Fantastinis vaidmenų žaidimas

KARIAI IR MAGAI

PAGRINDINĖS TAISYKLĖS



Vilniaus fantastų klubas

DORADO

Fantastinis vaidmenų žaidimas

KARIAI IR MAGAI

Pagrindinės taisyklės

2 pataisytas ir papildytas leidimas

Parengė Kastytis Beitas



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, druckis 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



DĖMESIO!

Žaidėjai gali skaityti tik iki 29 puslapio.
Toliau skirta Žaidimo Meistrui!

Jūsų rankose - "Karių ir magų" pagrindinių taisyklių antrasis leidimas. Pirmą kartą žaidimo taisyklės buvo išleistos 1992 m. rudenį. Per praėjusius tris metus "Kariai ir magai" išplito po visą Lietuvą. Šio žaidimo entuziastų ratas plečiasi, todėl ir buvo sumanytas pakartotinas leidimas.

Kastytis Beitas nuolat tobulina savąją sistemą, tad šiame leidime rasite nemažai pakeitimų. Iš esmės pakeisti kerai ir jų naudojimo būdas. Nuo pirmojo leidimo skiriasi mago aprašymas. Žynį pakeitė vitalistas. Kur kas plačiau aprašytos ginklais besikaunančios pabaisos. Duotos naujos veikėjų išvaizdos lentelės. Ir t.t.

Kai kurie nauji pakeitimai pateikti su nuorodomis į pirmąjį "Karių ir magų" priedą. Pavyzdžiui, šiose taisyklėse nėra paaiškintos rungtys ir bandymai, visiškai nebėra paprastų pabaisų. Tai ir daugelį kitų dalykų rasite Priede. Taigi, norint sėkmingai meistrauti "Karius ir magus", būtina įsigyti ir minėtą Priedą. (Mes negalėjome dubliuoti Priede išdėstytų taisyklių, kitaip būtų pernelyg išsiplėtusi šio leidinio apimtis.)

Planuojama išleisti ir antrąjį Priedą, kuriame bus aprašytos statulos, mentalistas bei kitkas.

Galbūt Jums kils klausimų, pastabų ar pastebėsite netikslumų šiose taisyklėse. Gal neturite Priedo? O gal norite dalyvauti "Dorado" klubo rengiamuose vaidmenų žaidimų turnyruose ar sužinoti apie kitus fantastikos mėgėjų renginius? Rašykite mums šiuo adresu:

"Dorado" klubui, a/d 216, 2040 Vilnius.

Atsakymo greičiau sulauksite, jei su laišku kartu įdėsite ir voką su užrašytu savo adresu ir pašto ženklu.

Gediminas Beresnevičius

TERMINAI

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

VEIKĖJAS - žaidėjo valdoma ir vaidinama protinga būtybė (žmogus, dvorfas, miškavaikis) žaidimo pasaulyje.

ŽAIDIMO PASAULIS - įsivaizduojami kraštai ir vietovės, kuriuose vyksta 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.

PAPRASTAS - bet kokia būtybė, su kuria susiduria veikėjas, priklauso jo sugebėjimai. Prigimtis nesikeičia visą veikėjo gyvenimą. Prigimties savybės tai jėga, vikrumas ir t.t.

ĮGŪDIS - veikėjo gebėjimas 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 ginklo, 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 patirtį, gajumą ir įgūdžius, o pabaisos - pavojingumą ir gajumą.

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

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

KIRSTYNĖS - kova rankiniais nešaunamaisias 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 - magiškas gėrimas.

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

SUTRUMPINIMAI

ŽM	-	Žaidimo Meistras
Kr	-	karys
Mg	-	magas
Pd	-	pėdsekys
Vg	-	vagis
Vt	-	vitalistas
Dv	-	dvorfas
Mv	-	miškavaikis
T	-	tarpsnis - 10 min.
t	-	tarpsnelis - 10 sek.
Jė	-	jėga
In	-	intuicija
Pr	-	protas
Sv	-	sveikata
SvB	-	sveikatos bandymas (žr. Priedą)
JėR	-	jėgos rungtis (žr. Priedą)
YŽ	-	ypatinga žala (žr. Priedą)
d10	-	dešimtainio kauliuko metimas. Iškritęs 0 reiškia 10 (d - anglų žodžio "dice" - kauliukas sutrumpinimas).
d%	-	procentinis arba šimtainis metimas. Metami du dešimtainiai kauliukai. Vienas reiškia dešimtis, kitas - vienetus. Iškritę 0 ir 0 reiškia 100.
Va	-	valia
Vi	-	vikrumas
Ža	-	žavumas
JėP	-	jėgos didysis priedas
Jėp	-	jėgos mažasis priedas
AM	-	atakos metimas
AVM	-	atakos ir veiksmo metimas
IM	-	imuniteto metimas
VM	-	veiksmo metimas
EM	-	elgesio metimas
GT	-	gajumo taškai
PT	-	patirties taškai
ŽT	-	žalos taškai
mn	-	moneta
pm	-	platinos moneta
am	-	aukso moneta
sm	-	sidabro moneta
vm	-	vario moneta
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 kelione. 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...

Dviguba ataka - būdamas (10-ViP) lygio karys įgyja gebėjimą atakuoti du kartus per tarpsnelį. Antros atakos iniciatyva gaunama iš pirmosios atakos iniciatyvos atėmus 5.

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 - darys dvigubą žalą. Vagių klausa geresnė negu kitų veikėjų (klausymo VM+20), todėl nepatingėk pasiklausyti prie durų ar plonos sienos... Tiesa, kautynėse daug neišgirsi - žvanga ginklai, rėkia besikaunantieji, mauroja pabaisos.

O jei tave nuskriaus draugas, neteisingai padalins 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.

Dviguba ataka - būdamas (13-ViP) lygio vagis įgyja gebėjimą atakuoti du kartus per tarpsnelį. Antros atakos iniciatyva gaunama iš pirmosios atakos iniciatyvos atėmus 5.

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 pernelyg trukdo judėti. Tinkamiausi - kardas, trumpas kardas, trumpas lankas, kirvukas, durklas.

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

MAGAS

Tu - magas! Visą gyvenimą paskyrei magijai, magija - tavo gyvenimo centras!

Magų kerai - ypatingi, jie skiriasi nuo vitalistų kerų, nors kai kurie kerai yra panašūs. Tu negali naudoti vitalistų kerų, o vitalistai - tavo. Kerų magai išmoksta daugiau, negu vitalistai. Kerais tu gali atakuoti ir gintis, rinkti informaciją.

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.

Magų bokšte (taip vadinamos kovinių magų mokyklos) tu išmokai 105 kerų užkeikimus. Išmokai ir užmiršai. Bet tu, kaip ir kiekvienas magas, turi **kerų omenį**! Tai ypatinga atminties dalis, kuri leidžia įsiminti kerus ir kerėti. Kai pasiekei 1-ąjį mago lygį, tavo omenyje iškilo keli kerai, kuriuos tu greitai įrašei į savo **Kerų knygą**. Juos gali naudoti būdamas šnibždūnu. Visi likę glūdi tavo atmintyje. Bet juos atsiminsi tik sukaupęs patirties ir pakėlęs lygį. Tuomet ir tuos kerus įrašysi į savąją Kerų knygą.

Mago Kerų knyga - gremėzdiškas pergamentinis folijantas - maždaug 50 cm x 50 cm x 10 cm dydžio. Joje telpa 40 aprašymų. Kerų knyga magui įteikiama, jam baigus Magų bokštą. Magai visą gyvenimą renka kerus į savo Kerų knygą.

Kerų knygoje telpa du kartus daugiau kerų, negu jo omenyje. Kiekvieną dieną magas gali naudoti tik pusę knygoje turimų kerų, nes tik tiek jis įsimena, tik tiek telpa jo omenyje. Jei knygoje jų 3 ar 4, įsimena tik 2, jei 5 ar 6 - įsimena tik 3 ir t.t.

Norėdamas kerėti tu gerai išsimiegojęs atsiverti Kerų knygą ir susikaupęs perskaitai norimus kerus. Jie ryškiai įsirašo tavo omenyje, tu gali jais kerėti. Omenyje kerai lieka dienas, savaites, mėnesius... Bet kiekvieną savaitę tu gali pamiršti vienus kerus (10% tikimybė, kad pamirši vieną iš atmintyje turimų kerų). Todėl Kerų knygą geriau turėti su savimi. O jei prireikia kerų, kuriuos turi knygoje, bet neturi omenyje? Tuomet tu išsimiegi, perskaitai Kerų knygoje reikiamus kerus - ir jie atsiduria omenyje. Bet užtai tu turi pasirinkti, kuriuos anksčiau turėtus kerus iš omens ištrinsi.

Omenyje turimus kerus gali vartoti, kol išseks 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.

Kai sukaupi pakankamai patirties ir keli lygį, tavo Kerų knygoje ir kerų omenyje atsiranda vietos vienam ar keliems naujiems kerams. Tu atsimeni mokykloje išmoktus kerus ir įrašai juos į Kerų knygą. Arba vietoje jų gali panaudoti kerus Kerų skaitymas ir įrašyti kerus iš turimo magiško ritinio, jei tavo lygis prilygsta (ar yra didesnis) ritinio kerų lygiui.

O kas bus, jei prarasi savo Kerų knygą? Tuomet turi įsigyti naują Kerų knygą. Turi grįžti į savo Magų bokštą, sumokėti didžiulę baudą ir gauti naują knygą. Kaip tai padaryti - žino Žaidimo Meistras.

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 kėrėdamas atidaryti ar užremti duris, užskristi į aukštą bokštą, Žaibu ar Ugnies kamuoliu - stipriais koviniais kerais - nukauti galingą priešą.

Magas vengia eiti 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.

Lobiuose dažnai pasitaiko **ritinių** - 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, panaudojęs Kerų skaitymą, gali rastus kerus persirašyti į savąją Kerų knygą.

Kerėdamas tu turi stovėti netrukdomas, gali lėtai eiti, joti, bet negali bėgti, plaukti. Turi susikaupti ir ištarti užkeikimą, rankomis atlikti tam tikrus judesius. Jei tau susikaupusiam 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 yra vienos rūšies - Fi. Bet jis turi visas tris tvermes - Fi, Bi ir Psi, kurios gina nuo kitų magų, vitalistų ar mentalistų atakų.

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 vartoti paprastą ir trumpą kardą bei durklą, o 2-ojo ir 3-ojo lygio - trumpą kardą ir durklą. Aukštesnių lygių magai gali kautis tik durklais ir be ginklo.

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 nevartoja skydų.

VITALISTAS

Tu - vitalistas! Kautynėse tu kauniesi ir ginklu, ir kerais. Tiesa, kautis gali tik bukais ginklais (buože, spragilu, kartimi), bet tu gali kerėti! Tavo koviniai kerai veikia visa, kas gyva. Kerais tu gali padidinti savo ir draugų gebėjimą apsiginti nuo ginklų bei tvermę kerams, gydyti žaizdas ir ligas, nukenksminti nuodus. Ir net atakuoti priešus - apakinti, sustingdyti ar numarinti. Tavo kerai Bi tipo - jie veikia gyvūnų ir augalų, grybų ir bakterijų, paprastų ir magiškų būtybių organizmų gyvybę.

Atsimink, jei imsi kautis kardu, ietimi ar kitu aštriu ginklu, visi tavo įgūdžiai ir gajumas nusmuks vienu lygiu. Kirviu tu gali kirsti žabus ar skaldyti malkas, peiliu mėsinėti elnią ar operuoti sužeistąjį, yla taisyti odinius šarvus ar batus, bet nagali atakuoti.

Sutiktus nemirėlius - ypatingas, iš mirusiųjų būtybių kilusias pabaisas - tu gali nuvaryti žvilgsniu ir valios pastangomis[1].

Tu - vitalistas! Tu labai reikalingas, nes kautynėse ar po jų Mažojo gydymo kerais gydai draugų žaizdas ar atgaivini nukautus draugus.

Kautynėse vitalistai dažniausiai saugo užnugarį nuo netikėto užpuolimo ir prireikus gydo draugus ar atakuoja kerais. Jei grupėje trūksta karių, tuomet vitalistai kaunasi kaip kariai. Ir kaunasi neblogai, nes dėvi kokius nori šarvus, ginasi skydu. Vitalistai ieško magiškų šarvų ar magiškų bukų ginklų, nes kirstynėse jie labai praverčia. Daugelis vitalistų meistriškai svaido akmenis svaidykle.

Vitalistai - kerėtojai. Vitalistų mokykloje jie išmoksta tarti 90-ies kovinių kerų užkeikimus, atlikti rankomis jų gestikuliaciją. Išmoksta ir užmiršta. Šie užmiršti kerai lieka tolimojoje atmintyje. Todėl 1-ojo lygio vitalistai kaunasi bukais ginklais kaip paprasti kariai. Jie jau turi žiežirbų, tačiau kerėti gali tik iš vitalisto kerų ritinių.

Pajutęs, kad yra pakankamai patyręs (pasiekęs 2-ąjį lygį), vitalistas ilgai medituoja ir atsimena vieną ar kelis vitalistų mokykloje išmoktus 2-ojo lygio kerus. Atsiminti kerai persikelia į **artimąją atmintį**. Dažniausiai prisimena Mažąjį gydymą. Kerus vitalistas atsimena atsitiktine tvarka (todėl tenka mesti kauliukus). Jei vitalistas turi vitalisto kerų ritinį, tuomet gali prieš medituodamas perskaityti rutunyje užrašytus tinkamo lygio kerus (jų užkeikimą ir gestikuliaciją). Medituodamas jis tuos kerus įsimins artimojoje atmintyje ir galės vartoti. Taip vitalistas gali išmokti konkrečius norimus kerus, net jei tie kerai neįeina į 90 "mokyklinių" kerų.

Tačiau vieną dieną vartoti galima tik pusę atsimintų kerų, nes tik tiek jų telpa **kerų omenyje**. Omuo - ypatingai treniruota atminties dalis, leidžianti kerėti. Kiekvieną rytą vitalistas sprendžia - kokių kerų šiandien labiausiai reikės. Jei tuos kerus turėjo omenyje vakar, tuomet viskas tvarkoje. Bet jei šiandien reikės kerų, kuriems vakar nebuvo pasiruošęs, tuomet vitalistas trumpai medituoja ir atsimena norimus artimojoje atmintyje turimus kerus.

Jei artimojoje atmintyje turi 8 kerus, tai omenyje telpa tik 4 kerai. O kiek kartų tuos 4 kerus galės pavartoti, nulemia žiežirbų skaičius. 2-ojo lygio kerams reikia dviejų žiežirbų, 3-ojo lygio kerams - trijųjų žiežirbų ir t.t. Žiežirboms pasibaigus vitalistas nebepajėgia kerėti iš omens, bet gali kautis, varyti nemirėlius. Kerėti iš ritinių gali, nes juose būna įterptos žiežirbos. Gerai išmiegojus žiežirbos atsistato.

Vitalistas gali naudoti bet kurio lygio vitalisto kerus iš ritinio. Perskaityti ritinio kerai ima veikti, jų tekstas ritinyje prapuola, žiežirbos ritinyje išnyksta, todėl tų kerų antrą kartą panaudoti nebegalima. Vitalistas ritinį gali ne išsyk sunaudoti, o saugoti jį. Pasiekęs reikiamą lygį ir perskaitęs ritinio kerus, išmoks juos visiems laikams.

---

[1] Nemirėliai ir jų varymas aprašyti Taisyklių priede Nr.1.

Vitalistas, kaip ir magas, kerėti gali tik nesuvaržytas. Surištas, suparaližuotas kerėti negali, nes kerint reikia gestikuliuoti ir kalbėti. Kerai nepavyksta bėgant ar kaunantis. Atakuotas vitalistas susipainioja, ir kerai nepavyksta. Šiems kerams reikalingos žiežirbos prapuola. Kerėti galima vieną kartą per tarpsnelį.

Dviguba ataka - būdamas (15-Vip) lygio vitalistas įgyja gebėjimą atakuoti du kartus per tarpsnelį. Antros atakos iniciatyva gaunama iš pirmosios atėmus 5.

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

Gajumas - 5-30 GT plius SvP.

Ginklai. Vitalistas 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 toli - 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.

Dviguba ataka - būdamas (12-Vip) lygio pėdsekys įgyja gebėjimą atakuoti du kartus per tarpsnelį. Antros atakos iniciatyva gaunama iš pirmosios atėmus 5.

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 nemėgsta alebardų).

Šarvai - tik odiniai, negali naudoti skydų.

DVORFAS[1]

Tu - dvorfas karys! Tu - ne žmogus. Tu - ypatingos humanoidų rūšies atstovas. Visi dvorfai žino, kad jūs, dvorfai, geresni už žmones - tvirti, ištvermingi, blaivaus proto, ilgaamžiai, matote tamsoje, o gyvenate arti Motinos Žemės širdies - požemiuose. Jūs vieninteliai mokate kaip reikiant apdoroti Žemės gelmių dovanas - metalą ir akmenį.

Jūs esate paties tinkamiausio ūgio - vidutiniškai 130 cm, o sveriate apie apie 65 kg. Jūs nesate ištįsę kaip kokie žmonės ar elfai. Dvorfai tvirto sudėjimo, labai stiprūs. Jūsų liemenys, rankos ir kojos neišdžiūvę lyg šakaliai. Veidai ir nosys taurūs - stambūs, saikingai grubūs. Tikras dvorfiškas veidas negali būti putniažandis lyg miškavaikio ar perdėtai dailutis lyg elfo. Vešlios barzdos - protingos būtybės pasididžiavimas - auga ir dvorfams ir dvorfėms. Todėl neišmanėliai dvorfes palaiko dvorfais. Ko norėti iš tamsuolių! Dvorfių barzdos dažniausiai būna trumpai pakirptos, o dvorfų - ilgos, supintos į kaseles. Tačiau dvorfai kariai, prieš pavojingus žygius barzdas pasitrumpina, kad netrukdytų kautynėse. Kojos skoningai trumpos, eisena solidi, kiek krypuojanti.



Dvorfai kariai žemės paviršiuje dėvi šarvus, dažnai net miega jų nenusivilkdami.

Tu karys, kaip ir daugelis dvorfų kovotojų. Apie kario profesiją paskaityk skyrelyje "Karys".

Kaip ir kiekvienas dvorfas tu turi ne tik paprastą regą, bet 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. Dvorfai kariai visada stiprūs (JėP $\geqslant$ 10), ištvermingi (SvP $\geqslant$ 5), bet nelabai žavūs (Ža$\leqslant$90).

Gajumas - 5-45 GT plius SvP už kiekvieną lygį.

Ginklai - įvairūs, atitinkantys jų ūgį. Kariai mėgsta trumpakočius 2-R kirvius, juos naudoja kaip vienarankius (pagal 1-R įgūdį). Visiškai nenaudoja 2-R ginklų - kalavijų, spragilų, iečių, alebardų. Nevartoja ir ilgų lankų.

Šarvai - dažniausiai metaliniai žvyniniai ar plokštiniai. Bet ne visi šarvai dvorfams tinka - juk dvorfai žemi ir kresni. Vartoja skydus.

Koviniai ypatumai. Prieš goblinus ir koboldus dvorfų AM+5, nes dvorfai gerai išmano jų gynybos techniką. Kai gnoliai, vabalokiai, ograi, ogremagai, troliai, milžinai atakuoja dvorfus, tai puolančiųjų AM-10, nes dvorfai turi įgimtą kirstynių gynybą nuo aukštaūgių.

[1] Plačiau apie dvorfus ŽM gali paskaityti skyrelyje "Ginklais besikaunančios pabaisos"

MIŠKAVAIKIS[1]

Tu - miškavaikis. Tu - ne žmogus. Tu - ypatingos humanoidų rūšies atstovas. Taip, jūs miškavaikiai, nedidukai, jūs ne tokie aukšti lyg gnoliai ar žmonės, nesate stiprūs lyg dvorfai ar minotaurai, bet jūs vikrūs ir atsparūs magijai. Jūs žinote gyvenimo prasmę.

Jūs žinote, kad didžiausia vertybė - ramus gyvenimas jaukioje trobelėje, kai krosnyje liepsnoja kaitrios malkos, kai už lango staugia pūga ar teškia šaltas rudens vėjas. O tu sėdi mėgstamame krėsle ir geri karštą arbatą, užsikąsdamas mėlynių ar aviečių pyragu, ir žinai, kad tavo sandėliuke pakanka mėsos ir dešrų, džiovintų vaisių ir uogienių, medaus ir kruopų, midaus ir alaus. Netrukus ateis kaimynai, ir jūs pasakosite linksmas ar baisias istorijas...

Tačiau tokį gyvenimą reikia saugoti nuo užpuolikų. Ir saugai tu - miškavaikis karys. Galbūt tu stovi sargyboje, nebodamas bjauraus oro ar net audros. O gal tu smagiai leidi laiką savo būste - trobelėje ar jaukiai įrengtoje drevėje - tačiau netoliese guli šarvai, skydas, trumpas kardas ir trumpas lankas.

Tu tikriausiai nesi koks nutrūktgalvis, bet nori praturtėti - ieškai lobių ar užsidirbi kareiviško amatu. Juk turtas paskui leis mėgautis namų jaukumu. Tavo tėviškė - miškas. Ir kai praturtėsi, pasistatysi puikiai įrengtą namelį, ir gyvensi taip, kaip pridera tikram miškavaikiui.

Tavo veidas putlus ir bebarzdis lyg žmonių vaiko, o ausys smailos. Vidutinis jūsų ūgis - 110 cm, svoris - 45 kg. Jūs panašūs į kresnus, labai vikrius žmones. Kadangi tu mažas ir vikrus, į tave sunku pataikyti. Tu puikiai gebi pasislėpti, ypač miške, krūmuose ar aukštoje žolėje.

Tu karys, kaip ir daugelis miškavaikių. Apie kario profesiją paskaityk skyrelyje "Karys".

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 - jėga. Kuo didesnė jėga, tuo lengviau atakuoti kirstynėse. Miškavaikiai kariai visada vikrūs (jų Vi>60), todėl jiems lengviau gintis, jie taiklesni, geriau svaido durklus. O kadangi miškavaikiai gyvena gamtoje, valgo sveiką maistą, jų sveikata tvirta (SvP>40).

Gajumas - 5-30 GT plius SvP už kiekvieną lygį.

Ginklai - atitinka ūgį - durklai, trumpi lankai, trumpi kalavijai, vienarankiai kirviai, svaidyklės, akstys, maži arbaletai.

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

[1] Plačiau apie miškavaikius ŽM gali paskaityti skyrelyje "Ginklais besikaunančios pabaisos"

KERAI

Kerų aprašymuose naudojami šie sutrumpinimai:

L	- lygis (L_{Mg} - mago lygis)
Mg visus	- pvz., magas mato visus nematomus
b	- būtybė
konc.	- kerai veikia, kol kerėtojas koncentruoja dėmesį
nuolat	- kerų efektas lieka amžinai
o	- daiktas, objektas
žr.	- žiūrėk aprašymą
18+3xL	- skaičius lygus lygiui padaugintam iš 3, plius 18
3+d10	- skaičius lygus d10 metimo rezultatui plius 3
R	- reikia paliesti ranka
R3m	- kerų veikimo zona apvali (ar sfera), spindulys 3 m.
K6m	- kerų veikimo zona kubo formos, kraštinė lygi 6 m
S2cm	- kerų veikimo riba per 2 cm nuo kūno paviršiaus

Stačiuose skliaustuose pateikta kerų statistika. Pirmųjų skliaustų tarpe nurodyti atstumai: pirmasis skaičius rodo, kokiu nuotoliu nuo kerėtojo veiks kerai, o antrasis - kerų zonos dydį (dažniausiai zona apvali, todėl nurodomas jos spindulys). Pvz., 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. ↑70;R3m reiškia - šaunami kerai, lekia 70 m, pataikius veikia zonoje, kurios spindulys 3m. Antrajame tarpe nurodyta trukmė: pirmasis skaičius nusako kerėjimo trukmę, antrasis - nurodo kerų veikimo trukmę. Trečiame tarpe nurodyta, ką veikia kerai, ar kita informacija.

KERŲ KRYPTYS

Prie kai kurių kerų pavadinimų pateikta **kerų kryptis** (pvz., šalčio, erdvės, augalų). Kryptis rodo, kaip veikia kerai. Kryptis svarbi atakuojant būtybes, kurios yra jautrios tam tikros krypties kerams.

PAKLAIDOS

Teleportuojantis ar kitais panašiais atvejais galimos paklaidos, kurioms nustatyti siūlome "ciferblato" metodą.

Tarkime. Mg teleportuojasi Saviteleportacija 10 km, jo PrP=20. Saviteleportacija duoda (30-PrP)% paklaidą. Tuomet maksimali paklaida bus 10% atstumo - 1 km. Tada išmestas d% rodo paklaidos dydį. Tarkime. d%=31. Vadinasi, Mg nepataikė 1 km x 0,31 = 310 m.

Po to, antruoju d% metimu, nustatoma nepataikymo kryptis įsivaizduojamo laikrodžio ciferblate. Ciferblato centras - vieta, į kurią nori persikelti Mg, 12 valanda - kryptis nuo kerėjimo vietos į persikėlimo vietą, 6 valanda - priešinga kryptis ir t.t.

Laikrodis	Įsivaizduojamas laikrodis (d%)
12 val.	0 ar 100
3 val.	25
6 val.	50
9 val.	75

Tarkime antrasis d%=22. Vadinasi, Mg atsidūrė per 310 m nuo norimos vietos "3 valandos" kryptimi.

MAGO KERAI

1 LYGIS

DISKAS SKRAIDUOLIS [Jėgos]
| 1,8m ; R1m | 1 t ; 6 T | 100 kg|

Sukuria nematomą apvalų R1m diską, išlaikantį iki 5000 mn (100 kg). Diskas susidaro ore, jis kabo mago juosmens aukštyje ir seka paskui magą už 1,8 m. Magui skrendant ar plaukiant, diskas skrenda iš paskos. Skrisdamas diskas magui judėti netrukdo, nebent atsiremtų į siauras duris. Disko skersmuo magui panorėjus sumažėja iki R0.

Diskas negali būti panaudotas kaip ginklas, nes juda lėtai, o jo kraštas apvalus ir minkštas. Praėjus valandai diskas prapuola, o ant jo buvę daiktai ir būtybės nukrenta žemyn.

ELEKTROŠOKAS [Elektra]
| R ; - | 1 t ; - | 1 kartas|

Mg kūno paviršius sukaupia elektros krūvį, ir Mg ranka paliesta būtybė patiria elektros smūgį, darantį Max5 ŽT (gali būti YŽ). Šis smūgis gali priversti plakti širdį, kurią sustabdė stiprus smūgis, skausmas ar kerai. Širdis ims plakti, jei pavyks mirusiojo SvB.

Elektros smūgis gali nuimti hipnozę (pavykus užhipnotizuotojo VaB), apžavus (pavykus Va(-$VaP_{Mentalisto}$)B) ir kai kuriuos kitus Psi kerų efektus.

KERŲ SKAITYMAS [Erdvė]
| 0 ; - | 1 t ; 1 T | Mg, 1 kerus|

Kerai leidžia skaityti svetimas Kerų knygas, kuriose kerai būna užšifruoti (juos supranta tik savininkas). Vieną kartą perskaičius kerų aprašymą šių kerų dėka, po to jį galima skaityti ir be Kerų skaitymo. Perrašyti kerus į savo knygą pavyks, jei pasiseks proto ir valios rungtys su knygos šeimininku, (net jei šis žuvęs).

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

KERŲ PAIEŠKA [Erdvė]
| 0 ; R18m | 1 t ; 2 T | Mg, visus |

Magiški daiktai, būtybės ir vietos, kurių niekas neužstoja, ima melsvai švytėti. Švytėjimą mato tik Mg.

MAGO STRĖLĖ [Jėgos]
|↑45m ; - | 0 ; 1 t | žr.|

Mago ranka ima švytėti. Magui parodžius ranka gyvą taikinį šviesa nuteka nuo rankos ir sudaro švytinčią bekūnę strėlę. Strėlė visuomet pataiko į parodytą taikinį ir daro 10-35 ŽT. Daro dūrio YŽ. Fi tvermė nuo Mago strėlės neapsaugo (apsaugo tik Kevalas).

3-ojo lygio magas gali paleisti 2 strėles į skirtingus taikinius vienu metu, 5-ojo lygio - 3 strėles, 7-ojo lygio - 4 strėles, 9-ojo - 5 strėles, o 11-ojo - 6 strėles. Kiekviena strėlė sueikvoja 2 žiežirbas (tik 1 lygio magui strėlė kainuoja 1 žiežirbą).

PILVAKALBYSTĖ [Virpesiai]
| 20 m ; - | 1 t ; 2 T | žr.|

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

ŽIEBTUVĖLIS [Ugnis]
| R ; - | 1 s ; - | 1 o|

Paliestas negyvas degus daiktas (sausas popierius, audeklas, šienas, mediena, aliejus ir kt.) užsidega.

Norint uždegti priešininko drabužius tikrinami PrB ir ViB, po to - ataka be ginklo, ir tada - Fi ataka.

Drabužiai dega 1-6 t, daro Max15ŽT/t. Kiekvieną ėjimą reikia tikrinti Fi tvermę. Kai tik Fi tvermė užblokuos Fi ataką, ugnis užges. Be to, priešininkas gali užgesinti juos vandeniu, storu apsiaustu ar pasivoliojęs ant žemės.

2 LYGIS

DURŲ RAMSTIS [Rimtis]
| 3 m ; - | 1 t ; 2+d10T | 1 o |

Magiškai užremia bet kokius uždarytus vartus ar duris. Tačiau bet kuri 3 ar daugiau lygių aukštesnė būtybė nuims "ramstį" per 1-5 t. Bet jei durims leis užsidaryti, jos vėl "užsiremia", kol baigsis kerų veikimas. Prašymas atidaryti panaikina Durų ramstį.

KEVALAS [Rimtis]
| 0 ; S2cm | 1 t ; 2 T | Mg |

Aplink magą 2 cm atstumu nuo kūno susidaro nematomas barjeras, kuris juda kartu su magu. Veikiant Kevalui šaudymo/svaidymo AM-30, o kirstynių AM-20. Kevalas apsaugo nuo Ugninių čiurkšlių ir net nuo Mago strėlės: jei padeda Fi tvermė, strėlė nepadaro jokios žalos.

Naudojant kevalą 75% tikimybė, kad suirs Odos metalizacija ar kiti panašūs apsauginiai kerai.

PLYKSNIS [Šviesa]
| 20 m ; R20 | 0 ; - | žr. |

Norimame taške plyksteli ryški šviesa. Tamsoje ji apšviečia R20m zoną. Plykstelėjusi tiesiai prieš akis <5 m ji trumpam apakina. Apžilpimas praeina tarpsnelį, kai pavyksta SvB. Būtybė, kuri tuo metu prisimerkia, neapakinama.

Infraregą turinčios būtybės apžilpinamos, jei plyksnio centras yra jų matymo lauke per <50 m. Rega atsistato pavykus Sv(-30)B.

PSEUDOAURA [Erdvė]
| R ; - | 3 t ; L d.| 1o |

Paliestas <3 kg masės daiktas įgyja nematomą aurą, todėl panaudojus Kerų paiešką švyti lyg būtų magiškas. Užkerint sunkesnius daiktus kiekvienam papildomam kilogramui reikia 1 žiežirbos.

Už papildomas 3 žiežirbas aura gali atrodyti lyg ugnies ar rimties, šviesos ar kito tipo magijos aura.

Panaudojus Tyrimą, yra 50% tikimybė atpažinti netikrą aurą. Netikras magiškumas atpažįstamas mėginant daiktą panaudoti.

RŪKAS [Šaltis]
| Lx10 m ; R10m | 2-10 t ; žr. | - |

Ore kondensuojasi ir susidaro rūkas. Šio veiksmo sunkumą numato ŽM pagal oro drėgnumą ir temperatūrą. Rūkas susidaro per 2-10 t.

Pradžioje susidaro R10m rūko lopas, kuriame sunku matyti. Šaudymo AM nuo -10 iki -50, o kirstynių AM nuo -5 iki -15.

Jei sąlygos palankios, rūkas gali išplisti didesniame plote. Tolesnio rūko plitimo Mg nevaldo.

ŠVIESA [Šviesa]
| 36 m ; R5m | 0 ; 6T | - |

Aplink užkerėtą vietą ar daiktą lyg nuo ryškaus deglo nušvinta R5m sfera. Sferoje šviesa krenta iš visų pusių, todėl joje nebūna šešėlių. Užkerėjus daiktą, šviesos sfera slenka kartu su daiktu.

Atakuojant būtybę tikrinama Fi ataka. Atakai pasisekus šviesos sfera apgaubia būtybę, ir jos rega nusilpsta, todėl būtybės AVM-d%, kur d% - atskiras žalos metimas. Apakinimas baigiasi po 6 T. Jei ataka nepavyko, šviesos sfera

pakimba ore.

Visiškoje tamsoje šviesa iki 5 t apakina būtybes su infrarega, net jei Šviesa nenukreipta į akis.

UGNINĖS ČIURKŠLĖS [Ugnis]
| 0; žr. | 0 ; - | 1 ataka |

Užkeikimas ir gestas labai trumpi, todėl šiuos kerus galima vartoti kirstynėse. Iš pirmyn ištiestų Mg rankų 120° kampu vėduokle ištrykšta ugninės 2 m ilgio čiurkšlės. Ugnis daro Max(15+5xL)ŽT (bet ne daugiau 100 ŽT) visiems esantiems zonoje.

Nuo čiurkšlių apsaugo Kevalas. Skydas sumažina žalą perpus, jei pavyksta atakuotos būtybės Vi(-20)B. Jei atakuotasis čiurkšlėmis tuo metu dar turi gintis nuo atakų ginklu, bauda ViB-ui didėja po 20 už kiekvieną priešininką.

Ugnis padega degias medžiagas - audeklą, popierių, pergamentą, ploną medieną...

3 LYGIS

GESINTUVAS [Dujos]
| ↑5 m; žr. | 1 t ; L t | žr. |

Iš ištiestos mago rankos ištrykšta iki 5 m ilgio (pagal Mg norą) degimo nepalaikančių sunkių pilkų dujų čiurkšlė. Ji trykšta L_{Mg} t ir sudaro debesį, kuris gesina ugnį. Per 1 t Gesintuvo dujos sudaro 1 m^3 debesį, kuris nusėda žemyn. Antrą kubinį metrą dujų galima išleisti ant antro kubo viršaus, ir tada susidarys dujų stulpas. Dujos išsisklaido per d10 t.

