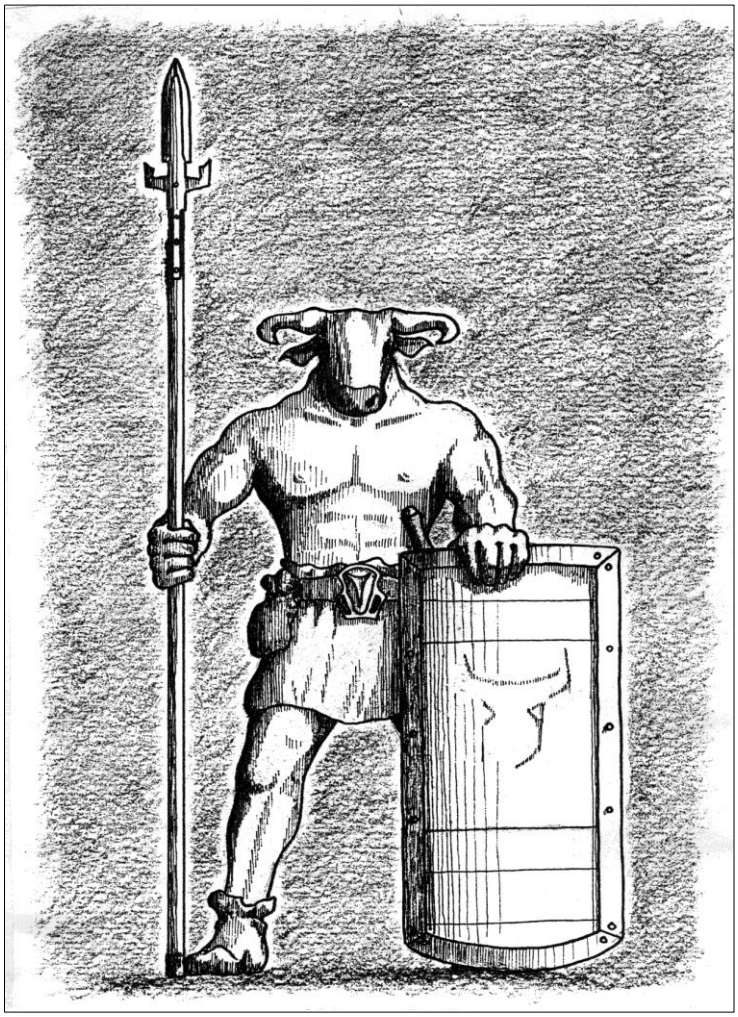
Fantastinis vaidmenų žaidimas

KARIAI IR MAGAI

ŽAIDIMO MEISTRO KNYGA



MONAI

Fantastinis vaidmenų žaidimas „KARIAI IR MAGAI“. Žaidimo Meistro knyga
Žaidimo taisyklės

Pirmas leidimas:
Parengė **Kastytis Beitas**
Redaktorius **Gediminas Beresnevičius**
© Kastytis Beitas, 1992
© VFK “Dorado”, 1992
- http://dorado.fantastika.lt/

Antras leidimas:
Redaktorius **Artūras Vaisiauskas**
Iliustracijos **Egidijaus Leliūnos**
VšĮ „Monai“, 2011
- http://www.monai.lt/

Tu skaitai Žaidimo Meistro knygą?

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

Idealus Žaidimo Meistras susigaudo:

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

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

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

Patarimai pradedančiam Žaidimo Meistrui:

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

Žaidimo Meistro atmintinė

1. Niekada neturėk daugiau 6 žaidėjų. Galima žaisti ir su 9-10 žaidėjų, bet tuomet žaidimas bus lėtas, vangus, neįdomus.
2. Atsisakyk taisyklių, kurios tau labiausiai trukdo.
3. Nebūk šališkas. Nežaisk prieš kurį nors žaidėją (Na, aš jį vis tiek pribaigsiu!) ar už kurį nors žaidėją (Negali būti, kad Algio magas žus!)
4. Pripažink klaidas. Jei suklydai, kažką užmiršai - prisipažink, grįžk atgal ir ištaisyk. Ypač jei dėl tavo klaidos žuvo ar smarkiai nukentėjo veikėjas.
5. Nesižavėk savo išgalvotomis schemomis. Jos ne idealios. Šio žaidimo tikslas - visiems patirti malonumą, o ne idealiai sužaisti pagal tavo scenarijų.
6. Neleisk žaidėjams žinoti to, ko nežino jų veikėjai. Pabaisų išvaizdą, savybes, kaip jas nukauti, žaidėjai ir veikėjai turi sužinoti žaidimo metu.

TURINYS

KAULIUKAI 5
VEIKĖJŲ KŪRIMAS 6
Veikėjo kūrimo tvarka 6
PATIRTIS IR LYGIO KILIMAS 8
KAIP PARDUODAMI IR PERKAMI ĮVAIRŪS DAIKTAI 10
Kiek kainuoja paprastas magiškas ginklas 10
PINIGŲ IR DAIKTŲ SVORIS 10
KERAI 11
1-ojo lygio MAGO KERAI 11
2-ojo lygio MAGO KERAI 13
3-ojo lygio MAGO KERAI 15
4-ojo lygio MAGO KERAI 16
5-ojo lygio MAGO KERAI 17
1-ojo lygio VITALISTO KERAI 19
2-ojo lygio VITALISTO KERAI 20
3-ojo lygio VITALISTO KERAI 21
4-ojo lygio VITALISTO KERAI 23
5-ojo lygio VITALISTO KERAI 23
PABAISOS 25
Kiek pabaisų sutiks veikėjai? 25
Kaip elgsis pabaisos, sutikusios veikėją? 25
Ar trauksis pabaisos kautynių metu? 25
Ginklais besikaunančios pabaisos 26
Įvairios pabaisos 29
TURTAI 36
Pabaisų turtai 36
Ritiniai 37
Gėralai 38
Magiški žiedai 39
Lazdos, lazdelės ir vytelės 39
Kiti magiški daiktai 39
Magiškų daiktų atpažinimas 40
Magiškų daiktų naudojimas 40
SCENARIJAUS KŪRIMAS 41
Siužeto pasirinkimas 41
Vietovės schema 41
Ypatingos pabaisos 42
Žemėlapio ir planų piešimas 42
Patalpų parengimas 42
Smulkios detalės 42
Klajojančios pabaisos 43
Spąstai 43
Ypatingi kambariai 43

KAULIUKAI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4000-1000=3000

3000:100=30

Ieškosime 1 - 30 pagal lentelę **KL-10**.

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

VEIKĖJŲ KŪRIMAS

Veikėjas, už kurį žaidžia žaidėjas kuriamas tam tikra tvarka, kuri išdėstyta žemiau. Visos veikėjo charakteristikos (išvaizda, prigimtys, ypatybės, įgūdžiai, gajumas) ir turimi daiktai bei ginkluotė surašomi **Veikėjo lape**. Rašoma pieštuku, nes užrašai dažnai keičiasi ir tenka trinti. Vadovaujantis užrašyta informacija žaidimo eigoje sprendžiama kaip sunku veikėjui atlikti vienokį ar kitokį veiksmą, kiek jam reikės išmesti kauliukais. Veikėjo lapas ir pieštukas su trintuku – tai viskas ko reikia žaidėjui. Bet ne Žaidimo Meistrui, jam reikia kur kas daugiau.

Veikėjo kūrimo tvarka

1. Pirmiausia reikia nustatyti veikėjo **prigimtis** ir **profesiją**. Tai galima padaryti įvairiai. ŽM pasirenka jam labiausiai tinkantį būdą. Prigimtys yra septynios – Jėga (Jg), Vikrumas (Vi), Protas (Pr), Intuicija (In), Valia (Va), Sveikata (Sv) ir Žavumas (Ža). Kokia prigimtis esminė konkrečiai profesijai žiūrėkite „Žaidėjo knygoje“.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Žmogaus kario maksimalus gajumas yra 40. Žaidėjas meta d% ir pagal Taškų lentelę **KL-10** nustatoma, kiek gajumo taškų (GT) turi šis veikėjas. Iškritus kauliukams mažiau kaip 10, d% reikia mesti iš naujo. Prie

tokiu būdu gautų GT pridedamas SvP (Sveikatos prigimties didysis priedas) ir suma įrašoma veikėjo lape į skiltį "Gajumas ". Sveikata labai svarbi: jei SvP neigiamas, tuomet gajumas būna mažesnis.

