

Trafienia Krytyczne

TABELA SZANS KRYTYCZNYCH

Szansa trafienia	Szansa na trafienie krytyczne w wroga	Szansa na trefienie krytyczne w siebie
od 01 do 05%	01%	97–100%
od 06 do 100%	01–02%	99–100%
od 101% do 200%	01–04%	100%
od 201% do 300%	01–08%	100%
od 301% do 400%	01–16%	100%

Uwaga 1: w przypadku trafienia selektywnego lub w część ciała poza tułowiem liczą się wyparowania tylko tej części, ponadto w każdym przypadku trafienia krytycznego o ilości wyparowań decyduje poniższa tabelka (rzut 1–100):

01 – 10	Bez wyparowań
11 – 25	Chroni tylko 10% wyparowań
26 – 50	Chroni tylko 50% wyparowań
51 – 99	Chronią całe wyparowania
100	Chroni podwójna wartość wyparowań

Uwaga 2: tam, gdzie rany mnoży się razy 3 postać ew. musi wykonać procentowy rzut na ZR aktualną albo upada.

Uwaga 3: w wypadku nielogiczności o modyfikacjach decyduje MG.

TRAFIENIA KRYTYCZNE OBUCHOWE

- 1% Rozbicie czaszki (śmierć, ew. rany x10 w przypadku specyficznych monstrów)
- 2 – 3% Złamanie kręgosłupa (rany x10, +ew. paraliż ciała w wypadku przeżycia)
- 4 – 5% Pęknięcie czaszki (rany x5, ew. procentowy rzut na 1/2szoku lub wstrząs mózgu)
- 6 – 7% Zmiażdżenie klatki piersiowej (rany x3, +ew. 2–20ran/rundę przy poruszaniu się)
- 8% Złamanie żeber (rany x3, +ew. 1–10 ran/rundę przy poruszaniu się)
- 9 – 10% Zmiażdżenie barku (rany x3, +ew. utrata połowy SF)
- 11 – 12% Zmiażdżenie biodra (rany x3, +ew. utrata połowy SF, 90% ZR i SZ)
- 13 – 14% Przetrącenie kręgosłupa (rany x3, +ew. 90% na sparaliżowanie ciała)
- 15% Złamanie miednicy /ew. podstawy kręgosłupa/ (rany x2, +ew. 10% na sparaliżowanie)
- 16 – 30% Rany x3
- 31% Złamanie łuku brwiowego (rany x1, +ew. procentowy rzut na szok czy nie zostanie ogłuszona +ew. 10% na utratę oka)
- 32 – 35% Zmiażdżenie ręki (rany x2 – niedowład pow. 50% Żyw., ew. utrata pow.100% Żyw.)
- 36 – 38% Zmiażdżenie nogi (rany x2 – niedowład pow. 50% Żyw., ew. utrata pow. 100% Żyw.)
- 39% Zmiażdżenie płuc (rany x2 – +ew. zmęczenie 2x szybciej)
- 40% Uszkodzenie brzucha – organu wewnętrznego np. wątroby, żołądka (rany x2 35% na degenerację organu i śmierć po 2–20 godzinach.)
- 41 – 42% Uszkodzenie głowy (rany x2, +ew. rzut na szok czy nie ogłuszony i 25% szansy na wstrząs mózgu)
- 43 – 45% Wybicie zębów (1–10) (rany x1 i minus 1–10 PR)
- 46 – 47% Złamanie szczęki (rany x1, +ew. utrata 50% zdolności mówienia)
- 48 – 50% Złamanie nosa (rany x1 i minus 2–20 PR)
- 51 – 80% Rany x2
- 81 – 90% Trafienie selektywne (1–40 nogi, 41–80 ręce, 81–100 głowa)
- 91 – 99% Ładny cios +50 do ran (zamiast losowego dorzutu).
- 100% Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

TRAFIENIA KRYTYCZNE KLUTE

- 1% Przekłucie serca (śmierć, ew. rany x10 w przypadku specyficznych monstrów)
- 2% Przekłucie mózgu (rany x10, +ew. paraliż ciała w wypadku przeżycia)
- 3 – 5% Przekłucie krtani (rany x5, +ew. 1–100 ran/rundę)

- 6% Przekłucie płuca (rany x5, +ew. 50% na infekcję i śmierć w przeciągu 1–10 dni)
- 7 – 8% Uszkodzenie gardła (rany x5)
- 9% Przekłucie oczodołu (rany x3, utrata oka, +ew. 20% na infekcję i śmierć w przeciągu 1–10 dni)
- 10 – 11% Uszkodzenie głębokie brzucha (rany x3, +ew. 1–10 ran/rundę przy poruszaniu się i 50% na infekcję i śmierć w przeciągu 1–10 dni)
- 12 – 13% Uszkodzenie rdzenia kręgowego (rany x3, +ew. 90% na sparaliżowanie ciała)
- 14 – 15% Uszkodzenie kręgosłupa (rany x3, +ew. 50% szansy na paraliż)
- 16 – 30% Rany x3
- 31 – 35% Wyklucie oka – (rany x1, +ew. – 20 do TR, o 20 gorsza obrona)
- 35 – 40% Uszkodzenie ręki – rany x2 – niedowład pow. 50% Żyw., ew. utrata pow. 200% Żyw.
- 41 – 45% Uszkodzenie nogi – rany x2 – niedowład pow. 50% Żyw., ew. utrata pow. 200% Żyw.
- 46 – 47% Uszkodzenie płuc – rany x2 +ew. zmęczenie 2x szybciej
- 48 – 49% Uszkodzenie brzucha – organu wewnętrznego np. wątroby, żołądka – rany x2 i 35% na degenerację organu i śmierć po 2–20 godzinach.
- 50% Uszkodzenie głowy – rany x2 +ew. rzut na szok, czy nie ogłuszony
- 51 – 80% Rany x2
- 81 – 90% Trafienie selektywne (1–40 nogi, 41–80 ręce, 81–100 głowa)
- 91 – 99% Ładny cios +50 do ran (zamiast losowego dorzutu).
- 100% Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

TRAFIENIA KRYTYCZNE TNĄCE

- 1 – 5% Odcięcie głowy (śmierć, ew. rany x10 w przypadku specyficznych monstrów)
- 6% Przecięcie poprzeczne (ew. rany x10 w przypadku specyficznych monstrów)
- 7 – 10% Przecięcie krtani (rany x10, +ew. 1–100 ran/rundę)
- 11 – 12% Przecięcie gardła (rany x5)
- 13 – 14% Odcięcie barku (rany x3, + utrata kończyny)
- 15% Przecięcie brzucha (rany x3, +ew. 1–10 ran/rundę przy poruszaniu się i 80% na infekcję – śmierć po 1–10 dniach)
- 16 – 30% Rany x3
- 31 – 33% Przecięcie dużej tętnicy (np. aorty) – (rany x2, +ew. 1–100 ran/rundę)
- 34 – 36% Uszkodzenie ręki – rany x2 – niedowład pow. 50% Żyw., ew. utrata pow. 100% Żyw.
- 37 – 40% Uszkodzenie nogi – rany x2 – niedowład pow. 50% Żyw., ew. utrata pow. 100% Żyw.
- 41 – 42% Uszkodzenie płuc – rany x2 –, +ew. zmęczenie 2x szybciej
- 43% Przecięcie mięśni karku – rany x1, +ew. utrata 50% SF
- 44% Uszkodzenie głowy – rany x1 +ew. rzut na szok czy nie ogłuszony i 10% szansy na wstrząs mózgu
- 45% Przecięcie ścięgna – rany x1, +ew. utrata 50% SZ i ZR
- 46 – 47% Odcięcie ucha – rany x1, +ew. utrata 50% zdolności mówienia
- 48 – 50% Odcięcie nosa – rany x1 i minus 2–20 PR
- 51 – 80% Rany x2
- 81 – 90% Trafienie selektywne (1–40 nogi, 41–80 ręce, 81–100 głowa)
- 90 – 99% Ładny cios +50 do ran (zamiast losowego dorzutu).
- 100% Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

TRAFIENIA KRYTYCZNE W SIEBIE

- 1 – 4% Trafienie KRYTYCZNE w nie tego co trzeba (w inną istotę niż się zamierzało) – wylosuj w kogo
- 5% Trafienie KRYTYCZNE w siebie
- 6 – 9% Trafienie selektywne w nie tego co trzeba (w inną istotę niż się zamierzało) – wylosuj w kogo
- 10% Trafienie selektywne w siebie
- 11 – 14% Trafienie w nie tego co trzeba (w inną istotę niż się zamierzało) – wylosuj w kogo, rany x1

- 15% Trafienie w siebie rany x1
- 16 – 50% Wystawienie się na trafienie (do końca następnej rundy ma połowę Obrony i połowę wyparowań).
- 51% Przewrócenie się i automatyczne ogłuszenie na 1–10 rund.
- 52 – 53% Przewrócenie się i procentowy rzut na szok, inaczej ogłuszenie na 1–10 rund.
- 54 – 55% Utrata równowagi (procentowy rzut na ZR), inaczej upadek i procentowy rzut na szok albo ogłuszenie na 1–10 rund.
- 56% Utrata równowagi (procentowy rzut na ZR), inaczej zwichnięcie kostki (połowa ZR i SZ poruszania się)
- 57 – 58% Utrata równowagi (procentowy rzut na ZR), inaczej zwichnięcie nadgarstka (– 10 do ZR, +10 do Obrony, +ew. połowa TR i zadawanych ran)
- 59 – 65% Utrata równowagi (procentowy rzut na ZR), inaczej upadek
- 66% Wyrzucenie broni na maksymalny zasięg (1/10 SF liczone w metrach)
- 67 – 70% Upuszczenie broni lub tarczy
- 71 – 75% Stracenie uchwytu broni lub tarczy procentowy rzut na ZR albo upuszczenie.
- 76% Silne nadwyrężenie broni procentowy rzut na połowę wytrzymałości albo złamanie (w wypadku kłów i pazurów istnieje 50%, że nie jest w stanie już nimi walczyć, dopóki mu nie odrosną).
- 77 – 80% Nadwyrężenie broni procentowy rzut na wytrzymałość albo złamanie (w wypadku kłów i pazurów istnieje 25%, że nie jest w stanie już nimi walczyć, dopóki mu nie odrosną).
- 81 – 85% Stępienie – uszkodzenie broni (– 10 do TR i zadaje połowę ran) wymagana naprawa np. ostrzenie przez 1–10 godzin w przypadku broni kłutych i tnących) **Uwaga:** ten krytyczny nie dotyczy broni obuchowych.
- 86 – 90% Utrata ataków, do końca następnej rundy
- 91 – 99% Osłabione uderzenia do końca następnej rundy – 50 do ran (zamiast losowego dorzutu).
- 100% Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

KRYTYCZNE PRZYPADKI RZUCENIA CZARÓW

szansa wyjścia czaru (UM)	rzucenie nadefektywne czaru	rzucenie pechowe czaru
1–100	1–2	99–100
101–200	1–4	100
201–300	1–8	100
301–400	1–16	100

Na każde 100 UM podwaja szansę na rzucenie nadefektywne czaru.

