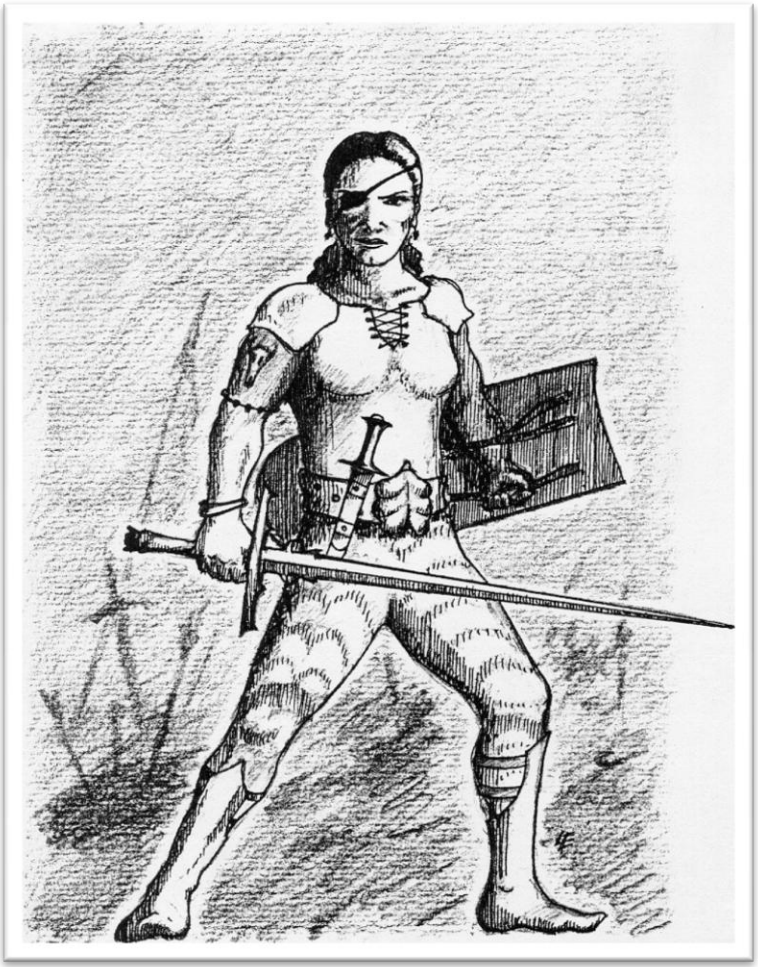
Fantastinis vaidmenų žaidimas

KARIAI IR MAGAI

ŽAIDĖJO KNYGA



MONAI

Fantastinis vaidmenų žaidimas „KARIAI IR MAGAI“. Žaidėjo 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/

Žaidėjau!

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

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

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

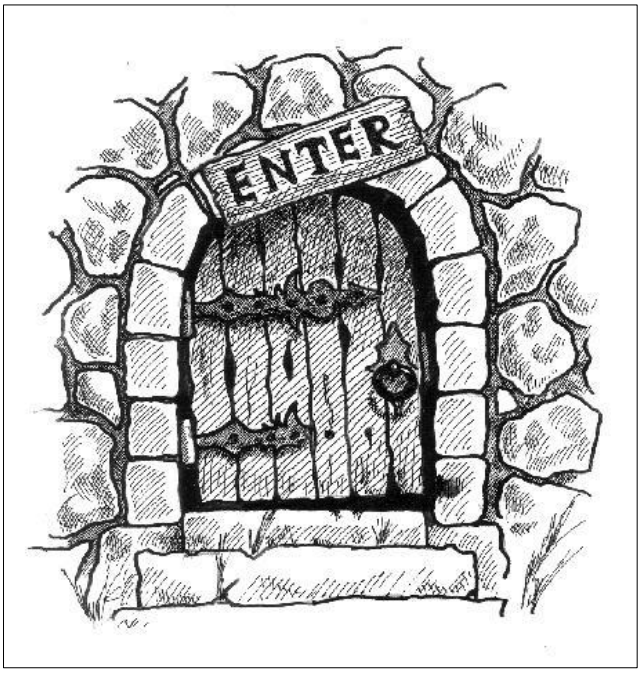
Nenusimink! Pradėsi iš naujo, iš pradžių, vėl klajosi po nežinomus kraštus, tyrinėsi paslaptingus požemius, kausiesi su nematytais baisūnais, susidursi su galinga magija, spręsi senovinių civilizacijų mįsles... Tu gali tapti dvimetriniu galingu kariu ar vikriu klastingu vagimi, gudriu protingu magu,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

