KARIAI & MAGAI

LENGVAS TAISYKLIŲ RINKINYS

KARIAI & MAGAI

VAIDMENŲ ŽAIDIMAS

LENGVAS

TAISYKLIŲ RINKINYS

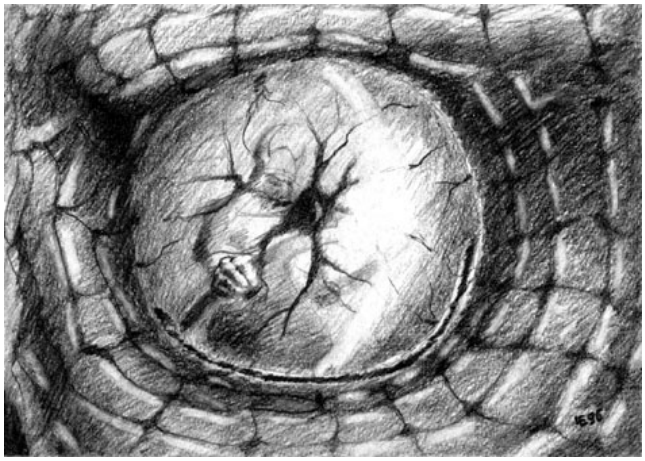
ĮVADAS

Žaidėjau!
Skaitydamas nuotykių romanus, žiūrėdamas filmus apie riterius, indėnus, piratus, magus, taurius kovotojus su drakonais, zombiais, su Blogio jėgomis, nesakyk nepagalvodavai: "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 nuotykių! Tau grės pavojai, žaizdos ir mirtis, tavęs lauks pergalės ir pralaimėjimai, tu prarasi kovų draugus… Tu pergyvensi savo herojaus mirtį!
Nenusiminк! 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 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, dručkis 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, Kastytis Beitas ("Kariai ir magai. Žaidėjo knyga", 1992 m.)

Fantastinis vaidmenų žaidimas – tai žaidimas, kuriame grupė žaidėjų valdo ir žaidžia už tam tikrus personažus žaidimo meistro sukurtame pasaulyje. *Kariai & Magai: lengvas taisyklių rinkinys* padeda žaidėjams susikurti savo personažus, o žaidimo meistrui siūlo trumpą žaidimo vadovą bei visas būtinas taisykles, kurių pagalba jis galės įvertinti, kaip sekasi įvairiausi veiksmai žaidėjų valdomiems personažams jo paties sugalvotame ar iš anksto paruoštame pasaulyje.

Kariai & Magai: lengvas taisyklių rinkinys – tai fantastinio vaidmenų žaidimo taisyklių rinkinys skirtas kiekvienam norinčiam pasinerti į fantazijos, nuotykių ir intrigų kupiną pasaulį. Šis taisyklių rinkinys skirtas tiek pradedantiems žaidėjams, kurie nėra žaidę jokio panašaus tipo žaidimo, tiek žaidėjams, kurie yra žaidę kitų sistemų vaidmenų žaidimus, tačiau nenori apsikrauti ištisomis lentelėmis taisyklių, sąlygų ir išlygų. "Lengvas" rinkinys reiškia tai, kad šioje knygoje rasite visa, kas būtina geram ir smagiam žaidimui, tačiau čia nerasite smulkmeniškai išnagrinėtų tam tikrų veiksmų galimybių niuansų. Šioje knygoje stengtasi apsiriboti baziniais visų pagrindinių veiksmų aprašymais, nesigilinant į visus tikėtinus variantus. Taisyklės skirtos greitam ir smagiam žaidimui, kur nėra labai svarbu tokie dalykai kaip "kiek sumažėja kritimo pagreitis, kai magas 5 metrai iki tėškimosi į žemę sukeri skrydį ir bando sumažinti smūgio į žemę žalą". Šiose taisyklėse toks smulkmeniškumas nėra akcentuojamas, svarbiausia čia, kad kiekvienas paėmęs leidinį "Kariai & Magai: lengvas taisyklių rinkinys" galėtų greitai viską perprasti ir daug nedelsiant imtis žaidimo.



Kariai & Magai – tai lietuviška fantastinio vaidmenų žaidimo sistema, kurią 1992 metais sukūrė žaidimo meistras Kastytis Beitas, o 2000 metais sistemą išplėtė ir patobulino žaidimo meistras Adomas Urbanavičius. Žaidimas skirtas *fentezi* tipo žaidimui – visa amunicija, ginklai, veikėjų įgūdžiai orientuoti į Viduramžių atitikmens pasaulį, kuriame greta gyvuoja magija ir kerėtojai bei fantastiškos pabaisos, rasės ir vietovės. Ši sistema yra daugiau herojinio pobūdžio, tačiau taisyklės gana realistiškai apibrėžia, kaip atliekami tam tikri veiksmai. Kartu ši sistema nėra grynai "vaidybinė", čia daugiau vietos palikta formuoti veikėjo charakterį savarankiškai, nespaudžiant jo į jokius išankstinius rėmus, o tai leidžia sukurti nepaprastai įvairialypius herojus – tokius, kokie visi mes būname realiame gyvenime. Žaidimo sistema paremta šimtainiu kauliuku (d100), kurio pagalba apsprendžiama daugelio veiksmų sėkmė.
Norint giliau pasinerti į žaidimą galime pasiūlyti išleistas knygas "Kariai & Magai: pagrindinių taisyklių rinkinys" skirtas patyrusiems žaidėjams, kurie nori smulkesnių taisyklių, pritaikytų daugeliui galimų atvejų. Žaidimo meistrui būtų naudingas leidinys "Kariai & Magai: žaidimo meistro priedai", kur yra aprašomos magiškos žolių esencijos, magiški gėralai ir daiktai ir dar nemažai dalykų, kurių pagalba žaidimo meistras gali pajvairinti savo vedamus žaidimus. Ateityje dar pasirodys "Kariai & Magai: pabaisynas" bei atnaujintas ir pataisytas "Kariai & Magai: pagrindinių taisyklių rinkinys" trečiasis leidimas.

Ko reikia žaidimui pradėti

Žaidimui pradėti Jums reikia šio taisyklių rinkinio, dviejų dešimties kraštinių (dešimtainių) kauliukų ir lapo popieriaus. Taip pat rekomenduojama vienam iš būsimų savo personažų pasidaryti kelias papildomas Veikėjų Lapų, kuriuos rasite šių taisyklių pabaigoje, kopijas.

LENGVAS TAISYKLIŲ RINKINYS fantastiniam vaidmenų žaidimui ***Kariai &Magai*** sukurtas kūrybinės grupės MONAI, pasinaudojant PAGRINDINIAME TAISYKLIŲ RINKINYJE publikuota informacija bei Kastyčio Beito ankstesnių Kariai ir Magai leidimų informacija, kurią jis mielai leido naudoti šiame leidinyje ir ją interpretuoti.
LENGVAS TAISYKLIŲ RINKINYS platinamas nemokamai bei taip pat pateikiamas elektroniniame PDF formate. Jūs galite laisvai daryti šio leidinio kopijas, kopijuoti ir nemokamai platinti jo elektroninę versiją. Jūs negalite jokios pilnos ar dalinės šiame leidinyje pateikiamos informacijos naudoti kaip kito leidinio sudedamosios dalies be atskiro kūrybinės grupės MONAI sutikimo.

Taip pat visų, kurie naudojatės ar ateityje naudositės šiuo leidiniu, maloniai prašome pranešti apie tai kūrybinei grupei MONAI adresu monai@mail.lt. Šiuo prašymu mes nesiekiame riboti šio leidinio panaudojimo, o tik siekiame nustatyti besidominčių fantastiniu vaidmenų žaidimu ***Kariai &Magai*** skaičių bei ateityje tikimės jiems pateikti bet kokią naują informaciją apie fantastinį vaidmenų žaidimą ***Kariai &Magai***.

VEIKĖJAS

Veikėjo sukūrimas yra pirminė žaidimo stadija. Visa vaidmenų žaidimo esmė yra paremta tuo, kad žaidėjas atlieka savo susikurto veikėjo rolę ir jį valdo.
Pradžioje geriausia būtų mintyse suformuoti trokštamo veikėjo – herojaus ar herojės įvaizdį, o vėliau bandyti jį perkelti į veikėjo lapą. Papildomai kauliukų pagalba yra nustatomos kai kurios veikėjo charakteristikos – prigimtys, gajumas, tvermės, imunitetas, išvaizda, ypatybės ar trūkumai – kurių kai kurios gali likti paslaptyje net draugams.
Vėliau pasirenkama veikėjo profesija, rasė, galutinai nustatomi įvairūs veikėjo įgūdžiai. Galima susikurti tokio veikėjo istoriją, net nustatyti buvusius užsiėmimus. Visa veikėjo kūrimo eiga yra išdėstyta žemiau esančiuose skyreliuose.

Lygis

Kiekvienas žaidimą pradedantis veikėjas turi savo veikėjo *Lygį*. Tai yra simbolinė reikšmė, nurodanti kokio "stiprumo" yra veikėjas bei pagal ją galima nustatyti kokia kiekvieno veikėjo surinkta patirtis. Pagal lygį taip pat galima įvertinti kokio stiprumo yra asmuo, koks jo patyrimas ir pan. Taip pat lygio vertė yra naudojama apskaičiuojant veikėjo patirtį. Standartiškai pradedantis veikėjas būna pirmo lygio.

Prigimtys

Prigimtys - pagrindinės veikėjo savybės, nusakančios pastarojo *Jėgą* (Jė), *Vikrumą* (Vi), *Protą* (Pr), *Intuiciją* (In), *Valią* (Va), *Sveikatą* (Sv), *Žavumą* (Ža) bei *Meniškumą* (Me). Taip pat yra dar trys papildomos *Juslės*: *Klausa* (Kl), *Rega* (Re), *Uoslė* (Uo).
Kiekviena prigimtis yra apibrėžiama trimis skaičiais.
Pirmasis – *Prigimties Vertė* (PV) tiesiog nusako veikėjo prigimtį šimtainiu skaičiumi. Žmogui tai gali būti nuo 15 iki 100, kitoms rasėms – šiek tiek didesnės ar mažesnės. Vidutinė veikėjo prigimties vertė, nusakanti statistiškai vidutines savybes, yra nuo 41 iki 60. Prigimtys, mažesnės nei 40 yra jau laikomos mažomis ir veikėjas su tokiomis savybėmis yra silpnesnis nei vidutinis asmuo. Prigimtys, didesnės nei 90 jau yra herojiškos. *Prigimties Vertė* yra naudojama nesudėtingo veiksmo, tiesiogiai susijusio su konkrečia prigimtimi, atlikimui. Toks veiksmas vadinamas *Prigimties Bandymu* (žiūr. psl. 23).
Standartiškai priimta, kad normaliai *Prigimties Vertė* yra nekintamas dydis, tačiau jis gali būti laikinai keičiamas įvairių medžiagų (narkotikų, magiškų gėralų) ar magijos pagalba. Išimtiniais atvejais *Prigimtis* gali pakisti negrįžtamai, tačiau tai visuomet priklauso nuo ŽM sprendimo.
Antrasis – *Prigimties Didysis Priedas* (JėP, ViP ir kt.). Jis naudojamas kaip priedas atliekant su šia prigimtimi susijusius veiksmus (bėgimas, plaukimas, atakavimas, kerėjimas ir pan.). Jis nustatomas pagal Prigimties Vertę.
Trečiasis – *Prigimties Mažasis Priedas* (Jėp, Vip ir kt.) yra naudojamas atliekant su atitinkama prigimtimi susijusius greito rezultato veiksmus, taip vadinamas *Rungtis* (žiūr. psl. 23). Dažniausiai taip nustatomas veiksmo bei atakos eiliškumas. Jis taip pat nustatomas pagal Prigimties Vertę.

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

Jėga (Jė) – tai yra fizinės jėgos ar tiesiog raumenų apibūdinimas. Tai yra svarbiausia prigimtis pasirenkant kario profesiją. Taip pat ji apsprendžia bazinę priešininkui daromą žalą, o JėP naudojamas kaip priedas nustatant ginklo žalą.
Vikrumas (Vi) – guvumo ir koordinacijos matas. Ši prigimtis yra labai svarbi ir esminė vagiui.
Protas (Pr) – intelekto ir nuovokos lygis. Tai – esminė mago prigimtis.
Intuicija (In) – nuojauta, sugebėjimas įvertinti tai, kas ne visuomet išmąstoma ir nusakoma remiantis protu (šeštasis pojūtis). Tai yra esminė vitalisto ar tokių egzotiškų profesijų kaip nekromantas ar šamanas prigimtis.
Valia (Va) – atsispyrimo įvairiems trukdžiams bei psichologiniams poveikiams matas. Tai yra esminė tokių egzotiškų profesijų kaip mentalistas, demonistas ar dvasiškis prigimtis.
Sveikata (Sv) – gyvybingumas ir fizinis atsparumas. Tai yra esminė žvalgų, medžiotojų ar pėdsekių prigimtis.
Žavumas (Ža) – išvaizdos ir grožio apibūdinimas.
Meniškumas (Me) – įgimtas meno supratimo ir meninių savybių panaudojimas, gebėjimas jausti ir kurti grožį. Meniškumas yra labai svarbus tokiai profesijai kaip bardas.
Klausa (Kl) – tai dydis, apibūdinantis asmens klausos tobulumą. Gali būti naudojamas kaip priedas prie veiksmų, kuriuos atliekant reikalinga klausa (*pvz.: sekimas, pastabumas ir pan.*).
Rega (Re) – tai dydis, apibūdinantis kaip gerai asmuo mato ar stebi. ReP naudojamas kaip priedas prie veiksmų, tiesiogiai susijusių su Rega (*pvz.: šaudymas, sekimas, pastabumas ir pan.*).
Uoslė (Uo) – tai dydis, apibūdinantis asmens uoslės jautrumą. Gali būti naudojamas kaip priedas prie veiksmų, tiesiogiai susijusių su Uosle (*pvz.: kvapų atpažinimas, pastabumas ir pan.*).

Visos veikėjo Prigimtys nustatomos naudojant šimtainius (d100) kauliukus. Žemiau nurodoma veikėjo prigimčių nustatymo schema, tačiau jei ŽM ji nėra priimtina, kiekvienas ŽM gali ją koreguoti ar susikurti savo schemą.

Kauliukai yra metami 8 kartus. Kiekviena išmesta vertė yra užrašoma popieriaus lape. Iškritusi vertė, mažesnė nei 25, nėra užskaitoma ir toks metimas yra kartojamas. Toks pat metimų komplektas yra metamas antrą kartą. Tuomet žaidėjas turi pasirinkti, kokį metimų *komplektą* jis pasiliks ir tada metimų vertes paskirsto tarp norimų prigimčių savo nuožiūra. Pagal duotą lentelę nustatomas kiekvienos *Prigimties* priedai.
Atitinkamai nustatomos ir *Juslių Vertės*, tik čia kauliukai yra metami 3 kartus kiekvienam iš dviejų komplektų. Priedai yra nustatomi kaip ir kitoms *Prigimties Vertėms*. Visos vertės yra surašomos *Veikėjo lape* (žiūr. 17).
Žinoma, jei abu išmesti komplektai žaidėjui nepatinka ar atsiranda dar kokių nenumatytų trukdžių (visos prigimtys labai ir labai mažos ar pan.), tuomet ŽM gali leisti metimus kartoti dar kelis kartus.

Kur ir kaip panaudojami įgūdžiai

Kiekvienas įgūdis ir jo vertė yra naudojami įvairiems veiksmams atlikti: koviniai įgūdžiai naudojami kaip ataka, nekoviniai – įvairių kitų veiksmų atlikimui. Kovinių įgūdžių panaudojimas atliekamas pagal kautynių taisykles. Kitų nekovinių įgūdžių panaudojimas atliekamas pagal įvairias veiksmų atlikimo taisykles. Visais atvejais prie įgūdžio aprašymo nurodyta Prigimties Didžiojo Priedo vertė naudojama kaip priedas prie kauliukų (d100) metimo.

Pvz.: jei veikėjo kalavijų įgūdis yra 25, o veikėjo Vikrumo Didysis priedas (ViP) lygus 10, tuomet reiškia kad veikėjo ataka kalaviju lygi 25. Veiksmui atlikti metamas kauliukų d100 metimas ir prie iškritusios vertės yra pridedamas ViP 10.

Koviniai įgūdžiai

Tai įgūdžių grupė, kuri jungia visus su kautynėmis susijusius įgūdžius. Tai yra įvairių kirstynių ginklų, šaudymo, svaidymo, kovos rankomis ir kojomis įgūdžiai. Visi šie įgūdžiai yra panaudojami *Kautynių* metu (žiūr. psl. 28).

Lazdos/ Kalavijai *(pradinis įgūdis 0; ViP).* Tai sugebėjimas naudotis išbalansuotu ginklu, turinčiu ašmenis ir skirtu kirčiui ar dūriui atlikti. Tai būtų įvairūs vienarankiai ar dvirankiai kalavijai, palašai, kardai ar netgi panašaus svorio paprasčiausios lazdos.

Ietys/ Alebardos *(pradinis įgūdis 0; ViP).* Tai sugebėjimas kirstynėms (tačiau ne svaidymui) naudoti bet kokius ilgus neišbalansuotus ginklus su antgaliu, skirtu durti ar kirsti. Šiai grupei priskiriami įvairūs paprasti ir egzotiški alebardų variantai, akstys, ietys bei iečių įvairios modifikacijos, kvotestafas (kaustyta lazda) ar tiesiog paprasčiausios ilgos lazdos.

Buožės/ Kirviai *(pradinis įgūdis -20; ViP).* Sugebėjimas kovoti neišbalansuotais ginklais, turinčiais ant galo pritaisytus ašmenis ar buką antgalį, tokiais kaip kirviai, bardišiai, buožės, kuokos, čekanai, kovos kūjai ar panašiai.

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

Lankstūs ginklai *(pradinis įgūdis -20; ViP).* Tai labiau egzotiškų ginklų grupė. Tai gali būti lankstūs ginklai, sudaryti iš grandinės ar virvės ir/arba ant galo pritaisyto vieno ar kelių svarelių (*blokštai/ grandinės*); tai gali būti mirties padargai, sudaryti iš koto bei prie jo galo virve ar grandine pritaisyto svorio (*spragilai/ nunčiakai*). Nuo šios grupės ginklų neįmanoma aktyviai gintis peiliais, durklais ar lengvais kardais. Bandant tokių ginklų atakas atmušti kitokiu ginklu, gynybos bauda yra su bauda -20. Nuo tokių ginklų atakos gynyba su skydu yra su bauda -10;

Be ginklo *(pradinis įgūdis 10; ViP).* Tai sugebėjimas meistriškai naudotis kumščiais, smūgiuoti kojomis, ristis ar eiti imčių, "užlaužti" ar prispausti priešininką, gal net smaugti.

Skydas *(pradinis įgūdis 0; ViP).* Tai sugebėjimas naudoti skydą ar baklerį (mažą skydą). Šis įgūdis yra būtinas norint aktyviai gintis ar atakuoti skydu. Turint pakankamai didelį įgūdį gintis skydu, jūs vis efektyviau išnaudojate skydo saugą (žiūr. *Skydas*, psl. 18).

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

Lankas *(pradinis įgūdis -20; ViP).* Tai sugebėjimas naudoti ilgą, trumpą ar sudėtinį lanką. Tinka tokį įgūdį panaudoti medžioklėje, šaulių turnyruose ar tiesiog šaudant į priešininkus.

Peiliai/ Durklai (svaidymas) *(pradinis įgūdis 10; ViP).* Tai sugebėjimas svaidyti bet kokio tipo peilius, durklus ir panašaus dydžio neegzotiškus ginklus. Labai pasistengus galima švystelti ir kokį kalaviją, tačiau tai nėra įprasta, nors ilgai tam treniruojantis galima pasiekti pavydėtinų rezultatų.

Kirviai/ Buožės (svaidymas) *(pradinis įgūdis 10; ViP).* Sugebėjimas svaidyti kirvius, tomahaukus, svaidomąsias kuokas, buožes bei įvairias panašių, tačiau svaidymui neįprastų ginklų modifikacijas.

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

Nekoviniai įgūdžiai

Tai įgūdžių grupė, kuri apjungia visus kitus gyvenimiškus įgūdžius. Visi šie įgūdžiai yra panaudojami atliekant įvairius veiksmus *Žaidimo Eigoje* (žiūr. psl. **Error! Bookmark not defined.**).

Laipiojimas *(pradinis įgūdis -10; ViP).* Tai sugebėjimas lipti į kalnus, uolas, medžius, stačias sienas, ant pastatų ar ant bet ko bei į bet ką, kas pasitaikys jūsų kelyje bei bus noras ant jo užlipti. Priklausomai nuo objekto į/ant, kurio norima užlipti sudėtingumo, ŽM gali skirti baudas ar priedus.

Jojimas *(pradinis įgūdis 0; ViP).* Tai sugebėjimas joti jojamuoju gyvūnu. Šis sugebėjimas yra individualus kiekvienai gyvūnų rūšiai. Trumpiau tariant, jūs turite išsirinkti konkrečią gyvūnų rūšį, kuri jūsų manymu jums bus tinkama jojimui. Tačiau, turint nors vieną jojimo įgūdį nors vienam gyvūnui, su kitu joti bus šiek tiek lengviau. *Pvz.: jeigu jūs mokate jodinėti ant arklio, tai turėsite baudą jodami kupranugariu, stručiu, tačiau jokių baudų nebus jojant ant mulo ar asilo*. Žinoma, prieš pradėdami joti pirmiausia jūs turite pabalnoti gyvūną.

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

Sekimas *(pradinis įgūdis 0; ViP).* Tai sugebėjimas sekti bet kokią būtybę jos pėdsakais medžioklėje ar karo take.

Sėlinimas *(pradinis įgūdis 0; ViP).* Tai sugebėjimas ne tik judėti labai tyliai, be garso, bet ir sėkmingas sėlinimas leis sėkmingiau slėptis. Veiksmo bauda lygi turimai naštai kilogramais. Sėkmingas veiksmas leidžia prisėlinti prie laukinių žvėrių per 30 metrų. Po to vėl metamas metimas ir jei jis sėkmingas – prisėlinote dar per 15 metrų. Greičiausiai sekantis jūsų ėjimas – ataka.

RASĖ

Karių&Magų pasaulyje egzistuoja keletas skirtingų rasių. Kiekvienas žaidėjas savo veikėju gali pasirinkti bet kurį iš pateiktų rasių atstovų (na, nebent vieną ar kitą siūlomą rasę draus ŽM ar tai neįeis į jo sukurtą ir žaidimui siūlomą pasaulį). Kiekvienai rasei yra būdinga savita išvaizda, fiziologiniai ypatumai ar kitos savybės, kurios nurodomos prie rasės aprašymo.

Rasinis Prigimties Priedas

Kaip išdava kiekvienos rasės skirtumo nuo kitų, kiekviena rasė turi truputį kitokias nei tiesiog standartines prigimtis. Tai atspindi skirtingi *Rasiniai Prigimčių Priedai*, kurie apibūdina padidintas ar sumažintas Prigimties Vertes. Kiekvienai rasei būdingas Prigimties Vertės padidėjimas ar sumažėjimas priklauso nuo *Rasinio Prigimties Priedo* ir išreiškiamas teigiama ar neigiama skaitine verte. Kaip taisyklė skaitinė vertė gali kisti nuo -10 iki +25. Ši vertė yra pridedama prie atitinkamos prigimties Didžiojo Prigimties Priedo, o pati Prigimties Vertė yra padauginama iš *Rasinio Prigimties Daugiklio*, atitinkančio Rasinį Prigimties Priedą. Kiekvienas Rasinį Prigimties Priedą atitinkantis Rasinis Prigimties Daugiklis yra pateikiamas žemiau esančioje lentelėje. *Prigimties Mažasis Priedas* gaunamas *Didįjį Prigimties Priedą* dalinant iš 5.
Taip pat dėl skirtingų rasinių prigimčių priedų ir pakitusios prigimties vertės rasė gali turėti padidintą ar sumažintą gajumą, imunitetą ar tvermes.

Rasiniai Prigimties Priedai ir Rasiniai Prigimties Daugikliai							
Rasinis Prigimties Priedas	**–10**	**–5**	**+5**	**+10**	**+15**	**+20**	**+25**
Rasinis Prigimties Daugiklis	**0.6**	**0.8**	**1.2**	**1.5**	**2**	**2.5**	**3.5**

*Pavyzdžiui, jei atitinkama žmogaus Jėga (Jė) yra 74 (JėP 5, Jėp 1), tai atitinkama dvorfo, kurio Rasinis Prigimties Priedas yra +5, būtų 74*1.2=89 (čia apvalinama pagal standartines apvalinimo taisykles), JėP būtų 5+5=10, o Jėp 10/2=2.*
Pastaba: šiuo atveju prigimties vertė 89 yra nustatoma ne pagal standartinę Prigimties savybių priedų lentelę (psl. 3), o perskaičiuojama pagal nurodytą algoritmą. Todėl atitinkami atitinkamos prigimties priedai skirsis nuo tų priedų, kurie būtų nustatomi pagal Prigimties savybių priedų lentelę.

Rasiniai įgūdžiai ir Rasinių įgūdžių priedai

Papildomai kiekviena rasė gali turėti tam tikrus specialiai tik jai būdingus įgūdžius bei rasinius įgūdžių priedus. Atitinkami rasiniai įgūdžiai ir rasinių įgūdžių priedai yra nurodomi prie kiekvienos rasės aprašymo. Kai nurodomas rasinis įgūdis, tuomet nurodytas įgūdis bei nurodyta jo vertė įrašoma veikėjo lape. Kai nurodomas rasinis įgūdžio priedas, tuomet atitinkama vertė yra pridedama prie bazinės ar pradinės įgūdžio vertės, papildomai nekeičiant įgūdžio tobulinimo slenksčių.
Atitinkamai gali būti modifikuojamos ir su magija susijusios tvermės, kurių pradinės vertės buvo nustatytos priklausomai nuo prigimties vertės (perskaičiuotos pagal rasę).
Pavyzdžiui, veikėjas pasirenka dvorfą, kurio profesija karys. Pradinis jo profesinis kirvių įgūdis bus 25, tačiau kaip dvorfas prie kirvių naudojimo jis dar gauna rasinį priedą +5. Todėl galutinė kirvių naudojimo įgūdžio vertė bus 25+5=30. Įgūdžio tobulinimo slenkstis dėl to nekinta.

Dvorfas

Išvaizda. Vid. ūgis 130 cm, vid. masė 65 kg. Dvorfai kresni, tvirti, labai stiprūs. Liemenys masyvūs, rankos ir kojos storos. Veidai ir nosys stambūs, bruožai gana grubūs. Vešlios barzdos auga ir vyrams, ir moterims. Neišmanantys dažnai dvorfes laiko dvorfais. Dvorfių barzdos paprastai trumpai pakirptos, o dvorfų – ilgos, supintos į kaseles. Dvorfai avantiūristai nešioja trumpas barzdas, kad netrukdytų kautynėse. Kojos trumpos, eisena kiek krypuojanti.
Prigimčių priedai: Jė +5; Sv +5; Ža –5; Me +5.
Apranga. Dėvi tvirtus, praktiškus drabužius. Iškilmingesnėmis progomis užsivelka spalvingus apsiaustus su gobtuvais.
Biologiniai ypatumai. Max gyvenimo trukmė 400 m, vid. – 200 m. Jaučia atstumą iki žemės paviršiaus, pasaulio šalis po žeme. Nėštumas trunka 11 mėn. Tik trečdalis dvorfų naujagimių – moterys. Todėl dvorfų bendruomenėje dvorfės labai saugomos. Turi infraregą (30 m).
Gyvenamoji vietovė. Įvairaus klimato uolėtuose ir kalnuotose vietovėse. Primityvių genčių būstas – akmeniniai urvai. Pažangesnės gentys stato belangius pastatus. Vienintelės angos – durys ir šaudymo angos.
Ginkluotė. Įvairi, atitinkanti jų ūgį. Kariai mėgsta trumpakočius dvirankius kirvius, o vitalistai – sunkius kūjus ir plunksnius. Drabužių paviršiuje paprastai dėvi šarvus. Dažniausi šarvai – metaliniai žvyniniai, plokštiniai ar net vientisi. Neretai jų kojos būna šarvuotos vien tik KO šarvais, nes aukštesniems priešininkams sunku ten pataikyti. Dažnai net miega jų nenusivilkdami. Naudoja skydus.
Koviniai ypatumai. Dvirankius trumpakočius ginklus gali ir mėgsta naudoti naudoja kaip vienarankius, žinoma, jei tai leidžia kovotojo jėga.
Karyba. Kariuomenės stuburkaulis – sunkieji pėstininkai. Jie paprastai šarvuoti plokštiniais ar vientisais šarvais, vartoja skydus, ginkluoti trumpais dvirankiais kirviais ir sunkiais kalavijais. Sunkieji pėstininkai efektyvūs net prieš lankininkus ir kavaleriją. Dvorfų falangos nuo lankininkų ginasi sunkių skydų siena. Raiteliai sunkiai pasiekia žemus dvorfus, o šie kapoja arklių ir raitelių kojas, ir skrodžia pilvus. Imant tvirtoves efektyvios dvorfų inžinierių karo mašinos – katapultos, balistos ir kt. Per ilgesnes apgultis dvorfai pasikasa po tvirtovių pamatais.
Santvarka. Primityvesnės kultūros dvorfai gyvena giminėmis. Kiekviena giminė turi sutrumpintą pavadinimą iš trijų raidžių. Giminės formaliai jungiasi į gentis, tačiau tai tik tradiciškas skirstymas, nes giminės paprastai yra visiškai savarankiškos.
Aukštesnės kultūros dvorfų giminės jungiasi į karalystes. Viena iš susijungusių giminių vadinama karališkąja. Karaliaus titulas paveldimas, bet karaliumi gali būti bet kuris karališkosios giminės tinkamo amžiaus narys. Karaliumi išrenkamas ne vyriausias senojo sūnus ar kitas artimiausias

Požemių išmanymas 20 *(InP)*. Tai požemių, jų gyventojų, orientavimosi juose išmanymas, sugebėjimas juose išgyventi. Turint šį įgūdį lengviau teisingai įvertinti laiko tėkmę būnant požemyje, juose nepasiklysti.

Juvelyrika 10 *(MeP)*. Tai žinios juvelyrinius dirbinius, jiems naudojamas medžiagas, jų vertę bei rinką.

Rasinių įgūdžių priedai. Ietys/Alebardos -5; Buožės/Kirviai +5; Laipiojimas -5; Jojimas -10; Plaukimas -10; Fi tvermė +5.

Elfas

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

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

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

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

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

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

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

Gyvenamoji vietovė. Elfai nemėgsta karšto klimato. Jų gentys yra sudariusios kelias sąjungas, kurios vadinamos pagal jų mėgstamas vietoves. Tačiau toks skirstymas yra sąlyginis ir bet kuris iš šių elfų kelių metų laikotarpyje gali pakeisti gyvenamąją vietovę, o tuo pačiu ir savo pažiūras.

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

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

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

Dykumų elfai kartais gyvena nedideliuose kaimeliuose stepėse, bet dažniausiai smulkiomis judriomis grupėmis pusdykumėse ir dykumose. Paprastai jie būna klajokliai. Pastaroji grupė labai reta ir dėl sunkių gyvenimo sąlygų bei sąlyginio lėto elfų "vislumo' yra išstumiama kitų rasių.

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

Koviniai ypatumai. Puikiai kaunasi kalavijais, taikliai šaudo lankais.

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

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

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

Tarprūšiniai santykiai. Nepalankūs dvorfams. Nepalankumo priežastis – elfų polinkis magijai, kuri nelabai nepatinka dvorfams, bei dvorfų pomėgis tyčiotis iš kitų rasių. Tačiau dvorfai ir elfai prekiauja tarpusavyje, neretai kviečia vieni kitų meistrus ar kerėtojus atlikti tai, ko patys nesugeba.

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

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

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

Kultūra. Elfų kultūros centrai – šventyklos ir bibliotekos. 80% elfų yra raštingi. Puikiai pažįsta savo istoriją, labai ja didžiuojasi. Daugelis išmano muziką, moka groti ar bent jau dainuoti.

Kalba. Elfų. Taip pat bendroji, gnomų, miškavaikių, goblinų, orkų, gnolių.

Vardai. Dažniausiai ilgi, skambūs. Ilgas vardas parodo kilmingą prigimtį.

Polinkiai. Linksmi, mėgsta dainuoti, šokti, juoktis, tačiau tai daro tik savųjų kompanijoje. Su kitais elgiasi dažnai pasipūtusiai ir išdidžiai. Juk jie ne elfai ir trumpaamžiai. Susidraugauja sunkiai, bet

Kalba. Gali mokėti bet kurią, tuose kraštuose vartojamą kalbą. Tiesa, rašyti dažniausiai nemoka.
Vardai. Goblinų varduose vyrauja duslūs priebalsiai, o balsės dažnai būna dvigubos (*pvz.: Chaabootas, Keetchibas ir pan.*). Pavardžių paprastai neturi. Visi vardai vienodi, jie nebūna vyriški ar moteriški. Tradicinių vardų neturi. Vaiko vardą sugalvoja jam gimus. Gali duoti kitos rasės vardą, tik "sugoblina" jo tarimą (*pvz.: Tomas perdirba į Toomas, Bernardas į Benaadas, Ver –Nertas į Verneetas ir pan.*).
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. Keliaujančių goblinų grupėse dažnai pasitaiko kerėtojų šarlatanų. Gerbia kerėtojus, stengiasi įsiplakti į jų svitą ir iššniukštinėti kerėjimo paslaptis. Dažnai sutinka tapti visam gyvenimui kerėtojų tarnais. Mėgsta magiškus daiktus, juos linkę pirkti, kaulyti ir vogti, net jei smarkiai rizikuoja gyvybe.
Apgauti galingą ir turtingą – garbė, apgauti silpnaprotį – didžiausia gėda. Goblinas visą gyvenimą pasakos, kaip šauniai jis apšovė buką dvorfą ar žmogų. Tuo save teisina ir goblinai, apsimetą kerėtojais. Tiesa, goblinai neapgaudinėja protiškai atsilikusių – kaimų ar miestų kvailelių, vaikų. Garbinga apgauti tik suaugusius, ir kuo aukštesnę vietą šis užima, tuo didesnė garbė goblinui.
Neretai bastytis linkę goblinai tampa prekijais ar keliaujančiais fokusininkais. Yra net goblinų jūreivių. Besibastantys goblinai yra pagrindiniai žinianešiai požeminėms rasėms. *Pvz.: dvorfai niekuomet netiki goblinais, bet klauso šių atnešamų naujienų iš tolimų kraštų.*
Mėgsta pirkliauti, derėtis. Nemažai goblinų – sąžiningi prekijai, nors visi juos laiko sukčiais ir vagimis. Dėl to visi goblinai mėgsta padejuoti, koks neteisingas pasaulis goblinams. Goblinai prekijai neretai įkiša savo pirkėjams visokių netikusių prekių. Jie nemeluoja, bet stengiasi nesakyti visko, kas gadina prekės kainą.
Gerbia tuos, kurie sugeba apšauti pačius goblinus, bet patys stengsis apšauti tokias būtybes, kurias gerbia už jų protą ir suktumą.
Garsėja savo jumoru ir ironija. Tačiau juos dažnai supranta tik patys goblinai.
Goblinų grupės gali prisidėti prie karavanų kaip naktiniai patruliai, kartais tarnauja miestuose panaktiniais ir naktiniais sienų sargybiniais.
Rasiniai įgūdžiai. Goblinai turi sekančius rasinius įgūdžius:

> ***Veterinarija 20*** *(PrP).* Gyvūnų anatomijos išmanymas, sugebėjimas gydyti sužeistą ar ligotą gyvūną. Galima specializacija tam tikrų gyvūnų grupei. Naudojant šį įgūdį humanoidinėms būtybėms, reali (efektyvi) įgūdžio vertė yra tik ½ veterinarijos įgūdžio.
> ***Požemių išmanymas 20*** *(InP).* Tai požemių, jų gyventojų, orientavimosi juose išmanymas, sugebėjimas juose išgyventi. Taip pat turint šį įgūdį lengviau teisingai įvertinti laiko tėkmę būnant požemyje, juose nepasiklysti.
> ***Melo atskleidimas 10*** *(InP).* Tai sugebėjimas pastebėti, atspėti, kad jums yra meluojama. Tam tikrinamas jūsų melo atskleidimo veiksmo sėkmė. Galimi priedai dėl reputacijos.