RZUCENIE NADEFEKTYWNE CZARU

W przypadku nielogicznego, niepasującego lub sprzecznego działania, MG ma prawo wybrać słabszy, zastępczy efekt lub uznać, że zmiana efektu czaru objawia się w sposób, który nie wpływa na jego działanie.

- 01 – 05% Czar ma 10–krotnie większy efekt np. siła raniąca lub lecząca czaru jest 10–krotnie większa
- 06 – 20% Czar ma 2–krotnie większy efekt np. siła raniąca lub lecząca czaru jest 2–krotnie większa
- 21 – 25% Czar został rzucony jak przemiana, tzn przeciwnik broni się przed nim na 1/10 część wartości danej odporności
- 26 – 30% Czar został rzucony tak precyzyjnie, że przeciwnik broni się przed nim na połowę wartości danej odporności
- 31 – 40% Czar został rzucony tak dobrze, że przeciwnik broni się przed nim z dodatkową antyodpornością – 20
- 41 – 50% Czar został rzucony tak dobrze, że przeciwnik broni się przed nim z podwójną antyodpornością
- 51% Efekt czaru (o ile jest to możliwe) na stałe pozostał na ofierze (nie dotyczy efektów raniących)
- 52 – 55% Czas trwania czaru uległ 10–krotnemu wydłużeniu
- 56 – 70% Czas trwania czaru uległ 2–krotnemu wydłużeniu
- 71 – 80% Czar swym zasięgiem objął 2–5 krotnie większy obszar
- 81 – 95% W oparciu o działanie czaru MG modyfikuje efekt, ale nie silniej niż dwukrotnie
- 96 – 100% Rzuć 2 razy i zsumuj efekty

RZUCENIE PECHOWE CZARU

(oczywiście czar się nie udał, ale Ostatnie słowo, co do działania czaru ma MG.)

- 01% Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał Karę Boską (analogiczną jak w

przypadku Półboga).

- 02% Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał jakąś klątwę.
- 03 – 05% Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał jakieś przekleństwo.
- 06 – 15% Potencjał magiczny użyty do niego eksplodował, zadając 10 ran na każdy 1 użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
- 16 – 25% Potencjał magiczny użyty do niego połowicznie eksplodował, zadając 5 ran na każdy 1 PM użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
- 26 – 40% Potencjał magiczny użyty do niego ranił, zadając 1 ranę na każdy 1 PM użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
- 41 – 50% Powstał ogromny błysk, który był w stanie oślepić każdą istotę, która nie odparła tej formy energii.
- 51 – 55% Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1–50 dni jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
- 56 – 65% Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1–50 godzin jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
- 66 – 75% Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1–50 minut jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
- 76 – 95% Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1–50 rund jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
- 96 – 100% Rzuć 2 razy i zsumuj efekty.

CENY

1 sztuka srebra (podstawowa moneta)

1 sztuka złota (warta jest 100 sztuk srebra)

1 sztuka platyny (warta jest 10 sztuk złota lub 1.000 srebra)

1 sztuka mitrylu (warta jest 10 sztuk platyny lub 100 sztuk złota lub 10.000 sztuk srebra)

Uwaga: Mimo, że skromne utrzymanie jednej osoby kosztuje miesięcznie 10 sztuk złota (a więc rocznie 100), to zwraca się uwagę graczy, by nie szastowali pieniędzmi, gdyż często się zdarza, że ceny na prowincji są i dziesięciokrotnie wyższe, przez co szybko może zacząć brakować pieniędzy pochodzących z majątku (szczególnie na początku).

A oto koszty najważniejszych rzeczy, które można nabyć na terenie targowisk i karczm Orkusa, z tym, że rzeczy dostępne tylko na Placu Targowym w Ostrogarze i Get-warr-garze zaznaczono symbolem "*".

KARCZMA (skromna)

NOCLEGI

- Nocleg (pokój 2 osobowy) – 10 szt. sr.
- Nocleg (pokój 10 osobowy) – 5 szt. sr.
- Nocleg w stajni – 1 szt. sr.
- Oporządzenie konia – 2 szt. sr.

WYŻYWIENIE

ŚNIADANIE/KOLACJA

- placek z agawy – 2 szt. sr.
- ser – 1 szt. sr.
- piwo (0,5 litra) – 1 szt. sr.

OBIAD

- gotowana agawa – 2 szt. sr.
- zupa jarzynowa – 1 szt. sr.
- gulasz z opasa – 3 szt. sr.
- piwo (0,5 litra) – 1 szt. sr.

INNE

- dzban (1 litr) wina – 10 szt. sr.
- dzban (1 litr) wódki – 30 szt. sr.
- dzban (1 litr) spirytusu – 60 szt. sr.
- dzban (1 litr) krasnoludzkiego spirytusu – 5–10 szt. złota

Uwaga: spirytus krasnoludzki, jest tak silnym trunkiem, że po wypiciu 1 porcji (0,10l) wykonuje się %–owy rzut na szok, czy nie ulegnie się zamroczeniu na 1–10 rund., oraz %–owy rzut na truciznę (na każdą kolejną porcję odporność ta jest o 10 mniejsza) – albo natychmiast się upija.

NA PODRÓŻ:

- bukłak piwa na podróż (5 litrów) – 10 szt. sr. (+ 50 za bukłak); waga 23.
- bukłak wina na podróż (5 litrów) – 50 szt. sr. (+ 50 za bukłak); waga 23.
- dzienna podróżna porcja jedzenia (trwałość do 10dni) – 25szt. sr.; waga 5.

- dzienna żelazna porcja jedzenia (trwałość do 5 lat) – 1 szt. złota; waga 5.
- dzienna porcja "elfiego chleba" (trwałość do 1 roku) – tzw. lembasów – 5 szt. złota; waga 1.

Uwaga: bogatsze jedzenie i lepszej jakości trunki są z reguły kilkakrotnie droższe.

TARGOWISKO

EKWIPUNEK PODRÓŻNY:

- Ubranie zwykłe (+ sandały) – 50 szt. sr. (waga 4)
- Szaty podróżne zamiast zbroi + buty skórzane wysokie – 310 szt. sr.; waga 13
- derka (ew. koc) – 50 szt. sr. (waga 5)
- namiot (2 osobowy) – 15 szt. złota (waga 10)
- namiot rycerski (6 osobowy) – 120 szt. złota (waga 200)

TORBY:

- plecak podróżny (pojemność maks. do wagi 100 SF) – 2 szt. złota (waga 10)
Uwaga: Jego wadą jest to, że ogranicza Szybkość o połowę (nie kumuluje się to ze zbroją). W zależności od MG jego pojemność może być lekko modyfikowana.
- torba podróżna (pojemność maks. do wagi 40 SF) – 50 szt. sr. (waga 3)
Uwaga: można nosić tylko 1 z tych przedmiotów.

STRZAŁY I BEŁTY:

- kołczan (na 10 strzał) – 50 szt. sr.; waga 3
- pęk 10 strzał (dłuższych lub krótszych w zależności od łuku) – 50 szt. sr.; waga 2–3
- pęk 20 bełtów w woreczku (dłuższych lub krótszych) – 50 – 100 – 200 szt. sr.; waga 5 – 8 – 10 w zależności od kuszy
Uwaga: 1 bełt do kuszy wałowej kosztuje 75 szt. sr. i waży 10
- Srebrną broń lub strzały (ew. bełty) o srebrnych grotach są do kupienia po cenie 10–krotnie wyższej od normalnych, jednakże posiadają (dwukrotnie) słabszą wytrzymałość i przy każdym ciosie (w coś twardszego) ew. mogą doznawać uszkodzeń.

LINY I POMOCY DO WSPINACZKI:

- 1 metr grubej liny (utrzyma ciężar do 2000 SF) – 20 szt. sr.; waga 6–10
- 1 metr cienkiej linki (utrzyma ciężar do 400 SF) – 1 szt. złota; waga 2
- hak – 50 szt. sr.; waga 5
Uwaga: prawidłowe zarzucenie wymaga %–owego rzutu na 1/2 akt. ZR. kotwiczka 5 szt. złota; waga 10
Uwaga: prawidłowe zarzucenie wymaga %–owego rzutu na akt. ZR.

INNE:

- siekierka – 2 szt. złota; waga 12
- nóż – 2 szt. złota (waga 1)
- nożyk – 1 szt. złota (waga 0,5)
- pęk 10 wytrychów (1–5 minus 1 na każdy złamany pasuje do 1 zamka) – 10 szt. złota (waga 2)
Uwaga: sprzedają tylko po 1 pęku i to tylko "znajomym".
- komplet narzędzi (młotek, haki, linki, piłka, itp.) do zakładania/ rozbiepieczania prostej konstrukcji pułapek, itp. rzeczy – koszt 50 szt. złota; waga 50;
Uwaga: w niektórych sytuacjach narzędzia te mogą się zużywać (decyduje MG).

