

Fantastinis vaidmenų žaidimas

KARIAI IR MAGAI

TAISYKLIŲ PRIEDAS Nr.1



Vilniaus fantastų klubas

DORADO

Fantastinis vaidmenų žaidimas

KARIAI IR MAGAI

TAISYKLIŲ PRIEDAS Nr.1

Parengė Kastytis Beitas



Vilniaus fantastų klubas

DORADO

Pagaliau Jūsų rankose vaidmenų žaidimo "Kariai ir magai" taisyklių pirmasis priedas. Sakome: pagaliau, nes jo seniai laukia šio žaidimo entuziastai. Priedo taisyklės ilgai buvo tobulinamos (kaip teigia Kastytis Beitas, taisyklės ir vadinamos taisyklėmis, kad jos nuolat taisomos, taisomos ir taisomos...), todėl jo rengimas gerokai užtruko. Tikėsimės, kad žaidėjai ir Meistrai bus patenkinti šiuo leidiniu.

Pradinės "Karių ir magų" taisyklės, kurios pasirodė 1992 m. 100 egzempliorių tiražu, nebuvo tobulos, neapėmė daug žaidimo pasaulio sričių, todėl ir nutarėme leisti taisyklių priedus. Jie skirti tiek žaidėjams, tiek Meistrams. Juose gali būti pateikiami įvairūs, nebūtinai iki galo išbaigti taisyklių variantai, nes, kaip žinia, daugelis Žaidimo Meistrų jau yra patobulinę pradinės taisykles, įvedę savų papildymų, pakeitimų. Todėl į publikuojamas taisykles nereikia žiūrėti, kaip į kanoninį ir galutinį variantą. Jūs galite ir toliau jas tobulinti, įtraukti ar ne į savo taisyklių arsenalą.

Kai kas, pavyzdžiui, pabaisų aprašymas ir jų statistika, persikloja su pradinėmis taisyklėmis. Priimti naująjį variantą ar ne - Jūsų valia. O pateikti magišku daiktų ir kiti aprašymai - tik Meistro fantazijos starto aikštelė. ŽM turi nuolat atnaujinti savo žaidimo pasaulio atributiką, nes žaidėjams nuolat reikia kažko nauja.

Kai kurie šiame priede pateikti dalykai nėra pilnai paaiškinti. Jų aprašymą Jūs rasite kituose prieduose.

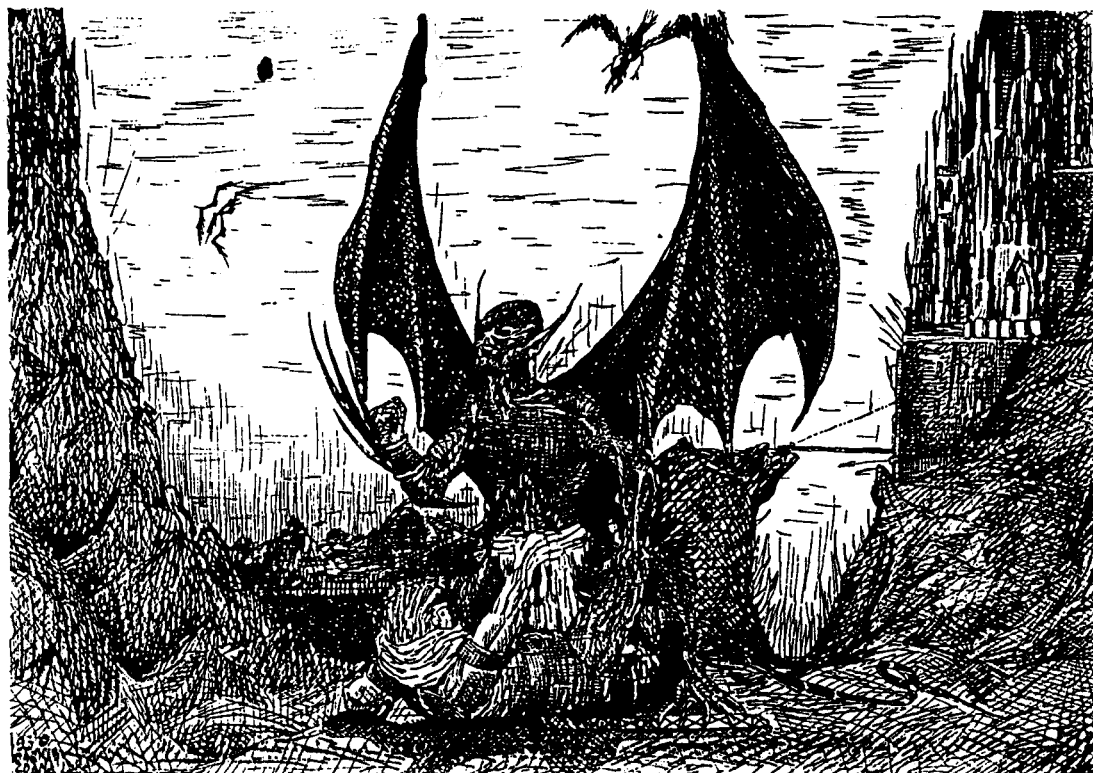
Šį priedą parengė Kastytis Beitas, šiek tiek prie jo rengimo prisidėjo šių eilučių autorius. Norime pasakyti, kad "Karių ir magų" taisyklių prieduose galime publikuoti ir Jūsų variantus, todėl laukiame Jūsų sugalvotų taisyklių, pabaisų, magišku daiktų, kerų ir kitokių dalykų aprašymų, naujų veikėjų profesijų, nuotykių scenarijų ir pan.

Iki susitikimų karių ir magų šalyje!

Gediminas Beresnevičius

1994 m. birželio 6 d.

Dėmesio!
Žaidėjai gali skaityti iki 18 puslapio.
Toliau skirta tik Žaidimo Meistrui!



ĮVAIRIOS TAISYKLĖS

RUNGTIS

Žaidimo Meistrui kartais tenka spręsti, kuris iš besivaržančių veikėjų ar pabaisų stipresnis, kuris greitesnis ir pan.

Tokiose situacijose vyksta rungtis. Kiekvienas rungties dalyvis meta d10 ir prie iškritusio skaičiaus prideda mažąjį priedą tos savo prigimties savybės, pagal kurią vykdoma rungtis. Veikėjai gali rungtyniauti ne tik tarpusavyje, bet ir rungtis su pabaisomis, sutiktais žmonėmis, dvorfais ir kitomis būtybėmis. Tarkime, kaimo smuklėje veikėjas susilažino su apylinkių galiūnu, kuris kuriam "nulaus" ranką. Tikrinama jėgos rungtis.

Imkime kitą pavyzdį. Persekiojami sprunka Anaksas ir Biulgaza. Jie pamato vieną pabalnotą arklį. Kuris pirmas suspės užšokti ir nujoti? Šiuo atveju vyksta vikrumo rungtis. Anakso Vip=2, Biulgazos Vip=3, Anaksas išmetė 7, Biulgaza - 5, tad Anakso rezultatas - 9, Biulgazos - 8, vadinasi, pirmasis užšoko Anaksas. Tačiau abiejų veikėjų rungties rezultatai skiriasi tik per vieneta, ir Meistras, įdomumo dėlei, žaidėjams gali pasakyti, kad jų veikėjai prie arklio pribėgo beveik vienu metu, Anaksas šoka ant arklio, bet Biulgaza taip pat įsikibo į balną ir galbūt mėgina sukliudyti Anaksui nujoti. Tuomet galima dar viena vikrumo arba jėgos rungtis.

Prie rungties rezultato kartais tikslinga pridėti kiekvieno rungtyniaujančio dalyvio išmestos iniciatyvos reikšmę. Anaksas ir Biulgaza galbūt arklį pamatė ne vienu metu, tad ir bėgti prie jo galėjo pradėti ne tą pačią akimirka.

Priklausomai nuo susidariusių aplinkybių, ŽM gali skirti baudas arba priedus prie rungties dalyvio metimo. Tarkime, veikėjas laiko duris, kurias nori atidaryti priešų kareivis. Jei veikėjas gali į ką nors įsiremti, jam galima duoti priedą, pvz., 3 ar 5. Jei jam padeda kitas veikėjas, tuomet jų Jėp susideda, o d10 meta vienas kuris nors žaidėjas, už priešą meta ŽM. Priešų prigimčių savybių mažuosius priedus prieš rungtį nustato ŽM.

Prigimties savybių mažieji priedai nėra dideli, todėl rungties baigtį dažniausiai gali nulemti kauliuko metimas. Tai atspindi aplinkybių įtaką rungties dalyviams: veikėjas gali paslysti, ilgai nesurasti kur užsikabinti lipdamas siena ir pan. Jei aplinkybės rungtiai didelės įtakos neturi, ŽM gali naudoti ne d10, o d5 ar net d2.

BANDYMAI

Norėdamas padidinti nuotykių realumą ir pagyvinti žaidimą ŽM gali naudoti prigimties bandymus. Kada juos taikyti sprendžia Meistras. Atsižvelgdamas į žaidimo aplinkybes jis gali skirti įvairias baudas, kurios bandymo metu atimamos iš veikėjo ar pabaisos prigimties. Bandymas pasiseka, jei žaidėjas ar ŽM (pabaisos atveju) d% išmeta mažiau už bandomą prigimtį.

Tarkime, du draugai - karys Suagiris ir pėdsekys Kut-Sontas apsisotojo smuklėje. Netikėtai į namą įsiveržė

plėšikų gauja. Pėdsekys spėjo iššokti laukan, o karys buvo priverstas susikauti su keliais užpuolikais: Karštą sausą vasarą perdžiūvusi smuklė užsidedė. Suagiris nukovė vieną priešą, bet ir pats buvo sunkiai sužeistas. Pastatas sparčiai degė, ir pasilikti jame buvo tiesiog pražūtinga.

Sumodeliuokime šį nuotyki.

Suagiris pajuto, kad ŽM nutarė, kad Suagistriuka - priešais jį šeši riuui pavyks atsiplėšti nuo plėšikai, o už nugaros visu priešų, jei jis laimės vikrumo smarkumu užia degantis rungtį. Suagirio žaidėjas d10 antras smulės aukštas. išmeta 5 (jo Vip=+2, o Karys suprato, kad beliko priešininko taip pat Vip= sprukti. Dar kartelį smogė +2). ŽM išmeta 4. 5+2> kardu, liuoktelėjo atgal ir... 4+2. Kariui atsiplėšti pavyko.

Plėšikai nesitikėjo, kad ŽM plėšikų elgesį gali karys ryšis bėgti tiesiai į nusakyti ir be kauliuko liepsnojančią koridorių. metimo, nors ir gali patikrinti drąsiausio Smogti Suagiriui į nugarą užpuoliko valią su nemaža jie nespėjo, o vytis į ugnį pabijojo. bauda.

Karys šoka į dūmuose ŽM nusprendžia, kad ir liepsnose skendintį karys nuo karščio ir dūmų praėjimą ir kiek įkabindamas lekia durų link. gali prarasti sąmonę. Bandama veikėjo sveikata Tačiau koridoriuje labai (SvB). Kario sveikata 55. karšta... Žaidėjas meta d%, iškrenta 22, vadinasi, bandymas pavyko.

Lauko durys jau čia ŽM nutarė, kad pat, bet... tikimybė, jog tuo metu įgrius liepsnojančios lubos, yra 50%. Meta d%, iškrenta 41.

Perdeges balkis lūžta ŽM nutarė, kad ir kartu su liepsnojančiais išvengti krentančio lubų lentgaliais krenta žemyn. gabalo pavyks, jei pasiseks Karys liuokteli pirmyn, vikrumo bandymas-40. Suagirio vikrumas 85, tad bet... žaidėjas turi išmesti d% < 85-40. Iškrenta 88, ir Vi(-40)B nepavyko!

Suagiris pajunta stiprų Balkis gali padaryti smūgį į šalmą ir... Max80ŽT. Metus d% iškrenta 79. Suagiris patiria 72ŽT. Tuomet jam bebuvo likę 93GT, vadinasi, jis nuo vieno smūgio buku daiktu prarado daugiau kaip pusę turėtų GT, todėl jis patirs nokautą, jei nepavyks jo SvB. Žaidėjas meta d%, iškrenta 56. Nokautas!

Karys griūva, ir jį pris- ŽM nutarė, kad paudžiagruzdantys lentgaliai ištraukti pavyks, jei pasiseks Tačiau tuo metu prie durų Kut-Sonto Jė(-20)B. Žaidėjas meta d%, iškrenta 38, o draugą ištikusią nelaimę, stveria Suagirį už rankų ir tempia pėdsekio jėga 72, tad ištraukti pavyko. iš po rusenančių nuolaužų...

Kut-Sontas ištempia ŽM nusprendžia, kad leisgyvį kario kūną į kiemą. Suagiris atgaus sąmonę tą Jis žino, kad priešai tarpšnelį, kai pasiseks jo netrukus apibėgs degantį Sv(-20)B. Žaidėjas meta namą ir puls, o toli nunešti d%, iškrenta 80. 80 > 55-draugo nepajėgs. 20. Bandymas nepavyko. Paskubomis jis nusisega gertuvę ir šliūkšteli vandenį ant draugo veido.

Karys tebeguli be ŽM nutarė - 65% sąmonės. Pėdsekys stveria tikimybė, kad lovyje van- jį ir nutempia prie lovio dens bus. Iškrenta 14. arkliams girdyti. Vandens yra!

Kut-Sontas griebia lovj Suagiris ir išverčia visą vandenį ant atgaus sąmonę, jei pavyks tįsančio Suagirio. SvB. Žaidėjas meta d%, iškrenta 26. Pasisekė!

Karys atsipeikėja - ir kaip tik laiku! Už kampo pasirodo plėšikų būrys, tačiau nuotykių ieškotojai spėja užšokti ant savo žirgų...

MENIŠKUMAS

Kai kuriose žaidimo situacijose praverčia papildomos prigimtys, kurias gali įvesti ŽM. Viena tokių prigimčių yra meniškumas (Me). Meniškumas apsprendžia veikėjo gebėjimą jausti grožį ir kurti dailius daiktus.

Meniškumo bandymai praverčia tikrinant pen-tagramos piešimo sudėtingiems ritualiniams kerams, paveiklo tapymo, molinės skulptūros, kurią galima panaudoti golemo gamyboje, lipdymo, tinkamo kostiumo pasirinkimo vykstant į svetimo krašto valdovo rūmus ir kitokių veiksmų sėkmę.

Meniškumo prigimties priedus galima vartoti kerint. Veikėjo gebėjimas atakuoti grožio kerais tuo didesnis, kuo didesnis jo MeP. Meniškumas didina jautrumą tiek grožio, tiek bjaurio atakoms.

Tarkime, Cutaris sutinka golemą, apgobta "Bjaurio aura". Šių kerų ataka 30, Cutario Psi tvėrmė 40, o meniškumas 73 (MeP = +5). Golemo kerų ataka bus sėkminga, jei AM > 55. d% iškrenta 53. Kerai Cutario turėtų neveikti, tačiau Cutaris gana meniškas žmogus, ir jo grožio suvokimas didina jautrumą bjaurio kerams. "Bjaurio aura" jį paveikė.

Ir atvirkščiai - kerėdamas grožio kerais Cutaris prie savo kerų AM pridėtų savo MeP.

PAŠĖLUSI KIRSTYNIŲ ATAKA

Tai ataka, kuomet kovotojas visą savo dėmesį ir meistriškumą sutelkia vien puolimui. Veikėjas gali pulti priešininką, jei pavyksta jo valios bandymas: jei mestas d% yra mažesnis už jo valios reikšmę. Valios bandymui nepavykus, ataka bus paprasta.

Puolant vieną priešininką AM + 2xVaP arba prie daromos žalos prisideda JēP. Žaidėjas turi iš anksto pasakyti, ką nori sustiprinti - ataką ar žalą. Puolant du greta stovinčius priešininkus prieš kiekvieną AM + VaP, žala nesikeičia.

Tačiau pašėlusį ataka silpnina gynybą! Pašėlusios atakos t ir kitą tarpšnelį veikėjas nebegali gintis ginklu. Be to, kitą tarpšnelį jis iš viso negali atakuoti.

Gynyba = šarvai + skydas + ViP.

Tarp dviejų pašėlusių atakų turi praeiti (7-L_{veik}) t. Koks aukštas bebūtų veikėjo lygis, pašėlusiai atakuoti jis gali ne dažniau kaip kas antrą tarpšnelį.

BERSERKAS

Tai žmogus, kurį kautynėse apima kautynių šėlsmas. Jis nebepaiso žaizdų ir mirties. Berserku būna tik tie, kurių VaP > 5.

Berserkas užsiplieskia nukovęs priešininką, būdamas sužeistas ar pamatęs žūstant draugą. Jis susitvardys, jei pavyks berserko proto bandymas: jei d% < (Pr - VaP).

Berserko gynyba = šarvai + skydas + ViP + SvP.

Berserkas atakuoja pašėlusia kirstynių ataka kiekvieną tarpšnelį, kol žūsta visi priešai ar jis pats.

Ypatingą žalą patyręs pašėlęs berserkas gali dar labiau įšėlti ir atakuoti net savo draugus. Taip nutiks, jei nepavyks paprastas proto bandymas: jei d% > Pr.

Pašėlęs berserkas kautynėse nenaudoja kerų.

TAIKYMASIS

Jei veikėjas prieš šaunant ar sviedžiant taikėsi 1 t, tai jo AM + 10. Jei 1 t susikaupė, o antrą taikėsi - tai AM + 15.

Jei besitaikantį šaulį kas nors sužeidė, šaulys privalo išlaikyti sveikatos bandymą -30 ar -40, kitaip taikymosi priedo nebus.

SPECIALUS SMŪGIS/ŠŪVIS

Kartais veikėjai gali panorėti pataikyti į specialų taikinį, pavyzdžiui, karys nori išmušti iš mago rankų laikomą daiktą, vagis iš lanko nori pataikyti į spąstų įtaisą, kad ant puolančiųjų nukristų masyvus blokas ir pan.

Prieš šį veiksmą žaidėjas turi pasakyti, kad jo veikėjas darys specialų smūgį ar šūvį. Toks veikėjas praranda iniciatyvą, nes ruošiasi atakai. Atakuojama įprastai, tačiau AM - 20. Jei daiktas mažas, bauda gali būti didesnė.

Specialiu šūviu negalima pataikyti į pabaisos akį ar į kitą gyvybiškai svarbų organą.

SKYDO SKALDYMAS

Jei kirstynėse atakuojant AM + JēP > 100, o žala < 10ŽT, galbūt jūsų smūgis nemirtinas todėl, kad pataikė į skydą, kuris apsaugojo priešininką, bet sudužo.

Skydo sudaužymo tikimybė:

alebarda, 2-R kirviu ar 2-R kalaviju - 80%,

1-R kirviu ar kovos spragilu - 40%,

kardu, kovos kūju - 20%.

Nuo kitų ginklų skydai nedūžta.

NOKAUTAS

Būtybė, nuo vieno smūgio buku ginklu ar kumščiu praradusi daugiau kaip pusę likusių gajumo taškų,

neteks sąmonės, jei nepavyks jos sveikatos bandymas (jei $d\% > Sv$). Antrą t ji bus be sąmonės, o sąmonę atgaus tą tarpsnelį, kurį pavyks sveikatos bandymas (kai $d\% < Sv$).

FIASKAI BE GINKLO

Jei vienas kautynių dalyvis be ginklo atakuoja priešininką, ginkluotą aštrių kirstynių ginklu, ir jo atakos $d\% < 5$, jis patiria žalą nuo priešininko ginklo. Gali būti ir ypatinga žala.

Jei priešininkas buvo ginkluotas buku ginklu, o atakuojančiojo AM < 3, jis patiria pusinę žalą nuo priešininko ginklo. Taip pat gali būti ir ypatinga žala.

Kai priešininkas be ginklo, o atakuojančiojo AM = 1, puolantysis patiria pusinę priešininko be ginklo daromą žalą (YZ-5).

NUGINKLAVIMAS

Jei atakuojant lanksčiu ginklu (kovos spragilu, ryto žvaigžde, kovos rimbū, nunčiaku, blokštu) iškrito 10, 20, 30, ..., 90, 100, galbūt pavyko iš priešo išplėšti 1-R ginklą (kardą, buožę ir pan.). Priešas bus nuginkluotas, jei pasiseks jėgos rungtis: jei atakuojančiojo $d10 + Jėp$ bus didesnis už besiginančiojo $d10 + Jėp$.

PRIEDAI IR BAUDOS KAUTYNĖSE

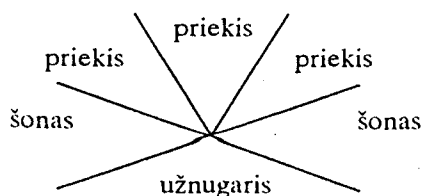
Esant tam tikroms aplinkybėms ŽM besikaunantiems kirstynių ginklais gali skirti įvairius priedus ar baudas. Pateiktoje lentelėje nurodyti priedai pridedami prie atakuojančiojo atakos metimo.

Aplinkybės	AM
Puolantysis yra aukščiau	+5
Besiginantysis pritrenktas	+10
Besiginantysis pargriuvęs	+40
Besiginantysis nustebintas	+5
Ataka iš nugaros	+10

Jei besiginantysis yra geroje pozicijoje ar už priedangos, puolančiojo atakos metimui ŽM gali skirti nuo -5 iki -20 arba dar didesnę baudą. Pavyzdžiui, plėšikas ginasi laikydamas apglėbęs pagrobtą merginą, o atakuojantysis nenori sužeisti merginos, tai jo AM-30, o gal ir dar daugiau.

ATAKUOJANČIŪJŲ SKAIČIUS

Kiek puolėjų kirstynėse gali atakuoti vieną taikinį? Tai priklauso nuo šių aplinkybių: santykinio taikinio dydžio, naudojamų ginklų ilgio, gamtinių ir dirbtinių kliūčių mūšio vietoje.



Kiekvienas veikėjas ar pabaisa turi priekį, šonus ir užnugarį, kaip pavaizduota piešinyje.

Kuomet besikaunantieji yra maždaug vienodo dydžio, vieną besiginantįjį gali atakuoti šešios būtybės. Jei nėra ypatingų atvejų, tokių kaip, pavyzdžiui, vagies sugebėjimas tyliai užėti į besiginančiojo užnugarį, puolantieji pirmiausia užima priekį, vėliau šonus ir galiausiai - užnugarį. Užpultasis stengiasi visus priešus neišleisti iš akių. Besigindamas jis sukiojasi, todėl jo užnugaryje gali būti tik vienas puolantysis.

Jei puolančiųjų nėra labai daug, besiginantysis gali išvengti atakos iš užnugario. Tai jam pavyks, jei laimės visas vikrumo rungtis su kiekvienu puolančiuoju. ŽM gali skirti baudas ar priedus šiai rungtiai, atsižvelgiant į kovojančių pusių lygių skirtumą bei protą (neprotingos būtybės retai naudoja gudresnę kautynių taktiką). Apsupimo gali išvengti karys ir vagis. Kitų profesijų atstovams tai padaryti praktiškai neįmanoma (ŽM gali duoti jiems baudas vikrumo rungtiai arba iš vis netikrinti rungties).

Atakuojančio iš užnugario AM+10, o į besiginančiojo gynybą neįskaitomi šarvai bei skydas. Tiesa, skydą kovotojas gali prisitvirtinti ant nugaros, tuomet skydas įskaitomas, bet jis neapsaugo nuo atakų iš priekio! Be to, taip nešiojamas skydas varžo judesius, tad kovotojo AM-5.

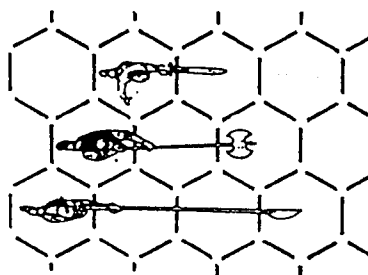
Jei puolantysis yra gerokai didesnis už besiginantįjį, jis užima dvi piešinyje nurodytas pozicijas, jei žymiai didesnis - keturias. Pavyzdžiui, vieną žmogų gali pulti 3 kalvų milžinai, du dramblių (nors kiekvienas iš jų ir užima 4 pozicijas). Vieną milžiną gali pulti 12 žmogaus dydžio būtybių, nors ŽM gali skirti baudas atakos metimams, nes tokia puolančiųjų būryje trukdoma vienas kitam.

ŽM turi gerai įsivaizduoti situaciją ir žaidėjams pasakyti, kiek tą ar kitą tarpsnelį gali būti puolančiųjų. Galima naudoti "korėtą" lauką, kur, pvz., vienas laukelis yra 1 m dydžio.

Svarbus faktorius yra ginklo ilgis. Alebardos gali būti apie 3 m ilgio, ietys - iki 6 m ilgio, tad jų naudojimui reikia atitinkamos erdvės. Kardas ir kovos kirvis yra maždaug vienodo dydžio, tačiau kovos kirviui reikia daugiau erdvės, nes su juo reikia užsimoti, o kardu galima ir durti (tada daro durklo žalą Max25ŽT). ŽM turi pasakyti žaidėjams, kokius ginklus jų veikėjai gali naudoti žaidimo aplinkybėse.

Priimta, kad du kariai su kardais besikaunantys greta užima 3 m pločio sritį. Tą pačią sritį užima vienas karys su dvirankiu kalaviju.

Alebardas ir kitus ilgakočius ginklus efektyviausiai naudoja specializuoti būriai. Individualiose kautynėse naudoti, pavyzdžiui, ietį yra absurdiška, nes priešininkas



lengvai prieis prie šono ir puolančiajam teks arba trauktis, arba mesti ginklą. Tačiau, didelis ilgakočių pranašumas tas, kad į šonus jiems nereikia didelės

erdvės, ir vienas šalia kito glaustai (maždaug kas metras) gali kautis šiuos ginklus turintys kariai, tad vienoje linijoje išsiričiau 30 ietinių būrys yra galinga karinė formuotė!

Pasiruošę kautynėms ilgakočius ginklus kariai atakuoja pirmi (iniciatyvos tikrinti nereikia!), tačiau išlikę gyvi puolantieji prieina pernelyg arti, ir tenka mesti alebardas ar ietis ir traukti ginklus, tinkančius artimoms kautynėms.

NUSTEBINIMAS

Veikėjas, pabaisa ar visa grupė gali būti nustebinti, kai netikėtai sutinka priešininką ar jų grupę. Netikėtai susidūrus abi pusės gali būti nustebintos.

ŽM gali nuspręsti, kad esant tam tikroms aplinkybėms viena pusė nebus nustebinta. Taip atsitiks, kai grupė atviroje vietovėje matys atjojančių raitelių sukeltą dulkių debesį arba požemyje girdės vis stiprėjantį triukšmą.

Tačiau, jei veikėjai nesiklausė ir žvangėdami ginklais bei šarvais žingsniavo koridoriumi, jie netikėtai gali susidurti su goblinų būriu. Arba einant mišku iš krūmų netikėtai liuokteli tigras.

ŽM gali tikrinti visos grupės, kiekvieno grupės nario ar tik kurio nors vieno ar kelių grupės narių nustebinimą.

Pastebėti priešą - įvairaus sunkumo veiksmas. Jo sunkumą įvertina ŽM, ir pagal Veiksmų sėkmės lentelę nustato, ar veikėjas yra nustebintas. Prie d% pridedamas veikėjo pastabumas.

Tarkime kalnų tarpeklyje veikėjų grupė laukia pasirodant plėšikų būrio. Pasirodo rokas ir pikiruodamas atakuoja kurį nors veikėją. Jei niekas iš veikėjų nesidairė į viršų, tai pastabumas nepridedamas. Jei du veikėjai vis gi dairėsi po dangų laukdami galimo užpuolimo, tikrinamas kiekvieno iš jų nustebinimas.

Nustebinta būtybė ar grupė pirmąjį susitikimo tarpsnelį nieko negali daryti. Nenustebintieji susitikimo dalyviai gali veikti laisvai: atakuoti priešininką, laukti kol jie atsipeikės ar pabėgti nuo stipraus monstro ar didelio priešų būrio.

Prieš nustebintuosius AM+5, o į nustebintųjų gyvenybą neįskaitomas ViP. Gali atsitikti ir taip, kad abi susidūrusios pusės yra nustebintos arba nenustebintos. Šiais atvejais nustebinimo pasekmių nėra.

PASALA

Pasala ir netikėtas susidūrimas - nėra vienas ir tas pats. Pasala ruošinama specialiai, žinant, kad kita grupė praeis pro tą vietą. Pasalą ruošianti grupė užsimaskuoja ar pasislepia ir laukia priešo pasirodymo. Jie gali paruošti paprastų spąstų: virstančių medžių, akmenų griūtį ir pan.

Pagal Veiksmų sėkmės lentelę KL-5 ŽM patikrina, ar grupė nepastebėjo pasalos. Jei pasala nepastebėta, puolantieji vieną t gali šaudyti, svaityti, kerėti ar kitaip atakuoti. Antrąjį tarpsnelį tikrinamas užpultosios grupės nustebinimas. Jei ši grupė nustebinta, pasalą surengusi grupė nekludomai atakuoja dar vieną tarpsnelį! Trečiąjį

tarpsnelį metama iniciatyva. Taigi, pasala gali būti labai pavojinga!

KAUTYNĖS NEMATANT IR PRIETEMOJE

Veikėjai neretai atsiduria visiškoje tamsoje, o kartais jie būna kuriam laikui apakinti, tačiau ir tokiais atvejais retai kas nori pasiduoti ir smogia priešui, kad ir nematydami jo. Tokio atakuotojo AM-100+(1/4 pastabumo). Suprantama, kuo geriau atakuotojas girdi, tuo lengviau jam pataikyti į priešą. Jei aplinkui yra didelis triukšmas, tarkim ūžia krioklys, vyksta inirtingos kautynės, suprantama, klausia nelabai padės. Priklausomai nuo aplinkybių, ŽM gali modifikuoti nereginciojo AM.

Atakuojant apakintą AM+100-(1/4 pastabumo).

Dvorfai, elfai ir kai kurios pabaisos mato tamsoje, nes turi infraregą (IR). Nemažai gyvūnų turi sutemų regą (SR) - gerai mato prieblandoje ir žvaigždėtą naktį, bet nemato visiškoje tamsoje. Nemirėliai turi nemirėlių regą. Žemiau pateikiame, kokiu atstumu mato tamsoje regincios būtybės. Atstumai paimti iš *WARHAMMER* taisyklių.

Būtybė	m		Būtybė	m	
Baziliskas	20	IR	Miškavaikis	20	SR
Didskorpionis	10	IR	Orkas	10	IR
Didžiurkė	20	SR	Pelėda	50	SR
Drakonas	20	IR	Slibinas	20	IR
Driežažmogis	30	SR	Šikšnyš didysis	20	UR
Dvorfas	30	IR	Šikšnosparnis	15	UR
Elfas	20	SR	Vabalas	20	SR
Gyvatė	20	IR/SR	Vilkas	15	SR
Gnomas	30	IR	Voras	10	IR
Goblinas	10	IR	Žiurkė	10	SR

Kaunantis prieblandoje, kuomet vienas mato labai gerai, o kitas - nelabai, baudos ar priedai gali būti 80, 60 ar kitokie.

Karių profesijos veikėjai gali išmokti kautynių tamsoje meno, tačiau jie turi surasti tokio amato meistrą ir gerai jam sumokėti... Bet ir puikiai išmokęs kautis tamsoje karys negalės valdyti ginklo, kaip dieną, nors, žinoma, jo baudos atakai bus mažesnės, negu kitų neregincijų kovotojų.

KAUTYNĖS SU DVIEM GINKLAIS

Veikėjai gali panorėti kautis su dviem kirstynių ginklais kiekvienoje rankoje. Tačiau tokio kovotojo pagrindinės rankos AM-10, o kitos - AM-40. Jei veikėjas abirankis - ir vienai ir kitai rankai AM-10.

Kaunantis dviem ginklais, suprantama, veikėjas skydu nebegali dengtis. Be to, taip kautis galima tik nelabai dideliais vienarankiais ginklais.

Keliant lygį veikėjas, panaudodamas gaunamus taškus, didinančius kautynių įgūdį, gali mažinti šias kautynių baudas: 10 taškų sumažina baudą per 5.

ŠAUDYMAS Į BESIKAUNANČIUS

Jei veikėjas šauna į kelis besikaunančius, jis gali pataikyti ir į savo draugą. Iš pradžių daroma įprasta šaudymo ataka. Jei ji sėkminga, jis pataiko į norimą taikinį, o jei ne - 30% tikimybė, kad pataikys į draugą. Jei kaunasi du draugai, tikimybė didėja. Kuo draugų šarvai geresni, tuo tikimybė pataikyti į draugą mažesnė. Atsižvelgiant į taikinio dydį ir kitas aplinkybes, ŽM šią tikimybę gali koreguoti.

ŠAUDYMAS JOJANT AR Į JUDANTĮ TAIKINĮ

Raitelio ar šaulio, esančio judančiame vežime, AM-20, o jei arklis lekia šuoliais, jo AM-40 ar AM-50. Jei šaudoma į nelabai greitai judantį taikinį AM-10, šaudant į greičiau judantį taikinį bauda didesnė. Jei raitelis šaudo į kitą jojantį raitelį - baudos sumuojasi.

Šios baudos negalioja tiems, kas nuo mažens šaudė nuo arklių ar specialiai tam treniruojęsi.

Šaudyti nuo arklio galima tik arbaletu arba nedideliu lanku.

KIRSTYNIŲ ATAKOS VANDENYJE

Kirstynės vandenyje, be abejo, apsunkintos. Lentelės "Veikėjo" skiltyje pateiktos atakos metimų baudos, kai veikėjas įsibridęs vandenyje atakuoja kirstynių ginklu priešininką, kuriam vanduo netrukdo. "Priešo" skiltyje - atakos metimų priedai priešininkui, kai jis atakuoja vandenyje esantį veikėją.

Tą pačią lentelę galima naudoti ir kai abu besikaunantieji įsibridę. Jei abu įsibridę vienodai, baudų ir priedų galima nepaisyti. Kai įsibridę skirtingai, apskaičiuoti reikia skirtumą.

Kai veikėjas	Veikėjo	Priešo
iki pusės blauzdų	AM-10	AM+10
iki kelių	AM-20	AM+20
iki pusės šlaunų	AM-40	AM+40
iki juosmens	AM-60	AM+60
iki pažastų	AM-80	AM+80
paniręs	AM-90	AM+90

Tarkime, dvorfas ir elfas kaunasi 70 cm gylio upelyje. Gylys vienodas, tačiau elfui (ūgis 185 cm) bus iki pusės šlaunų (AM-40), o dvorfui - beveik iki pažastų (AM-70). Jų kautynėse naudosisime baudų skirtumą: elfo kirstynių AM+30, o dvorfo - AM-30.

Paniręs veikėjas gali atakuoti plaukdamas. Gintis skydu ir plaukti, aišku, negali. Plaukiančio veikėjo AM-90 plus 50% jo plaukimo įgūdžio minus dvigubas šarvų gynybinis priedas. Plaukiant ginklai daro pusę žalos.

KAUTYNĖS IMPROVIZUOTAIS GINKLAIS

Kartais po ranka gali neatsirasti ginklo, tad veikėjui tenka griebti pirmą pasitaikiusį daiktą ir juo atakuoti priešininką. Jei veikėjas nėra išsiteniravęs kautynėse vartoti tuos daiktus, jo atakos dydis - 1/2 1-R ar 2-R ginklo įgūdžio.

Kokią žalą daro improvizuoti ginklai? Pavyzdžiui, kėdė daro Max20ŽT ar Max30ŽT (trenkiant ja AM-20), sunki lazda - Max20ŽT, pilnas butelis - Max20ŽT. Daiktų daromą žalą ŽM nustato įvertindamas jų panašumą tikriems ginklams.



YPATINGOS ŽALOS

Labai sėkmingas smūgis kardu, darančiu Max40ŽT, aišku turėtų užmušti žmogų, net jei jo maksimalus gajumas, tarkim 220 GT. Tokias sėkmingas atakas įgyvendinti leidžia ypatingų žalų (YŽ) sistema.

Jei žalos d% > 50, reikia mesti d% ir pagal žemiau pateiktą lentelę nustatyti ar yra YŽ.

Žalos d%	YŽ bus, jei YŽ d% > už
51-60	80
61-70	70
71-80	60
81-90	50
91-99	40
100	20

Jei YŽ yra, dar kartą metamas d%, ir, pagal vieną iš Ypatingų žalų lentelių, nustatoma konkreti žala. Lentelė pasirenkama pagal atakos rūšį.

Kaip taisyklė, YŽ d% > 85 reiškia mirtį arba paralyžių, sąmonės netekimą, kas kautynėse tolygu mirčiai. Tad, pirmo lygio goblinas smogia kardu - ir dešimto lygio karys krenta perskelta galva.

FIASKAI

Jei bet kuri labai sėkminga veikėjo ar pabaisos ataka gali būti mirtina, tai galbūt mirtina gali būti ir nesėkminga ataka? Taip! Tai apsprendžia fiaskų sistema.

Fiaskas būna tada, kai AM itin mažas. Kiek tas "itin mažas" parodyta praplėstoje Ginklų lentelėje.

Kerų fiaskų lentelė skirta bet kokiam kerėjimui. Naudojant kerus (ne tik kautynių), magiškus daiktus bei gėralus, metamas kerų veiksmo metimas, ir, jei VM < 6, tikrinamas fiaskas. Daiktų ir gėralų magijai fiaskus ŽM turi pritaikyti - pvz., naudotojas praranda ne žiežirbas, o gajumą.

Fiaskas gali būti ir bėgant, jojant kautynėse ar kitokioje rizikingoje situacijoje. Meistrui veiksmo sėkmė

patogiausia tikrinti pagal Veiksmų sėkmės lentelę KL-5, ir, jei iškritęs skaičius patenka į skiltį "N", reikia tikrinti judėjimo fiaską.

Taigi, net bėgioti ar kerėti pavojinga! Žynys, gydydamas "Mažuoju gydymu" gali pats mirti nuo kraujo išsiliejimo į smegenis.

