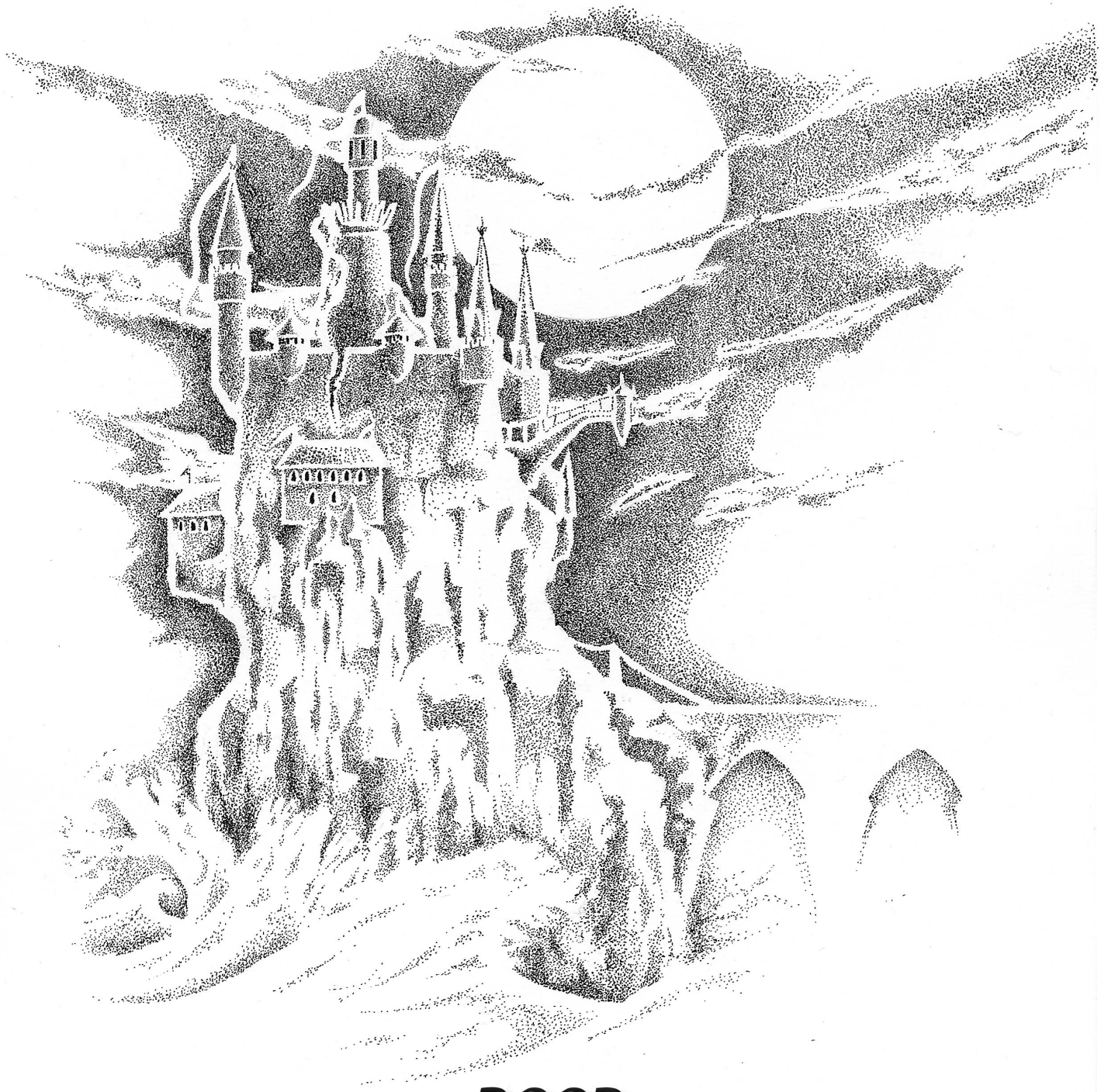
PAGRINDINIŲ TAISYKLIŲ RINKINYS

ŽAIDIMO MEISTRO PRIEDAI



2003

KARIAI & MAGAI
VAIDMENŲ ŽAIDIMAS

PAGRINDINIŲ TAISYKLIŲ RINKINYS



ŽAIDIMO MEISTRO PRIEDAI

II LEIDIMAS
2003

DAIKTŲ KAINOS

Kasdieniniai daiktai ir kainos

Kelioniniai daiktai	
Prekė	**Kaina (vm)**
Virvė	1
Deglas	0.5
Žvakė	0.1
Aliejinis žibintas	25
Skiltuvo komplektas	1
Visrakčiai	50
Trikablis	20
Kastuvas	10
Kelioninis puodas	15
Plonas pledas	10
Storas pledas	15
Krepšis (2l ir 10l)	2 ir 5
Kuprinė (10l ir 50l)	5 ir 8

Kita	
Prekė	**Kaina (vm)**
Popieriaus lapas	5
Pieštukas	0.1
Plunksnakotis	1
Rašalas	2
Knyga (grožinė)	1
Žemėlapis	50

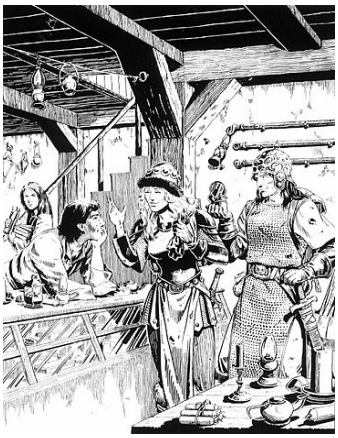
Drabužiai	
Prekė	**Kaina (vm)**
Pirštinės	6-15
Žieminės pirštinės	15-30
Kelnės odinės	25
Kelnės medžiaginės	15-45
Marškiniai	9-30
Suknelė	30-60
Sijonas	15-45
Megztinis	30
Odinis švarkas	75
Medžiaginis švarkas	30-45
Diržas	9
Specialus diržas	75
Kepurė	6-12
Kailinė kepurė	12-24
Skrybėlė	30
Apsiaustas	20-35
Šiltas apsiaustas	30-55
Paprasti batai	20-30
Aukštaauliai batai	30-45
Sandalai	12
Kojinės	3

Maisto produktai		
Produktas	**Vertė, vm**	**d%**
Bokalas alaus	1	01-05
Daržovės	0.5	06-10
Dešros rinkė	1	11-14
Duonos kepalas	0.5	15-19
Džiovinta žuvis	1	20-24
Elio butelys	5	25-29
Jautienos kepsnys	2	30-33
Jūros gėrybės	5	34-38
Kepta višta	5	39-43
Kepta žuvis	4	44-48
Kiaulienos kepsnys	4	49-52
Kumpio paltis	3	53-57
Lašinių paltis	0.5	58-62
Maisto davinys	0.5	63-67
Romo butelys	15	68-71
Samagono butelys	8	72-76
Sauso maisto davinys	0.3	77-81
Sriuba	0,2	82-86
Sūris	0.5	87-90
Vyno butelys	5	91-95
Žalia žuvis	0	96-99

Transportas	
Prekė	**Kaina (am)**
Kovinis žirgas	100
Jojamasis arklys	20
Darbinis arklys	10
Balnas	1
Kamanos	0.5
Arklio kaustymas	0.5
Prekybinis dengtas vežimas	200
Atviras vežimas	100
Brička	250
Karieta	350
Karietos nuoma	10
Dvivietė valtis	30
Keturvietė valtis	50
Keturvietė valtis su bure	75
Vieta prekybinėje baržoje	1
Vieta okeaniniame laive	3
Vieta pašto vežime	0.5
Siuntinio pervežimas	0.5
Asilas	5
Mulas	8
Kupranugaris	15

PINIGAI

Monetos			
pm (platinos)	**am (aukso)**	**sm (sidabro)**	**vm (vario)**
1	5	50	500
	1	10	100
		1	10



BRANGENYBĖS

Žaidime kartais prireikia kažkokios brangenybės - ji gali būti rasta ant kelio, pas nukautą priešininką, ją gali padovanoti mirštantis elgeta ir t.t. Sugalvoti vertingą ar egzotišką brangenybę padeda lentelė "Juvelyriniai dirbiniai":

1.Pirmasis d% parodo, koks tai dirbinys. *Pvz.: d% iškrito 74, vadinasi, tai statulėlė.*

2.Gretimoje skiltyje "Masė (g)" parodyta , kaip nustatyti masę. Statulėlė sveria 200+20d%. *Pvz.: d% iškrenta 92, vadinasi, ji sveria ~2040g.*

3.Trečiu d% metimu sužinoma iš ko ji pagaminta. Metalinių dirbinių metalas sužinomas lentelėje "Papuošalų metalas" (skiltis "Brangakmenio kokybė" - tai priedas prie d%, kai nustatinėjamas brangakmenis). Akmeninių dirbinių medžiaga nustatoma pagal dvi lenteles - "Dailieji akmenys" arba "Brangakmeniai". Kartais gali pasitaikyti dirbinių, išdroštų iš stambaus brangakmenio.

Pvz.: d% iškrito 93, vadinasi, statulėlė akmeninė. Lentelėje "Dailieji akmenys" sužinome, kad tas akmuo - lazuritas (iškrito 94 ir 91). Lazurito apytikslė kaina nurodoma toje pat lentelėje - 0.5 auksinio už gramą. Taigi statulėlė gali kainuoti ~1100 am!

4.Tiksliau kaina sužinoma lentelėje "Dirbinio vertingumas". Iškrenta 12. Tai rodo, kad statulėlė atrodo prastai - arba grubiai padaryta, arba stipriai apgadinta. Jos vertė 1.5 karto didesnė už gautąją pagal masę. Taigi apytikslė kaina - 1650 am.

Jei juvelyrinis dirbinys gavosi egzotiškas - pvz., plieniniai auskarai su gintarais ar raudonmedžio kardas galbūt nėra labai vertingi, tačiau jie gali būti naudojami garbinant kokį dievą ar magiškuose ritualuose. Tai irgi proga sugalvoti ką nors ypatingo

ALERGENAI

Tai yra kai kurių alergenų sąrašas, kuriuos ŽM ar vitalisto žaidėjas gali panaudoti nustatydamas keru *Alergija* sukeliamą alergiją.

Alergenai			
01-50	***Maistas***	***51-80***	***Žiedadulkės***
01-04	abrikosas	01-08	alksnis
05-08	anyžius	09-15	ąžuolas
09-12	bulvė	16-23	beržas
13-16	česnakas	24-31	garstyčia
17-20	figa	32-38	gelsvė
21-24	kiaušinio baltymas	39-46	gyslotis
25-28	kiaušinio trynys	47-54	kiaulpienė
29-32	krabas/ vėžys	55-62	lazdynas
33-36	kvietiniai miltai	63-69	medetka
37-40	lazdyno riešutai	70-77	motiejukas
41-44	menkė	78-85	papr.kietis
45-48	mielės	86-92	paprastoji šunažolė
49-52	migdolai	93-99	žilė
53-56	morka	***81-99***	***Gyvūnai***
57-60	obuolys	01-10	arklys
61-64	pienas	11-20	jūrų kiaulytė
65-68	pomidoras	21-30	katė
69-72	ryžiai	31-40	kiaulė
73-76	rugiai	41-50	kiškis
77-80	ruginiai miltai	51-60	pelė
81-84	salieras	61-70	šėrnas
85-88	sojų pupelės	71-80	šuo
89-92	svogūnas	81-90	žiurkė
93-96	žemės riešutai	91-99	žiurkėnas
97-99	žemuogė		

NAUJŲ VEIKĖJŲ ĮVEDIMAS

Jeigu žaidėjas yra jau žaidęs ilgą laiką, o jo veikėjas žuvęs, tai įvedant į žaidimą naują pastarojo žaidėjo veikėją, kada kiti grupės nariai yra labiau patyrę bei yra aukštesnio nei pradinio lygio, galima pasinaudoti pateikiama lentele tokio įvedamo veikėjo lygiui nustatyti.

Naujų grupės veikėjų lygiai									
Lygis	**Senasis grupės lygis ar lygių vidurkis**								**Lygis**
	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	01-90	01-75	01-58	01-26	01-10	01-08	01-04	01-02	1
2	91-98	76-91	59-82	27-58	11-26	09-22	05-11	03-06	2
3	99-00	92-98	83-94	59-82	27-58	23-38	12-22	07-12	3
4		99-00	95-98	83-94	29-82	39-70	23-38	13-22	4
5			99-00	95-98	85-94	71-86	39-70	23-38	5
6				99-00	95-98	87-94	71-86	39-70	6
7					99-00	95-98	87-94	71-86	7
8						99-00	95-98	87-94	8
9							99-00	95-98	9
10								99-00	10

Įvairūs atsitiktiniai daiktai ir brangenybės

Įvairūs atsitiktiniai daiktai													
d%	Dirbinys	Vertė, vm	Masė(g)	Medžiaga									
				Oda	Medis	Kaulas	Metalas	Akmuo/ molis	Brang. akmuo	Kriauklės	Pynimas	Egzot./ magija	Brang. tikim.
01-01	Aliejinis žibintas	25	700		01-01	02-02	03-97	98-98		99-99		100-100	
02-03	Antkaklė		50+2 d%	01-05	06-20	21-30	31-80	81-82	83-84	85-94	95-99	100-100	5
04-05	Antsmilkinis		50+2 d%	01-05	06-20	21-30	31-80	81-82	83-84	85-94	95-99	100-100	5
06-07	Antspaudas		50+1.5 d%	01-02	03-05	06-12	13-82	83-92	93-97	98-98	99-99	100-100	05
08-08	Apyrankė		20+ d%	01-06	07-12	13-20	21-80	81-90	91-92	93-95	96-99	100-100	60
09-10	Auskarai		10	01-03	04-05	06-09	10-79	80-89	90-95	96-98	99-99	100-100	20
11-12	Deglas	0.5	800		01-80		81-99					100-100	
13-14	Dėžutė		200+8 d%	01-10	11-40	41-50	51-75	76-85	86-87	88-89	90-99	100-100	70
15-15	Diadema		50+2 d%	01-01	02-03	04-07	08-82	83-92	93-96	97-97	98-99	100-100	40
16-17	Diržas	9	200+3 d%	01-60	61-65	66-66	67-81	82-82	83-83	84-84	85-99	100-100	15
18-19	Durklas		300+4 d%		01-01	02-09	10-89	90-97	98-98	99-99		100-100	20
20-20	Gertuvė		200+3 d%	01-30	31-35	36-40	41-80	81-85	86-90	91-99		100-100	10
21-22	Gyvūno statulėlė		d%*10	01-01	02-23	24-45	46-67	68-89	90-91	92-94	95-99	100-100	10
23-24	Grafinas		400+3 d%	01-05	06-45	46-46	47-76	77-96	97-97	98-99		100-100	30
25-25	Grandinėlė		50+4 d%	01-02	03-04	05-09	10-89	90-92	93-93	94-98	99-99	100-100	20
26-27	Humanoido statulėlė		d%*10	01-18	19-36	37-54	55-72	73-90	91-91	92-96	97-99	100-100	20
28-29	Ieties antgalis		50+d50			01-10	11-89	90-99				100-100	
30-31	Kalavijo rankena		100+d50	01-01	02-06	07-11	12-78	79-98	99-99			100-100	10
32-32	Kamanos	0.5	100+10 d%	01-50	51-51	52-52	53-98				99-99	100-100	
33-34	Kardas		1000+20 d%		01-01	02-04	05-98	99-99				100-100	20
35-36	Karūna		100+10 d%		01-01	02-03	04-93	94-95	96-99			100-100	75
37-37	Kastuvas	10	1000+d%*10		01-39	40-59	60-99					100-100	
38-39	Kaukė		1000+20 d%	01-10	11-50	51-60	61-82	83-92	93-93	94-94	95-99	100-100	
40-41	Kelioninis puodas	15	1000+d%*20				01-90	91-99				100-100	
42-42	Kirvuko antgalis		100+d50			01-09	10-54	55-99				100-100	
43-44	Knyga (grožinė)	1	1000+d%*25										
45-46	Krepšis (2l ir 10l)	2 ir 5		01-60	61-70						71-99	100-100	
47-47	Kuprinė (10l ir 50l)	5 ir 8		01-60	61-70						71-99	100-100	
48-49	Medalionas		50+2 d%	01-10	11-20	21-30	31-80	81-90	91-95	96-98	99-99	100-100	50
50-51	Mineralas		d%				01-10	11-99				100-100	
52-53	Peilis		100+2 d%		01-03	04-06	07-95	96-98	99-99			100-100	20
54-54	Pieštukas	0.1											
55-56	Pypkė		50+2 d%		01-45	46-50	51-53	54-98	99-99			100-100	
57-58	Pjautuvas		1000+20 d%		01-01	02-04	05-98	99-99				100-100	2
59-59	Plonas pledas	10											
60-61	Plunksnakotis	1											
62-63	Popieriaus lapas	5											
64-64	Puodas		1000+d%*20				01-90	91-99				100-100	
65-66	Rašalas	2											
67-68	Ritualinė lazda		1000+d%*30	01-05	06-67	68-77	78-87	88-92	93-93	94-94	95-99	100-100	5
69-69	Rutulys		200+8 d%	01-01	02-06	07-11	12-52	53-93	94-98		99-99	100-100	10
70-71	Sagė		5-100	01-03	04-06	07-11	12-61	62-91	92-95	96-99		100-100	45
72-73	Saqtis		50+2 d%	01-03	04-06	07-09	10-69	70-89	90-99			100-100	30
74-75	Skeptras		500+20 d%		01-03	04-13	14-93	94-98	99-99			100-100	65
76-76	Skiltuvo komplektas	1											
77-78	Smeigtukas		5		01-10	11-35	36-67	68-87	88-89	90-99		100-100	10
79-80	Storas pledas	15											
81-81	Strėlės antgalis		d20+20			01-10	11-89	90-99				100-100	
82-83	Šalmas		500+20 d%	01-46	47-51	52-56	57-96	97-97	98-98	99-99		100-100	20
84-85	Šukos		30+ d%	01-01	02-21	22-46	47-71	72-89	90-94	95-99		100-100	05
86-86	Taurė		50+4 d%	01-05	06-15	16-25	26-59	60-89	90-94	95-99		100-100	25
87-88	Toteminis medalionas		50+2 d%	01-10	11-20	21-30	31-80	81-90	91-95	96-98	99-99	100-100	50
89-90	Trikablis	20					01-99					100-100	
91-92	Varpelis		d%		01-20	21-30	31-90			91-99		100-100	
93-93	Vėrinys		d%	01-05	06-10	11-20	21-55	56-85	86-91	92-97	98-99	100-100	55
94-95	Virvė	1											
96-96	Visrakčiai	50											
97-97	Žemėlapis	50											
98-98	Žiedas		5-20	01-01	02-06	07-16	17-66	67-86	87-96	97-98	99-99	100-100	80
99-99	Žvakė	0.1											

Brangakmeniai 01-49					
d%	01-25	26-50	51-75	76-00	Vertė
<30	Agatas	Gagatas	Jaspis	Chalcedonas	01-10
31-61	Gintaras	Berilas	Oniksas	Nefritas	01-50
62-81	Ametistas	Chrizolitas	Granatas	Turmalinas	2-100
82-94	Akvamarinas	Opalas	Perlas	Topazas	5-500
>95	Deimantas	Safyras	Smaragdas	Rubinas	10-1000
Dailieji akmenys (am už gramą) 50-99					
d%	01-25	26-50	51-75	76-00	Vertė
01-20	Marmuras	Obsidianas	Hematitas	Dūm. kvarcas	0.01
21-60	Koralas	Krištolas	Gagatas	Kvarc. su auksu	0.05
61-85	Čaroitas	Jaspis	Malachitas	Rausv. Kvarcas	0.1
86-00	Turkis	Nefritas	Gintaras	Lazuritas	0.5

Papuošalų metalas						*Dirbinio vertingumas*		
d%	Metalas	Vertė am/gr.	d%	Metalas	Vertė am/gr.	d%	Kokybė	Daug.
01-03	Plienas	90	31-55	Sidabras	60	01-05	Baisi	x1
04-04	Švinas	90	56-65	Elektronas	50	06-15	Prasta	x1.5
05-07	Varis	70	66-92	Auksas	80	16-40	Patenk.	x2
08-12	Žalvaris	60	93-98	Platina	60	41-80	Gera	x5
13-30	Bronza	50	99-00	Renis	80	81-98	Puiki	x10
						99-00	Nuostabi	x20-50

PAPILDOMOS LENTELĖS

Tūrių lentelės

Įvairių tūrių perskaičiavimo į figūros atitikmenį lentelė							
Tūris			Figūros atitikmuo				
			Kubas	Rutulys	Cilindras		
m^3	$L\ (dm^3)$	cm^3	h	d	d, kai h = 1m	h	d
0,01	10	10000	0,22 m	0,27 m	0,11 m	0,37 m	0,19 m
0,1	100	100000	0,46 m	0,58 m	0,36 m	0,80 m	0,40 m
0,25	250	250000	0,63 m	0,78 m	0,56 m	1,08 m	0,54 m
0,5	500	500000	0,79 m	0,98 m	0,80 m	1,37 m	0,68 m
0,75	750	750000	0,91 m	1,13 m	0,98 m	1,56 m	0,78 m
1	1000	1000000	1,00 m	1,24 m	1,13 m	1,72 m	0,86 m
1,25	1250	1250000	1,08 m	1,34 m	1,26 m	1,85 m	0,93 m
1,5	1500	1500000	1,14 m	1,42 m	1,38 m	1,97 m	0,98 m
1,5	1500	1500000	1,14 m	1,42 m	1,38 m	1,97 m	0,98 m
2	2000	2000000	1,26 m	1,56 m	1,60 m	2,17 m	1,08 m
2,5	2500	2500000	1,36 m	1,68 m	1,78 m	2,34 m	1,17 m
3	3000	3000000	1,44 m	1,79 m	1,95 m	2,48 m	1,24 m
3,5	3500	3500000	1,52 m	1,88 m	2,11 m	2,61 m	1,31 m
4	4000	4000000	1,59 m	1,97 m	2,26 m	2,73 m	1,37 m
5	5000	5000000	1,71 m	2,12 m	2,52 m	2,94 m	1,47 m
10	10000	10000000	2,15 m	2,67 m	3,57 m	3,71 m	1,85 m

Tūris		Strypas		
$L\ (dm^3)$	cm^3	ilgis x storis x plotis		
0,08	80			20 x 2 x 2 cm
0,16	160			40 x 2 x 2 cm
0,32	320		20 x 4 x 4 cm	80 x 2 x 2 cm
0,64	640		40 x 4 x 4 cm	160 x 2 x 2 cm
1,28	1280		80 x 4 x 4 cm	320 x 2 x 2 cm
2,56	2560	10 x 16 x 16 cm	160 x 4 x 4 cm	
5,12	5120	20 x 16 x 16 cm	320 x 4 x 4 cm	
10,24	10240	40 x 16 x 16 cm	640 x 4 x 4 cm	
51,20	51200	200 x 16 x 16 cm	3200 x 4 x 4 cm	

Įvairių figūrų perskaičiavimo į tūrio atitikmenį lentelė					
Kubas			Tūrio atitikmuo		
aukštis, m	plotis, m	ilgis, m	m^3	$L\ (dm^3)$	cm^3
0,01	0,01	1,00	0,000100	0,10	100
0,05	0,05	0,05	0,000091	0,09	91
0,05	0,05	0,05	0,000102	0,10	102
0,10	0,10	0,10	0,001	1	1000
0,20	0,20	0,20	0,008	8	8000
0,40	0,30	0,20	0,024	24	24000
0,50	0,50	0,50	0,125	125	125000
0,59	0,59	0,59	0,200	200	200202
0,63	0,63	0,63	0,250	250	250047
0,80	0,80	0,80	0,512	512	512000
0,80	0,80	0,80	0,512	512	512000
0,90	0,90	0,90	0,729	729	729000
0,95	0,95	0,95	0,857	857	857375
0,99	0,99	0,99	0,970	970	970299
1,00	1,00	0,50	0,500	500	500000
1	1	1	1,000	1000	1000000

Rutulys	Tūrio atitikmuo		
d (m)	m^3	$L\ (dm^3)$	cm^3
0,1	0,001	5	524
0,2	0,004	42	4189
0,3	0,014	141	14137
0,4	0,034	335	33510
0,5	0,065	654	65450
0,8	0,268	2681	268083
1	0,524	5236	523599
2	4,189	41888	4188790
2,5	8,181	81812	8181231
3	14,137	141372	14137167
5	65,450	654498	65449847

Cilindras		Tūrio atitikmuo		Cilindras		Tūrio atitikmuo	
h	d	m^3	$L\ (dm^3)$	h	d	m^3	$L\ (dm^3)$
0,5	0,03	0,0004	3,53	2	0,3	0,141	1414
0,7	0,03	0,0005	4,95	2	0,4	0,251	2513
1	0,03	0,0007	7,07	2	0,5	0,393	3927
1	0,05	0,0020	19,6	3	0,1	0,024	236
1	0,1	0,0079	78,5	3	0,2	0,094	942
1	0,2	0,031	314	3	0,3	0,212	2121
1	0,3	0,071	707	3	0,4	0,377	3770
1	0,4	0,126	1257	3	0,5	0,589	5890
1	0,5	0,196	1963	3	0,8	1,51	15080
2	0,1	0,016	157	3	1	2,36	23562
2	0,2	0,063	628	3	2	9,42	94248

Trumpinimai: d – diametras; h – aukštis; L - litrai

Humanoido tūris

Aukštis	Tūris		Ledas	Eglė	Ąžuolas	Kvarcas	Stiklas	Vaškas
(m)	m^3	$L\ (dm^3)$	917kg/m^3	500 kg/m^3	700 kg/m^3	2650 kg/m^3	2500 kg/m^3	960 kg/m^3
			Masė, kg					
1,00	0,061	615	56	31	43	163	154	59
1,20	0,081	810	74	41	57	215	203	78
1,80	0,119	1188	109	59	83	315	297	114
2,70	0,401	4008	368	200	281	1062	1002	385
3,60	0,950	9501	871	475	665	2518	2375	912
4,05	1,35		1240	676	947	3585	3382	1299
6,08	4,57		4187	2283	3196	12099	11414	4383
7,20	7,60		6970	3800	5320	20141	19001	7297
9,11	15,41		14130	7704	10786	40833	38521	14792
14,40	60,80		55758	30402	42563	161132	152011	58372

Aukštis	Tūris		Žalvaris	Sidabras	Varis	Auksas	Geležis	Kūnas
(m)	m^3	$L\ (dm^3)$	8300 kg/m^3	10500 kg/m^3	8900 kg/m^3	19300 kg/m^3	7800 kg/m^3	590 kg/m^3
			Masė, kg					
0,90	0,061	615	510	645	547	1186	479	36
1,20	0,081	810	672	851	721	1563	632	48
1,80	0,119	1188	986	1247	1057	2292	926	70
2,70	0,401	4008	3327	4209	3567	7736	3126	236
3,60	0,950	9501	7886	9976	8456	18336	7411	561
4,05	1,35		11228	14204	12039	26108	10551	798
6,08	4,57		37894	47938	40633	88114	35611	2694
7,20	7,60		63085	79806	67645	146691	59284	4484
9,11	15,41		127891	161789	137136	297384	120186	9091
14,40	60,80		504677	638447	541160	1173526	474275	35875

Plotų lentelės

Kvadratas			Plotas		Kvadrato	Apskritimo
aukštis, m	plotis, m	plotas, m^2	m^2	cm^2	kraštinė, m	diametras, m
0,02	0,02	0,0004	0,0005	5	0,022 m	0,025 m
0,045	0,045	0,002025	0,1	1000	0,316 m	0,357 m
0,05	0,1	0,005	0,25	2500	0,500 m	0,564 m
0,1	1	0,1	0,5	5000	0,707 m	0,798 m
0,1	0,1	0,01	0,75	7500	0,866 m	0,977 m
0,2	0,2	0,04	1	10000	1,000 m	1,128 m
0,4	0,3	0,12	1,25	12500	1,118 m	1,262 m
0,5	0,5	0,25	1,5	15000	1,225 m	1,382 m
0,6	0,6	0,36	2	20000	1,414 m	1,596 m
0,7	0,63	0,441	2,5	25000	1,581 m	1,784 m
0,8	0,8	0,64	3	30000	1,732 m	1,954 m
0,9	0,9	0,81	3,5	35000	1,871 m	2,111 m
0,95	0,95	0,9025	4	40000	2,000 m	2,257 m
0,99	0,99	0,9801	5	50000	2,236 m	2,523 m
1	1	1	10	100000	3,162 m	3,568 m
2	1	2	20	200000	4,472 m	5,046 m
1,5	1,5	2,25	30	300000	5,477 m	6,180 m
2	2	4	40	400000	6,325 m	7,136 m
3	2	6	50	500000	7,071 m	7,979 m
10	10	100	100	1000000	10,000 m	11,284 m

Įvairių gyvūnų greičiai

Įvairių gyvūnų greičiai									
Gyvūnas	Greitis				Gyvūnas	Greitis			
	Maksimalus		Vidutinis			Maksimalus		Vidutinis	
	km/h	~m/s	km/h	~m/s		km/h	~m/s	km/h	~m/s
Čiurlys	177	49,00	80	22,00	Lašiša	38	11,00	19	5,00
Antis	108	30,00	54	15,00	Vapsva	20	6,00	10	3,00
Kiškis	75	21,00	35	10,00	Pingvinas	14	4,00	7	2,00
Arklys	75	21,00	35	10,00	Voras	2	1,00		
Laumžirgis	60	17,00	30	8,00	Šimtakojis	1,8	1,00		
Žmogus	48	13,00	25	7,00	Vėžlys	0,28	0,08		
Lapė	47	13,00	24	7,00	Sraigė	0,03	0,01		

Greičių lentelės

Greitis (m/s → m/min → km/val)											
m/s	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
m/min	60	120	180	240	300	360	420	480	540	600	660
km/val	3,6	7,2	10,8	14,4	18	21,6	25,2	28,8	32,4	36	39,6
m/s	12	13	14	15	16	17	18	19	20	30	40
m/min	720	780	840	900	960	1020	1080	1140	1200	1800	2400
km/val	43,2	46,8	50,4	54	57,6	61,2	64,8	68,4	72	108	144

Greitis (km/val → m/min → m/s)											
km/val	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
m/min	83	167	250	333	417	500	583	667	750	833	917
m/s	~ 1,4	~ 2,8	~ 4,2	~ 5,6	~ 6,9	~ 8,3	~ 9,7	~ 11,1	~ 12,5	~ 13,9	~ 15,3
km/val	60	65	70	75	80	85	90	95	100	110	120
m/min	1000	1083	1167	1250	1333	1417	1500	1583	1667	1833	2000
m/s	~ 16,7	~ 18,1	~ 19,4	~ 20,8	~ 22,2	~ 23,6	~ 25,0	~ 26,4	~ 27,8	~ 30,6	~ 33,3

GĖRALAI

Gėralas - tai ypatingas magiškas gėrimas. Jie būna įvairių rūšių, vieni reti, kiti dažni. Juos sugalvoja ir sukuria alchemikai ar asmenys, turintys *Gėralų išmanymo* įgūdį. Visi kiti jais tik naudojasi.

Gėralų išmanymas. Tai sugebėjimas surinkti tinkamus gėralo komponentus, juos paruošti ir, pasinaudojus magiškais užkeikimais bei įvairiais ritualais, tinkamai pagaminti gėralus.