DO OŚWIETLANIA:

- hubka + krzesiwo (100 porcji) – 10 szt. sr. (waga 1)
- pochodnia (wystarcza na 5 godzin) – 3 szt. sr. (waga 10)
Uwaga: przypalenie pochodnią (po udanym TR) zadaje 2–20 ran, a w przypadku istot wrażliwych na ogień 1–50.
- latarnia (na oliwę) – 15 szt. złota (waga 10)
- dzban 2 litrowy oliwy (wystarcza na 50 godzin) – 40 szt. sr. (+ 10 za dzban; waga 15)
Uwaga: wylany na istotę (po udanym %–owym rzucie na ZR) i w następnej rundzie podpalony zadaje 1–100 ran, ew. połowę po udanym %–owym rzucie na ogień. W każdej rundzie po tym istnieje 50% szansa (ew. w wypadku gaszenia rękoma 25%), że nadal się będzie palił w następnej (itd). Istotom wrażliwym na ogień zadaje 2 razy więcej ran.

NACZYNIA:

- dzban gliniany (2 litrowy) – 10 szt. sr.; waga 6
- dzban miedziany (2 litrowy) – 120 szt. sr.; waga 10
- szklany słoik lub butelka (1 litr) – 1 szt. złota (waga 3)
- flakon (0,5 litra) – 75 szt. sr. (waga 2)
- flakonik (0,25 litra) – 50 szt. sr. (waga 1)
- flakonik z wodą święconą – 10 szt. złota (waga 2)
Uwaga: martwiakom i istotom ewidentnie złym zadaje 1–100 ran, ew. połowę po udanym %–owym rzucie na odporność nr. 8, ponadto do zrobienia 1 porcji wody święconej potrzeba 0,25 litra oczyszczonej magicznie wody (przez np. Alchemika) i czaru Błogosławieństwo.
- bukłak skórzany (pusty, pięciolitrowy) – 50 szt. sr.; waga 3

PAPIERNICZE:

- karta pergaminu – 50 szt. sr. (waga 0,25)

- komplet do pisania (karafka, atrament + pióro) – 250 szt. sr. (waga 5)
- tuba (ochronna) na pergaminy (do 5 szt.) – 10 szt. złota (waga 5)
Uwaga: z trudnopalnej, twardej skóry – ma na zniszczenie wytrzymałość 75.
- flakon (z 10 porcjami i piórem) atramentu z ziołem "adar sor" (do pisania formuł czarów) – 12 szt. złota (waga 5)
Uwaga: jedna porcja tego atramentu starcza na zapisanie 1 strony.

KSIEGI DO WPISYWANIA CZARÓW ITP:

- księga magiczna mała (waga 20, koszt 25 szt. złota, 5 stron)
- księga magiczna średnia (waga 20, koszt 40 szt. złota, 10 stron)
- księga magiczna duża (waga 21, koszt 85 szt. złota, 25 stron)
- księga magiczna wielka (waga 24, koszt 160 szt. złota, 50 stron)
- Koszt przepisania 1 strony czaru (jeśli przedłoży się oryginał) – 25 szt. złota (liczone razem z odpowiednim atramentem); trwa 1 godzinę.
- Komplet Aparatury Alchemicznej (do ekstrakcji) – przenośny (o 10% utrudnia ekstrakcję), koszt 500, waga 100; typowy, koszt 100, waga 200; uniwersalny, koszt 2000, waga 80 (o b.+5% ułatwia ekstrakcję)
- Teleskop Astrologiczny – powiększa 2–20 razy, koszt 250–2500 sztuk złota; waga 200–2000
- Wyposażenie Obserwatorium Astrologicznego (bez teleskopu) – np. mapy nieba, cyrkle pomiarowe, koszt 500–1000 sztuk złota (waga około 500).

EKWIPUNEK KOŃSKI:

- sakwa końska (pojemność maks. do wagi 50 SF) – 1 szt. złota (waga 10)
Uwaga: koń bojowy i osioł mogą nosić 2 sakwy, koń juczny lub muł – 4.
- uprzęż – 1–5 szt. złota (zależnie od jakości wykonania); waga 20.
- siodło końskie – 10 szt. złota (waga 50)
- siodło końskie rycerskie – 50 szt. złota (waga 50) + daje 20% więcej szansy na utrzymanie się na koniu np. w przypadku próby "zdjęcia jeźdźca".

ZWIERZĘTA:

- koń juczny (udźwig 720 – 760 – 880) – 10 – 15 – 30(*) szt. złota w zależności od siły itp.
- koń bojowy (udźwig 900 – 920 – 1040) – 30 – 40(*) – 50(*) szt. złota w zależności od siły itp.
- muł (udźwig 600 – 640) – 8 – 10 szt. złota
- osiołek (udźwig 300) – 5 szt. złota
- pies (odmiana wilczurów) – 7 szt. złota (* tresowany lub obronny średnio 3 – 5 razy więcej).

Uwaga: współczynniki ma bardzo zbliżone do wilków.

WOZY:

- rydwan – patrz tabele uzbrojenia
 - bryczka (1–2 konna; zabiera do 1000 wagi) – 50 szt. złota (SZ. poruszania jak w przypadku typowego rydwanu)
 - furmanka (1–2 konna; zabiera do 2000 wagi) – 40 szt. złota (SZ. poruszania jak ciężkiego rydwanu)
- Uwaga:** cenę wszelkich nie przedstawionych tu przedmiotów i usług ustala MG w oparciu o przedstawione tu ceny podstawowe.

KALENDARZ

Rok: _____ Ery Kartana

1. **DAGIN–RAN** (DAGONIN BIAŁY, ASTERIUSZ WIELKI, GORLAM WALECZNY...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	10;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	20;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	30;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	40;

2. **ORAKT–RAN** (ORIAK, REPTILLION WIELKI...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	10;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	20;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	30;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	40;

3. **KOSAR–RAN** (KATAN, SET...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	10;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	20;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	30;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	40;

4. **GABSE–RAN** (GRAAM, ARIANNA...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	10;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	20;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	30;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	40;

5. S-GUN-RAN (SHARAMI, GOTAM-GOR...)	01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	10;
	11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	20;
	21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	30;
	31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	40;
6. BGMAA-RAN (BELL, MORGLITH...)	01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	10;
	11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	20;
	21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	30;
	31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	40;
7. KEPON-RAN (KASHANDIL, PIAN...)	01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	10;
	11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	20;
	21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	30;
	31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	40;
8. BAGIS-RAN (BORGON CIEMNY, ARANTA, GOTHMED...)	01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	10;
	11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	20;
	21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	30;
	31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	40;
9. SHNYK-RAN (HASAR-GRUN, NATA-KRANTA...)	01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	10;
	11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	20;
	21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	30;
	31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	40;
10. KART-RAN (Miesiąc Świąteczny)	01;	02;	03;	04;	05;	(06;)				

- krzyk – 1 sg.
- wypowiedzenie zdania (lub hasła – zaklęcia itp.) – 2 sg.
- wyjęcie broni z pochwy – 1 sg.
- wyjęcie czegoś zza pasa lub z kieszeni – 2 sg.
- wyjęcie czegoś z torby – 3 sg.
- wyjęcie czegoś z plecaka – (min.) 10 sg.
- zdjęcie broni z pleców (np. zawieszanej) – 2 sg.
- zadanie ciosu bronią trwa tyle, ile wynosi opóźnienie (w sg.) broni.
- rzucenie czar trwałoby tyle, ile wynosi opóźnienie (np. w sg.) wynikające z czasu uaktywniania czar.
- skrzęsanie ognia (za pomocą hubki i krzesiwa) – (min.) 2sg.+ 1–10sg.
- rozpalenie pochodni lub latarni (przy pomocy rozpalonego już ognia) – 2–20 sg.
- przesunięcie się o metr podczas walki – 2 sg.

TABELKA WYZNACZANIA POGODY

01 – 05%	Silny Upał lub Mróz (zależnie od pory roku) – o 1/2 zmniejsza UM, Trafienie i ew. Obronę istotom nieprzystosowanym.
06 – 25%	Piękna pogoda bezwietrzna
26 – 50%	Piękna wietrzna pogoda
51 – 65%	Lekko deszczowa pogoda
66 – 80%	Wietrzna i deszczowa pogoda
81 – 90%	Silnie deszczowa (burzowa) pogoda (o 1/4 zmniejsza UM)
91 – 95%	Silnie wietrzna pogoda (o 1/4 zmniejsza celność strzelania, itp.)
96 – 99%	Silnie wietrzna i silnie deszczowa (burzowa) pogoda (o 1/4 zmniejsza UM i celność strzelania, itp.)
100%	specjalna (zależnie od MG)

Uwaga: dla ułatwienia MG może ustalać jedną pogodę dla np. 1–10 dni.

profesja
poziom 1–4 tytuł 1
poziom 5–9 tytuł 2
poziom 10–14 tytuł 3
poziom 15–17 tytuł 4
poziom 18 tytuł 5
poziom 19 tytuł 6
poziom 20+ tytuł 7

Wojownik
1) Kadet
2) Weteran
3) Lord Wojny
4) Lord Pokoju
5) Mistrz Lordów
6) Książę Lordów
7) Król Lordów

Łowca
1) Tropiciel
2) Strażnik Lasu
3) Łowczy
4) Wielki Łowczy
5) Mistrz Łowców
6) Książę Lasu
7) Król Lasu

Gwardzista
1) Strażnik
2) Eskortujący
3) Przyboczny
4) Pierwszy Przyboczny
5) Mistrz Gwardii
6) Książę Gwardii
7) Król Gwardii

Barbarzyńca
1) Koczownik
2) Awanturnik
3) Niszczyciel
4) Wielki Niszczyciel
5) Wódz Plemion
6) Książę Plemion
7) Król Plemion