Rasinių įgūdžių priedai. Ietys/Alebardos -5; Peiliai/ Durklai +5; Jojimas -10; Sekimas +5; Sėlinimas +5; Slėpimasis +5; Pastabumas +5; Psi tvermė –5.

Ogras

Išvaizda. Vid. ūgis 270 cm, vid. masė 200 kg. Figūra kaip žmogaus, bet pakumpusi, rankos ilgos, krūtinė statinės formos. Ausys smailiais galiukais. Oda blausi – nuo juosvai rudos iki pilkšvai geltonos. Retkarčiais pasitaiko peleniškai violetinių ogrų. Visa oda, išskyrus delnus ir padus apaugusi 3 –4 mm ilgio tankiais plaukais. Plaukai juodai mėlyni ar juodai žali. Plaukai nebūna labai ilgi, dažniausiai riebaluoti, savo spalva juodai mėlyni ar juodai žali. Oda nusėta tamsiais karpų pavidalo iškilumais. Akys purpurinės, vyzdžiai balti. Burna plati, smakras nuolaidus. Dantys ir nagai arba oranžiniai, arba juodi. Nagai plokšti, juodi. Eisena nerangi.
Prigimčių priedai: Jė +15; Vi –5; Pr –5; Sv +10; Ža –10; Me –10.
Apranga. Paprastai dėvi odinius ar kailinius drabužius.
Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė – 200 m., vidutinė – 140 m. Padidintas odos šarvuotumas (Ša 0, ŽS 5). Imunitetas padidintas. Gerai plaukioja. Tvermė kvapams +20.
Gyvenamoji vietovė. Visuose kraštuose. Neretai – urvuose.
Ginkluotė. Ginklai paprastai mediniai, metaliniai reti, nes ograi metalurgija neužsiima. Savo ginklus prižiūri deramai. Dažniausi – kuokos, bardišiai, ietys, 2R kalavijai. Ogrų ginklai atitinkamai yra didesni (atitinka žmonių dvirankius ginklus) arba tai tiesiog būna kitų rasių trofėjiniai dvirankiai ginklai, kuriuos dėl savo didelės jėgos dažnas sugeba naudoti kaip vienarankius ginklus. Specialiai kitų rasių jiems gaminami dvirankiai ginklai turi ir didesnę nei standartinę žalą, o mažesnių rasių atstovams tokie ogriški ginklai gali būti visiškai netinkami naudojimui. Šarvai dažniausiai kietos odos.

Koviniai ypatumai. Labai stiprūs. Kitų būtybių (dvorfų, orkų, žmonių) dvirankius ginklus naudoja kaip vienarankius.
Karyba. Kariauja nedidelėmis gaujomis, didesnius karinius vienetus gali sudaryti tik kokios karalystėlės karalius.
Santvarka. Pirmykštė bendruomeninė, kartais įkuria pseudo karalystes, jose karaliumi tampa stipriausias ir turtingiausias. Gyvena iš medžioklės, grobia gyvulius.
Tarpgentiniai santykiai. Dėl turto neretai susimuša tarpusavyje.
Tarprūšiniai santykiai. Gerai sutaria su troliais ir kai kuriais milžinais. Neblogai sutaria su orkais, dažnai po vieną ar kelis ogrus gali pasitaikyti klaidžiojančiuose ar plėšikaujančiuose orkų būriuose. Dėl turto neretai parsisamdo orkų gentims, gnolių grupėms ar bet kam, kas daug moka.
Ekonomika. Prekyba beveik neužsiima, dažniausiai daiktus, kurių patys negamina, gauna plėšikaudami.
Kultūra. Primityvi, būdinga tapyba ant uolų. Garbina vieną dievą – Naikintoją, tačiau skirtingų genčių ograi jam gali būti susigalvoję savo vardus.
Kalba. Ogrų. Dažniausiai taip pat moka orkų kalbą. Nemažai ogrų kalba trolių, gnolių bei akmenų milžinų kalbomis. Tačiau tai pagrįsta tik žodiniu bendravimu.
Vardai. Savotiški, dažnai panašūs į orkų.
Polinkiai. Ūmaus būdo, lengvai užsiplieskia. Labai ėdrūs, ėda net nukautų priešų (ir

Vardai. Neišraiškūs, bet skambantys karingai. Dažnai vienos šeimynos ar giminės narių vardai būna susiję su kokiu nors jiems svarbiu objektu ar jų grupe: grybais, mineralais, vaistiniais augalais.
Polinkiai. Mėgsta mėsišką maistą, vertina dar šiltą žalią mėsą, geria kraują. Šis pomėgis irgi didina blogą orkų vardą. Nežiūrint į visuotinai priimtą nuomonę, orkai nevalgo protingų būtybių. Jas valgo tik dideliu badmečiu. Orkų gaujos kartais tuo gąsdina vietinius gyventojus.
Žinomi karo giesmėmis. Tačiau orkų muziką vertina tik patys orkai, kitoms būtybėms ši muzika – tiesiog kakofonija.
Rasiniai įgūdžiai. Orkai turi sekančius rasinius įgūdžius:

Kalnų išmanymas 10 *(InP)*. Tai kalnų augalijos, gyvūnijos, mineralų ir naudingų iškasenų išmanymas, sugebėjimas orientuotis kalnuose.
Metalų ir mineralų išmanymas 10 *(PrP)*. Tai žinios apie metalus, jų rūdas, akmenis, mineralus, jų susidarymą, radimvietes.
Požemių išmanymas 20 *(InP)*. Tai požemių, jų gyventojų, orientavimosi juose išmanymas, sugebėjimas juose išgyventi. Taip pat turint šį įgūdį lengviau teisingai įvertinti laiko tėkmę būnant požemyje, juose nepasiklysti.
Tardymas 10 *(PrP/VaP)*. Sugebėjimas ištardyti asmenį jums rūpimu klausimu, kadangi tardomasis nesugeba atsispirti jūsų "žavesiui", kurį jūs pateikiate šio įgūdžio dėka. Kaip priedai tardymo veiksmui gali būti naudojami Reputacijos, Žavumo/ Bjaurumo ar panašūs priedai.

Rasinių įgūdžių priedai. Bi tvermė +10. Papildomai orkai turi VM baudą –10 visiems veiksmams, susijusiems su etiketu, mandagumu ir panašiais veiksmais.

Žmogus

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

Įgūdžių pradinių verčių ir rasinių įgūdžių priedų lentelė (1)

Įgūdis	PradV	(VM+)	Žmg	Dvr	Elf	Ggl	Ogr	Ork
Koviniai įgūdžiai								
Lazdos/ Kalavijai	0	ViP						
Ietys/ Alebardos	0	ViP		-5		-5		
Buožės/ Kirviai	0	ViP		+5*				
Peiliai/ Durklai	0	ViP				+5		
Lankstūs ginklai	-20	ViP						
Be ginklo	0	ViP						
Skydas	0	ViP						
Arbaletas	10	ViP						
Lankas	-20	ViP			+10*			
Peiliai/ Durklai (Sv)	0	ViP						
Kirviai/ Buožės (Sv)	0	ViP						
Ietys (Sv)	0	ViP						
Tvermės								
Fi tvermė	PrP	---		+5	+10		+20	
Bi tvermė	InP	---			+10		+10	
Psi tvermė	VaP	---			+10	-5	+10	+10
Magijos įgūdžiai								
Magija	Priklauso tik nuo pirminių kerėtojo profesijos įgūdžių							

Įgūdžių pradinių verčių ir rasinių įgūdžių priedų lentelė (2)

Įgūdis	PradV	(VM+)	Žmg	Dvr	Elf	Ggl	Ogr	Ork
Nekoviniai įgūdžiai								
Laipiojimas	-10	ViP		-5	+5			
Jojimas	0	ViP		-10		-10	-10*	
Plaukimas	-10	ViP/ SvP		-10				
Sekimas	0	ViP				+5	-5	
Sėlinimas	0	ViP			+5	+5	-5	
Slėpimasis	0	InP/ PrP			+5	+5	-5	
Orientacija	0	InP/ PrP						
Medžioklė	-10	InP/ PrP			+5		+5	
Žvejyba	0	InP/ PrP						
Išsilaisvinimas	-20	ViP						
Kišenių kraustymas	-10	ViP						
Pastabumas	0	ReP				+5		
Rakinimas	-20	ViP/ PrP						
Kalbos	įvairiai	PrP		įvairiai (apsprendžia ŽM)				
Raštingumas	įvairiai	PrP		įvairiai (apsprendžia ŽM)				
Specialūs įgūdžiai								
Pirmoji pagalba	-10	PrP						
Nemirėlių varymas	---	VaP		Priklauso tik nuo kerėtojo profesijos				

Žmg – Žmogus; Dvr – Dvorfas; Elf – Elfas; Gbl – Goblinas; Ogm – Ogras; Ork – Orkas

PradV – Pradinė įgūdžio vertė
(VM+) – Veiksmo priedas

(Sv) – svaidymo įgūdis atitinkamiems ginklams
* - žiūrėkite rasės aprašymą

Medžiotojas

Tu – medžiotojas. Medžiotojai geriausiai jaučiasi gamtoje: miškuose, kalnuose. Tu esi kaimietis, o galbūt gimei vienišoje, šimtamečio kalnų miško paunksnėje.

Medžiotojas – tikras gamtos vaikas. Jie pastabūs, vikriai laipioja, neblogai jodinėja ar plaukioja, gerai sėlina ir slapstosi. Puikiai išmano medžioklės ar žvejybos paslaptis. Sunkioje kelionėje per negyvenamas vietoves gali parūpinti maisto visai grupei. Daugelis medžiotojų labai gerai pažįsta gyvūnus, jų gyvenimo būdą. Kai kurių patyrusių medžiotojų pasakojimai netgi įtraukiami į knygas ir tampa tikrais informacijos lobiais. Be to medžiotojai dažnai praverčia net kariuomenei, rinkdami informaciją apie priešininkų pozicijas bei įvykius miškuose ar pelkėse, atlikdami panašias užduotis kaip ir kariai-žvalgai.

Medžiotojai dėl savo geros sveikatos yra atsparesni nuodams ar ligoms, turi didesnį imunitetą.

Kaunasi visais ginklais, bet dauguma mėgsta dvirankius ginklus. Taip yra dėl to, kad daugelis tokių ginklų labai praverčia medžioklėje, ypač medžiojant stambius žvėris.

Paprastai dėvi odinius šarvus, jie – ir drabužiai, ir šarvai. Be to šie šarvai nesunkūs, su jais galima lengviau ir tyliau sėlinti. Medžiotojas, kaip ir vagis, gali prisėlinti iš už nugaros ir smogti priešininkui.

Esminė prigimties savybė – Sveikata.

Vagis

Tu – vagis. Taip, daugelis tavęs galbūt nemėgsta, tačiau tave labai vertina nuotykių ieškotojai. Tu gerai treniruotas, vikrus, neblogai kauniesi, bet svarbiausia – puikiai laipioji, visrakčiais atrakini visokius užraktus. Tavo pagalba dažnai gali būti labai svari, neleidžianti grupės nariams mirti iš bado. O gal tiesiog reikia greitai prasimanyti pinigų naujiems ginklams ir šarvams? Vadinasi, šiuo atveju tu gali būti labai svarbus, o gal net tas, kuris nulems tolimesnį grupės išgyvenimą.

Tu esi vikrus, gali prisėlinti iš už nugaros ar šiaip nepastebėtas, be to gerai kraustai kišenes.

Dažnai vagys, ypač tie, kurie gyvena miestuose, priklauso gildijai – broliškai vagių sąjungai. Kiekviename padoresniame, o juo labiau nepadoresniame mieste yra Gildijos namai, kur tu visada rasi prieglobstį. Tiesa, ne visada už dyką.

Vagis naudoja bet kokius ginklus, nors daugelis vagių teikia pirmenybę trumpiems, lengviems ginklams. Paprastai dėvi odinius šarvus, retai naudoja skydą. Sunkūs metaliniai šarvai ar skydas tiesiog trukdo efektyviai "dirbti" ir laiku nepastebėtam dingti.

Esminė prigimties savybė – Vikrumas.

Magas

Tu – magas! Visą gyvenimą paskyrei magijai. Visame pasaulyje išsimėčiusios magų mokyklos, į kurias kandidatai atrenkami itin kruopščiai – ne kiekvienas mirtingasis sugebės įvaldyti magijos meną. Mokiniai, besimokantys mokyklose – *Magų bokštuose* – įgauna žinias apie pagrindinius Fi magijos kerus, kurie apima šias pagrindines stichijas: *Orą*, *Ugnį*, *Vandenį*, *Žemę*, *Šviesą* ir *Eterį*. Magai, mokyklose baigę pradinius mokslus, tampa vienos stichijos specialistais. Iš magų mokyklos išėjęs magas tampa *Aeromantu*, *Piromantu*, *Akvamantu*, *Teramantu*, *Šviesos magu* ar *Eteristu*. Šiuo atveju magas išmano savo pasirinktos stichijos pagrindinius (populiariausius) kerus, kurie yra nurodyti Fi magijos aprašymuose (žiūr. *Fi magija*; psl. 46).

Beje, kad ir kokios specializacijos magas bebūtų, papildomai jis žino dar bent kelių kitų stichijų bazinius kerus – tai yra tokius, be kurių neįmanomas pradinis tos stichijos išmanymas. Taip pat privalomai kiekvienas magas išmano bazinius Eterio (Informacijos) kerus.

Jei pradinių mokslų Magų bokšte magui nepakanka, tuomet jis mokosi toliau bei ateityje turi galimybę tapti *Magijos meistru*. Bet... Tokie meistrai niekuomet netampa klajojančiais nuotykių ieškotojais ir herojais. Jie užsiima Magija iš didžiosios raidės.

Todėl, jei tavo pasirinktas herojus yra magas – tai greičiausiai tu arba iš mokyklos išmestas mokinys, arba tiesiog patingėjai mokytis ir išėjai pats. O gal baigei mokslus, tačiau praradai savo mago knygą? Juk svarbiausias mago turtas – kerų knyga, kurią jis gauna tuomet, kai sėkmingai baigia pradinius mokslus Magų bokšte. Tai yra tarsi diplomas, kuriuo jis gali pasigirti ir įrodyti, kad yra tikras Magas!!! Ir tiktai ją pametęs (!) iš nuoskaudos magas ryžtasi avantiūroms. Todėl magai avantiūristai nuolatos ir ieško kerų knygų. Taip pat nespjauna ir į naujus kerus, esančius ritiniuose, lobiuose ar slaptose palėpėse…

Kerėdamas magas taria kiekvienam kerui specifinį užkeikimą bei gestikuliuoja rankomis - ore brėžia tam tikrus simbolius, kurie stiprina kerą bei daro jį lengviau atliekamą. Todėl rankos magui labai svarbios, jis jas kruopščiai prižiūri ir saugo. Žinoma, kartais magai sugeba sukerėti kerą tik ištardami burtažodį ar tiesiog spragtelėdami pirštais, tačiau tai atlikti yra žymiai sunkiau ir ne kiekvienam pradedančiajam magui tai yra įkandama (plačiau žiūr. *Kerėjimas*; psl. 43).

Magai nenoriai naudoja kirstynių ginklus, nes vis dėl to svarbiausias jų ginklas – kerai. Taip pat jie vengia dėvėti šarvus, nes mokyklose tarp besimokančių magų dažnai sklando gandai, kad šarvai trukdo kerėti ir kenkia mago sveikatai. Tačiau patyrę meistrai aiškina, kad dažniausiai tai nėra susiję su tuo, kad šarvai trukdo – tiesiog taip labiau tikėtina apsisaugoti nuo kerų fiasko (*na, kas būtų jei magas, dėvėdamas metalinius šarvus, patirtų elektros kerų fiasko?*). Tačiau ir be to gandus patikrinti ryžtasi ne kiekvienas pradedantis magas...

Magai, ypač pradedantys, retai vieni eina į požemius ar kitas pavojingas vietas. Iš pasalų užklupusi pabaisa gali išsyk užmušti apstulbusį kerėtoją. Magai dažniausiai eina grupės viduryje, pasiruošę kerėti. Pradedantis magas gali būti vienas silpniausių veikėjų, bet vėliau tampa vienu stipriausių.

Esminė prigimties savybė – Protas.

Veikėjo lapas

profesija	rasė	lygis	vardas
magas	žmogus	1	antracitas

prigimtys	vertė	priedai P	priedai p
JĖGA	61	5	1
VIKRUMAS	72	5	1
PROTAS	99	20	4
INTUICIJA	77	10	2
VALIA	45	0	0
SVEIKATA	81	10	2
ŽAVUMAS	73	5	1
MENIŠKUMAS	58	0	0
KLAUSA	62	5	1
REGA	90	15	3
UOSLĖ	63	5	1

išvaizda	
lytis	vyras
amžius	28
ūgis	170
masė	78
ranka	kairė
oda	rusva
akys	juoda
plaukai	žali
barzda	menka

žaidėjas
xxx.xxx

judėjimas	
vikrumas/10	7
vikrumas/20	4

kita
gražios kojos

ypatybės/trūkumai
kreiva nosis

imunitetas	vertė	patirtis	slenkstis
	10	0	1000

tvermės	vertė	patirtis	slenkstis
Fi	45	480	1000
Bi	35	180	1000
Psi	25	0	1000

įgūdžiai			
įgūdis	vertė	patirtis	slenkstis
Pei/ Dur	10	30	1000
Laz/Kal	5	105	1000
Arbaletas	5	0	1000
Pei/ Dur Sv	5	0	1000
Be ginklo	10	0	1000
Orientacija	5	0	1000
Teramantija	20	250	1000
Akvamantija	10	0	1000
Aeromantija	5	0	1000
Eteris	10	0	1000
Jojimas	0	200	1000

gynyba	
pasyvi (PG)	5
šarvai (Ša)	5
oda (Ša)	---
magija	---
kita	---
išsisukimas IŠS=PG+ViP	10
ginklu BlokG=IŠS+1/2 gink.įgūd.	15
skydu BlokSk=IŠS+SkS+skydo įgūdis	---

gajumas	
-5 -10	81
GPT	
	75
GPT slenkstis	1000
aTa	0

skydas	
tipas	nėra
SkS	---
SkŽS	---
AM bauda	

strėlinė	
---	---

ginklai	žala	nuotolių priedai +5	0	-10	-20
peilis	25	4	8	12	16
kalavijas tr.	40/35	-	-	-	-

šarvai			
kūno dalis	tipas	Ša	ŽS
torsas	KO	5	10
galva	-		
antšlauniai	-		
antblauzdžiai	-		
antžąsčiai	-		
antdilbiai	-		
pirštinės	-		
batai	KO	5	10

žiežirbos	
-2 -3	

patirtis	
1245	
slenkstis	10.000

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

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

Aktyviai skydu galima gintis atremiant priešininko smūgį (*Blokavimas Skydu*, žiūr. Kautynės, Gynyba; psl. 28). Šiuo atveju yra panaudojama Skydo Sauga (SkS), kuri įeina į Gynybos Skydu vertę.

Nuo priešininko atakos nepavykus apsiginti skydu (kai priešininko ataka, kitam asmeniui ginantis skydu, yra sėkminga) jis nemažina patirtos žalos. Šiuo atveju skydas tik saugo nuo atakos ir į kovotoją yra sunkiau pataikyti.

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

Kada skydas trukdo

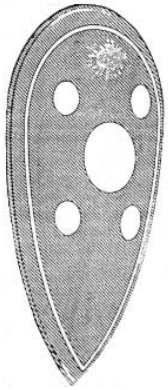
Jei skydo naudotojo įgūdis yra mažesnis už naudojamo skydo saugą SkS, tuomet atakuojant skydas trukdo. Bet kokios atakos metu naudojant skydą, AM bauda yra lygi skydo saugos SkS bei skydo įgūdžio skirtumui (AM bauda = SkS - skydo įgūdis).

Pvz.: medžiotojas Autaras, kurio skydo įgūdis 5, naudoja vidutinį medinį skydą, kurio SkS yra 20. Pėdsekiui atakuojant bet kokiu vienarankiu ginklu jam AM bauda bus 15 (SkS 20 - skydo įgūdis 5=15). Tai reiškia, jog kiekvienai atakai medžiotojas Autaras turės AM-15 tol, kol atitinkamai nepakils jo skydo įgūdis arba jis nepakeis naudojamo skydo į mažesnį.

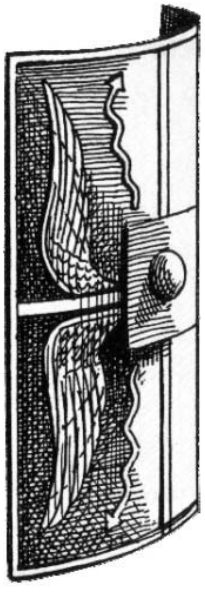
Skydas												
Skydo klasė	Dydis (cm)	Skydo Sauga (SkS)	Masė (kg)	Kaina (am)	(kg)	(am)	(kg)	(am)	(kg)	(am)	(kg)	(am)
			Pinta+KO		Medis+KO		Bronza		Geležis		Plienas	
Bakleris	30	5	0.25	0.5	0.25	1	0.5	5	0.5	3	0.5	5
Mažas	50	10	0.5	1	0.75	2	1.25	10	1.25	6	1	10
Vidut.	80	20	1	2	1.25	3	2	20	2	12	1.75	20
Didelis	110	30	1.5	3	2	5	4	35	4	20	2.5	35
L.didelis	>130	40	2	5	4	8	-	-	-	-	-	-
SkŽS			5		10		15		20		30	

Bakleris

Mažas medinis skydas



Vidutinis skydas



Didelis skydas

Ginkluotė ir ginklo pasirinkimas

Veikėjo pasirenkami ginklai visų pirma turėtų priklausyti nuo jo įsisavintų kovinių įgūdžių. Tačiau tai yra tik rekomendacija, nes veikėjas visados gali sugalvoti naudoti kokį nors egzotišką ginklą, kurio naudojimo įgūdžio net neturi ar kovai panaudoti kokį nors neįprastą daiktą.

Kiekvienas ginklas turi savo atakos tipą, specifinį naudojimą, savo žalą. Ginklo daroma žala tiesiogiai priklauso nuo kovotojo jėgos. Karių&Magų sistemos ginklai skirstomi į kirstynių, svaidomuosius ir šaunamuosius ginklus.

+ŽT – vertė, kuri yra pridedama prie ginklo naudotojo JėP. Abiejų verčių (JėP ir +ŽT) suma yra *ginklo maksimaliai daroma žala* (Max žala). Tai maksimali žala, kurią atakuotojas ginklu gali padaryti priešininkui.
M(kg) – ginklo masė, kg.
L(m) – ginklo ilgis metrais.
Kaina – standartinio to tipo ginklo kaina aukso monetomis (am). Ginklas yra eilinio savo amatą išmanančio meistro bei nesunkiai įsigyjamas. Geresnės kokybės ginklai gali kainuoti žymiai brangiau, tačiau tai lieka ŽM nuožiūroje.
Pastabos – 1R: vienarankis ginklas; 2R: dvirankis ginklas; 1R(2R): gali būti naudojamas kaip vienarankis ir kaip dvirankis (naudojant kaip dvirankį žala yra didesnė ir nurodoma skliausteliuose).
MŠ ŽS-10 reiškia, kad atakuojant estoku, bet kokio priešininko metalinių šarvų (tokių kaip GR, ŽV, PL, VT) žalos slenkstis ŽS bus mažesnis 10 taškų. Tai reiškia, kad nuo šio ginklo dūrio metaliniai šarvai apsaugos mažiau.
** - šiuo ginklu galima išplėšti priešininko ginklą, jei blokštas ar grandinė apsivynioja aplink priešininko ginklą.

Šaunamieji ginklai

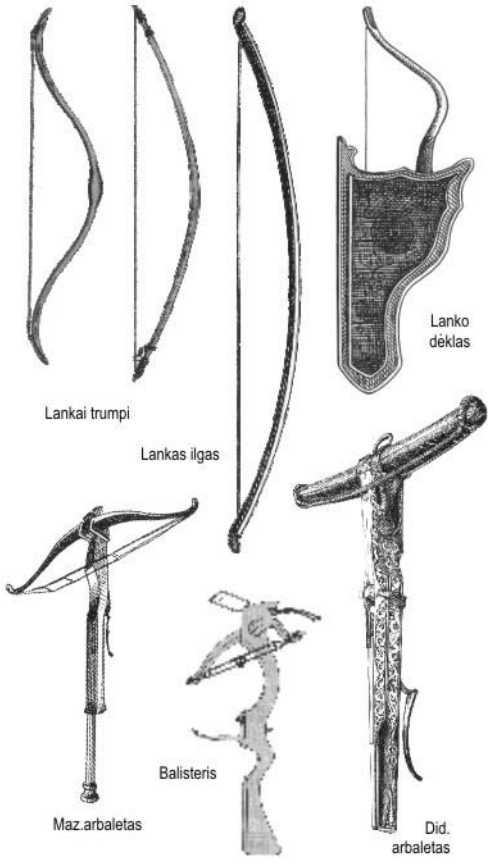
Šaunamaisiais ginklais Karių&Magų sistemoje dažniausiai galima padaryti dviejų tipų žalą: dūrio (strėlės) ir smūgio (kai šaudoma rutuliukais). Retais atvejais galima daryti ir kirčio žalą, tačiau tam turi būti naudojami specialūs šaudmenys.

**** Min JėP*** – minimalus JėP, kur pirmasis skaičius nurodo, koks JėP reikalingas norint šaudyti *jau užtaisytu* arbaletu. Antrasis skaičius parodo, koks *Min JėP* reikalingas, norint tokį arbaletą užtaisyti, tam nenaudojant jokių papildomų priemonių (svertų, *ožkos kojų* ir pan.). Arbaletams, kurių *Min JėP* antrojo skaičiaus vertė yra didesnė už arbaleto naudotojo JėP, užtaisyti reikia naudoti ožkos kojas ar kitokius svertus. Nustatant arbaleto daromą žalą, yra sudedamos grafų *+ŽT* ir *Min JėP* antrojo skaičiaus vertės. Tuo pačiu antrasis skaičius reiškia ir arbaleto lanko jėgą. Specialiai pagamintas arbaletas gali būti skirtas naudoti asmeniui turinčiam ir didesnę jėgą bei atitinkamai užtaisomas be jokių prietaisų turint didesnį JėP. Tuomet tokio arbaleto *Min JėP* antrojo skaičiaus vertė yra didesnė ir atitinkamai daroma didesnė žala. Šaudymo nuotoliai yra didesni po 10 m už kiekvienus 5 arbaleto panaudojimo *Min JėP* antrojo skaičiaus taškus.

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

***** Min JėP*** – minimalus JėP, kuriam esant gali būti naudojamas lankas. Jei lanką naudojančiojo asmens JėP yra mažesnis, tuomet paprasčiausiai jis lanko neįtemps. Specialiai pagamintas lankas gali būti skirtas naudoti asmeniui turinčiam ir didesnę jėgą. Tuomet tokio lanko *Min JėP* yra didesnis ir atitinkamai daroma didesnė žala. Šaudymo nuotoliai yra didesni po 10 m už kiekvienus 5 lanko panaudojimo *Min JėP* taškus.

Pvz.: specialiai žmogui, kurio JėP yra 20, pagamintas sudėtinis vidutinis lankas bus skirtas jį naudoti tik turint JėP ne mažesnį kaip 20. Tokio lanko dūrio žala bus lygi 20 (Min JėP) ir 45 (+ŽT) verčių sumai (20+45=65). Šaudymo nuotoliai bus didesni 10 m už kiekvienus 5 Min JėP (atitinkamai 30+20; 60+20; 90+20; 120+20). Tokie priedai smarkiai didina lanko kainą bei kokybę.



Šaunamieji ginklai											
Ginklas	**F**	**Min JėP**	**Žalos tipas**	**+ŽT**	**M (kg)**	**L (m)**	**Atstumai (m)**				**Kaina am**
							Min	**Opt**	**½ ŽT**	**¼ŽT**	
ARBALETAI											
Maž. arbaletas	04	-10/10*	Dūr	+30	2,5	1,0	20	40	60	100	8
Balisteris	04	-10/10*	Smū	+20	2,5	1,0	20	40	60	100	10
Vid. arbaletas	05	-5/15*	Dūr	+40	3	1,2	30	60	90	120	10
Did. arbaletas	06	0/20*	Dūr	+50	4	1,4	40	80	120	140	15
Ožkos koja/ kablys[3]		---			1	0,5-0,8					5-10
LANKAI											
Lankas tr. paprastas	03	0**	Dūr	+35	1	1,0	20	40	60	80	5
Lankas tr. sudėtinis	03	5**	Dūr	+40	1	1,0	25	50	70	100	15
Lankas vidut. papr.	03	5**	Dūr	+40	1	1,3	25	50	70	100	8
Lankas vidut. sudėt.	03	10**	Dūr	+45	1	1,3	30	60	90	120	20
Lankas ilgas papr.	03	10**	Dūr	+45	1,5	1,8	35	70	100	150	10
Lankas ilgas sudėt.	03	20**	Dūr	+50	1,5	1,8	40	80	120	200	30
Lankas sudėtinis[4]	03	?**	Dūr	+50	1,5	1,0-1,8	+10	+10	+10	+10	>100
Dėklas lankui[5]											

[3] Įtaisas arbaleto užtaisymui. Gali būti kabinamas prie diržo
[4] Specialiai gamintas lankas
[5] Skirtas trumpam ar vidutiniam lankams. Gali būti kombinuotas kartu su dėklu strėlėms. Kaina 10-40% lanko kainos (priklausomai nuo kokybės, inkrustacijų, medžiagų ir pan.).

Prigimties Bandymas

Tai nesudėtingo veiksmo, tiesiogiai susijusio su vienos prigimties panaudojimu, atlikimas, kada sėkmė gali būti ne visiškai užtikrinta ir konkrečioje situacijoje gali būti svarbi. Kitaip sakant, Prigimties Bandymas naudojamas tokiose situacijose, kai rezultatas turi įvykti tuojau pat, pakartojimo negali būti ir veiksmo sėkmė priklauso tik nuo prigimties, bet ne nuo įgūdžio.

Pvz.: derybose greitai pirklio pasakyto sudėtingo sakinio supratimas, kai besiderantysis ne visiškai gerai moka svetimą kalbą, frazė pasakoma greitai ir vėliau jos niekas nebekartoja; peršokimas per gulintį rastą sprunkant nuo persekiotojų; užtrenkiamų smuklės durų sulaikymas, išsisukimas nuo krentančio ąsočio arba ar tiesiog pavyko sužiūrėti pro šalį pralekiančią nemažą bitę.

Bet kokiam Prigimties Bandymui atlikti ir nustatyti jo sėkmę, yra metamas d100 kauliukas. Jei d100 metimas yra lygus ar mažesnis nei atitinkama Prigimties Vertė, tuomet bandymas laikomas sėkmingu. Jei išmesta vertė didesnė, tuomet bandymas yra nesėkmingas.

Pvz.: kėlei grūdų maišą, tačiau jo nepakėlei, nors jis ir nebuvo per daug sunkus; bandei prisiminti, ką tau nesenai sakė draugas, bet neprisiminei ir panašiai.

Jei atliekant bandymą iškrenta 00, tuomet tai laikoma prigimties bandymo fiasko. Tai reiškia, kad bandymas nepavyko, papildomai atsitikus nenumatytam dalykui.

Pvz.: kėlei akmenį ir pasitempei ranką ar gavai trūkį; bandant judėti – pasitempei kojį; bandant galvoti – įskaudo galva ar aptemo akyse, o gal net praradai sąmonę ir panašiai.

Taigi kuo didesnė Prigimties Vertė, tuo didesnė tikimybė sėkmei. Kartais Prigimties Bandymo metimui gali būti skiriamos *baudos* ar *priedai*.

Pvz.: jei bandoma sulaikyti užsitrenkiančias labai sunkias duris, ŽM gali skirti baudą -30. Tada turi pasisekti JėB-bauda (pavyzdžiui, JėB-30).

Atitinkamai lengvesniam veiksmui gali būti skiriamas priedas: Prigimties Bandymas+priedas.

Pvz.: bandai išsisukti nuo krintančio ąsočio, kurio kritimo laukei ar tikėjaisi.

