

Fantastinis vaidmenų žaidimas

# KARIAI IR MAGAI

TAISYKLIŲ PRIEDAS Nr. 2



Vilniaus fantastų klubas

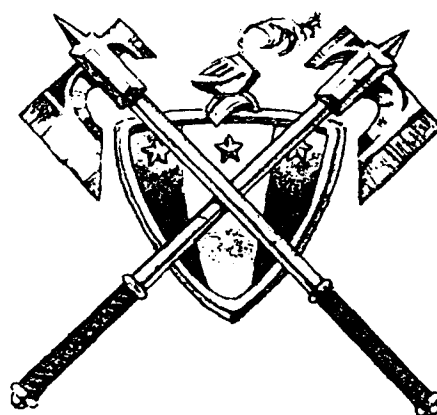
**DORADO**

Fantastinis vaidmenų žaidimas

# KARIAI IR MAGAI

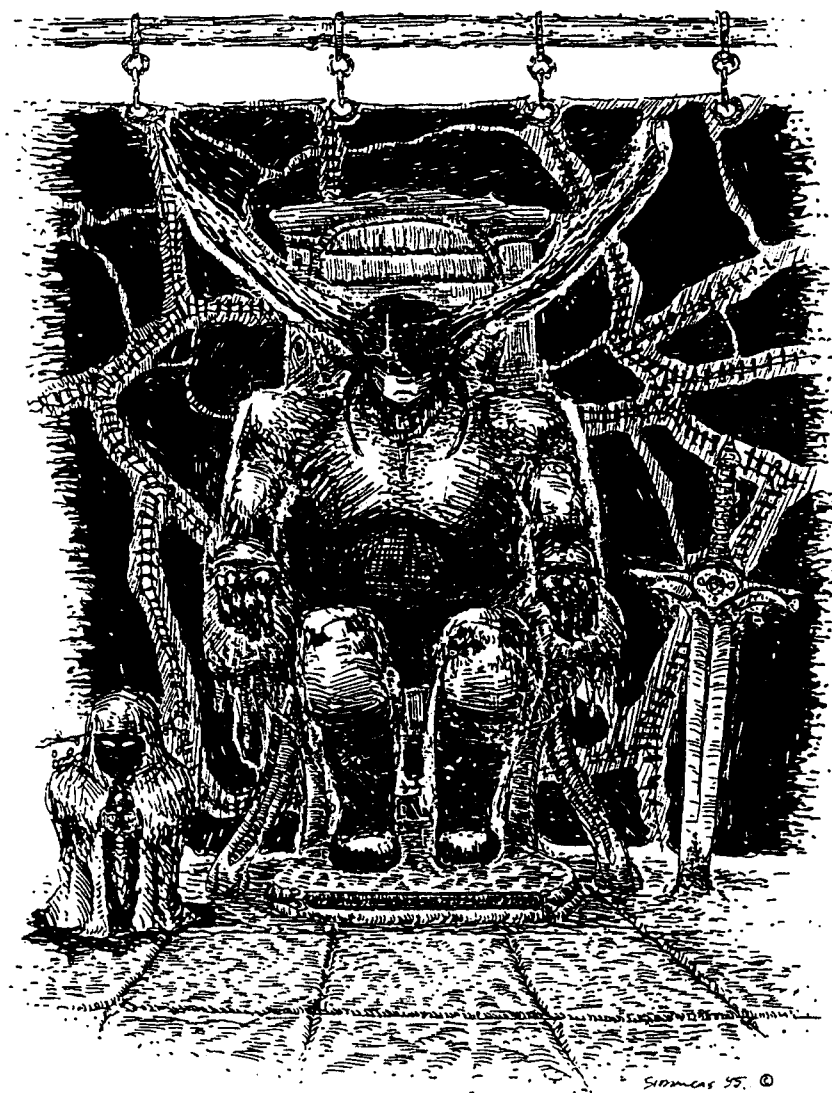
TAISYKLIŲ PRIEDAS Nr. 2

Parengė Kastytis Beitas



Vilniaus fantastų klubas

**DORADO**



**DĒMESIO!**

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

## MENTALISTAS

Tu - mentalistas! Kautynėse tu kauniesi ir ginklu, ir kerai. Visi jūs, mentalistai, garsėjate kaip puikus valingų kovotojų, pasižymintys tvirta psichika. Tau į akis pažvelgusiam priešui visada suvirpa ranka, ir jo ataka nusilpsta.

Tiesa, tu negali kautis bukais ginklais, o iš aštrių ginklų tau labiau patinka vienrankiai. Atsimink, jei imsi kautis buože, kartimi ar kitokiu buku ginklu, visi tavo įgūdžiai ir gajumas nusmuks vienu lygiu. Tu gali plaktuku kalti vinis, kūju kalti kuolus, bet negali atakuoti!

Bet tu gali kerėti! Tavo koviniai kerai veikia visus protingus padarus. Kautynėse tu gali nuramdyti priešą, ir jis nebeatakuos. Užkerėtas priešas palaikys tave milžinu (ir galbūt spruks iš kautynių lauko) arba svies šalin kardą - jam pasirodys, kad kardas įkaitęs iki raudonumo, jis net patirs karščio žalą... Apžavais tu gali kuriam laikui pavergti žmones, goblinus, dvorfus, ir jie kausis už tave. Tavo kerai Psi tipo - jie veikia protingų būtybių psichiką.

Tu mentalistas! Tu reikalingas žvalgyboje - kerai gali išžvalgyti teritoriją, užmigdyti sargybinį, išstardyti belaisvį.

Mentalistai aršūs kovotojai, jie gali kautis pirmose gretose, tačiau didesnėse grupėse eina gale - saugo užnugarį, o netikėtose kautynėse netrukdomi gali kerėti.

Mentalistai - kerėtojai. **Mentalistų mokyklose** jie išmoka tarti 80-ies kovinių kerų užkeikimus, atlikti rankomis jų gestikuliaciją (10 lygių po 8 kerus). Tačiau beveik visus juos užmiršta, atsimena tik kelis pirmo lygio kerus, kainuojančius po 1 žiežirbą.

Užmiršti kerai lieka **tolimojoje atmintyje**. Sukaupęs pakankamai patirties (pasiekęs 2-ąjį lygį), mentalistas ilgai medituoja ir atsimena vieną ar kelis mentalistų mokykloje išmokus 2-ojo lygio kerus. Pasiekęs 3-ąjį lygį - atsimena 3-ojo lygio kerus ir t.t. (Pasiekę 11 lygį mentalistai mokosi papildomus kerus iš ritinių arba atsimena žemesnių lygių kerus, kurių iki šiol dar neįsisavino.) Atsiminti kerai persikelia į **artimąją atmintį**. Kerus mentalistas atsimena atsiktine tvarka (todėl tenka mesti kauliukus). Jei turi mentalisto kerų ritinį, tuomet gali prieš medituodamas perskaityti ritinyje užrašytus tinkamo lygio kerus (jų užkeikimą ir gestikuliaciją). Medituodamas jis tuos kerus įsimins artimojoje atmintyje ir galės vartoti. Taip gali išmokti konkrečius norimus kerus, net jei tie kerai neįeina į 80-tį "mokyklinių" kerų.

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

Jei artimojoje atmintyje turi 8 kerus, tai omenyje telpa tik 4 kerai. O kiek kartų tuos 4 kerus galės pavartoti, nulemia žiežirbų skaičius. 1-ojo lygio kerams reikia vienos žiežirbos, 2-ojo lygio kerams - dviejų ir t.t. Žiežirboms pasibaigus mentalistas nebepajėgia kerėti iš omens, bet gali kautis ginklais. Kerėti iš ritinių gali, nes juose būna įterptos žiežirbos.

Gerai išsimiegojus žiežirbos atsistato. O miega mentalistai mažai - dukart mažiau nei magai ar vitalistai - tad ir žiežirbos atsistato greitai (žr. lentelę).

Mn	VaP	Mažiausia miego trukmė
+5,	+10	6
+15,	+20	5
+25		4

Mentalistai turi **klampų žvilgsnį**. Jį atakuojančios protingos būtybės, matančios mentalisto veidą, patiria AM-10. Aišku, jos gali kautis ir stengtis nežiūrėti į veidą, bet tuomet vis viena patiria baudą AM-10.

Ypatingos treniruotės leidžia išmokti kautis nežiūrint į mentalisto veidą, bet tuomet keliant lygį tenka paaukoti 25 kovinių įgūdžių taškus arba 6 žiežirbas.

Mentalistai turi **pranašumą prieš žvėrtakius**. Žvėrtakiai iš toli atpažįsta mentalistus ir vengia juos atakuoti, nes jų AM-30, padaroma žala perpus mažesnė, o YŽ-10. Mentalistai niekada neužsikrečia žvėrtakyste.

Mentalistai negali dėvėti metalinių plokštinių šarvų. Kol mentalisto kūną dengia didelės metalo plokštės, jis negali kerėti. Nemetaliniai plokštiniai šarvai kerėti netrukdo.

Jie taip pat negali nešiotis sidabrinų daiktų ir ginklų (net sidabro monetų ir papuošalų). Sidabras kenkia mentalisto organizmui. Turėdamas sidabro mentalistas prasčiau kaunasi, kerai ir pan. (AVM-20, fiaskai +3).

Mentalistus lengvai žeidžia sidabro ginklai. Atakos prieš mentalistus su sidabriniais ginklais AM+10.

**Esminė prigimties savybė - valia**

**Ginklai** - visi aštrūs. Buki ginklai trukdo kerėti.

**Šarvai** - bet kokie, tik ne metaliniai plokštiniai.

Gali vartoti skydą.

**Gajumas** - 5-30 + SvP

## APŽAVAI

Apžavais vadinama grupė labai panašių Psi tipo kerų, kurie ypatingu būdu slopina protingų būtybių psichiką (protą, valią ir intuiciją). Apžavėta būtybė besąlygiškai paklūsta mentalistui, nes nesugeba kritiškai įvertinti savo ir mentalisto santykių. Apžavėtasis mentalistui paklūsta, tačiau dėl psichikos slopinimo:

a) visų jo veiksmų ir atakų fiaskai dukart didesni,

b) patirties gauna keturiskart mažiau, negu neapžavėtos būtybės (patirtį ŽM skaičiuoja normaliai, bet įrašydamas į veikėjo lapą, keturiskart sumažina).

**Apžavų rūšys ir lygiai.**

Apžavų yra keletas rūšių - kiekviena veikia biolo-

giškai artimas humanoidų grupės. Visi apžavai turi du lygius - normalųjį ir puikųjį. Puikieji apžavai daug efektyvesni, bet jie pavojingesni kerinčiam mentalistui. Kerėdamas mentalistas pasirenka, kuriuo lygiu keri.

Būtybė, apžavėta normaliuoju lygiu, paklūsta kerėtojo komandoms. Iniciatyvos nerodo. Įsakyta kaunasi turimais ginklais. Jei apžavėjusiam mentalistui gresia pavojus, apžavėtasis jį perspės, bet pats negins, kol jam nelieps ginti. Apžavėtas kerėtojas gali ir kerėti, tačiau jos fiaskas bus keturis kartus didesnis (paprastai ne išmetus 1-5, o 1-20). Kerint kiekvieną kartą bandoma kerėtojo esminė prigimtis.

Būtybė, apžavėta puikiuoju lygiu, ne tik paklūsta kerėtojo komandoms, bet ir pati rodo iniciatyvą jam tarnaudama. Stengsis visuomet apsaugoti savo šeiminingą, gresiant pavojui puls jį ginti. Smulkiau tai nagrinėjama ŽM Renco straipsnyje "Alčeros pasaulio humanoidų biologinė sistematika".

Apžavint puikiuoju lygiu:

- Mn kerų AM-30,
- fiaskas iki 20,
- fiaskas pavojingesnis - fiasko žalos d% + 30.

Apžavų suirimas.

Apžavai suirsta:

- žuvus mentalistui, kuris apžavėjo,
  - apžavėtajam žuvus arba praradus sąmonę,
  - mentalistui atakavus apžavėtąjį (jei apžavėtasis supranta, kad tai ataka),
  - mentalistui liepus nusizudyti,
  - pavykus proto, intuicijos ar valios bandymui.
- Magams bandomas protas, vitalistams - intuicija, o mentalistams - valia. Kitiems veikėjams bandoma pati didžiausia prigimtis iš nurodytų trijų. Bandant prie d% pridamas apžavėjusio mentalisto VaP.

Prigimtis bandoma:

- kas valandą,
- kautynėms prasidedant,
- kiekvienose kautynėse pirmą kartą sužeidus apžavėtąjį,
- apžavėtiems kerėtojams kerint.

Dvigubi apžavai.

Kas atsitinka, jei bandoma apžavėti jau apžavėtą būtybę? Pirmiausia tikrinama normali kerų ataka apžavais. Jei kerų ataka sėkminga, tuomet tikrinama abiejų mentalistų valios rungtis. Kuris laimi, tam ir paklūsta apžavėtasis.

## LL-2+ MENTALISTO ĮGŪDŽIŲ KĖLIMO PRIEDAI

Grupė	Mn
Kovos	15
Magijos	15
Kerų ataka	5
Sveikatos	10
Bendri	10
Žvalgo	5
Vagies	0

## MENTALISTŲ KERAI

Mentalisto kerų aprašymuose naudojami šie sutrumpinimai:

- † - Kerai veikia, kol kerėtojas susikaupęs.
- Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B - Kerai veiks, kol pavyks užkerėtojo Valios bandymas minus mentalisto VaP.
- R - Kerint būtybę ar objektą reikia paliesti ranka.
- - Kerai padeda atpažinti ar paveikia 1 būtybę ar objektą. Kerai veiks toliau, jei kerėtojas paskirs dar 1 žiežirbą. Pratęsimui fiaskas netikrinamas.
- Kaut - Kerai veikia vienas kautynes.
- ∞ - kerų efektas nuolatinis.

### 1 LYGIS

#### ANKETĖLĖ

| L<sub>Mn</sub> m ; 0 | 0 | 1 b |

Mentalistas sužino, ar būtybė protinga (apytiksliai - koks protas), ar sugeba kalbėti (garsu ar žestais), ar raštinga.

#### ARTIMASIS SVAIGULYS

| 10 m ; 0 | Sv(-VaP<sub>Mn</sub>)B | 1 b |

Būtybei ima svaigti galva, todėl jos AVM-20.

#### GARSO IALIUCINACIJA

| 30 m ; R3m | † | 1 b |

Užkerėtajam pasirodo, kad jis kažką girdi R3m plote. Užkerėtasis ir numatomas plotas turi būti ne toliau 30 m nuo mentalisto.

#### GIRTUOKLIO DVASIA

| R | Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B | 1 b |

Mentalisto paliestas humanoidas ima elgtis lyg būtų gerokai išgėręs - sutrinka jo judesių koordinacija (todėl AVM-20), jis pasidaro plepus, bet sunkiai valdo liežuvį (todėl kerų AM-20). Fiasko tikimybė padidėja dvigubai. Kerų sukeltas girtumas praeina tą tarpsnelį, kai pavyksta Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B.

#### GREITASIS SKAITYMAS

| 0 ; 0 | 1 T | patį |

Gali greitai skaityti (100 psl./min.) žinoma kalba parašytą tekstą. Turi mokėti skaityti.

#### GYVIO PAJUTA

| 0 ; 30 m | 1 T | visus |

Mentalistas junta gyvūnus, stambesnius už katę arba protingus kaip šuo (ar protingesnius). Neprotingų ameboidų nejaučia iš viso. Mentalistas sužino, kurioje pusėje gyvūnas ir koks maždaug jo protas.

#### MAŽOJI SUPRATA

| - ; - | 1 T | - |

Mentalistas ima suprasti nežinoma garsine kalba pasakytų sakinių pačią bendriausią prasmę - "šalta", "pavojus", "esu alkanas" ir pan.

#### SNAUDULYS

| 10 m ; 0 | 1 t | 1 b |

Būtybė užmigs, jei jai nepavyks Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B.

## 2 LYGIS

### MAŽASIS PALAIMINIMAS

| R |  $L_{Mn}$  min. | 1 b |

Užkerėtos būtybės AVM+20.

### MIKNYSTĖ

| 15 m ; 0 | 1 b |

Paveikta būtybė ima mikčioti. Su kalba susijusių veiksmų (deklamavimas, dainavimas ir pan.) VM-30. Kerų AM-30, fiaskas išmetus 1-10.

### NERANGUMAS

| 10 m ; 0 | Kaut | 1 b |

Užkerėtasis pasidaro nerangus, jo AVM-30.

### NEMATOMAS DAIKTAS

| 30 m ; 0 | † | 1 o |

Užkerėtasis nemato daikto, kurį nori "paslėpti" mentalistas. Pamatys užkliuvęs arba jeigu kas nors kitas akivaizdžiai ką nors darys su tuo daiktu.

### NUODŲ PAIEŠKA

| R | 1 T | 1 o/• |

Mentalistas atpažįsta žmonių ir kitų humanoidų sąmoningai užnuodytus daiktus.

### RAMINIMAS

| 30m ; 0 |  $3 \times L_{Mn}$  t | 1 b |

Užkerėta būtybė negali atakuoti, tik gintis.

### SVETIMA UOSLĖ

| 30 m ; 0 | † | 1 b |

Mn ima užuosti protingos būtybės, esančios ne toliau 30 m, uosle. Kvapus atpažįsta naudodamasis savo "uodžiamąja" atmintimi. Gali pasinaudoti tos būtybės atmintimi, jei pavyks Intuicijos bandymas -10.

### ŽINUTĖ

| 0 ;  $10 \times L_{Mn}$  m | 1 T |  $3 \times L_{Mn}$  žodžių |

Mentalistas telepatiška perduoda draugui trumpą tekstą. Turi pavykti draugo  $In(+L_{Mn})B$ . Nepavykus perduoti vieną tarpsnelį, gali pakartoti kitą tarpsnelį, nenaudodamas papildomų žiežirbų, jei pavyks jo VaB. Nepavykus VaB teks kerėti iš naujo.

## 3 LYGIS

### AŠ MILŽINAS

| 30 m ; 0 |  $Va(-VaP_{Mn})B$  | 1 b |

Užkerėtai būtybei mentalistas ima atrodyti triskart aukštesnis. Todėl ji gali imti ir pabėgti (tikrinant elgesį priedas +4). Jei nebėga, tai kiekviena sėkminga mentalisto ataka kirstynių ginklu darys +10ŽT.

### GOBLINŲ-ORKŲ APŽAVAI

| 20 m ; 0 | žr. | 1 būt |

Veikia goblinus, koboldus, kaukus, orkus.

### LUNATIZMAS

| R | 1-5 T | 1 b |

Veikia tik protingas būtybes, norinčias, kad jas užkerėtų. Prieš užkerint būtybė turi apgalvoti, ką ji nori padaryti. Užkerėta ji užmiega ir įgyja lunatiko savybių - einant ištempta virve, siauru karnizu, stogo atbraila. jos VM+40, ją atakuojant ginklu AM-20 (bet ginasi tik be ginklo). Lunatizmas praeina po 1-5 T. Lunatikas negali atakuoti. Patyręs žalą jis atsibunda, tačiau patiria baudas (AVM-30) nuo apsvaigimo. Atsipeikęs tik pavykus Sv(-30)B.

### PALANKIOJI RANKA

| 20 m ; R3m | Kaut | 2 b |

Apkerėtai būtybei sunku ginklu atakuoti mentalistą - jos kirstynių ir šaudymo AM-30.

### PROTO PAJUTA

| 0 ; R50m | 0 | 3 b |

Mentalistas pajunta iki 10 protingų būtybių R50m zonoje - sužino kurioje kryptyje ir koku atstumu jos yra. Rūši sužinos, jei pavyks Pr(-10)B (jei kada nors bendravo su tos rūšies būtybėmis) arba In(-30)B (jei apie tos rūšies pabaisas pakankamai daug žino - iš knygų ar žinovų pasakojimų).

### SKAUSMO STRĖLĖ

| †60 m ; 0 | 1 t | 1 b |

Mn iššauna menamą strėlę (šaudymo ataka). Jei menama strėlė pataiko ir užkerėtajam nepadeda Psi tvermė, jis staiga pajunta aštrų skausmą Max40ŽT.

### SVETIMA KLAUSA

| 30 m ; 0 | † | 1 b |

Mentalistas ima girdėti matomos protingos būtybės ausimis (iki 30 m). Garsus atpažįsta naudodamasis savo garsine atmintimi, gali pasinaudoti tos būtybės atmintimi, jei pavyks In(-20)B. Pavykus prisijungti prie būtybės garsinės atminties galima pamėginti suprasti, nežinomos kalbos žodžius.

Pavykus antram kerėjimui (AM-30), mentalistas ima laikinai suprasti girdimą kalbą, jei ją supranta būtybė, kurios klausia naudojasi.

### TVERMĖ KARŠČIUI

| R |  $10 \times L_{Mn}$  min. | 1 b |

Užkerėtos būtybės nevargina natūralus karštis iki 70 laipsnių. Ją atakuojant ugnies kerais AM-10, o žala sumažėja per 10 (bet žala ne mažesnė kaip 1 ŽT).

## 4 LYGIS

### BAISUSIS ŽVILGSNIS

| 10 m ; 0 |  $Va(-VaP_{Mn})B$  | 1 b |

Humanoidas nenoromis pažvelgia mentalistui į akis, jam nutirpsta rankos (AM-30) ir kojos (judėjimo VM-30). Jei mentalisto kerų atakos metimas 50-čia ar daugiau taškų viršija minimalų sėkmingą metimą, tai auka tiesiog neteka sąmonės.

### IKAITĖS GINKLAS

| 20 m ; 0 | žr. | 1 ginklą |

Užkerėtai būtybei pasirodo, kad rankoje laikomas metalinis ginklas įkaitęs iki raudonumo. Ji patiria Max30ŽT nuo iliuzinio skausmo ir išmeta ginklą. Jei mėgina vėl paimti tą ginklą, vėl patiria Max30ŽT. Būtybei atrodo, kad ginklas aušta taip greitai, kaip auštų tikras įkaitintas ginklas. O į vandenį įmestas ginklas "ataušta" išsyk.

Jei ginklas medinis ar mediniu kotu, atrodo, kad kotas liepsnoja. Žala patiriama tokia pati. Po 3 t atrodo, kad medinės ginklo dalys sudegė. Iliuzija prapuls kautynėms pasibaigus, kai pavyks sveikatos bandymas.

### MIEGAS

| 30 m ; 0 | 1 t | 1 b |

Užmigdo natūraliu miegu vieną protingą būtybę, kurios lygis 3 lygiais žemesnis už mentalisto. Užmigdant būtybė negali kautis ar dirbti įtempto darbo. Gali

užmigdyti bet kokio lygio būtybę, jei ši nori būti užmigdyta.

#### NEMATOMASIS

| 20 m ; 0 | † | 1 b |

Užkerėtoji būtybė ima nematyti mentalisto. Jei mentalistas atakuos ją ginklu, tuomet būtybė jį pamatys. Mentalistui dėmesį nukreipus nuo užkerėtojo, šis gali vėl išvysti mentalistą, jei pavyks jos  $Va(-VaP_{Mn})B$ .

#### RAMDYMAS

| 30 m ; 0 | † | 4 b |

Dvi protingos būtybės negali atakuoti, tik gintis. Kerėdamas abi jas mentalistas turi matyti vienu metu. Ramdymas veikia, kol mentalistas susikaupęs.

#### SVAIGMINĖ

| žr. |  $L_{Mn}$  val. | 1 o |

Rankos palietimas užminuoja nejudantį daiktą. Palietus užminuotą daiktą kerai sukelia svaigulį (AVM-10) būtybės R10m zonoje. Kerėti galima taip, kad mina suveiks ištarus tam tikrą žodį ar padarius tam tikrą judesį, bet tuomet svaigminė ima veikti po 5 t. Svaigulys trunka  $VaP_{Mn}$  t.

#### VANGA

| 15 m ; 0 | † | 1 b |

Susikaupęs mentalistas žvilgsniu (kai mato būtybės veidą), sulėtina jos judesius (AVM-50). Susikaupimui nutrūkus kerai nustoja veikti. Susikaupęs mentalistas negali kautis, kerėti, greitai eiti ar bėgti.

#### ŽVĖRTAKIŲ NUOSILPA

| 0 ; 10 m | 1 T | - |

Apie mentalistą susidaro zona, kurioje žvėrtakiai kaunasi su AM-30.

### 5 LYGIS

#### AŠ NEGYVĖLIS

| 30 m ; 0 | 1 val. | 1 b |

Baigus kerėti užkerėtasis mano, kad mentalistas, jei šis nejuda, yra negyvas ir nekrepia į jį dėmesio. Netiki, net jei kas nors sako, kad mentalistas gyvas.

#### KALBOS SIURBIMAS

| R | žr. | 1 b |

Mentalistas rankos palietimu iš kitos protingos būtybės smegenų išsiurbia norimos kalbos mokėjimą (auka patiria  $Max40\dot{Z}T$ ) ir tą dieną moka ta kalba kalbėti. Jei aukai padeda Psi tvermė, mentalistas pats patiria galvos skausmą ( $Max20\dot{Z}T$ ).

#### MINČIŲ SKRAISTĖ

| R |  $L_{Mn}$  val. | 1 būt |

Užkerėtos būtybės protą pridengia magiška skraistė. Norintysis perskaityti taip apsaugotos būtybės mintis turės įveikti dengiamos būtybės ir mentalisto Psi tvermių sumą. Iš jos kerų AM atimama dengiamos būtybės ir mentalisto  $VaP$  suma. Mentalistas gali blokuoti ir savo protą, tuomet jo Psi tvermė padvigubėja. Save pridengęs  $Mn$  vėl galės kerėti tik po 4 valandų.

#### NEJAUTRA

| R | 4 val. | 1 b |

Užkerėta būtybė paprasto skausmo nejaučia išvis, o skausmo atakos daro tik trečdalį žalos. Būtybė tampa mažai jautri kai kurių palietimu atakuojančių būtybių - vampyro, šašuolio - atakoms.

#### SKONIO/KVAPO HALIUCINACIJA

| 20 m ; 0 | 1T | 1 b |

Užkerėtasis pajunta mentalisto norimą skonį ar kvapą.

#### TOLIMASIS RAMINIMAS

| 200 m ; 0 |  $3 \times L_{Mn}$  t | 2 b |

Užkerėta būtybė negali atakuoti, tik gintis.

#### ŽMONIŲ-DVORFŲ APŽAVAI

| 20 m ; 0 | žr. | 1 b |

Veikia žmones, dvorfus, gnomus.

#### ŽVITRINIMAS

| R | 0 | 1 b |

Panaikina stingulio ir ramavimo poveikį ar svaigulį po sužeidimo.

### 6 LYGIS

#### ALIARMAS

| 0 ; R300m | 0 | visus |

Leidžia perspėti saviškius. Visi jie mintyse išgirsta mentalisto riksmą "PAVOJUS!!!". Mentalistas dar gali pridurti  $L_{Mn}$  žodžių. Miegantys atsibunda visiškai žvitrūs.

#### ELFŲ APŽAVAI

| 20 m ; 0 | žr. | 1 b |

Veikia elfus ir miškavaikius.

#### MAŽOJI PANIKA

| 15 m ; R5m |  $Va(-VaP_{Mn})B$  t | visus |

Zonoje esančius apima panika, ir jie ima visu greičiu bėgti į priešingą pusę nuo grėsmingiausiai atrodančios būtybės ar daikto.

#### PSI SAUGA

| R |  $L_{Mn}$  val. | 1 b |

Padidėja užkerėtojo Psi tvermė: prieš jį Psi kerų AM-30. Jei užkerėtasis mėgins panaudoti Psi kerus, jo AM-15.

#### SOTUSIS SAPNAS

| - ; - | žr. | patį |

Užkerėjęs save mentalistas užmiega ir sapnuoja, kad skaniai ir iki soties prisivalgo. Turi normaliai išmiegoti. Atsibunda sotus. Toks sapnas atstoja vienos dienos davinį, kai mentalistas yra išgydytas Mažuoju gydymu.

#### TARDYMAS

| R | 1 val. | 1 b |

Priverčia užkerėtą būtybę viską papasakoti nurodytomis temomis. Mentalistas gali liepti kalbėti  $L_{Mn}$  temomis. Tardomasis pasakos ne daugiau 1 val. per dieną. Toliau tardyti Tardymu tą dieną gali tik kitas mentalistas. Jei būtybę apsaugo Psi tvermė, kitą kartą tas mentalistas panaudoti Tardymą gali tik kitą parą.

#### ŽIEŽIRBŲ VAGYSTĖ

| 10 m ; 0 | 0 | žr. |

Pavagia iš kito kerėtojo 1-10 žiežirbų. Turi pavykti mentalisto ir apvagiamojo valios rungtis. Kiekviena pavogta žiežirba apvogtajam padaro po 5 ŽT. Vagystei pavykus šis keris kainuoja tik 3 žiežirbas.

#### ŽINIA

| 0 ;  $L_{Mn}$  km | 1 T |  $5 \times L_{Mn}$  žodžių |

Mentalistas telepatišškai perduoda draugui trumpą tekstą. Turi pavykti draugo  $In(+L_{Mn})B$ . Nepavykus

perduoti vieną tarpsnelį, gali pakartoti kitą tarpsnelį, nenaudodamas papildomų žiežirbų, jei pavyks jo VaB. Nepavykus VaB teks kerėti iš naujo.

## 7 LYGIS

### BJAURUS GYVENIMAS

| 30 m ; 0 | 0 | 1 b |

Užkerėtasis nutaria, kad gyvenimas bjaurus, ir geriau negyventi. Nieko nelaukdamas jis smogia savo durklu sau į krūtinę arba bando nusidurti savo kardu ir pan. Kerėtojas mėgins nusižudyti kerais, jei rankoje neturi tinkamo ginklo.

Tokia savižudybė irgi ataka. Bandančio nusižudyti gynyba lygi -30 plius jo odos šarvuotumas, šarvų (bet ne skydo) ir magišku daiktų (šarvinis žiedas ar diržas) gynybiniai priedai. AM+30, o YŽ+40.

### IEŠKUTIS

| 0 ; R(L<sub>Mn</sub>) km | 1-10 t | 1 b |

Mentalistas susikaupęs per 1-10 t pajunta, kuria kryptimi ir koku atstumu yra jo pažįstama protinga būtybė. Jei ta būtybė paieškos metu miega ar yra be sąmonės, mentalistas tikriausiai jos nepajus (2xVaP% tikimybė, kad mentalistas pajus, jog ta būtybė kažkur yra, bet be sąmonės ar miega). Jei būtybė negyva, mentalistas jos paprasčiausiai neįaus. Jei būtybė paversta kita būtybe ar jos psichika perkelta į negyvą daiktą, mentalistas jus ją tik tuomet, jei būtybės psichika turės sąmonę (jaus save).

### KOŠMARAS

| - ; - | žr. | patį |

Mentalistas prieš miegą užkeri save ir susapnuoja pabaisą. Miego metu jis turi košmaro kerais įveikti save. Tuomet atsibudęs jis įgaus kai kurias susapnuotos pabaisos savybes (kurias - nustato ŽM).

### LAIMINIMO ZONA

| 0 ; R10m | L<sub>Mn</sub> min. | visus |

Veikia zonoje esančius, kurie nedalyvauja kautynėse. Jų AVM+20, o Psi tvermė padidėja +30.

### SAPNŲ PATARĖJAS

| - ; - | žr. | patį |

Norėdamas patarimo mentalistas prieš miegą užkeri save ir naktį susapnuoja sapną, iš kurio gali mėginti nuspėti, kas jo laukia, ką reikėtų daryti, kad išsisukti iš keblios padėties. Reikia normalios trukmės miego.

### SUPRATA

| - ; - | 1 val. | patį |

Mentalistas ima apytiksliai suprasti nežinoma kalba ištartus sakinius. Tačiau galimi nesusipratimai.

### VAIDUOKLĖLIS

| 0 ; 1 km | 1 val. | 1 |

Sukuria klaidžiojantį nedidelį protingos būtybės pavidalo vaiduoklėlį. Jis atrodo taip, kaip sumanė mentalistas. Jo išvaizda visuomet tokia, kad aiškiai matosi, jog tai vaiduoklis. Vaiduoklėlis nieko negali padaryti, slankioja nurodytoje vietoje. Vaiduoklėlį mato tik tie, kurių Psi tvermę įveikė mentalisto Psi ataka. Vaiduoklėlio nukauti neįmanoma, o išsklaido tik Kerasklaida ar sukūrusio mentalisto mirtis. Jo gyvamui susikaupimas nereikalingas.

## ŽMONIŲ ČIA NĖRA

| 20 m ; 0 | Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B t | 1 b |

Užkerėtasis nemato R20m apie jį arba tame pačiame kambaryje esančių žmonių, dvorfų, elfų, miškavaikių ir pan., jei mentalistas nori, kad jų nematytu.

## 8 LYGIS

### AKLAKURTUMAS

| 30 m ; 0 | Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B t | 1 b |

Užkerėtai būtybei atrodo, kad ji apako (50%) arba apkurto.

### HALIUGRIMAS

| 0 ; R500m | Vap<sub>Mn</sub> val. | patį |

Prieš kerėdamas mentalistas sumano - kokie turi būti veido bruožai, odos, plaukų, akių spalvos, šukuosena, ūgis, kūno sudėjimas, balsas... Pavykus kerams ir MeB visi matantys jį ar girdintys iš arčiau kaip 500 m atstumo suvoks jį kaip sumanė mentalistas. Nepavykus MeB sumanyta išvaizda nepasiseks, tačiau to pats mentalistas neįaus. Išvaizdos skirtumus sugalvoja ŽM.

Iš >500 m atstumo žiūrinti būtybė matys tikrąjį mentalistą. Peržengusi zonos ribą matys iliuzinę išvaizdą, jei nepavyks jos Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B. Būtybė, įtarianti, kad naujoji mentalisto išvaizda tai tik grimas, gali pajusti maskuojančius kerus, jei pavyks jos Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B.

Haliugrimas neveikia neprotingų būtybių (kurių protas <15) ir protingų būtybių uoslės.

### KERVAGYSTĖ

| 30 m ; 0 | žr. | 1 b |

Pavagia kito kerėtojo kerus ir žiežirbas. Mentalistas turi susikaupęs (turi pasisekti VaB) sekti kerėtoją (iki 3 T; susikaupimą suardžius - sužeidus mentalistą, jam pargriuvus - kerai suyra ir nebeveikia). Kai tik mentalistas pastebi, kad stebimasis keris, išitaria užkeikimą.

Psi atakai pavykus mentalistas tiksliai įsimena anų kerų užkeikimą bei gestus, be to, pavagia iš ano kerėtojo dvigubą tiems kerams reikalingą žiežirbų porciją. Jei anas kerėtojas žiežirbų turi mažiau, tai pavogs visas. Kiekviena pavogta žiežirba apvogtajam padaro po 5 ŽT.

Pavogtus kerus mentalistas atsimeina vieną dieną ir gali du kartus panaudoti. Du kartus pavartojus tuos kerus arba praėjus parai arba mentalistui užmigus vogti kerai užmirštami.

Mentalisto kerų ataka bus lygi jo ir apvogtojo kerų atakų vidurkiui, suapvalintam į mažąją pusę. Fiasko tikimybė normali.

### KOVINĖ FOBIJA

| 15 m ; - | Vap<sub>Mp</sub> val. | 1 b |

Būtybei sukelia fobiją - ji ima iracionaliai bijoti kokio nors dalyko, susijusio su kautynėmis. Nepavykus jos VaB būtybė bėgs kuo toliau nuo baimę keliančio daikto ar būtybės. Užkerėtasis nusiųs daiktą, jei tai bus jo daiktas, bėgs nuo saviškio kario, jei ims bijoti karių, it paklaikęs šoks nuo žirgo, jei ims bijoti arklių ir t.t. VaB pavykus būtybė galės susitvardyti, bet būdama R10m zonoje prie fobijos objekto patirs AVM-10, o kaudamasi su fobijos objektą turinčia būtybe - AVM-(10xd5).