Žaidimo pasaulyje tu gali tapti bet kuo!

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

Sėkmės!

Žaidimo Meistras – Kastytis Beitas



TURINYS

TERMINAI 5
SUTRUMPINIMAI 6
VEIKĖJŲ PROFESIJOS IR RŪŠYS 7
KARYS 7
VAGIS 7
MAGAS 8
VITALISTAS 9
PĖDSEKYS 10
DVORFAS 10
MIŠKAVAIKIS 11
ŽAIDIMO TVARKA 12
KAUTYNĖS 12
KAS EIS PIRMAS? (INICIATYVA) 12
AR VEIKĖJAS PULS? 12
AR PULS PABAISA? 12
KOKIE ĖJIMAI BŪNA KAUTYNĖSE? 13
AR SĖKMINGA ATAKA? 13
ŠAUDYMAS IR SVAIDYMAS 14
AR SĖKMINGA KERŲ ATAKA? 14
YPATINGI ATVEJAI 14
AR GALIMA ATAKUOTI BE GINKLO IR KERŲ? 14
NEJUDANČIŲ BŪTYBIŲ GYNYBA 14
GAJUMAS IR ŽALA 15
KIEK ŽALOS TAŠKŲ GAVO VEIKĖJAS AR PABAISA? 15
DELSIMAS 15
TRAUKIMASIS 15
BĖGIMAS 15
ĮVAIRŪS VEIKSMAI 15
LIPIMAS 16
ŽALA NUKRITUS 16
KAIP SEKSIS SLĖPTIS, SĖLINTI, KRAUSTYTI KIŠENES? 16
PLAUKIMAS 17
BĖGIMAS ILGAIS ATSTUMAIS 17
IMUNITETAS 17
ŠVĘSTAS VANDUO IR ALYVA KAIP GINKLAI 17
ŠVIESA 18

TERMINAI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

KERĖTOJAS - bendras vitalistų ir magų pavadinimas.

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

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

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

GĖRALAS - ypatingas gėrimas, turintis magiškų savybių.

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

SUTRUMPINIMAI

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

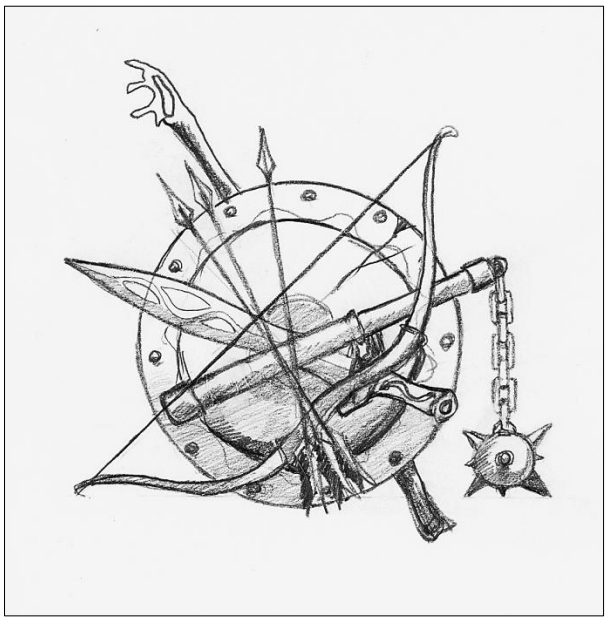
d10 - dešimtainio kauliuko metimas. Iškritęs 0 reiškia 10 (d - anglų žodžio "dice" – kauliukas sutrumpinimas).