Rungtis

Dažniausiai rungties veiksmas yra atliekamas tuomet, kai du asmenys rungtyniauja tarpusavyje ar sprendžia nesutarimą, kurio rezultatas pasiekiamas beveik tuojau pat ir tiesiog čia. Rečiau rungtis naudojama tuomet, kai veiksmas trunka ilgesnį laiko tarpą. Tokio mini-veiksmo sėkmė tikrinama atliekant d10 metimą ir prie iškritusio skaičiaus pridedamas tos Prigimties savybės Mažasis Priedas, pagal kurią vykdoma rungtis. Tokią rungtį veikėjai gali atlikti tiek rungdamiesi tarpusavyje, tiek rungiantis su priešininkais ar pabaisomis. Tokią rungtį laimi tas, kurio d10 ir priedo (Prigimties Mažojo Priedo ar net papildomo ŽM skirto priedo) suma yra didžiausia. Šiuo atveju *Fiasko* ir *Absoliuti sėkmė* nevertinama.

Vikrumo Rungtis dar vadinama *Iniciatyva* (žiūr. psl. 28).

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

Esant lygiam rezultatui būtų galima sakyti, kad besirungiančiųjų jėgos lygios, kad veiksmą jie pradėjo vienu metu ir Prigimčių Rungtis ginčo neišsprendė

Pvz.: toje pačioje rankų lenkimo rungtyje nebuvo nė vieno laimėtojo ir rankų lenkime įvyko lygiosios. Žinoma, rankų lenkimą galima kartoti tol, kol išaiškės nugalėtojas.

Kartais prie Rungties metu išmestos d10 vertės rezultato tikslinga pridėti kiekvieno rungtyniaujančio dalyvio prieš tai išmestą Iniciatyvos vertę, nes besirungiantys galėjo veiksmą pradėti ne vienu metu, objektą pastebėti skirtingu laiku ir pan. Taip pat ŽM gali skirti įvairias baudas ar priedus, priklausančius nuo įvairių aplinkybių.

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

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

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

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

Pvz.: du elfai susiginčijo, kuris iš jų greičiau iššaus 5 strėles į norimą taikinį ar kardu sukapos arbūzą. Tada atliekama rungtis, tačiau čia kaip priedai naudojami yra ne Prigimties priedai, o vertės, lygios atitinkamam įgūdžiui padalintam iš 10 (taip vadinami įgūdžio lygiai).

Veiksmo metimas

Žaidimo metu veikėjas gali panorėti atlikti ir sudėtingesnius veiksmus, kuomet veiksmo metu yra panaudojama ne tik Prigimtis, bet ir vienas ar keletas *įgūdžių*. Tokių veiksmų sėkmei nustatyti naudojama *Veiksmų sėkmės lentelė*.

Pirmiausia yra nustatomas norimo atlikti veiksmo sunkumas. Sunkumą savo nuožiūra nustato ŽM.

Nustačius veiksmo sunkumą, yra atliekamas *Veiksmo metimas (VM).* Tam yra metamas d100 ir pagal atitinkamo veiksmo sunkumo grafą nustatoma veiksmo sėkmė. Kaip priedas prie d100 naudojamas atitinkamas su veiksmo atlikimu susijęs įgūdis bei Prigimties Priedas.

Pvz.: jei bandytas atlikti koks nors lipimo veiksmas, tuomet kaip priedai naudojami laipiojimo įgūdžio vertė bei ViP; jei bibliotekoje bandoma perskaityti dalinai žinoma kalba parašyta knyga, tuomet kaip priedai naudojami raštingumo įgūdžio vertė bei PrP.

Judėjimas

Veikėjo maksimalus judėjimo greitis lygus jo Vikrumui metrais per 10s arba 1/10 Vikrumo metrais per 1s (*1/10 Vi m/s)*. Šiuo atveju tai laikoma bėgimu. Jei veikėjas juda kautynių ar varžybų metu, tuomet pirmą kt (kautynių tarpsnelį, žiūr. *Kautynės*; psl. 28) judėti jis pradeda greičiu, lygiu jo *1/20 Vi m/s* (m/kt); antrą judėjimo kt greitis didėja iki 1/10 Vi m/s. Jei veikėjas juda atlikdamas judėjimui trukdančius veiksmus ar būdamas su didele našta, tuomet jo judėjimo greitis gali būti lygus tik pusei maksimalaus greičio (1/20 Vi m/s) ar būti dar mažesnis. Tai nustato ŽM.
Su judėjimu susijusių veiksmų atlikimas gali būti naudojamas *Gaudynių* metu, bandant ką nors pagauti. Tam paprasčiausia galima atlikti ViR ir nustatyti, ar kas nors buvo pagautas ar ne. Šiuo atveju verta atkreipti dėmesį į naštą ir jei vienas iš gaudynėse dalyvaujančių yra "per sunkus", jam turi būti skiriamos baudos (*pvz.: už 20 kg ViR bauda -2, už 30 kg -5, už 50 kg -8 ir pan.*).

Šuolis

Veikėjui atliekant šuolį, maksimalus sėkmingo šuolio atstumas priklauso tik nuo šuolininko jėgos.
Žemiau nurodytam nuotoliui nušokti ar nurodytam aukščiui peršokti, šokančiajam turi pavykti jo JėB.

Įsibėgėjus į tolį:	Jė/10 m
Įsibėgėjus vieną žingsnį į tolį:	Jė/15 m
Šuolis iš vietos į tolį:	Jė/20 m
Į aukštį iš vietos:	30+Jėp*10 (cm)
Peršokamas aukštis:	50+JėP/10 (cm)

Jei asmuo nori įveikti didesnį nuotolį ar aukštį, nei tai leidžia jo Jėga, jis gali bandyti tai daryti, tačiau tuomet bus tikrinama Labai Sunkaus veiksmo sėkmė, kur kaip priedas naudojamas JėP. Veiksmui nepavykus ar pavykus tik dalinai, reiškia, kad norėtas nušokti nuotolis ar norėtas peršokti aukštis nebuvo įveiktas.

Lipimas

Jei yra atliekamas sudėtingesnis veiksmas nei lipimas laiptais, tuomet tokio veiksmo sėkmė nustatoma pasinaudojant *Veiksmų sėkmės lentele*.
Nesėkmė (***N***) reiškia, kad lipantysis nukrito ar nusirito žemyn.
Dalinė sėkmė (***1-100%)*** reiškia, kad įveiktas ne visas atstumas.
Jei lipimo atstumas pakankamai didelis (>5m), jis dalinamas į atkarpas po 5 metrus ir kiekvienai jų sėkmė tikrinama atskirai.

Kopėčiomis aukštyn (elementarus veiksmas)	greitis 3 m/s
Kopėčiomis žemyn (elementarus veiksmas)	greitis 2 m/s
Medis (lengvas veiksmas)	greitis 50 cm/s
Laipiojimas kalnais (vidutinis veiksmas)	greitis 10 m/min
Vertikali siena (labai sunkus veiksmas)	greitis 2 m/min
Virve žemyn (vidutinis veiksmas)	greitis 1 m/s
Virve aukštyn:	
virvė >2 cm diametro (vidutinis veiksmas)	greitis 1 m/s
virvė <2 cm diametro (sunkus veiksmas)	greitis 20 cm/s

Kasimas

Kasimo greitis priklauso nuo kasančiojo asmens jėgos, kasimo įrankių kokybės bei dirvos tipo.
Kasimo greitis, kai dirva yra normali bei turimi kasimui skirti metaliniai įrankiai, lygus 0,2*Jė/10 m^3/val. Jei darbą atlieka du asmenys, kasimo greičio koeficientas lygus 1.2, jei trys – 1.4. Žemiau pateikiami skirtingų kasimo sąlygų įtakojami kasimo greičio koeficientai. Kasančiojo asmens Jėga yra dauginama iš kiekvieno nuo sąlygų priklausančio daugiklio.

Pvz.: jei kasėjas, kurio Jėga yra 50 kasa sunkią dirvą naudodamasis mediniais kasimo įrankiais, tuomet per valandą jis iškas tik 0.2(50*0.5*0.5)/10=0.25 m^3 dirvos (tai būtų apie 60 cm gylio, pločio ir ilgio kvadrato formos duobė). Jei jis naudotų metalinius įrankius, tuomet iškasta būtų 0.5 m^3 dirvos, o tai būtų apie 80 cm kraštinių kvadrato formos duobė).*

Normali dirva	1
Lengva dirva	1,5
Sunki dirva	0,5
Akmeninga dirva	0,2
Metaliniai kasimo įrankiai	1
Mediniai kasimo įrankiai	0,5
Improvizuoti kasimo įrankiai	0,2

Žemiau pateikiamas kai kuriems objektams iškasti vieno asmens, kurio Jė=50, sugaištamas laikas, neskaitant poilsio (normali dirva, normalūs įrankiai):

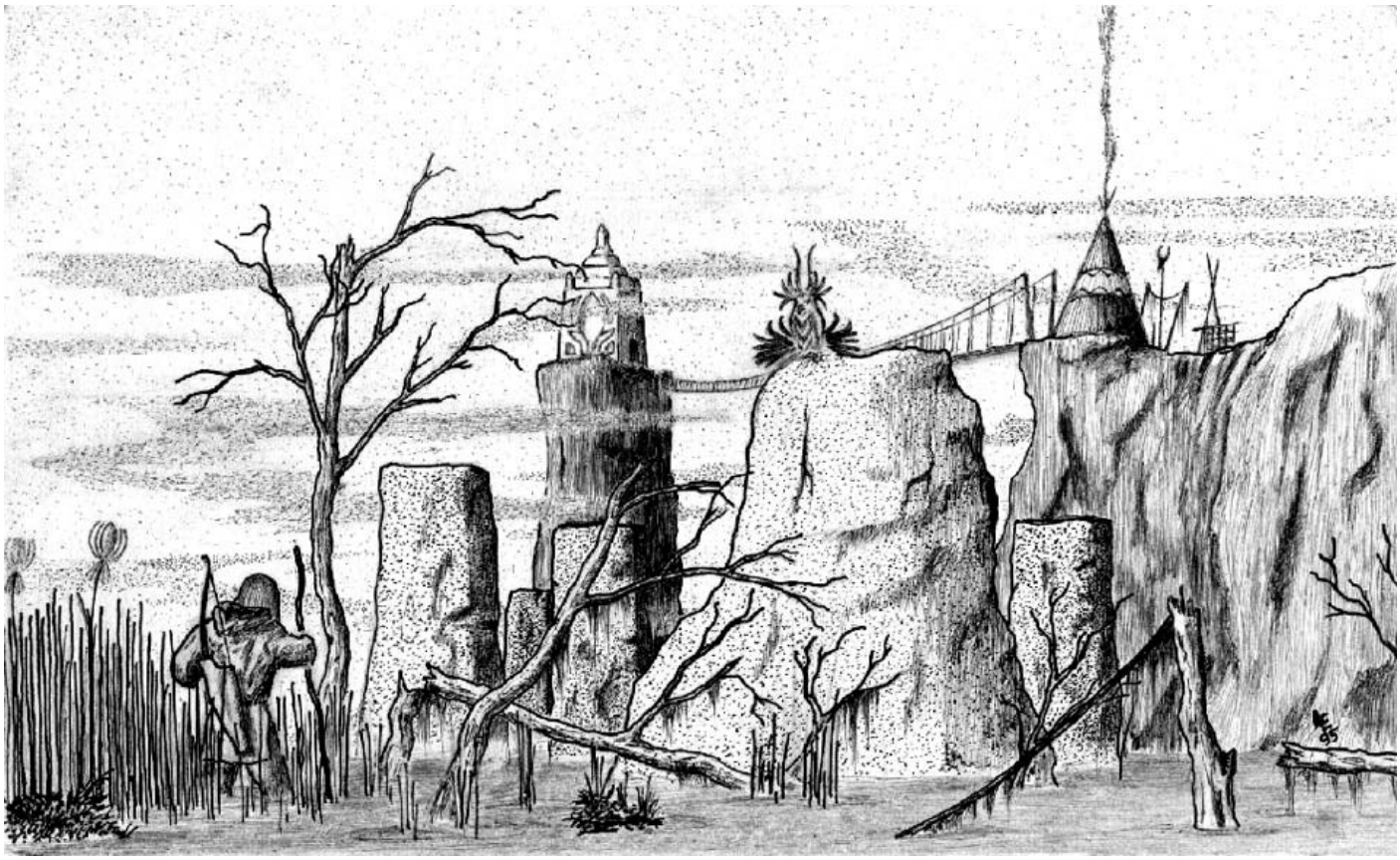
Kapas: (4m^3), 2(ilgis)x1(plotis)x2(gylis) metrų. 4 valandos.
Vilkduobė: (8m^3), 2x2x2(gylis) metrų. 8 valandos.
Duobė tigrui pagauti: ~48m^3. 4x4x3(gylis). Apie 48 valandas. Papildomai reikalingas laikas sustatyti kuolus, uždengti viršų, užmaskuoti duobę.

Nesėkmingo sėlinimo veiksmas reiškia, kad medžiotojas buvo pastebėtas, todėl gyvūnas veikia pirmas (bėga, puola ar panašiai). Tolimesniems veiksmams atlikti metama Iniciatyva (Iniciatyvos Rungtis, žiūr. *Iniciatyva*; psl. 28).

Reakcija

Reakcijos metimas – tai bet kokio asmens (priešininko ar veikėjo) atsitiktinės reakcijos į aplinką ar įvykius įvertinimas, apibūdinantis tolimesnę veiksmų eigą. Priešininko, ar pabaisos reakcija visuomet gali būti nustatoma ŽM, veikėjo – paties žaidėjo, tačiau kartais visai įdomu nustatyti reakciją į įvykius ar aplinką atsitiktinai. Tam tikslui žemiau pateikiama asmens reakcijos į kitą asmenį lentelė. Reakcija įvertinama metant d20 ir rezultatą tikrinant pagal žemiau pateiktas vertes. Priklausomai nuo asmens išvaizdos, socialinės padėties, situacijos aplinkybių ar įvairaus elgesio, reakcijos metimui gali būti skiriamos baudos ar priedai.

Atsitiktinė reakcija (tikrinama pagal d20)	
1 ir mažiau	***Pražūtinga***. Oponentas tiesiog nekenčia ir veikia pačiu blogiausiu būdu. Galima viskas: antpuolis, prievarta, išdavimas, viešas išniekinimas ir pan.
Nuo 2 iki 4	***Labai bloga***. Oponentas nemėgsta asmens ir tinkamu momentu stengsis pasielgti pačiu blogiausiu būdu.
	Taip pat nieko prieš išvadinti paskutiniais žodžiais.
Nuo 5 iki 7	***Bloga.*** Oponentas nesijaudina dėl asmens ir veikia prieš jį, jei tai jam naudinga.
Nuo 8 iki 10	***Prasta***. Oponentas nesusidaręs įspūdžio. Jis gali grasinti, reikalauti didelio kyšio prieš atlikdamas paslaugą ir pan.
Nuo 11 iki 13	***Neutrali***. Oponentas ignoruoja asmenį. Jis visiškai nesusidomėjęs. Bendravimas vyksta vangiai ir nuobodžiai tiek, kiek to reikalauja protokolas.
Nuo 14 iki 16	***Geras***. Oponentui asmuo patinka ir jis sutinka padėti, kiek tai leidžia kasdienės sąlygos.
	Pagalba ir veiksmai, turintys jausmų, materialinį ar panašų pagrindą, bus atlikti.
Nuo 17 iki 19	***Labai geras***. Oponentas tiesiog įsimylėjęs asmenį, bus labai paslaugus, stengsis siūlyti pagalbą daugeliu atvejų.
20 ir daugiau	***Puiki***. Oponentas tiesiog sužavėtas ir veiks tiesiog pačiu geriausiu būdu tol, kol nekils grėsmė jo paties gyvybei, turtui ar reputacijai.



Gynyba išsisukimu
Jei veikėjas neturi jokio ginklo, tuomet jo gynyba lygi pasyvios gynybos ir vikrumo priedo ViP sumai. Tokia gynyba vadinama Išsisukimu (IŠS).

Pvz.: Karys dvorfas Abhtrl-Murasis dėvi grandininius šarvus, kurių gynybinis priedas 10, Jo ViP 20, o rankose neturi jokio ginklo. Tuomet jo gynyba bus lygi GR 10 + ViP 20=30. Tai ir yra jo Išsisukimas.

Gynyba ginklu
Jei veikėjas kaunasi rankose turėdamas tik ginklą, tuomet jo gynyba lygi PG, vikrumo priedo ViP ir kovos atitinkamu ginklu pusės įgūdžio vertės sumai.

Pvz.: Karys dvorfas Abhtrl-Murasis dėvi grandininius šarvus, kurių gynybinis priedas 10, Jo ViP 20, o rankose turimo kirvio kautynių įgūdis 50. Dvorfo gynyba lygi GR 10 + ViP 20 + kirvis 25 (50/2) = 55.

Gynyba skydu
Jei veikėjas kaunasi ginklu turėdamas skydą, tuomet ginantis automatiškai yra naudojamas skydas ir tuomet jo gynyba lygi PG, vikrumo priedo ViP, skydo saugos ir skydo įgūdžio vertės sumai.

Pvz.: Karys dvorfas Abhtrl-Murasis dėvi grandininius šarvus, kurių gynybinis priedas 10, Jo ViP 20, rankose laiko vienarankį kirvį, kuriuo kautynių įgūdis 50, bei turi vidutinį medinį skydą, kurio sauga SkS yra 20 ir skydo įgūdis yra 30. Tuomet dvorfo gynyba lygi GR 10 + ViP 20 +SkS 20 + skydas 30= 80. Taigi akivaizdu, kad gynyba skydu yra efektyvesnė, todėl pastaroji ir naudojama gynybai.

Gynybos tipai		
Pasyvi	PG	Ša (šarvų šarvuotumo vertė)
Aktyvi		
Gynyba išsisukimu	IŠS	Ša + ViP
Gynyba ginklu	BlokG	Ša + ViP + ½ ginklo įgūdžio (apvalinama į didesniąją pusę)
Gynyba skydu	BlokSk	Ša + ViP +SkS + Skydo įgūdis
Gynyba nuo svaidymo	IŠS	Ša + ViP*
Gynyba nuo šaudymo	PG	Ša (šarvų šarvuotumo vertė)*
Gynyba jojant	---	Vietoje ViP naudojama ½ jojimo įgūdžio vertės

* kaip priedas gali būti panaudojama turimo skydo sauga (SkS), jei turimas skydas ir tokia ataka yra pastebima

Pastabos:
1. Pasyvi gynyba naudojama kaip kitų gynybų sudedamoji dalis, tačiau visuomet gali būti tokių situacijų, kai ŽM nusprendžia, kad veikėjas niekaip kitaip gintis negali ir jį gina tik pasyvi gynyba. *Pvz.: atsiklaupęs karys bando suteikti savo draugui pagalbą, o tuo metu iš balkono piktas goblinas meta ant jo sunkią puodynę su alyva. Šiuo atveju karį gins tik pasyvi gynyba*. Arba kaip įmanoma gintis nuo pasalūniško elfo, kurio veikėjas net nemato, šūvio iš lanko. Jį gins tik pasyvi gynyba ir šiuo atveju pasitikėti teks tik šarvų tvirtumu ir tikėtis, kad elfas šaulys prašaus pro šalį.
2. Išsisukimas (PG ir ViP suma) – vienintelis gynybos būdas nuo svaidymo atakų. Žinoma, jei veikėjas turi skydą, jis taip pat gali juo gintis.
3. Jei skydu ginamasi nuo ugnies ar panašaus pobūdžio kero atakos (*pvz.: Ugnies kamuolio*), tuomet patiriama žala sumažėja tiek ŽT, kokia yra skydo sauga SkS.

Atakos sėkmė

Kai ginklas yra veikėjo rankoje, tuomet jis gali atakuoti turimu ginklu. Atakos sėkmė tiek atakuojant kirstynių ginklu, tiek šaunamaisiais ar svaidomaisiais ginklais, tiek ir įvairias atakuojančiais kerais, nustatoma pagal besiginančiojo gynybos bei atakuojančiojo atakos persvarą bei d100 metimą, prie kurio yra pridedamas atakuojančiojo ViP. Šis metimas yra tikrinamas pagal sekančią lentelę.

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

Jei ataka yra sėkminga, tuomet, priklausomai nuo to, kokiu ginklu – kirstynių, svaidomuoju ar šaunamuoju – buvo atakuota, tikrinama, kur ir kaip buvo pataikyta. Gali būti, kad kai kurias atvejais ataka yra labiau sėkminga nei įprasta ar priešingai – gal pavojinga net sau pačiam.

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

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

kovą tik po nesėkmingos priešininko atakos ilgu ginklu. Tokiu atveju ilgesnio ginklo savininkas maksimaliai darys tik pusę savo ginklo žalos tol, kol neatsiplėš (neatsitrauks) į ginklo naudojimui patogesnį atstumą.

Ataka skydu
Skydas kartais gali būti panaudotas ir kaip ginklas, jei bandoma prasiveržti ar tiesiog smogti juo. Ataka skydu tiesiog lygi skydo įgūdžiui. Žala skaičiuojama pagal žalą be ginklo, papildomai pridedant ŽT+10. Taip pat gali būti papildomi priedai (+5 ŽT), jei skydas turi specialius smaigalius ar panašius elementus.

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

Pašėlusi ataka
Tai yra laikina, sąmoningai atliekama berserkiška ataka, kada atakuojantysis visomis išgalėmis atakuoja priešininką, nebepaisydamos savos gynybos. Pašėlusiai atakuoti galima tik kirstynių ginklais (ne šaunamaisiais ar svaidomaisiais). Tam atlikti reikia įvykdyti sekančius veiksmus.
1. Sėkmingas norinčio atakuoti pašėlusia ataka VaB
2. Toliau galimi šie pašėlusios atakos variantai:
   a) Per kt galima daryti 2 atakas:
   per 1 kt atliekamos dvi atakos, kai pirmosios atakos Iniciatyva yra normali, o antrosios atakos Iniciatyva su bauda -5. Jei pirmoji ataka buvo sėkminga, tuomet, prieš atliekant antrąją ataką, tikrinamas ViB. Bandymui nepavykus antrą kartą tuo pačiu ginklu atakuoti nepavyks, o kiti pašėlusios atakos variantai taip pat nebegalimi.
   b) Atakos metimas su papildomu VaP priedu (AM+2VaP), bet ne mažiau kaip AM+10 (jei VaP yra mažiau nei 10).
   c) Ginklo žala su papildomu JėP (bendra ginklo žala ŽT+2xJėP), bet papildomas priedas ne mažiau kaip ŽT+10 (jei JėP yra mažiau nei 10).

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

Atsiplėšimas
Tai kautynių elementas, kai vienam iš kautynėse dalyvaujančių asmenų kyla noras sprukti arba efektyviam ginklo panaudojimui reikia atsitraukti numatytu atstumu. Šiam elementui įvykdyti pagrindinė sąlygą – tą kautynių tarpsnelį kt nieko neatakuoti.
1. Toliau atliekama norinčio atsiplėšti Vikrumo Rungtis su priedu +2 (ViR+2) su kiekvienu priešininku, esančiu šalia.
2. Pavykus Vikrumo Rungčiai pirmą kt atsiplėšiantysis nutolsta iki 1/20 Vi m, antrą – iki 1/10 Vi m.
3. Nepasisekus Vikrumo Rungčiai atsiplėšti nepavyksta, o priešininko atakos metimas su priedu +10 (AM+10).
4. Laimėjus antrą Vikrumo Rungtį atsiplėšiama visiškai.

Toliau, jei tokia atsiplėšusi "auka" bandoma pagauti, prasideda *Gaudynės*.

Aklina gynyba
Tai kautynių elementas, kai vienam iš kautynėse dalyvaujančių asmenų kyla noras arba poreikis tik gintis ir nieko neatakuoti, laukiant pagalbos arba tikintis taip savo gyvenimą prailginti keliomis akimirkomis. Šiam elementui įvykdyti pagrindinė sąlygą – visiškai nieko neatakuoti ir užsiimti tik gynyba.
1. Aklina gynyba ginantis ginklu lygi *gynyba ginklu skaičiuojant pilną Ginklo įgūdžio vertę* + JėP (=Ša+ViP+ginklo įgūdis+JėP).
2. Aklina gynyba ginantis skydu lygi *gynybai skydu* + 2JėP, tačiau priedas ne mažiau kaip 10 (=Ša+ViP+SkS+Skydo įgūdis+2JėP).

Aklinai gintis baigiama kai niekas neatakuoja arba pavyksta aklinai besiginančiojo VaB.

Gynyba nuo kelių atakų
Jei besikaunantysis yra atakuojamas kelių priešininkų ar vieno priešininko keliais ginklais, tuomet nuo kiekvienos sekančios atakos gintis jis gali tik *dar nenaudota gynybos rūšimi*.
Tai yra, jei nuo pirmosios atakos jis gynėsi skydu, tuomet nuo sekančios gintis galės tik ginklu ir negalės atakuoti arba jei norės atakuoti, tuomet jam teks gintis tik išsisukimu. Jei besiginantysis nenaudoja jokios aktyvios gynybos, šarvų šarvuotumas (Ša) vis tiek visuomet jį gina.

Priedai ir baudos kirstynėse
Priklausomai nuo kautynių situacijos ŽM savo nuožiūra besikaunantiems gali skirti atakos veiksmo baudas ar priedus.
Pvz.: jei puolantysis yra aukščiau, jis gali gauti pataikymo priedą +10; jei kovotojas kautynėse ginklą naudoja ne pagrindine savo ranka (na, dešiniąją jis prarado prieš tai buvusiose kautynėse), tuomet ne pagrindinės rankos AM yra su bauda -40; jei besiginantysis yra pargriuvęs, tuomet atakuojančiajam gali būti skiriamas priedas +40; jei priešininkas atakuojamas iš nugaros, tuomet atakuojančiojo AM su priedu +20 ir atakuojamojo gynyba tik Ša. Visas situacijas turi įvertinti ŽM savo nuožiūra.

Ataka be ginklo

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

Šaudymo ir svaidymo priedai ir baudos	
Sąlyga	**AM bauda/priedas**
Matosi tik priešininko galva	-25
Matosi priešininko galva ir pečiai	-20
Priešininko kūnas matosi dalinai (iš už medžio, kampo ar pan.)	-15
Priešininkas už lengvos uždangos (medžių, krūmų šakos)	-10
Priešininkas už kitos būtybės	-20
Atakuojantysis guli kniūbsčiomis be uždangos	-20
Atakuojantysis guli už nedidelės uždangos	-25
Atakuojantysis guli kniūbsčiomis už geros uždangos (rąsto ar pan.)	-35
Atakuojantysis pritūpęs (išskyrus šaudant arbaletais)	-10
Atakuojamas labai smulkus objektas (žiedas, pirštas, spyna, virvė ir pan.)	-80

Pataikymas į neteisingą taikinį

Jei yra atakuojama šaunamuoju ar svaidomuoju ginklu ir ataka nėra sėkminga, egzistuoja tikimybė, kad bus sužeistas kitas objektas ar būtybė, esantys sviesto ginklo ar iššauto šaudmens judėjimo trajektorijoje (išimtis čia gali būti objektas, kuris yra pritūpęs, atsigulęs ar pakilęs į orą; žinoma, jei atakavusysis taip pat nėra vienoje iš šių pozicijų). Tam yra nustatomi visi objektai ir būtybės, kurios pasitaiko šioje trajektorijoje.

Pataikymas į sekantį šioje trajektorijoje esantį objektą ar būtybę yra grynai atsitiktinis įvykis. Todėl atakuojantysis tikrina pataikymo į objektą tikimybę kaip atakos sėkmę (pagal Atakos sėkmės lentelę), tačiau su įgūdžiu 0 ar, jei jo įgūdis yra mažesnis nei 0, tai su neigiama verte. Jei ataka į sekantį objektą vėl nesėkminga, šis veiksmas kartojamas toliau, kol ataka yra sėkminga, ji yra blokuojama ar nelieka objektų į kuriuos buvo įmanoma pataikyti ir yra pilnai prašaunama.

Kiekvienam sekančiam objektui ŽM, įvertindamas aplinkybes, gali nurodyti, kad gynybai skaičiuojamas tik šarvuotumas ar leisti gintis aktyviai, jei ataka buvo pastebėta. Taip pat reikia nepamiršti, kad objektas galėjo būti atsisukęs nugara ir net nematyti atakos fakto.

Gynyba nuo šaudymo ir svaidymo

Nuo svaidomųjų ginklų atakų visuomet gina šarvuotumas (Ša). Papildomai, jei svaidomasis ginklas yra matomas, tuomet į gynybą įskaičiuojamas ir vikrumas (gynyba yra Išsisukimas).

Nuo šaunamųjų ginklų atakų visuomet gina šarvuotumas (Ša). Papildomai, jei yra pastebimas šovimo faktas, turimas skydas ir juo bandoma prisidengti, tuomet prie gynybos yra pridedama skydo saugos vertė (SkS).

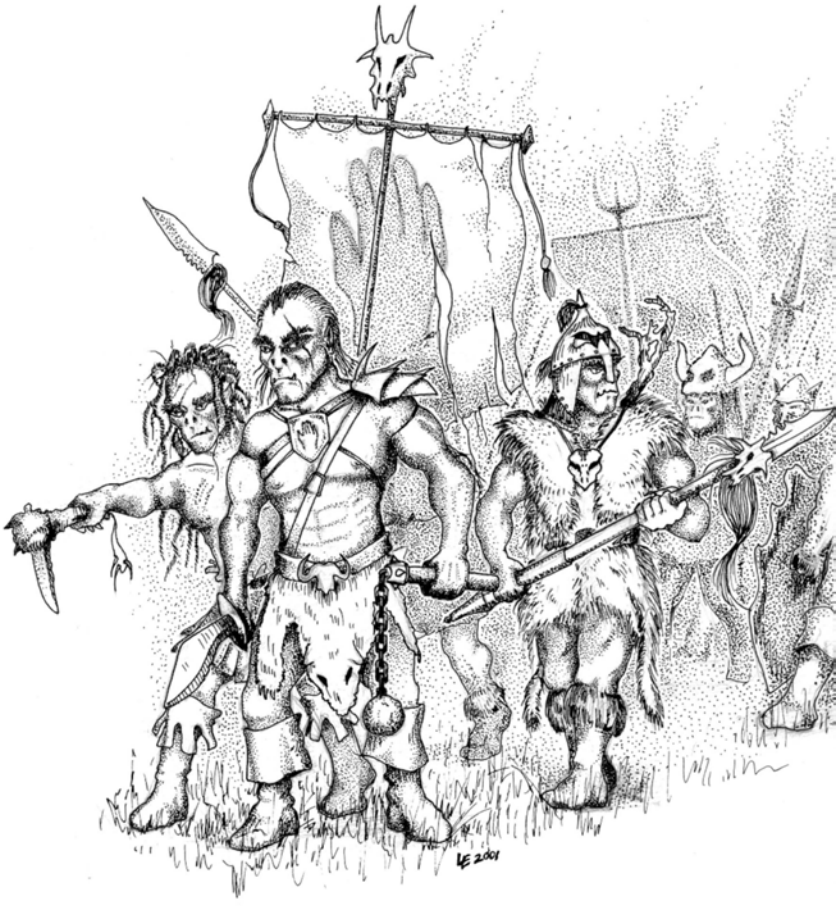
Įstrigęs šaudmuo

Šūviui ar svaidymui buvus sėkmingam ir strėlei ar duriamajam ginklui pataikius į taikinį, šis visuomet įstringa į taikinį. Jei atakuota buvo gyva būtybė, tuomet jis įstringa joje, sukeldamas žalą. Tačiau patyrus žalą tuo viskas nesibaigia. Strėlė ar koks svaidomas ginklas (sakysime durklas) taip ir lieka įstrigęs kūne. Judėti su tokiu įstrigusiu šaudmeniu gali būti pakankamai keblu ir tokio judėjimo sunkumą nustato ŽM.

Bandant ištraukti kūne įstrigusią strėlę ar durklą už tai papildomai patiriama maksimaliai pusė nuo šūvio ar svaidomo ginklo patirtos žalos (Max ½ patirtos ŽT).

Be žalos išimti strėlę pavyks tik atlikus operaciją ar gydytojui sėkmingai suteikus pirmąją pagalbą (labai sunkus veiksmas).

Papildomai tikrinamas SvB-PŽT (sumuojama šūvio ar sviedimo pataikymo žala ir nuo šaudmens/ ginklo ištraukimo patirta žala). Bandymui nepavykus nukentėjusysis praranda sąmonę.



Ataka iš pasalų ir nustebimas

Jei veikėjai ar priešininkai yra atakuojami iš pasalų, tuomet ne visada atakuojamieji gali tuojau pat sureaguoti ir imtis atitinkamų veiksmų. Šiuo atveju kiekvienam asmeniui yra tikrinama, ar jis nebuvo nustebintas. Tam yra atliekama atakuojančiojo ViR ir besiginančiojo InR (Intuicijos Rungtis).

Jei besiginantysis laimi rungtį, tuomet yra metama normali Iniciatyva ir veiksmai atliekami normalia tvarka.

Jei besiginantysis pralaimi ViR ir InR rungtį, tuomet jis tą kt lieka nustebintas ir negali atlikti jokių veiksmų (jo gynyba tik Šarvuotumas). Kitą kt vėl tikrinama atakuojančiojo ViR ir atakuotojo InR+2.

Tai kartojama tol, kol nustebimas praeina.

- atakuojant kerais jokie priedai nėra naudojami.
  Pvz.: Žmogus medžiotojas Kranklys, kurio Jė=97, dvirankiu kalaviju kirto orkui, dėvinčiam kietos odos (KO) šarvus. Jis atakavo sėkmingai, pramušė orko gynybą ir pataikė jam į pilvą. Kranklys kalaviju gali padaryti Max95ŽT (jo JėP=+20, o dvirankio kalavijo +ŽT=75, todėl kalavijo MaxŽT=75+20=95). Toliau yra metamas žalos d100. Iškrito skaičius 55. Pagal Žalos taškų lentelę tai atitiktų 52 BŽT. Iš šio skaičiaus atėmus orko dėvimų KO šarvų žalos slenkstį ŠŽS lygų 10, orko patirta žala lygi 52-10=42. Taigi, orkas patiria 42 ŽT nuo kalavijo kirčio. Toliau yra tikrinama, ar yra padaryta YŽ ir metamas d100. Iškrito 36. Pagal Ypatingos žalos tikimybių lentelę grafoje Patirta ŽT, kuri pasirenkama pagal orko patirtos žalos PŽT skaičių, prie 41-45 (orko patirti 42 PŽT patenka į šias ribas) matome, kad tam jog būtų YŽ, reikėjo išmesti daugiau 20. Taigi, mūsų atveju d100 metimas 36 daugiau už 20 ir YŽ yra. Toliau pagal Ypatingos žalos lenteles nustatoma, koks yra YŽ efektas. Vėl atliekamas d100 metimas. Iškrenta 74. Prie jo pridedamas atakavusiojo JėP. Gautas rezultatas 74+20=94. Kadangi pataikyta buvo į pilvą su kalaviju atliekant kirtį, todėl ieškoma atitinkama Pilvas/ Kirtis grafa. Tada surandamos ribos 90-99. Matoma, kad kirčio efektas šiai kūno vietai yra "Perkirstos visos žarnos, mirtis". Taigi medžiotojas Kranklys pasako orkui "Viso gero" ir imasi kitų reikalų.