Gėralų atpažinimas

Gėralo rūšį nustatai sriūbtelėjęs mažą gurkšnelį. Vitalistui ar alchemikui tai vidutinis ar sunkus veiksmas (žinoma, jei jis anksčiau su tuo gėralu buvo susidūręs). Kitiems iš skonio atpažinti gėralą sunku ar labai sunku. Tiesa, gėralas turi jam būdingą išvaizdą ir kvapą. Jei veikėjas žino konkretaus gėralo išvaizdą, tuomet atspėti gali būti ne problema.

Gėralo išgėrimas žaidime užima 1t. Gėralai dažniausiai veikia 5-10T, bet tikrąjį veikimo laiką žino tik ŽM. Gėralas veikia tik išgėrus visą porciją. Nuodai veikia tik sriūbtelėjus.

Būtybė išgėrusi antrą gėralą, kol dar veikia pirmasis, pusvalandžiui suserga. Abu gėralai nustoja veikę. Baudos būna įvairios. Jas pagal naudotus gėralus nustato ŽM.

Kartais gėralai atrodo vienaip, o veikia kitaip.

Gėrale gali plaukioti matomi, bet geriant nejaučiami intarpai. Žemiau pateiktose lentelėse naudojami šie intarpų sutrumpinimai:

kibirkštys (K), dalelės (D), siūlai (S) ir burbuliukai (B).

Jei gėrale yra:

1. kibirkštys - jo poveikis trunka tarpsnelius;
2. dalelės - jo poveikis trunka tarpsnius;
3. siūlai - jo poveikis trunka valandas ar net dienas;
4. burbulai - jo poveikis trunka dienas, jis labai stipriai veikia nuolat.

Gėralų atpažinimo lentelė

Spalva	Tos spalvos gėralas susijęs su:	Tos spalvos intarpai susiję su:
Bespalvis	daiktų kūrimas	
Perlamutrinė	šviesa, rega	
Balta	įgūdžių vystymas	savas kūnas
Pilka	aktyvumas	zoninis veikimas
Juoda	norm. daiktų veikimo didinimas	slopinimas
Ruda	daiktų keitimas	didinimas, gausinimas
Purpurinė	magijos energija	įvairi energija
Violetinė	magiškumas	magija
Mėlyna	teleportacija, jėga	sąveika su negyvais daiktais
Žydra	šarvuotumas	dujos
Melsvažalė	Fi tvermė	tvirtumas
Žalia	gajumas	augalai
Šviesiai žalia	Bi tvermė, imunitetas	skysčiai
Gelsvažalė	Psi tvermė	
Gelsva	informacija	informacija
Geltona	psichika	normalumas
Oranžinė	valdymas	grybai, mikrobai
Raudona	silpnas kūno kitimas	temperatūra
Tamsiai raudona	smarkus kūno kitimas	temperatūra
Auksinė		prikėlimas
Sidabrinė		perkėlimas, praleidimu
Chaki		nemirėliai

Gėralų parinkimas

ŽM gėralus gali parinkti:

a)visiškai atsitiktinai, pagal Atsitiktinių gėralų lentelę;

b)tam tikros grupės gėralą;

c)konkretų gėralą - jei bus skaitęs gėralų aprašymus.

Nustačius gėralą reikia patikrinti ar tai nėra birzgalas - sugadintas gėralas.

Vėl metami d%:

90-93 - nuodingasis

94-95 - nesutampantis

96-00 - apgaulės birzgalas

Birzgalų paragavus atpažinti neina.

Nesutapimo ir nuodingieji birzgalai:

Nesutampančius ir nuodinguosius birzgalus pagamina alchemikai nemokšos. Birzgalai atrodo vienaip, o veikia kitaip. Todėl "Gyduolis" gali veikti kaip "Greituolis" ar "Burbulų" gėralas. Dar liūdniau išgerti nuodingojo birzgalo. Skoniu, kvapu, išvaizda jis primena tikrąjį gėralą. Pirmą tarpsnelį veikėjas nieko nejaučia, o kitą tarpsnelį patiria žalą. Maksimalią žalą nustato ŽM.

Apgaulės birzgalai:

Apgaulės birzgalai išvaizda, skoniu, kvapu irgi primena normalius gėralus. Apgaulės birzgalais tampa geri, puikiai išvirti gėralai. Kalta magija. Jei netoli gėralų bus daug magiškų daiktų, jų magija gali vieną kitą gėralą paversti birzgalu. O kartais pakanka vieno, bet labai galingo, magiško daikto įtakos. Magijos sugadintas gėralas ima veikti atvirkščiai. Tiesa, jei birzgalu virsta gėrikui žalingas gėralas, tuomet birzgalas gali veikti ir naudingai.

Pvz.: Birzgalas "Gyduolis" gali padaryti max 35ŽT, "Akylumo" birzgalas pablogins regą, todėl veikėjo AM -40, o jį atakuojant ginklais AM +40. "Levitacijos" birzgalo išgėręs veikėjas ne tik kad negalės levituoti, jis vos vos vaikščios, nes ims sverti 2-3 kartus daugiau.

Gėralų aprašymas

Aiškiagirdystės - gėrikas ima girdėti kitos būtybės ausimis, kai ši ne toliau kaip 50 m. Tai Bi ataka 50. Pačios būtybės gėrikas gali ir nematyti. Aiškiagirdystė nepavyks, jei tarp būtybės ir gėriko yra švino sluoksnelis 0.5 m uolos.

Aiškeregystės - gėrikas ima matyti kitos būtybės, kai ši ne toliau, kaip 18 m. Tai Bi ataka 50. Pačios būtybės gėrikas gali ir nematyti. Aiškiaregystė nepavyks, jei tarp būtybės ir gėriko yra švino sluoksnelis 0.5 m uolos.

Akinimo - gėrikas apanka d10 tarpsnių.

Akmenų - gėrikas tampa į save panašia akmenine statula. Gynyba padidėja +80, Fi tvermė +60, Bi tvermė +120. Statula gali judėti ir kautis (2VaP% tikimybė), bet negalės kerėti ir šaudyti ar svaidyti. Jos magiški daiktai laikinai praras atakuojančiają magiją. Veikia 5-10T.

Akylumo - gėrikas tamsią naktį mato taip pat gerai, kaip ir dieną. Dienos šviesoje jo pastabumas AM +40. Veikia 5-10T. Magiškoje tamsoje gėralas nepadeda.

Antimaginis - veikia kaip "Kerų sklaidymas". Gėriką nustoja veikti visi ankstesni kerai. Be to 5t jo neveiks ginklų magiškieji priedai. Jo magiški daiktai 5t praranda magiškumą.

Archimago - 1-5T padidėja išgėrusiojo mago galia: gajumas +max 100GT, Kirst G1 ataka AM +d50, kerų AM +40, kerų atakų prieš gėriką AM -40. Gali naudoti ne magų kerus iš ritinių. Tuomet fiasko tikimybė 15%.

Augalų vado - gėrikas gali valdyti augalus ir augalines būtybes R5m zonoje per 20m nuo savęs. Valdymo zona juda kaip nori gėrikas. Paprasti augalai labai greitai gali apraizgyti priešą, trukdyti jam judėti. Gėrikas gali liepti brūzgynams prasiskirti ir praleisti saviškius.

Blaivumo - gėrikas iškart išsiblaivo, praeina bet koks apsvaigimas, net ir magiškas. Nuima "Apžavus".

Burbulų - gėrikui iš burnos kaip iš gesintuvo pradeda trykšti burbulų čiurkšle. Užsičiaupus burbulai veržiasi per nosį ir ausis. Veikia vieną savaitę (AVM -10). Tai mažasis prakeikimas.

Chameleonas - gėrikas 5T susilieja su aplinka: slėpimosi VM +40, sėlinimo VM +30. Šaudymo ar svaidymo į jį AM -20.

Daugiklis - užpylus ant daikto, šalia atsiranda dar du tokie balsai. Smulkesnių daiktų (tr. kardų, durklų, blokštų ir pan.) atsiras dar daugiau. Strėlių ar svaidyklės atsiras 20. Daugiklyje pavirinus strėlės antgalį, iššauta strėlė pavirs dviem lekiančiomis strėlėmis (kiekvienos pataikymą tikrinti atskirai). Dozės pakaks dešimčiai strėlių sudvigubinti. Pavirinus durklą penki sėkmingi dūriai juo darys dvigubą žalą. Kitų ginklų veikimo nedvigubins.

Didysis gyduolis išgydo 50-250ŽT. Galima gerti trečdalį porcijos, tada išgydys 10-60ŽT.

Didžiulis - gėriko ūgis padidėja dukart, kartu padidėja ir turimi daiktai. Kirstynių AM +2JėP, daroma žala padvigubėja. Šaudymo ir svaidymo atstumai padidėja dvigubai. Gajumas lieka tas pats.

Drakono alsavimo - gėrikas gali 3 kartus pūstelėti kaip drakonas. Also kūgio ilgis 6 m, plotis gale - 3 m. Also daroma maksimali žala lygi suapvalintam gėriko gajumui, bet ne mažesnė, kaip 100ŽT. Alsas - tai Fi ataka 10xL.

Drakono alsavimas

d%	Alsas
01-17	šaltis
18-34	rūgštis
35-51	chloras
52-68	žaibas
69-85	ugnis
86-00	ugnis ir chloras

Drakono odos - gėriko oda tampa žvynuota ir tvirta lyg drakono. Spalva bus atsitiktinė. Pagal atsitiktinai išmestą drakoną gėrikas gaus padidintą tvermę, pagal to drakoną ypatybę (kerų AM -30). Veikia 10t.

Dujinis - gėriko kūnas virsta bespalviu dujų debesėliu. Visi drabužiai ir daiktai nukrenta ant žemės. Gėrikas valdo savo dujinį kūną ir gali skraidyti, praslinkti pro siauriausius plyšelius. Pučiant vėjui skridimo sėkmė nustatoma pagal "Veiksmų sėkmės lentelę". Veikėjas negali atakuoti, net kerais. Atakuojant gėriką paprastais ginklais AM -100. Pasibaigus gėralo veikimui gėrikas atgauna savo įprastinį pavidalą. Jei skrido - krenta žemyn.

Fotosintezės - išgėręs gėrikas krenta be sąmonės. Atsipeikėja po 4T, bet jau žalias: oda ir drabužiai pasidaro žali kaip žolė. Apsivilkus naujus drabužius ar šarvus, šie per valandą pažaliuoja. Nusivilkti drabužiai per parą praranda spalvą. Pakinta gėriko apykaita: gėrikas gali nevalgyti, jei pakanka vandens ir bent dvi valandas pabūna saulės ar kitoje ryškioje šviesoje. Normalią kūno spalvą gali atstatyti tik "Kerų sklaidymas" ar kita kerus sklaidanti magija.

Gajumo vagies - gėrikas sėkmingai palietęs kitą būtybę pavagia iš jos max 50GT. Paliestajam lieka ne mažiau 5GT. Normalų gajumą jis atgaus išmiegojęs ar išgėręs "Poilsio" gėralą. Palietimas kautynėse - tai ataka be ginklo. Išgėrus gėralo galima vogti 5-10t. Pavogti GT padidina pačio vagies gajumą. Jei pavogtų GT nesunaikins žaizdos, jie išnyks miegant.

Gajumo - gėrikas papildomai gauna 20-120GT. Šie papildomi GT miegant neatsistato, kautynėse išeikvojami pirmiausia.

Galios - veikia 10T, tik vagis, bardus ir mentalistus. Priedai: kirstynių AM +2JėP, šaudymo AM +2ViP, žala +10, gajumas +50GT. Prieš gėriką kerų AM -20. Vieno pasirinkto nekovinio ir nemagijos įgūdžio VM +30.

Galūnių - gėrikui per 2t išauga naujos galūnės, kurios išnyksta per 5-10t. Galūnėmis galima atakuoti (ataka be ginklo). Uodega gale turi svarų bumbulą, veikia kaip buožė. Rankos gali kautis durklais ar tr. kardais be baudų. Čiuptuvų galai aštrūs kaip peiliai.

Galūnių		
d%	**Galūnės**	**Žala**
01-25	Uodega	30ŽT
26-50	2 rankos	20ŽT
51-75	2 žnyplės	40ŽT
76-00	4 čiuptuvai	20ŽT

Geležinės rankos - gėriko rankos 4-10t tampa tvirtos lyg geležis. Kautynėse kumštis daro dvigubai didesnę žalą.

Geležinės odos - gėriko oda sutvirtėja, todėl atakuojant Fi kerais AM -20, be to šarvuotumas +20.

Greituolis - leidžia du kartus per tarpsnelį atakuoti kirstynių ir šaunamaisiais ar svaidomaisiais ginklais. Greičiau kerėti neleidžia. Kirstynių AM +20. Gėrikui ginantis priešininkų kirstynių AM -20.

Grimo - gėrikas įgauna žmogaus, elfo ar miškavaikio, į kurį žiūri išvaizdą. Išvaizda išsilaiko iki 1 paros. Antra gėralo dozė išvaizdos išlaiką pratęs dar savaitei. Panorėjęs atgauna savo išvaizdą, tai vidutinio sunkumo veiksmas.

Gyduolis - veikia kaip vitalisto "Mažasis gydymas", bet nukautojo neatgaivina. Išgydo 6-40GT, nuima svaigulį ar paralyžių, kai veikėjas dar gali gerti.

Gyvūnų vado - gėrikas gali per 30 m valdyti 12 lygių paprastų gyvūnų, bet būtinai vienos rūšies. Tai Bi ataka 30. Atakai pavykus, valdomi gyvūnai valdantįjį laiko savo gaujos (spiečiaus, bandos ar pan.) vadu ir gina jį nuo bet kokios grėsmės. Jie vykdys jo įsakymus, neprieštaraujančius jų prigimčiai. Praėjus gėralo poveikiui gyvūnai gali užpulti valdžiusįjį (25% tikimybė). Liepus nusižudyti, valdomieji išsilaisvins nuo gėriko valdžios ir bus priešiški.

Infraregos - gėrikas 1-5 val. įgauna infraregą (20 m tamsoje). Jei būtybė infraregą, tai jos skvarbumas padidėja dvigubai.

Izoliacijos - gėriko tvermė elektros atakoms (bei mėlynojo drakono alsavimui) padidėja (AM -30). Žala sumažėja 5xL ŽT, bet ne mažesnė, kaip 5ŽT.

Kalbų - gėrikas susikaupęs ir galvodamas apie matomą būtybę išmoksta jos kalbą.

Kanzasas - išgėręs iškart atsiduri vietoje, kur gimei.

Karaliaus Mido - bet koks metalas virsta auksu gėrikui vos palietus. Po valandos metalas atgauna savo ankstesnįjį pavidalą. Paliestas auksas visam laikui virsta švinu, magiškų daiktų metalas ir metalo gabalai sunkesni už 4 kg, nepaveikiami. Veikia 1-4T.

Kario galios - veikia tik karius, veikimo laikas 10T. Priedai: kirstynių ir šaudymo AM +20, žala +20ŽT, gajumas +100GT. Prieš gėriką kerų AM -20.

Kerų dvigubinimo - 1-5T kerėtojo kerai veiks dvigubai ilgiau, dvigubai stipriau. Neturintis kerų gėrikas patirs max 60ŽT.

Kerų trikdymo - gėrikas 1-4 dienas trukdys visiems kerėti 45 m atstumu: AM -30 visiems kerams, fiasko tikimybė 10%.

Knygiaus magiškasis - gėrikas tą parą gali panaudoti 3 kerus iš ritinių - mago, vitalisto, nekromanto ar kitokius. Supranta tų kerų tekstą bet kuria kalba. Fiasko tikimybė 15%.

Korozijos rankos - gėrikas gali rankos palietimu ardyti akmenį ar metalą. Gėralas veikia 2d10t. Rankos palytėjimas ardo, nori gėrikas ar ne. Palytėjimas per 1t suardo apie 10 dm^3 (litrų) metalo. Paliesdamas gėrikas gali gręžti skyles sienose, kurti skulptūras, daryti laiptelius stačioke uoloje ir t.t. Magiškų daiktų *korozijos ranka* gali neveikti - tikimybė lygi magiškumo priedui padaugintam iš 4 (jei magiškumas nenurodytas tikimybę nustato ŽM). Magiško daikto atsparumas *korozijos rankai* nustatomas pirmo palietimo metu. Nepaveiktas magiškas daiktas įgyja atsparumą visam laikui.

Kroviklis - apipylus šiuo skysčiu lazdą, lazdelę, vytelę ar kitą daiktą turėjusį įterptų kerų, šis atgauna turėtus kerus (bet ne daugiau 30 kerų). Visa gėralo porcija susigeria į magišką daiktą. Daiktą atnaujinti galima tik vieną kartą.

Kūnamainis - gėrikas sykį per tarpsnį gali keisti kūno formą. Kūno masė kiekvieną kartą keičiasi ne daugiau kaip 20%. Pasiversdamas magišku gyvūnu įgauna jo išvaizdą, bet neturi jo sugebėjimų. Virstant nuodinga būtybe yra 50% tikimybė, kad irgi bus nuodingas. Atakų ir veiksmų įgūdžiai kaip būtybės, bet ne daugiau kaip 20 kartų didesni už nuosavus. Pasivertimas tuo lengvesnis, kuo dažniau esi tą būtybę matęs. Kūno pasikeitimo sėkmė parodyta lentelėje.

Kūnamainis	
Būtybę matė	**Sėkmė: d% >**
kasdien	50
>20 kartų	70
10-20 kartų	90
2-10 kartų	120
1 kartą	140
Girdėjo apie ją	160

Kūrimo skystis - išgėrus - jokio efekto. Išpylus ant žemės baloje atsiranda koks nors magiškas daiktas. Tas daiktas dažnai būna nupieštas ant buteliuko. Paprastai kuriami griozdiškų daiktų skysčiai, kad nereikėtų tampyti kopėčių, valties, plokštinių šarvų.

Kvapagėris - gėrikas 5-10T praranda kūno ir daiktų kvapą. 20% tikimybė, kad gėrikas įgaus norimą kvapą.

Laukinio mentalisto - tai labai retas gėralas. Psi kerų neturinti būtybė įgauna Psi ataką 5xL, 1-3 atsitiktinius Psi kerus ir 10-35 žiežirbas. Po to dvi dienas negali gerti kitų gėralų, išskyrus gyduolius. Psi sugebėjimai išsilaiko 1-5 mėnesius, tačiau gėralo dėka gautos žiežirbos po miego neatsistato.

Levitacijos - gėrikas gali kilti aukštyn ar leistis. Horizontaliai judės tik į ką nors atsispirdamas, vėjo nešama ar kieno nors tempiamias. Vertikalus greitis iki 8 m/t. Gali pakelti krovinį, ne sunkesnį už jį patį.

Lobių ieškotojo - susikaupęs gėrikas sužino kryptį ir atstumą R100 m zonoje iki didžiausio lobio. Jo vertės ar kas jame yra nežino.

Magin Blo - 1-5T gėriko neveikia visi magiški ginklai, jie žeis kaip patys paprasčiausi.

Magiškų daiktų - paragavus max 10ŽT. Užpylus ant ginklų ar šarvų jie vienai parai tampa magiški. Kokią magišką savybę įgys daiktas savo nuožiūra nusprendžia ŽM. Porcijos užtenka skydui ar šarvams, dviems 1R ginklams ar vienam 2R, 4 durklams ar 15 strėlių.

Magiškų žirnių - išpylus jį ant bet kokio paviršiaus atsiranda lėkštė labai skaniai kvepiančių gundančių žirnių. Tačiau juos valgyti neįmanoma - jie raičiojasi. Po 1-5T žirniai prapuola. Išgėręs šio gėralo suserga, nes žirniai raičiojasi po skrandį (AVM -40).

Magnetinis - gėrikas ima traukti visus geležinius ir plieninius daiktus, sveriančius iki 20 kg ir esančius <6 m. Aštrūs ir smailūs daiktai gali sužeisti (ataka 20). Veikia 5-20t. Gėriką atakuojant plieniniais ginklais AM +20. Bet po pirmo smūgio ginklas prilimpa kaip prie geležinės statulos.

Mago galios - veikia 10T, tik magus. Priedai: kerų AM +20, kerų ir ginklo žala +10ŽT. Prieš gėriką kerų AM -40. Gauna papildomai L_{Mg} žiežirbų.

Mago trauktinė - jos išgėręs kerėtojas įterpia į daiktą kerus: galvodamas apie konkretų veikėją ir tam tikrus kerus spaudžia rankoje užtaisomą daiktą. Fi kerai taip perkeliami į metalinius daiktus, Bi - į organinius, Psi - tik į odinius ar kaulinius. Kartu perkelia ir tiek žiežirbų kiek reikia tiems kerams. Pvz., magas užtaiso durklą viena "Šviesa" ir dviem "Mago strėlėm". Tokį daiktą su įterptais kerais gali naudoti tik konkretus žmogus ar kitas humanoidas, kuriam kerai buvo skirti. Kerint, kerų sėkmė tikrinama pagal veikėjo kerėjimo įgūdį. Jei kerai nepanaudojami per tris paras, jie išnyksta.

Mago vynas - gėrikas iškart prisimena vienus tą dieną naudotus kerus ir atgauna jiems reikalingas žiežirbas. Tuos kerus turi panaudoti per vieną parą. Jei nepanaudos ar panaudos beprasmiškai patirs tų kerų žalą.

Maišymo - gėralas saugo nuo gėralų sąveikos. Paprastai, kol dar veikia pirmas gėralas, negalima gerti antrojo. Kitaip gėrikas apsinuodija (AVM -50). Išgėręs šio gėralo per kitus 8t gali išgerti 2 gėralus, kurie netrukdys vienas kitam ir nekenks gėrikui.

Mandagumo - gėrikas 10 dienų bus puikių manierų, jis trokš būti mandagus ir paslaugus. Visiems sutiktiems jis bus labai malonus. Kautis neatsisako, bet niekuomet neatakuoja pirmas, ypač damos.

Mažojo prikėlimo esencija - apipylus lavoną ar jo likučius, esencija audringai garuoja. Garai atgaivina ne seniau kaip prieš dvi valandas žuvusią būtybę. Gajumas atsistato iki 5GT, sąmonę atgaus po miego, kaip ir prikėlus "Mažuoju gydymu". Esencija atgaivina ir paralyžuotas, kerais užmigdytas būtybes. Atgaivins ir suakmenėjusias, sustiklėjusias ar suledėjusias, užkerėtas ne seniau kaip prieš pusę metų.

Mažosios anabiozės - gėriko judrumas 30-čiai dienų labai sumažėja (AVM -80, reakcija -8, krinta visų judesių greitis). Per tą laiką išgyja visos žaizdos, neveikia nuodai. Veikimą nutraukia "Kerų sklaidymas" ir siurbimas.

Mažylis - gėrikas susitraukia iki 10 cm aukščio, todėl negali ginklu sužeisti padaro, aukštesnio už 30 cm. Slepiantis VM +100, sėlinant VM +80. Gajumas sumažėja tiek kartų, kiek ir ūgis, bet nebus mažesnis už 20GT. Iš gynybos atimamas kovos įgūdis.

Metalo nepaisymo - gėriko ir jo metalinių daiktų nebeįkerta metaliniai ginklai: jie nepažeisdami kiaurai prašvilpia kūnu. Metaliniai šarvai nesilaiko ant kūno. Gėrikas gali kiaurai pereiti metalines duris. Veikia 4-9T.

Migdančio alsavimo - porcijos pakanka vienam alsavimui. Gėrikas iškvepia 4 m ilgio, 2 m pločio migdančių dujų debesį. Tai Bi ataka 40 prieš oru kvėpuojančias 1-7 būtybes.

Miglos vanduo - panašus į drumstą vandenį, išgėrus jokio efekto. Išpylus ant žemės (bet ne ant grindų) iš 1 m aukščio ar aukščiau susidaro R15 m miglos debesis, kuriame matomumas 40 cm, nesklinda kvapai ir garsai, kirstynių AM -40, o šaudymo ar svaidymo AM -150. Debesis laikosi 1-4T. Jį gali nupūsti vėjas.

Milžino galios - gėriko kirstynių AM +2d%. Daroma žala padvigubėja. Gėrikas gali svaidyti didelius akmenis (20/40/60/120 m), kurie darys max 120ŽT. Gėralas neveikia, jei gėrikas turi magiškų daiktų, didinančių jėgą ar ataką.

Minčių skaitymo - gėrikas ima girdėti 20 m atstumu esančios protingos būtybės (bet ne nemirėliai) mintis, jei 1T kaupė dėmesį tam tikra kryptimi. Tai Psi ataka 40. Mintis jaus ir per 0.5 m storio uolą, bet jas blokuos ir menkiausias švino sluoksnelis.

Narsos - palengvėja kirstynių atakos (AM +VaP). Jei VaP <0, atakos metimai be priedo. Padidėja tvermė siaubo ir skausmo atakoms (+30). Veikia 1 parą.

Nematomumo - gėrikas ir visi jo nešami daiktai tampa nematomais. Išgėrimo metu ant jo buvę ar turėti gyvi organizmai (blusos, erkės, augalų sėklos ir pan.) lieka matomi. Gėriko paimti daiktai tampa nematomais, paliesti - vėl matomais. Gėrikas taps matomu, jei atakuos ginklu ar kerais arba jį palies būtybė, kurios masė didesnė už ¼ gėriko masės.

Nemirėlių vado - gėrikas gali valdyti iki 20 lygių nemirėlių. Tai Bi ataka 100. Valdomi nemirėliai nepuola viens kito net įsakyti. Po 10T gėralui nustojus veikti, nemirėliai puola gėriką.

Nuodadantis - gėrikui išdyksta nuodingi dantys. Ataka jais lygi Kirst.G3 atakai. Žala - max 20ŽT, nuodai labai stiprūs, mirtini arba max 50ŽT. Veikia 5-20t. Būtybė, nors kartą gėrusi "Nuodadantį" gėralą, visiški atspari šiems nuodams. Jo imunitetas padidėja +10.

Pilkojo snaudulio - gėralas leidžia apsimesti negyvu: gėrikas 1-30t užmiega ir atrodo negyvas, jo oda papilkėja. Pažadinti gali tik "Kerų sklaidymas".

Poilsio - išgėręs pasijunti lyg išmiegojęs 8 val. Atsistato gajumas ir žiežirbos.

Pojūčių - leidžia įgyti norimos būtybės norimą pojūtį - erelio regą, šuns - pėdsekio uoslę arba pelėdos klausą. Išgėrus reikia susikaupti ir pagalvoti, ko nori. Veikia 2-10 val.

Požemių žinovo - veikia 4-9 valandas, 1-3 įgūdžiai padidėja +50. Įgūdžiai pateikti lentelėje.

Požemių žinomo	
d%	**Įgūdis**
01-20	Aptikti tunelius ir landas
21-40	Rasti maisto ir vandens
41-55	Rasti pasaulio šalis po žeme
56-70	Jausti požemio gylį
71-80	Rasti judamas sienas
81-90	Aptikti pavojingas vietas (ne spąstus)
91-00	Aptikti spąstus

Prakeikimo - gėriko kūnas pasikeičia ŽM nuožiūra.

Prieglobsčio skystis - papylus ant žemės atsiranda R30 m oazė su tvenkiniu, į kurį krenta nedidelis kriokliukas. Oro temperatūra apie 20 laipsnių. Oazė išsilaiko 5-10 valandų.

Priešdujinis - gėriko neveikia erzinantys kvapai, smarvė. Dujų ataka (žaliojo drakono chloro alsavimo, dujinių spąstų, smarvės kerų) AM -50.

Priešspeiginis - gėroko 10T neveikia natūralus šaltis (sniegas, kruša, arktinis vėjas, pūga, ledinis vėjas ir pan.). Šalčio atakos prieš gėriką AM -40.

Prigimties - išgėrus visam laikui padidėja prigimtis. Žaidėjas iš naujo 8 kartus meta d%. Jei iškritusi prigimtis didesnė už turėtąją, įrašoma naujoji vertė.

Prigimties priedo - būna jėgos, vikrumo, proto, intuicijos, valios ar žavumo gėralai. Gėriko prigimtis laikinai padidėja.

Prigimties priedo		
d%	**Priedas**	**Trukmė**
01-25	5	1 diena
26-55	10	12 val.
56-80	15	6 val.
81-95	20	3 val.
96-00	25	1 val.

Profesijų kaitos - pasirinkęs profesiją ir išgėręs gėralą vienai parai įgyji tos profesijos pradinius įgūdžius. Jei pasirinkai vitalistą, įgauni ne tik pradinius įgūdžius, bet ir skaitymo iš vitalistų ritinių ir nemirėlių ginimo galią. Kol veikia gėrimas, veikia ir tos profesijos apribojimai.

Raudonasis prikėlimo vanduo - bespalvis, paprasčiausią vandenį primenantis eliksyras. Jis veikia tik suaktyvintas: reikia į buteliuką įlašinti šviežio kraujo, tuomet jis suputoja ir nusidažo skaisčiai raudonai. Taip paruoštas gėralas išliks veiksmingas savaitę. Juo apipylus žuvusįjį šis atsigaus, jei gėralas suaktyvintas. Nesuaktyvintas neveikia.

Romumo - visi gyvūnai (net protingi) apie gėriką R30 m zonoje tampa neagresyvūs. Tai Bi ataka 100. Užpulti ginasi ir atakuoja, bet praranda iniciatyvą. Gėriko elgsena nesikeičia.

Rupkės - gėriko oda išsyk pasidengia šimtais karpučių, kurių viršūnėlės išskiria aitrų skystį. Šios išskyros neveikia gėriko, bet šiam palietus degina kitas būtybes - tai labai stiprūs nuodai, svaigulys arba max 40ŽT. Veikia 1-3 valandas. Naudojamas atakoms be ginklo sustiprinti.

Ryškalas - nepasireiškia, kol neišgeriamas antras buteliukas. Antrasis gėralas veiks dvigubai ilgiau ir stipriau.

Saugos - 10t apsaugo gėriką nuo tam tikros rūšies atakų. Išgėrus reikia susikaupti ir 1t galvoti apie tam tikras atakas (pvz., aštrių ginklų, skausmo, ugnies, dujų ar pan.). Tuomet tokių atakų gėrikui daroma žala sumažės dvigubai.

Siurbimo - veikia 4-9t. Gėrikas palietęs priešininką (kautynėse - ataka be ginklo) gali sumažinti (tai Bi ataka 80) gajumą max 60GT arba du kautynių ar magijos įgūdžius po 20 taškų. Išsiurbtas gajumas ar įgūdžiai persiduoda gėrikui. Išsiurbtasis juos atgauna, o gėrikas praranda po 2T. Kautynėse prarastas gajumas atsistato tik miegant. "Mažasis gydymas" ar gyduolis čia nepadės. Išsiurbus paskutinį gajumą auka miršta. Tokio žuvusio negali prikelti "Mažuoju gydymu".

Skraiduolis - gėrikas gali kyboti ore ar skristi 50 m/t greičiu, bet ne toliau kaip 3 km nuo pakilimo vietos. Skrisdamas gali pakelti krovinį lygų savo svoriui. Skrendančiojo gynyba skaičiuojama be ViP, bet pridedamas InP ar PrP.

Skystuolis - gėrikas ir visi jo nešami daiktai virsta 5 litrais skysčio, panašaus į vandenį. Skystas gėrikas gali pratekėti pro plyšius, po vartais ar durimis, slėptis tvenkinyje ar dirvoje. VM priedus nustato ŽM. Kerų atakų prieš skystą gėriką AM -10. Aštrūs ginklai žalos nedaro, o buki - daro tik trečdalį.