Wiedźmin
1) Tropiciel Bestii
2) Zabójca Bestii
3) Łowca Bestii
4) Wielki Łowca Bestii
5) Mistrz Łowców Bestii
6) Pogromca Bestii
7) Wielki Pogromca Bestii

Rycerz
1) Jeźdźca
2) Pancerny
3) Kawaler
4) Pierwszy Kawaler
5) Pan Rycerstwa
6) Książę Rycerstwa
7) Król Rycerstwa

Paladyn
1) Strażnik Prawości
2) Strażnik Dobra
3) Rycerz Dobra
4) Rycerz Światłości
5) Pan Światłości
6) Książę Światłości
7) Król Światłości

Czarny Rycerz
1) Zwiastun Ciemności
2) Zwiastun Zła
3) Rycerz Zła
4) Rycerz Ciemności
5) Pan Ciemności
6) Książę Ciemności
7) Król Ciemności

Złodziej
1) Złodziejaszek
2) Rabuś
3) Mistrz Złodziejski
4) Wielki Mistrz Złodziejski
5) Strażnik Gildii
6) Książę Złodziei
7) Król Złodziei

Zabójca
1) Złoczyńca
2) Skrytobójca
3) Likwidator
4) Wielki Likwidator
5) Mistrz Mordu
6) Książę Mordu
7) Król Mordu

Kupiec
1) Kramarz
2) Handlarz
3) Mistrz Kupiecki
4) Wielki Mistrz Kupiecki
5) Mistrz Cechu
6) Książę Kupców
7) Król Kupców

Bard
1) Minstrel
2) Piewca
3) Trubadur
4) Mistrz Trubadur
5) Wielki Bard
6) Mistrz Bardów
7) Król Bardów

Kapłan
1) Akolita
2) Mnich
3) Brat
4) Wielebny Brat
5) Strażnik Majestatu
6) Najwyższy Strażnik Majestatu
7) Arcykapłan

Druid
1) Opiekun Natury
2) Brat Natury
3) Ojciec Natury
4) Wielki Ojciec Natury
5) Strażnik Równowagi
6) Pan Równowagi
7) Arcydruid

Astrolog
1) Obserwator
2) Brat Gwiazd
3) Mędrzec
4) Wielki Mędrzec
5) Strażnik Przeznaczenia
6) Najwyższy Strażnik Przeznaczenia
7) Pan Przeznaczenia

Półbóg
1) Uczeń Wiary
2) Brat Wiary
3) Mistrz Wiary
4) Wielki Mistrz Wiary
5) Światło Wiary
6) Pan Wiary
7) Brat Bogów

Mag
1) Adept Magii
2) Zaklinacz
3) Czarownik
4) Wielki Czarownik
5) Mistrz Magii
6) Wielki Mistrz Magii
7) Arcymag

Czarnoksiężnik
1) Uczeń Zła
2) Animator Zła
3) Nekromanta
4) Wielki Nekromanta
5) Mistrz Czarnej Magii
6) Wielki Mistrz Czarnej Magii
7) Książę Czarnej Magii

Iluzjonista
1) Kuglarz
2) Hipnotyzer
3) Magik
4) Wielki Magik
5) Mistrz Iluzji
6) Wielki Mistrz Iluzji
7) Stworzyciel

Alchemik
1) Adept Alchemii
2) Laborant
3) Mutator
4) Wielki Mutator
5) Mistrz Alchemii
6) Wielki Mistrz Alchemii
7) Książę Alchemii

LISTA ZIOŁ

(nazwy w języku orków i opis działania wywaru [porcja pitna to z reguły 25 ml 10procentowego roztworu])

Uwaga: udany procentowy rzut na truciznę wywołuje tylko drugi efekt (większość efektów trwa 2–20 godzin).

- 1 dar sor (**krwawe ziele**) – powoduje krwotok wewnętrzny po wypiciu (na każde 25ml 10 procentowego roztworu) zadając 1–100 ran ew. połowę (skondensowane ma ostry, gryzący zapach); spotykane w gęstych lasach.
- 2 stagar sor (**cmientarne ziele**) – powoduje na 1–10 dni ostrą gorączkę i wyczerpanie, ew. zawroty głowy (o b. – 10% zmniejsza Tr/OB/UM/itd.); spotykane na wapiennych wzgórzach.
- 3 roscor sor (**rozszczepione ziele**) – zwiększa krzepliwość i zatrzymuje krwawienie (też i agonię, ale dopiero po 1–2 rundach); polany leśne.
- 4 sor grin (**ziele goryczy**) – uspokaja (ew. dodatkowy procentowy rzut na reakcję) i powoduje melancholijny smutek; spotykane w większości lasów.
- 5 mirag sor (**piramidowe ziele**) – silnie palący lek jednorazowo pozwalający na dodatkową próbę (procentowy rzut) wyjścia z paraliżu; wapienne, nasłonecznione miejsca.
- 6 co-kars sor (**mgliste ziele**) – wypicie lub wdychanie dymu ze spalanego ziela powoduje zapadanie w normalny sen, ew. spowalnia reakcje (społawia SZ); występuje na bagnach i torfowiskach.
- 7 pant-lant sor (**długolistna trawa**) – palenie wysuszonych pozostałości daje podobny smak i efekt jak w przypadku tytoniu; górskie doliny.
- 8 orcs sor (**orkowe ziele**) – lekko narkotyczne (1%/działkę użycia) ziele, 2-krotnie zwiększające wytrzymałość na zmęczenie, a w wypadku uzależnienia powoduje ociężałość umysłową (zmniejszając o 2–20 INT); lasy.
- 9 born sor (**niedźwiedzie ziele**) – wywar jest tak bardzo oleisty, że wysmarowanie nim gołego ciała średnio o b. 50% + 2–20% uniemożliwia pochwycenie (tzn. zwiększa obronę np. przy zapasach, duszeniu itp.); lasy.
- 10 sar sor (**wężowe ziele**) – wywar po dwukrotnej ekstrakcji tworzy gęstą białą ciecz, której wypicie może zabić natychmiast postać o masie mniejszej niż 50 kg/każdy kolejny wywar (min. 50), ew. przez 1–5 rund wywołująca zwalający z nóg ból; bagienne lasy.
- 11 A. pont-gur sor (**nadbrzeżne ziele**) – wywar powoduje lekki ból, który przez najbliższe 1–10 godzin uniemożliwia koncentrację (np. rzucanie czarów) i sen; skaliste brzegi morza.
- 11 B. amun-sor (**barwiące ziele**) – jest w stanie zabezpieczać dowolną skórę zwierzęcą przed gniciem i nasiąknięciem wodą; rośnie na bagnach.
- 12 A. sands sor (**piaskowe ziele**) – stężony wywar z niego (ew. długotrwałe żucie) daje oleistą ciecz, która w zetknięciu z krwią powoduje po 1–5 rund paraliż, ew. nic; spotykane na piaszkowych wydmach.
- 12 B. adar-sor (**czerwone ziele**) – zagęszczony wywar z tego zioła z dodatkiem sadzy służy do trwałego barwienia na czerwono (np. też jako atrament); rośnie na bagnach.
- 13 tornt sor (**górskie ziele**) – wywar z niego to silny środek rozgrzewający ciało: na 1–10 godzin zależnie od temperatury otoczenia chroni od zimna, wtarty w ciało może znieść paraliż fizyczny (umożliwia jednorazowy drugi rzut na odporność nr. 6) lub wypity może znieść paraliż umysłowy (tak samo, tzn. jednorazowo umożliwiając rzut na odporność nr. 4); pośrednio wywołuje silne pragnienie; wysokie góry na granicy śniegu.
- 14 bas sor lotos (**kwiat lotosu**) – silny usypiający (na 2–20 godzin), ew. otumaniający na 2–20 rund; stężony działa zabójczo, ew. wywołuje letarg (na 2–20 dni); występuje w podmokłych ciepłolubnych puszcach.
- 15 lant-gur-tu tornt sor (**długolistne górskie ziele**) – umiejętnie zrobiony wywar leczy, nieumiejętnie zadaje 10–100 ran; zacienione górskie kotliny.
- 16 tmar wart sor (**jagody wilczego ziela**) – pozwala dwukrotnie zwiększyć zdrowienie w każdym dniu podawania; gęste, wilgotne lasy.
- 17 tmar sotin sor (**jagody śpiewającego ziela**) – powodują halucynacje (na okres 1–10 godzin) całkowicie wyłączające rzeczywistość, ew. wprawia w dobry humor; występuje na polanach w gęstych wilgotnych lasach.
- 18 tmar mar-warn (**jagody krzewu róży**) – słodki, lekko alkoholowy napój; lasy.
- 19 rog nute tarnt (**kora krzykliwego drzewa**) – pozwala jednorazowo na okres 1–10 godzin zwiększyć żywotność o 10/każdy kolejny robiony z niego wywar; ciepłolubne wilgotne lasy.
- 20 bur coto sor (**bagienne pchle ziele**) – bardzo trudne do zdobycia ziele, którego wywar daje efekt uzdrowienia (po 1–10 rund); wody bagien.
- 21 coto sor (**pchle ziele**) – długotrwałe używanie powoduje czasową ślepotę (10 dni/podaną porcję, przy czym działa po 1–10 dniach); pola.
- 22 korantor sor (**czosnkowe ziele**) – często używany daje 20% odporności na większość chorób zakaźnych, a także daje b. 25% nietykności w przypadku typowych wampirów; krzewiaste niziny.
- 23 wart-dar sor (**wilkolacze ziele**) – od razu zażyte (działa do 1–100 rund) daje 85% szansy uniknięcia stania się lykantropem po pokąsaniu (itp.) przez niego; wywar z niego jest śmiertelną (natychmiastową) trucizną na wszelkie lycantropy; lasy.
- 24 sor Nian (**ziele Niana**) – wywołuje silną, ew. lekką biegunkę (przez 1–100 godzin), co średnio o b. 10–50 (np. %) utrudnia wszelkie czynności; gęste wilgotne lasy.
- 25 bas-dar sor (**miłosne ziele**) – wywołuje silne podniecenie (ew. procentowy rzut na dwukrotną PR płci przeciwnej), ew. wzmacnia apetyt; wilgotne puszcze.
- 26 semirs sor (**ziele rozbitków**) – oleisty wywar odpowiada kalorycznie normalnej porcji obiadowej; glon z terenów pływów morskich.
- 26 rep sor (gadzie ziele) – powoduje osłabienie z sił przez 1k10 (premiowane) dni, ewentualnie odparte zwiększa dwukrotnie naturalną ŻYW (ale nie agonię); nasłonecznione nadmorskie plaże.
- 27 mastug sor (**mastudze ziele**) – natarcie ciała i ekwipunku olejem z tego zioła powoduje, że przez najbliższe 1k100 godzin od ognia będzie się w każdej rundzie kontaktu z nim o 2k10*10 obrażeń mniej otrzymywało; brzegi niewygasłych wulkanów.
- 28 korantor sor (**czosnkowe ziele**) – często używany daje + 25pkt do odporności chroniących przed chorobami zakaźnymi. W