Pastabos:

1. Jei metant bendrą žalą BŽT, d100 metimas iškrito 00, tuomet laikoma, kad yra padaryta maksimali žala, atitinkanti visą ginklo maksimalią žalą, bei ypatinga žala YŽ yra iš karto (atskiras metimas dėl YŽ neatliekamas).
2. BŽT galima nustatyti ne tik naudojant pateiktą lentelę, bet ir tiesiog apskaičiuojant kiek procentų sudaro išmestas d100 metimas nuo ginklo MaxŽT.

Patirta žala

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

Kada GT vertė pasiekia 0 ar mažiau, sužeistasis krenta be sąmonės. Jei sužeistajam, kurio GT≤0 bus sėkmingai suteikta pirmoji pagalba, tai jis gali būti atgaivintas, tačiau po to jo gajumas GT turi būti didesnis už 0. Nepavykus pirmajai pagalbai ar jos neatliekant toks sužeistasis tiesiog miršta.

Jei padaroma ypatinga žala ir yra nukertama galva, perkertamas kūnas ir panašiai, toks asmuo miršta iš karto, nepriklausomai nuo to, kiek GT jam liko.

ŽM dėmesiui: žaidimo metu informacija žaidėjams, kokią žalą padarė atakavęs veikėjas bei kokią žalą patyrė priešininkas yra skelbiama sekančiai. Po sėkmingos atakos ir žalos metimo ŽM skelbia padaromą Bendrą Žalą BŽT, pasako ar prakirsti priešininko šarvai (jei juos jis turėjo), kiek žalos patyrė šarvai ir atakuotasis asmuo (PŽT), ar galima YŽ ir kokia jos tikimybė.

Pvz.: "Tavo veikėjas kardu atakavo sėkmingai. Kardu padaryta 12 BŽT, tačiau priešininko šarvai neprakirsti. Visa ši žala teko šarvams. Pats atakuotasis nesužeistas. Žaidėjas veikėjo lape pasižymi priešininkui kardu padarytus 12 BŽT" arba

"Tavo veikėjas kardu atakavo sėkmingai. Kardu padaryta 20 BŽT, priešininko šarvai prakirsti, šarvams teko (šarvai sugėrė) 15 ŽT. Kitą žalą, tai yra 5 PŽT, patiria atakuotasis. YŽ negalima. Žaidėjas veikėjo lape pasižymi priešininkui kardu padarytus 20 BŽT" arba

"Tavo veikėjas kardu atakavo sėkmingai. Kardu padaryta 45 BŽT, priešininko šarvai prakirsti, šarvams teko 15 ŽT. Kitą žalą, tai yra 30 ŽT, patiria atakuotasis. YŽ galima. YŽ tikimybė 50%. Žaidėjas veikėjo lape pasižymi priešininkui kardu padarytus 45 BŽT".

Sąmonės praradimas

Jei atakuotasis patiria YŽ ar atakuotasis vienu sužeidimu patiria daugiau ŽT daugiau nei pusė jo maksimalaus gajumo (½GT), jam yra nukertamos galūnės ar dėl kraujavimo prarandama daugiau kaip pusę maksimalaus gajumo (½GT), tuomet visuomet yra tikrinama ar jis nepraras sąmonės. Tam atliekamas SvB su tokia bauda, kiek žalos jis patyrė (sumuojama PŽT bei YŽ nurodyti taškai).

Bandymui nepavykus sužeistasis praras sąmonę.

Sąmonės atgavimas

Sąmonę praradęs asmuo gali bandyti atsigauti tik po 10 min. Tam tikrinamas SvB-PŽT. Jei pirmu bandymu atsigauti nepavyksta, pakartotinai bandyti galima tik po 10 min. Jei asmuo be sąmonės praleidžia daugiau kaip 1 val, tuomet už kiekvieną be sąmonės praleistą valandą tikrinant SvB-PŽT, patirtos žalos vertė sumažinama per 10ŽT. Jei iš pat pradžių yra suteikiama pirmoji pagalba ar atliekami kiti atsigavimą skatinantys veiksmai, tuomet pirmas bandymas gali būti atliekamas anksčiau, o tolimesniems bandymams duodami priedai, kuriuos nustato ŽM.

	KIRTIS		DŪRIS		TRIUŠKINIMAS		SMŪGIS	
	K R Ū T I N Ė							
<0	Užgniaužė kvapą (kitą t AVM-10) (BŠ:30)	3	Užgniaužė kvapą (kitą t AVM-10) (BŠ:30)	1	Užgniaužė kvapą (kitą t AVM-20) (BŠ:30)	3	Užgniaužė kvapą (kitą t AVM-20) (BŠ:30)	1
01-09	Perkirsta perpetė (nukrenta ginklas, nusmunka kuprinė)	5	Nuslydo šonkauliais	3	Sutratino 1-3 šonkaulius	6		3
10-19	Šarvas perpus (BŠ:30)	7	Rikošetas į diržą, sudaužytas gėralas ar gertuvė	4	Sulankstytas šarvas (BŠ:30)	7	Sutratino 1-3 šonkaulius	5
20-29	Nukirsta krūtis, perkirsta perpetė|kuprinės diržas ir pan.	10	Pramuštas šarvas (BŠ:40)	6	Vienoje pusėje sutratino 2-6 šonkaulius.	10	Sulankstytas šarvas (BŠ:40)	6
30-39	Perkirsti šonkauliai, perpetė	15	Sulaužytas šonkaulis	8	Sutrupintas raktikaulis, AVM-40	12	Išnarintas petys, AVM-100|25	10
40-49	Perkirstas raktikaulis, AVM-40|5	12	Permuštas raktikaulis, AVM-40|5	10	Išnarintas petys, AVM-100|25	14	Sutrupintas raktikaulis, AVM-40	12
50-59	Perkirstas krūtinkaulis, perpetė	17	Pradurtas plautis, AVM-50.	15	Sutrupintas krūtinkaulis	16	Lūžo 1 šono šonkauliai, AVM-60	10
60-69	Perkirstas krūtinkaulis, plautis,	25	Su Š - žiūrėti kaklo YŽ-20.	20	Plyšo kepenys, KrV	20		14
70-79	perpetė, AVM-60	35	Į plautį. ↑įstrigo krūtinkaulyje, AVM-60	35	Šonkaulis sudraskė plautį, AVM-60	40	Šonkaulis sudraskė plautį, AVM-60	40
80-89	Perkirsti krūtinkaulis ir abu plaučiai	✞	Pramušti krūtinkaulis, plautis ir stuburas. Paralyžius	45	Šonkauliai sudraskė plaučius	✞	Sulaužytas stuburas, paralyžius	20
90-99	Perkirstas plautis ir širdis	✞	Tiesiai į širdį.	✞			Sustojo širdis	✞
100-109	Atvožta krūtinės ląsta	✞	Pradurtas plautis ir širdis	✞	Šonkauliai perdūrė širdį	✞		
110-119	Perkirsti šonkaul.,plaučiai, širdis	✞			Širdis nutrūko nuo aortos	✞	Šonkauliai sudraskė plaučius	✞
120-129	Perpus - skersai	✞	[] pramušta kiaurai	✞			Šonkauliai perdūrė širdį	✞
130-139	Perpus - nuo peties iki	✞			[] ląsta visiškai sutraiškyta	✞	Širdis nutrūko nuo aortos	✞
>140	juosmens						[]ląsta visiškai sutraiškyta	✞
	N U G A R A							
<0	Kitą t AVM-10	3	Kitą t AVM-5	1	Kitą t AVM-10	2	Kitą t AVM-5	1
01-09	į [] talpą, sugadinti 1-5 daiktai. Pabiro smulkūs.	5		3	į [] talpą. Dužo 1-3 daiktai (BT:20)	3	į [] talpą. Dužo 1 daiktas	3
10-19	Šarvas perpus (BŠ:40)	7	į [] talpą, sugadinti 1-2 daiktai. (Be talpos:40)	4	[] talpa plyšo, dužūs - sudužo, viskas išbiro. (Be talpos:30)	3	į [] talpą. Dužo 2-4 daiktai.	5
20-29	Perkirsti diržas ir [] talpa, iš kurios pabyra daiktai	10	Lūžo šonkaulis	6	Lūžo 2-4 šonkauliai. (BŠ:40)	8		6
30-39	Perkirsti šonkauliai	12	Sugadintas daiktas ant [].	8		12	Išnarintas petys, AVM-90	10
40-49	Perkirsta mentė, AVM-40	15	Skilo mentė, AVM-20	10	Atmuštas inkstas	14	Atmuštas inkstas	12
50-59	Perkirstas inkstas, KrD	17	Pradurtas inkstas, KrV	14	Sutrupinta mentė, AVM-40	16	Nugaros raumens mėšlungis	10
60-69	Perkirstas plautis, AVM-60	22	Pradurtas plautis, AVM-60	20		20	Dusulys, AVM-10	14
70-79	Sutrup.slankstelis, paralyžius	30		35	Išnarintas petys, AVM-60|30	25		40
80-89	Perkirstas stuburas, paralyžius	✞	Įstrigo stubure, paralyžius	45	Skilo slankstelis, AVM-10	✞		20
90-99	↑ įstrigo stubure	✞	į širdį.	✞	Permuštas stuburas, paralyžius	20	Širdis sustojo	✞
100-109	Iš šono iki pusės, ↑įstrigo	✞	Kiaurai, ↑ įstrigo krūtinkaulyje	✞	Šonkaulis sužalojo širdį	✞		
110-119							Širdis nutrūko nuo aortos	✞
120-129			Pramušė kiaurai	✞	Ginklas įstrigo krūtinės ląstoje.			
130-139	Perpus - skersai	✞				✞		
>140	Perpus nuo peties iki juosmens				Krūtinės ląsta sutraiškyta		Krūtinės ląsta sutraiškyta	✞
	P I L V A S							
<0	Dužo gėralas | perkirst.kapšas	2	Dužo gėralas	1	Dužo gėralas	2	50%, sudaužytas buteliukas	1
01-09		4		2		3	Dužo gėralas	2
10-19	Perkirsti 1-2 daiktai ant diržo	7	Perdurtas 1 daiktas ant diržo.	4	Nutrauktas 1 daiktas nuo diržo.	5		5
20-29	Perkirstas diržas	10		6		8	Nutrauktas 1 daiktas nuo diržo.	6
30-39		12	Skylė žarnose	8	Trūko diržas	10	Trūko diržas|kapšas|↑saitas	8
40-49	Perkirsta perpetė ir diržas	15		10	Plyšo blužnis, KrV.	14		10
50-59	Perkirsti šarvai. BŠ:70	17	Perdurtas skrandis	14		16	Plyšo šlapimo pūslė.	12
60-69	Perkirstas skrandis	22	Perdurta arterija, KrD	16	Plyšo kepenys, KrD.	20	Plyšo kepenys, KrV	16
70-79	Perkirsta [] sienelė (nepamesk žarnų!)	25	Perdurtos žarnos, KrD	18	Plyšo kepenys, KrLD.	25	į saulės rezginį. Be sąmonės.	20
80-89	Perkirstos kepenys, KrLD.	30		20	Šokas. KrLD	35	Šokas. Be sąmonės. ✞/1-10 val.	25
90-99	Perkirstos visos žarnos	✞	Perdurtos kepenys, KrLD.	22	Krito negyvas sustojus širdžiai	✞	į saulės rezginį. Sustojo širdis	✞
100-109	Perkirstos žarnos išvirto lauk	✞	Perdurtos žarnos. ↑ įstrigo	26	Iš skausmo sustojo širdis, plyšo	✞	Sustojo širdis. Plyšo kepenys.	✞
110-119	Perkirstas žarnynas ir stuburas	✞	stubure, KrLD		kepenys, gb skrandis ir žarnos			
120-129	Perkirstas perpus	✞	(Perdurtas kiaurai)	✞	Visi [] ertmės organai sumaitoti	✞		
130-139					Plyšo pilvo sienelė, viskas	✞	Sutraiškyti visi [] ertmės	✞
>140					sumaitota		organai	

	KIRTIS		DŪRIS		TRIUŠKINIMAS		SMŪGIS	
	Ž A S T A S							
<0		2		1		1		0
01-09		3		2		2		1
10-19		5		3	Išmestas laikytas daiktas.	3	Išmestas laikytas daiktas	2
20-29	Perkirsta arterija, KrV.	7		4		4		3
30-39		9	Perdurta arterija, KrV.	5	Plyšo arterija, KrV.	6		4
40-49	Sužalota alkūnė, AVM-20	10	Sužalota alkūnė, AVM-20	7	Sužalota alkūnė, AVM-20	10	Sužalota alkūnė, AVM-20	8
50-59	Sužalotas peties sąnaris, AVM-40	10		8		12	Išnarinta alkūnė, AVM-90|10	7
60-69	Perkirsta [] arterija, KrD.	8	Užpleišyta alkūnė, AVM-30	8	Lūžo žastikaulis, AVM-90|15	10	Lūžo žastikaulis, AVM-90|15	9
70-79	Perkirstas žastikaulis, AVM-100|15	12	Užpleišytas peties sąnaris, AVM-40	9	Sutrupintas petys, AVM-90|30	14		10
80-89	Ranka nukirsta per alkūnę	13	Lūžo žastikaulis, AVM-100|15	9	Sutrupintas petys, šokas	20	Sutrupinta alkūnė, AVM-90|20	10
90-99	Ranka nukirsta per [].	14	Perdurta [] arterija, KrD.	9	Lūžo [] kaulas, KrD.,	12	Lūžo žastikaulis, AVM-90|15	10
100-109	Ranka nukirsta ties pečiu	15		10	AVM-90|15	14	Išnarintas petys, AVM-90|30	20
110-119		17	[] prismeigtas prie krūtinės	12	[] sutrupintas, KrD., šokas	18	Lūžo [] kaulas, KrD.,	12
120-129	Ranka nukirsta, & YŽ-20	18		13	[] sulaužytas, & YŽ-20	18	AVM-90|15	13
130-139	Ranka nukirsta, & YŽ-10	19	[] lūžo, & YŽ-20	14	[] sulaužytas, & YŽ-10	20		14
>140	Ranka nukirsta, & YŽ	20	[] lūžo, & YŽ-10	15	[] sulaužytas, & YŽ	22	[] sulaužytas, & YŽ-20	15
	D I L B I S							
<0		2		0	Laikytas iškrito	1		0
01-09		3		1	Laikytas iškrito,	2	Laikytas iškrito	0
10-19	Perkirsta arterija, KrV.	4		2	ranka nutirpo iki Sv(-40)B	3		1
20-29		5		3		4		2
30-39	Perkirstas 1 [] kaulas, AVM-20	6	Perdurta arterija, KrV..	4	Sulaužytas 1 [] kaulas, AVM-20	6	Laikytas iškrito,	3
40-49		7		5		7	ranka nutirpo iki Sv(-40)B	4
50-59	Sužalota alkūnė, AVM-20	8	Permuštas 1 [] kaulas, AVM-20	6	Sužalota alkūnė, AVM-20	7	Sulaužytas 1 [] kaulas, AVM-20	6
60-69	Perkirsti [] kaulai, AVM-90|10	10		7	Sutrupinta alkūnė, AVM-90|10	10	Sužalota alkūnė, AVM-20	7
70-79	Sutrupinta alkūnė, AVM-90|10	10	Užpleišyta alkūnė, AVM-30	8	Sulaužyti [] kaulai, AVM-90|10	8	Išnarinta alkūnė, AVM-90|10	6
80-89	Ranka nukirstas ties riešu	8	Sutrupinta alkūnė, AVM-30|10	9		10	Sutrupinta alkūnė, AVM-90|10	10
90-99	Ranka nukirsta per [] vidurį	10		10	Daugybiniai [] lūžiai, AVM-90|20	10	Sulaužyti [] kaulai, AVM-90|10	8
100-109		12	Sutrupinti [] kaulai, AVM-90|10	10		13		10
110-119	Ranka nukirsta per alkūnę	12		11	[] sutrupintas, & YŽ-20	13	Daugybiniai [] lūžiai, AVM-90|20	10
120-129	[] nukirstas, & YŽ-20	13		12	[] sutrupintas, & YŽ-10	14		13
130-139	[] nukirstas, & YŽ-10	14	[] sutrupintas, & YŽ-20	12	[] sutrupintas, & YŽ	15	[] sutrupintas, & YŽ-20	13
>140	[] nukirstas, & YŽ	15	[] sutrupintas, & YŽ-10	12	[]nutrauktas	18	[] sutrupintas, & YŽ-10	14
	P L A Š T A K A							
01-09		1		0		0		0
10-19	Nukirstas 1 pirštas	2	Sutraiškytas 1 pirštas	1		0		0
20-29	Nukirsti 1-3 pirštai, AVM-10	3	Nukirstas 1 pirštas	2	Sutraiškytas 1 pirštas	1		0
30-39	Nukirstas nykštis|smilius, AVM-20	2	Lūžo 2 pirštai, AVM-10	3		2	Sutraiškytas 1 pirštas	1
40-49	Sužalotas riešas, AVM-20	5	Lūžo nykštis|smilius, AVM-20	2		3		2
50-59	Perkirsti 1-5 delnakauliai, AVM-30	3	Lūžo 1-3 delnakauliai, AVM-25	3	Lūžo 1-3 delnakauliai, AVM-25	3	Lūžo 1-4 pirštai, AVM-įvairu	3
60-69		4	Sužalotas riešas, AVM-20	5	Sužalotas riešas, AVM-20	4	Lūžo nykštis|smilius, AVM-20	2
70-79	Nukirsti visi pirštai, AVM-100	5	[] prismeigta prie...	3		5	Sužalotas riešas, AVM-20	4
80-89	Nukirstas [] priekis, AVM-100	5	[] sumaitota, AVM-90	5	Sutraiškyti visi pirštai, AVM-90	7		5
90-99	[] nukirsta ties riešu	5		6		8	Lūžo visi pirštai, AVM-90	7
100-109	[] nukirsta per riešą	6	Riešas sumaitotas, AVM-90	4	Sutrupinta visa [], AVM-100	10	Sutrupinta visa [], AVM-100	7
110-119		7		5		11		8
120-129	[] nukirsta, & YŽ-20	8		6	Sutrupinta visa [], & YŽ-20	12		9
130-139	[] nukirsta, & YŽ-10	9	Peršautas delnas, & YŽ-10	5	Sutrupinta visa [], & YŽ-10	13		10
>140	[] nukirsta, & YŽ	10	Peršautas delnas, & YŽ	5	Sutrupinta visa [], & YŽ	14	Sutrupinta visa [], & YŽ-20	12

Kraujavimas

Patyrus YŽ, kada padaromos labai didelės kirstinės žaizdos ar pažeidžiamos stambios kraujagyslės ar galūnės yra tiesiog nukertamos, gali prasidėti kraujavimas. Papildomai nuo kraujavimo nukentėjusysis patiria kraujavimo žalą, kuri yra fiksuotas dydis. Kraujavimo lygis yra nurodomas prie YŽ aprašymo.

Labai didelis kraujavimas (*KrLD*) - per 1 kt prarandama 30GT;
Didelis kraujavimas (*KrD*) - per 1 kt prarandama 20GT;
Vidutinis kraujavimas (*KrV*) - per 1 kt prarandama 10GT.

Kraujavimą galima sustabdyti efektyviai suteikus pirmąją pagalbą arba bandant užspausti kraujagyslę, užveržiant galūnę ar pan. Tam atliekamas kraujavimo sustabdymo veiksmas (Sunkus veiksmas) ir metamas d100.

Jei ***d100<03*** – fiasko. Kraujavimo stabdymas tiesiog tapo "kraujo nuleidimu".

Jei ***d100<30*** – nesėkmė, tą kt kraujavimo sustabdyti nepavyko. Jei kraujavimas prieš tai jau buvo bandomas stabdyti, tuomet jis padidėja 1 lygiu (*pvz.: vidutinis kraujavimas virsta į didelį; didelis – į labai didelį*).

Jei ***d100 31-110*** – tuomet kraujavimo stiprumas krenta per 1 lygį tol, kol bus palaikomas užveržimas (*pvz.: labai didelis kraujavimas sumažėja iki didelio; didelis kraujavimas – iki vidutinio; vidutinis – pasikeičia į gyvybei nebepavojingą kraujavimą*). Kitą kt veiksmą galima kartoti.

Jei ***d100>111*** – tuomet kraujavimas iš karto pilnai sustabdomas tol, kol bus palaikomas užveržimas. Užveržimą atleidus, kraujavimas atsinaujins.

Kaip priedai šiam veiksmui gali būti naudojamas pirmosios pagalbos įgūdis ar bet koks panašus su gydymu susijęs įgūdis (jei tokį išmano pirmąją pagalbą teikiantis asmuo). Kraujavimo sustabdymui naudojant tam skirtas atitinkamas priemones (varžčius, bintus, skudurus ir pan.) gaunamas veiksmo priedas +30.

Sustabdant kraujavimą GT nėra atstatomas.

Pirmoji pagalba

Suteikiant pirmąją pagalbą sužeistajam, kuris praradęs daug gajumo, ar asmeniui, kurio GT yra kritęs iki 0 ar mažiau, vis dėlto gali būti suteikiamas šansas išgyventi. Suteikiant pirmąją pagalbą net ir visai nepatyrusio asmens, galima atstatyti Max 10 GT. Jei pirmąją pagalbą bando suteikti patyręs asmuo (įgūdis >0, sunkus veiksmas), tuomet jis gali atstatyti Max (10+ ½ pirm.pagalba) GT, bet ne mažiau kaip 5GT.

Tai reiškia, kad jeigu pirmosios pagalbos pastangomis bus atstatoma tiek GT, kad nukentėjusiojo GT taps bent teigiamas, tuomet toks asmuo nuo sužalojimo nemirs.

Suteikiant pirmąją pagalbą absoliučios sėkmės atveju (00), sužeistajam bus atstatyta MaxGT, kuris priklauso nuo pirmąją pagalbą suteikiančio asmens įgūdžio.

Fiasko ar nesėkmės atveju sužeistasis gali patirti Max 30ŽT. Šiuo atveju gali būti tik patvirtinama galutinė mirtis.

Pirmosios pagalbos suteikimo veiksmo sėkmė *tikrinama tik vieną kartą* (priešingai nei kraujavimo stabdymas) ir bet koks pakartotinas bet kurio kito ar to paties asmens pirmosios pagalbos suteikimas bus nebeefektyvus.

Jei sužeistasis buvo bandomas gydyti keru *Gydymas*, tuomet tolimesnė pirmoji pagalba bus nebeefektyvi. Tačiau atvirkštinis variantas galimas – po pirmosios pagalbos, nepriklausomai nuo to ar ji buvo sėkminga ar ne, kerą *Gydymas* galima naudoti… arba galima vežti į ligoninę.

Natūralus gajumo atstatymas

Po įvairių sužeidimų kautynėse gajumas yra atstatomas gavus reikiamą dienos maisto ir skysčių davinį bei gerai išsimiegojus. Jei šios sąlygos nėra išlaikomos, tuomet toks asmuo gajumo neatstato ar atstato tik dalinai. Jei miegama trumpiau, tuomet gajumo atstatoma atitinkama procentine išraiška mažiau. Žinoma, visos žaizdos ar rimtos traumos sugyja ar praneksta tik po tam tikro laiko, reikalingo normaliam gijimui, arba panaudojus greitą magišką gydymą.

Kautynės po suluošinimo

Po įvairių suluošinimų veikėjai ateityje vis tiek gali panorėti dalyvauti kautynėse. Tokiu atveju jiems išlieka patirtų YŽ baudos veiksmams (AM ar AVM baudos), kurios nurodomos YŽ lentelėje (bauda už sužalotą ranką ar koja ir pan.).

Tačiau visada reikia įvertinti, koks buvo sužalojimo tipas ir kaip jis pasireiškia ateityje. Tai nustato ŽM.

> *Pvz.: ar šaulys, kuris kautynėse prarado koją ir vėliau susigydęs žaizdas toliau taip pat gali sėkmingai šaudyti lanku kaip ir anksčiau? Ar karys, kuris prarado ne ginklo ranką, gali taip pat sėkmingai kautis vienarankiu ginklu ir dar naudoti skydą?*

Mirtis

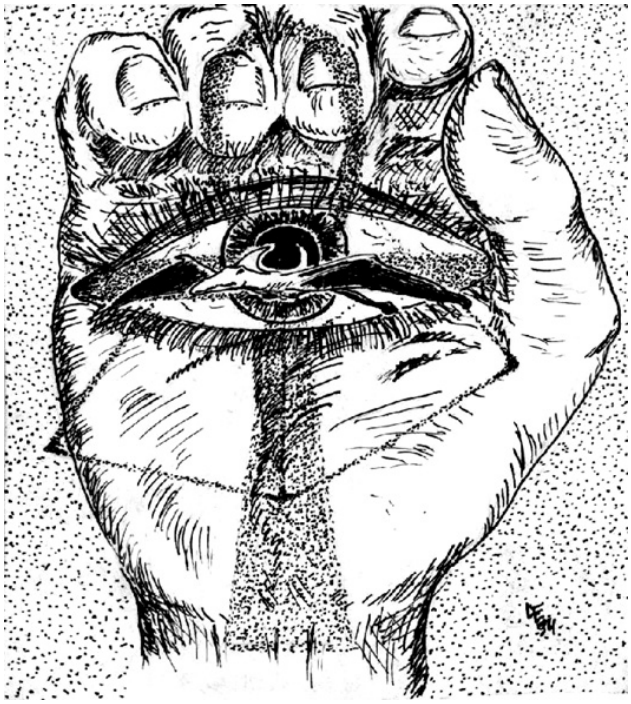
Jei asmeniui yra nukertama galva, krūtinė perkertama ar perveriama kelių iečių, ant jo užkrenta milžiniškas akmuo ar panašiai, tuomet toks asmuo miršta tuojau pat.

Jei GT yra kritęs iki 0 ar mažiau, tuomet toks asmuo, sėkmingai suteikus Pirmąją pagalbą ar panaudojus gydančiąją magiją, 10 min laikotarpyje, kol dar neprasidėjo klinikinė mirtis, gali būti išgelbėtas ir atgaivintas.

Jei asmuo patiria mirtiną žaizdą, bet jo *Gajumas dar nėra 0 ar mažiau (pvz.: kovoje perdurti plaučiai, plyšusios kepenys, išvirtusios žarnos ir pan.*), tuomet mirtis ateina ne iš karto. Toks sužeistasis mirti gali tik po Svp tarpsnelių. Kartais skaičiuoti, po kelių kt toks sužeistas asmuo numirs (o jis tikrai numirs, jei nebus suteikta pagalba) nėra svarbu, ypač jei pagalbos nesitikima, ji yra toli ar tokį sužeidimą patyrė ne veikėjas ar koks nors svarbus priešininkas. Tačiau kartais, ypač veikėjui laukiant pagalbos kurią jis jau mato, toks skaičiavimas gali būti aktualus.

Po pirmųjų Svp tarpsnelių yra tikrinama nukentėjusiojo SvB-PŽT. Bandymui nepavykus jis miršta. Jei bandymas vis dėl to pavyko, tuomet sekantį kt yra tikrinamas toks pat bandymas, tačiau jau su papildoma bauda 5. Tokie bandymai yra tęsiami tol, kol toks sužeistasis mirs arba jam bus suteikta *Pirmoji Pagalba*. Bet kokiu atveju tai yra laikas per kurį nukentėjusysis dar gali gauti šansą išgyventi.

Magija – tai jėga, kontroliuojama ir išreiškiama *kerų* pagalba. Kai kurios būtybės bei įvairių rasių atstovai turi įgimtą magiją, kiti sugeba naudoti kerus juos tik išmokę. Asmenys, išmokę magijos ir sugebantys naudoti kerus yra vadinami kerėtojais. Kerėtojais gali būti keletas profesijų: magai ar vitalistai. Jie gali naudoti keleto skirtingų tipų kerus. Karių&Magų sistemoje mago kerai yra ***Fi tipo***, o vitalisto – ***Bi tipo***.
Kiekvienas skirtingos magijos tipas yra papildomai skirstomas į smulkesnes grupes. Kiekviena tokia grupė yra kaip atskiras įgūdis. Kerėjimas bet kuriais vienai grupei priklausančiais kerais yra apsprendžiamas konkrečios grupės kerėjimo įgūdžiu. Nuo šio įgūdžio ir priklauso kerėjimo vienos ar kitos grupės kerais sėkmė.



Žiežirbos

Žiežirbos – tai magiškos energijos matas, apibrėžiantis magiškos energijos vienetus, kuriuos turi kerėtojas.
Pradinis mago turimų žiežirbų skaičius lygus PrP (Proto Didžiojo Priedo vertei), o pradinis vitalisto turimų žiežirbų skaičius lygus IrP (Intuicijos Didžiojo Priedo vertei).
Kiekvienas kerimas keras turi nustatytą žiežirbų skaičių, kurį sunaudoja kerėtojas kerėdamas kerą. Kerėtojui išnaudojus visas savo turimas žiežirbas kerėti jis daugiau nebegali.

Kerėjimo įgūdis

Kerėjimo įgūdis yra lygus konkrečios kerų grupės įgūdžiui. Skirtingos Fi ir Bi tipo kerų grupės yra pateikiamos toliau, prie kerų aprašymų. Pradedančiajam veikėjui jis nustatomas pagal profesijų pradines vertes (žiūr. *Profesija*, psl. 14).

Pvz.: Magas piromantas Mur Karlimas išmano Ugnies kerus su įgūdžiu 25, o Vandens kerus tik su 15. Tokiu atveju magas, kerėdamas Ugnies kerais, naudoja įgūdį 25, o Vandens kerais 15.

Koncentracija

Prieš pat kerėdamas kerėtojas privalo susikaupti ir tuomet gali kerėti.
Jei prie kero aprašymo yra nurodoma, kad kerui sukerėti yra reikalingas 1 kt, tuomet prieš atlikdamas kerėjimą kerėtojas 1kt koncentruojasi, o sekantį kt keri.
Jei prie kero aprašymo yra nurodoma, kad kerui sukerėti yra reikalinga daugiau laiko nei 1 kt, prieš atlikdamas kerėjimą kerėtojas 1kt koncentruojasi, o po to nurodytą laiką skiria kerėjimo veiksmui atlikti ir nurodyto laikotarpio paskutinio tarpsnelio pabaigoje, pavykus *kerėjimo veiksmui*, keras yra sukerimas. Kerėjimo veiksmui nepavykus koncentracija turi būti kartojama iš naujo.
Kitaip sakant, jei kerėtojas (ypač kautynių metu) nori sukurti vieną paskui kitą sekantį kerą, tuomet jis bent 1kt koncentruojasi, po to keri, vėl po kero bent 1kt koncentruojasi ir po to vėl keri.
Kerėti atliekant kitus, ne su keru susijusius, veiksmus (išskyrus tokius kaip ėjimas, sėdėjimas ar gulėjimas) negalima.
Atlikus kai kuriuos kerus, jų poveikiui išlaikyti yra reikalinga nuolatinė koncentracija. Tai yra nurodoma prie kero aprašymo. Tokios nuolatinės koncentracijos metu kerėtojas turi būti "atsidavęs' kerui ir jokių papildomų (netgi tokių kaip vaikščiojimas) veiksmų atlikti negali. Priešingu atveju jis praras kero kontrolę ar jo poveikis nutrūks.

Kerėjimo lygis

Kiekvienam kerėjimo įgūdžiui tam tikra kerų grupe yra nurodoma papildoma pagalbinė vertė – kerėjimo įgūdžio lygis arba tiesiog kerėjimo lygis. Kerėjimo lygio vertė yra lygi naudojamo kero įgūdžio vertei padalintai iš 10 (apvalinama į mažesniąją pusę).

Pvz.: esant Ugnies kerų įgūdžio vertei 25 tokio kerėjimo lygis $L_{kerėjimo}$=25/10=2.5, tačiau apvalinant (į mažesniąją pusę) $L_{kerėjimo}$ =2.

Pastaba: jei kerėjimo įgūdis yra 0 ar neigiamas, laikoma, kad kerėjimo lygis lygus 1.
Kerėjimo lygis žymimas $L_{kerėjimo}$, kur ši vertė yra skirtinga kiekvienai atskirai kerų grupei.
$L_{kerėjimo}$ vertė yra nurodoma kaip pagalbinė vertė, kuri apsunkina didelio žiežirbų skaičiaus kerų naudojimą.

Kerėjimas

Kerėjimas – tai veiksmas ar veiksmų seka, kurių metu kerėtojas susikoncentruoja, o po to, atlikdamas apibrėžtą ir nustatytą ritualą – *kerą,* išlaisvina savo magišką energiją (*žiežirbas*), suteikdamas jai realų pavidalą ar išraišką.
Kerint Fi ar Bi tipo kerais kerėtojas kerėjimo metu taria burtažodžius. Kartais kerėjimo veiksmas, priklausomai nuo kero pobūdžio, yra sustiprinamas papildomais rankų ar net viso kūno judesiais (*pvz.: spragtelėjimai pirštais, rankų mostais ir pan.*). Dažniausiai tai yra reikalinga kerint nuotolinius kerus, sukuriant magiškus šaudmenis ar kitokius kerus.
Jei, kerėtojui kerint, šiuos veiksmus jis bando praleisti ar specialiai siekia jų išvengti (kad nesukeltų pašalinių dėmesio ir pan.), tuomet jis gauna *kerėjimo veiksmo* baudas (nuo –10 iki –60).

Pvz.: jei kerėtojas yra surištas, ŽM skiria kerėjimo veiksmo baudą –40, jei tik užkimšta burna – tuomet VM-20, jei yra ir surištas ir užkimšta burna, tada bauda gali būti ir VM-60.