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

Max20ŽT - didžiausia žala - 20 žalos taškų.

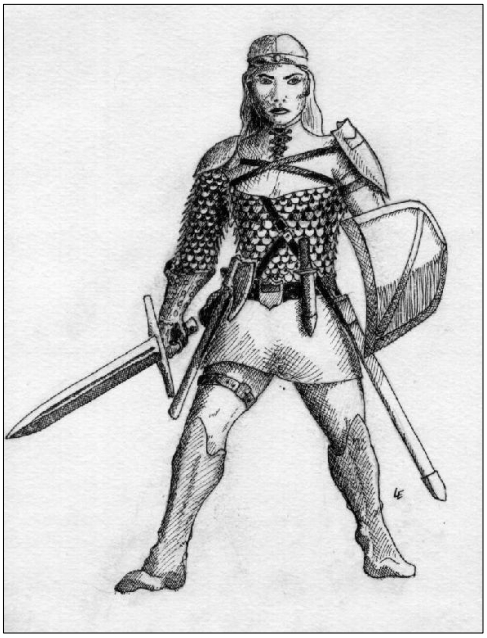
1-R ginklas - vienarankis, viena ranka valdomas ginklas.

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



VEIKĖJŲ PROFESIJOS IR RŪŠYS

KARYS



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

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

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

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

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

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

Gajumas - 5-40 GT plius SvP.

Ginklai - bet kokie.

Šarvai - bet kokie, gali naudoti skydą.

VAGIS

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

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

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

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

Gajumas - 5-20 GT plius SvP.

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

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

MAGAS

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

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

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

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

Magas niekuomet neina vienas į požemius ar kitas pavojingas vietas. Iš pasalų užklupusi pabaisa gali išsyk užmušti apstulbintą magą. Magai dažniausiai eina grupės viduryje, pasiruošę panaudoti kerus. Tau pasitarnaus ir mikliai sviestas durklas! Stenkis aptikti kitus magus. "Kerų paieška" parodys svetimus kerus ir magiškus daiktus. Pravers!

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

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

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

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

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

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

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

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

Gajumas - 5-20 GT plius SvP.

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

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

VITALISTAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gajumas - 5-30 GT plius SvP.

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

Šarvai - bet kokie, gali naudoti ir skydą.

PĖDSEKYS

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

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

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

Gajumas - 5-40 GT plius SvP.

Ginklai - bet kokie (nors labai nemėgsta alebardų).

Šarvai - tik odiniai, negali naudoti skydų.

DVORFAS

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

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

Tavo gentainiai gyvena 200-400 metų.

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

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

Dvorfai paprastai būna blaivaus proto, ramūs, tačiau labai mėgsta turtą, ypač brangius metalus ir brangakmenius. Smarkūs kovotojai. Vienas kitą laiko broliais, o visas kitas būtybes - žemesniais padarais, kurie gali būti priešininkai. Su kitais dvorfai retai sudarinėja sutartis, bet pažadėję tvirtai laikosi savo žodžio.

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

Dauguma dvorfų - kariai. Pasiskaityk kario aprašymą.

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

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

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

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

Gajumas - 5-45 GT plius SvP.

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

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

MIŠKAVAIKIS

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

Tu galbūt nesi labai drąsus, bet linkęs ieškoti lobių. Kodėl? Pinigai leidžia mėgautis namų jaukumu. Tavo tėviškė - miškas. Miškavaikiai gyvena paprastose, bet jaukiose medinėse trobelėse, nepaprastai gerai užmaskuotose. Kartais jie būstus įsirengia labai storuose drevėtuose medžiuose. Gyvenantys šaltuose kraštuose gali užmigti žiemos miegu, bet miega jie labai jautriai, gali atsibusti kada nori.

