būti dvigubai didesnės.
Papildomai panaudodamas 4 žiežirbas Nm iki L_{neorg}*5 m atstumu gali sukurti L_{neorg}10 m^2 dydžio dvoko zoną, kurioje visoms būtybėms, kurioms nepadėjo jų Bi tvermė, yra skaičiuojamos baudos (AVM-30).
Keras neveikia neturinčių uoslės (statulų ir golemų, paukščių), nejautrių smarvei (nemirėlių ir nekromantų, lavoninių rėplų ir kitų maitėdų).
Dvokianti būtybė gali privilioti pabaisas maitėdas.
Keras taip pat ardo paveiktojo turimus odinius ir raginius daiktus - svaidykles, odos šarvus, sausgyslines lankų temples ir panašius organinius daiktus.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas atstumas iki kerimo objekto gali būti padidintas per L_{neorg}*5 m.

Kaulalauža
[Žiežirbos: 3] | Nm; ataka | 1+1 t; visam | 1 būtybę (būtybės kaulas)
Nm užkeri vieną rankose laikomą tam tikros rūšies būtybės kaulą. Po to jis gali tuo kaulu bandyti paliesti ar jį tiesiog sviesti į būtybę. Sėkmingai pataikius yra tikrinama atakuotojo Bi tvermė. Jei Bi tvermė neapsaugo, tuomet atakuotajam yra sulaužomas vienas kerėjimo metu panaudoto tipo kaulas.
Jei Nm turi kitos būtybės atitinkamo tipo kaulą, tuomet kerėdamas sunaudoja 1 žiežirba daugiau.
Tai būna uždaras lūžis, dėl kurio atakuotasis patiria Max (L_{neorg}*10)ŽT. Žala rankoms negali būti didesnė nei 1/3 būtybės GT, kojoms – nei ½ GT.
Bandant atlikti veiksmus, panaudojant sulaužytą galūnę ar ją tiesiog judinti, kiekvieną t tikrinamas SvB-PŽT. Lūžus kojai asmuo greičiausiai griūva, jei nepavyksta ViB-PŽT.
Papildomai panaudodamas 4 žiežirbas Nm lūžio žalą gali padvigubinti.
Kerint reikalingas būtybės kaulas.

d100	*Lūžęs kaulas*	*Bauda*
01-10	stuburas (slankstelis)	Paralyžius, AVM-90
11-12	kaklas (slankstelis)	Paralyžius, AVM-90
13-16	šonkaulis	Judesių AVM-40
17-20	raktikaulis	Rankos judesių AVM-60
21-26	žastikaulis	Rankos judesių AVM-60
27-38	dilbis	Rankos judesių AVM-40
39-46	pirštas	Plaštakos judesių AVM-10
47-54	šlaunikaulis	Judėjimo AVM-90
55-66	blauzdikaulis	Judėjimo AVM-50
67-73	pėdos kaulas	Judėjimo AVM-20
74-82	dubens kaulas	Judėjimo AVM-40
83-90	žandikaulis	Kalbos, kerų AVM-40
91-100	kaukolė	Judesių ir proto AVM-50, SvB-PŽ*2 nualpimui

Kaulataisa
[Žiežirbos: 3] | Nm; palietimas | 1t; visam | 1 būtybę/ patį (būtybės kaulas)
Nm užkeri vieną rankose laikomą tam tikros rūšies būtybės kaulą. Juo palietęs gyvą tos rūšies būtybę sustato ar suaugina vieną kerėjimo metu turėto tipo kaulą.
Jei Nm turi kitos būtybės atitinkamo tipo kaulą, tuomet kerėdamas sunaudoja 1 žiežirba daugiau. Jei Nm turi visiškai kitokį kaulą, tuomet sunaudoja 4 žiežirbom daugiau norimo kaulo sustatymui. Jei Nm neturi jokio kaulo, tuomet sunaudoja 9 žiežirbom daugiau norimo kaulo sustatymui.
Bet kokiu atveju gajumo neatstato.
Kerint reikalingas būtybės kaulas.

Kaulinis ginklas ✸
[Žiežirbos: 3] | Nm; kaulas | 1t; L_{neorg} T | 1 ginklas (kaulas)
Nm iš turimo plėšraus žvėries (vilko, lūšies, tigro ar panašaus gyvūno, bet ne smulkesnio už katiną) žandikaulio su iltimis, sukuria paprasto kardo analogą - kaulinį kardą. Jei Nm turi atitinkamo dydžio kitokį kaulą, tuomet šis ištįsta ir tampa buožės analogu - kauline buože.
Toks ginklas išsilaiko vienas kautynes arba L_{neorg} T. Vėliau tiesiog virsta kaulų miltais.
Nm papildomai panaudojus 2 žiežirbas jis gali prie tokio ginklo pritaisyti vieną kokios nors būtybės kaulą bei jam panaudoti kerą *Kaulalauža*. Tuomet toks ginklas iki L_{neorg} T papildomai darys ir *Kaulalaužos* žalą, tokios rūšies būtybei sulaužydamas atitinkamą kaulą, koks buvo pritaisytas prie ginklo.
Papildomai panaudojant 2 žiežirbas ginklo gyvavimo laikas gali būti pratęsiamas L_{neorg} T laikotarpiui arba +1 kautynėms.
Kerint reikalingas žandikaulis su iltimis, šlaunikaulis ar kitoks kaulas.

Zomberacija
[Žiežirbos: 3] | palietimas; būtybė | 10-L_{neorg} t; L_{neorg} val. | 1 organas (organo dalis)
Nm paliestai būtybei per 10-L_{neorg} t atauga prarastas jos organas - koja, ranka, akis ir pan. Bet ataugęs organas - zombio organas. Po L_{neorg} val jis nukrenta, o organizmas apnuodijamas zombiškais nuodais (stiprūs, Max 60ŽT, 12 val. AM-40).
Kerint reikalingas to organo kaulas, kremzlė, lęšiukas ir pan.
Kerint galima panaudoti kitos būtybės organizmo dalis, tačiau tam papildomai sunaudojamos 2 žiežirbos.

Navjos
[Žiežirbos: 4] | buteliukas; atstumas L_{neorg} m | 1t; visi | lavono skystis |
Iš Nm paruošto ir atidaryto buteliuko iki L_{neorg} m atstumu apie 30° kampu ištrykšta lavonų sunkos purslų vėduoklė. Užtiškusi ant būtybės, jei nepadeda šios Bi tvermė, ji daro siaubo ypatingą žalą.
Kerint reikalingas buteliukas su humanoido lavono skysčiu.

Lavondėmės
*[Žiežirbos: 4] | palietimas/ L_{neorg}*5 m; būtybė | 1t; L_{neorg} T | būtybė (mėlynės ir musės)*
Nm paliestą humanoidą, nepadėjus jo Bi tvermei, išberia lavondėmės, dėl ko jo Ža krenta L_{neorg}*5 verte (perskaičiuojami Prigimčių priedai), Bi tvermė krenta per –10.
Tokią būtybę pamačiusieji tikrina VaB ar nepatirs siaubo YŽ poveikio. Atsisukęs nepažvelgs į lavondėmėtąjį, jei pasiseks VaB-30. Nusisukus, o po to vėl pamačius, VaB tikrinama iš naujo ar būtybė nepatirs siaubo poveikio.

Nm šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 3 žiežirbas. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Kerint reikalingos džiovintos mėlynės ir mėlynosios mėsinės musės.

Lavonminė
*[Žiežirbos: 4] | palietimas/ L_{neorg}*5 m; lavonas | 10-L_{neorg} t; kol supūva | lavonas (supuvęs kaštonas)*
Nm paliestas lavonas per 10-L_{neorg}t virsta mina.
Nuo sąlyčio su sunkesniu kaip 15 kg objektu ji sprogsta, darydama Max (L_{neorg}*20)ŽT (bet ne daugiau kaip 100 ŽT). Nuo sprogimo tvermės neapsaugo.
Nm šį kerą gali panaudoti ir L_{organ}*5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 3 žiežirbas. Atstumą galima didinti per L_{organ}*5 m už papildomas 2 žiežirbas.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas sprogimo žala gali būti padidinta dvigubai (bet ne daugiau kaip 100ŽT).
Mina išnyksta lavonui sprogus ar jam tiesiog supuvus. Sprogimas ardo lavono daiktus ir patį lavoną. Naudojant *Kerų paiešką* užminuotas lavonas švyti.
Kerint reikalingas supuvęs kaštonas.

Anglija
[Žiežirbos: 5] | Nm; ataka/ tūris L_{neorg} m^3 | 1t; visam | būtybė (medžio anglis)
Nm sviedžia turimą medžio anglies gabalą į norimą taikinį (ataka kaip kerėjimo įgūdis, svaidymo atstumai 5,10, 20, 30), kuris virsta dideliu juodu lašu.
Augalinei būtybei pataikęs lašas daro Max (L_{neorg}*20)ŽT. Pažeistos dalys (ar visa būtybė, jei nukaunama) suanglėja. Jei taikinys yra stambus augalinis daiktas (durys, valtis, mediniai laiptai ir pan.), tuomet pataikius suanglėja apie L_{neorg} m^3 augalinės medžiagos.
Gyvūnui pataikius (šaudymo priedų nėra) žalos nedaro, tačiau nepadėjus jos Bi tvermei visi augalinės kilmės daiktai suanglės.
Kerint reikia medžio anglies gabalo.

Skraidantis karstas
[Žiežirbos: 5] | palietus; karstas | 1t; L_{neorg} T | karstas |
Iš žemės iškastą karstą, kurioje jis išbuvo ne mažiau kaip 1 metus, Nm užkeri ir paverčia skraidančiu karstu. Karstu galima skristi iki L_{neorg}*5 m/s greičiu, jis gali judėti tiek vertikaliai, tiek horizontaliai. Skraidantis karstas skraidyti gali iki L_{neorg} T, po to kero veikimas turi būti pratęstas, tam panaudojant 2 žiežirbas.
Karstu maksimaliai pakelti galima L_{neorg}*20 kg masę. Svarbu, kad karstas nebūtų sutręšęs.
Papildomai panaudojus 2 žiežirbas maksimaliai pakeliamą svorį arba karsto judėjimo greitį galima padidinti dvigubai.

Strėlė kaulalaužė
*[Žiežirbos: 6] | Nm; L_{neorg}*10 m | 1t; šūvis | 1strėlė (kaulinis antgalis)*
Nm rankose turimas iš nudvėsusio šikšnosparnio kaulo išdroštas strėlės antgalis yra užkerimas ir iššaunamas iš Nm rankos. Jis pavirsta tamsiai raudona, silpnai švytinčia strėle, kuri, pataikiusi gyvai būtybei (ataka kaip kerėjimo įgūdis), daro atsitiktinę *Kaulalaužos* žalą.
Kerint reikalingas iš nudvėsusio šikšnosparnio kaulo išdroštas strėlės antgalis.

Ėdrusis gūsis
[Žiežirbos: 7] | Nm; ilgis L_{neorg} m/ 30º | 1t; kūgis | visus (buteliukas)
Nm sukerėjus ir atidarius buteliuką, kuriame daugiau kaip 3 dienas šventintame vandenyje buvo pūdyta lavoniena, 30º kūgiu iki L_{neorg} m atstumu išlekia žalsvai rudas purslų debesis.
Jis nuėda gyvūninės kilmės daiktus: odinius šarvus, diržus, batus, medžiagą (Bi tvermė netikrinam). Taip pat veikia ir nuogą odą. Jei nuogas tik veidas, tuomet patiriama Max 50ŽT, jei tik plaštakos - Max 15ŽT, viena ranka - Max 40ŽT, visa koja - Max 70ŽT, krūtinė ar pilvas - Max 70ŽT. Jei humanoidas visiškai nuogas - Max 150ŽT. YŽ nebūna.
Kerui trukdo stiprus vėjas, kuris kūgio ilgį gali sumažinti perpus bei padidinti kampą.
Kerint reikalingas buteliukas su daugiau kaip 3 dienas šventintame vandenyje pūdyta lavoniena.

Badstipa
*[Žiežirbos: 8] | L_{neorg}*10 m; būtybė | 10-L_{neorg} t; visam | būtybė |*
Nm iki L_{neorg}*10 m atstumu užkeri protingą būtybę, kuri, nepavykus jos Bi tvermei, staiga pajunta žvėrišką alkį. Ji per 10-L_{neorg}t turi suryti savaitės maisto dozę (pvz.: sausą savaitinį davinį ar ką tik nukautą priešą). Jei tiek maisto neturi, tuomet maistą suryti gali ir greičiau.
Bi tvermei padėjus būtybė pajaučia tik normalų stiprų fiziologinį alkį.
Jei būtybė nepasotina savo alkio, ji pradeda ėsti pati save (nukramto rankų pirštus, drasko šlaunis, pilvą) ir miršta iš bado ar išsekimo.
Pirmą kartą pamatę tokį vaizdą asmenys tikrina VaB-80 ar nepatirs siaubo YŽ poveikio.

Karšatis
*[Žiežirbos: 10] | L_{neorg}*10 m; būtybė | 10-L_{neorg} t; visam | būtybė (virvė)*
Nm užkeri savo turimą virvę ir meta ją link nurodytos būtybės. Virvė ima degti lyg bikfordo šniūras, tik tamsiai žalia liepsna. Degimo greitis - 3 m/t. Nurodytos būtybės, esančios iki L_{neorg}*10 m atstumu, Bi tvermei neapsaugojus, ir virvei degant pastaroji pradeda karšti ir, virvei sudegus, miršta nuo senatvės.
Būtybei žuvus taip pat prapuola jos turimos virvės, diržai, siūlai, austi drabužiai, nervai, sausgyslės, plaukai, žarnos.
Bi tvermei apsaugojus virvė sudegs be jokio poveikio.
Kerint reikalinga ne trumpesnė kaip 10-L_{neorg} t m ilgio virvė.

Dumblo golemas (mini-animacija)
*[Žiežirbos: 12] | Nm/ L_{nem}*10 m; tūris L_{nem}*½ m^3 | 10-L_{nem} t; L_{nem} T | dumblo golemas |*
Dumblas - tai negyva organika. Nm iki L_{nem}*10 m atstumu L_{nem}*½ m^3 ar mažesnį kiekį dumblo paverčia laikinai egzistuojančiu dumblo golemu - grubią dribią minkštą humanoido pavidalo statulą. Toliau tokį golemą kerėtojas turi suvaldyti, laimėdamas lrR prieš sukurtą golemą (golemas jokių rungties priedų neturi). Jei šią rungtį kerėtojas laimi, tuomet golemą gali valdyti iki L_{nem}*100 m atstumu. Nepavykus bandymui golemas taip ir lieka kiurksoti (80% tikimybė) arba elgiasi visiškai nenumatytai (tikrinti pagal *Reakcijos lentelę*; psl. 37).
Tokio golemo gajumas lygus L_{nem}*20 GT.
Atakuoti golemas gali svaidydamas purvo gumulus, Max(L_{nem}*10)ŽT ar atakuodamas rankomis, Max(L_{nem}*15)ŽT. Golemo ataka lygi ½ kerėtojo kerėjimo įgūdžio.
Taip pat gali stumti, nešti ar atlikti kitokius panašius veiksmus.
Dumblo golemą paprasti ginklai žeidžia gana sunkiai – aštrūs kertamieji ar duriamieji ginklai tiesiog pereina kiaurai, palikdami nedideles skylutes ar ertmes, kurios gana greitai užsipildo dumblu. Taip nuo aštrių ginklų golemas patiria tik ¼ ŽT, nuo bukų ginklų golemas patiria tik ½ ŽT.
Jei atakuojant paprastu (aštriu kertamuoju ar buku) ginklu turėtų būti YŽ, tuomet efektas yra tikrinamas. Rezultate nuo golemo kūno gali būti atskirta viena ar kita galūnė. Dėl to golemas patiria YŽ žalą. Taip realiai gajumą golemas praranda tik netekdamas savyje esančio dumblo. Elektra, nuodai golemo taip pat nežeidžia.
Dumblo golemas labai jautrus stipriai vandens srovei.
Ugnies kerai paprastą dumblo golemą verčia galingesniu kietuoju dumblo golemu. Tuomet už kiekvienus nuo ugnies patirtus 50ŽT didėja purvo golemo atsparumas smūgiams (ŽS +5).
Nuo bet kokio sprogimo (ugnies kamuolys, sprogstamieji mišiniai ir pan.) dumblo golemas patiria normalią žalą.
Toks sukurtas golemas egzistuoja iki L_{nem} T, vėliau virsdamas dumblo gumulu.
Jei aplinkui esančio dumblo nepakaks, golemas bus mažas.

Nemirėlių kerai (Nem)

Tai anti-Bi kerų grupė, kurių pagalba yra prikeliami lavonai ar magijai panaudojamos jų kūno dalys. Dažniausiai prikeliami būna stuburinių būtybių lavonai.

Nemirėlio rega ✸
[Žiežirbos: 1] | palietimas; būtybė | 1t; L_{nem} T | 1 būtybę/patį (lavono akis)
Nm pats įgauna nemirėlio regą - mato gyvą būtybę bet kokioje tamsoje. Kerai baigia veikti po L_{nem} T.
Užkerint kitą būtybę Nm papildomai sunaudoja 1 žiežirbą.
Kerint reikalinga lavono akis.

Lavono juslės
*[Žiežirbos: 1] | L_{nem}*10 m; save | 1t; L_{nem} T | 1 lavonas ar nemirėlis (kūno dalis)*
Sukerėjęs Nm pradeda L_{nem} T laikotarpiui girdėti arba matyti iki L_{nem}*10 m atstumu esančio lavono, griaučių ar kūninio nemirėlio vietoje. Mato nemirėliška rega.
Didindamas atstumą per L_{nem}*10 m papildomai sunaudoja 1 žiežirbą.
Kerint reikia atitinkamos lavono kūno dalies (matyti – akies, girdėti – ausies).

Kapinių paieška
*[Žiežirbos: 1] | L_{nem}*100 m; kapas | 1t; visam | kapinės |*
Tai sukonkretintas Eterio grupės keras, pritaikytas specialiam Nm poreikiui.
Nm sukerėjęs iki L_{nem}*100 m atstumu jaučia artimiausias kapines, kuriose yra ne mažiau kaip 10 kapų. Po kerėjimo sužino kryptį kur link jos yra, apytikslį atstumą.

Lavonbalsis
*[Žiežirbos: 1] | L_{nem}*10 m; L_{nem}*2 m | 1t; L_{nem} t | lavonas, numirėlis (liežuvis)*
Sukerėjęs Nm L_{nem} t laikotarpiui gali pradėti kalbėti lavono, griaučių ar kūninio nemirėlio (net jei tai skeletas), esančių iki L_{nem}*10 m atstumu, burna.
Toks balsas būna kimus, švogždžiantis, girdisi L_{nem}*2 m zonoje.
Kerėti per lavoną ar nemirėlį neįmanoma.
Kerint reikalingas kalbančios būtybės liežuvis.

Nemirėlių paieška ✸
*[Žiežirbos: 2] | L_{nem}*10 m; zona L_{nem}*10 m^2 | 1t; visam | nemirėlis |*
Nm sukerėjęs iki L_{nem}*10 m atstumu pajaučia visus L_{nem}*10 m^2 zonoje esančius nemirėlius, sužino kuria kryptimi ir kokiu atstumu jie yra. Nemirėlio rūšį sužinos jei pavyks PrB-30, jei kada nors yra bendravęs su tos rūšies nemirėliais, arba InB-30, jei apie tos rūšies nemirėlius pakankamai daug žino iš knygų ar žinovų pasakojimų. Rezultatą gauna tuojau pat kaip aptiktų nemirėlių skaičių.

Kapo paieška
*[Žiežirbos: 2] | L_{nem}*100 m; kapas | 1t; visam | 1 kapas |*
Tai sukonkretintas Eterio grupės keras, pritaikytas specialiam Nm poreikiui.
Nm sukerėjęs iki L_{nem}*100 m atstumu jaučia artimiausią kapą. Po kerėjimo sužino kryptį kur link jos yra, apytikslį atstumą, kapo gylį ir pan.

Apsauga nuo nemirėlių ✸
[Žiežirbos: 2] | palietimas; būtybė | 1t; L_{nem} T | 1 būtybę/ patį |
Nm užkerėjęs save ar kitą būtybę L_{nem} T laikotarpiui apsaugo nuo nemirėlių kirstynių, kerų, siurbimo atakų. Nemirėlio veiksmų prieš taip apsaugotą būtybę bauda lygi L_{nem}*5. Atitinkamai panaudodamas papildomas 2 žiežirbas Nm nemirėlių baudą gali didinti per L_{nem}*5.

Žabalystė

[Žiežirbos: 2] | *L_{nem}*10 m; atstumas L_{nem}*10 m | 1t; L_{nem} T | visi (lavono akis)*
Nm iki L_{nem}*10 m atstumu užkerėtieji L_{nem} T laikotarpiui, jei nepadeda jų Bi tvermė, praranda nemirėlio regą.
Kerint reikalinga lavono akis.

Nemirėlio kaustymas ✸
[Žiežirbos: 3] | *L_{nem}*10 m; kūnas | 1t; L_{nem} T | nemirėlis (kaulų vėrinys)*
Nm atstumu iki L_{nem}*10 m užkeri kūną turintį nemirėlį ir jį sukausto kaulinės grandinės. Dabar naudojant kerus *Nemirėlio kvota* šis atsakys į dukart daugiau klausimų.
Kerint reikalingas turėti rankose kaulų ar dantų vėrinys.

Nemirėlio kvota
[Žiežirbos: 3] | *L_{nem}*5 m; kūnas | 1t; L_{nem} klausimų | nemirėlis |*
Nemirėlis yra priverčiamas, nepadėjus jo Bi tvermei, atsakyti į Nm užduotus L_{nem} klausimų. Kol šis keras veikia nemirėlis neatlieka jokių veiksmų.

Zombėkautai
[Žiežirbos: 3] | *Nm; apskritimas | ?; L_{nem} T | nemirėlis (kreida)*
Nm ant grindų ar žemės kreida nubrėžia, miltais nubarsto ar kitaip padaro baltą apskritimą. Į jį įžengę iki L_{nem} nemirėlių sustingsta. Bekūniai nemirėliai rate materializuojasi, juos ima žeisti paprasti ginklai. Jei į apskritimą patenka daugiau kaip L_{nem} nemirėlių, kitiems L_{nem} nemirėliams sustingdyti Nm papildomai panaudoja 2 žiežirbas. Zombėkautai veikia L_{nem} T.

Kaulinė plaštaka
[Žiežirbos: 5] | *palietimas; būtybė | 1t; L_{nem} T | 1 būtybė |*
Nm užkerėjus jo turimą griaučių plaštaką ir ją sviedus į priešininką (svaidymo ataka kaip Nm kerėjimo įgūdis) ir pataikius, plaštaka pati šliaužia prie priešininko gerklės ir smaugia, L_{nem}t darydama Max 30ŽT. Po to tiesiog nukrenta.
Pataikius protingai ar pusiau protingai būtybei ir nepavykus šios VaB-L_{nem}*5, ją apims baimė (pagal *Siaubo YŽ lenteles*, Nm kaip priedą naudoja kerėjimo įgūdį). Greičiausiai tokia būtybė nebegalės kautis, o tik paklaikusi blaškysis.
Visi pirmą kartą matantys tokią plaštaką tikrina VaB ar taip pat nepatirs siaubo poveikio. Šiuo atveju Nm priedo nėra. Kerai neveikia nekromantų, gyvųjų statulų ir pan.
Kerint reikalinga griaučių plaštaka.

Kaulinė ranka
[Žiežirbos: 5] | *palietimas; būtybė | 1t; L_{nem} T | būtybė (ranka)*
Nm turimų griaučių, skeleto ar lavono (kerint išnyksta visi minkšti audiniai) ranka ima skraidyti. Ji kartoja Nm rankos judesius. Jei Nm skraidančios rankos nemato, tuomet jos judesiai bus akli.
Tokia ranka gali pakelti ir nešti iki L_{nem} kg masės daiktus, juos svaidyti (ataka kaip Nm kerėjimo). Ranka taip pat gali naudoti visrakčius, groti muzikos instrumentais, bandyti atakuoti ginklu. Tokių veiksmų sėkmė nustatoma pagal Nm kerėjimo įgūdį, o atakuojant kaip ataka naudojama ½ kerėjimo įgūdžio.
Ranka išsilaiko iki L_{nem} T. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas jos egzistavimo laikas gali būti pratęsiamas dvigubai.
Kerint reikalinga griaučių, skeleto ar lavono ranka.

Kaukolė
[Žiežirbos: 5] | *palietimas; būtybė | 1t; L_{nem} T | 1 būtybė (kaukolė)*
Nm užkerėta bet kokio stuburinio gyvūno kaukolė virsta nemirėliška kaukole, kuri veikia kaip sargas. Kaukolė gali staiga pakilti į orą ir atakuoti į R20m zoną įėjusią būtybę ir persekioti iki R100m zonoje. Atakuoja iššaudama savo dantis (šaudymas kaip ½ Nm kerėjimo įgūdžio). Išnaudojusi visus savo dantis palieka paprasta kaukole be dantų.
Kerint reikalinga bet kokio stuburinio gyvūno kaukolė.

Oberzombis
[Žiežirbos: 5] | *L_{nem}*10 m; zombis | 1t; L_{nem} T | zombis (zombis)*
Nm užkerėto zombio atakos L_{nem} T laikotarpiui padidėja L_{nem}*5 verte, o gajumas Max (L_{nem}*20)GT.
Kerint reikalingas zombis.

Žvelgmusė
[Žiežirbos: 5] | *L_{nem}*100 m; R 10 m | 1t; L_{nem} T | 1 žvelgmusė (akis)*
Nm sukramtyta ir išspjauta akis virsta muse - nemirėliu. Nm gali ją valdyti iki L_{nem}*100m atstumu, mato jos akimis, turi nemirėlio regą (R10 m). Musė išsilaiko iki L_{nem} T, vėliau tiesiog padingsta ir jos vietoje lieka sukramtytos akies liekanos.
Kerint reikia stuburinio gyvūno akies.

Sprogusis oberzombis
[Žiežirbos: 6] | *palietimas; zombis | 1t; L_{nem} parų | 1 oberzombis (zombis ir anglies pudra)*
Nm užkerėto zombio atakos padidėja L_{nem}*5 verte, o gajumas Max (L_{nem}*30)GT. Tokį zombį nuvarius (Vt ar kitam asmeniui) ar jį nukovus, šis sprogsta, darydamas Max L_{nem}*20 ŽT.
Praėjus L_{nem} parų toks zombis virsta drebučių krūva.
Kerint reikia zombio ir medžio anglies pudros apibarstyti zombį.

Siurbakliai
[Žiežirbos: 7] | *burna; L_{nem}*50 m | 2t; L_{nem} T | akliai (žr.) |*
Nm nuryja turimas (skaičius pagal Nm norą) muses ir kiekvieną t iš jo burnos išlekia po L_{nem} siurbaklius. Jie 10 m/s greičiu skrenda į N_{nem} nurodytus taikinius iki L_{nem}*50 m atstumu.
Priskridę siurbakliai atakuoja (ataka lygi geriausiai Nm atakai). Daro Max (L_{nem}*5)ŽT nuo skausmo ir vieną siurbą. Po sėkmingos atakos siurbaklis išnyksta.
Jei taikinys nukaunamas, o siurbaklis dar gyvas, tuomet Nm gali nukreipti jį į kitą taikinį. Siurbaklis užmušamas pirma sėkminga ataka. Nm žuvus ar praradus sąmonę visi dar egzistuojantys siurbakliai išnyksta.
Kerint reikia dvėselienos sunkoje mirkytų aklių.

Lavongolemis (nemirėlio prikėlimas) ✸
[Žiežirbos: 8] | *palietimas; L_{nem}*25 kg | 10-L_{nem} t; L_{nem} T | 1 zombis |*
Nm paliestas bet kokio stuburinio gyvūno, ne didesnio kaip L_{nem}*25 kg, lavonas, skeletas, skenduolis ar mumifikavęsis lavonas (mumija) per 10-L_{nem} t prisikelia ir virsta atitinkamu lavongolemiu – nemirėliu, kuris neturi tikrų tos rūšies nemirėliškų ypatybių, tačiau išlaiko kai kurias turėtas prigimtis. Jei prikeliamas objektas yra sunkesnis, tuomet Nm turi papildomai naudoti po 2 žiežirbas už kiekvienus L_{nem}*25 kg.
Prikelto lavono jėga ir vikrumas išlieka tokie, kokie buvo ir gyvos tos rūšies būtybės. Skeleto ar mumijos atitinkamos prigimtys lygios tik ½ turėtų pradinių verčių.
Tokie prikelti "nemirėliai" neturi jokių turėtų ypatybių, talentų ar kerų. Taip pat jie neturi ir tokios rūšies nemirėliams būdingų savybių (kerų, nuodingų palietimų, siaubo atakų ir pan.). Jie tiesiog yra animuoti (prikelti) lavonai ar skeletai, kurie Nm nurodymu gali eiti, judėti, pastumti, atakuoti.
Pradinė tokio Nm prikelto lavongolemio ataka lygi ½ Nm kerėjimo įgūdžiui. Visos tos rūšies nemirėliui būdingos savybės yra suteikiamos tik ritualinės animacijos magijos pagalba.
Prikeltas lavongolemis aktyvus išsilaiko iki L_{nem} T, vėliau vėl virsdamas buvusiu lavonu, skeletu ar mumija. Didelė tikimybė (50%), kad atvirsdamas buvusiu lavonu nemirėlis papildomai subyrės į gabalus ar tiesiog virs dulkėmis (10%). Tokio lavono standartiškais Nm kerais prikelti jau nebepavyks.

<u>Nemirėlio prikėlimas:</u>
Tai yra visa eilė veiksmų, susijusių su įvairių nemirėlių (numirėlių, skeletų, mumijų, skenduolių) prikėlimu. Bendru atveju visiems jiems galioja sekančios taisyklės:
1. Standartiškai lavongolemio prikėlimas atliekamas kerint atitinkamą kerą bei paliečiant užkerimą lavoną, skeletą ar mumiją. Nm lavongolemį gali prikelti ir per atstumą, tačiau tuomet Nm už kiekvienus L_{nem}*5 m papildomai sunaudoja po 3 žiežirbas.
2. Prikelti lavongolemiai neturi gyvos būtybės proto, intuicijos, valios, meniškumo prigimties priedų, praranda gyvos būtybės turėtus talentus, įgimtus kerus, nekeri ir nenaudoja magiškuose daiktuose įterptų kerų. Jėgos ir vikrumo priedai išlieka, kurie yra naudojami kaip priedai fizinių veiksmų ar atakų atlikimui.
3. Sveikatos vertė taip pat prarandama, nes prikeliamo lavongolemio gajumas priklauso tik nuo Nm kerėjimo įgūdžių. Visi veiksmai, kurių atlikimas susijęs su sveikata, atliekami taip, tarsi prikelto lavongolemio sveikata būtų lygi 100. Taip yra todėl, nes kad ir koks silpnas ar luošas prikeltas lavongolemis bebūtų, visus veiksmus jis atlieka vienodai, negaudamas jokių baudų dėl sužeidimų, suluošinimų ar kitokių poveikių, išskyrus jei praranda galūnes ar atramos taškus. Tuomet tam tikri veiksmai negalimi dėl galūnių ar atramos taškų stokos.
4. Prikelto lavongolemio gajumas lygus Max (L_{nem}*50)GT, bet ne mažiau kaip 10GT. Kai kurių prikeltų lavongolemių gajumas gali būti padidintas, jei Nm papildomai tam panaudoja ritualinę magiją. Taip pat ritualinės animacijos magijos dėka prikelti lavongolemiai gali būti paverčiami savarankiškai egzistuojančiais ar Nm nuolatos tarnaujančiais nemirėliais. Tuomet ir yra sukuriamas tikrasis nemirėlis, pasižymintis įvairiomis savitomis ypatybėmis.
5. Prikeltą lavongolemį Nm reikia suvaldyti. Tam Nm turi laimėti InR su kiekvienu iš jų. Nm kaip priedą naudoja Inp ir L_{nem}. Jei Nm pralaimi šią rungtį, tuomet dar kartą metamas d100 ir tikrinami tolimesni įvykiai:
   01–05 – Nm patiria kerų fiaską (gali pamiršti bet kuriuos savo kerus arba prarasti tiek žiežirbų, kelinto lygio nemirėlis). Toliau prikeltas lavongolemis tampa nevaldomas, Nm norams jis nepaklūsta ir Nm jo nebesuvaldys;
   06–50 – prikeltas lavongolemis puola Nm;
   51–99 – prikeltas lavongolemis puola artimiausiai esančią būtybę;
   100 – prikeltas lavongolemis virsta krūva drebučių.
6. Jei Nm laimi InR, tuomet jis suvaldo prikeltą lavongolemį.
7. Valdant prikeltus lavongolemius Nm turi būti susikaupęs. Tuo metu Nm gali eiti, sėdėti, gulėti, persimesti keliais žodžiais su kolegomis, tačiau negali atlikinėti jokių pašalinių sudėtingų veiksmų: kautis, kerėti, bėgioti. Jei Nm bandys atlikti sunkesnius nei vidutinio sunkumo veiksmus, ar kitaip nutrauks susikupimą, tuomet lavongolemiai, nepavykus Nm InB-60, praras kontrolę ir darys tai, kas jiems "patinka". Vėl pradėti valdyti savo sukurtus lavongolemius Nm galės tik sėkmingai atkurdamas valdymą; sėkmingas kero veiksmas, sėkminga InR bei papildomai panaudojama 1 žiežirba.
8. Nm sukurti ir valdomi lavongolemiai gali kautis, vykdyti Nm įsakymus bei atlikti įvairius veiksmus. Veiksmo sėkmė nustatoma pagal *Veiksmų sėkmės lentelę*; psl. 34.
9. Sukurti lavongolemiai kaunasi tais ginklais, kuriuos turi, dėvi turimus šarvus, ginasi turimu skydu. Lavongolemių ginklai kautynėse daro bazinę žalą + JėP.
10. Lavongolemio gynyba apskaičiuojama pagal *Gynybos* taisykles.
11. Nm vienu metu gali valdyti iki L_{nem} lavongolemių. Didesnio skaičiaus suvaldyti jis nesugebės jokiais būdais. Tam jau yra reikalinga ritualinė magija arba specialūs magiški daiktai.
12. Kautynėse YŽ patyręs Nm gali prarasti valdymą. Tuomet vėl reikia tikrinti InR su Nm kiekvienu norimu suvaldyti lavongolemiu.
13. Nm valdomus lavongolemius gali nuginti Vt. Jei Vt varymas sėkmingas, atliekama InR kiekvienam lavongolemiui. Kaip priedus Nm naudoja kero L_{nem}, o Vt – nemirėlių varymo L_{vt}. Nm valdymą išlaikys, jei laimės rungtį. Jei rungtį laimės Vt, tuomet lavongolemis bus nugintas ar net sunaikintas (jei Vt rungtį laimės didesniu nei 8 taškų skirtumu).
14. Nm savo sukurtą lavongolemį, kurį jis valdo, gali sunaikinti. Tam turi sėkmingai pavykti sunaikinimo veiksmas (įgūdis kaip lavongolemių kūrimo). Tokiam sunaikinimui

nepavykus, lavongolemis automatiškai prarandą kontrolę ir Nm jo jau nebegali valdyti. Tolimesni tokio lavongolemio veiksmai tikrinami kaip ir nesuvaldymo atveju.
15. Lavongolemiai normaliai gyvuoja L_{nem} T, po to jų egzistavimą reikia pratęsti, papildomai panaudojus pusę jų sukūrimui reikalingų žiežirbų. Jų egzistavimo nepratęsus jie gali tiesiog atsijungti visam laikui nuo Nm ir tapti klaidžiojančiais lavonais (02%), tiesiog virsti buvusiais lavonais (78%) arba subyrėti į dulkes ar atskiras dalis (20%).
16. Sykį nukautą lavongolemį atgaivinti nekromantas gali tik specialiais ritualinės magijos kerais.
Praktiškai kiekvienas toks prikeltas nemirėlis gali būti laikomas atitinkamos rūšies golemu. Tolimesnis jo tobulinimas galimas panaudojant Animacijos ritualinius kerus.

Skeletas zombis
[Žiežirbos: 8] | palietimas; skeletas | 10-L_{nem}t; L_{nem} parų | 1 zombis |
Paprasti griaučiai ar nemirėlis skeletas per 10-L_{nem}t apauga lavoniena ir virsta zombiu.

Metaskeletas
*[Žiežirbos: 8] | L_{nem}*10 m; kartu | 10-L_{nem}t; L_{nem} T | metaskeletas (metalas ir griaučiai)*
Šalia griaučių padedamas metalas. Po to Nm, būdamas iki L_{nem}*10 m atstumu nuo jų, keri ir metalą bei griaučius apgaubia melsvai balta migla, kurioje ima šokinėti elektros išlydžiai. Metalas padengia kaulų paviršių ir paprasti griaučiai virsta metalu šarvuotu skeletu - metaskeletu. Vienam skeletui reikia apie 3 kg metalo. Nekromantą gali lydėti tik iki L_{nem}/2 metaskeletų.
Sėkmingai suvaldžius metaskeletus, šie aktyviai kaunasi už nekromantą, paklūsta jo mintinėms komandoms, kol yra iki L_{nem}*50 m atstumu nuo Nm. Įsakytas gali nueiti toliau, tačiau atsimins tik vieną Nm komandą, kurią įvykdęs tampa klaidžiojančiu skeletu, puldinėjančiu kitas protingas būtybes.
Nm, palietęs metaskeletą, gali atstatyti jo gajumą (2 žiežirbos - Max 40GT). Protingą būtybę užmušęs metaskeletas pasikrauna energijos dar 1T laikotarpiui ar atstato Max 80GT.
Kerint reikalingi metalas ir griaučiai.

Kaulynas
*[Žiežirbos: 8] | L_{nem}*10 m; atstumas L_{nem}*5 m | 10-L_{nem}t; L_{nem} parų | kaulynas |*
Nm sukerėjus tam tikslui paruoštą kaulų krūvą, kuriai gali būti panaudoti net ir žuvusių skeletų ar išpjauti iš lavonų kaulai bei jų kiekis atitinka bent 5 normalių griaučių kiekį, iš jos per 10-L_{nem}t susiformuoja iš kaulų surinkta būtybė – *kaulynas*.
Kaulyno maksimalus lygis lygus L_{nem} lygiui, o jo gajumas Max (L_{nem}*100)GT. Toks sukurtas kaulynas kaunasi 3 rankomis, turi 2 atakas/ t, kirstynių ataka lygi L_{nem}*10. Gali svaidytis kaulais (2 kaulai/ t, Max 30ŽT smūgio). Vienas išsviestas kaulas sumažina kaulyno gajumą –15GT.
Nm vienu metu gali turėti tik vieną kaulyną. Kaulynas aktyviai kaunasi už Nm, paklūsta jo mintinėms komandoms. Negali nutolti nuo Nm toliau kaip per L_{nem}*200 m.
Kaulynas gyvuoja L_{nem} parų. Nm, palietęs kaulyną, gali atstatyti jo gajumą (2 žiežirbos - Max 40GT) arba pratęsti gyvavimą dar viena para (4 žiežirbos).
Kerint reikalinga paruošta kaulų krūva.

Sąlieja
*[Žiežirbos: 9] | L_{nem}*10 m; atstumas L_{nem}*5 m | 10-L_{nem}t; L_{nem} parų | 2 lavonai |*
Nm užkerėti iki L_{nem}*50 m atstumu esantys du lavonai ima šliaužti vienas prie kito. Pasiekę vienas kitą jie susikimba ir susilieja. Susidaro kombizombis, kurio lygis lygus tų būtybių zombių lygių sandaugai. Tvermės lygios Nm.
Tokios būtybės gajumas lygus dviejų metimų po Max (L_{nem}*50)GT sumai.
Pirmą kartą tokią *Saliejį* pamatę asmenys tikrina VaB-40 ar nepatirs siaubo poveikio.
Kerint reikalingi du lavonai.

Miegpuvys
[Žiežirbos: 12] | palietus; būtybė | 1t; visam | mieganti būtybė |
Nm paliesta mieganti būtybė, nepadėjus jos Bi tvermei, supūva gyva ir iškart virsta nevaldomu skeletu. Visi įgūdžiai lieka kaip buvusios būtybės.

Kombinuotieji nekromantiškieji kerai

Tai specialūs netradiciniai nekromantiškieji kerai, kurių sukūrimui panaudotos įvairių skirtingų magijos rūšių kerų detalės ir elementai. Ši grupė bazinių kerų neturi. Kiekvienas keras yra išmokstamas atskirai.

Kapo atidarymas ✸
*[Žiežirbos: 2] | kapas; plotis L_{nm}*½ m/ ilgis L_{nm} m | 1t; visam | kapas |*
Tarp Nm ir jam žinomoje vietoje palaidoto kūno atsiranda iki L_{nm}*½ m pločio ir iki L_{nm} m ilgio tunelis ar gylio šulinys. Papildomai panaudojus 1 žiežirbą gylis arba plotis gali būti padidinti dvigubai.

Ginklas iš kapo
[Žiežirbos: 3] | kapas; kapas | 1t; L_{nm} parų | ginklas |
Jei senesniame nei 1 metai kape yra ginklas, šie kerai "iškasa" jį iš kapo ir įdeda Nm į ranką. Naudojant taip gautą metalinį ginklą Nm neveikia metalinių ginklų baudos. Kerams baigus veikti (po L_{nm} parų) ginklas subyra į dulkes.

Kapavala
*[Žiežirbos: 4] | kapas/ L_{nm}*10 m; kapas | 1t; visam | kapas |*
Nm sukerėjus visi jo matomame ir iki L_{nm}*10 m atstumu nuo Nm esančiame kape buvę daiktai atsiduria prie Nm kojų.

Nekromanto maskuotė
[Žiežirbos: 5] | palietimas; būtybė | 1t; L_{nm} val. | būtybė |
Nm sukerėjus jis pats ar jo paliesta būtybė L_{nm} val laikotarpiui įgyja savo rūšies lavono išvaizdą ir tokia lieka gulėti. Ji aplink viską mato, girdi, tačiau iš šono pasižiūrėjus – tikras lavonas. Tokią užkerėtą būtybę net daktarai palaikys mirusiu.
Nm atvirsti atgal gali panorėjęs, jei pavyks jo VaB. Nepavykus turės praaukti, kol keras pasibaigs. Kita Nm užkerėta būtybė atvirsti anksčiau negalės.

Paskutinis priekaištas
*[Žiežirbos: 7] | L_{nm}*50 m; būtybė | 1t; L_{nm} parų | būtybė |*
Nm užkeri 1 būtybę (reikia nugalėti Bi tvermę), esančią iki L_{nm}*50 m atstumu. Norėdamas atstumą iki objekto padvigubinti, papildomai sunaudoja 2 žiežirbas. Pačiu kerėjimo momentu nieko neatsitinka, tačiau jei užkerėtasis yra nukaunamas L_{nm} parų bėgyje, jo lavonas pasikelia, baisiomis akimis nužvelgia draugus ir krenta. Grupės draugai, į kuriuos pažvelgė nukautasis, nepavykus jų VaB-60, patiria siaubo žalą. Jei jie buvo nusisukę, jie tikrina VaB.
Nukautą užkerėtąjį bandant atgaivinti AVM-20.

Savas kapas ✸
*[Žiežirbos: 8] | Nm; gylis L_{nm} m | 1t; L_{nm}*10 parų | Nm |*
Nm pasirinktoje vietoje atsiranda nežymus kapas. Nekromantas kartu su daiktais atsiduria L_{nm} m gylyje, karste. Papildomai panaudojęs 2 žiežirbas kapo gylį gali padidinti dvigubai.
Tokiame kape Nm gali išbūti iki L_{nm}*10 parų. Jam nereikia maisto, oro, vandens. Kerams baigus veikti ar pagal Nm norą jis, visiškai budrus ir energingas, tiesiog išstumiamas iš kapo. Išbuvus mėnesį ir daugiau Nm gali ataugti prarasti organai (33% tikimybė).

KOMBINUOTOJI MAGIJA

Tai yra magijos rūšis, kurios panaudojime susipina įvairių magijos sričių kerai, jų tipai ir kerėjimo būdai.

Eteris (Informacija)

Eteris – tai tiesiog magiška energija, kurios negalima apibrėžti jokia materialia ar kitokia forma. *Eteris* (*Informacija*)– visų Fi kerų pagrindas.

Laikas ✸
[Žiežirbos: 1] | kerėtojas; vietovė | 1t; 1 kartas | laikas |
Kerėtojas sukerėjęs nustato tikslų vietos laiką.

Kerų paieška ✸
*[Žiežirbos: 2] | L_{eterio}*10 m; L_{eterio}*10 m^2 | 1t; 1 kartas | visus |*
Kerėtojas sukerėjęs iki L_{eterio}*10 m atstumu L_{eterio}*10 m^2 zonoje visus magiškus daiktus, būtybes ir vietas, kuriose buvo panaudotas magiškas poveikis bei kurių niekas neužstoja, mato švytinčius melsva šviesa.
Papildomai panaudojęs 1 žiežirbą atstumą ar zoną gali padidinti.

Pseudo aura ✸
*[Žiežirbos: 2] | palietus; objektas | 1t; L_{eterio}*10 T | L_{eterio} kg |*
Kerėtojo paliestas iki L_{eterio} kg masės daiktas įgyja nematomą aurą, todėl panaudojus *Kerų paiešką* švyti lyg būtų magiškas. Pseudo aura išsilaiko L_{eterio}*10 T, vėliau jos stiprumas slopsta ir dingsta.
Papildomai panaudojus 1 žiežirbą daikto masė arba kerų veikimo laikas gali būti padidintas. Papildomai panaudojus 1 žiežirbą aura gali atrodyti lyg ugnies, šviesos ar kito tipo magijos aura.
Pseudo aurą atpažinti galima panaudojus *Tyrimą*. Netikras magiškumas taip pat gali būti atpažįstamas mėginant daiktą panaudoti.

Auros tyrimas ✸
*[Žiežirbos: 3] | palietus/ L_{eterio}*10 m; objektas | 1t; 1 kartas | būtybė |*
Kerėtojui parodo kito paliesto ar matomo asmens, esančio iki L_{eterio}*10 m atstumu aurą. Ši aura leidžia kerėtojui tarsi pažvelgti į subjekto asmenybės vidų. Aura taip pat parodo ar subjektas yra kerėtojas, užkerėtas ar valdomas. Visos gyvos būtybės turi savo auras, o negyvos neturi. Zombiai taip pat gali būti aptikti pagal silpną mirtimi persmelktą aurą. Vampyrai išlaiko tą aurą, kurią jie turėjo normaliame gyvenime. Iliuzijos ir sukurti tvariniai neturi aurų, todėl sėkmingas šio kero panaudojimas atskirs juos nuo realių asmenų ar būtybių.

Paieška ✸
[Žiežirbos: 4] | kerėtojas; spindulys L_{eterio} km | 1t; 1 kartas | objektas |
Kerėtojui leidžiai iki L_{eterio} km atstumu sužinoti apytikslį atstumą iki ieškomo daikto ar kitokio objekto. Taip pat kerėtojas tiksliai sužino kryptį ieškomo objekto link. Jei ieškomas objektas yra toliau, tuomet, nenutraukdamas kero veikimo kerėtojas gali papildomai naudoti po 3 žiežirbas papildomam L_{eterio} km atstumui.
Taip galima ieškoti pamestų daiktų, sunkiai randamų vietovių, nurodytos rūšies būtybių ar pabaisų. Tačiau tuomet reikia įsivaizduoti, kaip tokios ieškomos rūšies būtybės atrodo (ar būti jas mačius ir pan.). Ieškoti konkrečių asmenų (*pvz.: mago Antracito*) nepadeda. Tam reikalinga ritualinė paieškos magija.
Keras gali būti naudojamas 1 kartą per parą vieno objekto paieškai.

Magijos tyrimas ✸
*[Žiežirbos: 6] | kerėtojas/ L_{eterio}*10 m; zona L_{eterio}*10 m^2 | 1t; 1 kartas | objektas |*

Kerėtojui leidžia sužinoti, kokiais kerais yra užkerėtas iki L_{eterio}*10 m atstumu esantis objektas, daiktas ar iki L_{eterio}*10 m^2 dydžio zona. Taip pat leidžia nustatyti kerėjimo momentu veikiančius kerus.
Jeigu objektas ar zona užkerėti daugiau nei vienu keru, tai kerėtojas aptiks tik 1 silpniausią kerą. Norint aptikti sekantį kerą papildomai yra panaudojamos 4 žiežirbos.
Šis keras bus ne toks veiksmingas, jei kerėtojas apie tiriamąjį kerą visai nieko nežino.
Papildomai panaudodamas 10 žiežirbų (veiksmo sėkmė tikrinama kaip naujo kerėjimo), kerėtojas gali sužinoti tiriamojo objekto pavadinimą, paskirtį, valdymo komandas, apytiksliai užtaisų skaičių ir veikimo būdą. Jei daiktas turi kelias magiškas savybes, kerai atskleidžia tik vieną iš jų. Sekančiai savybei nustatyti sunaudojamos papildomos 10 žiežirbų.
Tačiau yra daiktų ar vietų, kurie susiję su kitų erdvių būtybių iškvietimu, daiktai, per kuriuos galima susirišti su dievais ir pusdieviais, artefaktai, kurių paskirtis nėra tiksli bei labai sudėtinga. Tokiais atvejais paskirtis nustatoma apytiksliai.
Taip pat negalima visiškai atpažinti daiktų, kurie yra kitų magiškų daiktų sudedamoji dalis, ir nors jie turi magiškų savybių atskirai, bet tikroji jų jėga pasireiškia surinkus juos į vieną vietą.