*Pvz.: magas Mur Karlimas, kurio Ugnies kerų įgūdis lygus 25, bando sukurti Ugnines čiurkšles, tam sunaudodamas 4 žiežirbas. Jis meta d100. Iškrito 48. Prie šio metimo jis prideda kerėjimo ugnies kerais įgūdžio vertę 25. Už žiežirbų ir kerėjimo įgūdžio skirtumą jis patiria papildomą baudą 6=(4-2)*3. Galutinis metimas lygus 48+25-6=67. Taigi, galutinis metimas yra daugiau nei 51 ir magas sėkmingai sukuria Ugnines čiurkšles. Pataikymas ir tolimesnis poveikis šiuo atveju tikrinamas atskirai.*

100% (metimas 00) kerėjimas yra absoliučiai pavykęs, kero poveikis maksimalus. Jei reikia tikrinti tvermės, jos netikrinamas, nes kerai suveikia, automatiškai nugalėdami tvermes (*pvz.: sukurta iliuzija apgauna visus matančius ar girdinčius, nuo sukurtos ugnies tvermė nebesaugo ir pan.*). Tačiau jei kerų poveikyje sukurtas objektas turi pataikyti į priešininką, tuomet pataikymo sėkmė vis vien yra tikrinama atskirai. Padaryta žala ar atskiri kiti kero poveikiai tikrinami atskirai.

Pvz.: tas pats magas Mur Karlimas keri Ugnies kamuolį. Jo metimas yra 00. Tuomet keras absoliučiai sėkmingas. Toliau yra tikrinama tik pataikymo sėkmė. Sėkmingai pataikius atakuojamajam tvermės netikrinamos ir jis patiria iš karto visą Ugnies kamuolio maksimaliai daromą žalą (jei Max Ugnies kamuolio žala yra 300 ŽT, tai tiek ŽT ir patiria auka). Žinoma, maksimali kero žala yra nustatoma dar prieš atliekant patį kerėjimo veiksmą.

Šaudymas kerais

Jei keras yra sukerėtas sėkmingai, bet jo tolimesnis poveikis priklauso nuo pataikymo į objektą (*Ugnies kamuolys*, *Ugnies strėlė*, *Mago strėlė*, *Metalinės kulkos* ir pan.), tuomet yra tikrinama, ar magiškasis šaudmuo pataikė į norimą taikinį. Tokio šaudymo ataka lygi atitinkamam kerėjimo įgūdžiui bei atakos sėkmė tikrinama pagal *Atakos sėkmės lentelę*; žiūr. psl. 29).

Pvz.: magas Mur Karlimas, kurio kerėjimo Ugnies kerais įgūdis lygus 25, sėkmingai sukerėjo Ugnies kamuolį bei bando juo pataikyti į priešininką, esantį už keliasdešimt metrų. Mago šaudymo kerais ataka, kaip ir kerėjimo Ugnies kerais įgūdis, lygus 25. Priešininko, į kurį bando pataikyti magas, gynyba yra standartinė kaip šaudymo atveju, pvz.: lygi 30 (plačiau žiūr. Kautynės, Gynyba; psl. 28). Tokiu atveju nustatomas besiginančiojo priešininko gynybos bei atakuojančiojo mago atakos skirtumas. Jis lygus 5. Tokiu atveju mago šaudymo ataka bus sėkminga, jei jo d100+ViP bus daugiau nei 53.

Tokios pačios standartinės kautynių (žiūr. *Kautynės*; psl. 28) taisyklės galioja ir tuomet, jei kerams suveikti reikalinga taikli ataka lazda, palietimas ranka ir pan.

Kai kurie magiškieji šaudmenys gali būti bandomi numušti kito asmens svaidomuoju ar šaunamuoju ginklu. Tuomet yra tikrinama tokio šaulio ataka prieš šaudmenį (jo gynyba 0), tačiau jis gauna baudas pataikymui į judantį objektą.

Tvermės

Jei kerėjimo metu kero poveikyje yra veikiama gyva būtybė (taikliai pataikius šaudmeniui, sėkmingai palietus magišku daiktu, būtybei patekus į kero veikimo zoną, bandant paveikti būtybę mintimis ir pan.), tuomet yra tikrinama ar būtybė atsispirs kero poveikiui, t.y. ar būtybę apsaugos viena iš jos tvermių.

Tam vėl yra naudojama *Atakos sėkmės lentelė*. Atakai yra naudojamas kerėtojo kerėjimo įgūdis, o būtybės gynybai – viena iš jos tvermių. Pagal šį skirtumą ir atakuojančiojo d100 metimą yra nustatoma, ar būtybę apsaugojo jos tvermė ar ne. Kaip priedas yra naudojamas kerėtojo *Pagrindinės prigimties priedas* (žiūr. *Profesija*, psl. 14).

Jei kerėtojas keri Fi kerais, tuomet būtybę saugo jos Fi tvermė, jei Bi – Bi tvermė, jei Psi – Psi tvermė. Nuo Anti-Bi magijos taip pat saugo Bi tvermė.

Jei kerėtojas nugalėjo būtybės tvermę, tuomet ji gali patirti maksimaliai didžiausią kerų poveikį (kokį tiksliai – toliau nustatoma d100 metimu pagal kero aprašymą).

Jei būtybę apsaugo tvermė, tuomet būtybė kerų poveikio arba nepatiria, arba maksimaliai gali patirti tik dalinį kerų poveikį, priklausomai nuo to kaip yra nurodoma konkretaus kero aprašyme.

Jei vienu kerėjimu kerėtojas bandė paveikti kelias būtybes, tuomet tikrinant tvermes kerėtojas atlieka tik vieną d100 metimą, pagal kurį nustatoma, kurias būtybes kerai paveikė.

Pvz.: kerėtojas, kurio kerėjimo įgūdis yra 25 ir PrP 10, sukerėjo zona veikiantį Fi kerą ir į kero poveikio zoną pateko du asmenys. Vieno jų Fi tvermė yra 50, kito – 25. Tikrinant tvermę kerėtojas atlieka vieną d100 metimą, kuris yra 52. Pridėjus PrP galutinis metimas lygus 52+10=62. Taigi, pagal Atakos sėkmės lentelę kerėtojas, norėdamas įveikti pirmojo asmens Fi tvermę, turėjo išmesti daugiau kaip 63, o antrojo – daugiau 50. Kadangi jo metimas yra 62, todėl pirmojo asmens Fi tvermės kerėtojas nenugalėjo ir šis kerų poveikio nepatirs arba maksimaliai gali patirti tik dalinį poveikį. Tuo tarpu antrasis asmuo gali patirti ir maksimalų tų kerų poveikį. Nustatant patirto poveikio dydį kiekvienam asmeniui atliekamas atskiras metimas.

Kero nutraukimas

Kai kurių kerų veikimą, jei keras nėra momentinis (šūvis), tiesiogiai neveikia būtybės ar nesukuria magiškų būtybių, gali būti nutraukiamas pagal kerėtojo norą. Tokiam veiksmui tiesiog turi pavykti Esminės prigimties Bandymas: magui PrB; vitalistui InB (nepamirškite, kad metimas 00 visada yra nesėkmė).

Pvz.: kerėjimo metu sukuriama ugnis gali būti užgesinta, jei ji dega ant nedegių paviršių. Sukurtas rūkas pradeda sklaidytis, tačiau per kiek laiko išsisklaidys, priklauso nuo aplinkos sąlygų ir pan.

Kokius kerus moka pradedantis kerėtojas ir baziniai kerai

Kiekvienas pradedantis kerėtojas pirmiausia pasirenka favoritinę (pagrindinę) kerų grupę ir šiai grupei paskiria didžiausią įgūdį. Tai yra ta kerų grupė, kuri parodo, kokioje srityje specializuojasi pastarasis kerėtojas. Toks kerėtojas žino *visus* savo pagrindinės kerų grupės sąraše pateikiamus bei prie šios grupės priskiriamų pogrupių kerus. Jis yra šios srities specialistas iš didžiosios raidės.

Pvz.: kerėtojas favoritiniu (pagrindiniu) pasirenka Ugnies grupės kerų įgūdį. Tai rodo, jog šis kerėtojas specializuojasi Piromantijos srityje ir yra Ugnies kerų specialistas bei žino visus šios grupės sąraše pateikiamus kerus.

Iš ištiestos Mg rankos ištrykšta 5 m ilgio degimo nepalaikančių sunkių pilkų dujų čiurkšlė. Jei Mg nori, jis gali išleisti dvigubai trumpesnę čiurkšlę, taip sutaupydamas 1 žiežirbą.
Ji trykšta 5 t ir sudaro debesį, kuris gesina paprastą ugnį - laužą, nedidelį gaisrą. Magišką ugnį (ugnies siena, ugnies aura ir kt.) gesina, kai pavyksta PrR su ugnies kerų magu. Jei šis tuo metu jau negyvas, tuomet magišką ugnį gesins taip pat efektyviai, kaip ir paprastą.
Per 1t gesintuvo dujos sudaro iki 1m³ debesį, kuris nusėda žemyn. Kitą kubinį metrą dujų galima išleisti ant pirmo kubo viršaus, ir tada susidarys dujų stulpas.
Dujos išsilaiko 1 T, o po to išsisklaido. Gyva būtybė, įkvėpusi dujų, praras sąmonę, jei nepavyks SvB-30. Jei ji ir toliau kvėpuoja dujomis, širdis sustoja po 6-10 t.
Gesintuvu galima atakuoti – tikrinama standartinė pataikymo ataka. Už plotį AM+20.
Yra 10% tikimybė, kad atakos metu priešininkas bus sulaikęs kvapą.

Rūkas ✸
[Žiežirbos: 3] | 10 m; zona 5x5 m | 5 t; 1 T | rūkas |
Esant normaliam aplinkos drėgnumui kerėtojas, 10 m atstumu per 5 t gali sukondensuoti rūką 5x5 m plote.
Tokiame rūke matomumas yra 1m (geriausiu atveju matyti galima savo ištiestą ranką). Rūkas išsilaiko 1 T, o po to išsisklaido, jei tai leidžia aplinkos sąlygos. Rūko buvimo trukmė gali būti pratęsiama papildomai kartojant kerą nepasibaigus prieš tai sukerėtam.
Dykumoje tokio kerėjimo VM-50 arba Mg papildomai panaudoja po 1 žiežirbą kiekvienam baudos 10 panaikinti.
Rūką gali išsklaidyti labai stiprus vėjas.

Oro nuspėjimas ✸
[Žiežirbos: 4] | Mg; vietovė | 5 t; 1 kartas | vietovei |
Leidžia Mg per 5 t tiksliai nuspėti orą tam tikroje teritorijoje tam tikru laiko momentu. Tas spėjimas neleidžia nuspėti magiško įsikišimo ar kitų kerėtojų sukeltų veiksmų, susijusių su oru.

Aeromantinė kerosklaida ✸
[Žiežirbos: 4] | 10 m; objektas | 1t; 5 t | 1 keras |
Mg iki 10 m atstumu nuo savęs sugeba panaikinti kito Mg sukurtą vieną Oro kerą. Tam *Kerosklaidą* naudojantis Mg turi laimėti PrR prieš kerus sukūrusį Mg. Jei *Kerosklaidą* naudojantis Mg laimi PrR, tuomet priešininko kerai suirs per 5 t.
Rungtį pralaimėjus tolimesni *Kerosklaidos* bandymai konkrečiam kero efektui, kurį bandė sunaikinti Mg, efektyvūs nebebus.

Mago strėlė
[Žiežirbos: 4] | 20 m; šūvis | 1t; 1 šūvis | 1 strėlė |
Mg sukerėjus aplink jo ranką staiga labai smarkiai sutankėja oras ir, ranka parodžius į esantį iki 20 m atstumu taikinį, energijos srautas nuteka nuo rankos, suformuodamas vos matomą magišką strėlę. Pataikiusi strėlė (šaudymo kerais ataka) daro Max 40 ŽT dūrio žalos. Fi tvermė nuo strėlės nesaugo, tačiau šarvai strėlės žalą mažina.
Strėlė gali lėkti iki 20 m atstumu. Niekur nepataikiusi ji tiesiog pradingsta.
Papildomai panaudojęs 2 žiežirbas Mg tuo pačiu metu gali iššauti papildomą strėlę. Šios strėlės šūvio iniciatyva Inic-3.

Kevalas
[Žiežirbos: 4] | Mg; 2 cm apvalkalas | 1t; 1 T | Mg |
Apie 2 cm atstumu nuo Mg kūno susidaro nematomas sutankėjusio oro apvalkalas, kuris juda kartu su Mg.
Toks *Kevalas* veikia kaip šarvai, kurių Ša +5, ŽS +10. Papildomai panaudojus 2 žiežirbas oro barjeras gali būti dar labiau sutankintas ir tada Ša +10, ŽS +20, o už papildomas 4 žiežirbas Ša +15, ŽS +30. Didesnė apsauga nebegalima.
Keras trunka 1 T.

Kišensargis
[Žiežirbos: 4] | Mg; objektas | 1t; val. | 1 objektas |
Tai yra vienas iš *Oro formavimo* kero išbaigtų variantų.
Mg vieną užkerėtą daiktą (kišenę, kapšą ar kuprinę) apgobia nematomas oro jėgų laukas. Vagiui įkišus į lauką ranką, Mg tai pajunta. Jokios tvermės ar kiti bandymai dėl pašalinio asmens įsikišimo nėra tikrinami. Kišensargis išsilaiko iki valandos.

Dūmų uždanga
[Žiežirbos: 4] | Mg; zona 5x5 m | 1t; 1 T | 1 uždanga |
Mg įsimeta į burną paruoštus dažus gamtinių ar dažų substratą (ąžuolo žievė, dažų milteliai ir pan.), įkvepia ir išpučia atitinkamos spalvos dūmų uždangą. Dūmai užima pasiskirsto 5x5 m plote ir išsilaiko 1 T. Po to dūmų užsklanda išsisklaido savaime. Didelis vėjas ar audra tokią uždangą gali suardyti greičiau.
Tokioje uždangoje matomumas labai prastas (AVM-60). Būtybėms su infrarega AVM-30. Ultragarsinei regai netrukdo. Papildomai panaudojus 4 žiežirbas *Dūmų uždanga* gali būti dar labiau sutirštinta ir tada AVM-100+InP.

Diskas skraiduolis
[Žiežirbos: 5] | Mg/ iki 10 m; diametras 2 m | 1t; 1 T | 50 kg |
Mg atstumu iki 10 m nuo savęs sukuria beveik nematomą apvalų iki 2 m diametro sutankinto oro diską, išlaikantį iki 50 kg masės.
Diskas standartiškai kabo Mg juosmens aukštyje ir juda paskui Mg. Tačiau Mg pagal savo norą gali diską pakelti aukštyn iki 20 m aukščio.
Papildomai panaudodamas 2 žiežirbas gali kėlimo galią padidinti per papildomus 50 kg.
Disko dydis pagal Mg norą gali sumažėti, tačiau ant jo esantys daiktai, jei jie praranda atramos tašką, nukrenta.
Praėjus 1 T diskas prapuola, o ant jo buvę daiktai ir būtybės nukrenta žemyn.
Už papildomas 5 žiežirbas Mg gali pats sėdėti tokiame savo kūrinyje bei valdyti jo judėjimą. Tada tokio “disko” judėjimo greitis bus apie 1 m/s (apie 4-5 km/val).

Levitacija ✸
[Žiežirbos: 5] | Mg; aukštyn/ žemyn | 1t; 1 T | 1 būtybė |

darydamas Max 100 ŽT bei sulydydamas ar padegdamas toje vietoje esančius nedidelius objektus. Jei vis dėl to kamuolys nesprogsta, tuomet jis tiesiog išsikraus ir pradings po 1 T.

Žaibų mana
[Žiežirbos: 4] | Mg; žaibas | 5 t; išlydis | d20 žiežirbų |
Mg per 5 t iššaukia du priešingo krūvio debesis, iš kurių į Mg trenkia žaibas. Dėl to Mg patiria Max 40 ŽT be YŽ. Tokiu būdu jis maksimaliai gali atstatyti d20 žiežirbų. Šį kerą gali kerėti ir antrą kartą, tačiau tada atsiranda (100-Fi) % (bet ne mažesnė kaip 10%) tikimybė, kad Mg tiesiog bus nutrenktas. Kerint trečią kartą atsiranda (100-Fi)*2 % tikimybė, kad Mg perdegs ir taip toliau. Be baudų tą patį kerą kerėti galės tik sekančią parą.

Elektrinė signalizacija
[Žiežirbos: 5] | 10 m; zona 5x5 m/ 5 vnt. gijų | 1t; 1 T | visus |
Mg iki 10 m atstumu uždaroje erdvėje, kurios dydis 5x5 m, sukuria 5 vnt. nematomų žaibo gijų, kurios eina nuo vienos sienos iki kitos ir gali būti 0.2-2 m aukštyje virš grindų. Bet koks kirtęs liniją judantis objektas (išskyrus visai atsparias elektrai būtybes) patiria Max 10 ŽT ir Mg pajunta lyg stygos skambtelėjimą.

Odos metalizacija
[Žiežirbos: 6] | 1 m; metalo gabalas | 1t; 1 val. | 1 būtybė |
Užkerima nuoga būtybė turi laikyti 1-2 kg masės metalo gabalą.
Iš Mg rankos į metalą 1 m atstumu trenkia trumpas žaibas, kuris išgarina metalą. Metalo garai nusėda ant metalą laikiusios būtybės kūno, suteikdami šiai papildomą šarvuotumą (geležis duoda šarvuotumą Ša 15, ŽS 10; bronza – Ša 10, ŽS 10; varis, sidabras – Ša 5, ŽS 10). Vario ir sidabro danga didina tvermes prieš elektros (Fi+15), sidabras – prieš šviesos (Fi+15) atakas. Žaibas daro Max 10 ŽT (YŽ-10). Metalo sluoksnis netrukdo judėti, kvėpuoti. Ant jo dėvėti metalinių šarvų negalima, nes ima byrėti metalas. Nubyra po 1 val. arba nuo bet kokio magiško gydymo.
Pastaba: šiuo keru smarkiai padidinamas šarvuotumas Ša, tačiau metalo sluoksnis nuo gero smūgio žalos absorbuoja nedaug, dėl to ŽS nėra labai didelis.

Žaibo juosta
[Žiežirbos: 6] | 10 m; ilgis 5 m/ +atšakų 2 | 1 t; išlydis | visus |
Mg sėkmingai sukerėjus iš jo rankos išlekia geltona linija, kuri iki 10 m atstumu pagal Mg norą virsta 5 m ilgio žaibo juosta. Nuo juostos papildomai atsišakoja iki 2 plonesnių žaibo atšakų. Pataikymas juosta į objektą, sritį ar pakeliui esančius objektus – šaudymo kerais ataka.
Dėl atšakų AM+20. Juosta savo ilgio kelyje praeina visas kliūtis: medžius, gyvūnus, žmones, išskyrus sienas ar vandenį. Taip pat yra 50% tikimybė, kad pataikys į kitus, esančius per metrą nuo jos.
Nuo sienų ir kitų masyvių kliūčių juosta gali rikošetuoti (bet bendras juostos ilgis lieka kaip ir pradinis). Rikošetuoja kritimo kampu (1-90) arba atgal į magą (91-00).
Pati juosta ir atšakos daro Max ($L_{elektros}$*30) ŽT, bet ne daugiau kaip Max 300 ŽT.
Padėjus atakuotojo Fi tvermei, jis patirs tik ¼ ŽT.
$L_{elektros}$ yra mago kerėjimo oro kerais lygis (lygus įgūdis/10).

Ugnies kerai (Piromantija)

Tai kerų grupė, susijusi ugnies elementu, jo sukūrimu ir valdymu. Kerėtojai, kurie užsiima šiais kerais, yra vadinami *piromantais*.

Žiebtuvėlis ✸
[Žiežirbos: 1] | palietus; objektas | 1t; degimas | 1 objektas |
Mg paliestas degus daiktas užsidega savaiminiu degimu. Šis keras neveikia daiktų, kurie normaliomis sąlygomis negali būti padegami.
Efektui kaip nuo uždegto degtuko ar balanos pasiekti Mg sunaudoja 1 žiežirbą (padega lengvai užsiliepsnojančius daiktus - pintį, pypkę, sausą žolę, sausą popierių, sausą ploną medienos pagaliuką, minkštą audeklo skiautę).
Efektui kaip nuo uždegto deglo pasiekti Mg sunaudoja 2 žiežirbas (padega odą, grubų audeklą, drabužius, kailį).
Efektui kaip nuo degančio magnio ar fosforo pasiekti Mg sunaudoja 4 žiežirbas (padega anglį, didelius medienos gabalus).
Norint uždegti priešininko drabužius Mg turi paliesti priešininką - tam turi pavykti ataka be ginklo. Toliau tikrinama priešininko Fi tvermė.
Priešininko Fi tvermei nepadėjus jo drabužiai yra padegami. Drabužiai gali degti iki 5 t, darydami Max 30 ŽT/t. Kiekvieną t yra tikrinama Fi tvermė. Kai tik Fi tvermė užblokuos Fi ataką, ugnis užges. Taip pat padegtas asmuo gali užgesinti drabužius vandeniu, storu apsiaustu ar pasivoliojęs ant žemės.
Fi tvermei padėjus jo drabužiai ir daiktai nėra padegami.
Pačios ugnies valdymas gali būti atliekamas tik kitų kerų pagalba.

Šaltukas
[Žiežirbos: 1] | palietus; zona 1x1 m | 1t; 1 T | 10 kg |
Paliesto nedidelio vandens paviršiaus temperatūra nukrinta ir susidaro labai plonas ledukas. Viena sunaudota žiežirba leduku aptraukia 1x1 m vandens paviršiaus plotą. Norint užšaldyti didesnį paviršių, kerą reikia kartoti. Susidaręs ledas išlaiko iki 10 kg masę. Jei pakartotinu keru bus kerimas jau prieš tai paveiktas plotas, tuomet išlaikoma masė sumuosis.

Ugnies sukūrimas ✸
[Žiežirbos: 2] | 10 m; zona 1x1 m | 1t; 5 t | ugnis |
Mg atstumu iki 10 m gali sukurti nereikalaujančią degalų magišką ugnį 1x1 m plote arba ore atitinkamo dydžio ugnies sferą, kuri kris žemyn. Tai yra tikra ugnis, galinti uždegti į ją papuolusius degius daiktus. Negali būti sukurta uolienoje, prieše ir pan.
Magiška ugnis dega 5 t, tačiau nuo jos užsidegę objektai degs tol, kol sudegs ar nebus užgesinti.
Mg tokią ugnį gali sukurti toje vietoje, kur stovi priešininkas. Jei taip siekiama padegti ir priešininko drabužius bei daiktus, Mg sunaudoja papildomai 1 žiežirbą. Toliau yra tikrinama priešininko Fi tvermė.
Fi tvermei padėjus jo drabužiai ir daiktai nėra padegami, ŽT jis nepatiria. Tačiau jei jis išbūna plote, kuriame dega ugnis, ilgiau nei 1t, toliau jam yra skaičiuojama žala kaip už vaikščiojimą (Max 20 ŽT/t) ar stovėjimą ugnyje (Max 30 ŽT/t) (žr. *Ugnies žala*; psl. 42).

Iš Mg rankos į taikinį apie 20 m/s (apie 70 km/val) greičiu išlekia apie 10 cm diametro ugninis kamuolys. Kamuolys, pataikęs į objektą (sėkminga Mg šaudymo kerais ataka, dėl kamuolio dydžio AM+20) ar pakeliui pasitaikiusią kliūtį, sprogsta, sudarydamas apie 2 m diametro ugnies tumulą (sferą).
Visiems, papuolusiems į šią zoną bei nepadėjus jų Fi tvermei, sprogimas daro Max (L_{ugnies}*30)ŽT, bet ne daugiau kaip Max 300 ŽT (L_{ugnies} yra mago kerėjimo ugnies kerais lygis, lygus įgūdis/10).
Nuo sprogimo akimirksniu užsidega degūs daiktai (drabužiai, mediena, oda ir pan.), apsilydo švinas ir alavas.
Sėkmingai ginantis skydu, šis žalą sumažina skydo saugos verte (skydo SkS verte).
Fi tvermei padėjus būtybė patiria ½ ŽT.
Visos būtybės, buvusios per 1m nuo ugnies tumulo ir nepadėjus jų Fi tvermei, patiria ½ ŽT. Jų Fi tvermei padėjus, žalos jos nepatiria.
Kamuolį galima numušti paprasta strėle ar *Mago strėle* (šaudymo AM-60).
Jei kamuolys į nieką nepataiko, tuomet jis sprogsta nulėkęs apie 100 m.

Pelenų linija
[Žiežirbos: 7] | Mg; ilgis 3 m/ plotis 1 m/ aukštis 3 m | 1t; 5 t/ 1 T | organika |
Ties Mg pirštu nubrėžta menama linija atsiranda iki 3 m ilgio, 1 m pločio ir 3 m aukščio nematomas barjeras. Pro jį praeinančios būtybės nieko nepajunta.
Toliau tikrinama kiekvienos pro barjerą praėjusios būtybės Fi tvermė.
Fi tvermei nepadėjus po 5 t visi būtybės turimi negyvos organikos daiktai - iečių ir kirvių kotai, virvės, mediniai skydai, drabužiai, metalinių šarvų pamušalai, odinės detalės, maistas ir panašūs objektai be liepsnos ir karščio virsta pelenais. Vežime, balnamaišyje ar nešulinio gyvulio krovinyje esantys daiktai suyra garantuotai (Fi tvermė čia netikrinama). Linija neveikia gyvų būtybių ragų, vilnos, plaukų, taip pat gyvybingų kiaušinių, vaisių, sėklų, stiebagumbių ir panašių objektų. Linija suardo organinius golemus ir gyvąsias statulas, kūninius nemirėlius (neveikia skendalų, penengelenų, būtybėje esančių mėklių). Linija itin stipriai veikia sausus nemirėlius (skeletus, mumijas, mauzolius, žužu zombius) – tikrinant tvermę AM+40, priešingu atveju jie patiria Max 100 ŽT.
Fi tvermei padėjus, būtybės turimi (esantys ant kūno) daiktai nesuyra. Tačiau vežime, balnamaišyje ar nešulinio gyvulio krovinyje esantys daiktai suyra garantuotai.
Sukurta pelenų linija išsilaiko 1 T, vėliau pranyksta.

Ugnies siena
[Žiežirbos: 8] | 10 m; storis 0.25 m/ ilgis 2 m/ aukštis 2 m | 1t; 1 T | visus |
Mg iki 10 m atstumu ant kieto pamato suformuoja iki 0.25 m storio, 2 m ilgio bei tokio pat aukščio ugnies sieną. Siena sudegina arba sulaiko bet kokias strėles, žaibus ir pan. Pataikęs ledo kamuolys vandens sienoje padaro ŽT/10 m diametro spragą, kuri užsitraukia po 2 t arba per 1t, jei Mg tam papildomai panaudoja 1 žiežirbą.
Siena išsilaiko 1 T.

Vandens kerai (Akvamantija)

Tai kerų grupė, susijusi su vandens elementu. Kerėtojai, kurie užsiima šiais kerais, yra vadinami akvamantais ar hidromantais.

Vandens paieška ✸
[Žiežirbos: 1] | 100 m; vietovė | 5 t; 1 kartas | vanduo |
Tai pagrindinis Vandens keras. Mg 100 m atstumu gali nustatyti kryptį, atstumą ar gylį iki artimiausio Mg reikšmingo vandens šaltinio. Bet kurie Mg žinomi vandens šaltiniai gali būti neįtraukiami į paiešką, jei Mg prieš kerėdamas juos specialiai nurodo.
Mg papildomai panaudodamas 1 žiežirbą gali sužinoti ir vandens natūralią sudėtį (informacija apie pašalinių jėgų ar asmenų poveikį nėra gaunama). Visa informacija apie vandens sudėtį bus gaunama tik ypatingos sėkmės atveju (00). Informacija apie vandeniui nebūdingų elementų buvimą gali būti gaunama papildomai panaudojus 2 žiežirbas, o svetimų medžiagų identifikavimui turi būti panaudojamos papildomos 3 žiežirbos.

Šaltukas
[Žiežirbos: 1] | palietus; zona 1x1 m | 1t; 1 T | 10 kg |
Paliesto nedidelio vandens paviršiaus temperatūra nukrinta ir susidaro labai plonas ledukas. Viena sunaudota žiežirba leduku aptraukia 1x1 m vandens paviršiaus plotą. Norint užšaldyti didesnį paviršių, kerą reikia kartoti. Susidaręs ledas išlaiko iki 10 kg masę. Jei pakartotinu keru bus kerimas jau prieš tai paveiktas plotas, tuomet išlaikoma masė sumuosis.

Vandens išvalymas ✸
[Žiežirbos: 2] | palietus; tūris 0.25 m^3 | 5 t; visam | vanduo |
Leidžia kerėtojui pašalinti *visus* (net nežinant kokius) nešvarumus iš vandens, pilant jį į indą per bet kokį lanką, žiedą, sulenktus pirštus ar įkišus rankas į vandens talpą.
Šio kero pagalba galima išvalyti iki 0.25 m^3 kiekį vandens.
Kerėjimas trunka 5 t.

Vandens nuodijimas
[Žiežirbos: 2] | palietus; tūris 0.25 m^3 | 5 t; T | vanduo |
Leidžia kerėtojui apnuodyti vandenį, pilant jį į indą per bet kokį lanką, žiedą, sulenktus pirštus ar įkišus rankas į vandens talpą.
Šio kero pagalba galima apnuodyti (silpni nuodai) iki 0.25 m^3 kiekį vandens.
Kerėjimas trunka 5 t.
Už kiekvieną papildomą nuodingumo lygį papildomai sunaudojama po 1 žiežirbą (silpni +0, vidutiniai +1, stiprūs +2, l.stiprūs +3, itin stiprūs +4).

Vandens sukūrimas ✸
[Žiežirbos: 3] | 10 m; tūris 5 litrai | 1t; visam | vanduo |
Mg 10 m atstumu sukuria iki 5 litrų kiekį švaraus vandens (5 litrai yra apie 20 cm diametro sfera).

Mg užkerėta būtybė ar pats Mg gali laisvai kvėpuoti po vandeniu, būdami užkasti kape, būdami troškiose ar nuodingose dujose ir panašiai, nes oras plaučiuose pats įsisotina deguonimi ir pašalina anglies dvideginį. Mg kerint ar kalbant po vandeniu, iš Mg burnos veržiasi oro burbulai, bet vanduo į burną nesiveržia.
Užkerėtai būtybei ar pačiam Mg, išėjus iš troškių dujų zonos ar vandens, keras toliau veikia, asmuo ore gali normaliai kvėpuoti arba gali nekvėpuoti – tai priklauso nuo jo noro. Netgi smaugiamas ar kariamas (jei neluš sprandas) jis nebus pasmaugtas ir jam negalios baudos, susijusios su Sveikatos praradimu dėl smaugimo.
Kero poveikis trunka 1 valandą.

Iglu
[Žiežirbos: 6] | Mg; plotas 2x2 m/ storis 10 cm | 5 t; 4 val. | iglu |
Apie Mg per 5 t susidaro pusrutulinis ledo kupolas su vidine 2x2 m ploto ertme. Sienelių storis iki 10 cm. Mg ranka palietus kupolo sienelę arba pagal Mg norą joje per 1t atsiveria arba užsiveria anga.
Tokio kupolo viduje būna +10°C, o panaudojus +2 žiežirbas iki +20°C.
Ledo kupolas išsilaiko iki 4 val.

Vandens siena
[Žiežirbos: 7] | 10 m; ilgis 2 m/ storis 0.5 m | 2t; 1 T | siena |
Mg iki 10 m atstumu ant vandens paviršiaus suformuoja iki 2 m ilgio bei 0.5 m storio vandens sieną. Vanduo joje skaidrus, tačiau dėl greito judėjimo šviesa lūžta netvarkingai, todėl per ją vaizdo nesimato, prasiskverbia tik sklaidyta šviesa. Pereiti per ją yra labai sunkus veiksmas (kaip priedas naudojama JėP). Veiksmo metimas atliekamas bandant įveikti kiekvieną sienos pusmetrį. Veiksmui nepavykus, asmuo yra tiesiog bloškiamas iš sienos ir nukritęs ant kieto paviršiaus gali patirti kritimo žalą (minimaliai kaip iš 2m aukščio). Siena sulaiko bet kokias strėles, žaibus ir pan. Pataikęs ugnies kamuolys vandens sienoje padaro ŽT cm diametro spragą, kuri užsitraukia po 2 t arba Mg papildomai panaudojus 1 žiežirbą per 1t.
Siena išsilaiko 1 T.
Statant sieną ant kieto paviršiaus, kur nėra matomo ir pakankamo kiekio vandens, papildomai yra sunaudojamos 4 žiežirbos.

Ledo sprogimas
[Žiežirbos: 8] | 10 m; spindulys 2 m | 1t; sprogimas | visus |
Mg iki 10 m atstumu sukuria ledą, kuris staigiai sprogsta į daugybę smulkių, į visas puses iki 2 m spinduliu išsvaidomų ledo šipulių. Visi, papuolę į šią sprogimo zoną patiria Max 80 ŽT. Gynyba nuo ledo šipulių nėra tikrinama, tačiau, jei besiginantysis turi skydą ir pavyksta jo (Vi-30)B, jis patiria tiek ŽT mažiau, kiek yra jo skydo sauga. Nuo ledo šipulių žalos apsaugo turimi šarvai.
Sprogimui galima panaudoti esantį natūralų ledą. Tuomet keras kainuoja 2 žiežirbom mažiau.

Žemės kerai (Teramantija)

Tai kerų grupė, susijusi su sunkiausiai valdomu ir pačiu nepaslankiausiu žemės elementu. Kerėtojai, kurie užsiima šiais kerais, yra vadinami teramantais.

Žemės pajuta ✸
[Žiežirbos: 1] | 50 m; vietovė | 5 t; 1 kartas | žemė |
Mg iki 50 m atstumu sužino kryptį ir apytikslį atstumą iki artimiausio norimo žemės, metalo ar akmens kiekio. Kiekvienas atitinkamos medžiagos tipas gali būti ieškomas atskirai ar iš paieškos išskiriamas konkretus tipas, Mg nurodžius šį tipą prieš kerėjimą. Mg papildomai panaudodamas 1 žiežirbą gali sužinoti ir žemės elementų (rūdų) sudėtį. Informacija apie nebūdingų elementų buvimą gali būti gaunama papildomai panaudojus 2 žiežirbas, o svetimų medžiagų identifikavimui turi būti panaudojamos papildomos 3 žiežirbos.