przypadku spotkania z wampirami osoba chroniąca się za nim będzie podświadomie wybierana przez martwiaka jako ostatni cel. Dodatkowo obawa martwiaka w trakcie walki lub bliskiego kontaktu z taką istotą działa na niego jak ułomność *pechowiec*. W wypadku ugryzienia przez wampira lub podobnego martwiaka ofiara, która wcześniej (maksimum godzinę temu) zjadła czosnek ma bezwzględną wartość +25 pkt. zwiększającą odporność chroniącą przed zostaniem wampirem. Postać nosząca tylko czosnek ma tylko premię +10 pkt.; krzewiaste niziny.

- 29 mcan sor (**ziele siłaczy**) – po zażyciu powoduje, że postać męczy się dwukrotnie wolniej, a poza tym zyskuje na 1k10 (premiowane godzin) o 100 pkt. więcej SF. Dąbrowy.
- 30 bas–dar sor (**miłosne ziele**) – wywołuje silne podniecenie, ew. dwukrotnie wzmacnia apetyt. Podniecenie oznacza, że do każdej postaci z własnej rasy należy wykonać % rzut na jej dwukrotną wartość prezencji. W odosobnionych sytuacjach wynik bardzo niski może nawet sugerować skłonność do gwałtu. By opanować się postać musi wykonać udany % rzut na połowę swej INT; wilgotne puszcze.
- 31 ottan sorr (**ziele ślepców**) – wywołuje możliwość widzenia na zasadzie automatycznie udanej infrawizji. Istnieje też 5% szansa, że używająca go postać naprawdę straci wzrok. Stan ten wyleczyć można tylko magicznie; kamienne wzgórza.
- 32 terror sor (**ziele medytacyjne**) – pozwala skupić się na medytacji bez względu na czynniki zewnętrzne (odgłosy, widoki); zacienione górskie miejsca.
- 33 sans sor (**ziele mistrzów**) – dodane podczas szkolenia w biegłościach lub przy szkoleniu na POZ podnosi otrzymane przyrosty o 20%. Stare bukowiny.
- 34 Purrut sor (**ziele alergiczne**) – spożyte w małej ilości uśmierza niekorzystny wpływ alergii. Spożyty w większej ilości wywołuje jakąś alergię (losuje MG); nadmorskie wybrzeża.
- 35 sit mir sor (**ziele sokolego wzroku**) – zażycie tego ziele powoduje na okres 2k10 rund uzyskanie analogicznej zdolności nadnaturalnej; wapienne góry.
- 36 telel sor (**ziele telepatii**) – zażycie tego ziele powoduje na okres 2k10 rund uzyskanie umiejętności telepatycznych (patrz analogiczna zdolność nadnaturalna); gęste liściaste lasy.
- 37 tinel sor (**ziele telekinezy**) – zażycie powoduje uzyskanie analogicznej zdolności nadnaturalnej na okres 2k10 rund. Ziele te zażyte przed upływem 24 godzin nie działa pozytywnie. Przy każdym zażyciu występuje 25% szansa, że przez najbliższe 24 godziny spowoduje osłabienie, analogiczne jak ograniczenia w walce w trudnych warunkach (np. połowa TR, UM, WI, szanse wyjścia wykonywanych zdolności). Ziele te zażyte przed upływem 24 godzin. Pustynie i półpustynie.
- 38 bas–al sor (**kwiat białego ziele**) – jednorazowo działa jak *Symbol nekromancji*. Zasięg wykrycia zależy od wielkości kwiatu i średnio mierzy około 100 metrów. Zamknięty w szkatułce nie działa. Szczyty górskie.
- 39 bas dumn sor (**kwiat dziewiczego ziele**) – na poświęconej dobru ziemi, w dłoni dziewicy lub ewidentnie dobrej dziewczyny rozkwita. Pionowe górskie kamienne zbocza.
- 40 ril sor (**dymne ziele**) – bardzo kopci przy paleniu. Palone w większej ilości działa na dużym obszarze jak dymny obłoczek (1 metr średnicy/porcję), patrz odpowiedni czar alchemika). Ponadto u postaci, które nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr. 7 (sprawdza się co rundę) wywołuje ostry kaszel. Trwa on 2k10 rund i powoduje ograniczenia jak w walce w trudnych warunkach (np. połowa TR, UM, WI, szanse wyjścia wykonywanych zdolności). Niedaleko miejsc gdzie znajdują się fekalia.
- 41 pulus sor (**wodne ziele**) – gromadzi w liściach porcję gorzkawej wody wystarczającą do zaspokojenia pragnienia przez cały dzień Stepy i półpustynie.
- 42 repts sor (**reptiliońskie ziele**) – spożycie jego po najbliższej godzinie na 2k10 godzin – dwukrotnie zwiększa naturalne wyparowania skóry. Ma ono jednak lekki narkotyczny efekt uboczny. Oznacza on, że po każdym zażyciu postać ma 1% szansę, że zostanie uzależniona od takiego zioła. W wypadku nie spożycia go przez najbliższe 24 godziny traci ona siły, co powoduje analogiczne utrudnienia jak w walce w trudnych warunkach. Efektu tego nie można usunąć magicznie (nawet czar typu *Życzenie*). Usunąć taki efekt może tylko roczna kuracja odwykowa z codziennym podawaniem mleka. Czasowo niweluje go też efekt *kamienia księżycowego*. Południowe górskie stoki.
- 43 pir sor (**tluste ziele**) – regularnie zażywane co 10 dni umożliwia w przeciągu roku zysk 1k10 kg (premiowany). Wraz ze zmianą wagi następuje też zmiana odpowiednich współczynników. Niedaleko ustępów i gnojowisk. Do kupienia za 5 szt.złt porcja.
- 44 imdars khtur sor (**ziele czarnych myśli**) – spożycie działa analogicznie jak czar koszmar senny. Trwa 1noc/porcję. Ciepłe słonawe bagniska lub laguny.
- 45 karon sor (**ziele odwagi**) – zwiększa dwukrotnie odporność na strach (nr. 2). Sosnowe bory.
- 46 yar sor (**ziele życia**) – regeneruje przez rok 1k10 pkt. Energii Życiowej, oraz zwiększa przy wskrzeszaniu szok o 5 pkt. Sosnowe bory.
- 47 tornt pit win (**górski olej lekkości**) – umożliwia auto lewitację przedmiotów i istot lżejszych od 10 pkt. SF. Patrz odpowiedni czar maga. Brzegi jaskiń.
- 48 untpir sor (**ziele odchudzające**) – umożliwia w przeciągu roku stratę 2k10 kg. Wraz ze zmianą wagi następuje też zmiana odpowiednich współczynników. Wydmy.
- 49 graam sor (**ziele Graama**) – lecznicze. Jednorazowa porcja uzdrowia z równo 100 lekkich obrażeń. Działa tylko 1 raz na 24 godziny. Stare dąbrowy. W miesiącu świątecznym raz na kilka lat do kupienia przez szczęściarzy (10%). Kosztuje wtedy około 5 szt złt za porcję.
- 50 mastug sor (**diabelskie ziele**) – Można nim smarować broń. Wygląda w tedy jak czerwony olej lub krew. Po zranieniu lub po spożyciu, jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 6. może spowodować śmierć w przeciągu następnych k10 rund. Odparte powoduje chęć do wymiotów. Można się przed nimi powstrzymać w wypadku walki lub podczas oficjalnych obrzędów. Górskie źródła w pobliżu złóż siarki.

Rasowe Zioła Narkotyczne (niemożliwe do wylosowania na starcie z wyjątkiem specjalisty zielarza)

W tej grupie znajduje się zioła wywodząca się od jednego przodka. Każde z nich zostało specjalnie wyselekcjonowane, by działało tylko na daną rasę. Powoduje to, że dana rasa poza właściwościami podstawowymi zyskuje pewne dodatki. Właściwości

podstawowe działają na każdą rasę ssaczą humanoidalną. Obejmują więc swym działaniem prawie każdego, żywego humanoida z wyjątkiem reptillionów, ludzi-jaszczurów i trytonów. Wyjątkowo wywiera wpływ na centaury, sharany, arany i inne półludzkie rasy. W niektórych odludnych stronach takie uprawia się. Ich ilość jest jednak bardzo mała, ponieważ rosną one tylko na ciele rasy, której służą. Tropikalne i ciepłe, wilgotne lasy.

Właściwości Narkotyczne.

Każde spożycie daje 5% szansę uzależnienia się od niego. W praktyce oznacza to ociążałość umysłową (zmniejszającą na stałe o 2k10 INT). Efektu tego nie można cofnąć magicznie, z wyjątkiem *Regeneracji umysłu*. Czar ten leczy tylko ostatni ubytek INT. Oznacza to, że w wypadku dwukrotnej utraty INT od tego zioła powraca tylko wartość ostatnia. Z poprzednią nic już się nie da zrobić (–nie można jej odzyskać).