Fobijos:

- ginklų - bijos vienos rūšies ginklų ar ginklų grupės



(vartojamos tose kautynėse);

- gyvūnų - bijos gyvūnų, susijusių su kautynėmis - arkliai, koviniai šunys, pabaisos-gyvūnai, jaukintiniai;
  - kovotojų - bijos vienos iš profesijų, dalyvaujančių kautynėse, atstovų;
  - magijos - bijos bet kokių kerų, aiškiai magiškų daiktų, gėralų;
  - moterų - bijos moteriškos lyties kovotojų;
  - rasių - bijos vienos protingų būtybių rūšies, dalyvaujančios kautynėse;
  - dviguba - užkerėtasis įgis dvi fobijas.
- Kautynių fobijos:

d%	Fobija	d%	Ginklai
01-30	Ginklų	01-20	Kova be ginklo
31-45	Gyvūnų	21-60	1 rūšies
46-65	Kovotojų	61-70	visų bukų
66-85	Magijos	71-90	visų šaunamų
86-90	Moterų	91-00	visų aštrių
91-99	Humanoidų rūšių		
00	Dviguba		

#### MENTALISTO GARANTIJA

| R | 2 t | 1 kerų ataka |  
Sustiprina vieną kito kerėtojo kerų ataką. Taip paveikto kerėtojo kerų AM+50.

#### NEMIRĖLIO RAMINIMAS

| 30 m ; - | 6-15 t | 1 nemirėlį |  
Užkerėtas protingas nemirėlis negali atakuoti, tik gintis. Šiems kerams nemirėlio Psi tvėrmė skaičiuojama mažesnė (-80).

#### STAIGIOJI AMNEZIJA

| 30 m ; 0 | ∞ | 1 b |  
Užkerėtasis staiga pamiršta, kas vyko paskutinius 1-20 tarpsnių.

#### UŽRAKTAŽINYSTĖ

| R | 1 t | 1 užraktą |  
Mentalistas sužino, kaip atrakinti norimą paprastą užraktą - rakinant tą užraktą jo VM+50.

### 9 LYGIS

#### ANKETA

| R | - | 1 b |  
Mentalistas sužino užkerėtos būtybės profesiją ir lygį, kilmę, sugebėjimus, apytiksliai - biografiją.

#### DIDYSIS MIEGAS

| - ; - | 1 T | patį |  
Mentalistas ilgam užmiega - savaitei, mėnesiui, bet ne ilgiau kaip metams. Miegant jam nereikia valgyti, kvėpuoti, jo kūno neveikia šaltis iki 15 laipsnių. Atsibunda maždaug tuo metu, kaip numato prieš užmigdamas. Galima panaudoti kaip ir įgimtą miška-vaikių žadintuvą - kad atsibustų norimu laiku (bet ne anksčiau kaip po 6 val.).

#### DVASIASTABA

| 0 ; R60m | 1 val. | patį |  
Mentalistas mato visas nematomas protingas bei pusiau protingas būtybes. Tai gali būti kerais nematomomis paverstos būtybės, bekūnės nematomos pabaisos ir t.t. Nematomos būtybės atrodo lyg iš skystos žydros švytinčios miglėlės. Matomumas gana prastas, men-

talistas ne tik kad individualiai neskirs būtybių, bet ir atakuodamas dėl prasto matomumo patirs AM-20.

#### KERŲ PAIEŠKA

| 0 ; 40 m | 1 T | 1 b |  
Magiški ir užkerėti daiktai ar erdvės dalys atrodo švytintys švelniai violetine spalva.

#### KLYSTTAKIS

| R | L<sub>Mn</sub> val. | - |  
Užkerėjus taką ar siaurą keliuką klaidina juo einančiuosius. Kryžkelėje ar išsišakojime einantys nepastebės mentalisto užkerėtos atšakos ar posūkio. Sekantys mentalisto ar grupės su mentalistu pėdomis suklys ir nueis mentalisto nurodyta kryptimi, įsitikinę, jog toliau tebeseka pėdomis.

Tikrinama Psi ataka prieš vedančius grupę ar sekančius pėdomis. Kai sekantys galų gale pastebi, kad paklydo ir grįžta atgal, užkerėtoje vietoje vėl tikrinama kerų ataka, jei kerai dar veikia.

#### KUOPINIS RAMINIMAS

| 30 m ; R10m | (1d+3) t | visus zonoje |  
Zonoje esančios būtybės negali atakuoti, tik gintis. Visas jas mentalistas turi matyti vienu metu. Kiekvienos iš jų tvėrmė tikrinama atskirai.

#### TARIAMOJI MIRTIS

| 10 m ; - | Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B t | 1 b |  
Užkerėtasis patiki, kad jis nebegyvas - krenta ant žemės ir nebejuda. Ši tariamoji "mirtis" praeiti gali jau kitą dieną, jei "lavonui" pavyks jo Sv(-VaP<sub>Mn</sub>)B.

#### ŽVALGYTOJAS

| R | VaP<sub>Mn</sub> val. | 1 b |  
Palietus ranka norinti būtybė tampa lyg mentalisto priedėliu - mentalistas gali telepatiška kalbėti su užkerėtoju, matyti jo akimis, girdėti jo ausimis, uosti jo uosle.

### 10 LYGIS

#### DAIKTO ISTORIJA

| R | - | 1 o |  
Mentalistas sužino daikto istoriją - kas padarė, maždaug kada, ar toli nuo čia, kas buvo jo savininkai, kam daiktas skirtas, ar turi magiškų savybių.

#### FIASKO RIZIKA

| 20 m ; R3m | Kaut, bet ne mažiau 1 T | žr. |  
Paveikia visus, esančius zonoje, ir po to veikia, net jei šie išeina iš zonos. Užkerėtojo atakų ar kerų fiaskas bus iškritus 1-50. Tikrinant fiasko žalą +30.

#### KERŲ PARALYŽIUS

| 30 m ; - | Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B t | 1 b |  
Užkerėtajam kerint, jo kerų ataka AM-4d10. Kerai suirs, kai pavyks Va(+VaP<sub>Mn</sub>)B.

#### PROTO TAISYMAS

| R | 1 t | 1 b |  
Vienai būtybei sutvarko psichiką - išgydo pamišimą, gražina atmintį, nuiima apžavus. Tokio veiksmo sunkumą įvertina ŽM. Kautynėse gali nuiimti apžavus, berseko įsiutį, bet tai jau bus Psi ataka prieš tą, kurio psichiką nori sutvarkyti.

**ŠOKIO STRĖLĖ**| ↑60 m ; - | Va(-VaP<sub>Mn</sub>)B t | 1 b |

Strėlė pataiko garantuotai (kaip Mago strėlė). Būtybė, jei nepadeda Psi tvėrmė, ima šokinėti it paklaikusi. Jos judesiai primena audringą šokį. Šokančiam labai sunku atakuoti ginklu ar kerais arba pabėgti (AM-80, triskart didesnė fiasko tikimybė).

Gynyba = šarvuotumas + dvigubas vikrumas - 30.

**TELEPATIJA**

| 10 km | 1 T | 1 b |

Mentalistas ir jo pažįstama protinga būtybė gali telepatiška kalbėtis. Turi pavykti mentalisto valios bandymas, o jo pašnekovo - intuicijos bandymas.

**TIKROJI MIRTIS**

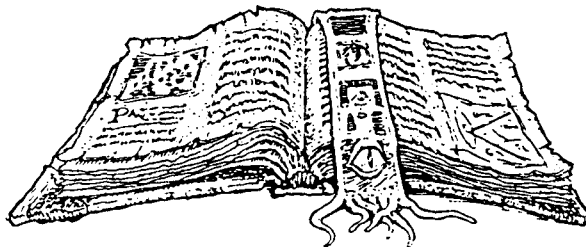
| 10 m ; 0 | 1 t | 1 b |

Būtybė miršta, jei nepavyksta jos Sv(-30)B.

**UŽDUOTIS**

| R | žr. | 1 b |

Miegančiai būtybei įteigia užduotį, kurią ši stengsis įvykdyti. Užduotis neturi būti savizudiška, kitaip būtybė tikriausiai pamirš užduotį. Užduotis išblės per mėnesį.

**MENTALISTO KERAI**

1 LYGIS	4 LYGIS	7 LYGIS
<b>ANKETĖLĖ</b>   L <sub>Mn</sub> m ; 0   0   1 b	<b>BAISUSIS ŽVILGSNIS</b>   10 m ; 0   Va(-VaP <sub>Mn</sub> )B   1 b	<b>BJAURUS GYVENIMAS</b>   30 m ; 0   0   1 b
<b>ARTIMASIS SVAIGULYS</b>   10 m ; 0   Sv(-VaP <sub>Mn</sub> )B   1 b	<b>IKAITĖS GINKLAS</b>   20 m ; 0   žr.   1 ginklą	<b>IEŠKUTIS</b>   0 ; R(L <sub>Mn</sub> ) km   1-10 t   1 b
<b>GARSO HALIUCINACIJA</b>   30 m ; R3m   †   1 b	<b>MIEGAS</b>   30 m ; 0   1t   1 b	<b>KOŠMARAS</b>   - ; -   žr.   patį
<b>GIRTUOKLIO DVASIA</b>   R   Va(-VaP <sub>Mn</sub> )B   1 b	<b>NEMATOMASIS</b>   20 m ; 0   †   1 b	<b>LAIMINIMO ZONA</b>   0 ; R10m   L <sub>Mn</sub> min.   visus
<b>GREITASIS ŠKAITYMAS</b>   0 ; 0   1 T   patį	<b>RAMDYMAS</b>   30 m ; 0   †   4 b	<b>SAPNŲ PATARĖJAS</b>   - ; -   žr.   patį
<b>GYVIO PAJUTA</b>   0 ; 30 m   1 T   visus	<b>SVAIGMINĖ</b>   žr.   L <sub>Mn</sub> val.   1 o	<b>SUPRATA</b>   - ; -   1 val.   patį
<b>MAŽOJI SUPRATA</b>   - ; -   1 T   -	<b>VANGA</b>   15 m ; 0   †   1 b	<b>VAIDUOKLĖLIS</b>   0 ; 1 km   1 val.   1
<b>SNAUDULYS</b>   10 m ; 0   1t   1 b	<b>ŽVĖRTAKIŲ NUOSILPA</b>   0 ; 10 m   1 T   -	<b>ZMONIŲ ČIA NĖRA</b>   20 m ; 0   Va(-VaP <sub>Mn</sub> )B t   1 b
<b>2 LYGIS</b>	<b>5 LYGIS</b>	<b>8 LYGIS</b>
<b>MAŽASIS PALAIMINIMAS</b>   R   L <sub>Mn</sub> min.   1 b	<b>AŠ NEGYVĖLIS</b>   30 m ; 0   1 val.   1 b	<b>AKLAKURTUMAS</b>   30 m ; 0   Va(-VaP <sub>Mn</sub> )B t   1 b
<b>MIKNYSTĖ</b>   15 m ; 0   1 b	<b>KALBOS SIURBIMAS</b>   R   žr.   1 b	<b>HALIUGRIMAS</b>   0 ; R500m   Vap <sub>Mn</sub> val.   patį
<b>NERANGUMAS</b>   10 m ; 0   Kaut   1 b	<b>MINČIŲ SKRAISTĖ</b>   R   L <sub>Mn</sub> val.   1 būt	<b>KERVAGYSTĖ</b>   30 m ; 0   žr.   1 b
<b>NEMATOMAS DAIKTAS</b>   30 m ; 0   †   1 o	<b>NEJAUTRA</b>   R   4 val.   1 b	<b>KOVINĖ FOBIJA</b>   15 m ; -   Vap <sub>Mn</sub> val.   1 b
<b>NUODŲ PAIEŠKA</b>   R   1 T   1 o/*	<b>SKONIO/KVAPO HALIUCINACIJA</b>   20 m ; 0   1 T   1 b	<b>MENTALISTO GARANTIJA</b>   R   2 t   1 kerų ataka
<b>RAMINIMAS</b>   30m ; 0   3xL <sub>Mn</sub> t   1 b	<b>TOLIMASIS RAMINIMAS</b>   200 m ; 0   3xL <sub>Mn</sub> t   2 b	<b>NEMIRĖLIO RAMINIMAS</b>   30 m ; -   6-15 t   1 nemirėlį
<b>SVETIMA UOŠLĖ</b>   30 m ; 0   †   1 b	<b>ŽMONIŲ-DVORŲ APŽAVAI</b>   20 m ; 0   žr.   1 b	<b>STAIGIOJI AMNEZIJA</b>   30 m ; 0   ∞   1 b
<b>ZINUTĖ</b>   0 ; 10xL <sub>Mn</sub> m   1 T   3xL <sub>Mn</sub> žodžių	<b>ŽVITRINIMAS</b>   R   0   1 b	<b>UŽRAKTAŽINYSTĖ</b>   R   1 t   1 užrakta
<b>3 LYGIS</b>	<b>6 LYGIS</b>	<b>9 LYGIS</b>
<b>AŠ MILŽINAS</b>   30 m ; 0   Va(-VaP <sub>Mn</sub> )B   1 b	<b>ALIARMAS</b>   0 ; R300m   0   visus	<b>ANKETA</b>   R   -   1 b
<b>GOBLINŲ-ORKŲ APŽAVAI</b>   20 m ; 0   žr.   1 būt	<b>ELFŲ APŽAVAI</b>   20 m ; 0   žr.   1 b	<b>DIDYSIS MIEGAS</b>   - ; -   1 T   patį
<b>LUNATIZMAS</b>   R   1-5 T   1 b	<b>MAŽOJI PANIKA</b>   15 m ; R5m   Va(-VaP <sub>Mn</sub> )B t   visus	<b>DVASIASTABA</b>   0 ; R60m   1 val.   patį
<b>PALANKIOJI RANKA</b>   20 m ; R3m   Kaut   2 b	<b>PSI SAUGA</b>   R   L <sub>Mn</sub> val.   1 b	<b>KERŲ PAIEŠKA</b>   0 ; 40 m   1 T   1 b
<b>PROTO PAJUTA</b>   0 ; R50m   0   3 b	<b>SOTUSIS SAPNAS</b>   - ; -   žr.   patį	<b>KLYSTTAKIS</b>   R   L <sub>Mn</sub> val.   -
<b>SKAUSMO STRĖLĖ</b>   ↑60 m ; 0   1 t   1 b	<b>TARDYMAS</b>   R   1 val.   1 b	<b>KUOPINIS RAMINIMAS</b>   30 m ; R10m   (1d+3) t   visus zonoje
<b>SVETIMA KLAUSA</b>   30 m ; 0   †   1 b	<b>ZIEŽIRBŲ VAGYSTĖ</b>   10 m ; 0   0   žr.	<b>TARIAMOJI MIRTIS</b>   10 m ; -   Va(-VaP <sub>Mn</sub> )B t   1 b
<b>TVERMĖ KARŠČIUI</b>   R   10xL <sub>Mn</sub> min.   1 b	<b>ZINIA</b>   0 ; L <sub>Mn</sub> km   1 T   5xL <sub>Mn</sub> žodžių	<b>ZVALGYTOJAS</b>   R   VaP <sub>Mn</sub> val.   1 b

### 10 LYGIS

#### DAIKTO ISTORIJA

| R | - | 1 o |

#### FIASKO RIZIKA

| 20 m ; R3m | Kaut, bet ne mažiau

1 T | žr. |

#### KERŲ PARALYZIUS

| 30 m ; - |  $V_a(-V_{aP_{Mn}})B t$  | 1 b |

#### PROTO TAISYMAS

| R | 1 t | 1 b |

#### ŠOKIO STRĖLĖ

|  $\uparrow 60 m$  ; - |  $V_a(-V_{aP_{Mn}})B t$  | 1 b |

#### TELEPATIJA

| 10 km | 1 T | 1 b |

#### TIKROJI MIRTIS

| 10 m ; 0 | 1 t | 1 b |

#### UŽDUOTIS

| R | žr. | 1 b |



## GYNYBA SKYDU

Skydas - efektyvi gynybos priemonė. Tačiau ja reikia mokėti naudotis - tai skydo vartojimo įgūdis. Karių skydo vartojimo įgūdis lygus 5, o vitalistų ir mentalistų įgūdis 0. Magų, vagių, pėdsekių skydo įgūdis - 10.

Skydai skiriasi dydžiu, šarvuotumu, mase, kaina... Tai nurodyta lentelėje "Skydų dydžiai, masė ir kaina".

Pateikiame pagrindines gynybos skydu taisykles.

1. Gynyba skaičiuojama be skydo. Skydo sauga gali būti pridedama prie nugaros šarvuotumo, jei skydas pakabintas už nugaros.

2. Skydu ginamasi tik nuo atakuojančių iš priekio ir skydo pusės. Gintis skydu nuo atakuojančių iš ginklo rankos ir nugaros pusės galima tik pavykus ViR su visais atakuojančiais. Tie, su kuriais ViR nepavyko, gauna papildomą kirstynių ataką nepriklausomai nuo jų iniciatyvos.

3. Ataka ginklu prieš besiginantį skydu tikrinama paprastai. Tarkime, kad ataka pasiseka išmetus  $>55$ . Metamas atakos  $d\%$ , ir ataka nesėkminga:

a) kai  $d\% < 55$  - ataka atremta ginklu ar priešininkas tiesiog nepataikė,

b) kai  $55 < d\% < (55 + (\text{skydo gynyba}))$ , kur skydo gynyba lygi skydo saugai, padaugintai iš skydo įgūdžio daugiklio - ataka atremta skydu.

4. Jei smūgis atremtas skydu, tikrinama žala skydui. Skydas nukenčia, jei viršijamas žalos slenkstis. Žala lygi smūgio žalai minus žalos slenkstis.

5. Skydo gajumas lygus žalos slenkščio ir saugos sandaugai. Likęs skydo gajumas žymimas lape.

6. Kai skydo gajumas krenta iki trečdaliao, skydas subirs nuo bet kurios triuškinimo, smūgio ar kirčio YŽ. Dūriai skydų neardo.

7. Skydas visuomet subyra, jei metant žalą skydui iškrenta nuo 100 iki  $100 - (0,1 \times \text{MaxŽalos})$

8. Ginantis skydu ir atakuojant skydas trukdo. Skydo bauda AM lygi skydo saugai minus skydo įgūdis.

### SKYDO ĮGŪDIS IR SAUGA

Įgūdis	Koef.
<0	0,5
0-20	1
21-40	1,5
41-49	2
50	3

### SKYDŲ DYDŽIAI, MASĖ IR KAINA

Skydo klasė	Dydis (cm)	Sauga	Pinta + KO		Medis + KO		Bronza		Geležis		Plienas	
			0,25	0,5	0,25	1	0,5	7	0,5	3	0,5	7
Bakleris	30	5	0,25	0,5	0,25	1	0,5	7	0,5	3	0,5	7
Maž.skydas	50	10	0,5	1	0,75	3	1,25	15	1,25	6	1	15
Vid.skydas	80	20	1	1,5	1,25	6	2	30	2	12	1,75	30
Did.skydas	110	30	(1,5)	(2)	2	10	4	45	4	27	2,5	45
L.did.skydas	>130	40	2,5	1	4	6	-	-	-	-	kg	am
Žalos slenkstis			5		10		25		20		30	

## ŠARVAI

Šarvai didina šarvuotumą ir gynybą, tačiau mažina greitį ir didina šansą pavargti.

Šarvai itin naudingi tuo, kad mažina ypatingas ža-las. Be šarvų veikėjai greitai lieka berankiai, bekojai, o dažnai ir begalviai. Todėl labai rekomenduotini šal-mai, antblauzdžiai, antdiliai.

Vidutinio žmogaus, sveriančio 75 kg, šarvų ir jų dalių masės pateiktos lentelėje "Standartinės šarvuotės". O kiek sveria 100 kg sveriančio kario žmogaus grandiniai šarvai? Tai galima sužinoti pagal "Šarvų

masių" lentelę, kurioje pateikti šarvų daugikliai. 95 kg atitinka 1,2, o 105 kg - 1,3. Vadinas, 100 kg atitinka 1,25. 75 kg masės žmogaus grandiniai šarvai sveria 15,5 kg, o 100 kg žmogaus grandiniai šarvai - 1,25 karto daugiau. Tai yra, ~19,5 kg. Stambesnio žmogaus šarvai ir kainuos brangiau. Tas pats daugiklis gali būti taikomas ir nustatant kainą.

### BAUDOS YŽKD PAGAL ŠARVŲ TIPĄ

MO	KO	GŠ	ŽŠ	PŠ	VŠ
5	15	25	35	40	45

## STANDARTINĖS ŠARVUOTĖS

	šarvuot.	masė (kg)	kaina (am)
<b>Pilni KO šarvai</b>			
Trumpi batai (KO)	1	1,25	2
<b>Iš viso:</b>	<b>13</b>	<b>6,5</b>	<b>12,5</b>
<b>Lengvi KO šarvai</b>			
Šalmas (spr.+veid.)	2	1	3
Kirasa	4	2	2,5
Antdilbiai	2	0,5	0,75
Antblauzdžiai	1	0,75	1
Trumpi batai (KO)	1	1,25	2
<b>Iš viso:</b>	<b>9</b>	<b>4,25</b>	<b>7,25</b>
<b>Pilni GŠ su VŠ šalmu</b>			
Šalmas VŠ	4	2,25	13
Gobtuvas	3	1,5	6
Haubertas (ilg.rank.)	21	9,75	28
Antblauzdžiai KO	1	0,75	1
Batai KO	1	1,25	2
<b>Iš viso:</b>	<b>30</b>	<b>15,5</b>	<b>50</b>
<b>Lengvi GŠ su VŠ šalmu, KO apačia</b>			
Šalmas (GŠ spr.)	5	2,75	25
Ilg.palaidinė (ilg.rank.)	17	7,75	22
Antšlauniai KO	2	1,25	1,5
Antblauzdžiai KO	1	0,75	1
Batai KO	1	1,25	2
<b>Iš viso:</b>	<b>26</b>	<b>13,75</b>	<b>51,5</b>
<b>Pilni ŽŠ</b>			
Šalmas	3	1,5	5
Ilg.striukė (ilg.rank.)	22	11	27
Antšlauniai	6	3	11
Antblauzdžiai	2	1	5,5
Batai ŽŠ	2	2,25	5
<b>Iš viso:</b>	<b>35</b>	<b>18,75</b>	<b>53,5</b>

	šarvuot.	masė (kg)	kaina (am)
<b>Pilni PŠ</b>			
Antblauzdžiai	3	2	7,5
Antšlauniai	7	5	9
Pirštinės	3	1,5	10
Batai tr.	2	2,5	7
<b>Iš viso:</b>	<b>45</b>	<b>32</b>	<b>92</b>
<b>Pilni VŠ (su GŠ elementais)</b>			
Šalmas (veid.+GŠ spr.)	8	4,25	55
Kirasa, GŠ sijonėlis	18	8,75	60
Antdilbiai su pirštinėmis	9	4,25	25
Antžasciai	6	3	18
Antšlauniai	9	5	30
Antblauzdžiai	3	2	22
Batai	3	2,5	30
<b>Iš viso:</b>	<b>56</b>	<b>29,75</b>	<b>240</b>
<b>Pilni VŠ</b>			
Pilnas šalmas	9	5,25	70
Liemens šarvai	21	12,25	90
Antdilbiai su pirštinėmis	9	4,25	25
Antžasciai	6	3	18
Antšlauniai	9	5	30
Antblauzdžiai	3	2	22
Batai	3	2,5	30
<b>Iš viso:</b>	<b>60</b>	<b>34,25</b>	<b>285</b>

KO - kietos odos  
MO - minkštos odos  
GŠ - grandiniai šarvai

PŠ - plokštiniai šarvai  
VŠ - vientisi šarvai  
ŽŠ - žiediniai šarvai

### ŠARVŲ MASĖS (stand.kūno masė - 75 kg)

Kūno masė	Šarvų koef.	Kūno masė	Šarvų koef.
25	0,5	210	2
35	0,6	225	2,1
45	0,7	240	2,2
55	0,8	260	2,3
65	0,9	280	2,4
75	1	300	2,5
85	1,1	320	2,6
95	1,2	340	2,7
105	1,3	360	2,8
120	1,4	380	2,9
135	1,5	400	3,1
150	1,6	420	3,2
165	1,7	440	3,3
180	1,8	460	3,4
195	1,9	480	3,5



## GINKLAI

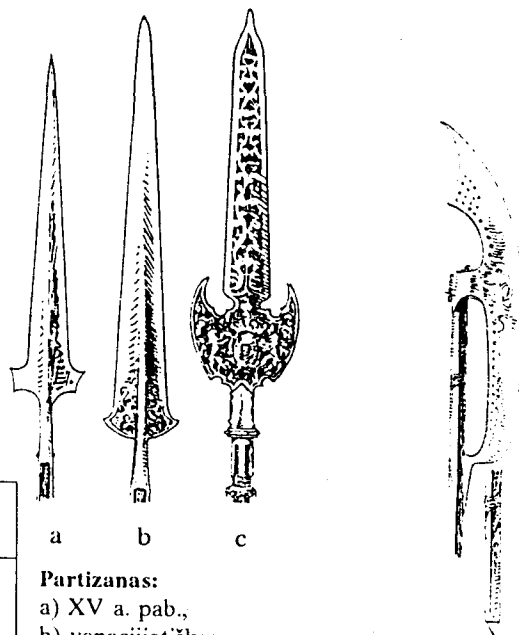
Šioje lentelėje pateiktas išsamesnis ginklų sąrašas.

Skiltyse pateikta:

- F - nurodyti fiasko tikimybės procentai,  
 IB - bauda iniciatyvos metimui (reikia atimti iš iniciatyvos metimo rezultato),  
 JėP≥ - minimalus jėgos didysis priedas, kuris leidžia efektyviai kautis tuo ginklu. Jei jėga per maža, tuomet fiasko tikimybė dviguba, o prie AM ir YŽ kūno dalims neprisideda JėP,  
 MxŽ - maksimali žala,  
 L (m) - ilgis metrais,  
 K (am) - kaina aukso monetomis.

Ginklas	F	IB	JėP≥	MxŽ	K (am)	m (kg)	L (m)
Alebarda	4	9	5	45	5	3,0	2,4
Bardišius	4	8	10	50	8	4,5	1,7
Blokštas	7	0	-15	20	0,2	0,25	1,2
Buožė	1	2	-5	30	2	2,5	0,6
Čekanas	2	1	-10	25	4	1,5	0,6
Dao	4	5	5	45	11,5	3,0	1,2
Dartas	1	0	-15	15	0,4	0,25	0,25
Durklas	1	0	-20	25	1	0,5	0,35
Estokas	1	3	-10	25	10	1,5	1,5
Ietis	3	5	-5	35	0,8	1,75	2,00
Kovos kūjis	3	4	5	40	4	3,0	0,80
Kovos kūjis 2R	4	7	15	65	6	5,5	1,30
Kovos tinklas	8	8	-5	5	3	3,0	2,5
Kalavijas	3	4	-5	40	10	2,0	1,20
Kalavijas Tr.	2	2	-10	30	8	1,5	0,75
Kalavijas 1,5R	5	6	5	55	15	3,0	1,45
Kalavijas 2R	5	8	15	75	20	5,0	1,60
Kalavijas S2R	7	12	20	90	30	8,0	2,00
Kardas	3	3	-10	40	12,5	1,5	1,10
Kartis	3	4	-5	20	0,2	1,5	1,80
Kastetas	1	0	-20	+10*	0,2	0,25	0,13
Katana (daito)	4	3	0	45	13	2,5	1,45
Kirvis ilgakotis	4	7	10	55	5	4,5	1,60
Kirvis 1R	3	4	-5	35	1,5	3,0	0,70
Kirvis 2R	3	5	5	50	5	5	0,70
Kuoka	2	5	5	25	0,03	2,0	0,8
Kvotestafas	4	6	5	25	0,7	3,0	1,80
Lazda	1	0	-15	15	0,01	0,5	0,75
Nunčiakas	4	0	-15	20	0,3	0,5	0,6
Palašas	2	3	-10	35	4	1,5	1,10
Partizanas	3	6	10	45	2	3,0	2,25
Puskartė	2	2	-10	20	0,1	1,0	1,30
Rait. Ietis	3	6	10	30	5	3,0	4,50
Rapyra	2	1	-15	25	12	1,25	1,20
Rimbis	6	3	-10	20	2	1,0	1,30
Ryto žvaigždė	6	7	0	45	3	3,0	1,20
S.Plunksnius	3	5	5	45	8	3,0	0,60
Sajas	5	1	-15	35	5	0,75	0,45
Spragilas 2R	7	10	10	70	4	5,0	1,60
Stiletas	1	0	-20	20	0,8	0,5	0,30
Špaga	4	1	-15	25	13	1,0	1,20
Tomahaukas	2	0	-15	30	0,8	0,75	0,40
Tridantis	4	6	-5	45	5,5	2,5	1,90

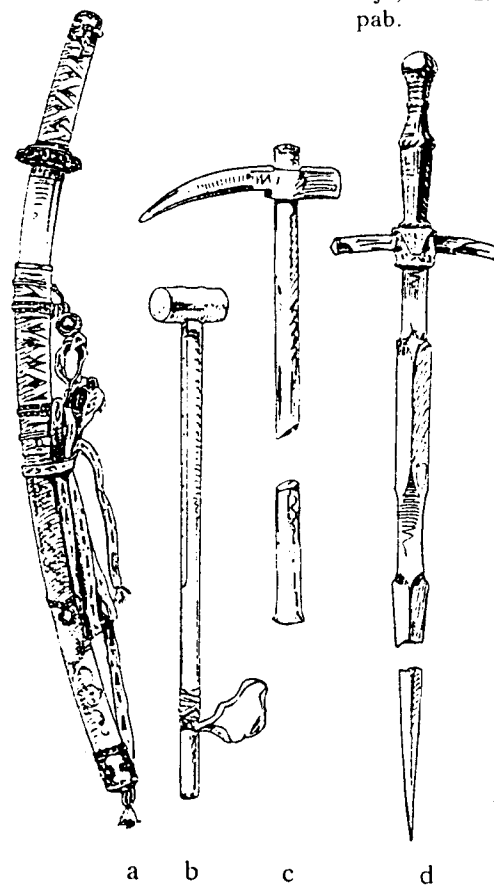
\* Pridedama prie kumščio žalos



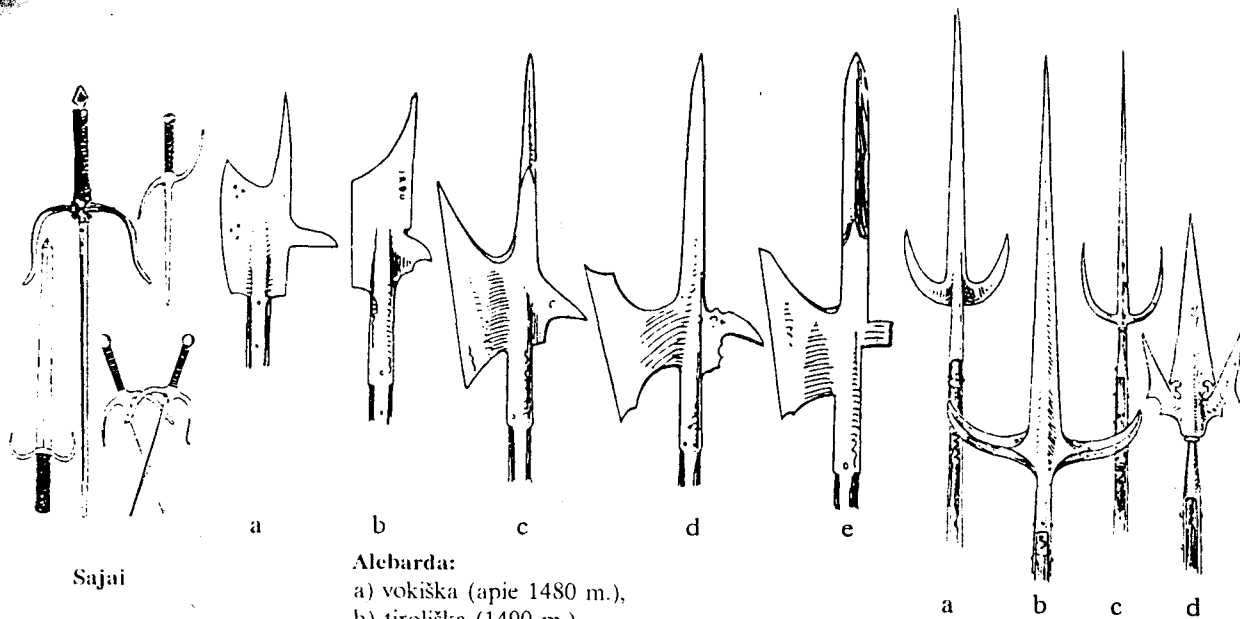
Partizanas:

- a) XV a. pab.,  
 b) venecijietiškas,  
 XVI a. pirm.pusė,  
 c) baviariškas, 1677 m.

Rūmų sargybos sunkusis bardišius (ašmenų ilgis 70 cm). Rusija, XV a. pab.



- a) katana (daito),  
 b) kovos kūjis,  
 c) čekanas,  
 d) estokas.



Sajai

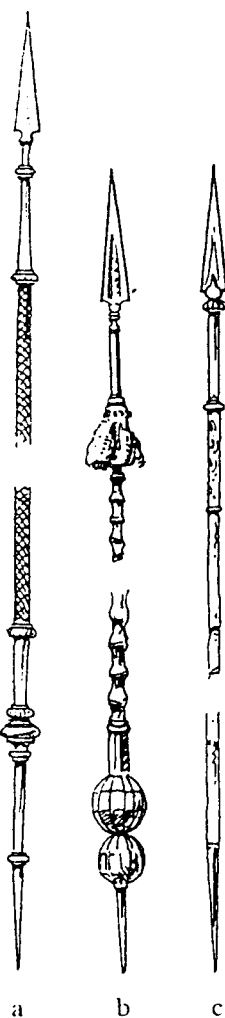
**Alebarda:**

- a) vokiška (apie 1480 m.),
- b) tiroliška (1490 m.),
- c) Maksimiliano I laikų (apie 1500 m.),
- d) Maksimiliano I laikų (apie 1510 m.),
- e) bavariška (apie 1515 m.)

a b c d

**Tridantis:**

- a) XVI a. pradžia,
- b) XVI a. pradžia,
- c) XVI a. pirmoji pusė,
- d) itališkas, XVI a. vidurys.



**letis:**

- a) turkiška, ilgis 2,5 m., XVI a.,
- b) čerkesiška, ilgis 3,16 m., XVII a.,
- c) turkmėniška, ilgis 4,74 m., XVII a.

**PAPILDYTA TAŠKŲ LENTELE**

Įvesta papildoma eilutė, leidžianti vienu metu įvertinti padarytą žalą ir patikrinti, ar yra ypatinga žala (YŽ).

Pvz., metant kardo žalą (Max40ŽT) išskrito 91. Vadinasi, padaryta 38 ŽT, bet YŽ nėra (YŽ būtų buvusi, jei būtų išskritę 93-95).

**TAŠKAI**

	Ypatinga žala bus išmetus:										59-60		68-70		77-80		86-90		93-95	97-00
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	00
5	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
10	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
15	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15
20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
25	1	3	4	5	6	8	9	10	11	13	14	15	16	18	19	20	21	23	24	25
30	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30
35	2	4	5	7	9	11	12	14	16	18	19	21	23	25	26	28	30	32	33	35
40	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
45	2	5	7	9	11	14	16	18	20	23	25	27	29	32	34	36	38	41	43	45
50	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50
55	3	6	8	11	14	17	19	22	25	28	30	33	36	39	41	44	47	50	52	55
60	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
65	3	7	10	13	16	20	23	26	29	33	36	39	42	46	49	52	55	59	62	65
70	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70
75	4	8	11	15	19	23	26	30	34	38	41	45	49	53	56	60	64	68	71	75
80	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
85	4	9	13	17	21	26	30	34	38	43	47	51	55	60	64	68	72	77	81	85
90	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63	68	72	77	81	86	90
95	5	10	14	19	24	29	33	38	43	48	52	57	62	67	71	76	81	86	90	95
00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	00

## ŽAVUMAS

Viena ir prigimties savybių - žavumas (Ža). Išmetus žavumo vertę pagal Bjauros lentelę ir Grožio lentelę galima nustatyti, kodėl veikejas toks negražus ar gražus.