Gyva būtybė, įkvėpusi dujų, praras sąmonę, jei nepavyks Sv(-20)B. Jei ji ir toliau kvėpuoja dujomis, širdis sustoja po 6-10 t.

Gesintuvu galima atakuoti - turi pasisekti ViB ir PrR (priešininkui +5, jei jis tikisi dujų atakos ir gali sulaikyti kvapą ar atsitraukti).

Gesintuvas gesina paprastą ugnį - laužą, nedidelį gaisrą. Magišką ugnį (Ugnies sieną, Ugnies aurą ir kt.) gesina, kai pavyksta PrR su ugnies kerų magu. Jei šis tuo metu jau negyvas, tuomet magišką ugnį kerai gesins taip pat efektyviai, kaip ir paprastą.

KIŠENSARGIS [Jėgos]
| 0 ; - | 2 t ; 3 val. | Mg |

Vieną Mg talpą (kišenę, kapšą ar kuprinę) ar vieną daiktą apgobia nematomas jėgų laukas. Vagiui įkišus į lauką ranką, Mg pajunta.

Norėdamas apsaugoti papildomą daiktą, magas turi sunaudoti vieną papildomą žiežirbą. Saugo ne daugiau 5 objektų.

MAGO UŽRAKTAS [Jėgos]
| 3 m ; - | 2 t ; žr. | 1o |

Užrakina bet kokius vartus, duris, skrynias ir kt., net jei jie neturi užrakto. Pats Mg juos atidaro, lyg jokio užrakto nebūtų.

Veikia amžinai, kol panaikinamas keras.

Atidaro bet kuris magas, mokąs Mago užraktą, bet kuris kerėtojas ar magiška būtybė, 4-ais lygiais aukštesnė už Užraktu kerėjusį magą, ir kerai Prašymas atidaryti. Taip atidarytas Užraktas nenustoja veikti ir, uždarius duris, vartus, dangtį ir pan., vėl užsirakina. Kerasklaida užraktą sunaikina visiškai.

LEVITACIJA [Rimtis]
| 0 ; - | 1 t ; 6 T | 1 b |

Magas panorėjęs gali kilti aukštyn ar leistis žemyn. Horizontaliai skristi gali pasistumdamas ar pučiant vėjui. Vertikalus greitis iki 8 m/t. Gali pakelti krovinį, kurio masė mažesnė už jo paties masę.

Gali užkerėti kitą būtybę, lengvesnę už save, bet tuomet išeikvoja 9 žiežirbas.

Levituojančiojo svaidymo AM-5, kitą t - AM-20, trečią t - AM-40, nes praranda stabilumą. Todėl kas antrą t turi stabilizuoti būseną.

NEMATOMŲJŲ PAIEŠKA [Erdvė]
| 0 ; R(3xL)m | 1 t ; 6 T | Mg, visus |

Mg mato visas nematomas būtybes, esančias per 3xL m nuo jo, jei jų niekas neužstoja. Nematomieji atrodo lyg būtų iš žalsvai švytinčios miglos.

NEMATOMUMAS [Šviesa]
| 40 m ; - | 1 t ; 6 T | 1 o/b |

Vieną daiktą ar būtybę paverčia nematomu. Jos nesimato ir su infrarega. Nematomais pasidaro ir visi tos būtybės turimi negyvi daiktai. Jie pasidarys matomi, kai juos būtybė padės. Būtybė bus nematoma, kol neatakuos ar nekerės.

Nematomas daiktas (būtybė) pasidaro matomas nustojus veikti kerams arba susidūrus su būtybe, kurios masė viršija >5% daikto (būtybės) masės.

Šviesos šaltinis gali būti paverstas nematomu, tačiau jo skleidžiama šviesa bus matoma.

VORATINKLIS [Dujos]
| 3 m ; K6m | 1 t ; 48 T | žr. |

Reikia dviejų stulpų, lubų ar kitokios atramos. Sukuria trimatį lipnių gijų raizginį, kuris kimba prie bet kokių kietų paviršių. Be atramos voratinklis susmuks ant žemės ir sudarys lipnų raizginį, kuris priklijuos būtybes prie žemės.

Gijas sunaikina tik ugnis ar Kerasklaida. Deglo liepsna voratinklį sunaikina per 2 t, bet įsipainiojęs padarai patiria 5-40 ŽT.

Metant voratinklį ant būtybės AM-20. Jei būtybę apsaugo Fi tvermė, voratinklio gijos prie būtybės nekimba, ir ji sutrauko gijas lyg paprasčiausio voratinklio. Kitas būtybes, kurioms Fi tvermė nepadėjo, voratinklis veikia normaliai.

Bandant prakirsti voratinklį aštriu ginklu pavyksta 1 veiksmingas smūgis per t. Koks galingas bebūtų smūgis, prakertama <2/3 ašmenų ilgio. Likusį tarpsnelio laiką užima voratinklio gramdymas nuo ginklo.

Šaudyti į voratinklyje įpainiotas būtybes beprasmiška - gijos sulaiko strėles ar akmenis.

4 LYGIS

DAIKTŲ KOMPASAS [Erdvė]
| 0 ; R(5xL)m | 2 t ; 2 T | 1o |

Baigęs kerėti Mg lėtai sukasi ir jaučia, kada veidu atsisukęs į artimiausią ieškomą daiktą, kurį magas gerai įsivaizduoja. Atstumo magas nesužino. Paprastus daiktus (laiptus aukštyn, įrankį ar ginklą, kopėčias ar šulinį) Daiktų kompasas parodo tiksliai. Ieškodamas ypatingesnių daiktų magas turi gerai įsivaizduoti jų dydį, formą, spalvą ir kt.

Būtybių ieškoti nepadeda.

GRĄŽA [Erdvė]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 o, 10 kartų |

Užkerėtas sviestas ginklas ar iššauta strėlė grįžta pas sviedusįjį/šovusįjį. Grįžta 10 kartų, jei taikinys ne toliau kaip 50 m. Kerai nustoja veikti po valandos ar po 10 grąžinimų.

MIRAŽO GALIA [Šviesa]
| 70 m ; K6m | 2 t ; konc. | žr. |

Matomoje K6m erdvėje Mg sukuria vieną anksčiau regėto daikto ar būtybės vaizdą. Garsas kainuoja +2 žiežirbas. Garsas pagerina miražą - kerų AM+5. Reikia tikrinti visų

miražą matančių Fi tvermę. Tie, kuriems Fi tvermė padėjo, supranta, kad mato miražą, jiems miražas nekenks. Miražas egzistuoja, kol Mg susikaupęs. Magą sužeidus ar atakavus ginklu miražas išsisklaido.

Magas gali sukurti objektą, kurio niekada nematė. Tuomet jis kerės su bauda ŽM nuožiūra. (Bauda AM-20 ar didesnė.) Arba tuomet pradžioje tikrinamas MeB (meniškumo bandymas), o po to - kerų ataka (AM+MeP$_{Mg}$).

Mg gali atakuoti K6m zonoje esančias būtybes Miražo galia. Ataka miražu - mago Psi ataka (AM-20).

Atakai tinka žaibo, gaisro, griūvančios sienos ir kt. miražai. Psi tvermei padėjus būtybė miražą palaiko tikru, bet jokios žalos nepatiria.

Psi tvermei nepadėjus būtybė patirs žalą. Bet žala bus iliuzinė, ji išnyks tą t, kai pavyks In(-30)B. Jei atakuota būtybė turėtų mirti, ji tik neteks sąmonės, jei turėtų suakmenėti - paraližuojama.

Mg gali sukurti miražinę pabaisą (reikia +3 žiežirbų), kuri atakuoja esančius K6m zonoje. Mg pabaisą valdo mintimis, bet ji gali judėti tik K6m zonoje. Išbėgusi iš zonos ji išnyksta. Miražinio kario strėlės ištirpsta pasiekusios zonos ribą. Jos kirstynių įgūdžiai lygūs mago kovos įgūdžiams (bet AM+PrP). Gynybą sudaro kovos įgūdis plius mago PrP. Pabaisos tvermės lygios mago tvermėms. Miražinė būtybė atakuoti kerais negali.

Miražinės pabaisos gajumas atitinka tikros tokios pabaisos gajumą. Praradusi gajumą ji miršta. Lavonas išnyks Mg nukreipus dėmesį.

Pavykus kerų atakai prieš miražinę būtybę ši išnyksta. Tada reikia tikrinti Psi ataką prieš magą (atskiras AM), net jei miražą atakavo kitokiais kerais. Magas patiria iliuzinę žalą, jei nepadėjo Psi tvermė.

Miražą suardo Kerasklaida ir Plyksnis.

PRAŠYMAS ATIDARYTI [Jėgos]
| 18 m ; - | 1 t ; - | 1 o |

Atidaro bet kokį užraktą, skrynią, duris, vartus (<3x4 m^2) - užraktas atsirakina pats, nušoka duris laikantis skersinis, atsišauna sklendės. Vienas kerėjimas atrakina ar atidaro 2 užraktus, sklendes ir pan. Jei jų daugiau, reikia kerėti dar kartą. Slaptos durys atsidaro, jei Mg tiksliai žino jų vietą.

Magiškai (Durų ramsčiu ar Mago užraktu) uždarytas duris irgi atidarys, tačiau leidus užsidaryti durys vėl užsirakins.

Neatidaro aukštyn pakeliamų grotų, nenuleidžia pakeliamų tiltų, neatidaro užmūrytų, užkaltų ar baldais užremtų durų.

RŪGŠTIES STRĖLĖ [Dujos]
| 100 m ; - | 0 ; - | 1 taikinys |

Iš mago rankos išlekia 1 m ilgio ir 1 cm storio strėlė, kuri lekia lyg iššauta iš trumpo lanko (šaudymo įgūdis). Pataikiusi ji išsilieja rūgštimi ir daro Max45ŽT/t. Jei Mg yra 1-3 L rūgšties veikia 1 t, 4-6 L - 2 t, 7-9 - 3 t, 10-12 - 4 t ir t.t. Rūgšties purslų nebūna. Rūgštį galima neutralizuoti šarmu ar nuplauti vandeniu (reikia kibiro ar didesnio vandens kiekio).

ŠALČIO SPROGIMAS [Šaltis]
| ↑0 ; R(3xL)m | 0 ; - | Max30ŽT |

Mg tampa staiga į visas puses sklindančios šalčio bangos centru. Banga visoms zonoje esančioms būtybėms daro Max30ŽT (grandiniai šarvai - +5ŽT, žvyniniai - +10ŽT, plokštiniai - +15ŽT, vientisi - +20ŽT). Pats magas patiria Max5ŽT. Tiek atakuotos būtybės, tiek Mg gali patirti YŽ.

Zonoje esantys skysčiai užšąla. Ant vandens užsideda 5 cm storio ledas. Buteliukai su geralais suskeldėja (Mg turimi skysčiai neužšąla).

VEIDRODINIAI ATSPINDŽIAI [Šviesa]
| 0 ; R10m | 1 t ; 6 T | 1-4 atspindžiai |

Sukuria 1-4 Mg atspindžius, kurie būna netoli Mg ir elgiasi kaip Mg - taip pat juda, kalba, keri ir kt. Atspindžiai nieko realaus padaryti negali.

Magas gali akimirksniu (pavykus Pr(-20)B) susikeisti vietomis su bet kuriuo savo atspindžiu. Visos atakos prieš atspindį nesėkmingos (išskyrus šviesos), atakuojantis tik supranta, kad atakavo atspindį.

Atakuojant atspindį šviesos kerais, jo Fi tvermė lygi Mg tvermei, bet AM+20. Sėkminga šviesos ataka atspindį sunaikina. Plyksnis sunaikina visus atspindžius iš karto.

Atspindys išnyksta pasibaigus kerų veikimui. Bet kuri sėkminga ataka prieš Mg sunaikina vieną atspindį, o Mg žalos nepatiria.

5 LYGIS

APSAUGA NUO ŠŪVIŲ [Rimtis]
| 10 m ; - | 2 t ; 12 T | 1 b |

Apsaugotą būtybę atakuojant šaunamaisiais ar svaidomais ginklais AM-50. Kerai neapsaugo nuo magiškų šaudmenų (strėlių, akmenų), katapultų akmenų, milžinų svaidomų luitų, nuo alsavimo debesimi ar kūgiu.

Atakuojant šaudančiais ar svaidančiais kerais šūvio AM-20. Visiškai negina nuo Mago strėlės, Žaibo juostos ir Ugnies kamuolio.

Jei Apsauga nuo šūvių užkerima būtybė, turėjusi Kevalą, tai abu kerai panaikina vienas kitą.

INFRAKINIAI [Šviesa]
| R ; - | 1 t ; 12 val. | 1 b |

Užkerėtos būtybės akiduobes (nuo antakių iki skruostų, nuo nosies iki išorinio akiduobės krašto) uždengia juodo stiklo lęšiai. Pavykus PrB Infrakinius galima perjungti, taip kad jų turėtojas matytų matomoje ar infraraudonoje (IR) šviesoje. IR diapazone netvisiškoje tamsoje mato 20 m atstumu (turi IR pašvietimą).

Akinius nuimti įmanoma tik Kerasklaida. Savaime jie išnyksta po 12 val.

ODOS METALIZACIJA [Elektra]
| 5 m ; - | 1 t ; 12 val. | 1 b |

Užkerima nuoga būtybė turi laikyti 2-3 kg masės metalo gabalą. Iš Mg rankos į metalą trenkia trumpas žaibas, kuris išgarina metalą. Metalo garai nusėda ant kūno suteikdami papildomą šarvuotumą. (Geležis duoda šarvuotumą 30, bronza - 20, varis, sidabras - 10). Vario ir sidabro danga didina tvermę elektros (AM-15), sidabras - šviesos (AM-15) atakoms.

Žaibas daro Max10ŽT (YŽ-10).

Metalo sluoksnis netrukdo judėti, kvėpuoti. Ant jo dėvėti metalinių šarvų negalima (ima byrėti metalas). Nubyra po 12 val. arba nuo Mažojo gydymo, nuo Kevalo ar Apsaugos nuo šaudymo.

TAMSA [Šviesa]
| 36 m ; R5m | 1 t ; 6 T | žr. |

Užkerėtą tašką erdvėje ar daiktą apgobia absoliučiai juoda R5m sfera. Joje visiškai nesklinda matoma, infraraudonoji ir ultravioletinė šviesa. Užkerėjus daiktą, tamsos sfera slenka kartu su daiktu.

Atakuojant būtybę tikrinama Fi ataka. Atakai pasisekus tamsos sfera apgaubia būtybę, ir ji nieko nebemato (jos AVM-100). Apakinimas baigiasi po 6 T. Jei ataka nepavyko, tamsos sfera pakimba ore.

Jei tamsos sfera kertasi su šviesos sfera, abi jos prapuola.

UGNIES KAMUOLYS [Ugnis]
| ↑70 m ; R3m | 0 ; - | žr. |
Iš Mg rankos į taikinį išlekia (30 m/s) R8cm ugninis kamuolys. Mg turi nutaikyti, šovimo AM+20.

Pataikęs į taikinį kamuolys sprogsta, sudarydama R3m ugnies tumulą. Sprogimas daro Max30ŽT nuo kiekvieno Mg lygio visoms paliestoms būtybėms (bet ne daugiau kaip po 300 ŽT). Užsidega degūs daiktai, apsilydo švinas ir alavas.

Nustatant 6-ojo lygio Mg ugnies žalą d% metamas 6 kartus. 6 kartus tikrinama ar bus YŽ. Tačiau ypatinga žala metama tik vieną kartą (bet YŽ+20).

Jei būtybei padeda Fi tvermė, ji patiria 2 ŽT/L_{Mg}.

Panaudojęs +3 žiežirbas Mg gali kamuolį susprogdinti norimame erdvės taške. Į tą tašką pataikys, jei kamuolys niekur neužklius ir jei pavyks PrB. PrB nepavykus kamuolys sprogs į ką nors atsitrenkęs ar nulėkęs 70 m.

Kamuolį galima numušti paprasta strėle (jo gynyba nuo šaudymo lygi atstumui iki jo metrais, padaugintam iš 12). Numuštas kamuolys sprogsta. Į kamuolį visada pataikys Mago strėlė - jei kitas magas turi laisvą ėjimą, laukia Ugnies kamuolio ir pavyksta ViR su pirmuoju magu.

VANDENIO KVĖPAVIMAS [Vanduo]
| 10 m ; - | 1 t ; 1 para | 1 b |
Apie burną ir nosį susidaro žalzganas netaisyklingos formos burbulas. Jo sienelės skaido vandenį į deguonį ir vandenilį. Deguonis patenka vidun, vandenilis - laukan.

Nuo ugnies burbulas sudega darydamas Max15ŽT.

Burbulas netrukdo kvėpuoti ore, kalbėti, kerėti ir pan.

Nematomumas burbulą padaro nematomu.

VĖJŲ SIENA [Dujos]
| 10 m ; - | 1 t ; 1-10 val. | 50 m^2 |
Ant kieto ar skysto paviršiaus susidaro 0,5 m storio maždaug stačiakampės formos siena. Sienoje pučia labai stiprus vėjas, nupučiantis dūmus, dujas, vabzdžius, paukščius, strėles (AM-40) ir kitus svaidomus ginklus. Alsuojant pro sieną alsavimo substancija pasiskirsto po sieną (susidaro chloro, rūgšties, šalčio ar ugnies siena). Šalčio ar ugnies sienos vėl atvirsta paprastomis po 1-20 t. Alsuojant žaibu pro sieną AM-10. Dujinės būtybė praeidamos patiria skausmo YŽ+15.

6 LYGIS

AKLOJI DĖMĖ [Šviesa]
| 35 m ; R3m | 1 t ; 6 T | žr. |
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 užkerėtuoju. Jei mago kerų AM<33, tai sfera nejuda.

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

GREITINIMAS [Erdvė]
| 70m ; R10m | 1 t ; 3 T | L_{Mg} b |
Kerėjimo metu R10m zonoje buvusios būtybės (jų skaičius ne didesnis už Mg lygį) pusvalandžiui pagreitėja - iniciatyva +4, 2 atakos ginklu per t. Pagreitėjus judesiams jų AM+20, o juos atakuojant ginklais AM-20. Kerėti jie ir toliau gali tik vieną kartą per tarpsnelį.

Su kita greitinančia magija nesisumuoja. Panaikina Lėtinimo veikimą.

Vienas kerėjimas pasendina būtybę vieneriais metais, nes pagreitėja medžiagų apykaita.

KERASKLAIDA [Erdvė]
| 30 m ; R3m | 1 t ; L_{Mg} val. | visi |
Sunaikina zonoje veikiančius kerus. Jei užkerėtojas buvo aukštesnio lygio už Mg, nesėkmės tikimybė lygi to kerėtojo ir Mg lygių skirtumui, padaugintam iš 5. Nuolatiniai kerai liausis veikti L_{Mg} valandoms, po to yėl ims veikti.

Magiškų daiktų neveikia.

LĖTINIMAS [Erdvė]
| 70 m ; R10m | 1 t ; 3 T | L_{Mg} b |
Kerėjimo metu R10m zonoje buvusios būtybės (jų skaičius ne didesnis už Mg lygį) pusvalandžiui sulėtėja - iniciatyva -4, 1 ataka ginklu per 2 t. Sulėtėjus judesiams jų AM-20, o juos atakuojant ginklais AM+20. Kerėti jie ir toliau gali vieną kartą per tarpsnelį, bet fiaskas bus d% išmetus 1-15.

Su kita lėtinančia magija nesisumuoja. Panaikina Greitinimo veikimą.

SKRYDIS [Jėgos]
| R ; - | 1 t ; (1+L) T | 1 b+1 o |
Mg paliesta būtybė ar pats Mg gali skristi bet kuria kryptimi, kai yra susikaupęs. Greitis - 50 m/t ar mažesnis (leistis gali dvigubai greičiau). Nukristi gali 3 km nuo pakilimo vietos. Skrisdamas paneša krovinį, kurio masė ne didesnė už jo paties kūno masę (krovinys gali būti ir gyva būtybė).

Panoręs gali kyboti ore, tai nereikalauja susikaupimo. Kybant ar lėtai skrendant (iki 2 m/s) galima kerėti.

STINGULYS [Rimtis]
| 35 m ; - | 0 ; 3 T | 1-4 b |
Veikia būtybes, sveriančias ne daugiau 250 kg. Neveikia nemirėlių ir bekūnių. Būtybė sustingsta toje pozoje, kokioje buvo kero suveikimo momentu. Jeigu bėgo ar šoko - sustingsta šuolyje ar pan. Tokią sustingusią būtybę pastūmus, ji griūva, bet nepatiria jokios žalos. Sustingdytos būtybės neveikia ginklai, tik šalčio, šviesos, rimties ir erdvės kerai ir magiški ginklai su šiais kerais.

Stingdant vieną būtybę kerų AM+10. Kerint dvi būtybes - AM+0, tris - AM-10, keturias - AM-20.

Stingdymą panaikina Kerasklaida.

ŽAIBO JUOSTA [Elektra]
| ↑60 m ; 15 m | 0 ; - | žr. |
Iš Mg rankos išlekia geltona linija, kuri Mg norimame taške virsta 15 m ilgio žaibo juosta. Juostos pradžia turi būti <60 m nuo Mg. Nuo juostos atsišakoja plonesnės žaibo atšakos ir pataiko į visus, esančius per metrą nuo juostos. Pati juosta ir atšakos daro Max30ŽT nuo kiekvieno Mg lygio (LxMax30ŽT), bet <300ŽT. Padėjus Fi tvermei patiriami 2 ŽT nuo kiekvieno mago lygio. Pataikymas juosta - šaudymo ataka AM+30 (pataikyti lengviau, nes juosta turi atšakas).

Nuo sienų ir kitų masyvių kliūčių juosta rikošetuoja (bet bendras juostos ilgis lieka 15 m). Rikošetuoja kritimo kampu (1-50) arba atgal link mago (51-00). Nutolusi nuo Mg per 60 m juosta išnyksta.

7 LYGIS

AKMENLANDĖ [Erdvė]
| 10 m ; žr. | 1 t ; 3 T | 3 m tunelio |
Sienoje ar akmenyje atsiranda 1,5 m skersmens ir 3 m ilgio tunelis. Jis gali būti tiek horizontalus, tiek status, tiek nuolaidus. Kerams pasibaigus tunelis vėl užsipildo akmeniu. Kerams baigiantis tunelyje esantys daiktai ar būtybės atsiduria akmenyje ar sienoje.

APLEISTA [Šviesa]
| 10 m/L ; R(3xL) m | 4 t ; L val. | žr.|

Zona atrodo apleista, tuščia ir nenaudojama. Geriausiai veikia požemiuose, patalpose - ant jų grindų matosi dulkių sluoksnis, purvas, pelių ir žiurkių išmatos, palubėse voratinkliai ir kiti apleistoms patalpoms būdingi požymiai. Jaučiasi dulkių kvapas, požemyje ar uždaroje patalpoje - troškus oras. Atviroje vietoje veikia tik ten, kur nėra augalų ar gyvūnų. Gyvų būtybių kerai nepaslepia. Užmaskuoja 1-3 norimus daiktus.

Būtybės, kurios pamato zoną Mg baigus kerėti, mato ją būtent tokią. Praeidamos jos paliks pėdsakus dulkėse, kliudys voratinklius. Visur atrodo tuščia, nestiprių prisilietimų prie tikrų daiktų zonoje jos paprasčiausiai nepastebi.

Smarkiai atsitrenkus į kerų užmaskuotą daiktą, tikrinama Fi tvermė. Tvermei padėjus, būtybė tą daiktą pamato. Tvermei nepadėjus būtybė mano, kad atsitrenkė į nematomą daiktą.

Kerus panaikina Kerasklaida, Plyksnis. Kerai netrukdo būtybėms, kurias veikia Atpažinimas ir kiti tikrąją regą suteikiantys kerai.

BURBULAS [Rimtis]
| 0 ; S1cm | 1 t; 6 T | Mg |

Per 1 cm nuo kūno susidaro plonytė plėvelė, kuri neprileidžia prie mago kenksmingų dujų/dūmų, bitės dydžio vabzdžių, silpnina debesų tipo kerų poveikį (AM-40). Šviesoje plėvelė švyti vaivorykštės spalvomis kaip muilo burbulas. Burbulas sprogsta, kai magas (o kartu ir plėvelė) patiria (5xL$_{Mg}$)ŽT.

MAŽASIS FI ATKEIKIMAS [Erdvė]
| R ; - | 5 t ; žr. | 1 prakeikimas |

Panaikina vieną būtybės, daikto ar vietos Fi tipo prakeikimą, jei prakeikėjas nėra > 10 lygio dvasiškis ar demonas, pusdievis ar dievas. Nuo magiškų daiktų prakeikimą nuima laikinai - vienai parai, o visiškai nuimti gali tik būdamas 7 lygiais aukštesnis už prakeikėją.

MIRAŽŲ SKLYPAS [Šviesa]
| 0 ; R35m | 1-5 t ; žr.| žr.|

Sukuria miražą, pakeičiantį R35m teritorijos išvaizdą. Vietoj kalvos, nedidelės pelkės ar ežeriuko, giraitės susidaro Mg norimas vaizdas. Paslepia joje esančias nejudančias būtybes. Kerai veikia tol, kol į zoną neįeina protinga būtybė arba kol nesuveikia Kerasklaida.

ŠLAPDRIBA/ KRUŠA [Vanduo]
| 10 m/L ; R25/R12 | 2 t ; žr. | žr. |

Kerai veikia tik atviroje vietoje arba patalpoje, kur lubos aukščiau kaip 10 m.

R25m zonoje iš oro ima dribti šlapias sniegas, atšala oras. Sniegas akina ir būtybės mato <4 m. Ant žemės šlapias sniegas apledėja, ir judėjimo greitis sumažėja dvigubai, judėjimo fiasko tikimybė padidėja iki 30. Sniegas užgesina degius, nedidelius laužus. 30%, kad sunaikins ugnies sieną. Patalpoje šlabdriba trunka Lt, atviroje vietovėje - tiek pat, tačiau jei oro sąlygos yra palankios, ji gali pereiti į natūralius kritulius.

Arba Mg panorus iš oro R12m zonoje pasipila stambi kruša. Ji krenta 2 t (galima pratęsti; kiekvienas papildomas t sunaudoja 4 žiežirbas). Į kiekvieną būtybę pataiko 1-5 ledo gabalai per t (ataka 60, daro Max30ŽT). Einant žemę nusėjusiais ledais fiasko tikimybė 15 (greitis - 5 m/t), bėgant - 30(greitis - 10 m/t). Šaudyti ginklais ar kerais zonoje neįmanoma.

TYLOS DĖMĖ [Rimtis]
| 20 m ; R5m | 1 t ; 6 T | 1 vieta/b |

Apie norimą tašką susidaro zona, kurioje nesklinda garsai. Labai praverčia sėlinant ir trukdant kerėti.

Galima atakuoti būtybę. Nepadėjus Fi tvermei dėmė atsiras aplink būtybę ir judės su ja. Būtybė nebekels jokio triukšmo judėdama, nebeskleis garsų, nekalbės ir nekerės. Fi tvermei padėjus dėmė atsiras, tačiau ji liks vienoje vietoje, iš jos galima išeiti.

Apakina šikšnosparnius ir kitas būtybes, turinčias ultragarsinę regą. Mg tylą gali nutraukti kada panorėjęs - turi pasisekti PrB.

8 LYGIS

BŪTYBĖS TELEPORTACIJA [Erdvė]
| R ; - | 1 t ; 0 | 1 b |

Būtybė permetama <100 m atstumu į Mg parinktą vietą, ant kieto paviršiaus. Mg gali permesti ir aklai (paklaida (35-PrP)%) norima kryptimi. Jei numatytoje vietoje yra pakankamai sunkus daiktas, kerai nepavyks, žiežirbos prapuls. Jei daiktas yra nepritvirtintas ir sveria <1/3 teleportuojamos būtybės masės, būtybė tą daiktą nublokš į šoną.

Galima perkelti ir perkėlimo nenorinčią būtybę - tai Fi ataka, o kitą t po kerėjimo reikia paliesti ranka (ataka be ginklo).

ELEKTROFIASKO DĖMĖ [Elektra]
| 15 m ; R(L)m | 1 t ; 6 T | visus |

Veikia į zoną įbėgusias raumenis turinčias būtybes. Nepadėjus Fi tvermei raumenys ima nevalingai trukčioti, ir būtybę ištinka 4 fiaskai - 2 ginklo (jei rankoje turi ginklą) ir 2 judėjimo. Zonoje išmesti tai, ką laiko rankose, galima tik pavykus Sv(-30)B ir Va(-30)B. Jei dėl fiasko būtybė nepargriuvo, kitą tarpsnelį ji gali išbėgti iš zonos.

Neveikia nemirėlių, ameboidų, statulų bei golemų ir t.t.

ELEKTROZOMBIS [Elektra]
| 15 m ; žr. | 1 t ; konc. | 2 lavonai |

Neseniai vieną arba du nukautus humanoidus ar žinduolius (kurių skeletai ir raumenys pakankamai sveiki), stipriais elektros impulsais į raumenis priverčia atsikelti ir atakuoti tai, ko nori Mg. Prikeldamas ir vėliau Mg turi matyti lavoną, atakos metu - atakos objektą. Jei magas nemato elektrozombio arba praranda susikaupimą 2 t, elektrozombis griūva ir vėl virsta paprastu lavonu.

Elektrozombio atakos, tvermės ir gajumas kaip zombio. Kas antrą t gali smogti trumpu elektros išlydžiu per 3 m (ataka kaip 1R ginklu, AM+15, Max40ŽT), tai netrukdo tą patį ėjimą atakuoti ginklu. Pirmo išlydžio metu 15% tikimybė, kad elektrozombis sudegs, antro - 30%, trečio - 45%, ketvirto - 60% ir t.t. Metaliniai šarvai nuo išlydžio nesaugo - saugo tik jų pamušalas - kaip minkštos odos šarvai.

MAGO AKIS [Šviesa]
| 70 m ; -| 1 t ; 6 T | žr. |

Sukuria paprastos akies obuolio dydžio, beveik nematomą (retos melsvos miglos išvaizdos) skraidančią akį, pro kurią Mg gali žiūrėti, kaip savo akimi. Akis turi infraregą (20 m). Ore plaukia 3 m/s greičiu. Negali nutolti toliau kaip per 70 m nuo Mg, praljsti pro kietas kliūtis. Mg matys akimi tol, kol bus susikaupęs.

Žiūrėdamas pro ją Mg gali negreitai eiti, ramiai joti, skristi Skrydžiu, net jos pagalba paleisti Mago strėles į taikinį, nematomą savomis akimis. Mago strėlė lėkdama į gyvą taikinį keičia kryptį - pirma skrieja Mg tikrosiomis akimis matoma erdve, po to - Mago akimi matoma erdve. Lygiai taip pat žiūrėdamas pro Mago akį Mg gali naudoti kai kuriuos kitus kerus, jei tik atstumas nėra per didelis.

Mago akis matosi panaudojant Nematomųjų paiešką, Kerų paiešką. Ją sunaikina Plyksnis arba į ją paleista Mago strėlė (jei pavyks šaunančio mago PrR su akies savininku) arba strėlė ar akmuo (akies gynyba nuo šaudymo lygi atstumui m, padaugintam iš 12).

ŠALČIO KUBAS [Šaltis]
| 35 m ; K6m | 1 t ; 0 | žr. |
Kube staiga labai atšąla. Būtybės, kurių neapsaugo Fi tvermė, patiria Max60ŽT nuo kiekvieno Mg lygio. Padėjus Fi tvermei, patiria (7xL) ŽT. Nuo šalčio užšąla (30%, kad persprogs) buteliukai su gėralais.
Atakuojant ugnies būtybes (raudonąjį drakoną, ugnies salamandrą ir pan.) AM+20. Šalčio būtybių neveikia.

ŠIPINIMAS [Metalas]
| 20 m ; R5m | 1 t ; 0 | žr. |
Nepadėjus Fi tvermei, visų zonoje esančių priešininkų aštrūs metaliniai ginklai atšimpa, todėl sumažėja Max žala (-10ŽT), ataka (AM-10) ir YŽ (YŽ-5). Ginklus +5 paveikia dvigubai silpniau, o galingesnių ginklų neveikia visiškai.
Atšipintą kardą ar durklą galima pagaląsti, bet po 1-5 galandimų toks ginklas lūžta. Neveikia ginklų, labai sandariai suvyniotų į alyvuotą odą.

TERMOATSPINDYS [Ugnis/Šaltis]
| R ; - | 1 t ; 6 t | 1 b |
Būtybę apgobia nematomas kokonas, ginąs nuo ugnies ir šalčio atakų - AM-25. Jei apgintajai padėjo Fi tvermė, tuomet ugnies ar šalčio kerai atsigrįžta prieš atakavusįjį - jis patiria tų pačių savo kerų ataką, kuri daro 50% žalos. Žala skaičiuojama nuo jo paties lygio.
Termoatspindys padidina gynybą - gynyba ginklu AM-10. Ginklu smogiant į apsaugotąjį, kokonas tvyksteli raudonai melsvomis varsomis.

9 LYGIS

AKMENS SIENA [Erdvė]
| 0 ; R15m | 5 t ; žr. | <45 m² |
Sukuriama 0,5 m storio stačia siena ant paliesto kieto pagrindo. Siena bus iš tokio mineralo, koks yra arčiausiai kerėjimo vietos. Jos ilgis, aukštis ir forma - pagal Mg norą. Ji negali kirsti kietų kūnų. Visa siena turi būti <15 m nuo mago.
Siena stovi savaitę ar ilgiau. Po savaitės kiekvieną dieną reikia tikrinti ar ji nesubyrėjo į kumščio dydžio akmenis. Subyrėjimo tikimybė - 30%.
Nuo Kerų paieškos siena švyti. Sieną sunaikina Kerasklaida, ją galima paprasčiausiai pramušti. Tik reikia daug padirbėti.

GINKLO STIPRYBĖ [Jėgos]
| R ; - | 3 t ; 1 para | 1 ginklas |
Užkerėtas paprastas ginklas (net paprasčiausia lazda) 1 parai tampa magišku - AM+PrP$_{Mg}$ ir Max(+PrP$_{Mg}$)ŽT.
Kitą t Mg ginklą gali dar pastiprinti. Tam reikia +3 žiežirbų ir ginklą užkerėti dar vienais kerais. Tuomet sėkminga ataka ginklu darys papildomą magijos žalą. Jei papildomi kerai bus ugnies krypties, ginklas darys Max10ŽT ugnies žalą su galima YŽ, jei šalčio - šalčio žalą, jei elektros - elektros, jei šviesos - sužeistasis ims švytėti (kiekvienas pataikymas - +1 T švytėjimo), jei rimties - sužeistojo AVM-10 kitus 2 t.