Žemės formavimas ✸
[Žiežirbos: 2] | 10 m; tūris 0,5 m^3 | 1t; visam/ 1 T | žemė |
Mg iki $L_{žemės}$*10 m atstumu gali judinti iki 0,5 m^3 kiekį žemės ar suteikti šiam kiekiui žemės Mg norimą formą. Jei suteikta forma yra savaime stabili (*pvz.: kalva*), tokia ji ir liks po kero veikimo pabaigos. Savaime nestabili būsena (kolona ar siena) išsilaikys tik tol, kol veiks keras, kuriam jokios papildomos specialios koncentracijos nereikia, o po to praras tą formą į artimiausią stabilią formą.
Kiekvieno tokio žemės formos pakeitimo į sudėtingesnę būseną sėkmė nustatoma pagal *Veiksmų sėkmės lentelę*. ŽM įvertina norimos suteikti formos sudėtingumą bei veiksmo sunkumą ir yra tikrinama, kaip tas procesas pavyksta. Kaip priedas VM yra naudojamas kerėjimo įgūdis. Veiksmui pavykus (100%), žemei pilnai suteikiama norima forma; veiksmui pavykus dalinai (1-100%), norima forma suteikiama dalinai (*pvz.: norima suformuoti skulptūra lieka kreiva, nestabiliai stovinti ar pan.*); N atveju norima forma visiškai nepavyksta (žemė suformuoja tik kalvą arba lieka kaip buvusi).
Žemė, pajudinta šiuo keru, juda tik 1 m/s greičiu. Ji negali padaryti tiesioginės žalos jokiai būtybei, nebent ši guli nejudėdama ir žemė ją tiesiog palaidoja. Jei žemė yra stumiama į tą vietą, kur yra kokia nors būtybė, ar iš tos vietos kur jinai yra (darant duobę), ši lengvai gali nuo to išsisukti. Jei bandant išsisukti įvyksta fiasko, didelė tikimybė, jog tokia būtybė bus užversta žemėmis. Būtybė, tokiu būdu užversta žemėmis gali išsikapstyti iš šių žemių tą t, kai pavyks JėB-40. Tai gali būti sunkiau padaryti, jei būtybė yra užversta didesniu kiekiu žemės ar yra toliau verčiama žemėmis, kada bando išsikapstyti.

Žemės sukūrimas ✸
[Žiežirbos: 3] | 10 m; tūris 10 litrų | 1t; visam | žemė |
Mg atstumu iki 10 m ant tvirto pagrindo sukuria 10 litrų (1 kibiras) kiekį purios žemės ten, kur jos anksčiau nebuvo. Žemę galima sukurti tik esant ant pačios žemės, o ne kabant ore ar plaukiant jūra.
Jei Mg vietoje žemės bando sukurti akmenį, tam jis papildomai sunaudoja 1 žiežirbą, geležies rūdą – 2 žiežirbas.

Kūlgrinda
[Žiežirbos: 4] | 10 m; 1x1 m | 1t; 1 T | 50 kg |

Metalo kerai

Metalo kerai yra priskiriami *Žemės kerų* grupei, tačiau daugelis *Metalo* kerų yra išmokstama tik magui pasirinkus ir toliau besispecializuojant *Teramantijos* srityje. Šie kerai taip pat yra susiję su metalų transformacija bei magnetiniais reiškiniais.

Įmagnetinimas

[Žiežirbos: 2] | 10 m; tūris 5 litrai | 1t; 1 T | objektas |

Mg iki 10 m atstumu per 1t gali įmagnetinti iki 5 litrų tūrio metalinį daiktą, kuris prie savęs trauks kitus metalinius daiktus - gali pritraukti iki 1 kg masės metalinį daiktą. Taip pat toks daiktas iškreips kompaso rodykles.

Mg gali įmagnetinti ir nemetalinius daiktus, tačiau tam jis papildomai sunaudos 4 žiežirbas. Jei daiktas natūraliai turi magnetinių savybių (gintaras, vilna), tuomet jo įmagnetinimui Mg papildomai panaudos tik 1 žiežirbą.

Šipinimas

[Žiežirbos: 2] | 10 m; zona 2x2 m | 1t; visam | ginklai |

Mg sukerėjus iki 10 m atstumu, 2x2 m zonoje esančių būtybių, kurioms nepavyksta Fi tvermė, aštrūs metaliniai ginklai atšimpa. Todėl sumažėja ginklų maksimali žala (Max ŽT-L_{metalo}*5), ataka (AM-L_{metalo}*5) ir YŽ (YŽ-L_{metalo}*5). Čia L_{metalo} yra mago kerėjimo metalo kerais lygis, lygus įgūdis/10.

Atšipintą kardą ar durklą galima pagaląsti, bet po 1-5 galandimų toks ginklas lūžta. Neveikia ginklų, visiškai sandariai suvyniotų į alyvuotą odą.

Rūdys

[Žiežirbos: 4] | palietus; daiktas | 5 t; visam | visus |

Mg paliestus metalinius daiktus per 5 t sunaikina rūdys.

Metalų transformacija

[Žiežirbos: 30] | palietus; L_{metalo} g | 1t; visam | visus |

Magas, ranka palietęs iki L_{metalo} g gryno metalo gabalą, sugeba jį transformuoti į kitą jam žinomą (pažįstamą) metalą. Tokios transformacijos metu 100 pirminio metalo dalių yra transformuojama į d100+L_{metalo}*5 antrinio (transformuoto) metalo dalių, bet ne daugiau kaip 99 dalis. Likusi dalis metalo tiesiog sunaudojama transformacijos metu.

> *Pvz.: magas Aguona bando transformuoti 1g švino į auksą. Kerėjimui pavykus jis tikrina, kiek dalių aukso nuo pradinio kiekio jam išėjo iš 1 g švino. Metamas d100 ir iškrito 12. Mago Žemės kerų L_{metalo}=5. Tokiu būdu išeina 12+5*5=37 dalių aukso, t.y. 0,37 g.*

Kiekvienam papildomam metalo gramui transformuoti Mg sunaudoja papildomai po 20 žiežirbų.

Čia L_{metalo} yra mago kerėjimo metalo kerais lygis, lygus įgūdis/10.

Šviesos kerai

Šviesos kerai nėra priskiriami prie elementų ir egzistuoja kaip atskira magijos šaka. Šiai grupei yra priskiriama eilė su iliuzijomis ir miražais susijusių kerų, tiksliau jų bazinių elementų, iš kurių magas savo protu gali formuoti ir valdyti savo sukurtus miražus.

Šviesa ✸

[Žiežirbos: 1] | 10 m; zona 5x5 m | 1t; 1 T | šviesa |

Mg iki 10 m atstumu nuo savęs tiesiog ore sukuria magišką šviesą, šviečiančią savaime, be jokio šviesos šaltinio. Šviesa apšviečia iki 5x5 m zoną. Už zonos dar 5 m atstumu matysis tik šešėliai.

Šviesa išsilaiko iki 1 T, vėliau užgęsta.

Tamsa ✸

[Žiežirbos: 2] | 10 m; zona 5x5 m | 1t; 1 T | šviesa |

Mg iki 10 m atstumu nuo savęs norimame taške sukuria iki 5x5 m dydžio tamsos zoną (sferą), kurioje visi esantys objektai dėl tamsos visiškai nėra matomi (nei infrarega, nei paprasta rega).

Asmuo, esantis tokioje zonoje, visų objektų esančių Tamsos zonoje taip pat nemato, tačiau mato viską kas yra už zonos ribų.

Atakuotojui būnant už zonos ribų bei bandant atakuoti asmenį, esantį tokioje zonoje, AM bauda yra:

a) suvokiant, kur yra taikinys AM-40 ginklu; AM-60 šaudant/ svaidant;
b) praradus orientaciją AM-100+InP.

Abiem asmenims esant *Tamsoje* jų AM-100+InP.

Matymui tokioje zonoje panaudojama tik *Tamsos rega*. Jei *Tamsos* sfera kertasi su *Šviesos* sfera, abi jos prapuola.

Tamsos rega

[Žiežirbos: 3] | Mg; matomumas 5 m | 1t; 1 T | visus |

Save užsikerėjęs Mg iki 5 m spinduliu nuo savęs mato visus *Tamsos* zonoje esančius objektus, kurių niekas neužstoja. Objektus mato kaip būdamas šviesoje, tik juodai - baltus.

Norėdamas kerą uždėti kitai būtybei, turi įveikti jos Fi tvermę bei papildomai sunaudoti 1 žiežirbą. Keras trunka 1 T.

Plyksnis ✸

[Žiežirbos: 3] | 10 m; zona 10x10 m | 1t; plyksnis | matančiuosius |

Mg iki 10 m atstumu norimame taške plyksteli ryškią šviesą, kuri tamsoje ryškiai apšviečia iki 10x10 m zoną. Jei plyksnis naudojamas dienos metu, tuomet efektingas bus mažesniame plote (5x5 m). Esant ryškiai saulei, efektas bus tik plykstelėjus 2 m atstumu nuo akių.

Visoms būtybėms, buvusioms ryškaus apšvietimo zonoje (toliau esančioms, nors ir mačiusioms šviesą būtybėms ši taisyklė negalioja) plykstelėjusi šviesa gali trumpam apakinti regą.

Tam yra tikrinama Fi tvermė.

Fi tvermei nepadėjus, būtybė yra apakinama. Apakinimas trunka 5 t ir po to praeina tą tarpsnelį, kai pavyksta SvB. Apakinto asmens veiksmų baudos tokios pat kaip ir aklo asmens. Bandant atakuoti AM-100+InP.

Mg iki 10 m atstumu užkeri norimą objektą ar gyvą būtybę. Aplink jį 10 m spinduliu susidaro nematomumo sfera, kurioje visi esantys objektai ir gyvos būtybės tampa nematomi visiems, esantiems už šios zonos ribų.
Išėję iš nematomumo sferos tampa matomais. Grįžę į ją, lieka matomais. Sfera išsilaiko iki 1 T.

Mago akis
[Žiežirbos: 7] | *šalia; valdymas 1000 m* | *1t; 1 T* | *Mg akis* |
Mg šalia savęs sukuria paprastos akies obuolio dydžio, beveik nematomą (retos melsvos miglos išvaizdos) skraidančios akies miražą. Tačiau Mg pro šią akį gali žiūrėti kaip savo akimi. Akis turi infraregą (20 m). Ore juda iki 30 m/s (100 km/val) greičiu.
Nuo Mg nutolti gali iki 1000 m. Praląsti pro kietas kliūtis negali. Mg matys akimi tol, kol bus susikaupęs. Žiūrėdamas pro ją Mg gali negreitai eiti, ramiai joti, skristi *Skrydžiu*.
Pasinaudodamas šia akimi Mg gali bandyti sukerėti ta akimi matomoje erdvėje, tačiau kiekvieno kero panaudojimui papildomai sunaudojama po 10 žiežirbų dėl atstumo bei kerėjimo bauda AM-50.
Mago akis matosi panaudojant *Nematomųjų paiešką*, *Kerų paiešką*. Ją sunaikina *Šviesos* arba *Tamsos* kerai. Išsilaiko iki 1 T.

ETERIS (INFORMACIJA)

Eteris – tai tiesiog magiška energija, kurios negalima apibrėžti jokia materialia ar kitokia forma. *Eteris* (*Informacija*)– daugelio kitų kerų pagrindas.

Laikas ✸
[Žiežirbos: 1] | *kerėtojas; vietovė* | *1t; 1 kartas* | *laikas* |
Kerėtojas sukerėjęs nustato tikslų vietos laiką.

Kerų paieška ✸
[Žiežirbos: 2] | *10 m; zona 10x10 m* | *1t; 1 kartas* | *visus* |
Kerėtojas sukerėjęs iki 10 m atstumu 10x10 m zonoje visus magiškus daiktus, būtybes ir vietas, kuriose buvo panaudotas magiškas poveikis bei kurių niekas neužstoja, mato švytinčius melsva šviesa.

Pseudo aura ✸
[Žiežirbos: 2] | *palietus; objektas* | *1t; 10 T* | L_{eterio} *kg* |
Kerėtojo paliestas iki 1 kg masės daiktas įgyja nematomą aurą, todėl panaudojus *Kerų paiešką* švyti lyg būtų magiškas. Pseudo aura išsilaiko iki 10 T, vėliau jos stiprumas slopsta ir dingsta.
Pseudo aurą atpažinti galima panaudojus *Tyrimą*. Netikras magiškumas taip pat gali būti atpažįstamas mėginant daiktą panaudoti.

Auros tyrimas ✸
[Žiežirbos: 3] | *palietus/ 10 m; objektas* | *1t; 1 kartas* | *būtybė* |
Kerėtojui parodo kito paliesto ar matomo asmens, esančio iki 10 m atstumu aurą. Ši aura leidžia kerėtojui tarsi pažvelgti į subjekto asmenybės vidų. Aura taip pat parodo ar subjektas yra kerėtojas, užkerėtas ar valdomas. Visos gyvos būtybės turi savo auras, o negyvos neturi. Zombiai taip pat gali būti aptikti pagal silpną mirtimi persmelktą aurą. Vampyrai išlaiko tą aurą, kurią jie turėjo normaliame gyvenime. Iliuzijos ir sukurti tvariniai neturi aurų, todėl sėkmingas šio kero panaudojimas atskirs juos nuo realių asmenų ar būtybių.

Paieška ✸
[Žiežirbos: 4] | *kerėtojas; 1 km* | *1t; 1 kartas* | *objektas* |
Kerėtojui leidžia iki 1 km atstumu sužinoti apytikslį atstumą iki ieškomo daikto ar kitokio objekto. Taip pat kerėtojas tiksliai sužino kryptį ieškomo objekto link.
Taip galima ieškoti pamestų daiktų, sunkiai randamų vietovių, nurodytos rūšies būtybių ar pabaisų. Tačiau tuomet reikia įsivaizduoti, kaip tokios ieškomos rūšies būtybės atrodo (ar būti jas mačius ir pan.). Ieškoti konkrečių asmenų (*pvz.: mago Antracito*) nepadeda. Tam reikalinga ritualinė paieškos magija.

Tyrimas ✸
[Žiežirbos: 6] | *kerėtojas/ 10 m; zona 10x10 m* | *1t; 1 kartas* | *objektas* |
Kerėtojui leidžia sužinoti, kokiais kerais yra užkerėtas iki 10 m atstumu esantis objektas, daiktas ar 10x10 m dydžio zona. Taip pat leidžia nustatyti kerėjimo momentu veikiančius kerus.
Jeigu objektas ar zona užkerėti daugiau nei vienu keru, tai kerėtojas aptiks tik 1 silpniausią kerą. Norint aptikti sekantį kerą papildomai yra panaudojamos 4 žiežirbos.
Šis keras bus ne toks veiksmingas, jei kerėtojas apie tiriamąjį kerą visai nieko nežino.
Papildomai panaudodamas 10 žiežirbų (veiksmo sėkmė tikrinama kaip naujo kerėjimo), kerėtojas gali sužinoti tiriamojo objekto (net nebūtinai magiško) pavadinimą, paskirtį, valdymo komandas, apytiksliai užtaisų skaičių ir veikimo būdą. Jei daiktas turi kelias magiškas savybes, kerai atskleidžia tik vieną iš jų. Kitai savybei nustatyti sunaudojamos papildomos 10 žiežirbų.
Tačiau yra daiktų ar vietų, kurie susiję su kitų erdvių būtybių iškvietimu, daiktai, per kuriuos galima susirišti su dievais ir pusdieviais, artefaktai, kurių paskirtis nėra tiksli bei labai sudėtinga. Tokiais atvejais paskirtis nustatoma apytiksliai.
Taip pat negalima visiškai atpažinti daiktų, kurie yra kitų magiškų daiktų sudedamoji dalis, ir nors jie turi magiškų savybių atskirai, bet tikroji jų jėga pasireiškia surinkus juos į vieną vietą.

BI MAGIJA

Bi magija yra magijos rūšis susijusi su gyvybės (gydymo) bei gyvų būtybių (bakterijų, grybų, augalų, gyvūnų) magija. Tam tikra Bi magijos forma yra ***Anti-Bi (Nm) magija***, kurią naudoja nekromantai.

Vt iki 10 m atstumu gali pasikalbėti su nurodytu augalu taip, lyg jis būtų protingas. Kalbėjimosi metu Vt savo galvoje girdi balsą, lyg tas augalas atsakinėtų į klausimus. Atsakyti augalas gali tik į paprastus klausimus, lyg būtų imbecilas (smarkiai protiškai atsilikęs žmogus).
Tokiu būdu galima kalbėtis ir su augalinėmis pabaisomis. Pradžioje tikrinamas pabaisos elgesys. Pavojinga pabaisa gali pulti, o silpna - sprukti. Nepavykus prašnekinti vieną, galima šnekinti kitą, jei kerų veikimo laikas dar nepasibaigė.
Pasišnekėjus su bet kokiu augalu, augaline pabaisa ar keliais iš jų ir gavus atsakymus į 5 klausimų skaičių, kero veikimas iš karto nutrūksta. Kitus klausimus užduoti teks kerėti iš naujo.

Augalo paslėpimas
[Žiežirbos: 4] | 10 m; augalas | 1t; 1 T | augalas |
Vt iki 10 m atstumu sugeba norimą augalą 1 T laikotarpiui padaryti nematomą visoms būtybėms su normalia rega. Visos būtybės to augalo tiesiog nepastebės (na, nebent užlips ant jo ir suklups, atsitrenks ir pan.).
Nematomu augalas išliks 1 T.

Vaisius gyduolis
[Žiežirbos: 5] | palietimas; vaisius | 5 t; 1 T | žr. |
Vt rankoje laikomas ir užkerėtas valgomas vienas vaisius pradeda viduje kisti ir per 5 t įgyja gydomųjų savybių. Per 1 T suvalgytas toks vaisius gali atstatyti Max 30 ŽT arba nuimti svaigulį, šoką ir pan. Per 1 T nepanaudotas vaisius gydomąsias savybes praranda ir supūna.

Virvė smaugikė
[Žiežirbos: 5] | palietimas; ilgis 5 m | 5 t; 1 T | žr. |
Iš Vt paliestodidesnio nei 1,5 m aukščio augalo per 5 t išauga iki 5 m ilgio virvės kamuoliukas. Sviedžiant jį į priešininką (Vt svaidymo ataka), ji lekia iki ½*Jėga m atstumu. Pataikiusi virvė automatiškai apsiveja aplink aukos kaklą ir smaugia, darydama Max 30 ŽT/t. Virvė gali būti tik nupjauta ar perkirsta. Jos gajumas 40GT.
Nepanaudota virvė išsilaiko 1 T, vėliau virsta paprasta prastos kokybės virve.

Kiminai
[Žiežirbos: 6] | 10 m; zona 10x10 m | 1t; 1 T | kiminai |
Vt sukerėjus iki 10 m atstumu nuo jo 10x10 m zonoje per 1t susiformuoja iki 2 m storio kiminų paklotė.
Būtybei krentant į nukritimo vietą "patiestas" kiminų patalas amortizuoja Max 50 ŽT. Patalas išsilaiko iki 1 T, o vėliau tiesiog sutręšta.
Kiminai nepadės, jei kritimo vietoje bus prismaigstyta iečių ar kuolų smaigaliais aukštyn.

Augalo transformacija
[Žiežirbos: 6] | palietimas; augalas | 5 t; 1 T | augalas |
Vt palietimas sugeba per 5 t transformuoti augalą ar jo dalį. Vt gali pakeisti augalo išvaizdą į jo norimą pavidalą (*pvz.: medžio kamiene gali susiformuoti veidas, kamienas tapti skulptūra ar jos dalimi*), ilginti ar paslėpti to augalo dalis ir pan. Taip transformuotas augalas išsilaiko iki 1 T. Vėliau, jei forma yra stabili, dalinai tokia išliks (smulkūs bruožai panyks, tačiau stambūs išliks). Jei suteikta forma nėra stabili (*pvz.: iš liaunų šakelių sudėliota figūra ar pan.*), tuomet su laiku ji visai pranyks.

Tinklelis
[Žiežirbos: 6] | palietimas; 2x2 m | 5 t; 1 T | tinklas |
Iš Vt turimų augalų vytelių kūlelio per 5 t susipina iki 2x2 m dydžio tinklas. Sviedžiant jį į priešininką (Vt svaidymo ataka) jis lekia iki ½*Jėga m atstumu. Tinklui pataikius jis yra pilnai užmetamas ant taikinio ir auka jame susipainioja. Išsilaisvinti taikiniui pavyks jei 3t iš eilės pavyks ViB-40. Nors vienam ViB nepavykus, laikoma, kad auka tiesiog susipainioja tinkle. Susipainiojusios aukos AVM-80.
Tinklo gajumas yra 80GT.

Tvora
[Žiežirbos: 6] | išbėrus; ilgis 3 m/ aukštis 3 m | 5 t; 1 T | sėklos |
Vt ant dirvos išbėrus žiupsnelį riešutų ar kitokių medžių sėklų per 5 t išaugs iki 3 m ilgio ir 3 m aukščio tiesi tos medžio rūšies kuolų tvora. Kerui papildomai veikti yra reikalinga šviesa. Tokia tvora labai tvirta, išlaužti ją yra LS veiksmas.
Prie tokios tvoros priartėjus bet kokiai būtybei iš tvoros išlekia vienas kuolas (svaidymo ataka kaip Vt kerėjimo įgūdis). Pataikęs jis daro Max 30 ŽT.
Tvora išsilaiko 1 T, vėliau tapdama paprasčiausia kuolų tvora, kuri nepasižymi niekuo ypatingu. Palikus likimo valiai bus 10% tikimybė, kad kuolai įsišaknys.

Lazdinės gyvatės
[Žiežirbos: 7] | 10 m; ilgis 2 m | 1t; 1 T | d5 gyvačių |
Vt sukerėjus iki 10 m atstumu jis per 1t iki d5 lazdų skaičių paverčia į 2 m ilgio gyvates, kurios paklūsta Vt įsakymams.
Tokios gyvatės ataka lygi pusei kerėjimo įgūdžio, jos daro Max 30 ŽT. Lazdinių gyvačių gynyba ir gajumas lygūs kerėjimo įgūdžiui. Tvermės kaip Vt. Nuodai jų neveikia. 80%, kad jų įkandimas bus nuodingas. Nuodai stiprūs, Max 50 ŽT.
Tokios gyvatės egzistuoja 1 T. Pasibaigus kerų veikimui arba jas užmušus gyvatės virsta trūnėsių krūvele.

Dendroskripcija
[Žiežirbos: 7] | medis; 200 m | 1t; 1 kartas | medis |
Tai savotiškas tik vitalistams prieinamas teleportacijos variantas.
Kerėdamas Vt žengia į gyvą didesnio kaip 5 m storio medį ir išeina iš kito tos pačios rūšies atitinkamo medžio.
Perkelia iki 200 m atstumu.

[Žiežirbos: 3] | *palietimas/ 5 m; būtybė| 1t; 5 min | galūnė* |
Vt paliestos būtybės galūnę, jei būtybei nepadeda Bi tvermė, 5 min laikotarpiui sutraukia mėšlungis, darydamas Max 40 ŽT. Tokios būtybės fizinės veikla yra su AVM-30. Tikslių veiksmų (rašymas, piešimas, kerėjimas ir pan.) normaliai ji atlikti negalės dėl veriančio skausmo, nebent pavyktų VaB-50.
Mėšlungis praeis po 5 min pavykus SvB.
Vt šį kerą gali panaudoti ir 5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas.

Atsparumas skausmui
[Žiežirbos: 3] | *palietimas/ 5 m; būtybė | 1t; 5 T | būtybė* |
Vt paliesta būtybė 5 T laikotarpiui tampa atspari skausmui. Veikia kaip ypatybė *Atsparumas skausmui* (nebūna svaigulio po sužeidimo). Taip pat būtybės tvermė skausmo atakoms +50.
Vt šį kerą gali panaudoti ir 5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 2 žiežirbas.
Kartais šis keras yra naudojamas padidinti vergų darbo našumą ypač sunkiomis darbo ir gyvenimo sąlygomis. Kartais naudojamas kariams prieš sudėtingas kautynes.

Infrarega
[Žiežirbos: 4] | *palietimas; infrarega 15 m | 1t; 5 T | būtybė* |
Vt paliesta būtybė įgyja iki 15 m infraregą.

Atsparumas nuodams ✸
[Žiežirbos: 4] | *palietimas; būtybė | 1t; 5 T | būtybė* |
Vt paliestos būtybės imunitetas padidėja verte per 10. Jis tiesiog tampa atsparesnis nuodams ir jų poveikiui.
Vt papildomai panaudodamas 1 žiežirbą, gali paliestai būtybei imunitetą sumažinti per 10, taip kerą *Atsparumas nuodams* paversdamas *Jautrumu nuodams*. Tam Vt turi nugalėti būtybės Bi tvermę.

Berserkystė
[Žiežirbos: 4] | *palietimas/ 5 m; būtybė | 1t; 5 min | būtybė* |
Vt blokuoja paliestos būtybės valią ir ji 5 min laikotarpiui tampa berserku. Toks berserkas atakuoja pašėlusia ataka kiekvieną kt 5 min laikotarpyje arba tol, kol žūva visi priešininkai ar jis pats. Berserko gynyba yra *Išsisukimas*+SvP. YŽ patyręs gali atakuoti ir draugus. Pasiutęs berserkas nenaudoja kerų, o viską sunaikinti bando tik fizine jėga.
Jei Vt bando užkerėti asmenį, esantį atstumu iki 5 m, tada jis papildomai panaudoja 2 žiežirbas.

Tilda
[Žiežirbos: 4] | *palietimas/ 5 m; būtybė | 1t; 5 min | būtybė* |
Vt paliesta būtybė 5 min laikotarpiui praranda žadą.
Jei Vt bando užkerėti asmenį, esantį atstumu iki 5 m, tada jis papildomai panaudoja 2 žiežirbas.

Dusulys
[Žiežirbos: 5] | *palietimas/ 5 m; būtybė | 1t; 5 min | būtybė* |
Vt paliestą būtybę, jei jai nepadeda Bi tvermė, 5 min laikotarpiui apima dusulio priepuolis. Tokia būtybė atlikti fizinės veiklos negalės tol, kol nepraeis dusulio priepuolis. Dusulys praeis po 5 min, pavykus SvB.
Vt šį kerą gali panaudoti ir 5 m atstumu, tačiau tam papildomai panaudoja 3 žiežirbas.

Širdies stabdis
[Žiežirbos: 7] | *palietimas; būtybė | 1t; 1 kartas | būtybė* |
Vt paliestai būtybei, nepadėjus jos Bi tvermei, tiesiog sustoja širdis, būtybei aptemsta akys ir ji tiesiog griūva. Laiku nesuteikus pagalbos (širdies masažas, dirbtinis kvėpavimas ir pan.) būtybės smegenys nebebus aprūpinamos deguonimi ir prasidės klinikinė mirtis. Po 20 minučių įvyks biologinė mirtis.
Bi tvermei padėjus būtybė pajaučia stiprų širdies “permušimą”, širdis suspurda, tačiau kitokio poveikio nepatiria.

Mirties pirštas
[Žiežirbos: 20] | *palietimas; būtybė | 1t; 1 kartas | būtybė* |
Vt paliesta būtybė (netgi per drabužius ar šarvus), jei jai nepadeda Bi tvermė, per 1t miršta. Šiuo keru Vt paprasčiausiai sustabdo visas tos būtybės organizmo gyvybines funkcijas ir būtybė tiesiog miršta.

Regeneracija (Regen)

Tai Bi magijos tipo kerų grupė, kurių pagalba kerėtojas įjungia ir daug kartų sustiprina natūralias organizmo regeneracines savybes. Ši kerų grupė turi tik vieną bazinį kerą. Visi kiti kerai įgaunami tik specializuojantis *Regeneracijos* srityje.

Gydymas ✸
[Žiežirbos: 1]* | *palietimas; žaizda | 1t; visam | žaizda* |
Vt paliesdamas būtybės žaizdą inicijuoja intensyvų raumeninių ar kaulinių ląstelių dauginimąsi. Todėl žaizda per 10-L_{regen} min (bet ne trumpiau kaip 1 min) užsitraukia ir užgyja, palikdama matomą randą (L_{regen} yra vitalisto kerėjimo regeneracijos kerais įgūdis).
Gydomai būtybei gali būti atstatoma L_{regen}*10 GT, tačiau už kiekvienus atstatymui panaudojamus 10 GT yra sunaudojama 1 žiežirba.
Jei norima bandyti atstatyti daugiau GT, nei tai leidžia L_{regen}, tuomet kiekvieniems papildomai bandomiems atstatyti 10GT sunaudojama po 1 žiežirbą. Tačiau pastarosios žiežirbos yra sunaudojamos tik iš kerėtojo GT (10 kerėtojo GT kaip 1 žiežirba). Būtent šiuo atveju, kerėtojas, bandydamas viršyti savo sugebėjimus, žaloja pats save.
Jei Vt veiksmai yra stiprinami pašalinio kerėtojo, tuomet jis gauna atitinkamus priedus visiems kerėjimo veiksmams. Nustatant atstatomo GT skaičių prie d100 metimo pridedama tik ½ visų pašalinių kerėtojų nustatytų priedų vertė (!).

[Žiežirbos: 40] | ritualas; organai | 10-L_{regen} parų; visam | būtybė |
Vt iš būtybės turimo audinio gabalėlio ar kito mėginio, turinčio genetinės informacijos, ritualinės magijos pagalba per 10-L_{regen} parų išaugina norimą organą.
Tą organą būtybei priaugins panaudodamas tik kerą *Priauginimas*.

Reinkarnacija (klonavimas)
[Žiežirbos: 100] | palietimas; DNR | 10-L_{regen} parų; visam | būtybė |
Vt iš būtybės turimo audinio gabalėlio ar kito mėginio, turinčio genetinės informacijos, ritualinės magijos pagalba per 10-L_{regen} parų žalsvos miglos kokone reinkarnuoja tą pačią būtybę į naują kūną (arba išaugina tos būtybės kloną). Visos likusios būtybės kūno dalelės, kur jos bebūtų, suyra. Reinkarnavusios būtybės kūnas gali būti ir kitoks. Tuomet reikia permesti prigimtis. Gali būti, kad veikėjas bus kitos profesijos ar rasės.
Likusios savybės – Vt tyrimo ir eksperimentavimo sfera.

MAGIŠKI DAIKTAI

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

Apsauginės apyrankės
Tai apyrankė, kuri padidina tvermę tam tikro tipo kerams +50. Vienu metu dėvėti galima tik vieną apyrankę, o kitą galima neštis kišenėje, kuprinėje. Vienu metu turint tris ar daugiau apyrankių, šios gali sprogti, darydamos Max 100 ŽT ugnies, vandens, šviesos ar kitokią žalą.

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

Ąžuolinio pašnekovo juosta
Tai iš medžio plaušų nupinta juosta. Ja apjuosus medį ar krūmą galima su juo pakalbėti. Juostą galima panaudoti 1 kartą per dieną. Augalas gali papasakoti viską, ką matė ar girdėjo nuo išdygimo momento, todėl labai daug šneka, paprastą klausimėlį gali atsakinėti valandą ar daugiau. O atsakydamas klausimą "Ar ką nors matei?", gali šnekėti kelis metus. Paklaustas atsakinės kol išsisems arba kol bus nuimta juosta. Nuėmus juostą, medis daugiau niekada nebekalbės.
Tai senovinis elfų daiktas, turintis įterptus kerus "Medžiakalbė". Kaina apie 3300 am.

Batai kojūkai
Tai batai, kuriuos apsiavęs veikėjas pakyla į 3-3,5 m aukštį ir gali eiti kaip su kojūkais. Eiti visiškai nesunku, kaip su paprastais, patogiais batais. Tarp batų ir žemės nieko nėra, ten gali praeiti kitas žmogus. "Kojūkų" apačia turi remtis į tvirtą gruntą.

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

Tigro pirštinės
Tai tigro margumo aksominės pirštinės. Užsimovus, rankos virsta tigro letenomis. Atakos ir žala lygi tigro atakoms ir žalai. Kaina nustatoma taip: (tigro ataka letena + letenos žala) x 1000 am.
Pasitaiko lūšies pirštinių, su kuriomis lengva lipti į medžius; VM+30; liūto pirštinių ar rudojo lokio pirštinių.

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

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

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

Dieviško balso ikona
Randama turtingų kultų šventyklose. Gali giedoti psalmes, himnus. Paklausus, atsako savo kulto šventos knygos citatomis. Atsakymas dažnai skamba kaip pranašystės ar patarimai. Iš tikrųjų ji tik parenka citatas su keliais žodžiais iš klausinio. Paklausus: "Kaip mums užmušti drakoną?", ikona gali atsakyti: “Argi Galingiausiasis neapgins tyros širdies!? Ir sparnuotieji drakonai virpa jį išvydę.” Nežinantieji šios ikonos savybės, dažnai palaiko tokius žodžius išmintimi. Kad ikona veiktų, reikia ilgai palaikyti saulės šviesoje: kai paryškėją spalvos, tuomet ją galima klausinėti. Pakrovus kelias valandas, ikona kalbės ar giedos skardžiu balsu. Išsikraunant balsas silpsta.

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

Ginklų antrankiai
Tai du dideli žiedai, sujungti trumpa tvirto plieno grandinėle. Vienas žiedas užmaunamas ant riešo (ir jis sumažėja pagal riešo storį), kitas lieka tabaluoti. Į antrąjį žiedą įkišus paprasto kardo ar durklo rankeną, kirvio ar buožės kotą, šis vienarankis ginklas tampa magišku +20. Tik bėda, kad

Ginklas atrodo lyg ledinis. Maždaug žmogaus dydžio priešininkas virsta ledo statula. Jei karštą dieną statula aptirpsta, tai atgavusi tikrąjį pavidalą auka bus žemesnė, mažiau svers, o jei visai ištirps - nebeatsigaus.
Statulą galima sudaužyti, išmetus d%>90, bet jei daužant d%<20, daužantis patiria Šalčio ataką 30, Max 40 ŽT. Šiuo ginklu kirstynėse patirtas fiasko bus šalčio kerų žala.

Stiklo ginklas

Ginklas atrodo lyg stiklinis. Priešininkas virsta stiklo statula. Daužymas kaip ledo statulos, jei d100<20, turimi buteliukai, vyno buteliai ir kiti stikliniai daiktai sproginės, darydami Max 40 ŽT, gali daryti YŽ.

Porceliano ginklas

Ginklas atrodo lyg porcelianinis. Priešininkas virsta porcelianine statula. Kautynių metu patyrus fiasko vienas daiktas virs porcelianiniu.