Žavumas detalizuojamas taip:

1. d% išmetama žavumo vertė.
2. Jei  $\text{Ža} < 50$ , paskaičiuojamas bjauros dydis (50-Ža), o jei  $\text{Ža} > 50$  - grožio dydis (Ža-50).
3. Bjauros (grožio) dydis ŽM ar veikėjo nuožiūra padalinama į įnašus nuo 1 iki 10.
4. Nustatoma kiekvieno įnašo esmė.

Pvz.: tarkime, pėdsekio Unhramo žavumas=21. Jo ŽaP=-10. Vadinasi, jo bjauros vertė=50-21=29. Bjaurumo vertę padaliname į įnašus - 10, 8, 5, 4, 2.

Pirmiausia surandami didieji įnašai, viršijantys 5 (pagal skiltis "Did.bjaura"). Numatyta, kad pirmasis įnašas bus lygus 10. Metamas d%, iškrenta 98. Vadinasi, pirmiausiai bjauroja trūkumas iš grupės "Kiti trūkumai". Dar kartą metus d% iškrenta 04. Taigi, Unhramo dvokas vertinamas 10 taškų.

Antras įnašas lygus 8. Vėl du kartus metamas d%. Iškrenta 14 ir 69. Tai "Plaukai", "Kaltūnas".

Taigi, didžiąją Unhramo bjauros dalį sudaro jo įprotis nesimaudyti, nesiplauti galvos, dėl ko jo plaukai susivėlė į neišsukuojamą kaltūną.

Pagal skiltis "Maž.bjaura" nustatome mažesnius trūkumus.

Detalizuojant 5 taškų įnašą iškrenta 37 ir 85. Tai "Burna/Dantys" ir "Smarvė iš burnos". Taigi, dvokia ir čia, bet nelabai. Rekordininkų dvokas vertinamas 15 taškų, o Unhramo - tik 5 taškais.

Detalizuojant 4 iškrenta 54 ir 35. Tai "Figūra" ir "Kreivas sprandas". Nedaug kreivas. Unhramas neinvalidas, o karingas pėdsekys.

Detalizuojant 2 iškrenta 11 ir 53. Tai "Nosis" ir "Sulaužyta".

5. Remiantis bjaura galima pamėginti įsivaizduoti veikėjo gyvenimo istoriją, jo ankstesnius nuotykius, polinkius ir pan.

Unhramas kažkodėl nesimaudo. Kodėl? Galbūt bijo vandens, gal yra kokio nors vandens nekenčiančio dievuko garbintojas? O gal jis alkoholikas? Vandens jis ne tik negeria, bet ir nesimaudo. O ir iš burnos dvokia. Gal amžinai pagiringas?

O kreivas kaklas ir sulaužyta nosis? Gali būti, kad kažkada jį pamėgino išvyti iš smuklės, kad nedvoktų ir kitiems negadintų apetito. Muštynėse sulaužė nosį ir sužalojo kaklą.

Panašiai nustatomi ir gražūs bruožai<sup>1</sup>, kokiais paprastai apibūdinami gražūs žmonės: "Jo žvilgsnis - ereliškas..." arba "Jos pasididžiavimas buvo spindintys plaukai".

Galite pamėginti viename veikėjo portrete suderinti ir bjaurą, ir grožį.

## BJAURA

Did. bjaura	Maž. bjaura	Negražumas	Bjauros vertė	Did. bjaura	Maž. bjaura	Negražumas	Bjauros vertė
01-07	01-08	Akys		44-53	54-61	Figūra	
	01-25	Nuolat ašarojančios	1-5		01-25	Kreiva	1-5
	26-50	Traiškanotos	1-5		26-50	Kreivas sprandas	1-5
	51-75	Užtinusios	1-5	01-33		Kreivos kojos "O"	10
01-50		Valktis	10	34-66		Kreivos kojos "X"	10
51-00	76-00	Žvairos	1-10	67-00		Kuprota	10
08-13	09-12	Nosis			51-75	Skirtingo ilgio rankos	5
01-50	01-33	Beformė	1-10		76-00	Viščiuko krūtinė	5
51-00		Nukirsta/Nudegusi	5-10	54-77	62-78	Oda	
	34-67	Sulaužyta	1-5	01-09	01-08	Baltmės	1-10
	68-00	Varvanti	1-5	10-18	09-15	Bjaurūs apgamai	1-20
14-20	13-16	Plaukai		19-27	16-23	Bjaurūs randai	1-30
01-50	01-50	Nuslinkę lopais	1-10	28-36	24-31	Karpos	1-15
51-00		Kaltūnas	10-15	37-45	32-38	Labai raukšlėta	1-10
	51-00	Sausi įsielektrinantys	5	46-55		Negyjančios votys	5-15
21-23	17-27	Ašys		56-64	39-46	Pigmentinės dėmės	1-15
01-50	01-20	Atlėpusios	1-5	65-73	47-54	Pleiskanota	1-10
		Be vienos ausies	10	74-82	55-62	Raupuota	1-10
01-50	21-40	Beformės	1-10	83-91	63-69	Rožė	1-20
	41-60	Per didelės	1-5	92-00	70-77	Spuoguota	1-30
	61-80	Plaukuotos	5		78-85	Riebaluota	5
	81-00	Trukčiojanti ausis	1-5		86-92	Šlakuota	1-5
24-37	28-41	Burna/Dantys			93-00	Visada suprakaitavusi	5
01-25	01-14	Dalies dantų nėra	1-10	78-93	79-94	Kalba	
	15-29	Iltys/Kreivi dantys	1-5		01-11	Gestikuliacija	1-5
	30-43	Kiščio lūpa	5		12-22	Greita kalba	1-5
	44-57	Kreiva	1-5	01-20	23-33	Keikimasis (koprolalija)	1-15
	58-71	Pursluojasi	1-3	21-40	34-44	Mikčius	1-10

<sup>1</sup> Deja, Grožio lentelė gavosi kur kas mažesnė. Jeigu jūs sugalvojote kokių bruožų, kurie suteikia žmonėms (ar dvorfams, ar orkams...) gražumo, surašykite juos ir atsiųskite mums. Būsime dėkingi galėdami papildyti pateiktas lenteles.

Did. bjaura	Maž. bjaura	Negražumas	Bjauros vertė	Did. bjaura	Maž. bjaura	Negražumas	Bjauros vertė
26-50		Seilėtekis	5-10		45-56	Murma	5
51-75	72-86	Smarvė iš burnos	1-15	41-60	57-67	Neaiški kalba	1-10
76-00	87-00	Supuvę dantys	1-10	61-80	68-78	Nebaigia žodžių	1-10
38-43	42-53	Tikai		81-00	79-89	Painioja įvairių kalbų žodžius	1-10
	01-17	Koščiojimas	5		90-00	Stipriai šveplas	5
01-50	18-33	Krenkštimas/Spjaudymas	1-10	94-00	95-00	Kiti trūkumai	
	34-50	Mirkčiojimas	1-3		01-30	Braškantys sanariai	5
	51-67	Šniurkščiojimas	5	01-45	31-61	Dvokia	1-20
	68-83	Trukčioja galva	1-5	46-90	61-90	Gadina orą	1-15
51-00	84-00	Vaipymasis	1-15	91-00	91-00	Svaiginantis aromatas	1-10

### GROŽIS

d%	Grožis	vertė
01-07	Dailios rankos	5-10
08-13	Dailūs nagai	5
14-20	Didelės akys	5
21-27	Ereliškas žvilgsnis	10
28-33	Grakšti/Ori eisena	5-10
34-40	Grakšti/Ori laikysena	5-10
41-47	Ilgos tankios blakstienos	5
48-53	Įtaigus balsas	5-10
54-60	Liekna figūra	5-10
61-67	Platus tarpuakis	5
68-73	Skaisčios akys	5
74-80	Skaisti veido oda	5-10
81-87	Skambus balsas	5-10
88-93	Spindintys plaukai	5-10
94-00	Vešlūs plaukai	5-10



### RAŠTINGUMAS IR KILMĖ

Senovėje didžioji dalis žmonių buvo neraštingi. Nors kai kuriose šalyse raštingų buvo daug. Savam pasauliui įvairioms kultūroms reikėtų sukurti raštingumo lentelę.

Žemiau pateikiame lentelę, kurią galima naudoti kuriant veikėjus. Pagal prigimtį nustatčius profesiją (arba pasirinkus ją) dviem d% metimais nustatomas veikėjo raštingumas ir iš kur jis kilęs.

### ŽMONIŲ RAŠTINGUMAS IR KILMĖ

	Raštingas išmetus	Augęs ir gyvenęs		
		mieste	kaime	vienkiemyje
Karys	01-30	01-40	41-90	91-99
Vagis	01-25	01-60	61-96	97-99
Magas	01-90	01-55	56-94	95-99
Vitalistas	01-80	01-30	31-84	85-99
Mentalistas	01-65	01-45	46-90	91-99
Pėdsekys	01-10	01-05	06-45	46-99

### VKL-4B GAJUMAI

	Kr	Vg	Mg	Vt	Mn	Pd
Žmonės	40	20	20	30	30	40
Dvorfai	40	30	25	40	40	40
Miškavaikiai	30	20	20	25	20	30

### LL-1+

### ŽMONIŲ MENTALISTŲ, DVORFŲ IR MIŠKAVAIKIŲ PATIRTIES SLENKSČIAI

L	ŽM. Mn	DVORFAI					MIŠKAVAIKIAI				
		Vg	Mg	Vt	Mn	Pd	Vg	Mg	Vt	Mn	Pd
2	6740	7420	9750	8220	10240	9210	3650	5990	4450	6470	5440
3	20400	21700	29100	24800	30200	26700	11100	18600	14200	19700	16100
4	42600	43700	59900	51400	61500	53300	23300	39600	31000	41200	32900
5	80300	78900	111000	96300	112500	95300	44200	76400	61600	77900	60600
6	144000	136900	196500	171900	197200	164000	79600	139300	114600	140000	106700
7	243400	226200	329300	289600	328100	269300	135000	238200	198400	237000	178100
8	337100	305100	451600	399600	446300	360700	187600	334100	282100	328800	243200
9	425100	373700	563400	502000	551800	438200	237400	427000	365600	415400	301900
10	517200	441200	678000	608400	657900	512800	289800	526500	456900	506400	361500
11	607900	504400	789200	712700	759100	581400	341700	626400	549900	596300	418800
12	695800	562400	895100	813100	854000	643000	392200	724800	642800	683600	472900
13	783700	620400	1001000	913500	948900	704600	442700	823200	735700	770900	527000
14	869500	673700	1102600	1011000	1038200	759700	492300	921000	829400	856400	578300
15	954800	723200	1201600	1107300	1123500	809200	541800	1020000	925700	941700	627800



## PRIGIMTIES SAVYBĖS

ŽM siūlomi du veikėjų (o taip pat pabaisų humanoidų) prigimties patobulinimai.

1. Prigimties verčių daugikliai (didinantys ar mažinantys tam tikrų rūšių būtybių prigimčių vertes).

2. Naudos prigimties savybės - Rega (Re), Klausas (Kl) ir Uoslė (Uo).

Nuo jų priklauso atitinkamai reginis, klausinis ir uoslinis pastabumai. Nuo regos priklauso ir taiklumas šaudant, ir didžiausias šaudymo atstumas...; nuo klausos - gebėjimas visiškoje tamsoje šaudyti į triukšmą, atpažinti garsus...; nuo uoslės - gebėjimas pajusti ir atpažinti kvapus...

### PRIGIMTIES SAVYBIŲ VERČIŲ DAUGIKLIAI

Kai kurios rūšys yra stipresnės, vikresnės už žmones arba atvirkščiai - silpnės, nerangesnės, ne tokios protingos... Sistema, kai maksimali prigimties savybės vertė gali būti 100, pritaikyta žmonėms. O jei tai ogras ar goblinas?

Lentelėje "Protingųjų rūšių prigimties priedai" nurodyti priedai prie prigimties savybių didžiųjų priedų.

Pvz., minotauras JėP+10. Tai reiškia, kad vidutinis minotauras stipresnis už paprastą žmogų (vidutinio žmogaus JėP=0, vidutinio minotauras JėP=+10). Todėl kirstynėse

minotauras AM+10. Jei prireikia minotauras jėgos vertės, metamas d% ir padauginamas iš vertės daugiklio, kuris nurodytas lentelėje "Prigimties savybių verčių daugikliai".

Tarkime, galingas karys Majostas (JėP+20) ir minotauras Saukramas smuklėje susilažino, kuris nulenkis ranką. Rankos lenkimo varžybos sprendžiamos jėgos rungtimi. Kario žaidėjas ir Meistras meta d10, prie kurių pridėjami kario ir minotauras Jėp. Kario žaidėjas išmeta 5, pridėjus 4 gaunasi 9.

Jei Saukramas vidutinis minotauras, jo Jėp=2. ŽM išmeta 7.  $7+2=9$ . Turėtų būti lygiosios. Tačiau rankos lenkimo rungtyje lygiųjų nebūna. Vadinasi, jie įsitempę lenkia vienas kitam ranką, visa smuklė stebi. Ir...

Kas laimės nulems sveikatos rungtis - kuris išstvermingesnis. Majosto žaidėjas d10 išmeta 4. Majosto SvP=+15. Vadinasi, kario rezultatas  $4+3=7$ .

ŽM išmeta 1. Standartinio minotauras SvP=+5, o kadangi Saukramas toks, tai  $1+1=2$ . Majostas laimėjo! Minotaurui šį sykį nepakako išstvermės.

Jei prireikia prigimties savybės vertės, metamas d% ir gautas rezultatas padauginamas iš daugiklio pateikto lentelėje "Prigimties savybių verčių daugikliai".

Tačiau Saukramas galėjo būti nestandartinis minotauras - tuomet ŽM nustato minotauras prigimtį:

Metant jėgą iškrito 76. Jei Saukramas būtų žmogus, jo JėP būtų 10, bet jis minotauras, tad jo JėP= $10+10=20$ . O kam lygi jo jėgos vertė (jos gali prireikti tikrinant JėB)? Didijį priedą +10 atitinka daugiklis 1,5. Taigi, Saukramo jėgos vertė  $70 \times 1,5 = 105$ .

### PROTINGŪJŲ RŪŠIŲ PRIGIMTIES PRIEDAI

	JėP	ViP	PrP	InP	VaP	SvP	ŽaP	MeP	ReP	KIP	UoP	Šarv	BėK	Kaul
Driežasmogis	+15	-10	-5	-	+5	+5	-	-15	-	-5	-10	25	-10	-
Dvorfas	+5	-	-	-	-	+5	-5	+5	-5	-	+5	-	-10	5
Elfas	-	+10	-5	+5	-	-5	+5	+5	+10	+20	+5	-	10	-
Gnolis	+10	-	-5	-	-	+5	-5	-5	-	+5	+10	5	10	-
Gnomas	-5	+5	+5	+5	-	-	-	+15	-	+5	+5	-	-30	-
Goblinas	-5	+5	-5	-	-5	-	-5	-	-5	+5	10	-	-10	-
Gomolis	-5	-	-	+5	+5	-	-	-	-	-	-5	-	-	-
Koboldas	-5	+5	-	-	-5	-	-5	-	-5	+5	-	5	-10	-
Minotauras	+10	-	-5	-5	-	+5	-	-10	-10	+10	+10	10	20	5
Miškavaikias	-5	+5	-	-	-	-	+5	-	-	+5	+5	-	-20	-
Ogras	+15	-5	-5	-	-	+10	-10	-10	-	-	-	15	30	10
Ogremagas	+10	-5	-	-5	-	+10	-	-	+5	-	-	15	30	10
Orkas	-	-	-	-	-	-	-5	-5	-5	+10	+5	-	-	-
Urvažmogis	+10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+5	-	-10	-
Urvažmogis did.	+25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
Vabalokis	+5	+10	-10	-	-	-	-	-	+5	+20	+10	5	10	-

BėK - bėgimo greičio koeficientas ( $\pm\%$ ) Kaul - kaulėtumas (mažina YŽ kūno dalims. Žr. Ypatingos žalos kūno dalims)

### PRIGIMTIES SAVYBIŲ VERČIŲ DAUGIKLIAI

PP	-20	-15	-10	-5	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
Daugiklis	0,2	0,4	0,6	0,8	1,2	1,5	2	2,5	3,5	5	7	9	11

Rūšiniai jėgos priedai reikalingi kirstynėse, vikrumo - svaidynėse/šaudynėse ir t.t. Jėgos priedai svarbūs ir tikrinant ypatingą kūno dalių žalą.

## DVORFAI IR MIŠKAVAIIKIAI NE VIEN KARIAI!

Dvorfai ir miškavaikai bŭna ne vien kariai. Gana daug jų - vagys, labai dažnai miškavaikai tampa pėdsekiais. Net ir dvorfų bŭna vitalistais, magais ir mentalistais.

VKL-3+

### PRADINIAI ĮGŪDŽIAI

Įgūdis	ŽMONĖS	DVORFAI						MIŠKAVAIIKIAI					
	Mn	Kr	Vg	Mg	Vt	Mn	Pd	Kr	Vg	Mg	Vt	Mn	Pd
1-R	15	25	10	10	0	15	0	25	10	10	0	15	0
2-R	0	-20	-45	-80	-30	-30	25*	-30	-55	-90	-40	-40	25**
Be Ginklo	-15	-15	-15	-20	-15	-20	-25	-20	-20	-25	-20	-25	-30
Ša/Sv	-10	-10	-15	-15	-15	-15	-10	-5	-10	-10	-10	-10	-5
MagDa	15	0	0	25	25	15	0	10	10	35	35	25	10
Fi	0	40	30	55	30	30	45	35	25	50	25	25	40
Bi	15	15	15	15	40	30	30	25	25	25	50	40	40
Psi	40	15	5	15	15	30	0	10	0	10	10	25	-5
KerAT	15	-5	-5	15	15	15	5	10	10	30	30	30	20
Imunitetas	0	10	-5	-5	20	-5	20	25	10	10	35	10	35
Pastab.	0	15	30	15	15	15	30	25	35	25	25	25	40
Lipti	15	0	40	0	5	5	15	0	40	0	5	5	15
Joti	0	10	-20	-20	-5	-20	-5	35	0	0	15	0	15
Plaukti	0	-20	-20	-20	-5	-20	-5	0	0	0	15	0	15
Sėlinti	0	0	40	0	0	0	30	25	45	25	25	25	45
Sėkti	-30	-30	-30	-30	-30	-30	30	25	25	25	25	25	55
Slėptis	0	0	25	0	0	0	25	50	60	50	50	50	60
Kr.Kišenes	-30	-30	45	-30	-30	-30	-30	-20	45	-20	-20	-20	-15
Rakinti	-10	20	65	40	20	20	20	-20	25	0	-20	-20	-20

\* - dvorfams pėdsekiams 2-R ginklo įgūdis - tai įgūdis kautis trumpakočiais 2-R ginklais: kirviais, plunksniais, buožėmis ir t.t.

\*\* - miškavaikiams pėdsekiams dvirankio ginklo įgūdis - tai įgūdis abiem rankomis kautis paprastais kalavijais, vienrankiais kirviais.



## YPATINGOS ŽALOS KŪNO DALIMS

Ypatingų žalų kūno dalims (YŽKD) naudojimas žaidime suintensyvina kautynes. Kautynės vyksta kaip vartojant paprastas YŽ (žr. Priedą Nr.1).

1. Surandama gynybos persvara. Į gynybą įskaičiuojami atitinkamas kovinis įgūdis, ViP, šarvų<sup>1</sup>, skydo<sup>2</sup> ir kitoks šarvuotumas.

2. Pagal "Atakos sėkmės lentelę" surandamas sėkmės slenkstis ir metamas d%. Jei ataka buvo sėkminga, ir d% iškrito >50, gali būti YŽ. YŽ gali būti nustatoma tuo pačiu metimu, kai metama paprastoji žala. Tam reikia vartoti naujesniąją lentelę KL-10A "Taškai".

Nustačius, kad YŽ yra, prasideda skirtumai:

3. Dar kartą metamas d% ir nustatoma (pataikymo lentelė "Žmogus"), kuriai kūno daliai padaryta YŽ.

Galima atsižvelgti į ūgių skirtumą kirstynėse (o galbūt vienas stovi aukščiau, kitas - žemiau). Iš kauliuko metimo atimamas tam tikras koeficientas.

Pvz., kirstynėse su YŽ atakavęs žemesnis (ar žemiau) už besiginantį 0,5 m, tuomet iš d% atimama 10. Pataikyti į galvą praktiškai neįmanoma. Arba atvirksčiai, su YŽ atakavęs 0,5 m aukštesnis už patyrusį YŽ. Vadinasi, šis negalėjo patirti YŽ į pėdą. Tikimybė pataikyti į blauzdą irgi labai sumažėjo. O tikimybė pataikyti į galvą padidėjo.

4. Atsiverčiama atitinkama YŽKD lentelė (tarkime, triuškinimo YŽ kiaušui) ir dar kartą metamas ypatingosios žalos metimas (YŽKDM):

$d\% + J_e P + (\text{ginklo masyvumas}) + (\text{ginklo magiškasumas}) - (\text{kūno dalies šarvuotumas}) - (\text{magiškas šarvuotumas}) - (\text{kaulėtumas})$ .

Gautas skaičius rodo YŽ poveikį tai kūno daliai. Tekstas aprašo padarytą žalą, o dešiniau esantis skaičius - papildomai padarytus ŽT. Jei vietoj ŽT skaičiaus įrašytas ženklas  $\Phi$ , tuomet veikėjas nukautas, nepriklausomai nuo gautų ŽT.

5. YŽ keičia:

- **Ginklo masyvumas** (didina). Kiekvienas ginklo masės kilogramas virš 3 kg didina YŽ +5. Bet tik tada, kai ginklo naudotojo jėga viršija jėgos minimumą, nurodytą ginklų lentelėje.

### MASYVUMO PRIEDAS

Masė (kg)	YŽ+
>4	+5
>5	+10
>6	+15
>7	+20
>8	+25

- **Magiško priedas** (didina). Jis taip pat pridamas prie YŽ metimo.

- **Kūno dalies šarvuotumas** (mažina). Jį sudaro

tos kūno dalies odos ir tą dalį dengiančių šarvų šarvuotumas.

### BAUDOS YŽKD PAGAL ŠARVŲ TIPA

MO	KO	GŠ	ŽŠ	PŠ	VŠ
5	15	25	35	40	45

- **Kaulingumas** (mažina). Tai bendras būtybės kaulų masyvumas. Žmonių jis nulinis, dvorfų, minotaurų - 5, ogrų bei ogremagų - 10 ir t.t.

- **Ginklo ašmenų forma** (didina arba mažina):

a) **Plačiaašmeniai** duriamieji ginklai (partizanai, ragotinės), dūris plačiaašmeniu kalaviju daro mažesnę YŽ šarvuotiems - YŽ-10.

b) **Duriamieji ginklai** itin siaurais ar adatiškais ašmenimis (pikos, stiletai, estokai) daro didesnę YŽ šarvuotiems - YŽ+10.

Tarkime, iškrito 27. Poveikis - "Nulėkė šalmas (BŠ:40)", o dešiniau - 10. Vadinasi, nuo smūgio nulėkė šalmas, papildomai patirta 10 ŽT. Pajuodintas rėmelis apie 10 reiškia, kad nepavykus Sv(-10)B sužeistasis apsvaigs. Jei sužeistasis apsvaigo, tai jis gali ir prarasti sąmonę. Tai lemia sužeistojo sveikatos ir smogusiojo jėgos rungtis. Jei sužeistasis ją pralaimi, jis praranda sąmonę. Jei laimi - tik apsvaigintas.

O jei sužeistasis šalmo neturėjo (BŠ reiškia - kūno dalis be šarvų), YŽ bus tokia, kaip iškritus ne 27, o 40. Tai reiškia - įlūžo kiaušas, papildomai patyrė 14 ŽT (ir tikimybė apsvaigti ar prarasti sąmonę didesnė) ir siurbą (siurbimo ataka - sumažės koks nors įgūdis ar tvermė<sup>3</sup> - žr. "Siurbimo atakos" "Priede Nr.1", 38 p.).

### KITI YPATINGOS ŽALOS KŪNO DALIMS EFEKTAI

1. Juodu rėmeliu apibrėžti papildomi ŽT:

- Galimas svaigulys, jei nepavyks Sv(-papildomi ŽT)B.

- Jei veikėjas apsvaigintas, tuomet jis gali prarasti sąmonę. Tam tikrinama sužeistojo sveikatos ir smogusiojo jėgos rungtis. Jei sužeistasis ją pralaimi, praranda sąmonę.

- Praradęs sąmonę atsigaua pavykus Sv(-[prarasto gajumo procentai])B.

2. Ženklas & reiškia, kad smūgis buvo vykęs, sužeista ne tik ranka, bet ir galva, liemuo ar šlaunis. Kas dar sužalota, priklauso nuo to, pakeltai ar nuleistai rankai išmesta YŽ.

3. Juoda stora skiriamoji linija kairiau efekto aprašymo -

- YŽ rankai - ta ranka laikytas daiktas iškrito.

- YŽ kojai - veikėjas griūva. Ant kojų išsilaiko, jei pavyksta Vi(-YŽKDM)B. Jei nukertamos abi kojos, tuomet garantuotai grius.

4. ŽM gali naudoti YŽ aprašyme pateiktus kraujavimo lygius. Kraujavimas skaičiuojamas pradedant antru t po YŽ su nurodytu kraujavimu. Kraujavimą

<sup>1</sup> Šarvai įskaičiuojami gynybon, kadangi kirstynėse patyręs kovotojas gali blokuoti ginklo smūgius ne tik savo ginklu ar skydu, bet ir šarvais. Pvz., blokuoti kardo smūgį įstrižai pakištu šarvuotu dilbiu.

<sup>2</sup> Skydas gali veikti gynybą ir kitaip, kai naudojamos praplėstos skydo taisyklės. Žiūrėkite skyrių "Gynyba skydu".

<sup>3</sup> Kai siurba - smegenų pažeidimo, o ne ypatingos nemirėlio siurbimo atakos, pasekmė, negali sumažėti gajumas ar imunitetas.

stabdo Mažasis gydymas, bet tuomet jis negydo kitos žalos.

- Labai didelis kraujavimas (KrLD) - per t prarandama 40 GT.

- Didelis kraujavimas (KrD) - per t prarandama 20 GT.

- Vidutinis kraujavimas (KrV) - per t prarandama 10 GT.

Galima vartoti savaiminio kraujoplūdžio sustojimą. Pavykus SvB kraujavimas sumažėja vienu lygiu - labai didelis kraujavimas (KrLD) sumažėja iki didelio (KrD). Antrą t vėl pavykus SvB didelis kraujavimas (KrD) gali virsti vidutiniu kraujavimu (KrV) ir t.t.

5. Priešo kūne įstrigusį ginklą ištraukti pavyks pasisekus Jė(-kaulingumas-šarvuotumas)B.

ŽMOGUS		
Pėda	1	4
Blauzda	5	14
Šlaunis	15	33
Ranka (Ž,D)	34	37
Pilvas	38	50
Ranka (Ž,D,P)	51	62
Krūtinė	63	80
Ranka (Ž,D)	81	88
Galva	89	100

ŠUO/VILKAS						
Šaud/Kirst	Šonas		Priekis		Užpakalis	
Kojos priek.	1	12	1	23	1	6
Kojos užpak.	13	30	24	30	7	33
Liemuo-Krūtinė	31	57	31	60	34	51
Liemuo-Pilvas	58	77	61	68	52	78
Uodega	78	81	69	70	79	85
Kaklas	82	88	71	81	86	91
Galva	89	100	82	100	92	100

ARKLYS	Šaudymas						Kirstynės						
	Kūno dalys		Šonas		Priekis		Užpakalis		Kūno dalys		Priekis		Užpakalis
Kojos Priek.	1	15	1	20	1	13	Uodega			1	6		
Kojos Užpak.	16	37	21	36	14	42	Užp.kojos			7	54		
Krūtinė	38	63	37	68	43	52	Pilvas	1	6	55	88		
Pilvas	64	82	69	74	53	79	Krūtinė	7	44	89	100		
Uodega	83	84			80	81	Priek.kojos	45	68				
Kaklas	85	93	75	87	82	91	Kaklas	69	84				
Galva	94	100	88	100	92	100	Galva	85	100				

#### SANTRUMPOS:

- † - staigi mirtis.
- - kūno dalis, apie kurią kalbama šios lentelės dalies viršuje.
- ↑ - ginklas.
- & - smūgis sužeidė ne tik plaštaką, bet ir kitą kūno dalį.
- @-20 - AVM-20 (atakų ir veiksmų metimams bauda -20).

KIRTIS		DŪRIS		TRIUŠKINIMAS		SMŪGIS		
<b>K I A U Š A S</b>								
Padėjo šalmas. Šį t - tik gynyba (BŠ:10)								
<10	Svaigulys	5	Svaigulys	5	Svaigulys	8	Svaigulys	5
10	Nulėkė šalmas (BŠ:30)	5	Nulėkė šalmas (BŠ:30)	5	Nulėkė šalmas (BŠ:40)	10	[sikando liežuvį, kalbos VM-30]	6
30	[skeltas □]	15	[skeltas □]	8		12	Nulėkė šalmas (BŠ:50)	7
40	Nukirsta dalis šalmo (BŠ:70)	10		10	□ įlūžo, 1 siurba	14		10
50	Nukirsta dalis šalmo bei skalpo (BŠ:80)	15	↑ įstrigo skliaute	15	Šalmas sudužo (BŠ:70)	16	Aptemo akyse (@-d25)	12
60	Nukirsta dalis šalmo bei □(BŠ:90)	25	↑ įstrigo skliaute, 1 siurba	20	□ įlūžo, 2 siurbos	20	Kraujoplūdis smegenyse, siurba	14
70	↑ įstrigo □, 3 siurbos	40	↑ įstrigo □, 2 siurbos	40	□ įlūžo, paraližius, 3 siurbos	40	Šį ir kitą t - apako	20
80	Nuvožtas □	60	↑ įstrigo □, 3 siurbos	50	Lūžo sprandas	†	Šį ir kitą t - be sąmonės	30
90	□ perkirstas, ↑ įstrigo kaukolės pamate.	†	↑ įstrigo □	†	□ sukiožo	†		40
100	Perkirsta galva, iškrito smegenys	†	Per akį į smegenis	†	Galva nebeatpažįstama	†	Mirtis	†
110	Perkirstas nuo galvos iki krūtinių, ↑ įstrigo krūtinių.	†	Galva pramušta kiaurai	†	Galva ištiško (BŠ:R1m)	†		
120	Perkirstas nuo galvos iki krūtinių	†	(Galva ištiško nuo smūgio)	†	Galva ištiško, liko tik kaklas	†	Galva ištiško nuo smūgio	†
130	Perkirstas nuo viršugalvio iki dvišakumos	†			Galva ištiško, sulaužyta krūtinių ląsta	†		

VEIDAS								
<0	Bjaurojanti žaizda	3	Bjaurojanti žaizda	2	Išmušti 1-8 dantys	3	Didžiulė mėlynė	1
0		4	Išmušė 1-4 dantis	3	Bjaurojanti žaizda	4	Išmušė 1-4 dantis	3
10	Nukirstas nosies   ausies   lūpos galiukas	5	Nukirstas nosies   ausies   lūpos galiukas	5		8		4
20		7	Pramušė skruostus ir liežuvį	6	Sugurinta nosis   ausis	10	[(nu)sikando liežuvį	5
30	Nukirsta nosis   ausis   lūpa + dantys	10	Nukirsta nosis   ausis   lūpa + dantys	8	Nuplėšta ausis	12	Bjaurojanti žaizda	7
40		12	Išmušė akį	10	Sutraiškytas skruostikaulis	14	Nuplėšta ausis	6
50	Nukirsta lūpa + dantys   skruostas	15		5	Sutraiškyta akis	16	Ištrėkšta akis	11
60	Perkirsta akiduobė ir akis	15	Suskaldė skruostikaulį	14	Sutrupino žandikaulį, siurba	20	Išnarintas žandikaulis	12
70	Nukirstas apatinis žandikaulis	30	Sutrupino žandikaulį	18	Sutrupino žandikaulį. Šokas.	40	Išnarintas žandikaulis, siurba	15
80	↑ įstrigo veidinėj kaukolės dalyje BŠ:90	45	Sutrupino žandikaulį. Šokas.	25	Sutraiškyta apatinė □ dalis	⊕	Smegenų sukrėtimas.	18
90	↑ įstrigo pamatinėj kaukolės dalyje	⊕	Pro akį į smegenis	⊕	Sutraiškyta kakta	⊕	Smegenų sukrėtimas, 2 siurbos	25
100	□ perkirstas	⊕	Pro burną į smegenis	⊕	Sutraiškytas visas □	⊕		⊕
110			Per kaktą į smegenis	⊕	Galva ištiško, iškrito smegenys	⊕	Iširo kaukolės siulės	⊕
120	Perkirsta galva, iškrito smegenys	⊕						
130			Galva ištiško nuo smūgio	⊕			Galva ištiško nuo smūgio	⊕
140					Galvos neliko nė žymės	⊕		
KAKLAS								
<0	Nukirstas amuletas ar pan.	3		2	Ėmė mikčioti	3	Didžiulė mėlynė.	1
0	Bjaurojanti žaizda	4		3	Bjaurojanti žaizda	4	Ėmė mikčioti	3
10		5	Nukirstas amuletas ar pan.	3		8	Gerklė, 1-10 t prarado balsą	4
20		7	Bjaurojanti žaizda	5	□ liks kreivas	10		5
30	□ liks kreivas	10	□ liks kreivas	7		12	□ liks kreivas	7
40	Perkirsta gerklė	10	Pramušė gerklę	8	Pažeidė gerklas, sutriks kalba	14	Atsiranda trūkčiojimo tikas	6
50	Perkirstos gerklos, liks nebylys	12	Pramušė gerklas, sutriks kalba	5	Sutraiškė gerklas, liks nebylys	16	Atsiranda astmos priepuoliai	11
60	Perkirsta miego arterija, KrLD	10	Perkirsta miego arterija, KrLD	8	Sutrupintas slankstelis	20	Pažeidė gerklas, sutriks kalba	12
70	↑ įstrigo stubure	30	↑ įstrigo stubure, 50% šokas	20	Lūžo □, paraližius	40		15
80		45	Paraližius	30	Lūžo □, mirtis	⊕	Sutraiškė gerklas, liks nebylys	18
90	Galva nusirito	⊕	Perkirstas stuburas	⊕	□ lūžo keliose vietose	⊕	Lūžo □	25
100							Lūžo □, Mirtis	⊕
110	Galva nusirito 3 m	⊕						
120								
130	Galva nulėkė 10 m	⊕			Galva nutrūko	⊕		
140								

DRAKONAS	Šaudymas						Kirstynės (Durtynės)						
	Kūno dalys		Šonas		Priekis		Užpakalis		Kūno dalys		Priekis		Užpakalis
Kojos Priek.	1	15	1	21	1	5	Uodega			1	13		
Kojos Užpak.	16	33	22	28	6	27	Užp.kojos			14	53		
Krūtinė	34	46	29	55	28	28	Pilvas	1	9	54	89		
Sparnai	47	69	56	77	29	56							
Pilvas	70	77	78	82	57	76	Krūtinė	10	32	90	100		
Uodega	78	86	83	86	77	93	Priek.kojos	33	58				
Kaklas	87	94	87	94	94	97	Kaklas	59	70				
Galva	95	100	95	100	98	100	Galva	71	100				