IGLU
| 0 ; - | 1 t ; 12 val. | 1 |
Mg apsupa R3m ledinė pusferė, kuri turi stovėti ant kieto pamato. Sienos storis 1 m. Ją pramušti itin sunku, nes išmušti įdubimai tuoj pat vėl užsipildo ledu. Viduje būna apie 15°C šilumos. Mg gali kada panori atidaryti 1,5x1 m² duris. Siena iš vidaus skaidri, o iš lauko - pusskaidrė, tad kas dedasi viduje - nesimato.

KREČIANTIS DEBESIS [Elektra]
| 20 m ; R5m | 1 t ; 4 t | žr. |
Susidaro nematomas elektringas debesis, į kurį įėjusias būtybes, sveriančias >10 kg, trenkia nematomi elektros išlydžiai. Veikia 4 t po kerėjimo. Fi tvermei nepadėjus debesis išsyk daro YŽ. Pirmą t - YŽ+5, antrą - YŽ+0, trečią - YŽ-10, ketvirtą - YŽ-20. Silpname vėjelyje debesis laikosi tik 2 t, o bent kiek stipresniame - išvis nesusidaro.
Debesis matosi naudojant Kerų paiešką. Debesį gali pastebėti magai, turintys elektros kerų - tikimybė lygi kerų lygiui, padaugintam iš 10. Debesį aptiks ir mūvintys aleksandrito žiedą ir priartėję per 5 m - akmuo ima ryškiai raudonai švytėti.

NUODINGASIS DEBESIS [Dujos]
| 25 m ; R10m | 2 t ; 6 T | žr. |
Sudaro 5 m aukščio debesį. Nesant vėjo ar patalpose jis juda 2 m/s greičiu palei žemę (dujos sunkesnės už orą) Mg norima kryptimi. Pakeliui dujos užpildo plyšius žemėje, šulinius ir kitas tuštumas. Jei tuštuma didelė, į ją sutekės visas debesis.
Debesį nupučia stiprus vėjas, tuomet Mg negali jo suvaldyti. Tačiau aplink Mg debesis apteka palikdamas R3m švarią zoną. Stiprus vėjas debesį suardo per 4 t. Pro gyvus medžius ir krūmus slenkantis debesis suyra per 1-10 t, tačiau augalams jis nekenkia.
Į debesį papuolusiems gyvūnams ir grybams dujos nuodingos, jei nepadeda Fi tvermė:
a) būtybėms iki 5-ojo - lygio dujos labai stiprūs nuodai, mirtini (arba Max80ŽT),
b) būtybėms virš 5-jo lygio - nuodai labai stiprūs, Max60ŽT.
Dujos veikia kiekvieną t, kol būtybė yra debesyje. Kvapo sulaikymas nepadeda, pakanka kontakto su oda. Jei kerų AM>85, debesis yra nematomas, o dujos sparčiai tirpsta vandenyje ir užnuodija jį.

STOVYLA [Šviesa]
| 25 m ; R10m | 2 t ; 6 T | žr. |
Sukuria Mg atvaizdą, kurio neįmanoma atskirti nuo Mg ir kuris egzistuoja Mg net nesusikaupus. Stovyla gali lėtai judėti - 6 m/t. Stovyla stovi arba lėtai eina, kai valdo Mg. Mg nuo stovylos gali nutolti per 500 m.
Mg tampa nematomu ir gali judėti likdamas nematomu. Mg panorėjęs mato pro stovylos akis, gali kerėti ir kerėdamas išlaiko nematomumą. Atrodo, kad keri stovyla - girdisi užkeikimas, stovyla laido strėles, žaibus ir t.t.
Nematomumas prapuola, kai kas nors paliečia Mg, kai jis atakuoja ginklu. Mg gali atakuoti ir taikinius, kuriuos mato jis pats, o ne stovyla. Tuomet nematomumas irgi prapuola. 50%, kad stovyla išnyks. Jei stovyla neišnyko, Mg ir toliau gali ja naudotis.
Stovyla bekūnė, jos neveikia šaudymo ir švaidymo atakos bei daugelis kerų. Paliesta būtybės (>50 g) stovyla išnyksta. Stovylą suardo Tamsa ir į ją nutaikytas Plyksnis, per 400 m nuo jos plykstelėjęs Šviesulys.
Mg žuvus bekūnė stovyla sustingsta ir lieka stovėti (iki 13 metų).

VANDENS SIENA [Vanduo]
| 10 m ; - | 2 t ; L_{Mg} t | 30 m² |
Ant kieto pamato ar vandens atsiranda stipriai sūkuriuojanti 0,5 m storio vandens siena. Vanduo joje skaidrus,

tačiau dėl greito judėjimo šviesa lūžta netvarkingai, todėl pro ją vaizdo nesimato, prasikverbia tik sklaidyta šviesa.

Įžengus į sieną patiriama ypatinga smūgių žala (YŽ+5). Kiaurai peržengiama pavykus Jė(-40)B. Bandymui pavykus siena atmeta atgal.

Siena sulaiko bet kokias strėles, žaibus ir pan. Ugnies kamuolys vandens sienoje padaro R3m spragą, kuri po 1-3 t užsitraukia.

10 LYGIS

MAŽOJI TELEKINEZĖ [Jėgos]
| 35 m ; - | 1 t ; 6 t | L kg |

Mg susikaupęs minties jėga gali skraidinti orų daiktą iki 35 m nuo savęs <2 m/s greičiu. Gyvą būtybę gabenti galima tik įveikus jos Fi tvermę.

Galima nuversti stovinčius, nustumti gulinčius daiktus, jei tam pakanka telekinetinės Mg jėgos.

ORLAIDĖ [Dujos]
| R ; - | 1 t ; 6 val. | 1 b |

Užkerėta būtybė gali laisvai kvėpuoti po vandeniu, užkastas kape, troškinančiose dujose ir kt., nes dujų apykaita plaučiuose vyksta teleportaciškai.

Mg net gali kerėti - tada kerams reikės +1 žiežirbos. Kerint po vandeniu iš mago burnos veržiasi oro burbulai, bet vanduo burnon nesiveržia. Kerint antrą kartą kerų AVM-10 (kerų fiaskas iki 7), trečią kartą - AVM-30 (kerų fiaskas iki 15). Po trečių kerų orlaidė išnyksta. Panašiai būna ir kerint troškinančiose dujose.

SKULPTŪRA
| R ; - | 3 t ; 6 val. | 1 statula |

Mg gali paprastą statulą paversti gyvąja kovine statula. Užkerėta statula būna neaktyvi, tačiau Mg jaučia, ar ji pavyko, ar ne. Statulą aktyvuoja ypatingas Mg ištartas žodis arba ji aktyvuojasi pati, kai prie jos per 20 m priartėja Mg nurodytos rūšies būtybė. Statula gali atakuoti tam tikrų tipų arba visas būtybes (išskyrus tas, kurių Mg liepė neliesti).

Statulos galingumas priklauso nuo statulos medžiagos ir ją animuojant sunaudotų medžiagų. Statula išlaiko "gyvumą" vieną parą, tačiau aktyvuota ji veiks tik 6 val., o po to vėl tampa paprasta statula arba subyra (50% tikimybė).

SMĖLIS [Jėgos]
| R ; R3m | 1 t ; 0 | - |

Paliestas arba apspjautas S20cm vientisas uolos ar akmens sluoksnis R3m zonoje suyra į smėlį.

Paliesta (tai ataka be ginklo ir kartu Fi ataka) akmeninė statula, vilstrakas ar kita akmeninė būtybė patiria Max($2xL_{Mg}$)ŽT.

ŠALČIO KŪGIS [Šaltis]
| 0 ; ($2xL_{Mg}$) m | 1 t ; 0 | L_{Mg}xMax20ŽT |

Iš Mg rankos tvyksteli kūgiška šalčio zona, kurios kampas - 15°. Atakuojant kūgiu šaudymo AM+30.

Dešimto L_{Mg} kūgis būna 20 m ilgio ir 4 m pločio gale. Visi, patekę į kūgį, patiria Max200ŽT, jei nepadėjo Fi tvermė.

Nukreiptas į vandenį užšaldo ledinį taką (apie 5 cm storio).

ŠVIESULYS [Šviesa]
| ↑100 m ; žr. | 2 t ; L T | - |

Iš Mg rankos vertikaliai aukštyn į 30-100 m aukštį išlekia obuolio dydžio juodas kamuolys, paliekantis paskui save silpnai vingiuotą geltonai švytinčią juostą. Kamuolys viršuje akinančiai sprogsta ir naktį ryškiai lyg dieną apšviečia R100m-R300m zoną. Kamuolys kybo tame taške ir šviečia L_{Mg} T. Šviesos spalva tokia, kokios nori Mg.

Aukštis	Naktį
50 m	R15 km
100 m	R20 km
150 m	R24 km
200 m	R28 km
250 m	R31 km
300 m	R34 km

Atsitrenkęs į lubas ar skraidančią būtybę kamuolys sprogsta, darydamas Max300ŽT ir užgęsta. Pataikyti kamuoliu į tiesiai virš Mg praskrendančią būtybę sunku - šaudymo AM-35. Sprogimo metu žybsnis apakina R(1/2 aukščio) sferoje esančias būtybes L_{Mg} t.

Šviesulio šviesa apšvietimo zonoje sunaikina veidrodinius atspindžius, stovylas, miražus.

Lentelėje parodyta, kaip toli naktį matosi žybsnis. Saulėtą dieną žybsnis matomas 5 kartus prasčiau, apsiniaukusią dieną - 3 kartus prasčiau.

VAIVOS LANKAS [Vanduo]
| 1 m ; - | 3 t ; 1 kaut. ar T | Mg, 7 šūviai |

Iš Mg rankos ištrykšta vaivorykštės spalvomis žėrinti vandens čiurkšlė ir virsta trumpu visomis vaivorykštės spalvomis spindinčiu lanku (tolišauda dukart didesnė už paprasto ilgo lanko). Lankas lengvai įtempiamas, įtempus jame atsiranda viena iš septynių strėlių - pagal norą arba iš eilės pagal tvarką spektre. Iššauti galima 3 kartus per tarpsnelį (AM+25, žala dviguba). Iššovus vieną strėlę lanko spindesys praranda vieną spalvą. Iššovus paskutinę strėlę ar pasibaigus kerų trukmei lankas dingsta.

Tam tikros spalvos strėlės ypatingai didelę žalą (YŽ+15) daro tam tikroms būtybėms:

Raudonoji - ugnimi alsuojančioms pabaisoms, karščio demonams, būtybėms su įgimtais ugnies kerais, magams, mokantiems ugnies kerų ir kt.

Oranžinė - uolienų storymių būtybėms, gyvosioms akmeninėms statuloms, smarvės demonams.

Geltonoji - augalinėms ir grybinėms arba nuodais atakuojančioms pabaisoms

Žalioji - vandens būtybėms ar būtybėms su įgimtais vandens kerais, skysčių demonams.

Žydroji - skraidančioms būtybėms ar būtybėms su įgimtais elektros kerais, kerėtojams su elektros kerais.

Mėlynoji - metalo būtybėms ir būtybėms su įgimtais metalo kerais.

Violetinė - nemirėliams, smulkioms dvasioms.

11 LYGIS

DURYS
| 3 m ; - | 2 t ; žr. | 1 durys |

Ne didesnėje kaip 3×4 m² angoje atsiranda durys, kurias atrakinti itin sunku (rakinimui nepavykus trenkia elektra Max40ŽT arba deginančio oro gūsis Max30ŽT). Mg rankoje atsiranda 1 raktas nuo tų durų. Pačiam magui rakto nereikia, jam paėmus už rankenos durys pačios atsirankina.

GELEŽIES SIENA [Metalas]
| 10 m ; - | 3 t ; 10 val. | 20 m² |

Sukuria <20 m² ploto 5 cm storio geležinę sieną, stovinčią <10 nuo Mg. Siena turi stovėti ant kieto pagrindo. Jei abu galai nesieks jokio kieto paviršiaus, siena nuvirs. Prispausdama darys Max700ŽT.

Sienos neveikia elektros ir ugnies kerai. Siena labai tvirta. Tačiau rūdžių pabaisa ar Korozijos ranka sieną suardo vienu prisilietimu.

Sienos geležį išlydžius, jinai nebeišnyksta po 10 val. Kai kuriuose kraštuose tai vienintelis geležies gamybos būdas.

KEITA [Metalas]
| R ; R1m | 1 t ; žr. | <100 kg |

Smulkias monetas keičia į stambesnes ar į brangakmenį (pvz., 10 000 vm į 100 am arba 5000 sm į 500 am vertės brangakmenį. Keičia ir atvirkščiai - brangakmenius į monetas. Brangakmenio rūšies stambinant monetas ir smulkių monetų rūšies smulkinant užsakyti neina - tai atsitiktinis dalykas. Atitinka tik vertė.

Kardą pakeičia į tris durklus, 2-R kalaviją - į 3 trumpus kardus ar 6 durklus, spragilą - į dvi buožes, ietį - į dvi akstis arba 10 lanko ar 6 arbaleto strėlių... Arba atvirkščiai.

KRITULIAI [Vanduo]
| 500 m ; R1km | 3 t ; 2 T | žr. |

Zonoje pavasarį, vasarą ar rudenį ima:

01-70 - lyti. Matomumas 30 m, pastabumo VM-30, šaudymo AM-10, po 6 t lankais - AM-40 - atidrėksta templės. Po 3 T pažliunga dirva, sunkesnės būtybės ima klimpti. Judėjimo greitis gali kristi perpus. Išlyja apie 10 cm vandens;

71-90 - snigti. Pastabumas AM-40, šaudymo AM-15, matomumas 10 m. Ištirpus sniegui lieka purvynas;

91-00 - kristi stambi kruša. Jei šarvų gynybinis priedas <15 ir veikėjas su šalmu, per t 40% tikimybė, kad pataikys kumščio dydžio ledokšnis ir padarys Max15ŽT. Jei šalmo neturi - tikimybė 60%. Krušoje šaudymo AM-80, kirstynių - AM-30.

Žiemą lietų reikia sukeisti su snigimu.

ŠNIPUKAS [Šviesa]
| 1 m ; - | 1 t ; 6 val. | 1 |

Mg sukuria laikiną būtybę šnipuką. Jis sprindžio ūgio, atrodo visiškai kaip Mg, tik sparnuotas. Šnipukas gali skristi 5 m/s (18 km/val.) greičiu, 3 kartus teleportuotis iki 5 km atkarpomis.

Jo gajumas 5, gynyba 120, gynyba nuo strėlių lygi atstumui metrais, padaugintam iš 10, Fi ir Bi tvermės kaip mago, Psi tvermė 120. Mago strėlė šnipuko neima, nes jis nėra gyvas. Šnipukas nebijo dujų ir dūmų (nekvėpuoja), rūgščių ir kitų agresyvių medžiagų. Jį sunaikina Plyksnis.

Viską, ką girdi, mato (turi infraregą ir nemirėlio regą) ir užuodžia šnipukas, jaučia ir Mg. Magas lyg susidvejina - jis vienu metu ir šnipukas, ir jis pats. Kerėti iššnipuko neįmanoma.

Šnipukui žuvus Mg patiria Max60ŽT (skausmo žala, su YŽ). Jei šnipuką kas nors apžavi, tai šnipukas įgauna apžavėjusiojo išvaizdą ir tampa jo šnipuku. Šnipukas atsinaujina, jo amžius skaičiuojamas nuo apžavėjimo momento.

TOLIAŠAUDĖ [Jėgos]
| ↑200 m ; - | 1 t ; - | Max100ŽT, YŽ+10 |

Tai galingesnis mago strėlės variantas, pataikantis į gyvą būtybę iš <200 m. Kevalas jos nesulaiko.

ŽEMSTŪMIS [Jėgos]
| 5 m ; žr. | 1 t ; 6 T |

Mg eina ir telekinetiškai stumia 2 m/t greičiu 1 m^3 dirvos ar kito puraus ar nesunkiai išpurenamo grunto. Akmenys negali būti stambesni kaip žmogaus galva. Gruntą gali stumti horizontaliai iki 300 m nuo kerėjimo vietos. Stačiai vertikaliu paviršiumi gali užstumti aukštyn iki 20 m. Nustūmęs vieną kubmetrį gali imti stumti kitą, kol pasibaigs kerų veikimo laikas.

12 LYGIS

BLIZGIAI [Šviesa]
| R ; - | 1 t ; 6 T | 1 b |

Būtybės akis pridengia veidrodiškai blizgantys pusrutuliai (blizgiai), kurie netrukdo žiūrėti, saugo nuo apakinimo Plyksniu, Šviesuliu, Šviesa, Akinimu. Padidėja tvermė žvilgsnio atakoms - AM-60. Blizgiai labai tvirti, tad YŽ akims nebūna.

GINKLO KŪRIMAS [Metalas]
| R ; - | 1 t ; 1-6 d. | 1 ginklas |

Sukuria nemagišką, norimos išvaizdos metalinį ginklą, kuris suyra po 1-6 dienų.

NUGINKLAVIMAS [Metalas]
| 50 m ; - | 1 t ; 0 | 1-3 b |

Priešininko turimi metaliniai ginklai ir metalinės ginklų dalys subyra į dulkes. Kad išliks ginklai su magiškumo priedu +5 - tikimybė 20%, +10 - 40%, +15 - 80%, +20 - 95%, +25 - 100%. Kautynėms ar medžioklei neskirti įrankiai - pvz., kastuvai, kauptukai, plaktukai - lieka sveiki.

ORO LAIPTAI [Rimtis]
| 1 m ; - | 3 t ; 10-100 m. | iki 30m |

Mg norimoje vietoje atsiranda tik Mg matomi ir tik Mg išlaikantys laipteliai (iki 30 m aukščio). Išbūna 10-100 metų. Magui panorus, laiptai išlaikys ir kitas būtybes, bet vis viena liks nematomi, jei nenaudojama Kerų paieška ar Nematomųjų paieška. Laiptus suardo Kerasklaida, Noras.

ROVIMAS [Jėgos]
| 1 m ; - | 1 t , - | 1 |

Išrauna Mg nurodytą daiktą - medį (aukštis <L_{Mg} m), įkaltą kuolą ar vinį, dantį ar įkastą stulpą, įbestą žeberklą ar rakštį. Kerai nutrauks žvėries uodegą (tai Fi ataka). Žvėris patiria Max(20xL_{α})ŽT.

VANDENS KARDAS [Vanduo]
| R ; - | 1 t ; 3 val. | 1 |

Iš paliestos būtybės arba Mg rankos ima trykšti galinga plona kardo formos vandens čiurkšlė. Ja galima kautis kaip kardu +15. Šiuo kardu gali kautis ir bet kurio lygio magas. Panorus kardas išnyksta ir vėl atsiranda.

Kardu galima kas 3 t iššauti Vandens strėlę - į kirstynių priešininką ar kitą taikinį (tuomet AM-10). Strėlė lekia 30 m, daro Max40ŽT.

STABŪSENA [Rimtis]
| 0; - | 1 t ; 1 kautynės | Mg |

Mg kartu su daiktais (bet ne gyvais) gali staiga virsti akmenine savo statula ar vėl atgauti tikrąjį pavidalą. Virsmas trunka 0,5 s. Mg statula negali vaikščioti, skraidyti ir pan. Ji gali tik rankomis atlikti kerų žestus ir ištarti užkeikimus (bet AM-10). Kalbėti negali.

Matydamas, kad jį atakuoja paprastais ginklais, ugnies, šalčio ar elektros kerais, gali virsti akmenine statula. Tam turi laimėti vikrumo rungtį.

Statulos būsenoje:
- šarvuotumas 100, gynyba 100 + (turima magija);
- paprastais ginklais, kurių maksimali žala <80, AM-60;
- paprastais ginklais, kurių maksimali žala >80, AM-20;
- magiški ginklai žeidžia normaliai (bet be magiškumo priedo);
- kerai veikia normaliai (išskyrus ugnies, šalčio ir elektros);
- jį atakuojant ugnies, šalčio ir elektros kerais AM-50;
- visiškai nejautrus dujoms, dūmams, nuodams.

Kitą t Mg vėl gali atgauti tikrąjį pavidalą ir net kerėti. Atvirtusio mago žaidėjas turi iš naujo mesti jo iniciatyvą. Po atvirtimo jo kerų AM-30, fiaskas 1-10.

13 LYGIS

AITVARAS [Jėgos]
| 0 ; - | 2 t ; 2 val. | Mg |
Mg ima skraidyti. Skridimo greitis <50 km/val. Gali skristi ir greičiau - 150 km/val. greičiu (šį greitį pasiekia per 1 t). Kiekviena papildoma žiežirba didina greitį +10 km/val. Viršijus 50 km/val. greitį Mg kūnas ima keistis, ir pasidaro panašus į raudonai, geltonai ar baltai žėrintį kamuolį su ugnine uodega. Skrenda tyliai, be jokio garso. Kuo greičiau skrenda, tuo ryškiau šviečia. Skrisdamas visu greičiu saulėtą dieną matosi iš 3 km, apsiniaukusią - iš 6 km, naktį be mėnesienos - iš 20 km..

Aitvaro pavidale Mg negali kerėti ar ką kita veikti. Aplinką mato normaliai. Skrisdamas paneša krovinį <1/3 savo kūno masės.

Šaudant į aitvarą lankais ar svaidyklėmis AM-50. Šaudant Šviesos, Garso ir Mago strėlėmis baudų nėra, o kitomis strėlėmis - AM-30.

KAITRA [Ugnis]
| 3 m ; - | 1 t ; 6 t | 1 , <10 kg |
Mg susikaupęs per 6 t išlydo iki 10 kg sveriantį metalinį monolitinį daiktą. Sunkesnis daiktas tik įkais.

KONTUZIJA [Dujos]
| 50 m ; R20m | 1 t ; 0 | žr. |
Iš Mg norimo taško į visas puses smogia sprogimo banga. Būtybės, kurioms nepadėjo Fi tvermė, patiria smūgio žalą ir gali būti apsvaigintos. Žala - Max[80-4x(atstumas nuo centro)]ŽT. Būtybė bus apsvaiginta (AVM-20, ją atakuojant ginklu AM+20), jei nepavyks $Sv(-2xPrP_{Mg})B$.

Apsvaiginta būtybė praranda sąmonę, jei tikrinant bandymą d% viršija sėkmės ribą >50 taškų. Sąmonę atgaus tą t, kai pavyks $Sv(-2xPrP_{Mg})B$ (tikrinama kas 2 t). Atgavus sąmonę lieka svaigulys. Svaigulys praeis tą t, kai pavyks $Sv(-2xPrP_{Mg})B$. Tikrinama kas trečią t.

MAŽASIS FI PRAKEIKIMAS [Įvairios kryptys]
| 50 m ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
Prakeikimas būna tam tikros krypties, kurią pasirenka prakeikiantis Mg. Prakeiktajam ima nebesisekti. Įtemptose aplinkybėse 20% tikimybė, kad prakeiktajam kažkas atsitiks.

Ugnies Mažasis prakeikimas (MP): priėjus prie ugnies ši gali pliūptelėti tiesiai į būtybę, padarydama Max30ŽT (galima YŽ). Gali sprogti paimtas deglas, savaime užsidegti daiktai arba atvirkščiai - ugnis užgęsta vos jam priėjus.

Šalčio MP: užšąla geriamas gėralas (pvz., sužeisdamas burną); upelis, per kurį brendama; Iš atidaryto indo ar skrynios tvoksteli šalčio banga (Max30ŽT) ir pan.

Rimties MP: užsikerta durys; makštyje ar priešo kūne įstringa ginklas; įtemptas lankas lieka įtempas, o strėlė neišlekia; bėgant ar jojant fiasko tikimybė padidėja dvigubai (nuolat)...

Elektros MP: paliestas metalinis daiktas smogia elektros smūgiu (Max30ŽT), pritraukiami žaibai ir elektros kerai...

Erdvės MP: daiktas apgaulingai atrodo magiškas, išnyksta daikto magija, kerai paveikia ne taip kaip reikia...

Jėgos MP: dvigubai padidėja ginklo fiaskas (nuolat), ant jo iš viršaus krenta daiktai, savaime suveikia spąstai...

Šviesos MP: deglas plyksteli akindamas lyg šviesa arba staiga nustoja šviesti, nors tebedega; naktį sėlindamas staiga ima šviesti lyg kalėdinė eglutė, paprastas plyksnis daro Max30ŽT...

Dujų MP: naktį pro žemės plyšius ima skverbtis dujos, dėl kurių atsistato tik pusė gajumo; požemį užplūsta CO_2 banga, kurioje neįmanoma kvėpuoti; kūnas ima skleisti dvokiančias dujas, kurios priverčia kitus atakuoti...

Vandens MP: plaukiant vanduo staiga pasidaro retas lyg dujos, ir veikėjas krenta iš aukštai ant dugno, patirdamas kritimo žalą; geriamas vanduo veikia lyg nuodai ar jo gurkšnis burnoje staiga užverda, darydamas Max30ŽT nuo karščio...

Metalo MP: 20% tikimybė, kad nesėkmingai atakavus luš kardas, kad nuo gero smūgio visiškai subirs skydas ar šarvai; dvigubai padidėja metalinių ginkų fiaskas...

ŠALČIO AURA [Šaltis]
| R ; - | 1 t ; 1 para | 1 ginklas ar Mg |
Apie Mg paliestą metalinį ar akmeninį ginklą susidaro šalčio aura, kuri neveikia ginklą laikančios būtybės. Sėkmingai atakavus šaltis daro +Max30ŽT (tvermės netikrinamos). Besikaunančio ginklu tvermė šalčiui AM-20.

Magui užkerėjus save, jo palytėjimas ar ataka durklu taip pat daro Max30ŽT šalčio žalą (1 val. ar 1 kautynes).

TYRIMAS [Erdvė]
| 1 m ; - | 5 t ; žr. | 1 o |
Mg sužino 1 daikto pavadinimą, paskirtį, valdymo komandas, apytiksliai užtaisų skaičių ir veikimo būdą. Jei daiktas turi kelias magiškas savybes, kerai atskleidžia tik vieną. Antras Tyrimas parodo ar yra antra savybė ir kokia ji.

Galima tirti ir vietovę R(x)km nuo Mg. Tai užtruks nuo 15 iki (15+ x²) dienų (pats Mg nežino, kiek laiko užtruks tyrimas, tai žino tik ŽM). x - tai Mg pasirinktas atstumas. Kiekvieną dieną tenka susikaupti, kerėti ir ramiai sėdėti susikaupus 5 val. Apytiksliai sužinomos magiškos vietos (85%, kad teisingai), lobių vietos (65%), nemirėlių ir magiškų būtybių guoliai (75%), šaltiniai (90%) ir kt.

ŽVILGSNIS PRAEITIN [Erdvė]
| 0 ; - | 5 t ; žr. | 1 mėnuo |
Mg minties žvilgsniu grįžta praeitin į norimą laiko tarpį (iki 1 mėn.) ir mato bei girdi, kas tada vyko toje vietoje, kur dabar yra. Mato ir girdi taip, lyg stovėtų tarp tada čia veikusių būtybių. Pagal norą gali pagreitinti stebimą vaizdą. Žvilgsnį ateitin blokuoja rūkas.

14 LYGIS

SAVITELEPORTACIJA [Erdvė]
| - ; 10 km | 1 t ; 0 | Mg |
Mg teleportuojasi į žinomą vietą arba tiesiog norima kryptimi ir norimu atstumu. Jei toje vietoje yra pakankamai sunkus daiktas, Mg atsidurs šalia jo ar ant jo. Jei daiktas yra nepritvirtintas ir sveria <1/3 teleportuojamos būtybės masės, daiktas bus nublokštas šonan.

Kai atstumas tarp teleportacijos taškų >1 km, abiejuose taškuose pasigirsta kurtinantis trenksmas ir akinamai blyksteli violetinė šviesa. Už vieną teleportuotąsi kilometrą Mg patiria 1 ŽT. Paklaida tiksliai neįsivaizduojant vietos lygi (30-Pr)% nuo teleportavimosi atstumo. Paklaidos nustatymas pateiktas prieš kerų aprašymus.

KRITYKLA [Erdvė]
| 30 m ; R3m | 3 t ; 6 T | visas b |
Į zoną patekusi būtybė (įžengusi ar įskridusi) teleportuojama aukštyn 10 m. Skraidančios būtybės laikinai paraližuojamos. Levituojančioms ar magija skraidančioms būtybėms trumpam panaikinami kerai. Būtybės krenta, patirdamos atitinkamą žalą. Nukritusios būtybės kritykla antrą t neveikia. Pavykus VaB ir PrB (ar InB) būtybė gali išbėgti ar išropoti iš zonos. Trečią t būtybę vėl teleportuoja aukštyn ir viskas kartojasi.

Jei toje vietoje yra lubos ar medžių šakos, tai būtybę

teleportuos tik iki jų. Būtybė gali spėti įsikibti į jas, jei pavyks VaB, PrB (ar InB) ir Vi(-40)B.

LIŪNŽEMĖ [Skysčiai]
| 30 m ; R20 m | 1 t ; - | visi |
Jei nepadeda Fi tvermė zonoje esantys iki pusės blauzdų prasmenga į dirvą, smėlį, žvyrą, dumblą ar kitą gruntą arba į ledą (bet ne akmenį, metalą ar medieną). Įsmegusiųjų kirstynių AM-50, juos atakuojant AM+40. Kojas ištraukti pavyks, pasisekus Jė(-60)B. Kitaip reikia atsikasti savo pėdas.

MAGO ŠIRMA [Rimtis]
| 3 m ; - | 1 t ; 1 para | <3×3m² |
Ją galima pastatyti ant bet kokio paviršiaus, prisegti prie bet kokios sienos ar lubų. Širma nematoma, jos neįmanoma pramušti įrankiais, kurių magija <+20. Bekūnės būtybės pro širmą nepraeina. Pats Mg laisvai peržengia per širmą kartu su daiktais ar nešamomis gyvomis būtybėmis.

Magas gali pravesti žmones ar gyvūnus laikydamas už rankos ar pavadžio. Jei Mg perveda žmogų priverstas, tai širma stipriai sviedžia tą žmogų atgal (lyg kristų iš 5-15 m aukščio). Jis neišsilaikys įsikibęs į Mg, prisirišęs virve ar kitais būdais. Norima širmos spalva, ornamentai ir permatomumas kainuoja +1 žiežirbą (reikia turėti bent vienus šviesos kerus).

STOVYKLOS SKRAISTĖ [Šviesa]
| 200 m ; R50m | 3 t ; 6 T | visi |
Visos zonoje esančios gyvūninės būtybės ir jų daiktai tampa nematomais, negirdimais, neužuodžiamais. Zona nejuda. Išmindžiota augalija atrodo visiškai sveika, nesimato takų, palapinių. Laužų kūrenti nepatartina - matosi liepsna. Dūmai matysis, jei jų stulpas pakils virš R50m zonos.

Matomais užmaskuotieji tampa pradėję kerėti, kautis, išėję iš zonos. Grįžę zonon vėl "užsimaskuoja". Apie kerinčius susidaro R10m šviesiai violetinės spalvos švytinti sfera.

Svetimi, įėję į zoną, pamato, kas joje, bet jų pačių iš lauko irgi nesimato.

Užmaskuotuosius pamatyti galima Nematomųjų paieška, Garso rega, Nemirėlio rega.

STRĖLĖ-TARANAS [Jėgos]
| R : - | 1 t ; 6 t | 1 šaudmuo |
Strėlė, sarbakano strėliukė ar svaidyklės akmuo tampa magišku šaudmeniu - AM+40, +Max200ŽT, YŽ+30. Tolišauda dviguba, be atstumo baudų.

Šaudmuo pataikęs sunaikina skydą, duris, paprastus medinius vartus ar sieną, kurių storis <10 cm (susidaro maždaug 3×3m² skylė).

UGNINIS SIURPRIZAS [Ugnis]
| 30 m ; - | 2 t ; 24 val. | 1 |
Iš ištiestos Mg rankos išlekia mažas akmenėlis, kuris savo išvaizda primena nedidelį Mg norimos rūšies brangakmenį. Akmenėlis nuskridęs nutupia nurodytoje vietoje. Po Mg numatyto laiko akmenėlis sprogsta kaip Ugnies kamuolys. Tą "brangenybę" radusieji gali būti įsidėję į kapšą ir toli nusinešę.

Užduotą laiką pakeisti gali tik Noras. Akmenėlis - tai magiška iliuzija ir būsimo sprogimo centras. Akmenėlio neįmanoma pajudinti magija - telekineze, teleportacija ir pan. Kerasklaida akmenėlį sunaikina be sprogimo.

15 LYGIS

ANTRININKAS [Jėgos]
| 1 m ; - | 2 t ; 1 kaut. | 1 |
Sukuria kardu +5 ginkluotą Mg antrininką su tokia pat gynyba (atakuojant jį ginklu AM-10), tvermėmis ir ataka (AM+10). Mg protas lygiai pasidalija į 2 dalis - viena valdo patį Mg, kita - antrininką. Antrininkas nekeri. Gali nutolti nuo Mg <300 m. Antrininkas žūsta nukautas arba kai jam išmuša ar sulaužo kardą. Nuodams turi visišką imunitetą. Išnyksta nuo Kerasklaidos ar žuvus Mg.

Antrininkui gajumą suteikia Mg - perleidžia dalį savo GT. Antrininką galima gydyti Mažuoju gydymu. Antrininkas negali naudoti gėralų, nes nei kvėpuoja, nei geria. Kerų veikimui pasibaigus likę antrininko GT grįžta Mg. Antrininkui žuvus Mg savo gajumą atgaus išsimiegojęs.

LAIVĖ [Rimtis]
| 0 ; - | 1 t ; 10 val. | 1 |
Sukuria lyg iš miglos nuaustą jachtą, kurioje telpa 10 žmonių ir dar 1 t krovinio. Gali plaukioti R300 km nuo kerėjimo taško. Laivė išnyksta nuplaukus >300 km nuo kerėjimo taško, praėjus 10 val. ar Mg išlipus iš jos. Laivę suardo Kerasklaida. Per audrą R100m aplink jachtą vėjas ir bangos smarkiai aprimsta.

MATOMUMAS [Šviesa]
| 50 m ; R20m | 1 t; 6 val. | visi |
Visos nematomos būtybės ir jų daiktai zonoje pasidaro visiems matomi. Nematomumą jie atgaus tik išėję iš zonos po 1 T. Zona gali būti nejudanti ar supti patį Mg, tuomet slinks kartu su Mg.