Garo ginklas

Ginklas padarytas tarsi iš balsvų garų. Priešininkas gali virsti stovinčiu vietoje ir nesisklaidančiu garo sūkuriu, kurio nenupučia vėjas. 30 % tikimybė, kad atgaudamas savo kūną praras visus metalinius daiktus. Patyręs fiasko kirstynėse savininkas gaus Max 10 ŽT su YŽ nuo plikinančių garų (karščio ataka).

Dūmų ginklas

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

Tunelinis apsiaustas

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

Žolininko skrynelė

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

"Fi AKU-MU" grandiniai šarvai

Jų gynyba 30. 40% tikimybė, kad sugers Fi kerus, kurių ataka <30. Sugėrimui pavykus, prieš dėvintįjį nukreipti kerai išsisklaido, o tų kerų žiežirbos persikelia į šarvus. Dėvintis šarvus gali panaudoti sukauptas žiežirbas savo kerams.

"Bi AKU-MU" grandiniai šarvai

Jų gynyba 30. 40% tikimybė, kad sugers Bi kerus, kurių ataka <30. Sugėrimui pavykus, prieš dėvintįjį nukreipti kerai išsisklaido, o tų kerų žiežirbos persikelia į šarvus. Dėvintis šarvus gali panaudoti sukauptas žiežirbas savo kerams.

Mažosios šmėklos apsiaustas

Tai violetinis šilkinis apsiaustas, kurį apsisiautus jis tampa pilku. Jį galima dėvėti ant šarvų. Užsivilkus atrodo, kad ūgis sumažėjo iki 1 m. Tai iliuzija.
Atakuojant metaliniais ginklais pagerėja dėvinčiojo šį apsiaustą gynyba. Apsiauste įterpti galingi "Metalo nepaisymo" kerai, todėl yra 50% tikimybė, kad metalinis ginklas kiaurai praeis pro dėvinčiojo kūną ir daiktus. Jei kerai nesuveiks, tuomet skaičiuojama paprasta gynyba. Jei kerai suveikė, bet atakuota metaliniu kirviu ar alebarda, tuomet dėvintysis gali patirti žalą nuo kirvakočio ar alebardos koto kaip nuo lazdos (Max 15 ŽT ar Max 20 ŽT). Strėlės su metaliniais antgaliais darys Max 5 ŽT.
Su apsiaustu galima kiaurai pereiti medines ar metalines duris, kurios ne storesnės kaip 15 cm.
Apsiaustas turi vieną ydą - šlapias neveikia. Neveikia tirštame rūke ar užtiškus keliems vandens lašams. Aptėkštas degtine ar labiau spirituotu gėrimu visiems laikams praranda magiškas savybes.

Saistymo kiaušiniai

Tai iš marmuro ištekinti akmenys (vištos kiaušinio pavidalo).
Pabučiavus jį ir sviedus į kokį gyvūną, šis suakmenėja (Bi ataka 80). Suakmenėjusio gyvūno šarvuotumas ir Fi tvermė 200, todėl sudaužyti praktiškai neįmanoma. O kiaušinis vėl atsiduria metusiojo rankoje, tačiau dabar jis tikras kiaušinis. Jį sutraiškius, suakmenėjusio gyvūno statula subyra į gabalus, o kiaušinis irgi suyra. Jei kiaušinis nesutraiškomas, po 12 valandų jis vėl tampa akmeniniu, o suakmenėjęs gyvūnas atsigauna.

Grįžusį kiaušinį pabučiavus, antrą kartą akmeninė statula išnyksta. Gyvūnas atsiduria kiaušinio viduje, o ant kiaušinio paviršiaus atsiranda to gyvūno atvaizdas, primenantis išgraviruotą nuotrauką. Kol gyvūnas yra viduje, su kiaušiniu suakmendinti nieko daugiau nebegalima.
Pabučiavus kiaušinį trečią kartą iš jo iššoka jame buvęs gyvūnas, 2 kartus atakuoja nurodytą priešininką ir pabėga. Jei buvo uždarytas humanoidas, išleistas kausis tik ginklais, kerėti negalės. Jei išleistas gyvūnas neturės ką atakuoti, jis atakuos kiaušinio savininką. Atakuoja ne mažiau 10 kg sveriantį padarą.
Kiaušinį galima naudoti daug kartų. Veikia gyvūnus, sveriančius ne daugiau kaip 1 toną, ir kurie ne daugiau kaip 5 lygiais viršija kiaušinio naudotoją.
Kiaušiniai yra kelių rūšių: plėšriųjų žinduolių, žolėdžių žinduolių, roplių, paukščių, ameboidų, vabzdžių, vorų, kirmėlių, humanoidų.

Gajumo patirtis už patirtą žalą (GPT)

Gajumo patirtis GPT skaičiuojama nuo veikėjo patirtos žalos. Veikėjo lapo antrojoje pusėje surašyti veikėjo patirtos žalos taškai (PŽT), dauginami iš 5, bendrai susumuojami, ko pasekoje gaunama bendra Gajumo Patirtis GPT. Priklausomai nuo to, kiek GPT surenkama, gajumas gali kilti (žiūr. *Gajumo tobulinimas*; psl. 68).

*Pvz.: karys Grundalis kautynėse patyrė 50 ŽT. Taigi jo GPT yra 50*5=250 PT, kuriuos jis prideda prie jau surinktų GPT.*

Pastabos: jei veikėjas gajumo taškus prarado kerų fiasko metu ar gajumo taškai buvo atstatyti magiško gydymo pagalba, tuomet tokia patirtis yra sumuojama tik prie atitinkamos tvermės, o ne prie gajumo patirties.

Įgūdžių panaudojimas

Už įgūdžių panaudojimą bei tuo metu atliekamą darbą taip pat yra renkami patirties taškai.

Jei veiksmas ar darbas atliekamas greitai ir rezultatas gali būti aiškus tuojau pat, tuomet PT konkrečiai naudojamam įgūdžiui renkama kaip už vienkartinius veiksmus (Vnk). Šiuo atveju PT bus renkami tik tada, kai toks veiksmas yra sėkmingas.

Pvz.: medžiotojas Surfikas panaudodamas virvę bandė įkopti į uolą. Jam nepavyko tai padaryti iš pirmo karto, tačiau vėliau jis įkopė gan sėkmingai. Taigi, už sėkmingą sunkų veiksmą jis gauna 100 PT prie savo laipiojimo įgūdžio.

Jei įgūdis yra naudojamas ilgesnį laiką, tuomet renkami PT priklauso nuo to, kaip ilgai atitinkamas įgūdis buvo naudojamas. Šiuo atveju PT gaunami tiek sėkmės, tiek ir nesėkmės atveju. Jei veiksmas buvo visiškai nesėkmingas, tuomet gaunama tik 50 % nurodytų PT. Jei veiksmas buvo absoliučiai sėkmingas (viskas pavyko iš pirmo karto), tuomet gaunama dvigubai daugiau PT. Tas pats galioja ir ypatingos sėkmės atveju (metimas 00).

Pvz.: tas pats medžiotojas Surfikas išėjo į medžioklę, sekė pėdsakais, ieškojo žvėrių takelių ir praleido iš viso apie 6 val. Iš pradžių jam nesisekė, tačiau vėliau jis aptiko šerno pėdsakus, sėkmingai jį susekė ir jį nušovė. Už savo kovinių įgūdžių panaudojimą jis gauna patirtį kaip už nukautus priešininkus, o medžioklės įgūdžiui jis gauna 250 PT. Taip pat jis gali gauti PT už sėkmingus sėlinimo ar sekimo veiksmus.

Patirties taškai PT už sėkmingus veiksmus/ darbą											
	Įgūdžio naudojimo trukmė per parą (valandomis)										
Veiksmo sunkumas	**Vnk**	**1**	**2**	**4**	**6**	**8**	**10**	**12**	**14**	**16**	**>16**
Elementarus (E)	-	25	50	100	150	200	250	300	350	400	450
Lengvas (L)	50	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500
Vidutinis (V)	75	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550
Sunkus (S)	100	150	200	250	300	350	400	500	550	600	650
L.sunkus (LS)	150	200	250	300	350	400	450	550	600	700	750

Vnk – vienkartinis veiksmas

Imuniteto patirtis (IPT)

Jei nuodų ataka prieš imunitetą buvo nesėkminga, tuomet veikėjas gauna *Imuniteto patirtį*, nurodomą skiltyje “Nuodai nepaveikė”.

Jei nuodų ataka prieš veikėjo imunitetą patyrė fiasko (d100 buvo išmestas 01-03), tuomet patirtis skaičiuojama pagal skiltį “Nuodai nepaveikė, atakos fiasko”. Papildomai veikėjas įgyja atsparumą konkretiems nuodams visam laikui.

Žinoma, jei nuodų ataka buvo sėkminga ir nuodais atakuotasis patyrė nuodų poveikį, tuomet patirties jis už tai negauna.

Pvz.: Kariui Grundaliui, kurio Imunitetas lygus 20 (SvP=20) įkando skorpionas. Tikrinant skorpiono nuodų ataką (ataka 30, nuodai vidutinio stiprumo) prieš kario imunitetą, ŽM atakos sėkmės tikrinimo metu d100 išmetė 11. Tokiu atveju reiškia, kad karys sėkmingai išgyveno skorpiono įkandimą ir už tai Imuniteto patirčiai jis gavo 300 PT. Jei ŽM tikrinant nuodų ataką butų iškritę 01, 02 ar 03, tuomet karys būtų gavęs 900 PT ir visišką atsparumą skorpiono nuodams.

Imuniteto patirtis				
Nuodai	**Nuodai paveikė (N)**	**Nuodai nepaveikė (nuodų ataka nesėkminga)**	**Nuodai nepaveikė (nuodų atakos fiasko; 01-03)**	
L.silpni	---	100	300	+ atsparumas visam laikui
Silpni	---	200	600	+ atsparumas visam laikui
Vidutiniai	---	300	900	+ atsparumas visam laikui
Stiprūs	---	500	1500	+ atsparumas visam laikui
L.stiprūs	---	700	2100	+ atsparumas visam laikui
Itin stiprūs	---	1000	3000	+ atsparumas visam laikui

Patirtas kerų poveikis

Kiekvienas žaidėjas savo lape pasižymi, kokiais ir kokio lygio kerais (žiežirbų skaičius) jis buvo paveiktas. Kerai gali būti Fi, Bi ar Psi poveikio. Pagal šiuos duomenis patikrinama, kiek PT gauta. Tam panaudojama lentelė *Magiška patirtis už kerų poveikį*.

Pvz.: 3 lygio karį Grundalį paveikė 5 lygio Psi keras. Už 5 lygio Psi kerų poveikį karys gauna 80 PT Psi tvermei.

Už gajumo taškus, kurie buvo atstatyti kerais, naudojant gydančiąją magiją, patirtis renkami Bi tvermei.

*Pvz.: 3 lygio karį Grundalį vitalistas gydė 1 lygio keru Gydymas ir atstatė 25 GT. Karys už patirtus kerus gauna 45 PT. Už magiškai atstatytus GT jis gauna 25*5= 125 PT.*

Už įvairių magiškų gėrimų (dažniausiai Bi magijos tipas) panaudojimą veikėjas gauna 100 PT. Už magiško daikto panaudojimą skiriama po 50 PT prie atitinkamos tvermės (nebent prie daikto aprašymo nurodyta kitaip).

Dėl kerų patirta žala (išskyrus dėl kerų fiasko patirtą žalą) tiesiogiai skaičiuojama prie GPT.

Magiška patirtis už kerų poveikį																								
$L_{(žież.sk.)}$-L_{veik}	**-9**	**-8**	**-7**	**-6**	**-5**	**-4**	**-3**	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**
Paveikė	30	45	60	75	90	105	120	135	150	180	210	240	270	300	330	360	390	420	450	480	510	540	570	600
Nepaveikė	90	135	180	225	270	315	360	405	450	540	630	720	810	900	990	1080	1170	1260	1350	1440	1530	1620	1710	1800
Fiasko	60	90	120	150	180	210	240	270	300	360	420	480	540	600	660	720	780	840	900	960	1020	1080	1140	1200

kilimui slenkstis kyla šia seka: 2000, 4000, 8000, 16000, 24000, 32000, 40000, 48000, 56000, 64000, 72000 ir taip toliau, slenksčiui didėjant kas 8000 PT. Pasiekus *Imuniteto kilimo slenkstį* imuniteto vertė *tuojau pat* pakyla +5.

Pvz.: prieš skorpiono nuodus buvo surinkta 1150 PT. Kadangi pasiektas pirmasis tobulinimo slenkstis, tai imunitetas padidėja +5.

Tvermių tobulinimas

Tos pačios taisyklės kaip ir įgūdžių tobulinimui galioja ir tvermių (Fi, Bi ir Psi) tobulinimui.

Skirtumas tik tas, kad patirtis tvermių tobulinimui yra renkama tuomet kai yra *patiriamas tiesioginis kerų poveikis* (kerais veikia kitas kerėtojas ar kerai paveikė kerėtoją įvykus kerėjimo fiasko). Kerų fiasko metu patirta žala taip pat sumuojama prie tvermės. Tačiau jei žala patiriama nuo kito kerėtojo tiesioginio kerų poveikio, tuomet PT skaičiuojama gajumui.

Kerėjimo tobulinimas

Kerėjimo įgūdžiai yra tobulinami kerėtojui kerint (PT renkama už sėkmingą kerėjimą ar nesėkmę) bei už kerų padarytą poveikį (žalą, sunaikinimą, darbą ar pan.). Tobulinamas sugebėjimas kerėti tam tikros grupės kerais. Kerėjimo tobulinimui galioja tos pačios taisyklės kaip ir įgūdžių tobulinimui.

Pvz.: Surinkta patirtis naudojant Žiebtuvėlį lygi 240 PT, Ugnies čiurkšles – 200 PT bei Ugnies kamuolį – 1024 PT. Šios patirtys sumuojasi ir surinkti 240+200+1024=1464 PT tobulina Ugnies kerų įgūdį. Pasiekus įgūdžio tobulinimo slenkstį, įgūdžio vertė padidėja +5 verte. Papildomai reikia patikrinti ar nedidėja ir turimų žiežirbų skaičius.

Žiežirbų skaičiaus didėjimas

Kiekvieną kartą, kada kyla *bet kokios Kerų Grupės lygis* (ne atitinkamo kerėjimo įgūdis, o *Magijos grupės įgūdžio lygis*; bet koks *Tvermės* tobulinimas čia neįskaitomas; žiūr. *Kerėjimo lygis*, psl. 43), kerėtojas papildomai gauna tiek žiežirbų, kokia yra jo *Esminės Prigimties Mažojo Priedo* vertė.

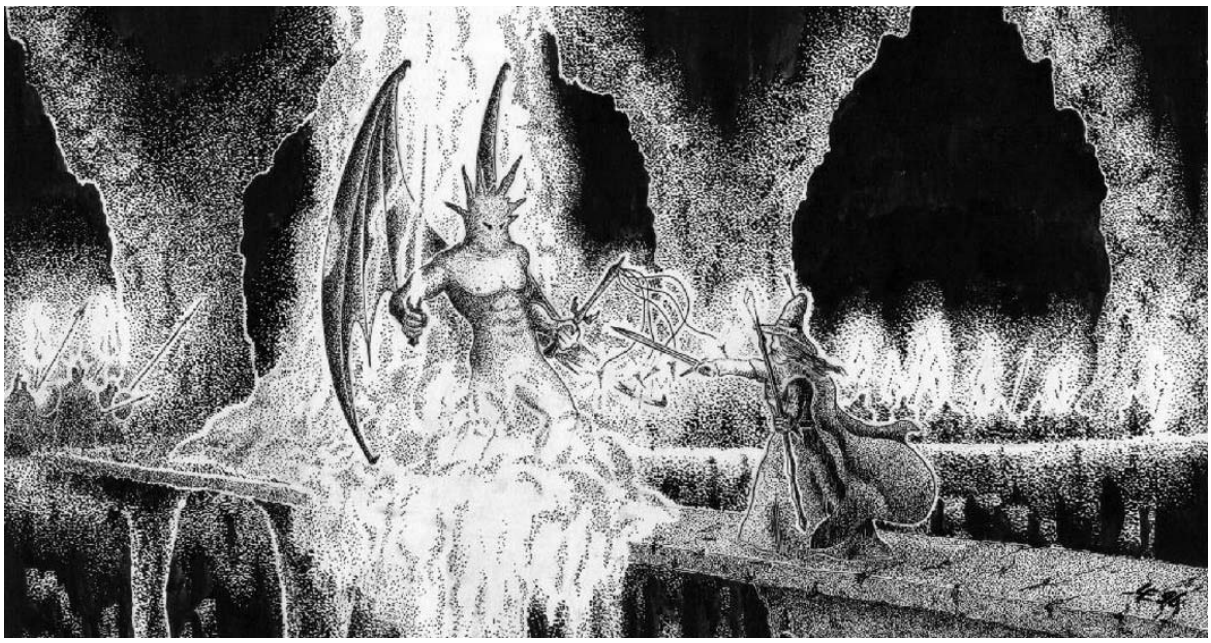
Esminės prigimties priedai: magui Prp(!), vitalistui Inp(!), (žiūr. *Esminė prigimtis*; psl. 14).

Lygio tobulinimas

Veikėjas, susumavęs įgūdžių, imuniteto, gajumo ir tvermių patirtis, gauna *Bendrą Patirtį* (BP). Tuomet tikrinama, ar veikėjas neperžengė *Lygio slenksčio*. Lygio slenksčio vertė yra vienoda bet kokios profesijos ar rasės atstovams.

Surinkus PT skaičių, lygų ar didesnį nei Lygio slenkstis, veikėjas pasiekia naują lygį. Patirties taškų skaičius, viršijantis slenksčio vertę, išlieka, ir tolimesni PT yra sumuojami toliau.

Patirties slenksčiai					
BP	**Lygis**	**Įgūdis, Tvermė, Imunitetas**	**Kartas ir vertė**	**GPT**	**Kartas ir vertė**
10.000	2	1.000	1, +5	1.000	1, +SvP
20.000	3	2.000	2, +5	2.000	2, +SvP
40.000	4	4.000	3, +5	4.000	3, +SvP
80.000	5	8.000	4, +5	8.000	4, +SvP
160.000	6	16.000	5, +5	16.000	5, +SvP
240.000	7	24.000	6, +5	24.000	6, +SvP
320.000	8	32.000	7, +5	32.000	7, +SvP
400.000	9	40.000	8, +5	40.000	8, +SvP
480.000	10	48.000	9, +5	48.000	9, +SvP
560.000	11	56.000	10, +5	56.000	10, +SvP
640.000	12	64.000	11, +5	64.000	11, +SvP
720.000	13	72.000	12, +5	72.000	12, +SvP
800.000	14	80.000	13, +5	80.000	13, +SvP
880.000	15	88.000	14, +5	88.000	14, +SvP



PABAISYNAS

Stalo vaidmenų žaidimuose pabaisomis vadinami visi padarai su kuriais žaidimo eigoje susiduria veikėjų grupė. Tai gali būti piktas šuo, buivolas, didžiulė bitė, drakonas ar tiesiog valstiečio lauke besiganantis piktas arklys. Pabaisos gali būti protingos (drakonai, milžinai), neprotingos (žvėrys, ropliai) ar nemirėliai – kitaip tariant mirusios, bet vėl prisikėlusios būtybės (skeletai, zombiai ir kiti). Į atskirą grupę išskyrėme pabaisas, kurios pasižymi tam tikromis magiškomis savybėmis, dažniausiai turinčiomis vieną ar kelis įgimtus kerus. Tais kerais pabaisa gali apžavėti, sustingdyti auką ar tiesiog šauti kokią magišką strėlę.
Pabaisa nebūtinai vos pamačiusi veikėjų grupę turi ją pulti. Žvėrys apskritai vengia kontaktų su žmonėmis (nebent žvėrių gauja būtų gerokai skaitlingesnė ar labai išalkusi), o protaujančios pabaisos gali elgtis labai įvairiai. Jos gali bandyti apgauti grupę, jai patarti ar tiesiog pagąsdinti. Protinga pabaisa net gali suteikti grupei užduotį. Nemirėliai neturi proto ir paprastai puola visa kas gyva. Išimtis yra vampyras, kuris yra protaujantis nemirėlis.
Norint įvertinti kaip elgsis viena ar kita sutikta pabaisa, galima pasinaudoti *Atsitiktinės reakcijos lentele* (psl. 27).
Kai kurie stambūs gyvūnai ar kitos pabaisos puldamos auką gali atlikti tam tikrus veiksmus, kurie nėra apibrėžti taisyklėse. Tai vadinamos “pabaisų atakos” – trempimas, pikiravimas, alsavimas ir pan. Žemiau pateikti trumpi kelių atakų aprašymai.

Alsavimas. Pabaisai atakuojant dujomis, rūgštimi, garais (net jei čiurkšlė siaura) į gynybą neįskaitomi šarvai. Padėti gali tik hermetiški, agresyviai iškvepiamai medžiagai atsparūs rūbai ar šarvai. Ugnies alsą turi drakonas.
Ataka įsibėgėjus. Kai kurios būtybės įsibėgėjusios gali atakuoti ragais, iltimis ar kitaip durti. Įsibėgėjus dūrimo atakos žala dviguba, o YŽ +10. Jei pabaisa itin puikiai atakuoja įsibėgėjusi, lentelėje, prie atitinkamos atakos vertės laužtiniuose skliaustuose yra nurodytas priedas. *Pvz.: Rag50 [AM+10, YŽ+20] – įsibėgėjus atakos ragais AM+10, o YŽ +20*. Jei ataka įsibėgėjus nesėkminga, tuomet atakuotasis gali atakuoti prabėgančią pabaisą (AM+20), jei pavyksta jo valios ir vikrumo bandymai (VaB ir ViB).
Pikiravimas. Drakonai ir kai kurios kitos skraidančios pabaisos gali atakuoti pikiruodamos ir smogdamos nagais. Dėl didelio pikiravimo greičio AM+20, žala dviguba, YŽ+30. Bet pikiruojant būtybė turi pakilti virš aukos keliasdešimt metrų. Į pikiruojančią būtybę veikėjai gali lengviau pataikyti iš šaunamo ginklo (jei pavyksta valios bandymas VaB) – tai AM+20, žala dviguba, YŽ+20. Iššauti spės tie veikėjai, kurių iniciatyvos aukštesnės ar lygios pikiruojančios pabaisos iniciatyvai. Šone stovintys veikėjai, taip pat gali šaudyti, bet dėl didelio greičio jų AM-20. Pikiruojant ir atakuojant nagais, fiasko išmetus bus 01-06. Paprastai pabaisa snapu ar nasrais neatakuoja, nes yra tikimybė prarasti orientaciją ir fiasko tuomet išmetus bus 01-30. Jei atakuojamasis yra ant žemės, fiasko atveju pikiruojanti pabaisa įsirėžė į žemę, patirdama smūgio žalą, kurios maksimali vertė lygi pabaisos gajumui, o bet kokia YŽ su priedu +30. Įsirėždama į žemę pabaisa gali pataikyti į atakuojamąjį. Tuomet ir šis patirs tokią pat žalą. Jei atakuojamasis ore, fiasko atveju pikiruojanti pabaisa pataikė į savo taikinį ir abu patyrė smūgio žalą, kurios maksimali vertė lygi pabaisos gajumui. Jei kuri nors būtybė (ar abi) po tokio susitrenkimo turi mažiau kaip pusę savo maksimalaus gajumo – ji praranda sugebėjimą skristi. Būtybė kris žemyn, jei skrido savo sparnų ar magijos, kurią reikia valdyti, dėka. Pakilus į reikiamą aukštį pabaisa gali vėl pikiruoti. Pakilimas užtrunka 8-16 kt.
Kelios atakos per tarpsnelį. Kai kurios būtybės gali daryti 2 atakas per tarpsnelį (2 atakos per kt). Jų atakos skaičiuojamos kaip įprasta. Antros atakos iniciatyva lygi pirmosios atakos iniciatyvai –5.
Rijimas. Kai kurios labai stambios pabaisos gali praryti žmogaus dydžio ar smulkesnes būtybes. Pabaisa gali praryti dvejopai. Pirmas būdas – paprasta kandimo ataka. Jei ji pavyksta ir padaroma ypatinga žala, tuomet tikrinama, gal ta ypatinga žala ir yra prarijimas (priklausomai nuo pabaisos dydžio tai bus 15-50% tikimybė, kurią nustato pats ŽM). Antrasis būdas – specialia rijimo ataka. Jos vertė lygi kandimo atakai, bet AM-40. Jei ataka sėkminga – auka praryta. Kai kurios pabaisos labai prisitaikiusios ryti. Prie tokių gyvūnų kandimo atakų laužtiniuose skliaustuose nurodytas rijimo atakos priedas.
Trempimas. Labai stambios pabaisos gali trempti mažas ar vidutinio dydžio būtybes. Trempiant daroma triuškinimo žala. Gynyba nuo trempimo yra tik ViP (be šarvų gynybinio priedo Ša). Iš trempimo metu daromos žalos atimamas šarvų žalos slenkstis ir odos šarvuotumas. Kai trempianti pabaisa atakuoja, taip pat galima efektyviai atakuoti (AM+20). Tačiau net sėkminga tokia ataka neapsaugos nuo tą tarpsnelį daromos trempimo žalos.

Gyvūnai

Miškai, pievos, kalnai ir stepės pilnos įvairiausių gyvūnų. Net jei vietovės gana tankiai apgyvendintos, visuomet yra tikimybė sutikti kokį užklydusį vilką ar kokiame pakelės krūme tūnančią nuodingą gyvatę. Kuo kraštai rečiau apgyvendinti, tuo lengviau juose sutikti gyvūnų, kurie gali būti pavojingi ir nuotykių ieškotojui. Stepėse galima sutikti dramblių kaimenę ar liūtų šeimynėlę, didelėje upėje – aukos tykantį krokodilą ar miškų glūdumoje susidurti akis į akį su milžiniška meška. Žemiau rasite tik keletą gyvūnų, kurie gali kelti grėsmę herojams. Smulkūs ar nepavojingi gyvūnai čia neaprašomi. Kaip jie gali įtakoti veikėjus paliekame spręsti žaidimo meistrui – net ir mažytis uodukas gali pridaryti didelės bėdos, jei jų bus ištisi debesys. Šiame skyriuje yra įtraukti ir keli ne gyvūnų aprašymai – tai augalai ar grybai. Kadangi augalai dažniausiai nepavojingi humanoidas, tam neverta jų išskirti į atskirą grupę.

Arklys

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

Briedis

Šie stambūs žvėrys gyvena miškuose ir raistuose, upių pakraščių krūmynuose. Gali dešimtis kilometrų nuklysti į stepes ar tundrą. Jų kojų pirštai gali plačiai išsiskėsti, todėl briedžiai neklimpsta klampiame grunte. Turi labai gerą klausą ir uoslę, bet prastą regą. Ginasi ragais ir priekinėmis kojomis. Nesunkiai prijaukinami.

Magiškos pabaisos

Pasauliuose, kuriuose magija yra įprastas dalykas arba jei ji nėra dažna, bet egzistuoja, galima aptikti pabaisų, pasižyminčių magiškomis savybėmis. Dažniausiai jos turi tam tikrus įgimtus kerus, kuriuos naudoja medžiodamos ar besislapstydamos. Magiškų savybių turinčios pabaisos atsiranda magiškose vietovėse, skirtingų magijos rūšių susidūrimo vietose. Jas gali kurti kai kurie kerėtojai slaptų ritualų metu. Kai kurios tokios pabaisos yra kilusios iš kitų pasaulių, kuriuose galioja kitokie dėsniai nei mums įprastuose pasauliuose. Magiškos pabaisos būna pačios įvairiausios, pavojingos, agresyvios, taikios ar neutralios. Kokios jų konkrečios savybės ir kaip jos veikia, aprašyta prie kiekvienos pabaisos atskirai.

Balkšvakirma

Tai labai stambi kirmėlė gyvenanti urvuose, kuriuos išrausia uolienose su gruntiniais vandenimis. Ji aptinkama ir šaltiniuose, požeminiuose upeliuose, karstinėse įgriuvose. Kūno ilgis iki 6 m, storis - kaip žmogaus liemens. Visaėdės, bet labiau mėgsta mėsą. Medžioja iš pasalų. Pradžioje atakuoja vandens čiurkšlėmis (ataka 40, Max 40ŽT), jų gali paleisti 1-10. Pamuštą auką pribaigia 6 čiuptuvais, kurie aštrūs it kardai. Užpulta balkšvakirma pasinaudoja įgimtais "Maskuotės" ir "Minčių skaitymo" kerais. Priekinė kūno dalis (apie 2 m) įgyja atakavusios būtybės priešingos lyties atstovo pavidalą. Jei atakavo vyras, balkšvakirma įgaus jo svajonių moters pavidalą, jei dvorfė - dvorfo, jei tigras - tigrės ir pan. Tačiau šis pavidalas bus šešiarankis su šešiais kardais (ar šešiomis letenomis). Užsimaskavusios kirmėlės grožis veikia kaip kerai (Psi ataka 30) su priedu lygiu priešininko MeP. Likus dešimtadaliui gajumo, balkšvakirma bandys pasislėpti. Jei negalės - numes priekinę kūno dalį, o užpakalinė nušliauš šalin. Priekis atauga per mėnesį.

Baziliskas

Tai apie 3 m ilgio aštuonkojis driežas. Gyvena požemiuose, urvuose, amžinai tamsiuose miškų tankumynuose ar siauruose, giliuose tarpekliuose. Turi įgimtus kerus "Akmendinimas". Bet kuri, baziliskui į akis pažvelgusi būtybė, suakmenėja (kerų ataka 50 prieš Bi tvermę) jei nepadeda tvermė. Tikimybė, kad nustebintas veikėjas pažvelgs pabaisai į akis lygi 90-VaP%. Bazilisko sužeista būtybė irgi gali suakmenėti (kerų ataka 20). Jei kirstynių metu veikėjas nežiūri į pabaisos galvą, kirstynių AM-20, o bazilisko AM+10. Sekant bazilisko galvą, 50% tikimybė, kad akys susidurs.

Grifonas

Magiška būtybė - kūnas liūto, bet galva, sparnai ir priekinės kojos - erelio. Priartėjęs per 30 m, grifonas nedelsdamas atakuoja (80% tikimybė). Stambūs individai skrisdami lengvai nusineša arklį. Labai mėgsta arklieną, todėl arkliai jų paniškai bijo. Laukiniai grifonai visada atakuoja besiartinančius prie jų lizdo. Jaunus grifonus galima prisijaukinti, jie tampa energingais, paklusniais "žirgais", bet ir būdami prijaukinti, vis vien puola arklius (60% tikimybė).

Pegasas

Tai laukinis, baikštus pusiau protingas sparnuotas arklys. Nuo kumeliuko amžiaus augintus su žmonėmis, galima prisijaukinti. Pradinio trečio lygio pegasas paneša apie 150 kg krovinį, o skrisdamas - apie 100 kg. Didėjant pegaso lygiui, panešamo krovinio Max svoris didėja po 10 kg už lygį, virš 7-o lygio - po 5 kg. Tačiau aukštesnio kaip 7 lygio pegasai sutinkami labai retai.

Vilstrakas

Tai apie 1,5 m aukščio akmeninga būtybė. Jis puikiai maskuojasi akmenų fone, todėl jo slėpimasis urve lygus 70. Atakuoja abejomis letenomis lyg buožėmis. Šiaip minta tam tikrais mineralais, tačiau vitaminais tarnauja raginė medžiaga - nagai, žvynai, ragai, plaukai. Jaučia liguistą potraukį metalui. Vilstrakų skanėstai - tuneliniai, balkšvakirmos, pupurkirmės ir kitos urvų kirmėlės. Vilstrakas sėkmingu letenos smūgiu paralyžuoja ~2 m kirmėlės gabalą (Bi kerų ataka 80, tai įgimtas "Kirmėlių stingdymas"). Vilstrako guolis būna urvų tuštumose. Į jas prasiskverbia pro akmenį (greitis 1 m/t), įgimtos "Akmenskvarbos" dėka. 10% tikimybė, kad pavyks surasti vietą, kur jis per akmenį lenda į guolį. Jame galima rasti suneštų metalinių daiktų, kartais brangakmenių. Vilstrako kūno audiniuose yra daug graikiško riešuto dydžio akmenų, todėl sėkmingas smūgis gali sulaužyti duriantį ar kertantį ginklą (durklą, ietį, akstį - 60% tikimybė, kardą - 40%, kirvį - 20%).

Nemirėliai

Tai ypatingos pabaisos kilusios iš mirusių būtybių. Kai kurie nemirėliai atsiranda savaime, gamtinės magijos dėka, kitus sukuria nekromantai - nekromantijos (nemirėlių magijos) specialistai. Žemesnių lygių nemirėliai yra neprotingi, aukštesnių - gali būti protingi, bet paprastai jie nebeturi jokių ankstesnės asmenybės bruožų. Kai kurie nemirėliai turi įgimtus kerus, paralyžiavimo galią. Nelabai jie bijo ir skausmo atakų (AM -100). Tvermė šalčio atakoms AM -40, nuo šalčio patiria pusę žalos. Nemirėliai pasižymi ypatinga nemirėlių rega, kurios dėka jie jaučia gyvas būtybes R30 m zonoje. Nemirėlių regos neužstoja akmeninės sienos ar metaliniai šarvai. Už sienos esančių negyvų daiktų ar lavonų nemirėliai matyti negali. Nemirėliai turi savotišką neigiamą gyvybę, todėl gydymo kerai juos žeidžia, o atvirkštiniai (žeidžiantys) – gydo. Geras ginklas prieš nemirėlius – šventintas vanduo. Jis supilamas į specialaus stiklo buteliukus, kurie sudūžta vos prisilietę prie nemirėlio kūno (pro bekūnius nemirėlius buteliukai praeina kiaurai), todėl šiuos buteliukus patogu svaidyti ar tiesiog trenkti į pabaisą. Viena šventinto vandens porcija nemirėliui daro Max 40ŽT. Šventinto vandens YŽ panaši į ugnies YŽ daromą paprastoms būtybėms.