Właściwości podstawowe (po spożyciu porcji na najbliższe 2k10 godzin postać zyskuje):

- + 20 pkt. do współczynników: SZ, INT, MD, UM, WI
- ma +20 pkt. do wszystkich odporności (w tym i do szoku jeśli by zginęła w tym stanie); w tą premię do odporności wliczone już są przyrosty współczynników
- + 20 pkt. do biegłości rasowych (do tych, w których rasa ma premię)
- dwukrotnie wolniej męczy się, czuje się syta i w dobrym humorze – nie odczuwa np. przez to trudów podróży

Odmiany rasowych ziół narkotycznych:

- 51. gobls sor (**goblinie ziele**) – właściwości podstawowe + uniemożliwia sen przez najbliższe 2k10 godzin oraz umożliwia automatyczne widzenie w infrawizji.
- 52. elts sor (**elfie ziele**) – właściwości podstawowe + dodatkowo 10pkt do biegłości
- 53 – 54 kahts sor (**krasnoludzkie ziele**) – właściwości podstawowe + dwukrotnie większy zasięg wzroku oraz można je palić w fajce. Działa ono też na hobbitów i gnomów.
- 55 tors sor (**ziele olbrzymów**) – właściwości podstawowe + dodatkowo +10 do INT. Działa ono też na półolbrzymy i giganty.
- 56 trolls sor (**trolowe ziele**) – właściwości podstawowe + dodatkowo 30 MD.
- 57 orcs sor (**orkowe ziele**) – właściwości podstawowe + dodatkowo 40pkt do SF. Wywar z niego (3 porcje) możliwy do kupienia za około 10 szt złota w większości orkowych garnizonów. Dotyczy to jednak mających "znajomości" arystokratów orkowych i półorkowych.
- 58 ogrs sor (**ogrowe ziele**) – właściwości podstawowe + dodatkowo w wypadku zranienia sztucznie wywołuje furję. Działa ona do najbliższego zmęczenia organizmu.
- 59 tiri sor (**ziele mix**) – działa na każdą rasę identycznie, ale tylko poprzez właściwości podstawowe. Jest ono pogardzane przez wymienione wyżej rasy.

Lotosy

Kwiat charakterystyczny dla tropikalnych krain. Lubi najczęściej zacienione, wodne akweny, podmokłe polany i bagniska. Owoce i kłącza posiada jadalne. Niektóre gatunki okresowo lub na stałe wydzielają dziwne związki, o najczęściej toksycznych właściwościach. Opisany wcześniej kwiat lotosu odnosi się do formy białego lotosu. Jako jedyny kwiat ten występuje też w strefie umiarkowanej. Standardowa cena 1 porcji tej rośliny zależnie od odmiany lub gatunku waha się w granicach od 50 do 500 sztuk złota, a i mimo to kupić go można tylko w niektórych gildiach (dysponując przy tym znajomościami na "górze"). Istnieją też szansa około 5% (ponawiana, jeśli rzut był skuteczny), że na świątecznym targu w Get-warr-garze lub Ostrogarze spotka się kogoś handlującego tym. Zdobywanie i handlowanie lotosem jest bardzo intratnym zajęciem dla nieobawiających się przygód kupców–awanturników.

- 60–61 adar lotos (**lotos czerwony**) – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:
 - 1. zażycie jego sproszkowanej formy powoduje wymioty. Postać która na siłę powstrzyma się od nich po 2k10 rundach na najbliższe k10 godzin (premiowane) traci ciepłotę ciała i trochę wigoru (– 10 pkt. do SZ). Przez ten czas zioło to działa na martwiaki niczym ukrycie witalności.
 - 2. zażycie porcji wywaru sprawia, że postać po 2k10 rundach postać, która nie wykona udanego % rzutu na połowę odporności nr. 6 zapada w stan analogiczny do letargu. Trwa on 2k10 godzin. W tym czasie postać sprawia pod każdym względem wrażenie martwej. Wyjątkowo jednakże w odróżnieniu od letargu postać słyszy i jeśli posiada ma prawo użyć zdolności telepatycznej lub przemiany (nie wymagającej wzrokowej lokalizacji).
- 62–63 khtur lotos – **czarny lotos forma wiosenna [ziele galerników]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:
 - 1. Zażycie jego sproszkowanej formy powoduje wymioty. Postać która na siłę powstrzyma się od nich po 2k10 rundach na najbliższe k10 godzin (premiowane) kosztem wyniszczenia organizmu zwiększa fizyczne cechy. Oznacza to, że naturalna ŻYW (też agonie), SF rosną czterokrotnie, zaś ZR i SZ dwukrotnie. Po skończeniu działania organizm automatycznie ginie. Postacie leczone magicznie (np. Uzdrowione) nie umrą, jeżeli uda im się wykonać pozytywny % rzut na 1/10 część odporności nr. 4. W wypadku udanego postać jest nieprzytomna przez najbliższe 24 godziny, a jej rany ulegają zmniejszeniu 4-krotnie.
 - 2. zażycie porcji wywaru sprawia, że postać po 2k10 rundach wzmacnia bardzo swą przemianę materii i moc. W praktyce zwiększa to jej naturalną SF aż 3-krotnie, zaś ŻYW 2 krotnie. Trwa to 1k10 godzin (premiowane). Po ustaniu tego efektu obrażenia automatycznie zredukowane są 2-krotnie. Podczas każdego zażycia istnieje stała bezwzględna szansa 10% (a więc nie działa na nią szczęście), że wystąpi zamiast oczekiwanego, efekt analogiczny do zażycia (aczkolwiek bez efektu wymiotnego) sproszkowanej formy.
- 64–65 khtur lotos – **czarny lotos forma jesienno–zimowa [ziele śmierci]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:
 - 1. Zażycie jego sproszkowanej formy i niewykonanie udanego % rzutu na 1/10 odporności na truciznę powoduje, że

ofiara odczuwa ból i wpada z jego powodu szaleństwo. Odtąd przez 24 godziny zaczyna się ona zachowywać nienormalnie i brutalnie w stosunku do przedmiotów. Stara się zrobić wszystko, by tylko uśmierzyć ten ból. Oznacza to, że w każdej godzinie wykonuje % rzut na INT. Rezultat w granicach 1/10 tego współczynnika oznacza, że ofiara znalazła sposób na uśmierzenie bólesci. Może to być np. dziwna poza lub zachowanie. Wynik w granicach 99–100 oznacza, że postać uznała, że jedynym sposobem na powstrzymanie bólu jest samobójstwo. Nie namyślając się długo stara się najszybciej do tego doprowadzić. Rezultat przekraczający wartość INT (ale nie 99–100) lub w granicach 96–98 oznacza, że ofiara zaczęła pić dużo płynów. Powoduje to, że trucizna przechodzi w formę powodującą analogiczne skutki jak zażycie wywaru.

2. zażycie wywaru powoduje, że ofiara musi odeprzeć efekt tej trucizny (% rzutem na połowę odporność nr. 6). Nieudany rzut oznacza, że ciało ulega infekcji i w przeciągu k10 rund gnije. Zarażona postać nie może nic robić, a jej PR spada dziesięciokrotnie. Każdego nowego dnia o świcie należy wykonać ponownie % rzut na odporność nr. 6 (niemodyfikowaną). Nieudany rzut oznacza, że zgnilizna zwyciężyła ciało i zabiła je. Na efekt zioła są uodpornienie kapłani bogów zgnilizny i rozpadu z Archipelagu Pajęczego. Zgniliznę można uleczyć tylko poprzez *Uzdrowienie*, *Leczenie poważnych obrażeń* lub *Regenerację ciała* [10].

Uwaga: forma letnia czarnego lotosu nią ma żadnych specjalnych właściwości.

66–67 darkht lotos – **brunatny lotos [ziele odpychające]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od podania powoduje:

1. nektar z niego lub wywar wydziela niesamowicie drażniący nozdrza odór. Postać posiadająca wyczulony węch lub po raz pierwszy z nim się stykająca automatycznie nie traktuje jako jedzenia istoty nasmarowanej nim. Każda istota posiadająca zmysł węchu (w tym i nasmarowany) i czująca ten zapach dostaje na czas odczuwania smrodu ograniczenie analogiczne do ułomności pechowiec.

2. zażycie porcji sproszkowanej sprawia, że postać po 2k10 rundach postać w spożyciu staje się niesmaczna i niejadalna. Przypadkowe spożycie choć kawałka takiego ciała przez drapieżcę (itp.) powoduje, że dostaje on wymiotów. W wypadku niemożliwości tego zrobienia musi wykonać % rzut na połowę odporności nr. 6, inaczej zdycha z zatrucia.

68–69 alan lotos – **błękitny lotos [ziele wielkiego pragnienia]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od podania powoduje:

1. po spożyciu sproszkowanej formy postać odczuwa niezaspokajane pragnienie. W wypadku spożycia napojów stan ten negowany jest na najbliższe k10 minut (premiowane). Osoba czująca pragnienie ma analogiczne ograniczenia jak w walce w trudnych warunkach (np. połowa TR, UM, WI, szanse wyjścia wykonywanych zdolności). Jedna porcja ziele działa przez 1k10 dni.

2. po spożyciu porcji wywaru postać zaczyna obficie pocić się. Towarzyszy przy tym charakterystyczny zapach potu. Stan ten pomaga pozbyć się trucizny z organizmu. Oznacza to, że w przeciągu 24 najbliższych godzin trucizna zaczyna działać dwukrotnie wolniej (np. co drugą rundę), słabiej (np. zadaje o połowę obrażeń mniej) i ewentualnie krócej (np. zamiast 12 godzin 6). Przy spożyciu tego ziele istnieje bezwzględna, stała szansa równa 40%, że poza oczekiwanym efektem postać zacznie odczuwać takie dolegliwości, jakie powoduje użycie sproszkowanej formy.

