Fantastikos gerbėjai!

Jei Jūs ieškote pomėgio draugų, mėgstate padiskutuoti apie fantastiką, ir ne tik apie ją, norite aptarti savo ir kolegų kūrybą, lavinti vaizduotę, įsigyti knygų ir naudotis klubo biblioteka

Vilniaus fantastų klubas "**Dorado**"
laukia Jūsų!

Klubo nariai renkasi kiekvieną ketvirtadienį 18^{30} val. Respublikinių moksleivių techninės kūrybos rūmų Astronomijos laboratorijoje (Žirmūnų 1b, 905 kab.)

Prie "**Dorado**" klubo veikia fantastinio vaidmenų žaidimo "Kariai ir magai" sekcija.

Klubas organizuoja šio žaidimo turnyrus, lauko žaidynes, kitus renginius. Kuriama žaidimo Meistrų lyga ir Žaidėjų brolija.

"**Dorado**" leidžia informacinį ir kūrybinį laikraštėlį "InfoSFera", brošiūrą anglų kalba "The Contact", Lietuvos fantastikos mėgėjų žinyną, platina fantastikos žurnalą "SFera".

Jei pageidaujate smulkiau sužinoti apie mūsų klubą, renginius ar užsiprenumeruoti "InfoSFerą", patekti į kitų metų Lietuvos fantastikos mėgėjų žinyną, prašome rašyti "**Dorado**" klubui šiuo adresu:

G.Beresnevičiui
Antakalnio 65 - 33
2040 Vilnius

Kartu įdėkite voką su užrašytu savo adresu ir pašto ženklais.

Fantastinis vaidmenų žaidimas

KARIAI IR MAGAI

ŽAIDĖJO KNYGA



Vilniaus fantastų klubas
DORADO

Žaidėjau!

Skaitydamas nuotykių romanus, žiūrėdamas filmus apie riterius, indėnus, piratus, magus, taurius kovotojus su drakonais, zombiais, su Blogio jėgomis, nesyk pagalvodavai:

"Ak, jei aš būčiau tas riteris ar magas, aš būčiau kitaip daręs! Aš būčiau..."

Ši minutė lemtinga - nuo šiol tu gali persikūnyti į bebaimį herojų ir patirti aibes nepaprastų nuotykių! Tau grės pavojai, žaizdos ir mirtis, tavęs lauks pergalės ir pralaimėjimai, tu prarasi kovų draugus... Tu pergyvensi savo herojaus mirtį!

Nenusimink! Pradėsi iš naujo, iš pradžių, vėl klajosi po nežinomus kraštus, tyrinėsi paslaptingus požemius, kausiesi su nematytais baisūnais, susidursi su galinga magija, spręsi senovinių civilizacijų mįsles... Tu gali tapti dvimetriniu galingu kariu ar vikriu klastingu vagimi, gudriu protingu magu, įvaldžiusiu grėsmingus kerus ar gaju, akylu, pavojingu pėdsekiu, ar žyniu, besikaunančiu tiek ginklais, tiek kerais, per keletą sekundžių išgydančiu žaizdas. Tu gali būti vyras ar moteris, senis ar vaikas, aukštas ar žemas, drūčkis ar džiūsna... Gali pavirsti kresnu, reginčiu tamsoje požemių gyventoju dvorfu ar labai smulkiu, vikriu ir atspariu kerams miškavaikiu.

Žaidimo pasaulyje tu gali tapti bet kuo!

Žaisk "Karius ir magus" ir tu nugyvensi ne vieną nuobodų gyvenimą, o daug gyvenimų, kupinų pavojų ir nuotykių!

Sėkmės!

Žaidimo Meistras - demiurgas Rencas



TERMINAI

ŽAIDĖJAS - žmogus, žaidžiąs šį žaidimą, valdantis ir vaidinantis savo veikėją.

VEIKĖJAS - žaidėjo valdomas ir vaidinamas žmogus, dvorfas ir miškavaikis žaidimo pasaulyje.

ŽAIDIMO PASAULIS - įsivaizduojami kraštai ir vietovės, kuriuose vyksta šio žaidimo veiksmas. Pasaulyje gyvena paprasti ir fantastiniai žvėrys, žmonės, kitokios protingos būtybės ir t.t.

ŽAIDIMO MEISTRAS - žmogus, kuris vadovauja žaidimui, tvarko visą žaidimo pasaulį.

PABAISA - bet kokia būtybė, su kuria susiduria veikėjas. Pabaisos nebūtinai blogos. Jų yra ir draugiškų. Žaidimo pasaulyje sutinkami žmonės - banditai, piratai, pikti magai - taip pat pabaisos.

PRIGIMTIS - įgimtų veikėjo savybių visuma, nuo kurios priklauso jo sugebėjimai. Prigimtis nesikeičia visą veikėjo gyvenimą. Prigimties savybės tai jėga, vikrumas ir t.t.

ĮGŪDIS - veikėjo sugebėjimas atlikti tam tikrą darbą. Pavyzdžiui, kautis tam tikrais ginklais, atakuoti kerais, joti ir pan. Laikui einant, veikėjas įgauna patyrimo, treniruojasi, todėl jo įgūdžiai gali didėti.

ĮGŪDŽIŲ GRUPĖ - keletas panašių įgūdžių, pvz., vienarankių ginklų, dvirankių ginklų, šaunamų ir svaidomų ginklų įgūdžiai ir kovos be ginklų įgūdis sudaro kovos įgūdžių grupę. Magijos įgūdžių grupei priklauso tvermės bei magiškų daiktų atpažinimo ir naudojimo įgūdžiai.

TVERMĖ - organizmo atsparumas kerams. Kerai yra trijų tipų, todėl tvermės taip pat yra trys.

PATIRTIS - veikėjo patyrimas, įvertinamas patirties taškais. Surinkus tam tikrą patirties taškų skaičių pakyla veikėjo lygis.

LYGIS (veikėjo arba pabaisos) - rodo veikėjo sugebėjimus, patirį ir gajumą, o pabaisos - pavojingumą ir gajumą.

GAJUMAS - veikėjo ar pabaisos sugebėjimas atlaikyti sužeidimus. Skaičiuojamas gajumo taškais.

KERŲ LYGIS - rodo, kelias žiežirbas kainuoja kerai. Pirmojo lygio kerams reikia vienos žiežirbos, antrojo - dviejų ir t.t.

ŽIEŽIRBOS - magijos energijos matas. Tik turėdami žiežirbų magai ir žyniai gali kerėti.

PROFESIJA - rodo, kuo užsiima veikėjas ir ką jis moka.

KERĖTOJAS - bendras žynių ir magų pavadinimas.

KIRSTYNĖS - kova rankiniais nešaunamaisiais ir nesvaidomaisiais ginklais (kirviais, buožėmis, durklais, spragilais) ir be ginklo (kumščiais, dantimis, nagais, kojomis, ragais).

NEMIRĖLIAI - prikelti lavonai, mumijos, vėlės. Kai kurie yra pusiau ar visai bekūniai, todėl jų neveikia paprasti ginklai ir kai kurie kerai.

ŽVĖRTAKIAI - tai toks pabaisų tipas: žmonės, kurie gali virsti tam tikrais žvėrimis, arba žvėrys, kurie gali pavirsti žmonėmis.

GĖRALAS - ypatingas gėrimas, turintis magiškų savybių.

RITINYS - papiruso ritinys, pergamentas ar kitoks daiktas, kuriame užrašytas kerų tekstas. Skaitant šį tekstą galima kerėti.

SUTRUMPINIMAI

ŽM	- Žaidimo Meistras	Va	- valia
Kr	- karys	Vi	- vikrumas
Mg	- magas	Ža	- žavumas
Pd	- pėdsekys	JėP	- jėgos didysis priedas
Vg	- vagis	Jėp	- jėgos mažasis priedas
Žn	- žynys	AM	- atakos metimas
Dv	- dvorfas	IM	- imuniteto metimas
Mv	- miškavaikis	VM	- veiksmo metimas
T	- tarpsnis - 10 min.	GT	- gajumo taškai
t	- tarpsnelis - 10 sek.	PT	- patirties taškai
ž	- žiežirba	ŽT	- žalos taškai
Jė	- jėga	am	- aukso moneta
In	- intuicija	pm	- platinos moneta
Pr	- protas	sm	- sidabro moneta
Sv	- sveikata	vm	- vario moneta

d10 - dešimtainio kauliuko metimas. Iškritęs 0 reiškia 10 (d - anglų žodžio "dice" - kauliukas - sutrumpinimas).

d% - procentinis arba šimtainis metimas. Metami du dešimtuko kauliukai. Vienas reiškia dešimtis, kitas - vienetus. Iškritę 0 ir 0 reiškia 100.

Max20ŽT - didžiausia žala - 20 žalos taškų.

1-R ginklas - vienarankis, viena ranka valdomas ginklas.

2-R ginklas - dvirankis, dviem rankom valdomas ginklas.

VEIKĖJŲ PROFESIJOS IR RŪŠYS

KARYS

Tu karys, tu visą gyvenimą mokaisi kautis įvairiais ginklais: kardais, kirviais, durklais, lankais, ietimis ir pan. Tu visuomet priekyje, todėl pirmas susiduri su priešų kareiviais ir pabaisomis. Bet nenusimink! Karys stiprus, gerai ginkluotas ir puikiai valdo savo ginklus, todėl pabaisoms padaro didžiausią žalą, o pats žaizdų nelabai bijo - jo gajumas pats didžiausias, o kūnas pridengtas šarvais ir skydu.

Tu gali vienas klaidžioti požemiais, leistis į pavojingas kelionės. Tuo tarpu grupės, neturinčios karių, greitai retėja ir žūva, todėl kiekvienoje grupėje turi būti bent vienas ar du kariai.

Tavo jėga dažnai praverčia: tenka stuktelėti pečiu į užsikirtusias duris, nuristi akmenį, ištraukti iš duobės draugą. Galėtų padėti ir kerai, bet jie eikvojasi, o kario jėga nesenka!

Kelionėje tu eini pirmas - saugai savo draugus ir pasitinki pavojus. Jei grupėje karių keletas, tai vienas eina voros gale, nes kai kurios pabaisos mėgsta pulti iš užnugario.

Tu karys, todėl privalai gerai žinoti, kaip naudoti ginklus kirstynėse, iš kokio atstumo šaudyti bei svaidyti ginklus. Ieškok žaibiškai išgydančių žaizdas gėralų, magiškų ginklų ir magiškų šarvų, skydų, šalmų...

Esminė prigimties savybė - jėga. Kuo didesnė jėga, tuo dažniau karys pataiko priešininkui kirstynėse. Vikrumas padeda tiksliau šaudyti, svaidyti durklus, ietis ir panašius ginklus.

Gajumas - 5-40 GT plius SvP.

Ginklai - bet kokie.

Šarvai - bet kokie, gali naudoti skydą.

VAGIS

Tu - vagis? Taip, daug žmonių tavęs nemėgsta. Nenusimink, tave labai vertina nuotykių ieškotojai. Tu gerai treniruotas, vikrus, neblogai kauniesi, bet svarbiausia - puikiai laipioji, visrakčiais gali atrakinti visokius užraktus. Be tavęs grupė ilgai daužysis į duris ir negalės jų atidaryti. O tu tik trik trak - ir atrakinai. Tu - vagis, vadinasi, labai vikrus, todėl tu puikiai šaudai ir svaidai durklus, - kas, kad tavo gajumas menkas, o šarvai odiniai. Tik nesivelk į kirstynes, iš tolo šaudyk į priešininkus. Gali prisėlinti iš nugaros - tuomet tavo kardas kirs dvigubai smarkiau. Vagių klausa geresnė negu kitų veikėjų (priedas prie pastabumo +20),

todėl nepatingėk pasiklausyti prie durų ar plonos sienos... Tiesa, kautynėse ji nepadės - žvanga ginklai, rėkia besikaunantieji, mauroja pabaisos.

O jei tave nuskriaus draugas, neteisingai padalinęs grobį, skriaudą vėliau gali atitaisyti. Tu - vagis, todėl gerai kraustai kišenes. Bet geriau susitarti geruoju, nes kariai - dideli karštakošiai - gali ir užmušti, magai labai kerštingi, o žyniai pagrasins daugiau nebegydyti...

Vagys priklauso gildijai - broliškai vagių sąjungai. Kiekviename padoresniame, juo labiau - nepadoresniame mieste yra Gildijos namai, kur tu visada rasi prieglobstį, tiesa, ne už dyką. Dorieji miestelėnai nemėgsta tavęs - na ir kas, bet tau atviros visos durys - tik pažvangink visrakčiais. Magai irgi gali atidaryti duris naudodamiesi kerais, bet šitaip jie išeikvoja savo žiežirbas, o tu nieko neprarandi, tad gali atsklęsti tiek durų, kiek tik širdis geidžia.

Esminė prigimties savybė - vikrumas. Jėga leis gerai kautis kirstynių ginklais, sveikata didins gajumą.

Gajumas - 5-20 GT plius SvP.

Ginklai - bet kokie, išskyrus dvirankius ir labai ilgus, nes jie mažina vikrumą. Tinkamiausi - kardas, trumpas kardas, trumpas lankas, kirvukas, durklas.

Šarvai - tik odiniai, negalima naudoti skydo, nes skydas ir metaliniai šarvai trukdo, mažina vikrumą.

MAGAS

Tu - magas! Visą gyvenimą paskyrei magijai. Magai nuolatos ieško kerų: knygose, ritiniuose. Visus rastus kerus surašo į Kerų knygą. Ji - svarbiausias mago turtas. Magų kerai yra ypatingi, jie skiriasi nuo žynių kerų, nors kai kurie kerai yra panašūs. Magai negali naudoti žynių kerų, o žyniai - magų.

Magai prastai valdo kirstynių ginklus, nes jų svarbiausias ginklas - kerai. Kai kurie iš jų labai naudingi kautynėse: "Mago strėlė" visuomet pataiko į priešininką, "Miegas" užmigdo, o "Kevalas" saugo kaip geri šarvai, gina net nuo "Mago strėlės".

Deja, tu, kaip ir kiti magai, nelabai gajus, todėl saugokis žaizdų - nesivelk į kirstynes, venk apšaudymo!

Pradedantis, pirmojo lygio magas, yra vienas silpniausių veikėjų, bet vėliau tampa vienu stipriausių. Ir tu, jei nežiopsosi, prisirinksi naudingų kerų, galėsi kerėdamas atidaryti ar užremti duris, užskristi į aukštą bokštą, "Žaibu" ar "Ugnies kamuoliu" - stipriais koviniais kerais - nukauti galingą priešą.

Magas niekuomet neina vienas į požemius ar kitas pavojingas vietas. Iš pasalų užklupusi pabaisa gali išsyk užmušti apstulbintą magą. Magai dažniausiai eina grupės viduryje, pasiruošę panaudoti kerus. Tau pasitarnaus ir mikliai sviestas

durklas! Stenkis aptikti kitus magus. "Kerų paieška" parodys svetimus kerus ir magiškus daiktus. Pravers!

Kerai. Magai sugeba kerėti. Kerų jie turi žymiai daugiau negu žyniai. Magai kerais atakuoja ir ginasi, renka informaciją.

Magas kiekvieną rytą atsiverčia savo Kerų knygą ir įsimena kerus, kuriuos tą dieną ketina naudoti. Tuos kerus atsimena visą dieną ir gali juos naudoti, kol išsenka žiežirbos. Vieneri 1-ojo lygio kerai išeikvoja vieną žiežirbą, vieneri 2-ojo lygio kerai - dvi žiežirbas ir t.t. Išsekusios žiežirbos atsistato magui gerai išsimiegojus. Mago Kerų knyga - gremėzdiškas pergamentinis foliantas - maždaug 50 cm x 50 cm x 10 cm dydžio. Kuo aukštesnį lygį pasiekia magas, tuo daugiau kerų jis surenka savo Kerų knygoje. Bet netekęs Kerų knygos magas tampa beveik visiškai bejėgis, nes kitą dieną išvis nebeturi kerų. Jam reikia atgauti savo senąją Kerų knygą arba susirasti kitą. Gerai užmokėjus gali padėti ir kitas labai aukšto lygio magas.

Jei magas savo Kerų knygoje turi, pvz., 7 kerus, tai nereiškia, kad jis visais jais galės naudotis. Leidžiamų kerų lygių lentelė LL-3 rodo, kokių lygių kerus gali naudoti magai. Be to, magas įsimena mažiau kerų negu turi Kerų knygoje - tik pusę.

Lobiuose dažnai pasitaiko papirusų, pergamentų ar kitokių raštų su užrašytais kerais. Dažniausiai tai magų kerai. Magas gali naudoti mago kerus, esančius ritinyje, koks bebūtų jų lygis. Ritiniuose esantys kerai turi savo žiežirbas, todėl su ritiniu kerinčio mago žiežirbos nesieikvoja. Magui tereikia garsiai perskaityti kerų tekstą. Garsiai skaitant tekstas ritinyje išnyksta, vėliau jo neatsimena ir magas, taigi ritinių kerai yra vienkartiniai.

Magas, panaudodamas "Kerų skaitymą", gali rastus kerus persirašyti į savąją Kerų knygą, o po to naudoti juos kaip ir kitus kerus. Jei persirašytų kerų lygis per aukštas, teks palaukti, kol pakils mago lygis.

Kerėdamas magas turi stovėti netrukdomas, gali lėtai eiti, joti, bet negali bėgti, plaukti. Magas susikaupia ir tam tikrais judesiais ir žodžiais keri. Jei susikaupusiam magui sutrukdo, kerai neveikia, o žiežirbos prapuola.

Kerų atakos sėkmė priklauso nuo kerėjimo įgūdžio ir nuo atakuojamojo tvermės, taip pat nuo mago ir atakuojamojo proto didžiųjų priedų. Mago kerai, kaip ir tvermės, yra trijų rūšių - Fi, Bi ir Psi.

Esminė prigimties savybė - protas. Kuo didesnis tavo protas, tuo geriau kerėsi, tuo atsparesnis būsi Fi kerams. Jėga tau padės gintis kardu ar durklu. Labai svarbi sveikata, nes nuo jos priklauso gajumas.

Gajumas - 5-20 GT plius SvP.

Ginklai - 1-ojo lygio magas gali naudoti paprastą ir trumpą kardą bei durklą, o 2-ojo ir 3-ojo lygio - trumpą kardą ir durklą. Aukštesnių lygių magai gali kautis tik durklais.

Šarvai. 1-ojo ir 2-ojo lygio magai gali dėvėti kietos odos arba minkštos odos šarvus, 3-ojo lygio - tik minkštos odos šarvus, o aukštesnių lygių magai šarvų dėvėti negali - mat jie labai trukdo kerėti. Magai niekada nesinaudoja skydais.

ŽYNYS

Tu - žynys! Vadinasi, esi pasišventęs tauriam tikslui. Žyniai dažniausiai pasiryžę visur siekti teisingumo ir tvarkos. Tu, kaip ir daugelis žynių, puikiai valdai buožę, kovos spragilą ir kitus bukus ginklus. Jei pamėginsi kautis kardu, ietimi ar kitais aštriais ginklais, prarasi sugebėjimą kerėti ir tapsi paprastu kariu.

Tavo religiniai ir kitokie įsitikinimai žaidime neturi didelės reikšmės. Svarbiausia, koks tu - geras ar blogas.

Tu - žynys. Tu labai reikalingas, nes sugebi kerėti, gerai pažįsti vaistažoles. Bet kovos draugai tave labiausiai brangina už tai, kad kerais - "Mažuoju gydymu" - gydai jų žaizdas. Tik bėda, kad 1-ojo lygio žyniai dar negali kerėti, kerų jie išmoksta tik pakilę į 2-ąjį lygį. O iki tol jie kaunasi kaip paprasti kariai, nors gali naudoti žynių kerus iš ritinių.

Kautynėse žyniai dažniausiai saugo užnugarį nuo netikėto užpuolimo ir prireikus gydo draugus. O jei grupėje trūksta karių, tuomet žyniai kaunasi kaip kariai. Ir kaunasi neblogai! Žyniai dėvi kokius nori šarvus, naudoja skydą, bet kokius bukus ginklus, niekada neatsisako magiškų ginklų ar šarvų. Daugelis žynių meistriškai svaido akmenis svaidykle. O ir jų kerai praverčia ne vien gydant, bet ir žvalgant. Turi žyniai ir apsauginių kerų, naudingų susirėmimuose (pvz., "Apsauga nuo blogio").

Nemirėlių nuginimas. Yra tokios pabaisos - nemirėliai. Tai atgaivinti lavonai (mumijos, skeletai, zombiai, gūlai), piktosios mirusiųjų dvasios. Aukštesniųjų lygių nemirėliai - nemačios, šašuoliai, indėvės - labai pavojingi. O žyniai sugeba susikaupę nuvaryti nemirėlius šalin. Jokie kiti veikėjai - net magai - to nesugeba.

Žynys, sutikęs vieną ar keletą nemirėlių, gali arba pulti juos ginklu, arba mėginti nuvaryti. Išsyk ir atakuoti, ir ginti neįmanoma. Jei jūs norite, kad jūsų veikėjas varytų nemirėlius, pasakykite Meistrui: "Mano žynys varo nemirėlius". Tada reikia mesti d%. Rezultatas lentelėje KL-12 rodo, ar pasisekė nuvaryti. Kuo daugiau antru d% metimu (jei pirmasis buvo sėkmingas) išmesite taškų, tuo daugiau nemirėlių pasiseks nuginti (lentelė KL-13). Jei ne visi nemirėliai nuginti, po sėkmingo nuginimo galima pamėginti dar kartą. O jei pirmasis nuginimas buvo nesėkmingas, teks kautis ginklu arba bėgti.

Kuo aukštesnio lygio yra žynys, tuo galingesnius nemirėlius gali nuvaryti. Bet žynys gali nuvaryti tik tuos nemirėlius, kuriuos mato!

Kerėjimas. Pirmojo lygio žynys įgyja pirmąsias žiežirbas, bet tik pasiekęs antrąjį lygį gali kerėti. Pasiekęs naują lygį žynys ilgai medituoja (dažnai jam padeda aukštesnio lygio žynys) ir išmoksta naujų žynio kerų. Naujų kerų gali išmokti ir iš ritinių. Žynių kerai dažniausiai apsauginiai, bet yra ir tinkančių kautynėse. Labai naudingi gydymo kerai.

Žynys gali naudoti ne visus kerus. Atsibudęs rytą gerai pailsėjęs žynys medituoja ir prisimena savo kerus. Tačiau atmintyje išlaiko tik pusę žinomų kerų. Jei žino 8 kerus, tai per vieną dieną galės naudoti tik 4 kerus. O žiežirbų skaičius apspręs, kelis kartus tuos kerus galės naudoti. 1-ojo lygio kerams reikia vienos žiežirbos, 2-ojo lygio kerams - dviejų žiežirbų ir t.t. Žiežirboms pasibaigus žynys nebepajėgia kerėti, bet gali kautis, joti, bėgti, sėlinti, varyti nemirėlius. Kerėti iš ritinių galės, nes šie turi savas žiežirbas. Gerai išmiegojus sunaudotos žiežirbos atsistato.

Žynys gali naudoti bet kurio lygio kerus iš ritinio. Garsiai perskaičius ritinio kerus šie ima veikti, jų tekstas ritinyje prapuola, žiežirbos ritinyje išnyksta, todėl tų kerų antrą kartą panaudoti nebegalima. Žynys ritinio kerų gali išsyk nesunaudoti, o saugoti ritinį. Pasiekęs reikiamą lygį ir perskaitęs ritinio kerus, išmoks juos visiems laikams.

Žynys, kaip ir magas, kerėti gali tik būdamas aktyvus. Surištas, suparaližuotas kerėti negali, nes kerint reikia gestikuliuoti ir kalbėti. Kerėti negalima bėgant ar kaunantis. Jei kerintis žynys atakuojamas, kerėjimas sutrukdomas. Šiems kerams reikalingos žiežirbos prapuola. Kerėti galima vieną kartą per tarpsnelį.

Esminė prigimties savybė - intuicija. Kuo didesnė intuicija, tuo geriau žynys kerį, tuo atsparesnis Bi kerams. Jėga padeda kirstynėse, vikrumas - svaidant akmenis svaidykle. Sveikata - suteikia didesnį gajumą.

Gajumas - 5-30 GT plius SvP.

Ginklai. Žynys negali kautis aštriais ginklais. Jis kaunasi tik buože, kuoka, kovos kūju, spragilu ir kitais bukais ginklais.

Šarvai - bet kokie, gali naudoti ir skydą.

PĖDSEKYS

Tu - pėdsekys! Smagiausiai jautiesi gamtoje: miškuose, kalnuose. Taip, tu kaimietis, o galbūt net gimei vienišoje trobelėje, šimtamečio kalnų miško paunksmėje. Galbūt tu netašytas miškų gyventojas ar kalnietis, bet puikiai kauniesi dvirankiais ginklais, nuostabiai valdai dvirankį kirvį, neblogai šaudai, esi labai pastabus, vikriai laipioji, neblogai jodinėji ir plaukioji, gerai sėlini ir slapstaisi. Ir suprantama, niekas tau neprilygs pėdsakų išpainiojimo mene. Esi gana atsparus kerams, nuodams, ligoms.

Kauniesi bet kokiais ginklais, bet nenaudoji skydo - jis trukdo. Šarvus dėvi tik odinius. Jie - ir drabužiai, ir šarvai. Kautynėse būk atsargus - šarvai silpnoki! Tad pasistenk įsigyti magiškus odinius šarvus. Prireikus kauniesi narsiai, bet labiau mėgsti apšaudyti priešininkus iš tolį - taip saugiau. Pėdsekys, kaip ir vagis, gali prisėlinti iš už nugaros ir smogti, padarydamas priešininkui dvigubą žalą. Visi pėdsekiai turi gerą sveikatą, todėl jų gajumas ne prastesnis už karių.

Esminė prigimties savybė - sveikata. Nuo jos priklauso pėdsekio gajumas. Svarbi jėga - lengviau kautis. Svarbus ir vikrumas - taikliau sekasi šaudyti.

Gajumas - 5-40 GT plius SvP.

Ginklai - bet kokie (nors labai nemėgsta alebardų).

Šarvai - tik odiniai, negali naudoti skydų.

DVORFAS

Tu - dvorfas. Tu - ne žmogus. Tavo gentainiai kresni (ūgis 120-140 cm, svoris iki 75 kg), tvirti, labai stiprūs. Jų plaukai juodi, pilki, tamsiai rudi arba raudoni.



Dvorfai visada barzdoti. Moterų barzdos trumpos, o vyrai nešioja ilgas barzdas, kartais supintas į kaseles. Todėl neišmanantys dažnai dvorfes moteris palaiko dvorfais vyrais. Tu, kaip ir visi dvorfai, labai ištvermingas. Atsparesnis magijai, šalčiui ir karščiui negu žmonės. Turi infraraudonąją regą (infraregą).

Tavo gentainiai gyvena 200-400 metų.

Dvorfai dėvi sunkius drabužius, mėgsta spalvotus apsiaustus su gobtuvais. Dvorfai paprastai gyvena labai draugiškomis bendruomenėmis požeminėse gyvenvietėse, įsikūrusiose kalnuose, uolėtose kalvose. Gerai orientuojasi požemiuose. Nemėgsta atviro vandens - ežerų, upių, jau nekalbant apie jūras ir vandenynus. Nemoka plaukti. Labai mėgsta sočiai prisivalgyti ir daug išgerti. Puikūs kalnakasiai, nagingi metalo ir akmens meistrai. Jie garsėja puikiais metaliniais ginklais, papuošalais, įnagiais. Požemiuose augina grybus.

Trečdalis dvorfų - moterys. Šeimos monogaminės - vyras, žmona ir vaikai.

Dvorfai paprastai būna blaivaus proto, ramūs, tačiau labai mėgsta turtą, ypač brangius metalus ir

brangakmenius. Smarkūs kovotojai. Vienas kitą laiko broliais, o visas kitas būtybes - žemesniais padarais, kurie gali būti priešininkai. Su kitais dvorfai retai sudarinėja sutartis, bet pažadėję tvirtai laikosi savo žodžio.

Tu, kaip ir visi dvorfai, nekenti orkų, drakonų ir didvilkių, vos tik pamatai juos, iškart apima įniršis, noras pulti ir nudobti. Nemėgsti ir kerų, todėl, tiesą sakant, nepatinka tau ir elfai.

Dauguma dvorfų - kariai. Pasiskaityk kario aprašymą.

Infrarega. Be paprastos regos dvorfai turi ir infraregą. Ji leidžia tamsoje matyti šilumą (infraraudonuosius spindulius). Paprasta ar magiška šviesa infraregą nuslopina. Ugnis ir kiti labai įkaitę daiktai trukdo infraregai, panašiai kaip paprastai regai trukdo labai ryški šviesa. Turint infraregą šilti daiktai atrodo raudoni, o šalti - juodi. Pvz., du kariai, pasislėpę tamsioje oloje, atrodys kaip du rausvi siluetai. Metaliniai šarvai bus tamsesni, o nuogas kūnas bus ryškiai raudonas. Einanti basa būtybė paliks ant šaltų (tamsių) grindų rausvokas pėdas, kurios greitai išblės. Šalto vandens baseinas atrodys visiškai juodas.