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

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

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

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

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

Gajumas - 5-30 GT plius SvP.

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

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

ŽAIDIMO TVARKA

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

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

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

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

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

KAUTYNĖS

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

KAS EIS PIRMAS? (INICIATYVA)

Ėjimų tvarką nustato iniciatyvos metimas. Kiekvienų kautynių pradžioje kiekvienas žaidėjas meta kauliuką **d10** už savo veikėją, prie iškritusių taškų pridėdamas veikėjo **Vip**. Gautas skaičius - veikėjo iniciatyva šiose kautynėse. Nustačius veikėjų iniciatyvas ŽM meta pabaisų iniciatyvas.

Pvz., metant d10 iškrito 5, Vip - 2, vadinasi, veikėjo iniciatyva bus lygi 7.

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

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

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

AR VEIKĖJAS PULS?

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

AR PULS PABAISA?

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

Pabaisos elgesį pagal specialią lentelę (**KL-1**) ir pabaisos aprašymą (lentelės **PAL-1,-2,-3 ir 4**) nustato ŽM.

KOKIE ĖJIMAI BŪNA KAUTYNĖSE?

Veikėjas, supratęs, jog kautynių neišvengs, gali smogti pabaisai savo ginklu, šauti ar ką nors sviesti, atakuoti kerais, delsti, pasitraukti ar bėgti. Veikėjas norėdamas atlikti veiksmą turi perspėti ŽM, kad šis galėtų įvertinti tokio veiksmo atlikimo sunkumą. Tarkim veikėjas nori griūti priešui po kojomis ir jį pargriauti. ŽM nustato veiksmo sunkumą ir pagal Veiksmų sėkmės lentelę **KL-5** nustato ar veiksmas pavyko. Tačiau tokiu atveju ŽM turi atsižvelgti, kad veikėjas kautynėse nesigina ir priešas gali smogti jam iš viršaus. ŽM priešui gali skirti priedą atakos metimui arba baudą, jei veiksmas labai netikėtas ir nustebina priešą. Atliekant veiksmus, nereikia pamiršti, kad kautynių tarpsnelis nėra ilgas ir pvz., išrėšti prakalbos per 1 t veikėjas tiesiog nespės. Tokiu atveju reikia nustatyti kiek konkretus veiksmas užtruks tarpsnelių ir jis bus įvykdytas tik praėjus nustatytam laikui ir jei niekas nesutrukdė atlikti veiksmo iki galo.

AR SĖKMINGA ATAKA?