Sveiko proto - išgydo bet kokius psichinius sutrikimus. Suardo "Apžavus", "Gąsdinimą" ir kitus panašius Psi kerus.

Šamano - pasikeičia gėriko rega: 2-10 valandų magiški daiktai ir būtybės melsvai švyti. Nematomos būtybės ir tie, kuriuos veikia kerai ir nesenai išgerti gėralai švyti žalsvai.

Šešėlio - gėriko kūnas ir daiktai prapuola, tik ant žemės ar sienos lieka šešėlis. Kam nors praeinant pro šalį toks šešėlis gali tapti jo šešėliu ir paskui, net jei pasislėps saulė ar įeis į visiškai tamsų požemį. Veikia 1-25T. Šešėlis negali atakuoti ir nieko daryti. Jo tvermės padidėja iki 200/150/100. Poveikiui pasibaigus šešėlis virsta kokiu buvo.

Šliužų meilužio - gėrikas ima skleisti kvapus, kuriuos jaučia tik šliaužiojantys padarai - gyvatės, kirminai, lavoniniai rėplos, vikšrai, sraigės ir pan. Jie susirenka apie gėriką ir nesitraukia nuo jo nė per žingsnį. Neatakuoja. Veikia 1-10T. Gėralui nustojus veikti šliužai neatakuos dar 5 min.

Šmėklos - gėrikas (bet ne jo drabužiai ar daiktai), gali praeiti pro kietus daiktus lyg šmėkla. Nemagiški ginklai jo neveikia. Šmėklos būsenoje gėrikas kerėti gali, bet fiasko tikimybė 15%.

Švietalas būna ilguose buteliukuose, kur telpa iki 8 dozių. Išgėręs patiria max 50ŽT, paragavęs - max 10ŽT. Šis gėralas pasireiškia juo apipylus kokį daiktą, kuris ima švytėti lyg nuo "Šviesos" kerų. Daiktas šviečia 5-15T. Švytėjimas šaltas, negęsta įvairiuose dujose ar po vandeniu.

Teisybės - skirtas tardymui. Tai Psi ataka 60. Gėrikas 1-4T nemeluodamas atsako į visus jam užduodamus klausimus.

Teleportacijos - būna hermetiškai uždarytose metalinėse gertuvėse. Gėralą reikia gerti sriūbčiojant po truputį per 3T. Po to gėrikas gali teleportuotis 150 km į vietą, kurią gerai įsivaizduoja. Jei norima vieta toliau kaip 150 km, gėrikas priartės prie jos per 150 km.

Užraktų skystis - būna tepalinės formos odiniuose buteliukuose (po 10-20 porcijų). Pro mažiausią skylutę įšvirkštas į užraktą, šis atsirakina net jei jis rakinamas ne raktais. Gėralo veikimas atitinka rakinimo įgūdį 120.

Vaivorykštinio tilto - gėrikas prieš save pamato vaivorykštinį spalvų sūkurį. Susikaupęs turi 8t galvoti apie tiltą. Ir tada pasirodo vaivorykštinis 1.5 m pločio, iki 100 m ilgio tiltelis. Jis nuolatinis, bet neišlaikys 3500 kg svorio.

"Valgau nežiūriu" - išgėręs šio saldaus gėralo 3 paras gali valgyti bet kokį maistą - net užnuodytą ar užkrėstą ligomis. Imunitetas apsaugo nuo bet kokių nurytų nuodų ar ligų sukėlėjų.

Vampyro - gėriko kūnas šiurpiai pakinta: per 1t jis labai skausmingai (max 50ŽT) keičiasi ir pasidaro panašus į vampyrą. Jis gali įgauti dujinį pavidalą, pavirsti didžiuoju šikšniu, per 1t regeneruos 15T. Dujiniame pavidale jo veikia atakos paprastais ginklais . Tačiau negali apžavėti, siurbti, kviesti gyvūnų. Jo nukautos būtybės nevirsta vampyrais. Šviesa ir tekantis vanduo tokio vampyro neveikia. Tai labai retas alchemikų - nekromantų daromas gėralas.

Veidrodinių akių - tai tirštas sidabro spalvos blizgantis skystis. Išgėrus akių baltymai, rainelė ir vyzdys įgyja veidrodinį blizgesį. Gėrikas mato normaliai. Žvilgsnio kerų AM -60. Veikia 10T.

Veidrodžio - gėrikas, jo apranga, šarvai, skydas pasidaro veidrodiniai. Paviršiai ima atspindėti aplink esančius daiktus, augalus, žmones ir kitus padarus. Prieš gėriką kirstynių, šaudymo ir kerų AM -30, o šviesos ir karščio AM -60.

Zombio - gėrikas išvaizda ir kvapu 1-5 val. pasidaro panašus į zombį. Jo neveikia nuginimas, jis išsaugo visus įgūdžius ir tvermes. 80%, kad nemirėliai palaikys jį zombiu. Įgyja *nemirėlio regą*.

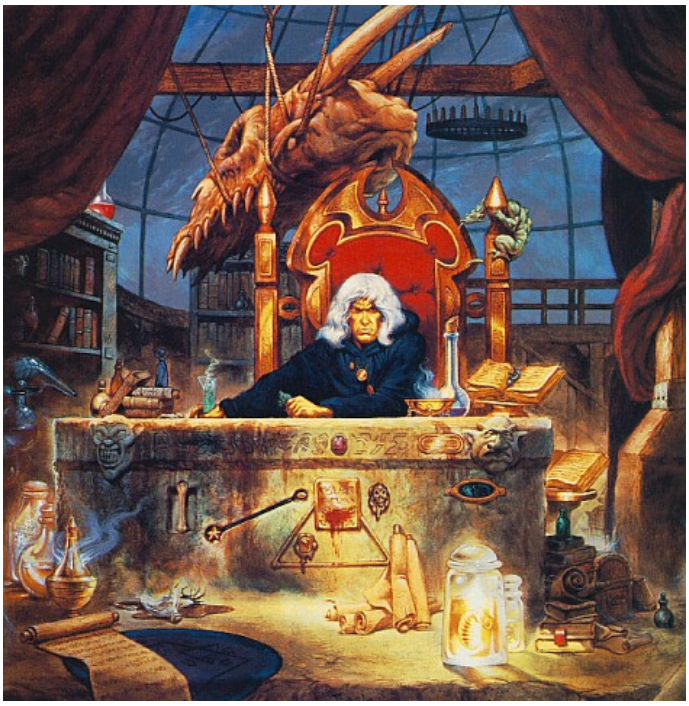
Zorbo pirštų - buteliuke būna tik viena dozė. Šarvų nedėvintis gėrikas įgauna paliesto daikto (bet tai gali būti jo ar kitos būtybės turimas daiktas) šarvuotumą. Atakos ginklu prieš jį susilpnės: palietus žemę AM -5, palietus medį - AM -10, palietus metalą - AM -20, akmenį - AM -30.

Žaibažmogio - gėrikas ir visi jo nešami daiktai įgyja miglotą humanoidiškos formos elektrinį kūną. Jis išsilaiko 2d10t, gali nulėkti 100 m/t. Kiekviena žaibažmogio paliesta būtybė patiria max 40ŽT.

Žalumos - gėrikas virsta žaliu lapuotu krūmu stora žieve. Miške ar krūmynuose šis krūmas beveik nesiskiria nuo ten augančių. Krūmą atakuojant ginklu, jo gynyba 25, žala - pusinė. Veikia 2d10 dienų. Apie 10% tikimybė, kad krūmas stipriai įsišaknys ir atvirsti atgal pavyks tik nustojus veikti gėralui. Neįsišaknijęs krūmas atvirsti gali kada panorėjęs.

Žmonių vado - gėrikas per 20 m valdyti 600 lygių žmonių ar kitų protingų humanoidų, bet būtinai vienos rūšies. Tai Psi ataka 30. Atakai pavykus valdomi humanoidai valdantįjį laiko geriausiu savo draugu ir gina jį nuo bet kokios grėsmės. Jei valdomieji supranta gėriko kalbą, jie vykdys jo įsakymus. Įsakymai turi skambėti draugiškai, neprieštarauti valdomojo būdui. Liepus nusižudyti valdomieji išsilaisvins nuo gėralo valdžios.

Vitalisto galios - veikia 10T, tik vitalistus. Priedai: kerų AM +20, kerų ir ginklų žala +15ŽT, kirstynių ir svaidymo AM +20. Prieš gėriką kerų AM -40. Gauna papildomai L_{Vt} žiežirbų. Nemirėlius varo lyg trim lygiais aukštesnis vitalistas.



DIDŽIOJI GĖRALŲ LENTELĖ

Didžioji gėralų lentelė						
d%	***Pavadinimas***	***Skaidr.***	***Tirpalo sp.***	***Intarpai***	***Intarp.sp.***	***Kvapas***
01-16	***Atakos gėralai***					
01-06	Drakono alsavimo	N	pilka	K	ruda	specifinis
07-10	Gajumų vagies	S	žalia	S	balta	ievos žiedų
11-20	Galios	N	balta	D	ruda	sviesto
21-36	Geležinės rankos	N	rausva	K	mėlžalė	kiečių
37-44	Greituolis	N	pilka	K	ruda	prakaito
45-54	Kario galios	N	balta	D	ruda	pieno
55-60	Korozijos rankos	S	bespalvis	B	juoda	šlapių rūdžių
61-66	Mago galios	N	balta	D	ruda	pelėsių
67-68	Mago trauktinė	S	violetinė	S	sidabrinė	anyžizus
69-72	Migdančio alsavimo	N	pilka	K	juoda	spirito
73-76	Milžino galios	N	mėlyna	-	-	svogūno
77-80	Narsos	N	balta	S	gelžalė	kavos
81-83	Nuodadantis	S	geltona	K	raudona	žibalo
84-87	Rupkės	S	raudona	D	raudona	specifinis
88-92	Siurbimo	N	žalia	S	sidabrinė	alksnio žiedų
93-96	Žaibažmogio	S	t. raudona	B	žalia	ozono
97-00	Vitalisto galios	N	t. raudona	D	ruda	specifinis
17-35	***Gajumo gėralai***					
01-06	Blaivumo	S	rausva	K	geltona	mėtos
07-22	Didysis gyduolis	N	žalia	S	geltona	grybų
23-30	Gajumo	S	žalia	B	sidabrinė	pikio
31-36	Gajumų vagies	S	žalia	S	balta	ievos žiedų
37-70	Gyduolis	S	žalia	-	-	pikio
71-72	Mago trauktinė	S	violetinė	S	sidabrinė	anyžiaus
73-77	Mažoji prisikėlimo esencija	N	žalia	B	sidabrinė	šieno
78-88	Poilsio	N	žalia	K	ruda	kamparo
89-92	Raud. prikėlimo vanduo	S	bespalvis	B	geltona	spyglių
93-96	Sveiko proto	S	geltona	B	geltona	kiečių
97-00	"Valgau nežiūriu"	N	rausva	S	rudi	virtų vėžių
36-47	***Gynybos gėralai***					
01-03	Akmenų	N	raudona	K	mėlžalė	cemento
04-13	Drakono odos	S	raudona	K	mėlžalė	specifinis
14-26	Geležinės odos	N	rausva	K	mėlžalė	jodo
27-29	Izoliacijos	S	rausva	D	juoda	-
30-36	Magin Blo	S	violetinė	S	juoda	specifinis
37-41	Metalo nepaisymo	S	mėlžalė	D	sidabrinė	specifinis
42-46	Miglos vanduo	S	bespalvis	D	pilka	-
47-51	Narsos	N	balta	S	gelžalė	kavos
52-56	Priešdujinis	S	mėlžalė	D	žydra	šieno
57-63	Priešspeiginis	S	mėlžalė	D	t. raudona	specifinis
64-70	Priešugninis	S	mėlžalė	D	t. raudona	šlapių pelenų
71-75	Saugos	S	mėlyna	S	juoda	aviečių
76-80	Šmėklos	S	t. raudona	S	sidabrinė	dulkių
81-83	Vampyro	N	t. raudona	B	chaki	dirvos
84-91	Veidrodinis	N	sidabrinė	-	-	agurkų
92-93	Veidrodinių akių	N	sidabrinė	-	-	-
94-00	Zorbo pirštų	S	rausva	D	mėlžalė	blakių
48-57	***Informacijos gėralai***					
01-09	Aiškiagirdystės	S	gelsva	K	sidabrinė	grybų
10-22	Aiškiaregystės	S	gelsva	K	sidabrinė	grybų
23-34	Akylumo	S	rausva	D	gelsva	mėtos
35-43	Minčių skaitymo	S	gelsva	K	sidabrinė	apelsinų
44-55	Infraregos	S	rausva	S	gelsva	trintų morkų
56-68	Kalbų	S	gelsva	B	ruda	mielių
69-74	Lobių ieškotojo	S	gelsva	K	mėlyna	pelėsių
75-80	Pojūčių	N	rausva	S	geltona	apelsinų
81-92	Požemių žinovo	S	gelsva	S	ruda	pelėsių
93-00	Teisybės	S	gelsva	D	sidabrinė	česnako
58-63	***Magijos gėralai***					
01-10	Antimaginis	S	violetinė	D	juoda	specifinis
11-15	Archimago	N	purpurinė	D	ruda	kanifolijos
16-30	Kerų stiprinimo	S	purpurinė	D	ruda	amoniako

Didžioji gėralų lentelė						
d%	***Pavadinimas***	***Skaidr.***	***Tirpalo sp.***	***Intarpai***	***Intarp.sp.***	***Kvapas***
31-40	Kerų trikdymo	N	purpurinė	S	juoda	obuolių
41-50	Knygiaus magiškasis	N	violetinė	D	sidabrinė	seno popier.
51-55	Laukinio mentalisto	N	purpurinė	B	ruda	mėtos
56-65	Mago trauktinė	S	violetinė	S	sidabrinė	anyžiaus
66-80	Mago vynas	S	violetinė	S	ruda	čiobrelių
81-90	Saugos	S	mėlyna	S	juoda	aviečių
91-00	Šamano	N	perlamutr.	S	violetinė	grybų
64-69	***Maskuotės gėralai***					
01-08	Akmenų	N	raudona	K	mėlžalė	cemento
09-24	Chameleono	N	gelsva	D	juoda	specifinis
25-36	Kvapagėris	N	rausva	D	juoda	-
37-64	Nematomumo	N	perlamutr.	S	juoda	skalbinių
65-72	Pilkojo snaudulio	S	rausva	D	juoda	-
73-76	Skystuolis	S	t. raudona	D	žalsva	j. serbentų
77-80	Šešėlio	N	t. raudona	S	juoda	pieno
81-96	Zombio	N	rausva	S	chaki	-
97-00	Žalumos	N	t. raudona	B	purpurinė	bulvienojų
70-78	***Transformacijos gėralai***					
01-24	Didžiulis	N	raudona	D	rudos	acto
25-45	Dujinis	S	t. raudona	D	žydros	audros
46-48	Fotosintezės	N	raudona	B	žalia	trišk. žolės
49-54	Galūnių	S	raudona	K	rudos	alaus
55-58	Grimo	N	raudona	S	gelsva	vaško
59-64	Kūnamainis	N	raudona	-	-	vaško
65-91	Mažylis	S	raudona	D	juoda	-
92-94	Skystuolis	S	t. raudona	D	žalsva	j. serbentų
95-97	Vampyro	N	t. raudona	B	chaki	dirvos
98-00	Žalumos	N	t. raudona	B	purpurinė	bulvienojų
79-84	***Daiktų skysčiai***					
01-05	Daugiklis	S	bespalvis	S	ruda	-
06-10	Karaliaus Mido	N	ruda	B	violetinė	-
11-15	Kroviklis	S	purpurinė	B	purpurinė	ozono
16-30	Kūrimo skystis	Dr	bespalvis	B	bespalvis	-
31-35	Magiškų žirnių	Dr	bespalvis	D	ruda	dirvos
36-50	Švietalas	N	perlamutr.	-	-	deg. Žvakės
51-55	Vaivorykštės	N	vaivorykšt.	-	-	-
55-70	Užraktų skystis	N	juoda	K	geltona	geležies
71-00	Magiškų daiktų	N	violetinė	S	ruda	degėsių
85-92	***Specialieji organizmo gėralai***					
01-08	Akinimo	N	rausva	D	juoda	naftos
09-16	Burbulų	S	bespalvis	B	ruda	-
17-20	Fotosintezės	N	raudona	B	žalia	traišk. žolės
21-24	Magnetinis	N	rausva	K	mėlžalė	geležies
25-36	Maišymo	N	pilka	D	žalsva	-
37-48	Mažosios anabiozės	N	raudona	S	juodi	sakų
49-68	Prigimties priedo	N	balta	-	-	sakų
69-76	Prigimties	N	balta	B	balta	kraujo
77-80	Šliužų meilužio	N	rausva	D	pilka	šlap. popier.
81-00	Ryškalas	N	pilka	D	ruda	sieros
93-96	***Psichologiniai gėralai***					
01-21	Augalų vado	S	oranžinė	D	žalia	traišk. žolė
22-37	Gyvūnų vado	S	oranžinė	D	raudona	specifinis
38-51	Mandagumo	S	geltono	S	juodi	žibalo
52-65	Nemirėlių vado	N	oranžinė	D	chaki	maitos
66-72	Profesijos kaitos	N	balta	S	ruda	pelių
73-86	Romumo	S	ornžinė	D	juoda	-
87-00	Žmonių vado	S	oranžinė	-	-	amoniako
97-00	***Transportiniai gėralai***					
01-07	Kanzasas	S	mėlyna	S	gelsva	acto
08-56	Levitacijos	S	mėlyna	-	-	-
57-78	Prieglobsčio	Dr	bespalvis	B	pilka	-
79-93	Skraiduolis	S	mėlyna	D	balta	degėsių
94-00	Teleportacijos	S	mėlyna	B	gelsva	dumblo

Gėralų kūrimas

Magiškus gėralus paprastai kuria alchemikai, bet kartais to gali išmokti ir kitų profesijų atstovai. Kiekvieno gėralo paruošimui reikalingas vanduo ir tam tikros medžiagos bei užkeikimas atskirai kiekvienam gėralui, kuris sunaudoja tam tikrą skaičių žiežirbų (nuo 5 iki 15).

Gėralų kūrimas							
Gėralas	***Užkeikimo žież. sk.***	***Medžiagos***	***Gėralo kaina(a.m.)***	***Gėralas***	***Užkeikimo žież. sk.***	***Medžiagos***	***Gėralo kaina(a.m.)***
Drakono alsavimo	13	Gabalėlis drakono mėsos	1000	Archimago	12	Žmogaus slankstelis	700
Gajumų vagies	10	Paukščio išmatos	250	Kerų stiprinimo	11	Gargūno nagas	1500
Galios	7	Humanoido smegenėlės	250	Kerų trikdymo	11	Behiro nagas	1500
Geležinės rankos	8	Rankos piršto nagas ir gabaliukas geležies	300	Knygiaus magiškasis	13	Aukso gabalas	800
Greituolis	6	Sakalo sparnas	150	Laukinio mentalisto	10	Psichinio ligonio smegenys	510
Kario galios	7	Lokio kraujas	350	Mago vynas	10	200 menų vynas	450
Korozijos rankos	10	Rankos piršto nagas ir gabaliukas rūdžių	400	Šamano	8	Juodaodžio išmatos	600
Mago galios	7	Gnomo kepenys	650	Chameleono	6	Roplio odos	100
Mago trauktinė	15	Gnomo skrandis	850	Kvapagėris	5	Sviestas	50
Migdančio alsavimo	5	Miegapelės uodega	700	Nematomumo	8	Rytinės rasos vandens	200
Milžino galios	8	Milžino plaukai	900	Pilkojo snaudulio	7	Lokio širdis	250
Narsos	5	Buivolo širdis	200	Skystuolis	8	Krokodilo odos gabalėlis	300
Nuodadantis	10	Gyvatės nuodų liauka	150	Šešėlio	8	Krintančio šešėlio tamsa	450
Rupkės	9	Rupūžės oda	80	Zombio	8	Nemirėlio mėsa	600
Siurbimo	12	Ženšenio šaknis	600	Žalumos	13	Kedro lapas	90
Žaibažmogio	15	Žaibo nutrenkto humanoido mėsa	1050	Didžiulis	9	Milžino dantis	255
Vitalisto galios	7	Edelvaiso žiedas	500	Dujinis	8	Vandenilio dujos	500
Blaivumo	6	Spiritas	20	Fotosintezės	9	Augalų lapų sunka	130
Didysis gyduolis	8	Didbičių medus	700	Galūnių	10	Pirštas	100
Gajumo	11	Trolio kraujas	800	Grimo	7	Humanoido veido oda	100
Gyduolis	5	Medus	50	Kūnamainis	15	Ogremago ragas	900
Mažoji prisikėlimo esencija	15	Vienaragio ragas	5000	Mažylis	5	Spraito palukai	500
Poilsio	8	Rasos nuo ąžuolo lapo	100	Skystuolis	8	Vanduo kuriame maudėsi laumė	1000
Raudonasis prikėlimo vanduo	15	Ogremago ragas	3500	Daugiklis	9	Voro koja	250
Sveiko proto	10	100-etės knygos lapo	200	Karaliaus Mido	10	Karališko kraujo	1000
Valgau nežiūriu	11	Humanoido išmatos	35	Kroviklis	7	Brangakmenis	600
Akmenų	10	Gabaliuko bazalto uolienos	100	Kūrimo skystis	15	Šventintas vanduo	5000
Drakono odos	14	Gabaliuko drakono odos	2500	Magiškų žirnių	9	Supuvęs maistas	25
Geležinės odos	12	Humanoido odos ir geležies	140	Švietalas	6	Degantis daiktas	75
Izoliacijos	9	Drebulės medienos plaušai	65	Vaivorykštės	8	Lyrapaukščio plunksna	450
Magin Blo	10	Magijos pažeistas augalas	680	Užraktų skystis	5	100 kartų naudotas raktas	10
Metalo nepaisymo	15	Surūdijęs kardas	450	Magiškų daiktų	14	Magiškas žiedas ar kitoks daitas	2500
Miglos vanduo	6	Vakarinės rasos vanduo	200	Akinimo	7	Roplio akis	60
Priešdujinis	5	Ogremago kraujas	800	Burbulų	8	Muilo burbulas	60
Priešspeiginis	5	Mamuto plaukai	950	Magnetinis	10	Įmagnetinto metalo gabaliukas	200
Priešugninis	5	Pragaršunio dantis	1100	Maišymo	13	Samagonas ir alus	300
Saugos	7	Ąžuolo šerdis	50	Mažosios anabiozės	11	Miškavaikio liežuvis	450
Šmėklos	14	Skeleto kaulas	540	Prigimties priedo	15	Driados palukai	1000
Vampyro	13	Nemirėlio dantis	850	Prigimties	15	Undinės žvynas	4500
Veidrodinis	10	Gryno stiklo gabaliukas	100	Šliužų meilužio	7	Sraigės gleivės	60
Veidrodinių akių	9	Veidrodžio šukės	80	Ryškalas	12	Žiupsnelis sieros	100
Zorbo pirštų	11	Trolio pirštas	300	Augalų vado	10	Trento šakelė	600
Aiškiagirdystės	6	Kiškio ausis	25	Gyvūnų vado	10	Liūto karčiai	450
Aiškiaregystės	6	Erelio akis	45	Mandagumo	5	Humanoido liežuvis	25
Akylumo	5	Didvilkio dantis	85	Nemirėlių vado	14	Zombio nagas	150
Minčių skaitymo	12	Dramblio iltis	250	Profesijos kaitos	15	100-ečio senio dantis	600
Infraregos	10	Dvorfo akis	350	Romumo	9	Begemoto oda	200
Kalbų	13	Gnomo liežuvis	100	Žmonių vado	10	Žmogaus smegenys	100
Lobių ieškotojo	5	Žmogaus pirštas	65	Kanzasas	15	Karvės gimda	90
Pojūčių	6	Miško kvapas	400	Levitacijos	9	Roko plunksna	900
Požemių žinovo	7	Dvorfo širdis	100	Prieglobsčio	7	Ąžuolo lapų sunka	70
Teisybės	9	Karališkas kraujas	850	Skraiduolis	9	Pegaso plunksna	1200
Antimaginis	10	Safyras	700	Teleportacijos	13	Mirksnio ausis	1000

ŽOLĖS

Žolėmis vadinama augalų, grybų, gyvūnų džiovintos ir šviežios dalys, pastos, nuovirai, milteliai ir kt. Žaidimo pasaulyje žolės veikia išsyk, beveik žaibiškai.

Žolių išmanymas. Tai sugebėjimas rasti, paruošti ir tinkamai naudoti įvairias žoles įvairiems tikslams (gydymas, nuodijimas ir pan.). Žoles išmano tik tie, kurie turi Žolių išmanymo įgūdį. Dažniausiai jie vadinami žolininkais.

Žolininkai, kurie renka ir pardavinėja žoles, jas skirsto į grupes:

gyduolės - gydo žaizdas, sumušimus, skausmo žalą ir pan.;

gynybinės - didina gynybą kautynėse, mažina žalą, nubaido kai kurias pabaisas;

įgūdžių - didina įgūdžius;

imuninės - didina imunitetą nuodams, ligoms;

įvairios - į šią grupę papuola žolės, nepriskiriamos kitoms grupėms;

konservuojančios ir prikėlimo - apsaugo nukautojo kūną nuo biologinės mirties arba atgaivina esančiuosius klinikinėje mirtyje;

kovingumo - gerina atakas (visas ar tam tikros rūšies);

kūnamainės - trumpam laikui paverčia kita būtybe. Veikia apie dvi valandas. Būtybė panorėjusi po 30 min. gali atgauti tikrąjį pavidalą, jei pavyksta VaB ir SvB. Norėdama gali pratęsti žolės veikimai trečiai valandai - turi pavykti Sv ir VaB -10. Ketvirtai valandai bandymo bauda -20, penktai -40, šeštai -80. Bandymo metu išmetus 02 pavidalas išsilaikys mėnesį, o išmetus 01 - visiems laikams;

magijos - stiprina kerus, didina žiežirbas, suteikia galią kerėti kai kuriais kerais;

nuodai - patekę į kūną, daro žalą;

pastabumo - gerina regą, uoslę ar klausą; gali suteikti ypatingus pojūčius;

prigimties - laikinai (galingos žolės - visam gyvenimui) keičia prigimtį. Dažniausiai padidina tam tikras prigimties savybes, pvz., jėgos ar vikrumo, priedus. Gali didinti gajumą, atskleisti talentus;

regeneracijos - priaugina ar ataugina nukirstas kūno dalis (jei trūksta kelių dalių, ataugs tik viena, kuri papuls), atstato prarastus pojūčius, panaikina paralyžių, svaigulį, kitais būdais atstato organizmo funkcijas;

tvermės - didina tvermę Fi, Bi ar Psi kerams ar tam tikros rūšies kerams - ugnies, šalčio siurbimo ir kt.

Nuodai: Koviniai nuodai dažniausiai būna pasta, kuria ištepami ginklų ašmenys ar antgaliai. Nuoviromis, sunkomis ašmenys suvilgomi. Ištepti ar suvilgyti ašmenys nuodingi išlieka ilgai. Nuo kiekvieno pataikymo nuodai nusitrina į šarvus, drabužius, kailį ir t.t. Kardų, kirvių ašmenys nuodingumą išlaiko 4-5 sėkmingas atakas, durklų, peilių ašmenys, plačiaašmeniai ietigaliai - 3-4 atakas, strėlių, aksčių, pikų (siauraašmenių iečių) antgaliai - 1-2 pataikymus. Kai kurie nuodai vartojami dulkių ar dūmų pavidalo - jie veikia įkvėpti į plaučius. Nemaža dalis nuodų veikia tik patekę burnon ar į skrandį.

Aprašant nuodų veikimą nurodomi du rezultatai. Pvz., aprašant meguntos pastos veikimą užrašyta: "Mirtis per 2t (max 200ŽT)". Tai reiškia, kad *megunta* užnuodytu ginklu sužeista būtybė, jei imunitetas visiškai nepadės, mirs per 2t, bet 20 s dar galės atakuoti. Jei imunitetas apgynė dalinai, tai nuodų žalą reikia skaičiuoti nuo maksimumo 200ŽT.

Žolių paieška

Paprastai žolių ieško žolininkai - žoles išmanantys žmonės, elfai, miškavaikiai ir kt. Žolininkai moka ieškoti žolių, džiovinti jas, virti iš jų sirupus, ruošti pastas ir t.t. Dažnai žoles reikia ypatingai apdoroti, kitaip jų magiškos savybės nepasireiškia. Sugebėjimas ieškoti žolių ir jas paruošti vadinamas žolininko įgūdžiu. Nuodų paruošimas reikalauja ypatingo išmanymo - nuodininko įgūdžio.

Veikėjai irgi gali ieškoti žolių. Be abejo, tuomet labai praverčia žolių išmanymo įgūdis.

Žolių paieškos tvarka tokia:

1. Veikėjas turi žinoti kokios žolės ieško. Vienu metu galima ieškoti ne daugiau kaip 3 žolių.
2. ŽM nustato ar tokia žolė išvis šiame regione yra. Tam ŽM patikrina radimo tikimybę (pagal Žolių grupių lentelę; grafa Tikim./slėpim.) – žolė yra, jei mestas d100 < radimo tikimybę (savo metimo ŽM žaidėjams nerodo).
2. Surandama žolės slėpimosi persvara (žolių ieškojimas - tai paieškos ataka), kuri lygi ieškotojo atakos ir žolės slėpimosi skirtumui.

Ieškotojo ataka: žolių išmanymo įgūdis + pastabumas.

Žolės gynyba: slėpimasis - radimo tikimybė (žiūr. Žolių grupių lentelę)

3. Pagal slėpimosi persvarą ir "Atakos sėkmės lentelę" ŽM sužino, kiek reikia išmesti, kad paieška būtų sėkminga.
4. Metamas d%
   priedas +20, jei ieškantysis žolę yra matęs gamtoje;
   priedas +10, jei ieško miškavaikis;
   priedas +5, jei ieško pėdsekys ar vitalistas;
   bauda -10, jei tai antra ieškoma žolė, -20, jei trečia.
5. Nustatoma, kiek laiko ieškojo:
   a) jei paieška buvo nesėkminga, vadinasi veikėjas ieškojo 5 val. ir nieko nerado. Tą dieną daugiau ieškoti negalės;
   b) jei surado, tuomet tikrinama, kiek valandų užtruko - metamas d5.
6. Veikėjas gali rasti 1-10 porcijų žolių, todėl metamas d10.
7. Jei veikėjas vienu metu ieško kelių žolių, tikrinama kitų žolių paieška.