Stambių konstrukcijų aptikimas. Dvorfai puikūs kalnakasiai, mūrininkai, akmentašiai, todėl lengvai pastebi stambius spąstus, kuriuos statant panaudotas akmuo ir metalas (krentantys akmens luitai, užmaskuoti šuliniai ir pan.), taip pat judančias sienas, slaptus liukus ir slaptas duris, naujesnes statinių vietas.

Ieškant tokių dalykų pastabumo VM+25. Bet žaidėjas turi pasakyti Meistrui, kada ir ko ieško jo dvorfas.

Esminė prigimties savybė - jėga (JėP > 10). Kuo didesnė jėga, tuo lengviau kautis kirstynėse. Vikrumas leidžia tiksliau šaudyti ir svaidyti durklus bei panašius ginklus. Sveikata svarbi gajumui, SvP > 5.

Gajumas - 5-45 GT plius SvP.

Ginklai - bet kokie, išskyrus labai ilgus: nenaudoja 2-R kalavijų, spragilų, iečių, alebardų, ilgų lankų. Mėgsta trumpakočius 2-R kirvius. juos naudoja kaip vienarankius (pagal 1-R įgūdį).

Šarvai - bet kokie. Dvorfai dažnai net miega su šarvais. Gali naudoti skydą. Bet ne visi šarvai dvorfams tinka - juk dvorfai labai žemi ir kresni.

MIŠKAVAIKIS

Tu - miškavaikis. Vadinasi tu panašus į žmogaus vaiką su smailiomis ausimis (ūgis apie 1 m, svoris iki 25 kg). Tavo gentainiai labai retai būna barzdoti, nes barzdos jiems beveik neauga.

Tu galbūt nesi labai drąsus, bet linkęs ieškoti lobių. Kodėl? Pinigai leidžia mėgautis namų jaukumu. Tavo tėviškė - miškas. Miškavaikiai gyvena paprastose, bet jaukiose medinėse trobelėse, nepaprastai gerai užmaskuotose. Kartais jie

būstus įsirengia labai storuose drevėtuose medžiuose. Gyvenantys šaltuose kraštuose gali užmigti žiemos miegu, bet miega jie labai jautriai, gali atsibusti kada nori.

Miškavaikiai gerai sutaria su elfais, kurie irgi yra miškų gyventojai.

Tu gana atsparus kerams ir nejautrus nuodams bei ligoms. Kadangi tu smulkaus sudėjimo, į tave sunku pataikyti. Tu puikiai sugebi slapstytis, ypač miške, krūmuose, aukštoje žolėje.

Miškavaikiai dažniausiai būna kariai ir pėdsekiai. Čia aprašyti tik kariai. Paskaityk kario aprašymą.

Žiemos miegas. Šaltuose kraštuose, kur žiemą dideli šalčiai, alkana, labai daug sniego, miškavaikiai gali užmigti žiemos miegu. Atsibunda nuo triukšmo, šviesos ir t.t. Gali atsibusti kada panorėję, lyg galvoje turėtų žadintuvą. Toks atsibudimas - vidutinio sunkumo veiksmas.

Esminė prigimties savybė. Svarbūs tiek jėga, tiek vikrumas (ViP > 10). Kuo didesnė jėga, tuo lengviau atakuoti kirstynėse. Kuo didesnis vikrumas, tuo lengviau šaudyti ir svaidyti durklus bei panašius ginklus. SvP > 0.

Gajumas - 5-30 GT plius SvP.

Ginklai. Miškavaikiai naudoja mažus ginklus: durklus, trumpus lankus, trumpus kardus, kirvukus, svaidykles, akstis, arbaletus.

Šarvai - tiek odiniai, tiek metaliniai, bet jie turi būti labai maži. Miškavaikiams netinka net dvorfų šarvai! Skydai taip pat turi būti labai maži.



ŽAIDIMO TVARKA

Kiekvienas žaidėjas turi susikūręs savo veikėją: karį, magą, žynį, vagį ar pėdsekį (karys gali būti žmogus, dvorfas ar miškavaikis). Žaidimo Meistras (ŽM) papasakoja, kas vyksta aplink veikėją, o žaidėjas tuomet pasako, kaip elgiasi jo veikėjas. Jei reikia atlikti sunkesnį veiksmą ar kautis, žaidėjas meta kauliukus. Iškritę taškai nulemia veiksmo arba atakos sėkmę.

Kiekvienas žaidėjas valdo savo veikėją, o ŽM kuria ir valdo žmones, įvairias pabaisas, gamtos jėgas ir pan. Jei žaidžiant atsiranda neaiškumų, reikia paklausti ŽM.

Žaidimas skirstomas į ciklus. Ciklo metu kiekvienas žaidėjas atlieka vieną veiksmą. Ciklai būna ilgi ir trumpi. Trumpi ciklai būna susitikus pabaisas ir kaunantis. Ilgi ciklai - nepavojingu metu: jojant laukais, einant požemio koridoriumi, kur nėra pabaisų, geriant alų smuklėje ir panašiai. Ilgas ciklas žaidimo pasaulyje trunka apie 10 min. Toks laiko tarpas vadinamas **tarpsniu** ir žymimas T.

Kautynių ciklai būna trumpi, trunka apie 10 sekundžių. Toks laiko tarpas vadinamas **tarpsneliu** ir žymimas t.

Paprastai žaidžia keli žaidėjai, todėl jie, pasitarę, pasako Meistrui, ką daro jų veikėjai: kur eina, ką nešasi rankose, kokia tvarka jie išsidėstę. ŽM pasakoja, ką jie randa, kaip sekasi ir pan. Tai paprasta padėtis, tai ne kautynės.

KAUTYNĖS

Kautynės prasideda sutikus pabaisą ar veikėjams susikovus tarpusavyje,kai ima grėsti tiesioginis pavojus. ŽM perspėja, kad prasideda trumpi ciklai. Ir pabaisų, ir veikėjų ėjimai bus trumpi, bet reikia išsiaiškinti

KAS EIS PIRMAS? (INICIATYVA)

Ėjimų tvarką nustato **iniciatyvos** metimas. Kiekvienų kautynių pradžioje kiekvienas žaidėjas meta kauliuką d10 už savo veikėją, prie iškritusių taškų pridėdamas veikėjo Vip *(pvz., d10 iškrito 5, Vip = 2, vadinasi,veikėjo iniciatyva bus lygi 7)*. Gautas skaičius - veikėjo iniciatyva šiose kautynėse. Nustačius veikėjų iniciatyvas ŽM meta pabaisų iniciatyvas.

Pabaisos ar veikėjai gali tykoti pasaloje. Tuomet jų iniciatyvos metimas bus su priedu +5 ar didesniu - ŽM nuožiūra.

Pirmiausia eina tie veikėjai ar pabaisos, kurių iniciatyvos didžiausios, o paskutiniai - turintys mažiausią iniciatyvą. Jei kelių kautynių dalyvių iniciatyvos vienodos, jie eina vienu metu.

Išsiaiškinus, kas eis pirmas, reikia sužinoti, ar bus kautynės. Tai priklauso nuo veikėjų ir pabaisų elgesio. Tarkime, didžiausią iniciatyvą turi veikėjas.

AR VEIKĖJAS PULS?

Tai nutaria veikėją valdantis žaidėjas. Pagalvojęs, kaip turi elgtis jo veikėjas tokioje situacijoje, jis pasako Meistrui, ką tuo metu daro jo karys (magas, pėdsekys ir pan.). Veikėjas gali iškart pulti, gali palaukti, gali pašnekinti pabaisą ar bėgti nuo jos. Bet jei veikėjas elgiasi taikiai, nėra garantijos, kad pabaisa irgi bus taiki.

AR PULS PABAISA?

Kai kurios pabaisos visuomet puola žmones. Kai kurios būna draugiškos, jos gali padėti veikėjams ir net tapti jų draugu. Bet pabaisų draugiškumas priklauso ir nuo veikėjų elgesio. Jei veikėjas išsitraukia kardą ar užsitaiso arbaletą, nesitikėk, kad protinga pabaisa bus draugiška. O jei veikėjai atakuoja, tik visiškai kvaila ar baili pabaisa nesigins.

Pabaisos elgesį pagal specialią lentelę ir pabaisos aprašymą nustato ŽM.

KOKIE ĖJIMAI BŪNA KAUTYNĖSE?

Veikėjas, supratęs, jog kautynių neišvengs, gali smogti pabaisai savo ginklu, šauti ar ką nors sviesti, atakuoti kerais, delsti, pasitraukti ar bėgti. Galimi ir kitokie veikėjų veiksmai.

AR SĖKMINGA ATAKA?

Atakos sėkmė priklauso nuo gynybos persvaros ir atakos metimo. **Gynybos persvara** lygi besiginančiojo gynybos ir puolančiojo atakos skirtumui. Persvarą paskaičiuoja ŽM ir pasako, kiek reikia išmesti, kad ataka būtų sėkminga (pagal Atakos sėkmės lentelę KL-2).

Ataka ir gynyba pažymėti veikėjo lape arba pabaisos aprašyme.

Ataka - Kovos įgūdis pagal ginklą.

Gynyba - Kovos įgūdis pagal ginklą + ViP + šarvų bei skydo priedai.

Gynybos vertė įvairiais atvejais skaičiuojama pagal Gynybos lentelę KL-3.

Pvz., šaudančio iš lanko veikėjo gynyba bus lygi jo įgūdžiui be ginklo plius ViP, plius šarvų priedas. Skydo jis turėti negali, nes abi rankos užimtos.

Nustačius, kiek reikia išmesti, kad ataka būtų sėkminga, metamas d%. Prie šio skaičiaus pridedamas JėP, jei atakuojama 1-R ar 2-R ginklu. Jei atakuojama magišku ginklu, tuomet pridedamas ir magiškojo ginklo priedas. Gautas skaičius - tai **atakos metimas (AM).**

Puolančiojo kario ataka vienarankiu ginklu lygi 20, besiginančios pabaisos gynyba lygi 15. Gynybos persvara lygi -5, suapvalinus į nulio pusę bus 0. Atakos sėkmės lentelė KL-2 rodo, kad išmetus 50 arba daugiau, ataka bus sėkminga. Iškrito 44 taškai, ataka turėtų būti nesėkminga, tačiau karys kirto magišku kardu, kurio priedas +10. Todėl AM=44+10, ir ataka buvo sėkminga.

ŠAUDYMAS IR SVAIDYMAS

Šaudymo ir svaidymo sėkmė nustatoma taip pat, kaip ir kitų atakų. Tačiau AM priklauso nuo atstumo. Ginklų aprašyme yra nurodyti atstumai (KL-9).

Jei ginklas naudojamas artimiems taikiniams - tai atakos metimo priedas +5 (AM+5), jei atstumas didelis - AM-5, jei maksimalus - AM-20. Jei atstumas iki taikinio viršija maksimalų, tuomet šaunantysis jokiu būdu nepataikys.

Kaunantis šaunamais ir svaidomais ginklais prie AM pridedamas ViP. Svaidomais ginklais (durklais, ietimis) kaunantis kirstynėse, prie AM pridedamas ne ViP, bet JėP, nes tai jau bus kirstynių ataka.

Jei taikinys yra užlindęs už akmens, medžio kamieno ar už kitokios priedangos, prie AM pridedama bauda (nuo -5 iki -50 ŽM nuožiūra).

AR SĖKMINGA KERŲ ATAKA?

Mago ar žynio kerų atakos sėkmė priklauso nuo **tvermės persvaros.** Ji lygi atitinkamos tvermės ir kerėjimo įgūdžio skirtumui. Kerinčio veikėjo žaidėjas meta d%, prie iškritusių taškų pridedamas atakuojančiojo PrP, ar VaP, ar InP (priklausomai nuo kerų tipo) ir atimamas besiginančiojo atitinkamas priedas (PrP, InP, VaP). Gautas skaičius - **kerų atakos metimas.** Pagal jį ir Atakos sėkmės lentelę KL-2 ŽM pasako, ar kerų ataka buvo sėkminga. Jei kerai naudojami ne kautynėse, ne kitai būtybei paveikti, jie paprastai visuomet būna sėkmingi.

Kerėjimo įgūdis ir tvermės pažymėti veikėjų lapuose ir pabaisų aprašymuose. Nuo Fi kerų gina Fi tvermė, naudojamas PrP; nuo Bi kerų - Bi tvermė, naudojamas InP, nuo Psi kerų - Psi tvermė, naudojamas VaP.

YPATINGI ATVEJAI

Jei atakuojant ginklais metus d% iškrenta:

1) "100", tai žala bus maksimali,

2) "99" - priešininkui išmušė ginklą iš rankos (tigrui galbūt išmušė iltis, tai nusprendžia ŽM),

3) "98" - priešininko ginklas lūžo (buki ginklai lūžta retai),

4) "02" - veikėjui ar pabaisai iškrito ginklas,

5) "01" - lūžta atakuojančiojo ginklas.

Kol veikėjas neturi rankoje ginklo, jo gynyba skaičiuojama naudojant kovos be ginklo įgūdį. Pakelti iškritusį ginklą ar išsitraukti naują reikia mažiausiai tarpsnelio.

Kerų atakos metu:

1) "100" - poveikis ar žala bus didžiausia,

2) "02" - tai dienai kerėtojas pamiršo tos rūšies kerus ir prapuolė tiek žiežirbų, kiek reikėjo tiems kerams,

3) "01" - kerėtojas praranda sąmonę d5 t (ŽM nuožiūra).

AR GALIMA ATAKUOTI BE GINKLO IR KERŲ?

Taip, galima: smogti kumščiu, spirti koja ar eiti imčių. Ataka bus lygi kovos įgūdžiui be ginklo. Atakuojant kumščiu ar koja prie AM pridedamas JėP, o imantis - ViP. Atakų be ginklo maksimalios žalos nurodytos Atakos be ginklo lentelėje KL-7.

NEJUDANČIŲ BŪTYBIŲ GYNYBA

Nejudančių veikėjų ir pabaisų gynyba apskaičiuojama iš jų šarvų ar odos gynybinio priedo atėmus 30.

GAJUMAS IR ŽALA

Kiekvienas veikėjas turi savo **gajumą.** Jis rodo, kiek **žalos taškų** (ŽT) gali gauti veikėjas nežūdamas. **Gajumo taškai** - tai žalos taškai su minuso ženklu ir atvirkščiai. Netekęs visų gajumo taškų veikėjas miršta. Sužeistas veikėjas, kurio gajumas nepilnas, pasveiksta gerai pailsėjęs: pamiegojęs naktį 6-8 valandas. **Per naktį atsistato visi turėti gajumo taškai.** Gajumo taškus atstatyti gali žynys, gydydamas veikėją "Mažojo gydymo" kerais. Padėti gali ir žaizdas gydančios vaistažolės, gėralas gyduolis. Bet nei vaistažolės, gydančios žaizdas, nei "Mažasis gydymas", nei gėralas gyduolis, nei rami naktis neataugina nukirstos rankos, nors

žaizda užgis. Ranką gali atauginti specialūs kerai arba vaistažolės. Prieš gydant sulaužytą galūnę, reikia sustatyti vieton kaulus, kitaip suaugusi koja ar ranka liks kreiva.

KIEK ŽALOS TAŠKŲ GAVO VEIKĖJAS AR PABAISA?

Jei kirstynių, šaudymo/svaidymo ar kerų ataka buvo sėkminga, reikia nustatyti, kokią žalą patyrė nukentėjusysis. Ginklų lentelėje KL-11 surandama maksimali ginklo žala *(pvz., Max20ŽT)*. Taškų lentelėje KL-10 surandama eilutė su tokiu maksimumu. Metamas d%, pagal metimo rezultatą lentelėje KL-10 surandama patirta žala *(jei iškrito 66, tai žala bus 14 ŽT)*.

Maksimalios kerų ir pabaisų žalos nurodytos kerų ir pabaisų aprašymuose.

DELSIMAS

Veikėjas gali praleisti vieną ėjimą ir nieko neveikti, gali leisti pirmam eiti veikėjui ar pabaisai su mažesne iniciatyva, o pats eiti po jų.

TRAUKIMASIS

Kautynių metu veikėjas gali gindamasis trauktis. Besitraukdamas veikėjas gali atakuoti, jei priešininkas jį persekioja, bet jo atakos metimas bus su baudomis.

Traukdamasis veikėjas žengia atbulas, o tai - sunku. Reikia tikrinti šio veiksmo sėkmę. Veiksmas tuo sunkesnis, kuo toliau veikėjas per tarpsnelį pasitraukia atbulas.

Pabaisa atakuojanti besitraukiantįjį atakos metimui gauna priedą. Priedai ir baudos - Traukimosi lentelėje KL-4.

BĖGIMAS

Bėgdamas veikėjas nesigina ir, suprantama, negali atakuoti. Jo gynybą sudaro tik ViP ir šarvai (lentelė KL-3). Besivejančio ir atakuojančio AM+30.

ĮVAIRŪS VEIKSMAI

Kai kurie veikėjų veiksmai gali nepasisekti: lipimas stačia siena, jojimas kupranugariu, plaukimas, sekimas pėdomis, rakinimas visrakčiu ir pan.

Tokio veiksmo sėkmė nustatoma taip:

1. ŽM nustato veiksmo sunkumą *(pvz., lipti stačia uola labai sunku)*;
2. Žaidėjas meta d%, *(pvz., iškrenta 12)*;

3. Prie metimo rezultato pridedamas atitinkamas įgūdis. Gautas skaičius - tai **veiksmo metimas VM** *(12+10, kur 10 - lipimo įgūdis)*;
4. ŽM žiūri į Veiksmų sėkmės lentelę KL-5 ir pagal VM nustato, ar pasisekė.

Pavyzdyje VM pateko į skiltį "0-100%", vadinasi, veikėjas nenukrito, bet ir neužlipo. Ar aukštai pasisekė užlipti, ŽM gali nustatyti pagal VM arba žaidėjui dar kartą metus d% (tada rezultatas parodys kiek procentų užlipo). Jei veiksmo metimas būtų buvęs mažesnis už 20, veikėjas būtų nukritęs, o jei daugiau kaip 91, būtų užlipęs per vieną ėjimą.

LIPIMAS

Lipant iki 3 m sėkmė tikrinama kaip aprašyta skyrelyje "Įvairūs veiksmai". Jei lipama daugiau kaip 3 m, tai visas aukštis dalijamas į atkarpas (paprastai po 3 m), ir lipimas kiekvienoje atkarpoje tikrinamas atskirai. Bet jei veikėjui nepasiseka, jis nukrinta...

ŽALA NUKRITUS

Krentant 5 m ar mažiau, žala nustatoma pagal Kritimo žalos lentelę KL-6. Jei krentama daugiau kaip 5 m, kiekvieniems nukristiems 5 metrams žala skaičiuojama atskirai (maksimali žala nukritus 5 m lygi 35 ŽT).

Jei šokama sąmoningai, iš kritimo aukščio atimama Vip+Svp metrų. Jei priedų suma neigiama, į ją nekreipiama dėmesio.

Pvz., šokama iš 10 m aukščio, bet Vip = +2 ir Svp = +2. Vadinasi, žala bus lyg nukritus iš (10-4) m aukščio. Padalijus atkarpomis bus 5 m ir 1 m atkarpos. Didžiosios atkarpos maksimali žala bus 35 ŽT, o 1 m atkarpos - 10 ŽT.

Lentelės KL-6 pirmoje eilutėje skliausteliai rodo, kad ši eilutė naudojama skaičiuojant žalą tokioms trumpoms atkarpoms - likučiams, kaip pateiktame pavyzdyje. Jei veikėjas šiaip krenta iš 1 m aukščio, jis žalos nepatiria, nebent kristų ant nugaros - tada reikėtų naudotis pirmąja eilute.

KAIP SEKSIS SLĖPTIS, SĖLINTI, KRAUSTYTI KIŠENES?

Šie veiksmai - iššūkis priešininko pastabumui, todėl jų sėkmė nustatoma naudojant Atakų sėkmės lentelę KL-2. ŽM paskaičiuoja **pastabumo persvarą**, kuri lygi priešininko pastabumo ir atitinkamo veikėjo įgūdžio skirtumui. Pagal lentelę KL-2 ŽM sužino, kiek žaidėjas turi išmesti, kad veikėjo veiksmas būtų sėkmingas, tačiau žaidėjui to nesako. Ar pasisekė sėlinimas (slėpimasis, kišenių kraustymas), žaidėjas (ir veikėjas) sužino iš priešininko veiksmų.

Kraustyti kišenes lengva minioje (VM be baudų), o stovint prieš auką, kai ši mato tave, sunku (VM-40). Stovint šone - lengviau (VM-10).

Sėlinant iš šono VM-25. Sėlinti prie reginčio priešininko iš priekio dienos šviesoje neįmanoma.

Tiek sėlinant, tiek kraustant kišenes, prie VM pridedamas ViP.

Slepiantis naudojami tik magiškų daiktų, padedančių slėptis, pavyzdžiui, "Elfo apsiausto", priedai.

PLAUKIMAS

Jei nuotolis, kurį teks nuplaukti, didelis, jis dalijamas į atkarpas (ŽM nuožiūra). Per ėjimą veikėjas nuplauks vieną atkarpą, jei pavyks. Sėkmė kiekvienoje atkarpoje nustatoma atskirai (panašiai, kaip ir lipant). ŽM pagal atstumą, srovę, vandens temperatūrą, veikėjo nuovargį nusako, ar sunku bus plaukti.

Tarkime, plaukti vidutiniškai sunku. Jei VM ≥ 51 - perplauks, o jei 5 < VM < 51 - nuplauks tik dalį kelio. ŽM nustato, kiek kelio nuplaukė veikėjas pagal pirmąjį metimą arba metus d% dar sykį. Veikėjas baigs plaukti kitame ėjime.

Jei veikėjas sugalvoja plaukti su šarvais, tai bauda bus lygi dvigubai gynybinei šarvų galiai *(pvz., plaukiant su plokštiniais šarvais bauda VM-70, nes gynybai jie duoda +35 taškus)*. Skydo bauda plaukimui lygi jo neigiamai gynybinei galiai, kitų daiktų ir ginklų baudas nusako ŽM savo nuožiūra. Magiški šarvai trukdo kiek ir paprasti to tipo šarvai *(magiškų grandininių šarvų +20 bauda bus VM-50, nors gynybai jie duoda +45 taškus)*.

IMUNITETAS

Imunitetas saugo veikėją nuo nuodų ir ligų.

Pirmąkart sužeidus užnuodytu ginklu, užsikrėtus liga ŽM tikrina, ar imunitetas apsaugojo veikėją. ŽM žino ligos sunkumą, nuodų pavojingumą.

Žaidėjas rita d%, prie iškritusių taškų pridedama imuniteto vertė (ji pažymėta veikėjo lape). Jei suma (**imuniteto metimas** IM) lentelėje KL-8 patenka į skiltį "100%", liga ar nuodai veiks visu smarkumu. Jei suma pateks į skiltį "Neveikia", vadinasi, imunitetas visiškai apsaugojo, o jei į skiltį "0-100%", tai poveikis bus, bet jį nustatys ŽM.

Antrą kartą apsinuodijus tais pačiais nuodais ar užsikrėtus ta pačia liga, imunitetas gali būti absoliutus arba jį vėl reikės tikrinti. ŽM gali naudoti priedus: IM+10 antrą kartą, IM+20 trečią kartą ir t.t.

ŠVĘSTAS VANDUO IR ALYVA KAIP GINKLAI

Šv. vandens buteliuką galima naudoti kaip svaidomą ar kirstynių ginklą prieš nemirėlius. Į nemirėlį pataikęs šv. vandens buteliukas visuomet sudūžta ir duoda maksimaliai 40 ŽT nemirėliui. Dūžta todėl, kad buteliukų stiklas specialus ir suyra vos palietęs nemirėlį.

Alyva irgi dažnai naudojama kaip ginklas. Vienas butelis alyvos sudaro slidžią 2,5 m skersmens balą, kurią galima padegti. Per liepsnojančios alyvos balą brendanti būtybė patiria maksimalią 20 ŽT žalą. Alyva iš sudužusio butelio nuo būtybės varva du tarpsnelius, todėl padegta ji irgi degs 2 t. Padegti alyvą galima palietus liepsnojančiu deglu (ataka be ginklo) ar sviedus jį (naudojamos svaidymo taisyklės, nekreipiama dėmesio į būtybės šarvus ir skydą).

ŠVIESA

Požemiuose tamsu, todėl reikia pasišviesti. Pigiausia priemonė - deglai (dega 6 T - 1 valandą). Bet deglo neišjungsi trumpam lyg žibintuvėlio. O užgesinęs, vėl turėsi tamsoje skiltuvu įžiebti ugnį. Žibintas brangesnis, degina alyvą. Vieno butelio alyvos užtenka 6 valandoms. Paskui reikia įpilti naują porciją alyvos. Deglas ir žibintas apšviečia erdvę 9 m spinduliu.

Jei veikėjas nešasi liepsnojantį deglą ar atidarą žibintą, kitos būtybės lengvai pamatys šviesą ir einančius veikėjus. Bet geras žibintas turi sklendes iš visų keturių pusių. Jomis šviesą galima nukreipti į kurią nori pusę ar išvis užtemdyti neužgesinant žibinto.

Veikėjai, kaip taisyklė, teturi dvi rankas. Jei vienoje deglas, kitoje - arba ginklas, arba skydas. Jei ginklas, negalima gintis skydu, vadinasi, gynyba bus silpnesnė.



NYS

Žaidėjau! 3
Terminai 4
Sutrumpinimai 5
VEIKĖJŲ PROFESIJOS IR RŪŠYS 6
- Karys 6
- Vagis 6
- Magas 7
- Žynys 9
- Pėdsekys 10
- Dvorfas 11
- Miškavaikis 12

ŽAIDIMO TVARKA 14
- Kautynės 14
- Kas eis pirmas? (Iniciatyva) 14
- Ar veikėjas puls? 15
- Ar puls pabaisa 15
- Kokie ėjimai būna kautynėse? 15
- Ar sėkminga ataka? 15
- Šaudymas ir svaidymas 16
- Ar sėkminga kerų ataka? 16
- Ypatingi atvejai 17
- Ar galima atakuoti be ginklo ir kerų? 17
- Nejudančių būtybių gynyba 17
- Gajumas ir žala 17
- Kiek žalos taškų gavo veikėjas ar pabaisa? 18
- Delsimas 18
- Traukimasis 18
- Bėgimas 18
- Įvairūs veiksmai 18
- Lipimas 19
- Žala nukritus 19
- Kaip seksis slėptis, sėlinti, kraustyti kišenes? 19
- Plaukimas 20
- Imunitetas 20
- Švęstas vanduo ir alyva kaip ginklai 21
- Šviesa 21

Fantastinis vaidmenų žaidimas KARIAI IR MAGAI. Žaidėjo knyga
Žaidimo taisyklės
Parengė Kastytis Beitas
Redaktorius Gediminas Beresnevičius
Viršelio piešinys Lario Elmoro, iliustracijos Hertos Matulionytės
Maketavo Romualdas Janušonis

© Kastytis Beitas, 1992
© "Dorado", 1992

Vilniaus fantastų klubas "Dorado", Antakalnio 65-33, 2040 Vilnius
Perengta spaudai 1992.10.02. Formatas 60 x 84/16. 1,3 apsk. l. l. Tiražas 99 egz. Užsakymas



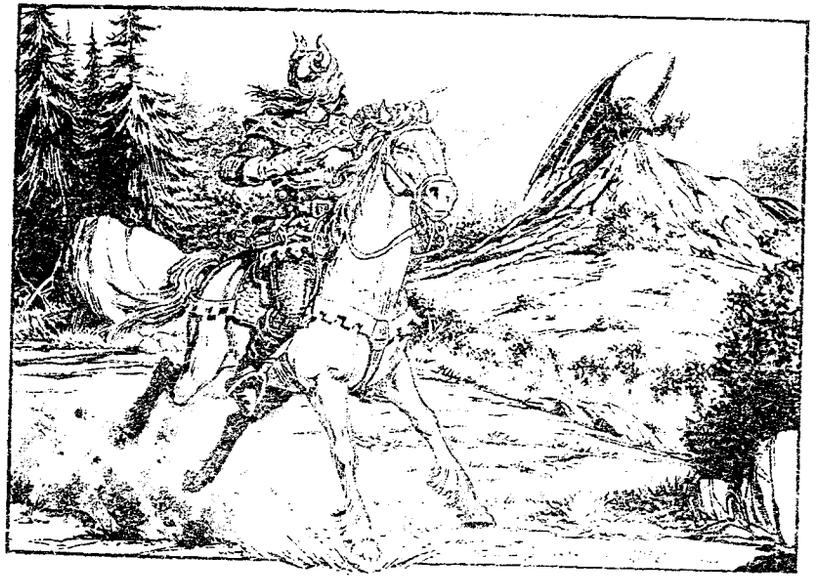
Fantastinio vaidmenų žaidimo "Kariai ir magai" taisyklių komplekte yra Žaidėjo ir Meistro knygos, 8 lentelių lapai bei 2 dešimtiniai kauliukai.