KIRTIS			DŪRIS			TRIUŠKINIMAS			SMŪGIS		
K R Ū T I N Ė											
<0	Užgniaužė kvapą (kitą t @-10) (BŠ:30)	3	Užgniaužė kvapą (kitą t @-10) (BŠ:30)	1	Užgniaužė kvapą (kitą t @-20) (BŠ:30)	3	Užgniaužė kvapą (kitą t @-20) (BŠ:30)	1			
0	Perkirsta perpetė (nukrenta ginklas, nusmunka kuprinė)	5	Nuslydo šonkauliai	3	Sutratinio 1-3 šonkaulius	6		3			
10	Šarvas perpus (BŠ:30)	7	Rikošetas į diržą, sudaužytas gėralas ar gertuvė	4	Sulankstytas šarvas (BŠ:30)	7	Sutratinio 1-3 šonkaulius	5			
20	Nukirsta krūtis, perkirsta perpetė   kuprinės diržas ir pan.	10	Pramuštas šarvas (BŠ:40)	6	Vienoje pusėje sutratino 2-6 šonkaulius.	10	Sulankstytas šarvas (BŠ:40)	6			
30	Perkirsti šonkauliai, perpetė	15	Sulaužytas šonkaulis	8	Sutrupintas raktikaulis, @-40	12	Išnarintas petys, @-100   25	10			
40	Perkirstas raktikaulis, @-40   5	12	Permuštas raktikaulis, @-40   5	10	Išnarintas petys, @-100   25	14	Sutrupintas raktikaulis, @-40	12			
50	Perkirstas krūtinkaulis, perpetė	17	Pradurtas plautis, @-50.	15	Sutrupintas krūtinkaulis	16	Lūžo 1 šono šonkauliai, @-60	10			
60	Perkirstas krūtinkaulis, plautis, perpetė, @-60	25	Su Š - žiūrėti kaklo YŽ-20.	20	Plyšo kepenys, KrV	20		14			
70		35	Į plautį. ↑ įstrigo krūtinkaulyje, @-60	35	Šonkaulis sudraskė plautį, @-60	40	Šonkaulis sudraskė plautį, @-60	40			
80	Perkirsti krūtinkaulis ir abu plaučiai	†	Pramušti krūtinkaulis, plautis ir stuburas. Paraližius	45	Šonkauliai sudraskė plaučius	†	Sulaužytas stuburas, paraližius	20			
90	Perkirstas plautis ir širdis	†	Tiesiai į širdį.	†			Sustojo širdis	†			
100	Atvožta krūtinės ląsta	†	Pradurtas plautis ir širdis	†	Šonkauliai perdūrė širdį	†					
110	Perkirsti šonkauliai, plaučiai, širdis	†			Širdis nutrūko nuo aortos	†	Šonkauliai sudraskė plaučius	†			
120	Perpus - skersai	†	□ pramušta kiaurai	†			Šonkauliai perdūrė širdį	†			
130	Perpus - nuo peties iki	†			□ ląsta visiškai sutraiškita	†	Širdis nutrūko nuo aortos	†			
140	juosmens						□ ląsta visiškai sutraiškita	†			
N U G A R A											
<0	Kitą t @-10	3	Kitą t @-5	1	Kitą t @-10	2	Kitą t @-5	1			
0	□ talpa, sugadinti 1-5 daiktai. Pabiro smulkūs.	5		3	□ talpa. Dužo 1-3 daiktai (BT:20)	3	□ talpa. Dužo 1 daiktas	3			
10	Šarvas perpus (BŠ:40)	7	□ talpa, sugadinti 1-2 daiktai. (Be talpos:40)	4	□ talpa plyšo, dužus - sudužo, viskas išbiro. (Be talpos:30)	3	□ talpa. Dužo 2-4 daiktai.	5			
20	Perkirsti diržas ir □ talpa, iš kurios pabyra daiktai	10	Lūžo šonkaulis	6	Lūžo 2-4 šonkauliai. (BŠ:40)	8		6			
30	Perkirsti šonkauliai	12	Sugadintas daiktas ant □.	8		12	Išnarintas petys, @-90	10			
40	Perkirsta mentė, @-40	15	Skilo mentė, @-20	10	Atmuštas inkstas	14	Atmuštas inkstas	12			
50	Perkirstas inkstas, KrD	17	Pradurtas inkstas, KrV	14	Sutrupinta mentė, @-40	16	Nugaros raumens mėšlungis	10			
60	Perkirstas plautis, @-60	22	Pradurtas plautis, @-60	20		20	Dusulys, @-10	14			
70	Sutrup.slankstelis, paraližius	30		35	Išnarintas petys, @-60   30	25		40			
80	Perkirstas stuburas, paraližius	†	Įstrigo stubure, paraližius	45	Skilo slankstelis, @-10	†		20			
90	↑ įstrigo stubure	†	Į širdį.	†	Permuštas stuburas, paraližius	20	Širdis sustojo	†			
100	Iš šono iki pusės, ↑ įstrigo	†	Kiaurai, ↑ įstrigo krūtinkaulyje	†	Šonkaulis sužalojo širdį	†					
110							Širdis nutrūko nuo aortos	†			
120			Pramušė kiaurai	†	Ginklas įstrigo krūtinės ląstoje.	†					
130	Perpus - skersai	†									
140	Perpus nuo peties iki juosmens				Krūtinės ląsta sutraiškita		Krūtinės ląsta sutraiškita	†			



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



KIRTIS		DŪRIS		TRIŠKINIMAS		SMŪGIS	
<b>Š L A U N I S</b>							
<0		3		1		3	
0		5		3		6	(pakinklis, 50% griūva)
10	Perkirsta arterija, KrV.	7		4		7	
20	Skilo girmelė, @-10	10	Perdurta arterija, KrV.	6	Plyšo arterija, KrV.	10	(per pakinklį, griūva)
30	Perkirstas ↑ prie diržo, B:40	12	(užpleišytas kelio sąnaris)	10	Sutrupinta girmelė, @-30	12	
40	Sužalotas □ sąnaris, @-40	14	Skilo girmelė, @-20	8	Sutrupintas kelio sąnaris, @-60	14	
50	Perkirsta arterija, KrD.	10	Įskilo šlaunikaulis, @-30	10	Įskilo šlaunikaulis, @-30	12	Skilo girmelė, @-10
60	Nukirsta kelio sausgyslė, @-60	8	Sužalotas kelio sąnaris, @-40	12	Lūžo šlaunikaulis, @-80	14	Sužalotas kelio sąnaris, @-30
70	Perkirst.šlaunikaulis, @-80,	14	Užpleišytas □ sąnaris, @-60	14	Sutrupintas □ sąnaris, @-80	18	Lūžo šlaunikaulis, @-80
80	Perkirsta □ arterija, KrLD.	12	Perdurta □arterija, KrD.	10		20	
90	Nukirsta □ virš kelio, KrLD.	18	Perplėšta □ arterija, KrLD.	12	Lūžo šlaunikaulis, perplėšta □ arterija, KrLD.	14	Išnarintas klubo sąnaris, @-100
100	Nukirsta □ties klubu	20	Lūžo šlaunikaulis, perplėšta □	14	Sutrupintas □ sąnaris, @-80,	20	Lūžo šlaunikaulis, perplėšta □ arterija, KrLD.
110	Nukirsta □, kitai □ YŽ-20	18	arterija, KrLD.	16	Šokas.	22	
120	Nukirsta □, kitai □ YŽ-10	22	(Kiaurai per raumenį, kitai □YŽ-20)	18		24	
130	Nukirst.abi □ per kelius.	24		20		26	Sutrupintas □ sąnaris, @-80, Šokas.
140	Perkirstos abi □ ties klubais	26		22	Lūžo □, YŽ kitai □	28	
<b>B L A U Z D A</b>							
<0		2		1		2	(pakinklis, 50% griūva)
0		4		3		4	
10		5		4		5	
20	Perkirsta arterija, KrV.	6		5		6	
30	Perkirstas 1 □ kaulas, @-10	10	Perdurta arterija, KrV..	6	Sulaužytas 1 □ kaulas	11	
40	Perkirsta girmelė, @-20	10	Sutrupintas 1 □ kaulas, @-10	8	Sutrupinta girmelė, @-30	12	
50	Nukirsta kelio sausgyslė, @-60	10	Skilo girmelė, @-20	10	Sulaužytas 1 □ kaulas	10	Sulaužytas 1 □ kaulas, @-10
60	Perkirsti abu □ kaulai	14		12	Sutrupintas kelis, @-60	14	
70	Sutrupintas kelio sąnaris, @-60	14	(užpleišytas kelio sąnaris, @-40)	10	Lūžo □ kaulai	14	Išnarintas kelis, @-50
80	Nukirsta koja ties čiurna	12		12		16	□ lūžo. @-50
90	□ perkirsta perpus.	15	Sutrupintas kelis, @-60	14	Daugybinis □ lūžis, @-60	12	Sutrupintas kelis, @-60
100	Nukirsta koja po keliu	15	Sutrupinti abu □ kaulai	12		14	
110		16		13	Sutrupintas kelis. Šokas.	16	Daugybinis □ lūžis, @-60
120	Nukirsta koja. Kitai □ YŽ-20	16		14	†/1-10 val.	18	Sutrupintas kelis. Šokas.
130	Nukirsta koja. Kitai □ YŽ-10	16	Kiaurai per □, YŽ-10 kitai □	14		20	†/1-10 val.
140	Nukirsta koja. YŽ kitai □	16	Sutrupinti □ kaulai, YŽ kitai □	14	Sutrupinti □ kaulai, YŽ kitai □	22	Sutrupinti □ kaulai, YŽ kitai □
<b>P Ė D A</b>							
<0		1		0		1	
0	Nukirstas 1 pirštas	2		1	Sutraiškytas 1 pirštas	2	
10	Nukirsti 1-5 pirštai. @-5	4	Nukirstas 1 pirštas	2	Sutraiškyti 1-5 pirštai	4	
20	Nukirsti visi pirštai. @-10	5	Nukirsti 2 pirštai	3	Sutraiškyti visi pirštai, @-10	6	Lūžo 1 pirštas
30	Sutrupintas □ skliautas, @-20	7	□ perdurta kiaurai	4	Sutrupintas □ priekis, @-10	7	Lūžo 1-5 pirštai
40	Nukirstas □ priekis. @-10	8	□ prismeigta prie žemės	5	Sutrupintas kulnakaulis, @-15	8	Lūžo visi pirštai
50	□ nukirsta ties kulnu, @-40	10	Sutrupintas kulnakaulis, @-15	7	Sutrupintas □ skliautas, @-20	8	Sutrupintas □ priekis
60	Nukirstas kulnas, @-20	9	Sutrupintas □ skliautas, @-20	7	Sutrupinta čiurna, @-30	9	
70	Sužalotas čiurnos sąnaris, @-20	10	Sutrupintas □ skliautas. (□ prismeigta prie žemės)	8		10	Sutrupinta čiurna (@-30)
80	□ nukirsta ties čiurna, @-50	12	Trūko Achilo sausgyslė, @-30	6	Sutrupinta visa □, @-30.	12	Sutrupinta visa □ (@-30)
90		13	Sutrupinta čiurna, @-30	9		13	
100		14		10		14	
110		15		11	Sutrupinta visa □, @-30.	16	
120	□ nukirsta ties čiurna,	16		12	Šokas, †/20t	18	Sutrupinta visa □, @-30.
130	YŽ kitai □	17		13		20	Šokas, †/20t
140		18		14		22	

## ŠAULIŲ GINKLAI<sup>1</sup>

Į "Karių ir magų" žaidimą galima įtraukti ir parakinius šaulių ginklus (PŠG) - pradėdant arkebūzomis bei muškietomis<sup>2</sup> ir baigiant automatais bei kulkosvaidžiais.

Norint žaidime vartoti PŠG reikia įvesti papildomą prigimties savybę - Regą. Didysis regos priedas pridedamas prie šaudymo atakos, riboja matymo (ir, be abejo, šaudymo) atstumą (lentelė "Regos ribos").

### REGOS RIBOS

ReP	m
-25	0,1
-20	2
-15	10
-10	50
-5	200
0	500
5	1000
10	1500
15	2000
20	2500
25	3000
30	3500
35	4000

Šaudyti PŠG nėra sudėtinga, tad šaudymo sėkmė nustatoma pagal įprastinį šaudymo įgūdį. Naudojant daugiašūvius ginklus kautynių ėjimas trunka pustarpsnelį (1 pt = 5 s).

Kautynės kirstynių ginklais vyksta taip pat. Tik kirstynių ginklais besikaunantys veikėjai atakuoja kas antrą ėjimą, turintys 2 atakas per tarpnsnelį - kiekvieną pustarpsnelį. Ginamasi normaliai. Kerėtojų kerai trunka 1 pt, bet kerėti galima tik kas antrą pt.

Mokymasis šaudyti. Šaudymo atakas veikia ginklo išmanymas:

a) veikėjas dar nesusidūręs su PŠG - jo AM-30,

b) veikėjas matęs, kaip kiti vartoja PŠG, arba teoriškai išnagrinėjęs PŠG veikimą - jo AM-30+PrP (bet ne mažiau AM-25 ir ne daugiau AM-0).

Po kiekvienų kautynių ar savarankiškų šaudymo treniruočių, kuriose veikėjas iššovė >20 kartų, tikrinamas jo Pr(-30)B. Bandymui pavykus šaudymo PŠG bauda dingsta. Jei šaudyti moko jau mokantis šaudyti - tuomet tikrinamas Pr(-30+PrP<sub>mokančio</sub>)B.

Mokymasis užtaisyti. Šaudyti PŠG paprasta, sudėtingiau ginklą užtaisyti. XX a. PŠG lengvai užtaisomi - tereikia į apkabą sukišti šovinius, o apkabą įstatyti į ginklą. Arba sukišti šovinius į revolverio būgnelį.

Užtaisyti dagtinį ar titnaginį PŠG kur kas sudėtingiau, ypač jei jis užtaisomas pro vamzdžio priekį. Neįgudusiam (žinančiam ką reikia daryti) veikėjui tai gana keblu - veiksmas gali būti net labai sunkus (lentelė KL-5 "Veiksmų sėkmė"), VM+ViP. Sunkumą parenka ŽM. Fiaskas užtaisant reiškia, kad šaunant garantuotai išstiks ginklo fiaskas (žr. skyrelį "PŠG fiaskai").

Šaudymo atakos sėkmės nustatymas. Pataikymo sėkmė nustatoma pagal lentelę "Šaudymas parakiniais šaulių ginklais".

Atstumo bauda - atstumas iki taikinio (m), dalintas iš atstumo daliklio (lentelė "Standartiniai koviniai parakiniai šaulių ginklai").

<sup>1</sup> Šios taisyklės gali būti taikomos ir magiškomis lazdelėms, šaudančioms strėlių kerai.

<sup>2</sup> Jei jus sudomins šaudymas šaulių ginklais, parašykite mums. Tuomet kitame taisyklių priede mes trumpai aprašysime senovinius parakinius šaunamus ginklus, jų konstrukciją ir ypatumus. Kitame priede ketinama aprašyti sprogimų taisykles, kurios leis realiau vaizduoti granatų, minų, artilerijos sviedinių, o taip pat ir kerų sukeltus sprogiumus.

ŠAUDYMAS PARAKINIAIS ŠAULIŲ GINKLAIS	
Gynyba	Įgūdis Be Ginklo + ViP + Atstumo bauda
Ataka	Šaudymo įgūdis
AM priedai:	+ReP
	Variantai
	AM+
Ketinama iššauti 2 ar daugiau kartų per pt, kampas tarp taikinių <20°.	ReP
Atidžiai taikomasi su atrama (pvz., šaudant pro langą šautuvas atremtas į palangę)	TaiKla+ReP+10
Atidžiai taikomasi nuo peties (buožė atremta į petį; pistoletas laikomas abiem rankom)	TaiKla+ReP
Šūvis mostu (turi pavykti ViB)	ReP (kai ReP<ViP) ViP (kai ViP<ReP)

Šaudymas mostu - ginklas staiga atstatomas į taikinį ir šaunama be atskiro taikymosi. Taip šaudant neišnaudojama ginklo TaiKla.

Ginklo TaiKla - Taiklumo Klasė. Kuo didesnė TaiKla, tuo didesnė pataikymo tikimybė.

Pvz., 5-jo lygio karys šautuvu iš 1000 m atstumo nuo peties šauna į kitą to paties lygio karį.

Besiginančiojo įgūdis be ginklo 5, ViP=10, atstumo bauda. 1000/10=100. Vadinas, gynyba 5+10+100=115.

Šaunančiojo ataka - 15. Vadinas, gynybos persvara 115-15=100. Pagal "Atakos sėkmės" lentelę išmesti reikia >100.

Kadangi šaunama nuo peties, nusitaikius, AM+TaiKla+ReP. Šautuvo TaiKla=20, šaunančiojo ReP=+10. Vadinas, AM+30. Pataikyta bus išmetus >70.

PARAKINIŲ ŠAULIŲ GINKLŲ TaiKlos	
Ginklo tipas	TaiKla
(Magiška lazdelė)	(0)
LV Pistoletas	0
Pistoletas/Revolveris	5
Pistoletas-Kulkosvaidis	10
Automatas/Karabinas	15
LV Šautuvas	5
Šautuvas	20
Aut.Šautuvas	15
Kulkosvaidis rankinis	15
Snaip.Šautuvas	20
Lazerinis taikiklis	+10
Optinis taikiklis	+10

Kulkos padarytos žalos nustatymas  
Standartinių PŠG kulkų daroma žala nurodyta lentelėje "Standartiniai koviniai šaunamieji parakiniai ginklai". Tokią žalą patiria nešaruotos būtybės.

Kai būtybė šaruota, žala nustatoma taip:

1. Pagal lentelę KL-10 "Taškai" nustatoma potenciali kulkos žala.

2. Nustatoma kulkos pataikymo vieta (pagal pataikymo lenteles; skyriuje "Ypatingos žalos kūno dalims" pateiktos žmogaus, arklio, šuns/vilko, liūto lentelės).

3. Nustatomas tos vietos šarvuotumas. Čia sumuojamas odos ir šarvų šarvuotumas bei magiški šarvuotumo priedai.

4. Iš potencialios žalos atimamas pataikymo vietos šarvuotumas. Skirtumas - patirtoji žala.

5. Jei šarvuotumas pramuštas, gali būti YŽ tai kūno daliai. YŽ buvimas nustatomas įprastiniu būdu<sup>1</sup>.

6. YŽ poveikis nustatomas pagal "YŽ kūno dalims" lentelę. Bukos pistoletų bei pistoletų-kulkosvaidžių kulkos daro triuškinimo žalą, o smailios automatų, šautuvų, kulkosvaidžių kulkos - dūrio žalą.

## YPATINGI ATVEJAI

Šaudymas į greitai judantį taikinį - (pvz., raitelį) turi pavykti PrB. PrB nepavykus - šūvis pro šalį.

### ŠAUDYMO TAIKANTIS SPARTA

Ginklas	Šūvių/pt
Magazininis šautuvas	2
Revolveris, užsitašomas pistoletas	4
Automatinis ginklas, po 1 šūvį	5-6
Automatinis, ištisinė serija	apkaba

Keli šūviai paeiliui. Šoviniais užtaisomų PŠG šaudymo sparta didelė, per 1 pt spėjama nusitaikyti ir iššauti kelis kartus. Pirmas šūvis be baudos, antram šūviui AM-5, kiekvienam sekančiam šūviui bauda didėja per AM-5.

Kitą pustarpsnelį veikėjas gali šaudyti toliau, bet baudos skaičiuojamos iš naujo.

Serija į vieną taikinį. Automatinu PŠG į taikinį galima iššauti seriją. Serijos ilgį nustato pats veikėjas. Per pustarpsnelį praktiškai visi dabartiniai šaulių ginklai - automatai, automatiniai šautuvai, lengvieji kulkosvaidžiai (užtaisomi apkabomis), serijomis šaudantys automatiniai pistoletai (pvz., rusiškas "Stečkinas") gali iššaudyti visą savo apkabą.

1. Žaidėjas pasako, kokio ilgio seriją iššaus veikėjas.

2. ŽM nustato pataikymo sėkmę atsižvelgiant į visus AM priedus ir baudas.

3. Jei numatyta serija ilgesnė kaip 5 šūviai, ji padalinama į dalis po 5 šūvius.

Pvz., serija iš 8 šūvių padalinama į 5 šūvių ir 3 šūvių dalis.

4. Sėkmė sumažinama (k-1) pakopų

(lenetelė KL-2 "Atakos sėkmė"), kur k - visos serijos ilgis. Bet sėkmės šansai negali būti <0.01 (kai d% reikia išmesti >99).

5. Pagal lentelę "Šaudymas serijomis" nustatoma, kiek serijos (ar kiekvienos jos dalies) kulku pataikė.

6. Kiekvienai pataikiusiai kulikai nustatoma žala. Pvz., pataikymui reikia išmesti >65.

Kai serija iš dviejų šūvių, reikia žiūrėti lentelės "Šaudymas serijomis. 2 šūvių serija", eilutę 70. Išvis nepataikys iškritus 2-49, 50-91 reiškia, kad pataikė 1 kulka, >91 - kad pataikė abi kulkos.

Kai serija iš trijų šūvių, reikia žiūrėti eilutę 75 lentelėje "3 šūvių serija". Išvis nepataikys iškritus 2-42, 43-84 - pataikė viena kulka, 85-98 - pataikė 2 kulkos, 99-100 - pataikė visos 3 kulkos...

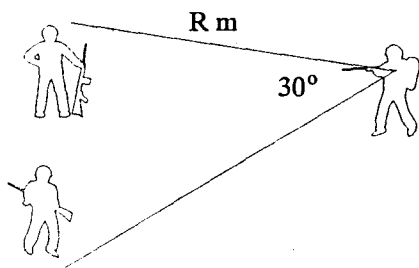
ŠAUDYMAS SERIJOMIS (2 ir 3 šūviai)														
>	2 šūvių serija				3 šūvių serija									
	0	1	2		0	1	2	3						
9	2	3	17	18	100	2	3	4	25	26	100			
12	2	3	23	24	100	2	3	4	5	32	33	100		
15	2	3	28	29	100	2	3	6	7	39	40	100		
20	2	4	5	36	37	100	2	3	10	11	49	50	100	
25	2	6	7	44	45	100	2	3	16	17	58	59	100	
30	2	9	10	51	52	100	2	3	4	22	23	66	67	100
40	2	16	17	64	65	100	2	6	7	35	36	78	79	100
50	2	25	26	75	76	100	2	13	14	50	51	88	89	100
55	2	30	31	80	81	100	2	17	18	57	58	91	92	100
60	2	36	37	84	85	100	2	22	23	65	66	94	95	100
65	2	42	43	88	89	100	2	27	28	72	73	96	97	100
70	2	49	50	91	92	100	2	34	35	78	79	97	98	100
75	2	56	57	94	95	100	2	42	43	84	85	98	99	100
80	2	64	65	96	97	100	2	51	52	90	91	99	100	
85	2	72	73	98	99	100	2	61	62	94	95	99	100	
90	2	81	82	99	100		2	73	74	97	98	99	100	
95	2	90	91	99	100		2	86	87	98	99	100		
99	2	98	99	100			2	97	98	99	100			

ŠAUDYMAS SERIJOMIS (4 ir 5 šūviai)																						
>	4 šūvių serija					5 šūvių serija																
	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	5											
9	2	3	4	5	31	32	100	2	3	4	5	7	8	38	39	100						
12	2	3	4	7	8	40	41	100	2	3	4	5	11	12	47	48	100					
15	2	3	4	11	12	48	49	100	2	3	4	5	16	17	56	57	100					
20	2	3	4	18	19	59	60	100	2	3	4	6	7	26	27	67	68	100				
25	2	3	5	6	26	27	68	69	100	2	3	4	10	11	37	38	76	77	100			
30	2	3	8	9	35	36	76	77	100	2	3	4	16	17	47	48	83	84	100			
40	2	3	4	18	19	52	53	87	88	100	2	3	9	10	32	33	66	67	92	93	100	
50	2	6	7	31	32	69	70	94	95	100	2	3	4	19	20	50	51	81	82	97	98	100
55	2	9	10	39	40	76	77	96	97	100	2	5	6	26	27	59	60	87	88	98	99	100
60	2	13	14	48	49	82	83	97	98	100	2	8	9	34	35	68	69	91	92	99	100	
65	2	18	19	56	57	87	88	98	99	100	2	12	13	43	44	76	77	95	96	99	100	
70	2	24	25	65	66	92	93	99	100		2	17	18	53	54	84	85	97	98	99	100	
75	2	32	33	74	75	95	96	99	100		2	24	25	63	64	90	91	98	99	100		
80	2	41	42	82	83	97	98	99	100		2	33	34	74	75	94	95	98	99	100		
85	2	52	53	89	90	98	99	100			2	44	45	84	85	97	98	99	100			
90	2	66	67	95	96	98	99	100			2	59	60	92	93	97	98	99	100			
95	2	81	82	97	98	99	100				2	77	78	96	97	98	99	100				
99	2	96	97	98	99	100					2	95	96	97	98	99	100					

<sup>1</sup> Šiame priede pateiktas kiek patobulintas lentelės KL-2 "Taškai" variantas.

Salvė. Kai keli vienodo lygio šauliai vienu metu iš maždaug to paties nuotolio šaudo į tą patį taikinį, pataikymų skaičių galima nustatyti pagal lentelę "Šaudymas serijomis". Šaudant salvėmis sėkmės slenkstis nesikeičia.

Šaudymas vėduokle. Automatinio ginklu artimose kautynėse, kai nėra kada taikytis, neretai tenka šaudyti vėduokle. Normaliai šaudant per sekundę galima apšaudyti vėduokle  $\leq 30^\circ$  kampą. Daugumos šiuolaikinių ginklų techninis šaudymo dažnis ~600 šūvių per minutę. Vadinasi, 10 šūvių per sekundę. Kiek kulku pataikys į žmogų galima nustatyti pagal lentelę "Šaudymas vėduokle". Tam reikia žinoti atstumą iki taikinio (ar taikinių).



Pvz., atstumas 5 m, apšaudymo kampas  $30^\circ$ . Lentelė rodo, kad į sektoriuje už 5 m esantį žmogų iš vienos vėduoklės pataikys 1,91 kulkos. Tai reiškia, kad 1 kulka pataikys garantuotai, o kitos pataikymo tikimybė 91%. Dar kartą metamas d%, ir jei iškrenta 1-91, antroji kulka irgi pataikė.

Pataikymų skaičius atvirkščiai proporcingas (a) sektoriaus kampui, (b) atstumui iki taikinio ir tiesiog proporcingas (a) taikinio pločiui bei (b) techniniam dažniui.

Jei lentelėje nėra reikiamo atstumo, sektoriaus pločio, techninio dažnio, galima nesunkiai paskaičiuoti. Pvz., kai sektorius dukart platesnis, pataikymų skaičius dukart mažesnis.

Maksimalus šaudymo atstumas. Jį riboja du veiksniai - ginklo taikymo atstumas TA ir Rega. Ginklų taikymo atstumai nurodyti lentelėje "Standartiniai koviniai parakiniai šaunamieji ginklai", o regos ribos - lentelėje "Regos ribos".

ŠAUDYMAS VĒDUOKLE		
Atstumas, m	Lanko ilgis, m	Pataikymų skaičius
5	2,6	1,91
10	5,2	0,95
15	7,9	0,64
20	10,5	0,48
25	13,1	0,38
30	15,7	0,32
40	20,9	0,24
50	26,2	0,19
75	39,3	0,13
100	52,4	0,1

Kampas  $30^\circ$   
Techn. šaudymo dažnis 600 š/min.

STANDARTINIAI KOVINIAI PARAKINIAI ŠAUNAMIEJI GINKLAI								
Tipas	Kalibras mm	Inic	Atstumo daliklis	Max ŽT	Prieš šarvus	TA m	Talpa šov.	Tech.šaud. dažnis š/min.
Dagtinė arkebūza		10	2	80	+10	200	1	kas 12 t*
Muškieta	~22	10	2	100	+10	200	1	kas 10 t*
LV titnag. pistoletas	16	3	0,2	30	+10	30	1	1/t
LV titnag. šautuvas	16	9	3	100	+10	300	1	kas 2-3 t
Titnag. šautuvas (P)	16	9		90	0	600	1	kas 2-3 t
Dėt. šautuvai	7,62 / 7,92	8	20	40	+30	2000	5	
Dėt. karabinai	7,62 / 7,92	7	10	40	+25	1500	5	
Automatiniai šautuvai	5,56	7	8	p 35 d 60 š 35	+10 -20 +40	450	20	600-700
	7,62	7	8	p 40 sp 80 š 40	+30 -40 +50	500	20	600-700
Snaiperinis šautuvas	7,62	9	20	40	+30	900		(500)
Pistoletai	7,62	6	2	25	10	200	35	450-800
kulkosvaidžiai	9	6	2	30	10	200	32	450-800
	11,43	7	2	40	15	100	30	450-800
Revolveriai	7,62	0	0,5	20	10	50	6	
	9	0	0,5	25	10		6	
	11,43	0	0,5	30	10		6	
Pistoletai	6,35	-1	0,5	15	0	20	6	
	7,62	0	0,5	20	10	50	8	
	9	0	0,5	25-30	15	50	8	
	11,43	1	0,5	30	15	50	8	(700)

LV - lygiavamzdis, Titnag - titnaginis, Dėt - dėtuvinis  
kulkos - paprasta (p), decentruota (d), šarvinė (š), sprogstamoji (sp).  
ginklo užtaisymas - pro vamzdžio priekį (P)

\* Iš tikrųjų šių ginklų greitašauda buvo maždaug 1 šūvis per 10 minučių.

Pvz., ReP=-5, o ginklas - Kalašnikovo automatas AKM. Automato taikiklis leidžia šaudyti 800 m, tuo tarpu rega - tik 200 m atstumu. Vadinasi, į taikinį, nutolusį >200 m, pataikyti pavyks tik išmetus 100.

## FIASKAI

Dabartinių PŠG fiaskas mažas - tik AM iškritus  
1. Tai bendrasis fiaskas.

Dar galimi:

a) Pataikymo fiaskas dėl šaudymo mostu, greito taikinių keitimo ir pan. Šaudant mostu fiasko tikimybė padidėja +1. Taikantis į papildomus taikinius (nutolusius >30° nuo ankstesnio) tą patį pustarpsnelį +1 už kiekvieną papildomą taikinį.

b) Kokybės fiaskas - dėl ginklo konstrukcijos ir pagaminimo bei šovinių kokybės, mechanizmo ir vamzdžio išvalymo kokybės. XX a. ginklai konstrukcinių kokybės fiaskų paprastai neturi. Kokybės fiaskas gali svyruoti nuo +1 iki +10.

Didžiulius kokybės fiaskus duoda priskretęs vamzdis, pasenę ar netinkami (pvz., per galingi) šovi-

niai. Grūstuviniams šautuvams kokybės fiaskus duoda netinkamas užtaisymas - per daug parako, per stambi kulka ir pan.

PŠG FIASKAI				
Poveikis	Bendras		Taikymo	
Iškrito ginklas	1	19	1	29
Patiria 1-2 ŽT nuo atatranks	20	28	30	43
Pataikė ne tam	29	46	44	75
Pataikė galbūt draugui	47	65	76	90
Pataikė sau	66	74	91	100
			Kokybės	
Užsikirto ginklas	75	93	1	63
Plyšo vamzdis	94	96	64	78
Sprogo spyna, Max30ŽT	97	98	79	84
Sprogo spyna, 10ŽT.	99	99	85	97
Išmušė 1-2 akis				
Sprogo spyna. Sužalotos smegenys. Mirtis.	100	100	98	100



## DRAKONAI

Drakonai - stambūs ropliai, paprastai protingi, turintys magiškų savybių. Geba atakuoti ugnies, šalčio, elektros ar kitokiais kerais. Žinomos kelios drakonų rūšys. Labiausiai paplitusi rūšis - paprastasis drakonas.

Rečiau pasitaiko rytiniai - rytų kraštuose gyvenantys drakonai.

### PAPRASTIEJI DRAKONAI (*Draco draco*)

Paprastuosius drakonus civilizuotų tautų išminčiai laiko skirtingų rūšių atstovais, kadangi suaugę drakonai labai įvairūs. Tačiau paprasti žmonės, goblinai ar orkai žino, kad gūdžiuose miškuose kartais dedasi keisti dalykai, poruojasi net ereliai su liūtais ar gyvatės su šamais. O ką čia bekalbėti apie drakonus... Todėl jie tiki, kad visi drakonai gali kryžmintis.

*Išvaizda.* Drakonai auga visą savo gyvenimą. Kuo drakonas senesnis, tuo stambesnis (žr. lentelę).

Drakonės ir drakonai neišmanančiam visiškai vienodi.

Drakono spalva (ir kitos savybės) priklauso nuo aplinkos, kur jis augo. Pajūryje, kur pilna jodu persunktų dumblių, drakoniukas auga vienoks, prie sieringo ežero - kitoks... Tai aprašyta skyrelyje "Paprastojo drakono vystymasis".

Žmonės ir kitos protingos būtybės drakonus skiria pagal drakonų žvynų spalvą, nors, pavyzdžiui, baltųjų drakonų yra keturios skirtingos formos.

Oda žvynuota, tvirta. Su amžiumi odos šarvinės savybės gerėja (žr. lentelę).

Priekinių letenų pirštai judrūs, todėl jais gali imti daiktus.

*Biologiniai ypatumai.* Drakonai puikiai mato dienos šviesoje ir prieblandoje (pastabumo VM+30). Turi 20 m infraregą.

Aštri klausa ir uoslė. Pastabumas 5×L, pastabumo VM+20.

Nematomuosius mato L<sub>dr</sub> m atstumu. O jei nemato, tai užuodžia ar išgirsta.

Naujagimis drakoniukas sveria apie 5 kg, jo ilgis apie 1 m. Visi naujagimiai ir "naujaričiai" drakoniukai būna panašūs.

Kokie įvairūs bebūtų paprastieji drakonai, jie yra vienos rūšies atstovai, galintys laisvai kryžmintis tarpusavyje ir turėti vaisingų palikuonių. O jų palikuonių išvaizda ir gebėjimai priklauso nuo to, kur jie auga.

5 metų drakonas - paauglys, 10 metų drakonas - suaugęs.

Drakonai protingi, daugelis išmoksta kalbėti.

*Vardai.* Drakonų vardai labai įvairūs. Tačiau tai vardai, kuriuos jiems duoda žmonės ar kiti humanoidai. Tikrųjų drakonų vardų negali ištarti ar užrašyti net gerai mokantys drakonų kalbą nedrakonai, kadangi vardus vieni kitiems drakonai perduoda telepatiškai.

*Koviniai ypatumai.* Atakuoja dantimis ir priekinėmis letenomis: dantimis ir letenomis ataka 5×L+20, Max(5×L+25)ŽT. Iš nugaros ginasi uodega: ataka 5×L, Max(5×L)ŽT. Kaudamasis ant žemės sparnus suglaudžia ant nugaros.

Ginklas	Ataka	Max žala
Dantys ir nagai	5×L+20	5×L+25
Uodega	5×L	5×L
Kerų ataka	5×L	Psi tvermė
Fi ir Bi tvermės	10+5×L	20+10×L

Paprastai turi sukaupę tris alsus. Išeikvotas alsas atsistato per 6 val. Also daroma žala lygi jo gajumui alsavimo metu.

### DRAKONŲ AMŽIUS, DYDIS, LYGIS, KOVINIAI YPATUMAI

Amžius (m.)	Masė (kg)	Ilgis (m)	Aukštis (m)	Lygis	Kirstynių AM	ViP Gynybai	Oda
0	5	1,0	0,3	1/4	0	+20	10
1	100	3,0	0,8	1		+15	20
2	200	3,5	1,0	2		+10	25
3	300	4,0	1,1	3		+5	30
4	400	4,5	1,2	4			40
5	500	5,0	1,3	5			
10	900	6,0	1,6	10	+5		
15	1200	6,5	1,8	11		0	
20	1500	7,0	2,0	12			
30	2000	7,5	2,1	13	+10		
40	2400	8,0	2,2	14			
50	2600	8,3	2,3	15			
100	3300	9,0	2,5	16	+15		50
300	4200	9,7	2,7	17			
500	5000	10,3	2,9	18	+20		60
800	6200	11,0	3,1	19			80
1000	7000	11,5	3,2	20	+25		100

Skrendantys drakonai gali atakuoti dantimis ir nagais pikirodami (apie pikirovimą skaitykite skyriaus "Pabaisos" skyrelyje "Pabaisų atakos") arba skrisdami skutamuoju skrydžiu.

Drakonų kerų ataka - 5×L<sub>dr</sub>. Fi ir Bi tvermės - 10+5×L<sub>dr</sub>, Psi tvermė - 20+10×L<sub>dr</sub>.