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

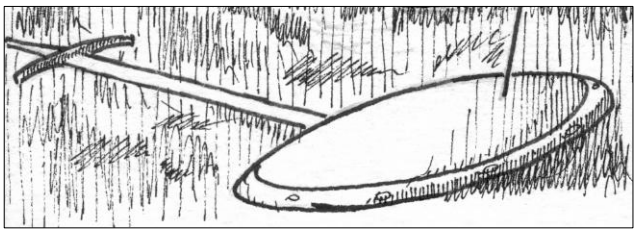
6. Magai ir vitalistai turi **žiežirbų**, kurios leidžia kerėti. Žiežirbų skaičius nustatomas pagal lentelę **VKL-7**. Kairėje lentelės pusėje surašyti PrP (proto didysis priedas) magams arba InP (intuicijos didysis priedas) vitalistams, apatinėje eilutėje – d10 iškritę taškai.

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

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

Kiekvieną rytą veikėjas pasirenka, kuriuos kerus ketina naudoti. Pagal Mago kerų lentelę **LL-4** nustatoma, kokius kerus mokės magas. Vitalistai mokamus kerus nustato pagal lentelę **LL-5**. Metamas d%, ir rezultatas parodo mokamų kerų pavadinimą.

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



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

Pirmiausiai metamas d% ir iš Ginklų kiekio lentelės **VKL-9** sužinome, kiek kirstynių ginklų turi veikėjas iš pradžių.

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

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

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

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

9. Metę 3d10 sužinome, kiek veikėjas, išeidamas ieškoti nuotykių, turi **aukso monetų**. Už jas galima pirkti papildomą maistą, mantą, ginklus. Prekybos lentelėse (Ginklų, Daiktų ir kitose) žaidėjas išsirenka savo veikėjo pirkinius. Už juos moka turimomis monetomis.

10. Žinant, kokius šarvus turi veikėjas, galima nustatyti **veikėjo atsparą** - atsparumą kirčiams, nepriklausantį nuo kovos Įgūdžių. Į skiltį "Atspara" įrašomi šarvų, skydo gynybiniai priedai, ViP (vikrumo didysis priedas). Jų suma ir yra atspara. O atsparos taškus susumavus su atitinkamais kovos Įgūdžiais

gaunamos gynybos vertės. Gynybos yra kelios (be ginklo, 1-R ginklais ir 2-R ginklais). Skaičiuojant gynybas reikia pažvelgti į Gynybos lentelę **KL-3**.

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

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

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

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

PATIRTIS IR LYGIO KILIMAS

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

Pasiekus naują lygį įgūdžiai padidėja ne iškart. Veikėjas turi treniruotis. Galbūt treniruotis teks pas aukštesnio lygio kolegas, galbūt teks sumokėti jiems už mokslą... O galbūt pakaks geros nakvynės... Žaidimo Meistras pasirenka jam labiau tinkantį variantą.

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

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

Jei PT pakanka peršokti per vieną lygio pakopą, PT perteklius nubraukiamas.

Pvz., 1-ojo lygio vagis rado didžiulį lobį, nukovė kelis aukšto lygio priešininkus ir turėtų jau 17 200 PT. Bet jis negali išsyk peršokti i 3-ąjį lygį. ŽM jo lape įrašo 3880 PT ir suteikia 2-ąjį lygį. Trečiąjį lygį gaus vėliau.

Veikėjai PT gauna:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pvz., veikėjas Azas surinko 640 PT
Branis - 1260 PT
Cintas - 320 PT
Iš viso 2220 PT
todėl premijinių PT -1110.
ŽM įvertino Azo aktyvumą 3 balais, Bronio - 4, Cinto - 5 balais.
Balų suma lygi 12, vienam balui tenka 1110/12 = 92,5 ~ 93 PT. Todėl
Azas gauna 640 + 93x3 = 919 PT
Branis 1260 +93x4 = 1642 PT
Cintas 320 + 93x5 = 735 PT

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

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

2. Pagal lygių priedą lentelėje **LL-2** surandami priedai.

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

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

4.Toliau nustatoma:

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

b) kurių lygių kerus jie gali įsisavinti - pagal Leidžiamų kerų lygio lentelę **LL-3**.

Pvz., 3-ojo lygio magas gali išmokti tik 1-ojo ir 2-ojo lygio kerus;

c) kuriuos būtent kerus jis išmoksta: geriausia, kai magas turi ritinį su tinkamo lygio jam reikalingais mago kerais. Naudodamas "Kerų skaitymą" gali persirašyti kerus iš ritinio į savo Kerų knygą (o vitalistas įsimena be "Kerų skaitymo"). Jei ritinių veikėjas neturi ar nenori jais naudotis, tuomet tenka mesti d% ir

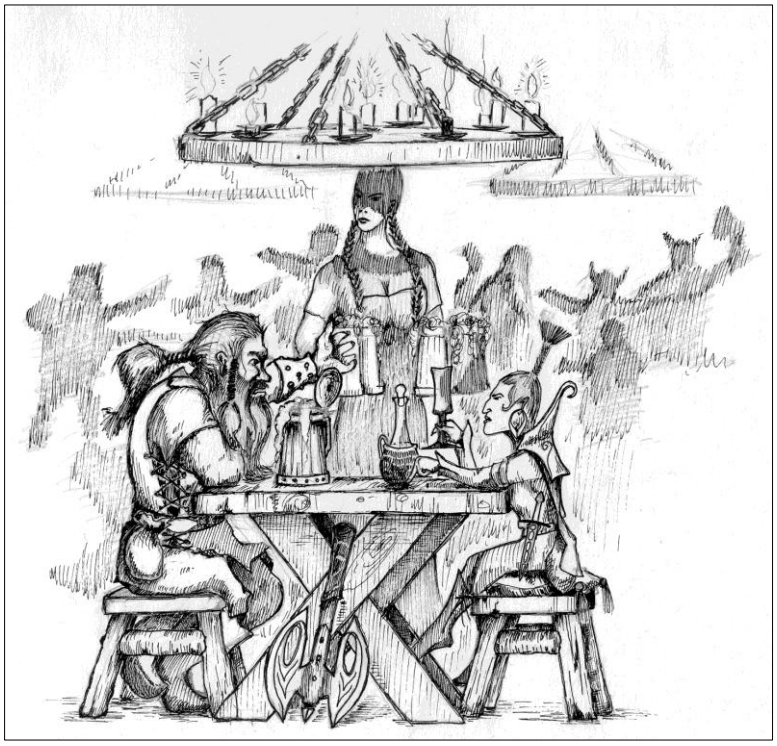
pagal lenteles **LL-4** ar **LL-5** nustatyti, kuriuos kerus veikėjas išmoks. Jei d% išmestas taškų skaičius "pataiko" į jau mokamus kerus, tuomet metimą reikia pakartoti, bet rinktis teks jau žemesnio lygio kerus.

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

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

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

KAIP PARDUODAMI IR PERKAMI ĮVAIRŪS DAIKTAI



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

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

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

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

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

Kiek kainuoja paprastas magiškas ginklas

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

PINIGŲ IR DAIKTŲ SVORIS

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

Radimus - pinigus, ginklus, burtų knygas ir kitus daiktus - veikėjai neša kuprinėje, maiše ar tiesiog rankose. Kardus, deglus ir kitus ilgus daiktus galima surišti į ryšulį. Daiktai nemažai sveria. Meistras turi bent apytiksliai įvertinti, kokį svorį neša veikėjas. Net labai stiprus veikėjas toli nenutemps centnerio monetų. Apsikrovusiam daiktais ir lobiais veikėjui bus sunkiau kautis, praras iniciatyvą, gali įstrigti siaurame koridoriuje ar miško tankumyne, vargu ar užlips stačia siena ir pan.

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

KERAI

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

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

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

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

45 m; R6 m - reiškia, kad kerai veiks ne toliau kaip 45 m nuo kerėtojo, jų veikimo zonos spindulys 6 m. 0;R3 m - kerai veikia pati kerėtoją ar aplink jį, veikimo sferos spindulys 3 m.