GINKLAI

Ginklas	F	MaxŽT	am
Akstis	2	30	0.5
Alebarda	4	45	5
Arbaletas	4	35	8
Blokštas	7	20	0.8
Bola	6	20	0.6
Bumerangas	4	20	1
Buožė	1	30	2
Durklas	1	25	1
Ietis	2	35	0.8
Ilgas lankas	3	30	15
Kalavijas	5	50	15
Kardas	3	40	10
Kartis	3	20	-
Kirvis 1R	3	35	1.5
Kirvis 2R	4	45	5
Klijuotas lankas	2	30	15
Kovos kūjis	3	35	4
Kovos spragilas	6	45	5
Kovos rimbas	7	25	3
Kuoka	2	25	0.05
Kvotestafas	4	25	0.8
Raitoji ietis	5	40	5
Sarbakanas	2	5	2
Svaidyklė	5	20	0.5
Trumpas kardas	2	30	8
Trumpas lankas	2	30	4
Akmuo	1	15	-
Aliejaus butelis	2	20	0.1
Lazda	1	15	-
Šventintas vanduo	2	25	5
Kerai	5	-	-

YPATINGŲ ŽALŲ RŪŠYS

YŽ	Kas tokią YŽ daro
Kirčio	Durklai, kardai, kirviai, alebardos, aštrūs (pvz., lokio) nagai
Dūrio	Strėlės, "Mago strėlės", ietys, stiletai, rapyros, smailūs ragai
Triuškinimo	Buožės, kūjai, spragilai, kritimas ant kietų daiktų, buki ragai
Smūgio	Kumštis, taranas kakta, kritimas ant minkštų daiktų
Imties	Imtys, kovos tinklas, rimbas, lasas
Kirčio stambiams stuburiniams	Kaip kirčio YŽ, bet raganosiams, drambliams, drakūnams
Skausmo	Kerai, nemirėlių atakos, napalmas ir baltasis fosforas
Kandimo	Dantys, nariuotakojų žandai
Labai stambių pabaisų kandimo	Labai stambių gyvūnų dantys
Ugnies	Ugnis, ugnies kerai
Šalčio	Šaltis, šalčio kerai
Elektros	Elektros srovė, išlydziai, žaibai, kerai
Siaubo	Kerai, nemirėlių atakos

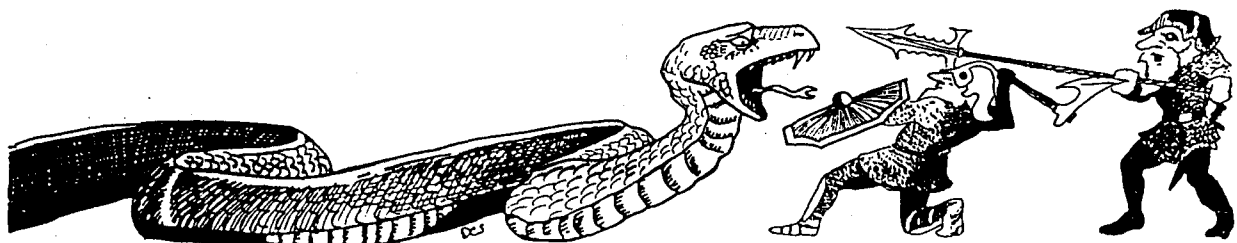
YPATINGŲ ŽALŲ LENTELĖS

d%	KIRTIS	DŪRIS	TRIUŠKINIMAS
01-20	Papildomai 2 ŽT	Papildomai 2 ŽT	Žalos nėra
21-30	Į ranką, 3 ŽT, 60%, kad išmuštas ginklas	Į ranką, 3 ŽT, 30%, kad išmetė ginklą	Į šoną, 4 ŽT
31-40	Į pilvą, 5 ŽT	Į pilvą, 5 ŽT	Lūžo šonkaulis, 7 ŽT, AVM-5
41-50	Į šlaunį, 6 ŽT	Į šlaunį, 6 ŽT	Į veidą, 7 ŽT, 30%, kad išmušė akį, tuomet 12 ŽT
51-60	Į krūtinę, 8 ŽT	Į krūtinę 7 ŽT	Sutrupintas kelis, 15 ŽT, AVM-50
61-70	Nukirsta plaštaka, 6 ŽT, 70%, kad ginklo rankos	Sutrupintas riešas, 7 ŽT, 70%, kad ginklo rankos	Sutrupinta plaštaka, 9 ŽT, 70%, kad ginklo rankos
71-80	Nukirsta ranka, 13 ŽT, Svg3t	Sutrupintas rankos kaulas, 13 ŽT, Svg4t	Dūžta skydas. Jei jo neturi, sutrupinta ranka, 17 ŽT, Svg8t
81-85	Perkirstas petys, 20 ŽT, Svg5t, AM-50, AM-20	Į peties sąnarį, 20 ŽT, Svg5t, AM-40, AM-30	Sutrupintas petys, 25 ŽT, Svg10t, AM-60, AM-30
86-89	Perrėžtas pilvas, mirtis nuo šoko per 2T	Perdurtas pilvas, 20 ŽT, nukraujavimas per 2T	Sutraiškyta krūtinė, VM-50, mirtis per 2t
90-93	Perkirsti plaučiai, mirtis per 1t	Į širdį	Sutraiškyta galva, jei turėjo šalną - be sąmonės 30 dienų
94-95	Perkirstas stuburas, VM-60, mirtis per 3t	Į stuburą, 30 ŽT, paralyžius visam gyvenimui	Lūžo stuburas, 50 ŽT, VM-60, mirtis po 6t
96-99	Nukirsta galva	Į smilkinį, mirtis	Sutraiškyta galva, mirtis
100	Perskelta galva	Per akį į smegenis, mirtis	Smūgis sustabdė širdį

d%	SMŪGIS	IMTIS	KIRTIS STAMBIAM STUBURINIUI
01-20	Papildomai 1 ŽT	Nieko	Papildomai 3 ŽT
21-30	Į blauzdą 3 ŽT	Patempta kulšnis, 3 ŽT, AVM-10	Į galvą, 4 ŽT
31-40	Į pilvą, 8 ŽT	Patemptas ginklo rankos riešas, išmetamas ginklas, 4 ŽT, AM-20	Į priekinę koją, 6 ŽT
41-50	Į krūtinę, 5 ŽT, Svg2t	Už abiejų kojų, griūva, 9 ŽT, Svg3t, 30%, kad išmes ginklą	Į krūtinę, 10 ŽT
51-60	Plyšta šlaunies raumuo, 10 ŽT, AVM-20	Užlaušta ginklo ranka, AVM-40	Į pilvą, 25 ŽT
61-70	Išnarintas petys, 10 ŽT, AVM-30	Sūkaustytos abi rankos, AVM-50	Perkirstas plautis, 12 ŽT
71-80	Į kaklą, 12 ŽT, parai prarandamas balsas	Lūžta ginklo ranka, 13 ŽT, Svg3t, AM-30	Išmušta akis, 10 ŽT
81-85	Sutrupintas žandikaulis, 20 ŽT, AVM-30	Ištrėškė akį, 12 ŽT, Svg3t	Perkirstas petys, 25 ŽT, AM-30. Nuo smūgio atakuojančiam 5 ŽT
86-89	Plyšta kepenys, nukraujuoja per 4t, AVM-10	Prismaugtas, 10 ŽT, netenkama sąmonė	Perkirstos stuburo smegenys, 30 ŽT, paralyžius
90-93	Sustoja kvėpavimas, 9 ŽT, mirtis per 6 t, AVM-40	Sutrupa peties sąnarys, 12 ŽT, AM-40, netenkama sąmonė	Perkirsta stambi kojos arterija, mirtis per 10t
94-95	Šonkaulis perdūrė plaučius, 20 ŽT, mirtis per 5t	Lūžo sprandas, mirtis	Perkirsta miego arterija, AVM-30, mirtis per 3t
96-97	Sustojo širdis	Sugriebtos abi kojas, griūdamos užsimušė	Į širdį. Ginklas įstrigo, lavonas prispaudė atakavusįjį, 5 ŽT
98-99	Smegenys virto drebučiais	Suspaudus galvą 10 ŽT, netenkama sąmonė	Per skruostą į smegenis. Ginklas įstrigo 2t
100	Skeletas subiro į miltus	Netenkama sąmonė ir mirtis	Per akį į smegenis, mirtis

d%	YPATINGOS SKAUSMO ŽALOS	KANDIMAS	LABAI STAMBIŲ PABAISŲ KANDIMAS
01-20	Papildomai 2ŽT	Papildomai 2ŽT	Papildomai 20ŽT
21-30	4ŽT, 30%,kad išmes ginklą	Į ranką,3ŽT,60%,kad išmes ginklą	8ŽT, nukąsti 1-5 pirštai
31-40	8ŽT, 3t rankos mėšlungis	Į šoną, 5ŽT	Į šoną, 24ŽT
41-50	10ŽT, drebulys, AM-20	Į šlaunį, 6ŽT	Į šlaunį, 36ŽT
51-60	12ŽT, dusulys, AM-30	Į petį, 8ŽT	Nukąsta plaštaka, 12ŽT, 70%,kad ginklo rankos
61-70	14ŽT, akyse tamsu, AM-50	Nukąsta plaštaka, 6ŽT, 70%,kad ginklo rankos	Į petį, 40ŽT,AM-80,AM-50.R:20% (prarijimo tikimybė 20%)
71-80	20ŽT, pakirto kojas, tikrinti griuvimo žalą	Sulaužytas dilbis, 13ŽT	Nukąsta ranka per žastą, 20% - per alkūnę, 30ŽT. R:30%
81-85	10ŽT, nusikando liežuvį	Į petį, 20ŽT, AM-50, AM-20	Nukąsta koja ties šlaunimi,50ŽT, netenkama sąmonė,kraujavimas, 30ŽT/t. R:30%
86-89	15ŽT, netenkama sąmonė	Perplėštas pilvas, 45ŽT, mirtis per 2T nuo šoko	Nukąstas petys, 70ŽT, šokas, netenkama sąmonė, 20ŽT/t. R:40%
90-93	20ŽT,netenkama sąmonė	Perkąsta miego arterija, 20ŽT, mirtis per 5t	Nukąstos abi kojos, 120ŽT, mirtis per 5t. R:40%
94-95	Sustojo kvėpavimas, mirtis per 10t	Perkąstas stuburas, 40ŽT, paralyžius	Iškąstas liemens gabalas, mirtis per 2t nuo šoko. R:50%
96-97	Sustojo širdis, mirtis per 1t	Iškąstas veidas, mirtis	Nukąsta galva, mirtis. R:50%
98-99	Išsiliejo kraujas į smegenis,mirtis	Nukąsta galva, mirtis	Sutraiškyta galva, mirtis. R:50%
100	Išbalso ir krito negyvas	Perkąsta galva, mirtis	Perkąstas pusiau, mirtis. R:50%

d%	KARŠTIS, UGNIS	ŠALTIS	ELEKTRA
01-20	Karšta, 1ŽT	Šalta, 1ŽT	Papurtė, 1ŽT
21-30	Apdegė koją, 2ŽT	Apšalo blauzda, 2ŽT	3 ŽT
31-40	Apdegė pilvą, 5ŽT	Apšalo pilvą, 4ŽT	Blauzdos mėšlungis,5ŽT,VM-30
41-50	Apdegė krūtinę, 5ŽT	Apšalo krūtinę, 5ŽT	Apdegė krūtinę, 6ŽT
51-60	Apdegė veidas, 7ŽT, 40%, kad išdegė akis, tuomet 14 ŽT	Nušalo plaštaką, 5ŽT, išmetė ginklą, AM-30	Nudegė nosis, 12ŽT, VM-20
61-70	Apdegė ranką, 15ŽT, išmetė ginklą, AM-30	Nuo šalčio lūžo šlaunikaulis, 15ŽT, VM-40	Skilo skydas, jei buvo be jo - apdegė ranką, 15ŽT
71-80	Apdegė petį, 15ŽT, 30%, kad išmes ginklą	Apšalo veidas, 10ŽT, 40%, kad nušalo akis, 15% - abi	Ginklo ranka, 15ŽT, iškrenta ginklas, AM-30
81-85	Sudegė skydas, 5ŽT, jei buvo be jo - rankai 30ŽT, AM-40	Subiro skydas, 5ŽT, jei buvo be jo - rankai 20ŽT, AM-40	Apdegė visa oda, 30ŽT, VM-30
86-89	Pilve išdegė skylė, mirtis per 1 t	Atšalus sustojo širdis	Paralyžius savaitei
90-93	Įkvėpė ugnį, mirtis per 2 t	Įkvėpė šaltį, mirtis per 4 t	Sukepė raumenys, mirtis išsyk
94-95	Suanglejo galva	Užšalo galva	Mirtis, išsilydė metalas
96-97	Sudegė visi degūs daiktai, mirtis per 1 t	Virto suledėjusiu lavonu	Ištiško galva
98-99	Išgaravo krūtinė	Subiro dubuo,mirtis per 4 t	Sudegė visi nervai
100	Liko apanglėję kaulų ir dantų gabaliukai	Subiro į šaldytos mėsos trupinius	Užsidegė ir sudegė mėlyna liepsna



FIASKŲ LENTELES

d%	1-R GINKLAI	2-R GINKLAI	LANKAI, ARBALETAI
01-30	Išsprūdo ginklas	Išsprūdo ginklas	Pametė strėlę
31-50	Ginklas nulėkė kažkur į šoną	Ginklas nulėkė kažkur į šoną	Išsprūdo ginklas
51-70	Lūžo ginklas, (40% magiškam), jei bukas - patempta ranka, Max10ŽT	Patempta ranka, Max20ŽT	Lūžo strėlė
71-80	Susizeidė, Max20ŽT	Sau į galvą, Max30ŽT	Trūko templė
81-85	Išsidūrė akį, 13ŽT, jei bukas - tik 10ŽT	Pataikė į draugą ar patempė ranką, 12ŽT	Lūžo lankas
86-90	Suzeidė draugą ar patempė ranką, 10ŽT	Pataikė į draugą ar patempė ranką, 15ŽT	Templė nukirto ausį.
91-95	Griūna, lūžta ginklas, smūgio YŽ	Griūna, smūgio YŽ	Arbaletu: įsikando liežuvį, 10ŽT
96-99	Bando nusizudyti, YŽ-10	Bando nusizudyti, YŽ-10	Pataikė į draugą
100	Bando nusizudyti, YŽ+20	Bando nusizudyti, YŽ+20	Strėlė išdūrė akį
			Persišovė koją, 20ŽT
d%	KĖRAI	JUDĖJIMAS (GRIUVIMAS)	
01-30	Susipainiojo	Pametė, ką turėjo rankoje	
31-50	Susipainiojo, dingo tų kerų žiežirbos	Išsinarino pirštą, 4ŽT	
51-70	Galvos skausmas, 10ŽT, dingo tų kerų žiežirbos	Išsinarino kulkšni. 8ŽT, judėjimo VM-30	
71-80	Šią dieną pamiršta tuos kerus, 6 val. AM-20	Lūžo ranka, 13ŽT	
81-85	Paveikė draugą ar kerai tapo atvirkštiniai	Lūžo kelias, 25ŽT, judėjimo VM-50	
86-90	Paveikė patį kerėtoją, jei kerai naudingi - tapo atvirkštiniai	Išsidūrė akį, 13ŽT	
91-95	Visai pamiršta tuos kerus	Smūgio YŽ-10	
96-99	Paralyžius savaitei	Paralyžius, 20ŽT	
100	Kraujas išsiliejo į smegenis, mirtis	Nusilaužė sprandą, mirtis	



NEKROMANTAS

Tu - nekromantas (Nm). Tavęs vengia miestėlainai ir kaimiečiai, bajorai ir dvasiškiai. Tu - atstumtasis. Gyvenime tau lemta būti vienišam, bet nuotykių ieškotojai neatsisako turėti kovos draugą nekromantą.

Anksčiau galbūt buvai pėdekys ar vagis, žynys ar mentalistas. Prieš tapdamas nekromantu buvai žuvęs kautynėse, nukovei vieną ar keletą nemirėlių. Sykį sutikai nekromantą, kuris tau pasiūlė tapti šio klaikaus meno žinovu. O galbūt radai nekromanto kerų knygą. Tave patraukė kraupios nekromantijos paslaptys, ir ryžaisi...

Ir štai tu nekromantas. Išmanai gūdžias kapų paslaptis, žinai, kas ištinca būtybes anapus, gali iššviežio lavono sukurti zombį ar gūlą - šiurpius nemirėlius... Bet niekam neatskleidi šių paslaptių, net kankinamas, nes esi atsparus skausmui.

Nebijai ne tik paprasto skausmo, bet ir priešininko skausmo kerų (AM-60). Nemirėliai, atakuojantys palietimu, daro skausmo žalą, todėl sėkmingai atakavęs vampyras tau darys tik pusę žalos. Ginklu ar nagais atakuojantys nemirėliai tave žeis kaip ir kitus veikėjus.

Derybose su protingais nemirėliais tau lengva susikalbėti - tavo priedas prie pabaisos elgesio metimo lygus tavo, kaip nekromanto, lygiui. Jei tu trečio lygio nekromantas, EM+3.

Esi labai atsparus nemirėlių sukeltam paralyžiui, siurbimui (tvermė +50). Esi kerėtojas, bet tavo kerų neįvaldys joks magas ar žynys. Deja, jei buvai magas, praradai turėtus kerus. Jei buvai žynys, gali naudoti turėtus žynių kerus, bet tai labai pavojinga, nes fiasko galimybė 1-50. Tu išsaugojai 1-50 % anksčiau turėtų žiežirbų.

Tu žūni kaip ir visi mirtingieji, bet kautynėse žuvęs ir prikeltas tampi galingesniu kerėtoju. Sugebėjimas kerėti padidėja +5.

Tačiau, kuo daugiau kartų žūni, tuo sunkiau tave atgaivinti. Tikimybė, kad tavęs nebeatgaivins, lygi tavo mirties eilės numeriui padaugintam iš 5. Jei žuvai penktą kartą, tikimybė likti lavonu lygi 25%.

Esi atsparus Bi ir Psi kerams, mažai jautrus nuodams, neblogai laipioji, plaukioji ir slapstaisi.

Tau galioja ankstesnės profesijos apribojimai (tabu), tačiau jei buvai magas, magu nebesi, ir todėl tau nesvarbūs draudimai kaip mago veikėjui.

Gerai kauniesi, tačiau negali kautis dvirankiais ginklais, dėvėti metalinių šarvų, naudoti metalinio skydo, nes mėnesiui ar ilgesniam laikui prarasi sugebėjimą kerėti ir valdyti nemirėlius.

L	Titulas
1	Šermentis
2	Raudotojas
3	Duobkasy
4	Grabnešys
5	Kaulius
6	Lavonius
7	Skrodikas
8	Merdas
9	Galinis
10	Kapažinys

Kaunantis metaliniais ginklais tavo AM-20 ir fiaskai triskart dažnesni. Durklo fiaskas būna tikiškritis 01, bet tamsu metaliniu durklu - 01-03, kardo fiaskas - 01-03, tau - 01-09.

Tave, kaip ir tavo nemirėlius veikia šventintas vanduo.

Kuo aukštesnis tavo lygis, tuo tau ar grupei, kurioje esi,

sunkiau susiderėti su priešininkais: oponento EM-L_{Nm}.

NEMIRĖLIŲ KŪRIMAS IR VALDYMAS

Nekromantai garsėja ir tuo, kad kautynėse per 1 t iš ką tik žuvusių priešininkų daro skeletus ar zombius, kurie kaunasi už juos prieš buvusius saviškius. Tam reikia tvirta ranka nubrėžti ore *Skeleto runą* ar *Zombio runą* ir mintyse išspręsti *Netikrosios gyvybės lygtį*.

Nemirėlius kurti galima tik iš stuburinių būtybių lavonų.

Lavoną galima paversti skeletu ar zombiu, jei jis nuo nekromanto yra ne toliau kaip Inp+Prp metrų.

Brėžiant runą turi pasisekti vikrumo bandymas: $d\% < Vi$.

Sprendžiant lygtį turi pasisekti proto arba intucijos bandymas, tai yra, reikia, kad $d\% < Pr$ arba $d\% < In$. Žaidėjas pasirenka bandymą pagal veikėjo prigimtį.

Jei runa ir lygtis pavyko, lavonas virsta skeletu ar zombiu.

Skeletas būna to lygio, kokio paprastai būna tos rūšies būtybė. Žmonių ir orkų skeletai visada būna 1-ojo lygio, driežamogių - 2-ojo, o minotaurų - 6-ojo. Zombiai būna vienetu aukštesnio lygio, tačiau nemirėlio lygis niekada nebus didesnis už jį sukūrusio nekromanto lygį.

Skeletai ir zombiai kaunasi tais ginklais, kuriuos turi, ginasi vilkimašais šarvais ir skydu.

Nemirėliai neturi gyvos būtybės prigimties priedų, praranda turėtus talentus, įgimus kerus, negali kerėti ir naudoti magiškuose daiktuose įterptų kerų.

Nukautą nemirėlį atgaivinti nekromantas gali tik specialiais kerais.

Sukurtą nemirėlį reikia suvaldyti. Turi pasisekti valios bandymas su lygiais: $(d\% - 5xL_{Nm} < Va - 5xL_{nem})$.

Nesuvaldžius nemirėlio, metamas $d\%$ ir jei iškrenta:

- 01-05 nekromantas patiria kerų fiaską (gali prapulti bet kurie vieneri nekromanto kerai ar tiek žiežirbų, kelinto lygio nemirėlis),
- 06-50 nemirėlis puola nekromantą,
- 51-99 nemirėlis puola arčiausiai esančią būtybę,
- 100 skeletas subyra į dulkes, o zombis virsta drebučių krūva.

Nekromantas gali valdyti tiek nemirėlių, kelinto lygio yra pats.

Kautynėse patyręs ypatingą žalą nekromantas gali prarasti valdymą. Vėl reikia tikrinti valios bandymą su lygiais.

Nekromanto valdomus nemirėlius gali nuginti žynys. Jei žynio varymas sėkmingas, nekromantas savo valia turi nugalėti žynio valią. Nekromantas ir toliau galės valdyti nemirėlį, jei pasiseks valios rungtis, tai yra, jei nekromanto $d10+Vap$ bus didesnis už žynio $d10+Vap$.

KAIP TAMPAMA NEKROMANTU ?

Nekromantu gali tapti veikėjas, kuris kartą jau yra žuvęs ir yra užmušęs nors vieną nemirėlį. Bardas niekuomet netaps nekromantu.

Nekromantu veikėjas gali virsti tik tuo momentu, kai jo patirtis pasiekė naujo lygio slenkstį. Tuomet veikėjas nekelia senosios profesijos lygio, o įgyja pirmąjį nekromanto lygį.

Nekromanto meno gali apmokėti kitas nekromantas. Jei veikėjas nemokėjo jokių kerų, apmokymas truks $10 + \text{Max}40 - \text{Inp} - \text{Prp}$ savaitių, jei mokėjo - tai $10 + \text{Max}30 - \text{Inp} - \text{Prp}$ savaitių, o jei veikėjas buvo žynys ar magas - $11 - \text{Inp} - \text{Prp}$ savaitių.

Jei nekromantiškojo meno apmoko penkto ar aukštesnio lygio nekromantas, tai įgūdžiai padidėja taip:

- a) be ginklo +20,
- b) magiškų daiktų +20 (jei nekromantu tampa magas, žynys ar mentalistas - +10),
- c) Fi, Bi ir Psi tvermės +10,
- d) kerėjimo +20 (magas, žynys, mentalistas - 0),
- e) imunitetas +30,
- f) lipti +20 (vagus - 0, pėdekys - +10).

Nekromanto meno gali savarankiškai išmokti magas arba žynys, radęs nekromanto kerų knygą. Išmokti pavyks, jei pasiseks $\text{Pr}(-50)\text{B}$ ar $\text{In}(-50)\text{B}$. Toks mokymasis užtruks $10 + \text{Max}30 - \text{Inp} - \text{Prp}$ savaitių. Tuomet padidėja tik magiškų daiktų įgūdis ir tvermės.

Gajumas didėja kaip tos veikėjų rūšies žynio.

Žiežirbų ir naujų kerų skaičius nustatomas kaip žynio, pagal intenciją. Kerų lygis negali būti aukštesnis už nekromanto lygį. Naujus kerus įsimena tik iš ritinių, nekromanto knygų arba iš kitų nekromantų.

Apmokytas ar pats išsimokslinęs veikėjas įgyja pirmąjį nekromanto lygį.

LYGIO KILIMAS

Nekromanto lygiai kyla pagal senosios profesijos lygių slenkščius.

Įveikus naują slenkstį nekromantas gali pasirinkti, kurią savo profesiją jis ugdys - kels nekromantiškąjį lygį ar savo senosios profesijos lygį. Pakėlus senosios profesijos lygį, jos apribojimai vis vien galioja.

Lygio priedai pateikti lentelėje. 10/15 reiškia, kad įgūdžių grupei tenka 10, kai pasiekiamas lyginis lygis (2-asis, 4-asis ir t. t.), 15 tenka, kai pasiekiamas ne-lyginis lygis.

Apie gajumo, žiežirbų ir kerų skaičiaus didinimą skaitykite skyrelyje "Kaip tampa nekromantu?"

Įgūdžių grupė	Lygio priedai
Kovos	10/15
Magijos	15
Kerėjimo	5
Sveikatos	10/5
Bendrieji	5
Žvalgo	10
Vagies	0

NEKROMANTO LIKIMAS

Padidėjus nekromanto lygiui, jo žavumas sumažėja per 5. Nekromanto žavumui kritus iki

0, nekromantas virsta bjaurumo keikiniu - būtybe, kurią valdo ŽM.

Nekromantas žavumo negali pakelti jokiais būdais - nei prigimties keitimo gėralu, nei norų išpildymu, nei dievų pagalba. Todėl galingiausias nekromantas gali

būti 20-ojo lygio, bet tokių visame pasaulyje gali būti 1 ar 2, arba nei vieno. Todėl nekromantai paprastai lygi kelia, kol žavumas krenta iki 15-20, o po to tobulinasi savo pirmojoje profesijoje.

Nekromantas gali atsikratyti nekromantiškų apribojimų. Jam reikia pasinaudoti kerais "Norai". Tereikia panorėti nebūti nekromantu. Tuomet jis praranda visus nekromanto privalumus ir apribojimus, visus nekromanto lygius. Visi įgūdžiai sumažinami pagal turėtų nekromanto lygių skaičių.

Tarkime, veikėjas buvo 4-ojo lygio nekromantas. Jo patirtis sumažėjo 4 lygiais. Lape užrašomas minimalus sumažinto lygio patirties taškų skaičius. Gajumas ir žiežirbų sumažės irgi 4 lygiais. Kauliukai metami lyg didinant gajumą 4 lygiais pridėdant $4x\text{SvP}$. Gautas skaičius atimamas iš turėto maksimalaus gajumo. Žiežirbų mažinimas taip pat panašus į didinimą: keturis kartu metamas d10 ir pagal žiežirbų lentelę randamas žiežirbų skaičius, kuris atimamas iš turėtų žiežirbų skaičiaus.

Jei veikėjas buvo antro ar aukštesnio lygio nekromantas ir atsisakė nekromantystės, jis ŽM nuožiūra gali pakilti savo pirmojoje profesijoje vienu lygiu.

NEKROMANTO KERAI

Nekromantų kerai būna užrašyti ar laikomi atmintyje, todėl naujų kerų galima išmokti tik iš knygų, ritinių ar kitų nekromantų.

Atakuojant Fi kerais, naudojamas PrP, Bi kerais - InP. Atakuotasis ginasi atitinkama tverme.

Kai kurie kerai veikia tik tada, kai nekromantas turi tam tikrų daiktų.

1-jo ir 2-jo lygių nekromanto kerams reikia 1-os žiežirbos, 3-jo ir 4-jo - 2-jų žiežirbų, ir t. t.

1-ojo lygio NEKROMANTO KERAI

DANTŲ SKAUSMAS. Aukai ima diegti dantį ir skauda InP_{Nm} t. Jos atakos (kirstynių ir kerų) sumažėja nekromanto InP dydžiu. Kai $\text{InP}_{\text{Nm}} < 0$, kerai neveikia.

Kėrint nekromantui reikia turėti tos rūšies būtybės dantį.

GINKLO TAISYMAS "suaugina" lūžusį kardą, trūkusių lanko temple, skilusį skydą. Pagalanda atšipusį ginklą.

KAPINIŲ PAIEŠKA. 20 km atstumu nekromantas jaučia artimiausias norimos rūšies arba bet kokias kapines, kuriose yra ne mažiau kaip 10 kapų. Per 1 T sužino kryptį, bet ne atstumą.

KAPO ATIDARYMAS. Tarp nekromanto ir palaidoto kūno atsiranda 1 m pločio ir iki 3 m ilgio tunelis ar šulynys.

KAPO PAIEŠKA. 1 km spinduliu nekromantas pajaučia artimiausią norimos rūšies būtybės kapą. Sužino kryptį, atstumą, gylį.

LIEPSNELĖ. Veikia vietose, kur žemėje yra negyvos organikos. Ji greitai pradeda irti, o išsiskyrusios dujos užsidega. Liepsnelė apšviečia R1m ir dega tuo ilgiau, kuo daugiau organikos yra žemėje, bet ne ilgiau kaip 1 val.

NEMIRĖLIO KAUSTYMAS. Nemirėlį sukausto kaulinės grandinės. Dabar naudojant kerus "Nemirėlio kvota", sukaustytas nemirėlis atsakys į dukart daugiau klausimų.

NEMIRĖLIO KVOTA. Protingos būtybės nemirėlis, kurio lygis ne didesnis už nekromanto lygį, atsako į tiek klausimų, kelinto lygio tardantis nekromantas. Kol veikia šie kerai, nemirėlis neatakuoja.

ŠMĖKLAUODŽIAI. Ore aplink būtybės galvą ima suktis uodų pulkas. Būtybei einant ar bėgant uodai seka iš paskos. Tai ne tikri uodai, o šioje vietoje kažkada skraidžiusių uodų šmėklos. Jos neatakuoja, bet mažina matomumą: šaudymui nuo AM-5 iki AM-40, kirstynėms - nuo AM-5 iki AM-20.

Jei kerų ataka nepavyksta, šmėklauodžiai paskui būtybę neseka, o sukasi vienoje vietoje. Vietose, kur niekada nebuvo uodų, mašalų ar panašių skraidančių vabzdžių, šie kerai neveikia.

Kerint reikia suvalgyti vieną džiovintą uodą.

ŠOVA. Storame medyje atsiranda drevė (nes storo medžio viduje mediena būna negyva). Ji užsidaro iš žievės ir gyvos medienos sluoksnio susidariusiomis durelėmis. Dureles pastebėti itin sunku. Drevė išsilaiko 1-10 dienų, po to ima mažėti, ir išnyksta. Jei drevės viduje buvo negyvas daiktas, jis liks "jaugęs" į medį.

Atsiradus drevi medis susilpnėja, todėl bent kiek stipresnis vėjas gali nulaužti medį ties drevė. Drevę galima aptikti pabeldus į medį.

ZOMBIENA. Nukauto zombio ar kito nemirėlio kūną išvalo nuo visų nuodų, kirminų, bakterijų ir kitų kenksmingų medžiagų ir organizmų. Mėsa pasidaro valgoma. Jei nekromantas nori, iš nemirėlio kūno ištrykšta tyras geriamas vanduo.

ZOMBIO ŽIAUNOS. Nekromanto kaklo šonuose išauga žiaunos, kuriomis galima kvėpuoti vandenyje. Jos veikia prastai, trūksta deguonies, todėl AVM-20. Išlindus iš vandens deguonies pakanka, bet tuomet organizmą apnuodija nemirėliškos žiaunos.

Žiaunų nuodai - silpni (mirtis arba Max15ŽT). Net jei padės imunitetas, 10 min. bus baudos AVM-30.

Šiais kerais užkerėjus kitą būtybę, jos baudos bus AVM-30 vandenyje ir AVM-40 ore.

ZOMBURETĖ. Išsaujos pjuvenų sukuriamas taburetę primenantis šviečiantis keturkojis padaras zomburetė, kuris bėga 5-10 m atstumu prieš nekromantą. Visi spąstai R5m apie zomburetę suveikia ar sugenda (70% tikimybė). Zomburetė tinka tik spąstams išaiškinti ir naikinti. Kiekvieniems spąstams išievojama po 1 nekromanto žiežirbą. Pasibaigus žiežirboms zom-

buretė išnyksta. Ji nieko neatakuoja, užpulta prapuola. Veikia ne ilgiau kaip 30 min.

2-ojo lygio NEKROMANTO KERAI

DVOKAS. Negyvos kūno dalys (raginis odos epidermis, kartais - plaukai ir nagai), odiniai ir raginiai daiktai ima sparčiai pūti. Užkerėtasis dėl to ima stipriai dvokti dvėseliena. Nuo smarvės ima svaigti galva (AVM-30), svaigulys trunka 5-10 t. Prie aukos per 3 m prisiartinusios būtybės patiria baudas (AVM-10). Jei būtybės uoslė labai gera, baudos gali būti dvigubai didesnės.

Dvokas neveikia statulų, golemų, paukščių ir kitų neturinčių uoslės padarų bei nejautrių smarvei nemirėlių ir nekromantų, taip pat lavoninių rėplų ir kitų maitėdų. Dvokianti būtybė gali privilioti maitėdas.

Šie kerai ardo užkerėjo turimus odinius ir raginius daiktus - svaidykles, odos šarvus, saugyslines lankų temples ir pan. Tikimybė, kad daiktas bus sugadintas - 25%.

GINKLAS IŠ KAPO. Jei senesniame kaip 1 metai kape yra ginklas, šie kerai padaro jo kopiją ir įdeda į ranką. Naudojant tokiu būdu gautą metalinį ginklą nekromanto neveikia metalinių ginklų baudos.

Kerams nustojus veikti, prapuola ginklo kopija bei ginklas kape.

GŪLO REGA. Užkerėta būtybė įgauna nemirėlio regą - ji mato gyvą būtybę bet kokioje tamsoje. Jaučia gyvūnus net per storą sieną. Nustojus veikti būtybė apaks 1 valandai. Nekromantas neapanka.

JUODIEJI NAGAI. Nekromanto nagai ištįsta ir pasidaro panašūs į gūlo. Ataką nagais - ataka be ginklo. Nagai daro Max20ŽT (be YŽ), jie nuodingi (nuodai vidutiniai, paralyžius 1 valandai arba Max30ŽT). Kai nekromanto L>5, nuodai stiprūs (paralyžius arba Max50ŽT), kai L>9, nuodai itin stiprūs (paralyžius arba Max80ŽT).

Fiaskas išmetus 1-2. Jei "Juodaisiais nagais" sužeidžiamas nekromantas, nuodai jį veikia kaip ir kitas būtybės, bet jis nesuparalyžuojamas.

KAULALAUŽA. Nekromantui ranka palietus gyvą būtybę (ataka be ginklo), lūžta vienas atakuojamos būtybės kaulas. Koks kaulas sulūžta, pateikta lentelėje (žr. kitą puslapį).

KAULATAISA. Sustato ir suaugina vienos būtybės sulaužytus kaulus. Gajumo neatstato.

KAULŲ GROTO. Iš R1km zonos surenkami kaulai ir kerėjo norimoje vietoje sudaro grotas. Grotų dydis priklauso nuo kaulų kiekio, o tvirtumas - nuo kaulų tvirtumo.

LAVONMINĖ. Nekromanto paliestas lavonas virsta mina. Sprogsta, kai jį paliečia sunkesnė kaip 15 kg būtybė. Sprogimas daro Max60ŽT, tvermė nuo jo neapsaugo.

d%	Kas lūžo	Žala
01-10	stuburas	paralyžius
11-14	žandikaulis	nekalba
15-20	žastikaulis*	AM-90, AM-30
21-26	dilbio kaulas*	AM-30, AM-10
27-38	pirštas	AM-10
39-46	šlaunikaulis	AM-100
47-54	blauzdos kaulas	AM-30
55-66	pėdos kaulas	AM-20
67-73	dubens kaulas	AM-40
74-80	kaukolė	AM-50, 30% Mirtis
81-00	smulkus kaulas	nieko

*Meskite, kairysis ar dešinysis kaulas. Jei lūžo ginklo rankos kaulas - bauda didesnė.

METALAS KAULAS. Metalinis ginklas virsta kauliniu, darančiu tokią pačią žalą. Šis kaulinis ginklas magiškas tik nekromanto rankoje. Kerai neveikia magiškų ginklų. Kaulinis ginklas prapuola lygiai vidurnaktį vietos laiku.

Pavirtimo metu sunaudojama 2 kartus daugiau, negu ginklo daroma žala, nekromanto aukso monetų. Pvz., metaliniam durklui paversti kauliniu reikia 50 am.

MINKLA. Paveikia tiek dm^3 (litrų) medienos ar kaulo, kelinto lygio yra nekromantas. Medžiaga pasidaro minkšta kaip šiltas plastilinas. Iš jo galima lipdyti ką nori. Nulipdyti pavyks, jei pasiseks MeB.

Po 30 min. medžiaga atgauna kietumą.

SELVARTO ŽODIS. Nekromantas ištaria "Sielvarto žodį", ir visus girdinčius R15m zonoje apima sielvartas, jie ima raudoti (AVM-20). Jei būtybė nesupranta kerėtojo kalbos - AVM-10.

Veikia visas protingas būtybes, išskyrus nemirtinąsias, nemirėlius ir nekromantus. Žyniams baudos tarpus mažesnės.

SKELETAS ZOMBIS. Paprasti griaučiai ar nemirėlis skeletas apauga lavoniene ir virsta zombiu. Tas zombis 12 val. paklūsta nekromanto mintims, bet kerėtojas turi jį matyti. Zombis, kurio nekromantas nemato ir todėl nevaldo, pašėlsta ir puola visus sutiktuosius. Pamatęs puls ir jį sukūrusį nekromantą (AM+20).

Nekromantas įsakymu mintyse "Išnyk!" valdomą zombį gali paversti dulkėmis. Pašėlusį zombį tenka užmušti.

SKRAIDANTIS KARSTAS. Iškasus karstą, išbuvusį po žeme daugiau kaip 1 metus, jį galima užkerėti. Karstu 1 T galima skristi 50 m/t greičiu ir nuskrusti L_{Nm} km nuo pakilimo vietos. Aukštyn pakyla iki 2 km. Pakelia du žmones, vienas iš jų - nekromantas. Svarbu, kad karstas nebūtų sutręšęs...

3-ojo lygio NEKROMANTO KERAI

APSAUGA NUO NEMIRĖLIŲ. Saugo užkerėtąjį nuo nemirėlių kirstynių, kerų, siurbimo atakų. Reikia tikrinti kiekvieną ataką. Tikimybė, kad nemirėlio ataka bus nesėkminga, lygi $30 + (L_{Nm} - L_{priešo}) \times 20$.

DIDŽIOJI LAVONMINĖ. Užkerėtas lavonas sprogsta, kai jį paliečia gyvūnas, sunkesnis negu 40 kg. Daro Max80ŽT. Mina išnyksta sprogus ar lavonui supuvus. Sprogimas ardo lavono daiktus ir patį lavoną. Pažeidimus nustato ŽM. Naudojant kerų paiešką užminuotas lavonas švyti.

"Užminuojant" lavoną reikia kaštono.

KAPAVALA. Visi kape buvę daiktai atsiduria prie nekromanto kojų.

KAULINĖ PLAŠTAKA. Užkerima griaučių plaštaka. Sviedus į priešininką (svaidymo ataka AM+20) ir pataikius, plaštaka mikliai šliaužia prie gerklės ir smaigia (Max30ŽT) 3 t, po to prapuola.

Pataikius į protingą ar pusiau protingą būtybę, šią apims baimė (Psi ataka 35). Ji pradės paklaikusiai blaškytis ir nebegalės kautis. Veikia tik gyvas būtybes, neveikia nekromantų, gyvųjų statulų ir pan.

KAULINIS KARDAS. Sukuria magišką kaulinį kardą +5. Kardas daro Max40ŽT.

Sukūrimui reikia plėšraus žvėries - vilko, lūšies, tigro ir pan., ne smulkesnio už katiną - žandikaulis su iltimis, išpjauto ne seniau kaip prieš 5 d. Kerams ėmus veikti žandikaulis prapuola. Jei turi tik stambaus žolėdžio (ne mažesnio, kaip stirnos) žandikaulį, tai kerai sukurs magišką buožę +5 (Max25ŽT).

NEKROMANTO MASKUOTĖ. Paliesta būtybė arba įgyja savo rūšies lavono išvaizdą (50%), arba kartu su daiktais virsta tiesiog pūvančio mėšlo krūva. Panorėjusi ji atgaus savo išvaizdą, jei pavyks valios bandymas. Nepasisekus bandymas kartojamas po 6 t. Neatgavęs savo tikrosios išvaizdos, negali kautis, kerėti. Tačiau Psi tvermė lygi 300, Bi tvermė - 200. Tikimybė, kad maitėda puls ėsti tokį "lavoną", keliskart mažesnė, negu tikrą lavoną.

ŠMĖKLOS RANKA. Nekromanto ranka 3t tampa magiška. Ranka paliestas priešininkas (ataka be ginklo, AM+30) patiria $Max(L_{Nm} \times 10)$ ŽT nuo skausmo ir papildomą žalą, pateiktą lentelėje.

d%	Poveikis
01-50	2 t po Max30ŽT (be YŽ)
51-90	patiria triuškinimo YŽ+10
91-00	mirtis, jei $L_{Nm} > L_{priešo}$

ZOMBĖKAUTAI. Ant grindų ar žemės kreida nubrėžiamas, miltais nubarstomas ar kitaip padaromas baltas apskritimas. Į jį įžengę 1-5 nemirėliai suakmenėja. Bekūniai rate materializuojasi, juos ima žėisti paprasti

ginklai. Reikia kreidos, baltų siūlų ar miltų.

ZOMBERACIJA. Palietus būtybę atauga prarastas jos organas - koja, ranka, akis ir pan. Ataugęs organas - zombio organas, ir po 1-5 val. jis prapuola, o būtybė apnuodijama stipriais zombio nuodais (Max80ŽT, 12 val. AM-20).

Reikai to organo kaulo, kremzlės, lęšiuko ir pan. Galima panaudoti kitos būtybės organizmo dalis.

4-ojo lygio NEKROMANTO KERAI

SAVAS KAPAS. Pasirinktoje vietoje atsiranda nežymus kapas. Nekromantas kartu su daiktais atsiduria 1-5 m gylyje, karste. Čia jis gali išbūti mėnesį. Jam nereikia maisto, oro, vandens... Kerams baigus veikti jis budrus ir energingas žaibiškai atsiduria žemės paviršiuje. Išbuvęs mėnesį, jam gali ataugti prarasti organai (33% tikimybė).

RITININIAI NEKROMANTŲ KERAI

BADSTIPA. Užkerėta protinga būtybė staiga pajunta žvėrišką alkį. Per 6 t turi suryti savaitės maisto kiekį - pvz., sausą savaitinį davinį ar ką tik nukautą driežą žmogį. Jei tik turi tiek maisto - suryti gali ir per 3 t. Nepasotinusi savo alkio būtybė "suvalgo" save ir miršta iš bado. Jos svoris sumažėja dvigubai.

DUMBLO GOLEMAS. Dumblas - tai negyva organika. Šie kerai sukuria iš dumblo vieną golemą - grubią dribią minkštą žmogaus statulą. Golemas paklūsta nekromanto valiai, gyvuoja L_{Nm} dienų. Jei R10m neužteks dumblo, golemas bus mažas. Golemą žeidžia tik magiški ginklai, bet jis jautrus stipriai vandens srovei. Ugnies kerai paprastą dumblo golemą paverčia galinguoju kietuoju dumblo golemu.

KARŠATIS (VIRVĖS GALAS). Veikia protingas būtybes, kurios turi ne trumpesnę kaip 6 m virvę ir aukso. Būtybės turima virvė pakimba prieš ją. Virvė ima degti tamsiai žalia liepsna lyg bikfordo šniūras. Liepsnos užgesinti negalima. Degimo greitis - 3 m/t. Virvei sudegus būtybė per 1 t nukaršta ir miršta iš senatvės.

Būtybei žuvus prapuola jos turimas auksas, virvės, diržai, siūlai, austi drabužiai, nervai, sausgyslės, plaukai, žarnos...

KIETINIMAS. Minkštas negyvas organinis daiktas sukietėja. Paveikia iki L_{Nm} m³ tūrį. Šiais kerai dumblo golemai paverčiami kietaisiais dumblo golemais, pelkėse sutvirtinamas liūnų paviršius ir t.t.

"Kietinimu" galima atakuoti drebutynus, pudingus, snarglius ir panašius ameboidus. Kitų gyvų būtybių neveikia.

MIEGPUVYS. Veikia tik miegančias būtybes. Jei pavyksta kerai, mieganti būtybė supūva gyva ir iškart virsta nevaldomu skeletu.

NEMIRĖLIŲ VARYMAS

Žynys nemirėlius varo žvilgsniu ir valios pastangomis. Tai jis gali daryti, kai iki nemirėlio yra ne daugiau kaip 40 m. Varymo sėkmė nustatoma taip:

1. Žynys mintyse įsako nemirėliams dingti. Žaidėjas meta d%. Prie iškritusio skaičiaus pridedamas žynio VaP. Gauta suma - tai žynio nemirėlių varymo atakos metimas, žymimas NVM. ($NVM = d\% + VaP$). Varant nemirėlių grupę, d% metamas vieną kartą.