Teleportacija

Autoteleportacija
*[Žiežirbos: 6] | kerėtojas; atstumas $L_{teleportacijos}$*100 m | 1t; akimirka | save |*
Tai savybė kerėtojui perkelti savo kūną (kartu su drabužiais ir turimais daiktais iki 5 kg) iš vieno taško į kitą, nepereinant tuos taškus skiriančios erdvės.
Į normaliai matomą vietą kerėtojas gali persikelti sėkmingai pavykus kerėjimui bei PrB. Jei vietovė buvo matyta kadaise – tuomet turi pavykti PrB-80. Jei ta vietovė yra matoma *Mago akimi*, kitos būtybės akimis ar pan., tuomet turi pavykti PrB-40.
Kerėtojas teleportuotis gali $L_{teleportacijos}$*100 m atstumu. Bandydamas teleportuotis didesniu atstumu, sunaudoja papildomai po 4 žiežirbas už kiekvienus $L_{teleportacijos}$*100 m. Bandant teleportuotis visiškai be daiktų ir drabužių, sunaudojama 1 žiežirba mažiau.

Egzoteleportacija
*[Žiežirbos: 6] | kerėtojas; atstumas $L_{teleportacijos}$*100 m | 1t; akimirka | kitus |*
Tai savybė perkelti kitus objektus iki $L_{teleportacijos}$*5 kg iš vieno taško į kitą, nepernešant tų objektų taškus skiriančia erdve. Į normaliai matomą vietą kerėtojas daiktus gali perkelti sėkmingai pavykus kerams bei PrB. Jei vietovė, į kurią norima teleportuoti, buvo matyta kadaise – tuomet turi pavykti PrB-80. Jei ta vietovė yra matoma *Mago akimi*, kitos būtybės akimis ar pan., tuomet turi pavykti PrB-40.
Bandant teleportuoti kitą būtybę, tam turi būti nugalėta teleportuojamos būtybės Fi tvermė. Jei būtybė to nesitiki ar nėra susidūrusi su panašiais dalykais, yra $L_{teleportacijos}$*20% tikimybė, jog ši praras sąmonę.
Pernešti galima $L_{teleportacijos}$*100 m atstumu. Bandant daiktus teleportuoti didesniu atstumu, sunaudoja papildomai po 4 žiežirbas už už kiekvienus $L_{teleportacijos}$*100 m. Didinant teleportuojamą masę, sunaudojama papildomai 4 žiežirbos už kiekvienus $L_{teleportacijos}$*5 kg.

RITUALINĖ MAGIJA

Tai tokia magijos rūšis, kurios metu keras nėra sukerimas momentiškai, o trunka ilgą laiko tarpą. Jo metu atliekami įvairūs ritualai, naudojami papildomi daiktai bei kitokios efektą stiprinančios priemonės.

Magiškų daiktų kūrimas

Tai specifinė magijos rūšis, susijusi su kerų įterpimu į magiškus daiktus, magiškų vienkartinio veikimo ritinių ir panašių daiktų kūrimu.
Bendru atveju gali būti sukurti bet kokie daiktai, į kuriuos yra įterpti Fi, Bi ar kai kurie Anti-Bi kerai. Psi kerai į daiktus dažniausiai į daiktus nėra įterpinėjami, nes jų panaudojimas visuomet labiau susijęs su nematerialiais veiksniais. Tačiau jei kerėtojas tai nori atlikti – pirmyn.
Dažniausiai visi magiški daiktai yra kuriami ritualinės magijos pagalba, kuomet tokio ritualo metu iš visų ritualo dalyvių yra sukaupiama pakankamai didelė magiškam daiktui sukurti reikalinga energija ir pernešama į tą daiktą.
Tikrai geram magiškam daiktui sukurti visi rituale dalyvaujantys asmenys turi pakankamai gerai išmanyti tos rūšies magiją bei būti tikri jos meistrai (įgūdis 50 ir daugiau). Visi kiti kerėtojai, esantys nepakankamai patyrę, rituale gali dalyvauti tik kaip "energijos tiekėjai".
Žinoma, netgi nepatyręs kerėtojas gali bandyti sukurti magišką daiktą, tačiau jo galimybės visuomet yra labai apribotos.
Bendru atveju bet kokio kero vienkartinio panaudojimo į daiktą įterpimas trunka iki 40 kartų ilgiau nei normalus tokio kero panaudojimas bei sunaudojama iki 20 kartų daugiau žiežirbų. Ritiniui sukurti reikia iki 10 kartų ilgesnio laiko.
Tokio ritualo metu dažniausiai būna vienas "vedantis" kerėtojas, kuris tiesiogiai kontaktuoja su užkerimu daiktu, o visi kiti jam perduoda savo energiją (tiesiogiai prisiliesdami) arba taip pat kontaktuodami su užkerimu daiktu.
Tokio ritualo pabaigoje kiekvienas ritualo dalyvis (ne pagalbiniai asmenys ir "energijos tiekėjai") atlieka kerėjimo veiksmą (kaip labai sunkus veiksmas), kaip priedus naudodami savo kerėjimo įgūdį bei atitinkamos *Prigimties Didįjį Priedą*. Kiekvieno ritualo dalyvio kerėjimo veiksmo sėkmė, pagal *Veiksmų sėkmės lentelę* turi papulti į grafą 100%, priešingu atveju daiktas nebus gautas norimos kokybės arba turės pašalinių efektų. Jei veiksmo sėkmė patenka į grafą 1-100%, tuomet sukuriamas daiktas jam keltus reikalavimus tenkins tik iš dalies. Normalūs magijos meistrai tokius dalinai sėkmingus magiškus daiktus sunaikina ir stengiasi jų niekam nerodyti ir jų "nepaleisti" į pasaulį. Nors vienam ritualo dalyviui sėkmingai nesukerėjus ritualas nėra sėkmingas, visa kerui reikalinga energija yra išeikvojama.
Bet koks *fiasko* (01-03) veikia visus rituale dalyvaujančius asmenis.
Tačiau jei ritualo metu yra sukaupiama perteklinė energija, tuomet už kiekvieną papildomą dešimtadalį kerui reikalingų žiežirbų kerėtojai gauna kerėjimo veiksmo priedą +10.
Jei ritualo ar paties kerėjimo metu nors vienas kerėtojas yra sutrikdomas, tuomet visi turi išlaikyti VaB-30, priešingu atveju ritualas bus nutrauktas. Jei nors vienas kerėtojas yra sužeidžiamas, tuomet visiems turi pavykti VaB-PŽT-30, priešingu atveju ritualas bus nutrauktas ir jį teks pradėti iš naujo. Nors vieno kerėtojo, dalyvaujančio rituale užmušimas visiems ritualo dalyviams sukelia šoką (žiūr. *Žala ir sužeidimai, Šokas*; psl. 48).
Sėkmingai atlikus ritualą sukuriamas magiškas daiktas, kurio *ataka* ar *veikimo stiprumas* lygūs mažiausiam rituale dalyvavusio kerėtojo naudotam kerėjimo įgūdžiui.
Pvz. ritualo metu buvo bandyta sukurti magiška lazdelė, sugebanti šaudyti Ugnies kamuolius. Rituale dalyvavo kerėtojas, kurio Magiškų daiktų kūrimo įgūdis yra 50, tačiau Ugnies kerų išmanymas tik 40. Sėkmingai atlikus ritualą buvo sukurta magiška lazdelė, kurios ataka Ugnies kamuoliu lygi 40.
Bet kokio magiško daikto, kurio *ataka* yra mažesnė už 50, turi 10% už kiekvieną skirtumo 5, trūkstamą iki vertės 50, tikimybę, kad jis tiesiog nesuveiks.
*Pvz.: ta pati sukurta Ugnies kamuolio lazdelė turės (50-40)=2x5, t.y. 2*10=20% tikimybę, kad nesuveiks, t.y. keras nebus iššautas.*
Žinoma, kerėtojai, atlikdami ritualą, gali sąmoningai sumažinti užkerimo daikto ataką. Tokiu būdu jie, sumažindami daikto ataką per pusę, ritualui sunaudoja ketvirtadaliu mažiau energijos arba tik pusę reikalingo laiko. Taip gali būti sukuriama "chaltūra".
Kai kuriems ritualams atlikti gali būti reikalingi tam tikri komponentai, kiti daiktai, gyvos būtybės ar kitokia energija.
Taip pat kerėtojai ritualo metu gali naudoti kitus magiškus daiktus, kurie teikia papildomą energiją. Rečiau naudojami daiktai, kurie stiprina ar spartina ritualo eigą ar dalyvaujančių asmenų sugebėjimus. Tai tiesiog didina nelaimės riziką bet kokio nesklandumo atveju.

Magiškų daiktų naudojimas:
Magiški daiktai gali būti sukuriami atlikti labai įvairią paskirtį, skirti naudoti bet kuriam asmeniui, tam tikrai asmenų grupei arba tik vienam naudotojui (dedikuoti daiktai).

Kerėjimas naudojant magišką daiktą: bendru atveju magiškas daiktas "suveikia" tada, kai atitinkamas asmuo tiesiog nori, kad jis suveiktų – jokio papildomo kerėjimo veiksmo nereikia atlikti.
Jei tokio daikto sukurtas keras turi į ką nors pataikyti, tuomet yra tikrinama šaudymo sėkmė (žiūr. *Kerėjimas, Šaudymas kerais*; psl. 52).
Jei sukurtas keras turėtų paveikti kitą būtybę, tuomet yra tikrinama atitinkama tvermė, kaip normalaus kerėjimo atveju (žiūr. *Kerėjimas, Tvermės*; psl. 52), tam naudojant daikto kūrimo metu jam suteiktą jėgą – *magiško daikto ataką*.
Kerėjimo laikas: dažniausiai toks pat, kaip ir kerėtojo sukerėjimui reikalingas laikas.
Užtaisai: normaliai sukurtas magiškas daiktas turi tam tikrą užtaisų skaičių, kurie gali išsibaigti visam laikui, jei magiškas daiktas yra "vienkartinis' arba atsistatyti po tam tikro laiko, kuris nustatomas magiško daikto kūrimo metu.
Poveikis: toks, koks nustatytas daikto sukūrimo metu.

Magiškų daiktų įkrovimas
[Žiežirbos: x5] | palietimas; objektas | laikas x10; ? | žr. |
Kerėtojams sukurti magišką daiktą reikalingas keras. Nemokant šio kero joks magiškas daiktas negali būti sukuriamas. Kerėjimo metu kiekvienos sunaudotos x5 žiežirbų įkrauna į daiktą vieno kero efekto gavimui reikalingą žiežirbų skaičių. Iš magiško daikto išnaudotos žiežirbos neatsistato.

Magiškų daiktų kūrimas
[Žiežirbos: x20] | palietimas; objektas | laikas x40; ? | žr. |
Kerėtojams sukurti magišką daiktą, kuris pats atstatytų išnaudotas žiežirbas, reikalingas keras. Nemokant šio kero magiškas daiktas bus tik "vienkartinis" – sunaudojus į jį įkrautas žiežirbas jis taps paprastu daiktu.
Kerėjimo metu kiekvienos sunaudotos x20 žiežirbų įkrauna į daiktą vieno kero efekto gavimui reikalingą žiežirbų skaičių, kurios normaliai atsistato po paros.

Ritinys
[Žiežirbos: x5] | palietimas; objektas | laikas x10; ? | žr. |
Kerėtojams gali parašyti magišką ritinį, į kurį įterpia norimą kerą bei jam įvykdyti reikalingas žiežirbas. Šį ritualą gali atlikti ir vienas kerėtojas.

Magiško daikto kerosklaida
[Žiežirbos: x1/10] | palietimas; objektas | laikas x20; ? | žr. |
Kerėtojams leidžia sunaikinti vieną daikte įterptą kerą.
Kerėjimo metu panaudotas dešimtadalis kerui sukerėti reikalingų žiežirbų (tikslus jų skaičius ritualo dalyviams gali būti nežinomas, nebent jie prieš tai tiksliai atliko *Tyrimą*) sunaikina vieną daikte esantį kerą.

Gėralų ruošimas

Norint paruošti magišką gėralą reikia žinoti užkeikimą individualų kiekvienam gėralui. Priklausomai nuo gėralo rūšies jis naudoja atitinkamą žiežirbų skaičių (nuo 5 iki 15). Į kiekvieno gėralo sudėtį įeina vanduo ir tam tikros medžiagos.
Magiškų gėralų ruošimo reikalavimai:

1.Pažinti tą gėralą;
2.Žinoti to gėralo kūrimo užkeikimą;
3.Turėti medžiagas būtinas to gėralo sukūrimui.
Atitinkant šiuos reikalavimus tiesiog atliekamas gėralo ruošimo veiksmas (LS). Ruošimas užtrunka d10-L_{ig} val., bet ne mažiau kaip 1 val.

Žolių ruošimas

Žolių ruošimo reikalavimai:
1. Pažinti reikiamas žoles, turėti atitinkamą žolę bei priedus;
2. Žinoti žolės paruošimą ar reikiamą užkeikimą;
Atitinkant šiuos reikalavimus tiesiog atliekamas žolės ruošimo veiksmas (LS). Ruošimas užtrunka d10-L_{ig} val., bet ne mažiau kaip 1 val.

Vitalistų gėralų ir žolių pažinimo pradinis įgūdis							
		Gėralų išmanymas		**Žolių išmanymas**			
d100	Įgūdis	Įvairių profesijų	Vitalistų	Klimatinė juosta			
				Vidutinė	Šaltoji	Šiltoji	Karštoji
01-05	N	-	-	-	-	-	-
06-10	0	1	2	3	1	2	1
11-20	5	1	3	4	2	3	1
21-30	10	2	5	6	3	4	2
31-45	15	3	7	8	4	5	3
46-65	20	4	9	11	5	6	4
66-80	25	5	11	15	6	7	5
81-90	30	6	13	20	7	9	6
91-94	35	7	16	25	9	11	7
95-97	40	8	19	30	13	14	9
98-99	45	9	24	37	18	20	13
00	50	10	28	54	29	35	24
		Pažįstamų gėralų skaičius		Pažįstamų žolių skaičius			

Animacija

Tai ritualinės magijos sritis, kurios metu negyviems humanoido pavidalo ar panašiems objektams yra suteikiamos gyvų būtybių savybės. Kitaip sakant jos yra "atgaivinamos". Dažniausiai tai būna jau turimų statulų atgaivinimas bei jų savybių tobulinimas.
Kartais tam yra panaudojami jau sukurti laikinai egzistuojantys purvo, dumblo, molio, medžio, akmens, metalo golemai, grybolemai, fitolemai ar net prikelti nemirėliai. Tačiau pastaruoju atveju tokių "golemų" tobulinimas būna labai sudėtingas.

Pirmajame animacijos ritualo etape turima statula yra "atgaivinama". Jei animacijai naudojamas grybas ar augalas, tuomet reikia turėti atitinkamą grybą ar augalą, iš kurio yra pradedamas auginti grybolemas ar fitolemas. Šiuo momentu atgaivinimui ar augimo inicijavimui sunaudojama 20 kartų daugiau žiežirbų bei sugaištama iki 100 kartų daugiau laiko nei reikia atitinkamo kero panaudojimui. Kitos kero savybės išlieka tos pačios.
Išimtis – nemirėliai; jų ilgalaikiam "atgaivinimui" sunaudojama tik 10 kartų daugiau žiežirbų.
Pagrindinis skirtumas tarp atitinkamo kerais ir ritualo metu sukurto "golemo" yra tas, kad kerais golemas yra atgaivinamas ar sukuriamas beveik tuojau pat ir jis iš karto tampa aktyvus. Tolimesnis tokio golemo tobulinimas yra komplikuotas, nes jis egzistuoja trumpą laiką, jį papildomai reikia valdyti bei nesėkmingo suvaldymo atveju rizikuojama viso ritualo sėkme. Tuo tarpu ritualo metu "atgaivintas" ar išaugintas golemas lieka pasyvūs viso likusio ritualo metu.
Jei golemas yra tik atgaivinamas, tuo šis etapas tuo ir baigiasi. Jei golemas yra auginamas, tuomet jo norima forma yra nustatoma ritualo pradžioje. Jo dydis bus toks, koks yra nurodytas atitinkamo kero aprašyme. Jei auginti norimas didesnis golemas, tuomet padidinimui tokiu pačiu dydžiu, kaip nurodyta kero aprašyme, papildomai sunaudojama pusė jau sunaudotų žiežirbų skaičiaus. Toliau gali būti daroma pertrauka ir vėliau atliekamas sekantis etapas.
Antrajame animacijos ritualo etape kerėtojai formuoja sukurto golemo prigimtis. Tam yra sunaudojama pusė jau sunaudotų žiežirbų skaičiaus. Toliau, metant d100 kauliukus, nustatomos 5 tokio golemo prigimtys: Jė, Vi, Sv, Kl, Re. Priedai nustatomi kaip ir Veikėjų kūrimo atveju. Papildomai panaudojant po 1/10 iki tobulinimo sunaudotų žiežirbų, kiekviena prigimtis gali būti tobulinama per $L_{animacijos}$*5. Šiuo atveju L skaičiuojamas pagal vedančio kerėtojo vertę. Jei vedančiųjų yra keli, tuomet pagal to, kurio šio įgūdžio vertė mažiausia.
Golemo gajumas yra nustatomas pagal SvP. Jei toliau gajumas norimas didinti, tuomet jis didės tik didinant Sv.
Standartiškai golemo, sukurto iki trečiojo etapo pradžios, pradinė ataka be ginklo lygi 0. Kitų įgūdžių toks golemas visiškai neturi.
Trečiajame animacijos ritualo etape kerėtojai formuoja golemo "įgūdžius". Suteikiant golemui pradinius įgūdžius, kiekvienam naujam įgūdžiui panaudojama 1/10 iki trečiojo etapo pradžios sunaudotų žiežirbų skaičiaus.
Tai gali būti bet kokie koviniai, lauko, vagies ar amatų įgūdžiai. Taip pat tokiam golemui gali būti suteikiami kerai, tačiau tuomet jam suteikiamas tik konkretus atskiras keras bei nurodoma jo naudojimo įgūdžio vertė.
Kiekvieno įgūdžio vertės tobulinimui yra panaudojama 1/10 iki trečiojo etapo pradžios sunaudotų žiežirbų skaičiaus. Bendru atveju yra labai sudėtinga golemui suteikti dideles įgūdžių vertes dėl labai didelių energijos sąnaudų.
Bazinė golemo daroma žala lygi Max($L_{animacijos}$*10)ŽT. Jei jis naudoja kokius nors daiktus, tuomet ji gali būti didesnė.
Ketvirtajame animacijos ritualo etape kerėtojai formuoja tokio golemo valdymo komandas, nurodo jo galimus veiksmus bei asmenis, kurie valdys tokį golemą. Ir svarbiausia, nurodomi tie veiksmai, kurie aktyvuos sukurtą golemą. Šio etapo pabaigoje taip pat gali būti sukuriamas daiktas, kuris aktyvuos golemą veikimui.
Visam tam yra sunaudojama pusė iki ketvirtojo etapo pradžios sunaudotų žiežirbų skaičiaus.
Toks sukurtas golemas egzistuoja neribotą laiką, tol kol jis nėra fiziškai sunaikinamas. Nei rituale dalyvavę nei kiti kerėtojai tiesiog panorėję ritualo rezultato sunaikinti negali (kaip kai kurių paprastų kerų atveju).

Papildomai žiūr. *Purvo golemas*, *Dumblo golemas*, *Akmens golemas*, *Metalo golemas*, *Medinis golemas*, *Grybolemas*, *Fitolemas*.

Purvo golemas (animacija)
*[Žiežirbos: 12x20] | Mg/ $L_{vandens}$*10 m; tūris $L_{vandens}$*½ m^3 | 100*(10-$L_{vandens}$ t); $L_{vandens}$ T | purvo golemas |*

Akmens golemas (animacija)
*[Žiežirbos: 12x20] | palietimas; tūris $L_{žemės}$*½ m^3 | 100*(10-$L_{žemės}$)t; $L_{žemės}$ T | golemas |*

Metalo golemas (animacija)
*[Žiežirbos: 12x20] | palietimas; tūris L_{metalo}*½ m^3 | 100*(10-L_{metalo} t); L_{metalo} T | metalo golemas |*

Grybolemas (animacija)
[Žiežirbos: 12x20] | grybinga vieta; ūgis $L_{grybų}$ ½ m | 100*(10-$L_{grybų}$ t); $L_{grybų}$ T | grybolemas |*

Medinis golemas (animacija)
*[Žiežirbos: 12x20] | palietimas; tūris $L_{augalų}$*½ m^3 | 100*(10-$L_{augalų}$ t); $L_{augalų}$ T | medinis golemas |*

Fitolemas (animacija)
[Žiežirbos: 12x20] | palietimas; ūgis $L_{augalų}$ ½ m | 100*(10-$L_{augalų}$ t); $L_{augalų}$ T | fitolemas |*

Dumblo golemas (animacija)
*[Žiežirbos: 12x20] | Nm/ L_{nem}*10 m; tūris L_{nem}*½ m^3 | 100*(10-L_{nem} t); L_{nem} T | dumblo golemas |*

Lavongolemis (animacija)
*[Žiežirbos: 8x10] | palietimas; L_{nem}*25 kg | 100*(10-L_{nem} t); L_{nem} T | 1 zombis |*

Kombinuotieji kerai

Tai kombinuotosios magijos pavieniai kerai, sukurti panaudojant įvairių magijų sričių kerus ir įgūdžius, nors dažnai vis tiek remiasi vienos iš magijos sričių pagrindu. Jų panaudojimas dažnai yra sudėtingas ir kiekvienam kerui yra ugdomas atitinkamas kero panaudojimo įgūdis. Pavyzdžiais gali būti tokie kerai kaip: Telekinezė (pagrindas Aeromantija), Akmendinimas (pagrindas Teramantija ir Organomantija), Stingdymas (pagrindas Organomantija) ir pan.

PSI MAGIJA

Psi magija yra susijusi su valios bei mentalinėmis galiomis ir jų pagalba vykdomais kerais. Šia magija dažniausiai naudojasi kerėtojai – mentalistai – sugebantys palaužti kito asmens valią, priversdami jį atlikti įvairius veiksmus, minčių galia judinti daiktus ir pan. Mentalistas (Mn) kerais veikia matomą, rečiau įsivaizduojamą būtybę.
Kerint Psi tipo kerais kerėtojas keri tik proto ir valios pastangomis, todėl žodžių netaria, jokių gestų ar papildomų veiksmų neatlieka. Pagrindinis trūkumas yra tas, kad kerint Psi tipo kerais trukdo bet koks galvos apdangalas. Vientisas metalinis uždaras šalmas visiškai neleidžia kerėti, tuo tarpu su kitokias galvos apdangalais mentalistas gali kerėti, tačiau tada patiria baudas. Bet kokia kepurė mentalisto kerėjimui duoda baudą - 10, odinis šalmas - 20, metalinis atviras šalmas - 30, metalinis pusiau atviras šalmas - 50. Ši savybė dažnai panaudojama raganų gaudytojų Psi kerėtojų atpažinimui ar jų neutralizavimui.

Telepatija

Naudodamas telepatinius įgūdžius Mn gali perduoti savo mintis kitam asmeniui, nuskaityti svetimas mintis, mintimis kontroliuoti kito asmens elgesį. Bendru atveju Mn mintimis paveikia kitą asmenį ir jo mentalitetą. Naudodamas telepatinius kerus, ypač jei jų poveikis nėra momentinis, o tęsiasi tam tikrą laiką, tai Mn turi būti susikaupęs tik šiems kerams ir neatlikti kitų pašalinių veiksmų. Priešingu atveju gali būti skiriamos kerėjimo baudos.
Daugeliui telepatinių kerų yra bendras vienas kerėjimo etapas – *prisijungimas*. Jis atliekamas tuomet kai kerėtojas (šiuo atveju Mn) "jungiasi" prie užkerimo asmens mentaliteto. Tam tiesiog yra tikrinama Psi kerų ataka, priklausanti nuo kerėtojo Telepatinių įgūdžių, prieš atitinkamo asmens Psi tvermę.
Papildomai asmenį, kurį Mn bando apkerėti, gali papildomai ginti uždėta *Minčių skraistė*. Tuomet Mn turi įveikti užkerimo asmens Psi tvermę ir *Minčių skraistės* galią.

Telepatinė ataka
Psi kerų atakai pavykus (kada nepadeda užkerimo asmens Psi tvermė), Mn "prisijungia", jo prisijungimas lieka nepastebėtas ir atitinkamai "auka" patiria kerų poveikį.
Jei Mn Psi ataka nepavyko (užkerėti bandomam asmeniui padėjo Psi tvermė), tuomet pastarasis nėra užkerimas. Laikoma, kad Mn nepavyko "pramušti" Psi kerais atakuotojo mentalinio barjero. Tačiau jei toks asmuo nutuokia apie Psi magiją, tuomet tokį bandymą kerėti Psi kerais gali aptikti. Tam turi pavykti VaB-30.
Pastaba: su Psi magija nesusidūręs asmuo, net jei jam padėjo Psi tvermė bei atitinkamas bandymas, gali pagalvoti, kad jam tiesiog suskaudo galvą ar jis sunegalavo. Šis sprendimas lieka ŽM žinioje.

Telepatinė koncentracija
Prisijungimas yra vienkartinis ir atliekamas kiekvienam kerui, kur tai yra nurodyta.
Jei Mn bando "prisijungti" iš karto prie keleto asmenų, toks VM yra su -20 bauda už kiekvieną papildomą asmenį, prie kurio bandoma prisijungti. Taip pat tam papildomai sunaudojama po 1 žiežirbą už kiekvienam asmeniui. Jei Mn bando kerėti būtybę kurios jis nemato bet *žino*, kad ji *ten yra*, tuomet tokio kerėjimo VM-50.
Jei Mn, sukerėjęs pakankamai ilgai trunkantį telepatinį kerą, kurio veikimui yra reikalingas nuolatinis susikaupimas bei nuolatinė mentalinių galių kontrolė, bando atlikti kitą veiksmą, tuomet tokio kero poveikis gali nutrūkti ir tokiu atveju telepatinio veiksmo sėkmė toliau tikrinama pakartotinai. Sužeidimo atveju Mn turi tikrinti VaB-PŽ. Jei šis bandymas nesėkmingas, tuomet kerėjimo sėkmė taip pat tikrinama iš naujo.
Jei po sukerėjimo kero poveikis toliau yra savaiminis momentinio veikimo ir nebereikalauja tolimesnio Mn susikaupimo, tuomet bet kokie toliau sekantys Mn veiksmai yra galimi.

Proto pajuta ✸
*[Žiežirbos: 1] | Mn; zona $L_{telepatija}$*10 m | 1t; pajuta | protai |*
Mentalistui sukerėjus jis $L_{telepatija}$*10 m spindulio zonoje pajunta visas protingas būtybes, sužino kuria kryptymi ir kokiu atstumu jos yra. Sėkmingai sukerėjus Mn rezultatą gauna tuojau pat kaip visų zonoje esančių protingų būtybių protų (!) skaičių.
Jei Mn kada nors yra bendravęs su pajustos rūšies būtybėmis, tuomet būtybės rūšį sužinos jei pavyks InB-30. Jei apie pajustas būtybes pakankamai žino iš knygų ar žinovų pasakojimų, tuomet rūšį nustatys jei pavyks PrB-30.
Jei bandoma pajusti asmeniškai ar intymiau pažįstamą būtybę (tą su kuria bendrauji kiekvieną dieną, ji yra motina, tėvas, vaikas, meilužis ar pan.), tuomet tokio kerėjimo VM+20.
Papildomai koncentracijai sunaudojus 2 žiežirbas, galima pajusti gyvūnus, protingesnius už šunį (labai protingi gyvūnai, tokie kaip vienaragis, drakonas, beždžionė ir panašūs gali būti užfiksuojami kaip visiškai protingos būtybės). Papildomai panaudojus 2 žiežirbas galima aptikti ir protingus nemirėlius.
Papildomai panaudojus dar 1 žiežirbą Mn gali nustatyti kokios rūšies būtybes Mn norės pajusti, neužfiksuodamas kitų.
Jokia Psi tvermė nėra tikrinama.
Papildomai panaudojant po 1 žiežirbą atstumas gali būti didinamas per $L_{telepatija}$*10 m.

Emocijų pajuta ✸
*[Žiežirbos: 1] | Mn; atstumas $L_{telepatija}$*10 m | 1t; $L_{telepatija}$ t | būtybė |*
Mn $L_{telepatija}$*10 m atstumu pajunta vienos matomos protingos būtybės emocijas. Jei būtybė nėra matoma, tačiau yra *žinoma*, kad ji *ten yra,* tuomet Mn kerėjimo VM-50 arba Mn papildomai sunaudoja po 1 žiežirbą kiekvienam baudos 10 sumažinti.
Emocijos yra nustatomos bendrai – būtybė pyksta, džiaugiasi, agresyvi, nusiteikusi priešiškai ar pavojingai, įsimylėjusi, meluoja, kaifuoja ir pan.
Emocijos jaučiamos iki $L_{telepatija}$ t laikotarpyje, vėliau kero veikimas turi būti pratęsiamas tam sunaudojant 1 žiežirbą.
Jokia Psi tvermė nėra tikrinama.
Už papildomą 1 žiežirbą Mn atstumą gali padidinti per $L_{telepatija}$*10 m.

Psi kerų paieška ✸
*[Žiežirbos: 2] | Mn; atstumas $L_{telepatija}$*10 m | 10-$L_{telepatija}$ t; pajuta | būtybė |*
Mn sėkmingai sukerėjęs ir 10-$L_{telepatija}$ t stebėdamas iki $L_{telepatija}$*10 m atstumu esančią protingą būtybę gali nustatyti ar jai $L_{telepatija}$ T laikotarpyje nebuvo panaudoti Psi kerai. Jokia Psi tvermė nėra tikrinama.
Bandant nustatyti ar *būtybės aplinkoje* ($L_{telepatija}$ m zonoje) buvo panaudoti konkrečiai su būtybe susiję Psi kerai, papildomai sunaudojamos 5 žiežirbos.
Bandant nustatyti kokie konkretūs kerai buvo panaudoti, kerėjimo veiksmas tikrinamas pakartotinai ir tam sunaudojamos 5 žiežirbos.
Už papildomas 2 žiežirbas Mn atstumą gali padidinti per $L_{telepatija}$*10 m.

Minčių siuntimas ✸
*[Žiežirbos: 3] | Mn; atstumas $L_{telepatija}$*10 m | 1t/ 10-$L_{telepatija}$ t; $L_{telepatija}$*5 t | būtybė |*
Mn iki $L_{telepatija}$*10 m atstumu sėkmingai *prisijungęs* prie protingos būtybės proto ir vėliau visą laiką būdamas susikaupęs, telepatiškai jai perduoda savo mintis. Tai gali būti trumpas tekstas (perduodamas kalbėjimo greičiu) arba vaizdas (perduodamas tokiu greičiu, kokiu jis gali būti mentalisto pavaizduojamas ant popieriaus). Jei tai atlieka du labai patyrę mentalistai, tuomet greitis gali būti didesnis. Jei mintis bandoma perduoti būtybei, kuri to tikisi ir stengiasi nesipriešinti, tuomet, jei pavyksta šios užkerimos būtybės VaB, Mn kerėjimo VM+20.
Po sėkmingo prisijungimo ir siunčiamos minties ar vaizdinio suformavimo (kuris trunka 10-$L_{telepatija}$ t) yra tikrinama ar būtybei pasiseks priimti informaciją.
Informacija bus priimta sėkmingai, jei pavyks priimančiojo InB+VaP_{mn}. Norėdamas Mn po vaizdinio ar minties suformavimo gali padidinti perdavimo sėkmę, tam papildomai panaudodamas 1 žiežirbą ir prie gavėjo InB papildomai pridėti dar vieną savo VaP_{mn}. Gavėjui minties priimti nepavykus keras turi būti kerimas iš naujo.
Jei minties formavimo (pirmus 10-$L_{telepatija}$ t) ar perdavimo metu Mn yra sutrikdomas, jis turi išlaikyti VaB-20. Jei Mn yra sužeidžiamas, tuomet jis turi išlaikyti VaB-20-PŽ. Bandymui nepavykus minties perdavimas nutrūksta. Norint toliau perduoti mintis kerėti teks iš naujo.
Minties siuntimas gali būti vykdomas tik $L_{telepatija}$*5 t laikotarpyje. Jei minties perdavimas užtrunka ilgiau, tuomet Mn turi minties siuntimas arba nutrūksta, arba Mn papildomai panaudojęs 1 žiežirbą šį laiką pratęsia.
Už papildomas 2 žiežirbas Mn atstumą gali padidinti per $L_{telepatija}$*10 m.

Minčių skraistė
*[Žiežirbos: 4] | Mn; save/ $L_{telepatija}$*10 m | 1t; $L_{telepatija}$*10 T | būtybė |*
Mentalistas savo protą pridengia *Minčių skraiste*, saugančia nuo svetimo Psi poveikio. Papildomai sunaudojęs 1 žiežirbą Mn gali tokia skraiste apgaubti ir kitą asmenį esantį ne toliau kaip $L_{telepatija}$*10 m atstumu, tačiau tam turi sėkmingai pavykti Psi ataka. Jei skraistė bandoma uždėti būtybei, kuri to tikisi ir stengiasi nesipriešinti, tuomet, jei pavyksta šios būtybės VaB, Mn kerėjimo VM+20.
Minčių skraistės galia lygi $L_{telepatija}$*5. Norintysis telepatiškai paveikti taip apsaugotą asmenį, turi įveikti to asmens Psi tvermės ir *Minčių skraistės* galios sumą.
Mn skraistės galią gali papildomai padidinti +5 verte, papildomai už kiekvieną priedą sunaudodamas po 2 žiežirbas.
Normaliu atveju skraistė trukdo bet kokiam Psi poveikiui, net ir savam.
Už dar papildomai panaudotas 3 žiežirbas skraistė trukdys bet kokiam kitam Psi poveikiui, išskyrus savą.
Papildomai panaudojus 5 žiežirbas skraistė gali skirti Psi poveikius, kurie yra draugiški bei netrukdyti jiems, ir kurie yra priešiški bei priešintis jiems. Bet kuriuo momentu skraistė, pagal Mn norą, gali draugišką pradėti laikyti priešišku ir jam trukdyti bei atvirkščiai.
Savos skraistės veikimas gali būti pilnai nutrauktas Mn panorėjus. Normaliai skraistės veikimas trunka $L_{telepatija}$*10 T. Skraistės veikimas gali būti pratęstas papildomai panaudojus 2 žiežirbas.

Išvarymas
[Žiežirbos: 5] | Mn; save | 1t; žr. | save |
Jei pašalinis Psi kerėtojas vis dėl to prasiskverbia pro Psi tvermę ir *Minčių skraistę* į Mn protą ir šis jį pajunta (kada toks kerėtojas pralaimi kokią nors VaR, jam įvyksta fiasko ar tiesiog nepasiseka su Psi susijęs veiksmas ar pan.), tuomet Mn gali bandyti įsibrovėlį tiesiog išmesti. Tam yra tikrinama Mn išvarymo ataka, lygi Mn telepatijos įgūdžio ir *Minčių skraistės* galios sumai. Įsiskverbusiojo gynyba lygi jo Psi tvermės ir *Minčių skraistės* galios, jei tokia yra, sumai.
Už papildomas 2 žiežirbą kiekviena pusė savo ataką ar gynybą gali padidinti per +5.
Šiam veiksmui pavykus, Mn išmeta įsibrovėlį. Tačiau tokiai atakai nepavykus, išmesti įsibrovėlio iš savo proto nepavyks ir pastarasis lieka jame tiek kiek gali. Pakartotinai bandyti išmesti įsibrovėlio jau nebegalima.

Minties smūgis
*[Žiežirbos: 5] | Mn; atstumas $L_{telepatija}$*10 m | 1t; smūgis | būtybė |*
Tai kero *Minties siuntimas* specializuotas variantas, kada Mn iki $L_{telepatija}$*10 m atstumu sėkmingai *prisijungęs* prie būtybės proto siunčia staigų skausmingą minčių srautą, dėl kurio atakuotąjį gali ištikti šokas.
Atakuotojo Psi tvermei nepadėjus jį ištiks šokas, trunkantis bent 1t. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas galima protinė Max $L_{telepatija}$*10 ŽT žala atakuotajam. Mn papildomai panaudojus 3 žiežirbas žala gali būti padidinta per $L_{telepatija}$*10 ŽT, tačiau būtybė niekaip nepatirs daugiau žalos nei pusė jos maksimalaus gajumo. Šokas šiuo atveju taip pat skaičiuojamas.
Įvykus šokui atakuota būtybė 1t praleidžia savo veiksmus. Atėjus sekančiam t ji VaB tikrina ar šokas nepraeis. Bandymui nepavykus šokas trunka dar 1t. Jei buvo gauta protinė žala, tuomet tikrinama VaB-PŽ. Nuo patirtos žalos galimas nokdaunas, apsvaigimas, YŽ (kaip siaubo žalos atveju). *Atsparumo skausmui* ypatybė šiuo atveju nepadeda.
Už papildomas 2 žiežirbas Mn atstumą gali padidinti per $L_{telepatija}$*10 m.

Minčių skaitymas ✸
*[Žiežirbos: 6] | Mn; $L_{telepatija}$*10 m | 1t; $L_{telepatija}$*5 t | būtybė |*
Mn iki $L_{telepatija}$*10 m atstumu sėkmingai *prisijungęs* prie protingos būtybės proto gali nuskaitinėti jos mintis. Jei tvermė apsaugo, tuomet minčių nuskaityti bent šį kartą nepavyks.
Jei Mn pralaimi rungtį, tuomet keras automatiškai nutrūksta.
Jei telepatinė ataka sėkminga, tuomet tikrinama, kokį informacijos kiekį pavyks nuskaityti. Tam yra atliekama Mn ir atakuotojo VaR. Mn rungties priedas +Vap+$L_{telepatija}$, o atakuotojo +Vap.
Už kiekvienas papildomai sunaudotas 5 žiežirbas Mn prie rungties gali gauti priedą +1. Jei atakuotasis taip pat yra Mn, jis taip pat gauna priedą +$L_{telepatija}$ bei gali naudoti žiežirbas rungties priedui gauti.
Mintys, kurias nuskaito Mn, priklauso nuo to, kiek sėkmingai buvo laimėta rungtis.
≤ 1-3 – tik emocijos.
4-7 – bendros mintys ("šalta", "pulsiu", "noriu valgyti", "nesiseka" ir emocijos);
8-15 – mintys, kurios tuo metu sukasi galvoje ("Va, dabar eisiu namo…", "Tuojau aš tave pasmeigsiu. Tik nusisuk, na, tik nusisuk…")
16-18 – aiškios, blaivios mintys, bet ne prisiminimai…
≥19 – mintys ir prisiminimai, rengiamas sudėtingas planas ir pan;
Bendras minčių skaitymas trunka $L_{telepatija}$*5 t. Laikui pasibaigus skaitymas nutrūksta arba Mn gali šį laikotarpį pratęsti tam panaudodamas 3 žiežirbas. Tačiau tuomet vėl

pakartotinai tikrinama VaR (priedui išleistos žiežirbos nebesiskaičiuoja, jos turi būti naudojamos iš naujo). Šiuo momentu asmuo, pajutęs pašalines Psi galias gali naudotis *Išvarymu*.
Minčių nuskaitymo metu Mn negali atlikti jokių kitokių veiksmų, bendrauti su pašaliniais asmenimis. Jis turi būti pilnai susikaupęs (!). Jei Mn bando atlikti kitus veiksmus ar bendrauti su pašaliniais asmenimis, tuomet turi iš naujo tikrinti VaR (priedui išleistos žiežirbos nebesiskaičiuoja, jos turi būti naudojamos iš naujo).
Jei Mn yra sužeidžiamas, tuomet sėkmingam koncentracijos išlaikymui turi pavykti jo VaB-PŽ. Bandymui nepavykus telepatinis kontaktas nutrūksta.
Už papildomas 3 žiežirbas Mn atstumą iki veikiamos būtybės Mn gali padidinti per $L_{telepatija}$*10 m.

Svetimos juslės
*[Žiežirbos: 6] | Mn; $L_{telepatija}$*10 m | 1t; $L_{telepatija}$*5 t | būtybė |*
Mn iki $L_{telepatija}$*10 m atstumu sėkmingai *prisijungęs* prie protingos būtybės proto gali pasinaudoti šios būtybės juslėmis jį dominančiai informacijai gauti.
Jei telepatinė ataka sėkminga Mn $L_{telepatija}$*5 t laikotarpyje tiesiog mato, girdi arba užuodžia (pasirinktinai) tos būtybės akimis, ausimis ar uosle. Papildomai panaudojant po 4 žiežirbas gali būti panaudojama dar viena juslė.
Pvz.: už 6 žiežirbas Mn mato aukos akimis, už +4 mato akimis ir girdi ausimis, už +8 mato, girdi ir užuodžia.
Jokie papildomi metimai šio kero metu nėra atliekami, tam Mn tiesiog sunaudoja reikalingą žiežirbų skaičių.
Svetimomis juslėmis Mn gali naudotis $L_{telepatija}$*5 t laikotarpyje. Vėliau jis gali būti pratęstas už papildomas 3 žiežirbas.
Už papildomas 3 žiežirbas Mn atstumą iki veikiamos būtybės Mn gali padidinti per $L_{telepatija}$*10 m.

Įtaiga
*[Žiežirbos: 6] | Mn; atstumas $L_{telepatija}$*5 m | 10-$L_{telepatija}$ t; $L_{telepatija}$ T | būtybė |*
Tai yra *Minčių siuntimo* variantas, tik šiuo atveju Mn ne tiesiog perduoda informaciją, o ją įtvirtina būtybės mąstysenoje ir taip laikinai paveikia jo fizinę būseną.
Mn iki $L_{telepatija}$*5 m atstumu sėkmingai *prisijungęs* prie protingos būtybės proto bei visą laiką būdamas susikaupęs gali $L_{telepatija}$ T laikotarpiui "įteigti" kai kurias Mn norimas mintis. Jei įtaiga bandoma perduoti būtybei, kuri to tikisi ir stengiasi nesipriešinti, tuomet, jei pavyksta būtybės VaB, Mn kerėjimo VM+20.
Jei tvermė vis dėl to apsaugo, tuomet ką nors įteigti bent šį kartą nepavyks.
Jei prisijungimas sėkmingas Mn pradeda įteiginėti norimas mintis. Įteiginėjimas trunka ne mažiau kaip 10-$L_{telepatija}$ t. Jei šio laiko nepakanka, Mn gali laikotarpį pratęsti už 1 žiežirbą.
Jei būtybė, kuriai bandoma kažkas įteigti, tam priešinasi, tuomet kas $L_{telepatija}$ t yra atliekama Mn ir atakuotojo VaR. Mn rungties priedas +Vap+$L_{telepatija}$, o atakuotojo +Vap. Už kiekvieną papildomai sunaudotas 5 žiežirbas Mn prie rungties gauna priedą +1. Jei atakuotasis taip pat yra Mn, jis gauna priedą +$L_{telepatija}$ bei gali naudoti žiežirbas rungties priedui gauti. Jei Mn pralaimi rungtį, tuomet keras automatiškai nutrūksta.
Mn gali įteigti būtybei, jog ši girdi pašalinius garsus (žingsnius, šurmulį, beldimą į duris), užuodžia kvapą (svilėsių, maisto, šlapimo ir pan.). Galima nuimti šoką, miegą, svaigulį ar pan.
Būtybei įteigiant jog ši mato kitokius aplinkinio pasaulio vaizdus, daiktai atrodo ne tokie, kokie jie yra iš tikrųjų (nerealiai dideli ar maži), įteigiant, jog nurodomas asmuo yra draugas ar priešas papildomai sunaudojamos 1 žiežirba.
Mn įteigiant baimę nurodytam objektui, būtybė tiesiog bijos to objekto, jo nelies, nepuls, neartės link jo. Nepavykus būtybės VaB-VaP_{Mn} nuo jo stengsis pasitraukti, tačiau panikos nebus. Jei Mn nori, kad užkerėta būtybė paniškai bėgtų nuo nurodyto objekto, tuomet Mn papildomai turi panaudoti po 1 žiežirbą kiekvienam būtybės VaB baudos - 10 vertei. Būtybė paniškai bėgs tik nepavykus jos VaB-VaP_{Mn}-bauda.
Analogiškai Mn gali įtaigos būdu blokuoti tam tikrus veiksmus (pilnas ar dalinis kurtumas, mikčiojimas, regos ar judėjimo sutrikimai ir pan.) ar sulėtinti būtybės judesius taip, kad būtybės AVM būtų su -10 bauda (tai kero *Lėtinimas* analogas). Smarkiau blokuoti judesius galima sunaudojant po 1 papildomą žiežirbą už kiekvieną baudos -10 vertę, tačiau ne daugiau kaip -50. Šis variantas tinka, jei Mn būtybei bando įteigti girtumą.
Būtybei įteigiant, kad jis yra vikresnė ar stipresnė, t.y būtybei suteikiant didesnį pasitikėjimą savimi, suteikiamas AVM priedas +10 (tai kero *Greitinimas* analogas). Papildomai suteikiant didesnį priedą, sunaudojama po 1 papildomą žiežirbą už kiekvieną priedo +10 vertę, tačiau ne daugiau kaip +50.
Poveikio trukmei prailginti per $L_{telepatija}$ T Mn papildomai sunaudoja 3 žiežirbas.
Šis keras negali būti naudojamas įteigti užduotį ar įsakymą (žiūr. *Apžavai*).
Už papildomas 3 žiežirbas Mn atstumą iki veikiamos būtybės Mn gali padidinti per $L_{telepatija}$*10 m.

Vertėjas
*[Žiežirbos: 7] | Mn; atstumas $L_{telepatija}$*2 m | 1t; $L_{telepatija}$ T | 2 būtybės |*
Tai kompleksinis kerų *Minčių skaitymas* ir *Minčių siuntimas* variantas, kuomet Mn iki $L_{telepatija}$*2 m atstumu, sėkmingai prisijungęs prie dviejų būtybių proto, kurios nesupranta viena kitos kalbos, gali joms tarpininkauti.
Tam reikalingos dvi sėkmingos Psi atakos. Jei mintis bandoma perduoti būtybei, kuri to tikisi ir stengiasi nesipriešinti, tuomet Mn kerėjimo VM+20, jei pavyks būtybės VaB. Psi tvermės yra tikrinamos, tačiau už pastangas nesipriešinti Psi tvermė gali būti tam kartui sumažinama (Psi tvermė-20).
Sėkmingai sukerėjus Mn iš vienos būtybės nuskaito tai ką ji nori pasakyti ir perduoda antrajam. Jei Mn pats nemoka tų kalbų, jis mintis gali perduoti netiksliai. Pats Mn tarpininkaudamas negali nuskaityti visų būtybės minčių, o tik tas, kurias jos nori perduoti jam kaip vertėjui. Melo šiuo atveju jis neužfiksuos.

Miegas
*[Žiežirbos: 8] | Mn; $L_{telepatija}$*5 m | 1t; 10-$L_{telepatija}$ t/ $L_{telepatija}$ T | būtybė |*
Tai galutinai atidirbta kero *Įtaiga* specializuota forma.
Mn iki $L_{telepatija}$*5 m atstumu sėkmingai *prisijungęs* prie protingos būtybės proto gali priversti ją užmigti. Tam atliekama telepatinė ataka. Auka tikrina savo Psi tvermę. Jei tvermė apsaugo, tuomet keras nesėkmingas.
Jei telepatinė ataka sėkminga, tuomet atakuotąjį pradeda apimti miegas ir po 10-$L_{telepatija}$t tokia auka pradės užsnūdinėti, kiekvieną t gaudama AVM baudą -10. Kada AVM bauda taps 100, auka užmigs. Jei tuo metu sėdėjo ar stovėjo – gali nugriūti. Nepadėjus Psi tvermei miegui atsispirti neįmanoma, nebent naudojama priešinga magija.
Mn sunaudodamas papildomas 2 žiežirbas, užsnūdimo laiką gali pagreitinti (kas t atakuotojo AVM bus -20).
Už papildomas 3 žiežirbas Mn atstumą iki veikiamos būtybės Mn gali padidinti per $L_{telepatija}$*5 m.
Būtybė užsnūdusi bus bent jau $L_{telepatija}$ T. Po šio laiko kas kiekvieną T ji galės bandyti VaB ar prabus. Tačiau jei laikotarpiu kai ji yra užsnūdusi ji bus bandoma pažadinti, tuomet miegas gali būti nutraukiamas ir greičiau, po kiekvieno bandymo pažadinti už T laikotarpį atliekant VaB-30.