Imunitetas - 20+5×L<sub>dr</sub>.

Suaugę drakonai turi nuolatinę siaubo aurą. Jos Psi ataka lygi drakono kerų atakai. Auros paveiktos būtybės puola bėgti nuo drakono. Kai AM viršija sėkmės ribą 30-čia ar daugiau taškų, bėgantis dar patiria ir siaubo YŽ.

Drakonai paprastai miega tik savajame guolyje ar bent fėn, kur jaučiasi saugūs. Atsibunda nuo kalbos, šūkavimo, trinkėjimo ir pan. triukšmo. Atakuojant miegantį drakoną AM+30.

Kai kurie drakonai nukauti sprogs. Tai Fi ataka (lygi drakono kerų atakai), paveikia esančius  $<L_{dr}$  m nuo drakono. Maksimali žala lygi drakono maksimaliam gajumui.

**Kalba.** Kalba - drakonų, bet neretai išmoka kitų kalbų. Kalbantys išmoka kerėti.

Balsas labai žemas. Daugelis drakonų gali telepatiškai perduoti tai, ką nori pasakyti tiesiai į smegenis. Skaityti mintis gali tik tam skirtų kerų dėka.

**Gyvenama vieta.** Gyvena labai įvairiose vietose, beveik bet kur. Būstus įsirengia atokiau nuo protingų būtybių.

**Bendruomenė.** Gyvena po vieną ar nedidelėmis grupelėmis. Poras sudaro trumpam. Jauniklius paprastai augina drakonės.

Jauniklius telepatiškai moko suaugę drakonai. Jei drakoniukas išauga vienas, be kitų drakonų, jis nebūna labai protingas.

## KAUTYNĖS SU DRAKONU, SKRENDANČIU SKUTAMUOJU SKRYDŽIU

Drakono skutamasis skrydis - 1-2 m virš priešininko galvų. Atakuoja nagais ir dantimis, drakono AM-20, žala -5ŽT (t.y. Max žala 5 ŽT mažesnė). Tačiau atakuoti skutamuoju skrydžiu drakonai nemėgsta, nes tuomet jų sparnai nesunkiai pažeidžiami.

Skrisdamas skutamuoju skrydžiu drakonas gali laisvai kerėti ir alsuoti, ko negali pikiruodamas.

Drakono priešininkų kirstynių atakos priklauso nuo jų iniciatyvos:

a) priešininko iniciatyva didesnė ar lygi drakono iniciatyvai - kirstynių AM-20, žala -10ŽT,

b) priešininko iniciatyva mažesnė už drakono iniciatyvą - atakuoti galės tik pavykus Vi(-10)B, kirstynių AM-20, žala -15ŽT.

Ypatingos žalos galimos abiem atvejais.

Kiekvieną drakono užskridimą iniciatyva nustatoma iš naujo.

## ALSAS

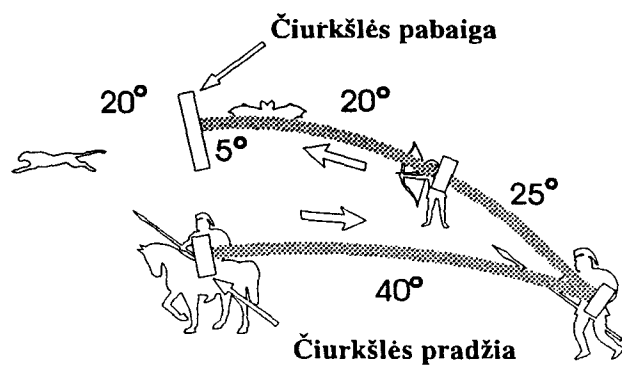
Tai ypatinga drakono ataka, kai drakonas pro nasrus:

- iškvėpia dujų ar pusrų debesį,
- iššvirškčia skysčio čiurkšlę,
- paleidžia žaibą,
- išspindi šviesos srautą ir pan.

Kai kurie drakonai turi kelis alsus. Tokie drakonai gali pasirinkti, kokį alsą naudoti.

Alsa paveikia paliestas būtybes ir daro maksimaliai tiek žalos, kokį gajumą tuo metu turi drakonas. Todėl drakonai kautynių su stipriais priešininkais pradžioje paprastai alsuoja, o po to kaunasi kitomis priemonėmis.

Drakono neveikia also substancijos, kuriomis gali atakuoti pats.



**Čiurkšlė (Č)** - iššvirškto skysčio čiurkšlė. Ji lekia  $3 \times L_{dr}$  m, drakonas ja gali "nupiešti"  $90^\circ$  puslankį. Būtybė, į kurią pirmą taikė drakonas, pirmiausia patiria smūgio žalą (Max20ŽT), po to čiurkšlės žalą (rūgštis, ugnies ir pan.). Kitos būtybės, į kurias čiurkšlė pataiko, patiria tik čiurkšlės žalą.

Alsavimas čiurkšle - šaudymo ataka, lygi  $5 \times L$ . Taikant į antrą greta esantį priešininką AM-5, į trečią - AM-10 ir t.t., kol pasibaigia čiurkšlės ilgis.

**Žaibas (Ž)** - čiurkšlės formos elektros išlydis. Jis siekia  $5 \times L_{dr}$  m. Jį drakonas nutaiko taip pat, kaip ir skysčio čiurkšlę.

Jei taikinytis turi metalo (šarvai, ginklai), tuomet  $AM + (n_{\text{metal}} \text{ kg})$ , čia n - metalinių daiktų, šarvų ir ginklų svoris.

**Srautas (S)** - tai alsavimas galingu šviesos srautu. Srauto tolimuša -  $25 \times L_{dr}$  m. Pirmame šio atstumo ketvirtyje maksimali žala lygi visam drakono gajumui, antrame -  $3/4$  gajumo, trečiame -  $2/4$ , ketvirtame -  $1/4$  gajumo. Taikymas - kaip čiurkšlės, tik lengviau nutaikyti -  $AM + 10$ .

**Debesis (D)** - išpūsta dujų ar pusrų čiurkšlė, kuri atsimušusi į nutaikytą vietą sudaro debesį. Jei daikto nėra, čiurkšlė nukrenta ant žemės (maksimalus atstumas  $4 \times L_{dr}$  m) ir toje vietoje susidaro debesis.

Debesis rutulio formos ( $R(2 \times L_{dr})$  m dydžio). Debesį iškraipo aplinkiniai stambūs daiktai, nupučia vėjas.

**Kūgis (K)** - alsos substancija iš drakono nasrų sklinda kūgiu, kurio kampas viršūnėje  $\sim 30^\circ$ , o ilgis -  $2 \times L_{dr}$  m. Kūgiu nepataikyti tiesiog neįmanoma.

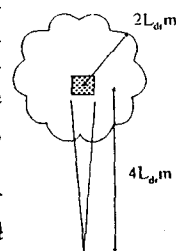
## ALSO SUBSTANCIJŲ POVEIKIS

Ardančios dujos - suardo negyvus organinius daiktus. Kieti subyra į dulkes, o drėgni ar sultingi - į pliuražą. Gyvas būtybes suparaližuoja, jei nepavyksta Sv(-20)B.

Gyvsidabrio čiurkšlė - pataikydama daro smūgio žalą. Ištirpina turimus auksinius daiktus.

Kaustančios dujos - kūno paviršiuje nusėda blizgantis metalo sluoksnis, dėl kurio AVM-d%. Jis panaikinamas Kerasklaida ar jis išnyksta pats praėjus 1 val.

Magnetinis gūsis - įmagnetina visus geležinius ir plieninius daiktus, ir šie sukimba į vieną kamuolį. Atlėšti pavyksta tik pavykus Jė(-80)B. Savaiame išimagnetina po valandos.



Nuodingos dujos - gyvūnams sukelia žalojantį skausmą. Debesyje žūsta visi smulkūs gyvūneliai, kurių lygis <1, ir augalai.

Pilkoji pliuža - išsyk sustingsta kietu sukaustančiu tamsiai pilku luobu. Išsivaduoti galima tą t, kai pavyksta VaB ir Jė(-70)B. Jį galima sudaužyti smūgiu, kai  $d\% + J\epsilon P > 80$ . Nepavykus daužančiojo ViB, kiekvieno sėkmingo ar nesėkmingo smūgio metu sukaustytas patiria Max30ŽT (be YŽ).

Rūgštis - žeidžia kūną ir gadina aštirus ginklus. Aštirus ginklai po pirmo also pataikymo teturi 2/3 savo Max žalos, po antrojo - vieną trečdajį (50%, kad ginklas suirs), po trečiojo - visiškai suyra. Rūgštis neutralizuoti nereikia, ji kitą t išnyksta.

Skiesta rūgštis - daro Max5ŽT skausmo, YŽ-10. Grauzia akis, dėl ko AVM-10.

Skystas metalas - karščio žala. Išsyk sustingsta, trukdydamas judesiams - AVM-d%. Aštirus ginklai gali pasidaryti nebeaštirus nuo sustingusio metalo.

Smarvė - kvėpuojantiems daro žalą - 1/5 drakono gajumo. Jie praranda sąmonę, jei nepavyksta Sv(-50)B; išlaikiusių sąmonę 1T AVM-10. Dingsta uoslė.

Sprogios dujos - sprogsta nuo menkiausios kibirkšties, darydamos drakono gajumo dydžio žalą. Atviroje vietoje, jei nėra vėjo, per 6 t būsimo sprogimo galia sumažėja 10% nuo pradinės žalos. Pučiant vėjui labai greitai išsisklaido. Sprogimo metu gali užsidegti degūs daiktai.

Stiklo atšaižos - daro kirtimo ir dūrių žalą. Veikia tik nepridengtas kūno vietas ir tas, kurios pridengtos silpnais šarvais (gynybinis priedas <20)

Šaltis - kūgiu sklindanti šalčio banga. Smulkūs augalai, stambiųjų lapai bei smulkūs gyvūneliai sušąla į ledą.

Šviesa - daro karščio žalą. Padega tamsius, degius daiktus.

Troškios dujos - kvėpuojantiems daro žalą, lygią 1/2 drakono gajumo. Jie praranda sąmonę, jei nepavyksta Sv(-40)B; išlaikiusių sąmonę 1T AVM-10.

Ugnis - ugnies žala. Padega lengvai užsidegančius daiktus.

Žaibas - elektros žala. Jei taikinys be metalo, sausas, stovi sausoje vietoje, žala bus dvigubai mažesnė. 50%, kad aplydys ir sugadins metalinius daiktus.

## PAPRASTOJO DRAKONO VYSTYMASIS

Visi iš kiaušinio išsiritę ar gimę drakoniukai sveria apie 5 kg, būna apie 1 m ilgio, apie 30 cm aukščio. Žvynuota jų oda būna pilkai žydros spalvos, jos šarvuotumas 0, bet praėjus valandai žvynai sukietėja, ir šarvuotumas padidėja iki 10.

Mityba. Jauni drakoniukai labai sparčiai auga, todėl yra labai ēdrūs. Paprastai drakoniukus iki 3 metų amžiaus maitina motina. Tačiau jie ir patys puikiai gali pramisti.

Drakoniukai būna labai vikrūs ir pakankamai stiprūs. Jie puikiai laipioja medžiais, uolų paviršiais, gerai plaukioja ir nardo. Tad jie gali ne tik susiieškoti

vabzdžių ar kiaušinių, bet ir pasigauti žuvų, graužikų, paukščių.

Trijų-šešerių metų drakoniukams būdinga litofagija - jie ima ryti randamus akmenukus, graužti retas uolienas, gerti sūrų ar mineralinį vandenį. Taip pat ima ēsti aštraus skonio ir net nuodingus augalus. Matyt, litofagija ir sukelia metamorfozė - drakonas virsta bal tuoju, sidabrinu, žaliuoju ir pan. O augalinis maistas padeda išsiugdyti atsparumą nuodams.

Suaugę drakonai minta stambiais gyvūnais. Nere-tai mėsišką maistą pajvairina augaliniu ar grybiniu. Kai kurie suaugę drakonai tebėra litofagai - ēda uolienas.

Išminčius Kin-Gs-Lejus teigia, kad drakonų polinkis rinkti brangiuosius metalus ir brangakmenius - polinkis likęs iš jų vaikystės. Jie nesąmoningai trokšta kaupti mineralus ir metalus, nors jų dažniausiai nebe-ēda.

Skraidymas. Vienerių metų amžiaus drakoniukų sparnai dar silpni, jie gali tik sklandyti. Jų sklendimo kokybė ~4 (sklęsdamas iš 1 m aukščio jis nusklendžia 4 m į tolį). Iki pusės metų amžiaus drakoniukai skraidyti nemėgina. Tačiau išmesti oran jie sugeba saugiai nusileisti.

Antrame savo gyvenimo pusmetyje drakoniukai ima sklandyti - šokinėja iš medžių, nuo uolų. Lygioje vietoje pakyla oran įsibėgėdami, nes sugeba bėgti apie 40 km/h greičiu.

Antrais gyvenimo metais sparnai sutvirtėja ir padidėja. Sklendimo kokybė gerėja - nuo 4 iki 10-15, kuri būdinga suaugusiems drakonams. Trečiais metais ima normaliai skraidyti. Baltieji Al-drakonai sklendo itin puikiai, jie gali sklandyti ištisas paras.

Alsas. Dar kiaušinyje būdamas drakoniukas jau turi alsą - jis alsuoja dujomis, kurios iš vidaus suardo kiaušinio lukštą, o drakoniukui nekenkia.

Išsiritusio drakoniuko alsa keičiasi - jis ima alsuoti smarve. Čiurkšlės ilgis ir debesies skersmuo lygūs kūno ilgiui. Smarvės poveikis toks pat, kaip ir suaugusių drakonų smarvės.

Apie 5-8 gyvenimo metus, vykstant metamorfozei, drakonas įgauna alsą, kuri liks jam visą gyvenimą.

Dauginimasis. Drakonų lytis formuojasi metamorfozės metu. Iki tol drakoniukai lyties požymių neturi, tad neįmanoma sužinoti, kas jie bus - patinai ar patelės. Daugintis gali nuo 15-20 metų.

Dėtyje būna 5-6 kiaušiniai. Drakonės juos peri savo guolyje. Guolio neturinti drakonė, kurios svoris viršija 2000 kg, gali pereiti prie kiaušgyvavedystės. Tuomet kiaušinis vystosi drakonės lytiniuose takuose, juose drakoniukas išsiritas iš kiaušinio ir gimsta.

Dar nemokančius skraidyti jauniklius drakonės į tolimas vietas perneša ant nugaros.

Metamorfozė. Penkerių-aštuonių metų drakonai patiria metamorfozė:

- keičiasi jų kūno spalva,
- susiformuoja galutinis alsas,
- dalis drakonų išmoksta garsinės kalbos (tepatiška bendrauti jie moka nuo antrų gyvenimo metų),
- įsisavina formos kerus,
- baigiantis metamorfozei dalis drakonų tampa



kūnamainiais.

Kai kurių formų drakonai garantuotai yra kūnamainiai. Drakonų lentelėje prie tų formų duomenų tai nurodyta. Kitų formų drakonai taip pat gali būti kūnamainiai (tikimybė 33%).

## DRAKONŲ KŪNAMAINYSTĖ

Beveik niekas nežino, kad kai kurie paprastieji drakonai turi ypatingą Bi gebėjimą. Jie valios pastangomis gali pavirsti humanoidais, o po to atgauti savo tikrąjį pavidalą. Keičiant pavidalą turi pasisekti Va(-20)B. Kokiu humanoidu gali pasiversti drakonas, priklauso nuo to, kokius humanoidus dažniausiai sutikdavo drakonas ir kokie jam padarė didžiausią įspūdį. Paprastai drakonai įgyja gebėjimą pavirsti ograis, gnoliais, elfais, žmonėmis.

Drakono humanoidiškas pavidalas labai konkretus. Jei, pavyzdžiui, auksinis drakonas Chryzaka pavirsta žmogumi, tai tas žmogus visada būna tokios pat figūros, tų pačių veido bruožų, su randu kairiame skruoste, bebarzdīs.

Humanoido pavidale drakonas gali išbūti iki 3 mėnesių. Po to turi atvirsti ir pabūti drakonu bent valandą.

Humanoido pavidale drakonai išlaiko savo tvermes, imunitetą, pastabumą, gajumą, gebėjimą ir įgūdį kerėti. Odos šarvuotumas sumažėja dvigubai, oda tebeturi drakono tikrosios spalvos nežymų atspalvį. Lytis išlieka ta pati. Jaunas drakonas virsta jaunu humanoidu, senas - senu ir t.t. Išlieka ir polinkiai. Gelsvažalis drakonas pakeitęs pavidalą mėgsta labai sūrų maistą, raudonasis - kaupia variokus (ir retkarčiais nuryja smulkia varinę monetą), sidabrinis - neatitraukia akių nuo paveikslų ir freskų.

Humanoido pavidalo prigimtis tokios pačios, kaip drakono. Įgūdis kautis be ginklo lygus atakai nagais. Ypatingai įtempta plaštaka daro pusę nagų žalos (bet tai triuškinimo ataka) - atrodo, lyg humanoidas būtų kovos menų meistras. Įgūdis vienrankiams ir dvirankiams ginklams vartoti vienodas, tačiau lygus trečdaliui drakono atakos nagais. Gebėjimas svaidyti ir šaudyti lygus penktadaliui atakos nagais. Išimtis - pilkieji drakonai, jų humanoido pavidalo svaidymo įgūdis (vartojant svaidyklę) lygus atakos nagais įgūdžiui.

Humanoido pavidale sugeba net alsuoti, bet alsos zonos matmenys neviršija kūno ilgio. Alsos daroma žala tokia pati.

## DRAKONAI KERĖTOJAI

Daugelis drakonų formų turi formos kerus. Juos įgyja metamorfozės metu. Jais gali kerėti 3 kartus per dieną, po to šių kerų centrai smegenyse turi pailsėti.

Trejų metų (3-ojo lygio) drakonas gauna pirmąsias žiežirbas ir ima mokytis individualių kerų. Žiežirbų ir kerų skaičius nustatomas kaip žmogaus mago, tačiau vienam lygiui gauna ne mažiau kaip 3 žiežirbas. Drakonai lengvai išmoksta visų trijų tipų kerus (ne taip kaip humanoidai kerėtojai). Apie 60% individualių kerų yra Fi kerai, apie 30% - Bi kerai, likę 10% - Psi

kerai. Šiais kerais gali kerėti, kol pasibaigia žiežirbos.

Dauguma šių kerų yra standartiniai magų, vitalistų, mentalistų kerai. Juos išmoksta automatiškai, drakoniškos nesąmoningos telepatijos dėka. Arba gali išmokti iš ritinių, kitų kerėtojų ir pan.

## KAI KURIE FORMOS KERAI

**AKMENS KLIJAI** 3L-Fi [Dujos]  
| 5xL m ; - | 1 t ; | 3 b/o |

Trys matomos būtybės (ar daiktai) prilimpa ten, kur stovi. Veikia, kai stovima ant akmens ar pats daiktas akmeninis. Priklijuoto objekto atplėšti neįmanoma.

**AUKSASIURBA** 10L-Fi [Metalas]  
| 0 ; R50m | 6 t ; | žr. |

Visas R50m zonoje esantis auksas (gabalėliai, kurių vienas matmuo >1 mm) atsiduria drakono nurodytoje vietoje, bet ne toliau kaip 5 m nuo drakono.

**BOLIDAS** 8L-Fi [Jėgos]  
| - ; - | 2 t ; 24 t | pats |

Drakonas per 2 t susitraukia į kamuolį, kurio skersmuo lygus jo aukščiui. Šis kamuolys lyg iš patrankos iššautas nuskrieja 4 km/t greičiu. Starto vietoje pasigirsta kurtinantis trenksmas, R50m zonoje daras Max 80ŽT. Nuo pagreičio drakonas žalos nepatiria. Nusitaikyti ir skriedamas ką nors numušti negali. Skriedamas bolidas pasirenka tik kryptį ir skridimo aukštį. Manevuoti praktiškai neįmanoma. Vieną kartą sukėjęs jis per 6 min. gali nuskrietti beveik 100 km. Pasibaigus skrydžiui drakonas staiga sustoja ir ima kristi.

**DUJAKŪNYSTĖ** 12L-Bi [Regeneracijos]  
| - ; - | 2 t ; 1 para | pats |

Pavykus Va(-20)B drakono kūnas virsta nematoma lakių dujų santalka, kuri gali skristi (bet nuneša stipresnis vėjas), gali sparčiai susigerti į dirvą (per 1-3 t), net į akmenį (1-10 t). Uolienu plyšiais dujinis drakonas gali keliauti 5 m/s greičiu, paprasta dirva - 2 m/s greičiu, vientisomis uolienomis - 5 cm/s greičiu. Normalų kūną atgauna pavykus Va(-30)B, pasibaigus kerų veikimui ar paveikus Kerasklaidai. Jei virsmas į normalų kūną prasideda esant uolienose, drakonas žūsta, virsdamas gleivėmis. Jei tuo metu būna dirvoje - 50% tikimybė, kad praskirs dirvą ir atgaus normalų kūną. Dujinį kūną veikia ugnis, šaltis ir magija. Labai jautrus ugnies atakoms (AM+20, žala dviguba). Dujiniame pavidale drakonas kerėti negali.

**ETENO DEBESIS** 6L-Fi [Dujos]  
| 5xL m ; R3m | 1 t ; žr. | 1 |

Zonoje nematomas etilenas susimaišo su oru. Kvėpuojančioms būtybėms AVM-5 nuo nežybaus dusulio. Atviroje vietoje be vėjo debesis išsisklaido per 2 T. Pučiant vėjui - kur kas greičiau.

Bet kokia kibirkštis debesyje (R3m) sukelia sproginimą, darantį tiek žalos, kokio gajumo buvo drakonas kerėdamas. Esantys už R3m zonos, bet R6m zonoje patiria žalą, kurios maksimumas lygus drakono gajumui.

**GARSO STRĖLĖ** 2L-Fi [Virpesiai]  
| ↑45m ; - | 0; - | 1 taikiny |  
Drakonas stipriai iškvepia, ir iš šnervių išleikia nematomas, negirdimas labai stiprus garso bangų pluoštas, veikias kaip Strėlė. Daro Max40ŽT. Tai šaudymo ataka.

**GELEŽIES ŠOKIS** 6L-Fi [Metalas]  
| 0 ; R<sub>Lm</sub> | 1 t ; - | geležiniai o |  
Zonoje esančius geležinius daiktus smarkiai pritraukia prie drakono, ir jie triukšmingai tvojasi į kietą drakono šoną. Drakonas žalos nepatiria, o geležinius ir plieninius šarvus dėvinčios būtybės patiria žalą, lyg krisdamos iš perpus mažesnio aukščio. Po to visi jie su tokia pat jėga sviedžiami atgal. Plienu šarvuoti veikėjai vėl patiria kritimo žalą: atsitrenkę į medžius, uolas ir kitas kliūtis - patiria tokią pat žalą, kaip ir atsitrenkę į drakoną, o jei tiesiog nusirita žeme, patiria dvigubai mažesnę žalą. Kerų nepaveiktas būtybes gali sužaloti skriejantys geležiniai daiktai, ginklai.

**LINKSMASIS ORAS** 3L-Bi [Dujos]  
| L×10 m ; R<sub>5m</sub> | 1 t ; 6t | kvėpuojančias b. |  
Zonoje esančias kvėpuojančias būtybes apima žaisminga nuotaika. Tie, kurie gali juoktis, ima juoktis. Veikia besikaunančius - jų AVM-20.

**MAŽASIS SAMUMAS** 12L-Fi [Jėgos]  
| 0 ; R<sub>100m</sub> | 2 t ; 6 t | visus |  
Veikia tik vietovėje, kur paviršius nuklotas smėliu. Pakyla smarki smėlio audra. Nešarvuotos būtybės patiria Max80ŽT/t, o šarvuotų šarvai praranda šarvuotumą - 20/t. Storai apsirengusios būtybės žalos pirmąjį t nepatirs, bet drabužiai, daiktamaisis virs smulkiomis skiautėmis. Per 6 t paprasti ginklai visiškai sudils. Magišku ginklų neveikia. Apie drakoną lieka S3m zona be vėjo.

**SĖKINIMAS** 6L-Bi [Aktyvumas]  
| 5×L m ; R<sub>3m</sub> | 1 t ; | visus |  
Būtybių jėga, vikrumas, sveikata sumažėja tris kartus. Nepavykus Sv(-10)B prarandama sąmonė. Prigimtis atsistato tą dieną, kai pavyksta intuityjų rungtis (bet ne tą pačią dieną).

**SKYSTAKŪNYSTĖ** 9L-Bi [Regeneracijos]  
| - ; - | 2 t ; 1 para | pats |  
Pavykus Va(-20)B drakono kūnas virsta tirštu skysčiu, kuris sparčiai susigeria į dirvą (per 1-5 t). Uolienu plyšiais skystas drakonas gali keliauti 5 m/s greičiu, paprasta dirva - 1 m/s greičiu. Normalų kūną atgauna pavykus Va(-30)B, pasibaigus kerų veikimui ar paveikus Kerasklaidai. Jei virsmas į normalų kūną prasideda esant uolienose, drakonas žūsta, virsdamas gleivėmis. Jei tuo metu būna dirvoje - 50% tikimybė, kad praskirs dirvą ir atgaus normalų kūną. Skystą kūną veikia ugnis, šaltis ir magija. Skystame pavidale drakonas kerėti negali.

**SLIDUMA** 7L-Fi [Jėgos]  
| 5×L m ; R<sub>10m</sub> | 1 t ; 6 t | visus |  
Zonoje visi paviršiai pasidaro absoliučiai slidūs. Neįmanoma stovėti, eiti, šliaužti, išlaikyti rankoje kardą

ar arklio pavadį. Visi daiktai slysta į žemiausią slidumos vietą. Atsiriša visi mazgai, lankų templės...

**SMĖLIO VIESULAS** 8L-Fi [Jėgos]  
| 5×L m ; R<sub>3m</sub> | 1 t ; 6 t | žr. |

Veikia tik vietovėje, kur paviršius nuklotas smėliu. Susidaro viesulo stulpas, kurio aukštis lygus drakono ilgiui. Nešarvuotai būtybei daro Max80ŽT per trečdalį t, po to nusiųžia ją šonan (Max10ŽT). Jei būtybė storai apsirengusi, žalos nepatirs, bet drabužiai, daiktamaisis virs smulkiomis skiautėmis. Per antrą trečdalį viesulą galima vėl nutaikyti (drakono Vi(-20)B) į kitą ar tą patį priešininką, esantį 15 m atstumu. Šarvuotai būtybei žalos nedaro, bet nugrauzia šarvų šarvuotumą - 20/per trečdalį t. Veikia tiek paprastus, tiek magiškus šarvus. Drakonas, valdydamas viesulą, gali kautis (AVM-20), bet sukurį turi matyti.

**ŠARVALITA** 6L-Fi [Metalas/Ugnis]  
| L×10 m ; - | 1 t ; ∞ | 1 o |

Šarvų sujungimuose atsiranda išlydyto lydmetalo, kuris tuoj sustingsta. Kai metaliniai šarvai dengia kojų ir rankų sąnarius, pečius, judesių AVM-d%; kai metaliniai šarvai dengia tik liemenį, tuomet AVM-d10. Daro Max30ŽT (karščio ataka). Litavimu sukaustytus šarvus nuvalyti galima karšta žaizdro ugnimi. Drakonas šiais kerais gali sutvarkyti sukaptus metalinius šarvus, bet tada kerėdamas turi priekine letena liesti juos.

**ŠIRDUŽĖ** 8L-Bi [Aktyvinimas]  
| 5×L m ; R<sub>3m</sub> | 1 t ; | visus |  
Būtybės miršta tą patį t sustojus širdžiai.

**ŠVIESOS STRĖLĖ** 6L-Fi [Šviesa]  
| ↑300m ; - | 0 ; - | 1 taikiny |

Iš drakono akių išleikia du šviesos pliūpsniai, kurie susilieja į 1 m ilgio ir 1 cm storio ryškiai šviečiančią strėlę. Pataikiusi ji daro Max60ŽT (dūrio YŽ+10). Tai šaudymo ataka.

**UGNIES SPROGIMAS** 5L-Fi [Ugnis]  
| 0 ; R(3×L)m | 0 ; - | Max30ŽT |

Drakonas tampa staiga į visas puses sklindančios liepsnos bangos centru. Liepsna visoms zonoje esančioms būtybėms daro Max30ŽT (turintys grandinius šarvus patiria +5ŽT, žvyninius - +10ŽT, plokštinius - +15ŽT, vientisus - +20ŽT). Pats drakonas patiria Max5ŽT. Tiek atakuotos būtybės, tiek drakonas gali patirti YŽ. Lengvai užsiliepsnojančios daiktai užsidega.

**VIOLETINĖ LIŪTIS** 14L-Fi [Vanduo]  
| 0 ; R<sub>500m</sub> | 3 t ; 6 t | |

Virš zonos ima telktis juodai violetiniai debesys. Diena aptemsta. Trečią t prapliumpa liūtis, kurioje šaudyti neįmanoma, nes vanduo numuša strėles, matomumas ~5 m. Visi mirkstantys daiktai išmirksta, žemė virsta klampiu purvynu, visur teka smarkūs purvini vandens srautai.

**ŽILPINANTI ŠVIESA** 10L-Fi [Šviesa]  
| 0 ; R<sub>30m</sub> | 1 t ; - | visus |

Zona nušvinta baltai violetine šviesa, kuri akina (AVM-d%). Spalvoti drabužiai nublunka. Žmonių oda įdega. Suardo visus zonoje esančius Mirazus.

## DRAKONŲ LYGIAI

Atsitiktinai sutikto drakono lygis nustatomas pagal žemiau pateiktą lentelę.

d%	Lygis
01-03	1/4
04-10	1-4
11-25	5-9
26-56	10-12
57-78	13-14
79-91	15-16
92-96	17-18
97-99	19-20
100	>20

## PAPRASTŲJŲ DRAKONŲ FORMOS

### AUKSINIS DRAKONAS

(D. draco, formā aurantiacus; Au-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Paprastai kalnuotos vietovės.

*Išvaizda.* Geltonas, kartais į rausvumą, auksinio blizgesio.

*Koviniai ypatumai.* Odos šarvuotumas -10.

Įgimti kerai - Šarvalita. Mėgsta elektros kerus. Dažnai moka gydymo kerų.

*Alsas.* Raudonos šviesos srautas (karščio žala).

*Tvermės.* Atsparus rūgščių, korozijos, elektros, šviesos, bakterinėms atakoms.

*Silpnybės.* Mėgsta aukso dirbinius, raudoną stiklą.

### BALTASIS DRAKONAS

(D. draco, forma aluminii; Al-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Molingos vietovės.

*Išvaizda.* Baltas, blizgantis. Kartais baltas matinis.

*Koviniai ypatumai.* Odos šarvuotumas -10. Oda šiurkšti lyg švitrinis popierius.

Kerinčiųjų mėgstami kerai - Ugnies sprogimas, Ugnies kamuolys (Mg 5L kerus), Šviesos strėlė.

Mėgsta elektros kerus.

Patyręs >350 ŽT/t nuo ugnies gali užsidegti (50% tikimybė) ir sudegti.

Puikiai skraido. Mėgsta skutamąsias atakas.

*Alsas.* Ugnies čiurkšlė.

*Tvermės.* Atsparus elektros atakoms.

*Silpnybės.* Mėgsta rubinus, safyrus, špinelius, turmalinus.

### BALTASIS DRAKONAS

(D.draco, forma stani; Sn-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Nežinoma.

*Išvaizda.* Blausiai melsvai pilkas. Ką tik išsinėrusio drakono žvynai balti, blizgantys.

*Koviniai ypatumai.* Elektros oda - paliestas trenkia elektra (Fi 40, Max20ŽT).

Neretai juos lydi alavinės gyvosios statulos, kurios kaunasi už drakoną. Šias statulas kartais parduoda kiems.

Sugeria nepaveikusius elektros kerus. Kiekvienas sugertas kerus leidžia papildomai alsuoti.

Mėgsta elektros kerus. Formos kerus - Šarvalita.

*Alsas.* Žaibas arba skysto metalo srovė.

*Tvermės.* Atsparus elektros, bakterijų, grybų atakoms. Jautrus šalčio kerams.

*Silpnybės.* Mėgsta mechanines konstrukcijas. Renka mechaninius žaislus. Mėgsta bronzos dirbinius.

### BALTASIS DRAKONAS

(D. draco, forma zinci; Zn-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Nežinoma.

*Išvaizda.* Baltas, silpnai melsvas, metalinio blizgesio. Kartais baltas matinis.

*Koviniai ypatumai.* Pataikius į jį ugnies ar elektros kerais žydrai plykstelė.

Nejautrus gyvačių nuodams.

Kerų atakai AM+10.

*Alsas.* Žaibas arba sprogių dujų debesys.

*Tvermės.* Atsparus korozijos, ugnies, bakterinėms atakoms.

*Silpnybės.* Mėgsta tapybą, bronzos gaminius.

### BALTASIS DRAKONAS

(D. draco, forma nitricus; N-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Bet kur.

*Išvaizda.* Baltas, žvynai pusskaidriai.

*Koviniai ypatumai.* Formos kerai - Girtuoklio dvasia (kaip mentalisto kerai, bet veikia per 100 m), Linksmais oras. Mėgsta šalčio ir augalų magiją. Kai kurie - ugnies magiją.

*Alsas.* Šaltis, smarvė arba rūgštis

*Tvermės.* Atsparus ugnies, šalčio, bakteriniams kerams.

*Kiti ypatumai.* Palei guolius, takus - vešli augmenija.

### GELŠVAŽALIS DRAKONAS

(D.draco, forma chloricus; Cl-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Akmens druskos telkiniai, kartais - sūrūs ežerai.

*Išvaizda.* Gelsvai žalios spalvos. Cl-drakonas neretai aštriai dvokia chloru, ypač jei nesena alsavo.

*Alsas.* Gelsvažalių dujų debesys arba koncentruotos rūgšties čiurkšlė.

Atsigėręs gali purkšti praskiesta druskos rūgštimi, bet to kautynėse nevartoja.

*Tvermės.* Jautrus šalčiui bei šalčio kerams, atsparus bakteriniams kerams ir rūgštims.

*Silpnybės.* Labai mėgsta akmens druską ir karališkąją degtinę. Neretai užpuola druskos krovinį vežančias gurguoles, karavanus, akmens druskos kasyklas - grobia akmens druską.

*Kiti ypatumai.* Alsavus dujomis augaliniai audeklai ir virvės pasidaro balti. Ėda akmens druską.

### GELŠVASIS ir RAUDONRUDIS DRAKONAI

(D.draco, forma phosphoricus; P-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Kalnuotos, uolėtos vietovės, kartais - kapinytai.

*Išvaizda.* Gelsvai balti ar tamsiai raudonai rudi. Raudonrudžiai įsiutę virsta gelsvai baltais. Šviesieji naktį švyti.

*Koviniai ypatumai.* Vi+10. Kaudamiesi užsi-  
liepsnoja - Ugnies oda. Tuomet kirstynių AM+10. Gali  
padegti atakuojančiųjų drabužius (Fi ataka, bet AM-  
20).

Nepatiria žalos nuo ugnies atakų. Bet jei per 1 t  
nuo ugnies turėtų patirti >200ŽT, užsidega ir sudega  
per 1-10 T.

Mėgsta ugnies ir šviesos magiją.

*Alsas.* Ugnies čiurkšlės.

50% tikimybė, kad turi alsavimą nuodingomis  
dujomis.

*Tvermės.* Jokių ypatumų.

*Kiti ypatumai.* Aplink drakono guolį, palei jo takus  
išvesėja bujoja augalai.

### GELTONASIS DRAKONAS

(D.draco, forma sulphuricus; S-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Vietovės su sieringais ežerais, šalti-  
niais, fumarolais. Kartais - prie gipso telkinių.

*Išvaizda.* Citrinos geltonumo spalvos, kartais -  
oranžinis. Neretai dvokia supuvusiais kiaušiniams.

*Koviniai ypatumai.* Jei nuo ugnies patiria >300ŽT  
per t, užsidega, ima lydėtis ir sudega per 3 T.