VARDINĖ ŽOLIŲ LENTELĖ

Žolės pavadinimas	Grupė	Žolės pavadinimas	Grupė	Žolės pavadinimas	Grupė	Žolės pavadinimas	Grupė
Agurklė	*Įgūdžių*	Fastenė	*Nuodai*	Krunė rubinė	*Prigimties*	Skaumas (žiogas)	*Nuodai*
Agurklė	*Imuninė*	Febhendus	*Regeneracijos*	Krunė rubinė	*Tvermės*	Skydabudė	*Gynybinė*
Akaana	*S.nuodai*	Galenaana	*S.nuodai*	Kuoka didžioji	*Įgūdžių*	Slota	*Nuodai*
Akišvietė nuostabioji	*Kovingumo*	Gariigas (kaktusas)	*Gyduolė*	Kurpelė kvapioji	*S.nuodai*	Snaputis nežymusis	*Pastabumo*
Akišvietė nuostabioji	*Pastabumo*	Gefnulas	*Gyduolė*	Lavanda slaptoji	*Gyduolė*	Snieguolė varninė	*Regeneracijos*
Aldaka	*Regeneracijos*	Gelsvė raganų	*Imuninė*	Lavanda slaptoji	*Gynybinė*	Suranė	*Regeneracijos*
Alijošius kresnasis	*Gyduolė*	Gelsvė raganų	*Magijos*	Leuzėja kietoji	*Tvermės*	Šaltalankis akmenų	*Gyduolė*
Alijošius kresnasis	*Imuninė*	Gervuogė	*Kūnamainė*	Lipikas uolinis	*Įgūdžių*	Šaltalankis akmenų	*Gynybinė*
Anyžius gyvatinis	*Imuninė*	Gervuogė	*Kūnamainė*	Lostagija	*Prigimties*	Šaltalankis akmenų	*Tvermės*
Anyžius gyvatinis	*Įvairios*	Gylviras	*Įvairios*	Lostagija	*Prigimties*	Šunažolė	*Kūnamainė*
Arkliauogė	*Kūnamainė*	Gyslotis auksašaknis	*Gyduolė*	Mamutmedis	*Kūnamainė*	Taynaga	*Nuodai*
Arlanas	*Tvermės*	Hienija	*Kūnamainė*	Margalas kapinis	*Tvermės*	Takažolė uolinė	*Įgūdžių*
Arnika geležinė	*Gynybinė*	Jaranas	*Pastabumo*	Medetka akyloji	*Pastabumo*	Tapija	*Gyduolė*
Atigaksas	*Tvermės*	Javatelis	*Gyduolė*	Megunta (medūza)	*S.nuodai*	Tarnas	*Regeneracijos*
Auksašaknė	*Magijos*	Jazminas geltonasis	*Prigimties*	Melandaras	*Imuninė*	Tosteda juodapilvė	*S.nuodai*
Barštis Renco	*Kovingumo*	Jonažolė mažoji	*S.nuodai*	Melandaras	*Imuninė*	Tramažolė gauruotoji	*Pastabumo*
Barštis Renco	*Kovingumo*	Joparga (voras)	*Nuodai*	Meškauogė	*Kūnamainė*	Trikis	*S.nuodai*
Belbrama	*Regeneracijos*	Jora (šikšnosparnis)	*S.nuodai*	Mirena	*Gyduolė*	Tripana	*Įvairios*
Berterinas	*Įvairios*	Jutas (skorpionas)	*Nuodai*	Nakviša skurdžioji	*Pastabumo*	Triufelis	*Prigimties*
Breldiaras	*Kovingumo*	Kardamonas pelkinis	*Imuninė*	Nakviša skurdžioji	*Pastabumo*	Tugmedis	*Įvairios*
Buožainė	*Įgūdžių*	Kardažolė aštrioji	*Įgūdžių*	Olvaras	*Konservuojanti*	Turlas	*Gyduolė*
Churma gelsvoji	*Gyduolė*	Karfaras	*Nuodai*	Ožiažolė	*Kūnamainė*	Ugniažolė ugninė	*Magijos*
Citrinvytis ryškalas	*Prigimties*	Karlanas	*Gyduolė*	Papaja	*Įvairios*	Uraana	*Nuodai*
Čiobrelis skruzdinis	*Konservuojanti*	Katkūza	*Kovingumo*	Pargenas	*Konservuojanti*	Uras	*Įvairios*
Dagiikas	*Konservuojanti*	Katžolė	*Kūnamainė*	Pataisas vimdusis	*Nuodai*	Vaistutis šaltininis	*Įgūdžių*
Dama puikioji	*Pastabumo*	Kiauliauogė	*Kūnamainė*	Pentinius ramusis	*Nuodai*	Varnauogė	*Kūnamainė*
Darsurionas	*Gyduolė*	Kietis dieviškasis	*Gynybinė*	Perkūnropė žaibų	*Magijos*	Vilkauogė	*Kūnamainė*
Delreanas	*Gynybinė*	Kietis dieviškasis	*Magijos*	Pumpotaukšlis baimės	*S.nuodai*	Vinklamitas	*Gyduolė*
Dilgėlė kruvinoji	*Prigimties*	Kietis drakonų	*Tvermės*	Raganė puikioji	*Magijos*	Vinukas	*Regeneracijos*
Dynalka	*Nuodai*	Kietis magų	*Magijos*	Raktažolė rudoji	*Įgūdžių*	Zaganzaras	*Nuodai*
Draafas	*Gyduolė*	Kietis magų	*Magijos*	Reukas	*Gyduolė*	Zošis	*Gynybinė*
Drignė garbanotoji	*S.nuodai*	Kietis magų	*Magijos*	Riešutmedis platienos	*Regeneracijos*	Zulsendura	*Prigimties*
Drignė garbanotoji	*S.nuodai*	Kilmakuras	*Tvermės*	Riešutmedis žaizdų	*Gyduolė*	Zuras (pelėsis)	*Pastabumo*
Druskinis beduinų	*Tvermės*	Klagulas	*Pastabumo*	Rufelis	*Prigimties*	Žalčialunkis juodasis	*Nuodai*
Džitsus	*Nuodai*	Klyja	*S.nuodai*	Rupūžė kvatoklė	*S.nuodai*	Žėrūnas	*Tvermės*
Edramas	*Regeneracijos*	Klytunas	*Nuodai*	Rūta gelbstinti	*Tvermės*	Žilė mėsingoji	*Regeneracijos*
Eleuterokokas	*Magijos*	Kmynas magų	*Magijos*	Salieras niūrusis	*Konservuojanti*		
Eukaliptas šratinis	*Gyduolė*	Koka nuostabioji	*Prigimties*	Sidabražolė ryškioji	*Gynybinė*		
Ežeinis galiūnų	*Prigimties*	Krienas smarkusis	*Imuninė*	Siranas	*Regeneracijos*		

KLIMATINĖ ŽOLIŲ LENTELĖ

Žolės pavadinimas		Grupė
Šaltosios juostos žolės		
1	Atigaksas	*Tvermės*
2	Olvaras	*Konservuojanti*
3	Uras	*Įvairios*
4	Buožainė	*Įgūdžių*
5	Delreanas	*Gynybinė*
6	Edramas	*Regeneracijos*
7	Gervuogė	*Kūnamainė*
8	Kardažolė aštrioji	*Įgūdžių*
9	Melandaras	*Imuninė*
10	Meškauogė	*Kūnamainė*
11	Taynaga	*Nuodai*
12	Vilkauogė	*Kūnamainė*
13	Vinklamitas	*Gyduolė*
14	Akaana	*S.nuodai*
15	Aldaka	*Regeneracijos*
16	Arlanas	*Tvermės*
17	Darsurionas	*Gyduolė*
18	Mirena	*Gyduolė*
19	Snieguolė varninė	*Regeneracijos*
20	Šaltalankis akmenų	*Gyduolė*
21	Tripana	*Įvairios*
22	Gefnulas	*Gyduolė*
23	Katkūza	*Kovingumo*
24	Febhendus	*Regeneracijos*
25	Kietis magų	*Magijos*
26	Margalas kapinis	*Tvermės*
27	Pumpotaukšlis baimės	*S.nuodai*
28	Zuras (pelėsis)	*Pastabumo*
Vidutinės juostos žolės		
1	Ožiažolė	*Kūnamainė*
2	Eleuterokokas	*Magijos*
3	Krunė rubinė	*Prigimties*
4	Riešutmedis platienos	*Regeneracijos*
5	Snaputis nežymusis	*Pastabumo*
6	Arnika geležinė	*Gynybinė*
7	Kuoka didžioji	*Įgūdžių*

Žolės pavadinimas		Grupė
Vidutinės juostos žolės (tęsinys)		
8	Reukas	*Gyduolė*
9	Skydabudė	*Gynybinė*
10	Slota	*Nuodai*
11	Turlas	*Gyduolė*
12	Arkliauogė	*Kūnamainė*
13	Čiobrelis skruzdinis	*Konservuojanti*
14	Melandaras	*Imuninė*
15	Pataisas vimdusis	*Nuodai*
16	Sidabražolė ryškioji	*Gynybinė*
17	Auksašaknė	*Magijos*
18	Dama puikioji	*Pastabumo*
19	Kurpelė kvapioji	*S.nuodai*
20	Zaganzaras	*Nuodai*
21	Žilė mėsingoji	*Regeneracijos*
22	Barštis Renco	*Kovingumo*
23	Gervuogė	*Kūnamainė*
24	Kiauliauogė	*Kūnamainė*
25	Suranė	*Regeneracijos*
26	Karlanas	*Gyduolė*
27	Drignė garbanotoji	*S.nuodai*
28	Kmynas magų	*Magijos*
29	Jaranas	*Pastabumo*
30	Jonažolė mažoji	*S.nuodai*
31	Gyslotis auksašaknis	*Gyduolė*
32	Kietis drakonų	*Tvermės*
33	Kietis magų	*Magijos*
34	Krienas smarkusis	*Imuninė*
35	Nakviša skurdžioji	*Pastabumo*
36	Šunažolė	*Kūnamainė*
37	Tramažolė gauruotoji	*Pastabumo*
38	Uraana	*Nuodai*
39	Ežeinis galiūnų	*Prigimties*
40	Katžolė	*Kūnamainė*
41	Ugniažolė ugninė	*Magijos*
42	Belbrama	*Regeneracijos*
43	Tosteda juodapilvė	*S.nuodai*

Žolės pavadinimas		Grupė
Vidutinės juostos žolės (tęsinys)		
44	Vinukas	*Regeneracijos*
45	Dilgėlė kruvinoji	*Prigimties*
46	Skaumas (žiogas)	*Nuodai*
47	Vaistutis šaltininis	*Įgūdžių*
48	Varnauogė	*Kūnamainė*
49	Akišvietė nuostabioji	*Kovingumo*
50	Klytunas	*Nuodai*
51	Medetka akyloji	*Pastabumo*
52	Pentinius ramusis	*Nuodai*
53	Salieras niūrusis	*Konservuojanti*
54	Žėrūnas	*Tvermės*
Šiltosios juostos žolės		
1	Berterinas	*Įvairios*
2	Citrinvytis ryškalas	*Prigimties*
3	Jazminas geltonasis	*Prigimties*
4	Raganė puikioji	*Magijos*
5	Triufelis	*Prigimties*
6	Žalčialunkis juodasis	*Nuodai*
7	Breldiaras	*Kovingumo*
8	Churma gelsvoji	*Gyduolė*
9	Gelsvė raganų	*Imuninė*
10	Jora (šikšnosparnis)	*S.nuodai*
11	Koka nuostabioji	*Prigimties*
12	Rūta gelbstinti	*Tvermės*
13	Zošis	*Gynybinė*
14	Druskinis beduinų	*Tvermės*
15	Lostagija	*Prigimties*
16	Klagulas	*Pastabumo*
17	Perkūnropė žaibų	*Magijos*
18	Rufelis	*Prigimties*
19	Anyžius gyvatinis	*Imuninė*
20	Kietis magų	*Magijos*
21	Nakviša skurdžioji	*Pastabumo*
22	Rupūžė kvatoklė	*S.nuodai*
23	Klyja	*S.nuodai*
24	Drignė garbanotoji	*S.nuodai*

Žolės pavadinimas		Grupė
Šiltosios juostos žolės (tęsinys)		
25	Agurklė	*Įgūdžių*
26	Barštis Renco	*Kovingumo*
27	Eukaliptas šratinis	*Gyduolė*
28	Kardamonas pelkinis	*Imuninė*
29	Gylviras	*Įvairios*
30	Javatelis	*Gyduolė*
31	Džitsus	*Nuodai*
32	Megunta (medūza)	*S.nuodai*
33	Tapija	*Gyduolė*
34	Zulsendura	*Prigimties*
35	Kietis dieviškasis	*Gynybinė*
Karštosios juostos žolės		
1	Fastenė	*Nuodai*
2	Hienija	*Kūnamainė*
3	Karfaras	*Nuodai*
4	Papaja	*Įvairios*
5	Pargenas	*Konservuojanti*
6	Tarnas	*Regeneracijos*
7	Trikis	*S.nuodai*
8	Tugmedis	*Įvairios*
9	Lavanda slaptoji	*Gyduolė*
10	Leuzėja kietoji	*Tvermės*
11	Lipikas uolinis	*Įgūdžių*
12	Riešutmedis žaizdų	*Gyduolė*
13	Takažolė uolinė	*Įgūdžių*
14	Joparga (voras)	*Nuodai*
15	Jutas (skorpionas)	*Nuodai*
16	Gariigas (kaktusas)	*Gyduolė*
17	Lostagija	*Prigimties*
18	Alijošius kresnasis	*Gyduolė*
19	Draafas	*Gyduolė*
20	Siranas	*Regeneracijos*
21	Kilmakuras	*Tvermės*
22	Dynalka	*Nuodai*
23	Dagiikas	*Konservuojanti*
24	Raktažolė rudoji	*Įgūdžių*

ATSITIKTINIAM ŽOLININKO PAŽĮSTAMŲ AR PAS JĮ ESAMŲ ŽOLIŲ NUSTATYMUI PAGALKLIMETINES JUOSTAS LENTELĖ

Vidutinės juostos žolės (54)

Radimo tikimybė

iki 60		iki 80		iki 95		iki 100	
1	01-08	2	01-06	6	01-04	4	01-16
5	09-16	3	07-12	9	05-09	7	17-32
8	17-24	9	13-18	13	10-13	22	33-48
11	25-32	10	19-25	14	14-18	28	49-64
20	33-40	12	26-31	16	19-22	32	65-80
24	41-48	15	32-37	17	23-27	33	81-96
25	49-56	18	38-43	19	28-31	pasir.	97-00
27	57-64	26	44-50	21	32-35		
29	65-72	31	51-56	23	36-40		
30	73-80	35	57-62	34	41-44		
38	81-88	37	63-68	36	45-49		
46	89-96	42	69-75	39	50-53		
pasir.	97-00	43	76-81	40	54-58		
		44	82-87	41	59-62		
		47	88-93	45	63-67		
		51	94-99	48	68-71		
		pasir.	00	49	72-75		
				50	76-80		
				52	81-84		
				53	85-89		
				54	90-94		
				pasir.	95-00		
01-40		41-70		71-90		91-00	

Karštosios juostos žolės (24)

Radimo tikimybė

iki 60		iki 80		iki 95		iki 100	
4	01-24	8	01-12	1	01-11	5	01-32
14	25-48	11	13-25	2	12-22	6	32-64
15	49-72	13	26-37	3	23-33	12	65-96
19	73-96	18	28-50	7	34-44	pasir.	97-00
pasir.	97-00	21	51-62	9	45-55		
		22	63-75	10	56-66		
		23	76-87	16	67-77		
		24	88-99	17	78-88		
		pasir.	00	20	89-99		
				pasir.	00		
01-40		41-70		71-90		91-00	

Šaltosios juostos žolės (28)

Radimo tikimybė

iki 60		iki 80		iki 95		iki 100	
5	01-32	1	01-09	2	01-09	12	01-32
11	32-64	3	10-18	6	10-18	25	32-64
17	65-96	4	19-27	7	19-27	26	65-96
pasir.	97-00	8	28-36	9	28-36	pasir.	97-00
		14	37-45	10	37-45		
		18	46-54	13	46-54		
		21	55-63	15	55-63		
		22	64-72	16	64-72		
		23	72-81	19	72-81		
		24	82-90	20	82-90		
		28	91-99	27	91-99		
		pasir.	00	pasir.	00		
01-40		41-70		71-90		91-00	

Šiltosios juostos žolės (35)

Radimo tikimybė

iki 60		iki 80		iki 95		iki 100	
24	01-24	5	01-11	1	01-05	4	01-32
31	25-48	7	12-22	2	06-10	20	32-64
33	49-72	12	23-33	3	11-15	26	65-96
35	73-96	13	34-44	6	16-21	pasir.	97-00
pasir.	97-00	14	45-55	8	22-26		
		17	56-66	9	27-31		
		21	67-77	10	32-36		
		22	78-88	11	37-42		
		28	89-99	15	43-47		
		pasir.	00	16	48-52		
				18	53-57		
				19	58-63		
				23	64-68		
				25	69-73		
				27	74-78		
				29	79-84		
				30	85-90		
				32	91-95		
				34	96-99		
				pasir.	00		
01-40		41-70		71-90		91-00	

- fone nurodomas žolės nr. pagal lentelę "Klimatinė žolių lentelė"; Radimo tikimybė – tai žolės radimo tikimybė pagal Žolių grupių lentelę (sekantis psl.)

ŽOLIŲ GRUPIŲ LENTELĖ											
d%	Žolės pavadinimas	Organizmo tipas	Vartojama dalis	Preparato tipas	Vartojimo būdas	Juostos tipas	Krašto Tipas	Tikim./ slėpim.	Naud. mėn.	Kaina	Aprašymas
01-07	ŽAIZDŲ GYDUOLĖS										
01-05	Alijošius kresnasis	Krūmokšnis	Lapai	Tyrelė	Trinti kūną	Karšt	Pusdyk.:	80/90	9-5	260	Gydo 1 -10ŽT
06-13	Karlanas	Žolė vijoklis	Lapai	Kompresas	Į žaizdą	Vidut	Lankos:	70/60	5-6	8	Gydo 10 - 35ŽT
14-19	Churma gelsvoji	Medis lap.	Vaisiai	Tyrelė	Į žaizdą	Šilt	Kalnai:šlaitai	90/50	7-8	100	Gydo 5 - 50ŽT
20-28	Darsurionas	Krūmas	Lapai	Kompresas	Į žaizdą	Šaltoji	Kalnai:	50/80	7-8	3	Gydo 5 - 30ŽT
29-36	Draafas	Žolė vijoklis	Lapai		Į vidų	Karšt	Pusdyk.:druskož	60/60	10-4	4	Gydo 5 - 40ŽT
37-41	Eukaliptas šratinis	Medis lap.	Galai		Į vidų	Šilt	Pelkės:	90/60	1-12	310	Gydo 10 - 100ŽT
42-46	Gariigas (kaktusas)	Kaktusas	Stiebai	Tyrelė	Į vidų	Karšt	Dyk.:akmen	85/80	1-12	295	Gydo 10 - 100ŽT
47-49	Gefnulas	Kerpė	Visas		Į vidų	Šaltoji	Dyk.:akmen	80/120	3-11	485	Gydo 10 - 200ŽT
50-56	Gyslotis auksašaknis	Žolė	Lapai	Šviežias	Į vidų	Vidut	Pievos:sausr	80/60	5-9	45	Gydo 5 - 40ŽT
57-58	Javatelis	Krūmas	Vaisiai		Į vidų	Šilt	Jūrų pakr.:	85/120	8-9	240	Gydo 10 - 120ŽT
59-60	Lavanda slaptoji	Žolė	Žiedai	Nuoviras	Į vidų	Karšt	Kalnai:šlaitai	90/140	6-9	540	Gydo 50 - 200ŽT
61-66	Mirena	Krūmokšnis	Uogos		Į vidų	Šaltoji	Kalnai:	80/80	7	55	Gydo 5 - 50ŽT
67-74	Reukas	Krūmokšnis	Pumpurai	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Mišk.mišr.:	50/80	10-4	5	Gydo 5 - 20ŽT
75-75	Riešutmedis žaizdų	Medis lap.	Riešutai	Aliejus	Į vidų	Karšt	Kalnai:šlaitai	97/160	9-10	800	Gydo 40 - 400ŽT
76-80	Šaltalankis akmenų	Krūmas	Vaisiai	Aliejus	Į vidų	Šaltoji	Kalnai:uolos	90/80		140	Gydo 1 - 30ŽT, be to, (5val.) Fi tvermė +15
81-89	Tapija	Krūmas	Sakai		Į žaizdą	Šilt	Jūra:salos	50/80	10-4	5	Gydo 1 - 20ŽT
90-99	Turlas	Žolė	Svogūnėliai	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Mišk.mišr.:	40/40	1-12	0.6	Gydo 1 - 5ŽT
00-00	Vinklamitas	Medis spygl.	Vaisiai		Į vidų	Šaltoji	Taiga:	95/120		560	Gydo 30 - 300ŽT
08-15	GYNYBINĖS ŽOLĖS										
01-08	Arnika geležinė	Žolė vijoklis	Žiedai	Nuoviras	Trinti kūną	Vidut	Mišk.mišr.:	90/120	7	400	(10val.) Saugo nuo mechaninės žalos, kai žala mažesnė už 10ŽT.
09-32	Delreanas	Krūmokšnis	Žievė		Trinti kūną	Šaltoji	Taiga:	50/60		1	(6val.) Baido vabzdžius, gigantiškų reakcija +3. Smarkiai dvokia.
33-52	Kietis dieviškasis	Žolė	Lapai	Dūmai	Kvėpuoti	Šilt	Griuvėsiai:švent	50/80	3-10	60	Nubaido roplius (Bi ataka 40).
53-58	Lavanda slaptoji	Žolė	Žiedai	Aliejus	Trinti kūną	Karšt	Kalnai:šlaitai	90/140	6-9	140	(1 para) Baido nariuotakojus. Gigantiškų reakcija +3.
59-70	Sidabražolė ryškioji	Žolė	Žiedai	Sirupas	Į vidų	Vidut	Mišk.spyg.:dykviet.	90/80	6-8	220	(6val.) Žala nuo sidabrinių ginklų dvigubai mažesnė. Mentalistams nekenkia sidabras. Sidabriniais ginklais AM +10.
71-80	Skydabudė	Grybas	Visas		Į vidų	Vidut	Mišk.mišr.:	90/90	6-10	80	(2val.) Gynyba +20.
81-92	Šaltalankis akmenų	Krūmas	Žiedai	Aliejus	Trinti kūną	Šaltoji	Kalnai:uolos	90/80		200	(1 para) Gynyba +10.
93-00	Zošis	Žuvis	Ikrai	Džiovintas	Į vidų	Šilt	Kalnai:upės	80/140	4-10	185	(4val.) Neliečia nedideli vandens gyviai. Įkandusį stambų veikia kaip itin stiprūs mirtini nuodai (ar max 50ŽT).
16-22	ĮGŪDŽIŲ ŽOLĖS										
01-15	Agurklė	Žolė vijoklis	Žiedai	Šviežias	Į vidų	Šilt	Upių pakr.:	80/90	5-7	60	(1val.) Kovos įgūdžiai +10, iniciatyva +2.
16-29	Buožainė	Žolė vijoklis	Žiedai	Džiovintas	Kramtyti	Šaltoji	Taiga:laukym.	80/100		160	(1val.) Kaunantis buože AM +20.
30-42	Kardažolė aštrioji	Žolė vijoklis	Sėklos		Kramtyti	Šaltoji	Taiga:laukym.	80/100		190	(1val.) Kaunantis kardu AM +20.
43-45	Kuoka didžioji	Grybas	Visas		Į vidų	Vidut	Mišk.mišr.:	98/140	8-9	450	(1val.) Kaunantis bukais ginklais AM +30, YŽ +10.
46-58	Lipikas uolinis	Žolė vijoklis	Vaisiai		Kramtyti	Karšt	Kalnai:uolos	70/120	8-10	40	(1val.) Lipti VM +30.
59-70	Raktažolė rudoji	Žolė vijoklis	Sėklos		Kramtyti	Karšt	Griuvėsiai:	80/120	7-10	60	(1val.) Rakinti VM +30.
71-87	Takažolė uolinė	Žolė	Sėklos		Kramtyti	Karšt	Kalnai:šlaitai	70/80	9-11	40	(1val.) Sekti VM +30.
88-00	Vaistutis šaltininis	Žolė	Sėklos		Kramtyti	Vidut	Pelkės:šaltiniai	70/120	7-9	95	(1val.) Vaistažolių paieška VM +30.
23-29	IMUNINĖS ŽOLĖS										
01-08	Agurklė	Žolė vijoklis	Žiedai	Nuoviras	Į vidų	Šilt	Upių pakr.:	80/90	5-7	15	(6val.) Imunitetas +20.
09-28	Alijošius kresnasis	Krūmokšnis	Lapai	Tyrelė	Į vidų	Karšt	Pusdyk.:	80/90	9-5	10	(4val.) Imunitetas +20.
29-40	Anyžius gyvatinis	Žolė vijoklis	Vaisiai	Šviežias	Kramtyti	Šilt	Pievos:drėgni	90/80	10-11	70	(parai) Imunitetas gyvačių nuodams +40.
41-56	Gelsvė raganų	Žolė vijoklis	Šakniastiebis	Antpilas	Į vidų	Šilt	Kalnai:	95/50	11-4	120	(parai) Tik moterims, imunitetas ligoms +10, kerų AM +20.

ŽOLIŲ GRUPIŲ LENTELĖ											
d%	Žolės pavadinimas	Organizmo tipas	Vartojama dalis	Preparato tipas	Vartojimo būdas	Juostos tipas	Krašto Tipas	Tikim./ slėpim.	Naud. mėn.	Kaina	Aprašymas
57-72	Kardamonas pelkinis	Žolė vijoklis	Vaisiai	Sirupas	Į vidų	Šilt	Pelkės:	80/100	7-10	20	(8val.) Imunitetas +20.
73-86	Krienas smarkusis	Žolė vijoklis	Šaknis	Tyrelė	Į vidų	Vidut	Pievos:smėlingi	85/80	8-9	35	Dar kartą tikrinti imunitetą (+20), 6t imun. +20.
87-95	Melandaras	Samana	Visas	Nuoviras	Į vidų	Šaltoji	Taiga:up.pakr.	90/80		40	(1-10 d.) Imunitetas ligoms +20.
96-00	Melandaras	Samana	Visas	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Mišk.spyg.:up.pakr.	90/80	5-9	40	(1-10 d.) Imunitetas ligoms +20.
30-37	ĮVAIRIOS ŽOLĖS										
01-06	Anyžius gyvatinis	Žolė vijoklis	Vaisiai	Nuoviras	Į vidų	Šilt	Pievos:drėgni	90/80	10-11	150	Miegui užtenka 1val. Apsaugo nuo slogučio.
07-18	Berterinas	Samana	Visas	Nuoviras	Kitas daiktas	Šilt	Mišk.lap.:	90/80	4-6	10	Nuovire 1 parą negenda jokie organiniai daiktai.
19-26	Gylviras	Dumblis	Visas	Šviežias	Į vidų	Šilt	Jūrų pakr.:	85/120	4-10	125	(4val.) Leidžia kvėpuoti vandeniu, bet neleidžia kvėpuoti oru.
27-60	Papaja	Medis lap.	Vaisiai	Tyrelė	Kitas daiktas	Karšt	Džiunglės:	60/30	7-9	4	Net nevalgomą maistą padaro valgomu. 50%, kad suardys nuodus maiste.
61-74	Tripana	Žolė vijoklis	Lapai	Dūmai	Kvėpuoti	Šaltoji	Kalnai:pievos	80/80	6-8	30	Dūmai ramina (Bi 40), tada reakcija +3, AM -10.
75-82	Tugmedis	Medis	Sėklos	Aliejus	Trinti kūną	Karšt	Krūmynai:derlingi	80/140	6-9	110	(1 para) Oda įgauna norimą spalvą, išauga norimi gaurai, plunksnos ir pan.
83-00	Uras	Krūmas	Riešutai		Į vidų	Šaltoji	Tundra:krūmynai	80/80		15	Maistas vienai parai.
38-44	KONSERVUOJANČIOS IR PRIKĖLIMO ŽOLĖS										
01-15	Čiobrelis skruzdinis	Žolė	Šaknis	Aliejus	Trinti kūną	Vidut	Mišk.spyg.:laukym.	95/160	9-5	1540	Ištrynus kūną žuvusiojo, bet esančio klinikinėje mirtyje, jo neištiks biologinė mirtis 30 parų.
16-55	Dagiikas	Žolė	Lapai		Į vidų	Karšt	Jūrų pakr.:	80/120	1-12	535	Suvalgius mirštančiajam, kūnas 1 parą bus apsaugotas nuo biologinės mirties.
56-70	Olvaras	Žolė vijoklis	Svogūnėliai		Į vidų	Šaltoji	Tundra:jūrų pakr.	95/140		1100	Suvalgius mirštančiam, kūnas 2-20 parų bus apsaugotas nuo biologinės mirties.
71-75	Pargenas	Medis lap.	Uogos	Antpilas	Trinti kūną	Karšt	Džiunglės:	98/140	8-9	4300	Atgaivina 4-40 parų po mirties, jei kūnas nesugedęs ar klinikinėje mirtyje.
76-00	Salieras niūrusis	Žolė	Šaknis	Tyrelė	Trinti kūną	Vidut	Druskožem.:	90/100	8-9	960	(2p) Nukovus 50val. neištiks biologinė mirtis.
45-51	KOVINGUMĄ SKATINANČIOS ŽOLĖS										
01-10	Akišvietė nuostabioji	Žolė	Galai	Aliejus	Į vidų	Vidut	Pelkės:	95/100	6-9	840	(1val.) Šaudymo AM +50.
11-15	Barštis Renco	Žolė vijoklis	Lapai	Šviežias	Uostyti	Vidut	Upių pakr.:	98/90	6-9	80	(6t) AM +20, gynyba +20.
16-40	Barštis Renco	Žolė vijoklis	Lapai	Džiovintas	Uostyti	Vidut	Upių pakr.:	98/90	6-9	2	(6t) AM +5, gynyba +5.
41-70	Breldiaras	Krūmokšnis	Žiedai	Šviežias	Į vidų	Šilt	Kalnai:vulkanai	75/100	5-6	185	(1val.) Kerų ir šaudymo AM +40, bet kitos atakos AM -40, gynyba -40.
71-00	Katkūza	Žolė	Lapai	Šviežias	Į vidų	Šaltoji	Dyk.:	80/80	7-8	160	(5-10t) Kirstynių AM +10, žala dviguba.
52-58	KŪNAMAINĖS ŽOLĖS										
01-14	Arkliauogė	Krūmokšnis	Uogos	Šviežias	Į vidų	Vidut	Mišk.spyg.:puš	80/90	6-7	300	Virsta arkliu.
15-18	Gervuogė	Krūmokšnis	Uogos	Nuoviras	Į vidų	Šaltoji	Taiga:	90/120		400	Virsta gerve.
19-22	Gervuogė	Krūmokšnis	Uogos	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Upių pakr.:	90/120	6-8	400	Virsta gerve.
23-26	Hienija	Pataisas	Sporos		Kvėpuoti	Karšt	Mišk.reti:	95/120	1-12	450	Virsta hiena.
27-34	Katžolė	Žolė	Sėklos	Šviežias	Kramtyti	Vidut	Stepės:	90/120	9-10	400	Virsta kate.
35-54	Kiauliauogė	Žolė vijoklis	Uogos	Šviežias	Į vidų	Vidut	Upių pakr.:	60/70	7-9	200	Virsta kiaule.
55-55	Mamutmedis	Medis	Galai	Antpilas	Į vidų	?	?	50/60		2000	Virsta mamutu (1-10T).
56-59	Meškauogė	Krūmokšnis	Uogos	Džiovintas	Į vidų	Šaltoji	Taiga:puš	95/120	6-7	500	Virsta lokiu.
60-78	Ožiažolė	Žolė vijoklis	Pumpurai	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Mišk.įv.:	60/90	7-10	200	Virsta ožiu (veikia tik vyrus).
79-90	Šunažolė	Žolė vijoklis	Sėklos	Džiovintas	Kramtyti	Vidut	Pievos:derlingi	90/100	7-9	300	Virsta šunimi.
91-94	Varnauogė	Žolė	Uogos	Šviežias	Į vidų	Vidut	Pelkės:	95/140	9-11	800	Virsta varna.
95-00	Vilkauogė	Žolė vijoklis	Uogos	Antpilas	Į vidų	Šaltoji	Taiga:	98/140	7	500	Virsta vilku ar didvilkiu.
59-61	MAGIJOS ŽOLĖS										
01-05	Auksašaknė	Žolė vijoklis	Šaknis	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Kalnai:pievos	95/140	9-10	510	(2val.) Psi +50, sustiprėja Psi ataka - AM +30.
06-15	Eleuterokokas	Krūmas	Šakniastiebis	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Mišk.lap.:	80/140	1-12	140	(para) Žiežirbų skaičius padidėja pagal Prp ar Inp
16-30	Gelsvė raganų	Žolė vijoklis	Šakniastiebis		Į vidų	Šilt	Kalnai:	95/50	11-4	140	(3val.) Tik moterims, kerų AM +20; imunitetas ligoms +10.
31-47	Kietis dieviškasis	Žolė	Žiedai	Sirupas	Į vidų	Šilt	Griuvėsiai:švent	50/80	3-10	460	(parai) Žynio žiežirbų skaičius padidėja 10%.
48-51	Kietis magų	Žolė	Žiedai	Sirupas	Į vidų	Šaltoji	Pievos:sausr	97/80		1000	(6val.) Tik ne magams. Įgyja 1-4 mago kerus su žiežirbomis(1-60 - 1L, 61-90 - 2L, 91-98 - 3L, 99-00 - 4L).