Telekontrolė (Apžavai)
*[Žiežirbos: 9] | Mn; $L_{telepatija}$*10 m | 1t; $L_{telepatija}$ T | būtybė |*
Mn iki $L_{telepatija}$*10 m atstumu sėkmingai *prisijungęs* prie protingos būtybės proto toliau mintimis gali kontroliuoti pastarojo veiksmus.
Tam yra atliekama Mn ir atakuotojo VaR. Mn rungties priedas +Vap+$L_{telepatija}$, o atakuotojo +Vap. Už kiekvienas papildomai sunaudotas 5 žiežirbas Mn prie rungties gauna priedą +1. Jei atakuotasis yra Mn, jo rungties priedas taip pat gali būti +$L_{telepatija}$ bei jis taip pat gali naudoti žiežirbas.
Jei Mn pralaimi rungtį - kontroliuoti būtybės, į kurios protą jis įsibrovė jis negalės bent 1 parą. Kero veikimas nutrūksta.
Jei Mn laimi rungtį, jis kontroliuoja būtybę, gali naudotis visomis jos fizinėmis savybėmis bei įgūdžiais (tačiau informacijos apie prisiminimus bei mintis neturi).
Normaliu atveju apžavėta būtybė paklūsta kerėtojo komandoms. Mn gali būtybei liepti eiti, kautis, sustoti, bėgti ir pan. Iniciatyvos pastaroji nerodo. Jei apžavėjusiajam Mn gresia pavojus, apžavėtasis jį perspės, bet pats negins, kol jam nelieps ginti. Apžavėtas kerėtojas gali ir kerėti, tačiau jo kerėjimo VM-30.
Papildomai panaudojus 5 žiežirbas, apžavėtasis pereis į *puikųjį lygį*. Šiuo atveju apžavėtasis ne tik vykdys komandas, tačiau ir rodys iniciatyvą. Stengsis visuomet apsaugoti Mn, gresiant pavojui puls jį ginti.
Šiuo keru galima bandyti apžavėti žvėris, nemirėlius ar žvėrtakius, tačiau tam papildomai sunaudojamos 8 žiežirbos.
Jei Mn atakuoja apžavėtąjį (jei apžavėtasis supranta, kad tai ataka), Mn liepia jam nusižudyti ar apžavėtoji būtybė praranda sąmonę, tuomet yra vėl tikrinama VaR (rungčiai panaudotos žiežirbos nebeskaičiuojamos; žiežirbos gali būti panaudojamos iš naujo). Jei Mn laimi šią rungtį, būtybė vykdys net ir liepimą nusižudyti.
Apžavai trunka $L_{telepatija}$ T. Pratęsimui papildomai sunaudojama 5 žiežirbos.
Kontrolė pranyksta jei apžavėjęs Mn žūsta, praranda sąmonę, užmiega ar pan.

Proto keitimas
*[Žiežirbos: 10] | Mn; $L_{telepatija}$*2 m | $L_{telepatija}$ T; $L_{telepatija}$ parų | žr. |*
Mn iki $L_{telepatija}$*2 m atstumu sėkmingai *prisijungęs* prie protingos būtybės gali bandyti koreguoti ar panaikinti šios protą, ištrinti prisiminimus ir pan.
Tolimesnei sėkmingai korekcijai atlikti yra atliekama Mn ir atakuotojo VaR, kuri tikrinama pačioje pradžioje tuojau pat po prisijungimo ir vėliau kas $L_{telepatija}$ T (jei Mn pratęsinėja kero veikimo laiką). Mn rungties priedas +Vap+$L_{telepatija}$, o atakuotojo +Vap. Už kiekvienas papildomai sunaudotas 5 žiežirbas Mn prie rungties gauna priedą +1. Jei atakuotasis taip pat yra Mn, jis gauna priedą +$L_{telepatija}$ bei gali naudoti žiežirbas rungties priedui gauti.
Jei Mn pralaimi rungtį, tuomet keras automatiškai nutrūksta.
Jei Mn laimi rungtį, jis gali atakuotajam ištrinti kai kuriuos prisiminimus, mintis, žinias, įgūdžius. Sėkmingai ištrynus būtybės protą, šis gali likti absoliutus idiotas.
Tam atlikti jis turi pakankamai ilgai būti prisijungęs prie būtybės proto:
- Ištrinti visą atmintį (neatsirenkant informacijos): ½ val.
- Panaikinti didesniąją išrenkamų prisiminimų dalį: 1 val.
- Pakeisti dalį atminties kita informacija: 2 val.
- Panaikinti vieną prisiminimą ar paros laikotarpio atmintį: 10 min.
- Pakeisti vieną prisiminimą ar paros laikotarpio atmintį: 20 min.
- Įdiegti konkretų įsakymą, kurį turi įvykdyti auka: 1 val. (įsakymas išlieka $L_{telepatija}$ parų, absoliučios sėkmės atveju – visam laikui).

Jei Mn stengiasi panaikinti tik kai kuriuos būtybės sugebėjimus, tuomet jis tiesiog papildomai panaudoja 1 žiežirbą kiekvienam įgūdžio sumažinimui -5 verte. Už papildomas 5 žiežirbas tą vertę jis gali laikinai ($L_{telepatija}$ T laikotarpiui) pridėti prie savo turimo įgūdžio ar taip susikurti naują.
Atitinkamai, išleisdamas po 5 žiežirbą už +5 vertę, Mn gali tobulinti tuos būtybės įgūdžius, kuriuos yra pats įvaldęs.
Taip pat Mn gali bandyti nusiurbti ir būtybės žiežirbas, už kiekvienas 5 žiežirbas sunaudodamas savo vieną.
Visi šie pakeitimai galioja $L_{telepatija}$ parų, o vėliau atsistato į pirminę padėtį.
Jei Mn stengiasi būtybės įgūdžių vienokius ar kitokius pakeitimus padaryti visam laikui, tuomet jis tam turi sunaudoti papildomai +50 žiežirbų už kiekvieną pakeitimą.

Už papildomas 5 žiežirbas Mn atstumą iki veikiamos būtybės Mn gali padidinti per $L_{telepatija}$*10 m.
Kero veikimo laikas yra $L_{telepatija}$ T. Jei šio laiko nepakanka, Mn gali laikotarpį pratęsti už papildomas 5 žiežirbas.

Proto analizė
*[Žiežirbos: 10] | Mn; $L_{telepatija}$*2 m | 10-$L_{telepatija}$ T; visam | žr. |*
Po sėkmingo *Prisijungimo* prie protingos būtybės proto toliau Mn aptinka tas mintis ir prisiminimus, kurie buvo koreguoti ar ištrinti.
Analizavimas trunka 10-$L_{telepatija}$ T. Jei šio laiko nepakanka, Mn gali laikotarpį pratęsti už 5 žiežirbas.
Jei atliekant Proto analizę "tiriamasis" nenusiteikęs tokiai procedūrai, tuomet jis gali priešinti ir turi būti tikrinama Mn ir "aukos" VaR. Mn rungties priedas +Vap+$L_{telepatija}$, o atakuotojo +Vap. Už kiekvieną papildomai sunaudotas 5 žiežirbas Mn prie rungties gauna priedą +1. Jei atakuotasis yra Mn, jo rungties priedas taip pat gali būti +$L_{telepatija}$ bei jis taip pat gali naudoti žiežirbas.
Jei Mn pralaimi rungtį, tuomet *Proto analizė* tiesiog yra nutraukiama ir nebegali toliau būti tęsiama. Mn Proto analizę turi bandyti atlikti iš naujo.
Pastaba: jei atakuotasis, kaip ir Prisijungimo atveju, nėra nepatyręs Psi galiose, tai Mn veiksmų prasmės jis gali ir nesuprasti.
Jei Mn laimi rungtį, tuomet keras toliau atliekamas normaliai.

Proto atstatymas
*[Žiežirbos: 10] | Mn; $L_{telepatija}$*2 m | $L_{telepatija}$ T; visam | būtybė |*
Su *Proto analize* nustatęs, kas buvo pakeista, Mn po sėkmingo *Prisijungimo* prie protingos būtybės proto gali atstatyti padarytus pakeitimus. Tam jis turi sugaišti dvigubai daugiau laiko nei "nusiurbėjo" buvo sugaišta atliekant pakeitimus.
Proto atstatymui kas kiekvieną T tikrinama "gydančiojo" ir "nusiurbėjo" VaR. Mn rungties priedas +Vap+$L_{telepatija}$, o atakuotojo +Vap+L_{mn}. Už kiekvienas papildomai sunaudotas 5 žiežirbas Mn prie rungties gauna priedą +1. Sėkminga VaR tos valandos darbą įvykdo sėkmingai ir atstato tam tikrą proto dalį.
Normaliai prisijungimas trunka $L_{telepatija}$ T. Šio laiko pratęsimui sunaudojama po papildomas 5 žiežirbas.

Savikontrolė

Tai grupė kerų, kurių pagalba kerėtojas sau įteigia kai kuriuos paprastam asmeniui sunkiai pasiekiamus dalykus.

Greitasis skaitymas ✸
[Žiežirbos: 1] | Mn; save | 1t; $L_{savikontr}$ T | save |
Mn gali greitai skaityti (100 psl./min.) žinoma kalba parašytą tekstą. Mn turi mokėti skaityti.

Mažoji suprata ✸
[Žiežirbos: 1] | Mn; save | 1t; $L_{savikontr}$ T | save |
Mn ima suprasti nežinoma garsine kalba pasakytų sakinių pačią bendriausią prasmę - "šalta", "pavojus", "esu alkanas" ir pan. Papildomai panaudojus 1 žiežirbą Mn supras sakinių dalis ar frazes – "man labai šalta", "pavojus tūno už tavęs" ir pan. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas Mn supras visą ištartą sakinį.

Kvėpavimo sulaikymas
[Žiežirbos: 2] | Mn; save | 1t; +$L_{savikontr}$ T | save |
Pasisekus Mn gali prailginti kvėpavimo sulaikymą net $L_{savikontr}$ min ilgiau nei tai yra įprasta.

Lunatizmas
[Žiežirbos: 3] | Mn; save | 1t; $L_{savikontr}$ T | save |
Prieš Mn užsikerint jis turi apgalvoti, ką ji nori padaryti, tada užmiega ir įgyja lunatiko savybių - einant ištempta virve, siauru karnizu, stogo atbraila ir pan. Mn VM+50, jį atakuojant ginklu AM-20 (bet ginasi tik *išsisukimu*). Lunatizmas praeina po $L_{savikontr}$ T. Lunatikas negali atakuoti. Patyręs žalą, jei nepavyksta jo VaB-PŽ, jis atsibunda, tačiau patiria baudas (AM-30, VM-30) nuo apsvaigimo.
Panorėjęs atsipeikės tik pavykus VaB-30.

Aš geresnis ✸
[Žiežirbos: 3] | Mn; save | 1t; $L_{savikontr}$ T | save |
Mn sau įteigia, kad jis yra pajėgesnis. Mn pasirinktos prigimties priedas padidėja +5 už 3 žiežirbas.

Sotusis sapnas
[Žiežirbos: 3] | Mn; save | 1t; $L_{savikontr}$ T | save |
Save užkerėjęs Mn užmiega ir sapnuoja, kad skaniai ir iki soties prisivalgo. Normaliai išsimiegojęs jis tiesiog prabunda sotus. Atsibunda jis sotus. Toks sapnas atstoja vienos dienos davinį.

Tvermė karščiui
[Žiežirbos: 4] | Mn; save | 1t; $L_{savikontr}$ T | save |
Mn įsiteigia, kad jis tampa atsparus karščiui ir ugnies poveikiui (tvermė magiškam karščiui ir magiškai ugniai +50, natūrali ugnis iki 200 laipsnių neveikia). Poveikis trunka $L_{savikontr}$ T.

Tvermė šalčiui
[Žiežirbos: 4] | Mn; save | 1t; $L_{savikontr}$ T | save |
Mn įsiteigia, kad jis tampa atsparus šalčio poveikiui (tvermė šalčiui +50, natūralus šaltis iki -50 laipsnių neveikia). Keras trunka $L_{savikontr}$ T.

Ekstra gajumas ✸
[Žiežirbos: 5] | Mn; save | 1t; $L_{savikontr}$ T | save |
Mn įtaigos būdu fiktyviai padidina savo GT. Kautynėse GT gali kristi į minusinę pusę iki pusės maksimalaus GT vertės. Pasibaigus kautynėms, jei Mn gajumas yra tapęs neigiamas, Mn krenta be sąmonės ir pabus išmiegojęs ryte.
Jei GT kris į neigiamą pusę daugiau nei pusė maksimalaus GT - Mn tiesiog mirs. Gali pabusti ir anksčiau, tačiau jo gajumas bus 5.
Kero poveikis trunka iki $L_{savikontr}$ T.

Nejautra ✸
[Žiežirbos: 6] | Mn; save | 1t; $L_{savikontr}$ T | save |
Užsikerėjęs Mn paprasto skausmo nejaučia išvis, o skausmo atakos daro tik trečdalį žalos. Tokioje būsenoje kautynėse Mn nepatiria jokio *šoko*, *apsvaigimo* ar kitokio *svaigulio* nuo bet kokios patirtos žalos, nejautrus kraujavimui. Mn tampa mažai jautrus kai kurių palietimu atakuojančių būtybių - vampyro, šašuolio - atakoms.
Taip Mn laikinai tarsi įgyja *Atsparumo skausmui* ypatybę.
Kero poveikis trunka iki $L_{savikontr}$ T.

Košmaras
[Žiežirbos: 10] | Mn; save | miegas; $L_{savikontr}$ parų | save |
Mentalistas prieš miegą užkeri save ir susapnuoja pabaisą. Miego metu jis turi kerais įveikti pabaisą. Tuomet atsibudęs jis įgaus kai kurias susapnuotos pabaisos savybes (kurias - nustato ŽM). Savybės išsilaiko $L_{savikontr}$ parų.

Letargo miegas
[Žiežirbos: 20] | Mn; save | miegas; iki metų | save |
Mentalistas ilgam užmiega - savaitei, mėnesiui, bet ne ilgiau kaip metams. Miegant jam nereikia valgyti, kvėpuoti, jo kūno neveikia šaltis iki -15º temperatūros. Atsibunda maždaug tuo metu, kaip numato prieš užmigdamas. Galima panaudoti kaip ir įgimtą miškavaikių žadintuvą - kad atsibustų norimu laiku (bet ne anksčiau kaip po 6 val.).

Ekstra sensoriniai pojūčiai (ESP)

Ši grupė bazinių kerų neturi, tačiau ESP grupę pasirinkęs Mn gauna tokį šios grupės kerų skaičių, koks yra jo Vap(!).

Nuodų paieška
[Žiežirbos: 2] | Mn; atstumas L_{ESP} m | 1t; kartas | objektas |
Mn žvilgsniu iki L_{ESP} m atstumu atpažįsta sąmoningai užnuodytą maistą, ginklus ir kitus daiktus.

Kur mano daiktas
[Žiežirbos: 3] | Mn; atstumas L_{ESP} km | 1t; kartas | objektas |
Mn sužino norimo daikto, esančio iki L_{ESP} km atstumu (jei jį yra matęs ar gerai įsivaizduoja) arba negyvos būtybės dislokaciją - tikslų atstumą nuo Mn, aukštį nuo žemės ir pan.

Daikto istorija
*[Žiežirbos: 3] | Mn/ L_{ESP}*10 m; laikomas | 10-L_{ESP} t; visam | objektas |*
Mn per 10-L_{ESP} t sužino rankose laikomo daikto istoriją - kas padarė, maždaug kada, kas buvo jo savininkai, kam daiktas skirtas. Taip pat gali pajusti, kad daiktas yra magiškas, blogos ar geros energijos, natūralią ar nenatūralią prigimtį.
Jei daiktą nelaiko rankose, bet jį mato iki L_{ESP}*10 m atstumu, tuomet *Daikto istorijai* nustatyti sunaudoja papildomas 2 žiežirbas.

Vietovės istorija
[Žiežirbos: 4] | Mn; vietovė | 10-L_{ESP} t; visam | vietovė |
Mn per 10-L_{ESP} t sužino sužino vietovės istoriją iki LMn*20 metų.

Matyti kiaurai sienas
[Žiežirbos: 5] | Mn; L_{ESP} m | 1t; L_{ESP} T | siena |
Susikaupęs Mn mato kiaurai sienas iki L_{ESP} m. Didindamas atstumą per papildomus L_{ESP} m papildomai sunaudoja po 4 žiežirbas.

Girdėti kiaurai sienas
[Žiežirbos: 5] | Mn; L_{ESP} m | 1t; L_{ESP} T | siena |
Susikaupęs Mn girdi kiaurai sienas iki L_{ESP} m. Didindamas atstumą per papildomus L_{ESP} m papildomai sunaudoja po 4 žiežirbas.

Užuosti kiaurai sienas
[Žiežirbos: 5] | Mn; L_{ESP} m | 1t; L_{ESP} T | siena |
Susikaupęs Mn mintimis užuodžia kvapus kiaurai sienas iki L_{ESP} m, nors šalia jo gali būti ir daug pašalinių kvapų. Didindamas atstumą per papildomus L_{ESP} m papildomai sunaudoja po 4 žiežirbas.

Sapnų patarėjas
[Žiežirbos: 10] | Mn; miegas | 1t; kartas | save |
Norėdamas patarimo Mn prieš miegą užkeri save ir naktį susapnuoja sapną, iš kurio gali mėginti nuspėti, kas jo laukia, ką reikėtų daryti, kad išsisukti iš keblios padėties. Reikia normalios trukmės miego.

Psichokinezė

Tai yra Psi tipo kerai, kurių pagalba kerėtojas gali per atstumą judinti daiktus, juos kaitinti ar šaldyti. Visuomet kerėtojas turi matyti tokiais kerais veikiamą daiktą ar objektą. Kerint šiais kerais reikalinga nuolatinė kerėtojo koncentracija viso kero veikimo laikotarpiu.

Telekinezė ✸

*[Žiežirbos: 4] | Mn; $L_{psichokinezė}$*5 m | 1t; $L_{psichokinezė}$ t | objektas $L_{psichokinezė}$*5 kg |*

Tai yra sugebėjimas minties galia per atstumą judinti daiktus. Tam Mn turi sėkmingai atlikti psichokinetinį kerėjimo veiksmą.

Maksimalus atstumas, kuriuo Mn gali pakelti ir judinti norimą gyvą ar negyvą objektą, yra iki $L_{psichokinezė}$*5 m. Norėdamas šį atstumą padidinti, Mn papildomai panaudoja po 2 žiežirbas už kiekvienus papildomus $L_{psichokinezė}$*5 m.

Pakelti ar judinti gali iki $L_{psichokinezė}$*5 kg masės objektą. Judinant sunkesnį objektą papildomai sunaudojamos 2 žiežirbos už kiekvienus $L_{psichokinezė}$*5 kg.

Sėkmingai atliktas psichokinetinio kerėjimo veiksmas reiškia, jog Mn norimą objektą pakelia – tiesiog atplėšia nuo paviršiaus, ant kurio jis buvo. Pakeltą daiktą Mn gali išlaikyti iki $L_{psichokinezė}$ t. Jei Mn objektą laiko tik pakėlęs ir su juo neatlieka kitokių veiksmų, tuomet pasibaigus šiam laikui laikytas daiktas nukris arba Mn papildomai panaudojęs 2 žiežirbas šį laiką Mn gali prailginti per $L_{psichokinezė}$ t.

Mn pakeltą daiktą gali "paleisti" ir anksčiau. Tam tiesiog turi pavykti VaB.

Jei Mn *toliau* pakeltą objektą nori kelti aukščiau (iki $L_{psichokinezė}$*5 m aukščio), su pakeltu daiktu atlikti vieną ar kelis veiksmus, judinti įmantria trajektorija, tuomet tam toliau vėl tikrinama psichokinetinio veiksmo sėkmė (tai būtų teisingo nusitaikymo veiksmas).

Jei Mn pakeltą daiktą nori lėtai (apie 1-2 m/s greičiu) judinti ir jį pataikyti į norimą tašką (*pvz. pakeltą monetą įmesti į stiklinę, pakeltą akmenį "nunešti" ir įmesti į šulinį ir pan.*), tuomet atliekamo psichokinetinio kerėjimo veiksmo VM-10. Taip pat atliekamas daikto kėlimas aukštyn, perkėlimas į kitą vietą ir pan.

Jei Mn pakeltą daiktą nori judinti, perkelti ar kelti aukštyn greičiau (apie 3-10 m/s), tuomet tokio veiksmo VM-30 (*pvz. įridenti kamuolį į duobę ar pan.*).

Sėkmė šiuo atveju reiškia, kad norimas veiksmas pavyko – moneta įmesta į stiklinę, akmuo į šulinį, daiktas perkeltas į kitą norimą tašką ir pan. Nesėkmė šiuo atveju reiškia, kad Mn "nešto" daikto norima kryptimi nesugebėjo pajudinti, jis buvo pamestas arba tiesiog nukeltas ne į norimą tašką, o šalia jo ir pan.

Jei Mn pakeltą daiktą nori sviesti, tuomet atliekamo telekinetinio veiksmo bauda yra VM-40. Mn gali papildomai panaudoti po 2 žiežirbas kiekvienam baudos sumažinimui 10 taškų verte. Tokiu sėkmingu veiksmu Mn daiktui suteikia tokį greitį, kuris prilygsta svaidymo greičiui (apie 20-30 m/s) ir tuomet bet koks sviestas daiktas gali sužaloti taikinį. Nesėkmė šiuo atveju reiškia, kad judinamam daiktui nebuvo suteiktas reikalingas greitis arba jis tiesiog pamestas.

Pataikymo sėkmė tikrinama atskiru metimu, kur svaidymo ataka lygi Mn Telekinezės įgūdžiui. Gintis nuo tokios atakos galima kaip nuo svaidymo atakos.

Bet kokio sviedžiamo objekto žala nustatoma pagal jo masę. Jei sviedžiamas yra ginklas, tuomet pagal jo bazinę žalą. Kaip priedas prie Max ŽT naudojama ½ Telekinetinio įgūdžio vertės (kaip JėP atitikmuo).

Jei Mn nori nedideliam daiktui, tokiam kaip strėlė, aštrus akmuo, peilis ir pan., suteikti didesnį pagreitį, kad daiktas judėtų lekiančios strėlės greičiu (apie 50-60 m/s), tuomet atliekamo telekinetinio veiksmo bauda yra VM-60. Norint veiksmą atlikti be baudų Mn gali papildomai panaudoti po 2 žiežirbas kiekvienam AM-10 panaikinimui. Tokio telekinetinio "šaudymo" atstumas padidėja iki $L_{psichokinezė}$*10 m.

Norint padidinti greitį iki lekiančios kulkos greičio (200 m/s ir daugiau) telekinetinio veiksmo bauda yra VM-120.

Pataikymo sėkmė tikrinama atskiru metimu, kai "šaudymo" ataka lygi Mn Telekinezės įgūdžiui. Gintis nuo tokios atakos galima kaip nuo šaudymo atakos (PG, Išs-20 arba BlokSk-20). "Šaunamo" objekto žala nustatoma pagal bazinę panašaus ginklo žalą. Kaip priedas prie Max ŽT naudojama ½ Telekinetinio įgūdžio vertės.

Jei Mn telekinetiškai judinamu daiktu bando atlikti iš daug trumpų ir įvairių judesių susidedantį veiksmą (vardo užrašymas kreida ar kortų kaladės maišymas), tuomet atliekamo telekinetinio veiksmo bauda yra VM-20 ar daugiau.

Toks telekinetinio veiksmo variantas gali būti panaudojamas, jei telekinetiškai valdomu ginklu bandoma atakuoti kokį nors objektą. Tuomet pirmiausia turi sėkmingai pavykti telekinetinis ginklo valdymas (kaip telekinetinis kerėjimo veiksmas, VM-20). Toliau tikrinama Mn ataka prieš objektą, kur ataka telekinetiškai valdomu ginklu lygi Mn Telekinezės įgūdžiui su bauda AM-20. Ginantis nuo tokių atakų taip pat patiriama bauda –20 (negalioja tik PG ir IŠS).

Jei Mn bando telepatiškai sulaikyti greitai judantį objektą, tokį kaip sviestas durklas ar ietis, tuomet jo telepatinio veiksmo bauda yra VM-60. iššauta strėlė, jei mn ją pastebi, gali būti bandoma sulaikyti, bet tuomet VM-80. Kulkos ir kiti labai greitai lekiantys objektai negali būti sulaikomi telepatiškai, nes jų tiesiog neįmanoma pastebėti.

Jei Mn bando ne sulaikyti, o tiesiog "numušti" ar pakeisti tokių judančių objektų judėjimo trajektoriją, tuomet baudos yra 20-čia taškų mažesnės.

Telekinetine jėga Mn gali bandyti "išrauti" ar nuplėšti kai kurios pritvirtintus objektus (įkaltą kuolą, vinį, dantį, ausį ar net žvėries uodegą). Tokiu atveju Mn atlieka telekinetinį veiksmą su bauda. Bauda priklauso nuo to, kaip smarkiai objektas yra pritvirtintas (nuo VM-40 iki 100). Tokiu būdu Mn taip pat gali ištraukti makštyse esantį ginklą ir pan. Bauda šiuo atveju yra VM-40. Bandant išplėšti kito asmens rankose turimą daiktą, yra atliekama rungtis. Atakuojamojo asmens rungties priedas yra Jėp, Mn - $L_{psichokinezė}$.

Taip atakuojant būtybę bauda yra ne mažesnė kaip 80. Patiriama Max ($L_{psichokinezė}$*5)ŽT. Už papildomas 2 žiežirbas Max žala gali būti padidinama per 10ŽT.

Jei tą patį daiktą bando pajudinti du mentalistai, tuomet yra atliekama jų VaR. Kaip priedas kiekvienam jų naudojamas $L_{psichokinezė}$. Laimėjus rungtį daugiau kaip 5, daiktas, kuris yra telekinetiškai laikomas kito Mn, tiesiog "išplėšiamas" iš jo. Jei pralaimėjusysis vėl bando kontroliuoti tą patį daiktą, tuomet pastarojo kerėjimas turi būti atliekamas iš naujo.

Pirokinezė

*[Žiežirbos: 4] | $L_{psichokinezė}$ m; tūris $L_{psichokinezė}$*50 cm^3/ temperatūra $L_{psichokinezė}$*50° | 1t; $L_{psichokinezė}$*5 t/ aušimas | daiktas |*

Mn iki $L_{psichokinezė}$ m atstumu per 1t pakelia iki $L_{psichokinezė}$*50 cm^3 tūrio objekto temperatūrą iki $L_{psichokinezė}$*50°. Už kiekvienus papildomus $L_{psichokinezė}$*50° šiam tūriui sunaudojamos papildomos 2 žiežirbos. Mažinti temperatūros šis keras neleidžia.

Jei kaitinamas didesnis objektas, tuomet jo temperatūra didės tiek kartų lėčiau, kiek kartų didesnis yra kaitinamas objektas. Jei norima, kad kaitinamas objektas kaistų normaliu greičiu, tuomet už papildomas 2 žiežirbas kaitinamas tūris gali būti padidintas per $L_{psichokinezė}$*50 cm^3.

Kerėdamas kerėtojas visą laiką turi būti nuolatinėje koncentracijoje.

Jei kaitinamas objekto temperatūra pasiekia ar viršija kritinę užsiliepsnojimo temperatūrą, tuomet jis tuojau pat užsidega.

Bandant pakelti gyvos būtybės kūno temperatūrą, pirmiausia reikia nugalėti šios būtybės Psi tvermę (pirokinetinė ataka prieš Psi tvermę). Būtybės atsparumas karščiui šiuo atveju sumuojasi su Psi tverme.

Tačiau atakuojant gyvą būtybę (taip pat ir kitokius objektus) negalima atskirai kaitinti tik vienos jos dalies – *pvz. būtybės piršto ar akies* – šiuo atveju bus kaitinama ir didinama visos būtybės temperatūra.

Atskirai šiuo keru galima kaitinti bei taip uždegti tik būtybės plaukus, jos drabužius, turimus daiktus ir pan.

Kai kurios svarbios temperatūros: humanoidas praranda sąmonę ~50°; popierius užsiliepsnoja ~230°; medis užsiliepsnoja, mėsa iškepa ~300°.

Kriokinezė

*[Žiežirbos: 4] | $L_{psichokinezė}$ m; tūris $L_{psichokinezė}$*50 cm^3/ temperatūra $L_{psichokinezė}$*50° | 1t; $L_{psichokinezė}$*5 t/ aušimas | daiktas |*

Tai *Pirokinezei* analogiškas keras, tik šiuo atveju objekto temperatūra yra mažinama.

Atakuojant būtybę ši gali patirti Max($L_{psichokinezė}$*10) ŽT/t.

Levitacija

[Žiežirbos: 6] | Mn; aukštyn/ žemyn | 1t; $L_{psichokinezė}$ T | save |

Mn gali kilti vertikaliai aukštyn ar leistis žemyn. Horizontaliai judėti galės pasistumdamas ar pučiant vėjui. Vertikalus greitis iki $L_{psichokinezė}$*2 m/s. Gali pakelti krovinį, kurio masė mažesnė už jo paties masę. Už papildomą masę, lygią Mn masei, jis sunaudoja papildomas 3 žiežirbas. Už papildomas 3 žiežirbas judėjimo greitį gali padidinti per $L_{psichokinezė}$*2 m/s.

Levituojančio Mn pirmą t svaidymo yra normali, tačiau kitą t AM-20, trečią t AM-40, nes tuomet yra prarandamas stabilumas. Todėl kas antrą t galima stabilizuoti būseną ir veiksmams negauti baudų.

Levitacija trunka $L_{psichokinezė}$ T. Trukmė gali būti pratęsiama, tam papildomai sunaudojant 2 žiežirbas.

Papildomai panaudojus 2 žiežirbas *Levitacija* virsta *Skrydžiu*.

Skrydis

[Žiežirbos: 8] | Mn; - | 1t; $L_{psichokinezė}$ T | save |

Mn gali skristi bet kuria kryptimi, kai yra susikaupęs. Greitis – iki $L_{psichokinezė}$*2 m/s. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas judėjimo greitį gali padidinti per $L_{psichokinezė}$*2 m/s.

Skrisdamas paneša kitą būtybę ir/ar krovinį, kurių masė ne didesnė už jo paties kūno masę. Už papildomą masę, lygią Mn masei, jis sunaudoja papildomas 3 žiežirbas.

Panoręs gali kyboti ore, kas nereikalauja jokio susikaupimo. Kybant ar lėtai skrendant (iki 2 m/s) galima kerėti.

Skrydžio trukmė $L_{psichokinezė}$ T. Trukmė gali būti pratęsiama, tam papildomai sunaudojant 3 žiežirbas.

Kitą būtybę skraidinti gali tik pasinaudodamas *Telekinezės* keru.

MUZIKINĖ MAGIJA

Tai yra kombinuotos magijos rūšis, savita tuo, kad kerėjimas yra atliekamas muzikos pagalba bei joje suderinama įvairių sričių magija. Šios srities specialistai kerėtojai yra bardai. Savo melodijomis ir dainomis sugeba paveikti ne tik gyvas būtybes, bet ir gamtos reiškinius, elementus ar net dvasias.

Kerėjimas muzikiniais kerais

Muzikinių kerų panaudojimas tiesiogiai priklauso nuo bardo mokėjimo *groti* vienu ar kitu muzikiniu instrumentu bei jo sugebėjimo dainuoti.

Tam, kad bardas tai galėtų atlikti jis turi prieš save turėti magiškos melodijos natas, magiškos dainos tekstą arba visa tai mokėti atmintinai.

Bardų muzikiniai kerai būna dviejų tipų: magiškosios melodijos ir magiškosios dainos.

Magiškoji melodija – tai yra melodija, kurią bardas atlieka pasinaudodamas vienu ar kitu instrumentu. Kiekviena magiškoji melodija yra unikali ir savita. Kiekviena atskira magiškoji melodija yra atskiras keras. Dažnai magiškąją melodiją palydi bardo magiškosios dainos ar tiesiog paprastos dainos žodžiai. Šiuo atveju bardo kerėjimas yra efektyvesnis – tikrinant tvermes jis turi priedą +10.

Magiškoji daina – tai yra daina, kurią bardas dainuoja bei tokiu būdu keri. Kiekviena magiškoji daina yra unikali ir savita. Kiekviena atskira magiškoji daina yra atskiras keras. Dažnai tokią dainą bardas palydi magiškąją melodija. Šiuo atveju bardo kerėjimas yra efektyvesnis – tikrinant tvermes jis turi priedą +10.

Taigi kerėtojas, šiuo atveju bardas, norėdamas kerėti, tiesiog pradeda groti magiškąją melodiją ar dainuoti atitinkamą magiškąją dainą.
Tam turi sėkmingai pavykti *grojimo instrumentu* (atliekant magiškąją melodiją) arba *dainavimo* (atliekant magiškąją dainą) veiksmas.
Tačiau, priešingai paprastam grojimui ar dainavimui, veiksmo sėkmė yra tikrinama kaip bet kokio kitokio kerėjimo sėkmė. Kaip priedai šiuo atveju yra naudojami magiškųjų melodijų arba magiškųjų dainų įgūdžiai ir MeP.
Jei melodiją lydi dainos žodžiai (paprastos ar magiškos) arba dainą – melodija (paprasta ar magiška), tam pakartotinai yra tikrinama pritariančio veiksmo sėkmė. Pastarasis veiksmas turi priedą +20.
Bet kokio tokio veiksmo nesėkmė reiškia, kad bardas praranda žiežirbas, o melodija ar daina, kurią jis atliko yra tik paprastas muzikinis kūrinys, neturintis jokio magiškos efekto (na, nebent nuo to gali būti tik linksmiau ar liūdniau – bet tai tik tiek).

Muzikinių kerų poveikis
Jei bardo atliekama melodija ar daina yra skirta paveikti gyvai būtybei, tuomet yra tikrinama ar būtybė atsispirs magiškos melodijos poveikiui. Tam yra tikrinama bardo magiškos melodijos ar magiškos dainos ataka prieš būtybės tvermę. Kokia tai bus tvermė, priklauso nuo magiškos melodijos ar dainos veikimo tipo. Jis nurodomas prie kiekvieno muzikinio kero aprašymo. Kaip priedą bardas naudoja savo MeP.
Jei kerėtojas nugalėjo būtybės tvermę, tuomet ji gali patirti maksimaliai didžiausią kerų poveikį (kokį tiksliai – toliau nustatoma d100 metimu pagal kero aprašymą).
Jei būtybę apsaugo tvermė, tuomet būtybė kerų poveikio arba nepatiria, arba maksimaliai gali patirti tik dalinį kerų poveikį, priklausomai nuo to kaip yra nurodoma konkretaus kero aprašyme.
Jei atliekamai magiškajai melodijai sėkmingai pavyko pritarti dainos žodžiais ar magiškajai dainai – atitinkama melodija, tuomet tvermių tikrinimui bardas gauna priedą +20.

Muzikinių kerų poveikio trukmė
Muzikinis keras trunka tol, kol kerėtojas groja ar dainuoja. Efektyvus poveikis tokį laiką, koks nurodomas prie muzikinio kero aprašymo. Pasibaigus šiam laikui kerėtojas vėl turi papildomai sunaudoti kerui reikalingą žiežirbų skaičių kero veikimo pratęsimui.
Jei muzikinis keras neveikia gyvos būtybės, tuomet užtenka tik papildomų žiežirbų panaudojimo. Jei muzikiniu keru buvo veikiama gyva būtybė, tai tam vėl pakartotinai yra tikrinamos tvermės. Tai grindžiama tuo, kad klausytojas tiesiog “atbuko” nuo melodijos ar dainos ir jos poveikis turi būti patikrinamas iš naujo. Tačiau pakartotiniam tvermės tikrinimui bardas šiuo atveju turi priedą +20.
Taip pat muzikinių kerų poveikis veikia tol, kol juos kažkas girdi. Atitinkamai nustojus groti, užkimšus ausis, jei po to melodija ar daina nėra labai stipri ir toliau nėra girdima, ar panašiai pašalinus garso šaltinį, kerų poveikis prapuola tuojau pat. Tačiau šiuo atveju ŽM turi įvertinti, kokiu garsumu muzikiniai kerai yra atliekami, kokie galimi išliekamieji reiškiniai ir pan.

Muzikiniai kerai

Rezonansas (Fi)
[Žiežirbos: 2] | Br; girdimumo zona | 1t; L_{Br} min | objektas |
Br grodamas instrumentu išgauna rezonuojančią melodiją. Dūžta lempos, stiklai, buteliai ir pan. Dažniausiai melodijai sugroti naudojamas smuikas ar tiesiog dainuojama.

Lietaus debesis (Fi)
*[Žiežirbos: 5] | Br; zona L_{Br}*10 m^2 | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | krituliai |*
Br iškviečia ar norimoje vietoje, esančioje iki L_{Br}*50 m atstumu nuo savęs sukuria debesį, iš kurio L_{Br}*10 m^2 plote pradeda lyti.
Papildomai panaudojus 4 žiežirbas ir atitinkamai suintensyvinus melodiją, pakyla iki L_{Br} m/s stiprumo vėjas. Papildomai naudojant 2 žiežirbas vėjo intensyvumas gali būti didinamas per L_{Br} m/s.
Krituliai kris L_{Br} T. Papildomai panaudojus 3 žiežirbas kerų trukmė gali būti pratęsiama.

Kilk aukštyn (Fi)
[Žiežirbos: 6] | Br; aukštyn/ žemyn | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | objektas |
Grodamas bardas gali pakelti iki L_{Br} kg masės objektą, esantį iki L_{Br} m atstumu nuo jo, kuris juda aukštyn arba žemyn.
Vertikalus judėjimo greitis iki L_{Br} *2 m/s.

Ugniagesių maršas (Fi)
*[Žiežirbos: 4] | L_{Br}*5 m; L_{Br} m^3 | 10-L_{Br} t; gesinimas | ugnis |*
Br grojant jis L_{Br}**5 m* atstumu gesina natūralią ugnį. 5 žiežirbos užgesina iki L_{Br} m3 ugnies kiekį. Dažniausiai melodija atliekama būgnu ar trimitu.

Smėlis (Fi)
*[Žiežirbos: 4] | Br; tūris L_{Br}*½ m^3 | 10-L_{Br} t; visam | uoliena |*
Br grojant iki L_{Br}*½ m^3 tūrio uolienos ar akmens kiekis pradeda virsti smėliu.

Žiedas (Bi)
[Žiežirbos: 1] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; visam | žiedas/ pumpuras |
Melodija priverčia išsiskleisti augalo žiedą. Jei yra tik pumpurai, tuomet papildomai panaudojus 2 žiežirbas bei kerėjimo trukmę prailginus dvigubai augalas pradeda krauti žiedą, kuris išsiskleidžia.

Žadinimas (Bi)
[Žiežirbos: 1] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; 1 kartas | būtybė |
Grodamas Br pažadina miegančią būtybę, nepriklausomai nuo to, kokiu miegu ji miega. Sėkmingam prikėlimui turi nugalėti būtybės Bi tvermę. Gajumo ir žiežirbų žadinamai būtybei neatstato.

Ricina (Bi)
[Žiežirbos: 3] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; 1 kartas | būtybės |
Bardas išgauna gergždžiančią melodiją, kuri veikia visus esančius zonoje. Paveiktųjų AVM- 20, nes ši melodija sukelia vidurių atpalaidavimą. Viduriavimą pavyks sulaikyti jei pavyks SvB ir VaB su bauda - 30. Tačiau dėl to AVM bauda nepanaikinama. Dažniausiai atliekama su smuiku ar gitara.

Prakaitas (Bi)
[Žiežirbos: 3] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybės |
Užkerėtąjį išmuša karštis arba šaltis. Jei nepavyks VaB ir SvB – pastarasis suserga (persišaldo ar pan.). AVM-20.

Berserkystė (Bi)
[Žiežirbos: 5] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybė |
Grodamas Br blokuoja muziką girdinčios būtybės valią bei ji L_{Br} min laikotarpiui tampa berserku. Toks berserkas atakuoja pašėlusia ataka kiekvieną kt L_{Br} min laikotarpye arba tol, kol žūva visi priešininkai ar jis pats. Berserko gynyba yra *Išsisukimas*+SvP. YŽ patyręs gali atakuoti ir draugus. Pasiutęs berserkas nenaudoja kerų, o viską sunaikinti bando tik fizine jėga.

Šokis (Psi)
[Žiežirbos: 2] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybės |
Nepadėjus tvermei girdintieji ima nevalingai šokti. Visų su vikrumu susijusių veiksmų AVM-50. Dažniausiai atliekamas fleita, smuiku, gitara, trimitu, arfa, būgnu. [Psi]

Lopšinė (Psi)
[Žiežirbos: 2] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybės |
Tai miego ataka prieš protingas būtybes.

Ašaros (Psi)
[Žiežirbos: 2] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybės |
Tai ne kautynių keras. Paveiktieji, nepadėjus jų tvermei, susigraudina, juos užplūsta nostalgiški prisiminimai, gal net seniai pamiršti įvykiai. Suima noras kam nors išsipasakoti. Pasibaigus kerų poveikiui, užkerėtasis neprisimena, kad buvo užkerėtas ir kas tuo metu vyko.

Derybų muzika (Psi)
[Žiežirbos: 2] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybės |
Priedas grupės nariui prie derybų +5.

Kovos maršas (Psi)
[Žiežirbos: 4] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybės |
Naudojamas būriui paskatinti. Girdinčiųjų, kuriems yra suprantamas ar specialiai paskirtas maršas, AM+20. Dažniausiai atliekamas trimitu ar būgnu.

Blokuojanti melodija (Psi)
[Žiežirbos: 5] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybės |
Blokuoja kito bardo magišką melodiją ar dainą. Tam reikia tokio pat instrumento, kokiu groja priešininkas. Jeigu jis dainuoja, blokuoti ją galima smuiku, gitara ar lūpine armonikėle. Užblokuoti pavyks laimėjus bardų įgūdžių rungtį su priedu L_{Br}.

Bardo magnetas (Psi)
[Žiežirbos: 8] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybės |
Zonoje esančios protingos ne magiškos būtybės transo būsenoje eina bardo link. Kerų poveikis tęsis, iki pavyks SvB-(L_{Br}*10) ir VaB-(L_{Br}*10). Bandymai tikrinami iš pradžių ir vėliau kas L_{Br} t. Panaudojus prieš apkerėtąjį prievartą, kerai prieš jį išsisklaido, jei pavyks jo VaB+20.

Religinė melodija (Psi)
[Žiežirbos: 10] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybės |
Apkerėtuosius apima religinis įkvėpimas, jie ima melstis. Grojantysis jiems - dvasinis vadovas. Reikia tokio instrumento, kuris būtų tautinis tuose kraštuose.

Armijos maršas (Psi)
[Žiežirbos: 10] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | būtybės |
Naudojamas kariuomenei paskatinti. Tam reikia ne mažiau kaip trijų susigrojusių bardų. Vieno bardo kerai paveikia iki d100 būtybių. Kariuomenės AM+20. Dažniausiai atliekamas trimitu ar būgnu.

Graužikų siaubas (Psi)
[Žiežirbos: 3] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | laukas |
Pasigirdus melodijai, iš lauko pasitraukia graužikai ar mažesni žinduoliai bei ropliai. Metamas d100 nuvarytų gyvūnų skaičiui nustatyti. Dažniausiai grojama tik muzika. Dažniausi instrumentai lūpinė armonikėlė, fleita, dūdmaišis.

Gyvūnų ramdymas (Psi)
[Žiežirbos: 3] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | gyvūnai |
Melodija ramina neprotingus ar pusiau protingus gyvūnus, slopina jų agresyvumą.

Rujos melodija (Psi)
[Žiežirbos: 3] | Br; girdimumo zona | 10-L_{Br} t; L_{Br} min | gyvūnai |
Vienos rūšies neprotingi ir pusiau protingi gyvūnai ima poruotis. Kiekvienai gyvūnų rūšiai yra specifinė melodija. Bestuburių neveikia.

GYVŪNŲ MAGIJA

Tai kombinuotosios magijos tipas, kuris susijęs su įvairių žvėrių, paukščių ir kitų gyvūnu kontrole. Šios magijos kerais kerėtojas, panaudodamas Psi magijos telepatines komandas bei su Bi magija susijusius aktyvinimo elementus, valdo ir kontroliuoja gyvūnus, jų elgesį ir veiksmus. Šios kerų grupės kerus išmano tik *žvėrininkai*.

Animamantija

Tai su gyvūnų paieška, jų identifikavimu, laikina gyvūnų kontrole ir valdymu susiję kerai.

Gyvūnų paieška ✸

*[Žiežirbos: 1] | L_{anim}*100 m; gyvūnas | 1t; kartas | gyvūnas |*

Žv iki L_{anim}*100 m atstumu nustato tikslią kryptį, atstumą ar gylį iki artimiausio norimos rūšies gyvūno. Bet kurie Žv žinomi gyvūnų egzemplioriai gali būti neįtraukiami į paiešką, jei kerėtojas prieš kerėdamas juos specialiai nurodo. Taip pat Žv (priklausomai nuo kerėjimo sėkmės) sužino esamų gyvūnų skaičių. Didindamas tikrinamo ploto dydį papildomai sunaudoja po 1 žiežirbą už kiekvienus L_{anim}*100 metrus.

Gyvūnų identifikavimas ✸

[Žiežirbos: 1] | matomumas; gyvūnas | 1t; kartas | gyvūnas |

Žv pilnai identifikuoja matomą gyvūną, sužino apie jo ypatybes, biologiją ir visas jo sandaros savybes. Jei Žv gyvūno nemato, bet žino, kad jis ten yra, tuomet jo kerėjimo VM- 40 arba reikia sunaudoti papildomas 2 žiežirbas. Jei Žv bando nustatyti matomo gyvūno nuotaikas ir galimą elgesį, tuomet tam jis papildomai sunaudoja 2 žiežirbas.
Kiekvienai gyvūnų rūšiai keras kartojamas iš naujo.

Laikinasis gyvūnų jaukinimas ✸

*[Žiežirbos: 3] | L_{anim}*10 m; gyvūnas | 1t; L_{anim} T | gyvūnas |*

Žv L_{anim} T laikotarpiui prijaukina iki L_{anim}*10 m atstumu esantį matomą gyvūną. Jei kerėjimo metu Žv liečia gyvūną, tuomet kerėjimo VM+10.
Sėkmingai sukerėjus agresyvus gyvūnas bus ramus, nepuls, leisis glostomas, vizgins uodegą ir pan. Galbūt šokinės iš džiaugsmo, pats glaustysis, tačiau jokių sudėtingų Žv nurodymų neatliks.
Keras trunka L_{anim} T. Vėliau gyvūnas elgsis pagal savo prigimtį. Už papildomą 1 žiežirbą kero trukmė gali būti prailginama.
Kiekvienai gyvūnų rūšiai keras kartojamas iš naujo.

Gyvūnų iškvietimas

[Žiežirbos: 4] | L_{anim} km; gyvūnas | 1t; L_{anim} T | gyvūnas |

Žv iškviečia vieną iki L_{anim} km atstumu esantį norimos rūšies gyvūną. Tam jis papildomai turi nugalėti iškviečiamo gyvūno Bi tvermę. Už kiekvieną papildomai panaudotą žiežirbą Žv gauna priedą +10 nugalint gyvūno Bi tvermę. Bi tvermę įveikus gyvūnas jam įmanomai greičiausiu būdu juda prie jį iškvietusio Žv. Taip pat Žv sužino, kaip toli yra gyvūnas, kiek laiko jam užtruks atkeliauti ir pan.
Toks iškviestas gyvūnas atkeliaus prie Žv, jo reakcija Žv atžvilgiu bus su +L_{anim} priedu. Tačiau aktyvių veiksmų gyvūnas nesiims tol, kol jam to nenurodys Žv, panaudodamas atitinkamą *Gyvūnų kontrolės* kerą.
Keras trunka L_{anim} T. Šiuo metu gyvūnas gali būti pavaldus Žv. Veikimui pasibaigus gyvūnas elgsis pagal savo prigimtį.