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

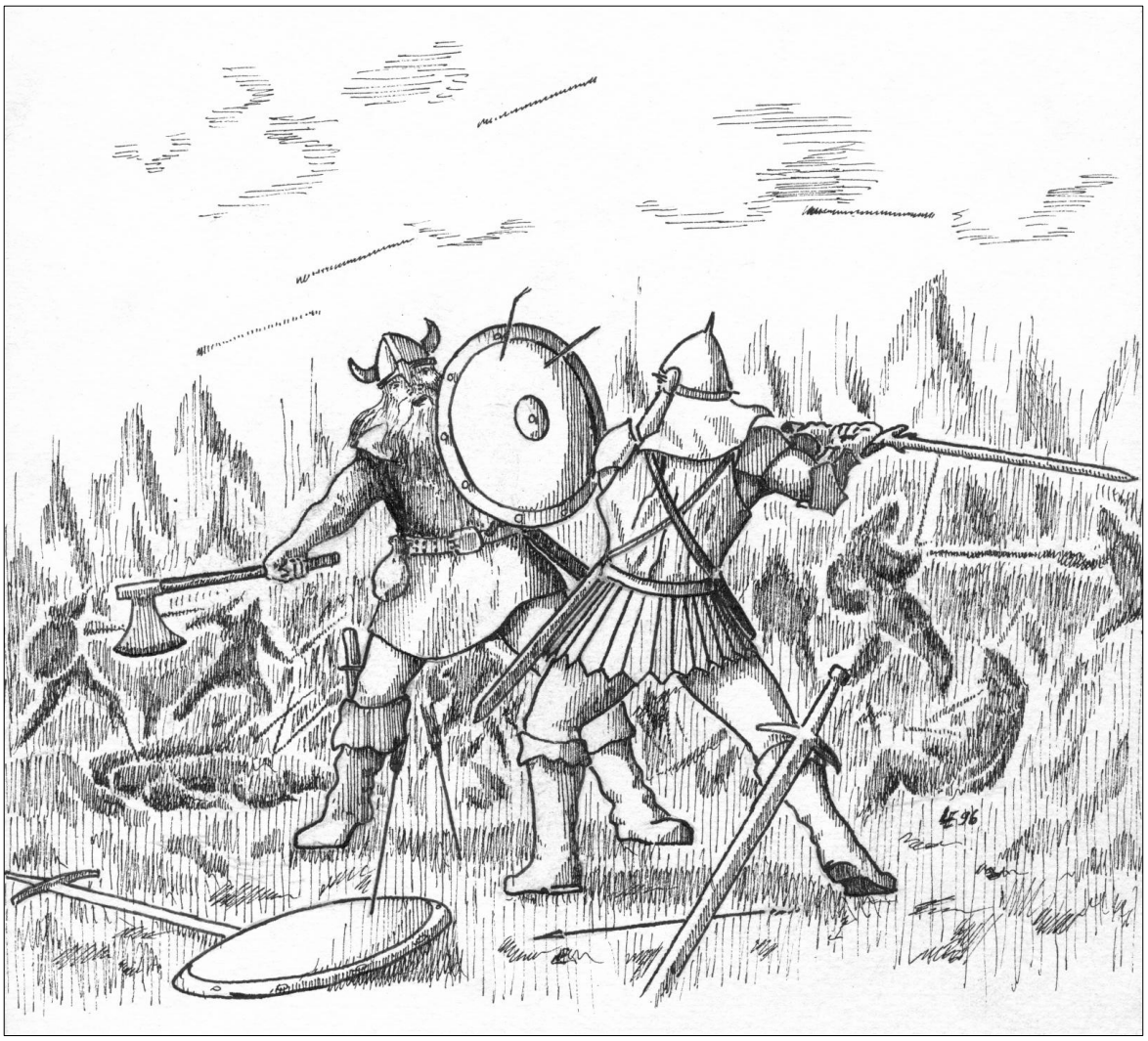
Ataka ir gynyba pažymėti veikėjo lape arba pabaisos aprašyme.

Ataka - Kovos įgūdis pagal ginklą.

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

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

Pvz., šaudančio iš lanko veikėjo gynyba bus lygi jo įgūdžiui be ginklo plius ViP, plius šarvų priedas.



Skydo jis turėti negali, nes abi rankos užimtos.

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

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

ŠAUDYMAS IR SVAIDYMAS

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

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

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

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

AR SĖKMINGA KERŲ ATAKA?

Mago ar vitalisto kerų atakos sėkmė priklauso nuo tvermės persvaros. Ji lygi atitinkamos tvermės ir kerėjimo įgūdžio skirtumui. Kerinčio veikėjo žaidėjas meta d%, gautas skaičius - **kerų atakos metimas**. Pagal jį ir Atakos sėkmės lentelę **KL-2** ŽM pasako, ar kerų ataka buvo sėkminga. Jei kerai naudojami ne kautynėse, ne kitai būtybei paveikti, jie paprastai visuomet būna sėkmingi.

Kerėjimo įgūdis ir **tvermės** pažymėti veikėjų lapuose ir pabaisų aprašymuose. Nuo Fi kerų gina Fi tvermė, nuo Bi kerų - Bi tvermė, nuo Psi kerų - Psi tvermė.