2. Apskaičiuojamas nemirėlio ir žynio lygių skirtumas. Pagal Nemirėlių varymo sėkmės lentelę KL-12A, nustatoma nemirėlio gynyba. Kai NVM didesnis už nemirėlio gynybą, pabaisa nuvaroma. Jei varymas nepavyko, žynys tos grupės nemirėlius varyti galės tik praėjus 3 T.

KL-12A NEMIRĖLIŲ VARYMO SĖKMĖ												
$L_{um} - L_{zy}$	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7
Nem.gyn.	-15	0	10	25	50	75	90	100	110	120	135	150

3. Nuvaryti nemirėliai pabėga. Kai NVM šešiasdešimčia viršija nemirėlio gynybą, nemirėlis sunaikinamas (paprastai subyra į dulkes, iš kurių joks nekromantas nebesukurs nemirėlio).

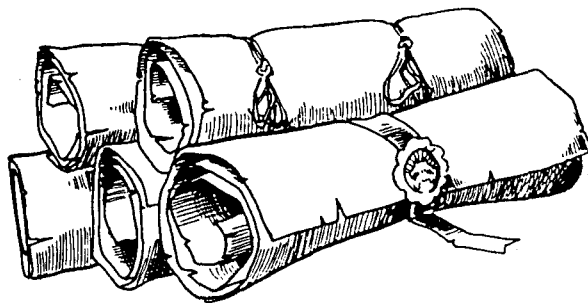
4. Jei yra keli nemirėliai, patikrinama, kelis nemirėlius pavyko nuvaryti. Tam nustatoma varymo galia (VG). $VG = L_{zy} + d10$.

5. Pirmas pabėga arba žūna žemiausio lygio nemirėlis (mažiausią gajumą turintis nemirėlis). Tada iš VG atimamas šio nemirėlio lygis. Jei likutis teigiamas ir didesnis už kito likusio silpniausio nemirėlio lygį, paveikiamas ir šis nemirėlis. Vėl skaičiuojamas VG likutis. Ši procedūra kartojama tol, kol likutis tampa mažesnis už likusio silpniausio nemirėlio lygį.

6. Jei varymo ataka sėkminga, nuvaromas bent vienas nemirėlis. Iš viso nuvaroma tiek nemirėlių lygių, kokia buvo varymo galia. Jei dar liko nemirėlių, žynys varymą gali pakartoti.

Kiekvienas nuvarytas nemirėlis žyniui duoda tiek pat patirties taškų, kaip ir nukautas. Sunaikintas varant - duoda dukart daugiau patirties taškų.

Kai kurie nemirėliai varomi lyg būtų aukštesnio lygio. Priedai gynybai nuo žynio varymo pateikti Nemirėlių lentelės Lp skiltyje.



NEKROMANTO KERŲ LENTELE

Kerai		Atstumai	Trukmė	Sunaudojama	Veikia
1-ojo lygio kerai					
Dantų skausmas	Bi	0;25 m	1 kautynes	tos rūšies dantis	1 būtybę
Ginklo taisymas	Fi	palietus	1 t; nuolat	-	1 objektą
Kapinių paieška	Fi	0;20 km	1T	-	1 artimiausias kapines
Kapo atidarymas	Fi	3 m; 0	1 t; nuolat	-	1 kapą
Kapo paieška	Fi	0; 1 km	1 T	-	1 kapą
Liepsnelė	Bi	3 m; 1 m	<1 val.	-	1 kapą
Nemirėlio kaustymas	Fi	10 m; 0	1 val.	zombio dantis	1 nemirėlį
Nemirėlio kvota	Bi	10 m;0	3 T	-	1 nemirėlį
Šmėklaudžiai	Bi	20 m;0	L _{Nm} val.	džiovintas uodas	1būtybę
Šova	Bi	palietus	1-10 d.	-	1
Zombiena	Bi	palietus	1 T	-	1 nemirėlį
Zombio žiaunos	Bi	palietus	1-5 val.	-	1 būtybę ar patį
Zomburetė	Fi	10 m; 5 m	3 T	pjuvenos	1 spąstus
2-ojo lygio kerai					
Dvokas	Bi	20 m;-	1 t; žr.	-	1 būtybę
Ginklas iš kapo	Fi	10 m;-	1-5 val.	-	1 ginklą
Gūlo rega	Bi	palietus	1-5 val.	-	1 būtybę ar patį
Juodieji nagai	Bi	-;-	1 val.	plėšrūno nagas	patį
Kaulalauža	Fi	palietus	0	-	1 būtybę
Kaulataisa	Bi	palietus	1 t	-	1 būtybę ar patį
Kaulų grotos	Fi	10 m;-	10 t; nuolat	-	1; <50 m ²
Lavonminė	Fi	palietus	kol supūva	žiupsnelis sieros	1
Metalas kaulas	Fi	palietus	iki vidurnakčio	am (žr.)	1
Minkla	Fi	palietus	30 min.	-	žr.
Sielvarto žodis	Psi	0; 15 m	valios band.-30	-	R15m zonoje esančius
Skeletas zombis	Bi	palietus	<12 val.kol mato	-	1 skeletą ar 1 griaučius
Skraidantis karstas	Fi	palietus (žr.)	1 T	-	1 karstą
3-ojo lygio kerai					
Apsauga nuo nemirėlių	Fi	palietus	iki vidurnakčio	nemirėlio pirštas	1 būtybę ar patį
Didžioji lavonminė	Fi	palietus	kol supūva	žiupsnelis sieros	1
Kapavala	Fi	10 m;-	1 t	-	1 kapą
Kaulinė plaštaka	Bi	palietus	3 t	-	1
Kaulinis kardas	Fi	palietus	1-20 val.	plėšrūno dantis	1
Nekromanto maskuotė	Bi	palietus	žr.	-	1 būtybę ar patį
Šmėklos ranka	Bi	-;-	3 t	-	patį
Zombėkautai	Fi	žr.	1 para	kreida,siūlai,miltai	1-5 nemirėlius
Zomberacija	Bi	palietus	1-5 val.	žr.	1 organą
4-ojo lygio kerai					
Savas kapas	Fi	10 m;-	<31 d.	-	patį
Ritininiai kerai					
Badstipa	Bi	5 m	žr.	ritinys	1 būtybę
Dumblio golemas	Bi	palietus	L _{Nm} d.	ritinys	1
Karšatis (Virvės galas)	Bi	15 m;-	žr.	ritinys	1
Kietinimas	Fi	palietus	1 t; nuolat	ritinys	L _{Nm} m ³
Miegpuvys	Bi	5 m;-	1-5 t	ritinys	1 būtybę

¹ Kai pateiktos dvi trukmės, pirmoji nurodo, kiek užtrunka kerėjimo procesas, antroji - kiek tęsiasi kerų veikimas

GRUPĖS PAPILDYMAS

Neretai žūsta vienas iš grupės narių, ir jį atgaivinti nepavyksta. Toks gyvenimas žaidimo pasaulyje!.. Tuomet tenka į grupę įtraukti naują veikėją. Kartais veikėjai būna gana aukšto lygio, o naujasis veikėjas pradeda nuo pirmojo, tad žaisti su tokiu veikėju pasidaro ne itin įdomu. Įvesti naują veikėją buvusio lygio irgi negerai, nes žaidėjai ims nebebranginti savo veikėjų.

Siūlome lentelę, pagal kurią galima įvesti naują veikėją, remiantis senojo veikėjo lygiu arba veikėjų grupės lygių vidurkiu.

Naujas lygis	Senasis lygis ar grupės lygių vidurkis							
	3	4	5	6	7	8	9	10
1	01-90	01-75	01-58	01-26	01-10	01-08	01-04	01-02
2	91-98	76-91	59-82	27-58	11-26	09-22	05-11	03-06
3	99-00	92-98	83-94	59-82	27-58	23-38	12-22	07-12
4	xx	99-00	95-98	83-94	59-82	39-70	23-38	13-22
5	xx	xx	99-00	95-98	83-94	71-86	39-70	23-38
6	xx	xx	xx	99-00	95-98	87-94	71-86	39-70
7	xx	xx	xx	xx	99-00	95-98	87-94	71-86
8	xx	xx	xx	xx	xx	99-00	95-98	87-94
9	xx	xx	xx	xx	xx	xx	99-00	95-98
10	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	99-00

Pavyzdžiui, veikėjas buvo 6-ojo lygio. Kurdamas naują veikėją žaidėjas d% išmetė 79, vadinasi, naujasis jo veikėjas bus 3-ojo lygio.

ŽM gali pratęsti pateiktą lentelę, jei jo žaidėjų veikėjai yra aukštesnio lygio.

PABAISŲ ATAKOS

Alasavimas. Pabaisai atakuojant dujomis, rūgštimi, garais (net jei čiurkšlė siaura) į gynybą neįskaitomi šarvai. Padėti gali tik hermetiški, agresyviai išskvepiamai medžiagai atsparūs rūbai ar šarvai.

Elektros atakos. Į gynybą neįeina metaliniai šarvai ir metalinis skydas.

Ataka įsibėgėjus. Kai kurios būtybės įsibėgėjusios gali atakuoti ragais, iltimis ar kitaip durti. Įsibėgėjus dūrimo atakos žala dviguba, o YŽ+10.

Jei pabaisa itin puikiai atakuoja įsibėgėjusi, lentelėje, prie atitinkamos atakos vertės, laužtiniuose skliaustuose nurodytas priedas. Pvz. Rag30[[10] - įsibėgėjus atakos ragais AM+10, o YŽ+20.

Jei ataka įsibėgėjus nesėkminga, tuomet atakuotasis gali atakuoti prabėgančią pabaisą (AM+20), jei pavyksta jo valios ir vikrumo bandymai.

Pikravimas. Drakonai, kai kurie paukščiai ir kitos skraidančios būtybės gali atakuoti pikiruodamos ir smogdamos nagais. Dėl didelio pikravimo greičio AM+20, žala dviguba, YŽ+30. Bet pikravimui būtybė turi pakilti virš aukos keliasdešimt metrų.

Įpikiruojančią būtybę veikėjai gali lengviau pataikyti iš šaunamo ginklo (jei pavyksta valios bandymas) - AM+20, žala dviguba, YŽ+10. Iššauti spės tie veikėjai, kurių iniciatyvos bus didesnės ar lygios pikiruojančios pabaisos iniciatyvai.

Šone stovintys veikėjai taip pat gali šaudyti, bet dėl didelio greičio jų AM-20. Tie, kurių iniciatyva prastesnė už pikiruojančios pabaisos, spės šauti tik pikiruotei pasibaigus. Šauti galės, jei ankstesniame ėjime jau buvo pasirošę šauti. Nepasirošęs veikėjas galės šauti, jei pavyks Vi(-50)B (ar sudidesne bauda ŽM nuožiūra).

Pikiruojant ir atakuojant nagais fiaskas bus išmetus

1-6. Snapu ar nasrais pabaisa paprastai neatakuoja, nes fiaskas tuomet bus išmetus 1-30.

Jei atakuojamasis yra ant žemės, fiaskas reiškia, kad pikiruojantysis įsirėžė į žemę, patirdamas smūgio žalą, kurios maksimumas lygus pabaisos maksimaliam gajumui, o bet kokia ypatinga žala reiškia mirtį. Įsirėždama į žemę pabaisa gali pataikyti į atakuojamąjį. Tuomet ir šis patirs tokią pat žalą.

Jei atakuojamasis ore, fiaskas reiškia, kad pikiruojantysis pataikė į savo taikinį ir abu patyrė smūgio žalą, kurios maksimumas lygus mažiau gajos būtybės maksimaliam gajumui. Jei kuri nors būtybė (ar abi) po tokio susitrenkimo beturi mažiau kaip pusę savo maksimalaus gajumo, ji praranda sugebėjimą skristi. Būtybė kris žemyn, jei skrido savo sparnų ar magijos, kurią reikia valdyti, dėka.

Pakilusi į reikiamą aukštį pabaisa vėl gali pikiruoti. Pakilimas užtrunka 3-8 t.

Kelios atakos per tarpsnelį. Kai kurios būtybės gali daryti 2 atakas per tarpsnelį. Jų atakos skaičiuojamos kaip įprasta. Antros atakos iniciatyva lygi pirmosios atakos iniciatyvai -5.

Jei būtybė gali daryti 3 atakas per tarpsnelį, tuomet antrosios ir trečiosios atakų iniciatyvos pasislenka per -3 ir -6.

Rijimas. Kai kurios labai stambios pabaisos gali praryti žmogaus dydžio ar smulkesnes būtybes. Rijimas nustatomas pagal labai stambių gyvūnų kandimo ypatingų žalų lentelę.

Pabaisa praryti gali dvejopai. Pirmas būdas - paprasta kandimo ataka. Jei ji pavyksta ir padaroma ypatinga žala, tuomet tikrinama, gal ta ypatinga žala ir yra prarijimas (YŽ lentelėje nurodyti prarijimo tikimybės procentai). Antrasis būdas - speciali rijimo ataka. Jos vertė lygi kandimo atakai, bet AM-40. Jei ataka sėkminga - auka praryta.

Kai kurios pabaisos labai prisitaikiosios ryti. Prie tokių gyvūnų kandimo atakų laužtiniuose skliaustuose nurodytas rijimo atakos priedas. Jis pridedamas ir pagal Ypatingų žalų lentelę nustatant ar auka praryta.

Rijimo metu veikėjas gali pamesti ginklą. Ginklo nepames, jei pavyks Va(-30)B, Jė(-30)B ir Sv(-30)B. Praryta auka skrandyje labai suvaržyta (paprastai AVM-40, kerų AM-50, o kerų fiaskas 30%). Norint atlikti bet kokią veiksmą, pirmiau turi pasisekti Va(-20)B ir Jė(-20)B.

Trempimas. Labai stambios pabaisos gali trempiti mažas ar vidutinio dydžio būtybes. Trempiant daroma triuškinimo žala.

Ginklus vartojančių būtybių gynyba nuo trempimo lygi atakos be ginklo, ViP ir šarvų bei skydo magiškumo priedų sumai. Ginklų nevartojančių būtybių gynyba nuo trempimo lygi gynybai nuo strėlių minus šarvuotumas.

Iš trempimo metu daromos žalos atimamas šarvų ir odos šarvuotumas. Jei dramblys trempdamas daro Max120ŽT, tai plokštiniais šarvais apsaugotas karys patirs Max(120-35)ŽT, tai yra Max85 ŽT.

Kai trempianti pabaisa atakuoja, galima efektyviai atakuoti (AM+20). Tačiau net sėkminga tokia ataka neapsaugos nuo tą tarpsnelį daromos trempimo žalos.

ĮGIMTI KERAI

Kai kurios pabaisos sugeba panaudoti magišką energiją, tai yra jos turi įgimtus kerus. Šie kerai nesiskiria nuo to paties pavadinimo mago ar žynio kerų.

Įgimti kerai įvyksta iškart, pabaisai panorėjus. Jai nereikia ištarti magiškų formulių ar atlikti tam tikrų gestų. Per vieną t ji gali panaudoti tik vienerius kerus, tačiau tuo pat metu ji gali atakuoti nagais ar smogti uodega. Be to, kai kurios pabaisos per tam tikrą laiką tarpą gali panaudoti tik keletą kerų.

Išimtimi yra drakonai, kurie būdami ganėtinai protingi, patys gali išmokti kerų. Juos naudodami drakonai turi ištarti tam tikrus žodžius, todėl tuo metu jie negali atakuoti nasrais.

Įgimtus kerus naudojančiai pabaisai kerų fiasko nebūna.

ŠAUDYMAS IR SVAIDYMAS

Dažniausiai prie būtybių šaudymo ir svaidymo atakos nurodyti keturi skaičiai. Tai reiškia, kad esant taikiniui pirmoje nurodytoje nuotolio atkarpoje, išreikštoje metrais, būtybės AM+5, antroje - AM priedo nėra, trečioje - AM-5, ketvirtoje - AM-20. Tačiau kai kurioms būtybėms nurodyti tik 3, 2 ar tik 1 skaičius. Tokiu atveju būtybė į toliau esančius taikinius nešaudo ar nesvaido.

Pavyzdžiui, mastigana, bėgiojanti medžių viršūnėse, svaido lipnų voratinklinės medžiagos gniuutulą. Atstumi nurodyti 20/40/60. Taigi, šis voras toliau kaip 60 m savo gniuotulo nusviesti negali.

NUODAI

Gyvatės, skorpionai ir kai kurios kitos pabaisos aukai gali suleisti nuodų. Jų poveikio aprašyme nurodytos dvi reikšmės, pvz., "nuodai stiprūs; mirtis arba Max100ŽT". Toks užrašas reiškia, kad nuodai mirtini, tačiau auka mirs tik tuo atveju, jei tikrinant imunitetą pagal lentelę KL-8 d%+(veikėjo imunitetas)<60. Jei tas skaičius bus didesnis už 91, nuodai išvis nepaveiks. O jei d% ir veikėjo imuniteto suma yra tarp šių skaičių, tuomet nuodai padaro Max100ŽT.

PABAISŲ LYGIS

Sutikta pabaisa nebūtinai bus lentelėje nurodyto lygio. Pavienės pabaisos gali būti ir aukštesnio lygio. Jei ŽM scenarijuje nėra numatęs pabaisos lygio, galima vadovautis pateikta lentele (L - pabaisų lentelėje pateiktas lygis).

1-50	L
51-70	L+1
71-85	L+2
86-92	L+3
93-97	L+4
100	L+5

Gaujose ar būriuose pabaisos paprastai būna nurodyto lygio, tik vadai gali būti aukštesnio lygio. Pabaisų lentelėse pateikti duomenys atspindi suaugusių būtybių charakteristiką.

Jaunikliai, suprantama, bus gerokai mažesnio lygio.

KAIP GAUTI ŽALĄ, DIDESNĘ UŽ 100 ŽT?

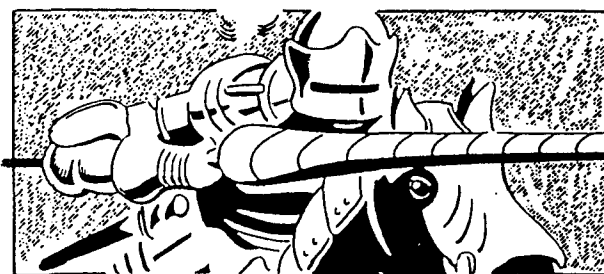
Norint nustatyti Max150ŽT, reikia mesti Max15ŽT ir rezultatą padauginti iš 10. Analogiškai nustatoma ir Max250ŽT, Max350ŽT ir pan. reikšmė.

Norint nustatyti Max120ŽT (Max140ŽT, Max160ŽT ir t.t.), reikia mesti Max60ŽT, o rezultatą padauginti iš 2 (nes 120/2=60).

Nustatant Max105ŽT reikšmę sudedame Max100ŽT ir Max5ŽT rezultatus, nors geriau 3xMax35ŽT.

Nustatant Max230ŽT metamas Max100ŽT, padauginama iš 2, o prie rezultato pridedama Max30ŽT vertė.

Naudojant daugybės veiksmą išmetami skaičiai būna daug maž vienodai pasiskirstę nuo 0 iki maksimumo. Sudedant kelis atskirai išmestus skaičius gaunamas rezultatas netoli intervalo vidurio. Kuo daugiau sudedama, tuo didesnė tikimybė, kad suma bus arčiau intervalo vidurio, tad patartina, jei galima, naudoti daugybą.



ĮVAIRIOS PABAISOS

AMEBOIDAI

Drebutynas. Dažniausiai tai netaisyklingo kubo (kraštinė iki 3 m) pavidalo būtybė, kurios kūnas primena drebučius. Gali įgauti bet kokią formą. Sunkiai įžiūrima (pastabumo VM-20). Lėtai šliaužioja požemiuose, pakeliui suvirškindama visą organiką. Kūno viduje gali likti nesuvirškinti ginklai, monetos, brangenybės.

Puola visa, kas gyva. Atakuoja deginančio skysčio švirkšlėmis (skaičiuojant gynybą neįskaitomi šarvai, tik skydas). Būtybė, į kurią pataikė švirkšlė, bus paraližuota (Bi ataka 20). Paralyžius praeina po 1-10 t.

Drebutyną žeidžia ginklai, ugnis ir elektra. Šalčio atakos tik lėtina pabaisos judesius (baudos AM).

Ochra. Tai raudonai rudos spalvos didžiulė ameba, kurią žeidžia tik ugnis, elektra ir šaltis. Ši pabaisa prateka pro siaurus plyšius, tirpina odą, medieną, vilną ir kitas organines medžiagas.

Sėkminga ataka aštrių ginklu tik suardo ochrą į 2-5 smulkias ochras. Ochra atakuoja iššaudama iš kūno po 2 mažas strėlines per t. Mažųjų ochrų strėlikių daroma žala perpus mažesnė (Max20ŽT).

Pudingas juodasis. Neprotingas 1,5-5 m skersmens visada alkanas gumulas. Gali šliaužioti sienomis, lubomis, pralįsti pro mažas angas.

Atakuoja pseudopodijomis, kurios daro skausmo žalą. Paviršius išskiria galingas virškinimo sultis. Todėl medinis ginklas po 2 kirstynių t suyra. Metaliniai ginklai, priklausomai nuo dydžio, atlaiko 4-8 t, magija jų nesaugo. Odiniai šarvai suyra per 2 sėkmingas pudingo atakas, o metaliniai - per 4-8. Akmens neveikia.

Pudingą žeidžia tik ugnis, elektra, šviesa. Šalčio atakos daro tik trečdali žalos. Atakos aštriais ginklais ir kerais paprastai tik suskaldo pudingą į keletą mažesnių, bet ne mažiau alkanų pabaisų. Mažųjų pudingų atakų dydis nedaug skiriasi nuo didžiojo pudingo atakos.

Lobių neturi, bet netoljese gali būti ankstesnių jo aukų nesuvirškinti likučiai, dažniausiai brangakmeniai.

Snarglys. Į jį lengva pataikyti, bet snarglį sužeidžia tik ugnis ir šaltis. Jis labai sparčiai ištirpina drabužius, odą. Medį ir metalą tirpina 8 t. Akmens neįveikia. Snargliai dažnai šliaužioja lubomis, sienomis. Nuo jų ir atakuoja savo aukas (slėpimasis 40). Aukos gynybą sudaro kovos be ginklo įgūdis, ViP, skydas ir magiško priedai. Šarvai praktiškai nesaugo. Palietęs kūną jis prilimpa ir verčia jį į snarglį. Snarglio neįmanoma 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 4 t sutirpina drabužius ir per 1-4 t paverčia auką snargliu. Deginant snarglį pusė ŽT naikina jį, pusė - žeidžia veikėją.

ANIS. Tai 2-2,2 m ūgio būtybė, primenanti perkarusį gyslotą senį ar senę. Oda tamsiai murzinai mėlyna,

plaukai, dantys ir nagai matiniai juodi. Akys blausios, žalsvai geltonos, tamsoje atspindi šviesą. Dėvi valstietiško stiliaus drabužius, tačiau jais nesirūpina, ir šie virsta skarmalais. Turi infraregą, puikiai girdi ir užuodžia.

Gyvena po 1-3. Anių apetitas klaikus, gali būti net tokį smirdantį žvėrį kaip dvokarvė. Kartais susideda su ograis, troliais, milžiniais. Labai stiprūs (kirstynių AM+10). Oda tvirta

lyg geležis. Aštrių ginklų žala aniu -5ŽT, o bukų +5ŽT.

Atakuoja tvirtais it plienas nagais ir dantimis. Anis įsikabina į auką, jei sėkmingai atakavo abejomis rankomis. Ištrūkti pavyks tą tarpšnelį, kuomet pasiseka jėgos rungtis, kur prie anio metimo pridedama +2. Sugriebęs anis kiekvieną tarpšnelį drasko ir kandžioja auką. Atsikratyti anio galima tik jį nukovus ar išsivadavus magijos dėka.

Anis turi įgimus kerus "Miglą" ir "Kūnamainystę". Kiekvieną iš jų gali panaudoti 2 kartus per dieną. "Migla" (Fi ataka 60) 50 m ar mažesniu atstumu nuo anio sukuria R5m miglos debesėlį, trukdantį žiūrėti (VM-40). Panaudojęs "Kūnamainystę" anis gali virsti aukštu žmogumi, ogru ar kitu 2-3 m aukščio humanoidu. Jo gajumas ir kitos savybės, išskyrus šarvuotumą, lieka tos pačios.

60% anių moka ogrų, 50% - milžinų, 30% - darytą bendrąją, 20% - kitų humanoidų kalbą.

ANTILOPĖS

Kardaragis. Tai stambi antilopė, sverianti iki 300 kg ir iki 160 cm aukščio per pečius. Gyvena savanose, retuose sausuose tropiniuose miškuose. Grupėse būna 10-50 patelių ir perpus mažiau patinų. Ir patinai, ir patelės raguoti.

Patinai labai karingi. Ragai nėra labai smailūs, bet priekinės jų briaunos labai aštrios. Ragai primena lenktus kardus ir atakose daro kardo žalą. Patino sužeistos būtybės oda savaitei pajuodojoja. Patelių atakos menkesnės, ragai daro Max20ŽT.

Oriksas. Taismulkesnė kardaragiui gimininga antilopė, sverianti iki 250 kg. Gyvenimo būdas labai panašus į kardaragių. Ir patinai, ir patelės raguoti. Ragai ilgi tiesūs, smailėjantys. Patinų dūris labai efektyvus.

ARCHARAS. Stambus kalnų avinas. Hareme turi 5-15 avių. Turi didžiulius suktus ragus kaip sraigės kiautas (plotis per ragus iki 1,8 m). Tarpusavyje kaunasi trenkdamiesi ragais. Priešus taip pat gali atakuoti taranuodami ragais.



ARKLIAI

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

Asilas. Nešulinis gyvulys. Paneša tiek, kiek ir paprastas arkllys. Apkrautas eina žmogaus greičiu.

Kulanas. Gyvūnas, panašus ir į arklį, ir į asilą. Kailis nuo šviesiai smėlinės iki raudonai rudos spalvos, išilgai nugaros - tamsi juosta. Uodega kaip asilo, su ilgu kutu. Ausys iki 25 cm ilgio. Gyvena grupėmis po 5-50 pusdykumėse, stepėse, sausuose kalnuose, kai netoliese yra vandens. Gali bėgti 85 km/val. greičiu.

Mulas. Tai arklio ir asilo hibridas. Užsispyręs gyvulys, susijaudinęs, susierzinęs gali kandžiotis ir spardyti. Mulas paneša 180 kg krovinį (9000 monetų). Mulo neįmanoma išmokyti pulti, bet puolamas ginasi.

Zebros. Ginasi dantimis ir priekinėmis kanopomis (užpakalinėmis retai). Bėga lėčiau už arklius, ir yra mažiau už juos ištvėringi. Tabūnuose būna 5-10 zebraų.

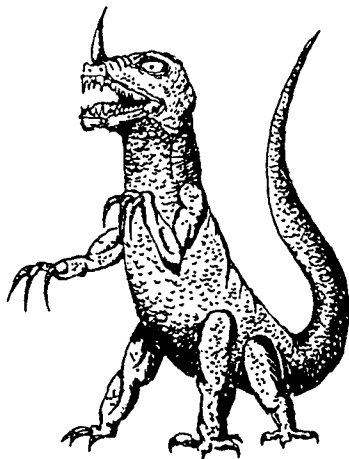
BABUINAS UOLŲ. Tai protingesnė ir stambesnė už paprastą babuiną beždžionė. Visaėdė, bet labai mėgsta mėsą. Įrankių ir ginklų nedaro. Kaip kuokas naudoja stambius kaulus ir pagalius. Gaujoms vadovauja stambūs agresyvūs, žiaurūs ir kerštingi 3-4-ojo lygio patinai. Tarpusavyje susikalba klyksmais. Gyvena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

BAZILISKAI

Paprastasis baziliskas. Apie 3 m ilgio aštuonkojis magiškas driežas. Gyvena požemiuose, urvuose, visuomet tamsiuose tankumynuose ar siauruose giliuose tarpekliuose.

Turi įgimtą keru "Akmeninimas". Bet kuri baziliskui į akis pažvelgusi būtybė suakmenėja (Bi ataka 45). Tikimybė, kad nustebintas veikėjas pažvelgs šiai pabaisai į akis, lygi (90-VaP)%. Bazilisko sužeista būtybė taip pat suakmenėja (Bi ataka 20). Jei kirstynėse veikėjas nežiūri į pabaisos galvą, kirstynių AM-20, o bazilisko AM+10. Sekant bazilisko galvą 50% tikimybė, kad žvilgsniai susidurs.

Prieš baziliską apšviestoje vietoje galima naudoti didelį veidrodį. Išvydęs save veidrodyje jis patiria Bi ataką nuo savęs (AM-10, bet jei veidrodis prastas,



bauda bus didesnė) ir gali pats suakmenėti!

Didysis baziliskas. Apie 5 m ilgio aštuonkojis driežas. Kartais naudojamas lobiams saugoti. Atakuoja pakėlus liemens priekį - kanda ir dreskia nagais. Nagai turi stiprių nuodų (Max60ŽT). 30% tikimybė, kad nagais sužeista būtybė suakmenės (Bi ataka 50). Iškvėptame ore yra vidutinių nuodų (mirtis arba Max40ŽT).

Žvilgsnis irgi veikia kaip įgimtas "Akmeninimas" (Bi ataka 55).

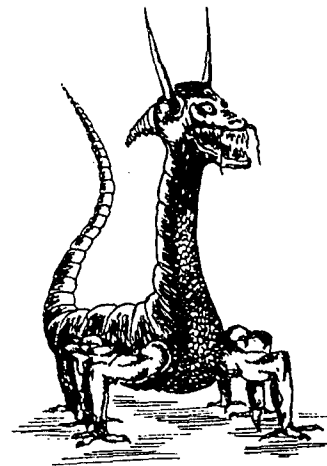
10% didžiųjų baziliskų turi įgimtą "Kosminę teleportaciją" ir gali persikelti į Grunto pasaulius.

BEGEMOTAI. Gyvena geluose vandens telkiniuose. Mėgsta ne Gilesnius už jų ūgį. Puikiai plaukioja ir nardo. Gyvena šeimomis. Šeimą sudaro patelės ir vienas galingas patinas. Patinai viengungiai gyvena po vieną. Minta vandens ir pakrančių žoliniais augalais, net ir pačiais grubiausiai.

Paprastasis begemotas. Maitindamasis naktį gali nueiti nuo vandens iki 5 km. Panėręs išbūna iki 5 minučių. Iltyš iki 70 cm ilgio, viena kainuoja iki 200 am. Meistrai ginklininkai, žiną gamybos paslaptis, iš odos gali pagaminti odinius skydus (gynybinis priedas +25).

Didysis begemotas. Maitindamasis naktį gali nueiti nuo vandens iki 15 km. Panėręs išbūna iki 30 minučių. Iltyš iki 1,8 m ilgio, viena kainuoja iki 2000 am. Iš ilčių meistrai ginklininkai, žinantys receptą, gamina kaulinius kardus +10, o iš storos odos - odinius skydus su gynybinio priedu 40.

BEHIRAS. Ši ropliška pabaisa primena apie 12 m ilgio storą gyvatę su tuzinu trumpų kojų ir krokodiliška galva. Behiras greitai bėgioja, neblogai laipioja. Atakuoja kąsdamas. Jei kandimo AM>80, apsvynios ir smaugs (dar Max50ŽT). Apsisukęs behiras smaugs ir kitus tarpnelius, kiekvieną t darydamas Max50ŽT, ir draskys 6 kojytėmis (Max20ŽT, YŽ-10). Gali praryti žmogaus dydžio padarą. Praryta būtybė kiekvieną t patiria Max30ŽT, bet be ypatingos žalos.



Per dieną gali paleisti 5-15 "Žaibų". Tai šaudymo ataka 30, Fi ataka 60, Max120ŽT.

Žarnyne galima rasti prarytų aukų daiktų: 20%, kad bus 1-5 brangakmeniai; 35%, kad bus 1-3 papuošalai, 20%, kad bus vienas nesuvirškinamas magiškas daiktas.

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 buvėnės bešniai ima grasinti jiems. Jei šie nesitraukia -

puola. Svaido akmenis (5/10/15/30 m, Max30ŽT). Urvažmogiškai kartais augina bešnius kaip savo "kambarinius" gyvūnus.

BIČAS. Stambus, iki 40 kg sveriantis dvikojis keturiarankis neprotingas insektoidas (panašus į vabzdį sutvėrimas). Skraido tik pažemiais, ne aukščiau kaip 10 m. Vaikšto dviem kojoms, todėl primena žmones. Bičai apaugę retais trumpais kietais plaukais, juodai ir žaliai margi. Jų rega prasta (VM-30), bet puiki uoslė (VM+40). Maistą renka pagal kvapą. Saugokitės, jei išsikvėpinote gėliniais kvėpalais!

Gyvenimo būdas panašus į bičių. Jų šeimose būna 15-20 darbininkų, viena motinėlė ir 1-2 atsarginės motinėlės. Šeimos gyvena iš augalų nupintuose būstuose. Laukuose galima sutikti darbininkų grupes po 1-5 bičius. Renka vaisius ir žiedus, kuriais maitina motinėlę ir perus. Suaugusi motinėlė yra apie 15 m³ tūrio - nes maisto atsargos kaupiamos jos kūne. Motinėlės mėsa itin skani, suvalgius jos kilogramą ar daugiau visą dieną AVM+10. Motinėlė per dieną padeda 2-3 kiaušinėlius, iš kurių per savaitę išsivysto lervutės, dar po dviejų savaičių - suaugę bičai.

Bičai gylio neturi, prireikus ginasi stipriais žandais ir priekinėmis "rankomis". Pirštų pora sudaro galin-gas žnyplės, kuriomis bičai karmo augalus lizdų sukimui. Gali čiurkštelėti 1-3 čiurkšles itin stipriai kvėpiančio skysčio (iki 4 m, Bi ataka 40). Nuo kvapo sąmonės netekusią būtybę bičai suriša augaliniais plaušais, ir, nuvilkę tolyn nuo lizdo, palieka.

BOLEKSAS. Tai nežinomo knygiaus sukurtas driežas su didele kupra ir didele trečia akimi kaktos viduryje. Ta trečioji akis - tai objektyvas, o kuproje - ritė su fotojuosta. Boleksai labai smalsūs, stengiasi pamatyti ką nors ypatinga ir nufotografuoti. Ką tik nufotografuotas kadras išsyk išryškina. Fotografuodami tamsoje gali naudotis įgimtu "Blyksniu" (Fi ataka 5). Boleksai aptinkami ir miške, ir urvuose, ir kalnuose. Kiti gyvūnai jų nemedžioja, nes boleksų mėsa nuodinga.

BRIEDIS. Šie stambūs žvėrys gyvena miškuose ir raistuose, upių pakrančių krūmynuose. Gali dešimtis kilometrų nuklysti į stepes ar tundrą. Minta medžių ūgliais ir žieve, krūmokšnių šakelėmis ir žolėmis. Gerai plaukioja ir net nardo. Ežeruose ir upių senvagėse ėda vandens augalus. Jų kojų pirštai gali plačiai išsiskėsti, todėl briedžiai neklimpsta klampiamame grunte. Pelkės briedžiams dažniausiai ne kliūtis. Turi labai gerą klausą ir uoslę. Rega prasta (VM-15). Tvermė nuo ugnies -20.

Ginasi ragais ir priekinėmis kojomis. Ragai tinka kautynėms rugpjūčio - gruodžio mėnesiais. Nesunkiai prijaukinami. Tam užtenka iš buteliuko pažindyti mažą briedžiuką, ir šis visam gyvenimui prisiriša prie šeimininko. Dviejų metų briedžiai gerai tinka darbui. Briedžiu gali joti iki 100 kg sveriantis veikėjas. Gerai supakuotame nešulyje paneša iki 120 kg krovinį. Dėl mažos tvermės karščiui netinka darbui, kai oro temperatūra didesnė už 20°C.

CHIMEROS

Gargoilas. Tai bjauri magiška būtybė, turinti ragus, nagus ir dideles iltis, dažnai yra sparnuota ir skraido. Oda primena pilką ar kitokios spalvos akmenį, todėl gargoilai dažnai palai-komi statulomis.

Gargoilai labai klastingi, pusiau protingi, atakuoja beveik visus besiantinčius. Jų neveikia "Miegas" ir "Apžavai". Gali pikiruoti.

Grifonas. Magiška būtybė: kūnas liūto, bet galva, sparnai ir priekinės kojos - erelio. Priartėjęs per 30 m grifonas nedelsdamas atakuoja (80% tikimybė). Stambūs grifonai skrisdami lengvai nusineša arklį. Grifonai labai mėgsta arklieną, tad arkliai jų labai bijo.

Laukiniai grifonai visada atakuoja besiantinčius prie jų lizdo. Jaunus grifonus galima prisijaukinti, jie tampa energingais, paklusniais "žirgais". Bet prijaukinti grifonai irgi stengiasi atakuoti arklius (60% tikimybė).

Hipogrifas. Fantastinė būtybė didžiulio erelio priešakiu ir arklio užpakaliu. Prijaukintu galima jodinėti. Nekenčia pegasų ir išsyk juos atakuoja. Minta žvėrimis. Peri ant stačių uolų, gali pikiruoti ir nusinešti žmogaus dydžio ar mažesnę auką.

Kokatrisė. Maža magiška pabaisa, kurios galva, sparnai ir kojos - gaidžio, liemuo - gyvatės. Skraido, bet gana lėtai ir netoli. Atakuoja snapu. Kokatrisės sužeista būtybė suakmenėja (Bi ataka 20). Gyvena sausumoje.

Mantikora. Ši fantastinė pabaisa žmogaus veidu turi aštrius iltis, liūto liemenį ir kojas, šikšnosparnio sparnus, uodegą su aštriais spygliais. Uodegoje yra 20



spyglių, kurie iššaunami po 4 per t (atstumai 10/20/30/50). Per parą atauga 2 spygliai. Paprastai gyvena ne-gyvenamuose kalnagūbriuose. Medžioja šernus, elnius, ožkas, o taip pat žmones, dvorfus ir kitas būtybes.

ČEISERIS. Tai pavojingas kačių kilmės plėšrūnas, sveriantis iki 30 kg. Medžioja grupėmis po 5-25. Puola ir humanoidus, kai čeiserių yra triskart daugiau. Atakuoja visi beveik vienu metu, paprastai silpniausią grupės narį. Labai vikrus, iniciatyva +3.

Čeiseriai atakuoja tik bėgančius ar puolančius. Jie sutrinka, kai auka stovi vietoje ir nebėga. Tuomet čeiseriai suka ratus aplink nejudančią auką ir klaidinai spygauja. Narsiausi čeiseriai prišokę mėgina lyg krim-stelėti, bet neatakuoja. Labai lėtai einant čeiseriai paprastai nepuola.

DIDBITĖ. Tai apie 30 cm ilgio labai irzli bitė. Dažnai puola netoli lizdo (iki 100 m) sutiktas būtybes (40% tikimybė). Kai iki lizdo <30 m - visada puls. Lizdas paprastai būna po žeme. Įgėlusi bitė gali žūti (30% tikimybė). Nuodai vidutiniai, mirtini, arba +Max50ŽT. Lizde ir prie jo būna >10 bičių. 40% jų yra 1-ojo lygio. Motinėlė - 2-ojo lygio (ataka 40), gildama nežūsta. Nuodų pakanka 5 įgėlimams.

Renka magišką medų. Vienoje akutėje telpa daugiau kaip puslitrus medaus. Suvalgius išgyjama 1-40 ŽT (primena "Didįjį gydymą"). Bet tiek medaus galima suvalgyti tik 3 kartus per parą.

DIDKRABIS. Tai didžiulis, 2,5 m ilgio ar didesnis neprotingas vėžiagyvis. Gyvena sekliuose gėluose ar sūriuose vandenyse: dideliuose ežeruose, jūrose, pakrančių upėse. Grobio tyko užsirausę seklumose ar pliažuose. Plaukti nesugeba. Paprastai atakuoja ju-dančius daiktus, stambesnius už triušį. Kaunasi abejomis žnyplėmis.

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

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

DIDSKORPIONIS. Nedidelio arklio dydžio, gyvena dykumose, sausuose kalnuose, olose, griuvėsiuose. Atakuoja vos išvydęs auką. Kaunasi griebdamas auką žnyplėmis ir geldamas uodega. Jei sugriebia abejomis žnyplėmis, ataka su gėluonimi palengvėja (AM+40).

Gėluonies nuodai stiprūs, mirtini (mirštama per 3 t) arba Max60ŽT.

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. Didvilčiai 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 žiurkės. Dažnai gyvena požemiuose, kur yra nemirėlių.

Vengia žmonių, puola tik iškvistos žiurktakių arba gindamos guolį. Gerai plaukioja, gali pulti ir vanden-nyje. 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.

DIDŽUVĖS

Didysis ešerys. Iki 3,5 m ilgio. Gana baugštus, nepuola. Griebia maisto kąšnius ne didesnius už miškavaikį. Šiuos ešerius ant priešų kartais užsiundo niksės.

Didžioji sterlė. Iki 9 m ilgio, labai šarvuota. Gana plėšri, dažnai puola stambius gyvūnus. Gali praryti vidutinio dydžio žmogų ar smulkesnę būtybę. Skrandyje prarytieji paraližuojami (Bi ataka 35) ir patiria Max20ŽT/t nuo virškinimo sulčių.

DYGLIAKIAULĖS. Tai stambūs graužikai, min-tantys augaliniu maistu - žole, medžių lapais, žieve. Gyvenimo sritis - nuo dykumų iki tropinių miškų. Nugara, šonai ir uodega apaugę ilgais dygliais. Ginasi kandžiodamiesi ar taranuodami atbuli (duria 1-10 dyglių).