70–71 brant lotos – **żółty lotos [ziele letargiczne]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od podania powoduje:

1. zapadnięcie w letarg powoduje w wypadku spożycia sproszkowanej formy lub wdychania woni wydzielanej przez rosnącą w naturze roślinę. Po spożyciu sproszkowanej formy lub wdychaniu woni ofiara musi wykonać % rzut na odporność nr. 7. Przy dalszym wdychaniu przez kolejne 1k10 rund po zażyciu wykonuje się ponownie ten rzut. Zapach lub smak ten jest łatwo wyczuwalny – gorzki. W wypadku nieudanego rzutu ofiara odczuwa analogiczne efekty, jak przy czarze kapłańskim *Letarg*. Stan ten trwa przez 1k100 lat. Obudzić z niego można tylko odpowiednią magią lub doprowadzeniem ofiary do poważnej agonii. Ziele te oddziałują w naturze na większość ssaków i ptaków. Wyjątkowo gady (w tym i reptillioni) tylko są na nie niewrażliwe. Niekiedy w okolicach polan porośniętych przez te zioło przyczajają się krokodyle, smoki lub typowi ludzie-jaszczury (nie mylić z reptillionami).

2. wypity wywar z tego zioła lub dialektowaniem się wonią zasuszonej rośliny powoduje częściowe ośpienie organizmu. Oznacza to, że przez najbliższe 24 godziny postać osłabia oddziaływanie na nią emocji. Powoduje to, że postać w tym czasie ma jakby połowę swej naturalnej INT, MD i UM, zaś o 10 pkt. większą WI. Z powodu spowolnienia ruchów SZ jej maleje także o 10 pkt. Dodatkowo tak "przymulona" ofiara przestaje reagować na wszelkie formy strachu (nie pojmując go), w tym i na spojrzenie struchlca, upiorne wycie i jęki. Doznane w tym czasie umysłowe obrażenia zmniejszane są o połowę. Zioło to wykorzystywane jako coś co zapewnia morale jest często wykorzystywane w wojsku. Jego jedynym minusem jest to, że częste używanie (np. przez kolejne 1k10 [premiowane] dni) potrafi wywołać stan letargu charakterystyczny dla sproszkowanej formy.

72–73 gen lotos – **zielony lotos [ziele wizji]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:

1. po spożyciu sproszkowanej formy i skupieniu się przez 2k10 rund działa jak w wypadku kuli czarodzieja (patrz odpowiedni czar maga). Efektem ubocznym skupienia (wizji) jest także możliwość utraty przytomności na 2k10 godzin. Chroni przed tym udany % rzut na połowę wartości odporności nr. 6.

2. zażycie wywaru sprawia, że postać po 2k10 rundach wzmacnia bardzo swój potencjał umysłowy. Uzyskuje tym samym analogiczny efekt do zdolności klerycznej *Objawienie*. Efekt ten trwa k10 rund i uzależniony jest od udanego % rzutu na WI.

74–75 allotos – **biały lotos [ziele zmian]** – Zacienione, bagienne zbiorniki wodne strefy umiarkowanej i tropikalnej. W zależności od podania powoduje:

1. po spożyciu lub wdechnięciu sproszkowanej formy postać odczuwa niezaspokojoną senność. Wystarczy komuś porcję tego lotosu dmuchnąć w twarz, by postać przez najbliższe 2k10 rund musiała odpierać ogarniającą ją senność. W wypadku podniecenia lub zagrożenia aby w danej rundzie nie zadziałało uśpienie trzeba wykonać udany % rzut na połowę odporności nr. 2. W pozostałych wypadkach ratuje tylko udany % rzut na 1/10 część tej odporności. Przy nieumiejętnym podaniu efekt nasenny działa także na tego, kto używa proszku. Tubylcy używają tego lotosu do napełniania dmuchawek lub pustych skorup owoców. Umiejętne rozbicie powoduje opisany wcześniej efekt. Sen spowodowany tą rośliną jest bardzo twardy. Trwa on 1k10 godzin lub jeśli w wygodnych warunkach (np. w łóżku) to 2k10 godzin. Obudzić z tego stanu można (pamiętaj,

że to wiedza dla MG) tylko poprzez przyduszenie ofiary. Zatkanie nosa, lub duszenie szyi budzi z reguły po k10 rundach. Rzuć k100. Wynik 01–05 oznacza, że za lekko przeprowadzono duszenie i ofiara po lekkim przebudzeniu się usnęła. Rezultat 96–100 oznacza, że ofiara niechcący została zaduszona na śmierć.

2. po spożyciu porcji wywaru postać czuje się kompletnie uspokojona i rozleniwiona. Podaje się to dystygowanym damom w momencie ich zdenerwowania lub przestraszenia. W stosunku do przestraszonych działa on jako neutralizacja strachu. Osoba przerażona, ale niesparaliżowana ze strachu kosztem 1k5 segmentów (rozdygotane ręce) może zażyć taki napój. W wypadku sięgania w tym stanie do torby lub plecaka po to zioło traci się 1k5 rund.

Smocze Zioła

Zioła te można spotkać tylko na ziemiach Imperium Smoczego w tropikalnym klimacie południowej części Archipelagu Pajęczego Jak głoszą legendy, do ich wzrostu potrzebne są specjalne składniki zawarte w "łajnie" smoczym. Cena 1 porcji tej rośliny zależnie od odmiany lub gatunku waha się w granicach od 10 do 1000 sztuk złota. Istnieje jednorazowa szansa około 5% (ponawiana, jeśli rzut był skuteczny), że na świątecznym targu w Get-warr-garze lub Ostrogarze spotka się kogoś handlującego tym. Zdobywanie i handlowanie smoczymi ziołami jest bardzo intratnym i niebezpiecznym zajęciem. Mimo to wielu młodych kupców-awanturników co roku wyrusza z Get-warr-garu w niebezpieczne południowe strony, by nie wrócić lub przywieść fortunę. Mało kto z tych wypraw jednak wraca.

- 76–77 lont-gur drag elal sor (**długolistne ziele złotego smoka**) – Zażycie sproszkowanej porcji powoduje pięciokrotny wzrost ŻYW na najbliższe 24 godziny. Wraz z utratą premii aktualne obrażenia zmniejszone zostają pięciokrotnie. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 10% że po zażyciu tego zioła ŻYW wzrośnie na stałe o 50% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost ŻYW zająć może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Nasłonecznione wapienne wzgórza, w pobliżu źródeł.
- 78–79 drag adar sor (**ziele czerwonego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła powoduje 3-krotny wzrost SF na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 10% że po zażyciu tego zioła SF wzrośnie na stałe o 20% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost SF zająć może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Po każdym użyciu tego zioła postać na 1k10 godzin nabywa "alergii" na ogień. Oznacza to w praktyce, że otrzymane od ognia lub ciepła obrażenia liczą się jej podwójnie. Nasłonecznione górskie stoki, w pobliżu miejsc, gdzie występuje ruda żelaza.
- 80–81 drag gen sor (**ziele zielonego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła powoduje wzrost ZR o 50% naturalnej wartości na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 3 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego zioła ZR wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost ZR zająć może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego zioła ma podwójnie większą szansę na wyjście "krytyka w siebie". Dotyczy to zarówno rzucania czarów, jak i walki. Nasłonecznione obrzeża gęstych, wysokich, zacienionych lasów.
- 82–83 drag rot sor (**ziele srebrnego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła powoduje wzrost SZ o 50% naturalnej wartości na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 3 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego zioła SZ wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost SZ zająć może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Nasłonecznione górskie doliny, w pobliżu wodospadów.
- 84–85 drag khtur sor (**ziele czarnego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła powoduje dwukrotny wzrost INT na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego zioła INT wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost INT zająć może tylko 1 raz na 5 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego zioła ma podwójnie większą na zapadnięcie w stan szaleństwa, jeżeli zajdzie taka możliwość. Przykładowo broniąc się przed czarem wywołującym szaleństwo postać rzuca 2 razy i wybiera niekorzystniejszy wynik. Dotyczy to zarówno rzucania czarów, jak i walki. Bagna.
- 86–87 sands drag elal sor (**piaskowe ziele złotego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła powoduje dwukrotny wzrost MD na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 25%, że po zażyciu tego zioła MD wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost MD zająć może tylko 1 raz na 5 lat życia postaci. Postać której wzrosła na stałe MD otrzymuje też punkty doświadczenia z niej wynikające (10 na 1 pkt. MD). Piaszczyste wzgórza – wydmy.
- 88–89 drag antur sor (**ziele niebieskiego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła powoduje wzrost UM o 50% naturalnej wartości na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego zioła UM wzrośnie na stałe o 20% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost UM zająć może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego zioła ma podwójnie większą szansę na wyjście "krytyka w siebie" podczas rzucania czarów. Nasłonecznione obrzeża jaskiń śródgórskich
- 90 drag al sor (**ziele białego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła powoduje dwukrotny wzrost CH na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego zioła CH wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost CH zająć może tylko 1 raz na 5 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego zioła ma w każdej godzinie około 10% szansę na ochrypnięcie. Jest ona tak poważna, że musi trwać 1k10 godzin. Runo leśne tropikalnych lasów.
- 91 drag got sor (**ziele kamiennego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła powoduje dwukrotny wzrost wartości naturalnych wyparowań skóry na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu tego zioła wzrosną naturalne wyparowania o 20 pkt (tym samym i obrona o 5). Taki wzrost CH zająć może tylko 1 raz na 5 lat życia postaci. Jest ona tak poważna, że musi trwać 1k10 godzin. Gliniaste zbiorniki wodne.
- 92 drag kras sor (**ziele krystalicznego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego zioła powoduje wzrost o 50% naturalnej

wartości każdej odporności na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele to można zażyć dopiero po upływie 3 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego ziela spowoduje wzrost na stałe o 10 pkt. każdej z bazowych. Granitowe skały.