Gyvūnų kontrolė

*[Žiežirbos: 5] | L_{anim}*100 m; gyvūnas | 1t; L_{anim} T | gyvūnas |*

Kerėtojui leidžia kontroliuoti vieno iškviesto ar atsitiktinai pastebėto gyvūno, esančio iki L_{anim}*100 atstumu, veiksmus. Jei gyvūnai labai smulkūs (nedideli vabzdžiai, moliuskai ar pan.), tuomet vienu kerėjimu Žv gali kontroliuoti iki L_{anim}*50 egzempliorių veiksmus.
Keras trunka iki L_{anim} T. vėliau už papildomas 2 žiežirbas kero veikimo laikas gali būti prailginamas.
Atitinkamai egzistuoja *Vabzdžių kontrolė, Moliuskų kontrolė, Žuvų kontrolė, Roplių kontrolė, Paukščių kontrolė, Žinduolių kontrolė.*
Įvairių magiškų pabaisų kontrolei dažniausiai naudojami yra atskiri būtent joms skirti kontrolės kerai. Kartais galima bandyti naudoti ir bendrus tos gyvūnų grupės, kuriai priklauso konkreti pabaisa, kerus, tačiau dažniausiai tai komplikuotas dalykas ir kerint yra patiriamos baudos (nuo –40 iki –80).

Jaukintinių magija

Tai su nuolatine gyvūnų kontrole, jų valdymu bei tobulinimu susiję kerai. Bendru atveju tai sugebėjimas auginti bei formuoti jaukintinius.
Jaukintinis – tai gyvūnas, kuriam žvėrininkas suformavo protą, intuiciją ir valią, patobulino jų turėtus įgūdžius bei padarė jį asmenybe. Todėl jaukintiniai - protingos būtybės, glaudžiai susietos su kūrėju, kurį taip ir vadina.
Žvėrininko išauginti jaukintiniai nesistengia nutolti pernelyg toli nuo šeimininko, laikosi taip vadinamoje *jaukintinio zonoje* – teritorijoje, kurioje būdami jaučia telepatines kūrėjo komandas. Iš zonos išeina tik tuomet, jei kūrėjas juos paleidžia ar pats žūva. Aplinkybių priversti išeiti iš zonos, pamiršta visas užduotis, tačiau stengiasi grįžti atgal į zoną ir įgauti ryšį su kūrėju.
Kariai - gyvūnai, kurie kaunasi už žvėrininką nagais, ragais, dantimis, geluonimis ir pan. Jei gyvūnas turėjo įgimtų kerų, tuomet jaukinimo ir virtimo kariu metu juos praranda. Žvėrininkas juos naudoja kaip karius ar medžiotojus. Jaukintinio zona – $L_{žv}$ km ($L_{žv}$ šiuo atveju žvėrininko jaukintinių magijos lygis).
Žvalgai - už žvėrininką jie nesikauna, o dažniausiai renka jam informaciją. Veikimo zona $L_{žv}$*10 km. Taip pat žvėrininkas gali telepatiškai jų juslėmis jausti aplinką. Tokio poveikio zona $L_{žv}$ km.
Kerėtojai – gyvūnai, kuriems suteikta galimybė kerėti. Tam žvėrininkas jiems suteikia kalbos galią, priekinėms galūnėms judrumą, kad šie galėtų kerėti. Taip pat žvėrininkas iš vieno pasirinkto jaukintinio kerėtojo gali paimti dalį žiežirbų. Veikimo zona - $L_{žv}$ km.
Darbininkai - gyvūnai, kurie dirba žvėrininkui. Jie kerta medžius (pvz.: bebrai), kasa žemę (pvz.: kurmiai), perneša krovinius (pvz.: arkliai, jaučiai). Veikimo zona - $L_{žv}$ km.
Bardai - tai gyvūnai, kuriems suteikta kalba, turi padidintą meniškumą, skambų balsą, moka įvairių giesmių. Dažniausiai tai būna paukščiai. Veikimo zona - $L_{žv}$ km.

Jaukintinių skaičius

Pradedančio žvėrininko jaukintinių skaičius nustatomas pagal *Jaukintinių magijos* įgūdžio lygį – jis gali turėti tiek jaukintinių, koks jo įgūdžio lygis. Vėliau, keldamas šį įgūdį, jis gali įsigyti vis daugiau jaukintinių. Jei žvėrininkas jau turi ribinį, pagal savo animamantijos įgūdžio lygį, jaukintinių skaičių, tuomet, norėdamas naujo kitokio jaukintinio, kažkurį senąjį jis turi paleisti.

Reikalavimai kandidatui į jaukintinius

Jaukintiniu negali tapti protingas (koboldas, gomolis, piksis ir pan.) ar pusiau protingas (šimpanzė, gorila.ir pan.) gyvūnas. Taip pat jaukinamas gyvūnas neturi būti suaugęs. Jei jaukintiniu verčiamas suaugęs gyvūnas, jis jau turi būti kieno nors prijaukintas.

Jaukintinio kūrimas

Jaukintiniui žvėrininkas suteikia dalį savo Pr, In ir Va prigimčių. Tam panaudojama ritualinė gyvūnų aukštinimo magija.
Jaukintiniui, prieš atliekant aukštinimo ritualą, žvėrininkas gali padidinti turimą gajumą. Tam jis naudoja kerą *Neprotingųjų gajumo aukštinimas*. Kerėjimas šiuo atveju atliekamas kaip ir kitų kerėtojų kerėjimo atveju. Maksimaliai žvėrininkas jaukintiniui gali perduoti maksimaliai 90% savo gajumo. Tam metamas d100 ir pagal nustatoma, kiek GT padidėjo jaukintinio gajumas. Šie GT yra atimami iš maksimalaus žvėrininko gajumo (žvėrininkui šiuo atveju tai skaičiuojama kaip patirta žala). Maksimalus žvėrininko gajumas po kiek laiko atsistato po 1GT per parą. Išmetus 99- 00 žvėrininkas jaukintiniui suteikia maksimalią savo gajumo vertę, tačiau pats praranda tik pusę šios vertės. 01- 05 visada yra fiasko.
Pirmą aukštinimo ritualo dieną jaukintiniui formuojama *valia*. Tam žvėrininkas naudoja kerus *Valios srautas*. Kerėdamas jis pasako, kiek valios taškų (10,15,20 ir t.t.) jis nori suteikti jaukintiniui. Metamas d100 ir nustatoma kiek valios taškų buvo perteikta. Ši vertė yra pridedama prie jaukintinio valios ir atimama iš žvėrininko atitinkamos vertės. Žvėrininkui prarasti valios vertės taškai atsistato po 1 tašką per parą. Išmetus 99- 00 jaukintinio prigimtis tampa lygi žvėrininko prigimčiai, o jis pats praranda tik pusę atiduodamos prigimties vertės.
Antrą aukštinimo dieną naudojamas kerais *Proto srautas* ir tokia pat tvarka formuojamas jaukintinio *protas*.
Trečią aukštinimo dieną kerais *Intuicijos srautas* formuojama jaukintinio *intuicija*.
Jei po ritualo jaukintinio intuicija tampa didesnė nei 20, tuomet jaukintinis paklūsta žvėrininko mintinėms (telepatinėms) komandoms. Jei intuicija ar protas lieka mažesni nei 5, tuomet jaukintinis nepaklūsta net aiškiai ištartoms komandoms, išskyrus tas, kurias suprasdavo prieš ritualą.
Suformavus intuiciją jaukintiniui kiekvieną sekančią dieną, panaudojant atitinkamus kerus, formuojami
meniškumas (kaip valios atveju) – jaukintiniui bardui;
žiežirbų skaičius (nuo žvėrininko turimų žiežirbų skaičiaus); kalba (pagal Žv kalbos įgūdį); rankų judesiai (pagal žvėrininko kerėjimą) – jaukintiniui kerėtojui.
Taip pat žvėrininkas gali papildomai formuoti tokius jaukintinių įgūdžius, kokius jis turi pats bei jie nepriešstarauja jaukintinio biologinėms ypatybėms.
Jei suformuotos prigimtys ar įgūdžiai yra dar per maži, aukštinimą galima pakartoti, tačiau prigimtys, įgūdžiai, žiežirbų skaičius nebus didesni nei paties žvėrininko.
Žvėrininko jaukintiniui perduotos žiežirbos atsistato po vieną per savaitę.
Žvėrininko jaukintiniui perteiktų prigimčių, įgūdžių verčių ar žiežirbų skaičiaus atstatymas gali paspartėti dvigubai, jei žvėrininkas tam naudoja specialias magiškas žoles. Geriant kūnamainių žolių antpilus toks atsistatymo greitis padidėja keturgubai (*pvz. jaukintinis - šuo, todėl Žv kasdien geria magiškosios šunažolės antpilą*).

Jaukintinių tobulinimo kerų fiaskai

d100	Fiasko pobūdis
01	Žv miršta. Visos jo Pr, In, Me ir Va prigimčių vertės atitenka jaukintiniui, kuris tampa nepriklausomu protingu gyvūnu. Vėlesnė gyvūno degradacija neįvyksta.
02	Jaukintinis persikelia į žvėrininko kūną, gauna jo turimas prigimtis, įgūdžius ir žiežirbas. Jis žvėrininku netampa, tačiau taip pat nėra ir žvėris. Jis – magiškos kilmės žvėrtakis. Jo likimas – atsiskyręs vienišius, gyvenantis pagal žvėrių įstatymus, kurie kartais persipina su civilizacijos elementais. Kartkartėmis gali tapti pavojingu. Žvėrininko siela persikelia į tuometinį jaukintinio kūną ir įgyja tuometines jaukintinio prigimtis. Jo Pr, In ir Va atsistato po vieną tašką per dieną iki jo turėtų. Jė, Vi ir Sv nekinta, lieka tokie kokius tuo metu turėjo jaukintinis. Me=5. Tokio "žvėrininko" likimas – būti asmenybe gyvūno kailyje.
03	Jaukintinis nusiurbia dalį Pr, In, Va ir Me (pagal d100) ir tampa savarankišku. Nusiurbtos prigimtys atsistato tik panaudojus siurbos žalą panaikinančius kerus.
04	Jaukintinis nusiurbia dalį (pagal d100) dar nesuteiktų prigimčių (Pr, In, Va ir Me), bet lieka paklusnus Žv. Nusiurbtas prigimtis Žv atstato tik siurbos žalą panaikinančiais kerais.
05	Žv kūnas žūsta. Žv asmenybė persikelia į jaukintinį (žr. *Jaukintinio likimas*).

Jaukintinio tobulėjimas
Jaukintiniai kariai ir kerėtojai normaliai kaupia patirtį ir kelia lygį. Taip pat didėja gajumas, kerų ataka, koviniai įgūdžiai, gali būti išmokstami nauji kerai.

Jaukintinio likimas
Žvėrininkui žuvus tikrinama visuomet tikrinama, kas nutinka kiekvienam jo jaukintiniui. Bet kokiu atveju bendra tik tai, kad visų jaukintinių jaunikliai yra paprasčiausi tos rūšies atstovai. Žvėrininko paleisto jaukintinio likimas taip pat yra įvairus, tik šiuo atveju mirtis dėl "liūdesio" jo neištinka (d100 metimo priedas +5).

Jaukintinio likimas	
d100	**Likimas**
01 - 05	Jaukintinis krenta negyvas. Atgaivinto jaukintinio Pr, In ir Va bus tokie, kokie buvo prieš tampant juo. Išlieka turėti padidinti gajumas ir ataka (nagais, ragais ir pan.).
06 - 40	Per parą visiškai degraduoja iki pirmykščio gyvūno.
41 - 85	Ima degraduoti dalimis. Tam kas parą tikrinamas VaB. Nepasisekus VaB, jaukintinio Pr pasidaro natūralus (jei buvo kerėtojas, praranda Fi kerus). Jaukintinis dar galės atlikti žvėrininko duotą užduotį, ginti jį – bet tik kaip labai prisirišęs gyvūnas. Praradus Pr toliau kasdien tikrinamas VaB. Nepasisekus VaB jaukintinio In pasidaro natūrali (kerėtojas praranda likusius kerus). In praradęs gyvūnas laikysis vietovėje, kur žuvo Žv (gali saugoti jo kūną ar kapą) ar keliauja tenai, kur Žv gyveno. Praradus In toliau kasdien tikrinamas VaB. Kol Va dar neprarasta, kitas Žv gali kerais *Restauracija* atstatyti asmenybę – turėtus Pr, In ir atmintį. Nepasisekus VaB jaukintinio Va pasidaro natūrali, jaukintinis tampa visiškai laukiniu, tačiau išlieka turėti padidinti gajumas ir ataka (nagais, ragais ir pan.). Nuo šiol jaukintinio turėta asmenybė nebeatstatoma jokiais būdais.
86 - 95	Tampa nepriklausomu ir laisvu. 50% tikimybė, kad kiekviena turėta prigimtis išliks visam laikui. Tam 3 kartus metami d100. Tuomet tikrinama ar iš pradžių neprarastas Pr (mažiausias metimas), toliau In (sekantis mažiausias metimas), toliau – Va ir galiausiai Me.
96 - 00	Tampa nepriklausomu ir laisvu. Visos turimos savybės išlieka visam laikui Jei Žv žūsta, visiškai paveldi jo Pr, In ir Va. Jei paveldi keli jaukintiniai, tuomet šias prigimtis dalinasi pridėdami prie savo turėtos (bet negali viršyti Žv turėtų prigimčių).

Paskutinis žvėrininko šansas
Žūdamas Žv gali persikelti į jaukintinį žvalgą. Tam jaukintinis turi būti $L_{žv}$*10 m zonoje. Toliau turi pasisekti (Pr- 20)B, (In- 20)B ir (Va- 20)B.
Bandymams pasisekus Žv asmenybė sunaikina jaukintinio asmenybę ir persikelia į jo kūną. Lieka tik Žv lavonas, kuris suyra dvigubai greičiau nei normaliai. Naujasis Žv kūnas, perimtas iš jaukintinio, turi jaukintinio turėtą Jė, Vi, Sv ir Ža. Kitas prigimtys (Pr, In, Va ir Me) žvėrininkas tebeturi savo. Kalbėti galės tik tuomet, jei jaukintinis mokėjo kalbėti.
Vėliau Žv gali išlaikyti turimą jaukintinio kūną arba panorėti atgauti savąjį. Panorus savojo kūno, jaukintinio kūnas ima keisti savo formą ir dydį, darosi vis panašesnis į Žv nuosavą kūną. Vieną kg masės Žv praranda per parą, o priauga po 5% masės per savaitę, jei tik turi pakankamai tinkamo maisto. Keičiantis kūnui Jė, Vi ir Sv artėja prie žvėrininko turėtų. Tačiau, jei jaukintinis nemokėjo kalbėti, tuomet kalbos neatgaus ir liks nebylys.
Bandymams nepasisekus *Paskutinis žvėrininko šansas* prarandamas.

ŠAMANIZMAS

Tai magijos rūšis, kurios principas grindžiamas kerėtojo – šamano bendravimu su dvasiomis, jų palankumo ir jėgų panaudojimu.

Dvasios ir totemai

Budžanos- tai dvasios asmeniniai globėjai, kitaip vadinami ***totemais***. Šios dvasios šamaną globoja nuolatos. Paprastai totemas būna tik vienas. Jis įgaunamas tam tikro ilgo ritualo, pasninkavimo ir kamlavimo metu, būtybei esant jau subrendus ir prižiūrint kitam šamanui. Prižiūrintis šamanas totemo suradimui naudoja specialius ritualus, kurių metu pats patiria žalą, rizikuoja gyvybe.
Bet kuris šamanas, pakankamai įvaldęs savo įgūdžius, gali padėti protingai būtybei susirasti asmeninį totemą (dvasią budžaną).
Su įgytais totemais dažnai būna susiję tam tikri draudimai ir apribojimai – *tabu*, kurie yra skirtingi kiekvienam totemui. Tabu yra nurodomi prie kiekvieno totemo aprašymo. Pažeidus *tabu* totemas gali palikti savo globojamą asmenį, nors dažniausiai pirmą kartą "atleidžia", tačiau tabu pažeidžiant pakartotinai ar nuolatos, totemas globojamą asmenį "paliks" garantuotai.
Budžana prarandama išvarius ją demonistui ar veikėjui žuvus.

Samados - dvasios, turinčios kelis talentus, kurių pagalbą šamanas įgauna laikinai.
Samadas šamanas iškviečia *kamluodamas*. Šio ritualo pabaigoje iškviesta samada įsikelia į šamaną. Tuomet sumuojasi šamano ir samados prigimtys, jis įgauna dvasios savybes, talentus. Įsėdus samadai šamanas mato nematomus ir skiria magiškus daiktus nuo nemagiškų, tam neeikvodamas jokios papildomos energijos ir žiežirbų.

Kamlavimas



Tai yra šamanistinis ritualas, kurio metu yra iškviečiamos šamano pažįstamos dvasios – samados bei įgaunamas pastarųjų palankumas. Tuomet jos gali įsikelti į šamaną, vėliau gali būti pasiųstos į kelionę, atlikti tam tikrą darbą bei užduotį ar net nusivesti šamaną į savo pasaulį.
Šio ritualo metu šamanas muša būgną ar kitą mušamą instrumentą ir stūgauja. Kautynių metu ar prieš jas šamanas gali kamluoti žvangindamas ginklu į skydą ir stūgaudamas.
Kamlavimas trunka ne mažiau kaip 10-L_{kamlav} t. Šio laikotarpio pabaigoje tikrinama veiksmo sėkmė (kaip kerėjimo atveju). Kaip priedas šiam metimui yra šamano kamlavimo įgūdis. Sužeidimai, jei pavyksta SvB-PŽ, kamluoti netrukdo.

Samados įsėdimas
Kamlavimo pabaigoje į šamaną įsėda iškviesta dvasia-samada. Taip pat šamanas sunaudoja žiežirbas, kurių skaičius priklauso nuo individualios samados savybių.
Tuomet sumuojasi šamano ir samados prigimtys: sumuojant abiejas prigimtis nustatoma nauja laikina prigimtis; prigimčių priedai nustatomi pagal naujų prigimčių vertes. Taip pat šamanas papildomai įgauna dvasios savybes, talentus, ypatybes ar kerus. Įsėdus samadai šamanas, nenaudodamas jokios papildomos energijos ir žiežirbų mato nematomus ir skiria magiškus daiktus nuo nemagiškų.
Tačiau tuomet, kai į šamaną yra įsėdusi samada, šamanui pradeda galioti tam tikri *tabu*. Šiaip tabu priklauso nuo kiekvienos individualios samados, tačiau kai kurie tabu yra bendri. Visuomet šamanas negali naudoti magiškų daiktų ir ginklų, turėti brangakmenių. Kartais jis negali dėvėti kai kurių, ypač metalinių, šarvų. Jei šamanas šių tabu neįvykdo, tuomet samada jį gali palikti: pirmą kartą pažeidus tabu yra 50% tikimybė, kad samada jį paliks visam laikui; pakartotinai – garantuotai visam laikui. Taip pat šamanas praranda sąmonę ir patiria Max80ŽT. Patiriama žala gali kisti priklausomai nuo individualios samados galingumo.
Po paros kiekviena įsėdusi samada šamaną normaliai palieka – tiesiog iškeliauja ildėtis. Jei šamanas nori, pavykus jo VaB, samada gali "išeiti" ir anksčiau.
Tačiau po to kai samada "išeina", šamano gajumas krenta 10% nuo maksimalaus GT už kiekvieną buvusią dvasią. Ilgiau kaip paros samados šamanas išlaikyti negali. Jei jis nori, "išėjusią" samadą gali iškviesti tik pakartotinai. Tačiau kai kurios samados pakartotinai gali būti iškviečiamos tik ne anksčiau kaip po paros ar ilgesnio laikotarpio. Tai priklauso nuo samados individualių savybių. Dažniausiai kuo stipresnė dvasia, tuo rečiau ji gali būti iškviečiama.
Kautynėse patirta *mirtina ŽŽ* užmuša ne šamaną, o išvaro jame tuo metu įsėdusią samadą, kuri šamaną gali palikti visam laikui (20% tikimybė).
Šamanui mirus, visos dvasios jį palieka.

Samados kelionė
Ne kautynėse kamluodamas šamanas iškviestą samadą gali pasiųsti kelionėn ar žvalgybon. Tam tikrinama kamlavimo veiksmo sėkmė su priedu +20. Nesėkmės atveju samada "išeina" iš šamano kūno, tačiau žvalgybon ar kelionėn nesileidžia. Tai yra tolygu tam atvejui, kai samada normaliai palieka šamaną (krenta gajumas ir pan.).
Sėkmės atveju, šamanui toliau kamluojant ir medituojant, samada leidžiasi nurodyton kelionėn. Toliau šamanas turi tęsti meditaciją, o visa kas vyksta aplink keliaujančią samadą jis mato ir jaučia. Šiuo atveju šamanas papildomai sunaudoja tiek pat žiežirbų, kaip ir samados iškvietimo metu.
Fiziškai tokia iškeliavusi dvasia yra nematoma. Ją pastebėti galima tik su kerų paieška ar demonų pajuta. Dvasias žeidžia tik magiški ginklai. Gynyba, judėjimas ir kita priklauso nuo individualios samados savybių. Samados judėjimas Vi m/s.
Tokion kelionėn šamanas gali pasiųsti ir savo asmeninį totemą, tačiau tuomet kamlavimo veiksmo VM yra su bauda –20.

Sielos kelionė
Tokion pat kelionėn kaip ir samadą šamanas gali pasiųsti ir savo sielą. Tačiau tuomet, kai šamanas kelionėn bando pasiųsti savo sielą, jo kamlavimo VM yra su bauda –40. sielos išsiuntimo kelionėn metu šamanas sunaudoja žiežirbų, lygų 1/10 šamano GT, skaičių.
Nesėkmės metu, kai nepavyksta kamlavimo veiksmas siekiant pasiųsti savo sielą kelionėn, šamanas praranda sąmonę, patiria ½ savo maksimalaus gajumo ŽT bei rizikuoja prarasti savo sielą – yra 10% tikimybė, kad jo siela taps mėkle. Šiuo atveju jo tikrosios sielos vietą gali užimti totemas (70% tikimybė) arba bet kuri kita šamano prieš tai iškviesta ir įsėdusi samada. Jei tokio kamlavimo metu šamanas savo totemą taip pat yra pasiuntęs kelionėn ar neturi jokios kitos iškviestos samdos, tuomet jis rizikuoja tapti tiesiog nevaldomu nemirėliu.
Dėl šios priežasties savos sielos siuntimas kelionėn yra prieinamas tik labai stipriam šamanui. Tokio ritualo metu jis stengiasi niekur neišsiųsti savo totemo, kaip įmanoma labiau jį "pamaloninti", išsikviesti kuo daugiau samadų, kad nesėkmės atveju šamanas bent jau netaptų nevaldoma pabaisa. Dažnai toks ritualas būna "prižiūrimas" kito šamano, kuris nesėkmės atveju galėtų sugražinti tokią "pasiklydusią" sielą atgal.
Fiasko atveju tikroji šamano siela palieka šamaną ir pagelbėti čia gali tik kitas šamanas.

Ritualo metu kelionėn pasiųsta siela taip pat yra nematoma, turi tokias pačias savybes kaip ir šamanas. Realiai visos šamano prigimtys, pojūčiai ir savybės persikelia ir keliauja su tokia siela. Jo kūnas lieka vietoje, tokioje pozoje, kurioje buvo šamano kūnas prieš išeinant sielai iš kūno. Visuomet stengiamasi, kad paliekamas šamano kūnas atrodytų iškilmingai ir visuomet "pasiruošęs" priimti bet kokią baigtį.
Iškeliavusi kelionėn siela šamano nurodymu gali "įsėsti" į kitą asmenį. Įsėdimas į priešininką – tai šamano kamlavimo ataka prieš "aukos" Psi tvermę. Tokia įsėdusi dvasia laikinai gali valdyti "aukos" judesius, emocijas, naudotis jos fizinėmis galiomis. Tačiau "aukos" mokamais kerais, kurie nėra žinomi šamanui, siela pasinaudoti negalės. Taip pat įsėdusi dvasia gali peržiūrėti "aukos" mintis. Minčių peržiūrėjimo greitis atitinka tokį laikotarpį, kuris reikalingas mintims atnaujinti ir atvaizduoti atmintyje.
Papildomai įsėdus sielai kas L_{kamlav} t tikrinama sielos ir priešininko VaR. Jei priešininkas laimi VaR, įsėdusi siela tiesiog "išmetama" iš kūno. Auka, jei nėra turėjusi kontakto su panašiais dalykais ar nėra susijusi su šamanizmu ar demonizmu, tiesiog nieko neatsimins, o tą laikotarpį, kada buvo įsėdusi svetima siela, laikys kaip trumpalaikį protinį ar fizinį sutrikimą.
Kelionėje siela gali išbūti iki L_{kamlav} T. Per šį laikotarpį kelionėn išsiųsta siela privalo grįžti į šamano kūną. Sielos kelionės laikas negali būti pratęsiamas. Pagal šamano norą siela gali grįžti ir anksčiau.
Į šamano kūną siela grįš tik atitinkamai priartėjusi bei "palietusi" jį. Jei šamanas kūnas, tuo metu kai grįžta siela, yra pakeitęs vietą, tada papildomai turi pavykti šamano sielos VaB su bauda, kuri lygi tiek metrų, kiek yra patrauktas kūnas, vertei.
Sielai negrįžus į kūną ar nepavykus bandymui (tuo atveju kai kūnas buvo patrauktas) šamano kūnas tiesiog miršta: klinikinė mirtis prasideda po to, kai baigiasi laikas, per kurį siela privalėjo grįžti. Taip pat yra 50% tikimybė, kad po d5 parų tokio šamano kūnas prisikels ir taps gūlu ar kitokiu nemirėliu. Į kūną negrįžusi siela ilgainiui tampa mėkle.
Sielai grįžus šamanas viską kuo puikiausiai atsimena, viską gali nupasakoti, net apibūdinti kaip atrodė jo kūnas ir pan.
Sielos judėjimas lygus Vi m/s.

Totemai

Totemai – tai dvasios asmeniniai globėjai, kurios asmenį, įgijusį pastarąjį totemą, globoja nuolatos dieną naktį ir dažniausiai visą gyvenimą. Dažniausiai pasitaikantys totemai būna gyvūnų, rečiau augalų, negyvos gamtos objektų ar gamtos reiškinių dvasios.

Medžiai/ augalai
Kai totemas yra medis ar kitoks augalas, tuomet visi tokių totemų globotiniai šalia visų savybių kitų turi sekančią: globotiniai nuo bukų ginklų patiria ½ ŽT.

Difenbachija
Keras *Žado atėmimas*; Nuodingumas (kūnas, išskyros, veikia kaip silpni nuodai); Jautrumas šalčiui +30; Prieš vabzdžius bei graužikus AM+10.

Monstera
Laipiojimas +30; Sugeria rūką; Orientacija rūke; Jautrumas šalčiui +30; Virvininkystė; Prieš chimeras AM+10. *Tabu* – šarvai.

Šiurpis
Be oro išbūna aktyvus 10 min, pasyvus iki 1 val; Pelkiažinystė; Neapsikrovęs neskęsta vandenyje; Imunitetas prieš gyvates +40. *Tabu* – šarvai.

Švendras
Be oro išbūna aktyvus 10 min, pasyvus iki 1 val; *Levitacija* (1 kartą/ parą; 10 min); Pelkiažinystė; *Tabu* – šarvai.

Bestuburiai
Kai totemas yra koks nors bestuburis gyvūnas, tuomet visi tokių totemų globotiniai turi tik tas savybes, kurias suteikia atitinkamo gyvūno totemas.

Aštuonkojis
Šarvai iki KO; Slėpimasis VM+30; Durklu AM+10; PrP+10; Imtis AM+10; Vandens poreikis (už kiekvieną be vandens praleistą parą AVM-20).

Austrė
Šarvai iki PŠ; Oda +5; Vandeninis kvėpavimas; Greitai judėdamas praranda sąmonę.

Dėlė
Šarvai iki KO; Vandeninis kvėpavimas; Durklu AM+10; Be deguonies aktyvus apsieina 30 min, nejudėdamas iki 12 val; Kas dvi dienas reikia išsiurbti vieno gyvio bent 0,5 litro kraujo, priešingu atveju VM-10 už kiekvieną sekančią parą.

Jūrų ežys
Šarvai iki PŠ; Oda +5; Durklu AM+10; Vandeninis kvėpavimas.

Kalmaras
Šarvai iki KO; ViP+5; PrP+5; Tr.kardu AM+10; Plaukimas +40.

Koralas
Šarvai iki VŠ; Oda +10; VaP+10; Vandeninis kvėpavimas; Tvermė šalčiui AM-20; Greitai judėdamas praranda sąmonę.

Krevetė
Šarvai iki PŠ; Peiliu AM+10; Plaukimas +20; Vandeninis kvėpavimas.

Medūza
Šarvai iki MO; VaP+10; Durklu AM+5; Pirmas sėkmingas smūgis nuodingas (vidutiniai nuodai, Max 30 ŽT); Su lengva apranga 1 val. per dieną beveik skaidrus (pastabumas VM-30); Kiekvieną parą turi išsimaudyti (>20 l vandens), priešingu atveju VM-30 už kiekvieną be vandens praleistą parą.

Pintis (gyvūnas)
Šarvai iki PŠ; VaP+10; Vandeninis kvėpavimas; Atakuojant bestuburiams gyvunams AM-30; Pusinė organų regeneracija; Kiekviena parą turi išsimaudyti (>20 l vandens), priešingu atveju VM-30 už kiekvieną be vandens praleistą parą.

Planarija
Šarvai iki MO; VaP+10; Vandeninis kvėpavimas; Organų regeneracija; Greitai judėdamas praranda sąmonę.

Sliekas
Šarvai iki KO; VaP+10; Urvažinystė; Organų regeneracija.

Sraigė vynuoginė
Šarvai iki VŠ; Šaudyti lanku AM+10; Greitai judėdamas praranda sąmonę; Jojimas -20.

Sraigė
Šarvai iki VŠ; Negali jodinėti.

Vėžys
Šarvai iki VŠ; Kertančiais ginklais AM+10; Organų regeneracija; Nutolus nuo vandens telkinio 30 km AM-10, VM- 10.

Vabzdžiai ir voragyviai
Kai totemas yra koks nors vabzdys ar voragyvis gyvūnas, tuomet visi tokių totemų globotiniai turi tik tas savybes, kurias suteikia atitinkamo gyvūno totemas.

Amaras (vabzdys)
Šarvai iki KO; Draugyste su didskruzdėm; Mityba iš bet kokio žalio storo medžio; Durklu AM+10; Trūkstant vandens AVM-10 už kiekvieną parą; Augalų išmanymas +20.

Arum (vabzdys)
Vabzdžių viliojimas; Spąstų išmanymas; Keras *Žiebtuvėlis*; Trūkstant vandens AVM-20 už kiekvieną parą; *Tabu* – šarvai.

Blusa
Šarvai iki ŽŠ; Durklu AM+20; Šiltakraujus nujaučia per 20 m; Kai išgeria stiklinę šviežio kraujo, 5 šuoliai triskart ilgesni ir aukštesni; Negavus šiltakraujės būtybės kraujo daugiau kaip 3 paras, AVM-20 už kiekvieną sekančią parą.

Bombardyras
Šarvai iki PŠ; Oda +5; Šaudymas +20; Įgimti kerai *Aitrioji strėlė* (2 kartus).

Blizgiavabalis
Šarvai iki VŠ; ŽaP+10; SvP+10; JėP+5; Oda +5; Tvermė šalčiui -30.

Čiuožikas
Šarvai iki KO; ViP+10; Eina vandens paviršiumi 1 kartą per dieną iki 50 m atstumu; Upių išmanymas +20.

Dusia
Šarvai iki PŠ; Plaukimas, nardymas +40; Prieš vandens gyvius AM+20; 1 kartą per parą skrenda 20 m; Nutolus nuo vandens telkinių toliau kaip 30 km, AM-10.

Elniavabalis
Šarvai iki PŠ; Oda +5; JėP+5; Ietis, rapyra AM+10; Prieš medines pabaisas AM+10 (net paprastu ginklu žeidžia magiškas); Nuolatinis poreikis saldžiam alkoholiui.

Gyvalazdė
Šarvai iki KO; Slėpimasis +50; Katalepsija (tampa nejudriu, ilgai išlaiko bet kokia pozą, žaizdos nekraujuoja, skausmas visiškai neveikia); Fi kerai *Spalvaplyksnis* (vartojama slėptis nuo priešų - trumpam apakina priešininką, todėl aptikti VM-30); Organų regeneracija ir autotomija.

Jonvabalis
Šarvai iki PŠ; Įgimta *Šviesa*, 3 kartus; Įgimta *Šviesos strėlė*, 3 kartus/ parą; Tvermė šviesos atakoms +40.

Kurklys
Šarvai iki GR; Oda +5; JėP+10; ViP- 10; Įgimti kerai *Urvakasyba*; Gabumai styginiams; Plaukimas +20.

Lašalas
Šarvai iki KO; Plaukimas +20; Vandeninis kvėpavimas 30 min./dieną; Skridimas VM+5.

Laumžirgis
Šarvai iki KO; ViP+5; Atakuojant ore ar vandenyje AM+20; Ant žemės prieš vabzdžius AM+10; Rega +30.

Sfinksas (drugys)
Šarvai iki KO; Skrendant greitis dukart didesnis; Infrarega; Naktį judant VM+20; Polinkis į saldų alkoholį.

Skarabėjus
Šarvai iki VŠ, Oda +5; JėP+10; Tvermė ugnies ir šviesos atakoms +40; Imunitetas +30; Mešlaėdystė ir smarvė.

Skolopendra

Šarvai iki PŠ; ViP+5; Durklu AM+10; Pirmas sėkmingas smūgis nuodingas (nuodai stiprūs arba Max 30ŽT).

Skorpionas
Šarvai iki PŠ; Prieš nariuotakojus duriančiu ginklu AM+20; Pirmas sėkmingas smūgis nuodingas (nuodai stiprūs mirtini arba Max 30ŽT); Slėpimasis tarp natūralių akmenų VM+20; Tvermė šalčiui ir ugniai -30.

Sprakšis
Šarvai iki VŠ; Oda +5; ViP+5; Imtynes AM+20; Urvakasyba; Arbaletu AM+10.

Šienpjovys
Šarvai iki GR; VaP+10; Infrarega 20 m; Atsparumas skausmui.

Tarakonas
Šarvai iki PŠ; Infrarega; Landumas; Gali misti bet kokia organika; Šviečiant saulei AM-10.

Termitas
Šarvai iki PŠ; ŽaP- 10; Prieš augalines pabaisas AM+30; Tuneliakasyste; Statyba iš akmens; Infrarega 30 m; Dienos šviesoje AM-20, VM- 20; Grybažinystė; Pastabumas 50; Šaudymas AM-20; Bi kerai *Klampinimas* (AM-20, vienąkart prieš kiekviena būtybę); Skruzdžių AM+20.

Vapsva
Šarvai iki GR; ViP+10; Rapyra ar stiletu AM+10; Prieš vabzdžius AM+10; Keras Skrydis 1 kartą/ parą.

Voras
Šarvai iki KO; Virvininkystė; Spastažinyste; Tr.kardu AM+10; Lipimas +30.

Žiogas
Šarvai iki GR; Šuolis dukart ilgesnis ar aukštesnis; Gabumai styginiams instrumentams; Įgimtas *Šuoliukas* 5 kartus per parą; Slėpimasis +30.

Žygis
Šarvai iki VŠ; Oda +5; ViP+10; Kardu AM+10.

Žuvys
Kai totemas yra žuvis, tuomet visi tokių totemų globotiniai šalia visų kitų savybių turi sekančias: plaukimas +50; vandeninis kvėpavimas +3 min.

Karosas
Šarvai iki ŽŠ; Be deguonies išbūna aktyvus 10 min, pasyvus – 1 val; Tvermė šalčiui +20.

Lašiša
Šarvai iki ŽŠ; JėP+5; Šuoliai dukart ilgesni ir aukštesni; Uoslė +40; Absoliuti orientacija (100%).

Lydeka
Šarvai iki ŽŠ; Tr.kardu AM+10; Slėpimasis +20; Tvermė dujų ir smarvės atakoms +10; Už kiekvieną be vandens praleistą dieną AVM-20.

Lynas
Šarvai iki ŽŠ; Imunitetas +40; Be oro aktyvus išbūna 20 min, nejudėdamas – iki 6 val; Tvermė dujų ir smarvės atakoms +20; Už kiekvieną be vandens praleistą dieną AVM-20.

Ryklys
Šarvai iki ŽŠ; Kardu AM+20; Vandenyje AM+20; Reikia 2 kibirų vandens ir 50 g druskos per parą, kitaip AM-40 už kiekvieną dieną; Berserkystė nuo kraujo.

Spygliauodegė (raja)
Šarvai iki ŽŠ; Rapyra AM+20; Slėpimasis sekliame vandenyje +50.

Torpeda (raja)
Šarvai iki ŽŠ; Keras *Elektros smūgis* (Fi 40, Max 40ŽT, 5 kartus per para); Tvermė elektrai +50.

Ungurys
Šarvai iki KO; ViP+5; Naktį AVM+10; Absoliuti orientacija (100%); Su lengva apranga 30 min. per diena beveik skaidrus (pastabumas VM-30); Gynyba be ginklo +20.

Vėgėlė
Šarvai iki ŽŠ; Naktį AM+10; Tvermė šalčiui +10; Gynyba be ginklo +20.

Paukščiai
Kai totemas yra paukštis, tuomet visi tokių totemų globotiniai šalia visų kitų savybių turi sekančią: skridimo VM+30 (kai veikėjas turi magišką skraidantį daiktą - šluotą, šarvus, diržą, marškinius ir pan.).

Erelis
Šarvai iki KO; Puiki rega (dieną pastabumo VM+60); Kertančiais ginklais AM+20; Medžioklė +40; Klaustrofobija.

Kazuaras
Šarvai iki KO; Tr.kardu AM+10; Spyris AM+10; Džiunglių išmanymas 50.

Kivis
Šarvai iki KO; Infrarega 10 m; Klausa ir uoslė +30.

Pelėda
Šarvai iki KO; Rega sutemose +20; Nuostabi klausa (VM+60); Kertančiais ginklais AM+10; Paukštinių pabaisų elgesys -3.

Pingvinas
Šarvai iki KO; ViP -5; Plaukimas ir nardymas +50; Vandenyje AM+20; Tvermė šalčiui +50.

Strutis
Šarvai iki KO; JėP+5; Spyris AM+20, žala dviguba; Bėgimas +20.

Žuvėdra
Šarvai iki KO; ViP+5; Žvejyba+50; Pikiravimas +30.

Ropliai/ varliagyviai
Kai totemas yra roplys ar varliagyvis, tuomet visi tokių totemų globotiniai turi tik tas savybes, kurias suteikia atitinkamo gyvūno totemas.

Chameleonas
Šarvai iki ŽŠ; Slėpimasis +50; Prieš sausumos nariuotakojus AM+10; Lipimas +30; Iniciatyva -2; Tvermė šalčiui -10.

Duobiagalvė gyvatė
Šarvai iki ŽŠ; ViP+10; Infrarega 30 m; Pirmas sėkmingas smūgis nuodingas (nuodai stiprūs, Max 30ŽT).

Gekonas
Šarvai iki ŽŠ; Lipimas +50; Infrarega 10 m; Prieš nariuotakojus AM+10.

Iguana jūrinė
Šarvai iki ŽŠ; Tvermė šalčiui AM–20; VaP+5; Nardymas +40; Polinkis gerti jūros vandenį.

Kobra
Šarvai iki ŽŠ; ViP+5; Bi tvermė +40; Kardu AM+10; Prieš gyvates AM+20.

Vėžlys balinis
Šarvai iki VŠ; Oda+5; VaP+5; Slėpimasis stovinčiame vandenyje, gali nekvėpuoti 30 min; Jojimas VM-30.

Vėžlys pasalūnas
Šarvai iki VŠ; Oda+5; VaP+5; Slėpimasis lygioje vietoje +50; Jojimas VM-30.

Vėžlys jūrinis
Šarvai iki VŠ; Oda+5; VaP+5; Plaukimas VM+30; Jojimas VM-30.

Žvėrys
Kai totemas yra žvėris, tuomet visi tokių totemų globotiniai turi tik tas savybes, kurias suteikia atitinkamo gyvūno totemas.

Aklys (graužikas)
JėP+5; Rega -20; Šaudymo AM-20, kai atstumas didesnis kaip 10 m; Urvų išmanymas +30; Dirvos išmanymas +30; *Tabu* – šarvai.

Arklys
Šarvai iki KO; Buožė AM+10; Bėgimas VM+30; Stepių išmanymas +20; Vegetarystė; Lipimas medin AM-10.

Avinas
Šarvai iki GR; Smūgis galva (AM+30, YŽ+10); Kūju AM+10; Vegetarystė; Garbanoti plaukai.

Barsukas
Šarvai iki GR; Urvažinystė ir požeminė architektūra; Žiemos miegas; Imunitetas gyvačių ir nariuotakojų nuodams +30.

Bebras
Šarvai iki GR; InP+5; Medžių ir medžio apdirbimo išmanymas; Plaukimas ir nardymas VM+20; Ataka prieš augalines pabaisas VM+20; Vegetarystė.

Bizonas
Šarvai iki ŽŠ; Oda +5; SvP+5; Galingas smūgis duriančiais ginklais (YŽ+20); Pelkėse AVM-10; Prerijų išmanymas +20.

Bonobas
Šarvai iki GR; PrP+10; Tvermė siaubui +20.

Delfinas
Šarvai iki GR; ŽaP+10; PrP+10; Echorega 30 m; Vandenyje AM+30; Kai toliau kaip 20 km nuo vandens AVM-10; Žvejyba +30; Kasdien maudytis, priešingu atveju AVM-20 už kiekvieną be vandens praleistą parą.

Delfinas dalginis
Šarvai iki ŽŠ; PrP+5; JėP+5; Echorega 30 m; Vandenyje AM+30; Galingas smūgis kalaviju (YŽ+20); Kai toliau nei 20 km nuo vandens AM-10, VM-10; Kasdien maudytis, priešingu atveju AVM-20 už kiekvieną be vandens praleistą parą.

Dramblys
Oda +5; Šarvai bet kokie; JėP+10; PrP+5; Net kai JėP=-5 gali kautis 2R kalaviju (YŽ+20); Sėlinimas +40.

Elnias

Šarvai iki GR; Bėgimas miške VM+20; Atakos ietimi, alebarda, špaga AM+10; ŽaP+10; Vegetarystė.

Ernis
Šarvai iki GR; Tvermė šalčiui +30; VaP+10; Ataka aštriais ginklais AM+10; Mėsos mėgėjas (už kiekvieną be mėsos praleistą dieną VM-5).

Gibonas
Šarvai iki KO; Laipiojimas +40; ViP+10; Tvermė šalčiui -20.

Gorila
Šarvai iki ŽŠ; JėP+15; Žolininkystė +20.

Hiena
Šarvai iki GR; JėP+5; ŽaP-10; Tr.kardu AM+10; Imunitetas +20; Maitėdystė.

Hieninis šuo
Šarvai iki KO; Durklu AM+10; VaP+10; Grupėje AM+10.

Jakas
Šarvai iki ŽŠ; JėP+5; Tvermė šalčiui +40; Aukštikalnių išmanymas +20.

Kalanas
Šarvai iki KO; Plaukimas ir nardymas +30; Jūrininkystė +30; Buože AM+10.

Katė
Šarvai iki KO; ViP+10; Inic+3 (žaibiška reakcija); Sėlinimas (VM+20); Kritimo atveju aukštis -3 m; Šutemų rega.

Kiaunė
Šarvai iki KO; ViP+15; ŽaP+10; Lipimas +30; Landumas.

Kirstukas
Šarvai iki KO; ViP+10; Trumpas miegas (4 val.); Prieš nariuotakojus ir kirmėles kirstynių aštriais ginklais AM+20; Rajumas: reikia triskart daugiau maisto (atitinkamai nepavalgius VM-30 už kiekvieną be pilno davinio praleistą parą).

Kiškis
Šarvai iki KO; ViP+5; Gynyba nuo strėlių +10; Žolininkystė +30; Maskuotė pievose su vidutine ir aukšta žole (VM+20); Vegetarystė.

Kupranugaris
Šarvai iki GR; Tvermė ugniai +30; ŽaP-5; Dykumų išmanymas +40.

Lapė šiaurinė
Šarvai iki KO; Tvermė šalčiui +60; Durklu AM+5; Tundros išmanymas +40.

Lokys baltasis
Šarvai iki ŽŠ; Galingas smūgis kertančiu ginklu YŽ+15; Plaukimas +30; Tvermė šalčiui +40; Tvermė ugniai -10.

Lokys rudasis
Šarvai iki ŽŠ; Galingas smūgis aštriu ginklu (YŽ+10); Žiemos miegas; Mėgsta saldžiai.

Lūšis
Šarvai iki KO; ViP+10; Lipimas +20; Taigos išmanymas; Slėpimasis +20.

Ožys
Šarvai iki KO; Lipimas +20; Vegetarystė.

Pavianas
Šarvai iki KO; PrP+5; VaP+10; Tr.kardu AM+10; Prieš katinius plėšrūnus AM+10.

Raganosis
Šarvai iki PŠ; Oda +5; JėP+10; K.kūju YŽ+15; Rega VM- 40; Šaudymas AM-20, kai atstumas didesnis nei10 m.

Ruonis
Šarvai iki KO; Plaukimas ir nardymas +60; Ataka vandenyje AM+20; Tvermė šalčiui +40.

Saiga
Šarvai iki KO; Bėgimas VM+30; Tvermė dujoms, dūmams, dulkėms +30.

Staugūnas
Šarvai iki KO; Rėkti VM+50; Keras *Kurtinimas* (kas 5t, Fi ataka 40, veikia R30m zonoje, Max 20ŽT turintiems klausą; taip pat ir saviškiams; turi būti >10 cm storio medis); Lipimas +50.

Šarvuotis
Šarvai iki PŠ; JėP+5; Oda +5; Kasimas VM+20.

Šernas
Šarvai iki ŽŠ; Oda +5; Berserkystė; Kardu ar 1R kirviu AM+20.

Šeškas
Šarvai iki KO; Tvermė smarvei; Urvažinyste; Prieš urvines pabaisas AM+20.

Šikšnosparnis
Šarvai iki KO; Echorega 30 m; Puiki klausa (VM+60); Tvermė triukšmui -20.

Šoklys
Šarvai iki KO; ViP+10; Šuoliai dukart ilgesni ir aukštesni; Dykumų išmanymas +40; Naktį AVM+5.

Tapyras
Šarvai iki GR; Naktį VM+10; Pelkiažinystė.

Tigras
Šarvai iki GR, JėP+10; Galingas smūgis aštriu ginklu (YŽ+20); Miškų išmanymas +20; Džiunglių išmanymas +30.

Triušis
Šarvai iki KO; Urvažinyste; Žolininkystė +30.

Ūdra
Šarvai iki KO; ViP+10; Kautynės vandenyje AM+20; Plaukimas VM+30.

Vėplys
Šarvai iki PŠ; Net kai JėP=-5 gali kautis 2R kalaviju (YŽ+15); Plaukimas ir nardymas +60; Tvermė šalčiui +30.

Vilkas
Šarvai iki GR; SvP+5; Spąstų paieška (pastabumas VM+30); Kertančiais ginklais AM+20; Nuo raudono audeklo AM-10, VM-10.

Voverė
Šarvai iki KO; Lipimas medin +30; Augalinio maisto paieška VM+20; Ataka peiliu AM+10.

Žebenkštis
Šarvai iki KO; ViP+15; SvP-5; ŽaP+5; Inic+3; Prieš didžiurkes ir kitas žvėrių didžiąsias atmainas AM+10; Masė ir ūgis sumažėja trečdaliu.

Žiurkė
Šarvai iki KO; ViP+5; ŽaP-10; Imunitetas +10; Berserkystė; Nuodų pojūtis.

DEMONIZMAS

Tai magijos rūšis, kurios principas grindžiamas kerėtojo – demonisto specialiųjų ritualų panaudojimu bei dvasių ir demonų iškvietimu. Priešingai šamanui, demonistas iškviestas dvasias ir demonus bando pajungti sau jėga ir priversti atlikti nurodytą užduotį ar darbą. Tai bene labiausiai pavojinga profesija, kadangi net mažiausios nesėkmės atveju yra rizikuojama gyvybe.