1-ojo lygio MAGO KERAI

Psi APŽAVAI

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

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

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

Fi KERU PAIEŠKA

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

Fi DISKAS SKRAIDUOLIS

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

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

Fi DURŲ RAMSTIS

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

Psi KERŲ SKAITYMAS

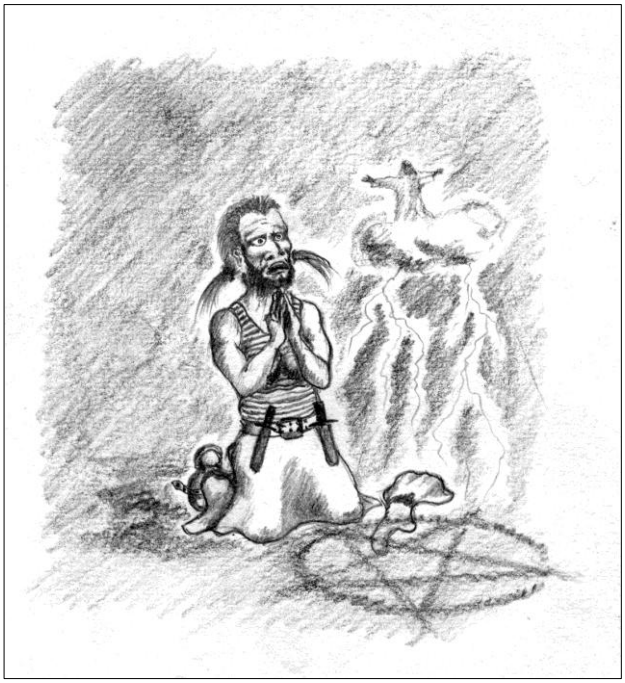
Kerai leidžia skaityti svetimas Kerų knygas, kurios rašomos tik savininkui suprantama kalba. Perskaičius Kerų knygą pasinaudojus šiais kerais, vėliau ją galima skaityti ir be "Kerų skaitymo".

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

Fi MAGO STRĖLĖ

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

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



Fi APSAUGA NUO BLOGIO

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

Šie kerai neapsaugo nuo "Mago strėlės" ir žvėrtakių.

Psi SKAITYMAS

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

Fi ŠVIESA

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

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

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

Fi KEVALAS

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

Bi MIEGAS

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

Atakuojant pabaisų grupę metamas 4+d10. Iškritęs skaičius parodo, kiek pabaisų paveikė

kerai. Jei, pvz., iškrito 12, vadinasi, sudėjus užmigdytų pabaisų lygius, turi būti ne daugiau už 12. "Miegas" pirmiausia veikia žemiausiojo lygio pabaisas, paskui - aukštesniojo, ir t.t, kol užtenka išmestų lygių. Jei pabaisai lieka per mažai lygių, "Miegas" jos neveikia.

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

Fi PILVAKALBYSTĖ

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

2-ojo lygio MAGO KERAI

Fi AMŽINOJI ŠVIESA

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

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

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

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

Psi BLOGIO PAIEŠKA

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

Fi NEMATOMŲJŲ PAIEŠKA

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

Psi MINČIŲ SKAITYMAS

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

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

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

Fi NEMATOMUMAS

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

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

Fi PRAŠYMAS ATIDARYTI

Atidaro bet koki užraktą, vartus ar skrynią, bet kokias paprastai ar magiškai ("Durų ramsčiu" ar "Burtininko užraktu") uždarytas duris. Magiškai uždarytos durys atsivers, bet leidus užsidaryti vėl užsirakins. Paprašius atidaryti duris atsirakina užraktas, nušoka duris blokuojantis skersinis,

atsišauna sklendės. Slaptos durys taip pat atsidaro, bet magas turi tiksliai žinoti, kur jos yra.

Fi VEIDRODINIAI ATSPINDŽIAI

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

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

Fi DAIKTŲ KOMPASAS

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

Parodo artimiausią ieškomą daiktą. Būtybių ieškoti nepadeda.

Fi LEVITACIJA

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

Fi/Psi ILIUZIJŲ GALIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fi BURTININKO UŽRAKTAS

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

Fi VORATINKLIS

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

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

3-ojo lygio MAGO KERAI

Bi AIŠKIAREGYSTĖ

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

Fi KERŲ SKLAIDYMAS

"Kerų sklaidymas" sunaikina to paties ir žemesnių lygių magų ir vitalistų kerus K6m erdvėje. Magiškų daiktų neveikia. Aukštesnių lygių kerėtojų kerai sunaikinami ne visada. Tikimybė, kad "Kerų sklaidymas" nepavyks, lygi kerėtojo ir mago lygių skirtumui, padaugintam iš 10. Jei magas, sukūręs „Amžinąją tamsą", buvo 9-ojo lygio, o magas, naudojas "Kerų sklaidymą ", yra 6-ojo lygio, tai "Amžinoji tamsa" neprapuls, jei metus d% iškris 1-30 (nes 9-6=3, o 3x10=30).

Fi UGNIES KAMUOLYS

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

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

Fi SKRYDIS

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

Bi GREITINIMAS

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

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

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

Bi STINGDYMAS

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

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

Stingdymą panaikina atvirkštiniai kerai arba "Kerų sklaidymas". Atvirkštiniai kerai - "Laisvinimas" - nuima stingdymą ar bet kokį kerų sukeltą paralyžių nuo 1-4 būtybių.

Bi INFRAREGA

Užkerėtasis mato tamsoje 20 m atstumu kaip su infrarega.

Fi AKLOJI DĖMĖ

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

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

Fi ŽAIBO JUOSTA

Kerai iššauna 15 m ilgio ir 1 m storio žaibo juostą. Juosta būna nukreipta nuo mago, jos pradžia ne toliau kaip per 55 m. Visi, paliesti "Žaibo juostos", patiria 1-30 ŽT nuo kiekvieno mago lygio (8-tojo lygio mago "Žaibo juosta "padarys 8xMax30 ŽT). Jei padeda Fi tvermė, žala

sumažės perpus. Pataikymas "Žaibo juosta" į būtybę - tai šaudymo ataka, bet kadangi "Žaibo juosta" stora, AM+30.

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

Fi APSAUGOS NUO BLOGIO SFERA

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

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

Fi APSAUGA NUO APŠAUDYMO

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

Fi VANDENIO KVĖPAVIMAS

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

.

4-ojo lygio MAGO KERAI

Psi PABAISOS APŽAVĖJIMAS

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

Psi PROTO APTEMDYMAS

R5m zonoje esančioms būtybėms aptemsta protas. Kiekvieną t reikia tikrinti tvermę ir kerų poveikį. Jei "Proto aptemdymas" veikia, tos būtybės veiksmai nustatomi metus d10: 1-3 atakuos mago grupę; 4-7 nieko neveiks 8-0; atakuos saviškius.

Fi BŪTYBĖS TELEPORTACIJA

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

Bi DŽIUNGLĖS

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

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

Fi ILIUZIJŲ ŽEMĖ

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

Fi ŠALČIO KUBAS

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

Fi ŽMONĖS MEDŽIAI

Kerai veikia iki 100 žmogaus dydžio būtybių. Jos pasidaro panašios į sodo ar miško medžius. Nenorinčių būtybių neveikia. Už žmones stambesnes būtybes irgi veikia, bet, pvz., arklys

atstos 3 žmones. Medžiais užmaskuotų būtybių nepastebi net pro juos praeinantys. Kerai veikia, kol nepanaudojamas "Kerų sklaidymas" ar magas nepanori jų panaikinti. Tada būtybė atgauna savo pavidalą. Kol užmaskuota būtybė vaikšto po R35m zoną, tol ji atrodo kaip medis. Išėjusi iš zonos ar atakavusi atgauna savo išvaizdą.

Bi PAVERTIMAS

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

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

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

Bi PASIVERTIMAS

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

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

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

Fi ATKEIKIMAS

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

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

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

Fi MAGO AKIS

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

Fi AKMENLANDĖ

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

5-ojo lygio MAGO KERAI

Bi NEMIRĖLIŲ SUTVĖRIMAS

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

Skeleto lygis visada lygus žuvusios būtybės pradiniam lygiui, t.y., neturi reikšmės, kokį lygį ta būtybė buvo pasiekusi savo gyvenime: jei griaučiai žmogaus, skeletas bus 1-ojo lygio, jei driežažmogio - 2 L, vabalokio - 3 L ir t.t. Zombio lygis būna vienu didesnis.

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

Fi NUODINGASIS DEBESIS

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

Praslinkdamas pro gyvus medžius ir krūmus debesis suyra per 2t. Jei į debesį papuolusiems nepadeda Fi tvermė:

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

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

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

Jei kerų AM>85, debesis nematomas.