PELENŲ LINIJA [Dujos]
| 3 m ; - | 3 t ; 6 T | žr. |
Ant Mg pirštu nubrėžtos menamos linijos atsiranda L_{Mg} m ilgio ir pusės to aukščio nematomas barjeras. Pro jį praeinančios būtybės nieko nepajunta. Tačiau po 6 t visi organiniai kieti jų daiktai - iečių ir kirvių kotai, virvės, mediniai skydai, drabužiai, metalinių šarvų pamušalai ir kt. - be liepsnos ir karščio virsta pelenais. Kiekvienai daiktų grupei tikrinama Fi ataka prieš juos nešančią būtybę. Vežime, balnamaišyje ar nešulinio gyvulio krovinyje esantys daiktai suyra garantuotai.

Linija neveikia rago ir vilnos, o taip pat gyvybingų kiaušinių, vaisių, sėklų, stiebagumbių ir panašių objektų.

Linija suardo organininius golemus ir gyvąsias statulas, kūninius nemirėlius (neveikia skendalų, penengelenų, būtybėje esančių mėklių). Linija itin stipriai veikia sausus nemirėlius (skeletus, mumijas, mauzolius, žužu zombius) - kerų AM+30.

SLĖPTUVĖ [Erdvė]
| 1 m ; - | 2 t ; $2xL_{Mg}$ T | L_{Mg}+1 b |
Sukuria nedidelę poerdvę, kurioje yra tik Mg (ir galbūt jo paliesta būtybė). Poerdvė įprastinio pasaulio atžvilgiu egzistuoja $2xL_{Mg}$T. Pasibaigus kerams Mg ir ta būtybė atsiduria toje pat vietoje. Slėptuvėje laikas stovi, todėl joje neįmanoma išsimiegoti ar ką nors nuveikti.

ŠALČIO LUOBAS [Šaltis]
| - ; S1cm | 2 t ; 12 T | Mg |
Mg apsupa 1 cm storio šalčio zona. Mg tvermė šalčiui ir ugniai padidėja +100. Mg kirstynių ginklais atakuojantys patiria Max60ŽT. 10%, kad ginklas suluš nuo šalčio. Mg ginklas daro +Max60ŽT nuo šalčio.

ŽŪTIES DEBESIS [Dujos]
| 100 m ; R50m | 2 t ; 6 t | žr. |
Palei žemę susidaro 5 m aukščio gelsvai kibirkščiuojantis debesis. Visi jame atsidūrę daiktai ima sparčiai irti. Būtybės patiria 20-70 ŽT/t. Tvermės tikrinamos kiekvieną t.

MAGO KERAI

1 LYGIS

DISKAS SKRAIDŪOLIS [Jėgos]
| 1,8m : R1m | 1 t ; 6 T | 100 kg |

ELEKTROŠOKAS [Elektra]
| R : - | 1 t ; - | 1 kartas |

KERŲ SKAITYMAS [Erdvė]
| 0 ; - | 1 t ; 1 T | Mg. 1 kerus |

KERŲ PAIEŠKA [Erdvė]
| 0 ; R18m | 1 t ; 2 T | Mg. visus |

MAGO STRĖLĖ [Jėgos]
| ↑45m : - | 0 ; 1 t | žr. |

PILVAKALBYSTĖ [Virpesiai]
| 20 m : - | 1 t ; 2 T | žr. |

ŽIEBTUVĖLIS [Ugnis]
| R ; - | 1 s ; - | 1 o |

2 LYGIS

DURŲ RAMSTIS [Rimtis]
| 3 m : - | 1 t ; 2+d10T | 1 o |

KEVALAS [Rimtis]
| 0 ; S2cm | 1 t ; 2 T | Mg |

PLYKSNIS [Šviesa]
| 20 m ; R20 m | 0 ; - | žr. |

PSEUDOAURA [Erdvė]
| R ; - | 3 t ; L d. | 1o |

RŪKAS [Šaltis]
| R ; - | 3 t ; L d. | 1o |

ŠVIESA [Šviesa]
| 36 m ; R5m | 0 ; 6T | - |

UGNINĖS ČIURKŠLĖS [Ugnis]
| 0 ; žr. | 0 ; - | 1 ataka |

3 LYGIS

GESINTUVAS [Dujos]
| ↑5 m ; žr. | 1 t ; L t | žr. |

KIŠENSARGIS [Jėgos]
| 0 ; - | 2 t ; 3 val. | Mg |

MAGO UŽRAKTAS [Jėgos]
| 3 m ; - | 2 t ; žr. | 1o |

LEVITACIJA [Rimtis]
| 0 ; - | 1 t ; 6 T | 1 b |

NEMATOMŲJŲ PAIEŠKA [Erdvė]
| 0 ; R(3xL)m | 1 t ; 6 T | Mg. visus |

NEMATOMUMAS [Šviesa]
| 40 m : - | 1 t ; 6 T | 1 o/b |

VORATINKLIS [Dujos]
| 3 m ; K6m | 1 t ; 48 T | žr. |

4 LYGIS

DAIKTŲ KOMPASAS [Erdvė]
| 0 ; R(5xL)m | 2 t ; 2 T | 1o |

GRĄŽA [Erdvė]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 o, 10 kartų |

MIRAŽO GALIA [Šviesa]
| 70 m ; K6m | 2 t ; konc. | žr. |

PRAŠYMAS ATIDARYTI [Jėgos]
| 18 m : - | 1 t ; - | 1 o |

RŪGŠTIES STRĖLĖ [Dujos]
| ↑100 m : - | 0 ; - | 1 taikinys |

ŠALČIO SPROGIMAS [Šaltis]
| 0 ; R(3xL)m | 0 ; - | Max30ŽT |

VEIDRODINIAI ATSPINDŽIAI [Šviesa]
| 0 ; R10m | 1 t ; 6 T | 1-4 atspindžiai |

5 LYGIS

APSAUGA NUO ŠŪVIŲ [Rimtis]
| 10 m ; - | 2 t ; 12 T | 1 b |

INFRAKINIAI [Šviesa]
| R ; - | 1 t ; 12 val. | 1 b |

ODOS METALIZACIJA [Elektra]
| 5 m ; - | 1 t ; 12 val. | 1 b |

TAMSA [Šviesa]
| 36 m ; R5m | 1 t ; 6 T | žr. |

UGNIES KAMUOLYS [Ugnis]
| ↑70 m ; R3 m | 0 ; - | žr. |

VANDENIO KVĖPAVIMAS [Vanduo]
| 10 m ; - | 1 t ; 1 para | 1 b |

VĖJŲ SIENA [Dujos]
| 10 m ; - | 1 t ; 1-10 val. | 50 m² |

6 LYGIS

AKLOJI DĖMĖ [Šviesa]
| 35 m ; R3m | 1 t ; 6 T | žr. |

GREITINIMAS [Erdvė]
| 70m ; R10m | 1 t ; 3 T | L_{Mg} b |

KERASKLAIDA [Erdvė]
| 30 m ; R3m | 1 t ; L_{Mg} val. | visi |

LĖTINIMAS [Erdvė]
| 70 m ; R10m | 1 t ; 3 T | L_{Mg} b |

SKRYDIS [Jėgos]
| R ; - | 1 t ; (1+L) T | 1 b+1o |

STINGULYS [Rimtis]
| 35 m : - | 0 ; 3 T | 1-4 b |

ŽAIBO JUOSTA [Elektra]
| ↑60m ; 15 m | 0 ; - | žr. |

7 LYGIS

AKMENLANDĖ [Erdvė]
| 10 m ; žr. | 1 t ; 3 T | 3 m tunelio |

APLEISTA [Šviesa]
| 10 m/L ; R(3xL) m | 4 t ; L val. | žr. |

BURBULAS [Rimtis]
| 0 ; S1cm | 1 t; 6 T | Mg |

MAŽASIS FI ATKEIKIMAS [Erdvė]
| R ; - | 5 t ; žr. | 1 prakeikimas |

MIRAŽŲ SKLYPAS [Šviesa]
| 0 ; R35m | 1-5 t ; žr. | žr. |

ŠLAPDRIBA / KRUŠA [Vanduo]
| 10 m/L ; R25/R12 | 2 t ; žr. | žr. |

TYLOS DĖMĖ [Rimtis]
| 20 m ; R5m | 1 t ; 6 T | 1 vieta/b |

8 LYGIS

BŪTYBĖS TELEPORTACIJA [Erdvė]
| R ; - | 1 t ; 0 | 1 b |

ELEKTROFIASKO DĖMĖ [Elektra]
| 15 m ; R(L)m | 1 t ; 6 T | visus |

ELEKTROZOMBIS [Elektra]
| 15 m ; žr. | 1 t ; konc. | 2 lavonai |

MAGO AKIS [Šviesa]
| 70 m ; - | 1 t ; 6 T | žr. |

ŠALČIO KUBAS [Šaltis]
| 35 m ; K6m | 1 t ; 0 | žr. |

ŠIPINIMAS [Metalas]
| 20 m ; R5m | 1 t ; 0 | žr. |

TERMOATSPINDYS [Ugnis/Šaltis]
| R ; - | 1 t ; 6 t | 1 b |

9 LYGIS

AKMENS SIENA [Erdvė]
| 0 ; R15m | 5 t ; žr. | <45 m² |

GINKLO STIPRYBĖ [Jėgos]
| 0 ; - | 1 t ; 12 val. | 1 |

IGLŪ [Šaltis]
| 0 ; - | 1 t ; 12 val. | 1 |

KREČIANTIS DEBESIS [Elektra]
| 20 m ; R5m | 1 t ; 4 t | žr. |

NUODINGASIS DEBESIS [Dujos]
| 25 m ; R10m | 2 t ; 6 T | žr. |

STOVYLA [Šviesa]
| 25 m ; R10m | 2 t ; 6 T | žr. |

VANDENS SIENA [Vanduo]
| 10 m ; - | 2 t ; I_{Mg} t | 30 m² |

10 LYGIS

MAŽOJI TELEKINEZĖ [Jėgos]
| 35 m ; - | 1 t ; 6 t | 1 kg |

ORLAIDĖ [Dujos]
| R ; - | 1 t ; 6 val. | 1 b |

SKULPTŪRA
| R ; - | 3 t ; 6 val. | 1 statula |

SMĖLIS [Jėgos]
| R ; R3m | 1 t ; 0 | - |

ŠALČIO KŪGIS [Šaltis]
| 0 ; (2xI_{Mg}) m | 1 t ; 0 | I_{Mg}xMax20ŽT |

ŠVIESULYS [Šviesa]
| ↑100 m ; žr. | 2 t ; L T | - |

VAIVOS LANKAS [Vanduo]
| 1 m ; - | 3 t ; 1 kaut. ar T | Mg, 7 šūv. |

11 LYGIS

DURYS
| 3 m ; - | 2 t ; žr. | 1 durys |

GELEŽIES SIENA [Metalas]
| 10 m ; - | 3 t ; 10 val. | 20 m² |

KEITA [Metalas]
| R ; R1m | 1 t ; žr. | <100 kg |

KRITULIAI [Vanduo]
| 500 m ; R1km | 3 t ; 2 T | žr. |

ŠNIPUKAS [Šviesa]
| 1 m ; - | 1 t ; 6 val. | 1 |

TOLIAŠAUDĖ [Jėgos]
| 200 m ; - | 1 t ; - | Max100ŽT, YŽ+10 |

ŽEMSTŪMIS [Jėgos]
| 5 m ; žr. | 1 t ; 6 T |

12 LYGIS

BLIZGIAI [Šviesa]
| R ; - | 1 t ; 6 T | 1 b |

GINKLO KŪRIMAS [Metalas]
| R ; - | 1 t ; 1-6 d. | 1 ginklas |

NUGINKLAVIMAS [Metalas]
| 50 m ; - | 1 t ; 0 | 1-3 b |

ORO LAIPTAI [Rimtis]
| 1 m ; - | 3 t ; 10-100 m. | iki 30 m |

ROVIMAS [Jėgos]
| 1 m ; - | 1 t , - | 1 |

VANDENS KARDAS [Vanduo]
| R ; - | 1 t ; 3 val. | 1 |

STABŪSENA [Rimtis]
| 0; - | 1 t ; 1 kautynės | Mg |

13 LYGIS

AITVARAS [Jėgos]
| 0 ; - | 2 t ; 2 val. | Mg |

KAITRA [Ugnis]
| 3 m ; - | 1 t ; 6 t | 1 , <10 kg |

KONTŪZIJA [Dujos]
| 50 m ; R20m | 1 t ; 0 | žr. |

MAŽASIS FI PRAKEIKIMAS [1v.kryptys]
| 50 m ; - | 1 t ; žr. | 1 b |

ŠALČIO AURA [Šaltis]
| R ; - | 1 t ; 1 para | 1 ginklas ar Mg |

TYRIMAS [Erdvė]
| 1 m ; - | 5 t ; žr. | 1 o |

ŽVILGSNIS PRAEITIN [Erdvė]
| 0 ; - | 5 t ; žr. | 1 mėnuo |

14 LYGIS

SAVITELEPORTACIJA [Erdvė]
| - ; 10 km | 1 t ; 0 | Mg |

KRITYKLA [Erdvė]
| 30 m ; R3m | 3 t ; 6 T | visas b |

LIŪNŽEMĖ [Skysčiai]
| 30 m ; R20 m | 1 t ; - | visi |

MAGO ŠIRMA [Rimtis]
| 3 m ; - | 1 t ; 1 para | <3×3m² |

STOVYKLOS SKRAISTĖ [Šviesa]
| 200 m ; R50m | 3 t ; 6 T | visi |

STRĖLĖ-TARANAS [Jėgos]
| R ; - | 1 t ; 6 t | 1 šaudmuo |

UGNINIS SIURPRIZAS [Ugnis]
| 30 m ; - | 2 t ; 24 val. | 1 |

15 LYGIS

ANTRININKAS [Jėgos]
| 1 m ; - | 2 t ; 1 kaut. | 1 |

LAIVĖ [Rimtis]
| 0 ; - | 1 t ; 10 val. | 1 |

MATOMUMAS [Šviesa]
| 50 m ; R20m | 1 t ; 6 val. | visi |

PELENŲ LINIJA [Dujos]
| 3 m ; - | 3 t ; 6 T | žr. |

SLĖPTUVĖ [Erdvė]
| 1 m ; - | 2 t ; 2xI_{Mg} T | I_{Mg} + 1 b |

ŠALČIO LUOBAS [Šaltis]
| - ; S1cm | 2 t ; 12 T | Mg |

ŽŪTIES DEBESIS [Dujos]
| 100 m ; R50m | 2 t ; 6 t | žr. |

VITALISTO KERAI

2 LYGIS

GLEIVĖS [Bakterijų]
| R ; R3m | 1 t ; 1-20 T | žr. |

Paliestas drėgnas paviršius R3m tampa labai slidus, nes ant jo žaibiškai besidauginančios bakterijos išskiria gleivių sluoksnį. Einant tokiu paviršiumi VM-50, o fiaskas būna 1-20. Griuvus tikrinama smūgio žala, o jei krentama iš aukštai ar ant kieto kampuoto daikto - triuškinimo žala.

Pargriuvusiojo gynybą sudaro šarvai, ViP ir mažyn suapvalintas ketvirtadalis kovos įgūdžio. Atsikelti pavyks tik iššliaužus iš gleivių zonos (labai sunkus veiksmas).

Gleivės, priklausomai nuo oro temperatūros ir drėgnumo, išdžiūsta per 1-20 T.

ILGIEJI ŪSAI [Regeneracijos]
| - ; - | 1t ; 6 val. | Vt |

Vitalistui per 1 t išauga ilgi, į šonus atsikišę ūsai. Jie:
- sugeria vieną elektros, ugnies, nuodingų dujų/dūmų ataką ir suyra. Vitalistas žalos nepatiria. Jei kerų AM viršija minimalų sėkmingą AM 60 taškų, Vt patirs pusę žalos.
- pritraukia dvi sėkmingas atakas aštriu ginklu. Ūsai lyg magnetas pritraukia ašmenis ar smaigalį, ir šie nukerta vieną ūsą, bet vitalistui žalos nepadaro. Likęs vienas ūsas saugos tik nuo atakų ginklu.

KERAIEŠKA [Biomiražų]
| 0 ; R20m | 0 ; 2 T | visi |

Magiški daiktai, būtybės ir vietos ima melsvai švytėti. Švytėjimą mato tik Vt.

MAŽASIS GYDYMAS [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 b |

Palietimu Vt gydo save ar bet kurią būtybę (negydo bekūnių ir nemirėlių). Atstato 10-35 GT arba nuima paralyžių (bet tada negydo žaizdų). Maksimalaus gajumo nedidina.

Atgaivins ką tik nukautas būtybes - jei nepraėjo 10 min. nuo klinikinės mirties pradžios. Atgaivinta būtybė sąmonę atgaus tik normaliai išmiegojusi naktį. Padės ir miegas ne naktį, jei šalia miegos kita protinga būtybė.

Praėjus > 10 min. nuo širdies sustojimo prasideda biologinė mirtis, ir Mažasis gydymas nepadeda.

Sulaužyta galūnė gali suaugti kreivai, jei kaulai nebuvo deramai sustatyti į vietą.

Mažasis gydymas vienas nukirstų kūno dalių nepriaugina. Nukirtus nyz. ranka, kerai tik užgydys žaizdą ir liks bimė

3 LYGIS

APSAUGA NUO ŠALČIO [Aktyvinimo]
| 0 ; R9m | 1 t ; 6 T | visi |

Padidėja aplink Vt esančių būtybių tvermė šalčiui. Jų neveikia natūralus šaltis iki -15°C. Juos atakuojant šalčio kerais AM-20. Net pavykus šalčio atakai, jie patiria 15 ŽT mažesnę žalą, bet ne mažesnę kaip 1 ŽT. Apsaugos zona juda kartu su Vt.

AKIŠVIETA [Regeneracijos]
| 35 m ; - | 1 t ; 12 T | 1 b |

Akina, jei Vt mato aukos akis. Akių audiniai ima švytėti, todėl auka iš dalies apanka. Apakimo laipsnį rodo papildomas d%. Aukos AVM-(apakinimo laipsnis), kai atakai ar veiksmui reikia regos.

Padėjus Bi tvermei ima švytėti vienas iš aukos organinių daiktų ir apšviečia R3m. Iš tikrųjų šviečia bakterijos, sparčiai ardančios tą daiktą. Baigus veikti kerams, daiktas sutrėšta.

Vt gali užkerėti save. Tuomet iš Vt akiduobių ima šviesti lyg du žibintuvėliai, apšviesdami R1m skritulį už 5 m.

DRĄSINIMAS [Slopinimo]
| R ; - | 1 t ; 2 T | 1 b |

Nuslopina magija sukeltą siaubą. Reikia dar kartą tikrinti būtybės Bi tvermę, bet dabar iš bauginusio kerų AM-5.

Užkerėjus iš anksto padidėja tvermė nuo siaubo atakų - kerų AM-VaP_{Vt}.

ELEKTROS PIRŠTAS [Regeneracijos]
| - ; - | 2 t ; 6 T | Vt ; 2 smūgiai |

Vt rankos raumenys sukaupia elektros krūvį. Kitą t ar vėliau Vt, sėkmingai pataikęs kirstynių ginklu ar smogęs ranka, darys Max20ŽT nuo elektros (YŽ+10). Elektros pakanka 2 sėkmingiems smūgiams. Priešininkui nesėkmingai atakavus elektra, Vt pasikrauna energija savai elektros atakai. Taip Vt gali sukaupti energijos 5 smūgiams.

NUODIJIMAS
| 1 m ; - | 1 t ; 1 sav. | - |

Maistas ar vanduo ima veikti lyg vidutiniai mirtini (arba Max30ŽT) nuodai.

PRIEŠNUODA [Imuniteto]
| 0 ; R10m | 1 t ; 6 T | visi |

Vitalistui nuodingi daiktai, gyvūnai ir medžiagos ima švytėti oranžine spalva.

Rankos palietimas suardys nuodus užnuodytame daikte, bet tai kainuos vieną žiežirbą. Nesunaikins nuodų ore ar

MAŽOJI ŽALA [Aktyvinimo]
| R ; - | 1 t ; - | 1 b |
Palietęs Vt daro 10-35 ŽT skausmo žalą. Palietimas - ataka be ginklo (AM+10, YŽ+10). Priešininko negina šarvai. Neveikia nemirėlių ir stambesnių už ogrus. Paveikta būtybė suparaližuojama, nes įsitempia visi skeleto raumenys. Būtybė paprastai griūva ir lieka gulėti, o jos kūnas išlaiko pozą, buvusią kerų suveikimo momentu. Jei rankoje laikė kokį nors daiktą, ištraukti jį pavyks pasisekus Jė(-5)R.

Stingdant 1 būtybę, AM+10, stingdant 2 - AM+0, stingdant 3 - AM-10, stingdant 4 - AM-20.

ŠANKA [Akyvinimo]
| R ; - | 1 t; 1 T | Vt |
Padidėja nešarvuoto Vt miklumas: jis įgyja 2 atakas per t. Jam atakuojant kirstynių ginklu AM+20, o atakuojant jį kirstynių ar šaudynių ginklu (ar kerais) - AM-20. Šarvuoto Vt Šanka paprasčiausiai neveikia. Minkštos odos šarvų šiuo atveju šarvais nelaikome. Su kitais ataką didinančiais kerais nesisumuoja - suardo juos. Magiškų daiktų neveikia.

ŠNEKA SU STUBURINIAIS [Biomiražų]
| 0 ; R10m | 0 ; 6T | 1 rūšis |
Veikia Vt matomus, esančius ne toliau už 10 m, neprotingus stuburinius, turinčius balsą. Kerint reikia tiksliai nurodyti, su kurios rūšies gyvūnais norima kalbėti. Pradžioje tikrinamas gyvūno elgesys (lentelė KL-1), kai EM+Vap_{Vt}. Pavojingas gyvūnas gali pulti, o silpnas - sprukti. Nepavykus prašnekinti vieno, gali šnekinti kitą, jei kerų veikimo laikas dar nepasibaigė.

EM pavykus Vt gali ko nors paklausti. Ir Vt savo galvoje girdės balsą, lyg tas gyvis atsakinėtų į klausimus. Gyvūnas gali atsakyti tik į labai paprastus klausimus, lyg būtų imbecilas (smarkiai protiškai atsilikęs žmogus).

Galima paprašyti ką nors padaryti, bet būtybė turi tai suvokti ir pajėgti tai padaryti. Jei prašymas akivaizdžiai pavojingas, gyvūnas gali užpulti Vt.

5 LYGIS

APSAUGA NUO KARŠČIO [Regeneracijos]
| 9 m ; - | 1 t ; 2 T | 1 b |
Kerais apsaugotos būtybės praktiškai neveikia karštis iki +80°C. Padidėja Fi tvermė karščiui (karščio ir ugnies atakų AM-20). Net pavykus ugnies atakai prieš apsaugotąją būtybę, ji patirs 5 ŽT mažesnę žalą (bet bent 1 ŽT).

ATPAŽINIMAS [Biomiražų]
| 15 m ; - | 0 ; 3 t | 3 b |
Vt sužino, ar per 15 m esanti būtybė tikrai tokia, kaip atrodo. Vt atpažįsta žmogaus ar žvėries pavidalo žvėrtakius, jaukintinius, kūnamaines ar paverstas būtybes. Pavykus In(-20)B, sužino tikrąją humanoido profesiją, apytiksliai - lygį (bet ne gajumą, mokamus kerus...). Vt atskiria iliuzijas, miražus nuo tikrovės.

LAISVINIMAS [Regeneracijos]
| 10m ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
1-4 būtybėms pašalina bet kokį kerų sukeltą paralyžių. Paralyžiaus dėl pažeistų stuburo ar galvos smegenų neveikia - reikia kerų Nervų regeneracija, Žalioji strėlė ar pan.

SARGDINIMAS [Imuniteto]
| 3 m ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
Sukelia sunkią neužkrečiamą ligą. Sergančios būtybės veiksmai suprastėja: AVM-15. Išmiegojus atsistato tik pusė

SPĄSTŲ PAIEŠKA
| 0 ; R1m | 1 t ; 2 T | visi |
Vitalistui ima atrodyti, kad kai kurie daiktai, priėjus per 1 m, ima blausiai žibėti alyvine šviesa. Tai švyti spąstai, kurie gali jį sužeisti ar nužudyti. Jam nepavojingi spąstai nešvyti.

Kaip spąstai veikia ir kaip juos nukenksminti, šie kerai neparodo.

TONUSO DĖMĖ [Aktyvinimo]
| 20 m ; R5m | 1 t ; 6 T | visi |
R10m zonoje esančių, dar nesikaunančių būtybių tonusas padidėja, todėl jų AVM+10. Padidėja Psi tvermė (AM-10). Kerėjimo negerina. Su kitais AVM didinančiais kerais nesisumuoja. Neveikia tų, kurių AVM jau pagerinti keras.

6 LYGIS

GINKLO STIPRINIMAS [Aktyvinimo]
| R ; - | 1 t ; 1 T | 1 o |
Paprastas ginklas ima papildomai daryti skausmo žalą - Max30ŽT, su YŽ. Šis ginklas žeidžia ir būtybes, atsparias paprastiems ginklams (darys tik Max30ŽT).

Priedinį magišką ginklą irgi galima sustiprinti, jei pavyks In(-40)B.

GYVIŲ UGDYMAS [Regeneracijos]
| 35 m ; - | 1 t ; 12 T | 1 b |
Gyvis per 3-6 t pasidaro dvigubai stambesnis. Padvigubėja gebėjimas nešti krovinius, ataka ir daroma žala. Elgesys ir šarvuotumas nesikeičia. Tvermės padvigubės pasisekus In(-40)B.

Neveikia protingų, magiškų bei didžiųjų gyvūnų.

GLEBOS DĖMĖ [Slopinimo]
| 20 m ; R5m | 1 t ; 6 T | visi |
Sumažėja R10m zonoje esančių, dar nesikaunančių būtybių tonusas, todėl jų AVM-10. Krenta Psi tvermė (AM+10). Gebėjimo kerėti neveikia.

KIMINAI [Augalų]
| R ; - | 1 t ; 1 T | 1 b |
Užkerėtajam krentant nukritimo vietoje atsiranda minkštas 1 m storio kiminų sluoksnis, kuris amortizuoja Max100ŽT ir išnyksta. Kiminai nepadės, jei kritimo vietoje bus prismaigstyta iečių smaigaliais aukštyn.

LIGOS GYDYMAS [Imuniteto]
| R ; - | 2 t ; žr. | 1 b |
Išgydo bet kokį padarą nuo bet kokios ligos, jei Vt žino, kad ja gyvūnas serga. Jei Vt nežino kokia tai liga, jis turi nustatyti Atpažinimo kerais (tai Bi ataka prieš sergančiojo Bi tvermę). Jei Vt spėlioja, tai kiekvienam spėjimui reikia kerėti atskirai.

Išgydytas šia liga neužsikrės dvi dienas. Užkerėtam sveikam gyvūnui liga negresia dvi dienas.

Negydo Prakeikimų sukeltų ligų.

ŠNEKA SU VĖLE [Biomiražų]
| 0 ; R3m | 1 t ; L_{Vt} t | 3 klausimai |

Galima užduoti 3 klausimus protingos būtybės vėlei. Tos būtybės kūnas turi būti ne toliau kaip 3 m nuo Vt. 1-7 lygio Vt gali iškviesti iki 4 d. senumo vėlę, 8-11 - iki 4 savaičių senumo vėlę, 12-16 - iki 4 mėn. senumo, 17-20 - iki 4 metų senumo. 21 ar aukštesnio lygio vitalistas gali iškviesti iki 400 metų senumo vėlę.

Vėlė visuomet atsako kalba, kurią mokėjo prieš mirdama. Gali papasakoti tik dalykus, kuriuos žinojo prieš mirdama. Jei būtybės pažiūros į gyvenimą sutapo su vitalisto, atsakinės trumpai, aiškiai. Jei nesutapo - painiai, miglotai, galbūt - mįslėmis.

7 LYGIS

AKITVARKA [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 b |

Išgydo aklumą, sukeltą Akišvietos, Šviesos, Tamsos, Prakeikimo, Akinimo ir pan. Nepadeda būtybėms, kurių akys sužalotos (pirma reikia Mažojo gydymo) arba kurios prarado akis (reikia atauginti).

KAILIS-KŪNAS [Biomiražų]
| - | 1 t ; 1 val. | Vt |

Reikia didelio kailio ar odos. Užsivilkęs ant nuogo kūno stambaus gyvūno kailį ar odą, Vt virsta tuo gyvūnu. Jis įgyja jo savybes - atakas, gynybą, greitį, pojūčius, gebėjimą skristi ar plaukioti. Asmenybė, gajumas ir tvermės lieka kokios buvo.

Negali pasiversti: būtybe, kuri >10 kartų sunkesnė, būtybe, kurią žeidžia tik magiški ginklai. Virsti būtybe su įgimtais kerais gali, tačiau pačių kerų neturės.

Jei vitalistas, virtęs gyviu, praranda visą gajumą, jis žūsta, o jo kūnas atgauna savąjį pavidalą.

Savo pavidalą atgaus:
a) pasibaigus kerų veikimo laikui,
b) panorėjęs (reikia Sv(-10)B ir 2 žiežirbų).

Jei atvirtimo momentu Vt turėjo daugiau kaip pusę maksimalaus gajumo, atvirtęs bus visiškai sveikas. O jei teturėjo mažiau pusės gajumo - atvirs su pusiniu gajumu.

Baigus veikti kerams kailis suyra.

LAZDELĖ-GYDUOLĖ [Augalų]
| žr. | 1t ; 3 val. | 1 o |

Medis, krūmas ar stambi žolė (>1 m aukščio ir >1 cm storio) išaugina 1 m ilgio lazdą, kuria galima kautis (Max20 ŽT) ir kuri 3 valandas turi 3 kerų užtaisus. Lazdelės kerai suveikia panorėjus lazdelę laikančiam vitalistui ar kitai būtybei, mokančiai bent porą Bi kerų.

Lazdelės kerai - Mažasis gydymas (5-35GT) ir Mažoji žala (5-35ŽT). Lazdele reikia paliesti užkerimą būtybę ir nurodyti, kurio kero norima. Lazdelės Mažosios žalos ataka - 1-R ginklo ataka su AM+10 ir YŽ+10 (nuo Mažosios žalos negina šarvai).

MASKUOTĖ [Biomiražų]
| R ; - | 1 t ; 6 T | 1 b |

Pasisekus MeB suteikia užkerėtos savanorės būtybės kūnui norimą išvaizdą, net norimą veido išraišką (geraširdiškumas, žioplumas, žiaurumas). Išvaizda pasikeičia nedaug - sudėjimas, ūgis - iki 20%, odos, plaukų, akių spalva ir pan. Žmogus gali tapti dvorfu ar mažu ogru, bet ne gomoliu ar vilkšuniu. Drabužių neveikia.

Maskuotė neapgaus tų, kurie įdėmiai apžiūrinėja užmaskuotą būtybę ir bando ją perprasti. Tuomet tikrinama vitalisto Bi ataka prieš apžiūrinėjantįjį. Bi tvermei padėjus apžiūrintysis pro maskuotę mato tikrąją būtybę.

MAŽASIS BI ATKEIKIMAS
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 b |

Panaikina vieną veikėjo, daikto ar vietos Prakeikimą. Nuo prakeiktų magiškų daiktų prakeikimas nuimamas trumpam. Tokį prakeikimą nuima Didysis atkeikimas ar Didysis kerų sklaidymas.

NERVŲ REGENERACIJA [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; 1 T | 1 žaizda |

Atstato suardytus nervus, suaugina nesenai perkirstas nugaros smegenis, silpnus galvos smegenų sužeidimus, jei nuo sužeidimo praėjo ne daugiau kaip 1 para. Šie kerai prieinamiausias būdas gali nuimti paralyžių dėl sužaloto stuburo.

Taip pat grąžina regą po akinimo (bet ne akišvietos).

8 LYGIS

AKINIMAS [Slopinimo]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 b |

Vt ranka turi akinimo galią 6 t. Sėkmingai paliesta (ataka be ginklo) būtybė visiškai apanka, nes suardomi optiniai akių nervai. Akys lieka sveikos.

DIDYSIS BALSAS [Aktyvinimo]
| - ; - | 1 t ; 6 T | Vt |

Balsas labai sustiprėja, girdisi apie 5 kartus toliau.

Imtynių metu (atstumas <1 m) galima atakuoti balsu. Turi pasisekti Va(-20)B, ir priešininkas patiria Max20ŽT nuo skausmo. Priešo AVM-10, kol pasiseks jo Sv(-30)B.

ERDVĖJAUTA [Juslių]
| 0 ; R10m | 1 t ; 6 T | - |

Vt ima jausti negyvų daiktų, sunkesnių nei 2 kg, išsidėstymą. Akmuo, medis erdvėjautos neblokuoja, bet blokuoja >5 mm metalo sluoksnis.

Padeda aptikti slaptas duris, stambesnius mechaninius spąstus, lobius su stambiais daiktais ir t.t. Gyvų būtybių ir išėjimų į poerdvį nejaučia.

MAŽOJI KERASKLAIDA
| 30m ; R3m | 1 t ; L_{Vt} val. | visi |

Sunaikina zonoje veikiančius kerus. Jei užkerėtojas buvo aukštesnio lygio už vitalistą, nesėkmės tikimybė lygi to kerėtojo ir Vt lygių skirtumui, padaugintam iš 5. Nuolatiniai kerai liausis veikti L_{Vt} valandoms, po to vėl ims veikti.

Magiškų daiktų veikimo nekeičia.

RAGINODĖ [Regeneracijos]
| R;- | 1 t ; 1 val. | 1 b |

Pasikeičia būtybės oda - labai sustorėja raginis epidermis, nustoja veikti prakaito liaukos, todėl labai padidėja odos varža. Atakuojant apsaugotą būtybę elektra AM-40.

Sustorėjus epidermiui padidėja odos šarvuotumas (aštrių ginklų AM-5).

Būtybės, kvėpuojančios pro kūno paviršių - varliagyviai, ameboidai, kai kurios kirmėlės - ima dusti, todėl jų AVM-10 ar daugiau. Jas Raginode galima atakuoti (ataka be ginklo).