Demonų iškvietimas
Demonistas, atlikdamas *Iškvietimo ritualą*, iš kitų ar savojo pasaulio poerdvių iškviečia dvasias ar demonus.
Tokio ritualo metu demonistas, panaudodamas įvairius amuletus ar magiškus daiktus, sukuria *Tunelį*, su tuo pasauliu ar poerdviu, iš kurio jis nori iškviesti demoną ar dvasią bei kuriuo gali atkeliauja iškviečiama būtybė. Toks ritualas, priklausomai nuo iškviečiamos būtybės galingumo, trunka įvairų laiko tarpą. Dažniausiai laikas priklauso nuo būtybės gajumo ir trunka tiek T, koks yra iškviečiamos būtybės gajumas. Atitinkamai demonistas sunaudoja žiežirbų, lygų 1/10 iškviečiamos būtybės gajumui, skaičių. Tokio ritualo pabaigoje demonistas ištaria tikrąjį demono ar dvasios *vardą*.
Ritualo sėkme nustatoma pagal Kerų sėkmės lentelę, kur kaip priedą demonistas naudoja savo *Demonų iškvietimo* įgūdžio vertę bei VaP.
Kiekvieną iškviestą dvasią ar demoną demonistas turi įveikti valia – tam yra atliekama valių dvikova (rungtis). Kadangi daugelis dvasių ir demonų yra žymiai stipresni, todėl šiai dvikovai laimėti demonistas rituale naudoja įvairius amuletus, papildomus užkeikimus bei taip slopina iškviestų būtybių pasipriešinimą, atlieka prieš tokias būtybes nukreiptus veiksmus ir naudoja kitokią prievartą. Būtent dėl to iškviestos būtybės stengiasi kaip įmanoma tam priešintis ir stengiasi išsivaduoti nuo demonisto įtakos.
Laimėjęs šią rungtį demonistas iškviestoms būtybėms gali įsakinėti ir versti jas atlikti įvairius darbus. Standartiškai iškviestą dvasią ar demoną demonistas gali kontroliuoti L_{dem} T.
Ši dvikova yra kartojama, kai tik iškviesta būtybė pajunta, jog demonistas yra nusilpęs (demonistas yra apsvaigintas, patyrė YŽ, praradęs sąmonę ar pan.) ar praėjo L_{dem} T nuo paskutinės dvikovos. Kuo dažniau su ta pačia iškviečiama būtybe susitinka demonistas, tuo geriau iškviečiama būtybė perpranta demonistą ir gauna priedus Valių dvikovai. Todėl dažniausiai yra vengiama kviesti tas pačias būtybes pakartotinai.
Pralaimėjimo atveju jis labai rizikuoja, nes tada pats priverčiamas paklūsti demonui ar dvasiai, gali būti jų atakuojamas arba netgi įsiurbiamas iškviestų būtybių pasaulin.

Demonų/ dvasių išvarymas
Demonistas taip pat gali išvaryti budžanas, pamėkles ar bekūnius nemirėlius iš kitų asmenų, nugalėdamas juos savo valia ir priversdamas jas paklusti. Toks ritualas trunka ir atliekamas taip pat kaip ir demonų iškvietimo atveju.
Tokio veiksmo nesėkmė dažniausiai gali užtraukti dvasios nemalonę asmeniui, iš kurio ji buvo bandoma išvaryti. Tada tokia dvasia ar demonas už tai stengiasi tokiam asmeniui atkeršyti, gali pradėti jį terorizuoti ar kitaip pakenkti. Netgi išvaryta dvasia, jei ji yra pakankamai galinga, gali tą asmenį persekioti, ypač jei nuo pat pradžių turėjo kokių nors piktų ar savanaudiškų kėslų. Rečiau nesėkmės atveju tokios dvasios agresija yra nukreipta prieš patį demonistą.

PATIRTIS IR LYGIO KILIMAS

Lygis

Kiekvienas žaidimą pradedantis veikėjas turi *Pradinius įgūdžius* bei *Lygį*. Dažniausiu atveju tai būna pirmas lygis, tačiau kai kurių rasių atstovų, pasiekusių brandos amžiaus slekstį, pradinis lygis būna ir didesnis.
Lygis dažniausiai nurodo, kokia kiekvieno veikėjo surinkta patirtis. Pagal tai maždaug galima įvertinti kokio stiprumo yra asmuo, koks jo patyrimas ir pan. Taip pat lygis naudojamas nustatant veikėjo uždirbamus *Patirties taškus* (PT).

Patirtis

Savo kelionėse veikėjai patiria daugybę nuotykių, kaunasi su pabaisomis ir priešais, ieško lobių, kenčia nuo žaizdų, patiria nesėkmes. Visi šie veiksmai, sėkmės bei nesėkmės didina jų patirtį bei uždirba veikėjui *Patirties taškus* (PT). Surinkus tam tikrą patirties taškų skaičių, kyla kiekvieno įgūdžio, kurio pagalba buvo uždirbami patirties taškai, vertė. Taip pat kyla ir bendras veikėjo lygis. Žaidimo metu veikėjai PT gauna už žemiau nurodytus įvykius.
Pastaba: visa patirtis kiekvienam įgūdžiui yra skaičiuojama *tęstinai*, t.y. sumuojasi viso žaidimo eigoje.

Priešininkams ginklais padaryta žala
Kiekvieną priešininkui padarytą žalą žaidėjas turi pasižymėti savo veikėjo lape. Šalia jis turi pasižymėti, kokiu ginklu (kokio ginklo įgūdį naudodamas) bei kokiam priešininkui jis tai padarė. Priklausomai nuo to, koks sužeistojo priešininko ir veikėjo kautynėse ar kirstynėse naudotų įgūdžių lygių skirtumas, yra skiriama PT už *Žalataškius*. Atitinkamai prie įgūdžio, kurį naudojant buvo padaryta ši žala, užrašomi uždirbti PT.
*Pvz.: 3 lygio karys Grundalis padarė 26 BŽT 5 lygio rūdžių pabaisai. Atitinkamai 5-3=2. Pagal skirtumą 2 lentelėje prie Žalataškių randamas daugiklis 5. Taigi karys už kiekvieną priešininkui padarytą BŽT gauna po 5 PT, tai yra 26*5=130 PT už padarytus BŽT rūdžių pabaisai.*

Pastaba: veikėjas savo lape užsirašo ne faktiškai priešininkui padarytą žalą, kuri randama atėmus priešininko dėvimų šarvų ŽS, bet visą ŽT skaičių, kurie teko tiek priešininkui, tiek jo šarvams.
Pvz.: 3 lygio karys Grundalis savo turimu kalaviju, kuris Grundalio rankose daro Max55 ŽT (kalavijo +ŽT=+40 bei Grundalio JėP 15), sėkmingai atakavo 4 lygio priešininką, dėvintį KO šarvus. Tikrinant žalą Grundalio žaidėjas meta d100 ir išmeta 84. Taigi šis Grundalio sėkmingas smūgis darytų priešininkui 47 ŽT, tačiau 10 ŽT teko šarvams. Priešininkas faktiškai patyrė tik 37 ŽT. Tačiau Grundalio veikėjas savo lape pasižymi 47 BŽT, kuriuos padarė kartu tiek priešininkui, tiek jo dėvimiems šarvams.

Už žalą padarytą priešininko skydui veikėjas taip pat gauna patirtį. Patirties taškai skaičiuojami pagal skydą naudojusiojo priešininko ir atakavusiojo lygių skirtumą.
*Pvz.: 3 lygio karys Grundalis atakavo 4 lygio priešininką bei 5 kartus priešininkas sėkmingai apsigynė skydu. Taip Grundalis priešininko skydui padarė 80 ŽT. Atitinkamai už sugadintą priešininko skydą Grundalis gauna 80*4=240 PT (daugiklis 4 pagal Žalataškių lentelę; 4 lygis - 3 lygis = 1).*

Žalataškiai (pagal BŽT)				Lavontaškiai			
$L_{prš.}$-L	PT už ŽT	$L_{prš.}$-L	PT už ŽT	$L_{prš.}$-L	PT už ✞	$L_{prš.}$-L	PT už ✞
<7	1	7	15	<7	50	7	750
-7-4	2	8	18	-7-4	150	8	900
-3-0	3	9	21	-3-0	200	9	1050
1	4	10	24	1	250	10	1250
2	5	11	28	2	300	11	1450
3	6	12	32	3	350	12	1700
4	8	13	36	4	400	13	2000
5	10	14	40	5	500	14	2300
6	12	15	45	6	600	15	2600

L – kautynėse naudoto ginklo ar kerų įgūdžio lygis.
$L_{prš.}$ – priešininko naudoto ginklo ar kerų įgūdžio lygis (paprastumo dėlei galima naudoti ir bendrą priešininko lygį).

Nukauti priešininkai ar belaisviai
Atitinkamai žaidėjas savo veikėjo lape pasižymi, kokius priešininkus nukovė ar paėmė į nelaisvę. Taip gaunami PT už *Lavontaškius*. Šiuo atveju veikėjas PT gauna pagal nukautojo priešininko ir savo lygių skirtumą.
Pvz.: 3 lygio karys Grundalis nukauna 5 lygio rūdžių pabaisą. Atitinkamai 5-3=2. Pagal skirtumą 2 lentelėje prie Lavontaškių randamas skaičius 300. Taigi karys už nukautą rūdžių pabaisą gauna 300 PT.
Jeigu veikėjas būtybę nukauna pirmą kartą, tuomet PT jis gauna 3 kartus daugiau.
*Taigi, jei karys grundalis nukovė rūdžių pabaisą pirmą kartą savo gyvenime, tuomet jis gauna 300*3=900 PT.*
Už priešininko sudaužytą skydą veikėjas taip pat gauna PT kaip už nukautą 0 lygio priešininką.
Pvz.: 3 lygio karys Grundalis sudaužo 3 lygio dvorfo kario skydą. Už tai jis gauna 200 PT (3-0=-3; tai atitinka 200 PT).

Pastaba: Už priešininkams kerais padaryta žalą bei kerais nukautuosius PT skaičiuojama kerams (žiūr. *Patirtis už kerėjimą*; psl. 90).

Gajumo patirtis GPT
Už patirtą žalą
Pagal patirtą žalą yra skaičiuojama *Gajumo Patirtis GPT*. Tačiau, priešingai nei visai žaidime renkamai patirčiai, gajumo patirtis gali būti tiek *teigiama*, tiek ir *neigiama* (!).
Bendru atveju tiek teigiamo, tiek neigiamo gajumo vertės, padaugintos iš 5, yra sumuojamos ir rezultate veikėjo gajumas kyla arba krenta (žiūr. *Gajumo kilimas*; psl. 91).
Teigiama gajumo patirtis (tGPT) yra renkama už paprastą žalą ir sužeidimus. Tai yra tiesiog patirtų žalos taškų ŽT suma. Ši vertė, padauginta iš 5, yra pridedama prie GPT.
*Pvz.: karys Grundalis kautynėse patyrė 50 ŽT be YŽ. Taigi jo tGPT yra 50 GPT. Prie GPT jis prideda 50*5=250 PT.*
Tuo tarpu *Neigiama gajumo patirtis* (*nGPT)* yra gaunama tuo atveju, kai asmuo yra sužeidžiamas su YŽ. Ši vertė, padauginta iš 5, yra atimama iš GPT.
*Pvz.: karys Grundalis kautynėse patyrė 40 ŽT nuo YŽ (čia imama tik ta YŽ dalis, kuri nurodyta Ypatingų žalų lentelėse (psl. 99). Taigi jo nGPT yra minus 40 GPT. Iš GPT jis atima 40*5=200 GPT.*

Pastaba: kerėjimo metu, kai vietoje žiežirbų yra panaudojamas gajumas, patirtis gajumui GPT nėra skaičiuojama. Tokie sunaudoti GT patirtį kaupia tik atitinkamo kerėjimo įgūdžiui (žiūr. *Patirtis už kerėjimą*; psl. 90).

Už fizinius veiksmus
Kadangi pakankamai dideli fiziniai krūviai, kaip ir normalios treniruotės, gali stiprinti organizmą, todėl ir gajumas atitinkamai gali kilti. Taigi tGPT gali būti irgi renkama už tuos veiksmus, kada yra panaudojami Fiziniai ar Kirstynių įgūdžiai (pvz.: kasimas, laipiojimas, nardymas, plaukimas, sunkumų kilnojimas, bėgiojimas, įvairus aktyvus sportas bei kirstynių įgūdžiai). Šiuo atveju Max 5% patirties, sukauptos naudojant šiuos įgūdžius, gali būti sumuojama prie tGPT.
Pvz. Karys Grundalis savo paskutinio nuotykio metu laipiodamas, bėgiodamas, kilnodamas svorius ir atlikdamas kitus fizinius veiksmus gavo 520 PT. Taigi jis prie savo tGPT gali pridėti Max 26 GPT. Toliau jis meta d100 metimą. Iškrito 52. Taigi jis prie savo tGPT prisideda 13 GPT.

Paaiškinimas: tokios gajumo patirties skaičiavimo logika yra ta, jog kaudamasis ir patirdamas žalą asmuo ne visada gali tobulinti savo gajumą. Dažnai nuo per daug rimtų žaizdų organizmas yra labiau luošinamas nei jis darosi tvirtesnis. Kaip pavyzdžiu gali būti seni kareiviai, kurie po daugelio kovų praranda sveikatą bei pasidaro luošiai ar invalidai. Tačiau nuo fizinių krūvių ir treniruočių gajumas gali būti tobulinamas ir išeiti į gerą. Taigi, būsimi herojai, turėkite omenyje, kad kautynės ne visada išeina į gerą jūsų sveikatai.

Įgūdžių panaudojimas
Už įgūdžių panaudojimą bei tuo metu atliekamą darbą taip pat yra renkami patirties taškai. Tai gali būti Kautynių, Gyvūnų, Fiziniai, Lauko, Vagies, Medicinos, Meno, Profesinių grupių įgūdžių panaudojimas bei šių įgūdžių panaudojimo metu atliekamas darbas.

Jei toks veiksmas ar darbas atliekamas greitai ir rezultatas gali būti aiškus tuojau pat, tuomet PT konkrečiai naudojamam įgūdžiui renkama pagal lentelės *Patirties taškai PT už sėkmingus veiksmus/ darbą* grafoje "Vnk" nurodytus PT. Šiuo atveju PT bus renkami tik tada, kai toks veiksmas yra sėkmingas (pavykęs) (pagal *Veiksmų sėkmės lentelę* grafos "100%" ar "1-100%"; žiūr. psl. 34).

Pvz.: pėdsekys Surfikas panaudodamas virvę bandė įkopti ant uolos (pagal Įgūdžių pradinės vertės lentelę Laipiojimas sunkus veiksmas; žiūr. psl. 9). Jam nepavyko tai padaryti iš pirmo karto, tačiau vėliau jis įkopė gan sėkmingai. Taigi, už sėkmingą sunkų veiksmą jis gauna 100 PT prie savo laipiojimo įgūdžio.

Jei įgūdis yra naudojamas ilgesnį laiką, tuomet renkami PT priklauso nuo to, kaip ilgai atitinkamas įgūdis buvo naudojamas. Šiuo atveju PT gaunami tiek sėkmės, tiek ir nesėkmės atveju. Jei veiksmas buvo visiškai nesėkmingas, tuomet gaunama tik 50 % nurodytų PT. Jei veiksmas buvo absoliučiai sėkmingas (viskas pavyko iš pirmo karto), tuomet gaunama dvigubai daugiau PT. Tas pats galioja ir ypatingos sėkmės atveju (metimas 00).

Pvz.: tas pats pėdsekys Surfikas išėjo į medžioklę, sekė pėdsakais, ieškojo žvėrių takelių ir praleido viso apie 6 val. Iš pradžių jam nesisekė, tačiau vėliau jis aptiko šerno pėdsakus, sėkmingai jį susekė ir jį nušovė. Už savo kovinių įgūdžių panaudojimą jis gauna patirtį kaip už nukautus priešininkus, o medžioklės įgūdžiui (kaip už vidutinį veiksmą) jis gauna 250 PT. Taip pat jis gali gauti PT už sėkmingus sėlinimo ar sekimo veiksmus.

Tokią pačia sistemą ŽM gali naudoti ir Kautynėms, ypač jei yra tokie atvejai kai veikėjai daug kaunasi, tačiau priešininkus sužeidžia nedaug ar juos nukauna kiti.

Patirties taškai PT už sėkmingus veiksmus/ darbą											
	Įgūdžio naudojimo trukmė per parą (valandomis)										
Veiksmo sunkumas	Vnk	1	2	4	6	8	10	12	14	16	>16
Elementarus (E)	-	25	50	100	150	200	250	300	350	400	450
Lengvas (L)	50	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500
Vidutinis (V)	75	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550
Sunkus (S)	100	150	200	250	300	350	400	500	550	600	650
L.sunkus (LS)	150	200	250	300	350	400	450	550	600	700	750
Itin sunkus (IS)	200	250	300	350	400	450	550	600	650	750	800

Vnk – vienkartinis veiksmas

Originalūs veiksmai

Visus atliktus sunkius, neįprastus, originalius ar kitus vertus dėmesio veiksmus žaidėjas pasižymi savo veikėjo lape. Už juos atitinkamai gauna PT.

Pvz.: Magas Perdoflas eidamas mišku surado seną sulūžusią skrynia su senais dailidės įrankiais. Iš neturėjimo ką veikti, iš nedidelio rąsto pagamino nedidelį stabuką, kurį įtaisė prie netoliese esančio švento medžio, o vietiniams įteigė, kad tai kažkokio dievuko apsireiškimo forma, o jis pats esąs jo pranašas. Už išradingumą panaudotiems įgūdžiams (dailidės įgūdžiai, įtikinėjimas, melavimas ar pan.) ŽM skiria patirties taškus. Kiek – ŽM nuožiūra.

Imuniteto patirtis IPT

Už kiekvieną sėkmingą *Imuniteto metimą* prieš nuodus (kai d100 patenka į grafas "100%" ar "1-100%") asmuo renka PT imunitetui prieš konkrečią nuodų rūšį.

Pvz. Karys Grundalis sėkmingai pernešė skorpiono įkandimą (nuodai vidutinio stiprumo). Už tai jis gavo 900 PT.

Už kiekvieną sėkmingą *Imuniteto metimą* prieš ligą ar alergeną, kai d100 patenka į grafą "1-100%", veikėjas renka PT imunitetui prieš konkrečią ligą ar alergeną.

Pvz.: karys Grundalis gripo epidemijos metu susirgo gripu, tačiau tai buvo liga be jokių didesnių komplikacijų (d100 metimas pateko į grafą "1-100%"). Imuniteto prieš gripą patiritis yra 300 PT (kaip nuo vidutinio stiprumo užkrato).

Už kiekvieną sėkmingą *Imuniteto metimą* prieš ligą ar alergeną, kai d100 patenka į grafą "100%", veikėjas renka PT imunitetui prieš konkrečią ligą ar alergeną bei taip pat tam tikram laikotarpiui (nuo 1 iki keliasdešimt metų) jis įgauna pilną atsparumą prieš užkratą ar alergeną. Laikotarpio trukmė priklauso nuo konkrečios ligos ar alergeno ir dažniausiai nustatomas ŽM. PT šiuo atveju nesiskaičiuoja (!).

Pvz.: Tas pats karys Grundalis, patekęs į maru užsikrėtusį kaimą, sėkmingai atsispyrė ligai (d100 metimas pateko į grafą "100%") ir papildomai prie PT įgavo pilną imunitetą 10 metų.

Patirtis už imuniteto atsparumą				
	Patirtis už sėkmingą Imuniteto metimą			
	N,	**1-100%**	**100% ar 00**	**00**
Nuodai				
L.silpni	---	100	300	+ visam laikui
Silpni	---	200	600	+ visam laikui
Vidutiniai	---	300	900	+ visam laikui
Stiprūs	---	500	1500	+ visam laikui
L.stiprūs	---	700	2100	+ visam laikui
Itin stiprūs	---	1000	3000	+ visam laikui
Liga/ alergenas				
L.silpni	---	100	300+laikas	+ visam laikui
Silpni	---	200	600+laikas	+ visam laikui
Vidutiniai	---	300	900+laikas	+ visam laikui
Stiprūs	---	500	1500+laikas	+ visam laikui
L.stiprūs	---	700	2100+laikas	+ visam laikui
Itin stiprūs	---	1000	3000+laikas	+ visam laikui

Patirtas kerų poveikis

Kiekvienas žaidėjas savo lape pasižymi, kokį ir kokių kerų poveikį jis patyrė, kokio lygio kerai ar kiek žiežirbų buvo panaudota prieš jį. Atitinkamai kerai gali būti Fi, Bi ar Psi poveikio.

Pagal šiuos duomenis patikrinama, kiek PT gauta. Tam panaudojama lentelė *Magiška patirtis už kerų poveikį*.

Pvz. 3 lygio karį Grundalį paveikė 5 lygio Psi keras Miegas. Už 5 lygio Psi kerų poveikį karys gauna 80 PT Psi tvermei.

Nuo kerų patirta žala taip pat didina tvermes.

Pvz. 3 lygio karys Grundalis susipyko su 1 lygio magu Ad Almiru. Pastarasis iš pykčio paleido Grundaliui Mago strėlę (1 lygio Fi tipo kerai) tiesiai į galvą. Keras magui pavyko gerai, dėl to karys patyrė 15 ŽT. Už patirtus 15 ŽT gauna 75 PT (taip pat patirtis už prarastus GT skaičiuojama Gajumo patirčiai; žiūr. Gajumo patirtis, psl. 89). Taigi Fi tvermei jis gauna 120 PT. Už patirtus 1 lygio Fi kerus, kurie jį paveikė, karys taip pat gauna 45 PT.

Už kerais atstatytus gajumo taškus GT patirtis irgi renkami PT atitinkamai Bi tvermei.

*Pvz. 3 lygio karį Grundalį vitalistas gydė 1 lygio keru Gydymas ir atstatė 25 GT. Tuomet už patirtus kerus gauna 45 PT. Už magiškai atstatytus GT jis gauna 25*5= 125 PT.*

Jei tokio tipo (Fi, Bi, Psi) tipo kerais veikėjas yra paveikiamas pirmą kartą, jis gauna 5 kartus daugiau patirties. Jei asmuo atsispyrė kerų poveikiui, tuomet jis gauna 3 kartus daugiau PT nei tuo atveju, jei kerai jį būtų paveikę.

Už įvairių magiškų gėrimų (dažniausiai Bi magijos tipas) gėrimą veikėjas gauna 100 PT. Už magiško daikto kiekvieną panaudojimą – po 50 PT prie atitinkamos tvermės, nebent prie daikto nurodyta kitaip.

Už pilną magiško daikto atpažinimą ir pilną naudojimo perpratimą veikėjas papildomai gauna 500 PT, nepriklausomai kaip tai buvo atlikta – panaudojant kerus ar bandymų/ klaidų metodu.

Pastaba: jei kerėtojui kerint šis panaudodamas žiežirbas stiprino kerą, tuomet PT už kerų poveikį skaičiuojamas ne nuo bazinio kero lygio, o nuo kerėtojo sunaudotų žiežirbų skaičiaus (šia informacija pateikia ŽM patirties skaičiavimo metu).

Pvz. jei 3 lygio karys Grundalis už jį paveikusį 5 lygio kerą Miegas gautų 80 PT, tai už tą patį 5 lygio kerą Miegas, kai kerėtojas stiprindamas kero poveikį papildomai išleidžia 2 žiežirbas, viso sunaudodamas 7 žiežirbas, gautų 100 PT.

Magiška patirtis už kerų poveikį												
$L_{(žiež.sk.)}$-L_{veik}	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2
Paveikė	30	45	60	75	90	105	120	135	150	180	210	240
Nepaveikė	90	135	180	225	270	315	360	405	450	540	630	720
Fiasko	60	90	120	150	180	210	240	270	300	360	420	480
$L_{(žiež.sk.)}$-L_{veik}	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Paveikė	270	300	330	360	390	420	450	480	510	540	570	600
Nepaveikė	810	900	990	1080	1170	1260	1350	1440	1530	1620	1710	1800
Fiasko	540	600	660	720	780	840	900	960	1020	1080	1140	1200

Patirtis už kerėjimą

Kiekvienas žaidėjas savo veikėjo lape pasižymi kokius kerus jo veikėjas naudojo, pavyko keras ar ne, prieš ką jis buvo naudotas ir pan. Patirtis šiuo atveju yra skaičiuojama kiekvienai kerų grupei.

Ji gali būti gaunama už:

Kero panaudojimą (lentelė *Magiška patirtis už kerėjimą*). PT skaičiuojama priklausomai nuo kerėtojo naudojamo kerėjimo tam tikros grupės kerais įgūdžio lygio ir sunaudotų žiežirbų skaičiaus, įskaičiuojant visus stiprinimus, trukmės ilginimus ir panašias išlaidas vieno sukerėto kero trukmei.

Kerėjimo metu vietoje žiežirbų panaudotą gajumą. Jei kerėtojas kerėjimo metu vietoje žiežirbų panaudoja savo GT, tuomet atitinkamo kerėjimo įgūdžiui skaičiuojama PT. Už kiekvieną kerėjimui panaudotą GT kerėtojas gauna 5 PT.

Sėkmingą palietimą kerėjimo metu ranka ar naudojamu daiktu, kai paliestasis tiesiogiai dėl to žalos nepatiria, bet sėkmingas palietimas būtinas kerui suveikti. Gaunama 50 PT atakos be ginklo įgūdžiui.

Žalą priešininkui. Jei kerais padaroma žala priešininkui ar šis yra nukaunamas kerais, tai PT yra skaičiuojami pagal *Žalataškių* ar *Lavontaškių lenteles*. PT skaičiuojama pagal sužeisto ar nukauto priešininko ir kerėtojo kerui sunaudotų žiežirbų skaičiaus skirtumą. Tokie sukaupti PT sumuojasi prie atitinkamos kerų grupės naudojimo įgūdžio.

Kerų rezultate atliktus darbus. Tai gali būti sukurto golemo pastatyta siena, jo primuštas kiemsargis ar užmuštas skeletas ir pan.

*Pvz. 3 lygio magas Ad Almiras naudojo 5 lygio Ugnies grupės kerą Ugnies kamuolį (Ugnies kerų įgūdis), sukūrė jį, pataikė juo į 6 lygio trolį bei jį užmušė. Tokiu atveju magas už kero panaudojimą gauna 240 PT prie Ugnies kerų įgūdžio. Už tai, kad nukovė 6 lygio trolį jis pagal lavontaškius gautų 350, tačiau tai buvo pirmasis jo nukautas trolis, todėl jis gauna 350*3=1050 PT.*

Jei kerus kerėtojas panaudojo *pirmą* kartą, tai už sėkmingai pavykusį (P) bandymą jis gauna 3 kartus daugiau PT. Už nesėkmingą bandymą (N) ar fiasko (F) kerint pirmą daugiau PT nėra gaunama.

Magiška patirtis už kerėjimą															
	Kerėjimo įgūdžio kerų grupe lygis (kerėjimas/10)														
Žiež.	1			2			3			4			5		
sk.	P	N	F	P	N	F	P	N	F	P	N	F	P	N	F
1	180	60	120	150	50	100	135	45	90	120	40	80	105	35	70
2	210	70	140	180	60	120	150	50	100	135	45	90	120	40	80
3	240	80	160	210	70	140	180	60	120	150	50	100	135	45	90
4	270	90	180	240	80	160	210	70	140	180	60	120	150	50	100
5	300	100	200	270	90	180	240	80	160	210	70	140	180	60	120
6	330	110	220	300	100	200	270	90	180	240	80	160	210	70	140
7	360	120	240	330	110	220	300	100	200	270	90	180	240	80	160
8	390	130	260	360	120	240	330	110	220	300	100	200	270	90	180
9	420	140	280	390	130	260	360	120	240	330	110	220	300	100	200
10	450	150	300	420	140	280	390	130	260	360	120	240	330	110	220
11	480	160	320	450	150	300	420	140	280	390	130	260	360	120	240
12	510	170	340	480	160	320	450	150	300	420	140	280	390	130	260
13	540	180	360	510	170	340	480	160	320	450	150	300	420	140	280
14	570	190	380	540	180	360	510	170	340	480	160	320	450	150	300
15	600	200	400	570	190	380	540	180	360	510	170	340	480	160	320
Žiež.	6			7			8			9			10		
sk.	P	N	F	P	N	F	P	N	F	P	N	F	P	N	F
1	90	30	60	75	25	50	60	20	40	45	15	30	30	10	20
2	105	35	70	90	30	60	75	25	50	60	20	40	45	15	30
3	120	40	80	105	35	70	90	30	60	75	25	50	60	20	40
4	135	45	90	120	40	80	105	35	70	90	30	60	75	25	50
5	150	50	100	135	45	90	120	40	80	105	35	70	90	30	60
6	180	60	120	150	50	100	135	45	90	120	40	80	105	35	70
7	210	70	140	180	60	120	150	50	100	135	45	90	120	40	80
8	240	80	160	210	70	140	180	60	120	150	50	100	135	45	90
9	270	90	180	240	80	160	210	70	140	180	60	120	150	50	100
10	300	100	200	270	90	180	240	80	160	210	70	140	180	60	120
11	330	110	220	300	100	200	270	90	180	240	80	160	210	70	140
12	360	120	240	330	110	220	300	100	200	270	90	180	240	80	160
13	390	130	260	360	120	240	330	110	220	300	100	200	270	90	180
14	420	140	280	390	130	260	360	120	240	330	110	220	300	100	200
15	450	150	300	420	140	280	390	130	260	360	120	240	330	110	220

Idėjos
Už įvairias originalias ir įdomias idėjas ŽM gali skirti įvairias premijas savo nuožiūra. Premijos gali būti skiriamos nuo kelių šimtų iki kelių tūkstančių PT.
Pvz.: už sukonstruotus labai originalius spąstus ir nestandartinį jų panaudojimą, kokios nors misijos ar užduoties įvykdymą ir pan.

Lygio kilimas

Veikėjas, susumavęs savo uždirbtą *Bendrą Patirtį* (BP) tikrina ar neperžengė *Lygio slenksčio*. Lygio slenksčio vertė yra vienoda bet kokios profesijos ar rasės atstovui.
Surinkus PT skaičių, lygų ar didesnį nei Lygio slenkstis, veikėjas pasiekia naują lygį. Patirties taškų skaičius, viršijantis slenksčio vertę, išlieka ir tolimesni PT yra sumuojami toliau.

Patirtis slenksčiai		
Lygis	**BP**	**GPT, Įgūdis, Tvermė, Imunitetas**
2	10.000	1.000
3	20.000	2.000
4	40.000	4.000
5	80.000	8.000
6	160.000	16.000
7	240.000	24.000
8	320.000	32.000
9	400.000	40.000
10	480.000	48.000
11	560.000	56.000
12	640.000	64.000
13	720.000	72.000
14	800.000	80.000
15	880.000	88.000

Pakilus lygiui, titulų lentelėje surandamas naujas veikėjo titulas. Jei veikėjas nori, titulą gali pasirinkti ir pats savo nuožiūra, susigalvoti kokį nors įdomų ar unikalų.

Gajumo kilimas

Visi veikėjo tGPT ir nGPT yra sumuojami (tiksliau imamas skirtumas tarp nGPT ir tGPT). Toliau pagal visą GPT yra tikrinama ar nepasiektas *Gajumo kilimo slenkstis*.
Pirmam Gajumo vertės GT kilimui reikalingas patirties skaičius yra 1000 GPT. Veikėjui pasiekus šį Gajumo kilimo slenkstį, po atitinkamo pilno poilsio ir patirtos žalos atstatymo (žiūr. *Žala, Natūralus gajumo atstatymas*, psl. 48), gajumas pakyla per SvP vertę (bet ne mažiau kaip +5). Šis kilimas vyksta nepriklausomai nuo veikėjo rasės ar profesijos. Sekantis slenkstis kyla atitinkamai: 2000, 4000, 8000, 16000, 24000, 32000, 40000, 48000, 56000, 64000, 72000 ir pan.

*Pvz. Per visas kautynes, kuriose dalyvavo karys Orkas Ampicilinas ir kurio gajumas yra 99 bei Sveikatos vertė lygi 99 (SvP 20), surinko 945 GPT. Grįžtant iš eilinės smuklės, jis susimušė su pagiriotu dvorfu Tantalu, patyrė dar 20 ŽT be jokios YŽ. Taigi jis dar papildomai gavo 20*5= 100 GPT. Taigi viso jis surinko 1045 GPT. Kitą rytą orko gajumas pakyla per SvP vertę, t.y GT 99 + SvP 20 = 119.*

Tačiau jei nGPT yra didesnis, tuomet tai reiškia, kad veikėjo gajumas ne kyla, o mažėja. Tai yra veikėjas savo nuotykių metu buvo labiau sužalotas nei tapo gajesnis. Tačiau normaliai gali būti, kad veikėjo gajumas kaitaliosis, vieną kartą pakildamas, kitą kartą sumažėdamas.
Tačiau, jei tokiu būdu veikėjo gajumas tapo mažesnis nei jo turėtas *pradinis gajumas* (vertė, kuri buvo tik susikūrus veikėją), tai pastarasis darosi *invalidas*. Tada tokiu atveju veikėjui reikėtų pradėti gydymą ir reabilitaciją (žiūr. *Suluošinimas ir reabilitacija*; psl. 48).

Įgūdžių tobulinimas

Kiekvienam įgūdžiui suskaičiuoti PT yra sumuojami. Toliau pagal visą įgūdžio PT sumą yra tikrinama ar nepasiektas *Įgūdžio tobulinimo slenkstis*. Pirmam įgūdžio tobulinimui reikalingas patirties skaičius yra 1000 PT. Kiekvienam sekančiam įgūdžio tobulinimui slenkstis kyla atitinkamai: 2000, 4000, 8000, 16000, 24000, 32000, 40000, 48000, 56000, 64000, 72000 ir taip toliau, slenksčiui didėjant kas po 8000 PT. Pasiekus *Įgūdžio tobulinimo slenkstį*, po atitinkamo poilsio bei jėgų atstatymo, įgūdžio vertė pakyla verte +5.
Pvz.: svaidant durklą surinkta 1100 PT. Kadangi pasiektas pirmasis tobulinimo slenkstis, tai durklo svaidymo įgūdis padidėja +5. Keliose kitose kautynėse (ir treniruotėse), vėl svaidant durklą, uždirbta 950 PT. Atitinkamai šie PT yra sumuojami: 1100+950=2050. Taigi, vėl pasiektas sekantis įgūdžio tobulinimo slenkstis ir įgūdžio vertė pakyla +5.
Pakilus atskiriems veikėjo koviniams įgūdžiams, reikia patikrinti ar nepasikeitė gynyba, naudojant patobulintus įgūdžius.
Patirtis šiuo atveju renkama tęstinai, nuolatos sumuojant PT.

Skydo įgūdžio patirtis
Patirtis skydo įgūdžiui yra renkama tada, kai kaunantis gynybai yra naudojamas ir skydas. Visa kautynių patirtis, sukaupta kaunantis naudojant skydą yra dalinama per pusę ir toks PT skaičius tenka skydo naudojimo įgūdžiui. Taip pat yra sumuojama PT, surinkta atskirai naudojant skydą (*pvz. priešo atakavimas skydu, taranas skydu ir pan.*)

Imuniteto kilimas



Kiekvienam nuodų, ligos ar alergeno tipui ar rūšiai suskaičiuoti PT yra sumuojami. Toliau pagal visą PT sumą konkrečiam nuodų tipui yra tikrinama ar nepasiektas *Imuniteto kilimo slenkstis*. Pirmam imuniteto kilimui reikalingas patirties skaičius yra 1000 PT. Kiekvienam sekančiam imuniteto kilimui slenkstis pakyla dvigubai, atitinkamai: 2000, 4000, 8000, 16000, 24000, 32000, 40000, 48000, 56000, 64000, 72000 ir taip toliau, slenksčiui didėjant kas po 8000 PT. Pasiekus *Imuniteto kilimo slenkstį* imuniteto vertė *tuojau pat* pakyla verte +5.
Pvz.: prieš skorpiono nuodus buvo surinkta 1150 PT. Kadangi pasiektas pirmasis tobulinimo slenkstis, tai atsparumas skorpiono nuodams padidėja +5.
Ligos ar alergeno atveju, kai tikrinant Imuniteto metimą rezultatas papuolė į grafą "N", tuomet, priklausomai nuo ligos rūšies, įgaunamas ilgalaikis imunitetas, kuris ir yra įrašomas veikėjo lape.

Tvermių tobulinimas

Tos pačios taisyklės kaip ir *Įgūdžių tobulinimui* galioja ir tvermių (Fi, Bi ir Psi) tobulinimui. Skirtumas tik tas, kad patirtis tvermėms pastarųjų tobulinimui yra renkama tuomet kai yra *patiriamas tiesioginis kerų poveikis* (kerais veikia kitas kerėtojas ar kerai suveikia ant kerėtojo įvykus kerėjimo fiasko).

Kerėjimo tobulinimas

Kerėjimo įgūdžiai yra tobulinami kerėtojui kerint (PT renkama už sėkmingą kerėjimą ar nesėkmę) bei už kerų padarytą poveikį (žalą, sunaikinimą, darbą ar pan.). Tobulinamas yra sugebėjimas kerėti tam tikros grupės kerais. Kerėjimo tobulinimui galioja tos pačios taisyklės kaip ir *Įgūdžių tobulinimui*.
Pvz. Surinkta patirtis naudojant Žiebtuvėlį lygi 240 PT, Ugnies čiurkšles – 200 PT bei Ugnies kamuolį – 1024 PT. Šios patirtys sumuojasi ir surinkti 240+200+1024=1464 PT tobulina Ugnies kerų įgūdį. Pasiekus Įgūdžio tobulinimo slenkstį, įgūdžio vertė padidėja +5. Žiūr. Magija, psl. 51.

Žiežirbų skaičiaus didėjimas

Kiekvieną kartą, kada kyla *bet kokios Kerų Grupės lygis* (*Magijos grupės*, ne *Tvermės*; žiūr. *Kerėjimo lygis*, psl. 51), kerėtojas papildomai gauna tiek žiežirbų, kokia yra jo *Esminės Prigimties Mažojo Priedo* vertė.
Esminės prigimties priedai: magui Prp(!), vitalistui Inp(!), mentalistui Vap(!), nekromantui Inp (!) ir t.t. (žiūr. *Profesijos ir Esminės prigimtys*; psl. 13).

Treniruotės

Kartais gali būti taip, kad žaidimo metu veikėjas, turėdamas laisvo laiko ir noro, gali bandyti treniruoti vieną ar kitą įgūdį metu. Tačiau treniruotes ne visada įdomu specialiai atžaidinėti – tai gali būti nuobodus užsiėmimas ir realaus laiko gaišinimas. Todėl tokioms treniruotėms gali būti įvertinamas sugaištamas laikas bei atitinkamai, priklausomai nuo jų sėkmingumo, renkama patirtis. Tai gali būti kautynių, kerėjimo ar kitokie įgūdžiai.

Naujų įgūdžių išmokimas

Įsisavinti naujus įgūdžius veikėjas gali tiesiog juos pradėdamas naudoti ir tobulinti nuo pradinio lygio žaidimo eigoje. Jei veikėjas nori įsisavinti naują įgūdį ne žaidimo metu (pvz.: jis pasitraukia iš žaidimo ir pasiryžta tam skirti tam tikrą laikotarpį), tuomet tam yra panaudojama *Civilinių įgūdžių įsisavinimo* lentelė, įvertinant šiam reikalui skirtą laikotarpį (*Stažas*) bei metant d100. Po to pagal metimą surandama naujai įsisavinto įgūdžio vertė.
Jei naujasis įgūdis gali būti susijęs su kautynėmis, tuomet pagal *Civilinės profesijos kovinių pranašumų lentelę* yra surandamas kovinio pranašumo rangas ir atitinkamai koreguojamas kovinis įgūdis (susumuojant su turima ar su pradine kovinio įgūdžio verte).

Nenaudojamų įgūdžių praradimas

Tais atvejais, kai veikėjas ilgą laiką (kelis metus ar pan.) nenaudoja vieno ar kelių įgūdžių (kokių nors kerų, gamybos, amatų ar vagies įgūdžių, su laiku jie gali būti užmirštami ar iš viso prarandami. Tuo tikslu ŽM, pastebėjus jog ilgą laikotarpį (20-30 žaidimų metu) veikėjas nenaudoja kokio nors konkretaus įgūdžio, gali priversti veikėją tikrinti ar jo įgūdžio vertė nesumažėjo ar įgūdis nebuvo prarastas visai.
Tuo tikslu ŽM įvertina tokio įvykio tikimybę ir veikėjas meta d100. Metimui nepavykus įgūdžio vertė yra sumažinama nurodoma verte.
Tikimybinis metimas šiuo atveju yra nepavykęs, jei išmetama mažiau ar lygiai nei nurodyta tikimybė. *Pvz. tikimybė, kad magas Agurotis pamirš kerą Oro nuspėjimas yra 20%. Metamas d100. Rezultatas 13. Vadinasi magas pamiršo šį kerą.*
00 metimas visada yra kažkas nepaprasto (gal magas prisiminė užslėptą kero poveikį ar prisiminė dar vieną).
01 visada yra fiasko ir veikėjas papildomai tikrina ar neprarado daugiau įgūdžių (gal magas pamiršo dar viena ar kelis kitus kerus).

PRIEDAI

Rasių atstovų kūrimo ir statistikos lentelės

DRIEZAZMOGIAI

d100	Profesija	d100	Ginklai	d100	Oda	d100	Akys
01-55	Kariai	01-30	Smigiai, akstis	01-01	Albinosas	01-13	Rusvai geltonos
56-65	Vagys	31-60	Smigiai, st. ietis	02-05	Pilkšva	14-54	Geltonos
66-70	Magai	61-80	Akstis, st. kuoka	06-16	Pilka	55-80	Rausvai geltonos
71-75	Vitalistai	81-90	St. ietis, st. kuoka	17-40	Pilkai žalia	81-87	Oranžinės
76-84	Mentalistai	91-95	Akstis, kardas	41-64	Rudai žalia	88-96	Rausvos
85-99	Pėdsekiai	96-99	Smigiai, kardas	65-81	Žalia	97-99	Raudonos
00	Ypatinga	00	Egzotiškas ginklas	82-87	Ruda	00	Tamsiai raudonos
				88-96	Tamsiai žalia	d100	Amžius
d100	Ūgis	Masė		97-00	Juoda	01-01	9
01-01	155	56	SvP	Fiz. Branda	Senėjimas	02-12	13
02-05	170	74	-15	22	34	13-23	18
06-11	178	84	-10	20	39	24-38	22
12-32	185	95	-5	17	44	39-52	33
33-41	193	107	0	15	50	53-63	44
42-57	200	120	5	14	59	64-74	55
58-67	208	134	10	13	74	75-83	66
68-88	215	149	15	12	90	84-89	76
89-94	223	165	20	11	120	90-92	87
95-98	230	183	25	10	181	93-95	98
99-99	245	221	30	9	211	96-98	109
00	260	264	35	8	227	99-00	120

Grupė	Iš jų	Lygiai
~12	1	4-7
~24	1	6-7
	5	4-5
Būstinė	50%	moterys
	+30%	vaikai
SvP=0		
Vid. ūgis	Vid. masė	Vid. gyv. trukmė
200 cm	120 kg	120 m
Vid. branda 15 m	V. senimo slenkstis 50 m	Min. branda 10 m



DVORFAI

d100	Profesija	d100	Ginklai	d100	Oda	d100	Akys
01-40	Kariai	01-25	Kalavijas, kirvis	01-01	Albinosas	01-13	Juodos
41-60	Vagys	26-45	Kalavijas, tr. lankas	02-34	Balta	14-54	T. rudos
61-65	Magai	46-55	Kirvis, tr. lankas	35-43	Gelsva	55-80	Šv. rudos
66-70	Vitalistai	56-80	2R kirvis	44-60	Šv. ruda	81-87	Purpurinės
71-75	Mentalistai	81-85	K. kūjis, tr. lankas	61-77	Ruda	88-96	Geltonos
76-99	Pėdsekiai	86-96	S. k. kūjis	78-92	T. ruda	97-99	Pilkos
00	Ypatinga	97-99	S. plunksnius	93-96	Bronzinė	00	Skirtingos
		00	Egzotiškas ginklas	97-99	Chaki	d100	Amžius
d100	Ūgis	Masė		00	Melanistas	01-01	14
01-01	100	30	SvP	Fiz. Branda	Senėjimas	02-12	21
02-05	110	39	-15	37	71	13-23	29
06-11	115	45	-10	33	83	24-38	36
12-32	120	51	-5	29	95	39-52	54
33-41	125	58	0	25	110	53-63	72
42-57	130	65	5	23	122	64-74	91
58-67	135	73	10	21	141	75-83	109
68-88	140	81	15	19	161	84-89	127
89-94	145	90	20	17	200	90-92	145
95-98	150	100	25	15	278	93-95	164
99-99	160	121	30	13	317	96-98	182
00	170	145	35	11	337	99-00	200

d100	Plaukai	d100	Barzda
1-23	Juodi	01-02	L.menka
24-45	T.pilki	03-08	Menka
46-50	Chaki	09-29	Vidutinė
51-72	T.rudi	30-69	Vešli
73-93	T.raudoni	70-98	L.vešli
94-00	Raudoni	99-00	Kuokštais
Grupė	Iš jų	Lygiai	
~50	1	4-5	
	9	2-3	
~150	1	6-7	
	5	4-5	
	25	2-3	
Būstinė	40%	moterys	
	+30%	vaikai	
SvP=0			
Vid. ūgis	Vid. masė	Vid. gyv. trukmė	
130 cm	65 kg	200 m	
Vid. branda	V.senėjimo slenkstis	Min. branda	
25 m	110 m	15 m	

ELFAI

d100	Profesija	d100	Ginklai	d100	Plaukai	d100	Akys
01-35	Kariai	01-35	kalavijas, lankas	01-15	Balti	01-01	Raudonos
36-40	Vagys	36-45	katana, lankas	16-35	Šv. geltoni	02-05	Geltonos
41-55	Magai	46-50	špaga, lankas	36-60	Geltoni	06-25	Žalios
56-70	Vitalistai	51-60	ietis, lankas	61-75	Rusvi	26-55	Mėlynos
71-75	Mentalistai	61-80	kardas, lankas	76-90	Rudi	56-75	Pilkos
76-99	Pėdsekiai	81-90	2R kalavijas, tr.lankas	91-99	Pilki	76-99	Rudos
00	Ypatinga	91-99	2R kirvis, tr.lankas	00	Juodi	00	Juodos
		00	Egzotiškas ginklas			d100	Amžius
d100	Ūgis	Masė	SvP	Fiz. brandos slenkstis	Senimo slenkstis	01-01	19
01-01	140	34				02-12	34
02-05	150	41	-15	55	123	13-23	49
06-11	155	45	-10	46	146	24-38	64
12-32	160	50	-5	38	169	39-52	101
33-41	165	55	0	30	200	53-63	139
42-57	170	60	5	28	226	64-74	176
58-67	175	65	10	26	270	75-83	213
68-88	180	71	15	24	313	84-89	251
89-94	185	77	20	22	400	90-92	288
95-98	190	84	25	20	574	93-95	325
99-99	200	98	30	18	661	96-98	363
00	210	113	35	16	704	99-00	400

d100	Oda	
01-15	Balta	
16-45	Geltona	
46-75	Rausva	
76-90	Rusva	
91-99	Ruda	
00	Juoda	
Grupė	Iš jų	Lygiai
~50	1	4-5
	9	2-3
~150	1	6-7
	5	4-5
	25	2-3
Būstinė	50%	moterys
	+30%	vaikai
SvP=0		
Vid. ūgis	Vid. masė	Vid. gyv. trukmė
170 cm	60 kg	400m
Vid. branda	V.senimo slenkstis	Min. branda
30 m	200 m	20 m

GNOLIAI

d100	Profesija
01-50	Kariai
51-60	Vagys
61-65	Magai
66-70	Vitalistai
71-75	Mentalistai
76-99	Pėdsekiai
00	Ypatinga

d100	Ginklai
01-35	Kalavijas 1.5R
36-47	Kardas ir tr. lankas
48-64	Ietis ir lasas
65-82	Ietis ir kardas
83-93	K. kūjis
94-99	Spragilas 2R
00	Egzotiškas ginklas

d100	Plaukai
01-04	Albinosas
05-28	Balti
29-53	Gelsvi
54-59	Geltoni
60-65	Oranžiniai
66-89	Sk. raudoni
90-99	T.raudoni
00	Juodi

d100	Oda
01-10	Juoda
11-30	Pilka
31-65	Pilkšvai žalia
66-85	Žalia
86-99	Gelsvai žalia
00	Geltona

d100	Akys
01-30	Juodos
31-85	Antracito juodumo
86-95	T. pilkos
96-99	Pilkos
00	Baltos



d100	Ūgis	Masė
01-01	165	55
02-05	180	68
06-11	188	75
12-32	195	83
33-41	203	91
42-57	210	100
58-67	218	109
68-88	225	119
89-94	233	129
95-98	240	140
99-99	255	162
00	270	187