• Komplektas Nr._____

Fantastinis vaidmenų žaidimas

KARIAI IR MAGAI

ŽAIDIMO MEISTRO KNYGA



Vilniaus fantastų klubas
DORADO

Tu skaitai Žaidimo Meistro knygą?

Vadinasi, ketini tapti Žaidimo Meistru. Atsimink, Žaidimo Meistras - žaidimo pasaulio tvarkytojas. Jis atsako už klimatą ir pabaisas, augalus, kalnus ir upes, miestų architektūrą ir tvirtovių išplanavimą, ginklų, spąstų ir nuodų veikimą, to pasaulio dievus ir dvasias.

Idealus Žaidimo Meistras susigaudo:

- Biologijoje (Jis gerai išmano, kaip medžioja žvėrys, kur peri paukščiai, kur auga įvairūs augalai...)
- Fizikoje (Žino, kaip veikia svirtys, kaip lekia strėlė, kokie daiktai plauks vandenyje, o kokie ne, kokioje temperatūroje užsidega aliejus...)
- Chemijoje (Nusimano, iš kokių medžiagų ir kaip pasidaryti padegamąjį mišinį, sprogalus, rūgštį, nuodus...)
- Medicinoje (Nutuokia, kokios žaizdos pavojingos, kokios mirtinos, per kiek laiko sušąla nuogas žmogus lediniame vandenyje, kas platina užkrečiamas ligas, kokių parazitų reikia saugotis džiunglėse...)
- Geografijoje (Žino, kaip teka upės, kokie būna urvai ir koks ežerų dugnas, kaip būna išsidėstę kalnai, kur bus dykumos, kaip pučia brizai ir musonai, kokia oro temperatūra 6 km aukštyje ir pusiaujo džiunglėse...)
- Karyboje (Išmano, kaip raiteliai puola pėstininkus, kaip šturmuojamos pilys, kaip išdėstomi sargybiniai, kuo ginkluodavosi riteriai...)
- Istorijoje (Gali pasakyti, kaip gyveno viduramžių valstiečiai, bajorai, karaliai, kas yra grafas ir kas yra feodalas, kiek kainavo šilkas ir kada atsirado popieriniai pinigai...)

Be to, patyręs ŽM sukuria nepakartojamą žaidimo pasaulį, kūrybiškai panaudoja pasakų ir *fantasy* literatūros siužetus, vaizdingai nupasakoja fantastinės šalies kraštovaizdį, gyventojų papročius, mitologinių ir kitokių pabaisų išvaizdą, jų elgseną, sugalvoja įdomių detalių, linksmų nuotykių...

Matai, kad būti idealiu ŽM - nepaprasta. Pradėk meistrauti, ir greitai suprasi, kokių žinių tau reikia. O tada - ieškok bibliotekose, rauskis žurnaluose, klausinėk mokytojų ir dėstytojų, pirk reikalingas knygas...

Patarimai pradedančiam Žaidimo Meistrui:

1. Pradedantis ŽM nebūtinai turi naudotis visomis taisyklėmis. Atsimink tas, kurios tau atrodo svarbiausios ir geriau suprantamos. Sukaupsi patirties, praplėsi savo žaidimo taisyklių ratą.
2. Pradedantis ŽM turi žaisti su 2-4 žaidėjais.
3. Pradžioje nuotykius geriau rengti požemiuose ir pastatuose. Tenai lengviau suvaldyti veikėjus ir pabaisas.

Žaidimo Meistro atmintinė

1. Niekada neturėk daugiau 6 žaidėjų. Galima žaisti ir su 9-10 žaidėjų, bet tuomet žaidimas bus lėtas, vangus, neįdomus.

2. Atsisakyk taisyklių, kurios tau labiausiai trukdo.

3. Nebūk šališkas. Nežaisk prieš kurį nors žaidėją (Na, ašjį vis tiek pribaigsiu!) ar už kurį nors žaidėją (Negali būti, kad Algio magas žus!)

4. Pripažink klaidas. Jei suklydai, kažką užmiršai - prisipažink, grįžk atgal ir ištaisyk. Ypač jei dėl tavo klaidos žuvo ar smarkiai nukentėjo veikėjas.

5. Nesižavėk savo išgalvotomis schemomis. Jos ne idealios. Šio žaidimo tikslas - visiems patirti malonumą, o ne idealiai sužaisti pagal tavo scenarijų.

6. Neleisk žaidėjams žinoti to, ko nežino jų veikėjai. Pabaisų išvaizdą, savybes, kaip jas nukauti, žaidėjai ir veikėjai turi sužinoti žaidimo metu.



KAULIUKAI

Žaidime naudojami dešimtainiai kauliukai, žymimi **d10**. Metus vieną d10 gaunami skaičiai **nuo 1 iki 10**, iškritęs 0 reiškia 10.

Dviejų skirtingų spalvų kauliukų metimas vadinamas procentiniu ir žymimas **d%**. Vienas reiškia dešimtis, kitas - vienetus. Metus d% gaunami skaičiai **nuo 1 iki 100** (1 - 100). Iškritę 0 ir 0 reiškia 100.

d2 vadinamas dvejetainiu metimu. Metamas d10. Jei iškrito nuo 1 iki 5, rezultatas lygus 1, jei iškrito nuo 6 iki 10 - 2.

d5 - penketainis metimas. Jei metus d10 iškritęs skaičius didesnis už 5, tai iš metimo rezultato reikia atimti 5.

Skaičiai **2 - 20** gaunami susumavus dviejų d10 metimų rezultatus. Toks veiksmas žymimas **2d10**. Taip metant dažniausiai iškrenta 11, rečiau 10 ar 12, dar rečiau 9 ar 13 ir t.t., o rečiausiai - 2 ar 20.

Skaičiai **1 - 3** ir **1 - 4** gaunami pagal žemiau pateiktas lenteles išmetus d%.

1 - 3		1 - 4	
d%	Rezultatas	d%	Rezultatas
1 - 33	1	1 - 25	1
34 - 66	2	26 - 50	2
67 - 100	3	51 - 75	3
		76 - 100	4

Skaičiai **1 - 15, 1 - 20, 1 - 25** ir t.t. randami metus d% ir pasinaudojus Taškų lentele KL-10.

Pvz., reikia skaičių 1 - 70. Išmetus d% iškrito 58. Rezultatą suapvaliname iki 60 (apvaliname didėjimo linkme iki "dešimčių" ar "penketų"). Lentelėje KL-10 eilutės 70 ir stulpelio 60 susikirtime ir yra ieškomasis skaičius 42.

Skaičiai, pvz., **5 - 15** gaunami panašiai kaip ir 1 - 15, tik jei iškrito 4 ar mažiau, d% reikia mesti dar kartą.

Skaičiai **40 - 130** randami taip pat naudojantis lentele KL-10. 130-40=90, vadinasi, ieškome 1 - 90 ir prie gauto rezultato pridedame 40.

Skaičiai **1000 - 4000** randami taip: 4000-1000=3000. Gautąjį skaičių padaliname iš 100. Bus 30.

4000-1000=3000
3000:100=30

Ieškosime 1 - 30 pagal lentelę KL-10.

Gautąjį skaičių padauginame iš 100 ir pridedame tiek, kiek buvo atimta, t.y. 1000. Atliktųjų veiksmų rezultatas ir bus ieškomasis skaičius.

VEIKĖJŲ KŪRIMAS

Veikėjo lape rašoma pieštuku, nes užrašai dažnai keičiasi ir tenka trinti.

1. Pirmiausia reikia nustatyti veikėjo prigimtį ir profesiją. Tai galima padaryti įvairiai. ŽM pasirenka jam labiausiai tinkantį būdą.

Metami kauliukai d% 7 kartus. Metimų rezultatai bus veikėjo **prigimties vertės**.

Verčių nuo 1 iki 15 neturi būti, nuo 16 iki 25 - ne daugiau kaip viena. Kitaip veikėjas bus pernelyg silpnas, žaidėjui bus sunku ir neįdomu žaisti. Bet jei žaidėjas nori žaisti su tokiu silpnu veikėju, ŽM gali leisti.

Septintasis skaičius rodo veikėjo žavumą. Jis įrašomas į veikėjo lapą. Iš pirmųjų šešių skaičių surandamas didžiausias. Tai esminė prigimties savybė, kuri nulemia veikėjo profesiją. Veikėjo lape, prigimties savybių skiltyje pažiūrima, kurią savybę atitinka didžiausias skaičius. Jei tai jėga, veikėjas bus karys, jei vikrumas - vagis ir t.t. (žr. lentelę VKL-1).

Jei esminė prigimties savybė pasitaiko valia, tai pirmus šešis skaičius reikia permesti iš naujo. Valia yra esminė mentalisto savybė, o mentalistų - karių su stipriu sugebėjimu kerėti Psi kerais, veikiančiais žmonių protą ir psichiką - šiose taisyklėse nėra.

Savybių vertės iš eilės surašomos į lapą. Užrašoma veikėjo **profesija**. Pagal Prigimties savybių priedų lentelę VKL-2 nustatomi ir įrašomi **prigimties savybių priedai**.

Arba pagal didžiausią skaičių nustatoma esminė prigimties savybė ir profesija, o kitas savybes, išskyrus žavumą, išdėsto pats žaidėjas.

Kitas variantas: profesiją pasirenka žaidėjas. Išmetami septyni skaičiai. Septintasis reiškia žavumą, jo keisti negalima. Didžiausias iš likusiųjų šešių skaičių - tai pasirinktos profesijos esminės prigimties savybės vertė. Likusius penkis skaičius savybėms skiria žaidėjas savo nuožiūra.

2. Jei kario JėP ⩾ 10, tai jis gali būti dvorfu. Jei kario ViP ⩾ 10, tai jis gali būti miškavaikiu. Visais kitais atvejais veikėjas bus žmogus. Veikėjo **rūšis** įrašoma veikėjo lape.

Dvorfai ir miškavaikiai gali būti ir kitų profesijų veikėjai, bet tai neįeina į šias taisykles.

3. Iš Pradinių įgūdžių lentelės VKL-3 įrašomi tos profesijos pradiniai įgūdžiai.

4. Pagal Gajumo lentelę VKL-4 nustatomas maksimalus tos rūšies ir profesijos veikėjo gajumas.

Žmogaus kario maksimalus gajumas yra 40. Žaidėjas meta d% ir pagal Taškų lentelę KL-10 nustatoma, kiek gajumo taškų (GT) turi šis veikėjas. Iškritus mažiau kaip 10 GT, d% reikia mesti iš naujo. Prie tokiu būdu gautų GT pridedamas SvP ir suma įrašoma veikėjo lape į skiltį "Gajumas". Sveikata labai svarbi: jei SvP neigiamas, tuomet gajumas būna mažesnis.

5. Veikėjas gali mokėti svetimų kalbų. Pagal Gabumo kalboms lentelę VKL-5 nustatoma, kiek kalbų moka veikėjas. Kokias kalbas jis moka, nustatoma pagal Kalbų lentelę VKL-6.

6. Magai ir žyniai turi žiežirbų, kurios leidžia kerėti. Žiežirbų skaičius nustatomas pagal lentelę VKL-7. Kairėje lentelės pusėje surašyti PrP magams arba InP žyniams, apatinėje eilutėje - d10 iškritę taškai.

Jei žynio InP = +15 ir metus d10 iškrenta, pvz., 7, tai reikia žiūrėti trečią iš viršaus eilutę (Priedas +15) ir septintą stulpelį (iškrito 7). Susikirtimo langelis yra zonoje "3". Tai reiškia, kad žynys turi 3 žiežirbas.

7. Žinant žiežirbų skaičių reikia nustatyti, kokius kerus mokės magas ar žynys. 1-ojo lygio žynys nemoka jokių kerų. Kiek kerų moka 1-ojo lygio magas sužinome Kerų skaičiaus lentelėje VKL-8. Bet veikėjas per dieną gali naudoti tik pusę išmoktų kerų: jei moka 1-2 kerus, tai naudoti gali tik 1 kerus, jei 3-4, tai 2, jei 5-6, tai 3 ir t.t.

Kiekvieną rytą veikėjas pasirenka, kuriuos kerus ketina naudoti.

Pagal Mago kerų lentelę LL-4 nustatoma, kokius kerus mokės magas. Metamas d%, ir rezultatas parodo mokamų kerų pavadinimą.

Išmoktus kerus įrašius į veikėjo lapo skiltį "Kerai", prie jų reikia pažymėti, kurio lygio būdamas veikėjas išmoko tuos kerus. *Jei, pavyzdžiui, "Šviesą" išmoko būdamas antrojo lygio, tai būdamas 5-ojo lygio galės naudoti atvirkštinius kerus- "Tamsą", o jei "Šviesą" išmoko būdamas 4-ojo lygio, tai "Tamsą" galės naudoti pasiekęs tik 7-ąjį lygį.* Tai yra, atvirkštinius kerus veikėjas galės naudoti tik pakilęs 3 lygiais nuo lygio, kuriame būdamas išmoko tiesioginius kerus.

8. Veikėjas iš pat pradžių jau turi vieną ar daugiau ginklų ir galbūt šarvus ar skydą.

Pirmiausiai metamas d% ir iš Ginklų kiekio lentelės VKL-9 sužinome, kiek kirstynių ginklų turi veikėjas iš pradžių. *Pvz., iškrito 81, vadinasi, jis turi du ginklus.* Tuomet žiūrima į Pradedančiojo ginklų lentelę VKL-10. Vėl metamas d% tiek kartų, kiek ginklų turi veikėjas. *Pavyzdyje - du kartus. Iškrenta 12 ir 56, tai durklas ir vienarankis kirvis.*

Vėl metamas d%, ir, jei iškrenta 1-50 taškų, pagal Ginklų kiekio lentelę VKL-9 sužinome, kad veikėjas turi ir šaunamą ar svaidomą ginklą. Vėl metamas d% ir žiūrima į VKL-10 lentelės antrąją dalį *(pvz., iškrito 14, tai akstys - lengvos svaidomos ietys. Bet reikia sužinoti, kelias akstis turi veikėjas. Dar kartą metamas d% ir iš VKL-10 lentelės trečiosios dalies sužinome turimų aksčių skaičių).*

Jei veikėjas negali kautis savo pradiniais ginklais, tai turi juos parduoti ir pirkti jam tinkamus.

Toliau metamas d% ir žiūrima į Pradedančiojo šarvų lentelę VKL-11, pagal kurią nustatomas turimų šarvų tipas. Antrą kartą metus d%, žiūrima į lentelės dalį "Skydas". Jei veikėjas yra karys, tai iškritus 1-80 taškų, jis turės skydą, o iškritus 81-100, skydo jis neturės.

9. Metę 3d10 sužinome, kiek veikėjas, išeidamas ieškoti nuotykių, turi aukso monetų. Už jas galima pirkti papildomą maistą, mantą, ginklus.

Prekybos lentelėse (Ginklų, Daiktų ir kitose) žaidėjas išsirenka savo veikėjo pirkinius. Už juos moka turimomis monetomis.

10. Žinant, kokius šarvus turi veikėjas, galima nustatyti veikėjo atsparą - atsparumą kirčiams, nepriklausantį nuo kovos įgūdžių. Į skiltį "Atspara" įrašomi šarvų, skydo gynybiniai priedai, ViP. Jų suma ir yra atspara. O atsparos taškus susumavus su atitinkamais kovos įgūdžiais gaunamos gynybos vertės. Gynybos yra kelios (be ginklo, 1-R ginklais ir 2-R ginklais). Skaičiuojant gynybas reikia pažvelgti į Gynybos lentelę KL-3.

11. Į veikėjo lapo skiltį "Ginklai" įrašoma maksimali turimų ginklų žala ir šaudymo nuotoliai (pagal Ginklų lentelę KL-11 ir Šaudymo nuotolių lentelę KL-9), magiškų ginklų priedai.

12. Žaidėjas pats pasirenka savo veikėjo išorę, lytį, amžių ir pan. Šios savybės gali būti gana svarbios. Einant plonu ledu ar užmaskuota vilkduobe lengvesni turi pranašumą, tuo tarpu sunkesnis šokdamas iš medžio sargybiniui ant sprando greičiau jį sudoros. Tačiau mažiau sveriantį draugams lengviau nešti sužeistą... Aukštam sunku kautis siauruose požemių koridoriuose, bet užtai žemiems sunku laipioti, jodinėti. Reikia pažymėti, ar veikėjas dešiniarankis ar kairiarankis.

Taip pat reikia pažymėti pagrindinius veikėjo charakterio bruožus. Pvz., veikėjas gali būti godus, drąsus ir linksmas arba piktas, niurneklis, pašaipus. Charakteristika leidžia geriau vaidinti veikėją, žaisti darosi įdomiau.

13. Pradžioje veikėjas būna žemiausio, 1-ojo lygio. Tačiau žaidime niekas nesako: "Aš sutikau 1-ojo lygio karį ir vagį". Sako taip: "Sutikau naujoką Lirangą ir čiupkų Dilą". Kiekviename lygyje veikėjas turi savo titulą. Titulai pateikti lentelėje VKL-12.

PATIRTIS IR LYGIO KILIMAS

Visi veikėjai pradeda būdami pirmojo lygio. Savo kelionėse jie patiria daugybę nuotykių, kaunasi su pabaisomis, ieško lobių, kenčia nuo žaizdų, patiria nesėkmes. Visa tai didina jų patirtį. Surinkus tam tikrą patirties taškų skaičių pakyla veikėjo lygis. Pakilus lygiui padidėja veikėjo įgūdžiai, gajumas, tvermė, o magai ir žyniai gali išmokti naujų kerų.

Pasiekus naują lygį įgūdžiai padidėja ne iškart. Veikėjas turi treniruotis. Galbūt treniruotis teks pas aukšto lygio kolegas, galbūt teks sumokėti jiems už

mokslą... O galbūt pakaks geros nakvynės... Žaidimo Meistras pasirenka jam labiau tinkantį variantą.

Patirties taškai (PT) skaičiuojami veikėjui miegant. Lygis pakilti gali irgi tik miegant.

Patirtį nustato ŽM. Žaidimo metu jis turi pasižymėti, ką vertinga nuveikė veikėjas, kas jį ištiko. Pagal tai skaičiuojami PT.

Jei PT pakanka peršokti per vieną lygio pakopą, PT perteklius nubraukiamas. *Pvz., 1-ojo lygio vagis rado didžiulį lobį, nukovė kelis aukšto lygio priešininkus ir turėtų jau 17 200 PT. Bet jis negali išsyk peršokti į 3-ąjį lygį. ŽM jo lape įrašo 3880 PT ir suteikia 2-ąjį lygį. Trečiąjį lygį gaus vėliau.*

Veikėjai PT gauna:

1) už priešininkams padarytą žalą. Paprasčiausias būdas - už kiekvieną priešininkui padarytą žalos tašką duoti po 3 PT.

Bet jei norite atsižvelgti į priešininko pavojingumą, galima naudotis Taškų už žalą lentele PL-1.

Jei 1-ojo lygio karys padarė rūdžių pabaisai (5-ojo lygio pabaisai) 16 ŽT dydžio žalą, jis užsitarnaus 80 PT (16x5), nes lygių skirtumas bus 4 (5-1=4).

2) už patirtą žalą. Veikėjas gauna po 5 PT už kiekvieną patirtą ŽT. Veikėjas už savo mirtį gauna 2000 PT.

3) už nukautus priešininkus ir belaisvius. Naudojamasi Taškų už nukautus lentele PL-2. Jei tokios rūšies priešininką veikėjas nukauna pirmą kartą, tai PT skaičius padidėja trigubai (+200%), jei ne pirmą kartą, bet kitokiu ginklu - PT skaičius padvigubinamas (+100%). Priešininką nukauna tas, kas atima paskutinį jo gajumo tašką.

Nukautais laikomi ir paralyžuoti, užmigdyti ir kitaip iš rikiuotės išvesti priešininkai.

Veikėjas, pirmą kartą paėmęs į nelaisvę pabaisą, gauna 4 kartus daugiau PT, negu užmušęs ją (+300%). Paėmęs nelaisvėn antrą, trečią ir kt. kartus tos rūšies pabaisas gaus 2 kartus daugiau PT, negu ją užmušęs.

4) už rastus lobius. Už kiekvieną rastą aukso monetą (am) veikėjas gauna po 1 PT. Jei vertybės kitokios, PT skaičiuojami pagal jų vertę, išreikštą am.

5) už nemirėlių nuginimą. Pagal Taškų už nuginimą lentelę PL-3.

6) už kerus. PT teikiami už kerus iš atminties ir už magiškų daiktų kerus pagal Taškų už kerus lentelę PL-4. Jei kerai panaudoti pirmą kartą, PT padvigubinami. Jei kerai panaudoti nesėkmingai, PT sumažinami dvigubai.

7) už patirtus kerus. Jei kerai paveikė veikėją - jis gauna 50% PT pagal lentelę PL-4. Jei kerai nepaveikė - 100% pagal PL-4. Jei veikėjas tų kerų ataką patyrė pirmą kartą, PT padvigubinami.

8) už veiksmus. PT skaičiuojami pagal lentelę PL-5. Magiškų daiktų naudojimas įvertinamas irgi pagal PL-5, tik ŽM pirma įvertina veiksmo sunkumą.

9) už idėjas. ŽM įvertina idėjų gerumą ir PT prideda pagal PL-5.

ŽM savo nuožiūra veikėjams gali duoti premijinių PT. Suskaičiuojama visos veikėjų grupės surinktų taškų suma. Pusė jų - premijinis fondas. ŽM kiekvieno veikėjo aktyvumą bei naudingumą žaidime įvertina balais. Pagal balus ir skirstomas premijinis fondas:

Pvz., veikėjas Azas surinko	*640 PT*
Branis -	*1260 PT*
Cintas -	*320 PT*
Iš viso	*2220 PT*

todėl premijinių PT - 1110.

ŽM įvertino Azo aktyvumą 3 balais, Branio - 4, Cinto - 5 balais. Balų suma lygi 12, vienam balui tenka 1110/12 = 92,5 ~ 93 PT. Todėl

Azas gauna 640 + 93 x 3 = 919 PT

Branis 1260 + 93 x 4 = 1642 PT

Cintas 320 + 93 x 5 = 735 PT

Suskaičiavus PT pagal Lygių slenksčių lentelę LL-1, tikrinama, ar veikėjai įveikė slenkstį. Jei įveikė, tai **veikėjo lape atliekami šie veiksmai:**

1. Pridedami naujai įgyti gajumo taškai. Jų skaičius nustatomas kaip ir kuriant veikėją (lentelė VKL-4).

2. Lygių priedų lentelėje LL-2 surandami priedai.

Pvz., pakilo vagies lygis. Jo kovos įgūdžių priedas pagal lentelę 15, o kovos įgūdžiai iš viso keturi. Vadinasi, žaidėjas dalina tuos 15 taškų keturiems įgūdžiams. Bet priedai dalijami į "penketukus", po 5 taškus. Todėl vagies žaidėjas gali duoti trims įgūdžiams po "penketuką" (5 taškus). Nutaręs, kurie įgūdžiai reikalingiausi, žaidėjas prideda penketuką prie įgūdžio vertės ir gautą sumą įrašo į gretimą tuščią stulpelį. Senajame stulpelyje skaičiai ištrinami.

3. Padidėja kerinčių veikėjų - žynių ir magų - žiežirbų skaičius. Jų pagausėjimas nustatomas kaip ir kuriant veikėjus (lentelė VKL-7).

4. Toliau nustatoma:

a) kiek naujų kerų išmoks veikėjas - pagal Kerų skaičiaus lentelę VKL-8.

b) kurių lygių kerus jie gali įsisavinti - pagal Leidžiamų kerų lygio lentelę LL-3. *Pvz., 3-ojo lygio magas gali išmokti tik 1-ojo ir 2-ojo lygio kerus;*

c) kuriuos būtent kerus jis išmoksta: geriausia, kai magas turi ritinį su tinkamo lygio jam reikalingais mago kerais. Naudodamas "Kerų skaitymą" gali persirašyti kerus iš ritinio į savo Kerų knygą (o žynys įsimena be "Kerų skaitymo"). Jei ritinių veikėjas neturi ar nenori jais naudotis, tuomet tenka mesti d% ir pagal lenteles LL-4 ar LL-5 nustatyti, kuriuos kerus veikėjas išmoks. Jei d% išmestas taškų skaičius "pataiko" į jau mokamus kerus, tuomet metimą reikia pakartoti, bet rinktis teks jau žemesnio lygio kerus.

Pvz., jei iškrito 2-ojo lygio kerai "Levitacija", bet magas jau sugeba levituoti, metimą galima pakartoti, bet su 1-ojo lygio kerais, o jei iškrenta "Mago strėlė", kurią magas irgi jau turi, tuomet magas išmoks vienais kerais mažiau.

5. Kadangi pakilus lygiui padidėja kovos įgūdžiai, reikia perskaičiuoti gynybą. Ji skaičiuojama kaip ir kuriant veikėjus.

6. Titulų lentelėje VKL-12 surandamas naujas veikėjo titulas ir įrašomas veikėjo lape.

KAIP PARDUODAMI IR PERKAMI ĮVAIRŪS DAIKTAI

Kartais veikėjai nori pigiau nusipirkti kokį daiktą ar brangiai parduoti. ŽM gali pasakyti, kad veikėjas pardavė už tiek ir tiek auksinių ar sidabrinių ir viskas. Bet pardavimą ir pirkimą galima padaryti žaidimo dalimi.

Veikėjas siūlo pirkliui pirkti daiktą brangiau už tikrąją kainą. Pardavimas - tai įkalbinėjančio pirkti ataka. Pardavimo atakos dydis lygus įkalbinėjančio VaP+ŽaP. Įkalbinėjamo pirkti gynyba lygi PrP+VaP.

Paskaičiuojama gynybos persvara, metamas d% ir pagal Atakos sėkmės lentelę KL-2 nustatoma, ar pavyko įkalbėti pirklį pirkti brangiau. Jei pavyko - metamas d% ir pagal Pelno ir nuostolių lentelę PRL-7 sužinoma, kiek procentų tikrosios kainos pavyko gauti.

Jei įkalbėti pirklį pirkti brangiau nepavyksta, pirklys įkalbinėja veikėją parduoti pigiau. Pirklio ataka skaičiuojama pagal jo valią ir žavumą. O atakos sėkmė nustatoma lygiai taip pat. Jei pirklio ataka pavyko, metamas d% ir nustatomi nuostoliai pagal lentelės PRL-9 skiltį "nuostoliai".

Jei pirklio ataka taip pat buvo nesėkminga, tai daiktas liko neparduotas.

KIEK KAINUOJA PAPRASTAS MAGIŠKAS GINKLAS

Paprastas magiškas ginklas - tai ginklas su priedu atakos metimui. Jo kaina lygi tokio pat paprasto ginklo kainai, padaugintai iš daugiklio, randamo pagal lentelę PRL-8.

PINIGŲ IR DAIKTŲ SVORIS

Viena moneta sveria 20 g. 50 monetų sveria 1 kg, 100 monetų - 2 kg, o 1000 monetų - 20 kg.

Radinius - pinigus, ginklus, burtų knygas ir kitus daiktus - veikėjai neša kuprinėje, maiše ar tiesiog rankose. Kardus, deglus ir kitus ilgus daiktus galima surišti į ryšulį.

Daiktai nemažai sveria. Meistras turi bent apytiksliai įvertinti, kokį svorį neša veikėjas. Net labai stiprus veikėjas toli nenutemps centnerio monetų. Apsikrovusiam daiktais ir lobiais veikėjui bus sunkiau kautis, praras iniciatyvą, gali įstrigti siaurame koridoriuje ar miško tankumyne, vargu ar užlips stačia siena ir pan.

Atsižvelgęs į nešamą svorį ir veikėjo jėgą ŽM turi taikyti baudas iniciatyvos, atakos ir veiksmo metimams.

KERAI

Čia aprašyti pirmųjų penkių lygių magų ir žynių kerai, kuriuos jie išmoksta pakėlę lygį ar randa ritiniuose.