ŠNEKA SU AUGALAIS [Augalų+Biomiražų]
| 0 ; R10m | 1 t ; 6 T | 1 rūšis |

Kerint reikia tiksliai nurodyti, su kurios rūšies augalais norima kalbėti. Vitalistas gali pasikalbėti su augalu, lyg jis būtų protingas. Augalas atsakys į tiek klausimų, kelinto lygio yra vitalistas. Vt savo galvoje girdi balsą, lyg tas augalas atsakinėtų į klausimus. Atsakyti augalas gali tik į paprastus klausimus, lyg būtų imbecilas (smarkiai protiškai atsilikęs žmogus).

Galima kalbėtis su augalinėmis pabaisomis. Pradžioje tikrinamas pabaisos elgesys (lentelė KL-1), kai EM+Vap$_{Vt}$. Pavojinga pabaisa gali pulti, o silpna - sprukti. Nepavykus prašnekinti vieną, galima šnekinti kitą, jei kerų veikimo laikas dar nepasibaigė.

Galima paprašyti ką nors padaryti, bet pabaisa turi tai suvokti ir pajėgti tai padaryti. Jei prašymas akivaizdžiai pavojingas, pabaisa gali užpulti Vt.

9 LYGIS

DIDYSIS GYDYMAS [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
Kaip Mažasis gydymas. Gydo 20-200 GT. Nereikia maisto.

GELEŽINIS KUMŠTIS [Regeneracijos]
| R;- | 1 t ; 1 val./1 kautynės | 1 b |
Užkerėtojo kumštis daro Max40ŽT, AM+20, triuškinimo ŲŽ+10.

LAZDINĖS GYVATĖS [Biomiražų]
| 35m ; R10m | 1 t ; 6 T | 1-5 gyvatės |
1-5 lazdas paverčia į tokio pat ilgio gyvates, kurios paklūsta Vt įsakymams. Užmušus ar pasibaigus kerų laikui gyvatės virsta trūnėsių krūvele.

Gyvatės lygis lygus lazdos ilgiui metrais, bet ne didesnės už 4. Ataka 10, žala 10 už kiekvieną lygį. Gynyba nuo šaudymo 60, tvermės 20/10/200. Nuodai jų neveikia. 80%, kad įkandimas nuodingas. Nuodai labai stiprūs, Max30ŽT.

SKILA [Augalų]
| R ; - | 1 t ; - | 1 o |
Paliestas vientisas medinis daiktas skyla statmenai ilgiausiam matavimui. Kita kryptimi - jei pavyksta InB. Patogu medžiams laužyti ir pan.

Jei daiktas magiškas - pavykus Sv(-magiškumo priedas)B. Jei daiktą laiko būtybė, tai Bi ataka.

ŠIRDIES STABDIS [Slopinimo]
| 3 m , - | 0 ; - | 1 b |
Sustoja širdis, jei nepasiseka Sv(-InP$_{Vt}$)B. Per 1 t praranda sąmonę ir miršta.

Sveikatos bandymui pasisekus širdis tik smarkiai suspurda ir nieko.

INFRAREGA [Juslių]
| R ; - | 1 t ; 6 T | 2 b |
Užkerėtasis įgyja 30 m infraregą.

10 LYGIS

DAIKTANUODŽIAI [Imuniteto]
| R;- | 3 t ; 3 val. | 2o |
Paliestas daiktas užnuodijamas itin stipriais nuodais (mirtis ar Max400ŽT). Jie paveikia pirmąją užkerėtą daiktą palietusią būtybę (tikrinama Bi tvermė). Ginklą galima užnuodyti taip, kad veiktų tik tuos, kuriuos ginklas žeidžia. Ant ginklo nuodai išsilaiko 3 sėkmingas atakas (daro Max200ŽT). Nuodai suyra per 3 val.

KLAUSIMAI
| - ; - | 6 t ; 3 T | 3 klausimai |
Vt gali užduoti didžiosioms jėgoms (ŽM, dievams ir pan.) 3 klausimus. Į juos atsakoma "taip", "ne" arba "ir taip, ir ne".

Šiuos kerus Vt gali naudoti kartą per savaitę. Dažnai vartojant labai didėja fiasko tikimybė - vartojant antrą savaitę iš eilės fiaskas 1-20, trečią iš eilės - 1-40, ketvirtą - 1-80, penktą - 1-95.

PIKTASIS BILDUKAS [Biomiražų]
| 18 m ; - | 1 t ; 6T | 1 o |
Paprastas negyvas daiktas (iki 100 kg) ima judėti ir atakuoja artimiausias būtybes. Magiški daiktai kerams atsparūs. ŽM nustato atgijusio daikto ataką, žalą, gajumą, gynybą.

SKAUSMADEBESIS [Augalų+Žadinimo]
| 40 m ; R10m | 1 t ; 6 t | 1 debesis |
Gyvas medis ar krūmas ima išskirti nuodingas dujas, sudarančias nematomą R10m debesį. Nuodai labai stiprūs, Max100ŽT nuo skausmo. Debesis išsisklaido per 6 t. Jei debesį nupučia vėjas, nuodai išsisklaido greičiau.

SPRAGILAS [Augalų]
| R ; - | 3 t ; 3 val. | 1 o |
Iš paliesto gyvo medžio per 3 t išauga magiškas spragilas (+20, jei kaunasi vitalistas ar kitokia būtybė, vartojanti Bi kerus). Kitiems veikėjams spragilas paprastas. Po 1 kautynių spragilas praranda magiškumą.

Vt panorėjus, gali išaugti trumpakotė ryto žvaigždė (Max30ŽT), kuria gali kautis net miškavaikis.

VABZDŽIŲ SPIEČIUS
| 0 ; R200m | 1 t ; žr. | - |
Surenka R200m atstumu esančius vabzdžius. Vabzdžiai skuba prie Vt maksimaliu savo greičiu. Susikaupęs Vt spiečių gali valdyti. Spiečius skris ten, kur nori Vt, tik Vt spiečių turi matyti.

Spiečius trukdo žiūrėti, kautis, kerėti (bauda ŽM nuožiūra). Gali nuvaryti 3-čio ir žemesnio lygių būtybes, jautrias vabzdžių poveikiui. Susirinkęs skraidančių vabzdžių spiečius juda 3 m/s greičiu, o ropojančių - 0,5 m/s greičiu. Geliančių vabzdžių (bičių, vapsvų, geliančių skruzdžių) spiečius suerzintas gali būti mirtinai pavojingas.

Galima sukviesti ir didskruzdes, aitravabalius ar kitus gigantiškuosius vabzdžius.

11 LYGIS

ATGAIVINIMAS [Regeneracijos]
| 3 m ; - | 1 val. ; - | 1 b |
Grąžina gyvybę neseniai žuvusiam žinduoliui, jei jo kūnas pakankamai sveikas. Jei lavonas bus be rankos, tai atgaivinta būtybė irgi bus be rankos. Atgaivinti pavyksta tik savo ir žemesnio lygio žinduolius. Aukštesnio lygio būtybės atgaivintos tebus vitalisto lygio.

11-jo lygio Vt atgaivins 6 val. senumo lavoną, 12-jo - 12 val., 13-jo - 1 paros, 14-jo - 2 parų, 15-jo - 4 parų. Vienu lygiu galingesnis Vt gali atgaivinti dvigubai senesnį lavoną.

Atgaivintasis teturi 5 GT. Sąmonę atgaus kitą rytą, kaip po Mažojo gydymo.

Atgaivinimu (ši kerų forma užima 1 t, veikia per 25 m) galima sunaikinti nemirėlį.

GREITASIS JAUKINIMAS [Slopinimo]
| 50 m ; - | 1 t ; 1 para | 1 b |
Kerai paveikia vitalisto matomo neprotingo gyvūno smegenis. Gyvūnas nebėga nuo Vt, paklūsta jo komandoms, lyg būtų dresiruotas. Vt gali jį pasiųsti kautis, ir gyvūnas kausis kol visus priešininkus nukaus, bus atšauktas ar žus.

Kerai veikia vieną parą. Jie suirs anksčiau, jei Vt praras sąmonę ar užmigs. Kerams pasibaigus gyvūnas pasidaro vėl toks pat laukinis, koks buvo.

MAISTAS [Bakteriju]
| R ; - | 3 T ; žr. | žr. |

Turėdamas puskilogramį dirvos ar bet kokios negyvos organikos iš jos Vt išaugina tokį maisto ir pašaro kiekį, kurio užtenka 11 žmonių ir 11 arklių. Maistas primena žalzganą ne itin skanią maistingą košę. Gyvuliai ją puikiai ėda, o žmonėms ji tuoj įsipyksta. Vitalisto lygiui padidėjus maisto ir pašaro padaugėja vienu komplektu.

BI PRAKEIKIMAS
| 10 m ; - | - | 1 b |

Gali paveikti prakeiktojo kūną - prigimtis sumažės per 20 (bet nenukris mažiau 15), atakuojant prakeiktąjį tam tikro tipo kerais AM+10, padvigubėja judėjimo ir kirstynių fiaskai ir pan.

Gali pasikeisti neprotingų gyvų būtybių santykiai su prakeiktuoju. Jį gali imti aršiai pulti kiekvienas sutiktas šuo ar imti spardyti arklys, gilti bitės ir pan.

PRIAUGINIMAS [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 organas |

Priaugina pridėtą "švariai" nukirstą galūnę. Po nukirtimo turi būti praėję ne daugiau kaip 3 val. Kerai bus sėkmingi, jei pasiseks užkerimojo SvB. Kitos būtybės organą priauginti gali Persodinimas.

TAUŠKALAI [Biomiražų]
| 10 m ; R10m | 1 T ; 1 para | žr. |

Užkerėjus būtybę, jos kalbos neįmanoma suprasti. Jos gestai ir rašysena taip pakinta, kad jų neįmanoma suvokti. Telepatija tampa labai sunkiu veiksmu. Kerėti Tauškalai netrukdo, tačiau valdyti balsu valdomus magiškus daiktus pasidaro neįmanoma.

Užkerėjus vietą (iki R10m), tereikia joje pasigirsti bet kokiam ar numatytam garsui (vitalisto nuožiūra), ir joje pasigirsta garsus nematomų būtybių tauškėjimas, riaumojimas, čiulbėjimas. Šis triukšmas trukdo kerėti - fiaskas 1-50, kerų AM-30.

12 LYGIS

DIRVA-PELKĖ [Bakterijų]
| 30 m ; R5m | 2 t ; 3 T/panorus | visi |

Dirvos išvaizda nepasikeičia, bet ji R5m zonoje virsta klampia pelke per visą dirvos storį. Jei dirvos sluoksnis labai storas, galima net nuskęsti. Nuklimpus žengti žingsnį pavyks, jei pasiseks Jė(-dirvos storis cm)B. Išlipti bus lengviau, jei būtybė įsikibs į medį ar pan. Tuomet iš JėB metimo atimamas (JėP+20).

Baigus veikti kerams dirva sukietėja. Tada galima išsikasti. Panirusi dirvon būtybė uždus.

Dirva sukietės Vt panorėjus (turi pasisekti jo InB) arba po 3 T.

GYVIO SUKŪRIMAS [Biomiražų]
| 80 m ; - | 2 t ; 2 T | 1-5 b |

Iš oro atsiranda 1-5 paklusnūs gyvūnai, kuriuos Vt įsakymu mintyse gali pasiųsti iki 80 m nuo savęs. Jie paklūsta visoms komandoms, kaunasi, stebi ir t.t. Gali užpulti kitus grupės narius, jei nebus perspėti nepulti.

Vt turi pasirinkti, ko nori - vieno labai stambaus (dramblio, begemoto, raganosio ir pan.) ar 3 stambių (lokių, tigrų, liūtų, ragodezų) ar 6 vidutinių (vilkų, hienų, uolų babuinų, didvorių) gyvių. Žvėrys išnyksta nukauti, pasibaigus kautynėms ar po 2T.

GYVIŲ SKLAIDYMAS [Aktyvinimo]
| 0 ; R30m | 1 t ; 0 | visi |

Išsklaido natūralius vabzdžių telkinius - spiečius skruzdėlių kolonas ir t.t. Išsklaido ir Vabzdžių spiečiumi sukurtus spiečius (tai Bi ataka prieš spiečiaus kūrėją).

Išsklaido perpus žemesnio lygio neprotingų gyvūnų grupes (tikrinama, kuri dalis grupės nuvaryta, arba - ar nuvarytas kiekvienas gyvūnas).

PANACĖJA [Regeneracijos+Imuniteto]
| R ; - | 1 t ; - | 1 sveikatos sutrikimas |

Gydo žaizdas ir atstato 250 GT arba nuima Mažąjį prakeikimą, arba išgydo paralyžių (stingulį), arba nukenksmina nuodus ir atitaiso jų padarytą žalą, arba išgydo ligą, arba atstato regą (klausą, uoslę), arba išgydo kerų, sužeidimų ar ligos sukeltą silpnaprotystę.

REINKARNACIJA [Biomiražų]
| R ; - | 12 val. ; žr. | 1 b |

Kerų veikimui reikalinga nors 1 g sverianti ar 1 cm ilgio (pvz., plaukas) negyvos būtybės kūno dalelė. Iš šios dalelės per 12 val. R3m žalsvos miglos kokone atsiranda naujas kūnas, kuriame įsikūnija tos būtybės asmenybė. Likusios jos kūno dalelės, kur jos bebūtų, suyra.

Po reinkarnacijos reikia permesti prigimtis. Reinkarnacijos rezultatai:

01-25 pasikeitė prigimtis - reikia tik permesti prigimtį;

26-50 pasikeitė lytis

51-70 pasikeitė profesija - atsitiktinai nustatoma nauja profesija, veikėjo lape įrašomi šios profesijos vienu lygiu žemesni įgūdžiai;

71-90 gavo kitos rūšies humanoidinio žinduolio kūną - atsitiktinai nustatomos rūšis ir išvaizda. ŽM nuožiūra gali pasikeisti ir profesija;

91-00 gavo humanoidinio nežinduolio, nehumanoidinės protingos ar pusiau protingos būtybės kūną - atsitiktinai nustatoma rūšis (driežažmogis, gomolis, kentauras, mirksnys, pegasas, pragarašunis, roplėkas, trolis degeneratas, vienaragis ir pan.). ŽM turi atmesti rūšis, kurios visiškai neatitinka jo scenarijaus. Rūšis turi būti bent pusiau protinga, kitaip veikėjas praras asmenybę ir dings iš žaidimo.

ŠVYTĖJIMAS [Biomiražų]
| 0 ; R20m | 1 T ; L t | nurodyti |

Nurodyto tipo būtybės zonoje ima blyškiai žalsvai švytėti. Žalos nepatiria. Atakuojant taip apšviestas būtybes AM+10.

13 LYGIS

ĮGŪDŽIO ATSTATYMAS [Aktyvinimo]
| R ; - | 1 t ; - | 1 įgūdis |

Visiškai atstato vieną siurbimo atakų sumažintą įgūdį, tvermę ir pan. Neatstato maksimalaus gajumo ir žiežirbų.

MAŽASIS PRIKĖLIMAS [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; - | 1 b |

Prikelia prieš 1 val. žuvusią būtybę, grąžina 1 t prieš mirtį turėtus įgūdžius, maksimalų gajumą. Atgaivintasis iškart atgauna sąmonę, gali keliauti, kautis ir t.t. Gali prikelti ir 11-20 lygio būtybes, bet jos praras 1-10 lygių.

Kūnas turi būti pakankamai sveikas

NAIKA [Aktyvinimo]
| 0 ; R10m | 2 t ; - | žr. |

Visos zonoje esančios vitalisto nurodytos grupės būtybės (žinduoliai, paukščiai, ropliai, chimeros, kirmėlės ar pan.), kurių lygis mažesnis už Vt, patiria 50-200ŽT be YŽ. Nemirėlių

neveikia.

PAERDVĖJAUTA [Erdvės]
| 0 ; R10m | 2 t ; 1T | - |
Jaučia praplėstą erdvę ir išėjimus į paerdvę R2m zonoje. Leidžia aptikti vagies kišenę ir vagies banką, lengvai susigaudyti patogiuosiuose krepšiuose ir krepšiuose rajūnuose.

PASIVERTIMAS [Kūnamainystės]
|0 t ; - | 6 t ; žr. | Vt |
Vt pavirsta ne aukštesnio negu jo paties lygio gyvūnu ir įgyja visas jo savybes, išskyrus magiškas. Masė negali pasikeisti daugiau kaip 5 kartus. Gajumas ir tvermės išlieka savos. Nukautas lieka to gyvūno lavonu. Atgaivinant - 50% tikimybė, kad atsigavęs bus paprasčiausias tos rūšies gyvūnas.
Atvirs tą T, kai pasiseks Sv(-30)B.

PIGMALA [Biomiražų]
| R ; - | 3 t ; 1 val. | 1 o |
Statula virsta gyva būtybe, kuri paklūsta Vt. Po 1 val. vėl suakmenėja.
Arba nuakmenina suakmenėjusias būtybes.

14 LYGIS

DEGLA [Bakterijų]
| 10 m ; R3m | 1 t ; - | 6 šūviai |
Iš ištiestos Vt rankos ištrykšta gelsvų kibirkščių pluoštas, kuris padega šieną, degias dujas, sausus skudurus, sausą medieną ir pan.
Galima padegti priešininko augalinius (medvilninius, lininius) drabužius. Degantys drabužiai galbūt darys po Max40ŽT 1-3 t. Žalos dydis priklauso nuo drabužių kiekio, degumo ir t.t.
Gali uždegti medinį ginklą, kuriuo kaunasi priešas (šaudymo ataka, tvermės tikrinti nereikia). Kirvio ar ieties kotas nudegs per 3 t.

ĮKŪNIJIMAS [Biomiražų]
| 5 m ; R3m | 1 t ; 12 t | visi |
Zonoje esančios bekūnės pabaisos tampa kūningomis, jas ima žeisti paprasti ginklai. Neužmušus, kolji kūninga, ji vėl taps bekūne ir regeneruos iki anksčiau turėto gajumo.

LEVITACIJOS GRYBAS [Grybų]
| 0 ; - | 1 t ; 4 val. | 2 b |
Per 1 t delne išauga violetinis pumpotaukšlį primenantis grybas (2 dozės). Jį suvalgiusi būtybė gali levituoti 4 val.

MIRTIES PIRŠTAS
| 30m ; - | 1 t ; - | 1 b |
Nužudo gyvą būtybę (neveikia bekūnių), kurios lygis mažesnis už Vt. Kerus galima naudoti kirstynėse.
Nemirėliai nuo jo atgauna visą maksimalų gajumą.

TINKLELIS [Augalų]
| 0 ; 50 m | 1 t ; 6t | žr. |
Iš paliesto >1 m aukščio augalo išauga svaidomasis 3x3 m² tinklelis. Sviestas jis ima skristi pats (1 t, iki 50 m), priskridęs prie nurodytos aukos išsivynioja ir 5 t atakuoja. Atakai pavykus, jis apraizgo auką ir neleidžia judėti. Išsivaduoti pavyks tik pavykus Jė(-50)B. Po 6 t tinklelis virsta paprastu tvirtu tinkleliu.
Tinklelis nežeidžia, jo ataka 40 (AM+30), šarvai ir skydas negina. Tinklelį veikia tik kertantys ginklai, ugnies ir pūdymo kerai. Tinklelio gynyba ir tvermės kaip vitalisto. Gajumas 100GT.

TVORA [Augalų]
| R ; - | 1 t ; 12 val. | - |
Dienos ar Šviesos kerų šviesoje palietus žemę ar natūralų akmenį per 3 t išauga 10 m ilgio ir 5 m aukščio tvora iš statmenų glaudžiai suaugusių stiebų. Lipti ja labai sunku.
Tvorą galima prakirsti, bet reikia smarkiai pasidarbuoti kirviu. Bandant tvorą perlipti ar kirsti, trenkia elektros išlydžiai (Bi ataka kaip Vt, Max30ŽT su YŽ).
Po 12 val. stiebai virsta trūnėsiais.

15 LYGIS

BARJERŲ ARDA
| 3 m ; - | 1-3 t ; - | 1 barjeras |
Suardo kerų sukurtą barjerą. Gali suardyti ir paprastą sieną (maždaug 3x3 m²), jei ši nėra labai tvirta.
Ugnies sieną suardo joje išaugę labai vandeningi dumbliai, Vandens siena išnyksta, nes ją išgarina joje išaugusios žolės, Ledo sieną suardo ją šildančios daug šilumos išskiriančios bakterijos, Akmens sieną suskaldo į skaldą smulkių vijoklių šaknys, Geležies sieną sugraužia gelžbakterės ir t.t.

DENDROSKRIPCIJA [Augalų]
| žr. | 1 t ; - | Vt |
Kerėdamas Vt žengia į gyvą >0,4 m storio medį ir išeina iš kito tos pačios rūšies medžio.
Ažuolai, bukai, klevai perkelia iki 10 km;
Uosiai, liepos, beržai ir kt. - iki 5 km;
Spygliuočiai - iki 2 km.

MAGIJOS TYRIMAS
| R ; - | 1 T ; - | 1 o |
Vt iššvytėjimo (turi veikti Kerų paieška) nustato magiško daikto magijos tipą, galingumą (+5, +10 ir pan.), magijos kryptį (ugnies, biomiražų, grybų...). Užtaisų skaičių sužinos pavykus In(-20)B. Nepavykus galima pakartoti kitą dieną.

MĖSA ANT KAULŲ [Biomiražų]
| R ; - | 6 t ; 12 val | 4 b |
Iš neprotingo gyvio (svėrusio <80 kg, kurio lygis mažesnis nei Vt) kaulo ima augti kiti kaulai, po to jie apauga sausgyslėmis, raumenimis... Išauga normalus tos rūšies gyvūnas, kuris pasidalija į 4 tokius gyvūnus. Gyvūnai 12 val. paklūsta vitalistui, kaudamiesi turi tą pačią iniciatyvą. Po to pasidaro nebepriklausomi.

ŽALIA GATVĖ [Augalų]
| 0 ; R3m | 2 t ; 6 T | Vt |
Visi augalai praleidžia Vt ir jo daiktus. Jis gali visu greičiu bėgti pro tankiausius brūzgynus - augalai jam visiškai netrukdo ir net padeda - po kojomis suauga, sudarydami patogias lygias grindis. Storuose medžiuose staiga atsiranda tuneliai. Kol veikia kerai, Vt gali slėptis storame medyje, bet jame būdamas nieko negirdės ir nematys.
Panorėjęs gali bėgti aukštyn į medžius, nes šių šakos nulinksta ir sudaro patogų taką, kuris Vt prabėgus ar praėjus tuoj pat išsiardo.

ŽVALGRYBIS [Grybų]
| - | 3 t ; LVt T | 1 b |
Per 3 t ant Vt delno išauga rudas grybas. Būtybė, suvalgiusi jį, kartu su daiktais virsta lyg nematomomis dujomis. Gynyba 200, slėpimasis 150. Gali prasiskverbti pro siaurus plyšius, bet juda tik pažemiais (ne daugiau 1 m virš kieto paviršiaus). Siena, jei joje nėra kur įsikibti, pakils 10 m. Judėjimo greitis 10 m/s. Po L_{Vt} T atgaus savo tikrąjį kūną.



2 LYGIS

GLEIVĖS [Bakterijų]
| R ; R3m | 1 t ; 1-20 T | žr. |
ILGIEJI ŪSAI [Regeneracijos]
| - ; - | 1t ; 6 val. | Vt |
KERAIEŠKA [Biomiražų]
| 0 ; R20m | 0 ; 2 T | visi |
MAŽASIS GYDYMAS [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
VALYMAS [Imuniteto]
| 3m ; - | 1 t ; - | žr. |
ŽAGSULYS [Aktyvimo]
| R ; - | 0 ; 10 t , L_{Vt} t | 1 b |

3 LYGIS

APSAUGA NUO ŠALČIO [Aktyvinimo]
| 0 ; R9m | 1 t ; 6 T | visi |
AKIŠVIETA [Regeneracijos]
| 35 m ; - | 1 t ; 12 T | 1 b |
DRĄSINIMAS [Slopinimo]
| R ; - | 1 t ; 2 T | 1 b |
ELEKTROS PIRŠTAS [Regeneracijos]
| - ; - | 2 t ; 6 T | Vt ; 2 smūgiai |
NUODIJIMAS
| 1 m ; - | 1 t ; 1 sav. | - |
PRIEŠNUODA [Imuniteto]
| 0 ; R10m | 1 t ; 6 T | visi |

4 LYGIS

GĄSLA [Aktyvinimo]
| 30 m ; - | 1 t ; Sv(-20-VaP_{Vt})B | 1 b |
MAŽOJI TILDA [Slopinimo]
| 55 m ; R5m | 1 t ; 6 T | žr. |
MAŽOJI ŽALA [Aktyvinimo]
| R ; - | 1 t ; - | 1 b |
STINGULYS [Aktyvinimo]
| 25 m ; - | 1 t ; 9 T | 1-4 b |
ŠANKA [Akyvinimo]
| R ; - | 1 t; 1 T | Vt |
ŠNEKA SU STUBURINIAIS [Biomiražų]
| 0 ; R10m | 0 ; 6T | 1 rūšis |

5 LYGIS

APSAUGA NUO KARŠČIO [Regeneracijos]
| 9 m ; - | 1 t ; 2 T | 1 b |
ATPAŽINIMAS [Biomiražų]
| 15 m ; - | 0 ; 3 t | 3 b |
LAISVINIMAS [Regeneracijos]
| 10m ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
SARGDINIMAS [Imuniteto]
| 3 m ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
SPASTŲ PAIEŠKA
| 0 ; R1m | 1 t ; 2 T | visi |
TONUSO DĖMĖ [Aktyvinimo]
| 20 m ; R5m | 1 t ; 6 T | visi |

6 LYGIS

GINKLO STIPRINIMAS [Aktyvinimo]
| R ; - | 1 t ; 1 T | 1 o |
GYVIŲ UGDYMAS [Regeneracijos]
| 35 m ; - | 1 t ; 12 T | 1 b |
GLEBOS DĖMĖ [Slopinimo]
| 20 m ; R5m | 1 t ; 6 T | visi |
KIMINAI [Augalų]
| R ; - | 1 t ; 1 T | 1 b |
LIGOS GYDYMAS [Imuniteto]
| R ; - | 2 t ; žr. | 1 b |
ŠNEKA SU VĖLE [Biomiražų]
| 0 ; R3m | 1 t ; L_{Vt} t | 3 klausimai |

7 LYGIS

AKITVARKA [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
KAILIS-KŪNAS [Biomiražų]
| - | 1 t ; 1 val. | Vt |
LAZDELĖ-GYDUOLĖ [Augalų]
| žr. | 1t ; 3 val. | 1 o |
MASKUOTĖ [Biomiražų]
| R ; - | 1 t ; 6 T | 1 b |
MAŽASIS BI ATKEIKIMAS
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
NERVŲ REGENERACIJA [Regeneracijos]
| R ; - | | 1 b;1 žaizda |

8 LYGIS

AKINIMAS [Slopinimo]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
DIDYSIS BALSAS [Aktyvinimo]
| - ; - | 1 t ; 6 T | Vt |
ERDVĖJAUTA [Juslių]
| 0 ; R10m | 1 t ; 6 T | - |
MAŽOJI KERASKLAIDA
| 30m ; R3m | 1 t ; L_{Vt} val. | visi |
RAGINODĖ [Regeneracijos]
| R;- | 1 val. | 1 b |
ŠNEKA SU AUGALAIS [Augalų+Biomir.]
| 0 ; R10m | 1 t ; 6 T | 1 rūšis |

9 LYGIS

DIDYSIS GYDYMAS [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 b |
GELEŽINIS KUMŠTIS [Regeneracijos]
| R;- | 1 t ; 1 val./1 kautynės | 1 b |
LAZDINĖS GYVATĖS [Biomiražų]
| 35m ; R10m | 1 t ; 6 T | 1-5 gyvatės |
SKILA [Augalų]
| R ; - | 1 t ; - | 1 o |
ŠIRDIES STABDIS [Slopinimo]
| 3 m , - | 0 ; - | 1 b |
INFRAREGA [Juslių]
| R ; - | 1 t ; 6 T | 2 b |

10 LYGIS

DAIKTANUODŽIAI [Imuniteto]
| R;- | 3 t ; 3 val. | 2o |
KLAUSIMAI
| - ; - | 0 ; 3 T | 3 klausimai |
PIKTASIS BILDUKAS [Biomiražų]
| 18 m ; - | 1 t ; 6T | 1 o |
SKAUSMADEBESIS [Augalų+Žadinimo]
| 40 m ; R10m | 1 t ; 6 t | 1 debesis |
SPRAGILAS [Augalų]
| R ; - | 3 t ; 3 val. | 1 o |
VABZDŽIŲ SPIEČIUS
| 0 ; R200m | 1 t ; žr. | - |

11 LYGIS

ATGAIVINIMAS [Regeneracijos]
| 3 m ; - | 1 val. ; - | 1 b |
GREITASIS JAUKINIMAS [Slopinimo]
| 50 m ; - | 1 t ; 1 para | 1 b |
MAISTAS [Bakteriju]
| R ; - | 3 T ; žr. | žr. |
BI PRAKEIKIMAS
| 10 m ; - | - | 1 b |
PRIAUGINIMAS [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; žr. | 1 organas |
TAUŠKALAI [Biomiražų]
| 10 m ; R10m | 1 T ; 1 para | žr. |

12 LYGIS

DIRVA-PELKĖ [Bakterijų]
| 30 m ; R5m | 1 T/panorus | |
GYVIO SUKŪRIMAS [Biomiražų]
| 80 m ; - | 2 t ; 2 T | 1-5 b |
GYVIŲ SKLAIDYMAS [Aktyvinimo]
| 0 ; R30m | 1 t ; 0 | visi |
PANACĖJA [Regeneracijos+Imuniteto]
| R ; - | 1 t ; - | 1 sveikatos sutrikimas |
REINKARNACIJA [Biomiražų]
| R ; - | 12 val. ; žr. | 1 b |
ŠVYTĖJIMAS [Biomiražų]
| 0 ; R20m | 1 T ; L t | nurodyti |

13 LYGIS

ĮGŪDŽIO ATSTATYMAS [Aktyvinimo]
| R ; - | 1 t ; - | 1 įgūdis |
MAŽASIS PRIKĖLIMAS [Regeneracijos]
| R ; - | 1 t ; - | 1 b |
NAIKA [Aktyvinimo]
| 0 ; R10m | 2 t ; - | žr. |
PAERDVĖJAUTA [Erdvės]
| 0 ; R10m | 2 t ; 1T | - |
PASIVERTIMAS [Kūnamainystės]
| 0 ; - | 6 t ; žr. | Vt |
PIGMALA [Biomiražų]
| R ; - | 3 t ; 1 val. | 1 o |

14 LYGIS

DEGLA [Bakterijų]
| 10 m ; R3m | 1 t ; - | 6 šūviai |
ĮKŪNIJIMAS [Biomiražų]
| 5 m ; R3m | 1 t ; 12 t | visi |
LEVITACIJOS GRYBAS [Grybų]
| 0 ; - | 1 t ; 4 val. | 2 būt. |
MIRTIES PIRŠTAS
| 30m ; - | 1 t ; - | 1 b |
TINKLELIS [Augalų]
| 0 ; 50 m | 1 t ; 6 t | žr. |
TVORA [Augalų]
| R ; - | 1 t ; 12 val. | - |

15 LYGIS

BARJERŲ ARDA
| 3 m ; - | 1-3 t ; - | 1 barjeras |
DENDROSKRIPCIJA [Augalų]
| žr. | 1 t ; - | Vt |
MAGIJOS TYRIMAS
| R ; - | 1 T ; - | 1 o |
MĖSA ANT KAULŲ [Biomiražų]
| R ; - | 6 t ; 12 val | 4 b |
ŽALIA GATVĖ [Augalų]
| 0 ; R3m | 2 t ; 6 T | Vt |
ŽVALGRYBIS [Grybų]
| - | 3 t ; LVt T | 1 b |

ŽAIDIMO TVARKA

Kiekvienas žaidėjas turi susikūręs savo veikėją: karį, magą, vitalistą, 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 besiginančio 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)**.

Puolančio kario ataka vienrankiu 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 (durklas, ietis) 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 atakuojančio PrP, ar VaP, ar InP (priklausomai nuo kerų tipo) ir atimamas besiginančio 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, naudojami PrP; nuo Bi kerų - Bi tvermė, naudojami InP, nuo Psi kerų - Psi tvermė, naudojami 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, ŽALA IR GIJIMAS

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. Sužeisto veikėjo žaizdos žaidimo pasaulyje pagyja greitai.

ŽM pasirenka norimą savaiminio gijimo variantą:

a) veikėjai ir visos šio pasaulio būtybės per naktį, išmiegoję 6-8 val., visiškai pagyja - atsistato visi gajumo taškai;

b) per naktį atsistatys tiek gajumo lygių (po 40 GT + SvP), kiek porcijų maisto suvalgys prieš miegą: pirmą porciją suvalgys lengvai, antrą - pavykus SvB, trečią - pavykus Sv(-10)B, ketvirtą - pavykus Sv(-20)B, penktą - Sv(-30)B ir t.t.;

c) per naktį atsistato tik vienas gajumo lygis, jei veikėjas suvalgė dvigubą maisto porciją.

Gajumo taškus atstatyti gali vitalistas, 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 daromos 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 ne nukrito, 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 tyčia, 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 nusta to, 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.

ŠVENTINTAS VANDUO IR ALYVA KAIP GINKLAI

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

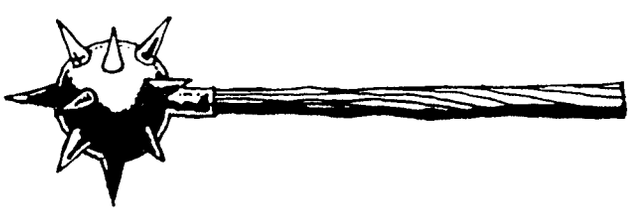
Alyva irgi dažnai naudojama kaip ginklas. Vienas butelis alyvos sudaro slidžią 2,5 m skersmens balą, kurią galima padegti. Per liepsnojančios alyvos balą brendanti būtybė patiria maksimalią 20 ŽT žalą. Alyva iš sudužusio butelio nuo būtybės varva du tarpsnelius, todėl padegta ji irgi degs 2 t. Padegti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

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.