Didžioji dygliakiaulė. Kūnas pilkas, iki 2,5 m ilgio. Dygliai raudonai baltai skersai dryžuoti, iki 1 m ilgio. Dyglys daro Max25ŽT. Gali šaudyti dygliais atgal ar į šonus. Šaudančių dyglių turi 20-100. Per t gali iššauti 9 dyglius į 3 taikinius (10/20/40). Gerai išmiegojus atauga 20 dyglių.

Juodoji dygliakiaulė. Juodas ar tamsiai rudas iki 1 m ilgio žvėris. Kasa iki 4 m gylio ir iki 10 m ilgio urvus. Dygliai juodai baltai skersai dryžuoti, iki 40 cm ilgio. Dyglys daro Max10ŽT. Gali smogti uodega (duria 1-10 dyglių).

DRIADĀ. 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 pri-

siliečia prie savojo medžio ir susilieja su juo. Ji gali atakuoti prie jos besiartinančią būtybę galingais "Apžavais" (tai Psi ataka 50). 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.

DRIEŽAI DIDIEJI. Tai padidinti įvairūs driėžai. Dažnai jų savybės gerokai skiriasi nuo mažųjų giminių.

Didgekonis. Tai apie 1,5 m ilgio žydrai melsvas driėžas su oranžiniai raudonomis dėmėmis. Naktinis plėšrūnas. Medžioja stambiuosius vabzdžius, paukščius ir kitus gyvius. Gerai laipioja sienomis, lubomis, medžiais, nes jo kojos itin kibios.

Didysis chameleonas. Apie 2 m ilgio (su uodega 3,5 m) driėžas, prirėikus greitai keičia odos spalvą ir susilieja su aplinka (slėpimasis 70). Gaudydamas smulkius gyvūnus iššauna 1,5 m ilgio lipnų prisisiurbiantį liežuvį. Pataikęs liežuvis prisisiurbia prie aukos. Kitą t chameleonas prisitraukia auką ir kanda jai. Buki chameleono dantys daro triuškinimo žalą. Mažo žmogaus dydžio gyvius gali atakuoti dantimis ar ragais, be to, artėjantiems iš nugaros tuo pačiu metu gali smogti uodega.

Didysis drakas. Apie 1,8 m ilgio driėžas, kurio šonkaulių ataugos gali atsilenkti į šonus ir ištempti tarp jų odos raukšles. Tokiu būdu drakas sklendo. Gyvena retuose aukštų medžių miškuose. Retkarčiais aptinkamas negiliose olose, kur slepiasi nuo karščio ar šalčio, arba siauruose tarpekliuose. Plėšrus. Alkani didieji drakai gali pulti ir žmones.

ELNIAS TAURUSIS. Gyvena miškuose, upių pakrančių krūmynuose, alpinėse pievose. Minta žolę, taip pat medžių ir krūmų lapais, pumpurais, ūgliais. Turi labai gerą klausą ir uoslę (pastabumas +20). Yra dvi elnių rūšys: maralai - kalnų miškų, o vapičiai - lygumų miškų elniai.

Ginasi ragais ir priekinėmis kojomis. Ragai tinka kautynėms rugpjūčio - balandžio mėnesiais.

Iš pantų, dar nesukietėjusių maralų ragų, nupjautų birželio - liepos mėn., patyrę žolininkai sugeba išvirti, nors tai itin sunku, gėralą "Pant-Okri". Išgėrus jo parai visi prigimties priedai, išskyrus žavumo, padidėja +5.

ERNIS. Stambus, labai stiprus, vikrus ir išsvermingas kiauninis žvėris. Ilgaplaukis kailis tamsiai rudas, gerai saugo nuo šalčio. Gyvena po vieną. Kartais medžioja smulkius kanopinius žvėris.

FORORAKAS. Fororakai - stambūs, iki 3 m aukščio plėšrūs bėgiojantys neskraidantys paukščiai, panašūs į stručius, turintys stiprų snapą. Gyvena kraštuose, kur tebėra neišnykusių kardadančių, mamutų ir kitų senovinių žvėrių. Minta smulkiais gyvūnais, alkani neabejodami puola žmogaus dydžio būtybes. Kerta snapu (Max40ŽT) ar spiria koja (Max40ŽT).



Kai kuriuose kraštuose fororakai treniruojami ir naudojami kaip koviniai ar jojami gyvūnai. Jodinėti neprijaukintu fororaku - itin sunku. Šis paukštis prijaukinamas specialiais kerais arba jei yra auginamas nuo paukščiuko amžiaus.

GARGŪNAS. Magiška buliaus pavidalo žolėdė, bet agresyvi pabaisa, apaugusi geležiniais žvynais. Aptinkama kalvotose lygumose. Atakuoja ragais (įsibėgėjęs - žala dviguba) ar alsavimu. Iškvėpia 15 m ilgio, 3 m pločio kūgio formos garų debesį (Fi ataka 30). Nuo garų auka suakmenėja. Pėr parą gali alsuoti 1-5 kartus. Gargūnus atakuojant alsavimu ar akmeninimo atakomis AM-40.

Gargūnai - drakonų priešai ir atakuoja juos vos išvydę. Prieš drakonus jų alsavimas smogia 30 m garų čiurkšle. Gargūnas visada rezerve turi vieną alsavimą drakonams. Prieš kitus jo nepanaudos net mirties akimirka.

GYVATĖS. Savo iniciatyva paprastai nepuola gyvūnų, kurių negali praryti. Stambius gyvūnus puola tik gindamasi, išgąsdinta ir pan. Gyvena beveik visur, bet nemėgsta labai karštų ir labai šaltų vietų.

Barškuolė. Tai 3 m ilgio gyvatė rudais ir baltais žvynais. Uodegos gale iš senų išnarų likučių sudarytas barškalas. Barškindama jį barškuolė perspėja: "Nelįsk prie manęs!" Nuodai stiprūs: mirtis per 1-5 t arba Max55ŽT. Labai greita: IM+4, dvi atakos per t. Turi infraregą kaip ir duobiagalvė gyvatė.

Duobiagalvė. Tai apie 1,5 m ilgio žalsvai pilka gyvatė, ties kurios šnervėmis yra 2 mažos duobutės, veikiančios kaip infraregos akutės, jaučiančios šilumą per 15 m. Labai mikli (IM+5). Nuodai labai stiprūs: mirtis per 5 t arba Max50ŽT.

Jūrgyvatė. Gerai prisitaikiusi gyventi jūroje. Vidutiniškai 2 m ilgio, bet gali būti ilgesnė (+1 m, +1 lygis). Įkandimo žala nedidelė (Max5ŽT), nuodai vidutiniai: mirtis per 5-10 t arba Max25ŽT. Kartais pačios atakuoja plaukiančius žmones. Sausumoje negyvena, tad ant kieto paviršiaus juda nerangiai.

Kandikė. Tai apie 2 m ilgio nenuodinga aštriadantė gyvatė, labai greita (2 atakos per t). Padaro Max25ŽT. Jei gyvatė ilgesnė, maksimali žala didesnė (+0,5 m, +Max25ŽT, +0,5 lygio).

Kobra spjaulė. Iki 2 m ilgio gyvatė, galinti ne tik kirsti, bet ir spjauti nuodų čiurkšlę priešininkui į akis (2/4/6 m), tuomet į gynybą neįskaitomi šarvai. Įkirtus nuodai vidutiniai: mirtis per 1-10 t arba Max40ŽT. Jei spjūvio ataka sėkminga, 10% tikimybė, kad pataikė į akis (apakimas 1-2 paroms, 50%, kad visam laikui, ir padaro Max40 skausmo ŽT). Ant sveikos odos patekę nuodai daro Max20ŽT, bet tokiu atveju jie silpni. Puldama spjauna (70% tikimybė) arba kerta. Nuodų

pakanka 5-10 spjūvių arba 30-50 įkandimų.

GORILA. Gyvena tankiuose drėgnuose miškuose, grupėmis po 5-20. Trečdalis grupės - patinai. Minta augalinių maistu. Neagresyvios. Įsiveržėlius gąsdina vyriausieji grupės patinai - bėga į priešininką grėsmingai daužydami kumščiais į krūtinę, kuri dunda lyg didžiulis būgnas, bet pribėgę per 2 m sustoja.

GRIFAI. Šie maitėdžiai paukščiai gyvena vidutinio klimato ir tropinių kraštų lygumose. Puikiai mato. Sklandydami aukštai danguje lavonus pastebi per 10 km, o judančius sunkiai sužeistus gyvūnus - net per 15 km. Jei sužeistasis dar gyvas, grifai, ypač didieji, gali mėginti jį pribaugti.

Kautynių metu grifai pasirodo po 5-10 t, kai nugriūna pirma nukauta, užmigdyta ar sustingdyta būtybė. Jei per 6 m nuo jos nebus judrių kovotojų, grifai ims lesti. Kiekvieną t atakuos 1-5 grifai.

Paprastasis grifas. Aukštis 1 m, plotis per sparnus 1,5 m.

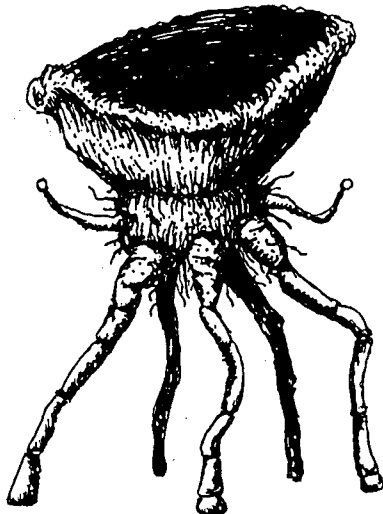
Didysis grifas. Aukštis 1,7 m, plotis per sparnus 3 m.

GRYBAI

Bazidirondas. Šis judrus iki 2 m aukščio grybas turi 5-6 kotus ir primena oranžinę ūmėdę suodžių juodumo kepuraitę. Jo ginklas - dviejų rūšių sporos. Vienomis šauda (ataka 40, 3/6/12 m). Antodos patekusios sporos sukelia skausmo priepuolį (stiprūs nuodai, Max40 ŽT) po to sudygsta ir sekina organizmą (stiprūs nuodai), ir kiekvieną t aukos jėga ar sveikata sumažėja per 5. Vienai iš prigimčių pasiekus 0, veikejas žūva, ir atgaivinti jo nebegalima. Prigimties nykimą stabdo ligos gydymas ar kiti panašūs kerai, bet ir sustabdžius, prigimtis neatsistato. Prigimtį vėl pakels tik magiškos priemonės

Antra sporų rūšis - haliucinogeninės sporos, kurias bazidirondas gali subrandinti pastovėjęs du tarpšnelius. Subrendusios sporos pasklinda R3m zonoje, ir išsilaiško ore 1 T. Įkvėptos sporos sukelia 5 t trunkančias haliucinacijas (stiprūs nuodai):

1. Auka klimpsta pelkėje, todėl nusivelka šarvus, numeta visus sunkius daiktus.
2. Atakuoja voras, tad auka ima paklaikusiai kapoti orą.
3. Auka susitraukia iki sprindžio dydžio, tad ima maldauti, kad vėl ją "išaugintų".
4. Laikomas daiktas virsta gyvate, tad sviedžia jį tolyn.
5. Auka dūsta, suklumpa susigriebusi už gerklės (1-10 t nebesusigauja kas dedasi aplink).
6. Burnoje aitrus nuodų skonis, tad puola ieškoti skystimo burnai išskalauti.



7. Draugai užsikrėtę maru, tad bėga nuo jų.

8. Kūnas ima tižti lyg vaškis, ir auka mėgina vėl save sulipinti.

9. Ant nugaros užšoka lūšis, tad nusviedžia kuprinę žemėn ir sukapoja kardu.

10. Užsidega drabužiai, auka nusiplėšia juos ir šarvus arba šoka į artimiausią upelį ar kūdrą.

Grybšis geltonasis. Šis pavojingas grybas auga geltonais lopais po 1 m², nors šie lopai gali susilieti į didelį plotą. Grybšį žeidžia tik ugnis (deglas darys Max20ŽT) ir elektra. Lėtai virškina medieną, odą ir pan. Metalo ir akmens neįveikia.

Paliestas grybšis išpurškia (50% tikimybė) R3m sporų debesį. Įkvėptos sporos - labai stiprūs nuodai (mirtis per 6 t arba Max30 ŽT). Sporoms patekus ant odos būtybė patiria Max15ŽT, tuomet šio agresyvaus gleivūno nuodai vidutiniai.

Pilkadrėgis. Ši šliaužiojanti klaikybė primena šlapią pilką akmenį, todėl sunkiai įžiūrima akmenų fone (pastabumo AM-30). Atakuoja šokdamas ir smogdamas pseudopodija, kuri išskiria rūgštį, plikai odai darančią Max80ŽT/t. Rūgštis tirpina metalinius paprastus šarvus ir ginklus (suyra per 5-10 t), magiškus - per 1-5 T. Po pirmos sėkmingos atakos pilkadrėgis prikimba ir kiekvieną t daro po Max80ŽT.

Atakuojant pilkadrėgį ugnimi ir šalčiu AM-40. Jį žeidžia paprasti ginklai ir elektros atakos. Pilkadrėgių "guolyje", kuriame būna 1-3 pabaisos, kartais galima rasti magiškų akmeninių daiktų (ŽM nuožiūra).

Smaugrybis. Požemiuose, urvuose augantis grybas. Labai retai aptinkamas ir miškuose. Iš hifų sudaro tvirtą kilpą, kurią užmeta ant prisiartinusio gyvūno ir smaugia. Jei užmetė sėkmingai, darys Max25ŽT/t. Kilpa ne tik smaugia, bet ir išskiria virškinimo sultis (silpni nuodai, daro Max10ŽT). Kilpą galima nukirsti rankoje turėtu ar tuoj pat ištrauktu kardu (turi pavykti SvB ir ViB). Mėginant kilpą nutraukti plikomis rankomis turi pavykti SvB ir Jė(-40)B.

Jei smaugrybio ataka nesėkminga, jis mikliai įtraukia savo kilpą ir pasislepia akmenyje ar medyje išėsdin-tame urvelyje.

Spieglys. Tai didelis grybas. Gyvena urvuose, gali lėtai šliaužioti. Per 20 m pajunta šviesą, už 10 m - judėjimą ir ima šaižiai spiegti 1-5 t. Kiekvieną spiegi mo tarpšnelį yra tikimybė, kad spiegi mą išgirs klajojanti pabaisa, kuri atvyks per d10 tarpšnelių.

Zygomos. Tai iki 5 kg sveriantis grybas, parazituojan-tis gyvūnuose, sveriančiuose iki 120 kg. Vieną savaitę gali augti dirvoje, kol suranda šeimininką, tai yra organizmą, kuriame parazituos. Zygomai mėgsta didskruozdes, didžiurkes, vilkus ir kitus plėšrius gyvūnus, bet puola ir stirnas, šernus, žmones. Pajutęs šeimininką atakuoja jį. Jei per 5 atakas nepajėgia įveikti, staigiai slepiasi (slėpimasis 70). Jei atakos buvo nesėkmingos, energiją išsekvojęs zygomos gali žūti nuo išsekimo (žr. lentelę). Pasislėpęs kaupia jėgas naujoms atakoms.

Atakai pavykus zygomos prisitvirtina prie šeimi-ninko sprando, galvos ar nugaros, padarydamas Max20ŽT. Pats zygomos lieka kaboti ant sprando, galvos ar nugaros. Nuimti galima apipylus stipria degtine ar rūgštimi ir nuplėšus (ViB; jei auka pati mėgina

Kiek dienų išsėjosi ir kiek įgijo atakų	Tikimybė %, kad zygomai žus nuo išsekimo
1	75
2	50
3	25
4	10
5	5

nuplėšti - Vi(-30)B). Nenuimtas zygomai per 3 t, darydamas po Max10 ŽT/t, įaugina grybiu, ir ima valdyti šeimininką. Grybiu veikia kaip stipri liga. Įaugusį zygomą galima sunaikinti užmušus jį ir panaudojus ligos gydymą. Jei užmušamas tik kabantis kūnas, po 3 t grybiu ima veikti kaip itin stiprus mirtini nuodai. Jei imunitetas iš dalies padeda, tuomet auka patiria žalą, kurios maksimumas lygus jos maksimaliam gajumui.

Maitindamasis šeimininko kūnu zygomai per kelias savaites išauga ir pasidalija perpus. Šeimininkas ima elgtis kaip berserkas - puola pasitaikiusius gyvūnus. Šeimininko atakos išlieka senosios, tik prie gajumo ir tvermės prisideda grybo gajumas ir tvermės. Atakos metu naujasis zygomai mėgina persikelti ant naujojo gyvio. Šeimininkas per 2-12 savaičių išsenka ir žūsta. Zygomai kurį laiką dar maitinasi lavonu.

GULBĖS. Paprastai gyvena poromis, dažnai su 1-3 jaunikliais. Įsibrovusius į teritoriją atakuoja smogdamas abiem sparnais. Smūgis sparnu būna dvejetainis - minkštasis sparno plokštuma ir triuškinantis sparno sulenkimas. Smūgis plokštuma svaigina, tai Bi ataka 30. Apsvaigintieji kitą t negali atakuoti. Lizdo nesaugančios gulbės - kai neperi kiaušinių ir jaunikliai užaugę - pajutusios priešą pakyla ir nuskrenda.

Paprastoji gulbė. Aukštis 1,5 m, plotis per sparnus 2 m. Svaigina iki 4-ojo lygio padarus.

Didžioji gulbė. Aukštis 3 m, plotis per sparnus 4 m. Gyvena didžiuosiuose ežeruose ir upėse. Svaigina iki 10-ojo lygio būtybes.

HIENA. Stiprus plėšrus žvėris. Minta liūtų, leopardų grobio likučiais, nors ir pačios hienos dažnai medžioja. Kelios hienos gana nesunkiai sumedžioja stambias antilopes, net gali nuvaryti liūtą nuo grobio. Seni liūtai neretai baigia gyvenimą hienų pilve. Hienos turi galingus žandikaulius, kurie nesunkiai trupina net raganosiu ir dramblių kaulus. Gali bėgti 65 km/val. greičiu. Nuo mažens auginamos hienos nesunkiai prijauginamos.

HIENINIS ŠUO. Šie margi šunų giminaičiai gyvena savanose didelėmis grupėmis - po 5-20. Labai vikrūs, spėja per ėjimą du kartus atakuoti, tačiau jų dantys gana smulkūs, todėl daro nedidelę žalą. Gali bėgti 55 km/val. greičiu. Medžioja smulkesnius gyvūnus.

JAUČIAI. Visi jie gali atakuoti įsibėgėję (AM+10, dviguba žala, YŽ+10).

Buivolas. Gyvena karšto klimato kraštuose - sava-

nose, kalnuose, miškuose, užpelkėjusiose džiunglėse, krūmų priaugusiuose upių slėniuose - visada netoli vandens. Bandose būna iki 20 buivolų. Minta vandens ir pakrančių žolėmis.

Agresyvūs. Dažnai patys puola plėšrūnus ir ilgai juos persekioja. Didelė Bi tvermė ir imunitetas.

Jakas. Tai per pečius iki 2 m aukščio jaučiai, gyvenantys aukštai šaltuose kalnuose - akmenuotose pievose ir dykynėse. Grupėse būna apie 5 jakus. Ragai iki metro ilgio, nestori, užlenkti į šonus pirmyn bei aukštyn. Nugara kuprota. Kūnas apaugęs ilgais tankiais gaurais, kurie papilvėje sudaro ilgą, žemę siekiantį "sijoną". Turi itin gerą uoslę. Buliai labai agresyvūs. Neabejodami puola juos persekiojančius plėšrūnus ar žmones.

Stumbras. Aukštis per pečius - iki 2 m. Ragai trumpi, stori, aštrūs. Patinai sveria iki 1200 kg. Patelės trečdaliu smulkesnės. Gyvena miškuose. Minta žolę ir medžių bei krūmų lapais ir šakelėmis. Nors yra stambaus sudėjimo ir sunkūs, labai vikrūs ir greitai - patinai gali atakuoti dukart per t. Bėgdami peršoka 2 m aukščio kliūtis.

Tauras. Aukštis per pečius iki 2 m. Ilgų kojų, raumeningas, grakštus. Ragai ilgi galingi šviesūs. Buliai juodi su balta juosta nugaroje, karvės - žalos. Gyvena miškastepėse ir retuose miškuose. Pasitaiko ir tankiuose miškuose. Pikti ir agresyvūs. Labai vikrūs ir greitai - patinai gali atakuoti dukart per t.

KATĖS. Atsargios. Paprastai vengia kautynių. Alkanos puola grobį, kurį gali įveikti. Atakuos netikėtai išgąsdintos, užspeistos kampe ir pan. Medžioja dažniausiai iš pasalų. Daugelis kačių gerai laipioja medžiais ir uolomis, toli nušoka.

Dura. Primeną iki 5 kg sveriančią naminę katę. Gyvena miškuose, džiunglėse, lygumose. Gerai maskuojasi (slėpimasis 50). Visus žmogaus dydžio ar mažesnius judančius šiltus daiktus laiko teisėtu savo grobiu. Stambesniems gyvūnams kimba į pažeidžiamas vietas (žmogui - į nešarvuotas kojas, veidą), stengiasi perplėsti miego arteriją, iškabinti akis. Netekusi pusės gajumo sprunka slėptis.

50% tikimybė, kad dura medžioja viena, 50% - kad grupėmis po 1-10. Duros seilės nuodingos: vidutiniai ar stiprūs nuodai, mirtini arba Max30ŽT ir svaigulys vienai valandai (AVM-20).

Gepardas. Ilgakojis, dėmėtas, puikiai bėgiojantis žvėris. Medžioja nedideles ir vidutines antilopes - prisėlina, po to puola. 200-300 m atstumą gali bėgti 100 km/val. greičiu. 60 km/val. greičiu gali bėgti iki 2 km.

Irbis. Tai iki 1,5 m ilgio katė (uodega - dar 1 m). Masyvaus kūno sudėjimo, kojos potrupės. Kailis pilkas, dūminio atspalvio su stambiomis žiediškomis ar smulkiais ištais juodomis dėmėmis. Gyvena kalnuose alpinėse pievose, tarpekliuose, mėgsta uolingas vietas. Žiemą nusileidžia į kalnų miškus. Paprastai minta kalnų ožiais, taip pat - kalnų aviniais, šernais. Tarp paprastų irbių pasitaiko ir dūminių irbių, turinčių magišku savybių.

Irbis dūminis. Tai magiška, protinga būtybė. Išvaizda nesiskiria nuo savo giminaičio, tik pusmetriu už jį ilgesnė. Jos kailis turi ryškesnį dūminį atspalvį.

Pavojaus akimirka dūminis irbis gali virsti aitrių dūmų debesiu (R3m), kuris stingdo priešininką 1-5 t (Bi ataka 30, jei irbio lygis aukštesnis, prisideda po 5 už lygi). Dūmais virtęs irbis po 2 t gali atgauti savo pavidalą ir atakuoti sustingdytą priešininką, nors dažniausiai nuskrenda, o jei netoliese yra debesų - pasislepia juose.

Jaguaras. Kūno ilgis 1,2-1,8 m, uodega - dar 0,6 m. Kresnesnis už leopardą. Gyvena tropiniuose ir subtropiniuose miškuose, mangrovuose, pelkėse, krūmuose, kaip taisyklė - prie vandens. Puikiai laipioja ir plaukioja.

Karakalas. Kūno ilgis iki 75 cm. Gyvena krūmuotose dykumose ir pusdykumėse. Turi aštrią regą, tad jo pastabumas +50.

Labai vikrus, pasižymi greita reakcija - iniciatyva +3, atakuoja dukart per t. Nušoka 4,5 metro. Atakuodamas griebia už kaklo arterijos. Kai veikėjo kaklas nešarvuotas (šalmas be antsprandžio), o žalos d% iškrenta 99-100, perplėšia arteriją, ir per 2 t veikėjas miršta. Turi įgimtą "Raminimo strėlę" (Bi ataka 40; 10/20/30m), kurią gali panaudoti 5 kartus per parą. Paveiktasis 6 t atakuoti gali, jei pavyksta valios bandymas -10.

Kai kuriuose kraštuose su prijaukintais karakalais medžiojamos nedidelės antilopės ir paukščiai.

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

Leopardas. Kūno ilgis 1,2-1,8 m, uodega - dar apie 1 m. Gyvena labai įvairiuose kraštuose - nuo tropinių miškų iki pusdykumių ir kalnų miškų. Būstus įsitaiko olose, uolų plyšiuose. Aktyvūs vakare, pirmą nakties pusę ir anksti rytą. Minta žvėrimis, kuriuos sugeba įveikti. Jų priešai - tigrai ir vilkai.

Liūtas. Kūno ilgis iki 2,8 m, uodega dar 1 m. Gyvena tropiniuose miškuose ir savanose. Liūtai gyvena grupėmis, kurios vadinamos praidais.

Lūšis. Kūno ilgis 1,2 m, svoris iki 25 kg. Gyvena vidutinės ir šaltosios juostos miškuose. Puikiai laipioja po medžius (lipimas 90). Letenos labai plačios, todėl lengvai vaikšto sniegu. Medžioja sėlindama ir šuoliais persekiodama auką, arba liuoktelėdama iš pasalos medyje.

Pantera tamsos. Juodas žvėris, labai primenantis juodąją panterą (juodąjį leopardą). Jos gyvenimo būdas panašus į paprastą leopardą. Tačiau aplink save R10m zonoje gali sukurti "Tamsos uždangą", netrukdančią jai pačiai, o kitus veikiančią kaip "Tamsos" kerai. Uždanga išsilaiko 3 T. Šiuos kerus pantera gali panaudoti 2 kartus per parą.

Puma. Apie 2 m ilgio. Kailis gelsvai rudas, lygus. Gyvena kalnų miškuose ir net kalnų lygumose. Minta gyvūnais, kuriuos tik įveikia. Gerai bėgioja, laipioja ir plaukioja, nors plaukioti nemėgsta.

Tigras. Kūno ilgis iki 3,2 m, uodega dar 1 m. Gyvena vidutinės, šiltos ir karštosios juostos miškuose. Medžioja visus, ką įveikia. Gauda ir žuvis, krabus, krokodilus, nes puikiai plaukioja. Išgyvena iki 40-50 metų.

KIRMĖLĖS

Balkšvakirma. Tai labai stambi kirmėlė, gyvenanti urvuose, kuriuos išsirausia uolienose su gruntiniais vandenimis. Ji aptinkama ir šaltiniuose, požeminiuose upeliuose, karstinėse įgriuvose. Ilgis iki 6 m, storis - kaip žmogaus liemens. Visaėdės, bet labiau mėgsta mėšą.

Medžioja iš pasalų. Pradžioje paprastai atakuoja vandens čiurkšlėmis (ataka 40, Max40ŽT), jų gali paleisti 1-10. Parmušą auką pribaugia 6 čiuptuvais, kurie aštrūs kaip kardai.

Užpulta balkšvakirma pasinaudoja įgimtais "Maskuotės" ir "Minčių skaitymo" kerais. Priekinė kūno dalis (apie 2 m) įgyja atakavusios būtybės priešingos lyties atstovo pavidalą. Jei atakavo vyras, balkšvakirma įgaus jo svajonių moters pavidalą, jei atakavo dvorfė - dvorfo, jei tigras - tigrės ir pan. Tačiau šis pavidalas bus šešiarankis su šešiais kardais (ar su šešiomis letenomis). Užsimaskavusios balkšvakirmos grožis veikia kaip Psi kerai (ataka 50) su priedu, lygiu priešininko MeP.

Likus dešimtadaliui gajumo balkšvakirma mėgins pasislėpti. Jei negalės - numes priekinę kūno dalį, o užpakalinę nušliauš gilyn. Priekis atauga per mėnesį.

Cecilija. Tai apie 9 m ilgio kirmėlė. Atakuoja didžiule burna ir aštriais dantimis. Cecilija gali praryti atakuojamąjį (rijimo priedas 20). Prarytasis patiria Max40ŽT per kiekvieną t, kol cecilija gyva, ir dar 3 t po jos mirties.

Griausmakirmis. Tolimas purpurkirmos giminaitis, 2-6 m ilgio. Gyvena dykumose didelėmis grupėmis (nuo 10 iki 200), minta tam tikromis uolienomis ir krūmų šaknimis. Grupė greitai (apie 10 m/t) juda po žeme 2-20 m gylėje, ir tuomet girdisi lyg griaustinio grumėjimas po žeme. Judėdami naudoja įgimtus "Tuneliukus". Jei griausmakirmiai šliaužia netoli paviršiaus, žemė banguoja lyg jūra, todėl siūbuoja medžiai, gali sugriūti pastatai. Kartais sausrų metu atklysta ir į nedykumų kraštus, kur dažnai nugrauzia medžių šaknis. Tuomet miškuose matosi be vėjo išvirtusių medžių juostos.

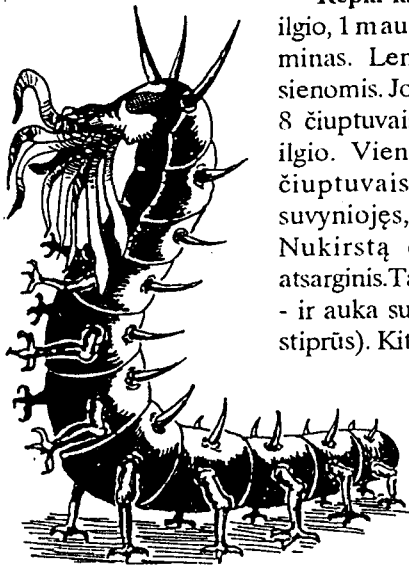
Niekada neatakuoja. Paviršiuje užpultas panyra žemėn. Tiesa, gali spjaudyti kumščio dydžio akmenis (Max20ŽT, ataka 10, paleidžia 3-5 akmenis iš karto, iš viso apie 30 akmenų, atstumai 5/10/20/30).

Purpurkirma. Tai didžiulė gleivėta iki 30 m ilgio ir iki 2-3 m storio žieduotoji kirmėlė. Ji rausia urvus žemėje ir minta žeme, bet jai kartais it vitaminų reikia mėsos. Atakuoja kąsdama. Žmogaus dydžio auką gali išsyk praryti. Praryta būtybė nuo virškinimo sulčių kiekvieną t patiria Max30ŽT, bet be YŽ.

Kūno gale yra tvirtų aštrių nuodingų šerių kuokštas. Juo ginasi nuo puolančių iš užpakalio. Šeriais įdurta būtybė paralyžuojama savaitei (nuodai stiprūs, paralyžius ar Max50ŽT).

Atakuodama iš po žemių gali apstulbinti auką (tada iniciatyva +3). Kai purpurkirma lenda į paviršius, jos uodega išlenda tik po 3-8 t. Purpurkirmų urvai siauri, tad juose šios kirmėlės gali atakuoti tik galva ar uodega. Uodega veikia gana savarankiškai, kadangi joje yra

papildomos smegenys ir akys. Net užmušus galvą uodegos galas lieka gyvas. Tada purpurkirma pasidalina pusiau, ir uodeginis galas lieka kaip 8-ojo lygio pabaisa. Po kurio laiko purpurkirma regeneruoja. Tad norint nukauti purpurkirmą, reikia užmušti ir galvą, ir uodegą.



Rėpla lavoninis. Tai iki 3 m ilgio, 1 m aukščio daugiakojis kirminas. Lengvai bėgioja žeme, sienomis. Jo maža burna apsupta 8 čiuptuvais, kiekvienas 50 cm ilgio. Vienu metu atakuoja 6 čiuptuvais, o kitus laiko suvyniojęs, kad nesipainiotų. Nukirstą čiuptuvą pakeičia atsarginis. Taiklus smūgis čiuptuvu - ir auka suparalyžuota (nuodai stiprūs). Kitokios žalos čiuptuvai nedaro. Paralyžuotą auką suėda. Paralyžius praeina po 1-10 T. Randami požemiuose, tamsiuose tarpekliuose, miškų tankumynuose.

Siurbūnė. Tai didžiulė 1-2 m ilgio dėlė, gyvenanti pelkėse. Atakuoja burna. Siurbūnės seilės nuodingos (nuodai stiprūs, paralyžius ar AM-20). Paralyžavusi auką siurbūnė prisisiurbia ir čiulpia kraują bei audinius (Max30ŽT/t). Nuimti galima tik negyvą. Aukai mirus atsikabina ir pasislepia.

KROKODILAI. Gyvena šiltų kraštų gėluose ežeruose, upėse, kituose vandens telkiniuose. Kai kurie gyvena sūrokuose vandenyse. Beveik visą laiką prabūna vandenyje. Panėrę išbūna iki 2 valandų. Rytis ir pavakariais mėgsta šildytis sauleje. Medžioja dažniausiai naktį. Minta žuvimi, bet neatsisako bet kokio kito grobio. Gali ilgai badauti. Jauni krokodilai gali bėgti 12 km/val. greičiu. Gyvena iki 100 metų.

Aligatorius. Nuo krokodilų skiriasi trumpu plačiu snukiu. Pelkėse išsikasa didelius tvenkinius, kuriuose gyvena. Po medžių šaknimis kasa ilgus, iki 10 m ilgio urvus. Gyvena iki 85 metų.

Fikaras. Tai didžiulis 6-14 m. ilgio vikrus jūrinis krokodilas, mintas žuvimis, vėžliais ir kitais stambiais jūros gyviais. Į krantą beveik niekada neišlipa. Jaunikius veda gyvus. Ypač pavojingas vasaros pabaigoje, poravimosi laikotarpiu. Tuomet pavydūs patinai puola bet kokius stambesnius judančius daiktus. Įlankose, kur poruojasi fikarai, nerizikuoja plaukioti ir narsiausi jūrininkai.

Atakuoja kąsdamas didžiuliais nasrais (Max120 ŽT) arba smogdamas galinga uodega (Max90 ŽT). Nesunkiai praryja žmogaus dydžio būtybę. Praryta būtybė patiria 40 ŽT/t. Fikaro skrandyje 4 t prabuvusi būtybė "Mažuoju gydymu" ir panašiais kerais nebeatgaivinama.

Krokodilas. Turi ilgą snukį. Žvėris medžioja pakrantėse, kur šie geria, neretai tykoja pasislėpęs tankiose žolėse. Iš vandens atakuodamas krokodilas

gali iššokti į krantą per 2 savo ilgius. Sugriebęs auką tempia į vandenį, kur jo AM+30.

KUPRANUGARIS. Tai labai naudingas gyvulys, tiesa, dažnai bjauraus charakterio. Naminiai kupranugariai naudojami kaip nešuliniai ar jojami gyvuliai stepėse ir dykumose. Joti juo sunku, tačiau per 16 val. juo galima nujoti 140 km. Nešulinis kupranugaris su 150 kg (7500 monetų) per tą patį laiką nueis tik 50 km.

Laukiniai dvikupriai (chautagajai) gyvena dykumose ir krūmuotose pusdykumėse. Gyvena tabūnais po 5-10. Žiemoja oazėse ar kalnuose. Jų rega labai aštri (pastabumo VM+20). Tvermė šalčio atakoms +30, ugnies atakoms +10.

Naminiai dvikupriai (baktrianai) labai panašūs į chautagajus.

Vienkupriai (dromaderai) gyvena tik karštuose ir šiltuose kraštuose. Jo tvermė ugnies atakoms +30, šalčio atakoms -20. Be vandens gali išbūti iki 10 dienų.

LYRAPAUKŠTIS. Tai spalvingas retas paukštis lyros pavidalo uodega. Itin gražios dvi pagrindinės uodegos plunksnos kainuoja 200-300 am. Paukštis gyvena retuose aukštuose tropikų miškuose.

Jau daug amžių čiabuviai juos medžioja dėl plunksnų. Todėl ir apaukščiai dabar turi du talentus:

1. Jaučia medžiotoją R50m zonoje, 80% tikimybė.

2. Virpindamas uodegos plunksnas išgauna miego melodiją (Psi ataka 30, sukelia stiprų natūralų miegą; pažadinti galima po 3 t).

Pajutęs pavojų nuskrenda. Jei įtaria, kad medžiotojas su šaunamu ginklu, panaudoja uodegą.

LOKIAI. Lokiai pavojingi tuo, kad sėkmingai pataikę abiem letenomis apkabina auką ir ne tik kanda, bet ir maigo, darydami papildomą žalą.

Rudasis lokys. Tai apie 1,8 m aukščio lokys. Visaėdis, su malonumu ēda 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.

Urvinis lokys. 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.

MIRKSNYS. Mirksnys panašus į gelsvą šunį. Labai protingas, keliauja gaujomis. Turi įgimtą "Teleportaciją", gali mirktelėti iš vienos vietos į kitą ir atsidurti kitur. Niekada nepataiko į kietą daiktą. Atakuodami mirkteli prie priešininko, kanda ir mirkteli šonan už 15-20 m. Atakuoti mirsnį pasiseka, jei pavyksta vikrumo rungtis, kur mirksnys turi priedą +3. Didelio pavojais akivaizdoje mirkteli tolyn ir nebegrįžta. Nekenčia šviesalaužių.

MUNARAS. Torpedos pavidalo 3 m ilgio vandens būtybė, gyvenanti sekliuose vandenyse. Plaukioja reaktyviniu būdu. Medžioja paprastai pakrančių

seklumose. Tykodama maskuojasi kaip plūduriuojantis rąstas (slėpimasis 70). Turi dvi kerų atakas per valandą - "Šalčio strėlę" ir "Karščio strėlę" (šaudymo ataka 50, Fi ataka 50, Max90ŽT). Paleidęs strėles atakuoja ir ginasi čiuptuvais su siurbtukais (imčių ataka 60, Max30ŽT). Ištrūkti iš munaro čiuptuvų pasiseks, jei pavyks Jė(-40)B. Sugavęs čiuptuvu auką prisitraukia per 1 t. Tai jėgos rungtis (munaro priedas +3). Tada įduria geluonimi - lyg didelė kauline adata - ir įsvirkščia virškinimo sultis bei nuodus (Max80ŽT, nuodai labai stiprūs, mirtini arba Max80ŽT). Bijodamas priešininko paneria ir iškyla lyg didelis vandens drakonas. Tai iliuzija (Psi ataka 60).

NEMATOMŪNAS. Tai žmogų primenantis demonas iš kitos erdvės. Jį iškviečia kerai "Nematomūnas". Davus nematomūnui paprastą aiškia užduotį, jis greitai ją atlieka. Jei užduotis sudėtinga ir ilga, nematomūnas stengiasi šiek tiek pakeisti užduotį, kad išsisuktų nuo jos vykdymo ar užduotis supaprastėtų. Pvz., įsakytas ilgiau kaip savaitę saugoti lobį, nusineš jį savo erdvę ir ten saugos jį amžinai.

Nematomūnai naudojami priešams sekti ir žudyti. Jie labai protingi, itin geri pėdsekliai (sekimas 80). Jei auka nemato nematomųjų, šis demonas lengvai prisėlins (sėlinimas tik 30, bet AM+60). Nuvytas kerų sklaidymu ar atlikęs savo užduotį, grįš į savo erdvę.

PEGASAS. Tai laukinis ir baikštus pusiau protingas sparnuotas arklys. Nuo kumeliuko amžiaus augintus su žmonėmis pegasus galima prijaukinti.

Pradinio trečiojo lygio pegasai žeme paneša apie 150 kg krovinį, o skrisdami - apie 100 kg. Didėjant pegaso lygiui pradeda 4-uoju ir baigiant 7-uoju panešamas krovinytis didėja po 10 kg, virš 7-ojo lygio - po 5 kg. Aukštesnio kaip 7-ojo lygio pegasai sutinkami labai retai.

PITONASARŠUSIS. Apie 7 m ilgio smauglys, kurio rudi ir geltoni žvynai išsidėstę spirale. Atakuoja smogdamas galva ir mėgindamas apsisukti žiedais (imčių ataka, gynyboje neįsiskaito šarvai). Ši ataka žalos nedaro, bet pitonas apsisuka ir smaugia, padarydamas Max40 ŽT/t. Jei šarvai plokštiniai - Max20 ŽT/t. Ištrūkti pavyks, jei auka laimės jėgos rungtį (pitono priedas +2).

PLĖŠRIAMUSĖ. Tai apie 1 m ilgio musė. Jos kūnas pelenų pilkumo, apaugęs stirksančiais šeriais. Iš pasalų medžioja gyvūnus, kuriuos gali įveikti. Itin mėgsta stambius vabzdžius, pavyzdžiui, didbites. Plėšriamusės neįautrios daugelio vabzdžių nuodams.

PRAGARAŠUNIS. Mažo arklio dydžio raudonai ruda šuns pavidalo pabaisa. Aptinkama prie ugnikalnių, giliuose urvuose, su kitomis ugnį mėgstančiomis būtybėmis, pvz., ugnies milžiniais. Labai klatinga ir protinga būtybė.

Turi įgimtą "Nematomųjų paiešką", veikiančią R18m zonoje ir panašią į mago kerus. Pragarašunis

visai nebijo paprastos ugnies, o atakuojant ugnies kerais AM-60 ir žala dukart mažesnė.

Pragarašunis atakuoja ugniniu alsavimu (33% tikimybė) arba kąsdamas. Alsavimo čiurkšlės ilgis 6 m, alsavimo žala Max120 ŽT (Fi ataka 50). Padėjus Fi tvermei žala perpus mažesnė. Alsuoti gali 10-20 kartų per dieną.

RAGANOSIS. Tai 3,5-4,5 m ilgio, per pečius 1,5-2 m aukščio žvėris, sveriantis 2-3 t. Priekinio rago ilgis apie 60 cm, nors gali būti ir 1,6 m. Gyvena šiltuose kraštuose, po 1-5. Gali bėgti iki 40 km/val. greičiu. Miškų raganosiai gerai plaukioja, o savanų - blogai. Turi labai prastą regą (VM-40), bet puikią uoslę. Gana irzlus, užuodę svetimą dažnai puola. Atakuoja ragu, gali pulti įsibėgėję. Žmogaus dydžio ir smulkesnes būtybes gali trempti.