Lentelėse LL-4 ir LL-5 bei kerų aprašymuose naudojami sutrumpinimai:

Bi	- Bi tipo kerai
Fi	- Fi tipo kerai
Psi	- Psi tipo kerai
L	- lygis
Mg visus	- pvz., magas mato visus nematomus
būt.	- būtybė
konc.	- kerai veikia, kol kerėtojas koncentruoja dėmesį
nuolat	- kerų efektas lieka amžinai
obj.	- daiktas, objektas
palietus	- kerai veikia palietus būtybę
žr.	- žiūrėti aprašymą
18+3xL	- skaičius lygus lygiui padaugintam iš 3, plius 18
3+d10	- skaičius lygus d10 metimo rezultatui plius 3
R36m	- kerų veikimo zona apvali, spindulys 36 m
K6m	- kerų veikimo zona kubo formos, jos kraštinė lygi 6 m
S2m	- kerų veikimo riba per 2 cm nuo kūno paviršiaus

Lentelių LL-4 ir LL-5 įstrižuose skliaustuose pateikti atvirkštinių kerų pavadinimai. Atstumų skiltyje pažymėta, kokiais atstumais veikia kerai. Pirmas skaičius skiltyje rodo, kokiu nuotoliu nuo kerėtojo veiks kerai, o antras skaičius rodo kerų zonos dydį (dažniausiai zona apvali, todėl nurodomas jos spindulys).

45 m; R6 m - reiškia, kad kerai veiks ne toliau kaip 45 m nuo kerėtojo, jų veikimo zonos spindulys 6 m.

0;R3 m - kerai veikia patį kerėtoją ar aplink jį, veikimo sferos spindulys 3 m.

1-ojo lygio MAGO KERAI

Psi APŽAVAI

Veikia tik protingus padarus: žmones, dvorfus, elfus ir pan. Kerų atakai pavykus auka laiko magą savo geriausiu draugu ir gina jį nuo bet kokios grėsmės. Jei magas gali susikalbėti su apžavėtuoju, tai gali jam įsakinėti. Įsakymai turi skambėti draugiškai, neprieštarauti jo būdui, kitaip priešinsis. Liepus nusižudyti - nesižudys.

"Apžavai" neveikia magiškų būtybių ir būtybių, stambesnių už ogrus.

"Apžavai" veikia labai ilgai - dienas, savaites, mėnesius. ŽM pasakys apžavėto veikėjo žaidėjui, kada tikrinti Psi tvermę. Tikrinimo dažnumas priklauso nuo apžavėtos būtybės valios. "Apžavai" dingsta, jei magas pamėgina apžavėtąjį atakuoti kerais ar ginklais.

Fi KERŲ PAIEŠKA

Magas mato, kad magiški daiktai, padarai, vietos, kurių niekas neužstoja, blausiai melsvai švyti. "Kerų paieška" padeda nustatyti, ar rasti ginklai, gėralai, papuošalai ir kiti daiktai yra magiški.

Fi DISKAS SKRAIDUOLIS

Sukuria nematomą apvalų diską, išlaikantį iki 5000 mn (100 kg). Diskas susidaro ore, jis kabo mago juosmens aukštyje ir seka paskui magą už 1,8 m.

"Diskas skraiduolis" negali būti panaudotas kaip ginklas, nes lėtai juda. Praėjus valandai "Diskas skraiduolis" staiga prapuola, o ant jo buvę daiktai ir būtybės nukrenta žemėn.

Fi DURŲ RAMSTIS

"Durų ramstis" magiškai užremia bet kokius uždarytus varus bei duris. Tačiau bet kuri trimis ar daugiau lygių aukštesnė būtybė gali atidaryti taip uždarytą įėjimą per 1 t. Bet jei durys užsiveria, jos vėl "užsiremia", kol baigsis kerų veikimas. "Prašymas atidaryti" panaikina "Durų ramstį".

Psi KERŲ SKAITYMAS

Kerai leidžia skaityti svetimas Kerų knygas, kurios rašomos tik savininko suprantama kalba. Perskaičius Kerų knygą pasinaudojus šiais kerais, vėliau ją galima skaityti ir be "Kerų skaitymo".

"Kerų skaitymas" leidžia perrašyti magų kerus iš ritinių į savo Kerų knygą. Perrašant kerai iš ritinio pradingsta.

Fi MAGO STRĖLĖ

Ore ties magu pakimba švytinti "Mago strėlė" ir kabo ne ilgiau kaip 1 t, kol magas parodo gyvą taikinį. "Mago strėlė" visada pataiko į matomą taikinį ir padaro 10-35 ŽT. Strėlės paliesti neįmanoma, nes ji nemateriali. Nuo "Mago strėlės" neapsaugo jokia tvermė, tik "Kevalas". Strėlė lekia tik į gyvus taikinius.

6-ojo lygio magas gali paleisti 3 "Mago strėles" į skirtingus taikinius vienu metu, 11-ojo lygio - jau 5 strėles, 16-ojo - 7 strėles ir t.t. Kiekvienai strėlei reikia 1 žiežirbos.

Fi APSAUGA NUO BLOGIO

2 cm atstumu nuo mago kūno susidaro nematomas magiškas barjeras (atakų prieš magą AM-10). Užkerėtos, magiškai iškviestos, magijos valdomos ar apžavėtos būtybės negali paliesti mago. Jei šias būtybes atakuoja pats magas, tai jos gali pulti magą, bet jų AM-15.

Šie kerai neapsaugo nuo "Mago strėlės" ir žvėrtakių.

Psi SKAITYMAS

Kerai leidžia magui 2 tarpsnius skaityti tekstus, parašytus bet kokia kalba ar šifru, iššifruoti lobių planus, slaptus simbolius ir pan.

Fi ŠVIESA

Galima užkerėti vietą ar daiktą. Lyg nuo ryškaus deglo nušvinta 5 m spindulio erdvės sfera. Užkerėjus daiktą, šviesos sfera juda kartu su daiktu. Atakavus "Šviesa" būtybės akis, ji apanka 6 T (jei kerų ataka sėkminga). Visiškoje tamsoje plykstelėjusi "Šviesa" trumpam (iki 5 t) apakina būtybes su infrarega, net jei "Šviesa" nenukreipta į akis.

Atvirkštiniai kerai - "Tamsa". Į R5m sritį visiškai nepatenka šviesa, joje niekas nešviečia, todėl joje niekas nieko nemato. "Tamsa" infraregos neveikia. "Tamsa" irgi galima atakuoti akis ir apakinti. Jei tokia ataka nesėkminga, tai būtybę apsupa R5m absoliuti tamsa. Bet išėjus iš šios tamsos būtybė vėl matys normaliai.

"Tamsa" naikina "Šviesą", "Šviesa" - "Tamsą".

Fi KEVALAS

Apie magą 2 cm atstumu susidaro nematomas magiškas barjeras, kuris juda kartu su magu. Veikiant "Kevalui" šaudymo ir svaidymo AM-30, o kirstynių AM-20. Kevalas saugo magą net nuo "Mago strėlės": jei padeda Fi tvermė, "Mago strėlė" nepadaro jokios žalos.

Bi MIEGAS

Užmigdo 1-4 lygių būtybes, kurios gali miegoti. Neveikia labai stambių būtybių (pvz., drakonų), nemirėlių, taip pat magiškų ar fantastinių būtybių (gargoilų, medūzų). Būtybės miega paprastu miegu, todėl jas galima pažadinti niuktelėjus.

Atakuojant pabaisų grupę metamas 4+d10. Iškritęs skaičius parodo, kiek pabaisų paveikė kerai. *Jei, pvz., iškrito 12, vadinasi, sudėjus užmigdytų pabaisų lygius, turi būti ne daugiau už 12.* "Miegas" pirmiausia veikia žemiausiojo lygio pabaisas, paskui - aukštesniojo, ir t.t., kol užtenka išmestų lygių. Jei pabaisai lieka per mažai lygių, "Miegas" jos neveikia.

Nustačius pabaisas, kurias veikia "Miegas", tikrinama, ar jos užmigs. "Miegas" - tai Bi kerų ataka. Jei Bi tvermė nepadeda, pabaisa užmiega.

Fi PILVAKALBYSTĖ

Magas gali kalbėti taip, kad jo balsas sklistų iš pasirinkto daikto: statulos, gyvūno, tamsaus kampo ir pan.

2-ojo lygio MAGO KERAI

Fi AMŽINOJI ŠVIESA

Galima užkerėti daiktą ar vietą. R9m erdvės sfera nušvinta lyg nuo ryškaus deglo ir lieka apšviesta visiems laikams. "Amžinąją šviesą" panaikina "Kerų sklaidymas" ar "Amžinoji tamsa". Dienos šviesos nepakenčiančios būtybės, pvz., goblinai, "Amžinosios šviesos" sferoje apsvaiginamos, todėl jų AM-10, VM-10 ar AM-20, VM-20. Išėjus iš sferos, apsvaigimas praeis per 3 t.

Atakavus "Amžinąja šviesa" būtybės akis, jei nepadeda Fi tvermė, ji apakinama visam gyvenimui. Jei kerų ataka nesėkminga, sfera atsiranda aplink būtybę. Būtybė gali išeiti iš sferos, kuri lieka vietoj.

"Amžinąja šviesa" galima užkerėti daiktą, pvz., kardą, ir jis šviės amžinai.

Atvirkštiniai kerai - "Amžinoji tamsa". Ji sukuria tokią pat tamsos sferą, kurioje neveikia "Šviesa", infrarega ir nedega ugnis. "Amžinąja tamsa" atakavus akis, būtybė irgi apakinama.

Psi BLOGIO PAIEŠKA

Magas mato, kad kai kurie padarai ir daiktai, esantys arčiau kaip 18 m, ima melsvai švytėti. Bet tą švytėjimą mato tik pats magas. Tai Blogio paliesti daiktai ir padarai, norintys pakenkti magui. Padarų minčių magas nesužino. Spąstai ir nuodai nėra blogi, jie neutralūs, nors gali būti mirtinai pavojingi.

Fi NEMATOMŲJŲ PAIEŠKA

Magas pamato visas nematomas būtybes ir daiktus, esančius per Lx3 m nuo mago. Šiuos objektus jis mato švytinčius žalsvai.

Psi MINČIŲ SKAITYMAS

Magas gali išgirsti būtybės mintis, jei 6 t susikaupia ir galvoja apie tą būtybę, kai ši ne toliau kaip už 18 m. Suvokia bet kurios mąstančios būtybės mintis, nepriklausomai nuo jos mokamų kalbų. Nemirėlių minčių negaudo, net jei šie ir mąsto.

Jei toje pusėje yra kelios būtybės, tai magas girdės jų minčių mišrainę. Kad suvoktų vieno padaro mintis, magas turi dar 6 t kaupti dėmesį. "Minčių skaitymo" neblokuoja nei medis, nei skystis, nei akmuo, bet stabdo plonas švino sluoksnis. "Minčių skaitymas" - Psi ataka.

Atvirkštiniai kerai - "Skraistė". Magui palietus būtybę, "Skraistė" pridengia jos protą. Norintis perskaityti taip saugomos būtybės mintis, turės įveikti mago ir dengiamos būtybės Psi tvermių sumą. Magas gali blokuoti ir savo protą, tuomet jo Psi tvermė padidėja kerėjimo įgūdžio verte, prie kurios pridedamas VaP. Bet "Skraiste" pridengęs savo protą magas 4 valandas galės kerėti tik iš ritinių.

Fi NEMATOMUMAS

Vieną daiktą ar būtybę paverčia nematoma. Būtybei tapus nematoma, visi jos nešami daiktai irgi nematomi. Tie daiktai bus matomi, kai būtybė juos pames ar padės. Būtybė tol liks nematoma, kol nepuls ir nenaudos kerų.

Nematomu paverstas daiktas taps matomu praėjus kerų veikimui ar kai jį palies už musę stambesnis gyvas padaras. Šviesos šaltinis gali būti paverstas nematomu, bet jo skleidžiama šviesa bus matoma.

Fi PRAŠYMAS ATIDARYTI

Atidaro bet kokį užraktą, vartus ar skrynią, bet kokias paprastai ar magiškai ("Durų ramsčiu" ar "Burtininko užraktu") uždarytas duris. Magiškai uždarytos durys atsivers, bet leidus užsidaryti vėl užsirakins. Paprašius atidaryti duris atsirakina užraktas, nušoka duris blokuojantis skersinis, atsišauna sklendės. Slaptos durys taip pat atsidaro, bet magas turi tiksliai žinoti, kur jos yra.

Fi VEIDRODINIAI ATSPINDŽIAI

Kerai sukuria 1-4 papildomus mago atvaizdus, kurie būna netoli mago ir elgiasi kaip ir magas - taip pat juda, kalba ir t.t. Atspindžiai nieko realaus padaryti negali.

Atspindžiai išnyksta pasibaigus kerų veikimui arba smogus į juos. Bet kuri sėkminga ataka prieš magą sunaikina vieną iš atspindžių, o magas lieka sveikas.

Fi DAIKTŲ KOMPASAS

Parodo magui, kuria kryptimi ieškoti daikto, kurį magas gerai įsivaizduoja. Atstumo magas nesužino. Paprastus daiktus, pvz., laiptus aukštyn, "Daiktų kompasas" parodo tiksliai. Ieškodamas ypatingesnių daiktų magas turi gerai įsivaizduoti jų dydį, spalvą, formą ir pan.

Parodo artimiausią ieškomą daiktą. Būtybių ieškoti nepadeda.

Fi LEVITACIJA

Kerai veikia tik patį magą. Jis gali kilti aukštyn ar leistis, bet negali skristi horizontaliai, nebent pučia stiprus vėjas. Vertikalus greitis - 8 m/t. Magas gali pakelti vidutinio svorio žmogų be metalinių šarvų arba panašaus svorio krovinį.

Fi ILIUZIJŲ GALIA

K6m erdvėje magas sukuria vieno anksčiau regėto daikto ar būtybės vaizdą. Reikia tikrinti visų K6m zoną matančių būtybių Fi tvernę. Jei Fi tvermė padeda, būtybė suvokia, kad mato iliuziją, ir kerai jai nekenks.

Magas gali pabandyti pakenkti būtybėms, esančioms K6m zonoje: iliuziniu žaibu, gaisru, griūnančia siena ir pan. Toks iliuzijos poveikis - tai mago Psi ataka (bet AM-20 ar AM-30). Jei atakuotai būtybei padeda Psi tvermė, būtybė iliuziją laikys tikra, bet jokios žalos nepatirs.

Jei Psi tvermė nepadės, būtybė patirs žalą. Bet ta žala bus iliuzinė, ji išnyks po 1-4 T. Jei atakuota būtybė turėtų mirti, ji tik neteks sąmonės, jei turėtų suakmenėti - paralyžuojama. Šie efektai irgi išnyksta po 1-4 T.

Magas gali sukurti ir iliuzinę pabaisą, kuri atakuoja esančiuosius K6m zonoje. Magas iliuzinę pabaisą valdo mintimis. Jos kovos įgūdžiai lygūs mago kovos įgūdžiams (bet AM+MgJėP-20), gynyba lygi mago ViP. Jos tvermė lygi mago tvermei. Iliuzinė būtybė atakuoti kerais negali.

Iliuzinės būtybės gajumas toks pat kaip ir tikros pabaisos. Praradusi visą gajumą ji irgi miršta.

Pavykus kerų atakai prieš iliuzinę būtybę, žalą patiria magas, panaudojęs "Iliuzijų galią", ir kerai akimirksniu suyra.

Magas turi matyti visą K6m zoną, kurioje kuria iliuzijas. K6m zona stovi vienoje vietoje, iliuzinė būtybė juda tik joje. Jei pamėgins išbėgti lauk - išnyks. Jei iliuzinis karys šaudo iš lanko - strėlės ištirpsta ore, vos pasiekusios K6m ribą.

Iliuzija egzistuoja, kol magas susikaupęs. Sėkmingai atakavus magą, kerai suyra, iliuzija išsisklaido.

Jei magas nori sukurti objektą, kurio niekada nematė, jo kerų AM bus su bauda ŽM nuožiūra nuo AM-10 iki AM-50.

Fi BURTININKO UŽRAKTAS

"Burtininko užraktas" užrakina bet kokį užraktą, bet kokius vartus, duris, skrynias ir t.t. Veikia amžinai, kol panaikinamas kerais. "Burtininko užraktą" atidaro "Prašymas atidaryti". "Burtininko užraktu" užrakintas duris atidaro bet kuris magas, mokąs "Burtininko užraktą", bet kuris už "Burtininko užrakto" kerėtoją trimis lygiais aukštesnis žynys, magas ar magiška būtybė. Jiems atidarius "Burtininko užraktas" nenustoja veikti, ir, uždarius duris, šios vėl užsirakina.

Fi VORATINKLIS

"Voratinkliui" reikia dviejų atramų, lubų ar kitokios atramos. Jis sukuria lipnių gijų raizginį, kurį sunaikina tik ugnis ar "Kerų sklaidymas". Liepsna, pvz., deglo, "Voratinklį" sunaikina per 2 t, bet įsipainiojęs padarai patiria 5-30 ŽT žalą. Milžinai ir kt. labai stiprios būtybės pro "Voratinklį" prasiveržia per 2 t. Žmogus, kurio JėP=0, užtrunka 2+d10 T. Žmogus su "Ogro pirštinėmis" prasiveržia per 4 t.

Jei kerint "Voratinklis" neturės atramos, jis susmuks ant žemės ir sudarys lipnų raizginį, kuris priklijuos būtybių kojas prie žemės. Metant "Voratinklį" ant būtybės AM-20. Jei būtybę apsaugo Fi tvermė, kerai nepavyksta.

3-ojo lygio MAGO KERAI

Bi AIŠKIAREGYSTĖ

Magas ima matyti kitos būtybės akimis, kai ši ne toliau kaip per 18 m. Pačios būtybės magas gali ir nematyti. Kerai nepavyksta, jei tarp būtybės ir mago yra švino sluoksnelis arba 0,5 m uolos. Pasinaudojęs vienos būtybės akimis magas gali per 1 T persijungti prie kitos būtybės akių. Neprisijungęs prie vienos būtybės regos, magas gali pamėginti jungtis prie kitos būtybės. Bet po kiekvieno nesėkmingo mėginimo didėja bauda kerų atakos metimui (po -5).

Fi KERŲ SKLAIDYMAS

"Kerų sklaidymas" sunaikina to paties ir žemesnių lygių magų ir žynių kerus 60 m erdvėje. Magiškų daiktų neveikia. Aukštesnių lygių kerėtojų kerai sunaikinami ne visada. Tikimybė, kad "Kerų sklaidymas" nepavyks, lygi kerėtojo ir mago lygių skirtumui, padaugintam iš 10. *Jei magas, sukūręs "Amžinąją tamsą", buvo*

9-ojo lygio, o magas, naudojąs "Kerų sklaidymą", yra 6-ojo lygio, tai "Amžinoji tamsa" neprapuls, jei metus d% iškris 1-30 (nes 9-6=3, o 3x10=30).

Fi UGNIES KAMUOLYS

Kerai sukuria ugninę strėlę, kuri lekia į taikinį ir pataikiusi (jei pataiko) sprogsta. Atsiradęs 1 m skersmens "Ugnies kamuolys" padaro 1-30 ŽT nuo kiekvieno lygio *(jei mago lygis buvo 6-tas, tai žalai nustatyti reikės 6 kartus mesti 1-30, suma ir bus padaryta žala).*

Šovimas ugnine strėle - tai šaudymo ataka (naudojamas Šaudymo/Svaidymo įgūdis). Ugninės strėlės sprogimas - tai Fi ataka. Jei suveiks Fi tvermė, būtybė patirs perpus mažiau žalos.

Fi SKRYDIS

Mago paliesta būtybė ar pats magas gali skristi bet kuria kryptimi, kai yra susikaupęs. Greitis - 50 m/t arba mažesnis, bet nuskristi jis gali ne toliau kaip 3 km nuo pakilimo vietos. Skrendantysis gali pakibti ir kaboti ore, tai nereikalauja susikaupimo. Skrendantysis gali gabentis ir vidutinio svorio žmogų be metalinių šarvų ar panašaus svorio krovinį.

Bi GREITINIMAS

Kerėjimo metu R10m zonoje atsidūrusios būtybės pusvalandžiui gali dukart greičiau judėti ir atakuoti ginklais (du ėjimai per 1 t). Jų kirstynių AM+20. Jom ginantis priešininkų kirstynių AM-20, nes pagreitėjo jų judesiai.

Atvirkštiniai kerai - "Lėtinimas". R10m rate atsidūrusios būtybės ima judėti dukart lėčiau. Kautynėse per 2 t atlieka tik vieną ataką, jų kirstynių AM-20, o joms ginantis jų priešininkų AM+20.

"Greitinimas" kerų atakų nepaspartina, o "Lėtinimas" - nesulėtina.

Bi STINGDYMAS

Veikia žmones bei į žmones panašias būtybes (vabalokius, driadas, gnolius, gnomus, ogrus, orkus ir pan.). Neveikia nemirėlių ir stambesnių už ogrus. "Sustingdyta" būtybė lieka stovėti (jei bėgo - nugriuvusi gulėti), o jos rankos ir kojos lieka tokioje padėtyje, kaip buvo kerėjimo momentu.

Stingdant 1 būtybę, kerų AM+10. Atakuodamas grupę magas pasirenka, kurias būtybes stingdo. Atakuojant 2 būtybes kerų AM+0, stingdant 3 - AM-10, Stingdant 4 - AM-20.

Stingdymą panaikina atvirkštiniai kerai arba "Kerų sklaidymas".

Atvirkštiniai kerai - "Laisvinimas" - nuima stingdymą ar bet kokį kerų sukeltą paralyžių nuo 1-4 būtybių.

Bi INFRAREGA

Užkerėtasis mato tamsoje 20 m atstumu.

Fi AKLOJI DĖMĖ

Užkerėtasis ir visi padarai, esą apie jį 3 m atstumu, bei jų nešami daiktai tampa nematomais. Išėję iš nematomumo sferos tampa matomais. Grįžę į ją, lieka matomais. Sfera juda kartu su užkerėtoju. Jei mago kerų AM<33, tai sfera nejuda.

Jei bent vienas iš esančių sferoje atakuoja ginklu ar kerais, "Akloji dėmė" prapuola.

Fi ŽAIBO JUOSTA

Kerai iššauna 15 m ilgio ir 1 m storio žaibo juostą. Juosta būna nukreipta nuo mago, jos pradžia ne toliau kaip per 55 m. Visi, paliesti "Žaibo juostos", patiria 1-30 ŽT nuo kiekvieno mago lygio *(8-tojo lygio mago "Žaibo juosta" padarys 8xMax30 ŽT).* Jei padeda Fi tvermė, žala sumažės perpus. Pataikymas "Žaibo juosta" į būtybę - tai šaudymo ataka, bet kadangi "Žaibo juosta" stora, AM+30.

Į sieną ar panašią kliūtį atsitrenkęs žaibas rikošetuoja. Paliesti rikošetavusios "Žaibo juostos" dalies (bendras ilgis vis viena lygus 15 m) patiria tokią pat žalą. ŽM sumanymu juosta gali atšokti ir atgal link mago.

Fi APSAUGOS NUO BLOGIO SFERA

3 m atstumu apie magą susidaro magiškas barjeras, saugąs nuo priešo atakų. Šią sferą atakuojančiųjų AM-10.

Užkerėtos būtybės (sužeidžiamos tik magišku ginklu, iškviestos, atgaivintos, apžavėtos, valdomos) negali įeiti pro barjerą, bet gali apšaudyti, naudoti kerus. Žvėrtakių barjeras nesulaiko. Jei nors vienas viduje esantis atakuoja užkerėtą būtybę, pastaroji gali pulti sferą kirstynių ginklais, bet jos AM-10.

Fi APSAUGA NUO APŠAUDYMO

Leidžia apsaugoti 1 būtybę, esančią per 10 m nuo mago, arba apsisaugoti pačiam magui. Atakuojant apsaugotąjį šaunamaisiais ar svaidomaisiais ginklais AM-60. Šie kerai neapsaugo nuo katapultų akmenų, milžinų svaidomų luitų, magiškų strėlių ir magiškų svaidyklių akmenų, "Mago strėlės", "Žaibo juostos", "Ugnies kamuolio" kerų.

Fi VANDĖNIO KVĖPAVIMAS

Vienai oru kvėpuojančiai būtybei suteikia sugebėjimą kvėpuoti vandeniu lyg paprastu oru.Judėti vandenyje nepadeda. Netrukdo kvėpuoti ir paprastu oru.

4-ojo lygio MAGO KERAI

Psi PABAISOS APŽAVĖJIMAS

Kerai panašūs į "Apžavus". Veikia įvairias pabaisas (išskyrus nemirėlius). Jei pabaisos L≤3, tai kerai paveiks 2-10 pabaisų vienu metu, o jei L>3, tai paveiks tik vieną.

Psi PROTO APTEMDYMAS

R5m zonoje esančioms būtybėms aptemsta protas. Kiekvieną t reikia tikrinti tvermę ir kerų poveikį. Jei "Proto aptemdymas" veikia, tos būtybės veiksmai nustatomi metus d10:

1-3 atakuos mago grupę
4-7 nieko neveiks
8-0 atakuos saviškius

Fi BŪTYBĖS TELEPORTACIJA

Permeta būtybę iki 100 m atstumu į mago parinktą vietą. Jei tos vietos magas nemato, tada - iki 100 m norima kryptimi. Jei aklai pasirinktoje vietoje yra kietas objektas, Kerai nepavyks (prapuola žiežirbos). Jei perkeliama šių kerų nenorinti būtybė - tai Fi ataka.

Bi DŽIUNGLĖS

Paprasti krūmai ir miškas per 1 T virsta tankiais brūzgynais, perpintais vijokliais, dygiais krūmais, kibiomis šakomis. Kerai veikia iki 15x15 m kvadratinį plotą. Pro brūzgynus praeis tik milžinų dydžio pabaisos. Brūzgynai išliks, kol jų nepaveiks "Kerų sklaidymas" ar "Krūmeliai".

Atvirkštiniai kerai - "Krūmeliai". Augalai K15m plote sumažėja, brūzgynai tampa praeinami. Kerai neveikia augalinių pabaisų (pvz., treantų) ir gyvūnų.

Fi ILIUZIJŲ ŽEMĖ

Kerai sukuria "iliuzinę teritoriją". Jie gali užmaskuoti kalvą, pelkę, ežeriuką, medžių guotą, parodant vietoj to ką nors kitą. Veikia R35m spinduliu. Kerai veikia, kol į "iliuzijų teritoriją" neįeina protinga būtybė ar kol nesuveikia "Kerų sklaidymas".

Fi ŠALČIO KUBAS

K6m erdvėje sukuria didelį šaltį. Būtybės, kurių neapsaugo Fi tvermė, patiria Max60 ŽT nuo kiekvieno Mg lygio. Jei tvermė padeda, žala perpus mažesnė. Atakuojant ugnies būtybes (raudonąjį drakoną, ugnies salamandrą ir pan.) AM+20. Šalčio būtybių neveikia.

Fi ŽMONĖS MEDŽIAI

Kerai veikia iki 100 žmogaus dydžio būtybių. Jos pasidaro panašios į sodo ar miško medžius. Nenorinčių būtybių neveikia. Už žmones stambesnes būtybes irgi veikia, bet, pvz., arklys atstos 3 žmones. Medžiais užmaskuotų būtybių nepastebi net pro juos praeinantys. Kerai veikia, kol nepanaudojamas "Kerų sklaidymas" ar Mg nepanori jų panaikinti. Tada būtybė atgauna savo pavidalą. Kol užmaskuota būtybė vaikšto po R35m zoną, tol ji atrodo kaip medis. Išėjusi iš zonos ar atakavusi atgauna savo išvaizdą.

Bi PAVERTIMAS

Paverčia auką kitos rūšies būtybe. Šiais kerais aukos lygio padidinti negalima, tačiau į žemesnio lygio būtybę apkerėtąjį paversti galima. *5L karį galima paversti ogru, bet tai bus tik 4L ogras.*

Auka tampa kita pilnaverte būtybe. *Hobgoblinas, paverstas mulu, protaus ir elgsis kaip mulas. 6L vagį galima paversti tikru baltuoju drakonu, kuris skraidys, atakuos šalčio alsavimu, galės kerėti... 50% tikimybė, kad su buvusiais draugais ir priešais elgsis kaip tikras drakonas, nes praras atmintį ir senuosius jausmus.* Tik "Kerų sklaidymas" ar mirtis leis atgauti seną pavidalą.

Magas auką gali paversti tik tokia būtybe, kurią pažįsta. Paversti į nemirėlį, žvėrtakį ar magišką būtybę nepavyks. Nepavyks paversti ir konkrečiu žmogumi. *Pvz., 1L miškavaikį į 5L žmogų žynį Binabą. Miškavaikis žmogumi virs, bei 1L žmogumi ir nebūtinai žyniu.*

Bi PASIVERTIMAS

Magas gali įgauti kitos jam žinomos būtybės pavidalą. Naujos būtybės lygis bus ne didesnis už paties mago. Mg atakos, gynybos ir tvermės lieka tos pačios. Ypatingų savybių ir atsparumų neįgyja. *Pvz., magas, virtęs šalčio milžinu, bus stiprus kaip milžinas, galės svaidyti didelius akmenis, bet nebus atsparus šalčiui. Drakonu virtęs Mg galės skraidyti, bet negalės atakuoti drakono alsavimu ir kerais.*

Įgyjęs kitą kūną Mg negali kerėti. Kerai trunka (6+L) T, po to Mg atvirsta savimi. "Kerų sklaidymas" veiks kaip kerų ataka. Mago Fi tvermei nepadėjus jis atgaus savo tikrąjį pavidalą. Bet 30% tikimybė, kad jis mirs.