- 93 drag darkhut sor (ziele brązowego smoka) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje dwukrotny wzrost zasięgu słuchu na najbliższe 24 godziny. Pozwala to też na dwukrotny rzut na SZ w momencie zaskoczenia. Aby ziele to ponownie odniosło skutek można je zażyć dopiero po upływie 10 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu tego ziela spowoduje wzrost na stałe o 10 pkt. SZ, oraz że postać nabędzie nadnaturalnej zdolności związanej z wyczulonym słuchem.
- 94 drag brant sor (**ziele żółtego smoka**) – po spożyciu jego postać dostaje przez najbliższe 24 godziny o połowę mniej obrażeń fizycznych niż powinien. Przy okazji nie odczuwa też bólu. W wypadku używania jego częściej niż raz na 10 dni jest 50% szansa, że może dojść do wyłysienia. Przy kolejnym zbagatelizowaniu tego postaci zaczyna tracić paznokcie, a przy następnym zęby. Używanie mimo tych symptomów może doprowadzić też do wybielenia skóry i niepłodności. Dalszych konsekwencji nie ma.
- 95 drag alan sor (**ziele błękitnego smoka**) – ziele odmłodzenia – odmładza w przeciągu najbliższego roku o k10 lat (premiowane); działanie jednorazowo – raz na istotę, chyba, że ona umrze.
- 96 drag burpul sor (**ziele błotnego smoka**) – po nasmarowaniu nim ciała i po (obowiązkowo) spożyciu pozwala przebywać do 24 godzin przebywać pod wodą, bez zaczerpnięcia powietrza. Wymiana gazowa odbywa się poprzez skórę. W momencie wyjścia na powierzchnię i oddychania normalnym powietrzem postać przez k5 rund podlega szokowi powietrznemu. W każdej z tych rund musi wykonać pozytywny % rzut na szok, aby przeżyć.
- 97 drag mcanrot sor (**ziele spiżowego smoka**) – wysmarowanie nim ciała (2 porcje/1 metr wzrostu) na najbliższe 24 godziny uodparnia na wszelki ogień i większość oddechów smoczych.
- 98 inne ziele smocze (o jego cechach decyduje MG).
- 99–100 inne ziele niż podane. W zależności od woli MG mogą się tu znaleźć dowolne zioła np. odpowiedniki jakiś czarów. Przykładem może być ogniste zioło – w efekcie powodujące efekt ognistej kuli (z POZ np. 10).

Uwaga: Znajomość ziół pospolitych MG może uzależnić od nowego poziomu doświadczenia (np. wraz z nowym poziomem dochodzi znajomość jednego, nowego ziela), a poznanie ew. rzadkich ziół uzależnić od np. przeczytania rzadkich ksiąg o ziołach itp.

TABELA MIKSTUR (tylko dla wiedzy MG, przynajmniej na początku)

Uwaga: tam gdzie nie jest to opisane, działanie mikstury po jej użyciu ogranicza się do 1–10 godzin + godzinę na poziom Alchemika (Maga).

1. Mikstura **X-wizji** (głównie z wymieszanych ze sobą ekstraktów oczu i mózgu smoków), trwa 2–20 godzin +1 na poziom Alchemika; pozwala widzieć w ciemności, a także niematerialnych i niewidzialnych.
2. Mikstura **Powolnego Starzenia** się (ekstrakt z serca smoczego): po zażyciu przez najbliższe 2 lata starzeje się naturalnie tylko o rok.
3. Mikstura **Krwi Smoczej** (ekstrakt z odwodnionego osadu krwi smoczej): na 2–20 godzin + godzinę na poziom Alchemika 10-krotnie zwiększa Żywotność postaci, ale wymaga udanego procentowego rzutu na przeżycie – 4 (inaczej umiera).
4. Mikstura **Odporności Smoczej** (z wymieszanych ze sobą ekstraktów tkanki tłuszczowej i skóry danego smoka): nasmarowanie się i wypicie (zużywa min. 2 porcje) daje niewrażliwość na dany czynnik przed którym odporny był smok np. z żółtego przed gorącym, z białego przed mrozem.
5. Mikstura **Poślizgu Smoczego** (z wymieszanych ze sobą ekstraktów skóry i gruczołów nosowych danego smoka): nasmarowanie się i wypicie (zużywa min. 2 porcje) umożliwia rozstępowanie się naturalnej substancji otoczenia danego smoka (np. pływanie w lodzie, w przypadku białego smoka, czy pływanie w piasku, w przypadku żółtego smoka).
6. Maść **Infrawizji** (ekstrakt z mieszaniny tłuszczu zwierzęcego z wymieszanymi ekstraktami z oczu i mózgu istot posiadających stałą infrawizję): nasmarowanie oczu maścią daje możliwość widzenia w ciemnościach (analogicznie do podczerwieni).
7. Mikstura **Słabej Regeneracji** (z ekstraktu odwodnionego osadu krwi orków Uruk–Hai): wypita czasowo wywołuje słabą regenerację (5 ran co rundę), polana na otwartą ranę tamuje krwawienie, regenerując 1 ranę co rundę.
8. Mikstura **Regeneracji** (z ekstraktu odwodnionego osadu krwi trolla): pozwala przez 2–20 rund + rundę na poziom Alchemika regenerować 10% Żywotności w każdej rundzie trwania (przestaje działać w momencie śmierci itp.).
9. Mikstura **Sily Giganciej** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów z mięśni i kości gigantów): pozwala osiągnąć postaci 50% siły giganta (z którego robiło się komponenty).
10. Maść **Kamiennej Skóry** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów mięśni i skóry skalnego giganta lub kamiennego jaszczura): nasmarowana skóra nabiera 50% twardości (wyparowań) użytej do komponentów istoty.
11. Mikstura **Odporności na Ogień** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów skóry i tkanki podskórnej giganta ogniowego, jaszczura ogniowego czy czerwonego smoka): nasmarowanie i wypicie (łącznie zużywa się 2 porcje i traci się na to 5–50 rund) daje niewrażliwość na zwykły ogień oraz b. +20% i podwójną obronę na magiczny ogień).
12. Mikstura **Odporności na Zimno** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów skóry i tkanki podskórnej giganta lodowego lub białego smoka): nasmarowanie i wypicie (łącznie zużywa się 2 porcje i traci się na to 5–50 rund) daje niewrażliwość na zwykłe zimno (mróz) oraz b. + 20% i podwójną obronę na magiczne zimno).
13. Mikstura **Petryfikacji** (ekstrakt z oczu bazyliuszka lub meduzy); pozwala widzieć przez zamknięte oczy, ponadto jednorazowo jest w stanie z petryfikować istotę, która nie odparła przeciągłego spojrzenia.
14. Żółciowa **Maść** (ekstrakt z woreczka żółciowego hydr, ew. sama żółć, jednakże zachowuje połowę skuteczności): wytwarza na stałe oleistą maść, która zaschnięta zadaje przy skaleczeniu 1–100 ran, ew. 10–1000 (przy nieudanym rzucie na odporność na truciznę, ew. w przypadku ekstraktu na 1/10 część tej odporności).
15. Mikstura **Silnej Regeneracji** (ekstrakt z odwodnionego osadu krwi hydr): po wypiciu przez 2–20 rund + rundę na poziom Alchemika regeneruje 10 ran co rundę i potrafi regenerować utracone kończyny (itp, zależnie od rodzaju hydry i MG).

Uwaga: Regeneracja kończyn odbywa się kosztem masy ciała, dlatego, przy większych ubytkach MG może zadecydować utratę

Żywotność, SF, lub/i skarłowacenie odtworzonej kończyny.

16. Maść **Niedźwiedziego Sadła** (wywar z tłuszczu niedźwiedziego): po nasmarowaniu na ciepło zwiększa dwukrotnie zdrowienie (przez 2–20 dni + 1 na poziom Alchemika) kurującej się postaci.
17. Mikstura **Oko Minotaura** (ekstrakt z mózgu minotaura): pozwala widzieć w ciemnościach, zachować równowagę i być niewrażliwym na załamanie krzywizn (geometrii) w labiryntach (głównie minotaurów).
18. Maść **Paraliżu** (ekstrakt z gruczołów ślinowych goborów, hobgorów, orkonów, ogrylionów lub szklar): powoduje długotrwały (2–20 godzin +1 na poziom Alchemika) paraliż w zranionej istocie, która nie odeprze tej trucizny, ew. wywar z tego ekstraktu podany doustnie natychmiastowo znosi każdy paraliż fizyczny (patrz odporność nr.6).
19. Mikstura **Wzmocnienia** (ekstrakt ze sproszkowanego ciała zombi, szkieletów, itp): pozwala 10–krotnie zwiększyć wytrzymałość na zmęczenie, po czym dwukrotnie dłużej należy odpoczywać.
20. Mikstura **Stalego Paraliżu** zwana też miksturą **Powolnej Śmierci** (ekstrakt z oczyszczonych resztek ciała nagrobców i cmentarnic): wywołuje stały paraliż ciała, kończący się zwykle śmiercią głodową itp.
21. Mikstura **Czarnej Śmierci** (ekstrakt z oczyszczonego, stężonego, roztworu ciał martwiaków): wypicie obniża energię życiową w ilości zależnej od typu martwiaka.
22. Maść **Oslabienia** (ekstrakt z oczyszczonej skóry niektórych martwiaków np. zmrocz, upiornik): jeśli postać zraniona bronią nasmarowaną maścią, nie odeprze trucizny jest osłabiona (wyczerpana) przez 2–20 rund + rundę na poziom Alchemika.
23. Mikstura **Antidotum Strachu** (ekstrakt z ciała nagrobców i cmentarnic): wypicie uodparnia całkowicie na typowy strach oraz b.+20% i podwójny rzut obronny przed innymi formami strachu.
24. Mikstura **Zręczności** (ekstrakt z oczyszczonego ciała strzygi): na okres 2–20 rund + rundy na poziom Alchemika podwaja ZR postaci (aktualną).
25. Mikstura **Antymagiczności** /Antymagii/ (ekstrakt z ciała istot posiadających naturalnie antymagiczność np. demony, chimerony demoniczne, cmentary, itp.): pozwala czasowo osiągnąć połowę antymagiczności istoty użytej do komponentu.