SvP	Fiz. Branda	Senėjimas
-15	18	26
-10	17	29
-5	16	31
0	15	35
5	14	38
10	13	42
15	12	46
20	11	55
25	10	72
30	9	81
35	8	85

d100	Amžius
01-11	9
12-22	11
23-37	13
38-51	14
52-62	19
63-73	23
74-82	28
83-88	32
89-91	37
92-94	41
95-97	46
98-99	50
00	55

Grupės	iš jų	Lygiai
~20	1	5-6
	7	3-4
~50	1	7-8
	5	5-6
	10	3-4
Būstinė	70%	moterys
	+30%	vaikai
SvP=0		
Vid. ūgis	Vid. masė	Vid. gyv. trukmė
210 cm	100 kg	55 m
Vid. branda	V.senėjimo slenkstis	Min. branda
15 m	35 m	10 m

GNOMAI

d100	Profesija
01-55	Kariai
56-60	Vagys
61-70	Magai
71-80	Vitalistai
81-85	Mentalistai
86-99	Pėdsekiai
100	Ypatinga

d100	Ginklai
01-15	buožė, tr.ietis
16-40	tr.kalavijas, tr.ietis
41-60	kirvis, tr.lankas
61-70	buožė, svaidyklė
71-85	tr.kalavijas, kirvis
86-95	s.plunksnius, svaidyklė
94-99	kirvis 2R, svaidyklė
00	Egzotiškas ginklas

d100	Oda
01-20	Albinosas
21-75	Pilkai ruda
76-85	Gelsvai ruda
86-95	Ruda
96-98	T.ruda
99-99	Juoda
00	Melanistas

d100	Plaukai
01-30	Balti
31-40	Šv. geltoni
41-45	Geltoni
46-55	Gelsvi
56-70	Šv. pilki
71-99	Pilki
00	Juosvi

d100	Akys
01-15	Pilkos
16-25	Žalsvos
26-60	Melsvai pilkos
61-95	Melsvos
96-00	T. mėlynos

d100	Barzda
01-02	L.menka
03-08	Menka
09-29	Vidutinė
30-69	Vešli
70-98	L.vešli
99-00	Kuokštais

d100	Ūgis	Masė
01-01	65	17
02-05	75	25
0611	80	29
12-32	85	34
33-41	90	39
42-57	95	45
58-67	100	51
68-88	105	58
89-94	110	65
95-98	115	73
99-99	125	89
00	135	108

SvP	Fiz. Branda	Senėjimas
-15	32	47
-10	28	54
-5	24	61
0	20	70
5	19	87
10	18	115
15	18	143
20	17	200
25	16	313
30	15	370
35	14	398

d100	Amžius
01-11	15
12-22	22
23-37	30
38-51	37
52-62	55
63-73	73
74-82	91
83-88	109
89-91	127
92-94	146
95-97	164
98-99	182
00	200

Grupės	iš jų	Lygiai
~50	1	4-5
	9	2-3
~150	1	6-7
	5	4-5
	25	2-3
Būstinė	50%	moterys
	+50%	vaikai
SvP=0		
Vid. ūgis	Vid. masė	Vid. gyv. trukmė
95 cm	45 kg	200 m
Vid. branda	V.senėjimo slenkstis	Min. branda
20 m	70 m	16 m

GOBLINAI

d100	Profesija
01-50	Kariai
51-64	Vagys
65-69	Magai
70-79	Vitalistai
80-84	Mentalistai
85-99	Pėdsekiai
100	Ypatinga

d100	Ginklai
01-50	Tr.Kalavijas
51-59	Čekanas, tr. lankas
60-74	Buožė, svaidyklė
75-84	Tr.ietis, tr. lankas
85-94	Kirvis 2R
95-99	Ryto žvaigždė
00	Egzotiški ginklai

d100	Oda
01-33	Albinosas
34-42	Balta
43-59	Gelsva
60-76	Šv.ruda
77-91	Ruda
92-95	T.ruda
96-98	Bronzinė
99-99	Chaki
00	Melanistas

d100	Akys
01-33	Albinosas
34-42	Balta
43-59	Gelsva
60-76	Šv.ruda
77-91	Ruda
92-95	T.ruda
96-98	Bronzinė
99-99	Chaki
00	Melanistas

d100	Plaukai
01-23	Juodi
24-45	T.pilki
46-50	Chaki
51-72	T.rudi
73-93	T.raudoni
94-00	Raudoni

d100	Barzda
01-02	L.menka
03-08	Menka
09-29	Vidutinė
30-69	Vešli
70-98	L.Vešli
99-00	Kuokštais

d100	Ūgis	Masė
01-01	115	37
02-05	120	41
06-11	123	43
12-32	125	45
33-41	128	48
42-57	130	50
58-67	133	52
68-88	135	55
89-94	138	58
95-98	140	60
99-99	145	66
00	150	72

SvP	Fiz. Branda	Senėjimas
-15	17	23
-10	17	25
-5	16	27
0	15	30
5	14	33
10	13	37
15	11	41
20	10	50
25	9	67
30	8	76
35	7	80

d100	Amžius
01-11	8
12-22	10
23-37	11
38-51	13
52-62	17
63-73	21
74-82	25
83-88	29
89-91	34
92-94	38
95-97	42
98-99	46
00	50

Grupės	iš jų	Lygiai
~30	1	4-5
	5	3
	10	2
~60	1	5-6
	5	4
	15	3
	25	2
Būstinė	100%	moterys
	+50%	vaikai
SvP=0		
Vid. ūgis	Vid. masė	Vid.gyv. trukmė
1,3 m	50 kg	50 m
Vid. branda	V.senėjimo slenkstis	Min. branda
15 m	30 m	9 m

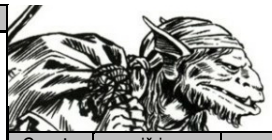
KOBOLDAI

d100	Profesija
01-40	Kariai
41-50	Vagys
51-55	Magai
56-65	Vitalistai
66-70	Mentalistai
71-99	Pėdsekiai
100	Ypatinga

d100	Ginklai
1-23	Tr.kalavijas ir ietis
24-35	Čekanas ir tr.lankas
36-52	Kardas ir akstys
53-76	Kirvis 1R ir tr.lankas
77-87	Buožė
88-99	Kirvis 2R
00	Egzotiškas ginklas

d100	Oda
01-07	Albinosas
08-23	Plytų raudonumo
24-59	Ruda
60-96	T.rūdžių
97-98	Rudai juoda
99-99	Juoda
00	Melanistas

d100	Akys
01-03	Baltos su mažais raudonais vyzdžiais
01-45	Rausvos
46-90	Raudonos
91-98	Rudos
99-00	Raudonos su baltais vyzdžiais



Grupės	iš jų	Lygiai
~40	1	4-5
	10	2-3
~100	1	6-7
	15	4-5
	25	2-3
Būstinė	50%	moterys
	30%	vaikai
65%	2-5	šernai
30%	1-4	žebeniai
SvP=0		
Vid. ūgis 110 cm	Vid. masė 40 kg	Vid. gyv. trukmė 115 m
Vid. branda 14 m	V.senėjimo slenkstis 50 m	Min. branda 8 m

d100	Ūgis
01-01	95
02-05	100
06-11	103
12-32	105
33-41	108
42-57	110
58-67	113
68-88	115
89-94	118
95-98	120
99-99	125
00	130

Masė	SvP
28	-15
32	-10
34	-5
36	0
38	5
40	10
42	15
45	20
47	25
50	30
55	35
61	

Fiz. Branda	Senėjimas
21	34
18	39
16	43
14	50
13	58
12	73
10	87
9	115
8	172
7	200
6	214

d100	Amžius
01-11	7
12-22	11
23-37	15
38-51	20
52-62	30
63-73	41
74-82	51
83-88	62
89-91	73
92-94	83
95-97	94
98-99	104
00	115

MINOTAURAI

d100	Profesija
01-80	kariai
81-85	magai
86-90	vitalistai
91-92	mentalistai
93-99	pėdsekiai
100	ypatinga

d100	Ginklai
01-10	kalavijas ir ietis
11-30	2R kalavijas
31-40	1R kirvis ir alebarda
41-50	1R kirvis ir ietis
51-80	2R kirvis
81-99	ietis
100	ypatingas

d100	Oda
01-15	Balta
16-30	Geltona
31-45	Rausva
46-65	Ruda
66-85	T. ruda
85-99	Juoda
00	Dėmėta

d100	Galvos plaukai
01-01	Albinosas
02-11	Balti
12-41	Šėmi
42-70	Žali
71-99	Juodi
00	Melanistas

d100	Akys
01-15	Geltonos
16-35	Gelsvai rudos
36-75	Rudos
76-90	Rusvai pilkos
91-99	Pilkos
00	Raudonos

Grupės	iš jų	Lygiai
~5	1	3-4
~10	1	5-7
	3	3-4
~15	1	6-8
	3	5-7
Būstinė	50%	moterys
	+30%	vaikai
SvP=0		
Vid. ūgis 240 cm	Vid. masė 210 kg	Vid. gyv. trukmė 90 m
Vid. branda 16 m	V.senėjimo slenkstis 50 m	Min. branda 10 m

d100	Ūgis
01-01	210
02-05	220
06-11	225
12-32	230
33-41	235
42-57	240
58-67	245
68-88	250
89-94	255
95-98	260
99-99	270
00	280

Masė	SvP
150	-15
169	-10
179	-5
189	0
199	5
210	10
221	15
233	20
244	25
257	30
282	35
309	

Fiz. Branda	Senėjimas
21	35
19	39
18	44
16	50
15	55
14	64
12	73
11	90
10	125
9	142
8	151

d100	Amžius
01-01	9
02-12	12
13-23	15
24-38	19
39-52	26
53-63	34
64-74	42
75-83	50
84-89	58
90-92	66
93-95	74
96-99	82
00	90

MISKAVAIKIAI

d100	Profesija
01-40	Kariai
41-60	Vagys
61-65	Magai
66-70	Vitalistai
71-75	Mentalistai
76-99	Pėdsekiai
100	Ypatinga

d100	Ginklai
01-25	kalavijas, akstis
26-45	kalavijas, tr.lankas
46-55	kirvis, tr.lankas
56-80	kirvis, akstis
81-85	akstis, tr.lankas
86-96	ietis
97-99	plunksnius
00	Egzotiškas ginklas

d100	Oda
01-31	Albinosas
32-54	Balta
55-78	Gelsva
79-90	Šv.ruda
91-95	Ruda
96-98	T.ruda
99-99	Bronzinė
00	Melanistas

d100	Akys
01-09	Juodos
10-23	T.rudos
24-53	Šv.rudos
54-59	Oranžinės
60-78	Geltonos
79-90	Pilkos
91-99	Žalios
100	Skirtingos

d100	Plaukai
01-11	Balti
12-22	Peleniniai
23-44	Rusvi
45-68	Šv.rudi
69-91	Rudi
92-99	Juodi
00	Melsvai juodi

d100	Barzda
01-77	Neauga
78-94	L.menka
95-99	Menka
00	Vidutinė

Grupės	iš jų	Lygiai
~50	1	4-5
	9	2-3
~150	1	6-7
	5	4-5
	25	2-3
Būstinė	30%	moterys
	+40%	vaikai
SvP=0		
Vid. ūgis 110 cm	Vid. masė 45kg	Vid. gyv. trukmė 65 m
Vid. branda 15 m	V.senėjimo slenkstis 50 m	Min. branda 10 m

d100	Ūgis
01-04	80
05-10	90
11-31	95
32-40	100
41-56	105
57-66	110
67-87	115
88-93	120
94-97	125
98-98	130
99-99	140
00	150

Masė	SvP
20	-15
27	-10
31	-5
35	0
40	5
45	10
50	15
56	20
62	25
68	30
82	35
98	

Fiz. Branda	Senėjimas
18	34
17	39
16	44
15	50
14	52
13	55
12	58
11	65
10	78
9	85
8	88

d100	Amžius
01-11	9
12-22	11
23-37	13
38-51	16
52-62	21
63-73	27
74-82	32
83-88	38
89-91	43
92-94	49
95-97	54
98-99	60
00	65

OGRAI

d100	Profesija	d100	Ginklai	d100	Oda	d100	Plaukai	d100	Akys	d100	Barzda
01-40	Kariai	01-25	Kuoka, ilg. lankas	01-01	Albinosas	01-30	Juodai mėlyni	01	Baltos	01-02	Nėra
41-60	Vagys	26-50	Bardišius, svaidyklė	02-19	Pilkšvai geltona	31-40	Juosvi	02-99	Purpurinės,	03-50	Menka
61-65	Magai	51-60	Ietis, ilg. lankas	20-37	Geltona	41-70	Juodai žali		o vyzdžiai	51-96	Šeriai
66-70	Vitalistai	61-75	Ietis, kuoka	38-55	Geltonai ruda	71-75	Pilkšvi		balti	99-00	Vešli
71-75	Mentalistai	76-85	Ietis, kalavijas	56-74	Ruda	76-80	Pilki	00	Raudonos		
76-99	Pėdsekiai	86-99	2R kalavijas	75-92	Juosvai ruda	81-00	Juodi				
100	Ypatinga	00	Egzotiškas ginklas	93-96	Pilkai violetinė			Grupės	iš jų	Lygiai	
				97-99	Juoda	d100	Amžius	~50	1	4-5	
d100	Ūgis	Masė		00	Melanistas	01-11	14		9	2-3	
01-01	180	73	SvP	Fiz. Branda	Senėjimas	12-22	19	~150	1	6-7	
05-10	210	107	-15	33	55	23-37	24		5	4-5	
11-31	225	127	-10	30	63	38-51	29		25	2-3	
32-40	240	149	-5	28	70	52-62	41	Būstinė	30%	moterys	
41-56	255	173	0	25	80	63-73	54		+40%	vaikai	
57-66	270	200	5	23	88	74-82	66	SvP=0			
67-87	285	229	10	21	101	83-88	78	Vid.	Vid.	Vid. gyv.	
88-93	300	260	15	19	114	89-91	91	ūgis	masė	trukmė	
94-97	315	294	20	17	140	92-94	103	270 cm	200 kg	140 m	
98-99	330	330	25	15	192	95-97	115	Vid.	V.senėjimo	Min.	
99-99	360	411	30	13	218	98-99	128	branda	slenkstis	branda	
00	390	502	35	11	231	00	140	25 m	80 m	15 m	

OGREMAGAI

d100	Profesija	d100	Ginklai	d100	Plaukai	d100	Akys	d100	Oda	d100	Barzda
01-30	Kariai	1-23	Tr.kardas ir ietis	01-30	Geltoni	01-10	Geltonos	01-04	Albinosas	01-35	Neauga
31-35	Vagys	24-35	1R kirvis ir dao	31-35	Gelsvai žali	11-25	Rusvos	05-48	Šv.žydra	36-70	L. menka
35-60	Magai	36-52	Katana ir akstys	36-65	Žali	26-45	Šv. rudos	49-91	Žalsva	71-90	Menka
61-75	Vitalistai	53-76	1R kirvis ir tr.lankas	66-70	Žalsvai	46-75	Rudos	92-99	Rusva	91-00	Vidutinė
76-85	Mentalistai	77-87	Buožė ir rimbas		mėlyni	76-95	T. rudos	00	Melanistas		
86-99	Pėdsekiai	88-99	Kovos spragilas	71-00	Mėlyni	96-99	Pilkos	Grupės	iš jų	Lygiai	
00	Ypatinga	00	Egzotiškas ginklas			00	Juodos	~40	1	4-5	
									10	2-3	
						d100	Amžius	~100	1	6-7	
d100	Ūgis	Masė				01-01	14		15	4-5	
01-01	240	137	SvP	Fiz. Branda	Senėjimas	02-12	21		25	2-3	
02-05	260	168	-15	35	55	13-23	27	Būstinė	50%	moterys	
06-11	270	184	-10	32	63	24-38	34		30%	vaikai	
12-32	280	202	-5	28	70	39-52	50	65%	2-5	šernai	
33-41	290	220	0	25	80	53-63	66	30%	1-4	žebeniai	
42-57	300	240	5	23	93	64-74	82	SvP=0			
58-67	310	261	10	21	115	75-83	99	Vid.	Vid.	Vid. gyv.	
68-88	320	282	15	19	137	84-89	115	ūgis	masė	trukmė	
89-94	330	305	20	17	180	90-92	131	300 cm	240 kg	180 m	
95-98	340	328	25	15	267	93-95	147	Vid.	V.senėjimo	Min.	
99-99	360	379	30	13	310	96-99	164	branda	slenkstis	branda	
00	380	433	35	11	332	00	180	25 m	80 m	15 m	

ORKAI

d100	Profesija	d100	Ginklai	d100	Oda	d100	Plaukai	d100	Akys	d100	Barzda
01-40	Kariai	1-10	kardas ir tr.ietis	01-01	Albinosas	1-43	Juodi	1-12	Juodos	1-20	Neauga
41-60	Vagys	11-21	kalavijas ir tr.ietis	02-03	Balta	44-86	T.rudi	13-68	T.rudos	21-50	L.menka
61-65	Magai	22-31	1R kirvis ir akstis	05-09	Gelsva	87-90	Juodi	69-93	Šv.rudos	51-79	Menka
66-70	Vitalistai	32-42	buožė ir arbaletas	10-16	Geltona		sruoguoti	94-99	Geltonos	80-99	Vidutinė
71-75	Mentalistai	43-52	1R kirvis ir tr.lankas	17-31	Rusva	91-00	T.rudi	00	Raudonos	00	Ypatinga
76-99	Pėdsekiai	53-73	kardas ir tr.lankas	32-70	Ruda		sruoguoti	Grupės	iš jų	Lygiai	
00	Ypatinga	74-94	spragilas ir kirvis	71-98	Rusvai žalia			~30	4	3-4	
		95-99	katana ir kirvis	99-00	Melanistas				6	2	
		100	Ypatingas ginklas			d100	Amžius	~100	1	6	
d100	Ūgis	Masė				01-01	8		5	5	
01-01	145	55	SvP	Fiz. Branda	Senėjimas	02-12	10		12	3-4	
02-05	150	60	-15	15	25	13-23	11		20	2	
06-11	153	62	-10	15	28	24-38	13	Būstinė	50%	moterys	
12-32	155	65	-5	14	31	39-52	17		100%	vaikai	
33-41	158	67	0	13	35	53-63	21	50%	2-5	ograi	
42-57	160	70	5	12	37	64-74	25	SvP=0			
58-67	163	73	10	11	40	75-83	29	Vid.	Vid.	Vid. gyv.	
68-88	165	76	15	11	43	84-89	34	ūgis	masė	trukmė	
89-94	168	78	20	10	50	90-92	38	160 cm	70 kg.	50 m	
95-98	170	81	25	9	63	93-95	42	Vid.	V. senimo	Min.	
99-99	175	88	30	8	70	96-99	46	branda	slenkstis	branda	
100	180	94	35	7	73	00	50	13 m	35 m	9 m	

URVAŽMOGIAI

d100	Profesija
01-30	Kariai
31-33	Vagys
34-35	Magai
36-50	Vitalistai
51-60	Mentalistai
61-99	Pėdsekiai
00	Ypatinga

d100	Ginklai
01-14	Ietis ir akm. kirvukas
15-29	Kartis ir svaidyklė
30-44	Buožė
45-59	Kuoka ir akstis
60-74	Kirvukas ir akstis
75-89	Akm. kovos kūjus
90-98	Kartis ir bumerangas
99-00	Trofėjinis

d100	Oda
01-15	Šv. ruda
16-30	Ruda
31-60	Rusvai
	pilka
61-75	Pilka
76-90	Pilkai juosva
91-00	Juoda

d100	Akys
01-10	Geltonos
11-30	Gelsvai
	rusvos
31-60	Rudos
61-80	T. rudos
81-95	Pilkšvos
96-00	Juodos

Plaukai
Kūnas apaugęs
plaukais, kurie
tokios pat spalvos
kaip ir oda.

d100	Barzda
01-05	L. menka
06-20	Menka
21-75	Vidutinė
76-99	Vešli
00	Kuokštais

d100	Ūgis	Masė
01-01	155	65
02-05	160	70
06-11	165	75
12-32	170	80
33-41	175	85
42-57	180	90
58-67	185	95
68-88	190	100
89-94	195	105
95-98	200	110
99-99	205	115
00	210	120

SvP
-15
-10
-5
0
5
10
15
20
25
30
35

Fiz. Branda	Senėjimas
23	32
20	34
17	38
15	40
14	42
13	44
12	47
11	50
10	53
9	56
8	60

d100	Amžius
01-01	8
02-12	10
13-23	12
24-38	15
39-52	18
53-63	21
64-74	24
75-83	27
84-89	30
90-92	34
93-95	39
96-98	55
99-00	60

Grupės	iš jų	Lygiai
~20	1	5-6
	7	3-4
~50	1	7-8
	3	5-6
	15	3-4
Būstinė	50%	moterys
	+30%	vaikai

Did. Urvažmogiai	10%
SvP=0	
Vid. ūgis 180 cm	Vid. masė 90 kg	Vid. gyv. trukmė 60 m
Vid. branda 15 m	V.senėjimo slenkstis 40 m	Min. branda 8 m

DIDIEJI URVAŽMOGIAI		
d100	Ūgis	Masė
01-10	275	225
11-25	280	230
26-45	295	235
46-70	300	240
71-90	305	245
91-95	310	250
96-00	320	260

d100	Amžius
01-10	10
11-25	12
26-45	14
46-55	16

d100	Amžius
56-65	18
66-75	20
76-85	22
86-00	24

VABALOKIAI

d100	Profesija
01-50	Kariai
51-65	Vagys
66-67	Magai
68-77	Vitalistai
78-79	Mentalistai
80-99	Pėdsekiai
100	Ypatinga

d100	Ginklai
01-20	Palašas
21-40	Kalavijas 1.5R
41-45	Kalavijas 2R
46-59	Kirvis 2R
60-69	Kirvis ilgakotis
70-79	S.plunksnius
80-99	Spragilas 2R
00	Egzotiškas ginklas

d100	Oda
01-02	Balkšva
03-05	Šv.geltona
06-15	Šv.rausva
16-42	Rusva
43-84	Šv.ruda
85-95	T.ruda
96-00	Juoda

d100	Plaukai
01-01	Albinosas
02-21	Gelsvi
22-70	Blausiai geltoni
71-89	Geltonai rudi
90-97	Rudi
98-99	Juodi
00	Melanistas

d100	Akys
01-01	Baltos
02-10	Gelsvos
11-71	Šv.žalsvos
72-82	Raus.žalios
83-98	T.žalios
99-00	Juodos



d100	Ūgis	Masė
01-01	165	66
02-05	180	82
06-11	188	90
12-32	195	100
33-41	203	110
42-57	210	120
58-67	218	131
68-88	225	143
89-96	233	155
95-98	240	168
99-99	255	195
00	270	225

SvP
-15
-10
-5
0
5
10
15
20
25
30
35

Fiz. Branda	Senėjimas
18	24
16	27
15	30
14	33
13	38
12	46
11	54
10	70
9	102
8	118
7	126

d100	Amžius
01-01	8
02-12	10
13-23	13
24-38	15
39-52	21
53-63	27
64-74	34
75-83	40
84-89	46
90-92	52
93-95	58
96-99	64
00	70

Grupė	iš jų	Lygiai
~12	1	4-5
~24	1	6-7
	5	4-5
Būstinė	50%	moterys
	50%	vaikai

SvP=0		
Vid. ūgis 210 cm	Vid. masė 120 kg	Vid. gyv. trukmė 70 m
Vid. branda 14 m	V.senėjimo slenkstis 33 m	Min. branda 9 m

ŽMONĖS

d100	Profesija
01-55	Kariai
56-60	Vagys
61-70	Magai
71-80	Vitalistai
81-85	Mentalistai
86-99	Pėdsekiai
100	Ypatinga

d100	Ginklai
01-15	buožė, tr.ietis
16-40	tr.kalavijas, tr.ietis
41-60	kirvis, tr.lankas
61-70	buožė, svaidyklė
71-85	tr.kalavijas, kirvis
86-95	s.plunksnius, svaidyklė
94-99	kirvis 2R, svaidyklė
00	Egzotiškas ginklas

d100	Oda
01-11	Balta
12-23	Balkšva
24-35	Pilka
36-47	Gelsva
48-60	Rusva
61-72	Ruda
73-84	Juoda
85-96	Rausva
97-00	Raudona

d100	Plaukai
01-30	Balti
31-40	Pilki
41-45	Geltoni
46-55	Rusvi
56-70	Rudi
71-99	Juodi
00	Žalsvi

d100	Akys
01-16	Pilkos
16-36	Žalsvos
37-52	Melsvos
53-68	Mėlynos
69-84	Rudos
84-00	Juodos

d100	Barzda
01-02	L.menka
03-08	Menka
09-29	Vidutinė
30-69	Vešli
70-98	L.vešli
99-00	Kuokštais

d100	Ūgis	Masė
01-01	145	55
02-05	150	60
06-11	153	62
12-32	155	65
33-41	158	67
42-57	160	70
58-67	163	73
68-88	165	76
89-94	168	78
95-98	170	81
99-99	175	88
100	180	94

SvP
-15
-10
-5
0
5
10
15
20
25
30
35

Fiz. Branda	Senėjimas
15	25
15	28
14	31
13	35
12	37
11	40
11	43
10	50
9	63
8	70
7	73

d100	Amžius
01-01	8
02-12	10
13-23	11
24-38	13
39-52	17
53-63	21
64-74	25
75-83	29
84-89	34
90-92	38
93-95	42
96-99	46
00	50

Grupės	iš jų	Lygiai
~50	1	4-5
	9	2-3
~150	1	6-7
	5	4-5
	25	2-3
Būstinė	40%	moterys
	+30%	vaikai

SvP=0		
Vid. ūgis 160 cm	Vid. masė 70 kg.	Vid. gyv. trukmė 50 m
Vid. branda 13 m	V. senimo slenkstis 35 m	Min. branda 9 m

Rasių įgūdžių priedai																
Įgūdis	**Pr.**	**Drž**	**Dvr**	**Elf**	**Gnl**	**Gnm**	**Gbl**	**Kbl**	**Mnt**	**Msk**	**Ogr**	**Ogm**	**Ork**	**Urv**	**Vbl**	**Žmg**
Koviniai																
Kirstynių																
Alebardos	0		-5			-5	-5	-5		-5						
Ietys	0															
Kartys	0															
Kirviai	0		+5													
Buožės/ Kūjai	0															
Peiliai/ Durklai	10						+5	+5								
Lazdos/ Kalavijai	0															
Špagos/ Kardai	0															
Blokštai/ Grandinės	-20															
Spragilai/ Nunčiakai	-20															
Rimbas	-20															
Kovos be ginklo																
Ranka	10				+10			+10							+10	
Koja	10				+10			+10							+10	
Imtis	10				+10			+10							+10	
Skydo																
Skydas	0															
Svaidymo																
Akmenys*	10															
Peiliai/ Durklai Sv*	10														-5	
Kalavijai Sv*	0															
Bumerangai/ Diskai*	10															
Kirviai/ Buožės Sv*	10														+10	
Ietys Sv*	10	+5													+10	
Lasas	-20															
Tinklas	-20															
Bolos	-20								-10						+5	
Svaidyklė	-20								-10						+5	
Šaudymo																
Arbaletas	10								-20					-20		
Lankas	-20			+10					-20					-10		
Sarbakanas	0								-20							
Lauko																
Gyvūnų																
Gyvų būtybių išmanymas	-10													+10		
Gyvulių priežiūra	10				+5				+5					+10		
Gyvūnų anatomija	0				+5											
Dresūra	0				+5				+5					+10		
Humanoidų išmanymas	-10						+5									
Jojimas	0	-20	-10		+10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10		-10	-5	
Varovas	-10	-10			+5				+10		+5				-5	
Veterinarija	-20						+20		+10							
Gamtos																
Augalinių būtybių išmanymas	0															
Augalų išmanymas	0				+5					+10						
Kalnų išmanymas	-10		+20			+20		+5					+10	+10		
Mineralų išmanymas	-10		+10			+10		+5					+10			
Medžioklė	-10			+5	+10					+5	+5			+10	+10	
Miškų išmanymas	-10			+5	+5					+10					+5	
Navigacija	-20															
Orientacija vietovėje	0															
Orų išmanymas	0															
Pievų išmanymas	-10								+10	+10						
Požemių išmanymas	-10		+20			+20	+20	+15					+20	+20		
Žvejyba	0									+5					+5	
Fiziniai																
Akrobatika	-20			+5												
Bėgiojimas	-10								+10							
Kasimas	-10															
Kvėpavimo sulaikymas	-20	+20														
Laipiojimas	-10	-10	-5	+5		-5		+5	-10	+5						
Nardymas	-20	+20														
Plaukimas	-10	+20	-10			-10		-10	-5							
Sunkumų kilnojimas	-20	+10							+10		+10	+10		+5		
Vagies																
Apsimetinėjimas	-10						+5									
Išsilaisvinimas	-20															
Kišenių kraustymas	-10															
Melo atskleidimas	-10						+10									
Pastabumas	0						+5	+10								
Rakinimas	-20															
Rankų miklumas	-20															
Sekimas	0						+5		-10		-5	-5			+10	
Sekimas minioje	0	-20			-5		+5		-15		-10	-10			-5	
Sėlinimas	0	-5		+5	+5		+5	+5	-10	+5	-5	-5		+5	+10	
Skaitymas iš lūpų	-20															
Slėpimasis	0	+10		+5	+5		+5	+5	-5	+10	-5	-5		+5		
Tardymas	-20				+10			+20			+10		+10			
Medicinos																
Humanoidų anatomija	-20							+10								
Slauga	-10															
Chirurgija	-20															
Diagnostika	-20															
Gydymas	-20														+10	
Pirmoji pagalba	-10									+5						

Rasių įgūdžių priedai (tęsinys)																
Įgūdis	**Pr.**	**Drž**	**Dvr**	**Elf**	**Gnl**	**Gnm**	**Gbl**	**Kbl**	**Mnt**	**Msk**	**Ogr**	**Ogm**	**Ork**	**Urv**	**Vbl**	**Žmg**
Meno																
Dainavimas	-10			+10	-10						-10			-10	-5	
Drožyba	-10		+5			+10										
Eiliavimas/ Poezija	-20			+10											-5	
Kaligrafija	-10		+5			+10									-5	
Proza	0														-10	
Oratorystė	-10	-10						-5	-10		-5		-5	-10	-5	
Raižyba	-10		+5			+10										
Skulptūra	-20		+5			+10										
Šokiai	0															
Tapyba/ Piešimas	-10				-10										-5	
Vaidyba	-10				-10											
Grojimas	-20															
Arfa	-10	-10	-10		-10				-10		-10	-10		-10	-10	
Birbynė	10															
Būgnas	10															
Dūdmaišis	-10															
Švilpavimas	10															
Fleita	0	-10	-10		-10				-10		-10	-10		-10	-10	
Gitara	-10	-10	-10		-10				-10		-10	-10		-10	-10	
Kanklės	-10	-10	-10		-10				-10		-10	-10		-10	-10	
Liutnia	-10	-10	-10		-10				-10		-10	-10		-10	-10	
Skudučiai	10															
Smuikas	-20	-10	-10		-10				-10		-10	-10		-10	-10	
Trimitas	0															
Amatų																
Apranga	10															
Architektūra	-10		+5			+5										
Audeklų išmanymas	10															
Chemija	-10		+5			+5							+5			
Degustavimas	10						+5									
Derybos	10						+5									
Dujų išmanymas	-10															
Etiketo išmanymas	10	-10			-5			-5	-5		-10		-10	-15	-5	
Ginklų gamyba	-10		+5			+10							+5			
Heraldika	0															
Įkainavimas	0						+5									
Įstatymų išmanymas	-10						+10									
Juvelyrika	-20		+10													
Kalbos	-20															
Kaulijimas	0															
Kaulo išmanymas	0													+10		
Kirtiklis	10															
Kulinarija	0															
Laidojimo ritualų išmanymas	10															
Maisto išmanymas	0								+5						+10	
Mechanika	-10		+5			+5							+5			
Medienos išmanymas	0									+10						
Metalų išmanymas	-10		+10			+10							+5			
Molio išmanymas	0					+5	+5	+5		+5				+5		
Mūrijimas	0					+5										
Nuodų išmanymas	-20															
Odų išmanymas	0								+5							
Plaustų statymas	10															
Pluoštų išmanymas	0									+10						
Politika	0						+5									
Raštingumas	0		+5	+10		+5	+5					+5				
Rūdų išmanymas	-10		+10			+10							+10	+10		
Šarvų išmanymas	-10		+5			+10							+5			
Šifravimas	-20															
Ugnies išmanymas	-10															
Upeivystė	10	+10														
Valčių gamyba	-10															
Valtininkystė	10															
Važnyčiojimas	10															
Virvių išmanymas	10									+5						
Specialūs																
Demonų išmanymas	-															
Demonų pajuta	-															
Dvasių išmanymas	-															
Gėralų išmanymas	-															
Kitų pasaulių išmanymas	-															
Nemirėlių išmanymas	-															
Nemirėlių varymas	-															
Žolių išmanymas	-															
Žvėrtakių išmanymas	-															
Žvėrtakių pajuta	-															
Tvermės																
Fi	0	+15	+5	+10	+15			-5	+20		+20	+20		+5	+15	
Bi	0	+10		+10	+15	+5		-5	+15	+5	+10	+15	+10	+5		
Psi	0	+20		+10		+5	-5	-5	+20		+10	+20			+5	

YPATINGOS ŽALOS

YŽ lentelėse naudojamos santrumpos:
✞ - staigi mirtis. PŽT lygi paskutinei aukščiau esamai žalai.
[] - kūno dalis apie kurią kalbama šios lentelės viršuje
BŠ – žala, jei atakuotasis be šalmo
↑ - ginklas
& - smūgis buvo vykęs, sužeista ne tik ranka, bet ir galva, liemuo ar šlaunis. Kas dar sužalota, priklauso nuo to, pakeltai ar nuleistai rankai išmesta YŽ.
AVM – bauda: atakų ir veiksmų metimų nurodyta bauda.

Įstrigusį priešo kūne ginklą ištraukti pavyks pasisekus JėB-priešo šarvų ŽS.

Kraujavimas:
Labai didelis kraujavimas (*KrLD*) - per t prarandama 30GT,
Didelis kraujavimas (*KrD*) - prarandama 20GT,
Vidutinis kraujavimas (*KrV*) - per t prarandama 10GT.

Šokas yra automatiškai (išskyrus *Atsparumo skausmui* ypatybė)

Pilkas YŽ sužeidimo aprašymo plotas (juoda stora skiriamoji linija kairiau efekto aprašymo):
YŽ rankai- ta ranka laikytas daiktas iškrito.
YŽ kojai – galimas nokdaunas/ veikėjas griūva. Ant kojų išsilaiko, jei pavyksta ViB-PŽT (su YŽ). Jei pilnai nukertama viena ar abi kojos - grius garantuotai.

Pilkas žalos taškų ŽT plotas (juodu rėmeliu apibrėžti papildomi ŽT):
Tikrinamas ar neprasidėjo svaigulys ar nebuvo nokautas.
Tam atliekamas SvB su sekančiomis baudomis:
Nepavykus SvB-PŽT atakuotasis bus nokautuotas – praras sąmonę ir pargrius.

Nepavykus SvB-½PŽT atakuotasis bus apsvaigintas. Tuomet tą kt, kuomet jis yra apsvaigintas, jokie jo veiksmai negalimi. Tokį asmenį gins tik pasyvi gynyba (šarvai, odos šarvuotumas). Šiuo atveju reiškia, kad atakuotasis "plaukioja". Papildomai tikrinama ar atakuotasis nepargrius (žiūr. Nokdaunas, nubloškimas).
Svaigulys praeis tą kt, kai pavyks SvB-½PŽT. Taip pat galimas nokdaunas (nugriuvimas).
Jei per tą laiką jo niekas nepribaigs – jam pasisekė.

Tuo atveju, kai priešininkui ar veikėjui padaroma mirtina žaizda, bet mirtis ateina ne iš karto (pvz.: perdurti plaučiai, plyšta kepenys, išvirsta dalis žarnų ir pan.), sužeistasis iškeliaus anapilin po Svp tarpsnelių (žiūr. *Mirtis*, psl. 49). Tai yra tas laikas, per kurį galima suteikti pagalbą.

YŽ didelėms pabaisoms gali turėti baudas, priklausomai nuo pabaisos rūšies (žiūr. Pabaisyną).

	KIRTIS		DŪRIS		TRIUŠKINIMAS		SMŪGIS	
	K I A U Š A S							
<10	Padėjo šalmas. Šį t tik gynyba							
10-19	Svaigulys	5	Svaigulys	5	Svaigulys	8	Svaigulys	5
20-29	Nulėkė šalmas (BŠ:30)	5	Nulėkė šalmas (BŠ:30)	5	Nulėkė šalmas (BŠ:40)	10	Įsikando liežuvį, kalbos VM-30	6
30-39	Įskeltas []	15	Įskeltas []	8		12	Nulėkė šalmas (BŠ:50)	7
40-49	Nukirsta dalis šalmo (BŠ:70)	10		10	[] įlūžo, 1 siurba	14		10
50-59	Nukirsta dalis šalmo bei skalpo (BŠ:80)	15	↑įstrigo skliaute	15	Šalmas sudužo (BŠ:70)	16	Aptemo akyse (AVM-d25)	12
60-69	Nukirsta dalis šalmo bei [](BŠ:90)	25	↑ įstrigo skliaute, 1 siurba	20	[] įlūžo, 2 siurbos	20	Kraujoplūdis smegenyse, siurba	14
70-79	↑ įstrigo [], 3 siurbos	40	↑ įstrigo [], 2 siurbos	40	[] įlūžo, paralyžius, 3 siurbos	40	Šį ir kitą t - apako	20
80-89	Nuvožtas []	60	↑ įstrigo [], 3 siurbos	50	Lūžo sprandas	✞	Šį ir kitą t - be sąmonės	30
90-99	[]perkirstas, ↑ įstrigo kaukolės pamate.	✞	↑ įstrigo []	✞	[] sukiužo	✞		40
100-109	Perkirsta galva, iškrito smegenys	✞	Per akį į smegenis	✞	Galva nebeatpažįstama	✞	Mirtis	✞
110-119	Perkirstas nuo galvos iki krūtinės, ↑ įstrigo krūtinėj.	✞	Galva pramušta kiaurai	✞	Galva ištiško (BŠ:R1m)	✞		
120-129	Perkirstas nuo galvos iki krūtinės	✞						
130-139			(Galva ištiško nuo smūgio)	✞	Galva ištiško, liko tik kaklas	✞	Galva ištiško nuo smūgio	✞
>140	Perkirstas nuo viršugalvio iki dvišakumos	✞			Galva ištiško, sulaužyta krūtinės ląsta	✞		
	V E I D A S							
<0	Bjaurojanti žaizda	3	Bjaurojanti žaizda	2	Išmušti 1-8 dantys	3	Didžiulė mėlynė	1
01-09		4	Išmušė 1-4 dantis	3	Bjaurojanti žaizda	4	Išmušė 1-4 dantis	3
10-19	Nukirstas nosies|ausies|lūpos galiukas	5	Nukirstas nosies|ausies|lūpos galiukas	5		8		4
20-29		7	Pramušė skruostus ir liežuvį	6	Sugurinta nosis|ausis	10	|(nu)sikando liežuvį	5
30-39	Nukirsta nosis|ausis|lūpa+dantys	10	Nukirsta nosis|ausis|lūpa+dantys	8	Nuplėšta ausis	12	Bjaurojanti žaizda	7
40-49		12	Išmušė akį	10	Sutraiškytas skruostikaulis	14	Nuplėšta ausis	6
50-59	Nukirsta lūpa+dantys|skruostas	15		5	Sutraiškyta akis	16	Ištrėkšta akis	11
60-69	Perkirsta akiduobė ir akis	15	Suskaldė skruostikaulį	14	Sutrupino žandikaulį, siurba	20	Išnarintas žandikaulis	12
70-79	Nukirstas apatinis žandikaulis	30	Sutrupino žandikaulį	18	Sutrupino žandikaulį. Šokas.	40	Išnarintas žandikaulis, siurba	15
80-89	↑ įstrigo veidinėj kaukolės dalyje BŠ:90	45	Sutrupino žandikaulį. Šokas.	25	Sutraiškyta apatinė [] dalis	✞	Smegenų sukrėtimas.	18
90-99	↑ įstrigo pamatinėj kaukolės dalyje	✞	Pro akį į smegenis	✞	Sutraiškyta kakta	✞	Smegenų sukrėtimas, 2 siurbos	25
100-109	[] perkirstas	✞	Pro burną į smegenis	✞	Sutraiškytas visas []	✞		✞
110-119			Per kaktą į smegenis	✞	Galva ištiško, iškrito smegenys	✞	Iširo kaukolės siūlės	✞
120-129	Perkirsta galva, iškrito smegenys	✞						
130-139			Galva ištiško nuo smūgio	✞			Galva ištiško nuo smūgio	✞
>140					Galvos neliko nė žymės	✞		
	K A K L A S							
<0	Nukirstas amuletas ar pan.	3		2	Ėmė mikčioti	3	Didžiulė mėlynė.	1
01-09	Bjaurojanti žaizda	4		3	Bjaurojanti žaizda	4	Ėmė mikčioti	3
10-19		5	Nukirstas amuletas ar pan.	3		8	Gerklė, 1-10 t prarado balsą	4
20-29		7	Bjaurojanti žaizda	5	[] liks kreivas	10		5
30-39	[] liks kreivas	10	[] liks kreivas	7		12	[] liks kreivas	7
40-49	Perkirsta gerklė	10	Pramušė gerklę	8	Pažeidė gerklas, sutriks kalba	14	Atsiranda trukčiojimo tikas	6
50-59	Perkirstos gerklos, liks nebylys	12	Pramušė gerklas, sutriks kalba	5	Sutraiškė gerklas, liks nebylys	16	Atsiras astmos priepuoliai	11
60-69	Perkirsta miego arterija, KrLD	10	Perkirsta miego arterija, KrLD	8	Sutrupintas slankstelis	20	Pažeidė gerklas, sutriks kalba	12
70-79	↑ įstrigo stubure	30	↑ įstrigo stubure, 50% šokas	20	Lūžo [], paralyžius	40		15
80-89		45	Paralyžius	30	Lūžo [], mirtis	✞	Sutraiškė gerklas, liks nebylys	18
90-99	Galva nusirito	✞	Perkirstas stuburas	✞	[] lūžo keliose vietose	✞	Lūžo []	25
100-109							Lūžo [], Mirtis	✞
110-119	Galva nusirito 3 m	✞						
120-129								
130-139	Galva nulėkė 10 m	✞			Galva nutrūko	✞		
>140								

	KIRTIS		DŪRIS		TRIUŠKINIMAS		SMŪGIS	
	K R Ū T I N Ė							
<0	Užgniaužė kvapą (kitą t AVM-10) (BŠ:30)	3	Užgniaužė kvapą (kitą t AVM-10) (BŠ:30)	1	Užgniaužė kvapą (kitą t AVM-20) (BŠ:30)	3	Užgniaužė kvapą (kitą t AVM-20) (BŠ:30)	1
01-09	Perkirsta perpetė (nukrenta ginklas, nusmunka kuprinė)	5	Nuslydo šonkauliais	3	Sutratino 1-3 šonkaulius	6		3
10-19	Šarvas perpus (BŠ:30)	7	Rikošetas į diržą, sudaužytas gėralas ar gertuvė	4	Sulankstytas šarvas (BŠ:30)	7	Sutratino 1-3 šonkaulius	5
20-29	Nukirsta krūtis, perkirsta perpetė|kuprinės diržas ir pan.	10	Pramuštas šarvas (BŠ:40)	6	Vienoje pusėje sutratino 2-6 šonkaulius.	10	Sulankstytas šarvas (BŠ:40)	6
30-39	Perkirsti šonkauliai, perpetė	15	Sulaužytas šonkaulis	8	Sutrupintas raktikaulis, AVM-40	12	Išnarintas petys, AVM-100|25	10
40-49	Perkirstas raktikaulis, AVM-40|5	12	Permuštas raktikaulis, AVM-40|5	10	Išnarintas petys, AVM-100|25	14	Sutrupintas raktikaulis, AVM-40	12
50-59	Perkirstas krūtinkaulis, perpetė	17	Pradurtas plautis, AVM-50.	15	Sutrupintas krūtinkaulis	16	Lūžo 1 šono šonkauliai, AVM-60	10
60-69	Perkirstas krūtinkaulis, plautis,	25	Su Š - žiūrėti kaklo YŽ-20.	20	Plyšo kepenys, KrV	20		14
70-79	perpetė, AVM-60	35	Į plautį. ↑įstrigo krūtinkaulyje, AVM-60	35	Šonkaulis sudraskė plautį, AVM-60	40	Šonkaulis sudraskė plautį, AVM-60	40
80-89	Perkirsti krūtinkaulis ir abu plaučiai	✞	Pramušti krūtinkaulis, plautis ir stuburas. Paralyžius	45	Šonkauliai sudraskė plaučius	✞	Sulaužytas stuburas, paralyžius	20
90-99	Perkirstas plautis ir širdis	✞	Tiesiai į širdį.	✞			Sustojo širdis	✞
100-109	Atvožta krūtinės ląsta	✞	Pradurtas plautis ir širdis	✞	Šonkauliai perdūrė širdį	✞		
110-119	Perkirsti šonkaul.,plaučiai, širdis	✞			Širdis nutrūko nuo aortos	✞	Šonkauliai sudraskė plaučius	✞
120-129	Perpus - skersai	✞	[] pramušta kiaurai	✞			Šonkauliai perdūrė širdį	✞
130-139	Perpus - nuo peties iki	✞			[] ląsta visiškai sutraiškyta	✞	Širdis nutrūko nuo aortos	✞
>140	juosmens						[]ląsta visiškai sutraiškyta	✞
	N U G A R A							
<0	Kitą t AVM-10	3	Kitą t AVM-5	1	Kitą t AVM-10	2	Kitą t AVM-5	1
01-09	Į [] talpą, sugadinti 1-5 daiktai. Pabiro smulkūs.	5		3	Į [] talpą. Dužo 1-3 daiktai (BT:20)	3	Į [] talpą. Dužo 1 daiktas	3
10-19	Šarvas perpus (BŠ:40)	7	Į [] talpą, sugadinti 1-2 daiktai. (Be talpos:40)	4	[] talpa plyšo, dužūs - sudužo, viskas išbiro. (Be talpos:30)	3	Į [] talpą. Dužo 2-4 daiktai.	5
20-29	Perkirsti diržas ir [] talpa, iš kurios pabyra daiktai	10	Lūžo šonkaulis	6	Lūžo 2-4 šonkauliai. (BŠ:40)	8		6
30-39	Perkirsti šonkauliai	12	Sugadintas daiktas ant [].	8		12	Išnarintas petys, AVM-90	10
40-49	Perkirsta mentė, AVM-40	15	Skilo mentė, AVM-20	10	Atmuštas inkstas	14	Atmuštas inkstas	12
50-59	Perkirstas inkstas, KrD	17	Pradurtas inkstas, KrV	14	Sutrupinta mentė, AVM-40	16	Nugaros raumens mėšlungis	10
60-69	Perkirstas plautis, AVM-60	22	Pradurtas plautis, AVM-60	20		20	Dusulys, AVM-10	14
70-79	Sutrup.slankstelis, paralyžius	30		35	Išnarintas petys, AVM-60|30	25		40
80-89	Perkirstas stuburas, paralyžius	✞	Įstrigo stubure, paralyžius	45	Skilo slankstelis, AVM-10	✞		20
90-99	↑ įstrigo stubure	✞	Į širdį.	✞	Permuštas stuburas, paralyžius	20	Širdis sustojo	✞
100-109	Iš šono iki pusės, ↑įstrigo	✞	Kiaurai, ↑ įstrigo krūtinkaulyje	✞	Šonkaulis sužalojo širdį	✞		
110-119							Širdis nutrūko nuo aortos	✞
120-129			Pramušė kiaurai	✞	Ginklas įstrigo krūtinės ląstoje.			
130-139	Perpus - skersai	✞				✞		
>140	Perpus nuo peties iki juosmens				Krūtinės ląsta sutraiškyta		Krūtinės ląsta sutraiškyta	✞
	P I L V A S							
<0	Dužo gėralas | perkirst.kapšas	2	Dužo gėralas	1	Dužo gėralas	2	50%, sudaužytas buteliukas	1
01-09		4		2		3	Dužo gėralas	2
10-19	Perkirsti 1-2 daiktai ant diržo	7	Perdurtas 1 daiktas ant diržo.	4	Nutrauktas 1 daiktas nuo diržo.	5		5
20-29	Perkirstas diržas	10		6		8	Nutrauktas 1 daiktas nuo diržo.	6
30-39		12	Skylė žarnose	8	Trūko diržas	10	Trūko diržas|kapšas|↑saitas	8
40-49	Perkirsta perpetė ir diržas	15		10	Plyšo blužnis, KrV.	14		10
50-59	Perkirsti šarvai. BŠ:70	17	Perdurtas skrandis	14		16	Plyšo šlapimo pūslė.	12
60-69	Perkirstas skrandis	22	Perdurta arterija, KrD	16	Plyšo kepenys, KrD.	20	Plyšo kepenys, KrV	16
70-79	Perkirsta [] sienelė (nepamesk žarnų!)	25	Perdurtos žarnos, KrD	18	Plyšo kepenys, KrLD.	25	Į saulės rezginį. Be sąmonės.	20
80-89	Perkirstos kepenys, KrLD.	30		20	Šokas. KrLD	35	Šokas. Be sąmonės. ✞/1-10 val.	25
90-99	Perkirstos visos žarnos	✞	Perdurtos kepenys, KrLD.	22	Krito negyvas sustojus širdžiai	✞	Į saulės rezginį. Sustojo širdis	✞
100-109	Perkirstos žarnos išvirto lauk	✞	Perdurtos žarnos. ↑ įstrigo	26	Iš skausmo sustojo širdis, plyšo	✞	Sustojo širdis. Plyšo kepenys.	✞
110-119	Perkirstas žarnynas ir stuburas	✞	stubure, KrLD		kepenys, gb skrandis ir žarnos			
120-129	Perkirstas perpus	✞	(Perdurtas kiaurai)	✞	Visi [] ertmės organai sumaitoti	✞		
130-139					Plyšo pilvo sienelė, viskas	✞	Sutraiškyti visi [] ertmės	✞
>140					sumaitota		organai	