Mg negali virsti konkrečiu asmeniu, drakonu ir panašiai! *Pvz., kunigaikščiu Fanarijumi ar drakonu Otronaksaru, kuris moka kerus "žaibiška mirtis", "žemės drebėjimas" ir kurio Fi tvermė 160.*

Fi ATKEIKIMAS

Panaikina vieną būtybės, daikto ar vietos prakeikimą. Nuo magiškų daiktų prakeikimą nuima trumpam. Tokius prakeikimus visiškai nuima "Blogio sklaidymas" ar 4 lygiais aukštesnis už prakeikimo autorių žynys ir magas.

Atvirkštiniai kerai - "Prakeikimas". Sukelia nelaimę arba sumažina būtybės veiksmų efektyvumą. Prakeikimo rūšį nusako Mg. Jei jis nori pernelyg didelio prakeikimo, ŽM gali tą prakeikimą atgręžti prieš jį patį.

Prakeikimo ribos: AM-20, tvermė ar prigimties savybė gali sumažėti per 20 vienetų (turi likti ne mažiau 15). Prakeikimas pavyks, jei nepadės Fi tvermė.

Fi MAGO AKIS

Sukuria nematomą akį, pro kurią Mg gali matyti. Ji yra paprastos akies dydžio, su infrarega (20 m). Plaukia ore 3 m/s greičiu. Negali nutolti toliau kaip 70 m, negali praliįsti pro kietas kliūtis. Magas matys pro tą akį, kai susikaups.

Fi AKMENLANDĖ

Sienoje ar akmenyje atsiranda 1,5 m skersmens ir 3 m ilgio tuneliukas. Jis gali būti vertikalus ar horizontalus. Kerams pasibaigus tunelis vėl užsipildo akmeniu.

5-ojo lygio MAGO KERAI

Bi NEMIRĖLIŲ SUTVĖRIMAS

Paprastus griaučius paverčia skeletu, lavoną - zombiu. Sukurtieji paklūsta magui. Sukurtus nemirėlius sunaikins žynys ar "Kerų sklaidymas". Mg nemirėlių gali sukurti tiek lygių, kiek pats turi.

Skeleto lygis visada lygus žuvusios būtybės pradiniam lygiui, t.y., neturi reikšmės, kokį lygį ta būtybė buvo pasiekusi savo gyvenime: jei griaučiai

žmogaus, skeletas bus 1-ojo lygio, jei driežažmogio - 2 L, vabalokio - 3 L ir t.t. Zombio lygis būna vienu didesnis.

Sukurtieji neturi jokių kerų, atsparūs "Miegui" ir "Apžavams". Jų savybės pateiktos pabaisų aprašyme.

Fi NUODINGASIS DEBESIS

Prie mago atsiranda R10m ir 5 m aukščio debesis. Jis juda 1 m/s greičiu Mg nurodyta kryptimi, tačiau vėjas jį gali nunešti kitur. Debesį sudarantys garai sunkesni už orą, slenka prisiglausdami prie žemės. Debesis sunkiasi į šulinius, tunelius ir pan.

Praslinkdamas pro gyvus medžius ir krūmus debesis suyra per 2 t.

Jei į debesį papuolusiems nepadeda Fi tvermė:

a) iki 5-ojo L būtybėms nuodai labai stiprūs, mirtini (jei poveikis dalinis, Max80 ŽT),

b) virš 5-ojo L būtybėms nuodai labai stiprūs, nemirtini (Max60 ŽT)

Jei nepadeda Fi tvermė ir imunitetas, nuodai veikia kiekvieną t, kol būtybė yra tame debesyje.

Jei kerų AM>85, debesis nematomas.

Fi GAIVALO IŠKVIETIMAS

Iškviečia vieną gaivalą (gaivalai aprašyti taisyklių priede, kuris bus išleistas vėliau). Per parą galima iškviesti po 1 kiekvieno tipo gaivalą.

Gaivalas atliks duotą užduotį, jei tik sugebės. Jis gali ką nors pernešti, kautis ir pan., kol Mg bus susikaupęs. Atlikęs užduotį ar panorėjus Mg gaivalas grįžta į savo erdvę.

Susikaupęs magas negali kautis, kerėti kitais kerais, vaikščioti gali tik perpus lėčiau, kitaip nebegali suvaldyti gaivalo. Ištrūkęs gaivalas puls žudyti savo iškvietėją, atakuos visus, esančius šalia. Tokį gaivalą galima sunaikinti, bet galima ir išvaryti į jo erdvę "Kerų sklaidymu", "Blogio sklaidymu" ar atvirkštiniais kerais.

Atvirkštiniai kerai - "Gaivalo grąžinimas" (Fi). 30 m atstumu esantį gaivalą per 1 t grąžina į jo erdvę. Jei gaivalas nenori grįžti, tai kerų ataka su AM-20.

Bi PABAISŲ STINGDYMAS

Tokie pat kaip "Stingdymas", bet veikia visas pabaisas išskyrus nemirėlius.

Psi MAGO ĄSOTIS

Mago kūnas pereina į anabiozę, o jo psichika persikelia į negyvą, nedidelį nuo 1 iki 50 cm dydžio daiktą, pvz., brangakmenį, buteliuką ir pan. - "Mago ąsotį". Iš daikto Mg gali pamėginti užvaldyti 1 būtybę per 35 m nuo "Ąsočio". Jei aukai padeda Psi tvermė, užvaldymas nepavyksta. Pakartotinai galima mėginti tik po 1 T. Jei užvaldymas pavyksta, aukos kūną valdo Mg, o aukos psichika perkeliama į "Ąsotį".

Užvaldytas kūnas gali daryti paprastus veiksmus. Mg nevaldo ypatingų sugebėjimų, pvz., alsavimo, kūnamainystės. "Blogio sklaidymas" privers Mg psichiką grįžti į "Ąsotį". Jei "Ąsotis" irgi yra "Blogio sklaidymo" zonoje, Mg psichika grįžta į savąjį kūną, ir kerai baigiasi.

Jei žūsta valdomas kūnas, Mg psichika grįžta į "Ąsotį", o aukos psichika žūna. Iš "Ąsočio" Mg gali užvaldyti kitą kūną ar grįžti į savąjį.

Sunaikinus "Ąsotį", kol Mg psichika yra aukos kūne, Mg lieka jame. Sunaikinus "Ąsotį", kai Mg tūno jame, Mg žūna. Sunaikinus Mg kūną, kol Mg būna "Ąsotyje", Mg liks "Ąsotyje", kol galės užvaldyti naują kūną. Užgrobęs naują kūną, kerėti turės mokytis iš naujo nuo 1-ojo lygio.

Fi AKMENINĖ SIENA

Sukuria 0,5 m storio stačią sieną. Jos forma, ilgis ir aukštis gali būti bet koks, tačiau jos plotas negali būti didesnis už 45 m^2. Visa siena turi būti ne toliau kaip 15 m nuo mago. Siena turi stovėti ant tvirto pamato, negali kirsti kitų daiktų. Siena stovi, kol jos nesugriauna ar nesuardo "Kerų sklaidymas".

Fi STOVYLA

Sukuria mago optinį atvaizdą, kuris egzistuoja net Mg nesusikaupus. Stovylos neįmanoma atskirti nuo tikrojo mago. Mg kerint atrodo, kad keri stovyla, bet tikrasis Mg turi matyti kerų taikinį. Priešininko kerai ir Šaud/Svaid atakos stovylos neveikia. Paliesta ar smogta kirstynių ginklu stovyla prapuola.

Bi NUAKMENĖJIMAS

Statulą paverčia gyva, arba iki 2 m^3 akmens - į mėsą. Šie kerai dažniausiai naudojami suakmenėjusiems atgaivinti. Pavertus statulą gyva, ji tampa 1-ojo lygio būtybe, kurią ir vaizdavo. Ji gali būti ir priešiška magui.

Atvirkštiniai kerai - "Suakmenėjimas". Gyvą būtybę ir jos nešamus daiktus paverčia į akmenį.

1-ojo lygio ŽYNIO KERAI

Bi MAŽASIS GYDYMAS

Žynys paliesdamas gydo save ar bet kurią būtybę, (bet ne nemirėlį). Kerai atstato 10-35 GT arba nuima paralyžių. Jei nuima paralyžių, tuomet žaizdos negyja. Pradinio gajumo nepadidina.

Gali atgaivinti ką tik nukautas būtybes - jei nepraėjo 10 min. nuo klinikinės mirties (širdies sustojimo). Nulinis gajumas reiškia mirtį. Atgaivinta būtybė lieka be sąmonės iki ryto. Praėjus 10 min. nuo širdies sustojimo prasideda biologinė mirtis, ir kerai nebepadeda. Nepadės būtybei, jei ji buvo sukapota į gabalus.

Jei buvo nukirsta galūnė, žaizda užgis, bet galūnė neataugs. Sulaužyta galūnė gali suaugti kreivai - jei kaulai nebuvo teisingai sustatyti.

Atvirkštiniai kerai - "Mažoji žala". Palietęs žynys padaro 10-35 ŽT. Palietimas - tai ataka be ginklo.

Bi BLOGIO PAIEŠKA

Blogio paliesti daiktai ima švytėti, bet švytėjimą mato tik pats žynys. Padarai, norintys pakenkti žyniui, prisiartinę per 36 m, ima švytėti. Padarų minčių žynys nesužino. Spąstai ir nuodai nėra blogi, jie neutralūs, nors gali būti mirtinai pavojingi.

Bi KERŲ PAIEŠKA

Žynys (tik žynys) mato, kaip 18 m atstumu nuo jo esantys magiški daiktai, padarai ir vietos ima švytėti (jei jų niekas neužstoja).

Fi ŠVIESA

Užkerėti galima vietą arba daiktą ir lyg nuo ryškaus deglo nušvinta 6 m spindulio erdvės sfera. Užkerėjus daiktą, šviesos sfera juda kartu su daiktu. Atakavus "Šviesa" būtybės akis, ji apanka 12 T (jei kerų ataka sėkminga). Visiškoje tamsoje plykstelėjusi "Šviesa" trumpam apakina būtybes su infrarega (iki 5 t), net jei "Šviesa" nenukreipta į akis.

Atvirkštiniai kerai - "Tamsa". Į R6m sritį visiškai nepatenka šviesa, joje niekas nešviečia, todėl joje nieko nematyti. "Tamsa" infraregos neveikia. "Tamsa" galima atakuoti akis ir apakinti. Jei tokia ataka nesėkminga, tai būtybę apsupa R6m absoliuti tamsa. Bet išėjusi iš šios tamsos būtybė vėl matys.

"Tamsa" naikina "Šviesą", o "Šviesa" - "Tamsą".

Fi APSAUGA NUO BLOGIO

2 cm atstumu nuo žynio kūno sukuriamas nematomas magiškas barjeras, trukdantis ginklams ir kerams, todėl atakų prieš žynį AM-10.

Užkerėtos būtybės (sužeidžiamos tik magišku ginklu, magijos pagalba iškviestos ar valdomos, "Apžavų" paveiktos) žynio negali paliesti.

"Apsauga nuo blogio" neapsaugo nuo "Mago strėlės" ir nuo žvėrtakių.

Jei atakuoja pats "Apsauga nuo blogio" apsaugotas žynys, tai ir užkerėtos būtybės gali atakuoti, bet jų AM-15.

Bi VALYMAS

Išvalo užterštą, užnuodytą maistą tuzinui žmonių vienąsyk pavalgyti arba apie 20 l vandens (6 vandenmaišius). Juos galima valgyti ar gerti. Valant purvą, atsiranda švaraus skaidraus vandens balutė. Nuodų iš organizmo nepašalina.

Atvirkštiniai kerai - "Nuodijimas". Maistas ar vanduo ima veikti lyg silpni mirtini nuodai.

Bi APSAUGA NUO ŠALČIO

R9m aplink žynį sukurtoje zonoje esančių padarų visiškai neveikia iki -15°C šaltis. juos atakuojant šalčio kerais AM - 20. Net jei šalčio kerų ataka pavyksta, saugomos būtybės patiria 5 ŽT mažesnę žalą. Jei žala turėtų būti 1-5 ŽT, jos patirs 1 ŽT. Apsaugos zona juda kartu su žyniu.



Bi DRĄSINIMAS

Nuima kerus (pvz., "Gąsdinimo") ar magiškų daiktų sukeltą siaubą. Reikia dar kartą tikrinti būtybės Bi tvermę, bet dabar baimę sukėlusios būtybės ar magiško daikto kerų ataka susilpnėja ir iš kerų AM atimamas drąsinančio žynio lygis (AM-5xL). Atvirkštiniai kerai - "Gąsdinimas". Veikia 36 m atstumu 1 būtybę. Nepadėjus Bi tvermei, būtybė 2 T bėgs nesidairydama.

2-ojo lygio ŽYNIO KERAI

Psi SPĄSTŲ PAIEŠKA

Spąstai, prie kurių žynys prieina per 1 m, ima blausiai mėlynai švytėti. Šviesą mato tik žynys. "Spąstų paieška" neparodo, kaip spąstai veikia ir kaip juos nukenksminti.

Psi LAIMINIMAS

Žynys sukuria laiminimo zoną, bet ne toliau kaip už 18 m nuo jo. Draugiškai nusiteikusios būtybės, esančios R9m zonoje ir dar nedalyvaujančios kirstynėse, gauna priedą +20 Psi tvermei, jų AM+10, VM+10.

Atvirkštiniai kerai - "Trikdymas". Jie sumažina priešininkų Psi tvermę 10 taškų. Priešininkų AM-10, VM-10.

Bi ATPAŽINIMAS

Įgalina nustatyti, ar padaras, esąs per 15 m nuo žynio, tikrai yra toksai, koks atrodo, leidžia atpažinti žmogaus ar žvėries pavidalo žvėrtakius, kitą pavidalą įgijusias būtybes, tikrąją veikėjo profesiją, sužinoti būtybės lygį (bet ne gajumą, ataką, kerus ar pan.), padeda suvokti iliuzijas, haliucinacijas, miražus.

Atvirkštiniai kerai - "Maskuotė". Tai ataka prieš matančius maskuojamą būtybę. Jei žiūrintiems nepadeda Bi tvermė, jie mato būtybę tokią, kokią nori žynys (pvz., žmogų mato esant orku ar dvorfu).

Bi STINGDYMAS

Veikia žmones bei į žmones panašias būtybes (vabalokius, driadas, gnolius, gnomus, ogrus, orkus ir pan.). Neveikia nemirėlių ir stambesnių už ogrus. Sustingdyta būtybė lieka stovėti (jei bėgo - nugriuvusi gulėti), o jos rankos ir kojos lieka tokioje pozoje, kaip buvo kerėjimo momentu.

Stingdant 1 būtybę, kerų AM+10. Atakuodamas grupę, žynys pasirenka, kurias būtybes stingdo. Atakuojant 2 būtybes, kerų atakos metimas be priedų, stingdant 3 - AM-10, stingdant 4 - AM-20.

"Stingdymą" panaikina atvirkštiniai kerai arba "Kerų sklaidymas".

Atvirkštiniai kerai - "Laisvinimas" - nuima stingdymą ar bet kokį kerų sukeltą paralyžių nuo 1-4 būtybių.

Fi APSAUGA NUO UGNIES

Kerais apsaugotos būtybės neveikia paprasta ugnis, oro temperatūra iki 150°C. Fi tvermė ugnies ir karščio kerams padidėja (+20). Net jei karščio kerų ataka pavyksta, saugomos būtybės patiria 5 ŽT mažesnę žalą. Jei žala turėtų būti 1-5 ŽT, jos patirs 1 ŽT.

Fi MAŽOJI TYLA

Užkerėti "Mažąja tyla" galima vietą, daiktą ar būtybę. R9m sferoje įsivyrauja visiška tyla. Šioje zonoje neįmanoma ne tik kalbėti, triukšmauti, bet ir kerėti.

"Mažąja tyla" galima užkerėti būtybę. Kerams pavykus, būtybę apgaubia R9m tylos zona, judanti kartu su ja. Užkerėti magai ir žyniai nebegali kerėti. Kerų atakai nepavykus, zona atsiranda toje vietoje, kurioje stovi atakuojama būtybė.

Atvirkštiniai kerai - "Mažasis triukšmas". "Mažuoju triukšmu" užkerėjus būtybę apie ją atsiranda R9m triukšmo zona. Užkerėta būtybė girdi pašėlusį triukšmą, ji apsvaiginta (AM-15, VM-15, atakų prieš ją AM+10). Apsvaigimas truks kol veiks kerai. Jei būtybę apsaugo jos Fi tvermė, "Mažasis triukšmas" jos visiškai neveikia.

"Mažuoju triukšmu" galima užkerėti tam tikrą vietą ar daiktą. R9m zonoje atsiradęs triukšmas svaigina joje esančias būtybes. Tai Fi ataka. Jei Fi tvermė nepadeda, apsvaigintų būtybių ginklų ir kerų AM-10, VM-10, o atakų prieš jas AM+5. Išėjus iš zonos apsvaigimas praeina.

Bi GYVAČIŲ ŽAVĖJIMAS

Žynys gali apžavėti tiek lygių gyvačių, kelinto lygio yra pats. 5-ojo lygio žynys apžavės 1-ą 5-ojo lygio gyvatę arba 5-ias 1-ojo lygio, arba 1-ą 2-ojo ir 1-ą 3-ojo... Paveikta gyvatė pakelia galvą, bet neatakuoja, kol jos niekas nepuola. "Gyvačių žavėjimas" veikia 2-5 T, o atakuojanti gyvatė užkerima tik 2-5 t. Nustojus veikti "Gyvačių žavėjimui" gyvatės nebūna priešiškos žyniui.

Bi ŠNEKA SU GYVIAIS

Leidžia kalbėti su gyviais, esančiais per 5 m nuo žynio ar arčiau. Kerėdamas žynys turi pasakyti, su kurios rūšies gyviais nori kalbėti.

Naudojant "Šneką su gyviais", galima būtybę įkalbėti ką nors padaryti. Bet būtybė turi suvokti, ko prašoma, ir pajėgti tai padaryti. Jei prašymas pavojingas gyvūnui, šis gali užpulti žynį. Reikia tikrinti gyvūno elgesį (lentelė KL-1). Prie elgesio metimo (2d10) pridedamas žynio Vap.

3-ojo lygio ŽYNIO KERAI

Fi AMŽINOJI ŠVIESA

R18m erdvės sfera nušvinta lyg nuo ryškaus deglo ir lieka apšviesta visiems laikams. "Amžinąją šviesą" panaikina "Kerų sklaidymas" ar "Amžinoji tamsa". Dienos šviesos nepakenčiančios būtybės, pvz., goblinai, "Amžinosios šviesos" sferoje apsvaiginamos, todėl jų AM-10, VM-10, ar AM-20, VM-20. Išėjus iš sferos apsvaigimas praeina per 3 t.

Atakavus "Amžinąja šviesa" būtybės akis, jei nepadės Fi tvermė, ji apakinama visam gyvenimui. Jei kerų ataka nesėkminga, sfera atsiranda aplink būtybę. Būtybė gali išeiti iš sferos, kuri lieka vietoje.

"Amžinąja šviesa" galima užkerėti daiktą, pvz., kardą, ir jis švies amžinai.

Atvirkštiniai kerai - "Amžinoji tamsa". Ji sukuria tokią pat tamsos sferą, kurioje nedega deglai, žibintai, neveikia "Šviesa", infrarega. "Amžinąja tamsa" atakavus akis irgi apakinama.

Bi AKIŲ ŠVIESA

Palietus būtybę, ji išgydoma nuo aklumo, sukelto "Šviesos", "Tamsos", "Amžinosios šviesos" ir "Amžinosios tamsos", "Prakeikimo", "Akinimo" ir pan. Nepadeda. jei būtybė yra netekusi akių (prarastas akis reikia atauginti).

Atvirkštiniai kerai - "Akinimas". Palietus būtybę ši apanka, nors akys lieka nepažeistos.

Bi LIGOS GYDYMAS

Išgydo bet kokį gyvą padarą nuo bet kokios ligos. (Žvėrtakystę išgydo tik 10-ojo lygio žyniai).

Atvirkštiniai kerai - "Sargdinimas". Jei nepadeda Bi tvermė, sukelia sekinančią mirtiną ligą. Sergančios būtybės visi veiksmai ir atakos suprastėja: VM-10, AM-10. Ligos negydo "Mažasis gydymas" ir vaistažolės, išmiegojus naktį atsistato tik pusė gajumo taškų. Susargdintasis pasveiksta, jei padeda jo imunitetas (tikrinama tik 1 kartą). Imunitetui nepadėjus, išgydyti gali tik "Ligos gydymas". Susargdintieji miršta per 4+d10 dienų.

Bi GYVIŲ UGDYMAS

Užkerėtas gyvis pasidaro dvigubai stambesnis. Tuomet padvigubėja jo sugebėjimas nešti krovinius, padvigubėja jo daroma žala. Gyvio ataka pagal lentelę PAL-2 padvigubėja. Gyvio elgesys, atspara, šarvuotumas nesikeičia.

"Gyvių ugdymas" neveikia protingų ir fantastinių gyvių.

Fi DAIKTŲ KOMPASAS

Parodo žyniui, kuria kryptimi ieškoti daikto, kurį žynys gerai įsivaizduoja. Atstumo žynys nesužino. Paprastus daiktus, pvz., laiptus aukštyn, "Daiktų kompasas" parodo tiksliai. Žynys turi gerai įsivaizduoti retų ir kitokių ypatingų daiktų dydį, formą, spalvą ir pan. Įsivaizdavimo sunkumą įvertina ŽM. Įsivaizdavimo VM+InP arba VM+PrP (ŽM nuožiūra). Blogai įsivaizdavus "Daiktų kompasas" gali apgauti.

Parodo artimiausią ieškomą daiktą. Būtybių ieškoti nepadeda.

Bi ATKEIKIMAS

Panaikina vieną veikėjo, daikto ar vietos "Prakeikimą". Nuo prakeiktų magiškų daiktų "Prakeikimą" nuima trumpam. Tokius "Prakeikimus" visiškai panaikins "Blogio sklaidymas" ar keturiais lygiais už prakeikėją aukštesnio žynio ar mago "Atkeikimas".

Atvirkštiniai kerai - "Prakeikimas" - sukelia nelaimę arba sumažina veikėjo veiksmų efektyvumą. Prakeikimo rūšį nusako žynys. Jei jis nori pernelyg galingo "Prakeikimo", ŽM gali tą "Prakeikimą" atgręžti prieš patį žynį.

"Prakeikimo" ribos: AM-20, tvermė ar prigimties savybė gali sumažėti 20 vienetų (bet negali būti mažesnė už 15).

Prakeikimas pavyks, jei atakuojamajam nepadės Bi tvermė.

Bi POKALBIS SU VĖLE

Žynys gali tris kartus klausti vėlę būtybės, kurios kūnas yra per 3 m nuo žynio. 2-7 lygių žyniai gali iškviesti ne seniau kaip prieš 4 d. mirusių vėles; 8-14 lygių žyniai - prieš 4 mėn., 15-20 lygių - prieš 4 metus, o 21-ojo ir aukštesnių lygių žyniai gali iškviesti bet kokio senumo vėlę.

Vėlė visuomet atsako ta kalba, kurią mokėjo prieš mirdama, ir gali pasakoti tik apie dalykus, kuriuos žinojo prieš mirdama. Jei vėlės pažiūros gyvenant sutapo su žynio, tai atsakymai bus trumpi ir aiškūs. Jei nesutapo - vėlė gali atsakinėti mįslėmis.

Bi GINKLO STIPRINIMAS

"Ginklo stiprinimu" užkerėtas paprastas ginklas laikinai (1T) tampa magišku ir pataikęs padaro Max30ŽT didesnę žalą. Magiškas būtybes toksai ginklas veikia, bet daro tik Max30ŽT, nepriklausomai nuo ginklo tipo.

Magišką ginklą sustiprinti pavyks, jei dar kartą metus d% iškris 1-33. Tokio ginklo maksimali žala padidės: jei magiško durklo žala buvo Max25ŽT+5ŽT, tai sustiprinus bus Max55ŽT+5ŽT.

4-ojo lygio ŽYNIO KERAI

Bi NEMIRĖLIŲ SUTVĖRIMAS

Tokie patys, kaip 5-ojo lygio mago kerai "Nemirėlių sutvėrimas".

Fi VANDUO

Iš žemės per 1-10 T, priklausomai nuo gruntinių vandenų gylio, ištrykšta šaltinis, kuris teka valandą. Šaltinis duoda apie 200 litrų vandens, kuriuo galima pagirdyti 12 žmonių ir 12 arklių. Išmokus šiuos kerus kiekvienas naujas lygis prideda dar 200 litrų vandens.

Bi DIDYSIS GYDYMAS

Veikia kaip "Mažasis gydymas", bet išgydo 20-70 GT.

Atvirkštiniai kerai - "Didžioji žala". Paliesta būtybė patiria 20-70 ŽT. Tai ataka be ginklo.

Fi MAŽASIS KERŲ SKLAIDYMAS

K6m erdvėje sunaikina kitų to paties ar žemesnio lygio kerėtojų kerų veikimą. Magiškų daiktų neveikia, aukštesnių lygių kerai sunaikinami ne visada. Tikimybė, kad nepasiseks, lygi kerėtojo ir žynio lygių skirtumui, padaugintam iš 5.

Fi NUODŲ NUKENKSMINIMAS

Suardo visus nuodus inde, ant daikto ar būtybėje. Atgaivins nuodais užmuštą būtybę, jei po mirties praėjo ne daugiau 10 t. Atgaivinta būtybė įgyja 1 GT. Nuodų padarytos ir kitos žalos negydo.

Atvirkštiniai kerai - "Rimtas nuodijimas". Inde ar ant daikto atsiranda labai stiprūs nuodai. Jei nuodijamas ginklas - nuodai išbus 1 sėkmingą ataką. Veikia ir magiškus daiktus - net gėralus.

Bi AUGALO KVOTA

Žynys gali pasikalbėti su augalu lyg jis būtų protingas. Augalas atsakys į tiek klausimų, kiek lygių yra pasiekęs žynys. Paprašytas atliks paprastą veiksmą, jei tik galės. Leidžia kalbėtis ir su augalinėmis pabaisomis.

Kerai padės praeiti ir pro bruzgynus, jei metus d%, iškris daugiau negu 100-3xInP. Trasos ilgis bus lygus (InP+SvP)x10m.

Bi LAZDINĖS GYVATĖS

Kerai paverčia 1-15 lazdų į gyvates, kurios paklus žynio įsakymams. Užmuštos ar pasibaigus kerų laikui gyvatės vėl virs lazdomis.

Gyvatės: 1L; kanda; ataka 20; žala Max15 ŽT; gynyba nuo strėlių 40; tvermės 10, 0, 25; imunitetas 15. Įkandimas gali būti nuodingas (80% tikimybė. Nuodai stiprūs, max30 ŽT).

Fi APSAUGOS NUO BLOGIO SFERA

3 m atstumu apie Žn susidaro magiškas barjeras, saugantis esančius sferoje nuo priešų atakų. Kirstynių, šaudymo, kerų AM-10.

Užkerėtos būtybės (sužeidžiamos tik magišku ginklu, iškviestos, atgaivintos, apžavėtos, valdomos) negali pulti pro barjerą, bet gali apšaudyti, naudoti kerus. Žvėrtakių barjeras nesulaiko.

Jei nors vienas viduje esantis atakuoja užkerėtą būtybę kerais ar ginklu, tai užkerėtos būtybės gali pulti sferą kirstynių ginklais, bet jų AM-10.

5-ojo lygio ŽYNIO KERAI

Bi KLAUSIMAI

Žn gali užduoti didžiosioms jėgoms (ŽM, dievams ir pan.) 3 klausimus. Į juos bus atsakyta "taip", "ne" arba "ir taip, ir ne".

Šiuos kerus Žn gali naudoti kartą per savaitę. Jei per dažnai naudos, kerai pavyks tik sykį per mėnesį. Kartą per metus Žn gali užduoti 6 klausimus.

Bi MAISTAS

Sukuria maisto ir pašaro kiekį, kurio užtenka 12 žmonių ir jų arkliams vienai dienai. Lygiui padidėjus, maisto ir pašaro padaugėja dar vienu tokiu komplektu.