ŽOLIŲ GRUPIŲ LENTELĖ											
d%	Žolės pavadinimas	Organizmo tipas	Vartojama dalis	Preparato tipas	Vartojimo būdas	Juostos tipas	Krašto Tipas	Tikim./ slėpim.	Naud. mėn.	Kaina	Aprašymas
52-54	Kietis magų	Žolė	Žiedai	Sirupas	Į vidų	Vidut	Pievos:sausr	97/80	6-8	1000	(6val.) Tik ne magams. Įgyja 1-4 mago kerus su žiežirbomis(1-60 - 1L, 61-90 - 2L, 91-98 - 3L, 99-00 - 4L).
55-57	Kietis magų	Žolė	Žiedai	Sirupas	Į vidų	Šilt	Pievos:sausr	97/80	7-10	1000	(6val.) Tik ne magams. Įgyja 1-4 mago kerus su žiežirbomis(1-60 - 1L, 61-90 - 2L, 91-98 - 3L, 99-00 - 4L).
58-65	Kmynas magų	Žolė vijoklis	Sėklos		Į vidų	Vidut	Lankos:	98/100	8	120	(10 min.) Sukelia levitaciją.
66-75	Perkūnropė žaibų	Žolė	Galai		Į vidų	Šilt	Pusdyk.:smėlingi	80/140	5	140	(5t) Viena elektros strėlė (max 50ŽT, YŽ +10), nuotoliai - 5,10,20,50. Pačiam max 10ŽT.
76-85	Raganė puikioji	Liana	Žiedai	Sirupas	Į vidų	Šilt	Mišk.lap.:	98/80	6-9	1200	(sav.) Tik moterims, pagrindinė prigimtis padidėja (priedas +10).
86-00	Ugniažolė ugninė	Žolė vijoklis	Vaisiai		Kramtyti	Vidut	Stepės:	95/60	7-10	25	(10t) Ugninis spjūvis (max 80ŽT, YŽ+10) iki 3m.
62-69	NUODAI										
01-09	Dynalka	Žolė	Lapai	Pasta	Į žaizdą	Karšt	Upių pakr.:	70/80	1-12	60	(vid.) Max 15ŽT ir apakina.
10-17	Džitsus	Moliuskas	Visas	Sunka	Į žaizdą	Šilt	Jūra:seklumos	50/40	1-12	180	(st.) Max 50ŽT (turi būti saugomi 00C temper.)
18-23	Fastenė	Palmė	Stiebagumbiai	Sirupas	Į vidų	Karšt	Mišk.reti:	90/100	8-10	200	(vid.) Užmiega 12val., pažadinti neįmanoma.
24-27	Joparga (voras)	Voras	Nuodai		Į žaizdą	Karšt	Dyk.:	60/90	1-12	400	(st.) (5val.) Paralyžius ar AVM -10.
28-35	Jutas (skorpionas)	Skorpionas	Nuodai		Į žaizdą	Karšt	Dyk.:akmen	60/100	1-12	210	(vid.) Išsyk išprotėja ar AVM -5.
36-40	Karfaras	Liana	Pumpurai	Pasta	Į žaizdą	Karšt	Džiunglės:	90/100	1-12	750	(vid.) Mirtis per 5-15t (max 80ŽT).
41-43	Klytunas	Krūmokšnis	Šakniastiebis	Pasta	Į žaizdą	Vidut	Dykvietės	95/100	9-10	230	(vid.) (1-10 d.) Koma ar AVM -10.
44-51	Pataisas vimdusis	Palmė	Sporos	Pasta	Į žaizdą	Vidut	Mišk.spyg.:eglyn.	80/80	6-9	50	(st.) (1val.) Vemia, todėl AVM -20.
52-57	Pentinius ramusis	Žolė	Žiedadulkės	Pasta	Į žaizdą	Vidut	Javai:	90/80	6-7	90	(vid.) (1 d.) Paralyžius.
58-67	Skaumas (žiogas)	Vabzdys	Nuodai		Į žaizdą	Vidut	Nendrynai:	50/100	7-9	460	(st.) Sukelia labai stiprų skausmą, todėl max 60ŽT.
68-70	Slota	Voras	Visas	Pasta	Į žaizdą	Vidut	Mišk.mišr.:	80/160	5-9	80	(vid.) (1 d.) Paralyžius, po to mirtis (max 40ŽT).
71-77	Taynaga	Krūmas	Žievė	Milteliai	Kvėpuoti	Šaltoji	Taiga:	60/120		120	(vid.) Max 50ŽT ir 50%, kad bus sterealizuotas.
78-88	Uraana	Žolė	Lapai	Pasta	Į žaizdą	Vidut	Pievos:	60/80	5-7	60	(st.) Max 30ŽT.
89-95	Zaganzaras	Žolė vijoklis	Svogūnėliai	Sunka	Į žaizdą	Vidut	Kalnai:	60/140	9-10	500	(vid.) Max 10ŽT ir apakina 1val.
96-00	Žalčialunkis juodasis	Krūmokšnis	Žievė	Milteliai	Kvėpuoti	Šilt	Mišk.mišr.:	90/100	3-11	260	(st.) Uždūsta per 3t (max 50ŽT ir dusulys AVM -10).
70-72	STIPRŪS NUODAI										
01-04	Akaana	Žolė vijoklis	Žiedai	Pasta	Į žaizdą	Šaltoji	Kalnai:pievos	80/160		3200	(it.st.) Žaibiška mirtis (max 600ŽT).
05-11	Drignė garbanotoji	Žolė	Medus	Medus	Į vidų	Vidut	Lankos:	30/60	6-8	300	(l.st.) Nesulaikomai kalba, haliucinacijos.
05-11	Drignė garbanotoji	Žolė	Medus	Medus	Į vidų	Vidut	Lankos:	30/60	6-8	300	(l.st.) Nesulaikomai kalba, haliucinacijos.
12-17	Galenaana	Medis lap.	Lapai	Milteliai	Kvėpuoti	?	?	30/60		140	(st.) Koma (5val. AM -(1-50).
18-24	Jora (šikšnosparnis)	Šiksnosparnis	Kvap.liauka	Pasta	Į žaizdą	Šilt	Kalnai:urvai	90/120	3-8	400	(vid.) Max 100ŽT.
25-43	Jonažolė mažoji	Žolė	Žiedai	Sirupas	Į vidų	Vidut	Pievos:akmen	60/60	6-7	85	(l.st.) (2-20t) Jautrus šviesai: paprasta daro max 15ŽT/t (be YŽ), plyksnis - max 200ŽT.
44-49	Klyja	Žolė vijoklis	Uogos	Kompresas	Į žaizdą	Šilt	Stepės:	90/120	6-7	(vid.)	Max 300ŽT.
50-57	Kurpelė kvapioji	Žolė	Šakniastiebis	Pasta	Į žaizdą	Vidut	Kalnai:pievos	90/100	8-5	1020	(l.st.) Mirtis per 6t (max 50ŽT).
58-59	Megunta (medūza)	Duobagyvis	Visas	Pasta	Į žaizdą	Šilt	Jūra:	95/140	5-10	3000	(it.st.) Mirtis per 2t (max 200ŽT).
60-69	Pumpotaukšlis baimės	Grybas	Sporos		Kvėpuoti	Šaltoji	Ganyklos:	90/100	8-9	250	(l.st.) Siaubas - Psi 70: bėga nesidairydami (5% - mirtis iš siaubo).
70-78	Rupūžė kvatoklė	Varliagyvis	Oda	Nuoviras	Į žaizdą	Šilt	Pievos:drėgni	80/120	9-3	420	(l.st.) (2val.) Juoko priepuolis, todėl AVM -30.
79-89	Tosteda juodapilvė	Voras	Nuodai	Šviežias	Į žaizdą	Vidut	Pusdyk.:	80/110	5-10	1400	(it.st.) Nariuotakojams, kirmėlėms - max 200ŽT, stuburiniams - max 80ŽT.
90-00	Trikis	Krūmas	Uogos	Pasta	Į žaizdą	Karšt	Džiunglės:	95/60	7-10	1000	(l.st.) Paralyžius ir mirtis per 30t (10t - AVM -(1-30)).
73-79	PASTABUMĄ SKATINANČIOS ŽOLĖS										
01-04	Akišvietė nuostabioji	Žolė	Žiedai	Džiovintas	Į vidų	Vidut	Pelkės:	95/100	6-9	200	(5val.)Gerina regą (VM +30). Infrarega 5 m, mato nematomus per 20 m.
05-16	Dama puikioji	Krūmas	Uogos	Šviežias	Į vidų	Vidut	Kalnai:mišk.įv.	70/70	8-9	12	(10val.) Infrarega 3 m, bet pastabumas šviesoje-30. Tvermė šviesos atakoms -30.
17-32	Jaranas	Žolė	Žiedadulkės	Uostyti	Į vidų	Vidut	Pievos:	60/60	4-7	5	(1val.) Stiprina uoslę (VM +30).
33-40	Klagulas	Žolė	Pumpurai	Nuoviras	Į vidų	Šilt	Pusdyk.:	90/80	2-5	140	(6val.) Paaštrėja rega - pastabumas +40.
41-55	Medetka akyloji	Žolė vijoklis	Žiedai	Šviežias	Į vidų	Vidut	Šaltin.:	70/60	6-10	5	(1val.) Gerina regą - pastabumas +20.
56-60	Nakviša skurdžioji	Žolė vijoklis	Žiedai	Aliejus	Į vidų	Vidut	Pievos:smėlingi	80/100	6-9	50	(4val.) Infrarega 10m.

ŽOLIŲ GRUPIŲ LENTELĖ											
d%	Žolės pavadinimas	Organizmo tipas	Vartojama dalis	Preparato tipas	Vartojimo būdas	Juostos tipas	Krašto Tipas	Tikim./ slėpim.	Naud. mėn.	Kaina	Aprašymas
61-63	Nakviša skurdžioji	Žolė vijoklis	Žiedai	Aliejus	Į vidų	Šilt	Pievos:smėlingi	80/100	8-9	50	(4val.) Infrarega 10m.
64-78	Snaputis nežymusis	Žolė	Vaisiai	Eter.aliejus	Trinti kūną	Vidut	Mišk.lap.:	50/100	6-8	110	(2val.) Pastabumo VM +25, palengvina spąstų, slaptų durų ir pan. ieškojimą.
79-88	Tramažolė gauruotoji	Žolė	Šaknis	Šviežias	Į vidų	Vidut	Pievos:drėgni	80/80	8-10	5	(1val.) Gerina klausą - VM +30.
89-00	Zuras (pelėsis)	Pelėsis	Visas	Nuoviras	Į vidų	Šaltoji	Urvai:drėgni	70/100	5-10	65	(1val.) Sustiprėja uoslė ir klausa (VM +40).
80-87	*PRIGIMTĮ SKATINANČIOS ŽOLĖS*										
01-10	Citrinvytis ryškalas	Liana	Uogos		Į vidų	Šilt	Mišk.įv.:up.pakr.	95/100	6-8	1000	Atskleidžia vieną ypatingą sugebėjimą, bet tik vieną kartą gyvenime.
11-22	Dilgėlė kruvinoji	Žolė	Žiedai	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Nendrynai:	90/120	7-10	460	Išgerti prieš miegą. Gajumas padidėja 20%, išsilaiko iki kito miego.
23-37	Ežeinis galiūnų	Žolė vijoklis	Sėklos		Kramtyti	Vidut	Stepės:	90/80	9-10	85	Padidėja jėga (kirstynėse AM +10).
38-49	Jazminas geltonasis	Krūmas	Pumpurai	Tyrelė	Uostyti	Šilt	Mišk.lap.:	90/120	11-3	200	(3val.) Padidėja (+10) proto, intuicijos ir valios priedai.
50-61	Koka nuostabioji	Krūmas	Lapai		Kramtyti	Šilt	Kalnai:vi	90/90	5-8	185	(4val.) Didėja jėga ir vikrumas (AM +20), baigus veikti tvermės ir imunitetas sumažėja -40.
62-79	Krunė rubinė	Žolė	Lapai	Šviežias	Į vidų	Vidut	Mišk.lap.:	80/90	6-9	60	Suvalgius, miegant padidėja gajumas 10%.
80-81	Lostagija	Žolė	Pumpurai	Nuoviras	Į vidų	Šilt	Dyk.:	90/100	1-3	3000	Atstato sumažėjusį prigimties priedą.
82-83	Lostagija	Žolė	Pumpurai	Nuoviras	Į vidų	Karšt	Dyk.:	90/100	1-4	3000	Atstato sumažėjusį prigimties priedą.
84-88	Rufelis	Medis spygl.	Derva		Kramtyti	Šilt	Pusdyk.:	95/140	5-6	800	VaP 2 paroms padidėja +20.
89-95	Triufelis	Grybas	Visas		Į vidų	Šilt	Mišk.lap.:ąžuol.	80/140	9-12	75	(10min.) Padidėja jėga ir vikrumas (AM +10).
95-00	Zulsendura	Grybas	Visas		Į vidų	Šilt	Urvai:sausr	90/100	1-12		100 dienų ViP+10
88-94	*REGENERUOJANČIOS IR KITOS ATSTATANČIOS ŽOLĖS*										
01-06	Aldaka	Žolė vijoklis	Šaknis	Nuoviras	Į vidų	Šaltoji	Kalnai:	95/120		545	Atstato regą, jei akys sveikos.
07-16	Belbrama	Kerpė	Visas	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Pusdyk.:akmen	70/140	1-12	300	Regeneruoja pažeistus nervus.
17-26	Edramas	Samana	Visas		Į vidų	Šaltoji	Taiga:up.pakr.	85/140		90	Sustato lūžusius kaulus.
27-36	Febhendus	Žolė	Šaknis	Nuoviras	Į vidų	Šaltoji	Upių pakr.:	80/100	7-9	400	Grąžina klausą.
37-40	Riešutmedis platienos	Medis lap.	Riešutai	Šviežias	Į vidų	Vidut	Mišk.lap.:	99/50	10-11	1500	Grąžina protą ir intuiciją, net dėl senatvės. Gydo psichines ligas ir atminties praradimą.
41-46	Siranas	Žolė	Svogūnėliai		Į vidų	Karšt	Pusdyk.:pievos	95/120	8-12	430	Regeneruoja sumaitotą organą
47-54	Snieguolė varninė	Žolė	Svogūnėliai	Nuoviras	Trinti kūną	Šaltoji	Kalnai:mišk.lap.	85/120		200	Ištrynus kūną nuima paralyžių ir komą.
55-76	Suranė	Krūmokšnis	Uogos		Į vidų	Vidut	Upių pakr.:	50/80	7-8	12	Nuima svaigulį.
77-82	Tarnas	Krūmas	Pumpurai	Nuoviras	Į vidų	Karšt	Džiunglės:	97/120	1-12	1175	Regeneruoja vienas prarastas organas.
83-94	Vinukas	Žolė	Šaknis	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Pusdyk.:	80/100	10-11	45	(10 d.) Apsaugo nuo vieno svaigulio.
95-00	Žilė mėsingoji	Žolė	Šakniastiebis	Tyrelė	Trinti kūną	Vidut	Kalnai:krūmynai	90/140	7-9	140	Nuima paralyžių, komą.
95-00	*TVERMĖS ŽOLĖS*										
01-15	Arlanas	Žolė vijoklis	Šaknis	Pasta	Į vidų	Šaltoji	Kalnai:	90/160		450	(5-10val.) Tvermė šalčio kerams +40, žala dvigubai mažesnė.
16-27	Atigaksas	Žolė	Šaknis	Nuoviras	Į vidų	Šaltoji	Tundra:	80/100	6-8	215	(8val.) Tvermė šviesos atakoms +30. Saugo akis nuo apakinimo ryškia šviesa.
28-39	Druskinis beduinų	Krūmas	Riešutai		Į vidų	Šilt	Dyk.:druskož	80/40	9-11	100	(10val.) Psi tvermė +40.
40-42	Kietis drakonų	Žolė	Žiedai	Sirupas	Į vidų	Vidut	Pievos:sausr	97/80	7-8	1300	(3val.) Tvermė alsavimams +50. 4 sėkmingos atakos kumščiu daro drakono įkandimo žalą.
43-53	Kilmakuras	Žolė	Šaknis	Nuoviras	Į vidų	Karšt	Pievos:	70/120	1-12	335	(1-10val.) Tvermė ugnies atakoms +40, žala dvigubai mažesnė.
54-67	Krunė rubinė	Žolė	Šaknis	Nuoviras	Į vidų	Vidut	Mišk.lap.:	80/90	6-9	45	(5-10t) Tvermė ugnies atakoms +20.
68-76	Leuzėja kietoji	Žolė vijoklis	Šaknis	Nuoviras	Į vidų	Karšt	Kalnai:pievos	90/100	3-8	190	(10val.) Tvermė Fi kerams +40.
77-82	Margalas kapinis	Žolė vijoklis	Sėklos		Į vidų	Šaltoji	Kapinės:smėlingi	98/40	8	1560	(parai) Tv. nemirėlių siurbimui ir paralyžiui +60.
83-88	Rūta gelbstinti	Žolė	Visas	Eter.aliejus	Trinti kūną	Šilt	Kalnai:šlaitai	80/140	1-9	800	(2 paras) Tvermė siurbimui +50.
89-97	Šaltalankis akmenų	Krūmas	Sėklos	Aliejus	Trinti kūną	Šaltoji	Kalnai:uolos	90/80		200	(5val.) Fi tvermė +15, išgydo 1-30ŽT.
98-00	Žėrūnas	Pelėsis	Sporos		Į vidų	Vidut	Griuvėsiai:vabzd.	95/160	1-10	1060	(2 paros) Tvermė ugniai +50, YŽ -20. Be oro praradęs sąmonę išgyvens iki 12val. Kūnas švyti.

DEMONŲ VEKSELIAI

Demonų vekseliai – tai popieriaus ar pergamento lapelis, kuriame užrašytas demono įsipareigojimas atlikti tam tikrus kerus ar veiksmus. Dažnai tokie vekseliai atsiranda demonų ir demonistų benravimo pasekoje.
Vekselyje nurodytas jo simbolis ir kerai, kuriuos demonas gali atlikti. Taip pat vekselyje nurodomas ir demono vardas. Dažniausiai tai būna sutrumpintas demono vardas, kuriuo galima į jį kreiptis. Tikrasis demono vardas dažnai yra paslaptis, kurios demonas niekam neatskleis. O jei vis dėl to kažkam pavyksta sužinoti tikrąjį demono vardą, tuomet toks asmuo tampa svarbiausiu demono priešu, kurį jis stengsis sunaikinti visais įmanomais būdais ir taip išlaikyti paslaptį.
Norint, kad demonas atliktų įsipareigojimą, reikia perplėšti vekselį ties pasižymėta linija, ištarti nurodomą vardą bei garsiai nurodyti, kokie kerai turėtų būti atlikti.
Po to pasirodo pats demonas, įgaunantis vienokį ar kitokį pavidalą. Jam vekselio turinio nereikia kartoti, nes jis jį ir taip žino bei stengiasi šiuo įsipareigojimu kuo greičiau atsikratyti. , kuris Per tam tikrą laiką demonas nurodomą darbą atliks. Tačiau, deja, demonai savo įsipareigojimų dažnai nevykdo ar vykdo netiksliai. Jie gali atlikti nereikalingą darbą, išvis nieko nedaryti ar net pakenkti vekselio naudotojui.

Demono veiksmai vykdant vekselio įsipareigojimus					
d% kai vekselyje yra 3 kerai, demonas		d% kai vekselyje yra 2 kerai, demonas		d% kai vekselyje yra 1 keras, demonas	
01-50	Įvykdo pasirinktus kerus	01-70	Įvykdo kerus	01-95	Įvykdo kerus
51-70	Įvykdo pirmus likusius kerus	71-95	Įvykdo kitus kerus	96-99	Nieko nedaro
71-90	Įvykdo antrus likusius kerus	95-98	Nieko nedaro	00	Atakuoja
91-98	Nieko nedaro	99-00	Atakuoja		
99-00	Atakuoja				

Demono ataka – tai kirtimo, smūgio, triuškinimo, imties ar kerų ataka. Žala priklauso nuo demono tipo bei sąvybių. Kai kurie demonai vekselio naudotojo gali neatakuoti, tačiau atlikti kitokį pokštą. Tokie demonų veiksmai pažymėti *kursyvu*. Jei nurodomi du pokštai, tuomet vietoj nieko nedarymo atlieka pirmąjį pokštą, vietoj atakos antrąjį.

Agaris (magas)
1. Sustabdo bėgančius vienai valandai (Bi ataka 70). 1km zonoje niekas negali bėgti;
2. Išmoko dar vienos kalbos;
3. R50m zonoje išsklaido vienerius nurodomus kerus.

Bifronis (vitalistas)
1. Uždega žvakes didelėje tamsioje patalpoje; pvz. 1 km ilgio urve, 1 km^2 ploto grotoje ir pan.; šviečiavieną parą, o lauke apšviečia R1km plotą;
2.Padeda surasti norimą

Amduscijus (bardas)
1. Išverčia medžius 1ha plote;
2. Pristato dvi porcijas bet kokių magiškų žolių.

Bueris (žolininkas)
1. Išgydo bet kokią ligą;
2. Pristato dvi porcijas bet kokių magiškų žolių.

Barbetas (mentalistas)
1. Parodo artimiausią lobį;
2. Nuima apžavus visiems esantiems R50m zonoje.

Cimerus (karys)
1.Atsiunčia karį, kuris vienose kautynėse kausis iki mirties; jo lygis bus kaip stipriausio grupės nario, bet ne mažesnis kaip 3-sias.

Bem-Atiras (dvorfas-vagis)
1. 1-100% vario paverčia auksu, bet 50%, jog jau turimą auksą ir sidarbą pavers purvu;
2. Teleportuoja grupę iš miško į atvirą vietą, iš po\emio į paviršių; 33%, kad ten bus pavojinga pabaisa.
3. Nugena priešininkus keiksmasi (Bi ataka 80), šie bėga >1km.
Pavogia pinigus

Dekarabija (miškavaikė-pėdsekė)
1. Padeda surasti magišką žolę R15km zonoje;
2. Padeda surasti artimiausią brangakmenį R50m zonoje;
3. Priverčia pakilti ir nuskristi skraidančias būtybes (Bi ataka 100).

Gaapas (magas)
1. Teleportuoja iki 100 km 5 asmenis. Maksimali paklaida 3%.
Atima sąmonę visiems grupės nariams 1val.

Flauras (drakonas)
1. Ugnies kamuoliu atakuoja vieną būtybę (Fi ataka 150, šaudymo ataka 80, Max400ŽT, YŽ+40);
2. Per 3T nurodytoje vietoje 50m^3 uolieną išlydo iki skystos lavos.

Gerbdalinas (bardas)
1. Pradeda šnekėti ir visi girdintys 1val. apsnūsta (Psi 100);
2. Paverčia šunimis 1-3 nurodytus humanoidus (Bi ataka 80).
Šunimi paverčia vieną grupės narį



Forkas (valkata)
1. Išmoko vienos kalbos;
2. Parodo artimiausią lobį;
3. Parodo pamestą daiktą.

Glasyulabalas (elfas-magas)
1. Sustabdo nurodytų 1-4 stuburinių būtybių širdis (Bi ataka 80);
2. Savaitei paverčia nematoma vieną būtybę. Matoma atvirs po d10 parų.

Haelis (knygius)
1. Leidžia parą kalbėti bet kuria nežinoma kalba ir ją suprasti.

Frimosas (karys)
1. Vienai parai naudotoją įsimyli visos R1km zonoje esančios moterys ir merginos, jei jų nėra – moteriškos lyties žvėrys, jei ir jų nėra – paukščiai, ropliai, varliagyviai ir vabzdžiai.

Haristumas (magas)
1. 6 val. padidina atsparumą ugniai iki 3000ºC karščio, Fi tvermė ugnies atakoms 300.

Frucisjerė (vitalistė)
1. Prikelia 1-3 ne daugiau kaip prieš 10 dienų mirusias būtybes.

Homoteris (pėdsakys)
1. Nuramina žvėris R50m zonoje (Bi ataka 150);
2. Leidžia 15 min. kalbėtis su žvėrimis.

Furfuras (magas)
1. Į nurodytą vietą ar būtybę trenkia žaibas (Fi ataka 100, Max300ŽT, YŽ+30);
2. Pakyla stiprus vėjas;
3. Pasigirsta kurtinantis griaustinis (Fi ataka visiems R100m zonoje). Max40ŽT, 10t AM-10.

Humotis (knygius)
1. Atgabena bet kokią norimą knygą (ŽM nustato ar norimą);
2. Išmoko vienų norimų kerų (ŽM nustato ar norimų kerų).

Iljuras (šamanas)
1. 1-10 parų suteikia laikiną norimą totemą;
2. Suteikia nuolatinį patį nenorimiausią totemą;
3. d10 parų sumažina maksimalų gajumą 10%.

Jaguaska (žvėrininkė)
1. Parai užmaskuoja 1-3 protingas būtybes, jos virsta smulkiais varliagyviais, ropliais ar kirmėlėmis, įgaudamos visas jų savybes. Metus d% ir i6kritus 90-100 – tą pavidalą išlaikys savaitę;
2. Svaigina garsu: Fi ataka 50 R30 m zonoje. Prieš grupės narius – Fi ataka 20. 1 valandą AM –30.
Grupės nariai ir jų daiktai nusidažo šlykščiai žalia spalva. Tai prakeikimas.

Kaimas (vagis)
1. Priverčia nutilti šunis ar kitus sarginius gyvūnus. Užmaskuoja pėdas ir kvapą 3 km ilgio kelyje.
Pavagia visus brangakmenius ir papuošalus.

Lerajė (karė)
1. Padeda vienam asmeniui 10 kartų per 1 kautynes šauti lanku ar arbaletu (AM +50). Šaudymo nuotolis padvigubėja, YŽ +10;
2. Saugo nuo apšaudymo strėlėmis, taip pat nuo kerais iššautų ir kitokių magiškų strėlių. Tokių šaudymo ir kerų AM –30.

Marbas (karys)
1. Išgydo 1 ligą;
2. Pakeičia išvaizdą (ūgį, svorį, odos spalvą ir pan.), gali padidinti žavumą (žavumo vertė pakeičiama į geriausią iš trijų d% metimų);
3. 5 šūviams iš eilės padidina taiklumą šaudant ar svaidant (AM +50). Laikas tarp šūvių nesvarbus. Pataikius visada metama YŽ.

Moralis (miškavaikis magas)
1. Paverčia du daiktus nematomais visiems laikams.

Murmutas (nekromantas)
1. Iškviečia mirusiojo vėlę ir ištardo, jei vėlė ne senesnė kaip 100 metų ir ne toliau kaip 200 m nuo žuvimo vietos.

Nitra (vagis)
1. Parodo paslėptą daiktą;
2. Leidžia nepastebėtiems prasiskverbti pro sargybą (slėpimasis 110).
Pavagia strėles ir gintarą.

Noktaras (elfas mentalistas)
1. Ištrado protingą būtybę (Psi ataka 120).

Orobas (nekromantas)
1. Pristato 1 arklį ar kitą jojamąjį gyvulį;

2. 3 valandas gina nuo bekūnių nemirėlių, šešėlių, džinų, smulkių, iki 6 –ojo lygio, demonų atakų. Šie negali atakuoti.

Ostharimonas (skydveidis karys)

1. Per kautynes atspindi prieš grupę nukreiptus kerus atgal. Sėkmės tikimybė 80%. Tada atspindėtieji kerai veikia patį kerėtoją.

Procelis (pėdsekys)

1. Priverčia bėgti vandenį: mažą ežeriuką išsilieti ant kranto ir nutekėti 10 km, jūroje gali sudaryti srovę, kuri laivą nuneš iki 100 km;
2. Šildo vandenį – net mažą ežeriuką;
3. Šneka nesąmones. Grupė visą parą negali susikalbėti, nes aplink girdėti nežinomų žmonių balsai nesuprantamomis kalbomis. Tokioje zonoje visų AM -20.

Pursonas (žynys)

1. Prijaukina vieną žvėrį;
2. Padeda surasti artimiausią lobį.

Rilireta (žynė)

1. Pasako, kam tinka tas augalas ar mineralas;
2. Išgydo ligą.

Ronabė (bardė)

1. Išmoko vienos kalbos;
2. Visam laikui padidina žavumą (mesti d%, kol žavumas padidės bent 1).

Sabnakas (žynys)

1. Pastato stovyklą, kurioje gali gyventi iki 30 žmonių. Jei žiema – tai bus šiltos palapinės, su maistu, vandeniu ir pašaru trisdešimčiai ar mažiau arklių;
2. Visiškai išgydo iki 10 būtybių žaizdas ir atstato gajumą.

Šaksis (vagis)

1. Suranda paslėptą daiktą (1-85 – randa, 86-100 – randa kitą įdomų ar vertingą daiktą).

Gali pavogti pinugus. Vietoj smūgio visą grupę 10 minučių apkurtina ir apakina, o tada pavagia visus grupės pinigus ir brangenybes.

Sirchadė (pėdsekė)

1. Nuvaro žvėris (Bi ataka 120).

Skinvarsas (orkas – magas)

1. Paverčia 1 protingą būtybę utėle, varnu ar erke (Bi ataka 80);
2. Ugnimi atakuoja 1 būtybę (Fi ataka 50, Max 100 ŽT, YŽ +20).

Surgatas (vagis)

1. Atrakina užraktus R20 m zonoje.

Gali pavogti brangakmenius.

Valeforas (vagis)

1. Pavagia nurodytą daiktą, esantį R 1 km zonoje;
2. Pristato užsakytą vagies įrankį ar artimiausią magišką durklą.

Gali pavogti iš kiekvieno grupės nario po 1 magišką daiktą.