Rūšis		Žaidėjas
	KARIAI IR MAGAI	

Profesija	Titulas	Lygis	Vardas	Pravardė

Prigimties savybės	Vertė	Priedai P	Priedai p
JĖGA			
VIKRUMAS			
PROTAS			
INTUICIJA			
VALIA			
SVEIKATA			
ŽAVUMAS			

lytis
amžius
ūgis
svoris
ranka K D
oda
plaukai
akys
charakteris

Ginklai	žala		nuotolių priedai +5	0	-5	-20

Įgūdžiai	Ataka		Gynyba
Kovos:			
1-R ginklu			
2-R ginklu			
Be ginklo			
Šaud/Svaid			
Magijos:			
Atp/Naud			
Fi tvermė			
Bi tvermė			
Psi tvermė			
Kerėjimo			
Sveikatos:			
Imunitetas			
Pastabumas			
Bendri:			
Lipti			
Joti			
Plaukti			
Žvalgo:			
Sėlinti			
Sekti			
Slėptis			
Vagies:			
Kraust.kiš.			
Rakinti			

Šarvai	
Skydas	
ViP	
Atspara	

Kalbos	Gajumas	Patirtis	Žiežirbos

Kerai

Lobiai	Daiktai

-	80	70	60	50	40	30	20	10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	+
>	7	9	12	15	20	25	30	40	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	

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 plaukia 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. Neturėk daugiau 6 žaidėjų. Su 9-10 žaidėjų grupe žaidimas lėtas, vangus, neįdomus.
2. Atsisakyk taisyklių, kurios tau labiausiai trukdo.
3. Nebūk šališkas. Nežaisk prieš kurį nors žaidėją (Na, aš jį 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 pateiktą lentelę 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.

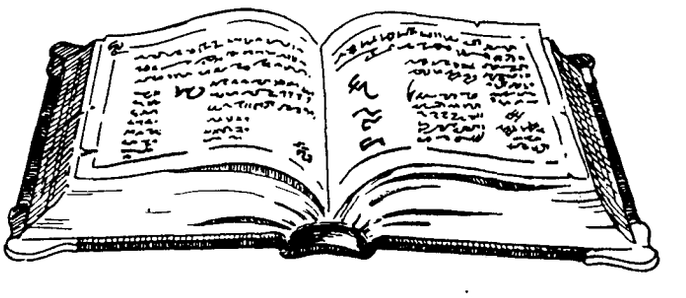
Skaičiai **40 - 130** randami taip pat naudojantis lentele KL-10. 130-40=90, vadinasi, ieškome 1 - 90 ir prie gauto rezultato pridedame 40.

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

Kekvienas žaidėjas savo veikėjo duomenis surašo Veikėjo lape. Lapas pildomas **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 nejdomu žaisti. Bet jei žaidėjas nori žaisti su tokiu silpnu veikėju, ŽM gali leisti.

a) 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 išeilės surašomos į lapą. Užrašoma veikėjo profesija. Pagal Prigimties savybių priedų lentelę VKL-2 nustatomi ir įrašomi prigimties savybių priedai.

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

c) Kitas variantas: profesiją pasirenka žaidėjas ar nurodo ŽM. 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 $\geqslant$ 10, o SvP $\geqslant$ 5, jis gali būti dvorfu kariu. Jei kario ViP > 60, o SvP > 49 jis gali būti miškavaikiu kariu. 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 vitalistai turi žiežirbų, kurios leidžia kerėti. **Žiežirbų skaičius** nustatomas pagal lentelę VKL-7. Kairėje lentelės pusėje surašyti PrP magams arba InP vitalistams, apatinėje eilutėje - d10 iškritę taškai.

Jei vitalisto 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 "4". Tai reiškia, kad vitalistas turi 4 žiežirbas.

7. Nustatomas mago atsimintų kerų skaičius ir kokie tai kerai. 1-ojo lygio vitalistas kerėti dar negali.

a) Kerų skaičius nustatomas pagal lentelę VKL-8.

b) d10 metimu, pagal lentelę "Mago kerai", galima nustatyti atsimintus 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 iš pradžių kirstynių ginklų turi veikėjas. 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 59, tai durklas ir vienarankis kirvis.

Vėl metamas d%, ir, jei iškrenta tarp 1-50, 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 svaidomosietys. 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 nustatomi turimi **šarvai**. 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.

Žmonių veikėjų išvaizdą galima nustatyti pagal lenteles VKL-13 ir VKL-14, dvorfų - VKL-15 ir VKL-16, o miškavaikių - VKL-17 ir VKL-18.

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.

1-ojo lygio vitalistai vadinami bekėriais - nes jie dar neturi kerų. 1-ojo lygio magai vadinami stėliais (jie turi kerus Mago strėlė) arba šnibždūnais, jei šio kero neturi.

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 vitalistai 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.

1. **Patirties taškai** (PT) paprastai skaičiuojami grupei ilsintis, nes lygis pakilti gali tik miegant.

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

Veikėjai PT gauna:

a) 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 lentele PL-1 "Patirties taškai už žalą ir nukautus".

Jei 1-ojo lygio karys padarė rūdžiui (5-ojo lygio pabaisai) 16 ŽT dydžio žalą, jis užsitarnaus 128 PT (16x8), nes lygių skirtumas bus 4 (5-1=4);

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

c) už nukautus priešininkus ir belaisvius. Naudojamasi lentele PL-1 "Patirties taškai už žalą ir nukautus". 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. Vitalisto nuvaryti nemirėliai irgi laikomi nukautais.

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

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

e) 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;

f) 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;

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

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

2. ŽM savo nuožiūra veikėjams paskirsto premijinius 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 premijinis fondas - 1110 PT.

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

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

a) pridedami naujai įgyti gajumo taškai. Jų skaičius nustatomas kaip ir kuriant veikėją (lentelė VKL-4). Gajumas nuo 10 lygio didėja tik vienu GT;

b) Lygių priedų lentelėje LL-2 surandami įgūdžių 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;

c) padidėja kerinčių veikėjų - vitalistų ir magų - žiežirbų skaičius. Jų pagausėjimas nustatomas kaip ir kuriant veikėjus (lentelė VKL-7);

d) nustatoma kiek naujų kerų išmoks veikėjas - pagal Kerų skaičiaus lentelę VKL-8;

e) nustatoma kuriuos būtent kerus prisimena ar išmoksta kerėtojas. Geriausia, kai magas turi ritinį su reikiamais kerais (kurių lygis ne didesnis už paties mago). Tuomet magas naudodamas Kerų skaitymą persirašo norimus kerus į savo Kerų knygą. Vitalistui tereikia medituojant perskaityti norimus tinkamo lygio ritininius kerus (Kerų skaitymo nereikia). Jei ritinių veikėjas neturi ar nenori jais naudotis, tuomet metamas d% ir pagal lenteles "Mago kerai" ir "Vitalisto kerai" kauliukais nustatoma, kuriuos kerus veikėjas išmoksta. Jei "pataikoma" 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;

f) kadangi pakilus lygiui padidėja kovos įgūdžiai, reikia perskaičiuoti gynybą. Ji skaičiuojama kaip ir kuriant veikėjus.

g) titulų lentelėje VKL-12 surandamas naujas veikėjo titulas ir įrašomas veikėjo lape.

Kerėtojai - magai ir vitalistai - susikuria titulus pagal galingiausia turimą jų lygio kerą.Jei 2-ojo lygio magas turi Ugnines čiurkšles, jis gali pasivadinti Ugniačiukšliu. 7-ojo lygio vitalistas gali pasivadinti Kailiakūniu. Titulų pavyzdžiai pateikti VKL-12-1 lentelėje.

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.

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 lentelėje 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, jis 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.

PABAISOS

Pabaisos aprašytos Priede Nr.1, skyrelyje "Įvairios pabaisos" (20-37 p.).

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 suabejoja - 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 [3L]

Išvaizda. Vidutinis ūgis - 200 cm, vidutinis svoris - 120 kg. Primena žvynuotus žmones ilgomis (1-1,4 m), iš šonų suplotomis uodegomis. Patinus ir pateles atskirti gali tik puikūs driežažmogių žinovai.

Oda pilka, žalia, ruda arba tarpinių atspalvių. Tvirti smulkios monetos dydžio žvynai saugo lyg grandiniai šarvai. Nagai rudi, trumpi, smailūs.

Priekinė galvos dalis - trumpas atsikišęs driežiškas snukis. Ausų kaušelių neturi, jų vietoje - gelsva plėvele uždengtos ovalinės angos. Po vandeniu šnervės užsidaro susitraukus žiediniams raumenims. Dantys aštrūs, ilčių neturi. Akys geltonos, vyzdžiai statūs. Vokai suaugę į skaidrų dangtelį - kaip gyvačių.

Eisena sausumoje gana nerangi (AVM-5)

Biologiniai ypatumai. Vidutiniškai gyvena 120 m.

Nepakenčia karštų sausų vietų - dykumų, stepių ir kt. Kiekvieną dieną driežažmogis turi apsilieti kūną vandeniu ar kitaip gausiai sudrėkinti. Kitaip jų prigimtys ima kristi po 5 per dieną.

Pailsėję po vandeniu nekvėpuodami (ir nejudėdami) gali išbūti 2x(Sv vertė) minučių. Kautis po vandeniu jie gali 3+SvP t. Įkvėpimui pakanka sekundei iškišti galvą oran.

Vardai. Driežažmogių vardai turi daug šnypščiančių, šaižių garsų, todėl ne driežažmogiams sunkai ištariami. Driežažmogių vardai: Ceržišhasa, Eržušižis, Ksozuhsa, Lzisiksis, Šlastsiha, Šiukrošksas ir t.t.

Apranga. Vaikšto nuogi, šarvų nedėvi. Retas vilki grandinę liemenę.

Ginkluotė. Kartais vartoja skydus. Jų ginklai dažniausiai akmeniniais antgaliais. Driežažmogių mėgstami ginklai:

- smigiai - trumpos sunkios strėlės, svaidomos ranka (Max25ŽT, 4/8/12/16);
- akstys - atitinka žmonių ietis;
- stambios ietys - Max40ŽT;
- stambios kuokos - Max50ŽT.

Koviniai ypatumai. Svaido savo gamybos smigius arba akstis. Išsvaidę smigius ir akstis atakuoja ietimis ar stambiomis kuokomis.

Labai stiprūs - kirstynėse AM+15. Odos šarvuotumas 25.

Linkę atakuoti iš pasalų, pirmiausia - svaidomais ginklais. Jei priešininkas aiškiai stipresnis - atsitraukia.

Patelės ir patinai vienodai agresyvūs. Jaunikliai slapstosi, kol užauga. Užpulti ginasi.

Kaudamiesi neginkluoti - kandžiojasi (Max20ŽT).

Polinkiai. Pinigų idėja daugumai driežažmogių nesuvokiama, jie prekiauja tik mainydami.

Mėgsta ryškius, blizgančius daiktus. Todėl kautynėse dažnai užmušę artimiausius priešininkus ima juos kraustyti, ieškodami įdomesnių daiktų.

Minta gyvuliniu maistu - nariuotakojais, žuvimis, ir pan. Renka lavonus, nes minta ir dvėseliena.

Itin vertina humanoidų mėsą, nes mano, kad ji didina jų jėgas. Todėl rengia humanoidų medžiokles, paprastai - iš pasalų. Retkarčiais būriais puola kaimelius, gurguoles. Kartais humanoidus gaudo gyvus ir laiko juos lyg gyvas maisto atsargas.

Kalba. Driežažmogių. Kartais moka ir kitų kalbų - išmoksta iš belaisvių.

Gyvenama vieta. Pelkėse, upėse, upeliuose, ežeruose, jūrų pakrantėse, požeminėse upėse. Krantuose išsikasa urvus, įėjimas į kuriuos būna po vandeniu. Suaugę driežažmogiai puikiai išgyvena be jokių būstų.

Pažangios gentys pakrantėse stato iš šakų ar nendrių nupintas trobeles, kurias dengia žuvų ar kitų gyvių odomis.

Bendruomenė. Gyvena mažomis gentimis, kuriose būna iki 100 suaugusių driežažmogių (40% - patinai, 60% - patelės). Jauniklių būna iki 30% suaugusiųjų skaičiaus.

Pažangios gentys būna ginkluotos ne akmeniniais ginklais, o metaliniais (paprastai bronziniais, kad nerūdytų). Metalą grobia iš kitų humanoidų ar maino į žuvį ar lūgnių šakniastiebius.

Grupė	iš jų	Lygiai
-12	1	4-5
-24	1	6-7
	5	4-5
Būstinė	50%	moterys
	50%	vaikai

DVORFAI [1L]

Išvaizda. Vidutinis ūgis - 130 cm, svoris - 65 kg. Dvorfai kresni, tvirti, labai stiprūs. Liemenys masyvūs, rankos ir kojos stori.

Veidai ir nosys stambūs, bruožai gana grubūs. Vešlios barzdos auga ir vyrams, ir moterims. Neišmanantys dvorfes paprastai palaiko dvorfais. Dvorfių barzdas paprastai trumpai pakirptos, o dvorfų - ilgos, supintos į kaseles. Dvorfai avantiūristai nešioja trumpas barzdas, kad netrukdytų kautynėse.

Kojos trumpos, eisena kiek krypuojanti.

Apranga. Dėvi tvirtus, praktiškus drabužius. Iškilmingesnėms progoms užsivelka spalvingus apsiaustus su gobtuvais.

Paviršiuje paprastai dėvi šarvus. Dažniausi šarvai - metaliniai žvyniniai, plokštiniai. Dažnai net miega jų nenusivilkdami. Vartoja skydus.

Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė - 400 m., vidutinė - 200 m.

Turi infraregą. Jaučia atstumą iki žemės paviršiaus, pasaulio šalis po žeme.

Tik trečdalis dvorfų naujagimių - moterys. Todėl dvorfų bendruomenėje moterys labai saugomos.

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

Kasdien naudoja sutrumpintą formą. Pavyzdžiui, tikrasis vardas Gibrinibras, kasdienis vardas - tiesiog Gibras. Keliaujantis dvorfas prie vardo prideda giminės vardą. Todėl Gibras iš Dve giminės vadinsis Dve-Gibras (nežinantys dvorfų papročių jį vadins tiesiog Dvegibru), Panranas iš tos pačios giminės - Dve-Panranu, Nertas iš Ver giminės - Ver-Nertu ir pan.

Ginkluotė. Įvairi, atitinkanti jų ūgį. Kariai mėgsta trumpakočius 2R kirvius, o vitalistai - sunkius kūjus ar plunksnius, kuriuos naudoja kaip 1R ginklus.

Koviniai ypatumai. Stiprūs - kirstynėse AM+5. O prieš goblinus ir koboldus dvorfų AM+5, nes dvorfai gerai išmano

jų gynybos techniką.

Kai gnoliai, vabalokiai, ograi, ogremagai, troliai, milžinai atakuoja dvorfus, jų kirstynių AM-10 (dvorfai turi įgimtą kirstynių gynybą nuo aukštaūgių).

Gyvenama vieta. Įvairaus klimato uolėtose ir kalnuotose vietovėse. Būstai - natūralūs akmeniniai urvai, iškalti tuneliai. Kartais stato belangius pastatus, kur vienintelės angos - durys ir šaudymo angos.

Santvarka. Primityvesnės kultūros dvorfai gyvena giminėmis. Kiekviena giminė turi sutrumpintą pavadinimą iš trijų raidžių.

Giminės formaliai jungiasi į gentis, tačiau giminės paprastai yra nepriklausomos.

Šeima. Šeimos monogaminės, tvirtos. Paprastai dvorfė pasirenka būsimą vyrą. Šis turi vesti ją arba turi išeiti iš giminės. Dvorfų šeimos niekada nesiskiria. Dvorfui jo moteris ir jo vaikai - didžiausia vertybė. Dvorfai tiki, kad sukaupti turtai, jų amatų paslaptys reikalingi ramiai jų šeimų ateičiai užtikrinti.

Moralė. Didžiausia gėda - prarasti barzdą. Dvorfams tai atstoja gėdos stulpą. Retai prisiekinėja, bet tvirtai laikosi savo žodžio. Gerbia meistrus, mokančius apdoroti akmenį ir metalą, suvokiančius šachtų ir tunelių statybą. Griežtai saugo savo amatų paslaptis.

Polinkiai. Vengia rodytis žemės paviršiuje. Tylūs ir santūrūs.

Mėgsta sočiai prisivalgyti ir daug išgerti. Mėgstamiausi gėrimai - gira, alus, midus. Dalis mėgsta ir dar stipresnius gėrimus. Tad alkoholiniai gėrimai - viena svarbiausių prekių prekiaujant su dvorfais.

Mėgsta turtą, ypač brangiuosius metalus ir akmenis. Dėl jų neretai linkę net nusikaltimams.

Nemėgsta atviro vandens - ežerų, upių, jau nekalbant apie jūras ir vandenynus. Neįmanoma įsivaizduoti dvorfą jūrininką.

Nemėgsta svetimų savo gyvenvietėse, magijos ir kerėtojų.

Vienas kitą laiko broliais, o visus kitus humanoidus - žemesniais padarais.

Kalba. Dvorfų kalba labai skiriasi nuo kitų būtybių kalbų. Dažnai moka bendrąją, gnomų, goblinų, koboldų, miškavaikių kalbas. Dauguma dvorfų raštingi.

Ekonomika. Dvorfų gyvenvietės paprastai būna prie rūdų ir akmens anglies ar naftos telkinių. Jei nėra požeminio kuro, turi būti miškų. Malkas tiekia samdomi kiti humanoidai - gnomai, miškavaikiai, žmonės ir kt.

Tuneliuose dvorfai maistui augina grybus.

Eksportas - metaliniai įrankiai ir indai, papuošalai. Rūdų ir metalo luitų beveik nepardavinėja. Labai vertinami dvorfų ginklai, tačiau jų dvorfai irgi nepardavinėja.

Tarprūšiniai santykiai. Geriausi santykiai su gnomais. Nepalankūs elfams, nes šie nuolat užsiiminėja magija.

Visus humanoidus laiko primityvesniais, blogesniais už save.

Goblinus laiko požemių gėda. Nemėgsta jų, nes bijo, kad šie vogs jų turtus.

Smarkiai nesutaria su orkais, nes orkai laiko saviškius metalo ir akmens meistrus ne blogesniais už dvorfus meistrus. Orkų gaminiai būna tvirti ir efektyvūs, bet grubūs ir nedailūs. Orkų amatininkams stinga meniškumo ir kantrybės, todėl visi orkai priešiški dvorfams.

GRUPĖS SUDĖTIS

Grupė	iš jų	Lygiai
~50	1	4-5
	9	2-3
~150	1	6-7
	5	4-5
	25	2-3
Būstinė	50%	moterys
	+30%	vaikai

ELFAI [1L]

d%	%	Profesija
01-35	35	Kariai
36-40	5	Vagys
41-55	15	Magai
56-70	15	Vitalistai
71-75	5	Mentalistai
76-99	24	Pėdsekiai
100		Ypatinga

Išvaizda. Vidutinis ūgis - 170 cm, svoris - 60 kg. Atskirti elfus nuo žmonių gana sunku, tačiau jie lieknesni ir labai vikrūs. Patikimiausias požymis - elfų ausys, jos smailėja į viršų. Elfams beveik iš viso neauga barzdos ir ūsai. Veidai dailūs. Oda beveik beplaukė, neturi gyvaplaukių. Plaukai lygūs ar banguoti. Akys kaip žmonių.

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 400 m. Elfai ilgai nesensta - nuolat atrodo jaunatviški lyg 25-30 metų amžiaus žmonės.

Elfai labai vikrūs (ViP≥5).

Turi gerą **prieblandos regą** - prieblandoje mato bent 30 m. Visiškoje tamsoje per 3 T jų akys adaptuojasi, ir jie įgyja **trumpąją infraregą** (mato 10 m).

Klausa itin gera - klausant VM+40. Dėl jautrios klausos maža tvermė garso atakoms - kerų AM+30.

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

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

Šarvai bet kokie, išskyrus plokštinius. Tik miestų elfai gali dėvėti plokštinius šarvus.

Ginkluotė. Ginklai bet kokie. Arbaletus vartoja tik jūrų elfai. Mėgsta lankus (šaudant lankais AM+10) ir daug laisvalaikio skiria treniruotėms. Nemėgsta bukų ginklų.

Koviniai ypatumai. Labai puikiai šaudo ir svaido - AM+10.

Gerai sėlina ir slepiasi (AVM+30), jodinėja (AVM+10).

Polinkiai. Su neelfais dažnai pasipūtę ir išdidūs. Neužmiršta draugų ir priešų.

Dievina nesudarkytą natūralią gamtą. Nemėgsta miestų (išskyrus miestų elfus).

Mėgsta midų ir vyną, nuo alkoholio tik apgirsta, bet nepasigeria.

Didžiosios daugumos nevilioja turtai, tačiau juos žavi dailūs daiktai. Patinka fechtavimas ir kiti kovos menai.

Kalba. Elfų. paprastai moka bendrąją, gnomų ir miškavaikių kalbas. Dažnai - dvorfų, goblinų, orkų, gnolių.

Gyvenama vieta. Elfai nemėgsta karšto klimato. Jų gentys

yra sudariusios kelias sąjungas, kurios vadinamos pagal jų mėgstamas vietoves.

Miestų elfai gyvena savo miestuose. Elfų miestai būna nuošaliuose kraštuose, takai ir keliai į juos užmaskuoti ir pridengti magija. Miestų elfai labai išdidūs ir pasipūtę. Jų daug kas nemėgsta. Miestų elfams ypač priešiški dvorfai (galbūt ir dėl to, kad miestų elfai yra patys aukščiausi - vidutinis jų ūgis yra 2 metrai). Miestų elfai mėgsta puošniai rengtis. Save jie vadina **auksiniais elfais**.

Jūrų elfų miesteliai būna jūrų pakrantėse. Jų gyventojai verčiasi įvairiais jūrų verslais - žvejyba, dumblių auginimu, ruonių medžiokle. Tikrieji jūrų elfai vaikystėje po tam tikro ritualo gali gerti sūrų jūros vandenį, todėl save jie vadina **sūriaisiais elfais**. Jie dažnai užsiima prekyba. Todėl daugelis jūrų elfų yra geri pirkliai. Bet ir elfai pirkliai puikiai kaunasi.

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

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

GNOLIAI [2L]

d%	%	Profesija
01-50	50	Kariai
51-60	10	Vagys
61-65	5	Magai
66-70	5	Vitalistai
71-75	5	Mentalistai
76-99	25	Pėdsekiai
100		Ypatinga

Išvaizda. Vidutinis ūgis - 210 cm, svoris - 90 kg. Figūra - kaip atletiško liekno žmogaus. Pečiai neplatūs, apvalūs. Oda pilkšvai žalia, apaugusi tos pat spalvos 0,5 cm ilgio plaukais, veidas tamsesnis, beplaukis. Veidinė galvos dalis atsikišusi, primena poilgį snukį. Ausys - stačios, kaip šuns. Viršugalvio ir pakaušio plaukai šiurkštūs, ilgi, nuo tamsiai raudonų iki blausiai geltonų. Akys antracito juodumo, nagai - aštrūs, gintaro spalvos.

Dėvi odinius (retai) ar metalinius (grandinius, žvyninius, plokštinius) šarvus.

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 55 m. Pradinis suaugusio gnolio lygis 2, o gnolės - 1.

Infrarega 20 m.

JėP$\geqslant$5, SvP$\geqslant$5, ŽaP$\leqslant$10.

Apranga. Mėgsta liemenes ir kepures iš juodų, rudų ar pilkų tonų kailių. Gali vatoti bet kokio tipo šarvus.

Ginkluotė. Bet kokie ginklai. Vienrankių ginklų mėgėjai vartoja skydus.

Koviniai ypatumai. Turi įgimtų ***žvėriagalvystę***: per kautynes įgauna siaubą keliantį babuino ar hienos snukį su stambiomis iltimis. Kirstynių metu nepasisekus priešininko VaB gnolio AM+10, priešininko AM-10.

Labai stiprūs - kirstynėse AM+10.

Meistriškai kaunasi be ginklo - AM+10. Lengvai slepiasi miškuose ir krūmuose - VM+10.

Polinkiai. Gerai sutaria su orkais, ograis, vabalokiais ir net troliais.

Linkę misti mėsišku maistu, neatsisako kitų humanoidų mėsos. Maistui nereiklūs.

Tingūs. Dirba tiek, kad užtektų pragyvenimui. Neretai iš kitų vagia gyvulius (todėl gnolių nemėgsta užsiimantys gyvulininkyste. Gabūs kalnakasiai, medžiotojai. Mėgsta auginti hienas.

Kalba. Gnolių. Lengvai išmoksta kalbų: 50% moka bendrųjų, 60% - orkų, 20% - trolių kalbų.

Gyvenama vieta. Lengvai prisitaiko prie įvairių gamtinių sąlygų, negyvena tik poliariniuose kraštuose, pusdykumėse ir dykumose. Gyvena žeminėse ar urvuose (60%) ar apleistuose (ar "išvalytuose") kaimuose.

Bendruomenė. Gyvena ir keliauja menkai organizuotomis grupėmis, kurioms vadovauja stipriausieji. Grupės nepriklausomos, niekuomet nepripažįsta kitos grupės viršumo. Gnolių grupės kartais trumpam susijungia bendram antpuoliui - stipriam karavanui ar kaimui apiplėšti, bendram priešui sunaikinti.

Egzistuoja keli gnolių "karaliai", bet iš tikrųjų tai tik labai galingi ir įtakingi gnoliai su savo pasekėjais, kurių valdžia galioja tik tiek, kiek siekia jų kalavijai ir strėlės.

Grupės neretai turi vergų - paprastai daugiau kaip vienas vergas dešimčiai gnolių. Vergai turi aptarnauti tingius gnolius. Pasenusius ir nusilpusius vergus paprastai suėda.

GNOMAI [1L]

d%	%	Profesija
01-55	55	Kariai
56-60	5	Vagys
61-70	10	Magai
71-80	10	Vitalistai
81-85	5	Mentalistai
86-99	14	Pėdsekiai
100		Ypatinga

Išvaizda. Vidutinis ūgis - 95 cm, o svoris - 45 kg. Jie - smulkesni dvorfų giminaičiai. Gnomai didžiuojasi, kad jie lieknesni už dvorfus. Veidai siauri, nosys ilgos ir smailios. Gnomai augina vešlias barzdas.

Oda medienos rudumo, kai kurių - pilkai ruda. Plaukai dažniausiai šviesiai pilki ar balti. Akys pilkai melsvos ar skaisčiai žydros. Nagai plokšti, rudi.

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 200 m.

Gajumas - nuo 35.

Infrarega 30 m.

Jaučia atstumą iki žemės paviršiaus, pasaulio šalis po žeme.

Apranga. Dėvi odinius ar audeklinius drabužius, paprastai žemei būdingų ramių spalvų (pilkus, rudus ir kt.) Mėgsta papuošalus.

Dažniausi šarvai - kieta oda, apsiūta plokštelėmis (kaip žvyniniai šarvai). Neretai dėvi grandinius ar plokštinius šarvus. Vartoja skydus.

Ginkluotė. Įvairi, atitinkanti jų ūgį.

Koviniai ypatumai.

Gana vikrūs - šaudant AM+5.

Prieš goblinus ir koboldus gnomų AM+5, nes gnomai gerai išmano jų gynybos techniką.

Būtybėms, kurių ūgis > 2 m, atakuojant gnomus kirstynėse AM-15.

Polinkiai. Aistringai mėgsta brangiuosius metalus ir akmenis. Puikūs brangakmenių apdorotojai. Dėl jų neretai linkę net nusikaltimams.

Mėgsta pokštus, tačiau kai kas jų pokštų nesuvokia.

Nelabai mėgsta aukštaūgius humanoidus, nors nėra jiems priešiški. Visada pasišaipys iš aukšto ūgio.

Kalba. Gnomų. Dažnai moka bendrąją, dvorfų, koboldų, miškavaikių kalbas.

Gyvenama vieta. Neaukštose kalvose iškastuose urvuose. Mėgsta derlingas lygumas, kur negiliai prasideda rūdingos uolienos. Geriau, kad žmonių netoliese nebūtų.

Bendruomenė. Gyvena klanais. Kaimyniniai klanai būna neutralūs, nors varžosi, kuris šaunesnis ir turtingesnis. Šios varžybos visada taikios.

Grupės dydis	iš jų	Lygiai
-50	19	4-52-3
-150	1	6-7
	525	4-52-3
Būstinė	50%	moterys
	+50%	vaikai

GOBLINAI [1L]

d%	%	Profesija	Grupė	iš jų	Lygiai
01-50	50	Kariai	-30	1	4-5
51-64	15	Vagys		5	3
65-69	5	Magai		10	2
70-79	10	Vitalistai	-60	1	5-6
80-84	5	Mentalistai		5	4
85-99	15	Pėdsekiai		15	3
100		Ypatinga		25	2
			Būstinė	100%	moterys
				+50%	vaikai

Išvaizda. Vidutinis ūgis - 120 cm, svoris - 50 kg.

Veidas plokščias, nosis priplota, ausys smailios. Burna plati, plačiai išsižiojanti, dantys balti, aštrūs, iltys nedidelės. Akys apvalios, žalsvai pilkos, tamsoje šviesą atspindi raudonai arba geltonai.

Oda melsvai pilka, beplaukė. Galva be plaukų. Susijaudinus nosis ir ausys skaisčiai paraudonuoja.

Rankos ilgos, siekia kelius. Nagai plokšti, tačiau jų galiukai užsilenkę aštriais tvirtais kabliukais.

Apranga. Mėgsta odines ar kailines liemenes.

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 50 metų.

Infrarega 20 m.

Goblinai yra visaėdžiai, valgo ir gyvates, žiurkes, vabzdžius, kirmėles. Prispyrus reikalui nesišlykšti ir dvėseliena.

Puikūs skonis ir uoslė, todėl iš kvapo ar skonio atpažįsta jiems nuodingą maistą.

Vardai. Goblinų varduose vyrauja duslūs priebalsiai (K, B, S, Š, D, M, Ch, T, J), o balsės dažnai būna dvigubos. Pvz., Chaabootas, Keetchibas ir pan. Pavardžių paprastai neturi. Visi vardai vienodi, jie nebūna vyriški ar moteriški. Tradicinių vardų neturi. Vaiko vardą sugalvoja jam gimus. Gali duoti kitos rasės vardą, tik "sugoblina" jo tarimą - "Tomas" perdirba į "Toomas", "Bernardas" į "Benaadas", "Ver-Nertas" į "Verneetas" ir pan.

Ginkluotė. Nevartoja ilgų dvirankių ginklų. Mėgsta trumpus lankus, svaidyklės, trumpas ietis, durklus.

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

Goblinai vikrūs, todėl taikliai šaudo (AM+5), lengvai ginasi (gynyba+5).

Puikiai kaunasi durklais - AM+10.

Kaunantis ryškioje šviesoje (Saulė ar Šviesa) - AM-5.

Pasaulyje egzistuoja dvejopi goblinai - sėslūs ir bastūnai.

Senovinės goblinų giminės ir gentys gyvena atsiskyrusios nuo kitų protingų būtybių. Jie retai keliauja, o jei keliauja - tai nemažomis grupėmis. Senovinės goblinų bendruomenės nekenčia goblinų, atsiskiria nuo giminės.

Per paskutinius kelis šimtus metų atsirado nemažai goblinų, linkusių bastytis. Seniau tokius goblinai žudydavo. Šiais laikais juos išveja, ir šie ima bastytis po pasaulį.

SĖSLIEJI (URVINIAI) GOBLINAI

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

Santvarka. Gyvena giminėmis ar gentimis, kurias valdo valdžią užgrobiantys stipriausi individai. Visas ūkis ir nuosavybė bendri. Turtas taip pat bendras, bet jį tvarko vadai ir jų padėjėjai.

Polinkiai. Nemėgsta ryškios šviesos, todėl saulėtomis dienomis atviroje vietovėje, kur šviesu, nesirodo. Kuo labiau apsiniaukusi diena, tuo drąsiau jie jaučiasi.

Mėgsta žudyti. Nekenčia kitų požeminių humanoidų - ypač dvorfų ir gnomų.

Baimingai reaguoja į keistus sapnus ir vizijas, keistą vilkų ir didvilkių elgseną.

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

Ekonomika. Medžioja vergus, kurie dirba arba naudojami maistui. Vergus gerai saugo, laiko sukaustytus.

Visi genties nariai gyvena bendrose patalpose, tik vadai turi savo patalpas ar bent atitvertus kampus.

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

BASTŪNAI

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

Santvarka. Bastūnai dažnai sudaro savas bastūnų grupes. Tokia grupė gali išsiskaidyti po savaitės, bet nemažai jų gyvuoja dešimtis metų. Tokioms grupėms vadovauja išrinkti labiausiai gerbiami - apsukriausi, sukčiausi goblinai.

Neretai pasitaiko grupinės šeimos - kelios žmonos ir keli vyrai. Dažnai vyrai būna broliai, o žmonos - seserys.

Moralė. Apgauti galingą ir turtingą - garbė, apgauti silpnaprotį - didžiausia gėda.

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

Linkę į magiją. Daugelis norėtų būti kerėtojais, nors tam

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

Mėgsta pirkliauti, derėtis. Nemažai goblinų - sąžiningi prekijai, nors visi juos laiko sukčiais ir vagimis. Dėl to visi goblinai mėgsta padejuoti, koks neteisingas pasaulis goblinams.

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

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

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

Ekonomika. Nemažai keliaujančių goblinų grupių - tai prekijai, keliaujantys amatininkai, muzikantai, cirkininkai.

Miestuose gyvenantys goblinai verčiasi amatais, laiko krautuvėles, smukles. Kadangi goblinai aktyvūs sutemose, miestuose vakarais prekiauja beveik vien goblinų krautuvėlės, o jų smuklės veikia kol visiškai prašvinta - ypač goblinų kvartaluose.

Dideliuose miestuose paprastai būtent goblinai prižiūri miestų kanalizacijas (nors jas stato dažniausiai orkai).

Miškinguose kraštuose goblinai didvilkių jojikai tarnauja kurjeriais.

Tarprūšiniai santykiai: Bastūnų grupėse gimę goblinai, kurie linkę gyventi sėsliai, paprastai lieka gyventi kitų protingų būtybių gyvenvietėse, jei tik jiems leidžiama. Taip atsiranda mažos sėslių goblinų kolonijos.

Kai kuriuose vietovėse nemėgstama jokių goblinų. Goblinai naikinami kai kuriose valstybėse bei miestuose.

Goblinai bastūnai dvorfus gerbia už jų nagingumą ir turtingumą, todėl nerdamiesi iš kailio stengsis juos apgauti, kad turėtų kuo pasigirti.

Gerai sutaria su miškavaikiais.

Su orkais sutaria prastai, nes orkai dažnai niekina ir engia fiziškai silpnesnius, o goblinai ir yra silpnesnieji.