Bi BLOGIO SKLAIDYMAS

Paveikia visus nemirėlius ir užkerėtas būtybes (iškviestas, valdomas ir atgaivintas) R10m zonoje. Būtybės žus, jei nepadės Bi tvermė. Jei zonoje tik viena veikiama pabaisa, tai kerų AM+20. Iš kitų erdvių iškviestos būtybės nepadėjus tvermei išmetamos į jų erdvę. Jei Bi tvermė suveikia, tai pabaisos pabėgs iš veikimo zonos.

Kerai nuima prakeikimus nuo daiktų ir būtybių, panaikina "Apžavus".

Psi ĮSAKYMAS

Auka priverčiama atlikti tai, ką užduoda Žn: nužudyti kokią būtybę, išgelbėti belaisvį, atgabenti tam tikrą magišką daiktą ir pan. Jei užduotis neįmanoma ar savižudiška, kerai neveiks. Įvykdžius užduotį, kerai baigiasi.

Būtybė, atsisakiusi įvykdyti įsakymą, patiria "prakeikimą", kurio efektas gali būti dvigubas. Prakeikimas veikia, kol auka nesutinka įvykdyti užduoties.

Atvirkštiniai kerai - "Atšaukimas". Atšaukia "Įsakymą" ar prakeikimą, verčiantį atlikti kokią nors užduotį.

Bi VABZDŽIŲ SPIEČIUS

Surenka R150m atstumu esančius vabzdžius. Spiečius trukdo žiūrėti, nuvaro žemesnes kaip 3L būtybes (tvermės nepadeda). Spiečius juda 3 m/s greičiu. Žn gali nukreipti jį ten, kur nori, bet turi matyti spiečių.

Žn dėmesiui atitrūkus spiečius išsisklaido, kerai baigiasi.

Atvirkštiniai kerai - "Vabzdžių sklaidymas". Išsklaido natūralius vabzdžių telkinius: spiečius, skruzdėlių kolonas ir t.t. "Vabzdžių spiečiu" sukurtus telkinius irgi išsklaido, bet tai Bi ataka prieš spiečiaus kūrėją.

Bi ATGAIVINIMAS

Grąžina gyvybę žmonėms, dvorfams, miškavaikiams, kitiems žinduoliams, jei kūnas pakankamai sveikas. Jei lavonas bus, pvz., be rankos, tai atgaivinta būtybė irgi bus be rankos. Žn gali atgaivinti tik savo ir žemesnio lygio būtybes. *Jei 10L Žn atgaivins 13L Karį, tai Karys atgis, bet jo lygis bus tik 10-tas (gajumas, įgūdžiai ir pan. bus tik 10-ojo lygio).*

5-ojo lygio Žn gali atgaivinti 30 min senumo lavoną, 6-ojo - 6 val., 7-ojo - 1 dienos, 8-ojo - 4 dienų, 9-ojo - 8 dienų ir t.t.

Atgaivintasis turi 5 GT. Sąmonę atgaus tik kitą rytą, kaip ir prikėlus "Mažuoju gydymu".

Galima užkerėti ir nemirėlius. Nemirėlis žūsta, o jei jis turi sveiką kūną, jis

atsigauna. Tai Bi ataka prieš nemirėlį su bauda -20.

Atvirkštiniai kerai - "Mirties pirštas". Sukuria spindulį, kuris nužudo bet kokią gyvą būtybę 18 m spinduliu, jei jos lygis lygus žynio lygiui ar mažesnis 1-3. Nemirėlius veikia kaip "Didysis gydymas" - atstato 5-70 GT.

Psi PAŠNEKESYS SU PABAISA

Žn gali klausinėti bet kokias pabaisas, net nemirėlius. Neprotingos pabaisos taip pat atsakys į Žn klausimus. Pabaisa su ja kalbančiojo kerėtojo neatakuoja. Per 1 t užduodamas 1 klausimas.

Atvirkštiniai kerai - "Tauškalai". Kol veikia "Tauškalai", užkerėtos būtybės niekas nesupras. Neatpažįstamai pakinta ir tos būtybės gestai bei rašysena. Telepatija tampa itin sunkiu veiksmu. Šie kerai netrukdo būtybei kerėti, bet jos neklausys magiški daiktai, paklūstą žodinei komandai.

Fi BILDUKAS

Paprastas negyvas daiktas ima judėti, gali atakuoti. Jo svoris - iki 80 kg. Magiški daiktai kerams atsparūs. ŽM nustato atgijusio daikto ataką, žalą, gajumą, gynybą. *Pvz., žmogaus statula atakuos sykį per t. Ataka įvairi: moters statulos 10, karžygio 50. Žala taip pat įvairi: vaiko statulos Max5ŽT, kario statulos Max30ŽT. Kėdė atakuos priekinėm kojom, jos gynyba bus 20, ir pan.*



PABAISOS

Šiame skyrelyje aprašytos pabaisos, o jų statistiniai duomenys pateikti lentelėse PAL-1 ir PAL-2.

Pabaisų gajumas nustatomas taip: d10 metamas tiek kartų, kelintas pabaisos lygis. Metimų rezultatai sumuojami, suma dauginama iš 4. Gautas skaičius - pabaisos gajumas.

Ginkluotų pabaisų kovos įgūdžiai randami įgūdžių lentelėje PAL-3 pagal pabaisos lygį.

KIEK PABAISŲ SUTIKS VEIKĖJAI?

Pabaisų lentelėse PAL-1 ir PAL-2 yra skiltys "Skaičius". Jos dalijasi į du poskilčius. Pirmasis poskiltis rodo kiek daugiausia pabaisų galima sutikti požemiuose, o antrasis - žemės paviršiuje: miškuose, kalnuose ir pan. Jei pirmąjame poskiltyje parašyta 15, vadinasi, požemyje galima sutikti pabaisų grupę, kurioje bus nuo 1 iki 15 pabaisų.

KAIP ELGSIS PABAISOS, SUTIKUSIOS VEIKĖJĄ

Pabaisos gali reaguoti labai įvairiai. Jei nenumatytas jų elgesys iš anksto, galima naudotis Pabaisų elgesio lentele KL-1. ŽM meta 2d10. Tai **pabaisos elgesio metimas** PEM. Prie metimo rezultato pridedami priedai:

- Žap (nuo -4 iki +5). ŽM jo gali nenaudoti, jei pabaisos negali suvokti veikėjo žavumo. Didžiulis plėšrus kirminas vargu ar įvertins veikėjo vyrišką grožį.
- Jei veikėjas mėgina susikalbėti su pabaisa jos gimtąja kalba, PEM+3.
- Jei veikėjas mėgina susikalbėti pabaisos mokama kalba, PEM+1, bet jei pabaisa nekenčia ta kalba kalbančių, PEM-1 ar PEM-2.
- Jei pabaisa galinga, arba jų daug ir jos agresyvios, o veikėjai išsitraukia kardus, tuomet PEM-2, PEM-3.
- Jei pabaisa nėra galinga, arba jų nėra daug, o veikėjai stiprūs ir gerai ginkluoti, tai PEM+2 ar PEM+3.
- Jei pabaisa protinga ir pamato, kad tarp veikėjų yra magas, tai PEM+1.

Pabaisos, abejojančios savo jėgomis, gali mėginti derėtis. Jos dažnai su-abejoja - pulti ar ne. Nepuola taikios pabaisos ir pabaisos, bijančios gerai ginkluotų veikėjų ar paprasčiausiai nenorinčios kautis. Jos gali paprašyti maisto, protingos - pinigų ar kokių paslaugų, o mainais pažadėti nepulti. Silpnos ar bailios pabaisos pačios gali pasiūlyti išpirką, kad tik jų neliestų.

AR TRAUKSIS PABAISOS KAUTYNIŲ METU?

Elgesį galima tikrinti kritiniais momentais - pvz., kai žūsta pirma pabaisa, kai žūsta pusė pabaisų, kai lieka paskutinė pabaisa. Šiuose tikrinimuose elgesio metimo priedus parenka ŽM. Pvz.:

- veikėjai naudoja galingus kovinius kerus, pvz., "Ugnies kamuolius", tuomet priedas iki +3;
- nukautas vienas ar keli veikėjai - priedas nuo -1 iki -3.

Naudojama ta pati Pabaisų elgesio lentelė KL-1, bet kautynėse:

- "draugiška" - reiškia traukiasi;
- "delsia" - reiškia kaunasi toliau.

GINKLAIS BESIKAUNANČIOS PABAISOS

DRIEŽAŽMOGIAI

Primena žvynuotus žmones su driežų galvomis ir ilgomis iš šonų suplotomis uodegomis. Paprastai gyvena gentimis. Gaudo humanoidus ir juos valgo. Tiki, kad tai didina jų jėgas. Pusiau protingi. Kaunasi tik ietimis ir dideliais vėzdais. Labai stiprūs: AM+15. Jų žvynuota oda saugo kaip grandininiai šarvai.

Driežažmogiai gyvena pelkėse, upėse, upeliuose, ežeruose, jūrų pakrantėse, požeminėse upėse.

DVORFAI

Veikėjai gali sutikti dvorfų karines ar prekybines ekspedicijas, požeminuose aptikti jų klanų gyvenvietes ar kasyklas.

Jei sutiktoje dvorfų grupėje bus apie 20 dvorfų, vienas bus 3-8 lygio vadas, kuris gali turėti magišką daiktą (vado lygį reikia dauginti iš 5. Gautas skaičius - tikimybė, kad vadas turės kokį magišką daiktą, išskyrus ritinį ar lazdą). Kol vadas gyvas, dvorfai kautynėse vargu ar pasiduos. Dvorfai nekenčia goblinų, atakuoja juos vos pamatę.

Plačiau dvorfai aprašyti veikėjų aprašyme.

GNOLIAI

Tai žemo intelekto gauruotos būtybės, panašios į žmogaus pavidalą įgavusias hienas. Naudoja bet kokius ginklus. Labai stiprūs (AM+10). Nemėgsta dirbti, paprastai užsiima grobimais ir plėšikavimais. Dvidešimties gnolių grupėje būna vienas 3-6 lygio vadas. Kai kas teigia, kad gnolius magijos pagalba sukūrė galingas magas iš gnomų ir trolių.

GNOMAI

Tai mažesni ir smulkesni dvorfų giminaičiai. Jų nosys ilgos smailios, jie augina vešlias barzdas. Turi gerą infraregą (30 m). Gyvena žemumose, neaukštose kalvose iškastuose urvuose. Puikūs kalviai ir kalnakasiai. Mėgsta auksą ir brangakmenius, dėl to, pasakoja, linkę net į nusikaltimus. Mėgsta visokią techniką, iš ginklų - arbaletus ir kovos kūjus.

Gerai sutaria su dvorfais, bet kariauja su goblinais ir koboldais, vagiančiais jų auksą. Koboldus atakuoja vos sutikę.

Grupėje iš 20 gnomų bus vienas aukštesnio lygio vadas. Gnomų buveinėje bus klano vadas su asmens sargybiniais. Klano vadas bus greičiausiai 6-ojo lygio, o sargybiniai - 3-ojo ar 4-ojo.

GOBLINAI

Tai žmones primenančios būtybės. Vidutinis ūgis - 140 cm. Jų oda žemės spalvos: balzganai ruda, nelygiai pilka ir pan. Akys raudonos, atspindi šviesą. Gyvena po žeme, turi infraregą (20 m). Nepakenčia dienos šviesos, ji juos trikdo (AM-10 ir VM-10).

Sutikus goblinus žemės paviršiuje yra 20% tikimybė, kad kas ketvirtas raitas ant didvilkio. Buveinėje bus gentvadis (5-ojo lygio, žala+10). Jis turi 1-10 3-ojo lygio asmens sargybinių. Gentvadis ir jo sargyba nebijo dienos šviesos. Kol gentvadis gyvas, goblinai vargu ar trauksis. Nekenčia dvorfų ir gnomų, kuriuos puola vos išvydę.

KOBOLDAI

Mažos, piktos, šunis iš veido primenančios žmogaus pavidalo būtybės, paprastai gyvenančios po žeme. Jų oda be plaukų, rūdžių rudumo, žvynuota. Koboldai turi infraregą (30 m). Mėgsta atakuoti iš pasalų.

Koboldų gentvadžius (5-ojo lygio) lydi 1-5 3-ojo lygio sargybiniai. Jei gentvadis gyvas, besikaunantys koboldai vargu ar trauksis. Koboldai nekenčia gnomų, atakuoja juos vos pamatę.

MINOTAURAI

Primena aukštus galingus žmones bulių galvomis. Žmogėdros. Puola visus smulkesnius už save gyvūnus, persekioja juos kol mato. Pusiau protingi. Mėgsta ietis, vėzdus, kirvius. Labai stiprūs (žala +10). Jei atakuoja ginklais, neduria ragais ir nekanda.

Atakuojant ragais ataka 20, daro 1-30 ŽT, kandant ataka 0, daro 1-25 ŽT. Gynyba abiem atvejais 25. Labai retai svaido ir šaudo (AM-40).

MIŠKAVAIKIAI

Veikėjai gali rasti kaimus, kuriuose gyvena 30-300 miškavaikių. Kaimo vadas bus 5-7-ojo lygio. Kaimą saugos 5-50 3-ojo lygio miškavaikių savigynos būrys.

Smulkiau miškavaikiai aprašyti "Žaidėjo knygoje".

OGRAI

Didžiulės, 2,5-3 m ūgio žmogų primenančios būtybės. Dėvi kailius, gyvena urvuose. Sutiktos toli nuo savo urvo, dažnai nešasi 100-600 am vertės aukso grynuolių krovinį odiniuose maišuose. Nekenčia urvažmogių, puola vos išvydę.

ORKAI

Nedailios būtybės, primenančios žmogaus ir žvėries mišrūną. Orkai yra naktiniai visaėdžiai, mėgsta gyventi po žeme.

Grupių vadai būna 3-ojo lygio. Žuvus vadui orkai dažnai traukiasi. Orkai bijo stipresnių už save, bet vadai priverčia juos kautis. Mėgsta kardus, ietis, kirvius ir kuokas. Nenaudoja mechaninių ginklų (arbaletų, katapultų), bet aukštesnių lygių vadai gali juos naudoti.

Yra daug įvairių orkų genčių. Jauniklių jose būna tiek pat, kiek ir suaugusių. Gentvadžiai būna 5-8-ojo lygių (AM+10). Kartais su orkais gyvena ir vienas kitas ogras.

Orkai kaip kareiviai dažnai tarnauja Blogio jėgoms.

SKELETAI

Tai nemirėliai - atgaivinti griaučiai. Aptinkami ties kapinėmis, požemiuose, senoviniuose griuvėsiuose. Skeletus atgaivina aukštų lygių žyniai ar magai ir naudoja juos kaip sargus. Skeletus gali nuginti žyniai. Skeletų neveikia "Miegas" ir "Apžavai", joks proto skaitymas ir jokie kiti Psi kerai, kadangi jie neturi proto. Kaunasi tol, kol juos vėl "nukauna".

TŪLAI

Tai žmogaus pavidalo būtybės, iš veido primenančios rupūžę, jų oda žaliai ruda, nelygi, gauburiuota. Gyvena nedidelėmis grupelėmis, dažnai miškingose vietovėse. Tūlai - retai pasitaikančios būtybės.

Gali atakuoti ne tik ginklu, bet ir nagais. Ataka nagais tokia pati, kaip ir ginklu. Nagais sužeista auka paralyžuojama. Paralyžius - tai Bi ataka (30).

Sužeisti tūlai regeneruoja 2 gajumo taškus per tarpsnelį, kol yra gyvi.

URVAŽMOGIAI

Kresni, stambių kaulų, labai galingais raumenimis (kirstynių žala+10). Veidai panašūs į neandertaliečių, nes turi stambius antakių volelius. Gyvena gimininiuose urvuose. Atakuoja svaidomomis ietimis, akmeniniais kirviais (jų žala Max35 ŽT), kuokomis, akmeniniais kovos kūjais.

Urvažmogių vadai (6-ojo lygio), būna apie 3 m ūgio. Tai kita urvažmogių rasė. Guolyje būna 10-40 urvažmogių ir pora vadų (vyras ir moteris). Dažnai medžioja urvinius lokius. Savo urvuose kaip jaukintinius augina baltuosius bešnius. Gerai sutaria su dvorfais ir gnomais, nekenčia goblinų ir koboldų. Ogrus atakuoja vos išvydę.

Urvažmogiai baukštūs, žmonių vengia ir nepuola. Užpulti, aišku, ginasi.

VABALOKIAI

Tai didžiuliai plaukuoti apie 1,8 m ūgio goblinai. Nors jų eisena atrodo nerangi, jie juda labai tyliai (Sėlinimo VM+40), puola neperspėję. Vabalokiai labai stiprūs, todėl jų AM+10.

ZOMBIAI

Tai nemirėliai - prikelti žmonių lavonai. Prikėlimo metu jie gali būti gerai išsilaikę, o gali būti ir labai apipuvę. Tuomet einant nuo jų kūno gali kartais atplyšti apipuvę mėsgaliai. Zombius sukuria aukšto lygio žyniai ir magai ir naudoja juos lobiams saugoti ir kitiems tikslams, nes zombiai nekelia triukšmo, tyliai stovi, neprašo valgyti. Tačiau jie lėtai juda (bauda iniciatyvai -2). Kadangi zombiai neturi proto, jų neveikia "Apžavai" ir kitokie Psi kerai, taip pat "Miegas". Pradėję kautis zombiai nesitraukia. Bėgs tik žynio nuvaryti.

ŽMONĖS

Žmonės žaidime sutinkami labai dažnai. Jie gali būti:

BANDITAI. Tai vagys ar kitokie žmonės, gyveną iš prisiplėštų gėrybių. Kartais gali būti užsimaskavę kaip paprasti žmonės ir mėginti įvilioti veikėjus į spąstus. Banditų vadu gali būti kiek aukštesnio lygio karys, magas ir pan.

BERSERKAI. Kariai, kurie kautynių metu pašėlsta. Ne kautynių metu jie

elgiasi kaip ir visi žmonės, bet prasidėjus kautynėms... Paklaikę jie puola priešus, kartais net ir draugus (10% tikimybė). Apimti berserkiško įniršio jie niekuomet nesitraukia, nepasiduoda ir neima belaisvių. Įniršio apimti jie meta skydą ir kaunasi tik kirstynių ginklais. Šaudo ir svaido labai retai. Retai dėvi žvyninius šarvus, nepakenčia plokštinių šarvų, nes jiems atrodo, kad tokie šarvai varžo jų laisvę. Su žmonėmis ir žmogaus pavidalo būtybėmis jie kaunasi ypač gerai (AM+20).

PAPRASTI ŽMONĖS. Jie nuotykių neieško, neturi profesijos, todėl visada yra 1-ojo lygio. Tai valstiečiai, vaikai, namų šeimininkės, amatininkai, dailininkai, vergai, žvejai, pirkliai, bajorai be karinio apmokymo ir pan. Jų gajumas gali priklausyti nuo jų užsiėmimo: kalvis gali turėti 35-40 GT, o pasiligojęs elgeta - tik 3-8 GT.

MARODIERIAI. Tai dezertyravę samdiniai kareiviai, iš savo kaimų ir miestų ištremti nusikaltėliai ir pan., gyveną plėšdami miestus, karavanus, keliautojus. 20 marodierių grupei vadovauja 5-ojo lygio karys, 40 marodierių grupei - 6-ojo lygio karys. Pusė marodierių su kietos odos šarvais ir skydais, ginkluoti trumpais lankais ir kardais, kiti - ginkluoti kitaip.

Marodierių stovykloje būna 50-350 žmonių. Stovyklai vadovauja komendantas - maždaug 9-ojo lygio karys su pavaduotojais - 6-ojo lygio kariais (po 1 pavaduotoją 50 marodierių). 50% tikimybė, kad stovykloje bus 6-8 lygio magas ir 30% tikimybė - kad 5-7 lygio žynys.

BUKANIERIAI IR PIRATAI. Bukanieriai įsikuria upių, jūrų, didelių ežerų pakrantėse ir plėšia laivus, pakrančių miestus ir kaimus. Piratai - plėšia laivus jūroje, bet taip pat užpuldinėja pakrančių miestus, dažnai užsiima vergų prekyba. Bukanierių ir piratų skaičius priklauso nuo laivo dydžio. 30-čiai bukanierių ir piratų vadovauja 4-ojo lygio karys, laivo kapitonas - 6-ojo lygio karys. Laive gali būti magas (30%, 3-5 lygio) ar žynys (30%, 2-4 lygio).

	Įgula
Upės laivas	10 - 20
Maža galera	20 - 40
Didelė galera	30 - 50
Karo burlaivis	40 - 90

DERVIŠAI. Tai kokio nors tikėjimo fanatikai. Visi dervišai pagarsėję savo neapykanta kitokių tikėjimų žmonėms. Paprastai gyvena stovyklose po 100-300 žmonių, jiems vadovauja 6-10-ojo lygio žynys. Stovykloje dažnai gyvena ir moterys su vaikais, joje gali būti laikomi gyvuliai.

Dervišai kartais skelbia "šventąjį karą" džihadą ir mėgina užpuolę kitus žmones atversti į savo tikėjimą. Belaisviams siūlo pereiti į jų tikėjimą, jei šie atsisako - nužudo ar pavergia.

ĮVAIRIOS PABAISOS

AITRAVABALIS

Tai apie 90 cm ilgio vabalas, paprastai gyvena savo išsikastuose urvuose. Užpultas vabalas švirkščia ant užpuolikų aitrų aliejingą skystį (šaudymo ataka 30). Skystis nudegina iki pūslių (1-15 ŽT), dėl kurių aukos AM ir VM suprastėja (AM-10 ir VM-10). Pūslės išgyja po normalaus miego. Pūsles gydo "Mažasis gydymas" ir gėralas gyduolis, bet tada šie gydymo būdai negydo žalos. Vabalo skysčio pakanka 1-10 šūvių. Pasibaigus skysčiui, ginasi žandais.

ARKLYS

Tinka jodinėjimui, gali tempti nesunkų vežimą, nešti nešulius. Jo maistui pakanka žolės. Laukinius arklius reikia prijaukinti. Jojant neprijaukintais neprajodinėtais arkliais, jojimo VM-50. Paneša 150 kg (7500 monetų). Raitelis negali priversti arklį kautis (tam reikia karo žirgo). Arkliai ginasi tik nuo plėšrūnų, o laukiniai eržilai, gindami savo tabūną, kaunasi su bet kokiu užpuoliku.

BABUINAS UOLŲ

Tai protingesnė ir stambesnė už paprastą babuiną beždžionė. Visaėdė, bet labai mėgsta mėsą. Įrankių ir ginklų nedaro. Kaip kuokas naudoja stambius kaulus ir pagalius. Gaujoms vadovauja stambūs agresyvūs, žiaurūs ir kerštingi 3-4-ojo lygio patinai. Kalbėti nemoka, susikalba klyksmais. Gyvena karštuose kraštuose, bet būna ir vidutinio klimato juostoje. Pasirenka kalvotas vietoves, ypač mėgsta uolėtas kalvas, apaugusias retais medžiais.

BEŠNIS BALTASIS

Tai baltos žmogbeždžionės, praradusios savo kailio spalvą, nes tūkstančius metų gyvena urvuose. Turi infraregą. Bešniai - naktiniai žolėdžiai, naktimis išėję iš urvų renka vaisius ir kitą maistą. Prisiartinus svetimiems padarams prie jų buveinės bešniai ima grasinti jiems. Jei šie nesitraukia - puola. Svaido akmenis (Max30ŽT). Urvažmogiai kartais augina bešnius kaip savo "kambarinius" gyvūnus.

DIDSKRUZDĖ

Tai apie 1,8 m ilgio juodos skruzdėlės, visaėdės, ryjančios viską, ką tik randa. Ką nors užpuolusios niekada nesitraukia, nebijo net ugnies (bet jas sulaiko gilus vanduo). Jų guolį saugo 5-25 didskruzdės. Legendos pasakoja, kad didskruzdės kasa auksą, todėl yra 30% tikimybė, kad jų guolyje bus 1-10 tūkstančių am vertės aukso grynuolių.

DIDVILKIS

Didvilkiai dvigubai stambesni už paprastus vilkus, agresyvesni. Pusiau protingi. Medžioja gaujomis. Goblinai kartais juos dresiruoja ir naudoja kaip jojamus gyvulius.

DIDŽIURKĖ

Apie 1 m ilgio, pilkos ar juodos. Dažnai gyvena požemiuose, kur yra nemirėlių.

Vengia žmonių, puola tik iškviestos žiurktakių arba gindamos guolį. Gerai plaukioja, gali pulti ir vandenyje. Bijo ugnies, bėga nuo jos, bet priverstos iškvietėjo eina ir prie ugnies. Ėda beveik viską. Dalis jų užkrėstos. Įkandus didžiurkei, 5% tikimybė, kad su jos seilėmis į kūną pateks sunkios ligos sukėlėjai. Imunitetui nepadėjus, veikėjas mirs per 6 dienas (25% tikimybė) arba mėnesį be jėgų gulės lovoje.

DRAKONAI

Tai iš labai senų laikų išlikę didžiuliai skraidantys ropliai. Mėgsta atkampias vietas, kur retai būna žmonės. Visi jie išsirita iš kiaušinių, yra plėšrūs, turi "Drakono alsavimą", labai mėgsta lobius. Itin brangina savo gyvybę, padarys viską, kad ją išsaugotų, net pasiduos nelaisvėn.

Daugelis drakonų gyvena šimtus ir tūkstančius metų. Todėl jie linkę negalvoti apie jaunesnes protingas būtybes, pvz., žmones. Piktieji drakonai gali gaudyti žmones ir jais misti. Auksiniai drakonai vertina garbę, todėl padeda garbingiems žmonėms.

Drakonai labai mėgsta pataikūnus, todėl net alkaniausias drakonas klausosi padlaižysčių (jei jo niekas nepuola, ir jis supranta kalbą).

DRAKONŲ RŪŠYS. Drakonų yra įvairių rūšių. Šiose taisyklėse aprašyti baltieji (BD), juodieji (JD), žalieji (ŽD), mėlynieji (MD), raudonieji (RD) ir aukso drakonai (AD).

	gyvenama vieta	alsuoja	alsavimo		kalba	miega	kerų lygis		
			dydis	forma	%	%	1	2	3
BD	šalti kraštai	šaltis	25 10	kūgis	10	50	3	-	-
JD	pelkės	rūgštis	20 1,5	linija	20	40	4	-	-
ŽD	džiunglės, miškai	chloras	15 12	debesis	30	30	3	3	-
MD	dykumos, lygumos	žaibas	30 1,5	linija	40	20	4	4	-
RD	kalnai	ugnis	30 10	kūgis	50	10	3	3	3
AD	bet kur	ugnis	30 10	kūgis	00	5	4	4	4
		chloras	15 12	debesis					

DRAKONO ALSAVIMAS. Kiekvienas drakonas triskart per dieną gali panaudoti "Alsavimą". Pirmiausiai atakuoja "Alsavimu". "Alsavimo" daroma žala lygi drakono GT. Todėl sužeisto drakono "Alsavimas" mažiau pavojingas. Po to drakonas atakuoja tiek nagais, tiek dantimis, tiek "Alsavimu".

1 - 30	ataka nagais
31 - 50	ataka dantimis
51 - 100	ataka alsavimu

"Drakono alsavimas" - tai Fi kerai (ataka 70). Jei Fi tvermė padeda, žala perpus mažesnė.

Drakonai nejautrūs atakoms, panašioms į jų "Alsavimą". Raudonasis drakonas nebijo paprastos ugnies, o ugnies kerai (pvz., "Ugnies kamuolys") darys tik pusę žalos.

POKALBIAI IR KERAI. Drakonai protingi, kai kurie kalba drakonų ir bendrąja kalbomis. Nemaža dalis drakonų - nebyliai. Lentelėje pateiktos tikimybės, kad drakonas kalba. Kalbantys drakonai gali kerėti mago kerais (ŽM parenka juos atsitiktinai). Kerų ataka lygi drakono lygiui, padaugintam iš 10.

MIEGAS. Skrendantys drakonai, aišku, nemiega. Gulintys gali miegoti, bet gali ir apsimesti. Jei miega, tai pirmos atakos metu nesigina (vietoj gynybos naudoti šarvuotumą). Po pirmos atakos atsibus. Lentelėje parodyta tikimybė užtikti drakoną miegantį.

AMŽIUS. Lentelėje PAL-2 pateikti duomenys apie vidutinius drakonus. Jaunesni drakonai silpnesni ir ne tokie turtingi, senesni - stambesni ir turtingesni. Drakonai gali būti 3-mis lygiais silpnesni ar galingesni už vidutinius.

LOBIAI. Jauni drakonai gali turėti tik 1/4 vidutinio lobio, o senieji - gali būti dvigubai turtingesni. Drakonų lobiai būna gerai paslėpti jų guolyje.