YPATINGOS ŽALOS

	KIRTIS		DŪRIS		TRIUŠKINIMAS		SMŪGIS	
	Š L A U N I S							
<0		3		1		3		1
01-09		5		3		6	(pakinklis, 50% griūva)	2
10-19	Perkirsta arterija, KrV.	7		4		7		4
20-29	Skilo girnelė, AVM-10	10	Perdurta arterija, KrV.	6	Plyšo arterija. KrV.	10	(per pakinklį, griūva)	6
30-39	Perkirstas ↑ prie diržo, B:40	12	(užpleišytas kelio sąnaris)	10	Sutrupinta girnelė, AVM-30	12		8
40-49	Sužalotas [] sąnaris, AVM-40	14	Skilo girnelė, AVM-20	8	Sutrupintas kelio sąnaris, AVM-60	14		10
50-59	Perkirsta arterija, KrD.	10	Įskilo šlaunikaulis, AVM-30	10	Įskilo šlaunikaulis, AVM-30	12	Skilo girnelė, AVM-10	8
60-69	Nukirsta kelio sausgyslė, AVM-60	8	Sužalotas kelio sąnaris, AVM-40	12	Lūžo šlaunikaulis, AVM-80	14	Sužalotas kelio sąnaris, AVM-30	12
70-79	Perkirst.šlaunikaulis, AVM-80,	14	Užpleišytas [] sąnaris, AVM-60	14	Sutrupintas [] sąnaris, AVM-80	18	Lūžo šlaunikaulis, AVM-80	14
80-89	Perkirsta [] arterija, KrLD.	12	Perdurta []arterija, KrD.	10		20		16
90-99	Nukirsta [] virš kelio, KrLD.	18	Perplėšta [] arterija, KrLD.	12	Lūžo šlaunikaulis, perplėšta [] arterija, KrLD.	14	Išnarintas klubo sąnaris, AVM-100	22
100-109	Nukirsta []ties klubu	20	Lūžo šlaunikaulis, perplėšta []	14	Sutrupintas [] sąnaris, AVM-80,	20	Lūžo šlaunikaulis, perplėšta []	17
110-119	Nukirsta [], kitai [] YŽ-20	18	arterija, KrLD.	16	Šokas.	22	arterija, KrLD.	18
120-129	Nukirsta [], kitai [] YŽ-10	22	(Kiaurai per raumenį, kitai	18		24		
130-139	Nukirst.abi [] per kelius.	24	[]YŽ-20)	20		26	Sutrupintas [] sąnaris, AVM-80,	20
>140	Perkirstos abi [] ties klubais	26		22	Lūžo [], YŽ kitai []	28	Šokas.	22
	B L A U Z D A							
<0		2		1		2	(pakinklis, 50% griūva)	1
01-09		4		3	(pakinklis, 50% griūva)	4		2
10-19		5		4		5		3
20-29	Perkirsta arterija, KrV.	6		5		6		4
30-39	Perkirstas 1 [] kaulas, AVM-10	10	Perdurta arterija, KrV.	6	Sulaužytas 1 [] kaulas	11	pakinklis	5
40-49	Perkirsta girnelė, AVM-20	10	Sutrupintas 1 [] kaulas, AVM-10	8	Sutrupinta girnelė, AVM-30	12		6
50-59	Nukirsta kelio sausgyslė, AVM-60	10	Skilo girnelė, AVM-20	10	Sulaužytas 1 [] kaulas	10	Sulaužytas 1 [] kaulas, AVM-10	8
60-69	Perkirsti abu [] kaulai	14		12	Sutrupintas kelis, AVM-60	14		10
70-79	Sutrupintas kelio sąnaris, AVM-60	14	(užpleišytas kelio sąnaris, AVM-40)	10	Lūžo [] kaulai	14	Išnarintas kelis, AVM-50	8
80-89	Nukirsta koja ties čiurna	12		12		16	[] lūžo, AVM-50	12
90-99	[] perkirsta perpus.	15	Sutrupintas kelis, AVM-60	14	Daugybinis [] lūžis, AVM-60	12	Sutrupintas kelis, AVM-60	14
100-109	Nukirsta koja po keliu	15	Sutrupinti abu [] kaulai	12		14		16
110-119		16		13	Sutrupintas kelis. Šokas.	16	Daugybinis [] lūžis, AVM-60	14
120-129	(Nukirsta koja. Kitai [] YŽ-20)	16		14	✞/1-10 val.	18	Sutrupintas kelis. Šokas.	14
130-139	(Nukirsta koja. Kitai [] YŽ-10)	16	Kiaurai per [], YŽ-10 kitai []	14		20	✞/1-10 val.	16
>140	(Nukirsta koja. YŽ kitai [])	16	Sutrupinti [] kaulai, YŽ kitai []	14	Sutrupinti [] kaulai, YŽ kitai []	22	Sutrupinti [] kaulai, YŽ kitai []	18
	P Ė D A							
<0		1		0		1		0
01-09	Nukirstas 1 pirštas	2		1	Sutraiškytas 1 pirštas	2		1
10-19	Nukirsti 1-5 pirštai, AVM-5	4	Nukirstas 1 pirštas	2	Sutraiškyti 1-5 pirštai	4		1
20-29	Nukirsti visi pirštai, AVM-10	5	Nukirsti 2 pirštai	3	Sutraiškyti visi pirštai, AVM-10	6	Lūžo 1 pirštas	2
30-39	Sutrupintas [] skliautas, AVM-20	7	[] perdurta kiaurai	4	Sutrupintas [] priekis, AVM-10	7	Lūžo 1-5 pirštai	4
40-49	Nukirstas [] priekis, AVM-10	8	[] prismeigta prie žemės	5	Sutrupintas kulnakaulis, AVM-15	8	Lūžo visi pirštai	5
50-59	[] nukirsta ties kulnu, AVM-40	10	Sutrupintas kulnakaulis, AVM-15	7	Sutrupintas [] skliautas, AVM-20	8	Sutrupintas [] priekis	7
60-69	Nukirstas kulnas, AVM-20	9	Sutrupintas [] skliautas, AVM-20	7	Sutrupinta čiurna, AVM-30	9		8
70-79	Sužalotas čiurnos sąnaris, AVM-20	10	Sutrupintas [] skliautas. ([] prismeigta prie žemės)	8		10	Sutrupinta čiurna (AVM-30)	9
80-89	[] nukirsta ties čiurna, AVM-50	12	Trūko Achilo sausgyslė, AVM-30	6	Sutrupinta visa [], AVM-30.	12	Sutrupinta visa [] (AVM-30)	10
90-99		13	Sutrupinta čiurna, AVM-30	9		13		11
100-109		14		10		14		12
110-119		15		11	Sutrupinta visa [], AVM-30.	16		13
120-129	[] nukirsta ties čiurna,	16		12	Šokas,✞/20t	18	Sutrupinta visa [], AVM-30.	14
130-139	YŽ kitai []	17		13		20	Šokas,✞/20t	14
>140		18		14		22		14

YPATINGOS ŽALOS

	KIRTIS		DŪRIS		TRIUŠKINIMAS		SMŪGIS	
	Ž A S T A S							
<0		2		1		1		0
01-09		3		2		2		1
10-19		5		3	Išmestas laikytas daiktas.	3	Išmestas laikytas daiktas	2
20-29	Perkirsta arterija, KrV.	7		4		4		3
30-39		9	Perdurta arterija, KrV.	5	Plyšo arterija, KrV.	6		4
40-49	Sužalota alkūnė, AVM-20	10	Sužalota alkūnė, AVM-20	7	Sužalota alkūnė, AVM-20	10	Sužalota alkūnė, AVM-20	8
50-59	Sužalotas peties sąnaris, AVM-40	10		8		12	Išnarinta alkūnė, AVM-90|10	7
60-69	Perkirsta [] arterija, KrD.	8	Užpleišyta alkūnė, AVM-30	8	Lūžo žastikaulis, AVM-90|15	10	Lūžo žastikaulis, AVM-90|15	9
70-79	Perkirstas žastikaulis, AVM-100|15	12	Užpleišytas peties sąnaris, AVM-40	9	Sutrupintas petys, AVM-90|30	14		10
80-89	Ranka nukirsta per alkūnę	13	Lūžo žastikaulis, AVM-100|15	9	Sutrupintas petys, šokas	20	Sutrupinta alkūnė, AVM-90|20	10
90-99	Ranka nukirsta per [].	14	Perdurta [] arterija, KrD.	9	Lūžo [] kaulas, KrD.,	12	Lūžo žastikaulis, AVM-90|15	10
100-109	Ranka nukirsta ties pečiu	15		10	AVM-90|15	14	Išnarintas petys, AVM-90|30	20
110-119		17	[] prismeigtas prie krūtinės	12	[] sutrupintas, KrD., šokas	18	Lūžo [] kaulas, KrD.,	12
120-129	Ranka nukirsta, & YŽ-20	18		13	[] sulaužytas, & YŽ-20	18	AVM-90|15	13
130-139	Ranka nukirsta, & YŽ-10	19	[] lūžo, & YŽ-20	14	[] sulaužytas, & YŽ-10	20		14
>140	Ranka nukirsta, & YŽ	20	[] lūžo, & YŽ-10	15	[] sulaužytas, & YŽ	22	[] sulaužytas, & YŽ-20	15
	D I L B I S							
<0		2		0	Laikytas iškrito	1		0
01-09		3		1	Laikytas iškrito,	2	Laikytas iškrito	0
10-19	Perkirsta arterija, KrV.	4		2	ranka nutirpo iki Sv(-40)B	3		1
20-29		5		3		4		2
30-39	Perkirstas 1 [] kaulas, AVM-20	6	Perdurta arterija, KrV..	4	Sulaužytas 1 [] kaulas, AVM-20	6	Laikytas iškrito,	3
40-49		7		5		7	ranka nutirpo iki Sv(-40)B	4
50-59	Sužalota alkūnė, AVM-20	8	Permuštas 1 [] kaulas, AVM-20	6	Sužalota alkūnė, AVM-20	7	Sulaužytas 1 [] kaulas, AVM-20	6
60-69	Perkirsti [] kaulai, AVM-90|10	10		7	Sutrupinta alkūnė, AVM-90|10	10	Sužalota alkūnė, AVM-20	7
70-79	Sutrupinta alkūnė, AVM-90|10	10	Užpleišyta alkūnė, AVM-30	8	Sulaužyti [] kaulai, AVM-90|10	8	Išnarinta alkūnė, AVM-90|10	6
80-89	Ranka nukirstas ties riešu	8	Sutrupinta alkūnė, AVM-30|10	9		10	Sutrupinta alkūnė, AVM-90|10	10
90-99	Ranka nukirsta per [] vidurį	10		10	Daugybiniai [] lūžiai, AVM-90|20	10	Sulaužyti [] kaulai, AVM-90|10	8
100-109		12	Sutrupinti [] kaulai, AVM-90|10	10		13		10
110-119	Ranka nukirsta per alkūnę	12		11	[] sutrupintas, & YŽ-20	13	Daugybiniai [] lūžiai, AVM-90|20	10
120-129	[] nukirstas, & YŽ-20	13		12	[] sutrupintas, & YŽ-10	14		13
130-139	[] nukirstas, & YŽ-10	14	[] sutrupintas, & YŽ-20	12	[] sutrupintas, & YŽ	15	[] sutrupintas, & YŽ-20	13
>140	[] nukirstas, & YŽ	15	[] sutrupintas, & YŽ-10	12	[]nutrauktas	18	[] sutrupintas, & YŽ-10	14
	P L A Š T A K A							
01-09		1		0		0		0
10-19	Nukirstas 1 pirštas	2	Sutraiškytas 1 pirštas	1		0		0
20-29	Nukirsti 1-3 pirštai, AVM-10	3	Nukirstas 1 pirštas	2	Sutraiškytas 1 pirštas	1		0
30-39	Nukirstas nykštis|smilius, AVM-20	2	Lūžo 2 pirštai, AVM-10	3		2	Sutraiškytas 1 pirštas	1
40-49	Sužalotas riešas, AVM-20	5	Lūžo nykštis|smilius, AVM-20	2		3		2
50-59	Perkirsti 1-5 delnakauliai, AVM-30	3	Lūžo 1-3 delnakauliai, AVM-25	3	Lūžo 1-3 delnakauliai, AVM-25	3	Lūžo 1-4 pirštai, AVM-įvairu	3
60-69		4	Sužalotas riešas, AVM-20	5	Sužalotas riešas, AVM-20	4	Lūžo nykštis|smilius, AVM-20	2
70-79	Nukirsti visi pirštai, AVM-100	5	[] prismeigta prie...	3		5	Sužalotas riešas, AVM-20	4
80-89	Nukirstas [] priekis, AVM-100	5	[] sumaitota, AVM-90	5	Sutraiškyti visi pirštai, AVM-90	7		5
90-99	[] nukirsta ties riešu	5		6		8	Lūžo visi pirštai, AVM-90	7
100-109	[] nukirsta per riešą	6	Riešas sumaitotas, AVM-90	4	Sutrupinta visa [], AVM-100	10	Sutrupinta visa [], AVM-100	7
110-119		7		5		11		8
120-129	[] nukirsta, & YŽ-20	8		6	Sutrupinta visa [], & YŽ-20	12		9
130-139	[] nukirsta, & YŽ-10	9	Peršautas delnas, & YŽ-10	5	Sutrupinta visa [], & YŽ-10	13		10
>140	[] nukirsta, & YŽ	10	Peršautas delnas, & YŽ	5	Sutrupinta visa [], & YŽ	14	Sutrupinta visa [], & YŽ-20	12

Nekirstynių ypatingos žalos							
d100	**IMTIS**		**L. STAMBIŲ PABAISŲ KANDIMAS**		**KANDIMAS**		
<0		2	Papildoma žala	10	Papildoma žala	5	
01-09		3		12		6	
10-19	Patempta kulkšnis, AVM-5	4	Nukąstas riešas/pėda,	14	Sužalota ranka, 70% ginklo	8	
20-29		5	AM-15/50 ir -70, KrV	16	rankos, AM-5	10	
30-39	Patemptas rankos riešas,	6	Nukąsta viena galūnė iki	18	Perkąstas šonas, AM-10,	12	
40-49	50%, kad gnkl. rankos,	7	alkūnės/kelio, AM-70/30 ir -90,	20	sunku kvėpuoti	14	
	tada AM-10.		KrV				
50-59		8	Nukąsta viena galūnė iki peties/	22	Sužalota ranka, perkąsta	16	
60-69	Pargriovė, susitrenkė - 3t	9	klubų, AM-80/50 ir -110, KrV	24	arterija, AM-15, KrV	18	
	svaigulys						
70-79		10	Iškąstas šonas, SvB-60, AM-60	26	Perkąsta koja, AM-20, KrV	20	
80-89	Prisismaugė, netenka sąmonės	11	KrLD	28		22	
90-99	Lūžta ranka, jei ginklo - AM-80	12	Perkąstas per pusę	✞	Nukąsta plaštaka, 70%, kad	24	
					ginklo rankos, KrD		
100-109	Sutrupintas peties sąnarys,	13	Nukąsta galva ir kūno dalis	✞	Perkąsta dalis veido, Ža-15, KrD	30	
110-119	AM-90	14			Iškąstas tarpukojis, KrD	35	
120-129	Lūžo stuburas, paralyžius	15			Skausmo YŽ		
130-139	Lūžo sprandas	✞	Nukąsta galva ir pusė kūno.	✞	Perkąsta miego arterija, laiku	40	
			70%, kad nukąstos dalys bus		nesuteikus pagalbos - ✞		
>140			prarytos				

Stichijos ar Magijos ypatingos žalos							
d100	**KARŠTIS/ŠALTIS**		**UGNIS**		**ELEKTRA**		
<0		1	Nusvyla keletas plaukų	5	Truputį papurto	3	
01-09	Kaista/Šąla pirštai - 5%, kad	3	Plaukų liko vos keli, krenta	8	Nupurtė, svaigulys, jei	5	
10-19	išmes ką turėjo rankose	5	žavumas per 5	12	nepavyks SvB-20	7	
20-29	Kaista/Šąla rankos - 20%, kad	7	Oda nudegė plėmais, Ža-15	15	Nupurtė. Svaigulys, jei	9	
	išmes laikomus daiktus				nepavyks SvB-40		
30-39		9		18		11	
40-49	Nukaista/Nušąla pirštai	11	Vidutinis nudegimas, SvB-30	21	Pažeidė motoriką, AVM-20	13	
50-59	AM-10	13	(nepavykus apalps), Ža-30	24		15	
60-69	Nukaista/Nušąla rankos	15	Stiprus nudegimas, SvB-60	27	Sutrinka judesiai, AVM-40	17	
70-79	AM-20	17	(nepavykus apalps), Ža-40	30		19	
80-89	Nuo karščio svaigsta galva/	19	Pirmo laipsnio nudegimas,	✞	Nudegė keletas nervų,	21	
	Nevaldomas drebulys AVM-40		mirtis per 3t		paralyžius		
90-99	Stiprus nudegimas/nušalimas -	20	Kvėpuoja ugnim, bet labai	✞	Pro visus galus virsta garai	✞	
	SvB-30 (gali apalpti), AVM-80		trumpai				
>100	Iškepė/Sušalo	✞	Liko pelenų krūva	✞	Dega kaip fakelas	✞	

Siaubo ypatinga žala	
d100	**Poveikis**
01-09	Nustebimas 1t. Jis praeina automatiškai
10-19	Nustebimas 1t. Praeina pavykus SvB
20-24	Nustebimas 2t. Praeina pavykus (Sv-30)B. Dar 2t drebulys (AM-20)
25-29	Nustebimas 3t. Praeina pavykus (Sv-30)B. Dar 3 t drebulys
30-34	Mikčiojimas 20d min. (Kerų, kalbos AM-30)
35-39	Supykina. Skrandžio turinys eina lauk. Skaičiuojama kaip nustebimas 5t.
40-49	Nualpimas 1 min. Atsigaus kai pavyks (Sv-30)B
50-54	Mikčiojimas 2d val. (Kerų, kalbos AM-30)
55-59	Nualpimas 2 min. Atsigaus kai pavyks (Sv-30)B
60-64	Mikčiojimas 5d val. (Kerų, kalbos AM-30)
65-69	Nualpimas 5d min. Atsigaus kai pavyks (Sv-60)B.
70-74	Mikčiojimas 5d val. (Kerų, kalbos AM-30)
75-79	Nualpimas 20d min. Atsigaus kai pavyks (Sv-60)B.
80-84	Apima panika. Bėgs, panikuos, kris ant kelių ar pan. 5d min.
85-89	Praėjus šiam laikui pasibaigs tą t kai pavyks SvB.
90-94	Apalpimas 5d min. Atsigaus pavykus (Sv-60)B. Atsigavęs supanikuos ir puls bėgti
95-99	Fizinis poveikis: balti plaukai, per naktį pasensta 3-5 metais ar pan.
100-104	Apalpimas 5d min. Atsigaus pavykus (Sv-60)B. Atsigavęs supanikuos ir puls bėgti.
105-109	Įgaunama manija (švelni fobija) susijusi su patirtu įvykiu ("Aš monstras", "Aš nemirtingas" ar "Visi gėjai")
110-114	Koma. Trunka 1d val. Atsigaus pavykus (Sv-30)B. Nepavykus liks komoje dar 2d val.
115-119	Įgaunama manija (švelni fobija) susijusi su patirtu įvykiu
120-124	Koma. Trunka 5d val. Atsigaus pavykus (Sv-60)B. Nepavykus liks komoje dar 2d val.
125129	Įgaunama manija (švelni fobija) susijusi su patirtu įvykiu
130-134	Epilepsijos priepuolis 5d min. Patiriama Max 20ŽT. Po to prarandama sąmonė. Įgaunama fobija.
135-139	Širdies smūgis. Patiriama Max 50ŽT. Įgaunama fobija.
140-144	Absoliuti panika. Tavo veiksmai nustatomi atsitiktinai (kuo didesnis d100 metimas tuo kvailesnis veiksmas).
145-149	Pvz. gali šokti nuo olos bėgdamas nuo monstro ar pan. Įgaunama fobija.
150-154	Koma. Trunka 5d parų. Atsigaus pavykus (Sv-60)B. Nepavykus liks komoje dar 2d parų.
155-159	Fizinis poveikis: balti plaukai, per naktį pasensta 3-5 metais ar pan. Įgaunama fobija.
160-164	Smegenų paralyžius (insultas). Proto prigimtis krenta -10. Patiriama Max 50ŽT. Su protu susiję įgūdžiai -5. Žiežirbos -10d.
>165	Mirtis

Veikėjo lapas

RŪŠIS	PROFESIJA	LYGIS

LAIPSNIS	VARDAS

Prigimtys	Vertė	Priedai P	Priedai p	Išvaizda
JĖGA				Lytis:
VIKRUMAS				Amžius:
PROTAS				Ūgis:
INTUICIJA				Svoris:
VALIA				Ranka: K D
SVEIKATA				Oda:
ŽAVUMAS				Akys:
MENIŠKUMAS				Plaukai:
KLAUSA				Barzda:
REGA				Charakteris:
UOSLĖ				

Ginklai	ŽT	Pr	Nuotolių priedai Min (+5)	Opt	1/2 (-10)	1/4 (-20)

ŠARVAI	Torsas	Rankos	Kojos	Galva
Tipas:		Antžąs.	Antšl.	
GP		Antdilb.	Antbl.	
ŽS		Piršt.	Batai	

Judėjimas	1/10 Vi		1/20 Vi	
Ypatybės/Trūkumai				
Rasinės ypatybės				

PG		GAJUMAS			PATIRTIS
Šarvai					
Magija					
		tGPT			
		nGPT			
Išsisukimas (PG+ViP)		GPT			
		Slenktis			

ĮGŪDŽIAI					
Koviniai	Vertė	L(1/10ig.)	Blokav.	Patirtis	PT slensktis
Šaudymas	Vertė	L(1/10ig.)	IŠS	Patirtis	PT slensktis
Svaidymas	Vertė	L(1/10ig.)	IŠS	Patirtis	PT slensktis
Skydas	Vertė	L(1/10ig.)	Blok. (IŠS+sk.)	Patirtis	PT slensktis

SKYDAS		BUV.PROFESIJA		KALBOS
Tipas				
SkS		Įgūdis	Vertė	
SkŽS				
Bauda	AM			
GT				

DAIKTAI
Pinigų ir brangenybių kapšelis

Tvermės	Vertė	L(1/10ig.)	VM+/-	Patirtis	PT slensktis
Fi					
Bi					
Psi					
Imunitetas (=SvP)	Vertė	L(1/10ig.)	VM+/-	Patirtis	PT slensktis

Drabužiai	Maistas

Įgūdžiai	Vertė	L(1/10ig.)	VS	VM +/-	Patirtis	PT slensktis

Veikėjo lapas

RŪŠIS	PROFESIJA	LYGIS

LAIPSNIS	VARDAS

Prigimtys	Vertė	Priedai P	Priedai p	Išvaizda
JĖGA				Lytis:
VIKRUMAS				Amžius:
PROTAS				Ūgis:
INTUICIJA				Svoris:
VALIA				Ranka: K D
SVEIKATA				Oda:
ŽAVUMAS				Akys:
MENIŠKUMAS				Plaukai:
KLAUSA				Barzda:
REGA				Charakteris:
UOSLĖ				

Ginklai	ŽT	Pr	Nuotolių priedai Min (+5)	Opt	1/2 (-10)	1/4 (-20)

ŠARVAI	Torsas	Rankos	Kojos	Galva
Tipas:		Antžąs.	Antšl.	
GP		Antdilb.	Antbl.	
ŽS		Piršt.	Batai	

Judėjimas	1/10 Vi		1/20 Vi	
Ypatybės/Trūkumai				
Rasinės ypatybės				

PG		GAJUMAS			PATIRTIS
Šarvai					
Magija					
		tGPT			
		nGPT			
Išsisukimas (PG+ViP)		GPT			
		Slenktis			

ĮGŪDŽIAI					
Koviniai	Vertė	L(1/10ig.)	Blokav.	Patirtis	PT slensktis
Šaudymas	Vertė	L(1/10ig.)	IŠS	Patirtis	PT slensktis
Svaidymas	Vertė	L(1/10ig.)	IŠS	Patirtis	PT slensktis
Skydas	Vertė	L(1/10ig.)	Blok. (IŠS+sk.)	Patirtis	PT slensktis

SKYDAS		BŪV.PROFESIJA		KALBOS
Tipas				
SkS		Įgūdis	Vertė	
SkŽS				
Bauda	AM			
GT				

Tvermės	Vertė	L(1/10ig.)	VM+/-	Patirtis	PT slensktis
Fi					
Bi					
Psi					
Imunitetas (=SvP)	Vertė	L(1/10ig.)	VM+/-	Patirtis	PT slensktis

Įgūdžiai	Vertė	L(1/10ig.)	VS	VM +/-	Patirtis	PT slensktis

Gavau	Daviau (ginklu / kerais)				Kerų poveikis			Kiti	Kolekcija	
ŽT	Ginklas / Keras	ŽT ar P/N/F	Sk.(+/-)	Prš. (L)	Keras / Tipas	L	P / N / F	veiksmai	Rūšis	Sk.

TURINYS

Kas yra Kariai&Magai? ... 2
Žaidimui reikalingos priemonės ... 2
TERMINAI ... 2
SUTRUMPINIMAI ... 2
PAGRINDAI ... 2
VEIKĖJAS ... 3
Prigimtys ... 3
Imunitetas ... 3
Ypatybės ir trūkumai ... 3
Gajumas ... 4
Tvermės ... 4
Išvaizda ... 4
Veikėjo amžius ... 4
Žavumas ... 4
ĮGŪDŽIAI ... 5
Pagrindai, trumpinimai, vertės ... 5
Koviniai įgūdžiai ... 5
Kirstynių įgūdžiai ... 5
Kovos be ginklo įgūdžiai ... 5
Skydo įgūdžiai ... 5
Svaidymo įgūdžiai ... 5
Šaudymo įgūdžiai ... 6
Lauko įgūdžiai ... 6
Gyvūnų ... 6
Gamtos ... 6
Fiziniai ... 6
Vagies įgūdžiai ... 6
Medicinos įgūdžiai ... 7
Meno įgūdžiai ... 7
Specialūs įgūdžiai ... 7
Magijos įgūdžiai ... 8
Profesiniai (amatų) įgūdžiai ... 8
Pirminė (buvusi) profesija ... 8
Įgūdžio lygis ... 8
Civilinių įgūdžių įsisavinimas ... 8
Civilinės profesijos koviniai pranašumai ... 8
Įgūdžių pradinės vertės ... 9
Pirminių profesijų lentelės ... 10
Pirminių profesijų maksimalūs įgūdžiai ... 11
Kalbos ... 12
Raštingumas ... 12
PROFESIJOS ... 13
Ką rinktis - kerėtoją ar kovotoją ... 13
Esminė prigimties savybė ... 13
Pradiniai profesiniai įgūdžiai ... 13
Karys ... 13
Pėdsekys ... 13
Vagis ... 14
Magas ... 14
Vitalistas ... 14
Nekromantas ... 14
Mentalistas ... 15
Bardas ... 15
Šamanas ... 15
Demonistas ... 16
Žvėrininkas ... 16
Dvasiškis ... 16
Asasinas ... 16
RASĖS ... 17
Driežažmogiai ... 17
Dvorfai ... 17
Elfai ... 18
Gnoliai ... 19
Gnomai ... 19
Goblinai ... 19
Sėslieji (urviniai) ... 20
Bastūnai ... 20
Koboldai ... 21
Minotaurai ... 21
Miškavaikiai ... 21
Ograi ... 22
Ogremagai ... 22
Orkai ... 23
Urvažmogiai ... 23
Vabalokiai ... 24
Žmonės ... 24
Rasių Prigimčių Priedai ... 25
Humanoidų statistika ... 25
Rasių tvermių priedai ... 25
Kiti rasių priedai ... 25
AMUNICIJA ... 26
Šarvai ... 26
Šarvų gajumas ... 26
YŽ šarvams ... 26
Skydas ... 27
Skydas trukdo ... 27
Skydo gajumas ... 27
Žala skydui ... 27
Skydo patirtis ... 27
GINKLUOTĖ ... 27
Ginklo pasirinkimas ... 27
Ginkluotės ir amunicijos kokybė ... 27
Ginklų lentelėse naudojamų santrumpų paaiškinimai ... 27
Ginklų lentelės ... 28
VEIKSMAI ... 34
Prigimties bandymas ... 34
Rungtis ... 34
Veiksmo metimas ... 34
Pakartotinis veiksmas ... 34
Našta ... 35
Daiktų kėlimas ir judinimas ... 35
Svaidymas ... 35
Bėgimas ... 35
Gaudynės ... 35
Kelionė ... 35
Plaukimas ... 35
Šuolis ... 35
Lipimas ... 36
Kasimas ... 36
Jojimas ... 36
Nuovargis ... 36
Juslės ... 36
Medžioklė ... 36
Tardymas ... 36
Gamyba ... 37
Reakcija ... 37
Reputacija ... 37
Įtikinėjimai ir derybos ... 37
KAUTYNĖS ... 38
Iniciatyva ... 38
Veiksmai kautynių metu ... 38
Judėjimas ... 38
Pozicijos keitimas ... 38
Ginklo paruošimas ... 38
Ginklo naudojimas turint didelę jėgą ... 38
Gynyba ... 38
Pasyvi gynyba ... 38
Aktyvi gynyba ... 38
Išsisukimas (IŠS) ... 38
Blokavimas ginklu (BlokG) ... 39
Blokavimo ginklu specialūs atvejai ... 39
Blokavimas skydu (BlokSk) ... 39
Blokavimo skydu specialūs atvejai ... 39
Gynyba skydu nuo ugnies ir kerų ... 39
Atakos sėkmė ... 39
Absoliuti kautynių sėkmė ir kautynių fiasko ... 39
Absoliuti sėkmė arba ypatingas atvejis ... 39
Fiasko ... 39
Pataikymas ... 40
Pataikymo kitoms būtybėms tikimybės ... 40
Pataikymas į numatytą kūno vietą ... 40
Kirstynės ... 40
Įvairūs kirstynių elementai ... 40
Ataka išsitraukiant ginklą ... 40
Kontrataka ... 40
Ataka ilgesniu ginklu ... 40
Grupė su ilgais ginklais ... 40
Ataka spragilais, nunčiakais ... 41
Ataka gaudykle ... 41
Ataka rimbu ... 41
Ataka skydu ... 41
Ginklo atakavimas ... 41
Lūžęs ginklas ... 41
Ginklo išmušimas ... 41
Ginklo išplėšimas naudojant lankstų ginklą ... 41
Pataikymas į skydą ir skydo skaldymas ... 41
Įstrigęs ginklas ... 41
Įsmeigtas ginklas ... 41
Kautynės dviem ginklais ... 42
Pašėlusi ataka ... 42
Berserkizmas ... 42
Dvi atakos per kt ... 42
Atsiplėšimas ... 42
Aklina gynyba ... 42
Gynyba nuo kelių atakų ... 42
Priedai ir baudos kirstynėse ... 42
Ataka ne pagrindine ranka ... 42
Ataka naudojant skydą ... 42
Pozicija ... 42
Ataka iš už nugaros ... 42
Kautynės prietemoje ar tamsoje ... 42
Blogas gruntas ... 43
Atakos vandenyje ... 43
Ataka prieš tai nemačius priešininko ... 43
Ataka be ginklo ... 43
Ataka kumščiu ... 43
Spyris koja ... 43
Ginklo blokavimas ranka ... 43
Prisiveržimas ... 43
Imtis ... 43
Smaugimas ... 43
Taranavimas / prasiveržimas ... 43
Mušimas ... 44
Kautynės raitomis ... 44
Ataka raitelio ietimi ... 44

Ataka raitomis ... 44
Taranavimas raitomis ... 44
Šaudymas, svaidymas ... 44
Šaudmens paruošimas ... 44
Įvairūs šaudymo ir svaidymo elementai ... 44
Taikymasis ... 44
Šaudymo, svaidymo atstumai ... 44
Šaudymas, svaidymas į judantį taikinį ... 44
Šaudymas į smulkius objektus ... 45
Pozicija ... 45
Šaudymas iššokus iš už priedangos ... 45
Šaudymas jojant ... 45
Ataka lasu, arkanu ... 45
Ataka tinklu ... 45
Ataka bola ... 45
Šaudymas arbaletu ... 45
Šaudymas lanku ... 45
Šaudymas sarbakanas ... 45
Šaudmenys ... 45
Pataikymas į neteisingą taikinį ... 45
Pataikymas raiteliui ... 45
Gynyba nuo šaudymo, svaidymo ... 45
Įstrigęs šaudmuo ... 45
Ataka iš pasalų ir nustebimas ... 46
Išgąstis ... 46
Nešvarūs "triukai" ... 46
Objektų atakavimas ... 46
Pagrindinių objektų gajumai ... 46
ŽALA, SUŽEIDIMAI, LIGOS ... 47
Bendra žala ... 47
Ypatinga žala ... 47
Priedai tikrinant YŽ: ... 47
Patirta žala ... 47
Sužeidimo šokas ... 48
Svaigulys ar nokautas ... 48
Sąmonės atgavimas ... 48
Nokdaunas ar nubloškimas ... 48
Kraujavimas ... 48
Žala rankoms ir kojoms ... 48
Pirmoji pagalba ... 48
Natūralus gajumo atstatymas ... 48
Suluošinimas ir reabilitacija ... 48
Kautynės po suluošinimo ... 49
Badavimas ir dehidratacija ... 49
Mirtis ... 49
Prikėlimas: ... 49
Kritimas ... 49
Krentantys daiktai ... 49
Ugnies žala ... 49
Nepalankios sąlygos: karštis, šaltis ... 49
Sprogimas ... 49
Kada nuo žalos apsaugo skydas ... 49
Nuodai, ligos, alergijos ... 49
Imunitetas ... 50
Narkotikai ... 50
Liga, simptomai, diagnostika, ligos gydymas ... 50
MAGIJA ... 51
Žiežirbos ... 51
Kerėjimas ... 51
Koncentracija ... 51
Kerėjimo įgūdis ... 51
Kerėjimo lygis ... 51
Kerėjimo veiksmas ... 51
Šaudymas kerais ... 52
Tvermės ... 52
Papildoma koncentracija ... 52
Kerėjimas atliekant kitus veiksmus ... 52
Kero pratęsimas ... 52
Kero nutraukimas ... 52
Pradedantis kerėtojas ir baziniai kerai ... 52
Naujų kerų įsisavinimas ... 52
Kerėjimo ir kerų poveikio patirtis ... 52
Kerai ... 52
FI MAGIJA ... 53
Oro kerai (Aeromantija) ... 53
Elektra ... 55
Virpesiai ... 56
Ugnies kerai (Piromantija) ... 56
Vandens kerai (Akvamantija) ... 59
Rūgšties kerai ... 61
Žemės kerai (Teramantija) ... 61
Metalo kerai ... 63
Šviesos kerai ... 64
BI MAGIJA ... 66
Bakterijos (Bakteriomantija) ... 66
Grybai (Fungimantija) ... 66
Augalai (Fitomantija) ... 68
Organomantija (Organ) ... 69
Regeneracija (Regen) ... 71
Transformacija (Transf) ... 72
ANTI-BI (NEKRO) MAGIJA ... 72
Negyva organika (NeOrg) ... 72
Nemirėlių kerai (Nem) ... 74
Kombinuotieji nekromantiškieji kerai ... 76
KOMBINUOTOJI MAGIJA ... 76
Eteris (Informacija) ... 76
Teleportacija ... 77
RITUALINĖ MAGIJA ... 77
Magiškų daiktų kūrimas ... 77
Gėralų ruošimas ... 77
Žolių ruošimas ... 78
Animacija ... 78
Kombinuotieji kerai ... 78
PSI MAGIJA ... 78
Telepatija ... 78
Telepatinė ataka ... 79
Telepatinė koncentracija ... 79
Savikontrolė ... 81
Ekstra sensoriniai pojūčiai (ESP) ... 81
Psichokinezė ... 81
MUZIKINĖ MAGIJA ... 82
Kerėjimas muzikiniais kerais ... 82
Muzikinių kerų poveikis ... 83
Muzikinių kerų poveikio trukmė ... 83
Muzikiniai kerai ... 83
GYVŪNŲ MAGIJA ... 84
Animamantija ... 84
Jaukintinių magija ... 84
Jaukintinių skaičius ... 84
Reikalavimai kandidatui į jaukintinius ... 84
Jaukintinio kūrimas ... 84
Jaukintinio tobulėjimas ... 85
Jaukintinio likimas ... 85
Paskutinis žvėrininko šansas ... 85
ŠAMANIZMAS ... 85
Dvasios ir totemai ... 85
Kamlavimas ... 85
Samados įsėdimas ... 85
Samados kelionė ... 85
Sielos kelionė ... 85
Totemai ... 86
Medžiai/ augalai ... 86
Bestuburiai ... 86
Vabzdžiai ir voragyviai ... 86
Žuvys ... 87
Paukščiai ... 87
Ropliai/ varliagyviai ... 87
Žvėrys ... 87
DEMONIZMAS ... 88
Demonų iškvietimas ... 88
Demonų/ dvasių išvarymas ... 88
PATIRTIS IR LYGIO KILIMAS ... 89
Lygis ... 89
Patirtis ... 89
Priešininkams ginklais padaryta žala ... 89
Nukauti priešininkai ar belaisviai ... 89
Gajumo patirtis GPT ... 89
Įgūdžių panaudojimas ... 89
Originalūs veiksmai ... 90
Imuniteto patirtis IPT ... 90
Patirtas kerų poveikis ... 90
Patirtis už kerėjimą ... 90
Idėjos ... 91
Lygio kilimas ... 91
Gajumo kilimas ... 91
Įgūdžių tobulinimas ... 91
Skydo įgūdžio patirtis ... 91
Imuniteto kilimas ... 91
Tvermių tobulinimas ... 91
Kerėjimo tobulinimas ... 91
Žiežirbų skaičiaus didėjimas ... 91
Treniruotės ... 91
Naujų įgūdžių išmokimas ... 91
Nenaudojamų įgūdžių praradimas ... 91
PRIEDAI ... 92
Rasių atstovų kūrimo ir statistikos lentelės ... 92
YPATINGOS ŽALOS ... 99
YŽ lentelėse naudojamos santrumpos: ... 99

RODYKLĖ

Absoliuti sėkmė ... 2
Amunicija ... 26
Amunicijos kokybė ... 27
Animacija ... 78
Animamantija ... 84
Anti-Bi magija ... 72
Atakos metimas ... 2
Bakteriomantija ... 66
Baziniai kerai ... 52
Bendra žala ... 47
BI MAGIJA ... 66
Bjaura ... 4
Bjauros Didžioji Vertė ... 4
Blokavimas ginklu ... 39
Blokavimas skydu ... 39
BlokG, blokavimas ginklu ... 39
BlokSk, blokavimas skydu ... 39
Budžanos ... 85
BŽT, bendra žala ... 47
d100 ... 2
Demonizmas ... 88
Dvasios ... 85
ESP ... 81
Eteris ... 76
Fi Magija ... 53
Fiasko ... 2
Fitomantija ... 68
Fungimantija ... 66
Gajumas ... 2, 4
  kilimas ... 91
  patirtis ... 89
    neigiama ... 89
    teigiama ... 89
    už fizinius veiksmus ... 89
    už patirtą žalą ... 89
Gajumo patirtis ... 89
Gėralai ... 77
Gynyba ... 38
  aklina ... 42
  aktyvi ... 38, 39
  blokavimas ginklu ... 39
  blokavimas skydu ... 39
  blokavimo ginklu specialūs atvejai ... 39
  blokavimo skydu specialūs atvejai ... 39
  gynybos tipai ... 39
  išsisukimas ... 38
  jojant ... 39
  nuo kelių atakų ... 42
  nuo svaidymo ... 39, 45
  nuo šaudymo ... 39, 45
  pasyvi ... 38, 39
  skydu nuo ugnies ir kerų ... 39
Ginklai
  Kirstynių ginklai
    alebardos ... 28
    blokštai ... 31
    buožės ... 29
    durklai ... 29
    grandinės ... 31
    ietys ... 28
    kalavijai ... 30
    kardai ... 31
    kartys ... 28
    kastetai ... 31
    kavalerijos ietys ... 28
    kirviai ... 29
    kūjai ... 29
    lazdos ... 30
    nunčiakai ... 31
    peiliai ... 29
    rimbai ... 31
    spragilai ... 31
    špagos ... 31
  Svaidomieji ginklai
    akmenys ... 32
    bolos ... 32
    bumerangai ... 32
    buožės ... 32
    diskai ... 32
    durklai ... 32
    ietys ... 32
    kirviai ... 32
    lasai ... 32
    peiliai ... 32
    svaidyklės ... 32
    tinklai ... 32
  Šaunamieji ginklai
    arbaletai ... 33
    lankai ... 33
    sarbakanai ... 33
    šaudmenys ... 33
Ginklo pasirinkimas ... 27
Ginklų lentelės ... 28
Ginkluotė ... 27
Ginkluotės kokybė ... 27
Gyvūnų magija ... 84
GPT, gajumo patirtis ... 89
Grožio Didžioji Vertė ... 4
Grožis ... 4
Įgūdis ... 2
Įgūdžiai
  fiziniai, lauko
    fiziniai ... 6
  kalbų ... 12
  koviniai
    be ginklo ... 5
    skydo ... 5
    svaidymo ... 5
    šaudymo ... 6
  lauko
    gamtos ... 6
  magijos ... 8
  medicinos ... 7
  meno ... 7
  profesiniai ... 8
  raštingumas ... 12
  specialūs ... 7
Įgūdžiai ... 5
  civiliniai ... 8
  fiziniai, lauko
    gyvūnų ... 6
  koviniai ... 5
    kirstynių ... 5
  lauko ... 6
  lygis ... 8
  naujų išmokimas ... 91
  nenaudojamų praradimas ... 91
  pirminių profesijų ... 11
  pradinės vertės ... 9
  pradiniai ... 13
  profesiniai
    pradiniai ... 13
  tobulinimas ... 91
  vagies ... 6
Įgūdžio lygis ... 8
Įgūdžių grupė ... 2
Imunitetas ... 3, 50
  kilimas ... 91
Iniciatyva ... 38
InR, iniciatyva ... 38
Ypatybės ir trūkumai ... 3
Ypatinga žala ... 47, 99
  priedai ... 47
Ypatingas atvejis
  imuniteto ... 50
  kautynių ... 39
  skydo skaldymas ... 41
  veiksmo ... 34
  žalos ... 47
Išsisukimas, IŠS ... 38
Išvaizda ... 4
YŽ skydui ... 27
YŽ šarvams ... 26
Jaukintinių magija ... 84
Kalbos ... 12
Kamlavimas ... 85
Kariai&Magai ... 2
Kautynės ... 38
  absoliuti sėkmė ... 39
  ataka be ginklo ... 43
  ataka iš pasalų ... 46
  atakos sėkmė ... 39
  be ginklo
    ginklo blokavimas ranka ... 43
    imtis ... 43
    kumščiu ... 43
    mušimas ... 44
    prasiveržimas ... 43
    prisiveržimas ... 43
    smaugimas ... 43
    spyris koja ... 43
    taranavimas ... 43
  fiasko ... 39
  gynyba ... 38
  ginklo naudojimas turint didelę jėgą ... 38
  ginklo paruošimas ... 38
  ypatingas atvejis ... 39
  išgąstis ... 46
  įvairūs šaudymo ir svaidymo elementai ... 44
  judėjimas ... 38
  kirstynės ... 40
    aklina gynyba ... 42
    ataka gaudykle ... 41
    ataka ilgesniu ginklu ... 40
    ataka išsitraukiant ginklą ... 40
    ataka rimbu ... 41
    ataka skydu ... 41
    ataka spragilais, nunčiakais ... 41
    atsiplėšimas ... 42
    berserkizmas ... 42
    dvi atakos per kautynių tarpsnelį ... 42
    dviem ginklais ... 42
    gynyba nuo kelių atakų ... 42
    ginklo atakavimas ... 41
    ginklo išmušimas ... 41
    ginklo išplėšimas ... 41
    grupė su ilgais ginklais ... 40
    įsmeigtas ginklas ... 41
    įstrigęs ginklas ... 41
    įvairūs elementai ... 40
    kontrataka ... 40
    lūžęs ginklas ... 41
    pašėlusi ataka ... 42
    priedai ir baudos ... 42
    skydo skaldymas ... 41
  nešvarūs "triukai" ... 46
  nustebimas ... 46
  objektų atakavimas ... 46
  pataikymas ... 40
    į numatytą kūno vietą ... 40
    į skydą ... 41
  pozicijos keitimas ... 38
  raitomis ... 44
    1R ginklais ... 44
    raitelio ietimi ... 44
    šaudymas ... 45
    taranavimas ... 44
  šaudymas, svaidymas ... 44
    arbaletas ... 45
    atstumai ... 44
    bola ... 45
    įstrigęs šaudmuo ... 45
    iššokus iš už priedangos ... 45
    jojant ... 45
    judantis taikinys ... 44
    lankas ... 45
    lasu, arkanu ... 45
    pataikymas raiteliui ... 45
    pozicija ... 45
    sarbakanas ... 45
    smulkūs objektai ... 45
    šaudmenys ... 45
    taikymasis ... 44
    tinklu ... 45
  šaudmens paruošimas ... 44
Kerai ... 2, 52
  muzikiniai ... 82, 83
Kerėjimas ... 51
  įgūdis ... 51
  lygis ... 51
  muzikiniai kerai ... 82
  papildoma koncentracija ... 52
  šaudymas ... 52
  tobulinimas ... 91
  žiežirbų skaičiaus didėjimas ... 91
Kerėtojas ... 13
Kirstynės ... 40
Klausa ... 36
Kombinuotoji magija ... 76
Koncentracija ... 51
Kovotojas ... 13
Kraujavimas ... 48
Lavontaškiai ... 89
Lygis ... 89
  įgūdžio ... 8
  kilimas ... 91
Ligos ... 47
Magija ... 51
  aeromantija ... 53, 55, 56
  akvamantija ... 59, 61
  animacija ... 78
  animamantija ... 84
  Anti-Bi magija ... 72
  bakteriomantija ... 66
  baziniai kerai ... 52
  demonizmas ... 88
  dvasios ... 85
  elektros kerai ... 55
  ESP ... 81
  eteris ... 76
  fi magija ... 53
  fitomantija ... 68
  fungimantija ... 66
  gėralai ... 77
  gyvūnų ... 84
  jaukintinių ... 84
  kamlavimas ... 85
  kerai ... 52
  kerėjimas ... 51
    koncentracija ... 51
    šaudymas ... 52
  kerėjimo įgūdis ... 51
  kerėjimo lygis ... 51
  kerėjimo patirtis ... 52
  kombinuoti nekromantiškieji kerai ... 76
  kombinuotoji ... 76
  magiški daiktai ... 77
  metalo kerai ... 63
  Muzikinė ... 82
  negyva organika ... 72
  nemirėlių kerai ... 74

organomantija ... 69
oro kerai ... 53
papildoma koncentracija ... 52
piromantija ... 56
Psi magija ... 78
psichokinezė ... 81
regeneracija ... 71
Ritualinė magija ... 77
rūgšties kerai ... 61
savikontrolė ... 81
šamanizmas ... 85
šviesos kerai ... 64
telepatija ... 78
teleportacija ... 77
teramantija ... 61, 63
totemai ... 85
transformacija ... 72
tvermės ... 52
ugnies kerai ... 56
vandens kerai ... 59
virpesių kerai ... 56
žemės kerai ... 61
žiežirbos ... 51
žolės ... 78
MAGIJA
BI MAGIJA ... 66
Magiški daiktai ... 77
Mirtis ... 49
Muzikinė magija ... 82
Muzikiniai kerai ... 83
Narkotikai ... 50
Našta ... 35
Negyva organika ... 72
Nemirėlių kerai ... 74
Nenaudojamų įgūdžių praradimas ... 91
nGPT, neigiama gajumo patirtis ... 89
Nokautas ... 48
Nokdaunas ... 48
Nubloškimas ... 48
Organomantija ... 69
Pašėlusi ataka ... 42
Pataikymas
humanoidui ... 40
į neteisingą taikinį ... 45
kitoms būtybėms ... 40
Patirta žala ... 47
Patirties taškai ... 89
Patirtis ... 2, 89
belaisviai ... 89
gajumo ... 89
už fizinius veiksmus ... 89
už patirtą žalą ... 89
gajumo kilimas ... 91
gajumo neigiama ... 89
gajumo teigiama ... 89
idėjos ... 91
įgūdžiai ... 89
įgūdžių tobulinimas ... 91
imuniteto ... 90
imuniteto kilimas ... 91
kerėjimas ... 90
kerėjimo tobulinimas ... 91
kerų poveikis ... 90
lygis ... 89
naujų įgūdžių išmokimas ... 91
nukauti priešininkai ... 89
padaryta žala ... 89
treniruotės ... 91
tvermių tobulinimas ... 91
veiksmai ... 90
žiežirbų skaičiaus didėjimas ... 91
Pirminė profesija ... 8, 10
Pirmoji pagalba ... 48
Priešininkas ... 2
Prigimties bandymas ... 2, 34
Prigimties Didysis Priedas ... 3
Prigimties Mažasis Priedas ... 3
Prigimties Vertė ... 3
Prigimtis ... 2
esminė ... 13
Prigimtys ... 3
Intuicija ... 3
Jėga ... 3
Klausa ... 3
Meniškumas ... 3
Protas ... 3
Rega ... 3
Sveikata ... 3
Uoslė ... 3
Valia ... 3
Vikrumas ... 3
Žavumas ... 3
Profesija ... 2
asasinas ... 16
bardas ... 15
demonistas ... 16
dvasiškis ... 16
Ką rinktis - kerėtoją ar kovotoją ... 13
karys ... 13
pėstininkas ... 13
raitelis ... 13
šaulys ... 13
žvalgas ... 13
kerėtojas ... 13
kovotojas ... 13
magas ... 14
mentalistas ... 15
nekromantas ... 14
pėdsekys ... 13
pirminė ... 10
šamanas ... 15
vagis ... 14
vitalistas ... 14
žvėrininkas ... 16
Profesiniai įgūdžiai ... 13
Psi magija ... 78
Psichokinezė ... 81
PT, patirties taškai ... 89
PŽT, patirta žala ... 47
Rasė ... 2
Rasės
driežažmogis ... 17
dvorfas ... 17
elfas ... 18
gnolis ... 19
gnomas ... 19
goblinas ... 19
bastūnas ... 20
urvinis ... 20
kiti priedai ... 25
koboldas ... 21
minotauras ... 21
miškavaikis ... 21
ogras ... 22
ogremagas ... 22
orkas ... 23
prigimčių priedai ... 25
statistika ... 25
tvermių priedai ... 25
urvažmogis ... 23
vabalokis ... 24
žmogus ... 24
Raštingumas ... 12
Reakcija ... 37
Rega ... 36
Regeneracija ... 71
Reputacija ... 37
Ritualinė magija ... 77
Rungtis ... 2, 34
Samados ... 85
Sąmonės atgavimas ... 48
Savikontrolė ... 81
Sieka ... 27
SkGT ... 27
Skydas ... 27
Skydas trukdo ... 27
Skydo gajumas ... 27
Skydo patirtis ... 27
Skydo sauga ... 27
Skydo žalos slenkstis ... 27
SkS27
SkŽS ... 27
Sužeidimai ... 47
Sužeidimo šokas ... 48
Svaidymas ... 44
Svaigulys ... 48
Ša ... 26
Šamanizmas ... 85
Šarvai ... 26
Šarvų gajumas ... 26
Šarvų masės koeficientai ... 26
Šarvų tipas
GR ... 26
KO ... 26
MO ... 26
PL ... 26
VT ... 26
ŽV ... 26
Šarvų žalos slenkstis ... 26
Šarvuotumas ... 26
Šaudymas ... 44
ŠGT ... 26
ŠGT, šarvų gajumas ... 26
ŠŽS ... 26
Taranavimas raitomis ... 44
Telepatija ... 78
Teleportacija ... 77
tGPT, teigiama gajumo patirtis ... 89
Totemai ... 85, 86
Transformacija ... 72
Treniruotės ... 91
Tvermė ... 2
Tvermės ... 4, 52
tobulinimas ... 91
Uoslė ... 36
Veikėjas ... 2, 3
Veikėjo amžius ... 4
Veiksmai ... 34
absoliuti sėkmė ... 34
agitacija ... 37
automatinė sėkmė ... 2
bėgimas ... 35
daiktų kėlimas ir judinimas ... 35
dalinė sėkmė ... 34
derybos ... 37
derybų fiasko ... 37
fiasko ... 34
gamyba ... 37
gaudynės ... 35
ypatingas atvejis ... 34
įtikinėjimai ... 37
jojimas ... 36
juslės ... 36
kasimas ... 36
kautynių metu ... 38
kelionė ... 35
lipimas ... 36
medžioklė ... 36
pakartotinis metimas ... 2
pakartotinis veiksmas ... 34
plaukimas ... 35
reakcija ... 37
svaidymas ... 35
šuolis ... 35
tardymas ... 36
veiksmo metimas ... 34
Veiksmo metimas ... 2, 34
VM, veiksmo metimas ... 34
Žaidėjas ... 2
Žaidimo Meistras ... 2
Žaidimo pasaulis ... 2
Žala ... 47
alergija ... 49
badavimas ... 49
bendra ... 47
Bendra Žala ... 47
dehidratacija ... 49
gydymas ... 50
karštis ... 49
kautynės po suluošinimo ... 49
kojoms ... 48
kraujavimas ... 48
krentantys daiktai ... 49
kritimas ... 49
liga 49, 50
mirtis ... 49
natūralus gajumo atstatymas ... 48
nepalankios sąlygos ... 49
nokautas ... 48
nokdaunas ... 48
nubloškimas ... 48
nuodai ... 49
patirta ... 47
patirta žala ... 47
pirmoji pagalba ... 48
rankoms ... 48
reabilitacija ... 48
sąmonės atgavimas ... 48
skydo sauga ... 49
sprogimas ... 49
suluošinimas ... 48
sužeidimo šokas ... 48
svaigulys ... 48
šaltis ... 49
ugnies ... 49
žalos metimas ... 2
žalos taškai ... 2
Žalataškiai ... 89
Žalos taškai ... 47
Žalos tipas ... 27
Žavumas ... 4
Žiežirba ... 2
Žiežirbos ... 51
Žolės ... 78