Fi GAIVALO IŠKVIETIMAS

Iškviečia vieną gaivalą. Per parą galima iškviesti po 1 kiekvieno tipo gaivalą.

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

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

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

Bi PABAISŲ STINGDYMAS

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

Psi MAGO ĄSOTIS

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

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

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

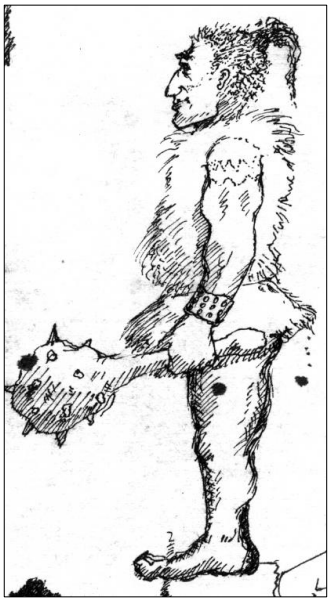
Sunaikinus "Ąsoti", kol Mg psichika yra aukos kūne, Mg lieka jame. Sunaikinus "Ąsoti", kai Mg tūno jame, Mg žūna. Sunaikinus Mg kūną, kol Mg būna "Ąsotyje", Mg liks "Ąsotyje", kol galės užvaldyti naują kūną. Užgrobęs naują kūną, kerėti turės mokytis iš naujo nuo 1-ojo lygio.

Fi AKMENINĖ SIENA

Sukuria 0,5 m storio stačią sieną. Jos forma, ilgis ir aukštis gali būti bet koks, tačiau jos plotas negali būti didesnis už 45 m2. Visa siena turi būti ne toliau kaip 15m nuo mago. Siena turi stovėti ant tvirto pamato, negali kirsti kitų daiktų. Siena stovi, kol jos nesugriauna ar nesuardo "Kerų sklaidymas".

Fi STOVYLA

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



Bi NUAKMENĖJIMAS

Statulą paverčia gyva, arba iki 2 m3 akmens - į mėsą. Šie kerai

dažniausiai naudojami suakmenėjusiems atgaivinti. Pavertus statulą gyva, ji tampa 1-ojo lygio būtybe, kurią ir vaizdavo. Ji gali būti ir priešiška magui.

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

1-ojo lygio VITALISTO KERAI

Bi MAŽASIS GYDYMAS

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

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

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

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

Bi BLOGIO PAIEŠKA

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

Bi KERŲ PAIEŠKA

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

Fi ŠVIESA

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

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

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

Fi APSAUGA NUO BLOGIO

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

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

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

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

Bi VALYMAS

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

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

Bi APSAUGA NUO ŠALČIO

R9 m aplink vitalistą sukurtoje zonoje esančių padarų visiškai neveikia iki -50^0C šaltis. Juos atakuojant kerais AM –20. Net jei šalčio kerų ataka pavyksta, saugomos būtybės patiria 5 ŽT mažesnę žalą. Jei žala turėtų būti 1-5 ŽT, jos patirs 1 ŽT. Apsaugos zona juda kartu su vitalistu.

Bi DRĄSINIMAS

Nuima kerus (pvz., "Gąsdinimo") ar magiškų daiktų sukeltą siaubą. Reikia dar kartą tikrinti būtybės Bi tvermę, bet dabar baimę

sukėlusios būtybės ar magiško daikto kerų ataka susilpnėja ir iš kerų AM atimamas drąsinančio vitalisto lygis (AM-5xL).Atvirkštiniai kerai - "Gąsdinimas". Veikia 36 m atstumu 1 būtybę. Nepadėjus Bi tvermei, būtybė 2 T bėgs nesidairydama.

2-ojo lygio VITALISTO KERAI

Psi SPĄSTŲ PAIEŠKA

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

Psi LAIMINIMAS

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

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

Bi ATPAŽINIMAS

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

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

Bi STINGDYMAS

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

Stingdant 1 būtybę, kerų AM+10. Atakuodamas grupę, vitalistas pasirenka, kurias būtybes stingdo. Atakuojant 2 būtybes, kerų atakos metimas be priedų, stingdant 3 - AM-10, stingdant 4 - AM-20. 28

"Stingdymą" panaikina atvirkštiniai kerai arba "Kerų sklaidymas". Atvirkštiniai kerai - "Laisvinimas" - nuima stingdymą ar bet kokį kerų sukeltą paralyžių nuo 1-4 būtybių:

Fi APSAUGA NUO UGNIES

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

Fi MAŽOJI TYLA

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

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

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

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

Bi GYVAČIŲ ŽAVĖJIMAS

Vitalistas gali apžavėti tiek lygių gyvačių, kelinto lygio yra pats. 5-ojo lygio vitalistas apžavės 1-ą 5-ojo lygio gyvatę arba 5-ias 1-ojo

lygio, arba 1-ą 2-ojo ir 1-ą 3-ojo... Paveikta gyvatė pakelia galvą, bet neatakuoja, kol jos niekas nepuola. "Gyvačių žavėjimas" veikia 2-5 T, o atakuojanti gyvatė užkerima tik 2-5 t. Nustojus veikti "Gyvačių žavėjimui" gyvatės nebūna priešiškos vitalistui.

Bi ŠNEKA SU GYVIAIS

Leidžia kalbėti su gyviais, esančiais per 5 m nuo vitalisto ar arčiau. Kerėdamas - vitalistas turi pasakyti, su kurios rūšies gyviais nori kalbėti.

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

3-ojo lygio VITALISTO KERAI

Fi AMŽINOJI ŠVIESA

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

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

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

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

Bi AKIŲ ŠVIESA

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

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

Bi LIGOS GYDYMAS

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

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

Bi GYVIŲ UGDYMAS

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

"Gyvių ugdymas" neveikia protingų ir fantastinių gyvių.

Fi DAIKTŲ KOMPASAS

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

Parodo artimiausią ieškomą daiktą. Būtybių ieškoti nepadeda.

Bi ATKEIKIMAS

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

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

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

Prakeikimas pavyks, jei atakuojamajam nepadės Bi tvermė.

Bi POKALBIS SU VĖLE

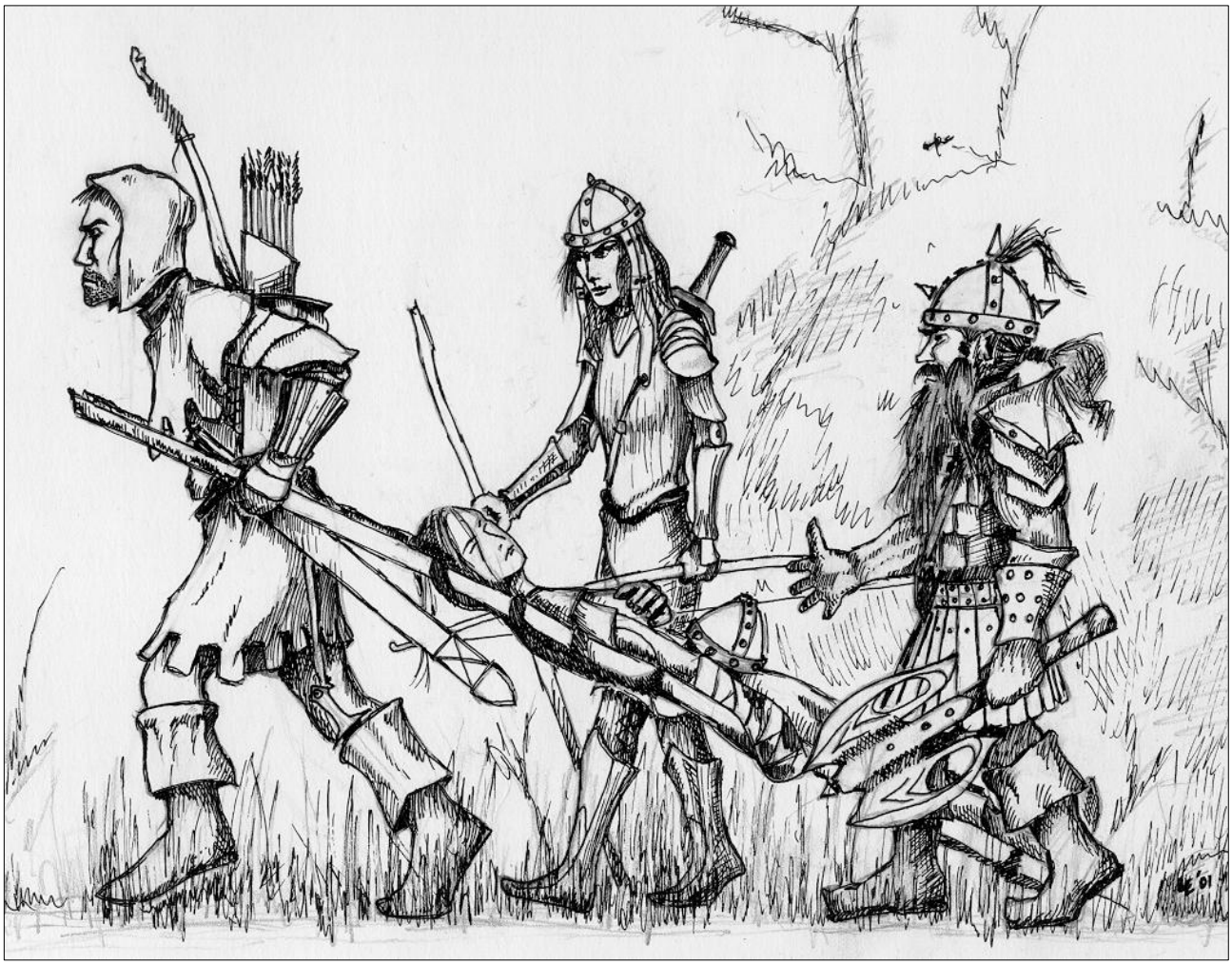
Vitalistas gali tris kartus klausti vėlę būtybės, kurios kūnas yra per 3 m nuo vitalisto. 2-7 lygių vitalistai gali iškviesti ne seniau kaip prieš 4 d. mirusių vėles; 8-14 lygių vitalistai - prieš 4 mėn., 15-20 lygių - prieš 4 metus, o 21-ojo ir aukštesnių lygių vitalistai gali iškviesti bet kokio senumo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