RAGODEZA. Tai mažo arklio dydžio dešimtkojis voragyvis geltona galvakrūtine ir tamsiai rudu pilvu. Ragodeza - naktinis gyvis, medžioja tik tamsoje, turi infraregą. Priekinės kojos su siurbtukais, kurie pataikius žalos nedaro, bet tvirtai laiko auką. Išsilaisvinti pasiseks, jei pavyks jėgos rungtis (ragodezos priedas +4). Neišsilaisvinus kitą t ragodeza prisitraukia prie chelicerų ir kanda po 2 kartus per t.

ROKAI. Tai didžiuliai erelius primenantys plėšrūs paukščiai. Mėgsta vienvėgę, pikiruodami atakuoja įsibrovėlius ir nebūdami alkani. Lizdus suka aukštai kalnuose. 50% tikimybė, kad lizde bus 1-5 kiaušiniai ar jaunikliai. Ką tik išsiritusius rokus galima prisijaukinti.

Mažasis rokas. Jo skersmuo per išskleistus sparnus 6 m. Paneša iki 60 kg sveriančius gyvūnus.

Paprastasis rokas. Per sparnus 10 m. Paneša iki 200 kg.

Didysis rokas. Per sparnus 20 m, paneša iki 800 kg.

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.

RŪDŽIUS. Primena didžiulį (iki 3,5 m ilgio) šarvuotą 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. Rūdžius gali ir taranuoti. Jį žeidžia bet kokie ginklai.

RŪGŠČIAI

Rūgščius mažasis. Kranklio dydžio rudi, rausvu pilvu paukščiai. Peri kolonijose, uolų viršūnėse prie

ežerų, upių, pajūryje. Į lizdus neša blizgančius daiktus, todėl pasitaiko ir brangenybių. Lizdus gina visi kartu. Paprastai apšaudo įsibrovėlius rūgštingomis išmatomis (1-4 t jos daro po Max20ŽT/t nuo rūgšties).

20% tikimybė, kad kolonijose bus lizdas su 1-5 raudonų lukštų kiaušiniiais. Suvalgius tokį kiaušinį imunitetas savaitei sustiprėja +50. Jei kiaušinį suvalgo apnuodytas ar sergantis veikėjas, imunitetą reikia tikrinti iš naujo su įgytu priedu.

Rūgščius didysis. Retai pasitaikantys kondoro dydžio rausvi plėšrūs paukščiai. Gyvena kolonijomis, kuriose būna 4-10 lizdų, įrengtų aukštų pajūrio uolų viršūnėse. Minta iki 120 kg sveriančiais bet kokiais gyvūnais, jei tik gali įveikti. Aukas atakuoja smogdami aštriais kojų nagais (Max40ŽT), jei to neužtenka - kapoja galingu snapu (Max35ŽT). Pirmą ataką - pikiruotė.

Sužeisti ar gindami lizdus panaudoja įgimtus kerus - "Rūgštis strėles" (Fi ataka 40, Max40ŽT 1-4 t, 30/60/90 m). Per parą gali paleisti 2-6 tokias strėles.

Mėgsta tempti į lizdus blizgančius daiktus, todėl saugokitės, riteriai su blizgančiais metalo šarvais!

SKUNSAS. Stambus kiaušinis žvėris. Kailis juodas, tik nuo galvos per šonus link uodegos eina po 1 plačią baltą juostą. Nuo priešų ginasi iššvirkšdamas itin smarkiai dvokiančio skysčio švirkšlę. Prieš atakuodamas dažnai atsuka į priešininką užpakalį ir iškelia aukštytyn ryškiai juodai baltą gauruotą uodegą.

Šaudymo ataka 10, žala nuo smarvės Max30ŽT, antrąjį t - Max10ŽT. 10-SvP t dėl svaigulio AVM-30. Vėliau, kol nusiplaunama, aukos AVM-20. Skunso skystį nuplauti galima dideliu vyno kiekiu, o dar geriau - spirito. Padeda ir karštas vanduo su muilu, maudantis porą valandų.

SLIBINAI. Tai didelės būtybės, turinčios drakono kūną ir 2-10 gyvatiškų galvų. Kautynėse slibinas atakuoja visomis galvomis. Patyręs 40 GT, slibinas praranda vieną galvą. Praradęs visas galvas arba netekęs visų GT - miršta.

Visi slibinai skraido. Pelkių ir vandenų slibinų sparnai glaudžiai susilanksto, todėl netrukdo plaukti ar raustis dumble.

Debesų slibinas. Gerai prisitaikęs skraidyti: virš jūros nenusileisdamas gali lakioti ištisas savaites. Turi įgimtą "Maskuotę" - gali įgauti debesies ar rūko pavidalą. Taip užsimaskavęs medžioja jūros gyvūnus. Virš sausumos skraido retai. Taip pat turi kerus "Migla": 100 m atstumu nuo savęs gali sukurti R50 m dydžio miglos debesį, kuriame priešininkų AM-30. Pačiam slibinui debesies netrukdo. Šioje migloje galima pastebėti nematomas būtybes. Kiekvieną T slibinas gali paleisti vieną "Ilgąjį žaibą" (20/40/60/80 m). Slibiną atakuojant elektra AM-30.

Kalvų slibinas. Labai retai sutinkamas ir labai pavojingas slibinas. Gyvena prie pelkių ir ežerų esančiose kalvose ar kalnuose. Kiekviena galva per t gali išspjauti po vieną liepsnojančią akmenį, darantį triuškinimo (Max30ŽT) ir ugnies (Max15ŽT) žalą. Spjaudymo atstumai 20/40/60/80 m. Kiekviena galva

turi po 2-5 akmenis. Išspjaukęs visus akmenis slibinas ieško akmenuotos vietos, kur jų vėl prisirija. Pabaisą atakuojant ugnimi AM-30.

Pelkių slibinas. Gyvena nendrynuose, džiunglėse, mangrovuose, pelkėjančiuose ežeruose, miškuose prie upių, ežerų. Greitai juda tankumynuose, gerai nardo, ilgai išbūna užsikasęs dumble ar durpėse. Gindamasis ar atakuodamas dažnai spjauja dumblą (20/40/60/80 m, Max15ŽT, YŽ-10), kuris gali apdrėbti akis (10% tikimybė) Apdrėbtojo AM-30. Jei buvo ypatinga žala, akys bus išmuštos.

Vandenų slibinas. Gerai prisitaikęs gyventi vandenyje, vietoj kojų turi plaukmenis. Minta žuvimis ir kitais stambiais jūros gyviais. Turi įgimtus kerus - kiekviena galva kas 10 t gali paleisti "Vandens strėlę" (20/40/60/80, Max30ŽT). Slibiną atakuojant vandeniu AM-30.

SPENGVINAS. Apie 150 cm aukščio retai aptinkamas pingvinas, gyvenantis vėsiose ir šaltose jūrose. Pilvas baltas, nugara juoda, o šonus puošia skaisčios žydros juostos. Minta žuvimis, retkarčiais - numuštais paukščiais. Peri didelėse kolonijose, kuriose būna apie 500 individų. Medžioja grupėmis po 2-20. Atakuoja ultragarso smūgiais (atstumai 10/20/30/50 m vandenyje ir 3/6/9/12 m ore), kurie labai pavojingi vandenyje. Metalu šarvų atspara nuo garso atakų vandenyje tik +5, ore - tik +15.

SPRAITAS. Maža 30 cm aukščio žmogų primenanti būtybė, gimininga elfams, piksiams, transformukams. Spraitai baikštūs, bet labai smalsūs. Turi keistą humorą: penki spraitai kartu kerėdami gali prakeikti, bet jų prakeikimas - pokštas. Pvz., nosis virsta pomidoru, drabužiai palijus ištirpsta, užantyje atsiranda dilgėlės, nutrūksta kelnes laikantis diržas. Kai spraitams pasidaro visai rieta, jie teleportuojasi į artimiausią savo slėptuvę, esančią netoliau kaip 300 m.

STEDŽAS. Tai paukščio pavidalo būtybė su ilgu snapu, kurį atakuodama įsmeigia į auką. Seilės - vidutiniai nuodai (paralyžius 3T arba AM-30). Po to siurbia jos kraują (Max15ŽT/t), kol auka žūsta. Pirmoji ataka būna staigi pikiruotė (AM+20). Dažniausiai puola pavienius gyvūnus.

STRAUBLINIAI

Dramblys. Tai afrikietiškas dramblys, gyvenantis džiunglių pakraščiuose ir savanose. Ūgis 4 m, ilgis 7 m, svoris 5-7 t. Bėga iki 30 km/val. greičiu. Nesukelia jokio triukšmo, vaikščiodamas net miškuose. Patino iltis sveria iki 30-80 kg, jos kilogramas kainuoja 50 am. Atakuoja pirmiausia įsibėgėjęs, todėl daro dvigubą žalą. Po to kaunasi iltimis (50%), trempia (30%), smogia straubliu (20%).

Mamutas. Gyvena miškatundrėje. Viena iltis verta 300-800 am. Iltys labai didelės, todėl jomis nesikauna. Atakuoja straubliu (60% tikimybė) arba trempia.

ŠERNAS. Mėgsta miškus, nendrynus. Šernai visaėdžiai, prasto charakterio, ypač piktos kiaušės su

paršiukais. Kuiliai pirmiausia atakuoja iltimis, dažnai - įsibėgėję. Kiaulės tik kandžiojasi.

ŠEŠĖLIS. Bekūnė, protinga būtybė. Ją žeidžia tik magiški ginklai. Primeną 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

Kūjagalvis plėšrusis. Kūno ilgis iki 1 m, per sparnus - iki 3 m, sveria iki 10 kg. Galva labai stambi, iš profilio primena kūjį.

Minta paukščiais ir kitais šikšnosparniais, kuriuos medžioja "Garso strėlėmis" (Fi ataka 30, 10/20/30/40 m). Kartais atakuoja ir antžeminius gyvūnus - leidžia "Garso strėles" ir smogia sunkia galva, kuri smūgio momentu dėl įgimtų kerų "Geležinė galva" virsta kūju. Po smūgio šikšnosparnis įgauna normalią išvaizdą ir įgimtų trumposios teleportacijos kerų "Mirksnis" dėka persikelia 10 m į šalį, įsibėgėja ir vėl atakuoja.

Gali paleisti 4 "Garso strėles" iš eilės, po to turi pailsėti 2 val. Taip pat turi 8 "Geležines galvas" ir 8 "Mirksnius", kuriuos vėl gali naudoti po 10 val. poilsio.

Paprastasis. Žmonių niekada nepuola, bet gali blaškyti jų dėmesį, paniškai skraidydami ties galvomis. Veikėją sutrikdys (AVM-10) ne mažiau kaip 5 šikšnosparniai.

Šikšnys didysis. Tai plėšrus šikšnosparnis, alkani gali užpulti grupę. 5% visų šikšnių - vampyrai. Nuo vampyro įkandimo auka paralyžuojama. Seilės - stiprūs nuodai, maksimalus veikimas - sąmonės netekimas, jei nepilnas veikimas - svaigimas (AVM-30). Paralyžius trunka 1-10 t. Vampyrai čiulpia paralyzuotųjų kraują (1-5 ŽT/t). Mirusieji nuo vampyrų kitą naktį tampa zombiais (tai Bi ataka 40).

ŠIMTAKOJAI

Ilgakinkis šimtakojis. Šis apie 40 cm ilgio plokščias nariuotakojis gyvena tamsiose drėgnose vietose - urvuose, žemės plyšiuose, tankumynuose, po akmenimis, požemiuose. Jo įkandimas nuodingas, nuodai stiprūs: Max30ŽT ir dešimt dienų AVM-40 arba tik žala.

Olgohorhojė. Tai labai retas apie 1 m ilgio šimtakojis trumpomis kojomis, primenantis ištinsią raudonai violetinę dešrą. Gyvena smėlio dykumose, kur smėlio paviršius vėjo tvirtiau suplūktas. Minta stambiais vabalais, driežais, gyvatėmis. Medžiodamas naudoja "Šaltakraujų stingdymą" (Bi 20), kurie veikia tik šaltakraujus gyvūnus.

Užpultas per 1 t įsikasa į smėlį, arba ginasi iššvirksdamas nuodingas dujas (šaudymas 20, 4/8/12/20 m, itin stiprūs nuodai - mirtis arba Max200ŽT). Pataikiusi į kietą daiktą dujų čiukšlė sudaro R2m debesėlį. Debesėlin patekusios kvėpuojančios būtybės patiria tokią pat žalą. Dujų pakanka 20-30 šuvių.

Nukautus ar sustingdytus priešus suėda.

Olgohorhojų galvoje yra vertinga liauka. Liauką reikia išimti ir šviežią sutrinti kartu su Platienos riešutais, o po to parauginti. 10% tikimybė, kad pasidarys tyrė, kurią suvalgius savaitei padidėja tvermė karščio, šalčio bei ramavimo atakoms (+40). Tikimybė bus didesnė, jei veikėjas turi žolininko ar nuodininko įgūdį.

Tunelinis šimtakojis. Tai retas, iki 8 m ilgio plėšrus ir maitėdis šimtakojis. Gyvena apie 60 cm skersmens urvuose, kuriuos išskaptuoja urvų ir požemių sienose paskutinio uodegos segmento gale esančiais tvirtais it plienas šeriais.

Paprastai medžioja išpasalų tūnodamassavourve. Turi dvejas poras žandų. Pirmiausiai stengiasi sugriebti auką pirmaisiais žandais, kurie žalos nedaro. Sugriebęs ima kandžioti kitais žandais, darančiais Max80 ŽT/t. Šarvuota auka patiria mažesnę žalą: Max (80 - šarvų gynybinis priedas) ŽT. Ištrūkti iš pirmųjų žandų pavyks, jei

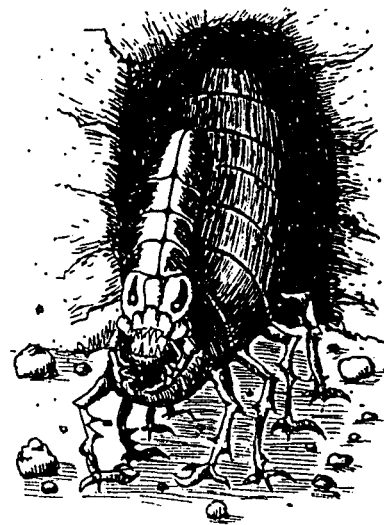
pasiseks Jė(-40)B. Negyvą ar sąmonės netekusią auką įsitraukia į savo urvą. Patyręs nuo ugnies >80 ŽT ar praradęs >60% gajumo, slepiasi urve. Urvuose gali būti lobių, patekusių ten kartu su aukomis.

ŠVIESAKREIPIS. Panašus į stambią juodą panterą su šešiomis kojomis ir dviem aštriais kaip kardas čiuptuvais, augančiais iš pečių. Gyvo šviesalaužio kūnas išlenkia šviesą, todėl jis atrodo pusmetriu toliau, negu yra iš tikrųjų. Atakuojant jį AM-30, kerų AM-10. Paprastai kaunasi čiuptuvais, bet rimtai sužeistas 1-2 kartus pašėlusiai atakuoja nasrais (AM+30, Max50ŽT). Neapkęncia mirksnių: vos išvydęs atakuoja juos ir greta esančius.

TARASKAS. Tai viena galingiausių ir klaikiausių pabaisų. Aktyvus taraskas nusiaubia ištisus kvadratinus kilometrus. Minta stambiais gyvūnais. Smulkūs padarai ir augalai R100 m atstumu žūna nuo tarasko mirtįskleidžiančio biolauko. Žemė, kuria praeina taraskas, keliolikai metų virsta negyva dykyne. Taraskas godžiai ėda viską kas gyva, nors labiausiai vertina šiltakraujes būtybes.

Atakuodamas taraskas per 1 t dreskia priekinių kojų nagais, smogia uodega, duria ragais ir kanda. Tarasko dantys nepaprastai aštrūs - jei AM viršija minimalų sėkmingą metimą 20 taškų, jis nukanda vieną galūnę ar galvą.

Taraskas toks baidus, kad jį matančios 1-3 lygio būtybės iš baimės sustingsta (Bi ataka 120). Paralyžius praeina taraskui pasitraukus. Aukštesnio kaip 3 lygio būtybes nuo tarasko vaizdo apima panika (Bi ataka 120).





Tarasko oda nepaprastai kieta. Jo tvermė elektros, šalčio, ugnies atakoms ir "Mago strėlėms" yra 700. Penktadalis nesėkmingų kerų ir šaudymo bei svaidymo atakų atsisuka prieš atakavusįjį. Taraską žeidžia magiški ginklai +15 ir geresni. Jo gajumas visada >800 GT, per t regeneruoja 5 GT.

Šią pabaisą nužudyti galima tik sumažinus gajumą iki 100 GT ir panaudojus "Norą", kad taraskas žūtų. Kitaip tarasko lavonas ir jo dalys susijungia ir regeneruoja...

Laimė, kad taraskas aktyvus tik savaitę ar dvi. Per tą laiką jis spėja nuterioti apie 100 km² plotą. Po to jis prasmenga gilyn į žemę ir ten miega 5-20 mėnesių. Atsibudęs jis už 1-20 km nuo guolio išlenda į paviršių ir vėl ima viską niokoti. Labai retai taraskas išbūna aktyvus keletą mėnesių, ir sunaikina ištisas karalystes. Po to miega 5-15 metų.

Pasak legendų, tarasko odą veikiant rūgštimi ir kerais galima išgauti 10-100 deimantų, kurių kiekvieno vertė apie 1000, am. Iš ragų ir dantų, lydant su tarasko krauju ir meteoritine geležimi, galima gauti metalą, iš kurio dvorfų kalviai meistrai nukala magiškus ginklus su priedu +25.

TREANTAS. Tai apie 5,5 m aukščio protinga panaši į medį būtybė. Treanto gyvenimo tikslas - miško apsauga, todėl jis nepasitiki ugnies naudotojais. Kalba lėtai, garsai sunkiai suvokiami (labai sunkus veiksmas). Normalūs ginklai juos žeidžia, bet žala perpus mažesnė, o buki ginklai daro penkiskart mažesnę žalą. Magiškasis ginklo priedas žeidžia normaliai. Toliau kaip iš 30 m treantus sunku atskirti nuo medžių (slėpimasis 50). Treantas gali suaktyvinti du medžius, esančius iki 15 m nuotolyje. Šie pseudotreantai gali eiti 9 m/t greičiu ir kautis kaip treantai. Tokiam medžiui žuvus, treantas suaktyvina ir valdo kitą medį.

TROLIAI DEGENERATAI. Tai nuo 2 iki 3 m aukščio, liesi humanoidai. Aptinkami retai. Jų išvaizda ir sandara pasižymi didele įvairove. Žinomos trys trolių rūšys - sausumos, gėlavandeniai ir jūriniai troliai. Kadaisė troliai turėjo savo civilizaciją, kuri kažkodėl žlugo. Dauguma trolių sulaukėjo, pamiršo kalbą, nustojo naudoti ginklus ir įrankius. Tiesa, retkarčiais pasitaiko protingų, įnagių naudojančių trolių. Apie juos skaitykite skyrelyje "Ginkluotos pabaisos".

Troliai labai stiprūs, kaunasi aštriais nagais ir dantimis, kurie vėl išsivystė troliams sulaukėjus. Trolių oda tvirta, be to, trečią t po sužeidimo ima regeneruoti 15 GT/t greičiu. Regeneracija tokia stipri, kad net nukirstos

galūnės pakeičia formą, prišliaužia prie kūno ir priauga. Troliai neregeneruoja, kai žaizdos padarytos rūgštimi ar ugnimi, todėl jie prisibijo tokių atakų (jų elgesio metimas bus +2). Nukauto trolio kūnas atsigauja, nebent bus sunaikintas ugnimi ar aplietas sieros ar kitokia rūgštimi. Kitas būdas - trolį suvirškinti.

Ežeriniai troliai. Apie 2 m aukščio, oda smulkiai žvynuota. Labai greitai ir vikrūs, todėl atakuoja 2 kartus per t. Regeneruoja tik gėlame vandenyje.

Jūriniai troliai. Apie 3 m aukščio. Oda stora, padengta tvirtais žvynais. Dažniausiai atakuoja galingais nasrais.

Sausumos troliai. Ūgis apie 2,4 m. Oda purvinai žalsva ar ruda. Gyvena beveik visur - griuvėsiuose, kalnuose, džiunglėse.

UOGAŽIURKĖ. Apie 40 cm ilgio žiurkė, gyvenanti gerai užmaskuotuose giliuose išsišakojusiuose urvuose. Ties uogažiurkių urvais gerai auga žemuogės, bruknės ar kitos uogos. Uogažiurkės snukio galiukas primena uogą, nes keičia formą, spalvą ir kvapą. Uogų mėgėjui prisartinus uogažiurkė šoka, aštriais dantimis iškanda mėsos gabalą ir slepiasi savo urve. Antrą kartą nebe puola. Mėgsta blizgančius, ryškius smulkius daiktus, kuriuos tempia į urvą.

ŪDRA DIDŽIOJI. Ši stambi, iki 2,5 ilgio ūdra gyvena gėluose vandenyse, kartais - sūrokuose ežeruose ir upių deltose. Minta stambiomis žuvimis, tame tarpe didžiaisiais ešeriais bei kitomis didžiosiomis žuvimis.

VABALAI

Aitravabalis. Tai apie 90 cm ilgio vabalas, gyvenantis savo išsikastuose urvuose. Užpultas vabalas švirksčia ant užpuolikų aitrų aliejingą skystį (šaudymo ataka 30, 2/4/6/10 m). Skystis nudegina iki pūšlių (Max15 ŽT), dėl kurių aukos atakos ir veiksmai suprastėja (AVM-10). Pūslės išgyja po normalaus miego. Pūslės gydo "Mažasis gydymas" ir gėralas gyduolis, bet tada šie gydymo būdai negydo žalos. Vabalo skysčio pakanka 1-10 šuvių. Pasibaigus skysčiui, ginasi žandais.

Tamtamas. Šis apie 2 m ilgio vabalas gyvena tropikuose. Jo nugara išskiria klįjingą skystį, kuris priklįjuoja prie vabalo sausų lapus, šakeles, žuvusių vabalų ir kitų savo aukų likučius. Tokioje maskuotėje gali pasitaikyti ir lobių.

Atakuoja žandais, bet prieš puldamas užpakaline koja muša žemėn svaigulio ritmą (Bi ataka 40), kurią girdi ar jaučia per žemę esantys R30m zonoje. Paveiktųjų AM-20. Po to atakuoja žandais. 20% tikimybė, kad gausis mirties ritmas (Psi ataka 30, mirtis).

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

VARANAI. Tai labai stambūs driežai, plėšrūs, minta daugiausia kitais ropliais ir žinduoliais. Medžioja paprastai lėtai prisėlinę ar tykodami prie takų, šaltinių ir pan. Visi varanai gerai plaukioja. Gyvena pusdykumėse, miškuose, krūmynuose.

Paprastasis varanas. Tai iki 2,5 ilgio driežas, pilkas ar rusvas, kartais nežymiomis skersinėmis juostomis. Nemažai jų yra ir vidutinės juostos dykumose. Atėjus šalčiams šie padarai įsirausia į smėlį ir miega iki pavasario.

Didysis varanas. Iki 8 m ilgio. Iš vidutinės juostos kraštų rudenį migruoja į šiltus kraštus. Puikiai plaukioja irdamiesi iš šonų suplota uodega. Plaukiojti mėgsta. Jūra nesunkiai nuplaukia iki 100 km, turi įgimtą "Orientaciją jūroje", kurios dėka nujaučia, kur yra artimiausia sausuma už 150 km ir kiek ji tinkama jų gyvenimui.

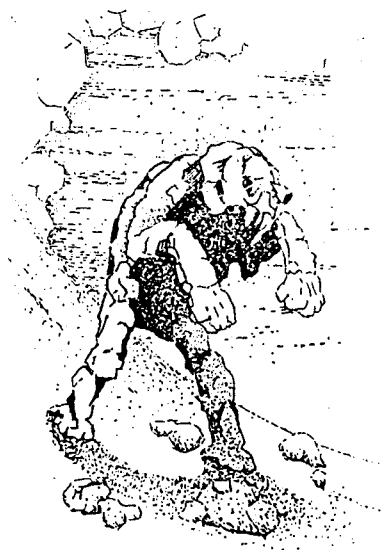
VĖZLYS PASALŪNAS. Tai 1,5 m skersmens plėšrus vėžlys, kuris tyko aukų trumpažolėse pievose. Jis išsikasa duobę ir užmaskuoja ją įgimtais kerais "Miražu" (Bi ataka 60). Aukai prisiartinus vėžlys ištisia 1 m ilgio kaklą ir stveria ją stipriomis suragėjusiomis aštriomis lūpomis, nes dantų neturi.

Užpultas ginasi žandais arba gali purkšti aštriai dvokiantį skystį (2/4/6 m, šaudymo ataka 10, smarvės žala Max30ŽT ir 1-5 val. truks svaigulys, tuomet AVM-30). Gali paleisti 1-5 šūvius. Smarve ginasi retai, nes jo slėptuvė ima dvokti, ir "Miražas" nebeapgaua jokios aukos, tad vėžliui tenka keisti pasalos vietą.

VIENARAGIS. Primena liekną arklį su ilgu saktu ragu, augančiu kaktos viduryje. Tai protinga baukšti būtybė, tačiau užspeista kampe kaunasi beatodairiškai. Su ja kalbėtis ar jodinėti gali tik tyra mergelė ar tyras bernelis. Atspari "Apžavams" - priešo AM-80. Turi įgimtą "Teleportaciją" - gali vienas ar su raiteliu persikelti <500 m atstumu. Su raiteliu vienaaragis tampa karinas.

VILKAS. Žiemą medžioja gaujomis po 5-10, vasarą - paprastai po 1 ar 2. Kartais randamas negiliai olose.

VILSTRAKAS. Tai 1,5 m aukščio būtybė, kurios akmeningą kūną sunku sužeisti. Jis puikiai maskuojasi akmenų fone, todėl jo slėpimasis urve lygus 70. Atakuoja abiem letenomis lyg buožėmis. Šiaip minta tam tikrais mineralais, tačiau vitaminais jam tarnauja raginė



medžiaga - nagai, žvynai, ragai, plaukai. Jaučia liguistą potraukį metalui. Vilstrakų skanėstas - tuneliniai, balkšvakirmės, purpurkirmos ir kitos uolų kirmėlės. Vilstrakas sėkmingu letenos smūgiu paraližuoja apie 2 m ilgio kirmėlės gabalą (Bi ataka 80, tai įgimtas "Kirmėlių stingdymas").

Vilstrako guolis būna uolienu tuštu-

mose. Jas pasiekia prasiskverbdamas pro akmenį (greitis 1 m/t) įgimtos "Akmenskvarbos" dėka. 10% tikimybė, kad pavyks surasti vietą, kur jis per akmenį lenda į guolį. Jame galima rasti suneštų metalinių daiktų, kartais - brangakmenių.

Vilstrako kūno audiniuose yra daug graikiško riešuto dydžio akmenų, todėl sėkmingas smūgis gali sulaužyti duriantį ar kertantį ginklą (durklą, ietį, akstį - 60%; kardą - 40%, kirvį - 20%).

VIVERNAS. Tai 3 m ar aukštesnis dvikojis drakonų primenantis roplis ilga uodega. Dažniausiai gyvena stačiose uolose, retuose miškuose, nors sutinkamas ir kitur.

Kautynėse vivernas kanda ir smogia uodegos gale esančiu geluonimi. Uodega labai lanksti, gali smogti ir prieš jį stovintiems priešininkams. Nuodai itin stiprūs, Max100ŽT.

VORAI DIDIEJI. Visi jie nuodingi. Medžioja tinklais arba iš pasalų. Bijo ugnies.

Juodanašlė. Tai 1,5 m ilgio voras, ant kurio pilvelio yra raudona smėlio laikrodžio formos dėmė. Aukų tyko prie savo voratinkliais apipinto guolio. Jos tinklas panašus į mago "Voratinklį". Lengviausia tokius voratinklius sudeginti. Nuodai labai stiprūs: mirtis per 1 t arba Max50ŽT.

Krabinis voras. 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 matomas normaliai. Įkandimas nuodingas, nuodai vidutiniai: mirtis per 1-5 T, arba Max20ŽT.

Mastigana. Tai 4 m ilgio žaliai rudai dėmėtas voras, gyvenantis aukštų retų miškų medžių viršūnėse (slėpimasis jose 50). Vikriai laksto medžių šakomis. Taip besikarstydamas gali nušokti apie 20 m. Medžioja apačioje prabėgančius ar virš jo praskrendančius padarus. Pamatęs tinkamą auką sviedžia į ją lipnios voratinklinės masės gniuutulą (20/40/60, į gynybą neįskaitomi šarvai ir skydas). Gniuutulas prilimpa (70% tikimybė), ir voras už storos voratinklinės gijos užsitraukia iki 100 kg sveriančią auką. Tuomet įkanda galingais chelicerais (YŽ+10, nuodai vidutiniai: mirtis po 2-5 t arba Max40ŽT).

Tarantela. Didžiulis plaukuotas voras, labai panašus į 2 m ilgio tarantulą. Jo nuodai stiprūs: sukelia stiprius skausmingus raumenų traukulius arba auka patiria Max30ŽT. Prasidėjus traukuliams atrodo, kad įkūstasis šoka audringą šokį (tuomet aukos AVM-40+VaP_{auk}). Matantys tą šokį irgi ima šokti (Psi ataka 40). Puolant taip šokančius AM+20. Visi šoka, kol veikia nuodai. Paprastai šokantys nugriūna be jėgų po 5+SvP t. Praradus jėgas jų AVM-60. Jėgos atsistato po miego.

ŽEBENĖ. Tai 1 m ilgio stambi žebenė. Medžioja paprastai visus gyvūnus, kuriuos tik gali įveikti. Jas kartais jaukina dvorčiai didžiukėms naikinti. Elfai jomis medžioja smulkius žvėris. Didelė pikčiurna, neretai atakuoja nesirinkdama, net ir savo dresiruotoją. Žebenė labai vikri, IM+5, gali daryti dvi atakas per tarpsnelį.

ŽIRAFĀ. Ūgis 5-6 m, per pečius - 3-3,6 m. Sveria iki 1 t. Gyvena savanose. Minta medžių lapais ir šakelėmis. Ginasi galingais priekinių kojų spyriais. Bėgdama gali peršokti 1,8 m kliūtis.

ŽIURKĖ. Pilkas arba rudas, 15-60 cm ilgio graužikas. Puola gaujomis po 5-10. Jei jų daugiau kaip 10, puls grupėmis po 10 skirtingus žmones. Grupė atakuoja vieną žmogų vienu metu. Paprastai vengia žmonių, puola tik užspeista kampe, iškviesta magija ar žiurktakių.

Dalis žiurkių užkrėstos. Įkandus 5% tikimybė, kad įkąstasis užsikrės sunkia liga: imunitetui nepadėjus mirs per 6 dienas (25% tikimybė) arba mėnesį be jėgų išgulės lovoje.



ŠAUDANČIOS AR SVAIDANČIOS NEGINKLUOTOS PABAISOS

Pabaisa	Ginklas	Ataka	Atstumai	Kiekis	Poveikis
Aitravabalis	Skystis	30	2/4/6/10	1-5	Max15ŽT, AVM-10
Balkšvakirma	Vandens strėlė	40	10/20/30	1-10	Max40ŽT (Fi 60)
Bazidirondas	Sporos	40	3/6/12	1-10	Max30ŽT (skausmo) ir sekinimas
Behiras	Žaibai	30	55m+15m	5-15	Max120ŽT (Fi 60)
Bešnis baltasis	Akmuo	5	5/10/15/30	įvairus	Max30ŽT
Didskėris	Spjūvis	20	6	1-5	Dvokas, 1T AVM-20
Dygliakiaulė didžioji	Dygliai	5	10/20/40	20-100	Max25ŽT, 9/t į skirtingus taikinius
Gargūnas	Alsavimas garais	40	15	1-5	Akmeninimas (Fi 30)
Griausmakirmis	Spjūvis akmenim	10	5/10/20/30	30	Max20ŽT, 3-5 akmenys vienu metu
Karakalas	Raminimo strėlė	5	10/20/30	5	Bi40, paveiktasis 6 t negali atakuoti, po to atakuoti galės, jei pavyks valios bandymas -20
Kobra spjaulė	Nuodų spjūvis	10	2/4/6	5-10	10%, kad į akis, tuomet nuodai vidutiniai, apakina 1-2 paroms (50%, kad visam laikui) ir Max40ŽT (skausmas). Ant sveikos odos - silpni nuodai, Max20ŽT
Kūjagalvis plėšrusis	Garso strėlė	20	10/20/30	4	Max30ŽT
Mastigana	Vorat. kamuolys	30	20/40/60	1-2	Max20ŽT, po to įsitraukia į medį
Munaras	Šalčio strėlė ir karščio strėlė	50	10/20/30	1+1	Fi50, viena karščio ir viena šalčio strėlė po Max90ŽT
Ochra	Strėlės	25	3/6/9/15	2/t	Max40ŽT. Mažyčių ochrų Max20ŽT
Oglochorchojė	Dujos	20	4/8/12/20	20/30	Mirtis arba Max200ŽT
Pragarašunis	Ugnies čiurkšlė	20	6	10-20	Fi50, Max120ŽT
Rūgščius didysis	Rūgšties strėlė	20	30/60/90	2-6	Max40ŽT 1-4 t (Fi)
Rūgščius mažasis	Rūgšt. išmatos	0	Žemyn	1	Max20ŽT 1-4 t
Skunsas	Dvok. čiurkšlė	10	3	1-5	Max30ŽT pirmą t, antrą t Max10ŽT, 10-Svp t AVM-20, po to AVM-10, kol nusiplaunama
Slibinas debesų	Ilgas žaibas	20	20/40/60/80	1/T	Max30ŽTx(galvų skaičiaus), Fi70
Slibinas kalvų	Liepsn. akmuo	40	20/40/60/80	2-5	Max30ŽT triuškinimo ir Max30ŽT galvai ugnies žalos
Slibinas pelkių	Purvas	30	20/40/60/80	2 galvai	Max15ŽT, YŽ-10. 10%, kad į akis (tuomet AM-30). Jei bus YŽ - išmuš akis
Slibinas vandenu	Vandens strėlė	40	20/40/60/80	1/Tgalv.	Max40ŽT, Fi70
Spengvinas	Garso strėlė v.	25	10/20/30/50	1/t	Max30ŽT, Fi40
	Garso strėlė s.	10	3/6/9/12	1/t	Max30ŽT, Fi40
Vėžlys pasalūnas	Skystis	10	2/4/6/10	1-5	Max30ŽT, 1-5 val. AVM-30

Pabaisa	L	Ataka	Žala	Ša	Gyn.	GnS	Fi	Bi	Psi	Im	Pa s	Skaicius		Lobis	
GRYBAI															
Bazidironas	6	Sporos 40	40*	20	25	15	20	30	500	80	10	1	2	-	-
Grybšis geltonasis [*]	2	Sporų debesis	*	xx	xx	xx	15	25	3000	40	xx	10	4	-	-
Pilkadrėgis	3	Pseudopokija 25→*	80*/80t	5	20	10	25	20	2000	15	0	5	2	-	*
Smaugrybis	4	Kilpa 25	25*	15	0	-10	20	20	800	50	0	5	1	Z	-
Spieglys	3	-	-	15	15	-15	20	25	520	30	60	10	-	-	-
Zygomas	3	Palietimas 25→*	20*	5	30	-20	20	15	160	90	15	1	3	-	-
GULBĖS															
Paprastoji	1	2 Smū20/2 Trš10	5*/15	5	25	0	10	10	160	15	60	-	15	-	-
Didžioji	6	2 Smū60/2 Trš40	20*/40	15	85	20	40	40	190	25	70	-	10	-	-
HIENA	4	Kan 30	40	10	45	5	20	40	140	50	15	-	5	-	-
HIENINIS ŠUO	1	Kan 25 !2	15	0	45	5	5	10	110	15	10	-	20	-	-
JAUČIAI															
Buivolas	7	Rag 50[[10]	35	15	70	20	30	50	220	50	20	-	20	-	-
Jakas	8	Rag 55]	35	25	80	30	50	50	225	30	25	-	5	-	-
Stumbras	6	Rag 50] !2	35	20	100	30	45	45	210	40	30	-	10	-	-
Taurus	6	Rag 60[[20] !2	40	10	85	20	30	30	210	30	20	-	10	-	-
KATĖS															
Dura	2	Kan 40/2 Nag 20	15*/10	5	60	20	15	5	220	50	10	-	10	-	-
Gepardas	3	Kan 35	30	0	45	5	15	15	170	25	25	-	2	-	-
Irbis	5	Kan 40/Nag 40	35/20	10	60	10	30	-20	180	35	20	-	2	-	-
Irbis dūminis	5	Kan 40/Nag 40/*	35/20	10	60	10	50	60	220	35	20	-	2	-	-
Jaguaras	7	Kan 55/Nag 45	40/30	10	70	15	35	35	190	40	20	-	2	-	-
Karakalas	2	Kan35*/2Nag35	/*!20*/10/	0	60	15	15	10	100	20	20	-	2	-	-
Kardadantis	11	Kan 70/Nag 70	80/30	15	95	30	65	60	190	60	25	-	2	-	V
Leopardas	6	Kan 45/Nag 45	35/25	10	65	15	35	30	185	35	20	-	2	-	-
Liūtas	8	Kan 55/Nag 60	50/35	15	70	20	40	35	150	40	20	-	5	-	-
Lūšis	3	Kan 35/Nag 25	30/20	5	50	10	15	15	125	15	25	-	2	-	-
Pantera tamsos	6	Kan 45/Nag 45	35/25	10	75	20	65	50	225	35	20	-	2	-	-
Puma	7	Kan 55/Nag 50	45/30	10	80	20	45	35	190	30	30	-	2	-	-
Tigras	9	Kan 60/Nag 65	50/35	15	85	25	55	45	165	60	25	-	2	-	U
KIRMĖLĖS															
Balkšvakirma	11	Šaudymas 40/6 Čiu75/*	40/40	20	140	50	90	55	90	60	60	2	2	U	-
Cecilija	8	Kan 60R[20]	40	20	70	20	45	45	800	25	5	3	3	-	B
Griausmakirmis	7	3 - 5 Spj 10	20	40	60	20	50	20	350	30	0	200	-	-	-
Purpurkirma	15	Kan80R[40]/Gel50	80/25*	20	80	25	60	35	360	60	20	2	4	-	D
Rėpla lavoninis	3	6 Čiu 25	Paralyžius	15	35	-5	25	15	210	25	15	2	5	Z	B
Siurbūnė	6	Kan 35→*	30*/30t	20	55	10	30	30	700	25	10	0	5	-	-
KROKODILAI															
Aligatorius	5	Kan 40	30	20	60	20	15	30	200	30	15	2	5	-	-
Fikaras	18	v:Kan150R[30]+ Uod60	120/90	30	200	125	80	80	300	70	70	0	5	-	-
		s:Kan70R[20]+ Uod60	120/100		100	90					40				
Krokodilas	7	Kan 50*/Uod 25*	35/30	30	85	25	30	35	240	35	20	-	4	-	-
KUPRANUGARIS	3	Kan 10/Spy 15	10/20	5	20	-10	20	20	150	30	15	-	10	-	-
LYRAPAUKŠTIS	1	*	-	0	-5	-5	40	40	100	10	50	-	5	*	-
LOKIAI															
Rudasis	6	Kan 35/2 Nag 40 →Maigymas	40/25/ 80	10	60	10	35	35	140	30	10	2	4	-	U
Urvinis	9	Kan 40/2 Nag 60 →Maigymas	60/40/ 120	20	90	10	40	40	155	35	20	2	2	-	V
MIRKSNYS	6	Kan 50	30	25	80	25	45	45	110	30	15	5	10	-	P
MUNARAS	10	*/Čiu60→Adata	90/30/25*	25	100	50	70	50	440	40	20	-	1	-	-
NEMATOMŪNAS	10	Smū 140	80	10	160	80	90	100	120	50	25	1	1	-	-
Kai matomas:		Smū 40	80		50	10									
PEGASAS	3	2 Spy 35/Kan 10	30/20	15	50	5	50	40	90	20	30	-	10	-	-
PITONAS ARŠUSIS	7	Smū65/Imt30→Smg	30/0/40	15	80	45	50	35	260	20	20	-	5	-	U
PLĖŠRIAMUSĖ	3	Kan 40	40	15	70	30	25	10	400	5	40	5	10	-	U
PRAGARAŠUNIS	7	Kan 55/Als20	35/120	30	90	30	50	45	80	20	20	10	10	-	C
RAGANOSIS	10	Rag 55[[10]/Trm25	70/100 30	100	45	45	45	250	40	10	-	5	-	-	-
RAGODEZA	6	Kojos 45→2 Kan	0/80	25	80	5	35	25	355	20	20	5	5	-	U
ROKAI															
Mažasis	6	2 Nag50P/Snp50	30/50	30	70	40	25	20	75	25	40	-	10	-	I
Paprastasis	18	2 Nag110P/Snp110	40/90	40	140	75	85	80	135	45	30	-	5	-	I
Didysis	36	2 Nag180P/Snp220	140/300	50	240	130	205	180	230	75	20	-	1	-	I
ROPLĖKAS	3	Nag 35/Kan 15/*	20/20/*	25	60	20	25	20	55	10	15	10	40	-	A
RŪDŽIUS	5	2 Čiu 30/Tar 10	*/20	40	55	35	45	40	240	30	15	5	5	L	-
RŪGŠCIAI															
Mažasis	1	Snp 20/Išmatos 0	20/20*	5	60	35	0	20	150	0	0	-	60	-	U
Didysis	7	Nag55P/Snp55/ Strėlė 20	40/35/40*	15	70	25	75	55	195	40	40	-	20	-	-
SKUNSAI	1	Švirkklė 10/Kan15	*/15	5	25	5	20	20	230	10	5	-	2	-	-
SLIBINAI															
Debesų	10	Kan 80/Žnibus 20	50/*	25	105	50	110	80	170	45	40	-	1	-	B
Kalvų	10	Kan 80/Akmuo 40	50/30+30	35	115	50	100	100	170	45	20	1	1	-	B
Pelkių	10	Kan80/Dumblas 30	50/15*	30	110	50	80	120	170	60	20	-	1	-	B
Vandenių	10	Kan90/Strėlė40	50/30	30	130	60	100	100	170	50	20	-	1	-	B

NEMIRĖLIAI

Tai ypatingos pabaisos, kilusios iš mirusių būtybių. Kai kurie nemirėliai atsiranda savaime, gamtinės magijos dėka, kitus sukuria nekromantai - nekromantijos - nemirėlių magijos - specialistai. Žemų lygių nemirėliai yra neprotingi, aukštesniųjų - gali būti protingi, bet paprastai jie nebeturi jokių ankstesnės asmenybės bruožų.