Vassaga (dvorfė – pėdsekė)

1. Suranda paslėptus daiktus R 50 m zonoje, visi jie pažymimi švytinčiais obuolio dydžio kamuoliais;
2. Suteikia infraregą 1 savaitei.

Veparas (jūrininkas)

1. Sukuria laivą ir padeda jį valdyti 1 savaitę;
2. Sukuria laivo iliuziją, kurią veikėjai gali valdyti 1 valandą.

Vinė (magas)

1. Sugriauna vieną, ne ilgesnę kaip 500 m sieną;
2. Pastato 50 m aukščio bokštą;
3. Sukelia liūtį.

MAGIŠKI DAIKTAI

Akmenų švilpukas. Sušvilpus visi nuo 0,5 iki 30 cm skersmens akmenys ir metalo gabalai R5m zonoje iš <50 cm gylio išlenda į paviršių. Sunaudoja vieną žiežirbą. Skirtas dirvoms nuo akmenų valyti. Gali iškviesti monetų ar brangakmenių lobį iš po akmeninių ar medinių grindų. Sukurtas gnomų, kainuoja apie 1170 am.

Apsauginės apyrankės. Tai apyrankė, kuri padidina tvermę tam tikro tipo kerams +50. Vienu metu dėvėti galima tik vieną apyrankę, o kitą galima neštis kišenėje, kuprinėje. Vienu meru turint tris ar daugiau apyrankių, šios gali sprogti, darydamos Maxl00ŽT ugnies, vandens, šviesos ar kitokią žalą.

Ausikamščiai. Tai nedideli kamštukai, kuriais užsikimšusi ausis būtybė supranta bet kurią kalbą, bet kalbėti neišmoksta. Tačiau su jais negirdi jokių kitų garsų (tvermė garso atakoms +100).

Ąžuolinio pašnekovo juosta. Tai iš medžio plaušų nupinta juosta. Ja apjuosus medį ar krūmą galima su juo pakalbėti. Juostą galima panaudoti 1 kartą per dieną. Sueikvoja 5 žiežirbas.

Augalas gali papasakoti viską, ką matė ar girdėjo nuo išdygimo momento. Todėl labai daug šneka, į paprastą klausimėlį gali atsakinėti valandą ar daugiau. O atsakydamas į klausimą "Ar ką nors matei?" gali šnekėti kelis metus. Paklaustas atsakinės kol išsisems arba kol nuimsi juostą. Nuėmus juostą, medis daugiau niekada nebekalbės.

Tai senovinis elfų daiktas, turintis įterptus kerus "Medžiakalbė". Jį gali naudoti tik magai. Kaina apie 3300 am.

Batai kojūkai. Tai batai, kuriuos apsiavęs veikėjas pakyla į 3-3.5 m aukštį ir gali eiti kaip su kojūkais. Eiti visiškai nesunku, kaip su paprastais, patogiais batais. Tarp batų ir žemės nieko nėra, ten gali praeiti kitas žmogus. "Kojūkų" apačia turi remtis į tvirtą gruntą.

Chimerinė apranga. Tai drabužiai, kuriuos apsivilkusi, batai, kuriuos apsiavusi ir 1.1. būtybė įgauna tam tikro gyvūno kūno dalį ir su ja susijusias savybes. Šie daiktai labai brangūs ir reti - pasaulyje gali būti tik 2 ar 3 vienos rūšies daiktai. Aprangą nusivilkti gali tik tas kas apsivilko. Kitiems tai - labai sunkus veiksmas, sugadinantis daiktą ir sužeidžiantis dėvintįjį.

Tigro pirštinės. Tai tigro margumo aksominės pirštinės. Užsimovus, rankos virsta tigro letenomis. Atakos ir žala lygi tigro atakoms ir žalai. Kaina nustatoma taip: (tigro ataka letena + letenos žala) x 1000 am**.**

Pasitaiko lūšies pirštinių, su kuriomis lengva lipti į medžius: VM+30, liūto pirštinių, rudojo lokio pirštinių.

Kalnų ožio ilgaauliai. Tai ilgaauliai batai iš plaukuoto lyg ožio blauzdų kailio. Avint šiais batais kojos virsta kalnų ožio kojomis. Laipiojant ir bėgiojant uolomis VM + 60. Kaina apie 25000 am.

Erelio palaidinė. Apsiūta smulkiomis kontūrinėmis erelio plunksnomis. Apsivilkus ja liemuo ir rankos virsta erelio liemeniu ir sparnais. Sparnų skersmuo lygus dvigubam ūgiui. Skridimo greitis lygus dvigubam bėgimo greičiui. Skridimas labai varginantis. Skristi galima Svp T. Po to kiekvieną T tikrinamas SvB-20. Bandymui nepavykus tenka nusileisti. 30% tikimybė, kad skrendantysis nukris. Kaina 70000 am.

Vilko gobtuvas. Galva pavirsta vilko galva. Kalbėti nebeišeina, tačiau kautynėse galima kandžiotis it vilkui. Kaina nustatoma kaip ir tigro pirštinių.

Dieviško balso ikona. Randama turtingų kultų šventyklose. Gali giedoti psalmes, himnus. Paklausus atsako savo kulto šventos knygos citatomis. Atsakymas dažnai skamba kaip pranašystės ar patarimai. Iš tikrųjų ji tik parenka citatas su keliais žodžiais iš klausimo. Paklausus: "Kaip mums užmušti drakoną?", ikona gali atsakyti: "Argi Galingiausiasis neapgins tyros širdies!? Ir sparnuotieji drakonai virpa jį išvydę." Nežinantieji šios ikonos savybės, dažnai palaiko tokius žodžius išmintimi.

Kad ikona veiktų, reikia ilgai palaikyti saulės šviesoje: kai paryškėją spalvos, tuomet ją galima klausinėti. Pakrovus kelias valandas, ikona kalbės ar giedos skardžiu balsu. Išsikraunant balsas silpsta.

Druido apsiaustas. Didina Fi ir Bi tvermę (priešininko kerų AM-20), dėvinčiojo neužuodžia gyvūnai, nepuola normalūs (ne didieji) vabzdžiai. Apsivilkus jį išvirkščią, vilkintysis atrodo kaip netoliese augantis medis ar krūmas (tai Bi ataka 40).

Ginklų antrankiai. Tai du dideli žiedai, sujungti trumpa tvirto plieno grandinėle. Vienas žiedas užmaunamas ant riešo (ir jis sumažėja pagal riešo storį), kitas lieka tabaluoti. Į antrąjį žiedą įkišus paprasto kardo ar durklo rankeną, kirvio ar buožės kotą, šis vienarankis ginklas tampa magišku +20. Tik bėda, kad po to antrankiai nenusiima. Nenusimauna nei žiedas nuo rankos, nei nuo ginklo. Nuimti padeda tik "Atkeikimas". Tačiau antrankiai tuomet praranda savo magiškumą.

Greitasis miegmaišis. 1-2 T miegmaišyje atstoja naktį gero miego. Atsistato gajumas, žiežirbos, gali būti skaičiuojama patirtis ir tobulinami įgūdžiai.

Griaustinio pirštinės. Tai specialiai padarytos pirštinės, kuriomis suplojus pasigirsta kurtinantis griaustinis (Fi ataka 50, Max50ŽT), veikiantis R30 m zonoje visus, išskyrus mūvintįjį tas pirštines.

Išvirkštybės veidrodis. Tai didelis, 1x2 m² dydžio stiklo veidrodis. Į jį pažiūrėjusią būtybę išverčia išvirkščią lyg pirštine. Oda, plaukai, atsiduria viduje, o žarnos ir kiti vidaus organai - išorėje. Tai Fi ataka 40. Išversta būtybė miršta per 30 min. Išgelbėti gali tik "Atkeikimas".

Kaitrys. Tai kumščio dydžio degtas molinis tuščiaviduris kamuoliukas. Jį sudaužius R10m zonoje visi metaliniai daiktai ima kaisti ir per 6t įkaista iki 100° C. Tenka mesti šalin metalinius ginklus, šarvus, monetas ir kt. Dar per 6 T įkaista iki 1000° C. Su metalu besiliečiantys daiktai gali užsidegti. Kai kurie metalai išsilydo (alavas 232° C, aliuminis 660° C, cinkas 420° C, sidabras 961° C, švinas 327° C, žalvaris 320° C). Išgaruoja gyvsidabris 357°C, cinkas 907°C. Gali išnykti plieno užgrūdinimas. Nemetaliniai daiktai nenukenčia.

Kartis taikdarė. AM + 10, žala kaip paprastos kartiės. Pataikius metamas dar kartą d%, ir jei iškrenta >50, tuomet kartis daro papildomą priešininko laikomo ne magiško ginklo žalą. Gali būti ir YŽ.

Keršto ginklai. Tai ginklai su magiškumo priedu +5, bet atakuojant tam tikros grupės būtybes priedai didesni (pagal magiškumo lentelę). Jie būna skirti prieš ameboidus (ochras, drebutynus, juoduosius pudingus), bekūnes būtybes (šmėklas, šašuolius, šešėlius), chimeras (kokatrises, grifonus, hipogrifus ir kitas būtybes, kurių kūnas sudarytas iš kelių skirtingu gyvūnų dalių), drakonus, kerėtojus (magus, žynius, mentalistus ir nekromantus), kirmėles (balkšvakirmas, cecilijas ir t. t.), milžinus, nemirėlius, regeneruojančias pabaisas (tūlus, trolius, vampyrus), roplius (krokodilus, dinozaurus, roplėkus), stovylas (statulas, golemus, gargoilus), vabzdžius (vabalus, plėšriamuses, didskruzdes), vandenines pabaisas (driežažmogius, fikarus), voragyvius, žvėrtakius.

Maskuotės milteliai. Jie būna odinėse ar tošinėse dėžutėse po 5-10 dozių. Viena sauja (dozė) miltelių apsibėrusios būtybės kūnas susilieja su aplinka (slėpimasis +80).

Medžių žaibo pirštinės. Viena pirštine prisilietus prie aukšto medžio, iš kitos galima šaudyti žaibus. Po kiekvieno šūvio medis pažemėja 10m. Per parą galima iššauti d10 žaibų. Fiasko atveju šaudantysis gali patirti pusę žaibo žalos. Smogiant augalinėms pabaisoms pirštinės daro Max80ŽT.

Plūdrieji šarvai. Šarvai negrimzta vandenyje, jais galima plaukti su kroviniu, lygiu veikėjo svoriui.

Rankos. Tai magiškos pirštinės. Jomis apmauti kumščiai (ataka be ginklo) daro ne tik paprastą, bet ir magišką žalą, kuri lygi dėvinčiojo lygiui, padaugintam iš 5. Kerų ataka lygi dėvinčiojo kerų atakai. Pirštinės magijos tipas turi atitikti dėvinčiojo kerų tipą, kitaip fiaskas bus, kai atakos d% iškris 1-30.

ugninė ranka (ugnies ataka);
ledinė ranka (šalčio ataka);
elektrinė ranka (elektros ataka);
triuškinanti ranka (triuškinimo ataka);
skausmo ranka (skausmo ataka);
vočių ranka (paliestoje vietoje susidaro pratruksiantis pūlinys).

Rūdžių ginklai.Tai metaliniai magiški ginklai, kuriuose įterpti kerai "Korozijos ranka". Sėkmingos atakos metu jie gali visiškai suardyti priešininko ginklą ar jo šarvus. Rūdžių ginklas turi savo Fi ataką, kuri nustatoma pagal Magiškumo priedų lentelę. Veikiamo ginklo Fi tvermė lygi juo besikaunančiojo Fi tvermei. Rūdžių ginklai imuniteto korozijai neturi, jie taip pat suyra nuo sėkmingos atakos kitu rūdžių ginklu ar nuo gero rūdžių pabaisos smūgio.
Ginklo rūšis nustatoma pagal paprastą ginklų lentelę, ŽM nuožiūra ar atsitiktinai.

Šarvai sukliai. Jei kas nors puola iš nugaros šiuos šarvus dėvintį, šarvai apsuka jį veidu į priešininką. Besikaunant su keliais priešininkais neveikia. Sukliai taip žaibiškai apsisuka, kad juos dėvintis gali prarasti orientaciją. To neatsitiks, jei pavyks sveikatos bandymas. Tokie šarvai apstulbina ir atakuojantį iš už nugaros - jei nepavyksta jo valios bandymas.
Pirmuosius tokius šarvus sukūrė grafui, bijojusiam klastingo smūgio į nugarą kautynėse ar rūmuose. Kuriant tokius šarvus naudojami kerai "Pavojaus jusmė" ir "Posūkis aplink". Kaina apie 5000 am.

Sriubakmuo. Kumščio dydžio akmuo. Įmetus į puodą su 5 litrais verdančio vandens po 10 min. vanduo virsta labai maistingu buljonu 5. žmonėms. Būna ir didelių akmenų, gaminančių dešimtis litrų sriubos. Žmonės akmensriube gali misti kiek reikia, bet paprastai po savaitės ji įkyri. Akmensriubei tinka nešvarus, net apnuodytas vanduo. Visus nešvarumus ir nuodus, ligų sukėlėjus sunaikina sriubakmuo. Alkoholis išlieka.
Sriubakmuo pritraukia balkšvakirmes, vilstrakus ir kitas su akmenimis susijusias pabaisas. Sriubakmenis gamina miškavaikių magai. Maži kainuoja apie 2000 am.

Transformacijos ginklai. Ypatingą žalą padaręs ginklas gali transformuoti priešininką. Tai Fi ataka 40. Transformuotas priešininkas tikrąjį kūną atgauna po 1-5 valandų. Ginklo rūšis nustatoma pagal VKL-10 lentelę.

Ledo ginklas. Ginklas atrodo lyg ledinis. Maždaug žmogaus dydžio priešininkas virsta ledo statula. Jei karštą dieną statula aptirpsta, tai atgavusi tikrąjį pavidalą auka bus žemesnė, mažiau svers, o jei visai ištirps - nebeatsigaus.
Statulą galima sudaužyti, išmetus d%>90, bet jei daužant d%<20, daužantis patiria Šalčio ataką 30, Max40ŽT. Šiuo ginklu kirstynėse patirtas fiaskas bus šalčio kerų žala.

Stiklo ginklas. Ginklas atrodo lyg stiklinis. Priešininkas virsta stiklo statula. Daužymas kaip ledo statulos. Jei d%<20: turimi buteliukai, vyno buteliai ir kiti stikliniai daiktai sproginės, darydami Max40ŽT, gali daryti YŽ.

Porceliano ginklas. Ginklas atrodo lyg porcelianinis. Priešininkas virsta porcelianine statula. Kautynių metu patyrus fiaską vienas daiktas virs porcelianiniu.
Garo ginklas. Ginklas padarytas tarsi iš balsvi} garų. Priešininkas gali virsti stovinčiu vietoje ir nesisklaidančiu garo sūkuriu, kurio nenupučia vėjas. 30% tikimybė, kad atgaudamas savo kūną praras visus metalinius daiktus. Patyręs fiaską kirstynėse savininkas gaus Max10ŽT su YŽ nuo plikinančių garų (karščio ataka).

Dūmų ginklas. Atrodo lyg iš tirštų dūmų. Priešininkas gali virsti dūmų stulpu, stovinčiu vietoje ir nesisklaidančiu. Tikimybę 30%, kad atgaudamas kūną praras visus organinius daiktus.

Tunelinis apsiaustas. Tai 1,5x1,5 m dydžio apsiaustas juodu pamušalu. Ištiesus ir prispaudus prie akmeninės sienos pamušalu į viršų jis prilimpa, o sienoje atsiranda apsiausto skersmens, 5-10 m ilgio tunelis. Paprastai turi 20-30 užtaisų. Apsiaustą nukabinus nuo sienos, tunelis išnyksta, ir viskas, kas buvo tunelio viduje, lieka akmenyje. Kitą kartą apsiaustą ištiesus toje pat vietoje, atsiradusiame tunelyje bus prapuolusių daiktų akmeninės kopijos. Kaina priklauso nuo tunelio ilgio.

Žolininko skrynelė. Po kautynių į ją įlašinus savo ir nukauto priešininko kraujo ir įdėjus šviežių augalų, joje gali atsirasti 1-2 žolės. Jei bus įdėtas žemos žolės kuokštas, skrynelėje atsiras vaistažolė žema žolė, jei krūmo šakutė -atsiras vaistažolės krūmo 1-2 porcijos. Skrynelė veikia tik 1 kartą per parą. Žoles reikia sunaudoti iki vidurnakčio, nes vidurnaktį jos išnyksta.

"Fi aku-mu" grandiniai šarvai. Jų Ša 10, ŽS 30/20. Yra 40% tikimybė, kad sugers Fi kerus, kurių ataka <30. Sugėrimui pavykus, prieš dėvintįjį nukreipti kerai išsisklaido, o tų kerų žiežirbos persikelia į šarvus. Dėvintis šarvus gali panaudoti sukauptas žiežirbas savo kerams.

"Bi aku-mu" grandiniai šarvai. Jų Ša 10, ŽS 30/20. Yra 40% tikimybė, kad sugers Bi kerus, kurių ataka <30. Sugėrimui pavykus, prieš dėvintįjį nukreipti kerai išsisklaido, o tų kerų žiežirbos persikelia į šarvus. Dėvintis šarvus gali panaudoti sukauptas žiežirbas savo kerams.

Mažosios šmėklos apsiaustas.Tai violetinis šilkinis apsiaustas, kuris apsisiautus tampa pilku. Jį galima dėvėti ant šarvų. Užsivilkus atrodo, kad ūgis sumažėjo iki 1m. Tai iliuzija.
Atakuojant metaliniais ginklais pagerėja dėvinčiojo šį apsiaustą gynyba. Apsiauste įterpti galingi "Metalo nepaisymo" kerai, todėlyra50% tikimybė, kad metalinis ginklas kiaurai praeis pro dėvinčiojo kūną ir daiktus. Jei kerai nesuveiks, tuomet skaičiuojama paprasta gynyba. Jei kerai suveikė, bet atakuota metaliniu kirviu ar alebarda, tuomet dėvintysis gali patirti žalą nuo kirvakočio ar alebardos koto kaip nuo lazdos (Maxl5ŽT ar Max20ŽT). Strėlės su metaliniais antgaliais darys Max5ŽT.
Su apsiaustu galima kiaurai pereiti medines ar metalines duris, kurios ne storesnės kaip 15 cm.
Apsiaustas turi vieną ydą - šlapias neveikia. Neveikia tirštame rūke ar užtiškus keliems vandens lašams. Aptėkštas degtine ar labiau spirituotu gėrimu visiems laikams praranda magiškas savybes.
Saistymo kiaušiniai. Tai iš marmuro ištekinti akmenys (vištos kiaušinio pavidalo). Pabučiavus jį ir sviedus į kokį gyvūną, šis suakmenėja (Bi ataka 80). Suakmenėjusio gyvūno šarvuotumas ir Fi tvermė 200, todėl sudaužyti praktiškai neįmanoma. O kiaušinis vėl atsiduria metusiojo rankoje, tačiau dabar jis tikras kiaušinis. Jį sutraiškius suakmenėjusio gyvūno statula subyra į gabalus, o kiaušinis irgi suyra. Jei kiaušinis nesutraiškomas, po 12 valandų jis vėl tampa akmeniniu, o suakmenėjęs gyvūnas atsigauna.
Grįžusį kiaušinį pabučiavus antrą kartą akmeninė statula išnyksta. Gyvūnas atsiduria kiaušinio viduje, o ant kiaušinio paviršiaus atsiranda to gyvūno atvaizdas, primenantis išgraviruotą nuotrauką. Kol gyvūnas yra viduje, su kiaušiniu suakmendinti nieko daugiau nebegalima.
Pabučiavus kiaušinį trečią kartą iš jo iššoka jame buvęs gyvūnas, 2 kartus atakuoja nurodytą priešininką ir pabėga. Jei buvo uždarytas humanoidas, išleistas kausis tik ginklais, kerėti negalės. Jei išleistas gyvūnas neturės ką atakuoti, jis atakuos kiaušinio savininką. Atakuoja ne mažiau 10 kg sveriantį padarą.
Kiaušinį galima naudoti daug kartų. Veikia gyvūnus, sveriančius ne daugiau kaip 1 toną, ir kurie ne daugiau kaip 5 lygiais viršija kiaušinio naudotoją.
Kiaušiniai yra kelių rūšių: plėšrūnų žinduolių, žolėdžių žinduolių, roplių, paukščių, ameboidų, vabzdžių, vorų, kirmėlių, humanoidų.

MAGIŠKI ALIEJAI

Driadų aliejus. Išsitepęs šiuo blyškiai žaliu aliejumi veikėjas gali kiaurai eiti per didžiausius tankumynus, brūzgynus. Gali net įeiti į gyvus medžius (tai LS veiksmas, prie VM pridedami visi su magija susiję ypatumai ir talentai ar *Fitomantijos* įgūdis).

Fosforinis aliejus būna odinėse gertuvėlėse su maža skylute kamštyje. Paspaudus gertuvėlę pro skylutę ištrykšta čiurkšlelė, padeganti bet kokį daiktą, išskyrus specialiai paruoštą odą, iš kokios ir daromos gertuvėlės. Aliejus naudojamas laužams užkurti, deglams ir strėlėms padegti. Degantys drabužiai 1-4 t daro Max30ŽT. Šiuo aliejumi padengta strėlė pataikiusi daro papildomai Max20ŽT, gali būti ir karščio YŽ-10. Paprastai gertuvėlėje esančio aliejaus pakanka 20 spustelėjimų.

Gyvosios taburetės aliejus aptinkamas mažuose krištolo ar akmens buteliukuose. Priverčia gyvą ar negyvą augalinę organiką judėti. Vieno buteliuko pakanka ištepti maždaug 2nr. Išteptas daiktas paklūsta ne ilgesnei kaip 5 žodžių tepėjo komandai. Jei objektas su kojomis – jis vaikščios, jei su rankomis – galės griebti ar smogti. Arfos ar fleitos gros pačios. Veikia 6-10 T.

Kaučiuko aliejus. Išsitepusi šiuo tamsiai rudu aliejumi būtybė pasidaro elastinga lyg kramtomoji guma. Ji gali ištempti galūnes taip, kad jos pasidaro 3 kartus plonesnės ir ilgesnės. Per, liemenį gali paplonėti dvigubai. Veikia 3-8 T.

Kvapų aliejus. Tai mago pokštininko sukurtas aliejus. Atkimšus buteliuką pasklinda itin malonus nuostabių kvepalų aromatas. Tačiau šiuo aliejumi išsitepusi būtybė ima dvokti it skunsas ar šeškas. Kvapas lieka 1-10 val. Jį gali pašalinti "Kerų sklaidymas" ar energingos maudynės karštoje vonioje.

Lorno aliejus. Riterio sero Lorno užsakymu vienas galingas žynys sukūrė jam specialų aliejų. Lornas visuomet rūpinosi savo išvaizda ir patrauklumu. Pasitepusi šiuo aliejumi būtybė ima kvepėti taip maloniai, kad jos žavumas padidėja +30 (bet ne daugiau kaip 100). Veikia 1-5 val. Buteliuko pakanka apie 10 pasikvėpinimų. Moterims žavumo nepadidina.

Metalo nuovargio aliejus būna stikliniuose buteliukuose po 4 dozes. Šiuo aliejumi pateptas metalas sparčiai rūdija ir subyra į gabalus per 1-5t. Magiškų daiktų metalas turi Fi tvermę, lygią magiškumo priedui, padaugintam iš 4. Aliejaus veikimas – tai Fi ataka 20 prieš "negyvą" metalą, o prieš metalinius golemus, statulas ir kitas metalines pabaisas 60 (Max100ŽT). Viena dozė suardo R40cm plotą 5 cm gylyje.



Plaukų aliejų išrado visą gyvenimą apie vešlią ševeliūrą svajojęs anksti jaunystėje nuplikęs magas. Įtrynus aliejų į plikę po 2 valandų ima augti ryškiai oranžiniai plaukai 0,5 cm per parą greičiu. Jei aliejus pateks ant delnų, nosies, pilvo ar kitur, ten irgi ims augti oranžiniai plaukai. Plaukai auga 10 parų. Juos pašalina tik "Atkeikimas" ar skustuvas.

Plūdrumo aliejumi išteptas daiktas ar būtybė negrimzta vandenyje 5-10 valandų. Aliejaus užtenka vienam žmogui ištepti.

Priešrūdinis aliejus saugo metalą nuo vandens, rūgščių, rūdžių pabaisų, "Metalo nuovargio" aliejaus. Vienos gertuvės pakanka vieniems šarvams, skydui ir dviem ginklams ištepti. Veikia 12+d10 val.

Prikalimo aliejus. Šis itin magiškas aliejus neleidžia pajudinti daikto. Šiuo tirštu, medumi kvepiančiu aliejumi ištepus durų vyrius, kėdės kojas ar kitus judančius daiktus, jie taps lyg prikalti ir nejudės 3+d5 val. Aliejaus veikimą neutralizuoja tik "Kerų sklaidymas". Duris galima atidaryti, tik sulaužius vyrius, o kėdę pakelti - nulaužus kėdės kojas, kurios ir toliau liks "prikaltos" prie grindų. Gertuvėje yra 2d10 dozių, vienos pakanka R10cm plotui ištepti.

Raitelio aliejus. Gyvūnas, kurio galva ištepama šiuo aliejumi, pasidaro lengvai jodinėjamas ir labai paklusnus tepėjui, jei neliepiama atakuoti ar nusižudyti. Buteliuke būna 1-4 dozės. Veikia 1-5 val. Protingų būtybių neveikia.

Raštininko aliejus. Užtepus ant teksto visi nesuprantami žodžiai tampa žinomos kalbos žodžiais, išryškėja nematomu rašalu parašytas tekstas. Aliejus leidžia ne kerėtojams skaityti magų ir žynių kerų ritinius ir naudoti jų kerus pagal ritinių taisykles. Patepus mago knygos lapus mago slaptaja kalba parašytas tekstas išnyksta. Buteliuko pakanka 10 pergamento lapų patepti.

Skaidros aliejus būna juodo stiklo buteliukuose, kuriuose telpa 1-5 dozės. Vienos dozės pakanka R10cm sienos ištepti. Išteptas plotas pasidaro skaidrus, ir pro jį galima matyti, kas darosi anoje pusėje, jei ten pakankamai šviesu. Siena neturi būti storesnė kaip 2m. Mėginimas žiūrėti su infrarega - labai sunkus veiksmas (vienąkart nepavykus, būtybė pro tą plotą tikrai nematys). Iš anos sienos pusės pro atsiradusį "langą" nieko nesimato. "Langas" išbūna 1-10 val.

Šaltosios liepsnos aliejus. Užteptas aliejus užsidega ir liepsnoja labai šalta liepsna, nuo kurios niekas neužsidega, o būtybės nepatiria žalos. Apšviečia R4m.

Šarvuotumo aliejumi išsitepusi būtybė, jei nedėvi šarvų, gauna priedą šarvuotumui +10. Buteliuko pakanka keturioms žmogaus dydžio būtybėms ištepti. Veikia 1-5 val.

Šnipo aliejus dar žinomas kaip "Mago regos" aliejus. Ši potirštį aliejų supylus į dubenį, įsukus jį, kad susidarytų sūkurys, ir susikaupus galvojant apie norimą būtybę ar vietą, galima ją pamatyti. Jei veikėjas ją žino - tai lengvas veiksmas. Jei žino tik iš matymo, o vietą - prabėgšmomis - tai sunkus veiksmas. Jei žino tik vardą ar pavadinimą - tai labai sunkus (LS) veiksmas. Prie VM pridedamas magiškų daiktų atpažinimo ir naudojimo įgūdis. Aliejų gali naudoti bet kuri protinga būtybė. Veikia tos būtybės VaP T. Po to tą pačią aliejaus dozę galima naudoti tik kitą dieną.

Šviesusis aliejus saugomas neskaidriuose buteliukuose po 1 dozę. Atkimšus aliejus ima šviesti lyg švyturys ar "Šviesa" 3*d10T. Apipylus kokį daiktą šis ima ryškiai šviesti. Po vandeniu aliejus neveikia.

Tylos aliejumi patepus padus, eisena pasidaro tyli, patrynus žvangančius daiktus - šie nutyla. Sėlinimo VM+25.

Tvermės aliejus saugo būtybę nuo Fi kerų - "Mago strėlės", "Strėlių", "Kamuolių", "Sprogimų", "Žaibo". Jo Fi tvermė padidėja +50.

Vagies aliejus būna mažyčiuose tepalinę primenančiuose buteliukuose. Lašelis aliejaus atrakina bet kokią spyną ar užraktą. 30% tikimybė, kad atrakins magišką užraktą. "Durų ramsčiu", "Burtininko užraktu" ar kitokiais kerais užrakintų durų neįveikia.

Vikrumo aliejus. Vikrumo didysis priedas padidėja iki +20. Veikia 5-10 T. Rakinimo ir kraustymo VM+30.

Žaibų aliejumi išsitepusios būtybės kūnas ima traukti žaibus. Veikia 1-5 pusvalandžius. Jei oras giedras, netrukus susitelkia debesys, iš jo pasipila liūtis ir žaibai, trenkiantys į būtybę. Kas valandą pataikys 1-10 žaibų (Max100ŽT, su elektros YŽ). Valstiečiai papila "Žaibų" aliejų prie savo sausros nukamuotų pasėlių ar sodų, kad juos palaistytų liūtis.

Žvalgo puotos aliejus įpiltas į puodą, katilą ar kitokią virimo talpą labai įkaista. Valgis jame verda, kol išviręs iškyla į paviršių. Užnuodytas maistas tampa nebekenksmingas. Gertuvėje esančio aliejaus pakanka 10 porcijų maisto paruošimui. Šį aliejų vertina tie, kas vengia kurti laužą, bet mėgsta karštą maistą.

RITINIAI

Tai papiruso ritiniai, pergamentai, kartais molio, medinės ar net akmeninės lentelės, kuriuose įrašytas koks nors užkeikimas ar tiesiog įterptas keras. Išimtiniu atveju ritiniu gali būti net įrašas ant sienos.
Kiekvienas asmuo, gavęs tokį ritinį, gali iš jo sukerėti netgi nebūdamas kerėtoju. Tam jis tiesiog turi perskaityti ritinyje esantį tekstą. Žinoma, tokiu atveju būtina sąlyga – mokėti skaityti jame esantį tekstą ar suprasti pavaizduotus simbolius. Kerui ar užkeikimui reikalinga energija (žiežirbos) jau būna įterptos ritinyje jo sukūrimo metu.
Toks sukerėjimas iš ritinio yra vienkartinis – kerui atlikti reikalingos žiežirbos yra sunaudojamos iš ritinio. Pastarasis gali po to subyrėti (pergamentas, molio lentelė) ar tiesiog likti kaip išblukęs ir pažeistas tekstas (akmenyje, metale).

Į ritinius gali būti įterpiami labai įvairūs kerai. Plačiau apie juos žiūrėkite Pagrindinių taisyklių rinkinį, skyrių Ritualinė magija (psl. 77).