ATAKOS SEKME

Gyn-Ataka	-80	-75	-40	-65	-60	-55	-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20	-15	-10	-5	0	5	10	15	20	25
d100 >	7	8	9	10	12	13	15	18	20	23	25	28	30	35	40	45	50	53	55	58	60	63
Gyn-Ataka	30	35	40	45	50	55	60	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140
d100 >	65	68	70	73	75	78	80	85	88	90	93	95	98	100	103	105	108	110	113	115	118	120

VEIKSMO SEKME

Sunkumas	F	N	1-100%	100%
Elemtarus	01	02	03-05	> 06
Lengvas	01	02	03-30	> 31
Vidutinis	02	03-10	11-70	> 71
Sunkus	03	04-30	31-110	> 111
Labai sunkus	04	05-50	51-150	> 151

KEREJIMO SEKME

Veiksmo sunkumas	Fiasko	Nesėkmė	Sėkmė	
	F	N	1-100%	100%
Labai sunkus	03	04-50	51-150	00
Priedai	-	+ Kerėjimo įgūdis		
Padidinta FIASKO tikimybė				
Salyga	Kero **ž** sk. > Lkerėjimo		F = 03 + (**ž**-Lker) * 3	

PATAIKYMAS HUMANOIDUI

d100	Kūno dalis	Spec.pataik. (AM bauda)
01-02	K.pėda	40
03-04	D.pėda	40
05-09	K.blauzda	30
10-14	D.blauzda	30
15-23	K.šlaunis	20
24-32	D.šlaunis	20
33-33	Tarpukojis	40
34-35	K.plaštaka	40
36-37	D.plaštaka	40
38-50	Pilvas/Nugara	20
51-56	K.dilbis	30
57-62	D.dilbis	30
63-80	Krūtinė/Nugara	20
81-84	K.žąstas	20
85-88	D.žąstas	20
89-92	Kaklas	40
83-96	Veidas	40
97-00	Kiaušas	40

PATAIKYMAS ARKLIUI, BRIEDŽIUI, ELNIUI IR KT

Kūno dalis	Šaudymas			Kūno dalis	Kirstynės		
	Šonas	Priekis	Užpakalis		Šonas	Priekis	Užpakalis
Kojos prk.	01-15	01-20	01-13	Kojos prk.	01-15	-	01-06
Kojos užp.	16-37	21-36	14-42	Kojos užp.	16-37	-	07-54
Krūtinė	38-63	37-68	43-52	Krūtinė	38-63	01-06	55-88
Pilvas	64-82	69-74	53-79	Pilvas	64-82	07-44	89-00
Uodega	83-84	-	80-81	Uodega	83-84	45-68	-
Kaklas	85-93	75-87	82-91	Kaklas	85-93	69-84	-
Galva	94-00	88-00	92-00	Galva	94-00	85-00	-

PATAIKYMAS VILKUI, ŠUNIUI IR KT

Kūno dalis	Šaudymas			Kūno dalis	Kirstynės		
	Šonas	Priekis	Užpakalis		Šonas	Priekis	Užpakalis
Kojos prk.	01-12	01-23	01-06	Kojos prk.	01-12	01-23	01-06
Kojos užp.	13-30	24-30	07-33	Kojos užp.	13-30	24-30	07-33
Krūtinė	31-57	31-60	34-51	Krūtinė	31-57	31-60	34-51
Pilvas	58-77	61-68	52-78	Pilvas	58-77	61-68	52-78
Uodega	78-81	69-70	79-85	Uodega	78-81	69-70	79-85
Kaklas	82-88	71-81	86-91	Kaklas	82-88	71-81	86-91
Galva	89-00	82-00	92-00	Galva	89-00	82-00	92-00

PRIEDAI & BAUDOS: šaudymas / svaidymas

- Taikymasis: 1 kt - AM +10, 2 kt - AM +15. Sužeidus šaulį - SvB -PŽT
- Į judantį taikinį:

Greitis	km/val	5	10	20	40	60	80	100
	m/s	1,4	2,8	5,6	11,1	16,7	22,2	27,8
Bauda	AM -	10	20	40	60	70	80	90

- Pozicija:
  - Matosi tik galva: AM -25
  - Matosi tik galva ir pečiai: AM -20
  - Kūnas matosi dalinai: AM -15
  - Už lengvos uždangos: AM -10
  - Už kitos būtybės: AM -20
  - Gulint kniūbsčias be uždangos: AM -20
  - Gulint už nedidelės uždangos: AM -25
  - Gulint kniūbsčias už geros uždangos: AM -35
  - Pritūpus (išskyrus arbaletus): AM -10
- Iššokus iš už priedangos:
  - Svaidykle: AM -50
  - Lanku ar arbaletu: AM -40 +InP
- Jojant, esant judančioje transporto priemonėje:
  - judant negreitai: AM -20
  - lekiant raitam šuoliais: AM -40
- Pataikymas raiteliui, kai šūvis nesėkmingas:

Taikėsi į, bet ataka nesėkminga	Pataikė į		Sąlyga
	Raitelį	Žirgą	
Bet kurį	01-10	21-35	Iki sėkmės trūksta 10
Raitelį	-	01-20	Iki sėkmės trūksta 20
Žirgą	01-20	-	Iki sėkmės trūksta 10

- Pataikymas į neteisingą taikinį: psl. 45

PRIEDAI & BAUDOS: kirstynės

- Ataka ne pagrindine ranka: AM -40
- Ataka naudojant skydą: AM - (Skydo įgd. - Skydo sauga)
- Pozicija:
  - Puolantysis aukščiau 0,5 m: AM +5
  - Puolantysis aukščiau >0,5 m: AM +10
  - Atakuojamasis suklupęs: AM +25, jo Gyn - IŠS
  - Atakuojamasis pargriuvęs: AM +40, jo Gyn - IŠS
  - Atakuojamasis nustebintas: AM +5, jo Gyn - PG
  - Atakuojamasis nusilpęs: AM nuo +10 iki +30
  - Atakuojant kirstynių ginklu pritūpus: AM -20
  - Atakuojant kirstynių ginklu gulint: AM -40
- Atakakuojant iš nugaros: AM +20, priešo Gyn - PG
- Kautynės prietemoje ar tamsoje:
  - Prietemoje: AM -50 +ReP, išskyrus su spec. rega
  - Tamsoje suvokiant kur taikinys kirstynės: AM -40
  - Tamsoje suvokiant kur taikinys šaudant: AM -60
  - Praradus orientaciją: AM -100 +InP
- Ant blogo grunto: AM -20
- Atakos vandenyje:
  - Esant iki blauzdų: AM -10, Gyn - normali
  - Esant iki kelių: AM -20, Gyn - be ViP
  - Esant iki pusės šlaunų: AM -30, Gyn - be ViP
  - Esant iki juosmens: AM -40, Gyn - be ViP
  - Esant iki pažastų: AM -60, visų atakų žala -15 ŽT
  - Pilnai panirus: AM -80, visų atakų 1/2 Max ŽT ir YŽ

  Jei akuojantysis yra sausumoje, o besiginantis vandenyje, tada pirmasis gauna tokį AM priedą, kokia besiginančio AM bauda.
- Atakuojant nemačius priešo: AM -50 +InP

ŽALOS TAŠKAI

	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	110	120	130	140
5	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6	7	7
10	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	12	13	14
15	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	10	13	14	14	15	17	18	20	21
20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22	24	26	28
25	1	3	4	5	6	8	9	10	11	13	14	15	16	18	19	20	21	23	24	25	28	30	33	35
30	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30	33	36	39	42
35	2	4	5	7	9	11	12	14	16	18	19	21	23	25	26	28	30	32	33	35	39	42	46	49
40	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	44	48	52	56
45	2	5	7	9	11	14	16	18	20	23	25	27	29	32	34	36	38	41	43	45	50	54	59	63
50	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	55	60	65	70
55	3	6	8	11	14	17	19	22	25	28	30	33	36	39	41	44	47	50	52	55	61	66	72	77
60	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	66	72	78	84
65	3	7	10	13	16	20	23	26	29	33	36	39	42	46	49	52	55	59	62	65	72	78	84	91
70	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70	77	84	91	98
75	4	8	11	15	19	23	26	30	34	38	41	45	49	53	56	60	64	68	71	75	83	90	97	105
80	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	88	96	104	112
85	4	9	13	17	21	26	30	34	38	43	47	51	55	60	64	68	72	77	81	85	94	102	110	119
90	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63	68	72	77	81	86	90	99	105	117	126
95	5	10	14	19	24	29	33	38	43	48	52	57	62	67	71	76	81	86	90	95	105	114	123	133
100	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	110	120	130	140

YPATINGOS ŽALOS TIKIMYBĖ

Patirta ŽT	YŽ bus, jei d100 >		
	Kirtis, smūgis	Dūris	Ugnis, elektra
01-05	100	80	100
06-10	90	70	95
11-15	80	60	90
16-20	70	50	80
21-25	60	40	70
26-30	50	30	60
31-35	40	20	50
36-40	30	10	40
41-45	20	5	30
46-50	10	-	15
51-55	-	-	5
> 55	-	-	-

GALIMI PAPILDOMI ŽALOS POVEIKIA

PŽT	Galimas povekis	Bandymas	Bauda
> SvP	Šokas	SVB -1/2 PŽT	AVM - 1/2 PŽT
YŽ (nurodyta YŽ len.)	Svaigulys	SVB -1/2 PŽT	AVM -100
PŽT = 1/2 GT	Nokautas	SvB -PŽT	Be sąmonės
- koja ir ranka			
Kai PŽT = 1/2 GT			
YŽ: korpusas, galva	Nokdaunas arba	SvB -PŽT	griuvimas
YŽ: koja	nubloškimas	ViB -PŽT	

ŽALA GALŪNEMS

Kūno dalis	Max PŽT
Galva	GT
Korpusas	GT
Koja	GT / 2
Ranka	GT / 3

KRAUJAVIMAS

Tipas	Patiriama Žala
Labai didelis	per t - 30 ŽT
Didelis	per t - 20 ŽT
Vidutinis	per t - 10 ŽT
Mažas	per t - 5 ŽT

ATAKOS BE GINKLO ŽALOS

Max ŽT, bet ne mažiau kaip Max 5 ŽT			
Kumštis	**Koja**	**Imtis**	**Taranas**
JėP	JėP +5	JėP	JėP

KRITIMAS

Aukštis, m	Max ŽT / m
1 - 2	5
3 - 5	10
6 - 9	15
> 10	20

KRENTANČIŲ OBJEKTŲ ŽALA

Masė, kg	Aukštis, m	Max ŽT
Kieti daiktai	m	kg*m
Aštrūs daiktai	m	2*kg*m
Minkšti objektai	m	1/2kg*m

UGNIES ŽALA

Vaikščiojimas: Max 20 ŽT / t
Stovėjimas: Max 30 ŽT / t
Stovint su šarvais: neveiks Ša / 5 t
Uždegti drabužiai: Max 30 ŽT / t
Įkaitę šarvai: Max 20 ŽT / t
Degant: VaB -2*PŽT
Šarvai saugo nuo ugnies - ŠŽS

SPROGIMAS

Smūgio / triuškinimo žala:
Epicentre: pilna žala
Iki 1/4 sprog. spindulio: visa žala
Iki 2/3 sprog. spindulio: pusė žalos
Nuo 2/3 sprog. spindulio: 1/4 žalos
Skeveldrų žala:
Žalojančių skeveldrų spind.: ŽT*5
Gynyba - tik PG
Už kiekvieną m nuo epic. Gyn +5
Pritūmpus Gyn +5, gulint Gyn +10

IMUNITETAS

Medžiaga	Max ŽT / Poveikis	N / ata			1-100%				100%			
		d100	IPT	GPT	d100	IPT	GPT	*	d100	IPT	GPT	*
Nuodai												
L.silpni	10	01-03	-	n	04-12	+	t	+	> 13	+	-	+
Silpni	20	01-15	-	n	16-40	+	t	+	> 41	+	-	+
Vidutiniai	30	01-30	-	n	31-65	+	t	+	> 65	+	-	+
Stiprūs	40	01-60	-	n	61-90	+	t	+	> 91	+	-	+
L.stiprūs	60	01-90	-	n	91-00	+	t	+	> 101	+	-	+
Itin stiprūs	80	01-110	-	n	111-120	+	t	+	> 121	+	-	+
Liga / Alergenas												
L.silpni	10/spec	01-03	-	n	04-12	+	t	+	> 13	+/l	-	+
Silpni	20/spec	01-15	-	n	16-40	+	t	+	> 41	+/l	-	+
Vidutiniai	30/spec	01-30	-	n	31-65	+	t	+	> 65	+/l	-	+
Stiprūs	40/spec	01-60	-	n	61-90	+	t	+	> 91	+/l	-	+
L.stiprūs	60/spec	01-90	-	n	91-00	+	t	+	> 101	+/l	-	+
Itin stiprūs	80/spec	01-110	-	n	111-120	+	t	+	> 121	+/l	-	+

ĮVAIRŪS VEIKSMAI

NAŠTA

Naštos lygis	Masė	AVM bauda	Pastabos	Grč.koef.
Lengva	(Jė*0,2) kg	-		1
Vidutinė	(Jė*0,4) kg	-20	ViP -10	0,8
Sunkoka	(Jė*0,8) kg	-40	ViP -20	0,4
Sunki	(Jė*1) kg	-50	Gyn - PG	0,2
Labai sunki	(Jė*1,5) kg	-75	Gyn - PG	0,1
Maksimali	(Jė*2,5) kg	-95	Nejudama	-

SUOLIS

Sąlyga	Atstumas
Įsibėgėjus į tolį	Jė / 10 m
Įsibėgėjus vieną žingsnį į tolį	Jė / 20 m
Iš vietos į tolį	Jė / 30 m
Į aukštį iš vietos	30+Jėp*10 cm
Peršokamas aukštis	50+JėP/10 cm

DAIKTŲ KĖLIMAS IR JUDINIMAS

Būdas	Max masė, kg	Būdas	Max masė, kg
Kėlimas viena ranka	0,5*Jė	Traukimas:	
Kėlimas abiem rankomis	2*Jė	gulinčio objekto	4*Jė
Maksimali našta	2,5*Jė	dviračio vežimo	20*Jė
Stūmimas	2*Jė	keturračio vežimo	40*Jė
Stūmimas su įsibėgėjimu	3*Jė	nelygiu paviršiumi	1/2 masės

NUOVARGIS

Veiksmas	SvB bauda	AM bauda
Elementarus	-	-
Lengvas	-10	-5
Vidutinis	-20	-10
Sunkus	-30	-20
Labai sunkus	-40	-30
Neįtikėtinas	-80	-50

KELIONĖ

Našta	Max km
Be naštos	50
Lengva	40
Vidutinė	30
Sunki	20
Labai sunki	10

GREIČIO DAUGIKLIAI

Vietovė	Pėsčias	Raitas
Lyguma	1	2
Retas miškas	0,75	1,5
Tankus miškas	0,5	0,5
Džiunglės	0,25	0,1
Dykuma	0,5	1,5
Kalnai	0,5	-
Perėja	1	-
Karavanas	1	

SVAIDYMAS

Masė	Atstum.
< 250 g	0,7*Jė
0,5 kg	0,4*Jė
1 kg	0,3*Jė
3 kg	0,2*Jė
5 kg	0,16*Jė
10 kg	0,12*Jė
20 kg	0,06*Jė
40 kg	0,02*Jė

KASIMAS

Greitis = 0,2*Jė/10 kub.m/val.

Sąlygos	Koef.
Normali dirva	1
Lengva dirva	1,5
Sunki dirva	0,5
Akmeninga dirva	0,2
Metaliniai įrankiai	1
Mediniai įrankiai	0,5
Improvizuoti įrankiai	0,2

PLAUKIMAS

Greitis Vi/50 m/s (min 1 m/s)

LIPIMAS

Lipimas	Veiksmas	Greitis
Kopėčiomis aukštyn	E	3 m/s
Kopėčiomis žemyn	E	2 m/s
Medžiu	L	50 cm/s
Kalnais	V	10 m/min
Vertikalia siena	LS	2 m/min
Stora (>2 cm) virve	V	1 m/s
Plona (<2 cm) virve	S	20 cm/s
Virve žemyn	V	1 m/s

JOJIMAS

Gyvūnas	Veiksmas
Arklys, mulas	V
Briedis, elnias	V
Didvilkis	S
Dramblys	V
Kupranugaris	V
Grifonas	LS
Drakonas	IS

MEDŽIOKLĖ

Ką galima rasti

	d100		d100
Nieko	01-20		
Pėdsakai	21-70	Pėdos	01-40
		Maisto atliekos	41-45
		Teritorinės žymės	46-70
		Kiaušinių lukštai	71-75
		Išmatos	76-82
		Rausimo žymės	83-95
		Kvapai	96-99
Būstai	71-80	Lizdai	01-40
		Urvai	41-55
		Nameliai	56-70
		Gultavietės	71-90
		Nerštavietės	91-99
Patys gyvūnai	81-99	Augalinės būtybės	01-06
		Vabzdžiai	07-15
		Žuvys	16-20
		Varliagyviai	21-30
		Ropliai	31-45
		Paukščiai	46-80
		Žinduoliai	81-99
Ypatinga	00		00

Atsitiktinių objektų pastebėjimo sunkumas

Objektas	d100	VM
Elementariai pastebimas	01-06	+30
Lengvai pastebimas	07-15	+10
Vidutiniškai pastebimas	16-70	0
Sunkiai pastebimas	71-94	-20
Labai sunkiai pastebimas	95-99	-40
Tik su ypatingomis pastabomis	00	-80

JUDĖJIMO / VEIKSMO FIASKO

d100	Nutikimas
01-20	Susipainioji, pameti ar i6barstai rankose turimus daiktus. Jei rankos neužimtos, tiesiog prarandi orientaciją. Jei šneki - nusišneki ir pan.
21-30	Prarandi pusiausvyrą ir orientaciją. Jei kalbi -"suskeli" netinkamą frazę. Jei turi daiktus - juos išmeti, kuprinę išbarstai ir pan.
31-40	Turimi daiktai pasklinda 3 m spinduliu, pats guli ant žemės. Jei reikėjo laikytis tylos - sukeli baisų triukšmą, jei atlikti kokį darbą - sukeli avariją, sugadini naudojamus daiktus. Jei avarija pavojinga - galima žala.
41-50	Turimi daiktai pasklinda 5 m spinduliu, pats guli ant žemės. Jei reikėjo laikytis tylos - sukeli baisų triukšmą, jei atlikti kokį darbą - sukeli avariją, sugadini naudojamus daiktus. Šiek tiek susižeidi, Max 5ŽT. 1t AVM-10.
51-60	Jei atlieki fizinį darbą - fiziškai susižaloji, Max 10ŽT, 1t AVM -10. Taip pat sugadini naudojamą daiktą. Jei kalbi - užspringsti, reikia SvB.
61-70	Papildomai gali užkliudyti/sužaloti šalia stovintį. Max 15ŽT, 2t AVM -20.
71-80	Jei judi - griūni, dirbi - smarkiai susižaloji, kalbi - užsprinsti (nepavykus SvB -30 reikalinga skubi pagalba). Max 20ŽT, 3t AVM -10.
81-85	Max 25ŽT, 3t AVM -20.
86-90	Max 30ŽT, 1t be orientacijos (kitą t negalimas joks veiksmas).
91-93	Max 30ŽT, 2t be orientacijos (kitus 2t negalimas joks veiksmas).
94-96	Ko gero kažką susilaužai - Max 40ŽT, galima YŽ-20. 3t be orientacijos.
97-99	Jei judi - griūni, dirbi - sukeli smarkią avariją, nusikerti pirštą ar kitaip susižaloji. Max 40ŽT, YŽ -20, 10t be orientacijos. Kalbant - užspringsti.
00	Netikėta ir paslaptinga mirtis.

KEREJIMO FIASKO

d100	Poveikis
01-07	Dingo 1/2 kerui sukerėti reikalingų žiežirbų.
08-14	Dingo visos kerui sukerėti reikalingos žiežirbos. Vietoje laukto rezultato tik pašalinis nenaudingas įvykis ar nenormalus, nepavojingas kero rezultatas ar poveikis.
15-21	Norimas keras suveikė nepavojingai klaidingai. Rezultatas: didelis garsas, bjaurus kvapas, iškreiptas vaizdas ir panašiai.
22-28	Atrodo, jog keras suveikia, tačiau visas rezultatas tiktai iliuzija.
29-35	Pamiršo kerą mažiausiai 1 parai. Pavykus Prigimties bandymui kerą pavyks atsiminti (tikrinama vieną kartą per parą).
36-42	Keras besuveikė, kerėtojas apsvaigintas. Apsvaigimas praeis tą tarpsnelį kai pavyks SvB -30.
43-49	Kerai paveikia šalia esantį artimiausią asmenį. Jei artimiausias asmuo ir buvo bandomas paveikti keru, tuomet paveiks sekantį šalia esantį asmenį. Jei šalia nėra asmenų, 50% tikimybė, kad paveiks šalia esantį objektą.
50-53	Keras paveikia ne tą taikinį (atsitiktinai).
54-56	Keras suveikia priešingai. Jei ugnis - tai vanduo, jei oras - tai žemė, jei gydymas - tai sargdinimas, jei miegas - tai nemiga ir panašiai.
57-63	Kerai paveikia patį kerėtoją: jei šaudmuo, tai sprogo šalia ar pataikė į patį kerėtoją; jei informacinis - identifikavo save; jei susijęs su objekto kūrimu - tai kažkas sukurta taip, jog tampa susihę su kerėtoju ir panašiai.
64-70	Kerėtojas patira Max 40 ŽT, be YŽ.
71-77	Kerėtojas patira Max 60 ŽT, be YŽ.
78-84	Kerėtojas patira Max 80 ŽT, be YŽ. Kerėtojas apsvaigintas.
85-91	Keras nepavyko. Fi, Bi - kerėtojo rankoms Max 80 ŽT, jos yra išnarintos, rankomis AVM -40. Psi - kontuzija, Max 80 ŽT, AVM -40.
92-99	Keras nepavyko. Fi, Bi - kerėtojo rankoms Max 120 ŽT, jos yra išnarintos, rankomis AVM -90, atliekant bet kokį judesį rankomis tikrinamas VaB -PŽ ar pavyks tai atlikti. Psi - kontuzija, Max 80 ŽT, AVM -80, tikrinti ar neprarasta sąmonė.
00	Kerai absolučiai nepavyko, magiškos energijos smūgis užmuša kerėtoją.

GINKLŲ FIASKO TIKIMYBĖ

Kirstynių ginklai								Svaid / Šaun ginklai	
Ginklas	F	Ginklas	F	Ginklas	F	Ginklas	F	Ginklas	F
Akstis	02	Kalavijas S 2R	07	Kuza	04	Sajas	01	Akmuo	01
Alebarda	04	Kalavijas trumpas	02	Lazda	01	Spetumas	03	Bola	05
Bardišius	04	Kardas	03	Mečetė	02	Spragilas	06	Bumerangas	03
Blokštas	07	Kardas 2R	04	Naginata	04	Spragilas 2R	07	Dartas	02
Buožė	01	Kardas trumpas	02	Nunčiakas	04	Stiletas	01	Diskas	03
Čekanas	02	Kartis	04	Oatati 2R	05	Šoudao	04	Lasas / Arkanas	07
Daga	02	Kastetas	01	Palašas	02	Špaga	04	Siurikenas	03
Durklas	01	Katana	04	Palašas 2R dakandao	04	Tomohaukas	02	Svaidyklė	06
Espantonas	03	Kirvis	03	Partizanas	03	Tridantis	04	Tinklas	08
Estokas	01	Kirvis 2R	03	Peilis	01	Žiedas kovinis	01	Arbaletas didelis	06
Gaudyklė	03	Kirvis ilgakotis	04	Plunksnius	02			Arbaletas mažas	04
Glefa	04	Kirvukas	03	Ragotinė	03			Arbaletas vidutinis	05
Grandinė	07	Kovos dalgis	04	Raitelio ietis	03			Balisteris	04
Ietis	03	Kovos šakės	04	Rapyra	02			Lankas ilgas	03
Kalavijas	03	Kovtestafas / Kartis	04	Rimbas	06			Lankas sudėtinis	03
Kalavijas 1,5R	05	Kūjis	03	Ryto žvaigždė	02			Lankas trumpas	03
Kalavijas 2R	05	Kūjis 2R	04	Ryto žvaigždė	06			Lankas vidutinis	03
Kalavijas ilgas	03	Kuoka	02	Runka	03			Sarbakanas	02

KAUTYNIŲ FIASKO

d100	Kirstynių / Šaunamasis / Svaidomasis ginklai
01-10	Ginklas susipainiojo rankose. Šį kt negalite atakuoti. Jei ginklui reikalingas paruošimas, tuomet jį teks paruošti iš naujo. Galima tik gintis, tačiau priešininko AM +20.
11-20	Kaip punkto prieš tai, tik priešininko AM +30.
21-30	Jūsų ginklas lūžo, trūko templė, trūko ar susimezgė virvė, lūžo strėlė. Išimtis gali būti kai kurie lūžimui atsparūs ginklai: buožės, spragilai, kovos kūjai, metaliniai strypai, taip pat magiški ar ypatingos kokybės ginklai (tuomet žr. grafą aukščiau).
31-40	Išsprūdo ginklas. Nukrito už d5 metrų. Jei tai šaunamasis ginklas - prarastas šaudmuo, kuris nukrito šalia. Jei tai lasas ar tinklas -susipynė.
41-50	Ginklas nulėkė už d20 metrų. Jei tai šaunamasis ginklas, tai jis pamestas, tačiau tik d2 metrų atstumu.
51-60	Jei tai kertantis ar bukas ginklas, kuriuo atliekamas smūgis, tuomet sužeista blauzda ar šlaunis (Max ginklo žala). Jei duriamasis ginklas - 1/2 Max ginklo ŽT. Jei šaunamasis - tuomet sužeista plaštaka ar dilbis (1/2 Max ginklo ŽT). Jei tai sarbakanas - gal tiesiog užspringote (praeis tą kt, kai pavyks SvB -20). Jei svaidomas ginklas - sužeista plaštaka ar veido dalis (1/2 Max ginklo ŽT). Jei tai lasas ar tinklas pats susipainiojote su juo.
61-70	Kaip ir aukštesnės grafos atveju, tik Max visa ginklo žala.
71-80	Išnarinta ranka. Bet kokia gynyba ar ataka su ta ranka AM -50. Šaudyti neįmanoma. Ginklas nėra pamestas.
81-90	Išnarinta ranka. Bet kokia gynyba ar ataka su ta ranka AM -90. Šaudyti neįmanoma. Papildomai pamestas turėtas ginklas.
91-99	Jei atakavote su kirtynių ar svaidomu ginklu - jūs griūvate, Max 10 ŽT. Jei atakavote su šaunamuoju ginklu, tiesiog prarandate pusiausvyrą ir 2 kt negalite atakuoti. Priešininko AM +40.
00	Jei atakavai kirstynių ar svaidomu ginklu, tai neaiškiom ir nenumatytom aplinkybėm prarandi sąmonę. Jei atakuoji su šaunamuoju ginklu - išsimuši akį (kairė/dešinė). Max ginklo žala, galima YŽ.

ĮVAIRŪS KIRSTYNIŲ ELEMENTA

ATAKA IŠSITRAUKIANT GINKLĄ

Ištraukus iš makščių, iš už diržo atakuos jei nereikalingas ginklo paruošimas:

ViB -30: peilis, durklas
ViB -50: balansuotas ginklas (kardas, špaga, kalavijas, lazda)
ViB -70: buožė, kūjis, kirvis, čekanas

Bandymui pavykus: iniciatyvos bauda -5 ir AM -40

ATAKA ILGESNIU GINKLU

Trumpas ginklas (TG) prieš ilgą ginklą (IG) - dviejų siekų skirtumas:

1. IG su paruoštu ginklu visada atakuoja pirmas
   Jei ataka sėkminga - tą kt IG priešo nepriseileidžia, atakuoti galima tik ginklą
2. Jei IG ataka nesėkminga, TG pavykus ViB -40, prieina artyn ir gali atakuoti
3. Iš arti alebardų, iečių ir pan. AM -10, kirvių, bardišių - AM -20, Max ŽT -20
4. Gynyba normali
5. IG atakuos normaliai tik atsiplėšus

GINKLO ATAKAVIMAS

1. Atakuojančio ataka - naudojamo ginklo įgūdis, priešininko gynyba - 1/2 ginklo įgūdžio + ViP.
2. Bauda atakuojančiam dėl priešininko ginklo ar jo paties ginklo siekos (lentelė).
3. Jei ataka sėkminga, tikrinamas atakos rezultatas:
a) vienu smūgiu priešo ginklas gali būti sulaužytas, jei atakuotasis ginklas patiria daugiau ŽT nei jo Max ŽT;
b) medinis kotas gali būti perkistas tik nuo kirčio;
c) metalinis ginklas gali būti sulaužytas tik nuo kirčio ar buko ginklo smūgio;
d) gali būti papildomi priedai ginklo atsparumui žalai priklausomai nuo naudojamų ginklų kokybės.

Ginklo atakavimo bauda

Ginklas	Besiginančio				
Atakuojančio	**Sieka**	I	II	III	IV
	0	-40	-35	-30	-25
	I	-40	-35	-30	-25
	II	-35	-25	-20	-15
	III	-30	-20	-15	-10
	IV	-30	-20	-10	-10

GINKLO IŠMUŠIMAS

Sąlyga: ataka ne lanksčiu ginklu.

1. Sėkmingai atakuoti priešininko ginklą.
2. Sėkminga JėR. Atakavusio JėR priedas +2, papildomai +1 tam, kieno ginklas sunkesnis bent 2 kartus.
3. Pavykus - ginklas išmušamas ir numušamas 5d metrų.
4. Rungties metimas d10 lygus 1 - rungties fiasko ir atakavęs praranda ginklą.

GINKLO IŠPLĖŠIMAS SU LANKSČIU GINKLU

Sąlyga: ginklas - spragilas(AM -20), ryto žvaigždė (AM -10), rimbas (AM -0), nunčiakas (AM -30), blokštas (AM -0), grandinė (AM -0).

1. Sėkminga ginklo ataka.
2. Sėkminga ataka reiškia, kad atakuojančio ginklas apsivyniojo aplink priešininko ginklą. Jei priešininkas tokią ataką stengiasi blokuoti ginklu, tuomet rezultatas vis tiek yra atakuojančio sėkmė.
3. Sėkminga JėR. Atakavusio JėR priedas +2, papildomai +1 tam, kieno ginklas sunkesnis bent 2 kartus.
4. Rungties metimas d10 lygus 1 - rungties fiasko ir atakavęs praranda ginklą.

PATAIKYMAS Į SKYDĄ IR SKYDO SKALDYMAS

Sėkmingai pavykus BlokSk gynybai, atakuojantysis automatiškai pataiko tik į skydą.

1. Skydas patiria d100 (ginklo Max ŽT) minus skydo ŽS žalos.
2. Kai skydo GT krenta iki 1/3, skydas subirs nuo bet kurios kirčio ar smūgio YŽ.
3. Jei metant d100 iškrenta 99 ar 00, skydas subyra automatiškai.
4. Skydas subyra nuo bet kokios ŽT, jei jo GT tampa lygus 0 ar mažiau.
5. Nuo dūrio skydas patiria tik 1/2 žalos, nuo kirčio, smūgio - patiria visą ŽT.
6. YŽ skydui bus tik tada, kai lieka ne daugiau kaip 1/3 skydo GT bei skydas vienu metu patiria 1/2 YŽ slenksčio žalos arba vienu smūgiu patiria tiek žalos, kiek yra YŽ slenksčio vertė. Po tokios YŽ skydas sulūžta, subyra ir pan.

ĮSTRIGĘS GINKLAS

Ginklas darantis didelę dūrio žalą, gali įstrigti. Tada atakavusio JėB -Sa ZS. **41 psl.**

KONTRATAKA

Sąlygos:	Pavykus:
1. Aukštesnė iniciatyva.	AM +2ViP
2. Leisti priešui atakuoti pirmam.	Nepavykus:
3. ViR su priedu +2.	AM -10

PAŠELUSI ATAKA

1. Sėkmingas atakuojančio VaB.
2. Galimi variantai:
   a) per kt galima daryti 2 atakas:
   jei atakuojama 2 ginklais nėra ViB,
   jei atakuojama 1 ginklu - ViB, nepavykus, ataka baigta;
   b) AM +2VaP, bet nemažiau kaip AM +10;
   c) ŽT +JėP, bet ne mažiau kaip ŽT +10.
3. Sekantį kt gina tik PG.

Atakuoti pašėlusiai galima tik kas antrą kt.

ATSIPLĖŠIMAS

Sąlyga: neatakuoti priešininko.

1. ViR su priedu +2, su kiekvienu priešu šalia.
2. Pavyjus pirmą kt nutolsta 1/20 Vi m, antrą iki 1/10 Vi m.
3. Nepavykus, priešininko AM +10.
4. Laimėjus antrą ViR atsiplėšiama visiškai.

Toliau - gaudynės.

AKLINA GYNYBA

Sąlyga: neatakuoti priešininko.

1. Naudojant BlokG = Išsisukimas + ginklo įgūdis + JėP.
2. Naudojant BlokSk = BlokSk + 2JėP (ne < 10).
3. Aklinai gintis baigiama kai:
   a) niekas neatakuoja;
   b) pavyksta VaB.

ATAKOS ĮVAIRIAIS GINKLAIS

- Nuo visų **spragilų** grp. ginklų gynyba su bauda -10
  Nuo spragilų grp. ginklų gynyba su ginklu -20
  Špagomis, kardais, durklais nuo jų Gyn neįmanoma
- Ataka **gaudykle** -sėkminga ataka reiškia, kad asmuo yra užsfiksuotas gaudyklės (kaklas, koja, ranka)
  Tuomet sučiuptą priešą reikia išlaikyti - JėR, priešo bauda -3. Priešui nugalėjus, ginklas išplėšiamas
  Jei gaudyklė su spygliais JėR priešui bauda -5 ir patiriama Max 20 ŽT
  Nusiimti savarankiškai - ViB -95
- Ataka **rimbu** - pataikius reikia tikrinti VaB -ŽT dėl skausmo, pataikius į ranką ir nepavykus VaB rankoje turėtas daiktas išmetamas
- Ataka **skydu** - naudojamas skydo įgūdis, žala kaip be ginklo ir papildomai ŽT +10
- Atakavus **lasu, arkanu** - sėkminga ataka reiškia, jog laso kilpa užmesta ant taikinio. Toliau JėR. Aukai laimėjus, kilpa atsilaisvina arba ištraukiamas lasas iš turėjusio rankų. Užmetus ant kaklo aukos JėR -6. Aukai pralaimėjus - smaugimas.
- Atakavus **tinklu** - sėkmingai - užmetamas ant aukos. Išsilaisvinti pavyks, kei 3t iš eilės pavyks ViB -40. Susipainiojusios aukos AVM -80.
- Atakavus **bola** - sėkmingai - auka ar jos kūno dalis apvyniojima, bei padaroma žala. Pataikius į kojas tikrinamas ViB -ŽT -30, nepavykus - griūna.

Kiti niuansai puslapiuose 38 - 46:
"KARIAI & MAGAI: pagrindinių taisyklių rinkinys"

PATIRTIS

ŽALATAŠKIAI

Lprš-L	PT už ŽT	Lprš-L	PT už ŽT
< 7	1	7	15
-7 -4	2	8	18
-3 -0	3	9	21
1	4	10	24
2	5	11	28
3	6	12	32
4	8	13	36
5	10	14	40
6	12	15	45

LAVONTAŠKIAI

Lprš-L	PT už ŽT	Lprš-L	PT už ŽT
< 7	50	7	750
-7 -4	150	8	900
-3 -0	200	9	1050
1	250	10	1250
2	300	11	1450
3	350	12	1700
4	400	13	2000
5	500	14	2300
6	600	15	2600

DAUGIKLIAI / KITA

- Už pirmą kartą nukautą priešą: lavontaškiai x 3
- Už sudaužytą skydą gauna PT kaip už 0 lygio nukautą priešą
- Už priešą paimtą į nelaisvę gauna PT kaip už nukautą priešą
- Patirta žala gajumui skaičiuojama kaip neigama ir teigama gajumo patirtis, jų skirtumas x 5 - tai ir yra gajumo patirtis (GPT)

PATIRTIS UŽ VEIKSMUS / DARBĄ

Veiksmo sunkumas	Įgūdžio naudojimo trukmė per parą (val.)										
	Vnk	1	2	4	6	8	10	12	14	16	>16
Elementarus (E)	-	25	50	100	150	200	250	300	350	400	450
Lengvas (L)	50	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500
Vidutinis (V)	75	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550
Sunkus (S)	100	150	200	250	300	350	400	500	550	600	650
Labai sunkus (LS)	150	200	250	300	350	400	450	550	600	700	750
Itin sunkus (IT)	200	250	300	350	400	450	550	600	650	750	800

PATIRTIS UŽ KERŲ POVEIKĮ

L(žiež.sk.)-Lveik.	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2
Paveikė	30	45	60	75	90	105	120	135	150	180	210	240
Nepaveikė	90	135	180	225	270	315	360	405	450	540	630	720
Fiasko	60	90	120	150	180	210	240	270	300	360	420	480
L(žiež.sk.)-Lveik.	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**
Paveikė	270	300	330	360	390	420	450	480	510	540	570	600
Nepaveikė	810	900	990	1080	1170	1260	1350	1440	1530	1620	1710	1800
Fiasko	540	600	660	720	780	840	900	960	1020	1080	1140	1200

PATIRTIES SLENKSČIAI

Lygis	BP	GPT, Įgūdis, Tvermė, Imunitetas
2	10.000	1.000
3	20.000	2.000
4	40.000	4.000
5	80.000	8.000
6	160.000	16.000
7	240.000	24.000
8	320.000	32.000
9	400.000	40.000
10	480.000	48.000
11	560.000	56.000
12	640.000	64.000
13	720.000	72.000
14	800.000	80.000
15	880.000	88.000
16	960.000	96.000
17	1.040.000	104.000

PATIRTIS UŽ KERĖJIMĄ

	Kerėjimo įgūdžio kerų grupe lygis																							
Žiež.	1			2			3			4			5			6			7			8		
sk.	P	N	F	P	N	F	P	N	F	P	N	F	P	N	F	P	N	F	P	N	F	P	N	F
1	180	60	120	150	50	100	135	45	90	120	40	80	105	35	70	90	30	60	75	25	50	60	20	40
2	210	70	140	180	60	120	150	50	100	135	45	90	120	40	80	105	35	70	90	30	60	75	25	50
3	240	80	160	210	70	140	180	60	120	150	50	100	135	45	90	120	40	80	105	35	70	90	30	60
4	270	90	180	240	80	160	210	70	140	180	60	120	150	50	100	135	45	90	120	40	80	105	35	70
5	300	100	200	270	90	180	240	80	160	210	70	140	180	60	120	150	50	100	135	45	90	120	40	80
6	330	110	220	300	100	200	270	90	180	240	80	160	210	70	140	180	60	120	150	50	100	135	45	90
7	360	120	240	330	110	220	300	100	200	270	90	180	240	80	160	210	70	140	180	60	120	150	50	100
8	390	130	260	360	120	240	330	110	220	300	100	200	270	90	180	240	80	160	210	70	140	180	60	120
9	420	140	280	390	130	260	360	120	240	330	110	220	300	100	200	270	90	180	240	80	160	210	70	140
10	450	150	300	420	140	280	390	130	260	360	120	240	330	110	220	300	100	200	270	90	180	240	80	160
11	480	160	320	450	150	300	420	140	280	390	130	260	360	120	240	330	110	220	300	100	200	270	90	180
12	510	170	340	480	160	320	450	150	300	420	140	280	390	130	260	360	120	240	330	110	220	300	100	200
13	540	180	360	510	170	340	480	160	320	450	150	300	420	140	280	390	130	260	360	120	240	330	110	220
14	570	190	380	540	180	360	510	170	340	480	160	320	450	150	300	420	140	280	390	130	260	360	120	240
15	600	200	400	570	190	380	540	180	360	510	170	340	480	160	320	450	150	300	420	140	280	390	130	260

PATIRTIS UŽ IMUNITETO ATSPARUMĄ

Nuodai	N, ata	1-100%	100% ar 00	00	Liga	N, ata	1-100%	100% ar 00	00
L.silpni	-	100	300	+visam laikui	L.silpni	-	100	300+laikas	+visam laikui
Silpni	-	200	600	+visam laikui	Silpni	-	200	600+laikas	+visam laikui
Vidutiniai	-	300	900	+visam laikui	Vidutiniai	-	300	900+laikas	+visam laikui
Stiprūs	-	500	1500	+visam laikui	Stiprūs	-	500	1500+laikas	+visam laikui
L.stiprūs	-	700	2100	+visam laikui	L.stiprūs	-	700	2100+laikas	+visam laikui
Itin stiprūs	-	1000	3000	+visam laikui	Itin stiprūs	-	1000	3000+laikas	+visam laikui

Fantastinis vaidmenų žaidimas **Kariai&Magai**
Pagrindinių taisyklių rinkinys
Antras pataisytas ir papildytas leidimas

Parengė ir maketavo Adomas Urbanavičius
Viršelyje ir tituliniame puslapyje Egidijaus Leliūnos piešinys
Kiti piešiniai: Egidijaus Leliūnos, Larry Elmore, Ciruelo Cabral, Jeff Easley, Clyde Caldwell, Darrell Sweet, Gerald Brom, Juliaus Urbanavičiaus, R.Hescox, Angus McBride, Frank Frazetta, Darren Goodacre, Luis Royo
Taip pat panaudoti miniatiūrų ir graviūrų iš įvairios literatūros atvaizdai.

Parengta spaudai 2003 05 11
Tiražas 25 egz.

© Adomas Urbanavičius, 2003
© Kariai&Magai, 2003
monai@mail.lt