Vieni nemirėliai turi kūną, kiti - ne. Skeletų kūnas - griaučiai, zombių, skendalų, šaldų - lavonas ir t. t. Kūninius nemirėlius, kaip taisyklė, žeidžia bet kokie ginklai. Bekūniai nemirėliai materialaus kūno paprastai neturi, todėl juos žeidžia tik magiški ginklai ir kerai.

Vieni nemirėliai kaunasi ginklais, kiti - nagais ar dantimis, tretai - rankų ar ypatingų išaugų palietimais. Palietimai dažniausiai yra vienintelis bekūnių nemirėlių ginklas. Tokie palietimai daro skausmo žalą, kartais - karščio ar šalčio žalą.

Kai kurie nemirėliai turi įgimtus kerus, paralizavimo galią.

Visi nemirėliai atsparūs Psi kerams (neturintys proto visiškai atsparūs, o protingieji turi dideles tvermes) Nelabai jie bijo ir skausmo atakų (AM-100). Tvermė šalčio atakoms AM-40, nuo šalčio patiria pusę žalos. Kūniniai nemirėliai nuo šalčio atakų ima prasčiau judėti (AVM-5).

Dalis nemirėlių turi akis, kuriomis ir mato. Tokias paprastas zombių, gūlių, vampyrų akis galima apakinti "Šviesa", "Amžinąją šviesą", "Tamsa", "Akinimu". Tačiau, pvz., skeletai neturi jokių akių ir vis vien mato. Ir net tamsoje. Taip yra todėl, kad nemirėliai pasižymi ypatinga nemirėlių rega, kurios dėka jie jaučia gyvas būtybes R30m zonoje. Nemirėlių regos neužstoja net akmeninės sienos ar metalo šarvai. Už sienos esančių negyvų daiktų ar lavonų nemirėliai matyti negali.

"Akinimas" atima paprastą regą, infraregą bei ultraregą, bet neveikia nemirėlių regos. Ją blokuoja tik nekromanto kerai "žabalystė".

Nemirėliai gyvuoja ypatingos magijos dėka, tačiau jokie "Kerų sklaidymai" jų neveikia. Bet žyniai ir nekromantai turi nemirėlių varymo galią, kuri ir yra susijusi su nemirėlio gyvybę palaikančia magija. Jei varymas sėkmingas, bet nelabai stiprus - nemirėlis priverčiamas sprukti, jei varantis žynys ar nekromantas pakankamai galingas, tuomet nemirėlis suyra.

Nemirėliai turi savotišką neigiamą gyvybę, todėl gydymo kerai juos žeidžia, o atvirktiniai (žeidžiantys) - gydo. Atakuojant nemirėlį "Mažojo gydymo" kerais, žyniui turi pavykti valios bandymas, po to - ataka be ginklo, nes reikia paliesti nemirėlį. Bekūnių nemirėlių gali paliesti tik ranka, išlepta bet koku magišku aliejumi ar apmauta bet kokia magiška pirštine. O palietus turi pasisekti Bi ataka prieš nemirėlį. Jei nemirėliui Bi tvermė nepadeda, nemirėlis krenta negyvas. Iš jo antrą kartą sukurti nemirėlį nebepavyks.

Nemirėliai iškart žūsta, kai juos paveikia bet kurie prikeliantys iš mirusiųjų Bi kerai. Bekūniai nemirėliai suyra, o skeletai, zombiai, gūlai lieka gulėti negyvi. jie atrodys taip, kaip atrodė prieš tapdami nemirėliais.

Tiesa, visos įgytos žaizdos išliks.

Nemirėlių imunitetas iš tikrųjų yra neigiamas (-95), todėl jiems labai pavojingas pūdyimas. Bet kokia sėkminga pūdyimo ataka nemirėlio kūną supūdo per 1-4 t. Tiesa, skeletai pūva 1-100 t.

Normalioms būtybėms pūdyimo kerai praktiškai nekenkia. Pūdyimo kerai gali supūdyti gyvą būtybę tik pavykus Bi atakai ir nepadėjus jos imunitetui. Toks pūdyimas veikia kaip labai silpna liga. Jei metant imuniteto metimą (d%+imunitetas) iškris:

a) <6, auka ims po truputį pūti ir žus po 1-100 dienų. Tokį pūvimą sustabdys "Ligos gydymas" ir kai kurios vaistažolės.

b) 6-10, supus negyvos raginės kūno dalys - plaukai, paviršinis ragų, nagų ir odos sluoksnelis. Ropliai gali prarasti dalį šarvuotumo, nes apirs jų žvynai,

c) >10, nebus jokio poveikio.

Geras ginklas prieš nemirėlius - šventintas vanduo. Jis supilamas į specialaus stiklo buteliukus, kurie sudužta vos prisilietę prie nemirėlio (pro bekūnius nemirėlius, deja, buteliukas praeina kiaurai), todėl šiuos buteliukus patogiu svaidyti ar tiesiog trenkti į pabaisą. Viena šventinto vandens porcija nemirėliui daro Max40ŽT. Ypatingą žalą šventintu vandeniu panaši į ugnies daromą ypatingą žalą paprastoms būtybėms.

Egzistuoja ypatingi šventinto vandens buteliukai, kurie suyra pralėkdami bekūnių nemirėlį, ir tuomet šventintas vanduo nemirėlį veikia. Tokie buteliukai kainuoja 20 am ir briangiau.

SIURBIMO ATAKA

Indėvės ir kai kurie kiti nemirėliai gali sumažinti aukos kurį nors įgūdį, tvermę ar ką nors kitą. Tai - siurbimo ataka. Jei ji sėkminga, d% pagalba pagal žemiau pateiktą lentelę nustatoma, ką paveikė nemirėlis.

Gajumas krenta Max40ŽT. Nustačius gajumo nusiurbimą reikia sumažinti maksimalų ir atakos metu turimą gajumą. Gajumui pasiekus 0, būtybė miršta. Maksimaliam gajumui pasiekus 0, būtybė "Mažuoju gydymu" nebeatgaivinama.

d%	Paveikta savybė
01-20	Gajumas
21-28	1-R ataka
29-36	2-R ataka
37-44	Ataka be ginklo.
45-52	Šaud/svaid
53-60	Fi tvermė
61-68	Bi tvermė
69-76	Psi tvermė
77-84	Kerų ataka
85-88	Imunitetas
89-00	Žiezirbos

Žiezirbų sumažėjimas nustatomas pagal Žiezirbų lentelę (priedo lygis +10).

Kiti įgūdžiai ir tvermės sumažėja per 10.

Imunitetui kritus iki -20, būtybė miršta per savaitę, iki -30 - per dieną, iki -40 - per valandą, dar daugiau - iškart.

Sumažėję įgūdžiai ir tvermės, imunitetas ir kitkas vėl padidėja kylant lygiams. Juos dar gali atstatyti specialiai, tiesa, retai pasitaikanti bei brangiai kainuojanti magija.

SIAUBO ATAKA

Baisėlė ir kai kurie kiti nemirėliai gali sukelti siaubą. Patirtas siaubas paprastai iš karto daro ypatingą žalą. Ji atstatoma kaip ir bet kuriuo kitu būdu gauta žala.

d%	Siaubo ypatingos žalos
01-20	Max10ŽT, drebulys (AM-20)
21-30	Max20ŽT, drebulys (AM-30)
31-40	Max30ŽT, išmeta ginklą
41-50	Max40ŽT, ima mikčioti
51-60	Max50ŽT, praranda žadą
61-70	Max50ŽT, astmos priepuolis
71-80	Max50ŽT, nebelaiko šlapimo, visos tvermės krenta Max50
81-85	Max50ŽT, siaubinė degradacija
86-89	Max50ŽT, praranda sąmonę
90-93	Max50ŽT, bando nusižudyti
94-95	Max50ŽT, paralyžius 1-100 d.
96-97	Išsilieja kraujas į smegenis, mirtis
98-99	Sustoja širdis
100	Suakmenėja iš siaubo

Drebulys praeina tą tarpsnelį, kai pavyksta valios bandymas -40 arba pasibaigus kautynėms tą valandą, kai pavyksta sveikatos bandymas. Mikčiojimą, astmą ir žado praradimą gydo specialūs Psi ir Bi kerai. Šis poveikis gali praeiti savaime tą dieną, kai pavyksta sveikatos bandymas -60.

Mikčiojančio kerėtojo kerų fiaskas trigubas, AM-40.

Astmos priepuolis prasideda tą kautynių tarpsnelį, kai nepavyksta valios bandymas ir sveikatos bandymas. Kiekvieną tarpsnelį reikia tikrinti šiuos bandymus, ir, jei vienas kuris nors bandymas neišlaikomas, priepuolis prasideda. Priepuolis pasibaigs tik po kautynių praėjus vienam tarpsniui.

Siaubinė degradacija - išsilieja kraujas nedidelėje smegenų dalyje. Poveikis kaip siurbimo atakos. Jei tikrinant pagal Siurbimo žalos lentelę iškrenta gajumas ar imunitetas - prarandama viena kalba ar vieneri kerai.

Bandymas nusižudyti reiškia, kad siaubo apimta būtybė atakuoja pati save. Gynyba nuo savęs - odos šarvuotumas plius pusinis šarvų šarvuotumas minus 30. AM+30. Žala - pagal ginklą, YŽ+40. Bukais ir kai kuriais ilgakočiais ginklais žudyti nepavyksta. Būtybė žudysis efektyviausiu būdu: gali šokti nuo stogo, į bedugnę ir panašiai. Kerėtojai gali žudyti kerais (jų tvermės prieš savo atakas lieka tos pačios).

ĮVAIRIŪS NEMIRĖLIAI

BAISELĖ. Tai bekūnės regimos pikty protingų būtybių dvasios. Tos būtybės kažkada buvo tokios piktadarės, kad po mirties jos buvo apdovanotos (o gal prakeiktos) ir tapo baisėlėmis. Jos slankioja tik tamsiuose neapšviestuose požemiuose ir neapšviestose patalpose, o naktimis ir lauke.

Išvysti baisėlė - tas pats, kas patirti "Siaubo kerų"

ataką (Bi ataka 15). O baisėlės žvilgsnis veikia kaip "Sendinimo" kerai (Bi ataka 5). Paveikta auka pasensta d10 metų.

Baisėlės ata'uoja ne tik žvilgsniu. Du kartus per parą gali atakuoti "Apsėdimu" (Psi ataka 10). Atakai pavykus ir, jei aukos Va(-20)B buvo nesėkmingas, baisėlė ima valdyti auką ir gali kautis naudodama jos kūną. Tokios pabaisos kirstynėse AM+10, o kerų atakų AM-40. Baisėlė žalos nepatiria, jei sužeidžiamas jos valdomas kūnas.

Valdomą kūną išvaduoja demonisto egzorcizmas, specialūs nekromantų kerai ir atakų švęstu vandeniu - ypatinga žala, kuri išmeta baisėlę lauk iš kūno, ir baisėlė patiria tos atakos šventintu vandeniu žalą.

Nepavykus "Apsėdimui", baisėlė įgauna pusiau kūnišką pavidalą ir atakuoja palietimais. Sėkminga palietimo ataka sendina 1-20 metų. Pusiau kūniškame pavidale baisėlė žeidžia ir sidabriniai ginklai, darydami pusę žalos.

BANŠI. Kitaip dar vadinama aimanuojančia dvasia. (Banši linksniuojama kaip žodis "pati" (žmona) ar įvardis "ši"). Banšios sutinkamos labai retai - apleistose gyvenvietėse, raistuose ir kitose nuošaliose vietose. Manoma, kad šios nemirėlės atsiranda iš žuvusių elfių magių.

Atakuoja abiem rankom, kurių palietimas daro šalčio žalą. (Max40ŽT).

Daug pavojingesnis banšios mirties klyksmas (Psi ataka 45). Visi išgirdę jį R15m zonoje išsyk miršta iš siaubo. Visa laimė, kad banši klykti gali tik tamsoje ir vieną kartą per parą.

Banšios labai atsparios šalčio ir elektros atakoms (AM-60), bet jautrios demonistų egzorcizmui.

GŪLAS. Atsiranda iš žmonių. Gūlai ir atrodo kaip šlykštūs žmonės, kurių veidai ir kūnai lyg nulipdyti iš žalsvai rudo apsilėdžiusio nuvarvėjusio vaško. Pirštų galuose styro apie 10 cm ilgio juodi nagai, o iš nosių tiek pat kyšo juodos iltys.

Klaidžioja gaujomis, kuriose būna iki 25 būtybių. Gūlas nagais ir iltimis beatodairiškai puola visas protingas ir pusiau protingas būtybes. Gūlo nagai daro Max15ŽT, o iltys Max25ŽT. Kiekviena sėkminga gūlo ataka veikia kaip kerai "Paralyžius" (Bi ataka 50). Paralyžavęs ar nukovęs vieną priešininką gūlas atakuoja kitą, kol visi priešininkai negyvi ar paralyžuoti. Paralyžius trunka 1-10 T. Paralyžuotuosius gūlai paprastai palieka gulėti. Tuo neretai naudojasi maitėdžiai, sekiojantys paskui gūlus ir ėdantys jų aukas.

Dažniausiai aptinkami žmonių gūlai, nors pasitaiko ir dvorfų, miškavaikių, orkų, koboldų ir kitokių gūlių. Gūlo lygis būna vienu aukštesnis, negu būtybės, iš kurios atsirado. Gūlu gali tapti bet kokio protingo žinduolio lavonas, nors patys gūlai proto neturi.

GŪLAS SMARVINIS. Jų išvaizda tokia pat, kaip ir paprastų gūlių. Ir aptinkami jie paprastų gūlių gaujose. Smarvinį gūlą galima pažinti tik iš svaiginančios dvėselienos smarvės, kuri pajuntama iš nedidelio atstumo. Ši smarvė veikia kaip labai stiprūs nuodai (AVM-20).

Smarviniai gūlai atakuoja kaip ir paprasti, tik jų atakos kiek galingesnės. Galingesnis ir "Paralyžius" (Bi ataka 60).

HJUKAVA. Bekūnė, žmogaus dydžio. Primena skeletą su apsiaustu. Psi kerai jos neveikia. Tris kartus per parą gali keisti savo kūną kaip "Kūnamainystės" kerai.

Paliesdama daro Max30 šalčio ŽT, kartu sukelia stiprią ligą (mirtis per 1 savaitę arba maksimalus gajumas krenta 50%, o jėga, vikrumas ir sveikata - per 15). Šis susilpnėjimas trunka tol, kol auka išgydoma.

INDĖVĖ. Tai vėlė, gyvenanti žmogaus, dvorfo, miškavaikio ar kito humanoido kūne. Ji būna 2 lygiais galingesnė už normalų tos rūšies karį. Aptinkama tamsiuose požemiuose, griuvėsiuose. Atvirose vietose pasirodo tik naktį. Saulės viesoje indėvės AVM-30.

Tai labai pavojinga nemirėlė. Sėkmingas jos palietimas daro Max20 skausmo ŽT, be to kartu tai yra ir siurbimo ataka (Bi ataka 20xL_{ind}), todėl krenta aukos kuris nors įgūdis, tvermė ar gajumas...

Indėvę žeidžia tik sidabruoti ar magiški ginklai. Tvermė šalčio atakoms AM-50. Tvermė šviesos atakoms AM+20. Indėvės nukautas humanoidas (kai maksimalus gajumas pasiekia nulį ar kuri nors tvermė pasidaro neigiama) tampa kita indėve. Jei humanoidas žuvo nuo žaizdų, skausmo ar pan. - jis liks paprasčiausiu lavonu.

LAKŠTAGŪLIS. Tai lakštinio uždusinta protinga būtybė. Lakštagūlis savo figūra primena lakštinio auką.

Atakuoja dvejais nagais arba kanda iltimis. Nagai ir iltys išdygsta tampant lakštagūliu. Iš nosies švirksčia ardančios rūgšties čiurkšle (Max35ŽT, 3/6 m).

Jį žaloja bet kokie ginklai.

LAKŠTINIS. Šis nemirėlis primena didelę pusiau skaidrią 3-4 m pločio ir tokio pat ilgio, apie 0,5 cm storio paklodę. Aptinkamas požemiuose, apleistuose pastatuose.

Juda skriedamas palubėmis ir atakuoja protingas būtybes, puldamas žemyn ant aukos. Sėkmingai atakavęs apgobta aukos kūną ir dusina darydamas Max20ŽT/t pradedant nuo kito tarpsnelio. Lakštinio apgobta auka judėti negali. Išsivaduos, jei pavyks Jė(-60)B. Kautis gali tik durklu, turētu rankoje, jei tą tarpsnelį pavyks Jė(-30)B.

Lakštinį žaloja bet kokie ginklai ir kerai, bet tokią pat žalą patiria ir tuo metu apgobta auka.

Vienu metu lakštinis gali atakuoti tik vieną auką, kuriai mirus kartu su aukos kūnu tampa lakštagūliu. Aukos turėti daiktai ištirpsta, o magiški nukrenta ant žemės.

MAUZOLIS. Tai protingas, blyškus, išdžiūvęs nemirėlis, dėvintis rudą apsiaustą su gobtuvu. Gyvena mauzoliejuose, pilkapiuose, kapinynų urvuose. Neišprovokuotas paprastai nepuola. Dažnai moka bendrąją kalbą.

Prieš sutiktas grupes mauzolis neretai pavartoja įgimtus kerus "Grupės sklaidymas" (Fi ataka 30),

kuriuos gali naudoti 1-4 kartus per parą. Ataka tikri-nama kiekvienam grupės nariui atskirai. Kiekvienas paveiktasis teleportuojamas vis kitur. Teleportavimo vietą nusako d% metimas. Jei iškrito 01-60, vadinasi, auka perkelta 50-500 m kryptimi, kur 01 - šiaurė, 15 - rytai, 30 - pietūs, 45 - vakarai. Pvz., jei iškrito 23, teleportuojama pietryčių kryptimi. Jei iškrito 61-75 - auka atsidūrė aukščiausioje R500m zonos vietoje, 76-90 - žemiausioje. Jei 91-100 - perkeliama visi aukos daiktai. Kiekvieno turėto magiško daikto perkėlimas tikrinamas atskirai. Prie daikto magiškumo priedo pridedama savininko Fi tvermė. Jei daiktas magiškumo skaitmeninio priedo neturi, tuomet ŽM nustato jį savo nuožiūra. Visi paveikti daiktai teleportuojami į tą pačią vietą.

Paklaustas apie dingusius grupės narius, mauzolis sakys, kad juos likvidavo kerai - dezintegravo ar kitaip sunaikino.

Atakuotas mauzolis ginasi abiem sukabintomis rankomis lyg 2-R ginklu.

MĖKLĖ. Tai nerimstanti palikusios neužbaigtą svarbų darbą būtybės vėlė. Paprastai bekūniame pavidale mėklė būna R5m būtybės žuvimo zonoje. Mėklės tikslas yra "įsėsti" į kokią protingą būtybę ir baigti pradėtą darbą, kurį atlikusi mėklė suyra.

Ši nemirėlė įgauna plūduriuojančio švytinčio kamuolio arba migloto sunkiai įžiūrimo buvusios būtybės silueto pavidalą. Mėklė neretai supainiojama su banšia, šašuoliu ar vaidulu.

Bekūnę vėlę žeidžia tik magiški ginklai ir ugnis. Magiški ginklai daro 5 ŽT plius ginklo magiškumo priedas. Ugnis - 5 ŽT/t. Magiška ugnis daro pilną žalą. Mėklės gajumui kritus iki 0-10 GT, ji išnyksta, ir po 1-10 savaičių vėl atsiranda toje pat vietoje. Visiškai mėklę sunaikina tik demonisto egzorcizmas.

Sėkminga mėklės ataka sumažina aukos vikrumą 10 vienetų. Vikrumui krentant auka jaučia, kaip jos kūnas darosi vis labiau nejautrus ir styrsta. Kai vikrumas pasiekia nulį, mėklė gali "įsėsti" į aukos kūną. Mėklei tai pavyksta, jei laimi valios rungtį.

Mėklei "įsėdus", aukos kūnas ne tik atgauna pirmą vikrumą, bet ir prie aukos kūno prigimties priedų prisideda mėklės jėgos, vikrumo ir kiti prigimties priedai. Be to, toks kūno ir mėklės junginys atsparus nemirėlių atakoms: nemirėlių AM-20. Apsėstąjį kūną žeidžia visos sėkmingos atakos. Išlaisvinti auką galima dviem būdais - egzorcizmu arba stingdymu. Stingdymas veikia ir mėklę. Jei mėklei nepadeda Bi tvermė, ji išmetama iš kūno. Užgrobtam kūnui žuvus mėklė liks budėti toje vietoje ir lauks naujo kūno.

Pasinaudodama užgrobtu kūnu mėklė stengiasi atlikti savo nebaigtą darbą. Tas darbas nebūtinai turi būti pavojingas. Galbūt žmogus turėjo gražinti kaimynui arklį, kurį buvo pasiskolinęs, ar nuvežti ištekėjusiai dukrai kraitį. Už apsėstąjį žaidžia ŽM. Atlikusi savo darbą mėklė išnyksta. Palikta auka tuo metu turi vikrumą 5. Per 1 T visiško poilsio atsistato 5 vikrumo vienetai.

Mėklei pralaimėjus valios rungtį, kūnas lieka gulėti be sąmonės. Išmiegojus atsistato vikrumas, bet tuomet mėklė vėl puola vos tik būtybė prabunda.

Mėklės kūne nuvaryti neįmanoma. Bekūnės mėklės voromos kaip 15-o lygio nemirėliai, kadangi jos "pririštos" prie tam tikros vietos. Geriausia apsauga nuo mėklės - kuo greičiau sprukti iš mėklės zonos, kol ji dar neįsėdo.

MUMIJA. Šis nemirėlis aptinkamas prie senovinių griuvėsių, kapų. Dažniausiai (80% tikimybė) mumijos būna be ginklų ar šarvų.

Iš 30 m ar arčiau mumiją pamačiusi būtybė paraližuojama iš baimės. Paralyžius veikia, kol būtybė mato mumiją. Kai vienai mumijai tenka 1-5 būtybės, mumijos Psi ataka 40. Kai būtybės šešios, mumijos kerų AM-5, kai septynios - AM-10 ir t.t.

Mumija gali atakuoti ginklu (ginklo žala ir Max60ŽT nuo skausmo) arba palietimu (ataka be ginklo, vien tik skausmo žala). Sėkminga ataka be ginklo sukelia

sunkią lavonėjimo ligą. Nepadėjus imunitetui kas mėnesį žavumas krenta per 1-20. Kai žavumas tampa neigiamas, ligonis tampa bjauru - ypatingu keiktiniu. Per naktį atsistato tik 25% trūkstamų GT. Be to, paprasta magija (gyduoliai, "Mažasis gydymas" ir vaistažolės) šios ligos negydo. Padėti gali tik "Ligos gydymas" ir kai kurios kitos magiškos priemonės.

Mumijos auka visiškai supūva per 1-2 dienas. Norint prikelti šio nemirėlio nukautą būtybę, kartu su "Mažuoju gydymu", reikia naudoti ir "Ligos gydymą".

Mumiją žeidžia tik kerai ir magiški ginklai, bet visi jie daro tik pusę žalos (YŽ normali), tačiau ją žeidžia paprasta ugnis. Smūgis gerai liepsnojančiu deglu mumijai daro Max15ŽT. Magiška ugnis žeidžia daugiau (+10ŽT). Prikėlimas iš mirusiųjų mumiją ne nugalabija, bet paverčia 7-ojo lygio kariu.

NEMAČIA. Tai panaši į indėvę vėlė, gyvenanti žmogaus, dvorfo, miškavaikio ar kito humanoido kūne. Ji būna 3 lygiais galingesnė už normalų tos rūšies karį. Aptinkama tamsiuose požemiuose, griuvėsiuose. Atvirose vietose pasirodo tik naktį. Saulės šviesoje nemačių AVM-50.

Tai labai pavojinga nemirėlė. Sėkmingas jos palietimas daro Max30 šalčio ŽT, be to, tai kartu yra ir siurbimas (Bi ataka $20xL_{ind}$), todėl krenta aukos ar kuris nors įgūdis, ar tvermė, ar gajumas... Šalčiu ar siurbimu nukautas humanoidas (kai maksimalus gajumas pasiekia nulį ar kuri nors tvermė pasidaro neigiama) tampa kita nemačia.

Nemačių žeidžia tik sidabruoti (kurie daro pusę

žalos) ar magiški ginklai. Tvermė šalčio atakoms AM-80. Tvermė šviesos atakoms AM+20.

PELENYS. Susidaro savaime iš sudegusių lavonų. Judėdamas primena pelenų dulkių sūkūrį. Sustojus pelenai nusėda ir sudaro pelenų krūvelę. Tik retkarčiais pelenų sūkurys įgauna ankstesnės būtybės - žmogaus, miškavaikio ar ogro turėtą pavidalą.

Pelenio palietimas - karščio ataka. Jei kūnas kažkada sudegė nuo elektros, tuomet darys elektros žalą. Gali dusinti (šaudymo ataka 20, 5/10/20/30 m, Max20ŽT, Bi ataka 35).

Šį nemirėlį veikia tik magiški ginklai +10 ir geresni. Jis atsparus ugnies (AM-80) bei elektros (AM-80) atakoms. Tačiau pelenys jautrus karštam vandeniui - taikliai apliejus kibiru beveik verdančio vandens patirs Max200ŽT, o apliejus kibiru šalto vandens, jis patirs tik Max50ŽT.

PENENGELENA. Tai kraupi moteriška nemirėlė. Dieną būna patraukli bet kurios profesijos moteris. Taip penangelena atrodė prieš mirtį. Dieną kerės, jei anksčiau kerėjo, vogs, jei anksčiau vogė ir t. t., tačiau penangelena žynė galės gydyti tik save. Kausis to paties tipo ginklais, kaip būdama gyva. Maksimalus gajumas bus toks pat, koks buvo gyvos. Bet galva turi savąjį, 4-ojo lygio būtybės gajumą. ŽM žalą galvai turi skaičiuoti atskirai.

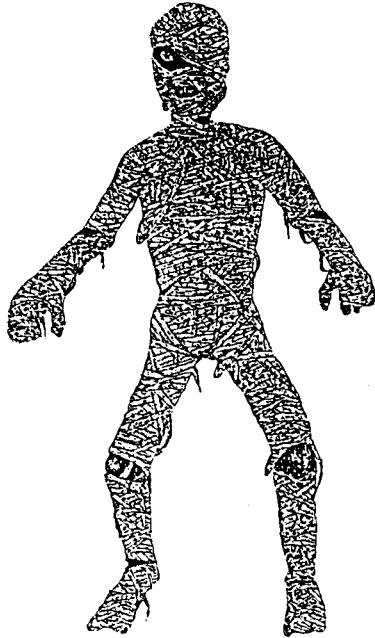
Kerai "Atpažinimas" informuos apie moterį, buvusią prieš mirtį. Jei kerų AM be priedų >90, žynys gali sužinoti, kad ta graži moteris - penangelena.

Žmogaus pavidale penangelenos neveikia šventi simboliai ir žynių varymas. Tvermė Psi kerams labai didelė.

Žavios moters pavidalu penangelena stengiasi susidraugauti su veikėjais ir patekti į jų grupę. Daug metų būdama nemirėliu penangelena puikiai išstudijuoja požemius, griuvėsius, dykvietes, todėl, siekdama veikėjų palankumo, parodo paslėptus lobius, spąstus. Aišku, ji sugalvos "legendą", kodėl tiek daug žino, o kartais "užmirš" ką nors svarbaus, nes grupei kiltų įtarimas, jei naujoji narė pasirodytų visažinė. Penangelena visur lydės grupę, tačiau naktis praleis nuošalioje vietoje, kur jos niekas nemato. Tam irgi sugalvos pasiteisinimą.

Naktimis penangelena nusigauna į vieną iš savo puikiai paslėptų guolių, kurių paprastai turi 6, ir ten įgauna tikrąjį savo nemirėlišką pavidalą. Jos galva atsiskiria nuo kūno ir pakyla į orą, kartu ištraukdama pro kaklo angą plaučius, širdį, žarnyną ir kitus vidaus organus, palikdama skeletą, raumenis ir odą. Būtybė, išvydusi šį kraupų vaizdą, patiria siaubą (Psi ataka 40), nuo kurio miršta vietoje, jei nepadeda Psi tvermė. Psi tvermei padėjus mirtinas siaubas veikia lyg Psi kerai "Didžioji silpnaprotystė": d% metamas tol, kol žaidėjas išmeta mažiau už savo veikėjo proto vertę, ir naujoji reikšmė įrašoma lape. Šį proto nusilpimą nuims "Atkeikimas" arba vaistažolės, atstatančios protą. Protą padidinti padės ir prigimties keitimo gėralas.

Penangelena galvos ir vidurių pavidalu skrenda ieškoti humanoidų, nes jų kraujas - svarbiausias jos



maistas. Labiausiai vertina moteris ar jaunas žmones. Kitų humanoidų kraujas jai nelabai patinka. Paprastai jos auka tampa grupės narys, lengviausiai pasiduodantis hipnozei.

Penangelena puola tik miegančius veikėjus. Ji puikiai atpažįsta miega veikėjas ar ne. Prieš miegantį panaudoja trumpalaikius "Apžavus" (Psi ataka 30). Kerai veikia tol, kol penangelena siurbia kraują. Ji nežymiai įkanda aukai į gerklę ir siurbia kraują. Aukos maksimalus gajuma krenta Max30GT, o jėga ir vikrumas sumažėja per 5. Atsibudusi auka nieko neprisimena. Jei pavyksta Pr(-50)B, tuomet ji prisimins lyg sapnuotą, bet užmirštą košmarą.

Kitą naktį penangelena stengiasi susirasti tą pačią auką, kadangi šią apžavint antrą kartą AM+5. Kiekvieną kartą priedas prie kerų AM padidės penkiaais. Penangelena kraują siurbs tol, kol auka mirs. Jei auka sugebės kitas naktis išvengti penangelenos, tuomet kiekvieną naktį praras Max5GT maksimalaus gajumo. Tai truks kol auka nenumirs arba kol ji bus išgydyta "Blogio sklaidymu". Prarastą maksimalų gajumą išsyk atstatys didysis gyduolis, o prarastą jėgą - "Atkeikimas", bet tik po "Blogio sklaidymo". Pavartojus "Blogio sklaidymą", bet nepavartojus didžiojo gyduolio ir "Atkeikimo", maksimalus gajumas atsistatys po vieną tašką per parą, o jėga - po 1 tašką per savaitę.

Jei penangelenos apžavai veikėjo nepaveikė, tuomet šios penangelenos kerai niekuomet neveiks (pats veikėjas miega toliau). Penangelena apimta siaubo spruks kuo toliau. Be to, veikėjas nuo šiol visuomet atpažins bet kokią penangeleną, kaip ji bebūtų užsimaskavusi. Tačiau, jei penangelena prieš tai buvo siurbusi jo kraują, veikėjas visvien kasnakt praras gajumą ir jėgą.

Pamačiusieji penangelenos galvą su viduriais, patiria siaubo ataką (Psi ataka 30), o nepadėjus tvermei, jie priversti bėgti ir patiria siaubo žalą. Šiame pavidale penangeleną gali nuvaryti žynys. Nuvaryta penangelena turi grįžti prie savo kūno ir tą naktį nebegali nieko atakuoti. Penangeleną veikia ir energingai parodytas šventas simbolis.

Nuo penangelenos žuvęs vyriškis gali būti atgaivintas, tačiau ši mirtis skaičiuojama lyg 3 mirtys. Taip žuvusi moteris irgi gali būti atgaivinta, bet jos mirtis užsiskaito lyg 2 mirtys. Jei tokia moteris neatgaivinama, tuomet 15% tikimybė, kad ji pati taps penangelena. Gaivinant žuvusius nuo penangelenos, galimas tik vienas bandymas. Jam nepasisekus, visi kiti bandymai garantuotai bus nesėkmingi. Atgaivinta penangelenos auka atgaus jėgą ir gajumą tik po 1-5 mėnesių. Po to ji bus visiškai nejautri penangelenos atakoms, visuomet atpažins penangeleną.

Beskraidant penangelenos viduriai išbūrksta, ir atgal į kūną sulįsti gali tik pamirkę apie valandą acte, todėl penangelena kiekviename savo guolyje turi didelį qsoť acto. Taigi, penangeleną galima atpažinti iš acto kvapo.

Saulės šviesa paralizuoja penangelenos galvą ir vidurius, ir šie nukrenta ant žemės. Tamsoje jie atsigaua ir gali grįžti atgal, bet, jei per septynias valandas negrįžta į savo kūną, tuomet ima pūti, ir penange-

lenai galas. Taigi, penangelena žus sunaikinus galvą arba kūną.

Nuo kūno atskirta penangelena yra ketvirto lygio pabaisa. Ją žeidžia bet kokie ginklai. Žmogaus pavidale ji kaunasi ginklais lyg būdama gyva, bet ne prasčiau kaip 4 lygio karys. Beginklė gali kandžioti darydama Max30ŽT, bet vengia tai daryti, bijodama išsiduoti. Nemirėlio pavidale penangelena taškosi žarnų išskiriamomis sultimis (2/4/6 m), kurios patekusios ant nuogo kūno (prateka pro šarvų plyšius!) daro Max20ŽT. Taip pat gali kandžiotis.

POLTERGEISTAS susidaro iš klastingai užmuštos protingos būtybės sielos. Nematomas, retai sutinkamas. Poltergeistą pamatyti galima panaudojus "Nemirėlių paieškos" ar "Kerų paieškos" kerus.

Atakuoja svaidydamas daiktus, kokius pakeltų, jei dar būtų gyvas. Jo sviesti daiktai pataikę daro ne tik žalą, bet ir sukelia siaubuką (Bi ataka 30). Nepadėjus tvermei auka bėga nesidairydama 1-5 min. Bėgdama išmes rankoje laikytą daiktą, jei nepavyks valios bandymas (d% parodys, kurioje nubėgto kelio vietoje tą daiktą pametė). Tvermei vieną kartą padėjus, tas kautynės siaubukas daugiau neveiks. Šventintas vanduo ir šventi simboliai poltergeistą nuvaro, bet jo nežeidžia.

SKELETAS - atgaivinti griaučiai. Skeletai aptinkami ties kapinėmis, požemiuose, senoviniuose griuvėsiuose, senose mūsų vietose. Kartais skeletai atsiranda savaime, bet dažniausiai juos sukuria nekromantai ir naudoja kaip sargus. Normalus skeletas būna to paties lygio kaip ir normalus suaugęs to rūšies individas. Neturi jokių prigimties priedų, kuriuos turėjo gyvas.

Kaunasi ginklais, kuriuos turėjo kape. Skelletams irgi būna fiaskai. Praradę ginklą susiranda pirmą pasitaikiusį. Niekuomet nekeri, nešaudo ir nesvaido. Kaunasi tol, kol žūna arba kōl išžudo visus priešininkus. Atakuojant juos duriamais ginklais (ietimis, akstimis, strėlėmis, stilettais) AM-20, nes dažnai smūgis pataiko į tarpus tarp kaulų.

Neprotingi, todėl jų visiškai neveikia Psi kerai.

Stuburinių gyvūnų skeletai kaunasi dantimis, ragais ar kanopomis, be fiaskų. Nestuburinių gyvūnų skeletų nebūna.

SKELETAS KARŽYGYS. Tai anksčiau buvęs galingas karys. Jei būdamas gyvas galėjo kerėti, gali kerėti ir dabar. Stovėseną, eisena ir ginkluote primena galingus karius. Paprastai tebedėvi anksčiau turėtu drabužius, šarvus, nors šie gali būti jau nublūkę, aptrešę, aprūdiję, gliaumėti.

Žmogaus skeletas karžygys yra 11-ojo lygio (pirmas



lygis +10). Paprastai sutinkami būtent žmonių skeletai karžygiai. Tuo tarpu vabalokio skeletas karžygys yra 13-ojo lygio (3+10).

Dažniausiai kaunasi dvirankiu kalaviju, bet gali kautis bet kokių ginklų, kuriuo mokėjo kautis būdamas gyvas. Karžygio laikomas ginklas laikinai tampa magišku +15 (papildomi 15 ŽT nuo skausmo).

Turi siaubo aurą (R10m, Psi ataka 30). Nepadėjus Psi tvermei auros zonoje esančios būtybės patiria siaubo žałą.

Kiekvieną skeletą karžygi pasaulyje laiko ypatingas plonas, siauras aukso lankelis, kurį turi karžygio šeimninkas. Karžygio tikslas - pasiekti lankelį; jo paliestas lankelis išsilydo, o karžygys dingsta iš šio pasaulio ir niekada daugiau nebesirodo.

Lankelis veikia dēvint ant galvos, ant kurios negali būti jokios kepurės, juo labiau šalmo. Lankelis leidžia valdyti skeletą karžygi dviem režimais.

Aktyviajame režime šeimninkas mato karžygio akimis (nemirėlio rega), valdo jį per 60 m - priversčia kautis ginklais, ieškoti lobių ir pan. Tačiau negali panaudoti karžygio mokamų kerų. Valdydamas pats negali kautis ar kerėti, nes reikia išlaikyti dėmesį.

Pasyviajame režime karžygys inertiškas, šeimninkas jo akimis nemato, tačiau šeimninkas gali laisvai judėti, kautis, kerėti.

Karžygiui ar šeimninkui nutolus vienas nuo kito >60 m arba šeimninkui nusiėmus lankelį nuo galvos, valdantis kontaktas nutrūksta. Tačiau šeimninkui tereikia lankelį vėl užsidėti, ir kontaktas atsiranda. Bet vos tik karžygys pajunta, kad nebėra valdomas, jis meta savo darbą ir visu greičiu skuba prie šeimninko, kad jį užmuštų ir atgautų lankelį. Karžygys nenurims, kol neatgaus lankelio arba kol nebus vėl valdomas.

Lankelį aptikęs veikėjas, ypač nieko nežinantis apie šiuos nemirėlius, gali nesuvokti lankelio svarbos ir nesuprasti, kad yra karžygio sekamas. Lankelį turintis veikėjas ims valdyti karžygi matydamas jį, užsidėjęs lankelį ir laimėjęs valios rungtį (turintis lankelį prie kaulelio metimo gauna priedą d5). Jei veikėjas turi lankelį, bet dar nepradėjęs valdyti, karžygys stengsis kuo greičiau jį nudobti ir paimti lankelį.

Karžygys jaučia, kur yra lankelis tik tuomet, jei šį turi protinga gyva būtybė. Lankelį prardus, karžygys lankelio nebejaučia, bet jaučia būtybę, kuri turėjo lankelį ir stengsis ją užmušti.

SKENDALAS. Atsiranda iš skenduolių lavonų. Dažniausiai aptinkamas netoli vandens. Panašus į zombį. 25% tikimybė, kad turės ginklą, kuriuo kausis.

Jį atakuojant atrodo, kad paprasti ginklai jį žeidžia. Patyręs >30 ŽT jis krenta ant žemės lyg nukautas. O kitą t vėl pakyla, sukeldamas siaubą (Psi ataka 30). Iš tikrųjų jį žeidžia tik magiški ginklai.

ŠALDAS. Atsiranda iš amžino įšalo zonoje bent 1000 metų gulėjusių sušalusiu lavonų. Šaldai atsiranda savaime, nekromantai su jų atsiradimu neturi nieko bendra. Didžioji dalis šaldų - tikrieji šaldai, turintys įgimtus kerus "Šalčio dėmė". Gebėjimą šaldyti (kaukų kalba) atspindi ir jų payadinimas, tačiau jei šalia gulėjo keli sušalę lavonai, yra 50% tikimybė, kad antrasis

kūnas taps karštuoju šaldu, atakuojančiu karščiu. Trečiasis kūnas garantuotai taps tikruoju šaldu, ketvirtasis vėl gali tapti karštuoju ir t. t.

Išvaizda tikrieji ir karštieji šaldai nesiskiria vienas nuo kito, tačiau tikrieji šaldai naktį be mėnesienos švyti silpna melsva šviesa, o karštieji - rausva. Šaldų negalima atskirti ir nuo gyvų tos rūšies gyvūnų.

Dažniausiai aptinkami mamutai, gauruotieji raganosiai, stumbrai ir bizonai, šiauriniai elniai, vilkai, erniai, lokiai ir kiti šiaurinių kraštų šaldai. Gali pasitaikyti humanoidų šaldų. Kai žmogaus, elfo ar dvorfo suledėjęs kūnas tampa šaldu, į bekūnę būseną pereina ir jo apranga, daiktai ir ginklai, išlieka senosios atakos, tvermės, gajumas. Gynyba pagerėja, nes jį žeidžia tik magiški ginklai. Kerėjimo galios šaldai nepraranda, bet jei kerėjimo galią humanoidas buvo gavęs iš dievybės, tuomet tikrai ją praras.