Atsitiktinė magiškų aliejų parinkimo lentelė			
d%	***Aliejus***	***Veikimo trukmė***	***Dozių kiekis***
01	Driadų	3-8 T	1 būtybę
02-06	Fosforinis	*	20
07-12	Gyvosios taburetės	6-10 T	2 m2
13-15	Kaučiuko	3-8 T	1 būtybę
16	Kvapų	1-10 val.	1 būtybę
17-21	Lorno	1-5 val.	1 būtybę
22-25	Metalo nuovargio	*	4
26-27	Plaukių	*	1
28-34	Plūdrumo	5-10 val.	1 būtybę
35-38	Priešrūdinis	12+dIOval.	*
39-43	Prikalimo	3+d5 val.	2dIO
44-46	Raitelio	1-5 val.	1-4
47-49	Raštininko		10 lapų
50-52	Skaidros	1-10 val.	1-5
53-54	Šaltosios liepsnos	*	1-10
55-61	Šarvuotumo	1-5 val.	4 būtybes
62-64	Šnipo		1 (2 ltr)
65-69	Šviesusis	3 dIO T	1
70-71	Tylos	3 T	1-5
72-73	Tvermės	iki miego	1-5
74-79	Vagies		6
80-86	Vikrumo	5-10 T	1-5
87-93	Žaibų	1-5 pusval.	5
94-99	Žvalgų puotos	*	10
00	Pasirinktinai		

ASASINIZMAS

Tai yra specializuota kovos technika, kuri pasiekiama specialių apmokymų pagalba. Šios technikos pagrindą sudaro tam tikri specializuoti kovos veiksmai, kurie išmokstami kiekvienas individualiai atskiram ginklui ar kovai rankomis ar kojomis. Kiekvienas toks veiksmas atliekamas kaip labai sunkus veiksmas. Kaip priedas naudojamas kiekvieno specializuoto kovinio veiksmo įgūdis bei ViP. Sėkmingas veiksmo atlikimas reiškia, kad efektas nustatomas pagal atitinkamą aprašymą.

Raudonos Aguonos
Smūgis pirštais priešininkui į akis be baudų, kai jis kai be antveidžio. Max50ŽT, apakina.

Beržas Svyruonėlis
Kirtis rimbu, kai priešininkas dėvi KO ar silpnesnius šarvus. +(3xViP)ŽT prie ginklo žalos, YŽ+20.

Blusa Ausyje
Smūgis delnu į galvos šoną. Smūgio ranka žala. Iš karto svaigulys, nuo kurio bandyti atsipeikėti galės tik po L_{as} t.

Pienės Žydi
Smūgis durklo ar kardo rankena į galvą. Smūgiui pavykus - geltonas plyksnis. +20ŽT prie ginklo žalos. Psi tvermė krenta iki 0.

Berserkas
Sukeri pats sau ir įgauna berserko ataką. AM+2VaP, papildomai +JėP prie ginklo žalos.

Muilo Burbulas
Naudojamas tik prieš vyrus. Dvigubas smūgis koja į kirkšnį, o ranka arba ietimi į paširdžius. Per kitus 3t priešininko metaliniai šarvai subyrės nuo pirmos sėkmingos atakos, o jis tada pats patirs dvigubą žalą.

Tvanki Popietė Nušienautoje Pievoje
Smūgis buku 1- R ginklu (AM+10) ar kumščiu į galvą, kai priešininkas dėvi metalinius šarvus. Žala dviguba. Fi tvermė krenta iki 0.

Amanitos Skrydis
Spyris mažesnio ūgio priešininkui, kai šio šarvai KO ar silpnesni. Max(5*JėP)ŽT, YŽ+20.

Rudasis Šešėlis
Smūgis kardu, žala dviguba. Suardo metalinį ginklą arba šarvus (60% tikimybė).

Šernas Nendryne
Ataka buku ginklu vienu smūgiu iš karto prieš 2 arba 3 priešininkus. AM+20. Asasinas negali dėvėti plokštinių ar kevalinių šarvų. Priešininkams žala dviguba.

Drugelis jūroje
Smūgis skydu į krūtinę, kai priešininkas žemesnio ūgio. Suskaldomi plokštiniai ar kevaliniai šarvai. Max(6*JėP)ŽT, YŽ+30.

Eržilo Arbūzas
Spyris koja į galvą. Max(10*JėP)ŽT, YŽ+40.

ATSITIKTINIAI ĮVYKIAI

01-50	***SUTINKAMI***
01-28	Žmonės
29-39	Humanoidai
40-43	Kita grupė (*Humanoidai mieste*, *Kelyje sutikta grupė*, *Mieste sutikta grupė*)
44-60	Kelyje sutiktas pavienis
61-92	Gyvūnai miške
93-99	Nemirėliai (naktį, dieną)
51-99	***RANDAMI***
01-13	Lavonai
14-23	Statiniai
24-42	Pėdsakai
43-61	Kita
62-99	Radiniai

Sutinkami

Žmonės

01-02	Angliadegiai
03-03	Atsiskyrėlis
04-04	Aukso ieškotojai
05-11	Besislapstą žmonės
12-13	Brakonieriai
14-16	Girininkas
17-18	Grybautojai
19-19	Išvaryta žmona (dukra)
20-20	Kalkiadegiai
21-22	Kareiviai
23-23	Kurjeris
24-26	Medkirčiai
27-28	Medžiotojai
29-29	Moterį pagrobęs vyras
30-36	Pabėgę belaisviai
37-42	Pabėgę nusikaltėliai
43-47	Pabėgę valstiečiai
48-49	Pabėgę vergai
50-51	Paklydęs žmogus
52-53	Piemenys
54-54	Pirklys
55-59	Plėšikai
60-60	Pribuvėja
61-62	Priešo žvalgai
63-63	Puodžius (ieško molio)
64-64	Rūdkasiai
65-65	Skalbėjos (prie vandens)
66-66	Sodininkas (ieško augalų)
67-68	Šamanas
69-71	Vaikai grybauja
72-74	Vaikai uogauja
75-78	Vaikai žaidžia
79-79	Vaistininkas (ieško žolių)
80-82	Valkatos
83-85	Valstietis (malkų, rąstų)
86-87	Valtininkas (upėje, ežere)
88-91	Vežikas (su kroviniu, be)
92-95	Žolininkas
96-99	Žvejys (upėje, ežere)

Humanoidai

01-01	Anis
02-04	Driežažmogiai
05-07	Dvorfai
08-12	Elfai
13-14	Firbolgai
15-16	Fomorai išgamos
17-21	Gnoliai
22-27	Gnomai
28-34	Goblinai bastūnai
35-38	Goblinai urviniai
39-40	Koboldai
41-42	Milžinai medžių
43-45	Minotaurai
46-67	Miškavaikiai
68-72	Ograi
73-73	Ogremagai
74-83	Orkai
84-88	Spraitai
89-90	Troliai sausumos
91-92	Urvažmogiai
93-96	Vabalokiai
97-99	Verbygai

Humanoidai Mieste

01-01	Driežažmogiai
02-10	Dvorfai
11-14	Gnoliai
15-35	Gnomai
36-59	Goblinai bastūnai
60-61	Goblinai urviniai
62-62	Koboldai
63-63	Milžinas
64-66	Minotaurai
67-80	Miškavaikiai
81-83	Ograi
84-84	Ogremagai
85-94	Orkai
95-95	Urvažmogiai
96-99	Vabalokiai

Kelyje Sutikta Grupė

01-05	Amatininkų gurguolė
06-08	Atsitiktinis būrelis
09-11	Belaisvių konvojus
12-16	Būrys kareivių
17-21	Cirkininkų grupė
22-24	Dama su palyda
25-27	Didikas su palyda
28-29	Dvasiškis su palyda
30-35	Genamų galvijų banda
36-37	Grupė girtų
38-45	Grupė maldininkų
46-48	Grupė policininkų
49-51	Gurguolė su kroviniais
52-56	Gurguolė su sužeistais
57-64	Karavanas
65-70	Klajoklių grupė
71-72	Laidotuvių vilkstinė
73-78	Medžiotojų grupė
79-83	Nešikų vilkstinė
84-86	Raupsuotieji
87-88	Religinė eisena
89-91	Valdovas su palyda
92-94	Valkatų grupė
95-96	Valstiečių gurguolė
97-99	Vergų vilkstinė

Mieste Sutikta Grupė

01-50	Žr. lent. Kelyje sutikta grupė
51-53	Budelis su padėjėjais
54-61	Girti žmonės
62-64	Humanoidas didikas su palyda
65-68	Inžinieriai
69-71	Kitos šalies delegacija
72-74	Narkomanai
75-83	Padugnės
84-91	Policininkai
92-99	Raiteliai

Sutiktos Grupės Narių Skaičius*

01-20	2 asmenų
21-40	3 asmenų
41-50	4 asmenų
51-60	5 asmenų
61-70	6 asmenų
71-80	7 asmenų
81-90	8 asmenų
91-95	9 asmenų
96-99	10 asmenų

* - grupės sudėčiai nustatyti galima mesti d% pagal humanoidų lentelę

Kelyje Sutiktas Pavienis

01-05	Amatininkas
06-08	Apiplėštas pirklys
09-12	Bardas
13-15	Cirkininkas su lokiu
16-20	Dvasiškis
21-26	Elgeta
27-29	Elgetaujantis vienuolis
30-33	Galingas kerėtojas
34-36	Ginklininkas
37-46	Humanoidas
47-50	Kareivis (sutriuškinto dalinio)
51-54	Klajojantis riteris
55-59	Kurjeris
60-62	Pamišėlis
63-65	Pranašautojas
66-71	Sužeistasis
72-77	Turtingas bajoras
78-83	Valkata
84-99	Valstietis su gyvuliu

Gyvūnai Miške

01-04	Stambus plėšrus žvėris
05-13	Vidutinis plėšrus žvėris
14-18	Smulkus plėšrus žvėris
19-31	Jautis ar elnias
32-50	Smulkus žolėdis žvėris
51-59	Plėšrus paukštis
60-68	Stambus neplėšrus paukštis
69-70	Stambus roplys
71-79	Nuodinga gyvatė
80-84	Varliagyvis
85-88	Didvabzdis
89-95	Vabzdžių spiečius
96-99	Ameboidas

Nemirėliai Tankumyne Dieną

01-01	Banši
02-17	Gūlai
18-18	Gūlas smarvinis
19-19	Hjukava
20-51	Skeletas
52-63	Skeletas humanoido
64-69	Skendalas
70-71	Vaidulas
72-90	Zombis
91-95	Zombis humanoido
96-98	Žužu zombis
99-99	Žužu zombis humanoido

Nemirėliai Naktį

01-01	Banši
02-14	Gūlai
15-15	Gūlas smarvinis
16-17	Hjukava
18-21	Indėvė
22-22	Lakštagūlis
23-25	Nemačia
26-53	Skeletas
54-64	Skeletas humanoido
65-68	Skendalas
69-70	Vaidulas
71-74	Vampyras
75-90	Zombis
91-96	Zombis
97-98	Žužu zombis
99-99	Žužu zombis humanoido

Randami

Lavonai

* metama pagal Humanoidai ar pan.

Statiniai

01-01	Apgriuvę rūmai
02-07	Apleista koplyčia
08-10	Apleista šachta
11-12	Apleistas bokštas
13-24	Būstas drevėje
25-26	Būstas medyje
27-32	Daržinė
33-33	Fortas (užmaskuot.)
34-35	Griuvėsiai (požemis)
36-40	Kaimelis
41-55	Medžiotojo trobelė
56-57	Megalitai
58-60	Ola (atsiskyrėlio)
61-67	Pašiūrė
68-77	Palapinė
78-81	Pavienė troba
82-83	Rūsys
84-89	Sodyba
90-99	Žeminė

Pėdsakai

01-06	Arkliai
07-08	Basos pėdos
09-14	Batai
15-20	Galvijai
21-48	Gyvūnai
49-54	Kraujo dėmės
55-71	Neaiškūs
72-74	Skeletai
75-79	Pėstininkai
80-88	Vežimas
89-99	Vyžos/Naginės

Kita

01-02	Aviliai
03-05	Didelis lizdas
06-07	Duobė
08-09	Drevė su bitėmis
10-12	Ežeriukas
13-15	Gaisravietė
16-19	Griaučiai
20-20	Griuvėsiai
21-23	Grybų ratilas
24-26	Ypatingas medis
27-28	Įgriuva
29-31	Įdirbtas laukas
32-33	Išlaužyti medžiai
34-37	Ištryptas plotas
38-40	Kapas
41-41	Kapinaitės
42-43	Karjeras
44-44	Kasta žemė
45-46	Kitoks miško lopas
47-49	Kraujo balos
50-52	Kryžius ar jo analogas
53-55	Laužas
56-59	Laužavietė
60-60	Lopas sniego
61-62	Mineralinis šaltinis
63-65	Nuvarytas arklys
66-68	Ola
69-71	Paspęstos kilpos
72-74	Pelkutė
75-76	Sena mūšiavietė
77-78	Sodas
79-82	Šulinys/šaltinis
83-85	Šventas medis
86-90	Šviežias kelmas
91-94	Upeliukas
95-96	Vėjovarta, o po ja...
97-99	Žymėtas akmuo

Radiniai

01-04	Amuletas
05-06	Antspaudas
07-08	Brangakmenis
09-16	Butelis
17-21	Šalmas
22-29	Galvos dangalas
30-34	Ginklas
35-39	Gyvūno lavonas
40-42	Humanoido lavonas
43-46	Kapšas
47-51	Keistas akmuo
52-56	Kepalas (kitoks maistas)
57-62	Maišas su...
63-65	Medžio drožinys
66-69	Nukirsta ranka (ausis...)
70-73	Papuošalas
74-77	Perukas
78-81	Raštas
82-86	Skiltuvas
87-90	Virvė
91-99	Žmogaus lavonas

Mieste/ Kaime Veikėjai:

01-27	sutinka grupę
28-37	sutinka kitą veikėjų grupę
38-45	sutinka humanodus
46-51	kažką randa
52-54	sužino, kad mieste šventė...
55-59	sužino apie blogą ženklą
60-99	sužino apie įvykį.

Įvykiai Mieste/ Kaime

01-30	***ŠVENTĖS***
01-08	Bardų turnyras
09-23	Cirkas
24-27	Derliaus šventė
28-33	Didžiūno gimtadienis
34-50	Gildijos šventė
51-54	Gladiatorių kautynės
55-56	Karnavalas
57-60	Meto ciklo šventė

61-67	Miesto globėjo šventė
68-75	Mirusiųjų pagerbimas
76-77	Pergalės metinės
78-84	Poezijos konkursas
85-88	Riterių turnyras
89-91	Vestuvės
92-95	Žaidynės dievo garbei
96-99	Žaidynės laidotuvių

31-60	***BLOGI ŽENKLAI***
01-04	Gimė išsigimėlis
05-06	Gimė siamo dvynys
07-08	Išmirė miesto balandžiai
09-12	Kažką apsėdo demonas
13-16	Keistai elgiasi paukščiai
17-18	Keistas mėnulis
19-20	Kometa
21-22	Kraujas šulinyje
23-26	Krito šventas gyvulys
27-28	Kruvinas lietus
29-34	L. stambi kruša
35-36	Lietus varlėmis
37-38	Mėnulio užtemimas
39-42	Meteoritas
43-48	Miško žvėris mieste
49-51	Mieste surūgo vynas
52-53	Nova
54-57	NSO
58-61	Pasiutę gyvūnai
62-63	Penkiakojis jauniklis
64-65	Prašnekęs gyvulys
66-67	Pražydo medis
68-69	Saulės užtemimas
70-71	Sniegas vasarą
72-73	Spalvotos liepsnos
74-77	Staugia šunys
78-81	Susirgo karalius
82-83	Šikšnosparniai
84-87	Vabzdžių antplūdis
88-89	Vaiduokliai vidury dienos
90-91	Viesulas
92-93	Žaibas iš giedro dangaus
94-95	Žemės sudrebėjimas
96-97	Ženklai apie saulę
98-99	Žiurkės laksto dieną

61-99	***KITI ĮVYKIAI***
01-02	Antpuolis
03-04	Audros pasėkmės
05-06	Didelė vagystė
07-08	Didelis apiplėšimas
09-10	Dievo apsireiškimas
11-12	Dievo teismas
13-14	Dvikova
15-16	Eismo įvykis
17-18	Ekspedicija at(iš)vyksta
19-20	Epidemija
21-22	Gaisras
23-24	Gaudynės mieste
25-26	Įgriuvo žemė
27-28	Karūnacija
29-30	Koviniai kerai gatvėje
31-32	Laidotuvės
33-34	Lietaus kvietimas
35-36	Maldininkai at(iš)vyksta
37-38	Mirė didžiūnas
39-40	Mirties bausmė
41-42	Mirtis gatvėje
43-44	Mokesčių rinkimas
45-46	Muštynės
47-48	Mugė
49-50	Nuplakimas
51-52	Nusikaltėlių plakimas
53-54	Pabaisa mieste
55-56	Pabėgimas iš kalėjimo
57-58	Pagrobimas
59-60	Paskelbtas karas
61-62	Paslaptingas lavonas
63-64	Pasiutęs gyvulys
65-66	Perversmas
67-68	Potvynis
69-70	Puota gatvėje
71-72	Religinė ceremonija
73-74	Savižudybė (masinė?)
75-76	Skelbiamas įsakas
77-78	Smarvė
79-80	Sprogimas
81-82	Sugriuvo pastatas
83-84	Šventvagio teismas
85-86	Tuščios gatvės (kas nutiko?)
87-88	Turto dalybos
89-90	Vaidinimas gatvėje
91-92	Vestuvės
93-94	Vieša puota
95-96	Viešas teismas
97-98	Viešos pamaldos
99	Žemės drebėjimas

Sutiktas Pavienis Yra:	
01-04	Aiškus svetimšalis
05-06	Aukšto lygio vagis*
07-12	Bajoras
13-13	Budelis
14-16	Didžiūnas
17-17	Didžiūno tarnas
18-19	Dvasiškis
20-21	Elgeta
22-25	Girtuoklis
26-27	Humanoidas
28-29	Išsigimėlis
30-30	Ieškomas nusikaltėlis
31-32	Invalidas
33-34	Jūrininkai
35-36	Kalėjimo prižiūrėtojas
37-38	Karininkas
39-41	Kitos grupės narys
42-42	Laivo kapitonas
43-43	Mokesčių rinkėjas
44-45	Našlaitis
46-46	Našlė
47-59	Paprastas žmogus
60-60	Pirklys turtingas
61-64	Plėšikų gaujos narys*
65-65	Policininkas
66-67	Prostitutė
68-69	Raštininkas
70-72	Samdomas žudikas*
73-74	Sužeistas humanoidas
75-81	Sužeistas žmogus
82-85	Šnipas*
86-87	Turtinga dama
88-89	Valdininkas
90-90	Valdovas
91-95	Valkata
96-96	Vienuolis
97-99	Žvalgas*

* persirengęs kitu, kuo sužinos metęs d%

Ką Sako Pavienis:	
01-17	Klausinėja
01-03	apie blogą ženklą[1]
04-07	apie girdėtas vietas su lobiais
08-14	apie kelią į ...
15-22	apie kitų kraštų dievybes
23-28	apie matytus griuvėsius
29-30	apie nemirėlius[2]
31-35	apie vaiduoklius
36-39	apie vietas, kur dažnai apiplėšinėja
40-45	gal žinote, kas parduoda magišką daiktą[3]
46-52	kas jūs tokie
53-57	kas pirktų magišką daiktą[3]
58-61	ką jūs manote apie orkus[4]
62-72	ką jūs sutikote kelyje
73-75	ką jūs žinote apie magą Bakunarą[5]
76-84	kur galima kardu užkalti pinigo
85-90	kur geriausia medžioti
91-94	kur pigiai galima nupirkti daug ginklų
95-00	kur trauks Hopu-Sačio[6] karavanas
18-33	Kursto (Siūlo kartu)
01-20	apiplėšti
21-40	apvogti
41-60	ieškoti lobio
61-80	nužudyti
81-99	išgąsdinti
30-41	Parduoda
01-12	gėralą
13-24	keistą daiktą
25-40	lobio planą
41-44	magišką daiktą
45-58	puikų ginklą
59-73	brangenybes
74-79	ritinį/mago knygą
80-87	sodybą/dvarą
88-99	vaistažolių
42-67	Pasakoja apie
01-07	apleistą pilį
08-14	artėjantį karą
15-21	būsimą antpuolį
22-28	dingusį karavaną
29-35	dvaro intrigas
36-42	kalinį/belaisvį
43-50	kapines
51-57	kerėtojo būstą
58-64	nemirėlius
65-71	pabaisą
72-78	sudužusį laivą
79-85	turtingą karavaną
86-92	turtuolį
93-99	vaiduoklį
68-83	Samdo
01-11	kaip asmens sargybinį
12-18	kaip žudiką
19-33	kaip žvalgų grupę
34-44	karavanui lydėti
45-51	kareiviams treniruoti
52-66	kažkam atkeršyti
67-77	kažkam išgąsdinti
78-92	kažkam pagrobti
93-99	rūmams/piliai saugoti
84-87	Skundžiasi
01-33	sunkia kelione
33-66	palūkininkais
88-99	dideliais mokesčiais
88-99	Supainioja su
01-33	nusikaltėliu
33-66	savo pažįstamu
67-99	žinomu didvyriu

[1] - mesti pagal Blogų ženklų lentelę
[2] - ar kitokias pabaisas
[3] - mesti pagal Magiškų daiktų lentelę
[4] - ar kitokias protingų būtybių rūšis
[5] - ar kitokį žmogų, ar kitokią protingą būtybę
[6] - ar kitoks vardas



PROFESIJŲ TITULAI

Įvairių profesijų atstovai gali užsinorėti gauti vieną ar kitą titulą. Žemiau pateikiama profesijų titulų lentelė. Jei žaidėjas ar meistras nori, gali būti parenkami ir kitokie titulai.

Amatininkas	*Karys*	*Pėdsekys*	*Vitalistas*	*Vagis*	*Magas*	*Mentalistas*	*Nekromantas*	*Bardas*	*Šamanas*	*Demonistas*	*Žvėrininkas*
Vergas	Naujokas	Šernasekis	Žyganotas	Čiupkus	Šnibždūnas	Ramontojas	Šermenis	Dainorius	Kamluotojas	Demonologas	Animalistas
Būras	Kariūnas	Vilkasekis	Žynelis	Grabštukas	Raganius	Migdytojas	Raudotojas	Giedorius	Samadistas	Demorchas	Entomantas
Juodnugaris	Kovininkas	Lapiasekis	Vaidila	Garbišius	Kerūnas	Vizininkas	Duobkasys	Muzikorius	Budžanistas	Demiurgas	Malakomantas
Mokinys	Karys	Kiauniasekis	Žynys	Ilgapirštis	Būrėjas	Regys	Grabnešys	Trubadūras	Totemistas	Demonų varovas	Inchtiomantas
Vyr.mokinys	Veteranas	Peliasekis	Žyniuonis	Vagilius	Kerininkas	Mentalistas	Kaulius	Dainius	Sielų varovas	Demonų vaikytojas	Herpetomantas
Namudininkas	Karžygys	Paukštsekis	Krivaitis	Vagišius	Juodknygis	Telepatas	Lavonius	Maestro	Sielų valdovas	Demonų valdovas	Ornitomantas
Amatininkas	Didvyris	Miglasekis	Krivis	Kručas	Magas	Fantomeris	Skrodikas				Zoomantas
Meistras	Vadas	Kvapasekis	Krivių krivaitis	Vagis	Meistras	Atminteivis	Merdas				Žvėrių valdovas
Cechininkas	Rikis	Sielasekis	Krivių krivis	Grobikas	Didmagis	Proteivis	Galinis				
							Kapažinys				

Keras	Žiež	Kerėjimo atst.	Veikimo zona/ atstumas	Ker.laikas	Veikimo laikas	Objektas
FI MAGIJA						
Oro kerai (Aeromantija)						
Oro išvalymas	1	L*10 m	tūris L m3	1t	visam	oras
Oro sukūrimas	2	L*10 m	tūris L m3	1t	visam	oras
Oro formavimas	3	Mg, L*10 m	L*5 m srovė	1t/ konc	L T	oras
Gesintuvas	3	Mg	L m srovė	10-L t	L T	ugnis
Rūkas	3	L*10 m	zona L*10 m2	10-L t	L T	rūkas
Oro nuspėjimas	4	Mg	vietovė	10-L t	1 kartas	vietovei
Aeromantinė kerosklaida	4	L*10 m	objektas	1t	L t	1 keras
Mago strėlė	4	L*10 m	šūvis	1t	1 šūvis	1 strėlė
Kevalas	4	Mg	2 cm apvalkalas	1t	L T	Mg
Kišensargis	4	Mg	objektas	1t	L T	1 objektas
Dūmų uždanga	4	Mg	zona L m2	1t	L T	1 uždanga
Diskas skraiduolis	5	L*10 m	diametras L m	1t	L T	L*20 kg
Levitacija	5	Mg	aukštyn/ žemyn	1t	L T	1 būtybė
Vėjų siena	5	L*10 m	storis L* ½ m/ ilgis L*2m	10-L t	L T	1 siena/ visus
Kritulių valdymas	5	L*50 m	zona L*10 m2	10-L t	L T	krituliai
Antrasis kvėpavimas	6	palietus	plaučiai	1t	L T	1 būtybė
Skrydis	7	Mg	skrydis	1t	L T	1 būtybė
Nuodingasis debesis	8	L*10 m	zona L*10 m2	10-L t	L T	visus
Oro laiptai	9	L*10 m	ilgis L*5 m	10-L t	L T	L*100kg
Vakuumas	10	L*10 m	zona L*10 m2	1t/ konc	L T	visus
Kritykla	14	L*10 m	zona L*2 m	3t	L T	visas būtybė
Elektra						
Elektros pirštas	1	palietus	objektas	1t	akimirka	1 objektas
Elektrinis siurprizas	1	palietus	objektas	1t	L T	1 objektas
Kamuolinis žaibas	3	Mg	trajektorija	2t	L T	1 kamuolys
Žaibų mana	4	Mg	žaibas	10-L t	išlydis	d20 žiežirbų
Elektrinė signalizacija	5	L*10 m	zona L*10 m2/ L*2 vnt gijų	1t	L T	visus
Odos metalizacija	6	L m	metalo gabalas	1t	L val.	1 būtybė
Žaibo juosta	6	L*10 m	ilgis L m/ atšakų L*2	1 t	išlydis	visus
Žaibukai	7	Mg, L*20 m	L žaibukų/t	L t	atstumas	visus
Elektrinis "lankas"	7	Mg	1 mm paviršiuje	1t	L*5 t	1 objektas
Elektrofiasko dėmė	8	L*10 m	zona L*10 m2	1t	L T	visus
Krečiantis debesis	9	L*10 m	zona L*10 m2	10-L t	L T	visus
Virpesiai						
Pilvakalbystė	1	L*5 m	zona L*5 m2	1t	L T	objektas
Tylos dėmė	2	L*10 m	zona L*10 m2	1t	L T	visus
Virpesiai	3	L*10 m	zona L*10 m2	1t	L t	visus
Kontuzija	8	L*10 m	zona L m	1t	smūgis	visus
Ugnies kerai (Piromantija)						
Žiebtuvėlis	1	palietus	objektas	1t	degimas	1 objektas
Šaltukas	1	palietus	zona L*2 m2	1t	L T	L*10 kg
Ugnies sukūrimas	2	L*10 m	zona L m2	1t	L T	ugnis
Ugnies formavimas	3	L*10 m	zona L m2/ greitis L m/s	1t/ konc	L T	liepsna
Ugnies užgesinimas	3	L*10 m	zona L m2	1t	visam	ugnis
Tvermė ugniai	4	palietus	būtybė	1t	L T	1 būtybė
Tvermė šalčiui	4	palietus	būtybė	1t	L T	1 būtybė
Ugninės čiurkšlės	4	Mg	ilgis L m	1t	1 ataka	visus
Ugnies grandinėlė	4	L*10 m	ilgis L*5 m	1t	L T	paviršius
Kaitinimas	4	L m	tūris L*200 cm3	10-L t	L*5 t/ aušimas	1 objektas
Šaldymas	4	L m	tūris L*100 cm3	10-L t	L*5 t/ aušimas	1 objektas
Ugnies mana	4	Mg	įžengti	10-L t	ugnis	d20 žiežirbų
Ugnies pėdsakai	5	Mg	iš paskos	1t/ L*10 t	L T	paviršius
Šalčio sprogimas	5	Mg/ L*10 m	atstumas L*3 m	1t	L t	visus
Ugnies sprogimas	5	L*10 m	atstumas L*3 m	1t	sprogimas	visus
Ugnies kamuolys	6	Mg/ L*5 m	tumulas L*½ m/ atstumas L*20 m	1t	trajektorija	taikinys
Ugnies uodega	6	Mg	iš paskos/ plotis L/2m	1t/ L*10 t	L T	paviršius
Šalčio zona	6	L*10 m	zona L*10 m2	10-L t	L T	visus
Šalčio luobas	6	Mg	luobas L cm	1t	L T	1 būtybė
Karščio luobas	6	Mg	luobas L cm	1t	L T	1 būtybė
Pelenų linija	7	Mg	ilgis L*3 m/ plotis L m/ aukštis L*3 m	1t	10-L t/ L T	organika
Ugninis "lankas"	7	Mg	1 mm paviršiuje	1t	L*5 t	1 objektas
Ugnies siena	8	L*10 m	storis L*¼ m/ ilgis L m/ aukštis L m	1t	L T	visus
Termoatspindys	8	Mg	apvalkalas	1t	L T	1 būtybė
Ugninis siurprizas	8	Mg	atstumas L*50m	1t	L T	1 akmenėlis
Ugnies strėlė	9	Mg	atstumas L*20 m	1t	šūvis	taikinys|
Ugningyvatė	10	L*10 m	ilgis L m	1t	L T	objektai
Ugnies burbulas	10	Mg	valdymas L*10 m/ diametras L*½/ L*¼ m/ skaičius L+d10	burbulas/t	L T	taikinys
Ugninės bitės	10	Mg	valdymas L*50 m/ skaičius L*10	1t	skrydis	taikinys
Nuodėguliai	11	palietus	valdymas L*50 m/ skaičius Max L*d10	1t	L*5 T	visus
Ugnies alsavimas	12	Mg	ilgis L*3 m/ 30O	2t	1 alsas	visus
Ugnies banga	12	Mg	spindulys L*5 m/ aukštis L m	1t	banga	visus
Vandens kerai (Akvamantija)						
Vandens paieška	1	L*100 m	vietovė	10-L t	1 kartas	vanduo
Šaltukas	1	palietus	zona L*2 m2	1t	L T	L*10 kg
Vandens išvalymas	2	palietus	tūris L/5 m3	10-L t	visam	vanduo
Vandens nuodijimas	2	palietus	tūris L/5 m3	10-L t	L T	vanduo
Vandens sukūrimas	3	L*10 m	tūris L*5 litrų	1t	visam	vanduo
Vandens suskaldymas	3	L*10 m	tūris L*5 litrų	1t	visam	vanduo
Vandens formavimas	3	L*10 m	tūris L*½ m3	1t/ 10-L t	L T	vanduo/ rūkas/ ledas
Rūkas	3	L*10 m	zona L*50 m2	10-L t	L T	rūkas
Vandens čiurkšlė	4	Mg	L m	1t	šūvis	būtybė
Vandens sukūrys	4	L*10 m	diametras L m	1t	L t	sukūrys
Bangos	4	L*10 m	zona L*50 m2/ L*½ m	10-L t	L T	bangos
Vaikščiojimas vandeniu	5	Mg	vaikščiojimas	1t	L T	būtybė
Kritulių valdymas	5	L*50 m	zona L*50 m2/ aukštis L*10 m	L t	L T	krituliai