Kai kurie spjauo dūminio parako bombas. Nuo  
smūgio jos sprogs (be skeveldrų) ir daro Max100ŽT  
R5m zonoje. Sudaro R10m juodų dūmų debesį, kuria-  
me nieko nesimato. Bombą nuspjauna 3xL m, svaidy-  
mo ataka 30.

Kerintys visada moka nemažai gydymo kerų.

*Alsas.* Rūgšties čiurkšlės arba smarvės debesys

*Tvermės.* Jautrus ugnies kerams, atsparus bakte-  
rijų ir grybų kerams.

*Silpnybės.* Mėgsta gipso skulptūras.

*Kiti ypatumai.* Dujų debesyje pabuvoję geležiniai  
ir plieniniai ginklai pajuodoja, o augaliniai audeklai  
bei virvės pasidaro balti.

### JUODASIS DRAKONAS

(D. draco, forma ferricus; Fe-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Daug kur. Neretai - senos mūšia-  
vietės.

*Išvaizda.* Juodas, matinis.

*Koviniai ypatumai.* Kirstynių atakos AM+10.

Odos šarvuotumas +10.

Formos kerai - Geležies šokis, Bolidas.

*Alsas.* Ugnies čiurkšlė.

*Tvermės.* Jautrus korozijos atakoms. Atsparus  
ugnies ir šalčio kerams.

*Silpnybės.* Renka retus ginklus, įrankius, šarvus.

### KRIŠTOLINIS DRAKONAS

(D.draco, forma cristalicus; Si-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Kvarco smėlynai, vietovės su kvarco  
klodais.

*Išvaizda.* Tamsiai rudi. Sykį per dieną gali pasi-  
daryti skaidrūs lyg kristolas. Tačiau vidurių ir ką prarijęs  
nesimato.

*Koviniai ypatumai.* Odos šarvuotumas +10.

Nagai ir dantys daro didesnę žalą (+10ŽT).

*Pjezo oda - smūgiai bukais ginklais paprastai iš-  
muša kibirkštis, lekiančias R2m zonoje. Kibirkštys zo-  
noje esantiems daro Max10ŽT (elektros žala).*

Visada moka kerėti, o jo kerų atakos AM+10.

Formos kerai - Eteno debesys, Garso strėlė, Smėlio  
viesulas. Gali išmokti Mažąjį samumą.

*Alsas.* Kibirkščių kūgis. Toks kūgis dvigubai ilgesnis  
už kitus alsos kūgius. Alsos kibirkštys mažai pavojingos  
(Max10ŽT), bet gražiai atrodo.

Nuo kibirkščių lengvai degūs skysčiai (pvz., ben-  
zinas, eteris, eteriniai aliejai) ar sprogios dujos užsi-  
dega. Tam Si-drakonai naudoja Eteno debesį.

*Tvermės.* Atsparus ugnies, rūgščių ir šalčio kerams.

*Silpnybės.* Labai mėgsta kalnų kristolą, ametistus,  
stiklo gaminius. Neretai kaupia jų kolekcijas - ima  
duoklę ar plėšia.

### MĖLYNASIS DRAKONAS

(D. draco, forma cobalti; Co-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Kalnai.

*Išvaizda.* Tamsiai mėlynas.

*Koviniai ypatumai.* Dantys, nagai daro padidintą  
žalą (+10ŽT).

Kerintys drakonai visada moka gydymo kerų.

*Alsas.* Nuodingų dujų debesys arba magnetinis  
gūsis.

*Tvermės.* Atsparus ugnies, šviesos atakoms.

*Silpnybės.* Porcelianas.

*Kiti ypatumai.* Gerai išmano šifravimo meną.

### PILKASIS DRAKONAS

(D.draco, forma plumbicus; Pb-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Vietovės, kur yra švino rūdų.

*Išvaizda.* Tamsiai pilkas, į melsvumą, žvynai blau-  
sūs. Panorės gali pasidaryti skaisčiai baltas ar skaisčiai  
raudonas, bet tuomet žvynai būna matiniai.

*Koviniai ypatumai.* Elektros oda - paliestas trenkia  
elektra (Fi 40, Max20ŽT). Odos šarvuotumas -10.

Gerai kerai: AM+10.

Kūnamainis. Humanoido formoje puikus svaidyk-  
lininkas.

Nukautas kartais sprogs.

*Alsas.* Skysto švino čiurkšlė.

*Tvermės.* Atsparus rūgščių atakoms, mirties spin-  
duliams.

*Silpnybės.* Renka glazūruotą keramiką, bibliotekas.  
Hobis - padirbinėja brangakmenius - ypač briliantus.

*Kiti ypatumai.* Moka daug kalbų, raštingi.

### RAUDONRUDIS DRAKONAS

(D.draco, forma bromicus; Br-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Pajūris.

*Išvaizda.* Raudonai rudos spalvos, nemalonus kva-  
pas.

*Koviniai ypatumai.* Odos šarvuotumas +10.

Formos kerai - Skystakūnystė, Ramdymas (Mn 5L  
keras), Miegas (Mn 5L keras, bet veikia 3 būtybes).

*Alsas.* Dusinančių dujų debesys.

*Tvermės.* Jautrus šviesos atakoms.  
*Silpnybės.* Mėgsta jūrų dumblius.  
*Kiti ypatumai.* Jo mėsa nuodinga.

#### **RAUDONASIS DRAKONAS**

(D. draco, forma cupricus; Cu-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Kalnuotos, uolėtos vietovės.

*Išvaizda.* Žvynai lyg iš vario: ką tik išsinėrusio - rausvi, blizgantys, vėliau - raudoni.

*Koviniai ypatumai.* Odos šarvuotumas -5.

*Alsas.* Žaibas

*Tvermės.* Atsparus elektros ir ugnies atakoms.

*Silpnybės.* Mėgsta dirbinius iš bronzos, ypač skulptūras.

Ėda variokus.

*Kiti ypatumai.* Aplink drakoną - grybus naikinanti zona. Geriau deri augalai.

#### **SIDABRINIS DRAKONAS**

(D. draco, forma argenti; Ag-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Paprastai kalnuotos vietovės.

*Išvaizda.* Baltas, sidabrinio blizgesio.

*Koviniai ypatumai.* Atakuotas Šviesa pasidaro veidrodinis. Tuomet jį atakuojant kirstynėse AM-5.

Kerintys mėgsta šviesos ir elektros kerus. Visada moka gydymo kerų.

Formos kerai - Sliduma, Veidrodiniai atspindžiai (Mg 4L kerai), Šarvalita. Gali išmokti Mirties spindulius.

*Alsas.* Šviesos srautas arba žaibas

*Tvermės.* Atsparus šviesos, elektros, bakteriniams kerams.

*Silpnybės.* Sidabriniai dirbiniai, veidrodžiai. Aukso spalvos stiklas. Renka puikius portretus, peizažus.

#### **STIKLINIS DRAKONAS**

(D. draco, forma vitricus)

*Kilmės vieta.* Smėlynai.

*Išvaizda.* Įvairiaspalvis, žvynai pusiau skaidrūs.

*Koviniai ypatumai.* Aštrūs dantys ir nagai - AM+10.

Formos kerai - Akmens klįjai. Mėgsta šviesos magiją.

*Alsas.* Stiklo atšaižų kūgis arba pilkosios pliuozos čiurkšlė.

*Tvermės.* Atsparūs elektros, rūgščių, bakteriniams kerams.

*Silpnybės.* Topazai, granatai, berilai, smaragdai.

#### **VEIDRODINIS DRAKONAS**

(D. draco, forma hydrargyri; Hg-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Vietovės, kur aptinkamas cinoberis. Paskui neretai persikelia į vietoves, kur yra aukso.

*Išvaizda.* Veidrodinis - lyg padengtas skystu gyvsidabriu.

Lengvai keičia kūno formą - pralenda pro siaurus plyšius.

*Koviniai ypatumai.* Patyręs žalą nuo ginklo plyksteli ryškia šviesa.

Formos kerai - Šviesos strėlė, Žilpinanti šviesa.

Kartais spjauto mažomis granatomis - po 4 per t. Granatos sprogsta be skeveldrų, išmesdamos melsvą dūmų debesėlį, darantį Max30ŽT R3m zonoje. Granatas nuspjauna 4xL m, svaidymo ataka 20. Granatų atsarga - 3-4 serijos. Kiekviena granata gali būti spjauta į skirtingą taikinį. Spjauydamas drakonas tą ėjimą neatakuoja dantimis ir nagais.

Labai ištvermingas.

Žūdamas sprogsta.

*Alsas.* Gyvsidabrio čiurkšlė arba kaustančių dujų debesys.

*Tvermės.* Atsparus šviesos, elektros, bakteriniams kerams, jautrus - ugnies ir šalčio kerams.

*Silpnybės.* Mėgsta auksą ir stiklo veidrodžius.

*Kiti ypatumai.* Turi forminį nekovinį kerą Auksaiurba. Jo dėka susiurbia visą auksą, esantį R50m zonoje.

#### **VIOLETINIS DRAKONAS**

(D. draco, forma iodicus; I-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Pajūris.

*Išvaizda.* Violetinės ar tamsiai mėlynos spalvos, specifinis kvapas.

*Koviniai ypatumai.* ViP +10.

Kirstynėse AM+10 (nutolus nuo jūros per 20 km šis priedas dingsta).

Formos kerai - Mažasis gydymas (Vt 2L kerai), Plyksnis (Mg 2L kerai), Violetinė liūtis, Dujakūnystė.

Paprastai moka Šanką (Vt 4L kerai), Sekinimą, Širdužę.

*Alsas.* Šviesos srautas.

*Tvermės.* Atsparus elektros, bakterinėms, šviesos atakoms.

*Silpnybės.* Mėgsta jūrų dumblius.

*Kiti ypatumai.* Jo mėsa nuodinga.

#### **ŽALIASIS DRAKONAS**

(D. draco, forma chromicus; Cr-Drakonas)

*Kilmės vieta.* Nežinoma.

*Išvaizda.* Žalias, matinis.

*Koviniai ypatumai.* Odos šarvuotumas +10.

*Alsas.* Ardančių dujų debesys.

*Tvermės.* Atsparus ugnies, korozijos, rūgščių, bakterinėms atakoms.

*Silpnybės.* Mėgsta įvairius odos (šagrenės, zomšo, sajjano ir kt.) dirbinius.



## PAPRASTIEJI DRAGONAI

Forma	Tipas	Alsas	Forma	Odos šarvot.	Padidinta tvermė	AM	Suma- žinta tvermė	AM	Mėgs- tama magija	Formos kerai	Pastabos
Auksinis	Au	Raudona šviesa	S	-10	Rūgšt/Koroz Elektr/Švies Bakterijos	-30 -20 -10			Elektros Gydymo	Šarvalita	
Baltasis	Al	Ugnis	Č	-10	Elektra	-20			Ugnies Šviesos Elektros		Sudegimas. Puikiai skraido. Mėgsta skutamasias atakas
Baltasis	Sn	Žaibas Skystas metalas	Ž Č		Elektra Bakterijos Grybai	-10 -10 -10	Šaltis	+20	Elektros	Šarvalita	Elektros aura. Sugeria elektros kerus. Alavinės gyvosios statulos
Baltasis	Zn	Žaibas Sprogios dujos	Ž D		Korozija Ugnis Bakterijos	-10 -10 -10	Rūgštys	+20			Kerų AM+10
Baltasis	N	Šaltis Rūgštis Smarvė	K Č D		Ugnis Šaltis Bakterijos	-30 -20 -10			Šalčio Augalų Ugnies	Girt.dvasia Linksm.oras	
Gelsvažalis	Cl	Troškios dujos Rūgštis Skiesta rūgštis	D Č D		Bakterijos Rūgštys	-20 -10	Šaltis	+20			
Gelsvasis Raudon- rudis	P	Ugnis Nuodingos dujos	Č D						Ugnies Šviesos		Kirstynėse Vi+10 Ugnies oda Sudegimas
Geltonasis	S	Rūgštis Smarvė	Č D		Bakterijos Grybai	-10 -10	Ugnis	+10	Ugnies Gydymo		Sudegimas Bombytės
Juodasis	Fe	Ugnis	Č	+10	Ugnis Šaltis	-10 -10	Korozija	+20		Geležies šokis Bolidas	Kirstynių AM+10
Krištolinis	Si	Kibirkštys	K	+10	Ugnis Rūgštys Šaltis	-30 -20 -10				Eteno debesis Garso strėlė Smėlio smerčias	Dantys ir nagai +10ŽT Pjezo oda Kerėtojai,kerų AM+10
Mėlynasis	Co	Nuod.dujos Magnet. gūsis	D K		Ugnis Šviesa	-20 -10			Gydymo		Dantys ir nagai +10ŽT
Pilkasis	Pb	Skystas švinas	Č	-10	Rūgštys Mirties spinduliai	-10 -50			Informa- cinė		Elektros oda Kerų AM+10 Kūnamainis. Sprogsta
Raudon- rudis	Br	Troškios dujos	D	+10			Šviesa	+20		Skystakūnystė Ramdymas Miegas	Jo mėsa nuodinga
Raudonasis	Cu	Žaibas	Ž	-5	Elektra Ugnis Grybai	-20 -10 -10					
Sidabrinis	Ag	Šviesa Žaibas	S Ž		Elektra Šviesa Bakterijų	-30 -20 -10			Šviesa Elektra Gydymas	Sliduma Veidr.atspind. Šarvalita	Veidrodinis
Stiklinis		Stiklo atšaižos Pilkoji pliuža	K Č		Elektra Rūgštys Bakterijos	-40 -20 -10			Šviesa	Akmens klįjai	Dantys ir nagai +10
Veidrodinis	Hg	Gyvsidabris Kaustančios dujos	Č D		Šviesa Elektra Bakterijos	-30 -10 -10	Ugnis Šaltis	+10 +10		Skystakūnystė Šviesos strėlė Žilpinanti šviesa	Sprogsta Bombytės
Violetinis	I	Šviesa	S		Bakterijos Elektra Šviesa	-20 -10 -10			Gydymo	Plyksnis Dujakūnystė Violetinė liūtis	ViP +10 Pajūryje AM+10 Papildomi kerai
Žaliasis	Cr	Ardančios dujos	D	+10	Ugnis Rūgštys Bakterijos	-10 -20 -10					

## GĒRALAI

GĒralai - tai ypatingi magiški gĕrimai. Jie bŭna įvairiŭ rŭšiŭ, vieni pasitaiko retai, kiti - dažnai. Dažniausiai pasitaikantys gĕralai pateikti Pagrindinėse taisyklėse.

Gĕralus sugalvoja ir kuria alchemikai, o nuotykiŭ ieškotojai jais tik naudojasi.

Gĕralo rŭšį galima nustatyti sriŭbtelėjus. Vitalistui ar alchemikui tai vidutinis ar sunkus veiksmas. Kitiems atpažinti gĕralą iš skonio labai sunku. Tiesa, gĕralai turi jiems būdingus kvapus bei išvaizdą. Jei veikėjas žino gĕralo išvaizdą, atspėti, kas tai per gĕralas, nėra problema.

Gĕralo išgĕrimas žaidime užtrunka 1 t. Gĕralai dažniausiai veikia 5-10 T, bet tikrąjį veikimo laiką žino tik ŽM. Gĕralas veikia tik išgĕrus visą porciją. Nuodai veikia vos sriŭbtelėjus.

Bŭtybė, išgĕrusi antrą gĕralą, kol dar veikia anksčiau išgĕrtas, pusvalandžiui suserga. Abu gĕralai nustoja veikę. Baudos AVM bŭna įvairios. Jas pagal naudotus gĕralus nustato ŽM.

Kartais gĕralai atrodo vienaip, o veikia kitaip. Apie tai skaitykite skyrelyje "Gĕralų parinkimas".

## GĒRALŪ APRAŠYMAS

### AIŠKIAGIRDYSTĖS GĒRALAS

Gĕrikas R50m zonoje ima girdėti kitos bŭtybės ausimis. Tai Bi ataka 50. Pačios bŭtybės gĕrikas gali ir nematyti. Aiškiagirdystė nepavyks, jei tarp bŭtybės ir gĕriko bus švino sluoksnelis ar 0,5 m akmens siena.

### AIŠKIAREGYSTĖS GĒRALAS

Gĕrikas R20m zonoje ima matyti kitos bŭtybės akimis. Tai Bi ataka 50. Pačios bŭtybės gĕrikas gali ir nematyti. Aiškiaregystė nepavyks, jei tarp bŭtybės ir gĕriko bus švino sluoksnelis ar 0,5 m akmens siena.

### AKINIMO GĒRALAS

Gĕrikas apanka d10 tarpsneliŭ.

### AKMENŪ GĒRALAS

Gĕrikas tampa panašia į save akmenine statula. Odos ŕarvuotumas ir gynyba padidėja +80, Fi tvermė - +60, Bi tvermė - +120.

Statula gali judėti ir kautis, bet negali kerėti ir ŕaudyti. Jos magiški daiktai laikinai praras atakuojančią magiją.

Veikia 5-10 t.

### AKYLUMO GĒRALAS

Gĕrikas naktį mato taip pat gerai, kaip ir dieną. Dienos ŕviesoje jo rega pagerėja (ReP+40)<sup>1</sup>.

Veikia 5-10 T. Magiškoje tamsoje gĕralas nepaded.

### ANTIMAGINIS GĒRALAS

Veikia kaip Kerasklaida. Gĕriką nustoja veikti visi ankstesni kerai - Apžavai, Prakeikimai, akinimas ŕviesas

ir pan. Be to, 5 t jo neveikia ginklų magiškas (tarsi tie ginklai neturėtų magiškojo priedo). Gĕriko magiški daiktai 5 t praranda magiškumą.

### ARCHIMAGO GĒRALAS

1-5 T padidėja išgĕrusio mago galia: gajumas +d% GT, 1-R ginklo ataka AM+d50, kerų AM+40, kerų atakų prieš gĕriką AM-40. Gali naudoti ne magų kerus iš ritinių (tuomet fiasko galimybė 15%).

### AUGALŪ VADO GĒRALAS

Gĕrikas gali valdyti augalus ir augalines bŭtybes R5m zonoje per 20 m nuo savęs. Valdymo zona juda kaip nori gĕrikas. Paprastai augalai gali apraizgyti priešą, trukdyti jam judėti. Gĕrikas gali liepti brŭzgnams prasiskirti ir praleisti saviškius.

### BLAIVOS GĒRALAS

Gĕrikas iškart išsiblaivo, praina bet koks apsvaigimas, net ir magiškas. Nuima Apžavus.

### BURBULŪ GĒRALAS

Gĕrikui iš burnos kaip iš gesintuvo ima trykšti burbulų čiurkšlė. Užsičiaupus burbulai veržiasi pro nosį ir ausis. Veikia vieną savaitę. AVM-10. Veikia kaip Mažasis prakeikimas.

### CHAMELEONO GĒRALAS

Gĕrikas 5 T susilieja su aplinka: slėpimosi VM+40, sėlinimo VM+30. ŕaudymo ir svaidymo į jį AM-20.

### DAUGIKLIS

Užpylus ant daikto, ŕalia atsiranda dar du tokie daiktai (pvz., ŕarvai, skydas, palapinė). Smulkesnių daiktų (trumpų kardų, durklų, blokštų ir pan.) atsiras dar trys. Strėlių ir svaidyklės akmenų atsiras 20.

Daugiklyje pavirinus strėlės antgalį, iššauta strėlė pavirs dviem lekiančiom strėlėm (kiekvienos pataikymas tikrinamas atskirai). Dozės pakaks dešimčiai strėlių sudvigubinti.

Pavirinus durklą, 5 sėkmingi dŭriai darys dvigubą žalą (žala tikrinama atskirai). Kitų ginklų veikimo nedvigubins.

Užpylus Daugiklį ant magiško daikto, atsiras toks pat daiktas, tačiau ne magiškas.

### DIDYSIS GYDUOLIS

Išgydo 50-250 ŽT. Galima gerti trečdalį porcijos ir tuomet išgydys 10-60 ŽT.

### DIDŽIULIS

Gĕriko ŭgis padidėja du kartus. Kartu padidėja ir turimi daiktai. Kirstyniŭ AM+40, daroma žala padvigubėja. ŕaudymo ir svaidymo atstumai padidėja dvigubai. Gajumas lieka tas pats.

### DRAKONO ALSO GĒRALAS

Gĕrikas gali 3 kartus pŭstelėti kaip drakonas. Also daroma žala lygi suapvalintam gĕriko gajumui, bet ne mažesnė kaip Max50 ŽT. Alsas - tai Fi ataka 10xL. Also forma parenkama atsitiktinai (žr. skyrelį "Drakonai"). Also galia išlieka 6 val.

<sup>1</sup> Žr. "Prigimties savybės" ŕiame Priede.

### DRAKONO ODOS GĒRALAS

Gērīko oda tampa žvynuota ir tvirta lyg drakono. Spalva atitiks paprastųjų drakonų formos spalvą. Odos šarvuotumas ir tvermės bus lyg tos formos drakono.

### DUJINIS GĒRALAS

Gērīko kūnas virsta bespalviu dujų debesėliu. Visi drabužiai ir daiktai nukrenta ant žemės. Gērīkas valdo savo dujinį kūną - gali skraidyti, prasiskverbti į siaurus plyšelius. Vėjui pučiant skridimo sėkmė nustatoma pagal Veiksmų sėkmės lentelę KL-5: VM+10×(L-1). Veikėjas negali atakuoti kerais. Atakuojant gērīką paprastais ginklais AM-100. Pasibaigus gērālo veikimui gērīkas atgauna savo įprastinį pavidalą. Jei skrido - krenta žemėn.

### FOTOSINTEZĖS GĒRALAS

Išgėręs krenta be sąmonės. Atsipeikėja po 4 T, bet jau žalias: oda pasidaro žalia kaip žolė. Pakinta gērīko medžiagų apykaita: gērīkas gali nevalgyti, jei pakanka vandens ir bent dvi valandas pabūna Saulės ar kitoje ryškioje šviesoje. Ankstesnį pavidalą atgauti padeda Bi atkeikimas, Kerasklaida ar kita kerus sklaidanti magija. Drabužiai taip pat pasidaro žali. Apsivilkus naujus drabužius ar šarvus, šie per valandą pažaliuoja. Nusivilkti drabužiai per parą praranda žalią spalvą.

### GAJUMO VAGIES GĒRALAS

Gērīkas palietęs kitą būtybę pavagia iš jos Max50 GT. Paliestajam lieka ne mažiau kaip 5 GT. Normalų gajumą jis atgaus išmiegojęs ar išgėręs Poilsio gērālo.

Palietimas kautynėse - tai ataka be ginklo. Gērālas veikia 5-10 t. Pavogtieji GT padidina gērīko gajumą. Jei pavogtų GT nesunaikina patirta žala, jie išnyksta miegant.

### GAJUMO GĒRALAS

Gērīkas papildomai gauna 20-120 GT. Šie papildomi GT miegant neatsistato, o kautynėse išseikvojami pirmiausiai.

### GALIOS GĒRALAS

Veikia tik vagis, pėdsekis, bardus ir mentalistus. Veikimo laikas - 10 T. Priedai: kirstynių ir šaudymo AM+20, žala +10 ŽT, gajumas +50 GT. Prieš gērīką kerų AM-20. Vieno pasirinkto nekovinio ir nemagijos įgūdžio VM+30.

### GALŪNIŲ GĒRALAS

Gērīkui per 2 t išauga naujos galūnės, kurios išnyksta po 5-10 val. Galūnėmis galima atakuoti (1-R ginklo įgūdžiai).

d%	Galūnė	Žala
01-25	Uodega	Max30 ŽT
26-50	+2 rankos	Max15 ŽT
51-75	+2 žnyplės	Max40 ŽT
76-00	4 čiuptuvai	Max20 ŽT

Uodega, tarsi buožė, gale turi svarų bumbulą. Abi papildomos rankos gali kautis durklais ar trumpais kardais be baudų. Čiuptuvų galai aštrūs kaip peiliai. Čiuptuvai ir žnyplės išauga vietoj savų rankų.

### GELEŽINĖS RANKOS GĒRALAS

Gērīko rankos 4-10 t tampa tvirtos lyg geležis. Kautynėse be ginklo rankomis gali kautis kaip su 1-R ginklu (atakuojant ir ginantis naudojamas 1-R ginklo įgūdis). Kumštis daro dvigubai didesnę žalą.

### GELEŽINĖS ODOS GĒRALAS

Gērīko oda sutvirtėja, todėl atakuojant jį ginklu ar Fi kerais AM-20.

### GREITUOLIS

Leidžia du kartus per t atakuoti kirstynių ir šaunamais ar svaidomais ginklais. Kirstynių AM+20. Jam ginantis priešininkų kirstynių ir šaudymo AM-20 Kerėjimo greičio nepadidina. Veikia 2-20 t.

### GRIMO GĒRALAS

Gērīkas įgauna savos rūšies būtybės, į kurią žiūri, išvaizdą. Prigimtis nepasikeičia. Išvaizda išsilaiko iki 1 paros. Antra gērālo dozė išvaizdos pakitimą pratęsia dar savaitei.

Panorėjęs, jei pavyksta Va(-30)B, atgauna savo tikrąją išvaizdą. Valios bandymus galima tikrinti kas pusvalandį.

### GYDUOLIS

Veikia kaip vitalisto Mažasis gydymas, bet nukautojo neatgaivina. Išgydo 6-40 ŽT, svaigulį ar paralyžių, kai veikėjas dar gali gerti.

### GYVŪNŲ VADO GĒRALAS

Gērīkas gali 30 m atstumu valdyti 12 lygių paprastų vienos rūšies gyvūnų. Tai Bi ataka 30. Atakai pavykus, valdomi gyvūnai valdantįjį laiko savo gaujos, spiečiaus ar bandos vedliu ir gina jį nuo bet kokios grėsmės. Gyvūnai vykdydys įsakymus, neprieštaraujančius jų prigimčiai. Liepus nusižudyti, valdomieji išsilaisvins nuo gērīko valdžios ir bus jam priešiški.

Pasibaigus gērālo poveikiui gyvūnų elgesį reikia tikrinti pagal lentelę KL-1.

### INFRAREGOS GĒRALAS

Gērīkas 1-5 valandoms įgauna infraregą ir gali matyti 20 m tamsoje. Jei būtybė infraregą jau turėjo, tai ima matyti dukart toliau.

### IZOLIACIJOS GĒRALAS

Gērīko tvermė elektros atakoms ir drakono alsiu žaibais padidėja (AM-30). Žala sumažėja 5×L ŽT, bet ne mažiau kaip 1 ŽT.

### KALBŲ GĒRALAS

Gērīkas susikaupęs ir galvodamas apie matomą būtybę išmoksta jos kalbą.

### KANZAZAS

Išgėręs iškart atsiduria gimimo vietoje.

### KARALIAUS MIDO GĒRALAS

Bet koks metalas virsta auksu gērīkui vos palietus. Po 1-10 valandų metalas atgauna savo ankstesnį pavidalą. Paliestas tikras auksas visam laikui virsta švinu. Magišku daiktų metalas ir metalo gabalai sunkesni už 4 kg nepaveikiami. Veikia 1-4 T.



### KARIO GALIOS GĒRALAS

Veikia tik karius. Veikimo laiks - 10 T. Priedai - kirstynių ir šaudymo AM+20, žala +20 ŽT, gajumas +100 GT. Prieš gēriką kerų ataka AM-20.

### KERŲ TRIKDYMO GĒRALAS

Gērikas 1-4 dienas trukdys kerėti R45m zonoje: AM-30 visiems kerams, fiasko tikimybė 10%.

### KNYGLIAUS MAGIŠKASIS GĒRALAS

Gērikas tą parą gali panaudoti 3 mago, vitalisto, nekromanto ar kitokius kerus iš ritinių. Supranta tų kerų tekstą bet kuria kalba. Fiasko tikimybė 15%.

### KOROZIJOS RANKOS GĒRALAS

Gērikas gali rankos palietimu ardyti metalą ir akmenį. Gēralas veikia 2d10 t. Rankos palytėjimas ardo, nori gērikas ar ne. Palytėjimas per 1 t suardo apie 10dm<sup>3</sup> (litrų) metalo. Akmuo yra du kartus lėčiau. Paliesdamas gērikas gali gręžti skylės sienose, kurti skulptūras, daryti laiptelius stačioje uoloje ir t.t.

Magiškų daiktų Korozijos ranka gali neveikti - tikimybė, kad neveiks, lygi to daikto magiškumo priedui, padaugintam iš 4. Jei magiškumo priedas nenurodytas, ŽM nustato tikimybę savo nuožiūra. Magiško daikto atsparumas nustatomas tik pirmo palietimo momentu. Pvz., dvorfas Dle-Niras, išgėręs Korozijos rankos gēralo, paima į ranką magišką kardą +10. Tikimybė, kad kardas nesuiris lygi 40%. Jei d% išmetama mažiau už 40, vadinasi, kardas tapo atsparus Korozijos rankai visiems laikams.

### KŪNAMAINIS GĒRALAS

Gērikas sykį per T gali keisti kūno formą. Kūno masė kiekvieną kartą keičiasi ne daugiau kaip 20%. Pasiversdamas magišku gyvūnu įgauna jo išvaizdą, bet neturi magiškų sugebėjimų. Virstant nuodinga būtybe, 50% tikimybė, kad turės nuodus. Atakų ir veiksmų įgūdžiai kaip būtybės, kuria pasivertė, bet ne daugiau kaip 20 didesni už jo nuosavus.

Pasivertimas tuo lengvesnis, kuo dažniau gērikas yra matęs būtybę, į kurią jis nori pasiversti (žr. lentelę). Pasivertimas pavyksta pasisekus VaB.

Būtybę matė	Bauda valios bandymui
kasdien	0
>20 kartų	-10
10-20 kartų	-30
2-10 kartų	-50
1 kartą	-70
Apie ją girdėjo	-85

### KŪRIMO SKYSTIS

Išgėrus - jokio efekto. Išpylus ant žemės baloje atsiranda tam tikras nemagiškas daiktas. Tas daiktas dažnai būna nupieštas ant buteliuko. Paprastai kuriami grioždiškų daiktų skysčiai, kad nereikėtų su savim tampyti kopėčių, valtys, plokštinių šarvų, balistos.

### KVAPAGĒRIS GĒRALAS

Gērikas 5-10 val. praranda kūno ir daiktų kvapą. 20% tikimybė, kad gērikas įgaus norimą kvapą.

### LAUKINIO MENTALISTO GĒRALAS

Tai labai retas gēralas. Psi kerų neturinti būtybė įgauna Psi ataką 5xL, 1-3 atsitiktinius Psi kerus ir 10-35 žiežirbas. 2 dienas negali gerti kitų gēralų, išskyrus gyduolius. Psi sugebėjimai išsilaiko 1-5 mėnesius, tačiau gēralo dėka gautos žiežirbos po miego neatsistato.

### LEVITACIJOS GĒRALAS

Gērikas gali kilti aukštyne ar leistis žemyn. Horizontaliai judės tik į kairę nors atsispirdamas, vėjo nešamas ar kieno nors tempiamas. Vertikalus greitis iki 8 m/t. Gali pakelti krovinį, ne sunkesnį už save.

### LOBIŲ IEŠKOTOJO GĒRALAS

Susikaupęs gērikas sužino kryptį ir atstumą iki didžiausio lobio, esančio R100m zonoje. Lobiai vertės ir turinio nesužino.

### MAGIN BLO

1-5 T gēriko nežeidžia ginklų magija: žala jam bus kaip nuo paprastų ginklų.

### MAGIŠKŲ DAIKTŲ SKYSTIS

Paragavus Max10 ŽT. Užpylus ant ginklo ar šarvų jie vienai parai tampa magiškais (pagal Magiškumo lentelę TL-7). Porcijos užtenka skydai ar šarvams, 2 1-R ginklams ar 1 dvirankiui, 4 durklams ar 15 strėlių.

### MAGIŠKŲ ŽIRNIŲ SKYSTIS

Išpylus jį ant bet kokio kieto paviršiaus atsiranda lėkštė labai skaniai kvėpiančių gundančių žirnių. Tačiau jų valgyti neįmanoma - jie raičiojasi. Po 1-5 T žirniai prapuola. Išgėrusi šio skysčio būtybė 1-5 valandoms susergera, nes žirniai raičiojasi po skrandį (AVM-40).

### MAGNETINIS GĒRALAS

Gērikas ima traukti visus geležinius ir plieninius daiktus, sveriančius iki 20 kg ir esančius <6 m. Aštrūs ir smailūs daiktai gali sužeisti (ataka 20). Veikia 5-20 t. Gēriką atakuojant plieniniais ginklais AM+20. Bet po pirmo smūgio ginklas prilimpa kaip prie geležinės statulos.

### MAGO GALIOS GĒRALAS

Veikia 10 T tik magus. Priedai: kerų AM+20, kerų ir durklo žala +10 ŽT. Prieš gēriką kerų AM-40. Gērikas gauna papildomai L<sub>Mg</sub> žiežirbų.

### MAGO TRAUKTINĖ

Išgėręs jos kerėtojas įterpia į daiktą trejus kerus: galvodamas apie konkretų veikėją ir tam tikrus kerus spaudžia rankoje "užtaisomą" daiktą. Fi kerai taip perkeliama į metalinius daiktus, Bi - į organinius, Psi - tik į odinius ar kaulinius. Kartu kerėtojas perkelia ir tiek savo žiežirbų, kiek reikia tiems kerams. Pvz., magas "užtaiso" durklą viena Šviesa ir dviem Mago strėlėm. Tokį daiktą su įterptais kerais ir žiežirbomis gali naudoti tik tas žmogus, dvorfas ar kt., kuriam kerai buvo skirti. Kerint sėkmė tikrinama pagal veikėjo kerų ataką. Jei kerai nepanaudojami per tris paras, jie išnyksta.

### MAGO VYNAS

Gērikas išsyk prisimena vienerius tą dieną naudotus kerus ir atgauna tiems kerams reikalingas žie-

žirbas. Tuos kerus turi panaudoti per 1 parą. Jei nepanaudos, ar panaudos juos beprasmiškai - patirs tų kerų žalą.

#### MAIŠYMO GĖRALAS

Gėralas saugo nuo gėralų sąveikos. Paprastai kol dar veikia pirmasis gėralas, negalima gerti antrojo, nes gėrikas apsinuodija (AVM-50). Išgėręs Maišymo gėralo per kitus 8 t gali išgerti 2 gėralus, kurie netrukdyt vienas kitam ir nepakenks gėrikui.

#### MANDAGUMO GĖRALAS

Gėrikas 10 dienų bus puikių manierų, jis trokš būti mandagus ir paslaugus. Visiems sutiktiesiems jis bus labai malonus. Kautis neatsisako, bet niekuomet neatakuoja pirmas, ypač damos.

#### MAŽOJO PRIKĖLIMO ESENCIJA

Apipylus lavoną ar jo likučius esencija audringai garuoja. Garai atgaivina ne seniau kaip prieš 2 valandas žuvusią būtybę. Gajumas atsistato iki 5 GT, sąmonę atgaus po miego, kaip prikėlus Mažuoju gydymu.

Esencija atgaivina ir suakmenėjusias, sustiklėjusias ar suledėjusias būtybes, užkerėtas ne seniau kaip prieš pusę metų.

#### MAŽOSIOS ANABIOZĖS GĖRALAS

Gėriko gyvybiniai procesai 30-čiai dienų labai sulėtėja. Per tą laiką išgyja visos žaizdos, neveikia nuodai. Gėralo veikimą nutraukia Kerasklaida ir Siurba.

#### MAŽYLIS

Gėrikas susitraukia iki 10 cm aukščio, todėl negali sužeisti ginklu padaro, aukštesnio už 30 cm. Slepantis VM+100, sėlinant VM+80. Gajumas sumažėja tiek kartų, kiek ir ūgis, bet nebus mažesnis už 20 GT. Iš gynybos atimamas kovos įgūdis.

#### METALO NEPAISYMO GĖRALAS

Gėriko ir jo nemetalinių daiktų nebeįkerta metaliniai ginklai: jie nežeisdami kiaurai prašvilpia per kūną. Metaliniai šarvai nesilaiko ant kūno. Gėrikas gali kiaurai praeiti pro metalines duris. Veikia 4-9 T.