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

Bi GINKLO STIPRINIMAS

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

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



4-ojo lygio VITALISTO KERAI

Bi NEMIRĖLIŲ SUTVĖRIMAS

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

Fi VANDUO

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

Bi DIDYSIS GYDYMAS

Veikia kaip "Mažasis gydymas", bet išgydo 20-70 GT. Atvirkštiniai kerai - "Didžioji žala". Paliesta būtybė patiria 20-70 ŽT. Tai ataka be ginklo.

Fi MAŽASIS KERŲ SKLAIDYMAS

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

Fi NUODŲ NUKENKSMINIMAS

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

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

Bi AUGALO KVOTA

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

Kerai padės praeiti ir pro brūzgynus, jei metus d%, iškris daugiau negu 100-3xInP. Trasos ilgis bus lygus (InP+SvP) x 10m.

Bi LAZDINĖS GYVATĖS

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

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

Fi APSAUGOS NUO BLOGIO SFERA

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

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

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

5-ojo lygio VITALISTO KERAI

Bi KLAUSIMAI

Vitalistas gali užduoti didžiosioms jėgoms (dievams, demonams ir pan.) 3 klausimus. Į juos bus atsakyta "taip", "ne" arba "ir taip, ir ne". Šiuos kerus Vt gali naudoti kartą per savaitę. Jei per dažnai naudos, kerai pavyks tik sykį per mėnesi. Kartą per metus Vt gali užduoti 6 klausimus.

Bi MAISTAS

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

Bi BLOGIO SKLAIDYMAS

Paveikia visus nemirėlius ir užkerėtas būtybes (iškviestas, valdomas ir atgaivintas)

R10m zonoje. Būtybės žus, jei nepadės Bi tvermė. Jei zonoje tik viena veikiama pabaisa, tai kerų AM+20. Iš kitų erdvių iškviestos būtybės nepadėjus tvermei išmetamos į jų erdvę. Jei Bi tvermė suveikia, tai pabaisos pabėgs iš veikimo zonos.

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

Psi ĮSAKYMAS

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

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

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

Bi VABZDŽIŲ SPIEČIUS

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

Vt dėmesiui atitrūkus spiečius išsisklaido, kerai baigiasi.

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

Bi ATGAIVINIMAS

Grąžina gyvybę žmonėms, dvorfams, miškavaikiams, kitiems žinduoliams, jei kūnas pakankamai sveikas. Jei lavonas bus, pvz., be rankos, tai atgaivinta būtybė irgi bus be rankos. Vitalistas gali atgaivinti tik savo ir žemesnio lygio būtybes.

Jei 10L Vt atgaivins 13 L Karį, tai Karys atgis, bet jo lygis bus tik 10-tas (gajumas, įgūdžiai ir pan. bus tik 10-ojo lygio).

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

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

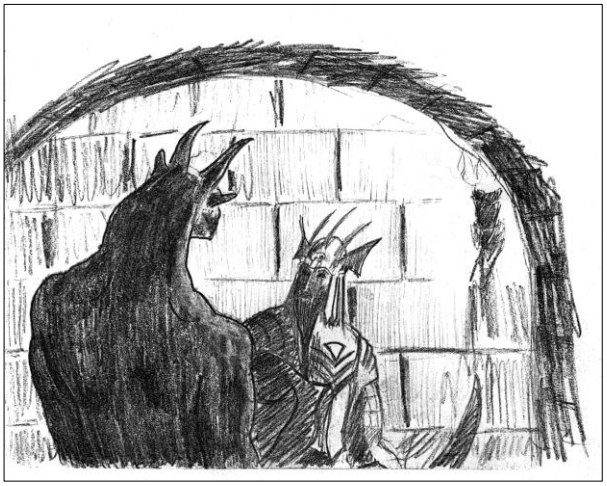
Galima užkerėti ir nemirėlius. Nemirėlis žūsta, o jei jis turi sveiką kūną, jis atsigauna. Tai Bi ataka prieš nemirėlį su bauda -20.

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

Psi PAŠNEKESYS SU PABAISA

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

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



Fi BILDUKAS

Paprastas negyvas daiktas ima judėti, gali atakuoti. Jo svoris - iki 80 kg. Magiški daiktai kerams atsparūs. ŽM nustato atgijusio daikto ataką, žalą, gajumą, gynybą.

Pvz., žmogaus statula atakuos sykį per t. Ataka įvairi: moters statulos 10, karžygio 50. Žala taip pat įvairi: vaiko statulos Max5ŽT, kario statulos Max30ŽT. Kėdė atakuos priekinėm kojom, jos gynyba bus 20, ir pan.

PABAISOS

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

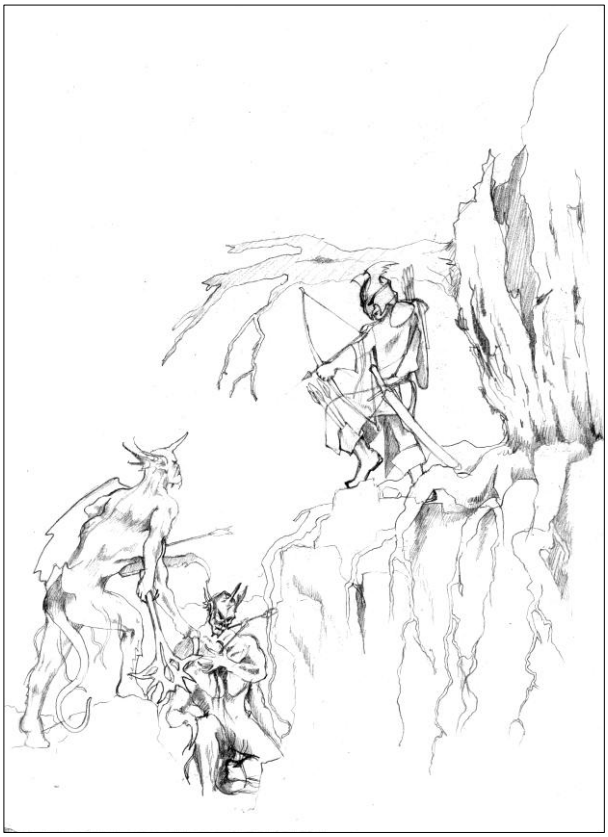
Pabaisų gajumas nustatomas taip: d 10 metamas tiek kartų, kelintas pabaisos lygis. Metimų rezultatai sumuojami, suma dauginama iš 4. Gautas skaičius -pabaisos gajumas.