Šaldai yra bekūniai. Todėl jie nekeldami triukšmo ir nemažindami greičio gali žingsniuoti kiaurai per mišką ar krūmus. Lygiai taip pat kiaurai gali praeiti ir per gyvūnus ar žmones. Žinoma, šie patiria atitinkamą šalčio ar karščio žałą.

Šaldai turi tos rūšies gyvūno atakas, tvermes, gajumą. Jie labai atsparūs šalčio atakoms (AM-80). Karštieji šaldai - turi tokį pat atsparumą ugnies atakoms (AM-80).

Šaldai atakuoja šiais būdais:

1. Tai rūšiai būdingomis priemonėmis - dantimis, nagais, ragais ir t. t. Atakos kaip gyvų tos rūšies gyvūnų. Šaldas bekūnis, todėl mechaninės žaizdos nepaliekia, o daro šalčio arba skausmo (50%) žałą. Karštieji šaldai - karščio arba skausmo žałą.

2. Aplink šaldą susidaro šalčio dėmė, kurios $R(3xL_{nem})m$. Į ją patekusios būtybės patiria šalčio ataką [Fi ataka ($5xL_{nem}$)]. Jei tvermė nepadeda, tai tą ir kitus tarpsnelius dėmėje būdama būtybė patiria $Max10\dot{Z}T/t$. Šaltis nustos veikti būtybei išėjus iš dėmės. Jei būtybė antrą kartą patenka į dėmę, vėl tikrinama kerų atakos sėkmė.

Aplink karštąjį šaldą susidaro karščio dėmė, kuri veikia analogiškai, tik daro ugnies žałą.

3. Siaubo balsas [Psi ataka ($10+5xL_{nem}$)]. Jis skamba kaip tos rūšies gyvūno balsas, bet kelia klaidų siaubą. Šaldas kautynių metu jį gali pavartoti vieną kartą. Bet jei į kautynes įsijungia naujas priešininkas, iki tol nesikovęs, šaldas vėl gali surikti siaubo balsu. Jo paveiktos būtybės patiria siaubo žałą.

Kadangi šaldai bekūniai, juos veikia tik magiški ginklai ir kerai.

ŠAŠUOLIS. Tai bekūnis nemirėlis, aptinkamas apleistuose statiniuose, griuvėsiuose, labai senuose pastatuose bei kapinyuose. Saulės šviesoje jų AVM-100.

Atakuoja paliesdami (Max40 šalčio ŽT). Sėkminga ataka kartu yra dviguba siurbimo ataka.

VAIDULAS. Išvaizda primena pusiau skaidrią maršką apsiautusį pusiau skaidrų skeletą. Nesiartina prie veidrodžių ir sidabro. Jo slėpimasis - 100, nes gerai susilieja su aplinka.

Atakuoja paliesdamas. Būdamas bekūnis iš tikrųjų paliesti negali, tačiau auka jaučia kaulėtus vaidulo pirštus net per šarvus. Skaičiuojant vaidulo aukos gynybą neįskaitomi šarvai, skydas ir ginklai, kurių magija < +5. Jei vaidulo paliestai būtybei nepavyksta Va(-20)B, ji puola bėgti siaubo apimta ir patiria siaubo ypatingą žalą. Sustoti galės po 1-4 t, tą tarpsnelį, kai pavyks paprastas valios bandymas.

Vaidulas gali iširti ore per 2 t ir po kurio laiko per 2 t vėl materializuotis. Jį atakuoti galima, kol jis materialus.

VAMPYRAS. Grėsmingiausias, labiausiai siaubą keliantis nemirėlis. Slankioja po griuvėsius, kapines, požemius ir kitas žmonių nelankomas vietas. Jį žeidžia tik magiški ir mediniai ginklai. Vampyras panoręs gali įgauti žmogaus, didvilkių, didžiojo šikšnio ar dujinio debesies pavidalą. Pakitimas trunka 1 t.

Kokio pavidalo vampyras bebūtų, jis regeneruoja 10 GT/t. Gajumui kritus iki 0 vampyras įgauna dujinį pavidalą ir lekia į savo karstą. Jei per dvi valandas nepasiekia karsto, žūna.

Būdamas didvilkiu ar šikšniu vampyras juda ir kaunasi kaip gyvūnas, į kurį pavirto, bet gynyba ir tvėrmės nesikeičia. Dujinis vampyras negali atakuoti, bet gali skristi 2 m/s greičiu. Dujinį vampyrą žeidžia tik +20 ir geresni magiški ginklai, kerai jį paveiks, kai AM be priedų bus >90.



Žmogaus pavidalo vampyras gali atakuoti žvilgsniu, palietimu. Vampyro palietimas daro Max50 slėgimo ŽT ir siurbia. Vampyro žvilgsnis apžavi (Psi ataka 35), apžavėjimo sėkmė tikrinama vieną kartą per kautynes. Vienu metu vampyras gali turėti 2 apžavėtas būtybes. Vampyras atakuoja ar jį įgavus kitą pavidalą, apžavai baigiasi.

Vampyras gali iškviesti vieną gyvūnų rūšį, jei tie gyvūnai yra per 500 m nuo vampyro atviroje vietovėje ar 100 m požemiuose. Žemiau pateiktoje lentelėje nurodyta, kiek iškviečiamos rūšies būtybių gali atvykti.

Vampyrų silpnybės:

1. Vampyras negali prieiti, jei ryžtingai parodai

10-100	žiurkės, šikšnosparniai
4-40	didžiurkės, didšikšniai
2-20	vilkai
1-10	didvilčiai

šventą tau simbolį - kryžių, puse-nulį ir pan. Tai Bi ataka (kerų ataka + VaP). Bet vam-

pyras gali prieiti iš užnugario.

2. Bijo česnako kvapo (Bi ataka 50), patiria Max80ŽT. Nuo česnako kvapo paprastai atsitraukia per 30 m vienam tarpsniui.

3. Negali pereiti tekančio vandens - nei pėsčias, nei skriste.

4. Dieną ilsisi viename iš savo karstų, kur atgauna gajumą. Jei negali pailsėti savo karste, per dieną patiria Max80ŽT nuovargio. Ši žala neatsistato, kol vampyras visą parą nepraguli savo karste.

5. Neatsispindi veidrodyje, todėl jų vengia.

Vampyrą galima nužudyti:

1. Įkalus medinį kuolą į jo krūtinę,

2. Pamerkus vienam T į tekančią vandenį,

3. Apšvietus tiesiogine Saulės šviesa (Fi ataka 50 kiekvieną t),

4. Sunaikinus ar palaiminus visus jo karstus (paprastai turi 1-5): vampyras neturės kur slėptis ir kiekvieną parą patirs Max80ŽT. Gajumui kritus iki 0, vampyras žus.

"Amžinoji šviesa" vampyro neužmuša, bet svaigina (AVM-30). "Šviesa" daro Max20ŽT.

ZOMBIS - prikeltas lavonas. Jis gali būti tiek gerai išsilaukęs, tiek ir smarkiai apipuvęs (einant nuo jo kūno gali atplyšti apipuvę mėsgaliai). Zombio kūnas paprastai nepūva ir nedžiūsta.

Kartais zombiai atsiranda savaime, bet dažniausiai juos sukuria nekromantai ir naudoja kaip sargus. Zombiai tuo patogūs, kad stovi tyliai, neprašo valgyti. Normalus zombis būna vienu lygiu galingesnis negu to paties lygio normalus suaugęs tos rūšies individas. Neturi jokių prigimties priedų, kuriuos turėjo gyvas.

Zombiai lėtai įsitraukia į kautynes (iniciatyva -2). Kaunasi ginklais, kurie gulėjo prie lavono ar kuriuos davė kūrėjas. Zombiams irgi būna fiaskai. Praradę ginklą susiranda pirmą pasitaikiusį. Niekuomet nekeri, nešauda ir nesvaido. Kaunasi tol, kol juos nukauna, arba kol išžudo visus priešininkus. Gyvūnų zombiai kaunasi dantimis, ragais ar kanopomis, be fiaskų. Nestuburinių gyvūnų zombiai pasitaiko labai retai.

Zombiai proto neturi, todėl jų visiškai neveikia Psi kerai.

ŽUŽU ZOMBIS. Nekromanto sukurtas zombis, kurio gyvybingumas padidintas iš kitų būtybių išsiurbta energija. Panašus į gerai išsilaukęsį, gerai išrūkytą zombį. Akys liepsnoja neapykanta gyviesiems. Jis ištikimai paklūsta nekromanto komandoms. Gerai jaučiasi vandenyje, gerai laipioja (+50). Svaido ginklus ir šauda lanku bei arbaletu. Duriantys ir buki ginklai jam daro tik pusę žalos.

Žužu zombis atsparus elektros, šalčio, ramrinimo kerams (AM-60).



Nemirėlis	L	Lp	Ataka	Žala	Sa	Gyn	GnS	Fi	Bi	Psi	Im	Pa	Skaič		Lobis	
BAISĖLĖ [M+10,S]	10	1	*/Paliemas40	*	20	50	30	70	55	110	xx	30	1	1	S	E
BANŠI [M]	7	0	2Paliemas40/*	40/*	30	80	45	60	50	160	xx	30	-	1	-	D
GŪLAS	+1	0	2Nag25/Kan10	15*/25*	15	45	5	25	20	xx	xx	5	5	25	-	B
GŪLAS SMARVINIS	4	2	2Nag40/Kan20/*	20/30	20	60	15	40	35	xx	xx	10	1	5	-	B
HJUKAVA [M,S]	2	1	Paliemas30	30*	5	35	0	35	35	160	xx	10	--	10	-	C
INDĖVĖ [M,S]	+2	0	Paliemas35	20*	5	40	0	25	30	210	xx	10	5	10	-	B
LAKŠTAGŪLIS	5	1	2Nag35/Kan20/ Čiurkšlė60	15/30/ 35	10	45	10	40	40	180	xx	20	1	1	-	-
LAKŠTINIS	3	1	Imtis60→Smg	0/20t	35	35	*	20	20	xx	xx	20	1	-	-	-
MAUZOLIS [M]	6	0	Paliemas50/*	40/*	40	80	35	45	45	160	xx	30	1	1	-	Z
MĖKLĖ [M,ugnis]	5	*	Paliemas45	*	10	55	30	60	50	170	xx	20	1	1	-	-
MUMIJA [M*,ugnis]	6	0	*/Paliemas50/ Gin	*/60*/ Gin+60	20	65	20	30	20	xx	xx	10	4	10	-	D
NEMAČIA [M,S*]	+3	0	Paliemas40	30*	35	70	5	30	35	265	xx	25	5	5	-	E
PELENYS [M+10,*]	+0	1	Ori/Šaud20	Ori/20	Ori	Ori	Ori	+10	+30	+50	xx	Ori	1	1	-	-
PENANGELENA (žmogaus pavidale)	+0	ne	Gin(>40)/Kan10	Gin/30	Ori	@	@	+20	+20	+90	xx	Ori	1	1	-	-
(nemirėlio pavidale)	4	0	Kan10+Tašk10/*	5/*	45	30										
POLTERGEISTAS [M,S]	0,5	2	Svaidydas15	5.30	0	n105 m5	n80 m-10	20	40	xx	xx	10	8	2	-	-
SKELETAS	+0	0	Kario-5	Gin	10+Š	@	@*	0	15	xx	xx	0	10	30	-	-
SKELETAS KARŽYGYS	+10	8	Gin(AM+15)	Gin	10+Š	@	@	150	140	155	xx	70	1	1	-	A
SKENDALAS [M,*]	2	0	2Paliemai30/ Gin30/*	30/ Gin/*	10	40	5	40	40	xx	xx	10	1	1	-	-
ŠALDAS [M]	+0	3	Ori/*	Ori/*	Ori	Ori	Ori	+10	+30	+50	xx	Ori	1	1	-	-
ŠAŠUOLIS [M]	6	0	Paliemas40	40*	40	80	10	25	25	240	xx	20	5	10	-	E
VAIDULAS [M,S]	8	0	Paliemas60	*	50	110	50	60	xx	xx	xx	40	4	4	-	E
VAMPYRAS [M,Md,*]	7	0	*/Paliemas45/Žvl	*/50*/	35	70	15	50	35	120	xx	30	5	5	-	E
ZOMBIS	+1	0	Kario-10	Gin	+Š	@	@	35	15	xx	xx	0	10	25	-	-
ŽUŽU ZOMBIS	6	2	Gin	Gin	20	@	@	50	50	100	xx	30	4	4	-	-

Lp - šioje skiltyje nurodyti priedai gynybai nuo varymo. Šis priedas pridamas prie nemirėlio lygio, todėl kai kurie nemirėliai varomi lyg būtų aukštesnio lygio

Gin - ginklo

m - matomas

n - nematomas

Md - mediniai

Ori - originali, tai yra tokia, kokia buvo būtybės, iš kurios pasidarė nemirėlis

Š - šarvų

Tašk - taškymasis

@ - vertė nustatoma, kaip tokio lygio ginkluotos pabaisos

MILŽINAI

Tai labai didelės žmogaus pavidalo būtybės. Daugelis milžinų nėra agresyvūs, derasi sutikę žmones, nes yra girdėję, kad žmonės gali užpulti.

Kai kurie milžinai turi įgimtus kerus "Milžino strėlė". Kerų ataka $10 \times L_{milž}$. Tokios strėlės lekia kaip ilgo lanko strėlės, o jų žala $\text{Max}(30 \times L_{milž}) \text{ŽT}$.

Milžinai dažnai svaido akmenis (50/100/200/300). Vidutinis milžino akmuo daro $\text{Max}(20 \times L_{milž}) \text{ŽT}$. Dvigubai didesnis akmuo daro dvigubai didesnę žalą, bet atstumai bus dvigubai mažesni. Trigubai didesnis - trigubai didesnę žalą, bet trigubai mažesni atstumai ir t. t. Ietis milžinai svaido dvigubai toliau, negu akmenis (AM+10), tačiau jas vartoja retai.

Pasitūrintis milžinas turi E+5000 am turto.

AKMENU MILŽINAI. Apie 4 m aukščio. Jų oda akmenų pilkumo, neretai nusėta smulkiais neryškiais skirtingų atspalvių taškeliais. Plaukai gelsvai ar mėsviai žali. Akys juodos. Gyvena akmenuotose dykumose, kalnuose, uolėtose pakrantėse. Būstą įsirengia olose ar

trobelėse, grubiai suręstose iš didžiulių plokščių luitų. 50% tikimybė, kad būstą saugos 1-4 urviniai lokiai. Kaunasi didžiulėmis akmeninėmis kuokomis (pvz., iš stalaktitų). Tvermė bazilisko žvilgsnui ir kitokioms akmeninimo atakoms +50.

AUDRŲ MILŽINAI. Apie 6,5 m aukščio. Oda tamsiai mėlynai pilka, plaukai bronziniai, akys skaisčiai geltonos, raudonos ar žydros. Gyvena kalnų viršūnėse, skraidančiose sutvirtintų debesų pilyse ar laputose¹. Pilį saugo 1-10 grifonų ar 1-3 debesų slibinai.

Patinka audros. 50% tikimybė, kad per 1-5 T sukels audrą. Nepasisekus gali pakartoti po 2 valandų. Audros metu gali kas 5 t sviesti "Audrų milžino žaibą". Milžino tvermė elektros atakoms +200. Mėgsta maudytis žaibuose. Nuo žaibų milžinas pasikrauna ir pats gali paleisti 1-3 "Milžino elektros strėles". Jų "Žaibai" ir "Strėlės" veikia kaip ir visos "Milžinų strėlės".

CIKLOPAS. Tai apie 6 m ūgio milžinas, panašus į žmogų, bet turi vienintelę akį kaktos centre. Nėra labai protingas. Gudri grupė visuomet gali apmulkinti šį milžiną.

Paprastai gyvena po vieną. Kartais didžiulėse olose įsikuria nedidelės grupelės po 2-5 būtybes. Augina avis, vynuoges. Savo ūkyje vartoja įgimtus kerus - "Kirpimą" ir "Smulkiają telekinezę". Šie kerai padeda jiems kirpti avis, surinkti vilną, skinti vynuoges ir pan., nes ciklopų rankos labai stambios, o avys ir vynuogės smulkios...

Kadangi turi tik vieną akį, prastai įvertina atstumą, todėl jo AM-10, o svaidymo AM-30. Kaunasi dažniausiai mediniais vėzdais. Gali svaidyti didžiulius akmenis.

10% tikimybė, kad turi "Prakeikimą", kurį gali panaudoti kartą per savaitę.

DEBESŲ MILŽINAI. Apie 6 m aukščio. Oda ir plaukai balti, šviesiai pilki ar melsvai pilki. akys žydros. Dėvi neperšlampamus šviesiai pilkus drabužius. Turi labai aštrią regą ir uoslę (pastabumas 75).

Gyvena debesų apgaubtose viršukalnėse, kur stato savo akmenines pilis. Tokią pilį saugo 5-35 didvilčiai (50% tikimybė) ar 5-15 mažųjų rokų. Kai kurie milžinai ypatingais įgimtais kerais prie kalno pririša debesį, sukietina jį ir būstą įsirengia jame. Būstą debesyje saugo mažieji roakai (70% tikimybė) arba 1-2 debesų slibinai. Nemėgsta trukdytojų, todėl dažniausiai užblokuoja takus ir perėjas, vedančias į jo būstą.

Tvermė vandens atakoms +50. Kartą per dieną gali paleisti "Milžino vandens strėlę".

FIRBOLGAI. Apie 3,3 m aukščio. Išvaizda ir apranga primena žmones. Gali būti mentalistai ar vagys. Gyvena nuošaliuose vietovėse, kur nebūna žmonių.

Mėgsta 2-R kalavijus, 2-R kirvius ir alebardas. Visi firbolgų ginklai daro dvigubai didesnę žalą, negu žmonių ginklai. (Jų ginklais kautis gali tik žmonės, kurių ūgis didesnis nei 230 cm, o Jėp > 5.) Akmenis svaido mikliai - 50% tikimybė, kad per t svies du kartus. Jų sviesti akmenys daro Max60ŽT.

Turi įgimtus kerus "Kerų paieška", "Perpusę", "Čigonų auksas" ir "Mažoji užmarštis". Juos gali pavartoti po 1 kartą per parą.

"Kerų paieška" nesiskiria nuo mago kerų.

Pavartojus "Perpusę" firbolgo ūgis sumažėja du kartus. Įgūdžiai ir prigimtis nesikeičia. Kartu su firbolgu sumažėja ir visi daiktai. Joginklai ima žėisti kaip patys paprasčiausi. Jei firbolgas ginklus pameta, šie taip ir lieka sumažėję. Firbolgo ūgis atsistato po 10 val., arba jeigu pavyksta jo valios bandymas.

"Čigonų auksas" varinius ir švinius daiktus padaro panašiais į auksinius. Tikrąją išvaizdą šie atgauna po 10 val.

"Mažąja užmarštimi" užkerėta būtybė vienai valandai pamiršta, ką veikė praeitą valandą.

Firbolgai nėra agresyvūs. Kai kurie kerų "Perpusę" dėka įgavę žmogaus pavidalą mėgsta vaginėti žmonių gyvenvietėse.

FOMORAI IŠGAMOS. Apie 4,4 m aukščio. Oda balta, rausva, rusva ar ruda, bet nūsėta ryškiais apgamais ir pigmentinėmis dėmėmis. Plaukai kieti ir viela, auga kuokštais. Kūnas deformuotas nuo auglių. Gali būti kuproti, turėti 6 ar 7 rankos piršus, nosį-straublj, nulėpusias ausis, 3-10 akių, kai kurios iš jų gali būti ant pečių, nugaros... Fomorą apakinti galima tik po 3 "Šviesos" atakų, o jų atakų akinimo žalos vidurkis bus lygus apakimo procentui, tai yra, kuo didesnė bus žala, tuo blogiau matys pabaisa.

Nepaisant išsigimimų fomorai išgamos labai stiprūs (AM+30), gerai sėlina (sėlinimo įgūdis 50). Kaunasi kuokomis ir didžiuliais metaliniais blokštais (Max200ŽT). Kartais vartoja didelius grubius skydus (gynybinis priedas 40). Akmenų nesvaido.

Fomorų būstuose vienam vyrui tenka 1-3 moterys. Jos kaunasi kaip ir vyrai, bet be priedo. Maži vaikai būna 4-ojo lygio (daro Max40ŽT), paaugliai - apie 8-ojo lygio (Max80ŽT), jaunuoliai - 11-ojo lygio (Max120ŽT).

KALVŲ MILŽINAI. Apie 3,5 m aukščio bukaprotės būtybės. Oda pilka, labai plaukuota. Plaukai samanų žalumo ar blausiai juodi. Akys juodos ar rudos. Dėvi grubius drabužius iš žvėrių neišdirbtų odų. Gyvena kalvose ar kalnų papėdėse, medinėse trobelėse. 40% tikimybė, kad būstą saugos 1-3 rudieji lokiai.

Kaunasi labai didelėmis kuokomis ir ietimis. Retkarčiais užpuldinėja gyvenvietes, ieškodami maisto ir grobio.

LEDYŲ MILŽINAI. Apie 5,5 m aukščio, jų oda balzguna, plaukai balzganai, žalsvi ar šviesiai žydri. Akys ryškiai mėlynos. Augina barzdas. Dėvi kailius ir dažnai - geležinius šarvus. Gyvena kalnų viršūnėse, netoli ledynų, kur nenutirpsta sniegas. Gali turėti 1-15 irbių (20% tikimybė) ar 5-35 vilkus (70% tikimybė).

Kaunasi geležinėmis buožėmis, kurių neveikia rūdžių kerai. Tvermė šalčio atakoms +50. Kartą per dieną gali paleisti "Milžino šalčio strėlę".

¹ Laputa - skraidanti šala. Jos skersmuo būna nuo keliolikos iki poros šimtų metrų. Storis - nuo 3 iki 30 m. Skraido be jokios krypties visada vienodame aukštyje. Niekas nežino kaip priversti laputas nusileisti ar pakilti aukščiau. Ant laputų neretai įsikuria drakonai, slibinai, roakai, angelai.

Vienose kronikose pasakojama, kad laputas žiloje senovėje sukūrė dvorfų knygius Swi-Fitas, kitose - kad glanksanų knygius Svyfytas. Žinovai spėja, kad tais laikais laputos buvo gyvos, o dabartinės laputos - tai tik plūduriuojantys tikrųjų laputų lavonai.

MEDŽIŲ MILŽINAI. Apie 4 m aukščio. Jų oda ir plaukai žali, per 10 t pakeičia atspalvį, prisitaikydami prie aplinkinės augalijos žalumo. Akys geltonos arba rudos. Dėvi drabužius iš lapų, kurie nevysta, kol yra ant milžino kūno. Nemėgsta medkirčių, ugnies miške. Gerai sutaria su treantais.

Gyvena miškuose. Jų būstas - iš suaugusių medžių susidariusi troba. Joje būna vandentiekis - palietus specialią striuką šaką, iš jos ima tekėti tyras vanduo, palietus kitą šaką - saldi sula. Ant specialiųjų šakų auga stambūs maistingi skanūs vaisiai...

Saulėtą dieną milžinai pasisotina savaime, nes jų oda, plaukai ir drabužiai atlieka fotosintezę. Būstus ir artimas apylinkes saugo stambūs plėšrūnai - liūtai, lokiai, didieji varanai ir t. t.

Akmenis svaido labai retai. Kaunasi medinėmis magiškomis kuokomis. Kautynėse smogiant iš kuokos trykšta aitrūs sultys (20% tikimybė, kad užtikš ant milžino priešininko). Sultys daro Max20ŽT ir veikia kaip kerai, kurie paveikia 1-2 daiktus. Tai Bi ataka, lygi $L_{milž} \times 5$. Daiktus gina veikėjo Bi tvermė. Kuokos kerai:

01-30 "Šaknys lapai". Augalinės kilmės daiktas, ant kurių pataiko sultys, išleidžia šaknis, išsprogsta lapai. letys, lankai, strėlės, kuokos ir t. t. kautynėms, aišku, nebetinka. Šaknis išleidusi virvė taip pat nepatogus daiktas.

31-40 "Žalioji svajonė". Metaliniai daiktai per 5 t virsta mediniais (kardas tampa lazda, durklas - smailiu kuoliuku, 2-R kalavijas - kuolu ir t. t.), o kitą dieną išleidžia šaknis ir lapus.

61-80 "Atgaja". Gyvūninės kilmės daiktas po 5 t virsta tuo gyvūnu. 80% tikimybė, kad gyvūnas bus agresyvus ir puls buvusį savininką. Odinis skydas gali virsti begemotu, kaulinis nekromanto kardas - tigrų, džiovinta mėsa - elnių, sūris - karve... Itin lengvai gyvūnais virsta magiški gyvūninės kilmės daiktai.

81-95 "Puvesys". Organinis daiktas supūva per 3 t.

96-00 "Žalioji būtis". Veikėjas virsta tokiu augalu, kokį labiausiai mėgsta ar koks labai susijęs su jo gyvenimu. Atvirs po 1 paros, bet 20% tikimybė, kad liks augalu. Šiuos kerus panaikina "Kerų sklaidymas" ir "Atkeikimas".

Medžių milžinai labai atsparūs Bi kerams. Turi įgimtą "Žaliąją strėlę" (Bi ataka $L_{milž} \times 10$). Šiai pataikius veikėjas atgauna visą gajumą, o visus veikėjo daiktus iškart paveikia vienas iš aukščiau išvardintų kerų. Per parą gali paleisti 1-2 tokias strėles.

UGNIES MILŽINAI. Apie 5 m aukščio. Oda raudona, plaukai ir barzdos juodi ar pelenų pilkumo. Akys ryškiai geltonos.

Gyvena prie ugnikalnių kraterių ar vietose, kur iš po žemių veržiasi karštos dujos, dega naftos ar dujų fontanai. Stato būstus iš sukepusio molio ar betono, kurį gamina iš vulkaninių pelenų. 50% tikimybė, kad būstą saugos 5-10 pragarašūnių.

Kaunasi didžiulėmis bronzinėmis buožėmis. Dėvi varinius ar bronzinius šarvus. Tvermė ugnies atakoms +50. Kartą per dieną gali paleisti "Milžino karščio strėlę".

VERBYGAI. Tai 2,5-3 m aukščio labai liekni ir nepaprastai panašūs į žmones milžinai. Verbygai būna kariai, pėdsekiai, mentalistai ar demonistai. Pvz., 9-ojo lygio verbygas gali būti 3-ojo lygio mentalistas.

Gyvena ten, kur ir ograi bei kalvų milžinai. Dažnai šiems vadovauja. Gyvena grubiose trobose ar urvuose. Verbygų būste būna po 5-30 gyventojų. Būstą gali saugoti 2-8 šilkai (75% tikimybė) ar 1-4 didvilčiai (25% tikimybė). Šiaurėje sargauti gali 1-3 baltieji lokiai.

Būste gali būti (90% tikimybė) magiškų daiktų, kurių verbygai nemoka vartoti. Jų gali turėti tie, kurie nėra nei mentalistai, nei demonistai.

Akmenų nesvaido. Kaunasi ietimis ir kuokomis; bet ieško geresnių ginklų (žmonių 2-R kalavijus vartoja kaip vienerankius). Labai stiprūs (AM+20). Dėvi tvirtus odinius (gynybinis priedas 20) ar metalinius (gynybinis priedas 40) šarvus. Moterys kaunasi kaip ir vyrai, tik be jėgos priedo. Jaunikliai - kaip vabalokiai.

10% verbygų turi įgimtą "Grimą" ir gali apsimesti žmonėmis, vabalokiais, kartais elfais ar kitais aukštaūgiais humanoidais. Jų jėgos priedai ir įgūdžiai išlieka. Tokie verbygai mėgsta bastytis po pasaulį.

Milžinas	L	Sv%	SvA	Ataka	Žala	Ša	Gyn	GnS	Tvermės	Im	Skaič		
Akmenų	9	60	10	Kuoka65/Koja50	110/70	20	100	20	50	40	75	50	5
Audrų	15	10	30	Buožė95/Koja70	200/130	30	140	45	100	70	160	60	2
Ciklo pas	13	10	0	Kuoka85/Koja50	150/110	25	110	20	60	60	120	60	5
Debesų	13	15	25	Buožė85/Koja65	180/110	25	125	40	80	60	130	60	3
Firbolgas	13	0	-	Įv.ginklai85/Koja60	Įv./60	15	130	45	100	100	160	60	10
Fomoras išgama	13	10	0	Kuoka70/Blokš- tas60/Koja60	180/200/ 110	40	110	35	80	80	130	80	4
Kalvų	8	25	10	Kuoka60/Ietis60/ Koja50	100/120/ 60	15	90	10	45	35	90	45	10
Ledynų	11	35	20	Buožė75/Koja55	150/90	25	115	40	60	50	100	60	3
Medžių	9	5	10	Kuoka60/Koja50	100/70	20	100	20	50	90	90	50	5
Ugnies	10	40	15	Buožė70/Koja55	130/90	25	110	35	55	45	90	55	4
Verbygas	6	0	-	Ietis50/Kuoka60	60/75	15	70	15	40	40	90	40	5

DEMONŲ VEKSELIAI

Demono vekselis - tai popieriaus ar pergamento lapelis, kuriame užrašytas demono įsipareigojimas atlikti tam tikrus kerus. Vekselyje nurodytas demono vardas, jo simbolis ir kerai, kuriuos demonas gali atlikti.

Norint, kad demonas atliktų įsipareigojimą, reikia perplėšti vekselį ties pažymėta vekselyje linija, išstarti demono vardą ir pasakyti, kurių kerų reikia.

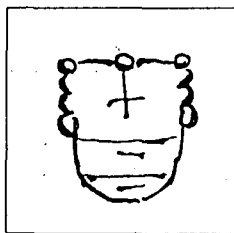
Deja, demonai savo įsipareigojimų dažnai nevykdo ar vykdo netiksliai. Jis gali atlikti nereikalingą darbą, išvis nieko nedaryti ar net pakenkti vekselio naudotojui. Demonų įsipareigojimo vykdymą apsprendžia d% metimas. Išmetus kauliuką, žiūrime į žemiau pateiktą lentelę.

d% Kai vekselyje 3 kerai demonas	d% Kai vekselyje 2 kerai demonas	d% Kai vekselyje 1 kerai demonas
01-50 įvykdo pasirinktus kerus	01-70 įvykdo pasirinktus kerus	01-95 įvykdo kerus
51-70 įvykdo pirmus likusius kerus	71-95 įvykdo kitus kerus	96-99 nieko nedaro
71-90 įvykdo antrus likusius kerus	94-98 nieko nedaro	100 smogia
91-98 nieko nedaro	99-00 smogia	
99-00 smogia		

Demono smūgis - tai kirtimo, dūrimo, triuškinimo, smūgio ar imties ataka, Max100ŽT su YŽ.

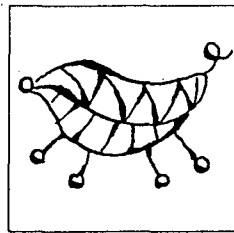
Kai kurie demonai vekselio naudotojui ne smogia, o padaro kitokį nemalonumą. Tokia "šūnybė" parašyta kursyvu. Jei kursyvu parašyti du sakiniai, tai demonas užuot nieko nedaręs atlieka pirmojo sakinio pokštą ir vietoj smūgio - antrojo sakinio blogybę.

Šalia demono vardo skliausteliuose nurodyta, kuo buvo demonas ankstesniame gyvenime.



AGARIS (magas)

1. Sustabdo bėgančius 1 valandai (Bi ataka 70). R1km zonoje niekas negali bėgti.
2. Išmoko dar vienos kalbos.
3. R50m zonoje išsklaido kerus, sukurtus ne didesnio kaip 10 lygio kerėtojo.

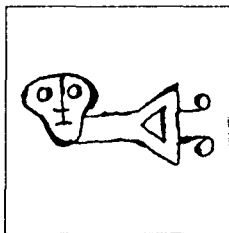


BIFRONIS (žynys)

1. Uždega žvakes didelėje tamsioje patalpoje, pvz., 5 km ilgio urve, 1 km² ploto grotuje ir pan. Šviečia 1 parą. Lauke apšviečia R1km plotą.
2. Padeda surasti norimą augalą ar gyvūną R1km zonoje.

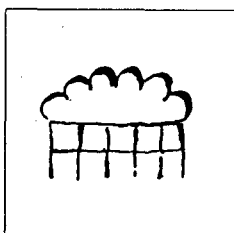
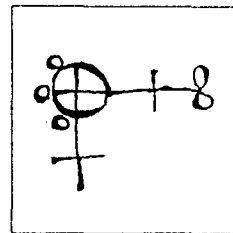
AMDUSCIJUS (bardas)

1. Išverčia medžius iki 1 ha plote.
2. 6 valandas groja orkestro garsais užsakytą melodiją.



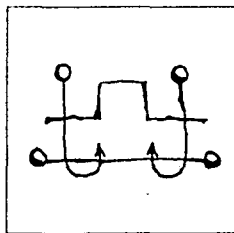
BUERIS (žolininkas)

1. Išgydo bet kokią ligą.
2. Pristato 2 porcijas bet kokių vaistažolių.



BARBETAS (mentalistas)

1. Parodo artimiausią lobį.
2. Nuima apžavus visiems esantiems R50m zonoje.

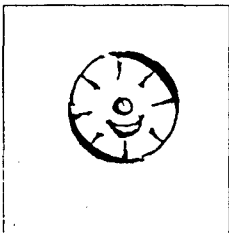


CIMERUS (karys)

1. Atsiunčia karį, kuris vienoje kautynėse kausis iki mirties. Jo lygis bus kaip grupės aukščiausio lygionario, bet ne žemesnis už trečią.
2. Parodo pamestą daiktą.

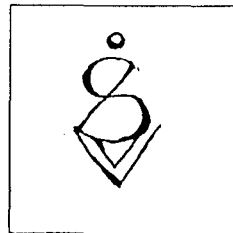
BEM-ATIRAS (dvorfas vagis)

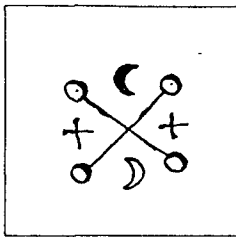
1. 6 valandoms suteikia nematomumą, kuris neprapuola pirmas 3 atakas.
2. Leidžia su daiktais pralįsti pro 4 m storio, akmens sieną.



ČYLISTA (bardė)

1. 1-100% vario paverčia auksu, bet 50% tikimybė, kad turimą auksą ir sidabrą pavers purvu.
2. Teleportuoja grupę iš miško į atvirą vietovę, iš požemio - į žemės paviršių, 33% tikimybė, kad ten bus pavojinga pabaisa.
3. Nužena priešininkus keiksmiais (Psi ataka 80), šie bėga > 1 km. *Pavagia pinigus.*



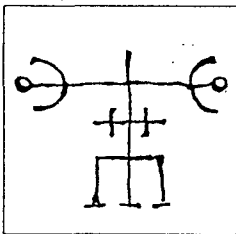
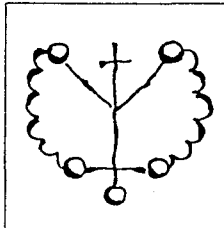


DEKARABJA (miškavaikė pėdsekė)

1. Padeda surasti vaistažolę R15km zonoje.
2. Padeda surasti artimiausią brangakmenį R50m.
3. Priverčia pakilti ir nuskristi skraidančias būtybes (Bi ataka 100).

FLAURAS (drakonas)

1. Ugnies kamuoliu atakuoja 1 būtybę. (Fi ataka 150, šaudymo ataka 50, Max400ŽT, YŽ+40).
2. Per 3 T nurodytoje vietoje 50m³ uolienu išlydo iki lavos.

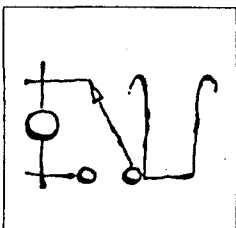
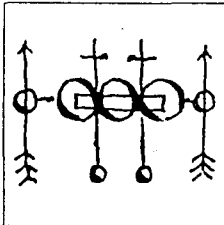


FORKAS (valkata)

1. Išmoko dar 1 kalbos.
2. Parodo artimiausią lobį.
3. Parodo pamestą daiktą.

FORNĖJUS (mentalistas)

1. Išmoko dar 1 kalbos.
2. Nuramina prieš grupę (Psi ataka 120), ir ji nebe puola.

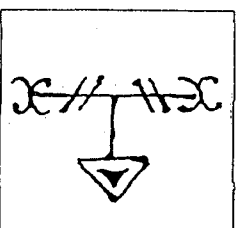
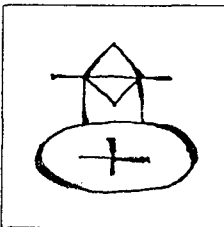


FRIMOSTAS (karys)

Vienai parai naudotoją įsimyli visos R1 km zonoje esančios moterys ir merginos. Jei jų nėra - moteriškos lyties žvėrys, jei nėra šių - paukščiai ir ropliai, varliagyviai ar vabzdžiai.

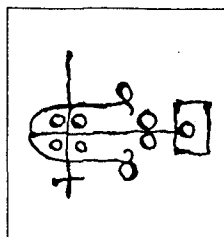
FRUCISJERĖ (žynė).

Prikelia 1-3 ne daugiau kaip prieš 10 dienų numirusias būtybes.



FURFURAS (magas)

1. Į nurodytą vietą ar būtybę trenkia žaibas (Fi ataka 100, Max300ŽT, YŽ+30).
2. Pakyla stiprus vėjas.
3. Pasigirsta kurtinantis griaustinis (Fi. ataka 100 visiems R100 m zonoje, išskyrus grupės narius). Max40ŽT, po to 10 t AVM-10

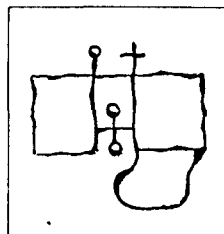
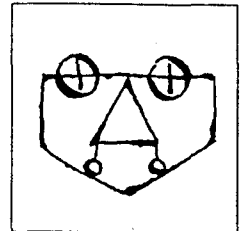


GAAPAS (magas)

Teleportuoja iki 100km 5 žmones. Maksimali paklaida 3%. Gali atimti visos grupės nariams sąmonę 1 valandai.

GERBDALNAS (bardas)

1. Pradedą šnekėti, ir visi girdintys 1 valandai apsnūsta. (Psi ataka 80, AM-20).
2. Paverčia šunimis 1-3 nurodytus žmones (Bi ataka 80). Šunimi pavers vieną grupės narį.

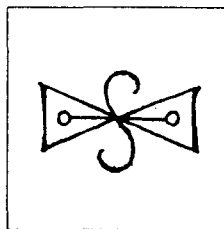
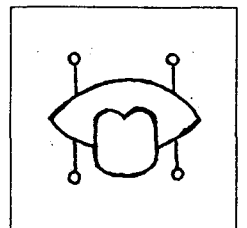


GLASYALABALAS (elfas-magas)

1. Sustabdo nurodytų 1-4 stuburinių būtybių širdis (Bi ataka 80).
2. 1 savaitei paverčia nematoma 1 būtybę. Matoma ji atvirs po savaitės ar 5 atakų.

Haelis (knygius)

Leidžia 1 parą kalbėti bet kuria nežinoma kalba ir ją suprasti.

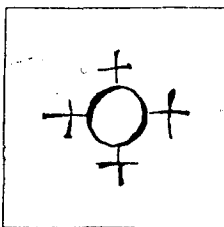
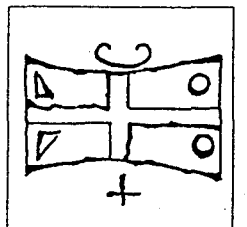


HARISTUMAS (skydveidismagas)

6 valandoms padidina atsparumą ugniai (iki 3000 laipsnių karščio). Fi tvermė ugnies atakoms 300.

HOMOTERIS (pėdsekys)

1. Nuramina žvėris R50m zonoje (Bi ataka 150).
2. Leidžia 15 minučių kalbėtis su žvėrimis.



HUMOTIS (knygius)

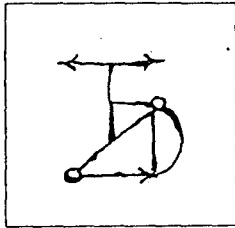
1. Atgabena norimą knygą (ŽM nustato, ar tokia knyga pasaulyje egzistuoja).
2. Išmoko 1 kerų (ŽM nustato, ar tų kerų, kurių prašo naudotojas).

JAGUASKA (žvėrininkė)

1. Parai užmaskuoja 1-3 protingas būtybes, Jos virsta smulkiais varliagyviais, ropliais ar kirmėlėmis, įgaudamos visas jų savybes. Metus d% ir iškritus 90-100 - tą pavidalą išlaikys savaitę.

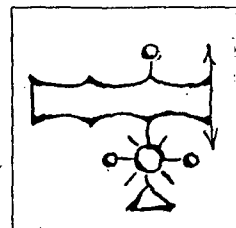
2. Svaigina garsu: Fi ataka 50 R30m zonoje. Prieš grupės narius - Fi ataka 20. 1 valandą AM-30.

Grupės nariai ir jų daiktai nusidažo šlykščiai žalia spalva. Tai prakeikimas.



NOKTARAS (elfas mentalistas)

Ištardo protinę būtybę (Psi ataka 120).