#### MIGDANČIO ALSO GĖRALAS

Porcijos pakanka vienam alsui. Gėrikas iškvepia 4 m ilgio, 2 m pločio migdančių dujų debesį. Tai Bi ataka 40 prieš oru kvėpuojančias 1-7 lygių būtybes. Alsas išlieka 3 val.

#### MIGLOS VANDUO

Tai panašus į drumstą vandenį gėralas. Išgėrus - jokio efekto. Išpylus ant žemės (ne grindų) iš 1 m aukščio ar aukščiau, susidaro R15 m miglos debesis, kuriame matoma ne toliau kaip per ištiestą ranką, nesklinda kvapai ir garsai, kirstynių AM-40, o šaudymo AM-150. Debesis laikosi 1-4 T. Jį gali nupūsti vėjelis, tačiau debesis jis neišsklaido.

#### MILŽINO GALIOS GĖRALAS

Gėriko kirstynių AM=2d%, o daroma žala padidėja dvigubai. Gėrikas gali svaityti didelius akmenis (20/40/60/120 m), kurie darys Max120 ŽT.

Neveikia jei gėrikas turi magiškų daiktų, didi-

nančių jėgą ar kirstynių ataką (pvz., Ogro pirštines, ginklų su magiškumo priedais).

#### MINČIŲ SKAITYMO GĖRALAS

Gėrikas ima girdėti 20 m atstumu esančios protingos būtybės (bet ne nemirėlio) mintis, jei 1 T kaupė dėmesį ta kryptimi. Tai Psi ataka 40. Mintis jaus net per 0,5 m storio uolą, bet jas ekranuos net ploniausias švino sluoksnelis.

#### NARSOS GĖRALAS

Palengvėja kirstynių atakos (AM+VaP). Jei VaP<0, atakos metimai be priedo. Padidėja tvermė siaubo ir skausmo atakoms (AM-30). Veikia 1 parą.

#### NEMATOMUMO GĖRALAS

Gėrikas ir visi jo nešami daiktai tampa nematomais. Išgėrimo metu ant jo buvę ar turėti gyvi organizmai (blusos, erkės, augalų sėklos ir pan.) lieka matomi. Gėriko paimti daiktai tampa nematomais, paliesti - vėl matomais. Gėrikas taps matomu, jei atakuos ginklu ar kerais arba jį palies būtybė, stambesnė už musę.

#### NEMIRĖLIŲ VADO GĖRALAS

Gėrikas gali valdyti iki 20 lygių nemirėlių. Tai Bi ataka 100. Valdomi nemirėliai nepuola vienas kito net įsakyti. Po 10 T, gėralui nustojus veikti, nemirėliai atakuoja gėriką.

#### NUODADANTIS GĖRALAS

Gėrikui išdygsta nuodingi dantys. Ataka jais lygi 1-R ginklu ir atakos be ginklo įgūdžių vidurkiui. Žala Max20 ŽT, nuodai labai stiprūs, mirtini, darantys Max50 ŽT. Veikia 5-20 t.

Būtybė, nors kartą gėrusi Nuodadantį gėralą, visiškai atspari šiems nuodams. Jos imunitetas padidėja +10. Dar kartą išgertas gėralas imuniteto nebedidina.

#### PILKOJO SNAUDULIO GĖRALAS

Gėralas leidžia apsimesti negyvu. Gėrikas 1-30 t užmiega ir atrodo lyg negyvas, oda papilkėja. Gėralo veikimo metu gėriką pažadinti gali tik Kerasklaida.

#### POILSIO GĖRALAS

Gėrikas pasijunta lyg išmiegojęs 8 val. Atsistato gajumas ir žiežirbos.

#### POJŪČIŲ GĖRALAS

Gėralas leidžia įgyti norimos būtybės norimą pojūtį - erelio regą, šuns pėdsekio uoslę ar pelėdos klausą. Išgėrus reikia susikaupti ir pagalvoti, ko nori. Veikia 2-10 val.

#### POŽEMIŲ ŽINOVO GĖRALAS

1-3 įgūdžiai padidėja +50 (žr. lentelę). Veikia 4-9 val.

d%	Įgūdis
01-20	aptikti tunelius, landas
21-40	rasti maisto ir vandens
41-55	rasti pasaulio šalis po žeme
56-70	jausti gylį
71-80	rasti judamas sienas
81-90	aptikti pavojingas vietas
91-00	aptikti spąstus požemiuose

### **PRAKEIKIMO GĒRALAS**

Gērīko kūnas pasīkeīčia ŽM nuožiūra.

### **PRIEGLOBSCĪO GĒRALAS**

Papylus ant žemės atsiranda R30m oazē su tvenkiniu, į kurį krenta nedidelis kriokliukas. Oro temperatūra apie 20°C. Oazē išsilaiko 5-10 val.

### **PRIEŠDUJINIS GĒRALAS**

Gērīko neveikia erzīnantys kvapai, smarvė. Dujų atakų (drakonų alsų, dujīnių spąstų, smarvės kerų) prieš gērīką AM-50.

### **PRIEŠSPEIGINIS GĒRALAS**

Gērīko 10 T neveikia natūralus šaltis (sniegas, kruša, arktinis vėjas, ledinis vanduo ir pan.). Šalčio atakos prieš jį AM-40.

### **PRIGIMTIES GĒRALAS**

Išgėrus visam laikui gali padidėti gērīko prigimtis. Žaidėjas iš naujo meta visas prigimties savybes. Jei iškritusi prigimtis didesnė už turėtą, įrašoma naujoji vertė.

### **PRIGIMTIES PRIEDO GĒRALAS**

Būna jėgos, vikrumo, proto, intuicijos, valios arba žavimo gērīalai. Laikinai padidėja gērīko prigimtis (žr. lentelę).

d%	Prig. priedas	Trukmė
01-25	+5	1 dienai
26-55	+10	12 val.
56-80	+15	6 val.
81-95	+20	3 val.
96-00	+25	1 val.

### **PROFESIJŲ KAITOS GĒRALAS**

Vienai parai gērīkas įgyja pasirinktos profesijos pradinius įgūdžius. Jei, pvz., pasirenkama vitalisto profesija, prisideda ne tik pradiniai vitalisto įgūdžiai, bet įgaunami ir kerėjimo iš vitalistų ritīnių ir nemirėlių nuginimo sugebėjimai. Kol veikia gērīalas, galioja ir naujosios profesijos tabu.

### **RAUDONASIS PRIKĒLIMO VANDUO**

Tai bespalvis, paprasčiausią vandenį primenantis eliksyras. Jis veikia tik suaktyvintas: įlašinus šviežio kraujo suputoja ir nusidažo skaisčiai raudonai. Taip paruoštas gērīalas išlieka veiksmingas savaitę. Juo apipylus žuvusį, šis atsigaus, jei eliksyras buvo suaktyvintas žuvusiojo krauju.

### **ROMUMO GĒRALAS**

Visi gyvūnai, net protingi, aplink gērīką R30m zonoje tampa mažiau agresyvūs (elgesio metimas +3). Tai Bi ataka 100. Užpulti ginasi ir atakuoja, bet praranda iniciatyvą. Gērīko elgsena nesikeičia.

### **RUPKĒS GĒRALAS**

Gērīko oda išsyk pasidengia šimtais karpūčių, kurių viršūnėlės išskiria aitrų skystį. Šios išskyros neveikia gērīko, bet šiam palietus degina kitas būtybes kaip labai stiprūs nuodai (Max40 ŽT ir svaigulys AVM-10). Naudojamas atakoms be ginklo sustiprinti. Veikia 1-3 val.

### **RYŠKALAS**

Nepasireiškia, kol neišgeriamas antras gērīalas. Antrasis gērīalas veiks dvigubai ilgiau ir stipriau. Ryškalas veikia 12 val.

### **SAUGOS GĒRALAS**

10 t apsaugo gērīką nuo tam tikros rūšies atakų. Išgėrus reikia susikaupti ir 1 t galvoti apie tam tikras atakas (pvz., aštrių ginklų, skausmo, ugnies, dujų ir pan.). Tuomet tokių atakų žala sumažės dvigubai.

### **SIURBOS GĒRALAS**

Gērīkas palietęs būtybę (kautynėse tai ataka be ginklo) gali sumažinti jo gajumą Max60 GT arba du kautynių ar magijos įgūdžius po 20 taškų. Tai Bi ataka 80. Išsiurbtas gajumas ar įgūdžiai persiduoda gērīkui. Išsiurbtasis juos atgauna, o gērīkas praranda po 2 T. Kautynėse prarastas gajumas atsistato tik miegant. Mažasis gydymas ir Gyduolis čia nepadės. Išsiurbus paskutinį gajumą auka miršta. Tokio žuvusiojo negali prikelti Mažasis gydymas.

### **SKRAIDUOLIS**

Gērīkas gali kyboti ore ar skristi 50 m/t greičiu, bet ne toliau kaip 3 km nuo pakilimo vietos. Skrisdamas gali gabenti krovinį, kuris sveria ne daugiau už jį patį. Skrendančiojo gynyba skaičiuojama pridedant ne ViP, o InP arba PrP.

### **SKYSTUOLIS**

Gērīkas ir visi jo nešami daiktai virsta 5 litrais skystio, panašaus į vandenį. Skystas gērīkas gali pratekti pro plyšius, po durimis, slėptis tvenkinyje ar dirvoje. VM priedus nustato ŽM. Kerų atakų prieš skystą gērīką AM-10. Aštrūs ginklai žalos nedaro, o buki daro tik trečdalį.

### **SVEIKO PROTO GĒRALAS**

Išgydo bet kokius psichinius sutrikimus. Suardo Apžavus, Gąslą ir kitus panašius Psi kerus.

### **ŠAMANO GĒRALAS**

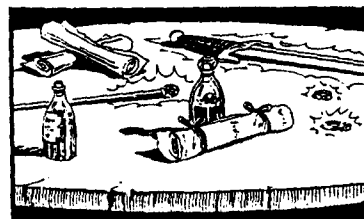
Pasikeičia gērīko rega: 2-10 valandų gērīkas mato magiškus daiktus ir būtybes švytinčius melsvai. Nematomos būtybės ir tie, kuriuos veikia kerai ir neseniai išgerti gērīalai, švyti žalsvai.

### **ŠEŠĒLIO GĒRALAS**

Gērīko kūnas ir daiktai prapuola, tik ant žemės ar sienos lieka šešėlis. Toks šešėlis gali tapti praeinančios pro šalį būtybės šešėliu ir sekti paskui, net jei būtybė į visiškai tamsų požemį ar pasislėps Saulė.

Šešėlis atakuoti negali. Jo tvermės padidėja iki 200/150/100. Gērīalo poveikiui pasibaigus (po 1-25 T) gērīkas vėl atgauna savo kūną.

Šį gērīalą labai vertina šnipai ir sekliai.



### ŠLIUŽŲ MEILUŽIO GĖRALAS

Gėrikas ima skleisti kvapus, kuriuos jaučia tik šliaužiojantys padarai - gyvatės, kirminai, lavoniniai rėplos, sraigės ir pan. Šliužai susirenka aplink gėriką ir nesitraukia nuo jo nė per žingsnį. Šliužai neatakuoja. Gėralui nustojus veikti (po 1-10 T), šliužai neatakuos dar 5 min.

### ŠMĖKLOS GĖRALAS

Gėrikas, bet ne jo drabužiai ar daiktai, gali praeiti pro kietus daiktus lyg šmėkla. Nemažiški ginklai jo neveikia. Šmėklos būsenoje gėrikas gali kerėti, bet fiasko tikimybė 15%.

### ŠVIETALAS

Šis gėralas būna ilguose buteliukuose, kuriuose telpa iki 8 dozių. Išgėręs patiria Max50 ŽT. Švietalo galia pasireiškia juo apipylus kokį daiktą, kuris ima švytėti lyg nuo šviesos kerų. Daiktas šviečia 5-15 T. Švytėjimas šaltas, negėsta įvairiose dujose ar po vandeniui.

### TEISYBĖS GĖRALAS

Skirtas tardymui. Tai Psi ataka 60. Gėrikas 1-4 T nemeluodamas atsako į visus jam užduotus klausimus.

### TELEPORTACIJOS GĖRALAS

Būna hermetiškai uždarytose metalinėse gertuvėse. Gėralą reikia išgerti po truputį sriubčiojant per 3 T. Po to gėrikas gali teleportuotis 150 km į vietą, kurią gerai įsivaizduoja. Jei norima vieta toliau kaip 150 km, gėrikas priartės prie jos per 150 km.

### UŽRAKTŲ SKYSTIS

Šis skystis būna tepalinės formos odiniuose buteliukuose po 10-20 porcijų. Pro mažiausią skylutę įšvirkštus į užraktą, šis pats atsirakina, jei pavyksta Pr(-10)B.

### VAIVORYKŠTINIO TILTO GĖRALAS

Gėrikas prieš save pamato vaivorykštinį spalvų sūkūrį. Susikaupęs turi 8 t galvoti apie tiltą. Ir tada pasirodo vaivorykštinis 1,5 m pločio, iki 100 m ilgio tiltelis. Jis išlaiko iki 3500 kg svorį ir lieka stovėti tol, kol neišsklaidomas kerais ar nesulūžta nuo per didelio svorio.

### “VALGAU NEŽIŪRIU” GĖRALAS

Išgėręs šio saldaus gėralo 3 paras gali valgyti bet kokį maistą - net užnuodytą ar užkrėstą ligomis. Imunitetas apsaugo nuo bet kokių nurytų nuodų ar ligų sukėlėjų.

### VAMPYRO GĖRALAS

Gėriko kūnas šiuropiai pakinta: per 1 t jis labai skausmingai (Max50 ŽT) keičiasi ir pasidaro panašus į vampyrą. Jis gali įgauti dujinį pavidalą, pavirsti didžiuoju šikšniu, per 1 t regeneruoti 15 GT. Dujiniame pavidale jo neveikia atakos paprastais ginklais. Tačiau negali apžavėti, siurbti, kviesti gyvūnų. Jo nukautos būtybės nevirsta vampyrais. Šviesa ir tekantis vanduo tokio vampyro neveikia.

Tai labai retas alchemikų-nekromantų gaminamas gėralas.

### VEIDRODINIŲ AKIŲ GĖRALAS

Tai tirštas sidabro spalvos blizgantis skystis. Išgėrus akių baltymai, rainelė ir vyzdys įgyja veidrodinį blizgesį. Gėrikas mato normaliai. Jį atakuojant žvilgsnio kerais AM-60. Veikia 10 T.

### VEIDRODŽIO GĖRALAS

Gėrikas, jo apranga, šarvai, skydas pasidaro veidrodiniai. Paviršiai ima atspindėti aplink esančius daiktus, žmones ir kitus padarus. Prieš gėriką kirstynių, šaudymo ir kerų AM-30, o šviesos ir karščio AM-60.

### VITALISTO GALIOS GĖRALAS

Veikia 10 T tik vitalistus. Priedai: kerų AM+20, kerų ir ginklų žala +15 ŽT, kirstynių ar svaidymo AM+20. Prieš gėriką kerų AM-40. Gauna papildomai  $L_v$  žiežirbų. Nemirėlius varo lyg trimis lygiais aukštesnis vitalistas.

### ZOMBIO GĖRALAS

Gėrikas išvaizda ir kvapu 1-5 val. pasidaro panašus į zombį. Jo neveikia nuginimas, jis išsaugo visus savo įgūdžius ir tvermes. Įgyja nemirėlio regą. 80% tikimybė, kad nemirėliai palaikys jį zombiu.

### ZORBO PIRŠTŲ GĖRALAS

Buteliuke būna tik 1 dozė. Šarvų nedėvintis gėrikas įgauna paliesto daikto šarvuotumą, bet tai negali būti jo ar kitos būtybės turimas daiktas. Atakos ginklu prieš jį susilpnės: palietus žemę AM-5, palietus medį - AM-10, palietus metalą - AM-30, palietus akmenį - AM-40.

### ŽAIBAŽMOGIO GĖRALAS

Gėrikas ir visi jo nešami daiktai įgyja miglotą humanoidiškos formos elektrinį kūną, kuris išsilaiko 2d10 t, gali lėkti 1000 m/t. Kiekvieną t gali atakuoti (ataka be ginklo) R30m zonoje esančias būtybes. Jų gynyba bus 5. Kiekviena žaibažmogio paliesta būtybė patiria Max60 ŽT nuo elektros. Per t gali atakuoti 1-10 skirtingų būtybių.

25% tikimybė, kad žaibažmogis nepažins saviškių ir juos atakuos.

Žaibažmogio gynyba nuo kirstynių ir šaudymo/svaidymo ginklų 200. Šaudant į jį serijomis ar salvėmis (>10 šūvių/t) pataikymo tikimybė normali, ginklai daro triskart mažiau žalos. Neveikia elektros, ugnies, šviesos kerai.

### ŽALUMOS GĖRALAS

Gėrikas virsta žaliu lapuotu krūmu stora žieve. Miške ar krūmynuose šis krūmas beveik niekuo nesiskiria nuo ten augančių. Krūmą atakuojant ginklu gynyba 25, žala - pusinė. Veikia 2d10 dienų.

Apie 10% tikimybė, kad krūmas stipriai įsišaknys ir atvirsti atgal pavyks tik nustojus veikti gėralui. Neįsišaknijęs krūmas gali atvirsti kada nori - pavykus VaB.

### ŽMONIŲ VADO GĖRALAS

Gėrikas gali per 20 m valdyti 6 lygius žmonių ar kitų protingų humanoidų, bet būtina vienos rūšies. Tai Psi ataka 30. Atakai pavykus valdomi humanoidai

valdantįjį laiko geriausiu savo draugu ir gina nuo bet kokios grėsmės. Jei valdantieji supranta gėriko kalbą, jie vykdys jo įsakymus. Įsakymai turi skambėti draugiškai, neprieštarauti valdomojo būdai. Liepus nusižudyti bandys nusižudyti, jei įsakiusysis laimės VaR. VaR laimėjęs žmogus išsilaisvins ir prisimins, kad jam liepė nusižudyti.

## GĖRALŲ PARINKIMAS, BIRZGALAI

Žaidimo Meistras gėralus gali parinkti:

a) visiškai atsitiktinai, pagal Atsitiktinių gėralų lentelę;

### ATSITIKTINIAI GĖRALAI

d%	Gėralų grupė
01-16	Atakos
17-35	Gajumo
36-47	Gynybos
48-57	Informacijos
58-63	Magijos
64-69	Maskuotės
70-78	Transformacijos
79-84	Daiktų skysčiai
85-92	Kūniniai ypatingieji
93-96	Sielamainiai
97-00	Transporto

b) tam tikros grupės gėralą (pvz., veikėjas, turėdamas Norų vykdymą, užsinorėjo ko nors stiprinančio ataką. Tuomet ŽM Gėralų lentelėje žiūri skyrelį "Atakos gėralai");

c) konkretų gėralą - jei bus skaitęs gėralų aprašymus.

Nustačius gėralą, reikia patikrinti, ar tai nėra birzgalas - sugadintas gėralas. Vėl metamas d% ir jei iškrinta:

- 90-93 nuodingasis birzgalas
- 94-95 nesutamantis birzgalas
- 96-00 apgaulės birzgalas

Paragavus birzgalų atpažinti negalima.

### Nesutapimo ir nuodingieji birzgalai

Nesutampančius ir nuodinguosius birzgalus pagamina alchemikai nemokšos. Birzgalai atrodo vienaip, o veikia kitaip. Todėl Gyduolis gali veikti kaip Greituolis ar Burbulų gėralas. Dar liūdniau išgerti nuodingojo birzgalo. Skoniui, kvapui, išvaizda jis primena tikrą gėralą. Pirmą t veikejas nieko nejaučia, o kitą t patiria žalą (maksimalią žalą nustato ŽM).

### Apgaulės birzgalai

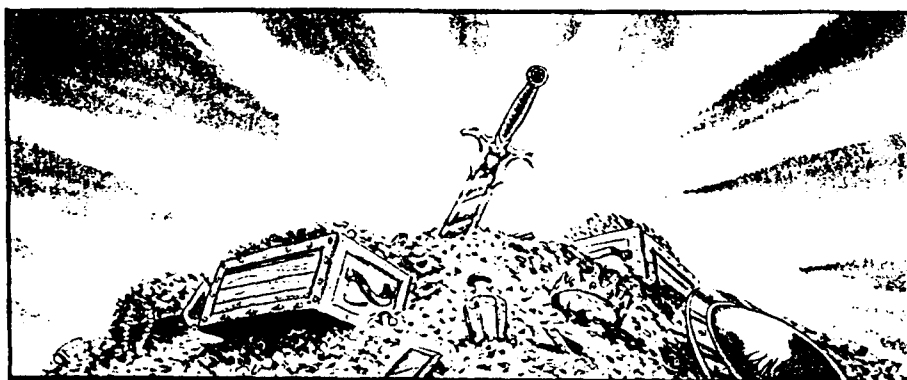
Apgaulės birzgalai išvaizda, skoniui ir kvapui taip pat primena normalius gėralus. Apgaulės birzgalais tampa geri, puikiai išvirti gėralai. Kalta magija. Jei netoli gėralų bus daug magiškų daiktų, jų magija gali vieną kitą gėralą paversti birzgalu. O kartais pakanka vieno, bet labai galingo, magiško daikto įtakos. Magijos sugadintas gėralas ima veikti atvirkščiai.

Birzgalas Gyduolis gali padaryti Max35 ŽT, Akylumo birzgalas pablogins regą, todėl veikėjo AM-40, o jį atakuojant ginklais AM+40. Išgėrus Romumo birzgalo aplink veikėją R30m zonoje esantys gyvūnai ims pulti (elgesio metimas -3). Kvapagėris birzgalas privers veikėją smarkiai dvokti, todėl jo draugai negalės prieiti arčiau kaip per 30 m. Arba veikėjas ims taip skaniai kvėpėti, kad prie jo bėgs visi artimiausi plėšrūnai. Levitacijos birzgalo išgėręs veikėjas ne tik kad negalės levituoti, jis vos vos vaikščios, nes ims svirti 2-3 kartus daugiau...

Tiesa, jei birzgalu virsta gėrikui žalingas gėralas, tuomet birzgalas gali veikti ir naudingai. Akinimo birzgalas gali suteikti Infraregą ar Ultraregą, o Magnetinis birzgalas gali imti stumti nuo kūno geležinius ir plieninius daiktus, todėl veikėjas vargiai įstengs išlaikyti tokius daiktus. Tiesa, jį atakuojant geležiniais ginklais AM-100.

Žaidimo Meistras teks pasukti galvas, kol sugalvos, kaip veikia magiškų gėralų porininkai birzgalai.

Gėralų lentelėse naudojami šie sutrumpinimai:  
 A - rodo, ar gėralas skaidrus (S) ar neskaidrus (N);  
 B - rodo gėralų intarpų tipą. Gėrale gali plaukioti matomi, bet geriant nejaučiami intarpai: kibirkštys (K), dalelės (D), siūlai (S) ir burbuliukai (B).



## GĖRALAI

d%	Gėralas	A	Spalva	B	Intarpų spalva	Kvapas
<b>1 - 16 Atakos gėralai</b>						
01 - 16	Drakono also	N	pilkas	S	rudi	specifinis
07 - 10	Gajumo vagies	S	žalias	S	balti	ievos žievės
11 - 20	Galios	N	baltas	D	rudos	sviesto
21 - 36	Geležinės rankos	N	rausvas	K	mėlynai žalios	kiečių
37 - 44	Greituolis	N	pilkas	K	rudos	prakaito
45 - 54	Kario galios	N	baltas	D	rudos	pieno
55 - 60	Korozijos rankos	S	bespalvis	K	juodi	šlapių rūdžių
61 - 66	Mago galios	N	baltas	D	rudos	pelėsių
67 - 68	Mago trauktinė	S	violetinis	S	sidabriniai	anyžiaus
69 - 72	Migdančio also	N	pilkas	S	juodi	spirito
73 - 76	Milžino galios	N	mėlynas	-	-	svogūno
77 - 80	Narsos	N	baltas	S	geltonai žali	kavos
81 - 83	Nuodadantis	S	raudonas	K	raudonos	žibalo
84 - 87	Rupkė	S	raudonas	D	šviesiai žalios	specifinis
88 - 92	Siurbos	N	žali	D	sidabrinės	alksnio žievės
93 - 96	Vitalisto galios	N	baltas	D	rudos	specifinis
97 - 00	Žaibažmogio	S	tamsiai raudonas	B	žali	ozono
<b>17 - 35 Gajumo gėralai</b>						
01 - 06	Blaivos	S	rausvas	K	geltonos	mėtos
07 - 22	Didysis gyduolis	N	žalias	S	geltoni	grybų
23 - 30	Gajumo	S	žalias	B	sidabriniai	pikio
31 - 36	Gajumo vagies	S	žalias	S	balti	ievos žievės
37 - 70	Gyduolis	S	žalias	-	-	pikio
71 - 72	Mago trauktinė	S	violetinis	S	sidabriniai	anyžiaus
73 - 77	Mažojo prikėlimo esencija	N	žalias	B	sidabriniai	šieno
78 - 88	Poilsio	N	žalias	K	rudos	kamparo
89 - 92	Raudonasis prikėlimo vanduo	S	bespalvis	B	auksiniai	spyglių
93 - 96	Sveiko proto	S	geltonas	B	geltoni	kiečių
97 - 00	"Valgau nežiūriū"	N	rausvas	S	rudi	virtų vėžių
<b>36 - 47 Gynybos gėralai</b>						
01 - 03	Akmenų	N	raudonas	K	mėlynai žalios	cemento
04 - 13	Drakono odos	S	raudonas	K	mėlynai žalios	specifinis
14 - 26	Geležinės odos	N	rausvas	K	mėlynai žalios	jodo
27 - 29	Izoliacijos	S	rausvas	D	juodos	-
30 - 36	Magin Blo	S	violetinis	D	juodos	specifinis
37 - 41	Metalo nepaisymo	S	mėlynai žalias	D	sidabrinės	specifinis
42 - 46	Miglos vanduo	D	bespalvis	D	pilkos	-
47 - 51	Narsos	N	baltas	S	geltonai žali	kavos
52 - 56	Priešdujinis	S	mėlynai žalias	D	žydros	šieno
57 - 63	Priešspeiginis	S	mėlynai žalias	D	tamsiai raudonos	specifinis
64 - 70	Priešugnis	S	mėlynai žalias	D	tamsiai raudonos	šlapių pelenų
71 - 75	Saugos	S	mėlynas	S	juodi	aviečių
76 - 80	Šmėklos	S	tamsiai raudonas	S	sidabriniai	dulkių
81 - 83	Vampyro	N	tamsiai raudonas	B	chaki	dirvos
92 - 93	Veidrodinių akių	N	sidabrinis	-	-	-
84 - 91	Veidrodžio	N	sidabrinis	-	-	-
94 - 00	Zorbo pirštų	S	rausvas	D	mėlynai žalios	agurkų blakių
<b>48 - 57 Informacijos gėralai</b>						
01 - 09	Aiškiagirdystės	S	gelsvas	D	sidabrinės	grybų
10 - 22	Aiškiaregystės	S	gelsvas	D	sidabrinės	grybų
23 - 34	Akylumo	S	rausvas	D	gelsvos	mėtos
35 - 46	Infraregos	S	rausvas	S	gelsvi	trintų morkų
47 - 59	Kalbų	S	gelsvas	B	rudi	mielių
60 - 65	Lobių ieškotojo	S	gelsvas	K	mėlynos	pelėsių
66 - 74	Minčių skaitymo	S	gelsvas	D	sidabrinės	apelsinų
75 - 80	Pojūčių	N	rausvas	S	gelsva	apelsinų
81 - 92	Požemių žinovo	S	gelsvas	S	rudi	pelėsių
93 - 00	Teisybės	S	gelsvas	D	sidabrinės	česnako

d%	Géralas	A	Spalva	B	Intarpų spalva	Kvapas
<b>58 - 63 Magijos géralai</b>						
01 - 10	Antimagnis	S	violetinis	D	juodos	specifinis
11 - 15	Archimago	N	purpurinis	D	rudos	kanifolijos
16 - 30	Kerų stiprinimo	S	purpurinis	D	rudos	amoniako
31 - 40	Kerų trikdymo	N	purpurinis	B	juodi	obuolių
41 - 50	Knygiaus magiškasis	N	violetinis	S	sidabriniai	seno popieriaus
51 - 55	Laukinio mentalisto	N	purpurinis	B	rudi	mėtos
56 - 65	Mago trauktinė	S	violetinis	S	sidabriniai	anyžiaus
66 - 80	Mago vynas	S	violetinis	S	rudi	čiobrelių
81 - 90	Saugos	S	mėlynas	K	juodos	aviečių
91 - 00	Šamano	N	perlamutrinis	S	violetiniai	grybų
<b>64 - 69 Maskuotės géralai</b>						
01 - 08	Akmenų	N	raudonas	K	mėlynai žalios	cemento
09 - 24	Chameleono	N	gelsvas	D	juodos	specifinis
25 - 36	Kvapagėris	N	rausvas	D	juodos	-
37 - 64	Nematomumo	N	perlamutrinis	S	juodi	skalbinių
65 - 72	Pilkojo snaudulio	S	rausvas	D	juodos	-
73 - 76	Skystuolis	S	tamsiai raudonas	D	žalsvos	juodųjų serbentų
77 - 80	Šešelio	N	tamsiai raudonas	S	juodi	pieno
81 - 96	Zombio	N	rausvas	S	chaki	-
97 - 00	Žalumos	N	tamsiai raudonas	B	purpuriniai	bulvienoju
<b>70 - 78 Transformacijos géralai</b>						
01 - 24	Didžiulis	N	raudonas	D	rudos	acto
25 - 45	Dujinis	S	tamsiai raudonas	D	žydros	audros
46 - 48	Fotosintezės	N	raudonas	B	žali	traiškytos žolės
49 - 54	Galūnių	S	raudonas	K	rudos	alaus
55 - 58	Grimo	N	raudonas	S	gelsvi	vaško
59 - 64	Kūnamainis	N	raudonas	-	-	vaško
65 - 91	Mažylis	S	raudonas	D	juodos	-
92 - 94	Skystuolis	S	tamsiai raudonas	D	žalsvos	juodųjų serbentų
95 - 97	Vampyro	N	tamsiai raudonas	B	chaki	dirvos
98 - 00	Žalumos	N	tamsiai raudonas	B	purpuriniai	bulvienoju
<b>79 - 84 Daiktų skysčiai</b>						
01 - 05	Daugiklis	S	bespalvis	B	rudi	-
06 - 10	Karaliaus Mido	N	rudas	D	violetinės	-
11 - 15	Kroviklis	S	purpurinis	B	purpuriniai	ozono
16 - 30	Kūrimo skystis	D	bespalvis	B	bespalviai	-
31 - 60	Magiškų daiktų	N	violetinis	S	rudi	degėsių
61 - 65	Magiškų žirnių	D	bespalvis	D	rudos	dirvos
66 - 80	Švietalas	N	perlamutrinis	-	-	degančios žvakės
81 - 95	Užraktų skystis	N	juodas	K	geltonos	geležies
96 - 00	Vaivorykštinio tilto	N	vaivorykštės	-	-	-
<b>85 - 92 Kūniniai ypatingieji géralai</b>						
01 - 08	Akinimo	N	rausvas	D	juodos	naftos
09 - 16	Burbulų	S	bespalvis	B	rudi	-
17 - 20	Fotosintezės	N	raudonas	B	žali	traiškytos žolės
21 - 24	Magnetinis	N	rausvas	K	mėlynai žalios	geležies
25 - 36	Maišymo	N	pilkas	K	žalsvos	-
37 - 48	Mažosios anabiozės	N	raudonas	B	juodi	sakų
49 - 56	Prigimties	N	baltas	B	balti	kraujo
57 - 76	Prigimties priedo	N	baltas	-	-	sakų
77 - 96	Ryškalas	N	pilkas	S	rudi	sieros
97 - 00	Šliužų meilužio	N	rausvas	D	pilkos	šlapio popieriaus
<b>93 - 96 Sielamainiai géralai</b>						
01 - 21	Augalų vado	S	oranžinis	D	žalios	traiškytos žolės
22 - 37	Gyvūnų vado	S	oranžinis	D	raudonos	specifinis
38 - 51	Mandagumo	S	geltonas	S	juodi	žibalo
52 - 65	Nemirėlių vado	N	oranžinis	D	chaki	maitos
66 - 72	Profesijų kaitos	N	baltas	S	rudi	pelijų
73 - 86	Romumo	S	oranžinis	D	juodos	-
87 - 00	Žmonių vado	S	oranžinis	-	-	amoniako

d%	Gėralas	A	Spalva	B	Intarpų spalva	Kvapas
<b>97 - 00 Transportiniai gėralai</b>						
01 - 07	Kanzazas	S	mėlynas	B	gelsvi	acto
08 - 56	Levitacijos	S	mėlynas	-	-	-
57 - 78	Prieglobsčio	D	bespalvis	B	pilki	-
79 - 93	Skraiduolis	S	mėlynas	D	baltos	degėsių
94 - 00	Teleportacijos	S	mėlynas	B	gelsvi	dumblo

### GĖRALŲ ATPAŽINIMAS PAGAL IŠVAIZDĄ

Gėralas	A	B	Intarpų spalva	Kvapas
<b>Tamsiai raudoni gėralai</b>				
Dujinis	S	D	žydros	audros
Skystuolis	S	D	žalsvos	juodųjų serbentų
Šešėlio	N	S	juodi	pieno
Šmėklos	S	S	sidabriniai	dulkių
Vampyro	N	B	chaki	dirvos
Žaibažmogio	S	B	žali	ozono
Žalumos	N	B	purpuriniai	bulvieno jų
<b>Raudoni gėralai</b>				
Akmenų	N	K	mėlynai žalios	cemento
Didžiulis	N	D	rudos	acto
Drakono odos	S	K	mėlynai žalios	specifinis
Fotosintezės	N	B	žali	traiškytos žolės
Galūnių	S	K	rudos	alaus
Grimo	N	S	gelsvi	vaško
Kūnamainis	N	-	-	vaško
Mažylis	S	D	juodos	-
Mažosios anabiozės	N	B	juodi	sakų
Nuodadantis	S	K	rudos	žibalo
Rupkė	S	D	šviesiai žalios	specifinis
<b>Rausvi gėralai</b>				
Akylumo	S	D	gelsvos	mėtos
Akinimo	N	D	juodos	naftos
Blaivumo	S	K	geltonos	mėtos
Geležinės odos	N	K	mėlynai žalios	jodo
Geležinės rankos	N	K	mėlynai žalios	kiečių
Infraregos	S	S	gelsvi	trintų morkų
Izoliacijos	S	D	juodos	-
Kvapagėris	N	D	juodos	-
Magnetinis	N	K	mėlynai žalios	geležies
Pojūčių	N	S	gelsvi	apelsino
Pilkojo snaudulio	S	D	juodos	-
Šliužų meilužio	N	D	pilkos	šlapio popieriaus
"Valgau nežiūriu"	N	S	rudi	virtų vėžių
Zombio	N	S	chaki	-
Zorbo pirštų	S	D	mėlynai žalios	blakių
<b>Oranžiniai gėralai</b>				
Augalų vado	S	D	žalios	traiškytos žolės
Gyvūnų vado	S	D	raudonos	specifinis
Nemirėlių vado	N	D	chaki	maitos
Romumo	S	D	juodos	-
Žmonių vado	S	-	-	amoniako
<b>Geltoni gėralai</b>				
Mandagumo	S	S	juodi	žibalo
Sveiko proto	S	B	geltoni	kiečių
<b>Gelsvi gėralai</b>				
Aiškiagirdystės	S	D	sidabrinės	grybų
Aiškiaregystės	S	D	sidabrinės	grybų



Gėralas	A	B	Intarpų spalva	Kvapapas
Chameleono	N	D	juodos	specifinis
Minčių skaitymo	S	D	sidabrinės	apelsinų
Kalbų	S	B	rudi	mielių
Lobių ieškotojo	N	K	mėlynos	pelėsių
Požemių žinovo	S	S	rudi	pelėsių
Teisybės	S	D	sidabrinės	česnako
<b>Žali gėralai</b>				
Didysis gyduolis	N	S	geltoni	grybų
Gajumo	S	B	sidabriniai	pikio
Gajumo vagies	S	S	balti	ievos žievės
Gyduolis	S	-	-	pikio
Mažojo prikėlimo esencija	N	B	sidabriniai	šieno
Poilsio	N	K	rudos	kamparo
Siurbos	N	D	sidabrinės	alksnio žievės
<b>Mėlynai žali gėralai</b>				
Metalo nepaisymo	S	D	sidabrinės	specifinis
Priešdujinis	S	D	žydros	šieno
Priešspeiginis	S	D	tamsiai raudonos	specifinis
Priešugnis	S	D	tamsiai raudonos	šlapių pelėnų
<b>Mėlyni gėralai</b>				
Kanzazas	S	B	gelsvi	acto
Levitacijos	S	-	-	-
Milžino galios	N	-	-	svogūno
Skraiduolis	S	D	baltos	degėsių
Saugos	S	K	juodos	aviečių
Teleportacijos	S	B	gelsvi	dumblo
<b>Violetiniai gėralai</b>				
Antimagineis	S	D	juodos	specifinis
Knygiaus magiškas	N	S	sidabriniai	seno popieriaus
Mago trauktinė	S	S	sidabriniai	anyžiaus
Magin-Blo	S	D	juodos	specifinis
Mago vynos	S	S	rudi	čjobrelių
Magiškų daiktų	N	S	rudi	degėsių
<b>Purpuriniai gėralai</b>				
Archimago	N	D	rudos	kanifolijos
Kerų stiprinimo	S	D	rudos	amoniako
Kerų trikdymo	N	B	juodi	obuolių
Kroviklis	S	B	purpuriniai	ozono
Laukinio mentalisto	N	B	rudi	mėtos
<b>Rudi gėralai</b>				
Karaliaus Mido	N	D	violetinės	-
<b>Juodi gėralai</b>				
Užraktų skystis	N	K	geltonos	geležies
<b>Pilki gėralai</b>				
Drakono also	N	S	rudi	specifinis
Greituolis	N	K	rudos	prakaito
Migdančio also	N	S	juodi	spirito
Maišymo	N	K	žalsvos	-
Ryškalas	N	S	rudi	sieros
<b>Balti gėralai</b>				
Galios	N	D	rudos	sviesto
Kario galios	N	D	rudos	pieno
Mago galios	N	D	rudos	pelėsių
Narsos	N	S	geltonai žali	kavos
Prigimties	N	B	balti	kraujo
Prigimties priedo	N	-	-	sakų
Profesijos kaitos	N	S	rudi	pelėsių
Vitlisto galios	N	D	rudos	specifinis

Géralas	A	B	Intarpų spalva	Kvapus
<b>Bespalviai géralai</b>				
Burbulų	S	B	rudi	-
Daugiklis	S	B	rudi	-
Korozijos rankos	S	K	juodos	šlapių rūdžių
Kūrimo	D	B	bespalviai	-
Miglos vanduo	D	D	pilkos	-
Magiškų žirnių	D	D	rudos	dirvos
Prieglobsčio	D	B	pilki	-
Raudonasis prisikėlimo vanduo	S	B	auksiniai	spyglių
<b>Perlamutriniai géralai</b>				
Nematomumo	N	S	juodi	iššalvėjusių skalbinių
Šamano	N	S	violetiniai	grybų
Švietalas	N	-	-	degančios žvakės
<b>Sidabraspalviai géralai</b>				
Veidrodinių akių	N	-	-	-
Veidrodinis	N	-	-	agurkų
<b>Vaivorykštiniai géralai</b>				
Vaivorykštės tilto	N	-	-	-
<b>Bet kokie géralai</b>				
Prakeikimo	[v.	[v.	jvairi	jvairus

### GÉRALŲ ATPAŽINIMO LENTELE

Spalva	Tos spalvos géralas susijęs su	Tos spalvos intarpai susiję su
Tamsiai raudona	smarkiu kūno kitimu	temperatūra
Raudona	vidutiniu kūno kitimu	gyvūnais
Rausva	silpnu kūno kitimu	
Oranžinė	valdymu	grybais, mikrobais
Geltona	psichika	normalumu, ankstesne būseną
Gelsva	informacija	informacija
Gelsvai žalia	Psi tverme	
Šviesiai žalia	Bi tverme, imunitetu	skysčiais
Žalia	gajumu	augalais
Mėlynai žalia	Fi tverme	tvirtumu
Žydra	šarvuotumu	dujomis
Mėlyna	teleportacija, jėga	sąveika su negyvais daiktais
Violetinė	magišku	magija
Purpurinė	magijos energija	jvairia energija
Ruda	daiktų keitimu	didinimu, gausinimu
Juoda	normalaus daiktų veikimo didinimu	slopinimu
Pilka	aktyvumu	zoniniu veikimu
Balta	įgūdžių vystymu	savų kūnų
Bespalvis	daiktų kūrimu	
Perlamutrinė	šviesa, rega	
Auksinė		prikėlimu
Sidabrinė		perkėlimu, praleidimu
Chaki		nemirėliais

Jei gérale:

- Kibirkštys** - géralo poveikis trunka tarpsnelius (t),
- Dalelės arba nėra nieko** - géralo poveikis trunka tarpsnius (T),
- Siūlai** - géralo poveikis trunka valandas arba net dienas,
- Burbulai** - géralo poveikis trunka dienas, géralas veikia nuolat ir labai stipriai.