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

Kiek pabaisų sutiks veikėjai?

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

Kaip elgsis pabaisos, sutikusios veikėją?



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

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

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

Ar trauksis pabaisos kautynių metu?

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

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

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

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

GINKLAIS BESIKAUNANČIOS PABAISOS

DRIEŽAŽMOGIAI

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

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

DVORFAI

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

Plačiau dvorfai aprašyti veikėjų aprašyme „Žaidėjo knygoje“.

GNOLIAI

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

GNOMAI

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

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

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

GOBLINAI

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

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

KOBOLDAI

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

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

MINOTAURAI

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

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

MIŠKAVAIKIAI

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

OGRAI

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

ORKAI

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

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

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

Orkai kaip kareiviai dažnai tarnauja Blogio jėgoms.

SKELETAI

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

TŪLAI

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

Gali atakuoti ne tik ginklu, bet ir nagais. Ataka nagais

tokia pati, kaip ir ginklu. Nagais sužeista auka paralyžuojama. Paralyžius - tai Bi ataka (30). Sužeisti tūlai regeneruoja 2 gajumo taškus per tarpsnelį, kol yra gyvi.

URVAŽMOGIAI

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

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

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

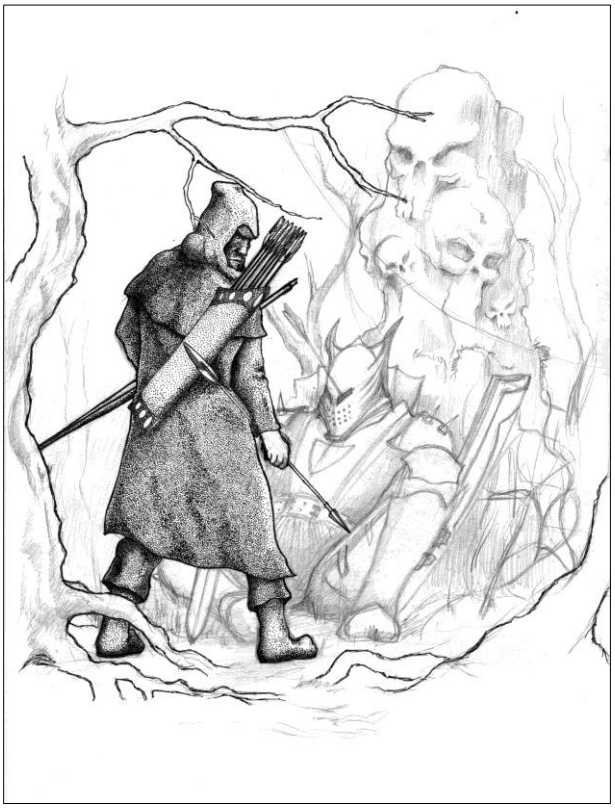
VABALOKIAI

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

ZOMBIAI

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

ŽMONĖS



Žmonės žaidime sutinkami labai dažnai. Jie gali būti:

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

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

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

MARODIERIAI. Tai dezertyravę samdiniai kareiviai, iš savo kaimų ir miestų ištremti nusikaltėliai ir pan., gyveną plėšdami miestus, karavanus, keliautojus. 20 marodierių grupei vadovauja 5-ojo lygio karys, 40

marodierių grupei - 6-ojo lygio karys. Pusė marodierių su kietos odos šarvais ir skydais, ginkluoti trumpais lankais ir kardais, kiti - ginkluoti kitaip.

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

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

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

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

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

ĮVAIRIOS PABAISOS

AITRAVABALIS

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

ARKLYS

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

BABUINAS UOLŲ

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

BEŠNIS BALTASIS

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

DIDSKRUZDĖ

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

DIDVILKIS

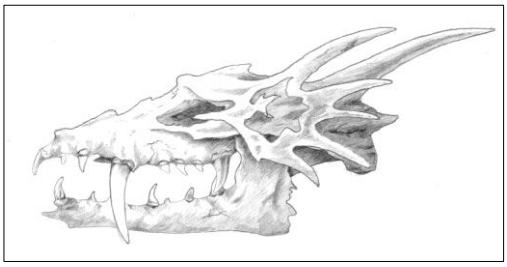
Didvilkiai dvigubai stambesni už paprastus vilkus, agresyvesni. Pusiau protingi. Medžioja gaujomis. Goblinai kartais juos dresiruoja ir naudoja kaip jojamus gyvulius.

DIDŽIURKĖ

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

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

DRAKONAI



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

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

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

DRAKONŲ RŪŠYS. Drakonų yra įvairių rūšių. Šiose taisyklėse aprašyti baltieji (BD), juodieji (JD), žalieji (ŽD), mėlynieji (MD), raudonieji (RD) ir aukso drakonai (AD). Lentelėje **PAL-4** pateikiami svarbiausios atskirų rūšių charakteristikos.

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

d%	Ataka
1-30	ataka nagais
31 – 50	ataka dantimis
51-100	ataka alsavimu

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

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

POKALBIAI IR KERAI. Drakonai protingi, kai kurie kalba drakonų ir bendrąja kalbomis. Nemaža dalis drakonų - nebyliai. Lentelėje **PAL-4** pateiktos tikimybės, kad drakonas kalba. Kalbantys drakonai gali kerėti mago kerais (ŽM parenka juos atsitiktinai). Kerų ataka lygi drakono lygiui, padaugintam iš 10.

MIEGAS. Skrendantys drakonai, aišku, nemiega. Gulintys gali miegoti, bet gali ir apsimesti. Jei miega, tai pirmos atakos metu nesigina (vietoj gynybos naudoti šarvuotumą). Po pirmos atakos atsibus. Lentelėje **PAL-4** parodyta tikimybė užtikti drakoną miegantį.

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

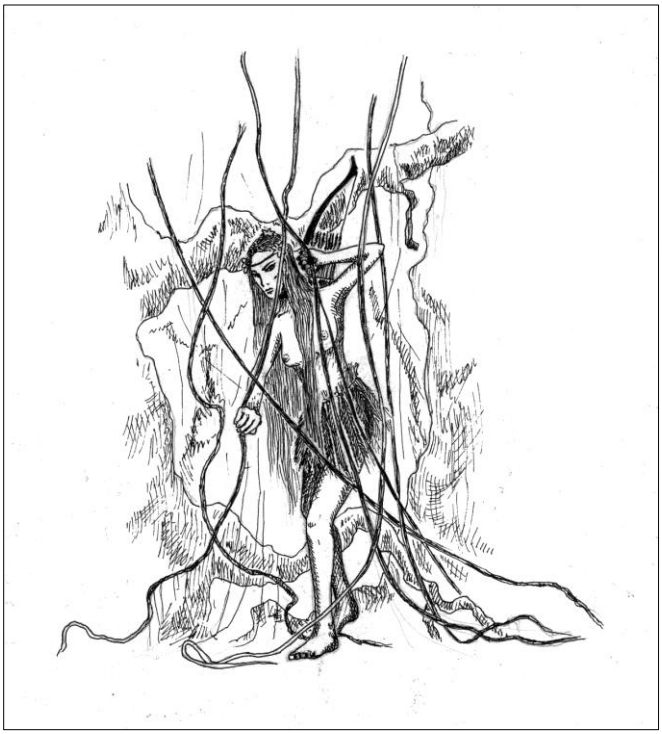
LOBIAI. Jauni drakonai gali turėti tik 1/4 vidutinio lobio, o senieji - gali būti dvigubai turtingesni. Drakonų lobiai būna gerai paslėpti jų guolyje.

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

DRAKONO PAĖMIMAS NELAISVĖN. Drakoną galima paimti nelaisvėn, o ne užmušti. Kautynėse reikia atakuoti ne ašmenimis, o geležtės plokštuma. To negalima daryti kerais, šaudomais, svaidomais, bukais ginklais. Atakos ir žala skaičiuojamos normaliai, kol drakono gajumas pasiekia nulį, bet iš tikrųjų drakono gajumas lieka didelis. Supratęs, kad veikėjai galėjo jį užmušti, bet nenorėjo, drakonas pasiduos. Tačiau drakono atakų daroma žala pati tikriausia.