YPATINGI ATVEJAI

Jei atakuojant ginklais metus d% iškrenta:

1) "100", tai žala bus maksimali,
2) "99" - priešininkui išmušė ginklą iš rankos (tigrui galbūt išmušė iltis, tai nusprendžia ŽM),
3) "98" - priešininko ginklas lūžo (buki ginklai lūžta retai),
4) "02" - veikėjui ar pabaisai iškrito ginklas,
5) "01" - lūžta atakuojančiojo ginklas.

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

Kerų atakos metu:

1) "100" - poveikis ar žala bus didžiausia,
2) "02" - tai dienai kerėtojas pamiršo tos rūšies kerus ir prapuolė tiek žiežirbų, kiek reikėjo tiems kerams,
3) "01" - kerėtojas praranda sąmonę d5 t (ŽM nuožiūra).

AR GALIMA ATAKUOTI BE GINKLO IR KERŲ?

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

NEJUDANČIŲ BŪTYBIŲ GYNYBA

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

GAJUMAS IR ŽALA

Kiekvienas veikėjas turi savo **gajumą**. Jis rodo, kiek žalos taškų (ŽT) gali gauti veikėjas nežūdamas. **Gajumo taškai** - tai žalos taškai su minuso ženklu ir atvirkščiai. Netekęs visų gajumo taškų veikėjas miršta. Sužeistas veikėjas, kurio gajumas nepilnas, pasveiksta gerai pailsėjęs: pamiegojęs naktį 6-8 valandas. Per naktį atsistato visi turėti gajumo taškai. Gajumo taškus atstatyti gali vitalistas, gydydamas veikėją "Mažojo gydymo" kerais. Padėti gali ir žaizdas gydančios vaistažolės, gėralas gyduolis. Bet nei vaistažolės, gydančios žaizdas, nei "Mažasis gydymas", nei gėralas gyduolis, nei rami naktis neataugina nukirstos rankos, nors žaizda užgis. Ranką gali atauginti specialūs kerai arba vaistažolės. Prieš gydant sulaužytą galūnę, reikia sustatyti vieton kaulus, kitaip suaugusi koja ar ranka liks kreiva.

KIEK ŽALOS TAŠKŲ GAVO VEIKĖJAS AR PABAISA?

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

Maksimalios kerų ir pabaisų žalos nurodytos kerų ir pabaisų aprašymuose.

DELSIMAS

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

TRAUKIMASIS

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

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

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

BĖGIMAS

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

ĮVAIRŪS VEIKSMAI

Kai kurie veikėjų veiksmai gali nepasisekti: lipimas stačia siena, jojimas kupranugariu, plaukimas, sekimas pėdomis, rakinimas visrakčiu ir pan. Kartais būna tik viena galimybė atlikti konkretų veiksmą; kartais tą patį veiksmą galima kartoti tol, kol jis pasiseks.

Veiksmo sėkmė nustatoma taip:

1. ŽM nustato veiksmo sunkumą (pvz., lipti stačia uola labai sunku);
2. Žaidėjas meta d%, (pvz., iškrenta 12);
3. Prie metimo rezultato pridedamas atitinkamas įgūdis. Gautas skaičius – tai veiksmo metimas VM (12+10, kur 10 - lipimo įgūdis);
4. ŽM žiūri į Veiksmų sėkmės lentelę **KL-5** ir pagal VM nustato, ar pasisekė.