AUKSO DRAKONAI. Jie visada kalba ir gali naudoti mago kerus. Jie yra kūnamainiai, dažnai pasiverčia žmonėmis ar gyvūnais.

DRAKONO PAĖMIMAS NELAISVĖN. Drakoną galima paimti nelaisvėn, o ne užmušti. Kautynėse reikia atakuoti ne ašmenimis, o geležtės plokštuma. To negalima daryti kerais, šaudomais, svaidomais, bukais ginklais. Atakos ir žala

skaičiuojamos normaliai, kol drakono gajumas pasiekia nulį, bet iš tikrųjų drakono gajumas lieka didelis. Supratęs, kad veikėjai galėjo jį užmušti, bet nenorėjo, drakonas pasiduos. Tačiau drakono atakų daroma žala pati tikriausia.

Pasidavęs drakonas pasitaikius progai mėgins pabėgti ar užpulti savo šeimininką. Paimtą nelaisvėn drakoną galima parduoti (kaina paprastai ne didesnė kaip 200 am už 1 GT), galima jam liepti tarnauti. Jei šeimininkas įsakys drakonui nusižudyti ar labai rizikuoti gyvybe, drakonas mėgins pabėgti ar pulti veikėjus.

DRIADA

Tai graži moteriška medžių dvasia, gyvenanti medyje. Aptinkama miškuose, žmonių retai lankomose giraitėse ir pan. Ji labai baikšti, neagresyvi, nemėgstanti svetimų. Jei driada nori pasislėpti, ji prisiliečia prie savojo medžio ir susilieja su juo. Ji gali atakuoti prie jos besiartinančią būtybę galingais "Apžavais" (tai Psi ataka 30). Jei "Apžavai" paveikia, auka prieina prie medžio ir prapuola jame! Jei paveiktojo išsyk nepavyksta išgelbėti, jis prapuola visiems laikams!

Driada miršta, jei miršta jos medis. Nutolusi nuo jo toliau kaip 80 m, ji išgyvens tik vieną tarpsnį. Savo lobius slepia tuštumose po medžio šaknimis.

GYVOSIOS STATULOS

Tai kerais atgaivintos statulos. Jos atrodo kaip paprastos statulos, bet gali judėti. Jos gali būti iš bet kokių medžiagų, bet kokio dydžio. Jų neveikia "Miegas" ir nuodai. Kai kurios statulos gali būti protingos.

AKMENINĖ STATULA. Jos viduje - skysta lava. Smarkiai sužeidus statulą, iš jos trykšta lavos purslai, gali stipriai nudeginti (žalą nustato ŽM). Kai kurios statulos gali apšaudyti veikėjus skysta lava iš pirštų galiukų (šaudymo ataka -05, Max40ŽT, atstumai - 3, 6, 9, 12). Jas žeidžia magiški ir akmeniniai ginklai.

GELEŽINĖ STATULA. Jos kūnas pritraukia geležinius ir plieninius ginklus. Pataikęs paprastas plieninis ginklas padaro normalią žalą ir prilimpa. Atplėšti jį pavyksta tik nuo negyvos statulos. Magiški geležiniai ginklai nelimpa.

GOLEMAS MEDINIS

Tai kerais atgaivinta grubiai tašyta skulptūra, sukurta aukšto lygio žynio ar mago. Golemas juda lėtai (iniciatyva -1). Jį žeidžia tik magiški ginklai, kerai ir ugnis. Golemas atsparus "Miegui", "Apžavams" ir "Stingdymui". Dujos jo neveikia, nes golemas nekvėpuoja. Atsparus šalčio atakoms, bet kokiam apšaudymui, net "Mago strėlėms".

GŪLAS

Gūlai - nemirėliai, jų neveikia kerai "Miegas", "Apžavai". Jie atrodo kaip šlykštūs žmonės, kurių veidai ir kūnai lyg nulipdyti iš žalsvai rudo apsilydžiusio, nuvarvėjusio vaško. Savo ilgais nagais atakuoja bet ką gyvą. Sėkminga gūlo ataka paralyžuoja ogro dydžio ar mažesnę auką (Bi ataka 50). Gūlų paralyžius neveikia elfų.

Paralyžavęs vieną priešininką gūlas pasisukęs puola kitą, kol visi priešininkai negyvi ar paralyžuoti. Paralyžius trunka 1-10 T.

INDĖVĖ

Šis nemirėlis - vėlė, gyvenanti žmogaus, dvorfo ar miškavaikio kūne. Sužeidžiama tik sidabruotais ar magiškais ginklais. Indėvė labai pavojinga. Jei indėvės ataka buvo sėkminga, ir ji sriūbtelėjo veikėjo energijos, pastarojo lygis vienetu sumažėja. ŽM turės sumažinti visus įgūdžius, nes krito lygis. Sumažėja ir žiežirbų bei kerų skaičius - procedūra kaip keliant lygį, bet atvirkščia - viskas ne didinama, o mažinama.

Sumažėja ir patirtis. *Jei 4-ojo lygio karys turėjo, pvz., 38400 PT, nusiurbus energiją, jis bus 3-ojo lygio ir turės 34699 PT. Jei indėvė sėkmingai atakuoja dar kartą, veikėjas praranda dar vieną lygį. Netekęs visų lygių veikėjas per 1-5 dienas virsta indėve, kurią valdo indėvė - pavergėja.*

KATĖS

Jos atsargios, vengia kautynių. Puola tik priverstos alkio ar neturėdamos kur bėgti. Nors gali atrodyti labai taikios ir žaismingos, jų nuotaika keičiasi labai staigiai. Urvuose būna labai retai. Labai smalsios. Persekioja bėgančius.

LŪŠIS. Stambi trumpauodegė katė, gyvenanti miškuose. Medžioja iš pasalų - šoka iš medžio ant sprando. Gerai slepiasi (slėpimasis 80). Žmones puola tik labai alkanos arba gindamos jauniklius.

LIŪTAS. Paprastai gyvena šilto klimato savanose, retuose miškuose. Medžioja grupėmis, kurios vadinamos praidais.

TIGRAS. Gyvena džiunglėse, taigoje, krūmynuose, kartais nendrynuose. Gyvena po vieną. Bet galima sutikti patelę su jaunikliais.

KARDADANTIS TIGRAS. Tai pačios stambiausios, aršiausios katės (elgesio priedas -1). Jų iltys labai ilgos, primena trumpus kardus. Beveik išnykę, bet dar aptinkami rajonuose, kur yra išlikusių senovinių gyvūnų.

KROKODILAS

Krokodilai aptinkami šiltų kraštų upėse ir ežeruose. Išlipę sausumon jie gana nerangūs, bet užtai vikrūs vandenyje. Medžioja tykodami netoli kranto. Juos privilioja kraujo kvapas ir blaškymasis vandenyje.

KUPRANUGARIS

Tai bjauraus charakterio gyvulys, prisileidžia tik savo šeimininką. Naudojamas kaip nešulinis ar jojamas gyvulys dykumose ir sausose stepėse. Gerai atsigėręs kupranugaris gali dvi savaites keliauti negėręs. Paneša 100 kg krovinį (5000 monetų) normaliu greičiu. Joti - sunku (VM-15).

LOKIAI

Lokiai pavojingi tuo, kad sėkmingai pataikę abiem letenomis jie apkabina auką ir ne tik kanda, bet ir maigo, padarydami papildomai 1-80 ŽT per tą patį ėjimą.

LOKYS RUDASIS. Tai apie 1,8 m aukščio lokys. Visaėdis, su malonumu ėda šaknis ir uogas, ypatingai mėgsta šviežią žuvį ir saldumynus. Puola tik negalėdami pabėgti. Lokės su lokiukais labai agresyvios (elgesio metimas -3). Kartais nusiaubia stovyklas, ieškodami skanumynų.

LOKYS URVINIS. Labai stambus, 3 m aukščio, retai sutinkamas urvuose gyvenantis lokys. Agresyvus (elgesio metimas -2). Visaėdis, bet labiau mėgsta mėsą. Prastai mato (žiūrint pastabumas -25), bet turi gerą uoslę (pastabumas +10). Alkanas visada seks kruvinais pėdsakais.

MULAS

Tai arklio ir asilo hibridas. Užsispyręs gyvulys, susijaudinęs, susierzinęs gali kandžiotis ir spardytis. Mulas paneša 180 kg krovinį (8000 monetų). Mulo neįmanoma išmokyti pulti, bet puolamas jis ginasi.

PIKSIS

Maža, nematoma 3-5 cm ūgio žmogaus pavidalo būtybė, turinti vabzdžio sparnus. Gyvena miškuose. Jis - tolimas elfų giminaitis. Piksiai gali atakuoti savo mažais labai aštriais nematomais durklais ir likti nematomi, tačiau kai jie puola antrą kartą, ore galima pastebėti šmėžuojančius šešėlius (pastabumo VM-30). Pastebėjus galima atakuoti, bet AM-20. Piksiai pajėgia skraidyti 3 T, po to turi nusileisti ir pailsėti.

RĖPLA LAVONINIS

Tai iki 3 m ilgio, 1 m aukščio daugiakojis kirminas. Lengvai bėgioja žeme, sienomis. Jo maža burna apsupta 8 čiuptuvais, kiekvienas 50 cm ilgio. Taiklus smūgis čiuptuvu - ir auka suparalyžuota (nuodai stiprūs). Kitokios žalos čiuptuvai nedaro. Paralyžuotą auką suėda. Paralyžius praeina per 1-10 T. Randami požemiuose, tamsiuose tarpekliuose.

ROPLĖKAS

Protingi, į žmones panašūs ropliai trumpa uodega, ilgomis kojomis, dygiomis "šukomis" ant galvos ir rankų. Vaikšto stati. Tripirštes rankas naudoja kaip ir žmonės. Nekenčia kitų būtybių, stengiasi sutiktas užmušti. Kaip chameleonai keičia odos spalvą (slėpimasis 50). Išskiria aliejingą skystį, kurio smarvė pykina žmones, dvorfus, miškavaikius ir kitus humanoidus. Smarvė veikia kaip stiprūs nuodai. Jei imunitetas nepadeda, apsvaigusio veikėjo AM-20.

RŪDŽIŲ PABAISA

Primena didžiulį (iki 3,5 m ilgio) šarvuotį su ilga uodega ir dviem ilgais čiuptuvais priekyje. Jei čiuptuvai pataiko į metalą, šis virsta rūdimis, kuriomis pabaisa minta. Magiškas metalinis ginklas nesurūdyja, bet tampa mažiau magiškas (praranda magiško priedo dalį +5. 10% tikimybė, kad ginklas nepasikeis). Kai magiškas ginklas praranda visą priedą, dar po vieno smūgio virsta rūdimis. Rūdžių pabaisa gali ir taranuoti. Pačią pabaisą žeidžia bet kokie ginklai.

SKĖRYS GIGANTIŠKASIS

Jo ilgis 60-90 cm, gyvena požemiuose. Kūnas akmens pilkumo, todėl jį galima palaikyti akmenine statula ar nepastebėti (slėpimasis 50). Žolėdžiai, ėda požemių samanas, grybus, pvz., spieglius. Nejautrus daugeliui nuodų. Paprastai nesikauna. Šokdami (iki 20 m) skėriai dažnai pataiko į veikėjų grupę (40% tikimybė). Tada reikia atsitiktinai išrinkti veikėją, į kurį pataikys. Toks smūgis daro 1-20 ŽT, o skėrys pasprunka.

Išgąsdinti ir atakuojami skėriai garsiai čerškia, kad perspėtų gentainius (20% tikimybė, kad privilios klajojančią pabaisą). Užspeistas kampe skėrys spjaudo rudą lipnia mase (iki 6 m, šaudymo ataka 20), kuri smarkiai dvokia (svaigulys trunka 1 T, bauda AM-20 ir VM-20). Po to auka prie kvapo pripranta, bet priėję kiti patiria tą patį (AM-5 ir VM-5). Smarvė prapuola tik nuplovus rudąją masę vynu.

SNARGLYS

Į jį lengva pataikyti, bet snarglį sužeidžia tik ugnis ir šaltis. Jis labai sparčiai ištirpina drabužius, odą; medį ir metalą tirpina 6 t. Akmens neįveikia. Snargliai dažnai šliaužioja lubomis, sienomis. Nuo jų ir atakuoja savo aukas (slėpimasis 40). Palietęs kūną jis prilimpa ir verčia jį į snarglį. Jo nepavyksta nugramdyti, bet galima nudeginti arba nuimti "Ligos gydymu". Jei snarglys užkrito ant veikėjo ar šis pats užlipo, snarglį galima deginti, kol snarglys tirpina drabužius, šarvus ir pan. Jei snarglys nenudeginamas, jis per 6 t sutirpina drabužius ir per 1-4 t paverčia auką snargliu. Deginant snarglį pusė ŽT naikina jį, pusė - žeidžia veikėją.

SPIEGLYS

Tai didelis grybas. Gyvena urvuose, gali lėtai šliaužioti. Per 20 m pajunta šviesą, už 10 m - judėjimą ir ima šaižiai spiegti 1-5 t. Kiekvieną spiegimo tarpsnelį yra tikimybė, kad pasirodys klajojanti pabaisa, kuri atvyks per d10 tarpsnelių.

ŠERNAS

Mėgsta miškus, nendrynus. Šernai visaėdžiai. Jie prasto charakterio, bet ypač pavojingos kiaulės su paršiukais.

ŠEŠĖLIS

Bekūnė, protinga būtybė. Ją žeidžia tik magiški ginklai. Primena paprastus šešėlius, gali truputį keisti savo kūno formą. Sunkiai matomi (slėpimasis 80). Jei atakuodami pataiko, tai ne tik padaro žalą, bet ir atima 5 jėgos vienetus. Jėgos sumažėjimas trunka 6 T. Jei būtybės jėga sumažėja iki 0, ji virsta šešėliu. Šešėlių neveikia "Miegas" ir "Apžavai". Jie nėra nemirėliai, jų negalima nuginti.

ŠIKŠNOSPARNIAI

Naktiniai skraidantys žvėrys. Dažnai gyvena urvuose, apleistose šventyklose ir kitokiuose tuščiuose pastatuose, drevėse. Kelią randa savo ultragarso radarais, klausos dėka, todėl jų neveikia akinimas "Šviesa" ir panašiais kerais, bet juos veikia "Mažoji tyla".

ŠIKŠNOSPARNIS PAPRASTASIS. Žmonių niekada nepuola, bet gali blaškyti jų dėmesį, paniškai skraidydami ties galvomis. Veikėją sutrikdys (AM-10 ir VM-10) ne mažiau kaip 5 šikšnosparniai.

ŠIKŠNYS DIDYSIS. Tai plėšrūs šikšnosparniai, alkani gali užpulti grupę. 5% visų šikšnių - vampyrai. Nuo vampyro įkandimo auka paralyžuojama. Seilės - stiprūs nuodai, maksimalus veikimas - sąmonės netekimas, jei nepilnas veikimas - svaigimas (AM-30 ir VM-30). Paralyžius trunka 1-10 t. Vampyrai čiulpia

paralyžuotųjų kraują (1-5 ŽT/t). Mirusieji nuo vampyrų kitą naktį tampa zombiais (tai Bi ataka 40).

UGNIAVABALIS

Tai apie 80 cm ilgio naktinis vabalas, dažniausiai gyvenantis požemiuose. Turi dvi liaukas virš akių, o vieną - pilvelio gale. Liaukos šviečia R3m. Išpjautos šviečia 4-5 dienas.

VILKAS

Žiemą medžioja gaujomis, vasarą - paprastai po 1 ar 2. Kartais randamas negiliai olose.

VORAS KRABINIS

Tai 1,5 m ilgio plėšrus voras. Kaip ir chameleonas sugeba susilieti su aplinka (slėpimasis 60). Tyko ant sienų, po lubomis ir šoka ant aukos. Po pirmos atakos matomi normaliai. Įkandimas nuodingas, nuodai vidutiniai. Jei nuodų veikimo nesustabdo imunitetas, veikėjas miršta per 1-5 tarpsnius. Imunitetui nevisiškai apsaugojus, veikėjas patiria papildomai Max20ŽT.

ŽIURKĖ

Vengia žmonių, puola tik užspeista kampe, iškviesta magija ar žiurktakių. Dalis žiurkių užkrėstos. Įkandus 5% tikimybė, kad įkąstasis užsikrės sunkia liga. Imunitetui nepadėjus veikėjas miršta per 6 dienas (25% tikimybė) arba veikėjas mėnesį be jėgų išgulės lovoje.

Žiurkės pilkos arba rudos, nuo 15 cm iki 60 cm ilgio. Puola gaujomis po 5-10. Jei jų daugiau kaip 10, puls grupėmis po 10 skirtingus žmones. Grupė atakuoja vieną žmogų vienu metu.

ŽVĖRTAKIAI

Tai žmonės, galį virsti žvėrimis. Jie nedėvi šarvų, kurie trukdo virsti žvėrimis. Bet kuris žvėrtakys gali iškviesti 1-2 savo tipo žvėris: loktakiai iškviečia lokius, vilktakiai - vilkus ir pan. Pakviestieji atvyksta per 1-4 T (jei tik jų netoliese yra). Smūgis žvėrtakių žole priverčia žvėrtakį bėgti iš siaubo (tai Bi ataka 60). Nukautas žvėrtakys atgauna žmogaus pavidalą, o žiurktakys - žiurkės. Kai kurie gyvūnai lengvai pažįsta žvėrtakius iš kvapo ir baidosi.

Gyvūno forma. Gyvūno pavidalo žvėrtakius sužeidžia tik magiški ar sidabruoti ginklai ir kerai. Šio pavidalo žvėrtakiai negali kalbėti (susikalba tik su savo tipo žvėrimis).

Žmogaus forma. Žmogaus pavidale žvėrtakys primena savo žvėriškąją formą. Žiurktakiai turi ilgą smailą nosį ir stambius priekinius dantis, loktakiai - gauruoti ir t.t. Šio pavidalo žvėrtakius žeidžia bet kokie ginklai.

Žvėrtakystė. Tai liga. Žmogus, kautynėse su žvėrtakiais praradęs daugiau kaip pusę savo gajumo taškų per 2-25 dienas tampa žvėrtakiu. Dvorfai ir miškavaikiai nuo žvėrtakystės miršta. Išgydyti gali tik 10-ojo ar aukštesnio lygio žyniai. Veikėjas, virtęs žvėrtakiu, toliau valdomas ŽM.

ŽIURKTAKIAI. Protingi, kalba bendrąja kalba, naudoja bet kokius ginklus. Mėgsta būti žmogaus dydžio žiurkės pavidalo. Kartais rengia pasalas (slėpimasis 40). Pagalbai kviečia didžiurkes. Tik žiurktakio įkandimai sukelia žiurktakystę, žaizdos nuo ginklų - ne.

VILKTAKIAI. Pusiau protingi, medžioja gaujomis. Grupė iš 5 ar daugiau vilktakių turi 5-ojo lygio vadą (žala +10). Dažnai sudaro bendras gaujas su paprastais vilkais.

ŠERNTAKIAI. Pusiau protingi, labai irzlūs, pikčiurnos. Žmogaus pavidale elgiasi kaip berserkai (skaityti "Žmonės. Berserkai").

TIGRATAKIAI. Labai smalsūs, protingi. Kai jiems pagrasinama, pasidaro pavojingi. Geri plaukikai (plaukimas 60), geri pėdsekiai (sekimas 60), gerai slepiasi ir sėlina (60). Gali iškviesti bet kokias stambias kates.

LOKTAKIAI. Labai protingi. Gyvena vieni ar su lokiais. Neagresyvūs (elgesio metimas +1).

TURTAI

Veikėjai, besibastydami po pasaulį, randa pinigų, brangakmenių, papuošalų, magiškų daiktų ir kitokių vertybių. Tokie turtai paprastai randami pabaisų guoliuose, apieškant nukautus priešininkus. jų pilis, namus, šventyklas, ieškant lobių. Kartais tai gali būti užmokestis. jei veikėjus žaidime buvo nusamdęs koks nors turtingas asmuo.

Kokia nauda iš rastų turtų?

1. Lobiai (turtai, rasti apleistose šventyklose, kalnų urvuose) ir trofėjai (turtai, rasti užimtuose pastatuose, pas nukautus priešininkus) didina patyrimą. Veikėjas, radęs lobį ar trofėją už kiekvieną aukso monetą gauna vieną patirties tašką.

2. Lobiai, trofėjai ir kitokios vertybės - tai lėšos, už kurias galima pirkti ginklus, šarvus, žirgus, maistą, deglus ir aibes kitų reikalingų daiktų.

ŽM prieš žaidimą ir žaidimo metu turi nustatyti, kokie turtai sudarys lobius ir trofėjus. Lobiai ir trofėjai būna dvejopi - pagal scenarijų ir atsitiktiniai. ŽM,

kurdamas scenarijų, numato, kuriose vietose yra paslėptų lobių, kokius turtus saugo pabaisos ir pan. Scenarijui nesvarbūs turtai gali būti apleistuose požemiuose, pabaisų guoliuose, šventyklose ir t.t.

PABAISŲ TURTAI

Vienos pabaisos, pvz., aitravabaliai, turtų niekuomet neturi, kitos, pvz., drakonai, gali slėpti savo guolyje gausybę aukso ir brangakmenių. Pabaisų turtingumas nurodytas lentelėse PAL-1 ir PAL-2.

1. Pabaisos turto tipas žymimas didžiosiomis raidėmis - A, B, C ir t.t.
2. Turtų lentelėje TL-1 surandama eilutė su reikiama raide.
3. Metant d% pagal eilutę nustatomas pinigų kiekis lobyje.

Tarkime, trofėjo tipas E. Lentelės TL-1 eilutėje E žiūrime į skiltį "vm" (vario monetos). Poskiltyje "%" yra skaičius 5. Metamas d%. Jei iškrinta 5 arba mažiau, vadinasi lobyje bus vario monetų. Antrame poskiltyje nurodytas maksimalus monetų skaičius. Pagal eilutę E vario monetų gali būti iki 10 vnt. Pagal Taškų lentelę KL-10, eilutę "10" metus d% ir iškritus 18, sužinome, kad lobyje yra 2 000 vario monetų. Toliau žiūrime į skiltis "sm", "am", "pm".

4. Tada pagal tą pačią eilutę nustatomas brangakmenių kiekis lobyje (skiltis "brangakmeniai").

a) Poskiltyje "%" matome, kad metus d% ir iškritus 1-10, lobyje brangakmenių bus,

b) antrasis poskiltis rodo, kad bus daugiausia 10 brangakmenių ir metus d% pagal Taškų lentelę KL-10 nustatome, kiek akmenų bus,

c) pagal Brangakmenių lentelę TL-2 nustatoma kiekvieno brangakmenio rūšis ir vertė.

5. Papuošalu kiekis nustatomas kaip 4-ame punkte. Kokie tai papuošalai sužinoma iš lentelės TL-3.

6. Pabaigoje nustatoma, ar lobyje yra magiškų daiktų, jei yra, tai kokių.

a) Jei nėra nurodytas daikto tipas, tai pagal Magiškų daiktų lentelę TL-4 nustatoma, kokio tipo magiški daiktai bus lobyje,

b) magiško ginklo rūšis nustatoma taip:

- metamas d% ir pagal Magiškų ginklų tipų lentelę TL-5 nustatomas ginklo tipas,
- pagal Pradedančiojo ginklų lentelę VKL-10 nustatoma konkreti ginklo rūšis,
- pagal Magiškumo priedų lentelę TL-7 nustatomas ginklo magiškumo priedas. *Pvz., kardo magiškumo priedas +10. Tai reiškia, kad prie atakos metimo pridedamas 10. Jei ataka sėkminga, tai padaryta žala irgi didesnė (+10 ŽT),*
- magiškų strėlių ar akmenų skaičius nustatomas metant d10,

c) magiškų šarvų rūšis nustatoma taip:

- metamas d% ir pagal Magiškų šarvų lentelę TL-6 nustatoma šarvų rūšis,
- pagal Magiškumo priedų lentelę TL-7 nustatomas magiškas priedas. Jis įrašomas veikėjo lape, "Atsparos" skiltyje, atitinkamoje eilutėje (padidinama šarvų ar skydo apsauginė vertė). Todėl didės veikėjo gynyba,

d) ritiniai nustatomi taip:

- pagal ritinių lentelę TL-8 nustatomas ritinio tipas,
- jei tai kerų ritinys, pagal Kerų ritiniuose lentelę TL-9 nustatomas kerų tipas ir lygis,
- pagal lentelę LL-4 arba LL-5 nustatomi kerų pavadinimai,

e) nustatomi gėralai (TL-10), žiedai (TL-11), lazdos (TL-12), kiti magiški daiktai (TL-13).

Pabaisų turtai yra dvejopi. Viena jų grupė - tai turtai, kuriuos nešasi su savimi. Jų tipai žymimi raidėmis nuo P iki Z. Jei pabaisų grupėje yra, tarkim, 3 pabaisos, kurios gali turėti R tipo turto, reikia kiekvienai iš trijų pabaisų nustatyti turto dydį. Antra turtų grupė - tai turtai, paslėpti pabaisų guoliuose, būstinėse ir pan. Jie žymimi raidėmis nuo A iki O. Šie turtai labai dideli. Kiekvienos pabaisos aprašyme nurodyta, kiek pabaisų yra grupėje. Jei pabaisų grupė maksimali ar beveik maksimali, jos lobis nustatomas taip, kaip aprašyta aukščiau. Jei grupė perpus mažesnė, tai ir lobis pabaisų būstinėje bus 2 kartus mažesnis. Jei grupė mažesnė 5 kartus, tai ir lobis mažinamas 5 kartus.

Kaip mažinti lobį? Sakykime, turėtų būti 1000 am, 4 brangakmeniai ir 1 magiškas ginklas. Grupė mažesnė 3 kartus. Lobį mažiname 3 kartus. Taigi, bus 330 am, 1 brangakmenis. Ar palikti magišką ginklą ar ne, priklausomai nuo scenarijaus, nusprendžia ŽM.

Lobius skirsto ŽM, jis gali nesilaikyti duotų lentelių, lobius padidinti, sumažinti, sukurti naujus lobių tipus, į lobius įtraukti kitokius vertingus daiktus: brangius kilimus, kailius, retus vynus, senovines retas monetas bei knygas ir pan. Jei lobiuose randami egzotiški daiktai, ŽM turi juos įvertinti aukso monetomis, nes jų vertė nulems veikėjų uždirbtus patirties taškus.

RITINIAI

Tai papiruso ritiniai, pergamentai, kartais molio lentelės, kuriose užrašyta kas nors vertinga.

KERŲ RITINIAI. Juose įrašyti 1, 2 arba 3 kerai. Kerai būna arba tik mago, arba tik žynio, todėl ir panaudoti juos gali tik magas arba tik žynys. Garsiai perskaičius kerai suveikia, o jų tekstas ritinyje prapuola.

APSAUGOS RITINIAI. Juose užrašyti ypatingi kerai, apsaugą nuo tam tikro tipo pabaisų. Jie parašyti paprasta kalba, todėl juos gali naudoti bet kurie

veikėjai, jei tik moka skaityti. Veikėjui garsiai perskaičius tokį ritinį apie jį susidaro R3m apsauginė zona, kuri slenka kartu su veikėju. Į ją negali įeiti pabaisos, nuo kurių saugo tas ritinys. Bet ritinys nesaugo nuo kerų, šaudymo ir svaidymo atakų. Apsauga suyra, jei bent viena apsaugota būtybė kirstynių ginklais atakuoja pabaisą, nuo kurios gina ritinys. Apsaugotieji pro zoną gali šaudyti, svaidyti ir kerėti.

Apsauga nuo žvėrtakių apsaugo nuo 1-10 žiurktakių,
1-8 vilktakių ir šerntakių,
1-4 tigratakių ir loktakių.

Apsauga nuo nemirėlių apsaugo nuo 1-24 skeletų, zombių, gūlų,
1-12 indėvių, nemačių, mumijų,
1-6 šašuolių ar galingesnių nemirėlių.

PRAKEIKIMO RITINYS. Jį skaityti pamėginusį veikėją ištinka prakeikimas. Nereikia perskaityti viso teksto, pakanka mažyčio gabalėlio, net pirmo žodžio. ŽM turi sugalvoti prakeikimo rūšį. Prakeikimų pavyzdžiai:

- prieš veikėją išdygusi to paties lygio pabaisa užpuola ją, o veikėjas netenka iniciatyvos,
- veikėjas virsta varle ar kitu nekenksmingu gyviu,
- reikia permesti vieną iš prigimties savybių,
- veikėjo ūgis sumažėja 40 cm.

Prakeikimą nuima "Atkeikimas" ar "Kerų sklaidymas".

LOBIO PLANAS - žemėlapis ar schema, nurodanti, kaip rasti lobį. Planą iš anksto sudaro ŽM, geriausia, jei tas lobis irgi įsipina į sukurtą scenarijų. Planas gali būti ne visiškai aiškus, užrašytas mįslėmis.