Spalvos kartais neatspindi géralo veikimo.

## BRANGENYBĖS

Žaidime kartais prireikia kažkokios brangenybės - ji gali būti rasta ant kelio, pas nukautą priešininką, ją gali padovanoti mirštantis elgeta ir t.t. Sugalvoti, vertingą ar egzotišką brangenybę padeda lentelė TL-4A "Juvelyriniai dirbiniai":

1. Pirmasis d% parodo, koks tai dirbinys.

Pvz., iškrito 74. Vadinasi, tai statulėlė.

2. Gretimoje skiltyje "masė (g)" parodyta, kaip nustatyti masę.

Statulėlės sveria 200+20d%. Iškrenta 92. Vadinasi, statulėlė sveria ~2040 g.

3. Trečiu d% metimu sužinoma, iš ko ji pagaminta. Metalinių dirbinių metalas sužinomas lentelėje "Papuošalų metalas" (skiltis "Brangakmenio kokybė" - tai priedas prie d%, kai nustatinėjamas brangakmenis). Akmeninių dirbinių medžiaga nustatoma pagal dvi

lenteles - "Dailieji akmenys" arba "Brangakmeniai". Kartais gali pasitaikyti dirbinių, išdrožtų iš stambaus brangakmenio.

Iškrito 93, vadinasi, statulėlė akmeninė. Lentelėje "Dailieji akmenys" sužinome, kad tas akmuo - lazuritas (iškrito 94 ir 91). Lazurito apytikslė kaina dirbiniuose nurodyta toje pat lentelėje - 0.5 auksinio už gramą. Taigi statulėlė gali kainuoti ~1100 am!

4. Tiksliau kaina sužinoma lentelėje "Dirbinio vertingumas".

Iškrenta 12. Tai rodo, kad statulėlė atrodo prastai - arba grubiai padaryta, arba stipriai apgadinta. Jos vertė 1,5 karto didesnė už gautąją pagal masę. Taigi, apytikslė kaina - 1650 am.

Jei juvelyrinis dirbinys gavosi egzotiškas - pvz., plieniniai auskarai su gintarais ar raudonmedžio kardas galbūt nėra labai vertingi. tačiau jie gali būti naudojami garbinant kokį dievą ar magiškuose ritualuose. Tai irgi proga sugalvoti ką nors ypatingo.

TL-4A

### JUVELYRINIAI DIRBINIAI (intensyvi)

d%	Dirbinys	Masė (g)	Juodmedis, raudonmedis	Dramblio kaulas	Metalai	Akmuo	Brangakmeniai
01-02	Antspaudas	50+1,5d%	01-03	04-08	09-80	81-95	96-00
03-07	Apyrankė	20+ d%	01-05	06-14	15-80	81-97	98-00
08-10	Auskarai	10		01-05	06-85	86-90	91-00
11-13	Dežutė	200+8d%	01-40	41-51	52-80	81-98	99-00
14-15	Diadema	50+2d%		01-05	06-85	86-95	96-00
16-20	Diržas	200+3d%	01-05	06-15	16-95	96-99	00
21-25	Durklas	300+4d%	01	02-04	05-93	94-97	98-00
26-28	Gertuvė	200+3d%			01-95	96-98	99-00
29-30	Grafinas	400+3d%	01-60*		61-95	95-98	99-00
31-35	Grandinė	50+4d%	01-02	03-05	06-95	96-99	00
36-39	Kardas	1000+20d%	01-02**		03-94	95-99	00
40-44	Karulyš	50+2d%	01-03	04-08	09-70	71-89	90-00
45	Karūna	100+10d%	01-02	03-04	05-92	93-98	99-00
46-48	Medalionas	50+2d%	01-05	06-12	13-85	86-96	97-00
49-53	Peilis	100+2d%	01-03*	04-06	07-95	96-99	00
54-55	Rutulys	200+8d%	01-05	06-10	11-50	51-90	91-00
56-60	Sagė	5-100	01-03	04-07	08-80	81-85	86-00
61-66	Sagtis	50+2d%	01-03	04-05	06-80	81-99	00
67	Skeptras	500+20d%	01-03	04-06	07-90	91-98	99-00
68-70	Smeigtukas	5	01	02-08	09-95		00
71-74	Statulėlė	200+20d%	01-15	16-30	31-80	81-99	00
75-76	Šalmas	500+20d%	01-05	06-07	08-95	96-99	00
77-80	Šukos	30+d%	01-08	09-20	21-99		00
81-85	Taurė	50+4d%	01-20*		21-93	94-98	99-00
86-90	Vėrinys	d%	01-04	05-10	11-80	81-95	96-00
91-99	Žiedas	5-20	01-05	06-10	11-80	81-95	96-00
100	Su magija						

\* stiklas

\*\* geležinis medis

## BRANGAKMENIAI

d%	01-25	26-50	51-75	76-00	Vertė
<30	Agatas	Gagatas	Jaspis	Chalcedonas	1-10
31-61	Gintaras	Berilas	Oniksas	Nefritas	1-50
62-81	Ametistas	Chrizolitas	Granatas	Turmalinas	2-100
82-94	Akvamarinas	Opalas	Perlas	Topazas	5-500
<95	Deimantas	Safyras	Smaragdas	Rubinas	10-1000

## DAILIEJI AKMENYS (am už gramą)

d%	01-25	26-50	51-75	76-00	Vertė
01-20	Marmuras	Obsidianas	Hematitas	Dūm.kvarcas	0,01
21-60	Koralas	Krištolas	Gagatas	Kvarcas su auksu	0,05
61-85	Čaraitas	Jaspis	Malachitas	Rausv.kvarcas	0,1
85-00	Turkis	Nefritas	Gintaras	Lazuritas	0,5

## PAPUOŠALŲ METALAS

d%	Metalas	Brangakmenio	
		tikimybė	kokybė
01-03	Plienas	90	+50
04	Švinas	90	+30
05-07	Varis	70	+40
08-12	Žalvaris	60	+40
13-30	Bronza	50	+10
31-55	Sidabras	60	0
56-65	Elektronas	50	+20
66-92	Auksas	80	+20
93-98	Platina	60	+30
99-00	Renis	80	+50

## DIRBINIO VERTINGUMAS

d%	Kokybė	Daugiklis
01-05	Baisi	×1
06-15	Prasta	×1,5
16-40	Pakenčiama	×2
41-80	Gera	×5
81-98	Puiki	×10
99-00	Nuostabi	×20-50



## ATSITIKTINIAI ĮVYKIAI MIŠKE, KELYJE, MIESTE...

Žaidime visada turi likti vietos atsitiktinumui, įvairovei, iniciatyvai.

Tarkime, grupė joja mišku. Iki tikslo - savaitė kelio. Kas gali jai nutikti? Galima pasinaudoti lentelių rinkiniu "Miške...". ŽM numato tikimybes miške ką nors sutikti arba rasti ir metus d% nustatoma ar grupė ką nors sutinko arba rando. Tuomet dar kartą metamas d% ir žiūrima į atitinkamą lentelės dalį, po to vėl metamas d% ir žiūrima į papildomą lentelę, pagal kurią nustatomas konkretus sutiktas arba rastas objektas.

Pvz., ŽM nutaria: 01-45 - sutiks, 46-100 - ras. Iškrepta 38, vadinasi grupė sutinka... Dar kartą metus iškrepta 55. Taigi, grupė sutinka miško gyvūną (ar jų grupę). Aišku, jis kažkuo ypatingas. Metame dar kartą - 66. Vadinasi, tai stambus neplėšrus paukštis. Koks? ŽM turi sugalvoti eksromptu arba iš anksto numatyti. Rūšis priklauso nuo kraštų. Tropikuose gyvūnai bus vienokie, taigoje - kitokie... Tai gali būti stambi papūga (Kalbanti? Gal ji mintinai išmokusi kokį retą užkeikimą ar slaptažodį?), juodvarnis, kurtinys...

Pasinaudodamas pateiktomis lentelėmis ŽM gali improvizuoti - įvesti naują siužeto liniją, ankstesniems ar vėlesniems įvykiams suteikti naują prasmę ir pan.

Pvz., pamiškės smuklėje veikėjai išgirsta valstietį besiskundžiantį, kad jo sūnus vietoj to, kad darbą dirbtų, po kelias dienas bastosi miške. O kitą dieną miško glūdumoje grupė randa žmogaus pėdas, kurias lydi kelių skeletų pėdsakai. Ką tai reiškia? Valstiečio sūnus pasidavė blogio jėgoms? Savarankiškai mokosi nekromantystės? O gal papuolė į nelaisvę?

Suprantama, tu, kaip Žaidimo Meistras, gali pako-reguoti sutinkamų arba randamų objektų tikimybes atsižvelgiant į tavo Žaidimo pasaulio vietovę ar kitas aplinkybes. Pavyzdžiui, miške, stūgsančiame toli nuo gyvenviečių, žmonės pasitaikys rečiau, o jei tame miške yra nekromanto gūžta, slampinėjančių (o gal patru-liuojančių?) nemirėlių bus daugiau. Gali sudaryti savo lenteles pelkynams, dykumoms, jūroms, kalnams, požeminams pasauliams ir t.t.

Kas bus, jei iškris 100, paliekame spręsti tau, Žaidimo Meistre. Galbūt atsitinka kažkas nepaprasta, ypatinga, galbūt veikėjai iškart susiduria su keliais pavojais ar aptinka kelis daiktus... Improvizuokite!

### MIŠKE...

#### SUTINKAMI

- 01-28 Žmonės
- 29-39 Humanoidai
- 40-43 Kita grupė
- 44-50 Protingi nehumanoidai
- 51-92 Gyvūnai
- 93-99 Nemirėliai

#### RANDAMI

- 01-13 Lavonai\*
  - 14-23 Statiniai
  - 24-42 Pėdsakai
  - 43-99 Kita
- \* Kieno lavonas galima nustatyti pagal žmonių, humanoidų, žvėrių lenteles

#### ŽMONĖS

- 01-02 Angliadegiai
- 03-03 Atsiskyrėlis
- 04-04 Aukso ieškotojai
- 05-11 Besislapstą žmonės
- 12-13 Brakomicriai
- 14-16 Girininkas
- 17-18 Grybautojai
- 19-19 Išvartyta žmona (dukra)
- 20-20 Kalkiadegiai
- 21-22 Kareiviai
- 23-23 Kurjeris
- 24-26 Medkirčiai
- 27-28 Medžiotojai
- 29-29 Moterį pagrobęs vyras
- 30-36 Pabėgę belaisviai
- 37-42 Pabėgę nusikaltėliai
- 43-47 Pabėgę valstiečiai
- 48-49 Pabėgę vergai
- 50-51 Paklydęs žmogus
- 52-53 Piemenys
- 54-54 Pirklys
- 55-59 Plėšikai

- 60-60 Pribuvėja
- 61-62 Priešo žvalgai
- 63-63 Puodžius (ieško molio)
- 64-64 Rūdkasiai
- 65-65 Skalbėjos (prie vandens)
- 66-66 Sodininkas (ieško augalų)
- 67-68 Šamanas
- 69-71 Vaikai grybauja
- 72-74 Vaikai uogauja
- 75-78 Vaikai žaidžia
- 79-79 Vaistininkas (ieško žolių)
- 80-82 Valkatos
- 83-85 Valstietis (ieško malkų, rąstų)
- 86-87 Valtininkas (upėje, ežere)
- 88-91 Vežikas (su krovinium, be)
- 92-95 Žolininkas
- 96-99 Žvejys (upėje, ežere)

#### HUMANOIDAI

- 01-01 Anis
- 02-04 Driežazmogiai
- 05-07 Dvorfai
- 08-12 Elfai
- 13-14 Firbolgai
- 15-16 Fomorai išgamos
- 17-21 Gnoliai
- 22-27 Gnomai
- 28-34 Goblinai bastūnai
- 35-38 Goblinai urviniai
- 39-40 Koboldai
- 41-42 Milžinai medžių
- 43-45 Minotaurai
- 46-67 Miškavaikiai
- 68-72 Ograi
- 73-72 Ogrmagai
- 73-83 Orkai
- 84-88 Spraitai
- 89-90 Troliai sausumos
- 91-92 Urvažmogiai
- 93-96 Vabalokiai
- 97-99 Verbygai

#### GYVŪNAI MIŠKE

- 01-04 Stambus plėšrus žvėris
- 05-13 Vidutinis plėšrus žvėris
- 14-18 Smulkus plėšrus žvėris
- 19-31 Jautis ar elninis
- 32-50 Smulkus žolėdis žvėris
- 51-59 Plėšrus paukštis
- 60-68 Stambus neplėšrus paukštis
- 69-70 Stambus roplys
- 71-79 Nuodinga gyvatė
- 80-84 Varliagyvis
- 85-88 Didvabzdys
- 89-95 Vabzdžių spiečius
- 96-99 Ameboidas

#### NEMIRĖLIAI DIENA TANKUMYNE

- 01-01 Banši
- 02-17 Gūlai
- 18-18 Gūlas smarvinis
- 19-19 Hjukava
- 20-51 Skeletas
- 52-63 Skeletas humanoido
- 64-69 Skandalas
- 70-71 Vaidulas
- 72-90 Zombis
- 91-95 Zombis humanoido
- 96-98 Žužu zombis
- 99-99 Žužu zombis humanoido



**NEMIRĖLIAI NAKTĮ**

- 01-01 Banši
- 02-14 Gūlai
- 15-15 Gūlas smarvinis
- 16-17 Hjukava
- 18-21 Indėvė
- 22-22 Lakštagūlis
- 23-25 Nemačia
- 26-53 Skeletas
- 54-64 Skeletas humanoido
- 65-68 Skendalas
- 69-70 Vaidulas
- 71-74 Vampyras
- 75-90 Zombis
- 91-96 Zombis humanoido
- 97-98 Žužu zombis
- 99-99 Žužu zombis humanoido

**STATINIAI**

- 01-01 Apgriuvę rūmai
- 02-07 Apleista koplyčia
- 08-10 Apleista šachta
- 11-12 Apleistas bokštas
- 13-24 Būstas drevėje
- 25-26 Būstas medyje
- 27-32 Daržinė
- 33-33 Fortas (užmaskuotas)
- 34-35 Griuvėsiai (požemis)
- 36-40 Kaimelis
- 41-55 Medžiotojo trobelė
- 56-57 Megalitai
- 58-60 Ola (atsiskyrėlio)
- 61-67 Pašiūrė
- 68-77 Palapinė
- 78-81 Paviėnė troba
- 82-83 Rūsysis
- 84-89 Sodyba
- 90-99 Žeminė

**PĖDSAKAI**

- 09-14 Batuoti humanoidai
- 15-30 Vyžoti humanoidai
- 01-37 Galvijai
- 38-64 Gyvūnai
- 65-71 Kraujo dėmės
- 72-81 Neaiškūs
- 82-85 Skeletai
- 86-92 Pėstininkai
- 93-99 Vežimas

**KITA**

- 01-02 Aviliai
- 03-05 Didelis lizdas
- 06-07 Duobė
- 08-09 Drevė su bitėmis
- 10-12 Ežeriukas
- 13-15 Gaisravietė
- 16-19 Griaučiai
- 20-20 Griuvėsiai
- 21-23 Grybų ratilas
- 24-26 Ypatingas medis
- 27-28 Įgriuva
- 29-31 Įdirbtas laukas
- 32-33 Išlaužyti medžiai
- 34-37 Ištryptas plotas
- 38-40 Kapas
- 41-41 Kapinaitės
- 42-43 Karjeras
- 44-44 Kasta žemė
- 45-46 Kitoks miško lopas
- 47-49 Kraujo balos
- 50-52 Kryžius (ar pan.)
- 53-55 Laužas
- 56-59 Laužavietė
- 60-60 Lopas sniego

- 61-62 Mineralinis šaltinis
- 63-65 Nuvarytas arkllys
- 66-68 Ola
- 69-71 Paspėstos kilpos
- 72-74 Pelkutė
- 75-76 Sena mūšaviėtė
- 77-78 Sodas
- 79-82 Šulinys/šaltinis
- 83-85 Šventas medis
- 86-90 Šviežias kelmas
- 91-94 Upeliukas
- 95-96 Vėjovarta, o po ja...
- 97-99 Žymėtas akmuo

**KELYJE SUTIKTA GRUPĖ**

- 01-05 Amatininkų gurguolė
- 06-08 Belaisvių konvojus
- 09-15 Būrys kareivių
- 16-20 Cirkininkų grupė
- 21-23 Dama su palyda
- 24-26 Didikas su palyda
- 27-28 Dvasiškis su palyda
- 29-34 Genamų galvijų banda
- 35-42 Grupė maldininkų
- 43-45 Grupė svetimšalių
- 46-52 Gurguolė su krovniais
- 53-57 Gurguolė su sužeistais
- 58-65 Karavanas
- 66-71 Klajoklių grupė
- 72-73 Laidotuvių vilkstinė
- 74-79 Medžiotojų grupė
- 80-84 Nešikų vilkstinė
- 85-87 Raupsuotieji
- 88-89 Religinė eisena
- 90-92 Valdovas su palyda
- 93-95 Valkatų grupė
- 96-97 Valstiečių gurguolė
- 98-00 Vergų vilkstinė

**KELYJE SUTIKTAS PAVIENIS**

- 01-05 Amatininkas
- 06-08 Apiplėštas pirklys
- 09-12 Bardas
- 13-15 Cirkininkas su loku
- 16-20 Dvasiškis
- 21-26 Elgeta
- 27-29 Elgetaujantis vienuolis
- 30-33 Galingas kerėtojas
- 34-36 Ginklininkas
- 37-46 Humanoidas
- 47-50 Kareivis
- 51-54 Klajojantis riteris
- 55-59 Kurjeris
- 60-62 Pamišėlis
- 63-65 Pranašautojas
- 66-71 Sužeistasis
- 72-77 Turtingas bajoras
- 78-83 Valkata
- 84-99 Valstietis su gyvuliu

**MIESTE VEIKĖJAI**

- 01-27 sutinka grupę
- 28-37 sutinka kitą veikėjų grupę
- 38-45 sutinka humanoidus
- 46-51 kažką randa
- 52-54 sužino, kad mieste šventė...
- 55-59 sužino apie blogą ženklą
- 60-99 sužino apie įvykį.

**MIESTE SUTIKTA GRUPĖ**

- 01-50 Žr. lentelę "Kelyje sutikta grupė"
- 51-53 Budelis su padėjėjais
- 54-61 Girti žmonės
- 62-64 Humanoidas didikas su palyda
- 65-68 Inžinieriai
- 69-71 Kitos šalies delegacija
- 72-74 Narkomanai
- 75-83 Padugnės
- 84-91 Policininkai
- 92-99 Raiteliai

**HUMANOIDAI MIESTE**

- 01-01 Driežažmogiai
- 02-10 Dvorfai
- 11-14 Gnoliai
- 15-35 Gnomai
- 36-59 Goblinai bastūnai
- 60-61 Goblinai urviniai
- 62-62 Koboldai
- 63-63 Milžinas
- 64-66 Minotaurai
- 67-80 Miškavaikiai
- 81-83 Ograi
- 84-84 Ogremagai
- 85-94 Orkai
- 95-95 Urvažmogiai
- 96-99 Vabalokiai

**RADINIAI**

- 01-04 Amuletas
- 05-06 Antspaudas
- 07-08 Brangakmenis
- 09-16 Butelis
- 17-21 Šalmas
- 22-29 Galvos dangalas
- 30-34 Ginklas
- 35-39 Gyvūno lavonas
- 40-42 Humanoido lavonas
- 43-46 Kapšas
- 47-51 Keistas akmuo
- 52-56 Kepalas (ar kitoks maistas)
- 57-62 Maišas su...
- 63-65 Medžio drožinys
- 66-69 Nukirsta ranka (ausis...)
- 70-73 Papuošalas
- 74-77 Perukas
- 78-81 Raštas
- 82-86 Skiltuvai
- 87-90 Virvė
- 91-99 Žmogaus lavonas

**ŠVENTĖS**

- 01-04 Bardų turnyras
- 05-11 Cirkas
- 12-18 Derliaus šventė
- 19-26 Didžiūno gimtadienis
- 27-41 Gildijos šventė
- 42-45 Gladiatorių kautynės
- 46-49 Karnavalas
- 50-50 Karūnacija
- 51-51 Ką tik laimėtas mūšis
- 52-53 Laidotuvių žaidynės
- 54-60 Meto ciklo šventė
- 61-64 Miesto globėjų šventė
- 65-66 Mirusiųjų pagerbimas
- 67-72 Pergalės metinės
- 73-75 Poezijos konkursas
- 76-79 Riterių turnyras
- 80-80 Valdovui gimė sūnus
- 81-96 Vestuvės
- 97-00 Žaidynės dievo garbei

## BLOGI ŽENKLAI

- 01-04 Gimė išsigimėlis
- 05-06 Gimė siamo dvynys
- 07-08 Išmirė miesto balandžiai
- 09-12 Kažką apšėdo demonas
- 13-16 Keistai elgiasi paukščiai
- 17-18 Keistas Mėnulis
- 19-20 Kometa
- 21-22 Kraujas šulinyje
- 23-26 Krito šventas gyvulys
- 27-28 Kruvinas lietus
- 29-34 Labai stambi kruša
- 35-36 Lietus su varlėmis
- 37-38 Mėnulio užtemimas
- 39-42 Meteoritas
- 43-48 Miško žvėris mieste
- 49-51 Mieste surūgo visas vynas
- 52-53 Nova
- 54-57 NSO
- 58-61 Pasiutę gyvūnai
- 62-63 Penkiakojis veršelis
- 64-65 Prašnekęs gyvulys
- 66-67 Pražydo medis
- 68-69 Saulės užtemimas
- 70-71 Sniegas vasarą
- 72-73 Spalvotos liepsnos
- 74-77 Staugia šunys
- 78-81 Susirgo karalius
- 82-83 Šikšnosparniai
- 84-87 Vabzdžių antplūdis
- 88-89 Vaiduokliai vidury dienos
- 90-91 Viesulas
- 92-93 Žaibas iš giedro dangaus
- 94-95 Žemės sudrebėjimas
- 96-97 Ženklai apie Saulę
- 98-99 Žiurkės laksto dieną

## ĮVYKIAI

- 1 Antpuolis
- 2 Audros pasėkmės
- 3 Didelė vagystė
- 4 Didelis apiplėšimas
- 5 Dievo apsirėškimas
- 6 Dievo teismas
- 7 Dvikova
- 8 Eismo įvykis
- 9 Ekspedicija at(iš)vyksta
- 10 Epidemija
- 11 Gaisras
- 12 Gaudynės mieste
- 13 Įgriuvo žemė
- 14 Karūnacija
- 15 Koviniai kerai gatvėje
- 16 Laidotuvės
- 17 Lietaus kvietimas
- 18 Maldininkai at(iš)vyksta
- 19 Mirė didžiūnas
- 20 Mirties bausmė
- 21 Mirtis gatvėje
- 22 Mokesčių rinkimas
- 23 Muštinės
- 24 Mugė
- 25 Nuplakimas
- 26 Nusikaltėlių plakimas
- 27 Pabaisa mieste
- 28 Pabėgimas iš kalėjimo
- 29 Pagrobimas
- 30 Paskelbtas karas
- 31 Paslaptingas lavonas
- 32 Pasiutęs gyvulys
- 33 Perversmas
- 34 Potvynis
- 35 Puota gatvėje
- 36 Religinė ceremonija
- 37 Savizudybė (masinė?)

- 38 Skelbiamas įsakas
- 39 Smarvė
- 40 Sprogimas
- 41 Šugriuvo pastatas
- 42 Šventvagio teismas
- 43 Tuščios gatvės (kas nutiko?)
- 44 Turto dalybos
- 45 Vaidinimas gatvėje
- 46 Vestuvės
- 47 Vieša puota
- 48 Viešas teismas
- 49 Viešos pamaldos
- 50 Žemės drebėjimas

## SUTIKTAS PAVIENIS

- 01-04 Aiškus svetimšalis
- 05-06 Aukšto lygio vagis\*
- 07-12 Bajoras
- 13-13 Budelis
- 14-16 Didžiūnas
- 17-17 Didžiūno tarnas
- 18-19 Dvasiškis
- 20-21 Elgeta
- 22-25 Girtuoklis
- 26-27 Humanoidas
- 28-29 Išsigimėlis
- 30-30 Ieškomas nusikaltėlis
- 31-32 Invalidas
- 33-34 Jūrininkai
- 35-36 Kalėjimo prižiūrėtojas
- 37-38 Karininkas
- 39-41 Kitos grupės narys
- 42-42 Laivo kapitonas
- 43-43 Mokesčių rinkėjas
- 44-45 Našlaitis
- 46-46 Našlė
- 47-59 Paprastas žmogus
- 60-60 Pirklys turtingas
- 61-64 Plėšikų gaujos narys\*
- 65-65 Policininkas
- 66-67 Prostitutė
- 68-69 Raštininkas
- 70-72 Samdomas žudikas\*
- 73-74 Sužeistas humanoidas
- 75-81 Sužeistas žmogus
- 82-85 Šnipas\*
- 86-87 Turtinga dama
- 88-89 Valdininkas
- 90-90 Valdovas
- 91-95 Valkata
- 96-96 Vienuolis
- 97-99 Žvalgas

\* Persirengęs kitu. Kuo - sužinosi dar kartą metęs d%.

## KĄ SAKO PAVIENIS SUTIKTASIS

- 01-18 Klausinėja
  - 1-3 apie blogą ženklą<sup>1</sup>
  - 4-7 apie girdėtas vietas su lobiais
  - 8-14 apie kelią į <...>
  - 15-22 apie kitų kraštų dievybes
  - 23-28 apie matytus griuvėsius
  - 29-30 apie nemirėlius<sup>2</sup>
  - 31-35 apie vaiduoklius
  - 36-39 apie vietas, kur dažnai apiplėšinėja
  - 40-45 gal žinote, kas parduoda magišką daiktą<sup>3</sup>
  - 46-52 kas jūs tokie
  - 53-57 kas pirktų magišką daiktą<sup>3</sup>

<sup>1</sup> mesti pagal blogų ženklų lentelę.

<sup>2</sup> ar kitokias pabaisas

<sup>3</sup> mesti pagal magiškų daiktų lentelę

- 58-61 ką jūs manote apie orkus<sup>4</sup>
- 62-72 ką sutikote kelyje
- 73-75 ką žinote apie magą Bacunara<sup>5</sup>
- 76-84 kur galima kardu užkalti pinigą
- 85-90 kur geriausiai medžioti
- 91-94 kur pigiai galima nupirkti daug ginklų
- 95-00 kur trauks Hopu-Sačio<sup>6</sup> karavanas

## 18-33 Kursto (siūlo kartu):

- 01-20 apiplėšti
- 21-40 apvogti
- 41-60 ieškoti lobio
- 61-80 nužudyti
- 81-99 išgąsdinti
- 30-41 Parduoda:
  - 01-12 gėralą
  - 13-24 keistą daiktą
  - 25-40 lobio planą
  - 41-44 magišką daiktą
  - 45-58 puikų ginklą
  - 59-73 brangenybes
  - 74-79 ritinį/mago knygą
  - 80-87 sodybą/dvarą
  - 88-99 vaistažolių

## 42-67 Pasakoja apie:

- 01-07 apleistą pilį
- 08-14 artėjantį karą
- 15-21 būsimą antpuolį
- 22-28 dingusį karavaną
- 29-35 dvaro intrigas
- 36-42 kalinį/belaisvį
- 43-50 kapines
- 51-57 kerėtojo būstą
- 58-64 nemirėlius
- 65-71 pabaisą
- 72-78 sudužusį laivą
- 79-85 turtinę karavaną
- 86-92 turtuolį
- 93-99 vaiduoklį
- 68-83 Samdo:
  - 01-11 kaip asmens sargybinį
  - 12-18 kaip žudiką
  - 19-33 kaip žvalgų grupę
  - 34-44 karavanui lydėti
  - 45-51 kareiviams treniruoti
  - 52-66 kažkam atkeršyti
  - 67-77 kažkam išgąsdinti
  - 78-92 kažkam pagrobti
  - 93-99 rūmams/piliai saugoti

## 84-87 Skundžiasi:

- 01-33 sunkia kelione
- 33-66 palūkininkais
- 88-99 dideliais mokesčiais
- 88-99 Supainioja su:
  - 01-33 nusikaltėliu
  - 33-66 savo pažįstamu
  - 67-99 žinomu didvyriu

*RS*

<sup>4</sup> ar kitokias protingų būtybių rūšis

<sup>5</sup> ar kitokį žmogų ar kitokią protingą būtybę

<sup>6</sup> ar kitoks vardas

## TURINYS

MENTALISTAS .....	3
Apžavai .....	3
Mentalistų kerai .....	4
GYNYBA SKYDU .....	10
ŠARVAI .....	10
GINKLAI .....	12
PAPILDYTA TAŠKŲ LENTELE .....	13
ŽAVUMAS .....	14
RAŠTINGUMAS IR KILMĖ .....	15
PRIGIMTIES SAVYBĖS .....	16
DVORFAI IR MIŠKAVAIIKIAI NE VIEN KARIAI! .....	17
YPATINGOS ŽALOS KŪNO DALIMS .....	18
ŠAULIŲ GINKLAI .....	25
Ypatingi atvejai .....	26
Fiaskai .....	28
DRAKONAI .....	29
Paprastieji drakonai .....	29
Kautynės su drakonu, skrendančiu skutamuoju skrydžiu .....	30
Alsas .....	30
Also substancijų poveikis .....	30
Paprastojo drakono vystymasis .....	31
Drakonų kūnamainystė .....	32
Drakonai kerėtojai .....	32
Kai kurie formos kerai .....	32
Drakonų lygiai .....	34
Paprastųjų drakonų formos .....	34
GĖRALAI .....	38
Gėralų aprašymas .....	38
Gėralų parinkimas, birzgalai .....	44
BRANGENYBĖS .....	50
ATSITIKTINIAI ĮVYKIAI MIŠKE, KELYJE, MIESTE .....	52





Jei norite skaityti geriausius fantastinius kūrinius, gėrėtis puikiais  
piešiniais, žinoti fantastų klubų organizuojamus renginius -  
prenumeruokite mūsų leidinius -

**"InfoSFerą" bei "Dorado" raganas".**

Rašykite:

*Gediminui Beresnevičiui, a/d 216, 2040 Vilnius.*



Fantastinis vaidmenų žaidimas **KARIAI IR MAGAI**  
Taisyklių priedas Nr. 2

Parengė Kastytis Beitas  
Redaktorius Gediminas Beresnevičius

Viršelyje Lario Elmore piešinys  
Maketavo Gediminas Beresnevičius

© Kastytis Beitas, 1996  
© "Dorado", 1996

*Vilniaus fantastų klubas "Dorado", a/d 216, 2040 Vilnius*  
Parengta spaudai 1996 08 01