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

Žaidime veikėjai veiksmus atlieka nuolat, tačiau toli gražu ne visada būtina ir reikia mesti kauliukus, kad nustatyti veiksmo sėkmę. Jei veiksmas yra elementarus, kasdieniškas, nereikalaujantis daug pastangų ar tiesiog visiškai neturintis reikšmės esamu žaidimo momentu, mesti kauliukus už veiksmo atlikimą nereikia. Pvz., tokiems veiksmams kaip šūktelti, suploti delnais, pereiti į kitą gatvės pusę (jei niekas netrukdo), atidaryti paprastas duris, nušokti nuo neaukštos pakylos – mesti kaulų nereikia. Tačiau, jei veiksmas yra sudėtingas ir jo nepavykimo atveju gali turėti rimtų pasekmių, kauliukus, norint nustatyti jo atlikimo sėkmę, mesti reikia. Pvz., lipimas plona virve į trečią aukštą, ėjimas siauru virš bedugnės siūbuojančiu tiltu, itin sunkaus daikto pastūmimas į kitą vietą, plaukimas sraunia upe ir panašiai.

Žemiau pateikta keleto veiksmų atlikimo sunkumas:
Jojimas – vidutinio sunkumo veiksmas;
Orientacija vietovėje – vidutinis veiksmas;
Kasimas – sunkus veiksmas;
Nardymas – labai sunkus veiksmas;
Plaukimas – sunkus veiksmas;
Apsimetinėjimas – sunkus veiksmas;
Išsilaisvinimas nuo pančių – labai sunkus veiksmas;
Sėlinimas – vidutinis veiksmas;
Grojimas būgnu – lengvas veiksmas (ar kažkam patiks, jau atskiras klausimas);
Grojimas fleita – vidutinis veiksmas;

LIPIMAS

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

ŽALA NUKRITUS

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

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

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

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

KAIP SEKSIS SLĖPTIS, SĖLINTI, KRAUSTYTI KIŠENES?

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

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

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

Tiek sėlinant, tiek kraustant kišenes, prie VM pridedamas ViP. Slepiantis naudojami tik magiškų daiktų, padedančių slėptis, pavyzdžiui, "Elfo apsiausto", priedai.

PLAUKIMAS

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

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

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

BĖGIMAS ILGAIS ATSTUMAIS

Nereti atvejai, kai veikėjas arba priešininkas nori nuo kažko pabėgti arba kažką pasivyti. Kiekvieno padaro bėgimo greitis pirmiausia priklauso nuo vikrumo vertės. Norint nustatyti kokiu maksimaliu greičiu gali bėgti veikėjas, reikia vikrumo vertę padalinti iš 10. Bėgimas yra vidutinis veiksmas ir pagal Veiksmų sėkmės lentelę **KL-5** nustatoma ar veikėjas bėga maksimaliu greičiu. ŽM gali duoti baudas ar padaryti veiksmą sunkesnį priklausomai nuo aplinkos sąlygų (šlapia ir slidu, akmenuota vietovė, tankus miškas, kažkas vejasi ir pan.). Gaudynių atveju, pagal maksimalų bėgimo greitį galima nustatyti, kas ką pavis. Ar bėgama maksimaliu greičiu, reikia mesti kauliukus kiekvieną tarpsnelį. Tokiu atveju, net lėtesnis turi šansą pabėgti. Jei besivejantis per 10 t nepaveja savo aukos, laikoma, kad ši paspruko.

IMUNITETAS

Imunitetas saugo veikėją nuo nuodų ir ligų.