Keras	Žiež	Kerėjimo atst.	Veikimo zona/ atstumas	Ker.laikas	Veikimo laikas	Objektas
Ledo kamuolys	6	Mg/ L*5 m	atstumas L*20 m	1t	trajektorija	taikinys
Antrasis kvėpavimas	6	palietus	plaučiai	1t	L T	1 būtybė
Iglu	6	Mg	plotas L*10 m2/ storis L/10 m	10-L t	L val.	iglu
Vandenskyra	6	L*10 m	ilgis L*10 m/ plotis L/5m/ gylis L*2m	10-L t	L T	kanalas
Vandens siena	7	L*10 m	ilgis L*2 m/ storis L/2m	2t	L T	siena
Vandens kardas	7	Mg	ilgis 70cm	1t	L T	kardas
Ledo sprogimas	8	L*10 m	spindulys L m	1t	sprogimas	visus
Batiskafas	8	Mg	gylis L*3 m	5t	L*10 T	batiskafas
Ledo kulkos	8	Mg	atstumas L*10 m/ L cm/ skaičius L+d10	1t	šūvis	taikinys
Ledo riedulys	9	L*20 m	L*½ m	2t	L T	taikinys
Laivė	10	L*50 m	ilgis L*5 m	10-L t	L val.	L*200 kg
Vandens stulpas	10	L*10 m	valdymas L*100 m	10-L t	L T	elementalas
Purvo golemas (mini-animacija)	12	Mg/ L*10 m	tūris L*½ m3	10-L t	L T	purvo golemas
Rūgšties kerai						
Rūgštis/ Šarmas	1	palietus	tūris L*½ m3/ tūris L*5 litrų	1t	L t/ visam	žemė/ skystis
Rūgšties strėlė	3	Mg	atstumas L*20 m/ ilgis L*½ m/ plotis L*½ cm	1t	šūvis	strėlė
Žemės kerai (Teramantija)						
Žemės pajuta	1	L*50 m	vietovė	10-L t	1 kartas	žemė
Žemės formavimas	2	L*10 m	tūris L*½ m3	1t	visam/ L T	žemė
Žemės sukūrimas	3	L*10 m	tūris L*10 litrų	1t	visam	žemė
Kūlgrinda	4	L*10 m	tūris L*½ m2/ ilgis L m	1t	L T	L*50 kg
Kiaurai žemę	4	L* m	gylis	1t	L T	objektas
Durų ramstis	4	L*10 m	durys	1t	visam	durys
Prašymas atidaryti	4	L*10 m	durys	1t	visam	durys
Smėlis	4	palietus	tūris L*½ m3	1t	visam	žemė
Niša	4	L*10 m	diametras L m	1t	L T	niša
Akmens rutulys	5	L*10 m	L*2 kg	2t	L T	akmuo
Liūnžemė	5	L*10 m	zona L*10 m2/ gylis L*¼ m	1t	L T	visi
Paprasta vilkduobė	5	L*10 m	diametras L m/ gylis L*2 m	1t	L T	vilkduobė
Žemės lobiai	5	L*10 m	gylis L*2 m/ zona L*10 m2	1t	per 10-L t	užkasti
Akmens kamuolys	6	Mg/ L*5 m	atstumas L*20 m	1t	trajektorija	taikinys
Žeminė	6	L*10 m	gylis L*2 m/ dydis L m	10-L t	L val	žeminė
Akmenlandė	6	L*10 m	diametras L*½ m/ ilgis L*3 m	1t	L T	1 tunelis
Kiaurai sieną	6	Mg	atstumas L m	1t	visam	siena
Durys	6	L*10 m	tarpas L m	10-L t	L T	uola
Griūtis	7	L*100 m	epicentras	1t	L t	griūtis
Akmeninės rankos	8	L*10 m	ilgis L*½ m	1t	L T	visus
Akmeninės kulkos	8	Mg	atstumas L*10 m/ L cm/ skaičius L +d10	1t	šūvis	taikinys
Judanti vilkduobė	8	L*10 m	diametras L m/ gylis L*2m	1t	L T	vilkduobė
Akmens riedulys	9	L*20 m	L*½ m	2t	L T	taikinys
Akmens siena	10	L*10 m	storis L*½ m/ ilgis L*2 m	2t	L T	siena
Plyšiai	11	L*10 m	gylis L*2/ plotis L m/ ilgis L*5m	10-L t	L T	plyšiai
Žemės drebėjimas	15	L*20 m	gylis L*2 m	2t	L*2 t	žemė
Akmens golemas (mini-animacija)	12	palietimas	tūris L*½ m3	10-L t	L T	golemas
Metalo kerai						
Imagnetinimas	2	L*10 m	tūris L*5 litrų	1t	L T	objektas
Šipinimas	2	L*10 m	zona L*10 m2	1t	visam	ginklai
Rūdys	4	palietus	daiktas	10-L t	visam	visus
Šratas	5	L*10 m	L*2 kg	2t	L T	šratas
Geležies kamuolys	5	Mg/ L*5 m	atstumas L*20 m	1t	trajektorija	taikinys
Geležinės rankos	8	L*10 m	ilgis L*½ m	1t	L T	visus
Metalinės kulkos	8	Mg	atstumas L*10 m/ L cm/ skaičius L+d10	1t	šūvis	taikinys
Geležies riedulys	9	L*20 m	L*½ m	2t	L T	taikinys
Geležies siena	10	L*10 m	storis L*½ m/ ilgis L*2 m	2t	L T	siena
Metalo golemas (mini-animacija)	12	palietimas	tūris L*½ m3	10-L t	L T	metalo golemas
Metalų transformacija	30	palietus	L g	1t	visam	visus
Šviesos kerai						
Šviesa	1	L*10 m	zona L*10 m2	1t	L T	šviesa
Tamsa	2	L*10 m	zona L*10 m2	1t	L T	šviesa
Tamsos rega	3	Mg	matomumas L*5 m	1t	L T	visus
Plyksnis	3	L*10 m	Ø L*20 m	1t	plyksnis	matančiuosius
Migla	3	L*10 m	gabaritai L m	1t	L T	objektas
Nematomumas	3+	L*10 m	gabaritai L m	1t	L T	žr. Migla
Šviesos strėlė	4	Mg	atstumas L*30 m	1t	šūvis	strėlė
Nematomųjų paieška	4	Mg	atstumas L*5 m	1t	L T	Mg/visus
Miražai	4	L*50 m	gabaritai L m	1t	L T	miražas
Veidrodiniai atspindžiai	5	L*10 m	atspindys	1t	L T	atspindys
Šviesos signalizacija	5	Mg	zona L*10 m2/ vnt L*2	1t	L T	visus
Infraakiniai	5	palietus	matomumas L*5 m	1t	L val	1 būtybė
Blizgiai	5	palietus	akys	1t	L val	1 būtybė
Matomumo zona	6	L*10 m	zona L*50 m2	1t	L T	visi
Akloji dėmė	6	L*10 m	spindulys L m	1t	L T	zona
Šviesulys	6	Mg	aukštyn L*20 m/ spindulys L*50 m	1t	L T/ L*2 t	šviesulys
Mago akis	7	šalia	valdymas L*100 m	1t	L T	Mg akis
Vaivos lankas	7	Mg	lankas	1t	L T/ 7 šūviai	lankas
Antrininkas	8	L*10 m	valdymas L*100 m	1t	L T.	antrininkas
BI MAGIJA						
Bakterijos (Bakteriomantija)						
Valymas	1	palietimas/ L m	tūris L/5 m3/ L litrų	1t	visam	vanduo/ maistas
Švytėjimas	1	L*10 m	zona L*10 m2	1t	L T	švytėjimas
Nuodijimas	2	palietimas	L*10 litrų	10-L t	L T	maistas
Gleivės	2	palietimas	zona L*10 m2	10-L t	L T	paviršius
Žaltvykslės	2	L*10 m	zona L*10 m2	10-L t	L T	žaltvykslė
Greitpūda	3	aplietas	tūris L*10 litrų	10-L t	visam	organika
Dirva - pelkė	4	L*10 m	zona L*10 m2/ gylis L*10 cm	10-L t	L T	pelkė
Degla	4	palietimas/ L*10 m	krūva	10-L t	degimas	krūva
Sprogla	5	palietimas/ L*10 m	daiktas	10-L t	L*10 t	dujos

Keras	Žiež	Kerėjimo atst.	Veikimo zona/ atstumas	Ker.laikas	Veikimo laikas	Objektas
Gyduolis	6	palietimas	L litrų	10-L t	-L T	gėrimas
Maistas	6	palietimas	masė L kg	10-L T	visam	L*½ kg
Grybai (Fungimantija)						
Grybažinystė	1	palietimas	grybas	1t	visam	grybas
Valymas	1	palietimas/ L m	tūris L/5 m3/ L litrų	1t	visam	vanduo/ maistas
Smegenų grybas	2	palietimas	smegenys	10-L t	L T	smegenys
Nuodijimas	2	palietimas	tūris L*10 litrų	10-L t	L T	maistas
Medgrybis	2	palietimas	L*½ m3	10-L t	visam	medis
Sotusis grybas	3	palietimas	daiktas	10-L t	L T	grybas
Smaugagrybis	3	palietimas	paviršius	10-L t	L T	smaugagrybis
Didžioji kuoka	3	palietimas	grybas	10-L t	L T	kuoka
Meškašnirplė	3	L*10 m	atstumas L*50 m	10-L t	L T	organika
Bobausis	3	L*10 m	atstumas L*50 m	10-L i	L T	bobausis
Gydantis grybas	4	Vt	delnas	10-L t	L T	grybas
Miegagrybis	4	Vt	delnas	10-L t	L T	grybas
Pumpotaukšlis	4	palietimas	atstumas L*2 m/ diametras L*10 cm	10-L t	L val	pumpotaukšlis
Levitacijos grybas	4	vt/ delnas	aukštyn/ žemyn	10-L t	L T	negyvas paukštis
Aiškiagrybis	4	Vt	delnas	10-L T	kartas	riešutas
Gerasis pelėsis	4	Vt	kūnas	10-L t	L T	priešininkas
Trobagrybis	6	palietimas	diametras L m/ aukštis L m	20-L t	L val	trobagrybis
Rudasis puvinys	6	Vt	kūnas	10-L t	L T	priešininkas
Grybolemas (mini-animacija)	12	grybinga vieta	ūgis L* ½ m	10-L t	L T	grybolemas
Augalai (Fitomantija)						
Augalų paieška	1	L*10 m	augalas	1t	visam	augalas
Augalažinystė	1	laikomas	augalas	1t	visam	augalas
Kvapai	1	palietimas/ L*10 m	augalas	1t	L T	augalas
Vaistažolių stiprinimas	2	laikomas	vaistažolė	1t	L T	vaistažolė
Greitaauga	3	palietimas/ L*10 m	augalas	10-L T	visam	augalas
Augalo gydymas	3	palietimas	tūris L*10 m3	10-L t	visam	augalas
Žydėjimas/ branda	3	palietimas	augalas	10-L T	para	augalas
Vanduo	3	palietimas	tūris L*5 litrų	1t	10-L min	augalas
Virvė	3	palietimas	ilgis L*5 m	10-L t	visam	virvė/ L*20 kg
Dendro mana	4	Vt	10-L m	10-L t	visam	medis
Lauža	4	palietimas	medinis daiktas	1t	visam	medinis daiktas
Spragilas	4	palietimas	augalas	10-L t	L T	spragilas
Šneka su augalais	4	L*10 m	augalas	1t	L T	augalas
Augalo paslėpimas	4	L*10 m	augalas	1t	L T	augalas
Vaisius gyduolis	5	palietimas	vaisius	10-L t	L T	žr.
Virvė smaugikė	5	palietimas	ilgis L m	10-L t	L T	žr.
Kiminai	6	L*10 m	zona L*10 m2	1t	L T	kiminai
Augalo transformacija	6	palietimas/ L*10 m	tūris L m3	10-L t	L T	augalas
Tinklelis	6	palietimas	gabaritai L m	10-L t	L T	tinklas
Tvora	6	išbėrus	ilgis L*3 m/ aukštis L m	10-L t	L T	sėklos
Lazdinės gyvatės	7	L*10 m	skaičius L/ ilgis L m	1t	L T	L gyvačių
Dendroskripcija	7	medis	L* 100 m	1t	1 kartas	medis
Žalia gatvė	8	Vt	brūzgynai	1t	L T	brūzgynai
Medinis golemas (mini-animacija)	12	palietimas	tūris L*½ m3	10-L t	L T	medinis golemas
Fitolemas (mini-animacija)	12	palietimas	ūgis L* ½ m	10-L t	L T	fitolemas
Organomantija (Organ)						
Žadinimas	1	palietimas	būtybė	1t	1 kartas	būtybė
Žagsulys	1	palietimas/ L*5 m	būtybė/ zona L*10 m2	1t	L min	būtybė
Niežulys	1	palietimas/ L*5 m	būtybė/ zona L*10 m2	1t	L min	būtybė
Elektros pirštas	2	palietimas	būtybė	1+1 t	1 kartas	būtybė
Drebulys	2	palietimas/ L*5 m	būtybė/ zona L*10 m2	1t	L min	būtybė
Dieglys	2	palietimas/ L*5 m	būtybė/ zona L*10 m2	1t	1 kartas	būtybė
Balsas	2	palietimas/ L*5 m	būtybė/ zona L*10 m2	1t	L min	balsas
Katino kojos	2	palietimas/ L*5 m	būtybė	1t	L min	būtybė
Tobulinimas/ slopinimas	3	palietimas/ L*5 m	zona L*10 m2	1t	L min	prigimtis
Juslių tobulinimas/ slopinimas	3	palietimas/ L*5 m	zona L*10 m2	1t	L min	juslės
Mėšlungis	3	palietimas/ L*5 m	būtybė/ zona L*10 m2	1t	L min	galūnė
Atsparumas skausmui	3	palietimas/ L*5 m	būtybė	1t	L T	būtybė
Infrarega	4	palietimas	infrarega L*5 m	1t	L T	būtybė
Akitvarka	4	palietimas	akys	1t	visam	būtybė
Atsparumas nuodams	4	palietimas/ L*5 m	zona L*10 m2	1t	L T	būtybė
Berserkystė	4	palietimas/ L*5 m	būtybė	1t	L min	būtybė
Tilda	4	palietimas/ L*5 m	būtybė/ zona L*10 m2	1t	L min	būtybė
Alergija	4	palietimas/ L*5 m	organizmas	1t	vyst.10-L T/ laikinai/ visam	būtybė
Dusulys	5	palietimas/ L*5 m	būtybė/ zona L*10 m2	1t	L min	būtybė
Sargdinimas	5	palietimas	būtybė	1t	laikinai/ visam	būtybė
Širdies stabdis	7	palietimas	būtybė	1t	1 kartas	būtybė
Mirties pirštas	12	palietimas	būtybė	1t	1 kartas	būtybė
Mirties gūsis	15	L*5 m	būtybė	1t	1 kartas	būtybė
Regeneracija (Regen)						
Gydymas	1	palietimas	žaizda	1t	visam	žaizda
Paralyžiaus nuėmimas	2	palietimas	būtybė	1t	visam	būtybė
Ligos gydymas	5	palietimas	būtybė	10-L t	visam	būtybė
Auglio naika	6	palietimas	būtybė	10-L t	visam	būtybė
Nervų regeneracija	8	palietimas	nervai	10-L t	visam	būtybė
Priauginimas	10	palietimas	organas	10-L t	visam	organas
Įgūdžio atstatymas	15	palietimas	būtybė	10-L t	visam	būtybė
Atgaivinimas	20	palietimas	būtybė	10-L T	visam	būtybė
Persodinimas	25	operacija	būtybė	10-L val	visam	būtybė
Organų klonavimas	40	ritualas	organai	10-L parų	visam	būtybė
Reinkarnacija (klonavimas)	100	palietimas	DNR	10-L parų	visam	būtybė
Transformacija (Transf)						
Ilgieji ūsai	2	Vt	absorbcija	1t	L T	Vt
Raginodė	6	Vt	oda	1t	L T	Vt

Keras	Žiež	Kerėjimo atst.	Veikimo zona/ atstumas	Ker.laikas	Veikimo laikas	Objektas
Maskuotė	8	palietimas	būtybė	1t	L T	būtybė
Kailis - kūnas	10	Vt	kūnas	1t	L T	Vt
Veido korekcija	10	palietimas	veidas	10-L T	visam	būtybė
Kūno korekcija	15	palietimas	kūnas	20-L val	visam	būtybė
Pasivertimas	20	Vt	kūnas	10-L t	L T	Vt
ANTI-BI (NEKRO) MAGIJA						
Negyva organika (NeOrg)						
Dantų skausmas	1	palietimas/ L*5 m	dantis	1t;L T	būtybė	dantis
Ginklo taisymas	1	palietimas/ L*5 m	daiktas	1t	visam	objektas
Liepsnelė	1	L*5 m	zona L*10 m2	10-L t	L T	žemė (humusas)
Šova	1	palietimas/ L*5 m	drevė	1t	L parų	drevė (medienos puzrai)
Kietinimas	1	palietimas/ L*5 m	tūris L m3	1t	visam	objektas
Zombiena	2	palietimas/ L*5 m	masė L*5 kg	10-L t	visam	nemirėlis
Lavonnuodžiai	2	palietimas/ L*5 m	lavonas	10-L t	L atakos/ L T	nuodai
Juodieji nagai	2	Nm	ataka	10-L t	L T	būtybė (lavono nagai)
Minkla	2	palietimas/ L*5 m	tūris L*10 litrų	1t	L T/ visam	mediena ar kaulas
Pūdymas	2	palietimas	tūris L*25	10-L t	visam	organika
Dvokas	3	L*5 m	būtybė/ zona L10 m2	1t/ 10-L t	L T	visus
Kaulalauža	3	Nm	ataka	1+1 t	visam	1 būtybę (būtybės kaulas)
Kaulataisa	3	Nm	palietimas	1t	visam	1 būtybę/ patį (būtybės kaulas)
Kaulinis ginklas	3	Nm	kaulas	1t	L T	1 ginklas (kaulas)
Zomberacija	3	palietimas	būtybė	10-L t	L val.	1 organas (organo dalis)
Navjos	4	buteliukas	atstumas L m	1t	visi	lavono skystis
Lavondėmės	4	palietimas/ L*5 m	būtybė	1t	L T	būtybė (mėlynės ir musės)
Lavonminė	4	palietimas/ L*5 m	lavonas	10-L t	kol supūva	lavonas (supuvęs kaštonas)
Anglija	5	Nm	ataka/ tūris L m3	1t	visam	būtybė (medžio anglis)
Skraidantis karstas	5	palietus	karstas	1t	L T	karstas
Strėlė kaulalaužė	6	Nm	L*10 m	1t	šūvis	1strėlė (kaulinis antgalis)
Ėdrusis gūsis	7	Nm	ilgis L m/ 30°	1t	kūgis	visus (buteliukas)
Badstipa	8	L*10 m	būtybė	10-L t	visam	būtybė
Karšatis	10	L*10 m	būtybė	10-L t	visam	būtybė (virvė)
Dumblo golemas (mini-animacija)	12	Nm/ L*10 m	tūris L*½ m3	10-L t	L T	dumblo golemas
Nemirėlių kerai (Nem)						
Nemirėlio rega	1	palietimas	būtybė	1t	L T	1 būtybę/patį (lavono akis)
Lavono juslės	1	L*10 m	save	1t	L T	1 lavonas ar nemirėlis (kūno dalis)
Kapinių paieška	1	L*100 m	kapas	1t	visam	kapinės
Lavonbalsis	1	L*10 m	L*2 m	1t	L t	lavonas, numirėlis (liežuvis)
Nemirėlių paieška	2	L*10 m	zona L*10 m2	1t	visam	nemirėlis
Kapo paieška	2	L*100 m	kapas	1t	visam	1 kapas
Apsauga nuo nemirėlių	2	palietimas	būtybė	1t	L T	1 būtybę/ patį
Žabalystė	2	L*10 m	atstumas L*10 m	1t	L T	visi (lavono akis)
Nemirėlio kaustymas	3	L*10 m	kūnas	1t	L T	nemirėlis (kaulų vėrinys)
Nemirėlio kvota	3	L*5 m	kūnas	1t	L klausimų	nemirėlis
Zombėkautai	3	Nm	apskritimas	?	L T	nemirėlis (kreida)
Kaulinė plaštaka	5	palietimas	būtybė	1t	L T	1 būtybė
Kaulinė ranka	5	palietimas	būtybė	1t	L T	būtybė (ranka)
Kaukolė	5	palietimas	būtybė	1t	L T	1 būtybė (kaukolė)
Oberzombis	5	L*10 m	zombis	1t	L T	zombis (zombis)
Žvelgmusė	5	L*100 m	R 10 m	1t	L T	1 žvelgmusė (akis)
Sprogusis oberzombis	6	palietimas	zombis	1t	L parų	1 oberzombis (zombis ir anglies pudra)
Siurbakliai	7	burna	L*50 m	2t	L T	akliai (žr.)
Lavongolemis (nemirėlio prikėlimas)	8	palietimas	L*25 kg	10-L t	L T	1 zombis
Skeletas zombis	8	palietimas	skeletas	10-Lt	L parų	1 zombis
Metaskeletas	8	L*10 m	kartu	10-Lt	L T	metaskeletas (metalas ir griaučiai)
Kaulynas	8	L*10 m	atstumas L*5 m	10-Lt	L parų	kaulynas
Sąlieja	9	L*10 m	atstumas L*5 m	10-Lt	L parų	2 lavonai
Miegpuvys	12	palietus	būtybė	1t	visam	mieganti būtybė
Kombinuotieji nekromantiškieji kerai						
Kapo atidarymas	2	kapas	plotis L*½ m/ ilgis L m	1t	visam	kapas
Ginklas iš kapo	3	kapas	kapas	1t	L parų	ginklas
Kapavala	4	kapas/ L*10 m	kapas	1t	visam	kapas
Nekromanto maskuotė	5	palietimas	būtybė	1t	L val.	būtybė
Paskutinis priekaištas	7	L*50 m	būtybė	1t	L parų	būtybė
Savas kapas	8	Nm	gylis L m	1t	L*10 parų	Nm
KOMBINUOTOJI MAGIJA						
Eteris (Informacija)						
Laikas	1	kerėtojas	vietovė	1t	1 kartas	laikas
Kerų paieška	2	L*10 m	L*10 m2	1t	1 kartas	visus
Pseudo aura	2	palietus	objektas	1t	L*10 T	L kg
Auros tyrimas	3	palietus/ L*10 m	objektas	1t	1 kartas	būtybė
Paieška	4	kerėtojas	spindulys L km	1t	1 kartas	objektas
Magijos tyrimas	6	kerėtojas/ L*10 m	zona L*10 m2	1t	1 kartas	objektas
Teleportacija						
Autoteleportacija	6	kerėtojas	atstumas L*100 m	1t	akimirka	save
Egzoteleportacija	6	kerėtojas	atstumas L*100 m	1t	akimirka	kitus
RITUALINĖ MAGIJA						
Magiškų daiktų kūrimas						
Magiškų daiktų įkrovimas	x5	palietimas	objektas	laikas x10	?	žr.
Magiškų daiktų kūrimas	x20	palietimas	objektas	laikas x40	?	žr.
Ritinys	x5	palietimas	objektas	laikas x10	?	žr.
Magiško daikto kerosklaida	x1/10	palietimas	objektas	laikas x20	?	žr.
Gėralų ruošimas						
Žolių ruošimas						
Animacija						
Purvo golemas (animacija)	12x20	Mg/ L*10 m	tūris L*½ m3	100*(10-L t)	L T	purvo golemas
Akmens golemas (animacija)	12x20	palietimas	tūris L*½ m3	100*(10-L)t	L T	golemas
Metalo golemas (animacija)	12x20	palietimas	tūris L*½ m3	100*(10-L t)	L T	metalo golemas

Keras	Žiež	Kerėjimo atst.	Veikimo zona/ atstumas	Ker.laikas	Veikimo laikas	Objektas
Grybolemas (animacija)	12x20]	grybinga vieta	ūgis L* ½ m	100*(10-L t)	L T	grybolemas
Medinis golemas (animacija)	12x20	palietimas	tūris L*½ m3	100*(10-L t)	L T	medinis golemas
Fitolemas (animacija)	12x20	palietimas	ūgis L* ½ m	100*(10-L t)	L T	fitolemas
Dumblo golemas (animacija)	12x20	Nm/ L*10 m	tūris L*½ m3	100*(10-L t)	L T	dumblo golemas
Lavongolemis (animacija)	8x10	palietimas	L*25 kg	100*(10-L t)	L T	1 zombis
Kombinuotieji kerai						
PSI MAGIJA						
Telepatija						
Proto pajuta	1	Mn	zona L*10 m	1t	pajuta	protai
Emocijų pajuta	1	Mn	atstumas L*10 m	1t	L t	būtybė
Psi kerų paieška	2	Mn	atstumas L*10 m	10-L t	pajuta	būtybė
Minčių siuntimas	3	Mn	atstumas L*10 m	1t/ 10-L t	L*5 t	būtybė
Minčių skraistė	4	Mn	save/ L*10 m	1t	L*10 T	būtybė
Išvarymas	5	Mn	save	1t	žr.	save
Minties smūgis	5	Mn	atstumas L*10 m	1t	smūgis	būtybė
Minčių skaitymas	6	Mn	L*10 m	1t	L*5 t	būtybė
Svetimos juslės	6	Mn	L*10 m	1t	L*5 t	būtybė
Įtaiga	6	Mn	atstumas L*5 m	10-L t	L T	būtybė
Vertėjas	7	Mn	atstumas L*2 m	1t	L T	2 būtybės
Miegas	8	Mn	L*5 m	1t	10-L t/ L T	būtybė
Telekontrolė (Apžavai)	9	Mn	L*10 m	1t	L T	būtybė
Proto keitimas	10	Mn	L*2 m	L T	L parų	žr.
Proto analizė	10	Mn	L*2 m	10-L T	visam	žr.
Proto atstatymas	10	Mn	L*2 m	L T	visam	būtybė
Savikontrolė						
Greitasis skaitymas	1	Mn	save	1t	L T	save
Mažoji suprata	1	Mn	save	1t	L T	save
Kvėpavimo sulaikymas	2	Mn	save	1t	+L T	save
Lunatizmas	3	Mn	save	1t	L T	save
Aš geresnis	3	Mn	save	1t	L T	save
Sotusis sapnas	3	Mn	save	1t	L T	save
Tvermė karščiui	4	Mn	save	1t	L T	save
Tvermė šalčiui	4	Mn	save	1t	L T	save
Ekstra gajumas	5	Mn	save	1t	L T	save
Nejautra	6	Mn	save	1t	L T	save
Košmaras	10	Mn	save	miegas	L parų	save
Letargo miegas	20	Mn	save	miegas	iki metų	save
Ekstra sensoriniai pojūčiai (ESP)						
Nuodų paieška	2	Mn	atstumas L m	1t	kartas	objektas
Kur mano daiktas	3	Mn	atstumas L km	1t	kartas	objektas
Daikto istorija	3	Mn/ L*10 m	laikomas	10-L t	visam	objektas
Vietovės istorija	4	Mn	vietovė	10-L t	visam	vietovė
Matyti kiaurai sienas	5	Mn	L m	1t	L T	siena
Girdėti kiaurai sienas	5	Mn	L m	1t	L T	siena
Užuosti kiaurai sienas	5	Mn	L m	1t	L T	siena
Sapnų patarėjas	10	Mn	miegas	1t	kartas	save
Psichokinezė						
Telekinezė	4	Mn	L*5 m	1t	L t	objektas L*5 kg
Pirokinezė	4	L m	tūris L*50 cm3/ temperatūra L*50°	1t	L*5 t/ aušimas	daiktas
Kriokinezė	4	L m	tūris L*50 cm3/ temperatūra L*50°	1t	L*5 t/ aušimas	daiktas
Levitacija	6	Mn	aukštyn/ žemyn	1t	L T	save
Skrydis	8	Mn	-	1t	L T	save
MUZIKINĖ MAGIJA						
Muzikiniai kerai						
Rezonansas (Fi)	2	Br	girdimumo zona	1t	L min	objektas
Lietaus debesis (Fi)	5	Br	zona L*10 m2	10-L t	L min	krituliai
Kilk aukštyn (Fi)	6	Br	aukštyn/ žemyn	10-L t	L min	objektas
Ugniagesių maršas (Fi)	4	L*5 m	L m3	10-L t	gesinimas	ugnis
Smėlis (Fi)	4	Br	tūris L*½ m3	10-L t	visam	uoliena
Žiedas (Bi)	1	Br	girdimumo zona	10-L t	visam	žiedas/ pumpuras
Žadinimas (Bi)	1	Br	girdimumo zona	10-L t	1 kartas	būtybė
Ricina (Bi)	3	Br	girdimumo zona	10-L t	1 kartas	būtybės
Prakaitas (Bi)	3	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybės
Berserkystė (Bi)	5	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybė
Šokis (Psi)	2	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybės
Lopšinė (Psi)	2	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybės
Ašaros (Psi)	2	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybės
Derybų muzika (Psi)	2	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybės
Kovos maršas (Psi)	4	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybės
Blokuojanti melodija (Psi)	5	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybės
Bardo magnetas (Psi)	8	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybės
Religinė melodija (Psi)	10	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybės
Armijos maršas (Psi)	10	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	būtybės
Graužikų siaubas (Psi)	3	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	laukas
Gyvūnų ramdymas (Psi)	3	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	gyvūnai
Rujos melodija (Psi)	3	Br	girdimumo zona	10-L t	L min	gyvūnai
GYVŪNŲ MAGIJA						
Animamantija						
Gyvūnų paieška	1	L*100 m	gyvūnas	1t	kartas	gyvūnas
Gyvūnų identifikavimas	1	matomumas	gyvūnas	1t	kartas	gyvūnas
Laikinasis gyvūnų jaukinimas	3	L*10 m	gyvūnas	1t	L T	gyvūnas
Gyvūnų iškvietimas	4	L km	gyvūnas	1t	L T	gyvūnas
Gyvūnų kontrolė	5	L*100 m	gyvūnas	1t	L T	gyvūnas
Jaukintinių magija						

ATAKOS SĖKMĖ

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 SĖKME

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 SĖKME

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, SUNIUI 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	+/I	-	+
Silpni	20/spec	01-15	-	n	16-40	+	t	+	> 41	+/I	-	+
Vidutiniai	30/spec	01-30	-	n	31-65	+	t	+	> 65	+/I	-	+
Stiprūs	40/spec	01-60	-	n	61-90	+	t	+	> 91	+/I	-	+
L.stiprūs	60/spec	01-90	-	n	91-00	+	t	+	> 101	+/I	-	+
Itin stiprūs	80/spec	01-110	-	n	111-120	+	t	+	> 121	+/I	-	+

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 KELIMAS 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.

KERĖJIMO 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 neprisileidžia, 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			
	Sieka	I	II	III	IV
Atakuojančio	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 ŽS. **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 KEREJIMĄ

	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: Žaidimo Meistro priedai
Pirmas ŽM priedų leidimas

Parengė ir maketavo Adomas Urbanavičius
Viršelyje ir tituliniame puslapyje Egidijaus Leliūnos piešinys
Kiti piešiniai: Larry Elmore, Jeff Easley, F.Field ir Egidijaus Leliūnos

Parengta spaudai 2003 10 09
Tiražas: neapibrėžtas

© Adomas Urbanavičius, 2003
© Kariai&Magai, 2003
monai@mail.lt