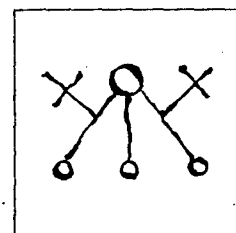
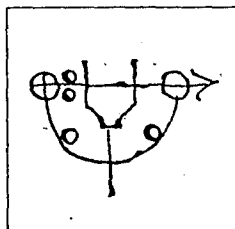
KAIMAS (vagis)

Priverčia nutilti šunis ar kitus sarginius gyvūnus. Užmaskuoja pėdas ir kvapą 3 km ilgio kelyje. *Pavagia visus brangakmenius ir papuošalus.*

LERAJĖ (karė)

1. Padeda vienam asmeniui 10 kartų per 1 kautynes šauti lanku ar arbaletu (AM+50). Šaudymo nuotolis padvigubėja, YŽ+10.

2. Saugo nuo apšaudymo strėlėmis, taip pat nuo kerais iššautų ir kitokių magiškų strėlių. Tokių šaudymo ir kerų AM-30.



MARBAS (karys)

1. Išgydo 1 ligą.
2. Pakeičia išvaizdą (ūgį, svorį, odos spalvą ir pan.), gali padidinti žavumą (žavumo vertė pakeičiama į geriausią iš trijų d% metimų).
3. 5 šūviams iš eilės padidina

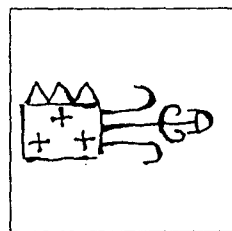
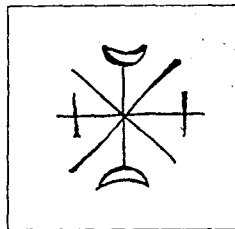
taiklumą šaudant ar svaidant (AM+50). Laikas tarp šūvių nesvarbus. Pataikius visada metama YŽ.

MORAILIS (miškavaiakis-magas)

Paverčia 2 daiktus nematomais visiems laikams.

MURMURAS (nekromantas)

Iškviečia mirusiojo vėlę ir ištardo, jei vėlė ne senesnė kaip 100 metų ir ne toliau kaip 200 m nuo žuvimo vietos.



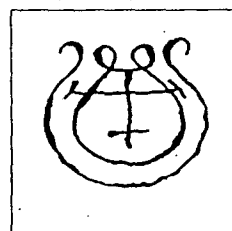
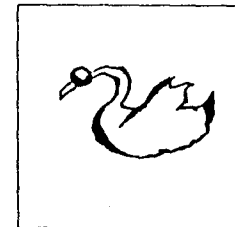
OROBAS (nekromantas)

1. Pristato 1 arklį ar kitą jojamą gyvulį.

2. 3 valandas gina nuo bekūnių nemirėlių, šešėlių, džinių, smulkių, iki 6-ojo lygio, demonų atakų. Šie negali atakuoti.

OSTHARIMONAS (skydveidis karys)

Per kautynes atspindi prieš grupę nukreiptus kerus atgal. Sėkmės tikimybė 80%. Tada atspindėtieji kerai veikia patį kerėtoją.



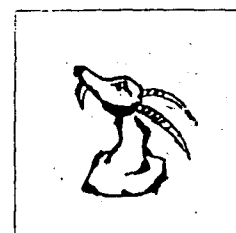
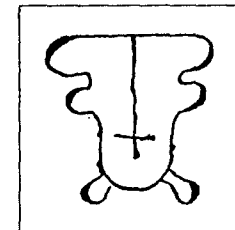
PROCELIS (pėdsekys)

1. Priverčia bėgti vandenį: mažą ežeriuką išsilieti ant kranto ir nutekėti 10 km, jūroje gali sudaryti srovę, kuri laivą nuneš iki 100 km.
2. Šildo vandenį - net mažą ežeriuką.

3. Šneka nesąmonės. Grupė visą parą negali susikalbėti, nes aplink girdėti nežinomų žmonių balsai nesuprantamomis kalbomis. Tokioje zonoje visų AM-20.

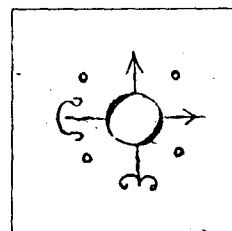
PURSONAS (žynys)

1. Prijaukina 1 žvėrį.
2. Padeda surasti artimiausią lobį.



NITRA (vagis)

1. Parodo paslėptą daiktą.
2. Leidžia nepastebėtiems prasiskverbti pro sargybą (slėpimasis 110).
Pavagia strėles ir gintarą.

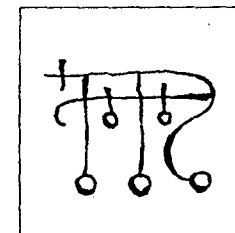


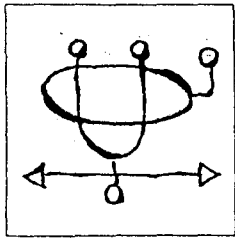
RILIRETA (žynė)

1. Pasako, kam tinka tas augalas ar mineralas.
2. Išgydo ligą.

RONABĖ (bardė)

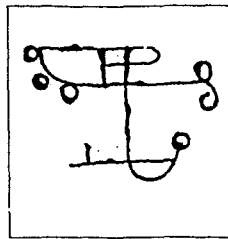
1. Išmoko dar 1 kalbos.
2. Visam laikui padidina žavumą (mesti d%, kol žavumas padidės bent 1).





SABNAKAS (žynys)

1. Pastato stovyklą, kurioje gali gyventi iki 30 žmonių. Jei žiema - tai bus šiltos palapinės, su maistu, vandeniu ir pašaru trisdešimčiai ar mažiau arklių.
2. Visiškai išgydo iki 10 būtybių žaizdas ir atstato gajumą.



VALEFORAS (vagis)

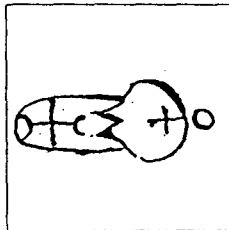
1. Pavagia nurodytą daiktą, esantį R1km zonoje.
2. Pristato užsakytą vagies įrankį ar artimiausią magišką durklą. *Gali pavogti iš kiekvieno grupės nario po 1 magišką daiktą.*

ŠAKSIS (vagis)

Suranda paslėptą daiktą. (1-85 - randa; 86-100 - randa kitą įdomų ar vertingą daiktą).

Gali pavogti pinigus.

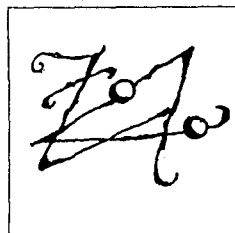
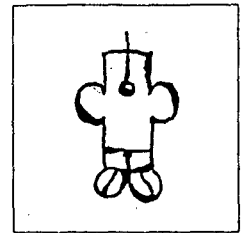
Vietoj smūgio visą grupę 10 minučių apkurtina ir apakina, o tada pavagia visus grupės pinigus ir brangenybes.



VASSAGA (dvorfė-pėdsekė)

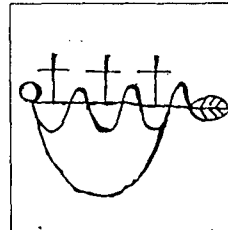
1. Suranda paslėptus daiktus R50m zonoje, visi jie pažymimi švytinčiais obuolio dydžio kamuoliais.

2. Suteikia infraregą 1 savaitei.



SIRCHADĖ (pėdsekė)

Nuvaro žvėris (Bi ataka 120).



VEPARAS (jūrininkas)

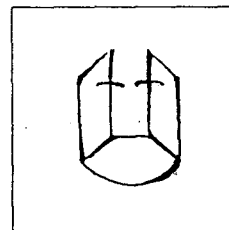
1. Sukuria laivą ir padeda jį valdyti 1 savaitę.

2. Sukuria laivo iliuziją, kurią veikėjai gali valdyti 1 valandą.

SKINVARŠAS (orkas-magas)

1. Paverčia 1 protingą būtybę utėle, varnu ar erke (Bi ataka 80).

2. Ugnimi atakuoja 1 būtybę (Fi ataka 50, Max100ŽT, YŽ+20).

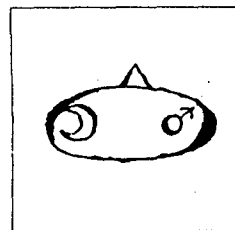
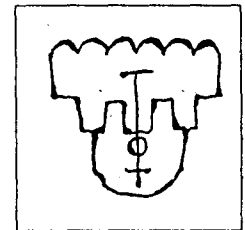


VINĖ (magas)

1. Sugriauna vieną, neilgesnę kaip 500 m sieną.

2. Pastato 50 m aukščio bokštą.

3. Sukelia liūtį.



SURGATAS (vagis)

Atrakina užraktus R20m zonoje. *Gali pavogti brangakmenius.*



MAGIŠKI DAIKTAI

AKMENŲ ŠVILPUKAS. Sušvilpus visi nuo 0,5 iki 30 cm skersmens akmenys ir metalo gabalai R5m zonoje iš <50 cm gylio išlenda į paviršių. Sunaudoja vieną žiežirbą. Skirtas dirvoms nuo akmenų valyti. Gali iškviesti monetų ar brangakmenių lobį iš po akmeninių ar medinių grindų. Sukurtas gnomų, kainuoja apie 1170 am.

APSAUGINĖS APYRANKĖS. Tai apyrankė, kuri padidina tvermę tam tikro tipo kerams +50. Vienu metu dėvėti galima tik vieną apyrankę, o kitą galima neštis kišenėje, kuprinėje. Vienu metu turint tris ar daugiau apyrankių, šios gali sprogti, darydamos Max100ŽT ugnies, vandens, šviesos ar kitokią žalą.

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

AŽUOLINIO PAŠNEKOVO JUOSTA. Tai iš medžio plaušų nupinta juosta. Ja apjuosus medį ar krūmą galima su juo pakalbėti. Juostą galima panaudoti 1 kartą per dieną. Sueikvoja 5 žiežirbas.

Augalas gali papasakoti viską, ką matė ar girdėjo nuo išdygimo momento. Todėl labai daug šneka, į paprastą klausimą gali atsakinėti valandą ar daugiau. O atsakydamas į klausimą "Ar ką nors matei?" gali šnekėti kelis metus. Paklaustas atsakinės kol išsisems arba kol nuimsi juostą. Nuėmus juostą, medis daugiau niekada nebekalbės.

Tai senovinis elfų daiktas, turintis įterptus kerus "Medžiakalbė". Jį gali naudoti tik magai. Kaina apie 3300 am.

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

CHIMERINĖ APRANGA. Tai drabužiai, kuriuos apsilvikiusi, batai, kuriuos apsiavusi ir t. t. būtybė įgauna tam tikro gyvūno kūno dalį ir su ja susijusias savybes. Šie daiktai labai brangūs ir reti - pasaulyje gali būti tik 2 ar 3 vienos rūšies daiktai. Aprangą nusivilkti gali tik tas, kas apsilviko. Kitiems tai - itin sunkus veiksmas, sugadinantis daiktą ir sužeidžiantis dėvintį jį.

Tigro pirštinės. Tai tigro mėgumo aksominės pirštinės. Užsimovus, rankos virsta tigro letenomis. Atakos ir žala lygi tigro atakoms ir žalai. Kaina nustatoma taip: (tigro ataka letena + letenos žala) x 1000 am.

Pasitaiko lūšies pirštinių, su kuriomis lengva lipti į medžius: VM+30, liūto pirštinių, rudojo lokio pirštinių.

Kalnų ožio ilgaauliai. Tai ilgaauliai batai išplaukuoto lyg ožio blazdų kailio. Avint šiais batais kojos virsta

kalnų ožio kojomis. Laipiojant ir bėgiojant uolomis VM+60. Kaina apie 25000 am.

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

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

DIEVIŠKO BALSŲ IKONA. Randama turtingų kultūrų šventyklose. Gali giedoti psalmes, himnus. Paklaustus atsako savo kulto šventos knygos citatomis. Atsakymas dažnai skamba kaip pranašystės ar patarimai. Iš tikrųjų ji tik parenka citatas su keliais žodžiais iš klausimo. Paklaustus: "Kaip mums užmušti drakoną?", ikona gali atsakyti: "Argi Galingiausiasis neapgins tyros širdies!? Ir sparnuotieji drakonai virpa jį išvydę." Nežinantieji šios ikonos savybės, dažnai palaiko tokius žodžius išmintimi.

Kad ikona veiktų, reikia ilgai palaikyti saulės šviesoje: kai paryškėja spalvos, tuomet ją galima klausinėti. Pakrovus kelias valandas, ikona kalbės ar giedos skardžiu balsu. Išsikraunant balsas silpsta.

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

GINKLŲ ANTRANKIAI. Tai du dideli žiedai, sujungti trumpa tvirtu plieno grandinėle. Vienas žiedas užmaunamas ant riešo (ir jis sumažėja pagal riešo storį), kitas lieka tabaluoti. Į antrąjį žiedą įkišus paprasto kardo ar durklo rankeną, kirvio ar buožės kotą, šis vienarankis ginklas tampa magišku +20. Tik bėda, kad po to antrankiai nenusiima. Nenusimauna nei žiedas nuo rankos, nei nuo ginklo. Nuimti padeda tik "Atkeikimas". Tačiau antrankiai tuomet praranda savo magiškumą.

GREITASIS MIEGMAIŠIS. 1-2 T miegmaišyje atstoja naktį gero miego. Atsistato gajumas, žiežirbos, kyla lygiai.

GRIAUSTINIO PIRŠTINĖS. Tai specialiai padarytos pirštinės, kuriomis suplojus pasigirsta kurtinantis griaustinis (Fi ataka 50, Max50ŽT), veikiantis R30 m zonoje visus, išskyrus mūvintį jį tas pirštines.

IŠVIRKŠTYBĖS VEIDRODIS. Tai didelis, 1x2 m² dydžio stiklo veidrodis. Į jį pažiūrėjusią būtybę išverčia išvirkščią lyg pirštinę. Oda, plaukai, atsiduria viduje, o žarnos ir kiti vidaus organai - išorėje. Tai Fi ataka 40. Išversta būtybė miršta per 30 min. Išgelbėti gali tik "Atkeikimas".

KAITRYS. Tai kumščio dydžio degtas molinis tuščiaaviduris kamuoliukas. Jį sudaužius R10m zonoje visi metaliniai daiktai ima kaisti ir per 6 t įkaista iki 100° C. Tenka mesti šalin metalinius ginklus, šarvus, monetas ir kt. Dar per 6 T įkaista iki 1000° C. Su metalu besiliečiantys daiktai gali užsidegti. Kai kurie metalai išsilydo (alavas - 232°C, aliuminis - 660°C, cinkas - 420°C, sidabras - 961°C, švinas - 327°C, žalvaris - 320°C). Išgaruoja gyvsidabris 357°C, cinkas - 907°C. Gali išnykti plieno užgrūdinimas. Nemetaliniai daiktai nenukenčia.

KARTIS TAIKDARĖ. AM+10, žala kaip paprastos karties. Pataikius metamas dar kartą d%, ir jei iškrenta >50, tuomet kartis daro papildomą priešininko laikomo ne magiško ginklo žalą. Gali būti ir YŽ.

KERŠTO GINKLAI. Tai ginklai su magiškumo priedu +5, bet atakuojant tam tikros grupės būtybes priedai didesni (pagal magiškumo lentelę). Jie būna skirti prieš

- ameboidus (ochras, drebutynus, juoduosius pudingus),
- bekūnes būtybes (šmėklas, šašuolius, šešėlius),
- chimeras (kokatrisės, grifonus, hipogrifus ir kitas būtybes, kurių kūnas sudarytas iš kelių skirtingų gyvūnų dalių),
- drakonus,
- kerėtojus (magus, žynius, mentalistus ir nekromantus),
- kirmėles (balkšvakirmas, cecilijas ir t. t.),
- milžinus,
- nemirėlius,
- regeneruojančias pabaisas (tūlus, trolius, vampyrus),
- roplius (krokodilus, dinosaurus, roplėkus),
- stovyklas (statulas, golemus, gargoilus),
- vabzdžius (vabalus, plėšriamuses, didskruozdes),
- vandenines pabaisas (driežazmogius, fikarus),
- voragyvius,
- žvėrtakius.

MASKUOTĖS MILTELIAI. Jie būna odinėse ar tošinėse dėžutėse po 5-10 dozių. Viena sauja (dozė) miltelių apsibėrusios būtybės kūnas susilieja su aplinka (slėpimasis +80).

MEDŽIŲ ŽAIBO PIRŠTINĖS. Viena pirštine prisilietus prie aukšto medžio, iš kitos galima šaudyti žaibus. Po kiekvieno šūvio medis pažemėja 10 m. Per parą galima iššauti d10 žaibų. Fiasko atveju šaudantysis gali patirti pusę žaibo žalos. Smogiant augalinėms pabaisoms pirštinės daro Max80ŽT.

PLŪDRIEJI ŠARVAI. Šarvai negrimzta vandenyje, jais galima plaukti su kroviniu, lygiu veikėjo svoriui.

RANKOS. Tai magiškos pirštinės. Jomis apmauti kumščiai (ataka be ginklo) daro ne tik paprastą, bet ir magišką žalą, kuri lygi dėvinčiojo lygiui, padaugintam iš 5. Kerų ataka lygi dėvinčiojo kerų atakai. Pirštinės magijos tipas turi atitikti dėvinčiojo kerų tipą, kitaip fiaskas bus, kai atakos d% iškris 1-30.

FI: ugninė ranka (ugnies ataka),
ledinė ranka (šalčio ataka),

elektrinė ranka (elektros ataka),
triuškinanti ranka (triuškinimo ataka),
BI: skausmo ranka (skausmo ataka),
vočių ranka (paliestoje vietoje susidaro pratrūkstantis pūlinys).

RŪDŽIŲ GINKLAI. Tai metaliniai magiški ginklai, kuriuose įterpti kerai "Korozijos ranka". Sėkmingos atakos metu jie gali visiškai suardyti priešininko ginklą ar jo šarvus. Rūdžių ginklas turi savo FI ataką, kuri nustatoma pagal Magiškumo priedų lentelę. Veikiamo ginklo Fi tvermė lygi juo besikaunančiojo Fi tvermei. Rūdžių ginklai imuniteto korozijai neturi, jie taip pat suyra nuo sėkmingos atakos kitu rūdžių ginklu ar nuo gero rūdžių pabaisos smūgio.

Ginklo rūšis nustatoma pagal paprastą ginklų lentelę, bet jei pasitaiko nemetalinis ginklas, tuomet reikia permesti.

ŠARVAI SUKLIAI. Jei kas nors puola iš nugaros šiuos šarvus dėvintį, šarvai apsuka jį veidu į priešininką. Besikaunant su keliais priešininkais neveikia. Sukliai taip žaibiškai apsisuka, kad juos dėvintis gali prarasti orientaciją. To neatsitiks, jei pavyks sveikatos bandymas. Tokie šarvai apstulbina ir atakuojantį iš už nugaros - jei nepavyksta jo valios bandymas.

Pirmuosius tokius šarvus sukūrė grafiui, bijojusiam klastingo smūgio į nugarą kautynėse ar rūmuose. Kuriant tokius šarvus naudojami kerai "Pavojaus jasmė" ir "Posūkis aplink". Kaina apie 5000 am.

SRIUBAKMUO. Kumščio dydžio akmuo. Įmetus į puodą su 5 litrais verdančio vandens po 10 min. vanduo virsta labai maistingu buljonu 5 žmonėms. Būna ir didelių akmenų, gaminančių dešimtis litrų sriubos. Žmonės akmensriube gali misti kiek reikia, bet paprastai po savaitės ji įkyri. Akmensriubei tinka nešvarus, net apnuodytas vanduo. Visus nešvarumus ir nuodus, ligų sukėlėjus sunaikina sriubakmuo. Alkoholis išlieka.

Sriubakmuo pritraukia balkšvakirmes, vilstrakus ir kitas su akmenimis susijusias pabaisas.

Sriubakmenis gamina miškavaičių magai. Maži kainuoja apie 2000 am.

TRANSFORMACIJOS GINKLAI. Ypatingą žalą padaręs ginklas gali transformuoti priešininką. Tai Fi ataka 40. Transformuotas priešininkas tikrąjį kūną atgauna po 1-5 valandų. Ginklo rūšis nustatoma pagal VKL-10 lentelę.

Ledo ginklas. Ginklas atrodo lyg ledinis. Maždaug žmogaus dydžio priešininkas virsta ledo statula. Jei karštą dieną statula aptirpsta, tai atgavusi tikrąjį pavidalą auka bus žemesnė, mažiau svers, o jei visai išstiprs - nebeatsigaus.

Statulą galima sudaužyti, išmetus d% >90, bet jei daužant d% <20, daužantis patiria šalčio ataką 30, Max40ŽT. Šiuo ginklu kirstynėse patirtas fiaskas bus šalčio kerų žala.

Stiklo ginklas. Ginklas atrodo lyg stiklinis. Priešininkas virsta stiklo statula. Daužymas kaip ledo statulos,

jei $d\% < 20$, turimi buteliukai, vyno buteliai ir kiti stikliniai daiktai sproginės, darydami Max40ŽT, gali daryti YŽ.

Porceliano ginklas. Ginklas atrodo lyg porcelianinis. Priešininkas virsta porcelianine statula. Kautynių metu patyrus fiaską vienas daiktas virsta porcelianiniu.

Garo ginklas. Ginklas padarytas tarsi iš balsvų garų. Priešininkas gali virsti stovinčiu vietoje ir nesisklaidančiu garo sukuriu, kurio nenupučia vėjas. 30 % tikimybė, kad atgaudamas savo kūną praras visus metalinius daiktus. Patyręs fiaską kirstynėse savininkas gaus Max10ŽT su YŽ nuo plikinančių garų (karščio ataka).

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

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

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

“Fi AKU-MU” GRANDINIAI ŠARVAI. Jų gynyba 30. 40% tikimybė, kad sugers Fi kerus, kurių ataka < 30 . Sugėrimui pavykus, prieš dėvintį nukreipti kerai išsisklaido, o tų kerų žiežirbos persikelia į šarvus. Dėvintis šarvus gali panaudoti sukauptas žiežirbas savo kerams.

“Bi AKU-MU” GRANDINIAI ŠARVAI. Jų gynyba 30. 40% tikimybė, kad sugers Bi kerus, kurių ataka < 30 . Sugėrimui pavykus, prieš dėvintį nukreipti kerai išsisklaido, o tų kerų žiežirbos persikelia į šarvus. Dėvintis šarvus gali panaudoti sukauptas žiežirbas savo kerams.

MAŽOSIOS ŠMĖKLOS APSIAUSTAS. Tai violetinis šilkinis apsiaustas, kuris apsiautus tampa pilku. Jį galima dėvėti ant šarvų. Užsivilkus atrodo, kad ūgis sumažėjo iki 1 m. Tai iliuzija.

Atakuojant metaliniais ginklais pagerėja dėvinčiojo šį apsiaustą gynyba. Apsiauste įterpti galingi “Metalų nepaisymo” kerai, todėl yra 50% tikimybė, kad metalinis ginklas kiaurai praeis pro dėvinčiojo kūną ir daiktus. Jei kerai nesuveiks, tuomet skaičiuojama paprasta gynyba. Jei kerai suveikė, bet atakuota metaliniu kirviu ar alebarda, tuomet dėvintysis gali patirti žalą nuo

kirvakočio ar alebardos koto kaip nuo lazdos (Max15ŽT ar Max20ŽT). Strėlės su metaliniais antgaliais darys Max5ŽT.

Su apsiaustu galima kiaurai pereiti medines ar metalines duris, kurios ne storesnės kaip 15 cm.

Apsiaustas turi vieną ydą - šlapias neveikia. Neveikia tirštame rūke ar užtiškus keliems vandens lašams. Aptėkštas degtine ar labiau spirituotu gėrimu visiems laikams praranda magiškas savybes.

SAISTYMO KIAUŠINIAI. Tai iš marmuro ištektinti akmenys (vištos kiaušinio pavidalo).

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

Grįžusį kiaušinį pabučiavus antrą kartą akmeninė statula išnyksta. Gyvūnas atsiduria kiaušinio viduje, o ant kiaušinio paviršiaus atsiranda to gyvūno atvaizdas, primenantis išgraviruotą nuotrauką. Kol gyvūnas yra viduje, su kiaušiniu suakmendinti nieko daugiau nebegalima.

Pabučiavus kiaušinį trečią kartą iš jo iššoka jame buvęs gyvūnas, 2 kartus atakuoja nurodytą priešininką ir pabėga. Jei buvo uždarytas humanoidas, išleistas kausis tik ginklais, kerėti negalės. Jei išleistas gyvūnas neturės ką atakuoti, jis atakuos kiaušinio savininką. Atakuoja ne mažiau 10 kg sveriantį padarą.

Kiaušinį galima naudoti daug kartų. Veikia gyvūnus, sveriančius ne daugiau kaip 1 toną, ir kurie ne daugiau kaip 5 lygiais viršija kiaušinio naudotoją.

Kiaušiniai yra kelių rūšių: plėšrūnų žinduolių, žolėdžių žinduolių, roplių, paukščių, ameboidų, vabzdžių, vorų, kirmėlių, humanoidų.



MAGIŠKI ALIEJAI

DRJADŲ aliejus. Išsitepęs šiuo blyškiai žaliu aliejumi veikėjas gali kiaurai eiti per didžiausius tankumynus, brūzgnus. Gali net įeiti į gyvus medžius (tai labai sunkus veiksmas, prie VM pridedamas magiškų daiktų atpažinimo ir naudojimo įgūdis).

FOSFORINIS aliejus būna odinėse gertuvėlėse su maža skylute kamštyje. Paspaudus gertuvėlę pro skylutę ištrykšta čiurkšlėlė, padeganti bet kokį daiktą, išskyrus specialiai paruoštą odą, iškokios ir daromos gertuvėlės. Aliejus naudojamas laužams užkurti, deglams ir strėlėms padegti. Degantys drabužiai 1-4 t daro Max30ŽT. Šiuo aliejumi padengta strėlė pataikiusi daro papildomai Max20ŽT, gali būti ir karščio YŽ-10. Paprastai gertuvėlėje esančio aliejaus pakanka 20 spustelėjimų.

GYVOSIOS TABURETĖS aliejus aptinkamas mažuose krištolo ar akmens buteliukuose. Priverčia gyvą ar negyvą augalinę organiką judėti. Vieno buteliuko pakanka ištepti maždaug 2m². Išteptas daiktas paklūsta ne ilgesnei kaip 5 žodžių tepėjo komandai. Jei objektas su kojomis - jis vaikščios, jei su rankomis - galės griebti ar smogti. Arfos ar fleitos gros pačios. Veikia 6-10 T.

KAUČIUKO aliejus. Išsitepusi šiuo tamsiai rudu aliejumi būtybė pasidaro elastinga lyg kramtomoji guma. Ji gali ištempti galūnes taip, kad jos pasidaro 3 kartus plonesnės ir ilgesnės. Per liemenį gali paplonėti dvigubai. Veikia 3-8 T.

KVAPŲ aliejus. Tai mago pokštininko sukurtas aliejus. Atkimšus buteliuką pasklinda itin malonus nuostabių kvapų aromatas. Tačiau šiuo aliejumi išsitepusi būtybė ima dvokti it skunksas ar šeškas. Kvapas lieka 1-10 val. Jį gali pašalinti "Kerų sklaidymas" ar energingos maudynės karštoje vonioje.

LORNO aliejus. Riterio sero Lorno užsakymu vienas galingas žynys sukūrė jam specialų aliejų. Lornas visuomet rūpinosi savo išvaizda ir patrauklumu. Pasitepusi šiuo aliejumi būtybė ima kvepėti taip maloniai, kad jos žavumas padidėja +30 (bet ne daugiau kaip 100). Veikia 1-5 val. Buteliuko pakanka apie 10 pasikvėpinimų. Moterims žavimo nepadidina.

METALO NUOVARGIO aliejus būna stikliniuose buteliukuose po 4 dozes. Šiuo aliejumi pateptas metalas sparčiai rūdija ir subyra į gabalus per 1-5 t. Magiškų daiktų metalas turi Fi tvermę, lygią magiškumo priedui, padaugintam iš 4. Aliejaus veikimas - tai Fi ataka 20 prieš "negyvą" metalą, o prieš metalinius golemus, statulas ir kitas metalines pabaisas - 60 (Max100ŽT). Viena dozė suardo R40cm plotą 5 cm gylyje.

PLAUKŲ aliejų išrado visą gyvenimą apie vešlią ševeliūrą svajojęs anksti jaunystėje nuplikęs magas. Įtrinus aliejų į plikę po 2 valandų ima augti ryškiai

oranžiniai plaukai 0,5 cm per parą greičiu. Jei aliejus pateks ant delnų, nosies, pilvo ar kitur, ten irgi ims augti oranžiniai plaukai. Plaukai auga 10 parų. Juos pašalina tik "Atkeikimas" ar skustuvas.

PLŪDRUMO aliejumi išteptas daiktas ar būtybė negrimzta vandenyje 5-10 valandų. Aliejaus užtenka vienam žmogui ištepti.

PRIEŠRŪDINIS aliejus saugo metalą nuo vandens, rūgščių, rūdžių pabaisų, "Metalų nuovargio" aliejaus. Vienos gertuvės pakanka vieniems šarvams, skydai ir dviem ginklams ištepti. Veikia 12+d10 val.

PRIKALIMO aliejus. Šis itin magiškas aliejus neleidžia pajudinti daikto. Šiuo tirštu, medumi kvepiančiu aliejumi ištepus durų vyrus, kėdės kojas ar kitus judančius daiktus, jie taps lyg prikalti ir nejudės 3+d5 val. Aliejaus veikimą neutralizuoja tik "Kerų sklaidymas". Duris galima atidaryti, tik sulaužius vyrus, o kėdę pakelti - nulaužus kėdės kojas, kurios ir toliau liks "prikaltos" prie grindų. Gertuvėje yra 2d10 dozių, vienos pakanka R10cm plotui ištepti.

RAITELIO aliejus. Gyvūnas, kurio galva ištepama šiuo aliejumi, pasidaro lengvai jodinėjamas ir labai paklusnus tepėjui, jei neliepiama atakuoti ar nusižudyti. Buteliuke būna 1-4 dozės. Veikia 1-5 val. Protingų būtybių neveikia.

RAŠTININKO aliejų užtepus ant teksto visi nesu-prantami žodžiai tampa žinomos kalbos žodžiais, išryškėja nematomu rašalu parašytas tekstas. Aliejus leidžia nemagams ir nežyniams skaityti magų ir žynių kerų ritinius ir naudoti jų kerus pagal ritinių taisykles. Patepus mago knygos lapus mago slaptąja kalba parašytas tekstas išnyksta. Buteliuko pakanka 10 pergamento lapų patepti.

SKAIDROS aliejus būna juodo stiklo buteliukuose, kuriuose telpa 1-5 dozės. Vienos dozės pakanka R10cm sienos ištepti. Išteptas plotas pasidaro skaidrus, ir pro jį galima matyti, kas darosi anoje pusėje, jei ten pakankamai šviesu. Siena neturi būti storesnė kaip 2 m. Mėginimas žiūrėti su infrarega - labai sunkus veiksmas (vieną kart nepavykus, būtybė pro tą plotą tikrai nematys). Iš anos sienos pusės pro atsiradusį "langą" nieko nesimato. "Langas" išbūna 1-10 val.

ŠALTOSIOS LIEPSNOS aliejus. Užteptas aliejus užsidega ir liepsnoja labai šalta liepsna, nuo kurios niekas neužsidega, o būtybės nepatiria žalos. Apšviečia R4m.

ŠARVUOTUMO aliejumi išsitepusi būtybė, jei nedėvi šarvų, gauna priedą gynybai priešininko AM-20. Buteliuko pakanka keturioms žmogaus dydžio būtybėms ištepti. Veikia 1-5 val.

ŠNIPO aliejus dar žinomas kaip "Mago regos" aliejus. Šį potirštį aliejų supylus į dubenį, įsukus jį, kad

susidarytų sukūrys, ir susikaupus galvojant apie norimą būtybę ar vietą, galima ją pamatyti. Jei veikejas ją žino - tai lengvas veiksmas. Jei žino tik iš matymo, o vietą - prabėgšmomis - tai labai sunkus veiksmas. Jei žino tik vardą ar pavadinimą - tai itin sunkus veiksmas. Prie VM pridėdamas magiškų daiktų atpažinimo ir naudojimo įgūdis. Aliejų gali naudoti bet kuri protinga būtybė. Veikia tos būtybės VaP T. Po to tą pačią aliejaus dozę galima naudoti tik kitą dieną.

ŠVIESUSIS aliejus saugomas neskaidriuose buteliukuose po 1 dozę. Atkimšus aliejus ima šviesti lyg švyturys ar "Šviesa" 3d10 T. Apipylus kokį daiktą šis ima ryškiai šviesti. Po vandeniu aliejus neveikia.

TYLOS aliejumi patepus padus, eisena pasidaro tyli, patrynus žvangančius daiktus - šie nutyla. Sėlinimo VM+25.

TVERMĖS aliejus saugo būtybę nuo Fi kerų - "Strėlių", "Kamuolių", "Sprogimų", "Žaibo". Jo Fi tvermė padidėja +50. "Mago strėlės" žala krinta 4 kartus, YŽ-10.

VAGIES aliejus būna mažyčiuose tepalinę primenančiuose buteliukuose. Lašelis aliejaus atrakina bet kokią spyną ar užraktą. 30% tikimybė, kad atrakins magišką užraktą. "Durų ramsčiu", "Burtininko užraktu" ar kitokiais kerais užrakintų durų neįveikia.

VIKRUMO aliejus. Vikrumo didysis priedas padidėja iki +20. Veikia 5-10 T. Rakinimo ir kraustymo VM+30.

ŽAIBŲ aliejumi išsitepusios būtybės kūnas ima traukti žaibus. Veikia 1-5 pusvalandžius. Jei oras giedras, netrukus susitelkia debesys, iš jo pasipila liūtis ir žaibai, trenkiantys į būtybę. Kas valandą pataikys 1-10 žaibų (Max100ŽT, su elektros YŽ). Valstiečiai papila "Žaibų" aliejų prie savo sausros nukamuotų pasėlių ar sodų, kad juos palaistytų liūtis.

ŽVALGO PUOTOS aliejus įpiltas į puodą, katilą ar kitokią virimo talpą labai įkaista. Valgis jame verda, kol išviręs iškyla į paviršių. Užnuodytas maistas tampa nebekensmingas. Gertuvėje esančio aliejaus pakanka 10 porcijų maisto paruošimui. Šį aliejų vertina tie, kas vengia kurti laužą, bet mėgsta karštą maistą.

d%	Aliejus	Veikimo trukmė	Dozių kiekis
01	Driadų	3-8 T	1 būtybę
02-06	Fosforinis	*	20
07-12	Gyvosios taburetės	6-10 T	2 m ²
13-15	Kaučiuko	3-8 T	1 būtybę
16	Kvapų	1-10 val.	1 būtybę
17-21	Lorno	1-5 val.	1 būtybę
22-25	Metalo nuovargio	*	4
26-27	Plaukių	*	1
28-34	Plūdrumo	5-10 val.	1 būtybę
35-38	Priešrūdinis	12+d10 val.	*
39-43	Prikalimo	3+d5 val.	2d10
44-46	Raitelio	1-5 val.	1-4
47-49	Raštininko	*	10 lapų
50-52	Skaidros	1-10 val.	1-5
53-54	Šaltosios liepsnos	*	1-10
55-61	Šarvuotumo	1-5 val.	4 būtybes
62-64	Šnipo	*	1 (2 ltr)
65-69	Šviesusis	3 d10 T	1
70-71	Tylos	3 T	1-5
72-73	Tvermės	iki miego	1-5
74-79	Vagies	*	6
80-86	Vikrumo	5-10 T	1-5
87-93	Žaibų	1-5 pusval.	5
94-00	Žvalgų puotos	*	10

TURINYS

Berserkas	4
Taikymasis	4
Specialus smūgis/sūvis	4
Skydo skaldymas	4
Nokautas	4
Fiaskai be ginklo	5
Nuginklavimas	5
Priedai ir baudos kautynėse	5
Atakuojančiųjų skaičius	5
Nustebinimas	6
Pasala	6
Kautynės nematant	6
Kautynės su dviem ginklais	6
Šaudymas į besikaunančius	7
Šaudymas jojant ar į judantį taikinį	7
Kirstynių atakos vandenyje	7
Kautynės improvizuotais ginklais	7
YPATINGOS ŽALOS	8
FIASKAI	8
YPATINGŲ ŽALŲ LENTELES	9
FIASKŲ LENTELES	11
NEKROMANTAS	12
Nemirėlių kūrimas ir valdymas	12
Kaip tampama nekromantu?	12
Lygio kilimas	13
Nekromanto likimas	13
NEKROMANTO KERAI	13
1-ojo lygio nekromanto kerai	13
2-ojo lygio nekromanto kerai	14
3-ojo lygio nekromanto kerai	15
4-ojo lygio nekromanto kerai	16
Ritininiai nekromanto kerai	16
NEMIRĖLIŲ VARYMAS	16
NEKROMANTO KERŲ LENTELE	17
GRUPĖS PAPILDYMAS	18
PABAISŲ ATAKOS	18
ĮGIMTI KERAI	19
ŠAUDYMAS IR SVAIDYMAS	19
NUODAI	19
PABAISŲ LYGIS	19
KAIP GAUTI ŽALĄ, DIDESNĘ UŽ 100ŽT?	19
ĮVAIRIOS PABAISOS	20
ŠAUDANČIŲ AR SVAIDANČIŲ NEGINKLUOTŲ PABAISŲ LENTELE	34
ĮVAIRIŲ PABAISŲ LENTELE	35
NEMIRĖLIAI	38
Siurbimo ataka	38
Siaubo ataka	39
Įvairius nemirėliai	39
NEMIRĖLIŲ LENTELE	45
MILŽINAI	45
DEMONŲ VEKSELIAI	48
MAGIŠKI DAIKTAI	52
MAGIŠKI ALIEJAI	55

Jūs norite kautis su orkais, vilkolakiais, gyvomis statulomis? O gal norite laidyti magiškas strėles, tapti nematomu, sukurti ugnies sieną? Arba vienu mostu nuvyti zombius ir kitus nemirėlius?

Visa tai Jūs galite **KARIŲ IR MAGŲ** žaidime.

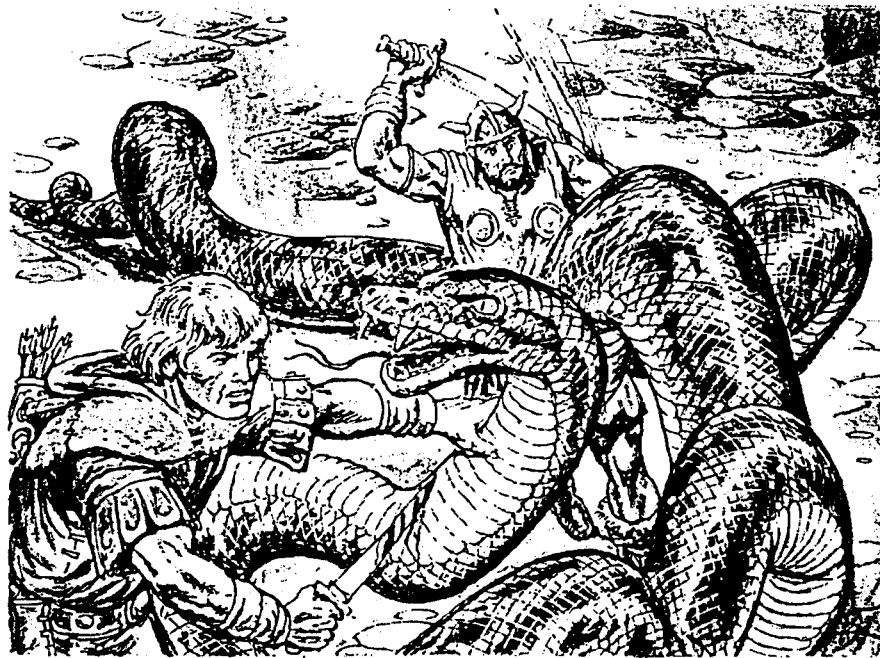
Tai vaidmenų žaidimas, kuriame Jūs perikūnijate į kari, magą, žynį, pėdsekį, vagį ar kitą veikėją. Keliaudami per fantastines viduramžių šalis patirsite daugybę nuotykių, ieškosite lobių, vaduosite princeses...

Šis žaidimas - neišsenkamas kūrybos šaltinis ir iššūkis Jūsų vaizduotei!

Norintys įsigyti **KARIŲ IR MAGŲ** žaidimo taisykles rašykite
Gediminui Beresnevičiui, Antakalnio 65-33, 2040 Vilnius

"InfoSFera" - tai naujausia informacija apie fantastikos gerbėjų renginius, konkursus, leidinius, tai niekur nepublikuoti apsakymai, piešiniai, straipsniai apie fantastiką ir kitką, tai "Karių ir magų" žaidimo Meistras skirtas skyrelis, tai idėjų generavimo metodika...

Rašykite Gediminui Beresnevičiui, Antakalnio 65-33, 2040 Vilnius



Fantastinis vaidmenų žaidimas **KARIAI IR MAGAI**

Taisyklių priedas Nr.1

Parengė Kastytis Beitas

Viršelyje Lario Elmore piešinys

Paskutiniame viršelio puslapyje Simono Paukščio piešinys

Iliustracijos Ramūno Grigo, Tomo Mozūros, Simono Paukščio, Dariaus Zdanauko

Iliustacijoms panaudoti piešiniai iš "Advanced Dungeons and Dragons" ir "Rolemaster" taisyklių

Redaktorius Gediminas Beresnevičius

Maketas Romualdo Janušonio ir Gedimino Beresnevičiaus

© Kastytis Beitas, 1994

© "Dorado", 1994

Vilniaus fantastų klubas "Dorado"

Antakalnio 65-33, 2040 Vilnius

Parengta spaudai 1994.06.15.