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

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

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

ŠVĘSTAS VANDUO IR ALYVA KAIP GINKLAI

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

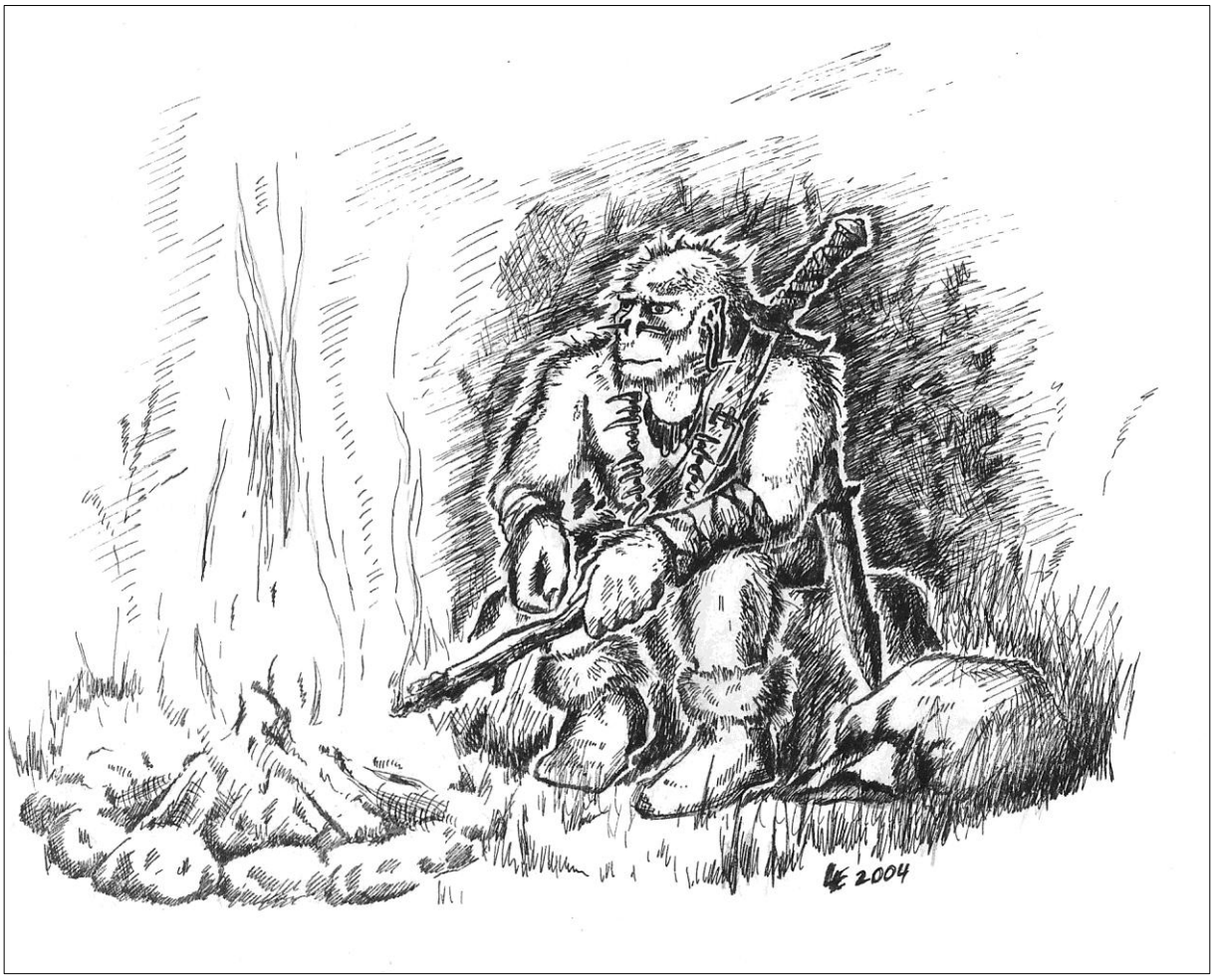
Alyva irgi dažnai naudojama kaip ginklas. Vienas butelis alyvos sudaro slidžią 2,5 m skersmens balą, kurią galima padegti. Per liepsnojančios alyvos balą brendanti būtybė patiria maksimalią 20 ŽT žalą. Alyva iš sudužusio butelio nuo būtybės varva du tarpsnelius, todėl padegtąjį irgi degs 2t. Padegti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

ŠVIESA

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

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

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



Norint žaisti „Karius ir magus“ reikia:

- **Žaidėjo knygos,**
- Žaidimo Meistro knygos,
- Žaidimo lentelių,
- Dviejų dešimtainių kauliukų (d10),
- Pieštukų ir popieriaus lapų.

Fantastinis vaidmenų žaidimas

KARIAI IR MAGAI

ŽAIDĖJO KNYGA