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

KOBOLDAI [1L]

d%	%	Profesija
01-40	40	Kariai
41-50	10	Vagys
51-55	5	Magai
56-65	10	Vitalistai
66-70	5	Mentalistai
71-99	30	Pėdsekiai
100		Ypatinga

Kūno išvaizda. Vidutinis ūgis - 110 cm, svoris - 40 kg. Primena žmones, jų priekinė galvos dalis atsikišusi, primena poilgį snukį. Akys rausvos ar raudonos.

Oda beplaukė, tamsi, nuo tamsių rūdžių iki rudai juodos spalvos. Linkusi ragėti, todėl suaugusių koboldų oda padengta kietais žvyneliais. Nagai - plokšti, rudi.

Vyrai turi trumpus, iki 4 cm ilgio šviesius ragiukus (nuo bazganos iki rusvos spalvos).

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 115 m. Gali užmigti žiemos miegu (kaip miškavaikiai).

Infrarega - 30 m. Ryškioje šviesoje AM-5.

Stiprus specifinis kvapas. Pėdsekiai kvapą panaikina ypatingų žolių nuoviru.

Apranga. Mėgsta raudonus ar oranžinius drabužius.

Dėvi odinius ar grandinius šarvus. Tik vadai - žvyninius.

Ginkluotė. Bet kokie ginklai. Dvirankius vartoja tik trumpus.

Koviniai ypatumai. Linkę atakuoti iš pasalų, rengti pinkles. Paprastai atakuoja tik turėdami bent dvigubą persvarą.

Palei gyvenvietes įrengia daug vilkduobių ir kitokių spąstų.

Gerai kaunasi durklu AM + 10. Neblogai šaudo ir svaido - AM + 5.

Gerai slepiasi tarp akmenų, uolėtoje vietovėje - VM + 20.

Polinkiai. Linkę į sadizmą - mėgsta kankinti ir žudyti. Nemėgsta gnomų. Bijo kerėtojų.

Geri kalnakasiai. Neretai užsiima vergų medžiokle, jei turi kur juos parduoti.

Nepakenčia, kai kas pašiepia mažą jų ūgį ir nedidelę jėgą.

Kalba. Koboldų (primena mažų šunų kiauksėjimą). 50% moka bendrąją, 60% - orkų, 30% - goblinų kalbas.

Kur gyvena. Gyvena tamsiose vietovėse - itin tankiose giriose, džiunglėse, siauruose tarpekliuose ir slėniuose, požemiuose.

Gyvena žeminėse ar urvuose (60%), kartais - apleistuose kaimuose.

Bendruomenė. Visuomeninė santvarka - gentinė. Karinius būrius paprastai sudaro vienos genties atstovai. Stipresnės gentys išnaudoja silpnesnes gentis.

Grupė	iš jų	Lygiai
-40	1	4-5
10	2-3	
-100	1	6-7
	15	4-5
	25	2-3
Būstinė	50%	moterys
	30%	vaikai
65%	2-5	šernai
30%	1-4	žebeniai

MINOTAURAI [6L]

d%	%	Profesija
01-80	80	kariai
81-85	5	magai
86-90	5	vitalistai
91-92	5	mentalistai
93-99		pėdsekiai
100		ypatinga

Išvaizda. Vidutinis ūgis - 240 cm; svoris - 210 kg. Kūnai labai raumeningi, pliki, galvos - bulių. Galvos oda apaugusi trumpais plaukais - juodais, žalais, baltais ar šėmais. Akys rudos. Ragai ilgi, atsikišę į šonus ir pirmyn, juodi arba pilki. Dantys žolėdiški. Rankos kaip žmonių, nagai plokšti, pilki.

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 90 metų.

Labai stiprūs (JėP ≥ 0).

Odos įgimtas šarvuotumas 10.

Rega nespalvinė, panoraminė. Trumparegiai - gerai mato 15 m (virš 15 m - šaudymo (AM-atstumas). Klausa - normali. Labai gera uoslė - pastabumo VM + 20.

Jaučia atstumą iki žemės paviršiaus, pasaulio šalis po

žeme. Labai gerai orientuojasi po žeme: nepasiklysta labirintuose.

Apranga. Dėvi odinius ar audeklinius drabužius. Dėvi įvairius šarvus. Vartoja skydus.

Ginkluotė. Ginklai įvairūs, atitinkantys jų dydį. Minotauriškų ginklų maksimali žala didesnė 10ŽT (kardas - Max50ŽT, buožė - Max40ŽT ir t.t.). Šaunamų ginklų nevartoja. Svaidomi - durklai ir ietys.

Vitalistai (žyniai) kaunasi kovos kūjais. Meto akmenis ar degto molio rutulius, kurie daro Max30ŽT.

Žmonės negali vartoti minotauriškų ginklų - nes jų rankenos paprastai būna per storos žmonių plaštakoms. O minotaurams neretai žmonių durklų ir kardų rankenos būna per trumpos, todėl jie paprastai pasirenka kotuotus ginklus (kirvius) arba kaunasi vėzdais.

Koviniai ypatumai. Kirstynių AM + 10. Praradę ginklus duria ragais (Max30ŽT) ar smogia kumščiais.

Polinkiai. Po pasaulį klaidžioja nedidelėmis grupėmis - tik buliai.

Labai karingi. Lengvai apima įniršis. Valios bandymas pašėlusioms atakoms - 10.

Kitoms rasėms ypatingo priešiškumo nejaučia. Tačiau neretai tampa mėsėdžiais - net minta protingų būtybių mėsa.

Kalba. Minotaurų. Kai PrP=-5, nesunkiai išmoksta dar vieną kalbą. Jei protingesnis - ir daugiau. 50% minotaurų negali išmokti rašyti ir skaityti.

Gyvenama vieta. Iš kur pasaulyje atsiranda minotaurai, žino tik vienas kitas išminčius. Ir, be abejo, patys minotaurai.

d%	%	Turimi ginklai
01-10	10	kalavijas ir ietis
11-30	20	2R kalavijas
31-40	10	1R kirvis ir alebarda
41-50	10	1R kirvis ir ietis
51-80	30	2R kirvis
81-99	20	ietis
100		ypatinga

MIŠKAVAIKIAI [1L]

Grupė	iš jų	Lygiai
-50	1	4-5
	9	2-3
-150	1	6-7
	5	4-5
	25	2-3
Būstinė	30%	moterys
	+40%	vaikai

Kūno išvaizda. Vidutinis ūgis - 100 cm, vidutinis svoris - 35 kg. Miškavaikiai primena kresnus, labai vikrius žmones. Veidai putlūs, primena žmonių vaikų veidus. Ausys smailios. Itin retai miškavaikiui auga menkutė barzdelė. Nagai kaip žmonių.

Apranga. Paprastai dėvi ramių spalvų drabužius, bet ypatingomis progomis pasipuošia spalvingais.

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 65 metai. Turi įgimtą žiemos miegą. Kai šalta, trūksta maisto, gali užmigti ir atsibusti kada panorėjęs. Atsibunda tiksliai panorėtu laiku, lyg turėtų galvoje žadintuvą. Atsibunda ir nuo triukšmo, šviesos plyksnio - tai vidutinio sunkumo veiksmas.

Kalba. Miškavaikių. Dažnai moka bendrąją, elfų, gnomų kalbas.

Vardai. Vardą sudaro asmeninis ir giminės vardai. Giminėje naudojami tik asmeniniai vardai, o už jos ribų - abu vardai.

Žinomos Aido, Aušros, Debesies, Geizerio, Kalno, Laukymės, Miglos, Raisto, Sūkurio, Šešėlio, Šviesos, Vakaro, Vėjo, Žiemos giminės.

Miškavaikio vardą parenka pagal būdingą bruožą ar pagal kokį miškavaikiui nutikusį įvykį su augalu ar gyvūnu. Rubus (Avietė) kažkada persivalgė aviečių, Heliksas (Sraigė) vaikystėje bijojo sraigių, Rana (Varlė) mėgsta maudytis, o Lutra (Ūdra) - puikiai plaukioja. Asmenvardžiai gali būti miškavaikių kalba, bet juos dažnai išverčia į bendrąją kalbą.

Ginkluotė. Ginklai atitinka ūgį - durklai, trumpi lankai, trumpi kalavijai, kirviai, svaidyklės, akstys, maži arbaletai. Nemėgsta bukų ginklų, nes jais sunku daryti didesnę žalą.

Gyvenama vieta. Miškuose ir miškingose vietovėse. Gyvena ir netoli kitų rūšių gyvenviečių.

Miškuose jų gyvenvietės jaukios, bet gerai užmaskuotos. Pagrindinis būstas - rąstinės trobelės. Pavieniai miškavaikių šeimos ar vienišiai dažnai įsirengia būstus storų medžių drevėse.

Bendruomenė. Gyvena giminėmis. Verčiasi medžiokle, sodininkyste, daržininkyste, rinkimu, žvejyba nuo kranto.

Šeima. Monogamija. Šeima visam gyvenimui. Labai retai skiriasi, o išsiskyrę tuoj vėl tuokiasi. Šeimyninio gyvenimo paragavę miškavaikiai sėdi namuose ir niekur nekeliauja.

Polinkiai. Linksmi. Mėgsta jaukų kaimišką gyvenimą, kai pakanka šviežio skanaus maisto. Svetingi ir vaišingi. Mėgsta skaniai ir sočiai pavalgyti ir išgerti. Mėgstamiausi gėrimai - gira, alus, midus. Stipresnių gėrimų nemėgsta.

Ekonomika. Nedidelės miškavaikių bendruomenės paprastai pačios apsirūpina maistu ir drabužiais. Miškuose medžioja, bet pagrindinis maisto šaltinis - renkami miško grybai, uogos, vaisiai, šaknys. Laukymėse augina topinambus, ropes, saulėgrąžas, kanapes, dilgėles, linus.

Tarprūšiniai santykiai. Garsėja kaip gerai sutariantys su visomis rūšimis.

OGRAI [4L]

d%	%	Profesija
01-40	40	Kariai
41-60	20	Vagys
61-65	5	Magai
66-70	10	Vitalistai
71-75	5	Mentalistai
76-99	14	Pėdsekiai
100		Ypatinga

Kūno išvaizda. Vidutinis ūgis - 270 cm, svoris - 200 kg. Figūra kaip žmogaus, bet pakumpusi, rankos ilgos, krūtinė statinės formos, rankos ir kojos storos. Oda blausi - nuo juosvai rudos iki pilkšvai geltonos. Visa oda, išskyrus delnus ir padus apaugusi 3-4 mm ilgio tankiais plaukais. Plaukai ilgi, riebaluoti, juodai mėlyni ar juodai žali. Oda nusėta tamsiais karpų pavidalo iškilumais. Nagai plokšti, juodi.

Kaktos nuolaidžios, nosys kuprotos, galiukai priploti. Burna plati, smakras nuolaidus.

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 140 metų. Tvirta sveikata (SvP ⩾ 5).

Apranga. Paprastai dėvi odinius ar kailinius drabužius.

Šarvai dažniausiai kietos odos. Odos šarvuotumas +10.

Ginkluotė. Ginklai paprastai mediniai, metaliniai pasitaiko retai, nes ograi metalurgija neužsiima. Savo ginklus prižiūri deramai. Dažniausiai vartoja kuokas, alebardas, ietis, 2R kalavijus. Ogriškų ginklų maksimali žala didesnė 15ŽT (kardas - Max55ŽT, buožė - Max45ŽT ir t.t.).

Koviniai ypatumai. Labai stiprūs (kirstynių AM+15).

Odos šarvuotumas +10.

Tvermė kvapams AM-20.

Polinkiai. Ūmaus būdo, lengvai užsiplieskia.

Labai ėdrūs, ėda nukautų priešų (ir saviškių) lavonus, neatsisako dvėselienos. Suėda nusenusius gentainius.

Bijo ligų ir savo dievo, kuris vadinamas Naikintoju.

Mėgsta brangenybes. Dėl turto neretai parsisamdo orkų gentims, gnolių grupėms ar bet kam, kas daug moka. Dėl turto neretai susimuša tarpusavyje.

Gerai sutaria su troliais ir kai kuriais milžinais, su orkais.

Kalba. Ogrų. Dažniausiai taip pat moka orkų kalbą. Nemažai ogrų kalba trolių, gnolių bei akmenų milžinų kalbomis.

Gyvenama vieta. Visuose kraštuose. Neretai - ir urvuose.

Bendruomenė. Paprastai gyvena grupėmis po kelias šeimas. Šeimą sudaro vienas ogras ir 1-3 ogrės. Gyvena iš medžioklės, grobia gyvulius.

OGREMAGAI [5L]

d%	%	Profesija
01-50	50	Kariai
51-60	10	Vagys
61-65	5	Magai
66-70	5	Vitalistai
71-80	10	Mentalistai
81-99	20	Pėdsekiai
100		Ypatinga

Kūno išvaizda. Vidutinis ūgis - 300 cm, svoris - 240 kg. Panašūs į orgus. Oda šviesiai žydra ar žalsva, kartais - rusva. Plaukai tamsūs: žalsvųjų - mėlyni, žydrųjų - žali, o rusvųjų - geltoni. Kaktos viduryje turi gelsvą ragą. Nagai - plokšti, smailiais galais, juodi.

Dantys itin balti, tamsoje švyti. Turi gana ilgas iltis. Akys rudos, vyzdys baltas.

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 180 metų.

Infrarega 10 m, bet labai gera sutemų rega.

Tvirtos sveikatos (SvP≥5).

Apranga. Drabužiai austi, ryškių spalvų, dažnai - siuvinėti. Raštai primena japoniškus.

Ginkluotė. Įvairi. Mėgsta rytietiško tipo ginklus. Ogremagiškų ginklų maksimali žala didesnė 20ŽT (kardas - Max60ŽT, buožė - Max50ŽT ir t.t.).

Koviniai ypatumai. Kirstynėse AM+10, nes labai stiprūs, o šaudant AM+5, nes gana vikrūs.

Odos šarvuotumas 15.

Kirstynėse regeneruoja 5 GT/t. Nukirstos galūnės priaugs pridėtos. Ne kirstynėse neregeneruoja.

Įgimta magija. Ragas suaugusiems ogremagams suteikia daug įgimtų kerų (kiekvienu keru gali pasinaudoti 1-2 kartus per dieną):

Ogremago skrydis - skrenda 2 valandas, iki 60 km/h greičiu;

Nematomumas - kaip mago;

Tamsintuvas - paliestą daiktą apsupa R3m tamsos zona (lyg naktį be žvaigždžių ir mėnulio), slėpimuisi AM+50, infraregai netrukdo;

Humanoidinė kūnamainystė - gali pavirsti žmogumi ar kitokiu humanoidu, kurio ūgis nuo 120 iki 360 cm;

Dujakūnystė - kūnas gali įgauti dujinį pavidalą;

Šalčio kūgis (Fi ataka 35)- 30° kampu, 15 m; daro Max50ŽT;

Miegas (Bi ataka 20) - kaip žynio Miegas.

Kalba. Ogremagų. Dalis dar moka ogrų kalbą. Kalbų išmoksta nesunkiai.

Polinkiai. Labai myli savo vaikus.

Gerbia savo giminės simbolius ir garbę. Bijo užsitraukti nešlovę.

Gyvenama vieta. Nuošaliuose kraštuose, kur retai pasitaiko kitos protingos būtybės.

Būstai - urvų salės ar iš akmenų ir medienos surėsti ir puikiai užmaskuoti pastatai, primenantys fortus.

Bendruomenė. Gyvena nedideliais klanais. Klaną sudaro 2-10 šeimų. Šeimos galva - ogremagė, turinti 1-2 vyrus. Labai saugo vaikus. Visas klanas turi 1-20 vergų.

ORKAI [1L]

d%	%	Profesija	d%	%		Ginklai
01-40	40	Kariai	1	10	10	kalavijas ir ietis
41-60	20	Vagys	11	21	10	tr.kalavijas ir ietis
61-65	5	Magai	22	31	10	1R kirvis ir alebarda
66-70	5	Vitalistai	32	42	10	1R kirvis ir arbaletas
71-75	5	Mentalistai	43	52	10	2R kirvis
76-95	19	Pėdsekiai	53	73	20	1R kirvis ir tr.lankas
96-99	5	Bardai	74	94	20	kardas ir ilgas lankas
00		Ypatinga	95	99	5	1R kirvis ir ietis
			100	100	1	ypatinga

Grupė	iš jų	Lygiai
-30	4	3-4
	6	2
-100	1	6
	5	5
	12	3-4
	20	2
Būstinė	50%	moterys
	100%	vaikai
50%	2-5	ograi

Išvaizda. Vidutinis ūgis - 160 cm, svoris - 70 kg.

Žmogaus akimis žiūrint jie nedailūs - nors veidai kaip žmogaus, bet kažkuo primena žvėries bruožus. Nosys plačios, akys mažos. Iltiniai dantys gana žymiai ilgesni už kitus. Barzdos ir ūsai auga retai.

Rankos raumeningos, ilgos (siekia kelius). Kojos kiek kreivos. Plaštakos ir pėdos stambios.

Oda grubi, ruda ar rusvai žalsva, dažnai su melsvu atspindžiu. Ryškūs kūno gyvaplaukiai. Nosis ir ausys gana ryškiai rausvos. Galvos plaukai reti, šiurkštūs, tamsiai rudi arba juodi, kartais su rusvomis sruogomis.

Apranga. Rengiasi įvairiai. Mėgsta reksmingas ir murzinas spalvas: kraujo ar rūdžių raudonumo, garstyčių geltonumo, maurų žalumo, žaliai purpurinę, juosvai rudą.



Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 50 m. Stiprus balsas.

Tai sutemų būtybės, mėgstančios prieblandą ir tamsą. Turi infraregą (30 m). Dienos šviesoje jaučiasi nesmagiai. Aštri klausa (VM+10).

Polinkiai. Mėgsta mėsišką maistą, vertina dar šiltą žalią mėsą, geria kraują. Šis pomėgis blogina ir taip blogą orkų vardą. Nežiūrint į visuotinai priimtą nuomonę, orkai nevalgo protingų būtybių. Jas valgo tik dideliu badmečiu. Orkų gaujos kartais tuo specialiai gasdina vietinius gyventojus.

Nekantrūs. Polinkis į paranoją.

Dauguma genčių laikosi tik savų papročių. Negerbia nei saviškių, nei kitų humanoidų gyvybių.

Ginkluotė. Ginklai įvairūs. Dalis meistriškai vartoja tokius sudėtingus ginklus kaip arbaletai, balistos, katapultos, nes daug orkų gabūs mechanikai.

Koviniai ypatumai. Dienos šviesoje jų AVM-5, o ryškiai šviečiant Saulei - jų AVM-10.

Giminės ir gentys turi savo vėliavas. Kai orkų grupė turi vėliavą, jų AM+10.

Tvermė skausmui (AM-10), žala nuo skausmo būna 5 ŽT mažesnė.

Vidiniai ir išoriniai santykiai. Labai karingi. Tarpusavyje santykius aiškinasi tik jėga. Gimines į gentis jėga sujungia tik stiprūs vadai.

Kitoms rasėms, išskyrus elfus, ypatingo priešiškumo nejaučia. Paprasčiausiai jie kariauja su visais. Jei netoliese gyvena kitų rūšių humanoidai, orkai stengiasi jėga juos pavergti. Pvz., orkai dažnai nukariauja goblinų gimines.

Elfus žudo kur tik pamatę. Neapykanta elfams susijusi su senoviniais religiniais kivirčais.

Kultūra. Orkų pasaulėžiūra pagrįsta įsitikinimu, kad Visata priešiška orkams, todėl orkas turi griebti viską, ką gali. Vienintelė vieta, kur orkai gali jaustis daugmaž saugūs - požemiai. Todėl orkai turi visuomet būti pasiruošę karui.

Senius, jei jie sulaukia senatvės, paprastai nužudo. Orkai tai laiko pareiga. Tokios mirties kartais išvengia tik galingų šeimynų galvos ir kerėtojai, jei jie dar gali mokyti jaunimą.

Gudresnieji vadai gerbia inžinierius ir meistrus amatininkus - net belaisvius.

Įgūdžiai. Orkai puikūs žemkasiai, geri kalnakasiai. Turi nuojautą naujoms ir ypatingoms požeminėms konstrukcijoms bei mechaniniams spąstams - VM+20.

Kalba. Orkų. Daugelis genčių lygiagrečiai kalba ir goblinų kalba. Didelė dalis (60%) supranta ogrų kalbą.

Gyvenvietė. Orkai gyvena tvirtovėmis, kurios yra aptvertos aukštų ąsočių siena, kurios viduje pripilta žemės. Gyvenvietės aptvaras turi 1-4 sargybinius bokštus ir vienerius vartus. Neretai iš gyvenvietės į kokią nuošalią vietelę būna iškastas tunelis kraštutiniam atvejui.

Bendruomenė. Gyvena šeimynomis, kurios jungiasi į gimines, o šios - į gentis. Šeimyną sudaro iki 10 orkų (1-2 lygio). Kiekvienam orkui tenka 1-2 orkės. Tokiai šeimynai vadovauja 3-4 lygio karys ar pėdsekys. Šeimyna neretai turi vergų humanoidų. Vergų tarpe būna ir kitų genčių orkų.

Giminę sudaro iki 50 šeimynų. Giminės vadu būna 8-9 lygio karys, pėdsekys ar net vitalistas ar magas. Gentyje būna iki 30 giminių (vidutiniškai 1000 kovotojų). Gentvadis būna 11-13 lygio. Labiausiai pagarsėjusios Piktosios Runos, Klaikiojo Mėnulio, Kaulų Trupintojų, Likimo Aimanos, Raupsuotojo Kumščio, Kruvinosios Geležtės gentys.

Ekonomika. Gyvena iš medžioklės ir žemdirbystės. Orkų tarpe nemažai nagingų amatininkų. Orkų gaminiai būna tvirti ir efektyvūs, bet grubūs ir nedailūs. Orkų amatininkams stinga meniškumo ir kantrybės, todėl visi orkai priešiški dvorfams.

Prie prekybinių kelių įsikūrusios giminės gali gyventi iš renkamų mokesčių ar apiplėšiamų vilkstinių.

URVAŽMOGIAI [2L]

d%	%	Profesija
01-30	30	Kariai
31-33	3	Vagys
34-35	2	Magai
36-50	15	Vitalistai
51-60	10	Mentalistai
61-99	39	Pėdsekiai
100		Ypatinga

Kūno išvaizda. Vidutinis ūgis - 160 cm, svoris - 70 kg. Tai kresni, stambių kaulų humanoidai. Veidai panašūs į neandertaliečių, su ryškiais antakių voleliais. Akys rudos.

Oda tamsi, rusvai pilka, apaugusi labai tankiais trumpais tos pačios spalvos gyvaplaukiais.

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 60 metų.

Kas dešimtas urvažmogis gali būti didysis urvažmogis (≥5L). Didžiųjų ūgis būna apie 3 m, svoris - apie 240 kg. Didieji urvažmogiai visada vyrai. Jie nevaisingi, niekada neturi palikuonių.

Infrarega 5 m, o didžiųjų urvažmogių - 10 m.

Apranga. Dažniausiai rengiasi kailiais ir odomis. Rečiau dėvi iš plaušų pintus, kartais - grubiai austus nedažytus drabužius.

Vadai gali dėvėti storos odos striukes, ginančias kaip odiniai šarvai.

Ginkluotė. Ietys ir akstys akmeniniais antgaliais, akmeniniai kirvukai, akmeniniai kovos kūjai ir buožės, kuokos, kartys, svaidyklės, bumerangai. Kitokie ginklai būna tik trofėjiniai. Nešaudo lankais ir arbaletais.

Magija. Kiekvienas pirmo lygio urvažmogis turi vieną įgimtą pirmo lygio Bi ar Fi kerą, kurį gali panaudoti 1-2 kartus per dieną. Lygiui pakilus šis keras **nublanksta**, o vietoj jo išryškėja naujojo lygio keras, kurį irgi gali panaudoti 1-2 kartus. Nublankusį kerą gali mėginti panaudoti vieną kartą per dieną, jei pasiseks PrB, InB ir VaB. Tačiau tuomet jau negalės panaudoti aukščiausiojo lygio kerų.

Koviniai ypatumai. Gina savo teritoriją. Gindami atakuoja iš pasalų.

Labai stiprūs (kirstynėse AM+10).

Urvažmogiai vagys ir magai pasitaiko labai retai. Kiek dažnesniau sutinkami mentalistai, o vitalistų palyginti daug.

Didieji urvažmogiai itin stiprūs. Jie beveik visada būna kariai, jų kirstynių AM+25.

Užpultą urvažmogių stovyklą ar urvą gina ne tik patys urvažmogiai, bet ir jų auginami gyvūnai.

Polinkiai. Neagresyvūs. Kitų humanoidų nepuldinėja.

Mėgsta auginti įvairius gyvūnus - baltuosius bešnius, vilkus, didžiuosius šikšnius, šunis, varnas. Gyvūnų auginimui labai gabūs.

Nemėgsta senųjų goblinų ir koboldų, o ypač - ogrų.

Kalba. Urvažmogių garsinė kalba labai primityvi, bet jų kalboje labai svarbūs rankų gestai ir viso kūno judesiai. 30% moka bendrąją, 30% - dvorfų, 30% - gnomų kalbas, tačiau šiomis kalbomis dažniausiai kalba sunkiai ir lėtai.

Gyvenama vieta. Gyvena vidutinės juostos ar šiltesnių kraštų kalnuotose vietovėse, natūraliuose urvuose. Šiltu metų laiku gali gyventi palapinėse iš kailių, lapuotų šakų ar žievės.

Bendruomenė. Gyvena giminėmis. Kartais giminės jungiasi į gentis.

VABALOKIAI [3L; moterys - 2L]

d%	%	Profesija
01-50	50	Kariai
51-65	15	Vagys
66-67	2	Magai
68-77	10	Vitalistai
78-79	2	Mentalistai
80-99	20	Pėdsekiai
100		Ypatinga

Kūno išvaizda. Vidutinis ūgis - 210 cm, svoris - 120 cm. Tai stambi goblinų rūšis. Oda ruda, apaugusi trumpais tankiais prigludusiais plaukais. Plaukai nuo gelsvos iki geltonai rudos spalvos, bet dažniausiai blausiai geltoni. Nagai rudi, aštrūs.

Priekinė galvos dalis atsikišusi, primena trumpą snukį. Ausys smailios. Dantys aštrūs, iltys didokos. Akys žalsvos, vyzdžiai tamsiai raudoni. Tarpuakis labai platus, todėl vabalokiai turi labai gerą stereoregą (taikliai šaudo ir svaido).

Atrodo nerangūs, eisena krypuojanti.

Biologiniai ypatumai. Vidutinė gyvenimo trukmė - 70 metų.

Pradinis vyrų lygis 3, moterų - 2.

Infrarega 20 m. Vienodai gerai mato ir šviesoje, ir prieblandoje. Puiki klausa - VM+20.

Gerai sėlina (VM+20).

Geras imunitetas, iš skonio ar pagal kvapą atpažįsta nuodingus augalus, užnuodytą maistą.

Apranga. Nepasižymi švara, jų dėvimi drabužiai ir kailiai paprastai purvini, nusrutę.

Dėvi odinius ar grandinius šarvus. Tik vadai - žvyninius.

Ginkluotė. Ginklai patys įvairiausi.

Koviniai ypatumai. Turi įgimtą ***žvėriagalvystę***: per kautynes įgauna siaubą keliantį įniršusio lokio snukį. Kirstynių metu nepasisekus priešininko VaB vabalokio AM+5, priešininko AM-5.

Stiprūs (kirstynių AM+5) ir labai vikrūs (šaudymo/svaidymo AM+10, jų gynyba didesnė - +10).

Linkę atakuoti iš pasalų, pirmiausia - svaidomais ginklais. Jei priešininkas aiškiai stipresnis - atsitraukia.

Dažnai svaidymui tinkamų ginklų (iečių, 1R kirvių, buožių, kovos kūjų) nešiojasi po kelis, nes mėgsta juos svaidyti. Svaidymo atstumai 1,5 karto didesni.

Iniciatyva +3 (vikrūs).

Puikiai kaunasi be ginklų - AM+10.

Patelės ir jaunikliai kaunasi tik gindami savo gyvybę (moterys lyg 2 lygio, paaugliai - 1 lygio pabaisos).

Polinkiai. Linkę misti gyvuliniu maistu - pradedant žiurkėmis ir baigiant humanoidais. Mėgsta alkoholinius gėrimus - vyną, stiprų alų. Labai vertina retai gaunamą degtinę. Alkoholiui (kaip ir daugeliui nuodų) atsparūs - pasigeria negreit, bet greitai išsiblaivo.

Labai užsispyrę, sunkiai sukalbami. Visur ieško bloga ir gera lemiančių ženklų. Bijo natūralių žaibų ir griaustinio.

Godūs. Mėgsta blizgančius (ir brangius) daiktus.

Kalba. Vabalokių (daug gestų, gomurinių garsų, šnarpštimo). 15% moka bendrąją, 50% - goblinų kalbas. Net kalbėdami kitomis kalbomis daug gestikuliuoja.

Gyvenama vieta. Gyvena ten pat, kur ir goblinai. Būstai būna tiek antžeminiai, tiek požeminiai.

Bendruomenė. Daugiausia gyvena medžiodami ir plėšdami. Neretai užsiima vergų medžiokle, jei turi kur juos parduoti.

Gyvena nedidelėmis grupėmis, kurios budriai saugo savo teritoriją. Kitų grupių vabalokiams leidžia praeiti tik iš anksto susitarus. Į teritoriją įėjusius kitus humanoidus patyko ir užpuola, ypač jei tie silpnesni. Vabalokės grupėse engiamos.

ŽMONĖS

Žmonės žaidime sutinkami labai dažnai. Jie gali būti:

BANDITAI. Tai vagys ar kitokie žmonės, gyvenę 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 dažniausiai 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 gali būti 50-350 žmonių. Stovyklai vadovauti gali 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 40% tikimybė - kad 5-7 lygio vitalistas.

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 vitalistas (40%, 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 kovotojų. 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.

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 lentelėje "Įvairios pabaisos" (žr. Priedą).

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 tūkst. 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. Papuošalų 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 vitalisto, todėl ir panaudoti juos gali tik magas arba tik vitalistas. 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 atsiranda to paties lygio pabaisa, kuri išsyk atakuoja,
- veikėjas virsta varle ar kitu nekenksmingu gyviu,
- reikia permesti vieną iš prigimties savybių,
- veikėjo ūgis sumažėja 40 cm.

Prakeikimą nuima Atkeikimas ar Kerasklaida.

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. Vitalistui 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 protingos būtybės, esančios iki 20 m atstumu, mintis, jei 1 T kaupė dėmesį, sutelkė jį ta kryptimi. Mintis girdi net per 0,5 m uolų sieną, bet jas ekranuoja plonas švino sluoksnelis. Tai Psi ataka 40 (AM + VaP).

DUJINIS (tamsiai raudonas, skaidrus, žydros dalelės, ozonas). Išgėrus kūnas tampa bespalviu dujų debesėliu. Visi vilkimi 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, jį atakuojant ginklu AM-100. Nuo magiškų ginklų šis gėralas visiškai nesaugo. Išgėrusysis tampa nematomas, gali skraidyti, bet pasibaigus gėralo veikimui jis kris žemyn.

DIDŽIULIS (raudonas, neskaidrus, 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, skaidrus, pikis). Veikia kaip vitalisto 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, juodi siūlai, iššalvėję skalbiniai). Veikia kaip mago 3-ojo lygio 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 3-ojo lygio 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	vitalistai
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. Užkerėtų būtybių nebeveikia užkerėję kerai.

LAZDA SMOGIKĖ. Veikia kaip dvirankis ginklas, padaras Max60 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 Kerų paiešką, 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 sriūbtelėję gali

nustatyti vitalistas (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, vitalistų - tik vitalistai.

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 sima 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 vitalistai. 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 magiškos lazdos.

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 3x3 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, įsislėpti 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).