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

DRIADA



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

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

GYVOSIOS STATULOS

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

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

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

GOLEMAS MEDINIS

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

GULAS

Gulai - nemirėliai, jų neveikia kerai "Miegas", "Apžavai". Jie atrodo kaip šlykštūs žmonės, kurių veidai ir kūnai lyg nulipdyti iš žalsvai rudo apsilydžiusio, nuvarvėjusio vaško. Savo ilgais nagais atakuoja bet ką

gyvą. Sėkminga gulo ataka paralyžuoja ogro dydžio ar mažesnę auką (Bi ataka 50). Gulų paralyžius neveikia elfų.

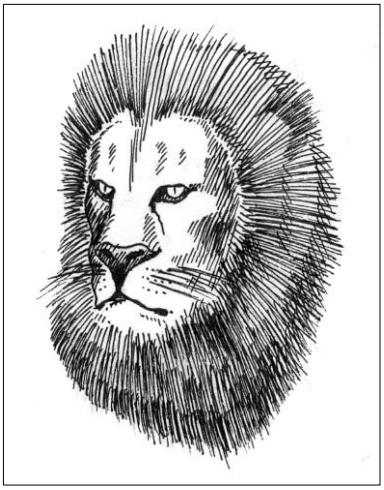
Paralyžavęs vieną priešininką gulas pasisukęs puola kitą, kol visi priešininkai negyvi ar paralyžuoti. Paralyžius trunka 1-10 T.

INDĖVĖ

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

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

KATĖS



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

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

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

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

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

KROKODILAS

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

KUPRANUGARIS

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

LOKIAI

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

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

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

MULAS

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

PIKSIS

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

RĖPLA LAVONINIS

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

ROPLĖKAS

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

RŪDŽIŲ PABAISA

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

SKĖRYS GIGANTIŠKASIS

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

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

SNARGLYS

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

SPIEGLYS

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

ŠERNAS

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

ŠEŠĖLIS

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

ŠIKŠNOSPARNIAI

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

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

ŠIKŠNYS DIDYSIS. Tai plėšrūs šikšnosparniai, alkani gali užpulti grupę. 5% visų šikšnių - vampyrai. Nuo vampyro įkandimo auka paralyžuojama. Seilės - stiprūs nuodai, maksimalus veikimas - sąmonės netekimas, jei nepilnas veikimas - svaigimas (AM-30 ir VM-30). Paralyžius trunka 1-10 t. Vampyrai čiulpia paralyžuotųjų kraują (1 -5 ŽT/t). Mirusieji nuo vampyrų kitą naktį tampa zombiais (tai Bi ataka 40).

UGNIAVABALIS

Tai apie 80 cm ilgio naktinis vabalas, dažniausiai gyvenantis požemiuose. Turi dvi liaukas virš akių, o vieną - pilvelio gale. Liaukos šviečia R3m. Išpjautos šviečia 1-5 dienas.

VILKAS

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

VORAS KRABINIS

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

ŽIURKĖ

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

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

ŽVERTAKIAI

Tai žmonės, galį virsti žvėrimis. Jie nedėvi šarvų, kurie trukdo virsti žvėrimis. Bet kuris žvėrtakys gali iškviesti 1-2 savo tipo žvėris: Loktakiai iškviečia lokius, vilktakiai - vilkus ir pan. Pakviestieji atvyksta per 1-4 T (jei tik jų netoliese yra). Smūgis žvėrtakių žole priverčia žvėrtakį bėgti iš siaubo (tai Bi ataka 60). Nukautas

žvėrtakys atgauna žmogaus pavidalą, o žiurktakys - žiurkės. Kai kurie gyvūnai lengvai pažįsta žvėrtakius iš kvapo ir baidosi.

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

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

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

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

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

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

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

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

TURTAI

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

Kokia nauda iš rastų turtų?

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

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

ŽM prieš žaidimą ir žaidimo metu turi nustatyti, kokie turtai sudarys lobius ir trofėjus. Lobiai ir trofėjai būna dvejopi - pagal scenarijų ir atsitiktiniai. ŽM, kurdamas scenarijų, numato, kuriose vietose yra paslėptų lobių, kokius turtus saugo pabaisos ir pan. Scenarijui nesvarbūs turtai gali būti apleistuose požemiuose, pabaisų guoliuose, šventyklose ir t.t.

PABAISŲ TURTAI

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

Kokį turtą radote pas pabaisą ar jos guolyje, nustyti galima taip:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

b) magiško ginklo rūšis nustatoma taip:

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

c) magiškų šarvų rūšis nustatoma taip:

- metamas d% ir pagal Magiškų šarvų lentelę **TL-6** nustatoma šarvų rūšis,

- pagal Magiškumo priedų lentelę **TL-7** nustatomas magiškas priedas. Jis įrašomas veikėjo lape, "Pasyvios gynybos" skiltyje, atitinkamoje eilutėje (padidinama šarvų ar skydo apsauginė vertė). Todėl didės veikėjo gynyba,

d) ritiniai nustatomi taip:

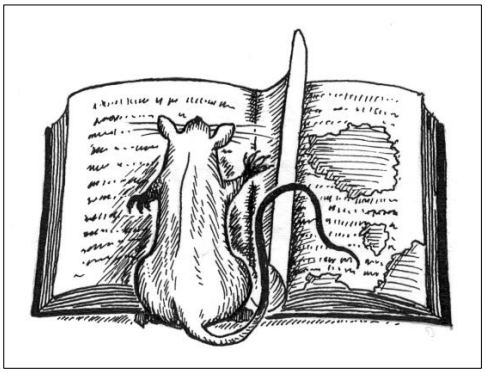
- pagal ritinių lentelę **TL-8** nustatomas ritinio tipas,
- jei tai kerų ritinys, pagal Kerų ritimuose lentelę **TL-9** nustatomas kerų tipas ir lygis,
- pagal lentelę **LL-4** arba **LL-5** nustatomi kerų pavadinimai,

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

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

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

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



RITINIAI

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

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

APSAUGOS RITINIAI. Juose užrašyti ypatingi kerai, apsaugą nuo tam tikro tipo pabaisų. Jie parašyti paprasta kalba, todėl juos gali naudoti bet kurie veikėjai, jei tik moka skaityti. Veikėjui garsiai perskaičius tokį ritinį apie jį susidaro R3m apsauginė zona, kuri slenka kartu su veikėju. Į ją negali įeiti pabaisos, nuo kurių saugo tas ritinys. Bet ritinys nesaugo nuo kerų, šaudymo ir svaidymo atakų. Apsauga suyra, jei bent viena apsaugota būtybė kirstynių ginklais atakuoja pabaisą, nuo kurios gina ritinys. Apsaugotieji pro zoną gali šaudyti, svaidyti ir kerėti.

Apsauga nuo žvėrtakių apsaugo nuo	1 -10 žiurktakių, 1-8 vilktakių ir šenitakių, 1-4 tigratakių ir loktakių.
Apsauga nuo nemirėlių apsaugo nuo	1-24 skeletų, zombių, gulų, 1-12 indėvių, nemačių, mumijų, 1 -6 šašuolių ar galingesnių nemirėlių.

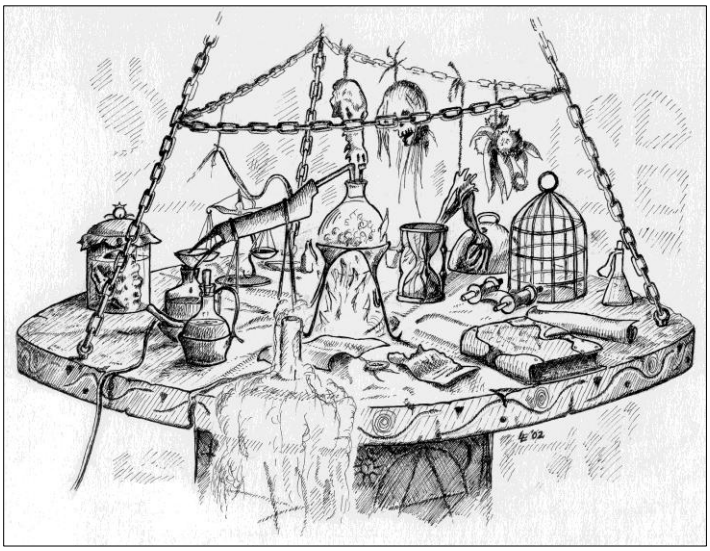
PRAKEIKIMO RITINYS. Jį skaityti pamėginusį veikėją ištinka prakeikimas. Nereikia perskaityti viso teksto, pakanka mažyčio gabalėlio, net pirmo žodžio. ŽM turi sugalvoti prakeikimo rūšį. Prakeikimų pavyzdžiai:

- prieš veikėją išdygusi to paties lygio pabaisa užpuola jį, o veikėjas netenka iniciatyvos,
- veikėjas virsta varle ar kitu nekenksmingu gyviu,
- reikia permesti vieną iš prigimties savybių,

- veikėjo ūgis sumažėja 40 cm.