Mumija

Šis nemirėlis aptinkamas prie senovinių griuvėsių, pastatų. Dažniausiai (80%) mumijos būna be ginklų ir šarvų. Iš 30 m ar arčiau mumiją pamačiusi būtybė paralyžiuojama iš baimės. Paralyžius veikia, kol būtybė mato mumiją. Kai vienai mumijai tenka 1-5 būtybės, mumijos Psi ataka 40 (tai kerėjimo ataka prieš kiekvieno Psi tvermę). Kai būtybės šešios, mumijos kerų AM -5, kai septynios - AM -10 ir taip toliau. Mumija gali atakuoti ginklu (ginklo žala ir Max 60ŽT skausmo žalos) arba palietimu (ataka be ginklo, vien tik skausmo žala). Sėkminga ataka be ginklo sukelia sunkią lavonėlio ligą. Nepadėjus imunitetui žavumas kas mėnesį krenta per 1-20. Kai žavumas tampa neigiamas, ligonis tampa bjaurumo keiktiniu. Per naktį atsistato tik 25% trūkstamų GT, be to paprasta magija (gyduoliai, "Gydymas" ir vaistažolės) šios ligos negydo. Padėti gali tik "Ligos gydymas" ir kai kurios magiškos priemonės. Mumijos auka visiškai supūva per 1-2 dienas. Norint prikelti šio nemirėlio nukautą būtybę, kartu su "Gydymu", reikia naudoti ir "Ligos gydymą". Mumiją žeidžia tik kerai ir magiški ginklai, bet visi jie daro tik pusę žalos

d%	Paveikta savybė	d%	Paveikta savybė
01-20	Gajumas	61-68	Bi tvermė
21-28	Kirstynių įgūdis	69-76	Psi tvermė
29-44	Ataka be ginklo	77-84	Kerų ataka
45-52	Šaudymas ar svaidymas (50/50%)	85-88	Imunitetas
53-60	Fi tvermė	89-00	Žiežirbos

Zombis

Tai prikeltas lavonas. Jis gali būti tiek gerai išsilaikęs, tiek ir smarkiai apipuvęs (einant nuo jo gali atplyšti apipuvę mėsgaliai). Zombio kūnas nepūva ir nedžiūsta. Kartais atsiranda savaime, bet dažniausiai sukuriami nekromantų. Normalus zombis būna vienu lygiu aukštesnis negu to paties lygio normalus suaugęs individas. Neturi jokių prigimties priedų, kuriuos turėjo gyvas. Zombiai lėtai įsitraukia į kautynes (iniciatyva -2). Kaunasi ginklais, kurie gulėjo šalia lavono ar kuriuos davė kūrėjas. Zombiams irgi būna fiasko. Praradę ginklą susiranda pirmą pasitaikiusį. Nekeri, nešaudo ir nesvaido. Kaunasi tol, kol visus nukauna arba žūva. Gyvūnų zombiai kaunasi nasrais, ragais ir taip toliau. Bestuburių gyvūnų zombių pasitaiko labai retai. Proto jie neturi.

Protingos pabaisos

Kai kurie gyvūnai (*pvz.: šimpanzės*) gali būti gana protingi, tačiau jiems dar toli iki žmonių, elfų ar kitų humanoidų rasių. Tačiau kas drįs teigti, kad drakonai ar vienaragiai tėra kvaili instinktų valdomi žvėrys. Jie neretai būna net protingesni už didžiausius humanoidų išminčius. Šioje dalyje aprašomos pabaisos, kurios nesielgia kaip paprasti žvėrys – jos daugiau ar mažiau protingos ir savo veiksmus grindžia ne instinktais, o protu. Šių pabaisų elgesio motyvacija gali būti tokia pat sudėtinga, kaip bet kokio humanoidinio personažo, kurį valdo žaidimo meistras. Daugelis iš šių pabaisų dar turi tam tikrų įgimtų galių ar net moka kerėti.

Drakonas

Drakonai auga visą gyvenimą. Kuo drakonas senesnis, tuo stambesnis. Drakonės ir drakonai neišmanančiam visiškai vienodi. Drakono spalva (ir kitos savybės) priklauso nuo aplinkos, kur jis augo. Pajūryje, kur pilna jodu persunktų dumblių, drakoniukas auga vienoks, prie sieringo ežero - kitoks... Žmonės ir kitos protingos būtybės drakonus skiria pagal drakonų žvynų spalvą, nors, pavyzdžiui, baltųjų drakonų yra keturios skirtingos formos. Oda žvynuota, tvirta. Priekinių letenų pirštai judrūs, todėl jais gali imti daiktus. Drakonai puikiai mato dienos šviesoje ir prieblandoje (pastabumo VM +30). Turi 50 m infraregą. Nematomuosius mato 50 m atstumu. O jei nemato, tai užuodžia ar išgirsta. Naujagimis drakoniukas sveria apie 5 kg, jo ilgis apie 1 m. Visi naujagimiai ir "naujaričiai" drakoniukai būna panašūs. Kokie įvairūs bebūtų paprastieji drakonai, jie yra vienos rūšies atstovai, galintys laisvai kryžmintis tarpusavyje ir turėti vaisingų palikuonių. O jų palikuonių išvaizda ir gebėjimai priklauso nuo to, kur jie auga. 5 metų drakonas - paauglys, 10 metų drakonas - suaugęs. Drakonai protingi, daugelis išmoksta kalbėti. Balsas labai žemas. Daugelis drakonų gali telepatiškai perduoti tai, ką nori pasakyti tiesiai į smegenis. Drakonų vardai labai įvairūs. Tačiau tai vardai, kuriuos jiems duoda žmonės ar kiti humanoidai. Tikrųjų drakonų vardų negali ištarti ar užrašyti net gerai mokantys drakonų kalbą nedrakonai, kadangi vardus vieni kitiems drakonai perduoda telepatiškai. Vienerių metų amžiaus drakoniukų sparnai silpni, jie gali tik sklandyti. Jų sklendimo kokybė ~4 (sklęsdami iš 1 m aukščio jis nusklendžia 4 m į tolį). Iki pusės metų amžiaus drakoniukai skraidyti nemėgina. Tačiau išmesti oran jie sugeba saugiai nusileisti. Antrame savo gyvenimo pusmetyje drakoniukai ima sklandyti - šokinėja iš medžių, nuo uolų. Lygioje vietoje pakyla oran įsibėgėdami, nes sugeba bėgti apie 40 km/h greičiu. Antrais gyvenimo metais sparnai sustiprėja ir padidėja. Sklendimo kokybė pagerėja - nuo 4 iki 10-15 m, kuri būdinga suaugusiems drakonams. Trečiais metais ima normaliai skraidyti.

Amžius (m.)	Masė (kg)	Ilgis (m)	Aukštis (m)	Lygis	Kirst.AM	ViP Gyn.	Oda
0	5	1,0	0,3	1/4	0	+20	10
10	900	6,0	1,6	10	+5		40
100	3300	9,0	2,5	16	+15		50
1000	7000	11,5	3,2	20	+25		100

Suaugęs drakonas laikomas sulaukęs 10 metų. Jam jau būna susiformavęs alsas, moka kalbėti (jei turėjo galimybę išmokti). Atakuoja dantimis ir priekinėmis letenomis: dantimis ir letenomis ataka 100, Max 200ŽT kandant ir Max100ŽT smūgiuojant letena. Iš nugaros ginasi uodega: ataka 75, Max 150ŽT. Kaudamasis ant žemės sparnus suglaudžia ant nugaros. Fi ir Bi tvermės - 110, Psi tvermė - 200. Imunitetas - 70. Drakonas paprastai turi sukaupę tris alsus. Išeikvotas Alsas atsistato po 6 val. Also daroma žala lygi jo gajumui alsavimo metu. Skrendantys drakonai gali atakuoti dantimis ir nagais pikiruodami arba skrisdami skutamuoju skrydžiu. Suaugę drakonai turi nuolatinę siaubo aurą. Jos ataka lygi 55. Auros paveiktos būtybės puola bėgti nuo drakono. Kai AM viršija sėkmės ribą 30-čia ar daugiau taškų, bėgantis dar patiria ir siaubo YŽ. Drakonai paprastai miega tik savajame guolyje ar bent ten, kur jaučiasi saugūs. Atsibunda nuo kalbos, šūkavimo, trinksėjimo ir pan. Triukšmo. Atakuojant miegantį drakoną AM+30. Gyvena labai įvairiose vietose, beveik bet kur. Būstus įrengia atokiau nuo protingų būtybių. Gyvena po vieną ar nedidelėmis grupelėmis. Poras sudaro trumpam. Jauniklius paprastai augina drakonės. Jauniklius telepatiškai moko suaugę drakonai. Jei drakoniukas išauga vienas, be kitų drakonų, jis nebūna protingas.

Alsas. Tai ypatinga drakono ataka, kai drakonas pro nasrus iškvepia ugnies čiurkšlę. Alsas veikia paliestus žmones ir daro maksimaliai tiek ugnies žalos, kokį gajumą tuo metu turi drakonas. Padega lengvai degančius daiktus. Todėl drakonai kautynių su stipriais priešininkais pradžioje paprastai alsuoja, o po to kaunasi kitomis priemonėmis. Drakono neveikia also ugnis. Ugnies čiurkšlė lekia 25 m, drakonas gali "nupiešti" 90^0 puslankį. Būtybė į kurią pirmą taikė drakonas, pirmiausia patiria smūgio žalą (Max 20ŽT), po to ugnies žalą. Kitos būtybės, į kurias čiurkšlė pataiko, patiria tik čiurkšlės žalą. Alsavimas čiurkšle - šaudymo ataka, lygi 50. Taikant į antrą greta esantį priešininką AM -5, į trečią AM -10 ir t.t., kol pasibaigia čiurkšlės ilgis.

Beveik niekas nežino, kad kai kurie paprastieji drakonai turi ypatingą Bi sugebėjimą. Jie valios pastangomis gali pavirsti humanoidais, o po to atgauti savo tikrąjį pavidalą. Kokiu humanoidu gali pasiversti drakonas, priklauso nuo to, kokius humanoidus dažniausiai sutikdavo drakonas ir kokie jam padarė didžiausią įspūdį. Paprastai drakonai įgyja sugebėjimą pavirsti ograis, gnoliais, elfais, žmonėmis. Drakono humanoidiškas pavidalas labai konkretus. Humanoido pavidale gali išbūti iki 3 mėnesių. Po to turi atvirsti ir pabūti drakonu bent valandą. Humanoido pavidale drakonai išlaiko savo tvermes, imunitetą, pastabumą, gajumą. Odos šarvuotumas sumažėja dvigubai, oda tebeturi tikrosios drakono odos spalvos nežymų atspalvį. Lytis išlieka ta pati. Jaunas drakonas virsta jaunu humanoidu, senas - senu ir t.t. Humanoido prigimtys tokios pačios kaip ir drakono. Įgūdis kautis be ginklo lygus atakai nagais. Ypatingai įtempta plaštaka daro pusę nagų žalos (bet tai triuškinimo ataka) - atrodo

KAIP VESTI ŽAIDIMĄ

Manote esąs žaidimo meistras (ŽM) ir norite pradėti žaisti žaidimą "Kariai & Magai"? Pirmiausiai reikės žaidėjų, kurie žais vedami Jūsų. Optimalus grupės dydis yra 4-5 žaidėjai. Nerekomenduojama turėti daugiau nei 6 žaidėjus, nes tada žaidimas gali tapti per lėtas ar vangus ir nebus toks įdomus kaip žaidžiant mažesne grupe. Kuo didesnė žaidėjų grupė, tuo lėčiau vyksta kautynės, ilgiau ginčijamasi dėl visokių smulkmenų ir tai apsunkina visą žaidimo eigą, o ŽM darosi sunkiau suvaldyti situaciją. Be to, žaidėjams gali tapti nuobodu laukti savo eilės kautynėse ar atliekant kažkokius veiksmus.
Žaidimo meistras turi būti atidžiai išstudijavęs šią knygą, kas nėra būtina žaidėjams. Gerai, jei žaidėjai būna bent kažkiek susipažinę su pagrindinėmis taisyklėmis, tuomet kyla mažiau neaiškumų sesijų metu.
Prieš pradedant žaisti reikėtų padaryti dar du dalykus, kurie nulems visą tolimesnį žaidimą. Pirmiausia ŽM reikia išsiaiškinti ko iš žaidimo tikisi žaidėjai ir kokio žaidimo jie norėtų. Antras dalykas, kurį reikia išsiaiškinti yra tai, kokio žaidimo nori pats meistras. Jei meistras nusiteikęs suregzti painių dvaro sąmokslų tinklą, o žaidėjai tikisi tyrlaukiuose kovoti su visokiom pabaisom, žaidimai gali būti ne itin vykę. Žaidimas gali būti pilnas kautynių, nepertraukiamos kovos su blogio (arba gėrio) pasekėjais, kur kiekvienas žaidėjas nemąstydamas čiups už kalavijo ar sutvers kerą, kad sutriuškintų dar vieną orkų banditų gaują ar išvaduotų taikų miškavaikių kaimelį nuo niekingų žmonių uždėtos duoklės. Žaidimas gali būti pilnas mįslių, klastingų magų pinklių ar dvaro didikų intrigų. Čia žaidėjams reiks stebėti visas detales, ieškoti ir šniukštinėti po didelių miestų lūšnynus ar ieškoti kokių prarastų relikvijų apleistuose senovės miestų požemiuose. Žaidėjams gali tekti karvedžių dalia ar karaliaus asmens sargybinių vaidmuo. Žaidimas gali būti veiksmo, detektyvinis, perdėm herojinis, pasakiškas ar realistinis. Žaidimo meistrui sutarus su žaidėjais dėl žaidimo tipo galima pradėti ruoštis pirmai žaidimo sesijai.

Pasiruošimas žaidimui

Už visą žaidimo eigą atsakingas Žaidimo Meistras. Jis sukuria pasaulį, valdo jo gyventojus, įvykius, gamtos reiškinius – viską ką apima žodis "pasaulis". Žaidėjų sukurti veikėjai veikia ir gyvena pasaulyje, kuris yra toks kokį nusako ir atvaizduoja ŽM. Todėl, prieš pradedant žaidimą būtina paruošti kelis dalykus.
Prieš pradedant žaidimą geriausia jau turėti sugalvotą žaidimo scenarijų ar bent jau būti numačius tam tikrus jo apmatus. Žaidimo scenarijų galima rasti interneto platybėse, pačiam sukurti ar pasinaudoti scenarijumi skirtu kitai sistemai. Naudojantis jau paruoštu scenarijumi ŽM reiktų tik pakoreguoti meistro valdomų personažų statistikas, pridėti ar išimti tam tikras detales savo nuožiūra. Daugeliu atvejų, adaptuoti žaidimo scenarijų kitai sistemai nėra sunku. Taip pat galima pasinaudoti jau paruoštais scenarijais specialiai "Karių & Magų" sistemai (norėdami juos įsigyti kreipkitės adresu monai@mail.lt). Žaidimo scenarijus gali būti skirtas vienai žaidimo sesijai ("vieno prisėdimo" scenarijus) arba kelioms sesijoms. Žaidimo scenarijus skirtas ilgam (virš 10 sesijų) žaidimui jau vadinamas žaidimo kampanija. Į kampaniją paprastai įeina keli trumpesni žaidimo scenarijai skirti paralelinėms žaidimo linijoms ar tiesiog žaidimo paįvairinimui ir pauzių užpildymui tam tikrose situacijose. Ruošiant "vieno prisėdimo" scenarijų ruošti itin detalaus pasaulio ir veiksmo aplinkos nebūtina. Tokiam variantui užtenka brūkštelti vietovės kur vyks veiksmas žemėlapį ar schemą (tai gali būti požemis, miestas, miškas ar panašiai) ir paruošti situaciją bei personažus, kuriuos valdys žaidimo meistras. Tuo tarpu žaidimo kampanijai reikia kur kas detalesnio pasiruošimo. Ilgam žaidimui gali prireikti viso pasaulio (ar kokios šalies, jei veiksmas vyks tik tam tikrose ribose) žemėlapio. Kampaniją labai pagyvina įvairiausios detalės – šalių istorija, religija, ekonomikos pagrindai. Kuo detalesnis žaidimo pasaulis, tuo lengviau ŽM kurti įdomų žaidimą, valdyti situaciją ir lengviau esant reikalui improvizuoti, kai žaidėjai nukrypsta nuo numatytos žaidimo scenarijaus siužeto linijos.
Turint žaidimo scenarijų žaidėjus reikia informuoti apie galimus apribojimus kuriantis veikėją. Jei scenarijaus užduotis – išvaduoti princesę, kurią pagrobė niekingi goblinai, natūralu, kad žaidėjai negalės rinktis žaisti už gobliną. Ar jei žaidimo pasaulyje neegzistuoja magija – nėra prasmės kurtis veikėją kerėtoją (magą ar vitalistą). Žinoma, scenarijus gali visiškai neriboti kokios rasės ar profesijos privalo būti veikėjai.

Pirmoji žaidimo sesija

Žaidimo sesija tai vienas prisėdimas pažaisti. Sesija gali trukti nuo 1-2 valandų iki pusės paros ar net ilgiau – tai priklauso tik nuo žaidžiančiųjų. Vidutiniškai viena žaidimo sesija trunka 4-5 valandas. Daugelis "vieno prisėdimo" scenarijų yra parašyti taip, kad juos būtų gali praeiti per būtent tokios trukmės vieną žaidimo sesiją.
Per pirmą sesiją kuriami veikėjai – personažai, kurie gyvens ir veiks žaidimo pasaulyje. Tam dažniausiai sugaištama beveik visa sesija. Kaip kurti veikėjus žiūrėkite psl. 16. Veikėjus gali sukurti ir atskirai su kiekvienu žaidėju, prieš visiems susirenkant žaidimui.
Sukūrus veikėjus meistras turi supažindinti žaidėjus su žaidimo pasauliu, veiksmo vieta, aplinkinėm sąlygom ir panašiais dalykais, kuriuos veikėjas gali ir turi žinoti prieš pradedant patį žaidimą. Žinoma, informacijos kiekis pateikiamas žaidėjams apie ŽM sukurtą ar naudojamą pasaulį bei tam tikras specifines detales gali būti ribojamas žaidimo scenarijaus ar kitokių faktorių (*pvz.: jei žaidimas pradedamas tuo, kad veikėjai sėdi kalėjime, vargu ar jie žinos viską apie miesto politinį gyvenimą*). ŽM nupasakoja kur ir kokiu laiku pradedamas žaidimas (*pvz.: prie miesto kalėjimo vartų trečią valandą nakties*). Taip pat suformuluoja užduotį (užduotis gali būti suteikiama ir jau prasidėjus žaidimui, tai priklauso nuo pačio ŽM ir scenarijaus), supažindina su atlygiu už įvykdytą užduotį ir … žaidimas prasideda.

Žaidimo vedimas

Prasidėjus žaidimui meistras kontroliuoja kas kaip vyksta, klausosi žaidėjų, komentuoja jų veiksmus – pavyko, nepavyko, dalinai pavyko ir panašiai. Žaidimo meistras žaidžia už įvairius personažus veikiančius žaidimo pasaulyje, o žaidėjai valdo savo veikėjus, kurie veikia tame pačiame žaidimo pasaulyje. ŽM nusako žaidėjams ką jų veikėjai mato, girdi, jaučia ar nejaučia. Tai nėra taip paprasta kaip atrodo. ŽM reikia ne tik nupasakoti kaip atrodo daugelis objektų žaidimo pasaulyje, bet kartu ir neatskleisti per daug – to ko veikėjai nežino ar sužino ne iškarto.

Pvz.: grupė veikėjų karštą saulėtą dieną kalno šlaite aptinka siaurą ir žemą urvo angą palei pat žemę. Daug nemąstę herojai sulenda tiesiai pro ją – ŽM negali tiesiog pasakyti, kad įėję veikėjai mato didelį tolyn siaurėjantį koridorių pilną dulkių ir atsiduodantį drėgna žeme. Veikėjai ką tik iš skaičiai saulės nušviesto lauko sulindę į tamsų urvą nematys faktiškai nieko, kol prabėgus minutei kitai akys neapsipras su tamsa, net jei į urvą pakliūna šiek tiek saulės šviesos. Tokia smulkmena gali labai stipriai atsiliepti žaidimui – neapgalvotai sulindę į tamsą veikėjai nepamatys ten pasislėpusio žvėries, kuris galės juos laisvai užpulti pirmas. Tokios smulkmenos yra svarbios žaidime ir geras ŽM stengiasi jų nepamiršti ir naudoti atitinkamose situacijose.

RODYKLĖ

Absoliuti sėkmė (100%) ... 24
Aeromantija ... 46
Aklina gynyba ... 31
Aktyvi gynyba ... 28
Akvamantija ... 51
Amunicija ... 18
  drabužiai ... 18
  ginklai ... 19
  kada skydas trukdo ... 19
  kirstynių ginklai ... 20
  kirstynių ginklo žalos tipas ... 20
  našta ... 22
  skydas ... 18
  svaidomieji ginklai ... 22
  šarvai ... 18
  šaunamieji ginklai ... 21
Amžius ... 4
Arklys ... 71
Ataka ... 2
Ataka be ginklo ... 31
Ataka ilgesniu ginklu ... 30
Ataka iš pasalų ... 33
Ataka koja ... 32
Ataka kumščiu ... 32
Ataka skydu ... 31
Atakos sėkmė ... 29
Atakos sėkmės lentelė ... 29
Atsiplėšimas ... 31
Atsparumas ... 42
Augalų kerai ... 58
Balkšvakirma ... 73
Baziliskas ... 73
Baziniai kerai ... 45
Bendra žala ... 34
Bendra Žala (BŽT) ... 34
Berserkiška ataka ... 31
Berserkizmas ... 31
BI magija ... 57
Briedis ... 71
Buivolas ... 72
BŽT (bendra žala) ... 34
Čeiseris ... 72
d10 2
d100 ... 2
d2 . 2
d20 2
d5 . 2
d50 2
Dalinė sėkmė (1-100%) ... 24
Didbitė ... 72
Drabužiai ... 18
Drakonas ... 75
Dramblys ... 72
Draugai ... 6
Dūr (dūris) ... 20
Dūris (Dūr) ... 20
Dvorfas ... 7
Elektros kerai ... 48
Elfas ... 9
Esminė prigimtis ... 14
Eterio kerai ... 57
Eteris ... 57
FI magija ... 46
Fiasko
  kautynių ... 29
  kautynių fiasko lentelė ... 30
  kerėjimo ... 44
  kerėjimo fiasko lentelė ... 44
  veiksmo ... 24
  veiksmų fiasko lentelė ... 24
Fiasko (F) ... 24
Fitomantija ... 58
Gajumas ... 2, 4
  patirtis ... 67
  patirtis už patirtą žalą ... 67
  tobulinimas ... 68
Gajumo patirtis ... 67
Gajumo tobulinimas ... 68
Gaudynės ... 25
Gynyba ... 2, 28
  aklina ... 31
  aktyvi ... 28
  gynybos tipai ... 29
  ginklu ... 29
  išsisukimu ... 29
  nuo kelių atakų ... 31
  nuo svaidymo ... 33
  nuo šaudymo ... 33
  pasyvi ... 28
  skydu ... 29
Gynyba ginklu ... 29
Gynyba išsisukimu ... 29
Gynyba nuo kelių atakų ... 31
Gynyba nuo svaidymo ... 33
Gynyba nuo šaudymo ... 33
Gynyba skydu ... 29
Ginklai ... 19
  žalos tipas ... 20
Ginklo maksimali žala ... 21
Ginklo paruošimas ... 28
Ginklo pasirinkimas ... 19
Ginkluotė ... 19
Gyvūnai ... 71
  arklys ... 71
  briedis ... 71
  buivolas ... 72
  čeiseris ... 72
  didbitė ... 72
  dramblys ... 72
  kobra spjaudalė ... 72
  krokodilas ... 72
  liūtas ... 72
  lokys ... 72
  smaugagrybis ... 72
  smauglys ... 72
  vilkas ... 72
Goblinas ... 10
GPT, gajumo patirtis ... 67
Grandininiai šarvai (GR) ... 18
Grifonas ... 73
Įgūdis ... 2
Įgūdžiai ... 4
  kalbų ... 6
  kerėjimas ... 43
  koviniai ... 5
  kur ir kaip jie naudojami ... 5
  magijos ... 6
  nekoviniai ... 5
  pagrindai ... 4
  pradiniai profesiniai įgūdžiai ... 14
  profesiniai pradiniai įgūdžiai ... 14
  raštingumas ... 6
  specialūs ... 6
  tobulinimas ... 68
  trumpinimai ... 4
  vertės ... 4
Įgūdžių grupė ... 2
Įgūdžių tobulinimas ... 68
Imunitetas ... 4
  tobulinimas ... 68
Imuniteto tobulinimas ... 68
Informacijos kerai ... 57
Iniciatyva ... 28
InR, iniciatyva ... 28
Intuicija ... 3
Ypatinga žala ... 34
Ypatingas atakos atvejis ... 29
Ypatingas veiksmo atvejis (00) ... 24
Ypatingų žalų lentelė ... 36
IPT (imuniteto patirtis) ... 67
Įstrigęs šaudmuo ... 33
Išvaizda ... 4
Įvadas ... 1
Įvairios pabaisos ... 76
Jėga ... 3
Judėjimas ... 25
  gaudynės ... 25
Kada skydas trukdo ... 19
Kaip kuriamas veikėjas ... 16
Kaip renkama patirtis ... 66
Kaip vesti žaidimą ... 77
Kalbų įgūdžiai ... 6
Kariai&Magai ... 2
Karys ... 14
Kasimas ... 25
Kautynės ... 2, 28
  absoliuti atakos sėkmė ... 29
  aklina gynyba ... 31
  aktyvi gynyba ... 28
  ataka be ginklo ... 31
  ataka ilgesniu ginklu ... 30
  ataka iš pasalų ... 33
  ataka koja ... 32
  ataka kumščiu ... 32
  ataka skydu ... 31
  atakos sėkmė ... 29
  atakos sėkmės lentelė ... 29
  atsiplėšimas ... 31
  berserkiška ataka ... 31
  berserkizmas ... 31
  fiasko ... 29
  gynyba ... 28
  gynyba ginklu ... 29
  gynyba išsisukimu ... 29
  gynyba nuo kelių atakų ... 31
  gynyba skydu ... 29
  ginklo paruošimas ... 28
  iniciatyva ... 28
  ypatingas atakos atvejis ... 29
  įstrigęs šaudmuo ... 33
  judėjimas ... 28
  kirstynės ... 30
  nustebimas ... 33
  pasyvi gynyba ... 28
  pašėlusi ataka ... 31
  pataikymas ... 30
  pataikymas į neteisingą taikinį ... 33
  pozicija ... 28
  priedai ir baudos ... 31
  raitomis ... 32
  specialūs kirstynių elementai ... 30
  spyris koja ... 32
  svaidymas ... 32
  svaidymas į judantį taikinį ... 32
  svaidymo atstumai ... 32
  svaidymo priedai ir baudos ... 32
  šaudymas ... 32
  šaudymas į judantį taikinį ... 32
  šaudymo atstumai ... 32
  šaudymo priedai ir baudos ... 32
  taikymasis ... 32
Kautynės po suluošinimo ... 41
Kautynės raitomis ... 32
Kautynių fiasko ... 29
Kautynių fiasko lentelė ... 30
Kerai ... 2, 46
Kerėjimas ... 43
  fiasko ... 44
  įgūdis ... 43
  lygis43
  šaudymas ... 45
  tobulinimas ... 69
  žiežirbų skaičiaus didėjimas ... 69
Kerėjimo fiasko ... 44
Kerėjimo fiasko lentelė ... 44
Kerėjimo įgūdis ... 43
Kerėjimo lygis ... 43
Kerėjimo sėkmės lentelė ... 44
Kerėjimo tobulinimas ... 69
Kerėjimo veiksmas ... 44
Kerėtojas ... 2, 14
Kero nutraukimas ... 45
Kietos odos su metal.plokšt. šarvai (KO+MP) ... 18
Kietos odos šarvai (KO) ... 18
Kirstynės ... 30
Kirstynių ginklai ... 20
Kirstynių ginklo žalos tipas ... 20
Kirt (kirtis) ... 20
Kirtis (Kirt) ... 20
Klausa ... 3
Ko reikia žaidimui pradėti ... 1
Kobra spjaudalė ... 72
Kokius kerus moka pradedantis kerėtojas ... 45
Koncentracija ... 43
Koviniai įgūdžiai ... 5
Kovotojas ... 2, 14
Kraujavimas ... 41
Kritimo žala ... 42
Krokodilas ... 72
Kur ir kaip naudojami įgūdžiai ... 5
Lavontaškiai ... 66
Lygio tobulinimas ... 69
Lygis ... 2, 3
  tobulinimas ... 69
Lipimas ... 25
Liūtas ... 72
Lokys ... 72
Magas ... 15
Magija
  aeromantija ... 46, 48
  akvamantija ... 51
  baziniai kerai ... 45
  BI magija ... 57
  elektros kerai ... 48
  eteris ... 57
  FI magija ... 46
  fitomantija ... 58
  informacija ... 57
  kerai ... 46
  kerėjimas ... 43
  kerėjimo įgūdis ... 43
  kerėjimo lygis ... 43
  kerėjimo veiksmas ... 44
  kero nutraukimas ... 45
  koncentracija ... 43
  magiški daiktai ... 63
  metalo kerai ... 55
  miražai ... 55
  organomantija ... 60
  oro kerai ... 46
  piromantija ... 49
  regeneracija ... 61
  šaudymas kerais ... 45
  šviesos kerai ... 55
  teramantija ... 53, 55
  tvermės ... 45
  ugnies kerai ... 49
  vandens kerai ... 51
  žemės kerai ... 53
  žiežirbos ... 43
Magijos įgūdžiai ... 6
Magiški daiktai ... 63
Magiškos pabaisos ... 73
  balkšvakirma ... 73
  baziliskas ... 73
  grifonas ... 73
  pegasas ... 73
  vilstrakas ... 73
Max žala ... 21
Medžioklė ... 26
Medžiotojas ... 15
Meniškumas ... 3
Metalo kerai ... 55
Milžinas ... 76
Minkštos odos šarvai (MO) ... 18
Miražai ... 55
Mirtis ... 41
Mumija ... 73
Našta ... 22
Natūralus gajumo atstatymas ... 41
Nekoviniai įgūdžiai ... 5
Nemirėliai ... 73
  mumija ... 73
  skeletas ... 74
  skeletas karžygys ... 74
  vampyras ... 74
  zombis ... 75
Nesėkmė (N) ... 24

TURINYS

ĮVADAS 1
Ko reikia žaidimui pradėti 1
TERMINAI 2
SUTRUMPINIMAI 2
VEIKĖJAS 3
Lygis 3
Prigimtys 3
Imunitetas 4
Tvermės 4
Gajumas 4
Išvaizda 4
ĮGŪDŽIAI 4
Pagrindai, trumpinimai, vertės 4
Kur ir kaip panaudojami įgūdžiai 5
Koviniai įgūdžiai 5
Nekoviniai įgūdžiai 5
Specialūs 6
Magijos 6
Kalbos 6
Raštingumas 6
Padėtis visuomenėje 6
RASĖ 7
Rasinis Prigimties Priedas 7
Rasiniai įgūdžiai ir Rasinių įgūdžių priedai 7
Dvorfas 7
Elfas 9
Goblinas 10
Ogras 11
Orkas 12
Žmogus 13
PROFESIJA 14
Ką rinktis – kerėtoją ar kovotoją 14
Esminė prigimtis 14
Pradiniai profesiniai įgūdžiai 14
Karys 14
Medžiotojas 15
Vagis 15
Magas 15
Vitalistas 16
KAIP KURIAMAS VEIKĖJAS 16
Veikėjo lapas 17
AMUNICIJA 18
Drabužiai 18
Šarvai 18
Skydas 18
Kada skydas trukdo 19
Ginkluotė ir ginklo pasirinkimas 19
Kirstynių ginklai 20
Šaunamieji ginklai 21
Svaidomieji ginklai 22
Našta 22
VEIKSMAI 23
Prigimties Bandymas 23
Rungtis 23
Veiksmo metimas 23
Judėjimas 25
Šuolis 25
Lipimas 25
Kasimas 25
Jojimas 26
Plaukimas 26
Medžioklė 26
Reakcija 27

Tvermės 45
Kero nutraukimas 45
Kokius kerus moka pradedantis kerėtojas ir baziniai kerai 45
Kerai 46
FI MAGIJA 46
Oro kerai (Aeromantija) 46
Elektra 48
Ugnies kerai (Piromantija) 49
Vandens kerai (Akvamantija) 51
Žemės kerai (Teramantija) 53
Metalo kerai 55
Šviesos kerai 55
ETERIS (INFORMACIJA) 57
BI MAGIJA 57
Augalai (Fitomantija) 58
Organomantija (Organ) 60
Regeneracija (Regen) 61
MAGIŠKI DAIKTAI 63
PATIRTIS 66
Patirtis 66
Kaip renkama patirtis 66
Priešininkams padaryta žala 66
Nukauti priešininkai ar belaisviai 66
Gajumo patirtis už patirtą žalą (GPT) 67
Įgūdžių panaudojimas 67
Imuniteto patirtis (IPT) 67
Patirtas kerų poveikis 67
Patirtis už kerėjimą 68
Patirties slenkstis 68
Įgūdžių tobulinimas 68
Skydo įgūdžio patirtis 68
Gajumo tobulinimas 68
Imuniteto tobulinimas 68
Tvermių tobulinimas 69
Kerėjimo tobulinimas 69
Žiežirbų skaičiaus didėjimas 69
Lygio tobulinimas 69
Patirtis veikėjo lape 70
PABAISYNAS 71
Gyvūnai 71
Arklys 71
Briedis 71
Buivolas 72
Čeiseris 72
Didbitė 72
Dramblys 72
Kobra spjaudalė 72
Krokodilas 72
Liūtas 72
Lokys 72
Smauglys 72
Smaugagrybis 72
Vilkas 72
Magiškos pabaisos 73
Balkšvakirma 73
Baziliskas 73
Grifonas 73
Pegasas 73
Vilstrakas 73
Nemirėliai 73
Mumija 73
Skeletas 74
Skeletas karžygys 74
Vampyras 74
Zombis 75

profesija	rasė	lygis	vardas

prigimtys	vertė	priedai	
		P	p
JĖGA			
VIKRUMAS			
PROTAS			
INTUICIJA			
VALIA			
SVEIKATA			
ŽAVUMAS			
MENIŠKUMAS			
KLAUSA			
REGA			
UOSLĖ			

išvaizda	
lytis	
amžius	
ūgis	
masė	
ranka	
oda	
akys	
plaukai	
barzda	

žaidėjas

judėjimas	
vikrumas/10	
vikrumas/20	

kita

ypatybės/trūkumai

imunitetas	vertė	patirtis	slenkstis

tvermės	vertė	patirtis	slenkstis
Fi			
Bi			
Psi			

įgūdžiai			
įgūdis	vertė	patirtis	slenkstis