VKL-2 PRIGIMTIES SAVYBIŲ PRIEDAI		
Vertė	P	p
1 - 15	-15	-3
16 - 25	-10	-2
26 - 40	-5	-1
41 - 60	0	0
61 - 75	5	1
76 - 85	10	2
86 - 95	15	3
96 - 99	20	4
100	25	5

VKL-5 GABUMAS KALBOMS	
Proto priedas	Gabumai
-15	kalba tik paprastais sakiniais
-10	skaito tik paprastus sakinius
-5	rašo tik paprastus sakinius
0	moka tik Bendrąją kalbą
5	moka dar vieną kalbą
10	moka dar 2 kalbas
15	moka dar 3 kalbas
20	moka dar 4 kalbas
25	moka dar 5 kalbas

VKL-3 PRADINIAI ĮGŪDŽIAI							
Įgūdis	Kr	Vg	Mg	Žn	Pd	Dv	Mv
1-R g.	25	10	10	00	00	25	25
2-R g.	10	-15	x	00	25	-20	-35
Be ginklo	-10	-10	-15	-10	-20	-15	-20
Šaud/Svaid g.	-5	-10	-10	-10	-5	-10	-5
Atp/Naud	00	00	25	25	00	10	00
Fi tvermė	10	00	25	00	15	40	35
Bi tvermė	00	00	00	25	15	15	25
Psi tvermė	25	15	25	25	10	15	10
Imunitetas	15	00	00	25	25	10	25
Pastabumas	00	15	00	00	30	15	25
Lipti	10	50	10	15	25	00	00
Joti	30	00	00	15	15	0	5
Plaukti	00	00	00	15	15	-20	00
Sėlinti	00	40	00	00	30	00	25
Sekti	-30	-30	-30	-30	30	-30	25
Slėptis	00	25	00	00	25	00	50
Kraust.kišen	-30	45	-30	-30	-30	-30	-20
Rakinti	-10	35	10	-10	-10	20	-20
Kerėjimo	0	0	15	15	0	0	0

VKL-11 PRADEDANČIOJO ŠARVAI	
01 - 05	Neturi
06 - 19	Minkštos odos
20 - 40	Kietos odos
41 - 65	Grandininiai
66 - 86	Žvyniniai
87 - 00	Plokštiniai
SKYDAS	
01 - 80	Kariui
01 - 50	Vitalistui

PRL-1 MONETOS			
pm	am	sm	vm
1	5	50	500
	1	10	100
		1	10

VKL-9 GINKLŲ KIEKIS	
01 - 75	1 ginklas
76 - 93	2 ginklai
94 - 98	3 ginklai
99 - 100	4 ginklai
1 - 50	1-as šaunamas ar svaidomas

VKL-1 ESMINĖS PRIGIMTIES SAVYBĖS	
Savybė	Profesija
Jėga	Karys
Vikrumas	Vagis
Protas	Magas
Intuicija	Vitalistas
Sveikata	Pėdsekys

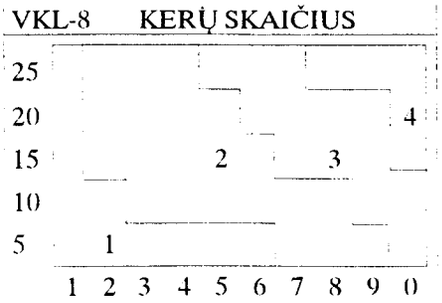
VKL-6 KALBOS	
01 - 03	Drakonų
04 - 08	Driežažmogių
09 - 21	Dvorfų
22 - 28	Elfų
29 - 32	Gnolių
33 - 40	Gnomų
41 - 51	Goblinų
52 - 59	Koboldų
60 - 61	Minotaurų
62 - 75	Miškavaikių
76 - 79	Ogrų
80 - 89	Orkų
90 - 92	Tūlų
93 - 96	Urvažmogių
97 - 00	Vabalokių

VKL-10 PRADEDAN-ČIOJO GINKLAI	
01 - 17	Durklas
18 - 27	Trumpas kardas
28 - 40	Kardas
41 - 56	Ietis
57 - 63	Kirvis
64 - 74	Buožė *
75 - 78	2-R kalavijas
79 - 85	2-R kirvis
86 - 97	Alebarda
98 - 00	Kovos spragilas *
01 - 15	Akstys
16 - 38	Svaidyklė *
39 - 69	Trumpas lankas
70 - 76	Ilgas lankas
77 - 00	Arbaletas
01 - 11	1 akstis
12 - 36	2 akstys
37 - 68	3 akstys
69 - 90	4 akstys
91 - 97	5 akstys
98 - 00	6 akstys

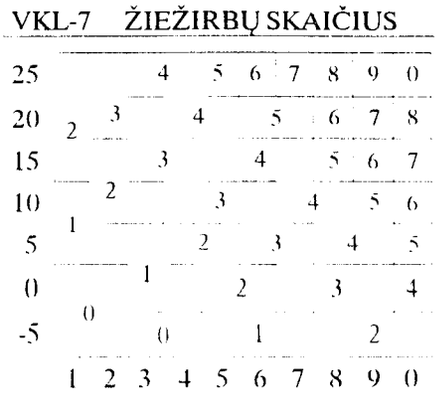
* tinka vartoti vitalistui

VKL-4 GAJUMAI	
Kariai	40
Vagys	20
Magai	20
Vitalistai	30
Pėdsekiai	40
Dvorfai	45
Miškavaikiai	30

VKL-8 KERŲ SKAIČIUS



VKL-7 ŽIEŽIRBŲ SKAIČIUS



VKL-12 TITULAI			
L	karių	pėdsekių	vagių
1	Naujokas	Šernasekis	Čiupkus
2	Kariūnas	Vilkasekis	Grabštukas
3	Kovininkas	Lapiasekis	Grabišas
4	Karys	Kiauniasekis	Ilgapirštis
5	Veteranas	Peliasekis	Vagilius
6	Karžygys	Paukščiasekis	Vagišius
7	Didvyris	Miglasekis	Kručas
8	Vadas	Kvapasekis	Vagis
9	Rikis	Sielasekis	Grobikas

10-ojo ir aukštesnio lygio kariai, pėdsekiai ir vagys nešioja 9-ojo lygio titulą

KL-9 ŠAUDYMO NUOTOLIAI				
Ginklas	Nuotolis (m)			
Akstis	10	20	30	50
Arbaletas	30	60	90	120
Buožė	3	6	9	12
Durklas	4	8	12	16
Ietis	6	12	18	40
Ilg. lankas	35	70	120	250
Kirvis 1-R	3	6	9	12
Svaidyklė	15	30	45	80
Tr. kardas	-	4	6	8
Tr. lankas	20	40	60	100
Akmuo	12	25	36	50
Priedai	+5	0	-5	-20

KL-5 VEIKSMŲ SĖKMĖ			
Sunkumas	N	1-100%	100%
Lengvas	1	2-10	>11
Vidutinis	1-5	6-50	>51
Sunkus	1-10	11-70	>71
L. sunkus	1-20	21-90	>91
Itin sunkus	1-40	41-140	>141
Kvailas	1-80	81-185	>186
Absurdiškas	1-120	121-200	>201

KL-11 GINKLAI	ŽT	am
Akstis	30	0,5
Alebarda	45	5
Arbaletas	35	8
Buožė*	30	2
Durklas	25	1
Ietis	35	0,8
Ilgas lankas	30	15
Kalavijas 2-R	50	20
Kardas	40	10
Kirvis	35	1,5
Kirvis 2-R	45	5
Kov. spragilas*	45	4
Kuoka*	25	0,05
Svaidyklė*	20	0,5
Trumpas kardas	30	8
Trumpas lankas	30	4
Sidabruota buožė*	30	25
Sidabruotas durklas	25	25
Sidabr. arbaleto strėlė	35	2
Sidabr. lanko strėlė	30	1
Sidabr. trumpas kardas	30	40
Svaid. akmenys* (10)	20	0,1
Arbaleto strėlės (10)	35	0,3
Lanko strėlės (10)	30	0,2
Šventintas vanduo*	25	5
Aliejus*	20	0,1
Paprastas akmuo*	15	
Paprasta lazda*	15	
* tinka vartoti vitalistui		

KL-8 IMUNITETAS			
Nuodai (liga)	100%	1-100%	N
Silpni	1-15	16-40	>41
Vidutiniai	1-30	31-65	>66
Stiprūs	1-60	61-90	>91
Labai stiprūs	1-90	91-100	>101
Itin stiprūs	1-110	111-120	>121

KL-4 TRAUKIMASIS			
Greitis	Bauda	Priedas	Veiksmas
<3	0	0	lengvas
3 - 6	-15	+10	vidutinis
6 - 9	-30	+20	sunkus
9 - 12	-50	+35	l.sunkus
>12	-80	+35	itin sunkus

Bauda - besitraukiančio AM-o
Priedas - besivejančio AM-o
Veiksmas - besitraukiančio ėjimas atbulomis.

LL-2 LYGIŲ PRIEDAI					
Įgūdžiai	Kr	Vg	Mg	Vt	Pd
Kovos	20	15	10	15	15
Magijos	10	10	20	15	10
Kerėjimo	5	5	5	5	5
Sveikatos	10	10	5	5	10
Bendri	10	10	10	10	20
Žvalgo	10	10	5	10	15
Vagies	-	15	5	-	-

PRL-7 PELNAS IR NUOSTOLIAI		
	pelnas	nuostoliai
	%	%
01 - 10	100	100
11 - 50	110	90
51 - 75	125	80
76 - 87	150	60
88 - 95	175	40
96 - 99	200	20
100	300	5

PRL-8 MAGIŠKI GINKLAI	
Priedas	Daugiklis
+ 5	x 30
+ 10	x 60
+ 15	x 150
+ 20	x 500
+ 25	x 2000

VKL-12-1 MAGŲ IR VITALISTŲ TITULŲ PAVYZDŽIAI		
Lygis	Magai	Vitalistai
1	Strėlius, šnibždūnas (jei mano, kad jo kerai per silpni)	Bekeris
2	Kevalius, plyksnius, rūkorius, šviesuolis, ugniačiurkšlis	Gydžius, ilgaūsis, žagsius
3	Gesintojas, levitatorius, voras	Elektrapirštis, akišvietis, nuodžius
4	Miražininkas, rūgščiašaudis, šalčiasprogdis, veidrodinis	Gąsdintojas, tildžius, stingdžius, šankuolis
5	Infrakinis, metalodis, tamsius, ugniakamuolis, vėjasienis	Tonusinis, sargdikas, laisvintojas
6	Akladėmis, greitintojas, skraiduolis, žaibius	Ginklastipris, ugdikas, glebinikas
7	Atkeikikas, akmenlandis	Akitvarkis, atkeikikas, kailiakūnis
8	Teleportatorius, magiaakis, šalčiakubis, šipintojas	Akintojas, didžiabalsis, kerasklaidis
9	Krėtikas, nuodebesis, stovylius	Didžiagydis, gelžkumštis, širdžiastabdis
10	Telekinetikas, skulptorius, šalčiakūgis, vaivinis, šviesulinis	Skaudebesis, spragilius, bildukinis
11	Šipintojas, toliašaudis	Atgaivinis, prakeikikas, tauškalius, maitintojas
12	Vandenkardis, stabūvis	Pelkinis, gyviakūris, panacėjinis, reinkarnatorius
13	Aitvarinis, kontūzis, prakeikikas, šalčiauris, tyrikas	Prikėlikas, pasivertėlis, pigmalionas
14	Autoteleporteris, kritikas, taraninis	Deglius, įkūnytojas, levitagrybis, mirčiapirštis, tinklininkas
15	Antrinis, pelenius, žūčius	Barjerininkas, dendroskriptorius

PAL-1	GINKLAIS BESIKAUNANČIOS PABAISOS											
Rūšis (kariai)	Ūgis (cm)	Masė (kg)	Pradinis lygis	Kirstynių AM+	Šaudymo AM+	Tvermės Fi	Bi	Psi	Odos šarvuotumas	Infrarega	Imunitetas	Pastabumas
Driežažmogiai	200	120	3	15	-	45	30	60	25	-	15	15
Dvorfai	130	65	1	5	-	30	15	20		30	5	10
Elfai	170	60	1	-	10	40	40	40		5	25	25
Elfai miestų	200	80	1	5	10	50	50	45		5	20	25
Gnoliai	210	90	2	10	-	35	35	25	5	20	25	5
Gnomai	95	45	1	-	5	10	30	30		30	20	0
Goblinai	120	50	1	-	5	20	10	20		20	15	0
Koboldai	110	40	1	-	5	20	10	10	5	30	10	0
Minotaurai	240	210	6	10	-	70	70	85	10	-	40	45
Miškavaikiai	100	35	1	-	5	10	25	25		-	25	25
Ograi	270	200	4	15	-	60	30	45	15	-	30	30
Ogremagai	300	240	5	10	5	70	40	70	15	10	20	35
Orkai	160	70	1	-	-	10	10	10		30	15	0
Urvažmogiai	160	70	2	10	-	30	30	30		5	15	25
Urvažmogiai did.	300	240	5	25	-	45	45	55	10	10	15	25
Vabalokiai	210	120	3 ar 2	-	10	40	40	40		5	25	20
Žmonės (papr.)	170	70	1	-	-	0	0	10		-	0	0

KL-2	ATAKOS SĖKMĖ																				
	minus									plius											
Gyn.-Atak.	80	70	60	50	40	30	20	10	**0**	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
Reikia ⩾	7	9	12	15	20	25	30	40	**50**	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110

KL-10	TAŠKAI																		
	5	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	**100**
5	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
10	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
15	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15
20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
25	1	3	4	5	6	8	9	10	11	13	14	15	16	18	19	20	21	23	24	25
30	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30
35	2	4	5	7	9	11	12	14	16	18	19	21	23	25	26	28	30	32	33	35
40	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
45	2	5	7	9	11	14	16	18	20	23	25	27	29	32	34	36	38	41	43	45
50	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50
55	3	6	8	11	14	17	19	22	25	28	30	33	36	39	41	44	47	50	52	55
60	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
65	3	7	10	13	16	20	23	26	29	33	36	39	42	46	49	52	55	59	62	65
70	4	7	11	14	18	21	25	28	32	25	29	42	46	49	53	56	60	63	67	70
75	4	8	11	15	19	23	26	30	34	38	41	45	49	53	56	60	64	68	71	75
80	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
85	4	9	13	17	21	26	30	34	38	43	47	51	55	60	64	68	72	77	81	85
90	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63	68	72	77	81	86	90
95	5	10	14	19	24	29	33	38	43	48	52	57	62	67	71	76	81	86	90	95
	5	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	**100**

PRL-3 ŠARVAI		
	Gynyb. priedas	am
Minkšta oda	5	1
Kieta oda	15	5
Grandiniai	25	20
Žvyniniai	30	30
Plokštiniai	35	50
Skydas	20	5

KL-7 ATAKA BE GINKLO			
JėP	Maksimali žala		
ViP	Kumštis	Koja	Iintis
-5	0	5	0
0,5,10	5	10	5
15,20	10	15	10
25	15	20	15

PAL-3	ĮGŪDŽIAI							
L	1-R	2-R	BG	ŠS	Fi	Bi	Psi	Im
1	25	10	-10	-5	10	0	25	15
2	30	15	-5	0	15	5	30	20
3	35	20	0	5	20	10	35	25
4	40	25	5	10	25	15	40	30
5	45	30	5	15	30	20	45	35
6	50	35	10	20	35	25	50	40
7	55	40	15	25	40	30	55	45
8	60	40	20	30	45	35	60	50
9	65	45	25	35	50	40	65	55
10	70	50	30	40	55	45	70	60

PL-1 PATIRTIES TAŠKAI UŽ ŽALĄ IR NUKAUTUS		
L_{pries} - $L_{veik.}$	PTuž1ŽT	PTužnukautą
<-8	1	50
-7 ÷ -4	2	150
-3 ÷ 0	3	200
1	4	250
2	5	300
3	6	350
4	8	400
5	10	500
6	12	600
7	15	750
8	18	900
9	21	1050
10	24	1250

Padarytaryta žala YŽ - 50 PT
1 patirtas ŽT - 5 PT
Patirtas fiaskas - 100 PT
Patirta mirtis - 2000 PT

PL-5 TAŠKAI UŽ VEIKSMUS		
Veiksmas	Idėja	PT
lengvas	šiaip sau	10
vidutinis	vidutinė	50
sunkus	gera	100
labai sunkus	labai gera	200
pašėlusiai sunkus	pašėlusiai gera	400
kvailas	nuostabi	800
absurdiškas	geniali	1600

KL-6KRITIMOŽALA	
Aukštis	Maks. žala
(1 m)	(10)
2 m	15
3 m	20
4 m	25
5 m	35

KL-3 GYNYBA				
Kirstynėse ginantis	Kovos įgūdis	Skydas	Vikrumo priedas	Šarvai
1-R ginklu	1-R g.	+	+	+
2-R ginklu	2-R g.	-	+	+
Be ginklo	Be g.	+	+	+
Š/Sv. ginklu	Be g.	-	+	+
Bėgant	-	-	+	+

KL-1 PABAISŲ ELGESYS		
Metimai 2d10		
1-as	2-as	3-as
2-3 Puola iškart 4-8 Gali pulti*	2-13 Puola 14-20 Neaišku*	2-8 Puola 9-13 Traukiasi 14-20 Draugiška
9-13 Neaišku*	2-8 Puola 9-13 Delsia* 14-20 Draugiška	2-8 Puola 9-13 Traukiasi 14-20 Draugiška
14-18 Galbūt draugiška*	2-8 Neaišku* 9-20 Draugiška	2-8 Puola 9-13 Traukiasi 14-20 Draugiška
19-20 Draugiška		
* Reikia palaukti keletą ėjimų ir vėl tikrinti.		

PL-4 PATIRTIS UŽ MAGIJĄ	
Už ką	Patirtis
Sėkmingi kerai (iš omens, įgimti ritininiai, kerėtuvų ir t.t.), kurių lygis < už veikėjo	100 PT
Sėkmingi aukštesnio lygio kerėtuvų kerai	+50 PT už kiekvieną papildomą lygį
Sėkmingi aukštesnio lygio ritininiai kerai	+150 PT už kiekvieną papildomą lygį
Nesėkmingi kerai	Dukart mažiau, negu tokie pat sėkmingi
Kerų fiaskas	300 PT
Gėralo išgėrimas, magiško aliejaus ir kitų vienkartinių magiškų daiktų panaudojimas	Kaip už panašaus lygio kerus
Patirti kerai (buvo užkerėtas)	Tiek, lyg pats būtų nesėkmingai kerėjęs
Patirti kerai (neužkerėtas - padėjo tvermė	Tiek lyg pats būtų sėkmingai kerėjęs

LL-1 LYGIŲ SLENKSČIAI														
Lygis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Kr	5350	17400	34700	64000	128000	194000	254000	314000	374000	438000	500000	52000	622000	681000
Vg	3880	15400	30800	52600	105000	168000	227000	285000	344000	404000	462000	520000	577000	634000
Mg	4630	18000	39000	70200	140000	204000	271000	337000	404000	480000	554000	628000	702000	776000
Vt	5180	17300	35600	65400	131000	194000	255000	315000	376000	451000	526000	601000	676000	753000
Pd	5200	15900	31800	58400	117000	180000	233000	287000	340000	393000	443000	493000	540000	585000
Dv	4580	16100	32200	60800	121000	186000	244000	801000	359000	404000	454000	510000	573000	644000
Mv	5240	16200	32500	60000	119000	185000	240000	295000	350000	393000	442000	497000	559000	628000

TL-1 TURTAI

	tūkstančiai monetų								brangakmeniai		papuošalai		magiški daiktai	
	vm		sm		am		pm							
	%		%		%		%		%		%		%	
A	25	5	40	5	40	10	25	2	50	33	50	33	30	3
B	55	10	35	5	35	5	-	-	25	5	25	5	10	1
C	20	10	40	4	-	-	-	-	25	4	25	4	10	2
D	10	10	15	10	60	5	-	-	10	10	10	10	25	2+1 gėralas
E	5	10	30	10	35	10	-	-	10	10	10	10	25	3+1 ritinys
F	-	-	30	20	45	15	30	4	20	20	10	10	30	3 (ne ginklai)
G	-	-	-	-	50	40	50	5	25	20	25	10	35	4+1 ritinys
H	35	20	70	00	60	60	35	20	50	00	50	40	15	4+rit+gėralas
I	-	-	-	-	-	-	30	10	50	10	50	10	15	1
J	25	4	10	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
K	-	-	30	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
L	-	-	-	-	-	-	-	-	50	4	-	-	-	-
M	-	-	-	-	40	10	50	30	55	20	45	10	-	-
N	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	40	1-10 gėralai
O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50	1-4 ritiniai
pavienės monetos														
U	10	00	10	00	5	00	-	-	-	-	5	4	2	1
V	30	00	10	00	10	00	5	00	-	-	10	4	5	1
Z	20	00	15	00	15	30	3	50	5	5	10	5	-	-

	vm	sm	am	pm
P	25	-	-	-
Q	-	20	-	-
R	-	10	5	-
S	-	-	10	-
T	-	-	-	10

TL-7 MAGIŠKUMAS

1 - 60	+5
61 - 95	+10
96 - 99	+15
100	+20

TL-2 BRANGAKMENIAI

	01 - 25	26 - 50	51 - 75	76 - 100	vertė am
01 - 30	Agatas	Gagatas	Jaspis	Oniksas	1 - 10
31 - 61	Gintaras	Krištolas	Lazuritas	Nefritas	1 - 50
62 - 81	Ametistas	Chrizolitas	Granatas	Turkis	2 - 100
82 - 94	Akvamarinas	Opalas	Perlas	Topazas	5 - 500
95 - 100	Deimantas	Safyras	Smaragdas	Rubinas	10 - 1000

TL-3 PAPUOŠALAI

	1 - 50	51 - 100	am
01 - 40	Žiedas	Auskarai	0,5 x d%
41 - 70	Sagė	Karulys	15 x d%
71 - 96	Apyrankė	Vėrinys	50 x d%
97 - 100	Skeptras	Karūna	100 x d%

TL-12 LAZDOS IR VYTELĖS

01 - 30	Magijos paieškos vytelė
31 - 51	Paralyžavimo vytelė
52 - 66	Lazda gyduolė
67 - 75	Priešmaginė lazdelė
76 - 87	Lazda smogikė
88 - 90	Žaibo vytelė
91 - 100	Slaptų durų paieškos vytelė

TL-8 RITINIAI

01 - 30	Ritinys su 1 kerais
31 - 49	Ritinys su 2 kerais
50 - 55	Ritinys su 3 kerais
56 - 67	Apsaugos nuo žvėrtakių ritinys
68 - 80	Apsaugos nuo nemirėlių ritinys
81 - 86	Prakeikimo ritinys
87 - 93	Paprasto lobio planas
94 - 100	Magiško lobio planas

TL-13 KITI MAGIŠKI DAIKTAI

1	Šešėlių šalmas
2	Šalmas nakčiaregis
3	Amžinasis šaltadeglis
4	Gudrieji visrakčiai
5	Virvė lipikė
6	Miego fleita
7	Krepšys rajūnas
8	Elfo batai
9	Kartis šaunuolė
10	Batai krituoliai

TL-4 MAGIŠKI DAIKTAI

01 - 30	Ginklai
31 - 40	Šarvai
41 - 60	Ritiniai
61 - 85	Gėralai
86 - 90	Žiedai
91 - 95	Lazdos
96 - 100	Kiti

TL-6 MAGIŠKI ŠARVAI

01 - 11	Minkštos odos
12 - 29	Kietos odos
30 - 51	Grandiniai
52 - 69	Žvyniniai
70 - 80	Plokštiniai
81 - 100	Skydas

TL-11 ŽIEDAI

01 - 09	Nematomumo
10 - 31	Šarvinis
32 - 45	Silpnuolis
46 - 50	Vandenvaikštos
51 - 77	Imuniteto
78 - 100	Varlinis

TL-5 MAGIŠKŲ GINKLŲ TIPAI

01 - 70	Kirstynių ginklai
71 - 85	Šaun/Svaid. ginklai
86 - 90	Arbaleto strėlės
91 - 95	Lanko strėlės
96 - 100	Svaidyklių akmenys

TL-9 RITINIŲ KERAI

01 - 03	Vitalisto
04 - 10	Mago
01 - 50	1-o lygio
51 - 85	2-o lygio
86 - 100	3-o lygio

TL-10 GĖRALAI

01 - 09	Mažylis	raudonas	juodos dalelės	be kvapo
10 - 12	Minčių skaitymo	gelsvas	sidabrinės kibirkštys	apelsino
13 - 19	Dujinis	t. raudonas	žydros dalelės	ozono
20 - 27	Didžiulis	raudonas	rudos dalelės	acto
28 - 57	Gyduolis	žalias	neskaidrus	pikio
58 - 63	Nematomumo	perlamutrinis	juodos dalelės	iššalvėjusių skalbinių
64 - 70	Levitacijos	mėlynas	skaidrus	bekvapis
71 - 100	Nuodai	įvairus	įvairus	įvairus

TL-14 PATALPŲ TURINYS

d10		lobis, kai
1 - 4	tuščias	1 - 2
5	spąstai	1 - 3
6 - 8	pabaisa	1 - 4
9 - 10	ypatingas	nebūna

TL-15 ATSITIKTINIAI LOBIAI

Pavarmo sunkumi	vm	sm	am	akm	ppuš	MagDa
	d10 x 100	d10 x 10	d10	d5	po 1	
1	50%	30%	30%	5%	2%	3%
2	50%	40%	40%	7%	4%	5%
3	30%	50%	50%	9%	6%	7%

VKL-14 ŽMOGAUS ŪGIS, SVORIS IR AMŽIUS					
d%		Ūgis	Svoris	d%		Amžius
1	1	140	34	1	1	13
2	5	150	40	2	12	15
6	11	155	44	13	23	16
12	32	160	47	24	38	18
33	41	165	51	39	52	22
42	57	170	55	53	63	26
58	67	175	59	64	74	30
68	88	180	63	75	83	34
89	94	185	68	84	89	39
95	98	190	73	90	92	43
99	99	200	83	93	95	47
00	00	210	93	96	98	51
				99	00	55

VKL-16 DVORFO ŪGIS, SVORIS IR AMŽIUS					
d%		Ūgis	Svoris	d%		Amžius
1	1	100	30	1	1	14
2	5	110	39	2	12	21
6	11	115	45	13	23	29
12	32	120	51	24	38	36
33	41	125	58	39	52	54
42	57	130	65	53	63	72
58	67	135	73	64	74	91
68	88	140	81	75	83	109
89	94	145	90	84	89	127
95	98	150	100	90	92	145
99	99	160	121	93	95	164
00	00	170	145	96	98	182
				99	00	200

VKL-13 ŽMOGAUS IŠVAIZDA											
ODA			AKYS			PLAUKAI			BARZDA		
01	01	Albinosas	01	02	Juodos	01	04	Mėlynai juodi	01	05	Neauga
02	03	Mėlynai juoda	03	16	Tamsiai rudos	05	21	Juodi	06	05	Labai menka
04	12	Juoda	17	38	Šviesiai rudos	22	30	Rudi	15	33	Menka
13	24	Šviesiai ruda	39	42	Geltonos	31	38	Šviesiai rudi	34	71	Vidutinė
25	38	Šviesiai ruda	43	53	Gelsvai rudai žalios	39	61	Rusvi	72	90	Vešli
39	42	Auksinė	54	58	Žalios	62	68	Geltoni	91	98	Labai vešli
43	56	Gelsva	59	78	Pilkos	69	81	Šviesūs	99	00	Kuokštais
57	71	Balta	79	89	Žydros	82	83	Balti			
72	76	Balta šlakuota	90	93	Mėlynos	84	94	Peleniniai			
77	94	Rausva	94	95	Purpurinės	95	98	Morkiniai			
95	00	Bronziniai raudona	96	96	Raudonos	99	00	Raudoni			
			97	00	Skirtingos	01	20	Smulkiai garbanoti (10)			
						21	30	Stambiai garbanoti (25)			
						31	50	Banguoti (20)			
						51	00	Lygūs (35)			
Skliausteliuose nurodyta nuplikimo tikimybė procentais.											

VKL-15 DVORFO IŠVAIZDA											
ODA			AKYS			PLAUKAI			BARZDA		
01	01	Albinosas	01	13	Juodos	01	23	Juodi	01	02	Labai menka
02	34	Balta	14	54	Tamsiai rudos	24	45	Tamsiai pilki	03	08	Menka
35	43	Gelsva	55	80	Šviesiai rudos	46	50	Chaki	09	29	Vidutinė
44	60	Šviesiai ruda	81	87	Purpurinės	51	72	Tamsiai rudi	30	69	Vešli
61	77	Ruda	88	96	Geltonos	73	93	Tamsiai raudoni	70	98	Labai vešli
78	92	Tamsiai ruda	97	99	Pilkos	94	00	Raudoni	99	00	Kuokštais
93	96	Bronzinė	91	99	Žalios	93	00	Melsvai juodi			
97	99	Chaki	00	00	Skirtingos						
00	00	Melanistas									

VKL-17 MIŠKAVAIKIO IŠVAIZDA											
ODA			AKYS			PLAUKAI			BARZDA		
01	01	Albinosas	01	09	Juodos	01	01	Balti	01	77	Neauga
02	32	Balta	10	23	Tamsiai rudos	02	12	Peleniniai	78	94	Labai menka
33	55	Gelsva	24	53	Šviesiai rudos	13	23	Rusvi	95	99	Menka
56	79	Šviesiai ruda	54	59	Oranžinės	24	45	Šviesiai rudi	00	00	Vidutinė
80	91	Ruda	60	78	Geltonos	46	69	Rudi			
92	96	Tamsiai ruda	79	90	Pilkos	70	92	Juodi			
97	99	Bronzinė	91	99	Žalios	93	00	Melsvai juodi			
00	00	Melanistas	00	00	Skirtingos						

PRL-4 DAIKTŲ KAINOS	am
Aliejaus butelis	0,1
Amuletas	20
Davinys džiovintas	0,5
Davinys konservuotas	5
Deglas (R9m, 1 val.)	0,05
Kartis sulenkiama (3 m)	0,8
Palapinė 2 vietų	1,5
Skiltuvo komplektas	0,01
Trikablis	0,3
Vandenmaišis (3 l)	0,2
Vyno butelis	0,2
Virvė (15 m)	0,1
Visrakčių komplektas	10
Žibintas (R9m, 3 val.)	1

PRL-5 TALPŲ KAINOS			
	am	monetų	kg
Balnamaišiai	0,8	2000	40
Kuprinė	0,2	800	16
Did. maišas	0,05	1200	24
Maž. maišas	0,03	400	8

VKL-18 MIŠKAVAIKIO ŪGIS, SVORIS IR AMŽIUS					
d%		Ūgis	Svoris	d%		Amžius
1	1	80	20	1	1	9
2	5	90	27	2	12	11
6	11	95	31	13	23	13
12	32	100	35	24	38	16
33	41	105	40	39	52	21
42	57	110	45	53	63	27
58	67	115	50	64	74	32
68	88	120	56	75	83	38
89	94	125	62	84	89	43
95	98	130	68	90	92	49
99	99	140	82	93	95	54
00	00	150	98	96	98	60
				99	00	65

PRL-6 TRANSPORTO KAINOS			
	am	kg	monetų
Arklys	10	150	7500
Kupranugaris	40	100	5000
Furgonas (2,5 m ilg)	8	700	35000
Valtis 3 m (2 žm.)	9	250	12500
Valtis 6 m (5 žm.)	20	550	27500
Valtis 9 m (10 žm.)	45	1200	60000



TURINYS

TERMINAI 3
SUTRUMPINIMAI 3
VEIKĖJŲ PROFESIJOS IR RŪŠYS 4
Karys 4
Vagis 4
Magas 4
Vitalistas 5
Pėdsekys 6
Dvorfas karys 6
Miškavaikis karys 7
KERAI 7
Kerų kryptys 7
Paklaidos 7
Mago kerai 8
Vitalisto kerai 19
ŽAIDIMO TVARKA 26
KAUTYNĖS 26
Kas eis pirmas? 26
Ar veikėjas puls? 26
Ar puls pabaisa 26
Kokie ėjimai būna kautynėse? 26
Ar sėkminga ataka? 26
Šaudymas ir svaidymas 26
Ar sėkminga kerų ataka? 27
Ypatingi atvejai 27
Ar galima atakuoti be ginklo ir kerų? 27
Nejudančių būtybių gynyba 27
Gajumas, žala ir gijimas 27
Kiek žalos taškų gavo veikėjas ar pabaisa? 27
Delsimas 27
Traukimasis 27
Bėgimas 27
ĮVAIRŪS VEIKSMAI 27
Lipimas 28
Žala nukritus 28
Kaip seksis slėptis, sėlinti, kraustyti kišenes? 28
Plaukimas 28
IMUNITETAS 28
ŠVENTINTAS VANDUO IR ALYVA KAIP GINKLAI 28
ŠVIESA 28
VEIKĖJO LAPAS 29

Idealus Žaidimo Meistras susigaudo 30
Patarimai pradedančiam Žaidimo Meistrui 30
Žaidimo Meistro atmintinė 30
KAULIUKAI 30
VEIKĖJŲ KŪRIMAS 31
PATIRTIS IR LYGIO KILIMAS 32
KAIP PARDUODAMI IR PERKAMI ĮVAIRŪS DAIKTAI 33
Kiek kainuoja paprastas magiškas ginklas 33
PINIGŲ IR DAIKTŲ SVORIS 33
PABAISOS 33
Kiek pabaisų sutiks veikėjai? 33
Kaip elgsis pabaisos, sutikusios veikėją 33
Ar trauksis pabaisos kautynių metu? 33
Ginklais besikaunančios pabaisos 34
TURTAI 43
Pabaisų turtai 43
Ritiniai 44
Gėralai 44
Magiški žiedai 45
Lazdos, lazdelės ir vytelės 45
Kiti magiški daiktai 45
Magiškų daiktų atpažinimas 45
Magiškų daiktų naudojimas 46

SCENARIJAUS KŪRIMAS 46
Siužeto pasirinkimas 46
Vietovės schema 46
Ypatingos pabaisos 46
Žemėlapio ir planų piešimas 46
Patalpų parengimas 47
Smulkios detalės 47
Klajojančios pabaisos 47
Spąstai 47
Ypatingi kambariai 47
LENTELĖS 48-54



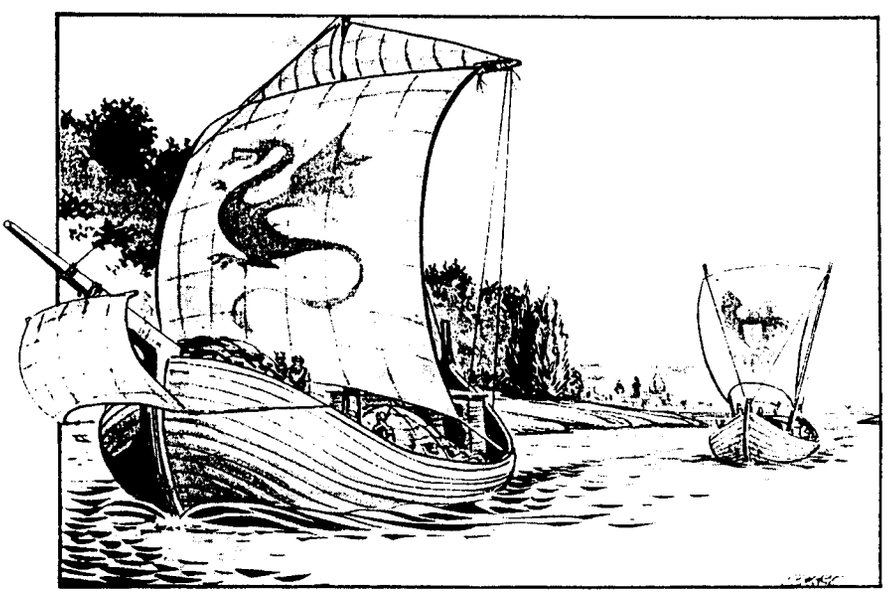
"InfoSFera" - tai naujausia informacija apie fantastų renginius, konkursus, leidinius, tai niekur nepublikuoti apsakymai, piešiniai, tai straipsniai apie fantastiką ir kitką, tai "Karių ir magų" žaidimo Meistrams skirtas skyrelis...

Rašykite

Gediminui Beresnevičiui, a/d 216, 2040 Vilnius.

Vilniaus fantastų klubas DORADO renkasi kiekvieną antradienį Respublikiniuose moksleivių techninės kūrybos rūmuose (Žirmūnų 1b)

905 kab. Smulkesnė informacija tel. 76-24-46 darbo val.



Fantastinis vaidmenų žaidimas KARIAI IR MAGAI

Pagrindinės taisyklės

Antras pataisytas ir papildytas leidimas

Parengė **Kastytis Beitas**

Redaktorius **Gediminas Beresnevičius**

Viršelyje **Lario Elmoro**, paskutiniame viršelio p. - **Egidijaus Leliūnos** piešiniai

Maketavo **Gediminas Beresnevičius**

© Kastytis Beitas, 1992, 1995

© "Dorado", 1992, 1995

Vilniaus fantastų klubas "Dorado", a/d 216, 2040 Vilnius

Parengta spaudai 1995 10 25


EGS