GĖRALAI

Gėralas - tai ypatingas gėrimas, turįs magiškų savybių. Gėralai būna mažuose buteliukuose. Visi jie turi savo skonį, kvapą, spalvą. Dažniausiai veikia 5-10 T, tačiau veikimo laiką žino tiktai ŽM. Gėralas veikia išgėrus visą porciją, tiktai nuodai veikia vos sriūbtelėjus. Gėralo rūšį galima pasakyti sriūbtelėjus mažą gurkšnelį. Žynių tai vidutinis ar sunkus veiksmas, kitų profesijų veikėjams gėralo atpažinimas labai sunkus ar dar sunkesnis veiksmas. Gėralo išgėrimas trunka paprastai 1 t. Veikėjas, išgėręs antrą gėralą, kol dar veikia pirmas, pusei valandos suserga lengva liga, o abu gėralai neveikia (gyduolis su kitais gėralais nesąveikauja).

MAŽYLIS (raudonas, juodos dalelės, be kvapo). Išgėrusi būtybė susitraukia iki 10 cm aukščio. Taip sumažėjęs negali sužeisti padaro, aukštesnio už 30 cm. Lengviau slėptis (priedas +90, judant - +40) ir sėlinti (+80). Gajumas sumažėja tiek kartų, kiek ir ūgis, bet nebūna mažesnis už 20 GT. Gėralai "Mažylis" ir "Didžiulis" veikia priešingai.

Lentelėje TL10 1-9 rodo, kad metus d% ir iškritus nuo 1 iki 9 taškų lobyje bus šis gėralas. Skliaustuose ir minėtoje lentelėje nurodyta gėralo spalva, skaidrumas, jame plaukiojančių dalelių ar jame spindinčių kibirkštėlių spalva ir gėralo kvapas.

MINČIŲ SKAITYMO (gelsvas, sidabrinės kibirkštys, apelsinas). Išgėręs jo ima girdėti padaro, esančio iki 20 m atstumu, mintis, jei 1 T kaupė dėmesį, sutelkė jį konkrečia kryptimi. Mintis girdi net per 0,5 m uolų sieną, bet jas ekranuoja plonas švino sluoksnelis. Veikia panašiai kaip mago kerai "Minčių skaitymas".

DUJINIS (tamsiai raudonas, žydros dalelės, ozonas). Išgėrus kūnas tampa bespalviu dujų debesėliu. Visi viliki drabužiai, laikomi daiktai ir ginklai nukrenta ant žemės. Veikėjas valdo savo dujinį kūną. Vėjui pučiant judėjimo sėkmė nustatoma pagal Veiksmų sėkmės lentelę KL-5 (VM+10 už kiekvieną veikėjo lygį, neskaitant pirmojo). Veikėjas atakuoti negali, jo gynyba padidėja +100. Nuo magiškų ginklų šis gėralas visiškai nesaugo. Išgėrusysis tampa nematomas, gali skraidyti, bet pasibaigus gėralo veikimui jis kris žemyn.

DIDŽIULIS (raudonas, rudos dalelės, actas). Išgėrusio ūgis padidėja dukart, kartu padidėja ir turimi daiktai. Kirstynių AM+40. Kirstynėse daroma žala padidėja dvigubai. Šaudymo ir svaidymo atstumai padidėja dvigubai. Gajumas lieka tas pats.

GYDUOLIS (žalias, neskaidrus, pikis). Veikia kaip žynio kerai "Mažasis gydymas", bet nukautųjų neatgaivina. Išgydo 6-40 ŽT arba dalinį paralyžių, kai veikėjas dar gali gerti. Nepažadina iš miego atgaivinus po klinikinės mirties.

NEMATOMUMO (perlamutrinis, juodos dalelės, iššalvėję skalbiniai). Veikia kaip mago kerai "Nematomumas". Nematomais tampa ir visi veikėjo nešami daiktai, bet ne padarai. Veikėjo paimti daiktai tampa nematomais, o paleisti - vėl matomais.

LEVITACIJOS (mėlynas, skaidrus, bekvapis) Veikia kaip mago kerai "Levitacija".

NUODAI (įvairių spalvų, įvairių kvapų). Nuodai veikia ŽM nuožiūra. Imunitetas visuomet tikrinamas.

MAGIŠKI ŽIEDAI

Veikia užmauti ant rankos piršto. Žiedo galimybes veikėjas sužino užsimovęs žiedą ant piršto. Ant rankos gali būti tik vienas žiedas, jei ant rankos pirštų užmauti du žiedai, tai neveiks nei vienas (veiks tik "Silpnuolis").

NEMATOMUMO - Atakuodamas ir kerėdamas veikėjas tampa matomas. Nematomumas atsistato po 1 tarpsnio.

ŠARVINIS - Atspara padidėja +20, tvermės visiems kerams padidėja po +10.

SILPNUOLIS - Jėga krenta iki 20. Nuimti padeda "Atkeikimas", "Kerų sklaidymas" arba nukirstas pirštas.

VANDENVAIKŠTOS - Leidžia vaikščioti vandens paviršiumi. Jei vandens paviršius banguoja, tai ŽM įvertina vaikščiojimo sunkumą. Veiksmo sėkmė tikrinama pagal Veiksmų sėkmės lentelę KL-5. Veikia 2 valandas per parą. Pargriuvęs veikėjas turi plaukti.

IMUNINIS - dėvint padidėja imunitetas (IM+40).

VARLINIS - leidžia 3 valandas per parą kvėpuoti vandenyje.

LAZDOS, LAZDELĖS IR VYTELĖS

Veikėjas, radęs lazdą, lazdelę ar vytelę, nežino, kiek užtaisų ji turi (jei lazda turi 40 užtaisų, vadinasi, su ja galima kerėti 40 kartų). Užtaisų skaičių nustato ŽM ir pasižymi, nieko nesakydamas žaidėjams. Veikėjui naudojantis lazdų, lazdelių ir vytelių kerais užtaisų skaičius mažėja, tai turi žymėtis ŽM. Pasibaigus užtaisams, lazdos, lazdelės ar vytelės virsta paprastomis, nebe magiškomis.

	ilgis	užtaisų skaičius	naudotojai
lazda	1,8 m	1 - 100	žyniai
lazdelė	1 m	1 - 30	magai
vytelė	30 cm	1 - 10	magai

MAGIJOS PAIEŠKOS VYTELĖ veikia kaip "Kerų paieška".

PARALYŽAVIMO VYTELĖ sukuria 20 m ilgio, 20 m pločio plačiausioje vietoje kūgį, kuris paralyžuoja įvairias gyvas būtybes. Veikia kaip Bi kerų ataka (atakos stiprumas 40). Paralyžius išlieka 6 T.

LAZDA GYDUOLĖ. Ja galima būtybę gydyti vieną kartą per parą (išgydo 10-35 ŽT). Būtybių per vieną parą galima gydyti tiek, kiek užtaisų turi lazda.

PRIEŠMAGINĖ LAZDELĖ. Ja paliestas magiškas daiktas virsta paprastu.

LAZDA SMOGIKĖ. Veikia kaip dvirankis ginklas, padaraș 10-60 ŽT. Kirstynių AM+10. Kiekviena sėkminga ataka sunaudoja vieną užtaisą.

ŽAIBO VYTELĖ. Ji iššauna žaibą, kuris lekia iki 70 m. Tai šaudymo ataka (atstumai 15, 40, 55, 70). Žala 20-180 ŽT. Žaibas - tai Fi kerų ataka (50). Jei padeda Fi tvermė, žala sumažėja perpus.

SLAPTŲ DURŲ PAIEŠKOS VYTELĖ. Vienas užtaisas veikia 5 t. Jei 6 m atstumu yra durys, iš vytelės išlekia šviesos spindulys ir parodo duris. Parodžius pirmas slaptas duris vienas užtaisas išsieikvoja. Išsieikvoja jis ir per 5 t, net jei durys neaptinkamos.

KITI MAGIŠKI DAIKTAI

Jais gali naudotis bet kuris veikėjas. Jie nustatomi metant d10. Žvaigždutė rodo, kad tas magiškas daiktas veikia nuolat ir nereikia tikrinti sugebėjimo naudoti magišką daiktą.

ŠEŠĖLIŲ ŠALMAS*. Šalmą dėvintis veikėjas gali lengviau slėptis (VM+30).

ŠALMAS NAKČIAREGIS*. Šalmą užsidėjęs veikėjas įgyja infraregą, tamsoje ima matyti 20 m atstumu. Apsaugo nuo apakinimo blykstelėjus šviesai tamsoje.

AMŽINASIS ŠALTADEGLIS*. Tai pusės metro ilgumo lazda su stikliniu bumbulu. Šviečia amžinai, apšviečia R15m.

GUDRIEJI VISRAKČIAI. Palengvina rakinimą (VM+30, vagiui VM+50).

VIRVĖ LIPIKĖ. Ji 15 m ilgio, įsakius užšliaužia kietu paviršiumi ir užsiriša reikiamoje vietoje. Stačia stovėti negali. Išlaiko 200 kg.

MIEGO FLEITA. Grojimas ja migdo stuburinius gyvūnus. Tai Bi kerų ataka 60. Veikia du kartus per parą.

KREPŠYS RAJŪNAS*. Į jį įdėti daiktai dingsta. Įkišus ranką į jį išsyk surandamas ieškomas daiktas. Bet neišėmus jo per 2-3 valandas daiktas dingsta visiems laikams. Gyvi padarai dingsta tik visiškai įkišti.

ELFO BATAI*. Jais avintis juda labai tyliai. Sėlinant VM+80.

KARTIS ŠAUNUOLĖ. Tai 3 m ilgio kartis, kurią galima nešioti sulenktą dvilinką. Atakuojant būtybes, dėvinčias odinius, grandininius ar žvyninius šarvus ir būtybes su plika oda ar žvynuota oda AM+20. Žala 20-40 ŽT. Šokant padidina šuolio aukštį ar ilgį du kartus.

BATAI KRITUOLIAI*. Jais dėvintis veikėjas nukritęs patiria tik trečdalį žalos, kurią turėtų patirti.

MAGIŠKŲ DAIKTŲ ATPAŽINIMAS

Lobiuose veikėjai randa ne tik pinigų, brangakmenių ar juvelyrinių dirbinių. Pasitaiko visokių daiktų, jų tarpe ir magiškų. Kaip atskirti paprastus daiktus nuo magiškų?

Tarkime, veikėjas rado šalmą. Jis nori sužinoti, ar šalmas magiškas. Lengviausia panaudoti kerus "Kerų paieška", tuomet kerėtojas pamatys, kad magiškas daiktas melsvai švyti.

Daikto magiškumą galima nustatyti pasinaudojant magijos įgūdžiu atpažinti ir naudoti magiškus daiktus (Atp/Naud). Atpažinimas vyksta taip:

1. ŽM nusprendžia, kaip sunku bus atpažinti tą daiktą.
2. Žaidėjas meta d%, prie jo prideda InP (magai - PrP). Rezultatas bus veiksmo metimas.
3. ŽM žiūri į Veiksmų sėkmės lentelę KL-5:

a) jei VM papuolė į skiltį 100%, tai veikėjas tikrai žino, ar daiktas paprastas ar magiškas. O jei magiškas - tai kam jis tinka,

b) jei į skiltį 1-100%, tai veikėjas abejoja, koks tai daiktas, ir gali pamėginti dar kartą nustatyti magiškumą. ŽM gali duoti nedidelį priedą (nuo VM+5 iki VM+20, priklausomai nuo to, kiek prieš tai buvo išmesta),

c) jei VM papuolė į skiltį N, tai veikėjui atrodo, kad daiktas paprastas.

Taip atpažįstami šarvai, lazdos, lazdelės ir vytelės, kitokie daiktai. Žiedo magiškumas sužinomas užsimovus jį ant piršto, tuomet veikėjas žino, ką gali žiedas, kaip juo naudotis. Gėralų veikimą galima sužinoti išgėrus. Bet galima išgerti ir kenksmingą gėralą ar net nuodus. Gėralo rūšį sriūbtelėjus gali nustatyti žynys (jam tai vidutiniškas ar sunkus veiksmas), kitiems veikėjams tai padaryti gerokai sunkiau (labai sunku ar dar sunkiau). Gėralus galima atpažinti ir pagal išvaizdą, kvapą (Gėralų lentelė TL-10). Ritinius atpažįsta perskaitę. Bet magų kerus įskaito tik magai, žynių - tik žyniai.

MAGIŠKŲ DAIKTŲ NAUDOJIMAS

Magiškais ginklais ir skydais kaunamasi kaip ir paprastais, tiktai jie yra efektyvesni (ginklai turi priedus AM-ui, o šarvai didina gynybą).

Gėralas veikia jį išgėrus. Išgerti reikia visą porciją. Išgėrus mažiau gėralas neveiks, o nuodų užteks išgerti ir vieną lašelį.

Žiedas ima veikti užsimovus jį ant piršto. Žaidėjui tereikia pasakyti: "Mano veikėjas panaudoja žiedą".

Magiški šarvai veikia nuolat, kol veikėjas juos vilki.

Magiškas lazdas gali naudoti tik žyniai. Pirmą kartą panaudojant reikia patikrinti, ar veikėjas sugebės ją panaudoti. Metamas d% ir pridedamas magiškų daiktų įgūdis su bauda -10. Toliau:

a) jei veiksmo metimas Veiksmų sėkmės lentelėje KL-5 papuolė į skiltį "100%", lazdos naudotojas žino, kaip ja naudotis ir žinos visada,

b) jei į skiltį "1-100%" - tai pasinaudoti lazda nepavyks, teks kitą ėjimą pamėginti dar kartą, bet jau be baudos. Jei ir šį kartą papuls į tą pačią sritį - tai tą dieną panaudoti nebepavyks,

c) jei į skiltį "N", tai veikėjas nežino, kaip naudotis lazda ir kitą kartą pamėginti pasinaudoti lazda galės tik gerai išmiegojęs.

Magiškomis lazdelėmis ir vytelėmis gali naudotis tik magai, tikrinimo procedūra tokia pat kaip ir su magiška lazda.

Kitokiais magiškais daiktais naudotis gali visi veikėjai (jei daikto aprašyme neparašyta kitaip). Naudojimosi tvarka aprašyta punkte "Magiškos lazdos". Kai kurie daiktai, pvz., "Šešėlių šalmas", "Šalmas nakčiaregis", "Amžinasis šaltadeglis" veikia automatiškai. Automatiškumas daikto aprašyme žymimas žvaigždute.

SCENARIJAUS KŪRIMAS

ŽM tvarko žaidimą, tačiau jis ne visagalis Viešpats. Prieš pradedant žaidimą ŽM turi sukurti nuotykio scenarijų:

1. Pasirinkti siužetą.
2. Sudaryti vietovės schemą.
3. Pasirinkti ypatingas pabaisas.
4. Nupiešti žemėlapius ir planus.
5. Pastatus, požemius, miškus ir pan. pripildyti pabaisomis ir lobiais.
6. Sugalvoti įdomių smulkmenų.

SIUŽETO PASIRINKIMAS

ŽM turi sugalvoti, ką veiks veikėjai. Tai nusprendus reikia kurti žemėlapius ir planus, kurie turės atitikti siužetą (o siužetas - žemėlapius). Gera užduotis priverčia veikėjus daryti tam tikrus dalykus, kuriuos numatė ŽM. Nuotykiai turi būti logiškai susiję, tikroviški. Tuomet bus įdomu žaisti tiek ŽM, tiek žaidėjams.

Siužetai gali būti įvairūs:

1. Nežinomos teritorijos tyrimas. Veikėjus nusamdo ištirti nežinomą salą, per naktį išdygusią pilį ar slėnį, kurį nusiaubė nežinomos pabaisos.

2. Žvalgyba. Į žmonių gyvenamas žemes įsiveržė priešai. Veikėjai vyksta į žvalgybą išsiaiškinti priešo jėgų išsidėstymo, planų ir t.t.

3. Blogio sunaikinimas. Veikėjai turi sunaikinti nežinomą pabaisą, atsibudusią po daug tūkstančių metų miego, arba pabaisų gūžtą neįžengiamame miške, piratų-kanibalų uostą saloje ir pan.

4. Kelionė į šventyklą. Vienas veikėjas buvo prakeiktas, ir dabar grupė keliauja į tolimą senovinę šventyklą, kurioje gali nuimti prakeikimą.

5. Kelionė kažkam pargabenti. Karalius ar kitas galingas asmuo siunčia veikėjus ką nors pargabenti iš tolimos šalies - labai retą vaistą, magišką daiktą, brangių kailių siuntinį, princesę sužadėtinę ir t.t.

6. Pabėgimas. Veikėjai pabėgo iš nelaisvės. Veikėjai pradeda praktiškai beginkliai. Jų nuotykiai, kol pasieks saugią vietą.

7. Belaisvių išvadavimas. Veikėjai turi išvaduoti Blogio jėgų (banditų, orkų, pikto mago ir jo sąjungininkų) įkalintus žmones. Veikėjai gali būti nusamdyti, pasisiūlyti savanoriais, juos gali priversti dalyvauti šantažuodami ir t.t.

8. Konvojus. Veikėjai lydi karavaną ir saugo jį nuo plėšikų, žvėrių ir t.t.

VIETOVĖS SCHEMA

Pasirinkus siužetą pradžioje sukuriama bendra vietovės, kurioje vyks nuotykis, schema. Numatoma, kur bus upės, ežerai, miškai, krūmynai, šaltiniai. Reikia nustatyti ir kur vyks didžioji nuotykių dalis: pilyje ar bokšte, urvuose ar apleistose kasyklose, kapinėse ar senovinėje šventykloje, tvirtovėje ar forte, mieste ar kaime.

Numatyti, kokios ypatingos pabaisos gali būti pasirinktoje vietoje.

YPATINGOS PABAISOS

Tai pabaisos, kurios yra reikalingos pagal scenarijų. Jas ŽM išsirenka iš pabaisų sąrašų arba gali sugalvoti naujas, atitinkančias scenarijų. Jei nuotykis vyksta kapinėse ir griuvėsiuose, galbūt jos bus nemirėliai, jei magų buveinėje - gyvosios statulos, golemai ar kitokios magiškos pabaisos. Mažiau svarbios pabaisos gali būti išdėstytos atsitiktinai.

ŽEMĖLAPIO IR PLANŲ PIEŠIMAS

Žemėlapiai reikalingi pačiam ŽM - kad nepamirštų, kur kas yra, ir žaidėjams - kad geriau įsivaizduotų vietovę.

Jei žemėlapyje pažymėti lobiai, pabaisų guoliai, šaltiniai su geriamu vandeniu ir kiti dalykai, kurių žaidėjai neturi žinoti, tai ŽM tokio žemėlapio žaidėjams nerodo. Tačiau kartais veikėjai turi žinoti vietovę. Tada reikia nupiešti žemėlapio kopiją, bet be detalių, kurias sužinojus pasidarytų neįdomu žaisti.

Pastatų ir požemių planai. Juos ŽM irgi negali išsyk parodyti žaidėjams. Planus ŽM turi tik pats. O žaidėjams jis nupiešia tik tas plano dalis, kurias turi pamatyti pastatan įėjęs veikėjas.

Jei kurioje patalpoje vyksta kautynės, ŽM turi nupiešti stambesnį tos patalpos planą.

Planus geriausia piešti ant languoto popieriaus. Piešiant pastatų, urvų ir pan. planus paprastai vienas langelis atitinka 3 x 3 m kvadratą. Žemėlapių masteliai, aišku, kitokie.

Pastatų planuose pažymimi langai, durys, laiptai, svarbūs baldai, lobių vietos, spąstai ir t.t. Tam naudojami sutartiniai ženklai.

Piešiniai. Jei ŽM gerai piešia, jis gali iš anksto nupiešti, kaip atrodo pabaisos, pilys, pastatas, kur vyksta veiksmas. Juos reikia parodyti tuo metu, kai veikėjas pamato pabaisą, pilį, pastatą ir pan. Jei ŽM turi knygų ir žurnalų su tinkamais piešiniais, gali juos perpiešti ar rodyti piešinius knygose.

Figūrėlės. Jei ŽM turi žvėrių, karių ir pan. figūrėlių, tai jas galima panaudoti

žaidimo metu. Stambiam plane išdėliojus figūrėles, žaidėjai, ypač pradedantys, geriau įsivaizduos situaciją.

PATALPŲ PARENGIMAS

Tai pabaisų, lobių, spąstų išdėstymas pastatuose, kiemuose, požemiuose. Pirmiausia išdėstomos būtinosios pabaisos ir būtinieji turtai. Parengiant likusias patalpas galima naudotis Patalpų turinio lentele TL-14. Pirmasis metimas parodo, kambarys tuščias, su pabaisa ar su spąstais, o gal ypatingas. Antrasis metimas rodo, ar yra kambaryje lobis. Net ir tuščiuose kambariuose pasitaiko lobių. Šie atsitiktiniai lobiai nustatomi pagal Atsitiktinių lobių lentelę TL-15. Atsitiktiniai lobiai irgi neguli šiaip sau ant grindų. Jie bus skryniose, paslėpti balduose, po grindimis ir pan.

Pabaisų patalpose negali būti labai daug, nes kitaip jos neturės kuo misti, ims pjautis, nes daugelis jų nesutaria tarpusavyje. Jei pabaisų bus per daug, ir nuotykis bus pernelyg sunkus.

SMULKIOS DETALĖS

Paskiausiai pažymimos smulkios detalės, kurios didina įdomumą. Tai paprasti, bet kuo nors ypatingi daiktai kambariuose, kvapai. Vieni jų leis veikėjams nuspėti, kas jų laukia toliau, kiti - klaidins. Bet pernelyg daug detalių irgi blogai - žaidimas gali nusibosti.

KLAJOJANČIOS PABAISOS

Galima sudaryti nedidelę klajojančių pabaisų lentelę. Tai 4-10 pabaisų sąrašėlis. Pabaisų rūšys turi atitikti scenarijų. Veikėjai paprastai klajojančias pabaisas prisišaukia triukšmaudami. Be to, kas kelintą ciklą ŽM gali mesti d10, ir, jei iškrenta 1, tada pasirodo klajojanti pabaisa. Kuri? Dar kartą metamas kauliukas ir pagal sąrašėlį sužinome pabaisos rūšį, o pagal jos aprašymą - kiek pabaisų bus, kaip jos elgsis ir pan.

ŽM kai kuriais atvejais gali nemesti kauliuko arba klajojančios pabaisos pasirodymui duoti didesnę tikimybę. *Sakykime, keli veikėjai įnirtingai kapoja ir daužo užrakintas duris, kad net bilda visas požemis. Netoli gali būti agresyvi pabaisa. Triukšmo perspėta pabaisa gali tyliai prisėlinti ir užpulti, pasislėpti pasaloje ir laukti, paspęsti veikėjams spąstus, pasikviesti pastiprinimą ar griebti savo lobį ir sprukti.*

SPĄSTAI

Spąstai - tai bet koks paprastas ar magiškas įtaisas, o gal laukiantys kerai, kurie gali padaryti žalą, sugaišinti ar kaip kitaip neigiamai paveikti veikėjus ar pabaisas. Spąstus galima surasti ir nukenksminti, nors tai nėra paprasta. Spąstai gali būti duryse, sienose, lubose, grindyse, balduose, lobyje. Viename kambaryje kartais būna keletas spąstų. Bet nereikia persistengti, nes pernelyg pavojingi spąstai greitai išnaikins veikėjus. Daug mirtinų spąstų galima naudoti tik žaidime su patyrusiais žaidėjais.

Spąstai gali būti labai įvairūs:

- ašmenys (jie iššoka iš kokio daikto ir sminga į veikėją)
- pabaisa (iš skrynios išnyra gyvatė ir kerta apstulbusiam veikėjui)
- strėliukė (iš užrakto iššauna strėliukė, galbūt užnuodyta)
- sprogimas (lobyje kažkas sprogsta, nors galbūt tai iliuzija)
- krentantis daiktas (užmynus tam tikrą grindų plokštę ant galvos krenta akmeninis blokas)
- vilkduobė (užmaskuota duobė ar šulinys, kurios dugne gali būti gyvatės, žiurkės, ietys smaigaliais aukštyn)
- rūkas ir dūmai (palietus užraktą, kambarį užpildo rūkas ar dūmai - stingdantys, atimantys jėgą, perpus sumažinantys žiežirbų skaičių, mirtini)
- iliuzijos (kambarin įsiveržia netikros pabaisos, grasinančios pražūtimi)
- šviesos plyksnis (tamsoje plyksteli ryški šviesa, trumpam apakinanti veikėją; jei tai Fi kerai, padės Fi tvermė)
- užnuodytas spyglys (kardo rankenoje yra spyglys, kuriuo įsidūręs veikėjas miršta, išprotėja, suparalyžuojamas...)

YPATINGI KAMBARIAI

Tai kambariai, kuriuose veikėjus gali ištikti kas nors ypatinga:

- aliarmas (įėjus kambarin suskamba varpas, kviečiąs pabaisas)
- iliuzija (kambario kampe pūpso krūva aukso, kurio iš tikrųjų ten nėra)
- pastato kitimas (įėjus kambarin koridoriuje persistumia sienos, todėl išėję į koridorių veikėjai nebesusigaudo, paklysta)
- baseinas ar fontanas (jo vanduo gali būti gėralas gyduolis)
- garsai (kambaryje aidi keisti garsai - kniaukimas, šlamėjimas, knarkimas, nuolat tą patį eilėraštį deklamuojantis balsas)
- statula (didžiulė auksinė statula, kurios negalima nei sukapoti, nei išsigabenti sveikos)
- slaptas praėjimas (kambaryje slaptos durys, vedančios į kitą aukštą, lobyną, požeminius sandėlius)

TURINYS

Tu skaitai Žaidimo Meistro knygą? ... 3
KAULIUKAI ... 5
VEIKĖJŲ KŪRIMAS ... 6
PATIRTIS IR LYGIO KILIMAS ... 8
KAIP PARDUODAMI IR PERKAMI ĮVAIRŪS DAIKTAI ... 11
Kiek kainuoja paprastas magiškas ginklas ... 11
PINIGŲ IR DAIKTŲ SVORIS ... 11
KERAI ... 12
1-ojo lygio mago kerai ... 13
2-ojo lygio mago kerai ... 15
3-ojo lygio mago kerai ... 18
4-ojo lygio mago kerai ... 21
5-ojo lygio mago kerai ... 23
1-ojo lygio žynio kerai ... 26
2-ojo lygio žynio kerai ... 28
3-ojo lygio žynio kerai ... 30
4-ojo lygio žynio kerai ... 32
5-ojo lygio žynio kerai ... 33
PABAISOS ... 36
Kiek pabaisų sutiks veikėjai? ... 36
Kaip elgsis pabaisos, sutikusios veikėją ... 36
Ar trauksis pabaisos kautynių metu? ... 37
Ginklais besikaunančios pabaisos ... 37
Įvairios pabaisos ... 42
TURTAI ... 51
Pabaisų turtai ... 52
Ritiniai ... 53
Gėralai ... 54
Magiški žiedai ... 55
Lazdos, lazdelės ir vytelės ... 56
Kiti magiški daiktai ... 57
Magiškų daiktų atpažinimas ... 57
Magiškų daiktų naudojimas ... 58
SCENARIJAUS KŪRIMAS ... 59
Siužeto pasirinkimas ... 59
Vietovės schema ... 60
Ypatingos pabaisos ... 60
Žemėlapio ir planų piešimas ... 60
Patalpų parengimas ... 61
Smulkios detalės ... 61
Klajojančios pabaisos ... 61
Spąstai ... 62
Ypatingi kambariai ... 62



ŽAIDIMO MEISTRE!

Jeigu perskaičius šias taisykles Tau iškilo klausimų, rašyk Vilniaus fantastų klubui "Dorado" šiuo adresu:

G.Beresnevičiui
Antakalnio 65 - 33
2040 Vilnius

Kartu įdėkite ir voką su savo adresu ir užklijuotais pašto ženklais.

Jei gali pasiūlyti, kaip patobulinti šias taisykles, ar turi gerų idėjų bei sumanymų - rašyk mūsų klubui.

Būsime labai dėkingi !

Fantastinis vaidmenų žaidimas KARIAI IR MAGAI.
Žaidimo Meistro knyga.
Žaidimo taisyklės.
Parengė Kastytis Beitas
Redaktorius Gediminas Beresnevičius
Viršelio piešinys Lario Elmoro, iliustracijos Hertos Matulionytės
Maketavo Romualdas Janušonis
© Kastytis Beitas, 1992
© "Dorado", 1992
Vilniaus fantastų klubas "Dorado", Antakalnio 65-33, 2040 Vilnius
Parengta spaudai 1992.10.2. Formatas 60 x 84/16. 3,8 apsk. l. l. Tiražas 99 egz. Užsakymas