Prakeikimą nuima "Atkeikimas" ar "Kerų sklaidymas"'.

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



GĖRALAI

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

Gėralų aprašyme skliaustuose nurodyta gėralo spalva, dalelės gėrale jei jų yra ir kvapas.

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

Lentelėje **TL-10** 1-9 rodo, kad metus d% ir iškritus nuo 1 iki 9 taškų lobyje bus šis gėralas. Skliaustuose ir minėtoje lentelėje nurodyta gėralo spalva, skaidrumas, jame plaukiojančių dalelių ar jame spindinčių kibirkštėlių spalva ir gėralo kvapas.

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

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

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

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

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

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

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

MAGIŠKI ŽIEDAI

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

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

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

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

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

IMUNINIS. Dėvint padidėja imunitetas (IM+40).

VARLINIS. Leidžia 3 valandas per parą kvėpuoti vandenyje.

LAZDOS, LAZDELĖS IR VYTELĖS

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

Tipas	Ilgis	Užtaisų skaičius	Naudotojai
Lazda	1,8 m	1-100	Vitalistai
Lazdelė	1 m	1-30	Magai
Vytelė	30 cm	1-10	Magai

MAGIJOS PAIEŠKOS VYTELĖ veikia kaip "Kerų paieška".

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

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

PRIEŠMAGINĖ LAZDELĖ. Ja paliestas magiškas daiktas virsta paprastu.

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

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

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

KITI MAGIŠKI DAIKTAI

Jais gali naudotis bet kuris veikėjas. Jie nustatomi metant d 10. Žvaigždutė rodo, kad tas magiškas daiktas veikia nuolat ir nereikia tikrinti sugebėjimo naudoti magišką daiktą.

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

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

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

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

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

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

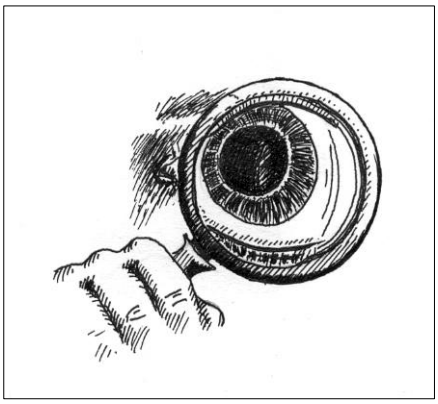
KREPŠYS RAJŪNAS*. Į jį įdėti daiktai dingsta. Įkišus ranką i ji išsyk surandamas ieškomas daiktas. Bet neišėmus jo per 2-3 valandas daiktas dingsta visiems laikams. Gyvi padarai dingsta tik visiškai įkišti.

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

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

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

MAGIŠKŲ DAIKTŲ ATPAŽINIMAS



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

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

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

1. ŽM nusprendžia, kaip sunku bus atpažinti tą daiktą.

2. Žaidėjas meta d%, prie jo prideda InP (magai - PrP). Rezultatas bus veiksmo metimas.

3. ŽM žiūri i Veiksmų sėkmės lentelę **KL-5**:

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

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

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

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

MAGIŠKŲ DAIKTŲ NAUDOJIMAS

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

Gėralas veikia ji išgėrus. Išgerti reikia visą porciją. Išgėrus mažiau gėralas neveiks, o nuodų užteks išgeni ir vieną lašeli.

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

Magiški šarvai veikia nuolat, kol veikėjas juos vilki.

Magiškas lazdas gali naudoti tik vitalistai. Pirmą kartą panaudojant reikia pati krinti, ar veikėjas sugebės j ą panaudoti. Metamas d% ir pridedamas magiškų daiktų Įgūdis su bauda -10. Toliau:

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

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

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

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

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

SCENARIJAUS KŪRIMAS

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

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

Siužeto pasirinkimas

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

Siužetai gali būti įvairūs:

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

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

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

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

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

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

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

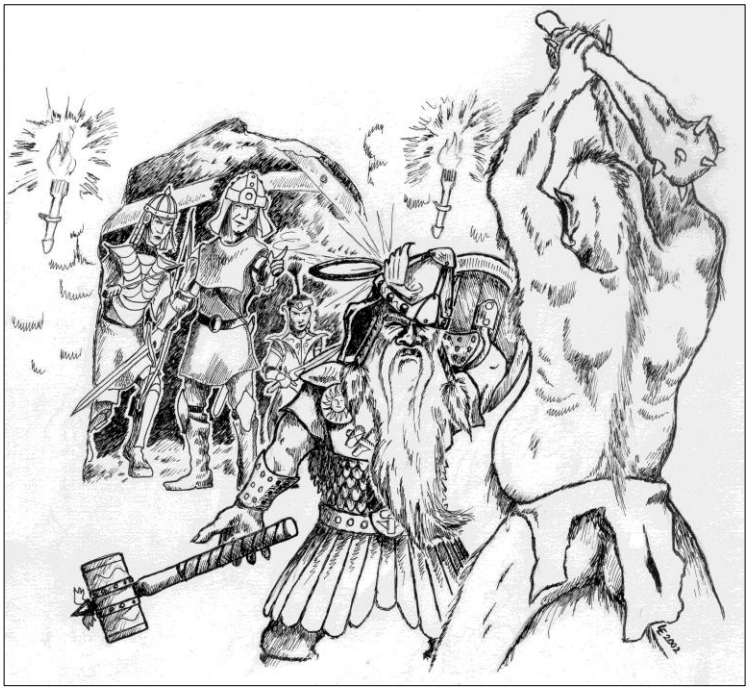
8. **Konvojus**. Veikėjai lydi karavaną ir saugo jį nuo plėšikų, žvėrių ir i.t.

Vietovės schema

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

Numatyti, kokios ypatingos pabaisos gali būti pasirinktoje vietoje.

Ypatingos pabaisos



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

Žemėlapio ir planų piešimas

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

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

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

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

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

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

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

Figūrėlės. Jei ŽM turi žvėrių, karių ir pan. figūrėlių, tai jas galima panaudoti žaidimo metu. Stambiam plane išdėliojus figūrėles, žaidėjai, ypač pradedantys, geriau įsivaizduos situaciją.

Patalpų parengimas

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

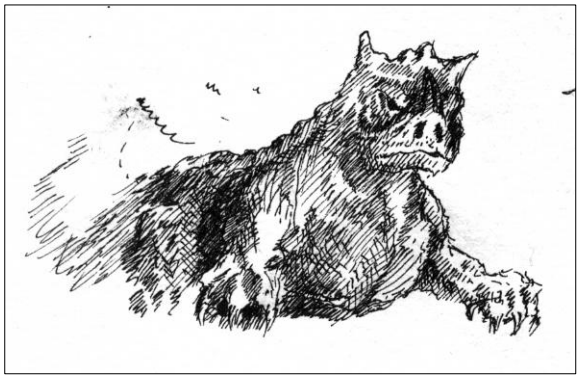
Pabaisų patalpose negali būti labai daug, nes kitaip jos neturės kuo misti, ims pjautis, nes daugelis jų nesutaria tarpusavyje. Jei pabaisų bus per daug, ir nuotykis bus pernelyg sunkus.

Smulkios detalės

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

Klajojančios pabaisos

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



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

Spąstai

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

Spąstai gali būti labai įvairus:

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

Ypatingi kambariai

Tai kambariai, kuriuose veikėjus gali ištikti kas nors ypatinga:

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

Norint žaisti „Karius ir magus“ reikia:

- Žaidėjo knygos,
- **Žaidimo Meistro knygos,**
- Žaidimo lentelių,
- Šimtainių kauliukų (d100),
- Pieštukų ir popieriaus lapų.

Fantastinis vaidmenų žaidimas

KARIAI IR MAGAI

ŽAIDIMO MEISTRO KNYGA