

Kèrnas (Cairn) yra vaidmenų žaidimas skirtas vienam žaidimo meistrui (**Prižiūrėtojui**) ir bent vienam žaidėjui.

Žaidėjai įkūnys užkietėjusius nuotykių ieškotojus tyrinėjančius tamsius ir paslaptingus miškus kupinus keistų esybių, paslėptų lobių ir bauginančių pabaisų.

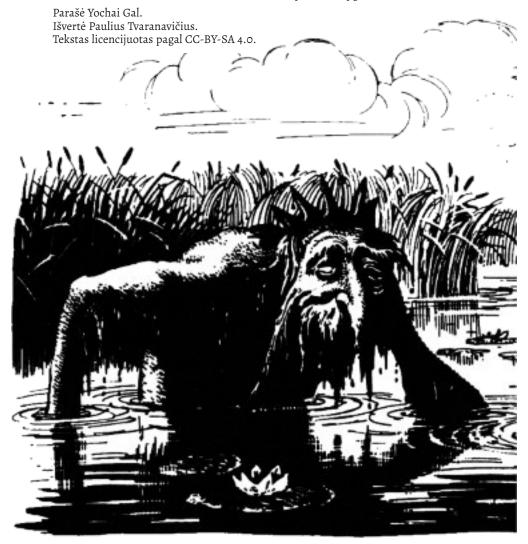
Knygoje naudojamos šių autorių iliustracijos iš viešojo domeno: Wilhelm Jordan, W. Heath Robinson, Rolf Von Hoerschelmann, Arthur Rackham, and Arthur Layard.

Norėčiau padėkoti šiems žmonėms:

Chris McDowall už Into The Odd.
Ben Milton už Knave.
Jim Parkin už Weird North.
Gavin Norman už Dolmenwood.
CosmicOrrery už viršelio dizainą.
Tam H. už knygos maketą.
Licopeo už veikėjo lapo dizainą.
Lucas MacClure už idėją.

Ir **Sarai**. Ji žino kodėl.

Daugiau informacijos apie **Kèrną**: https://cairnrpg.com





Kèrnas buvo parašytas laikantis šių principų:

Klasių Nebūvimas

Personažo įgudžiai nėra apriboti vienos klasės. Jų įrankai, daiktais ir patirtys nulems jų specialybę .

Mirtingumas

Žaidimo veikėjais gali būti stiprūs, bet jie visada yra pažeidžiami. Šiame pasaulyje tūno daug pavojų. Mirtis yra visada šalia, bet ji niekada nėra atsitiktinė ar be perspėjimo.

Pirmenybė Istorijai

Nevertėtų pasikliauti kauliukais kiekvienoje situacijoje, kad išsiaiškintum jos eigą. Kartais geriau dialogo forma išspręsti kokia bus vieno ar kito žaidėjo poelgio pasekmė.

Augimas

Veikėjai keičiasi ir tobulėja tyrinėdami pasaulį, įgaudami naujų įgūdžių ir gebėjimų. Įveikdami keblias situacijas ir iššūkius jie tampa stipresniais.

Neutralumas

Žaidimo meistro paskirtis yra perteikti taisykles, situacijas, žaidimo personažus ir istoriją aiškiai, išliekant neutraliu žaidėjų atžvilgiu.

Žaidėjo Laisvė

Žaidėjui visada turėtų būti aiškios jo veiksmų pasekmės. Jis neturėtų spėlioti koks laukia rezultatas priėmus vienokį ar kitokį sprendimą. Meistras neturėtų vengti dalintis informacija apie riziką.

Taisyklės

Žaidimo meistras ir žaidėjai laikosi taisyklių, kurios jiems padeda sukurti žaidimo aplinką pagrįsta kritiniu mąstymu, tyrinėjimu ir iš to kylančiu istorijų kūrimu.

Bendri Tikslai

Žaidėjai pasitiki vienas kitu ir įsitraukia į bendrą žaidimo pasaulį (arba scenarijų), veikėjų tikslus bei komandos iššūkius. Dėl šios priežasties, jie paprastai dirba vieningai siekdami bendro tikslo.

Patarimai Žaidimo Meistrui

Informacija:

- Žaidėjams tyrinėjant pasaulį, pateik jiems naudingos informacijos, kuri jiems padės geriau suprasti esamą situaciją.
- Žaidėjai, norėdami sužinoti daugiau apie aplinkybes, neprivalo ridenti kauliukų.
- Būk paslaugus ir paprastai atsakyk į žaidėjų klausimus.
- Nupasakok žaidimo situacijas nuosekliai ir visada leisk žaidėjams suprasti, kad jie gali daugiau klausinėti.

Sudėtingumas:

- Pirmenybė turėtų būti teikiama istorijos kontekstui ir realizmui, o ne žaidimo mechanikai ar kauliukų ridenimams.
- Jei žaidėjas nori atlikti veiksmą, kuris yra visiškai neįmanomas, joks sėkmingas ridenimas neleis jam to padaryti.
- Ar žaidėjo norimas atlikti veiksmas yra logiškas ir prasmingai dera su esama situacija? Leisk jam jį atlikti be jokio kauliukų ridenimo.
- Išbandymai bus naudingi rizikingose situacijose ir jie labiausiai pravers, kai žaidėjas norės atlikti koki nors rizikinga.

Pavojus:

- Žaidimo pasaulis visad kelia realų skausmo ir mirties pavojų žaidėjų personažams.
- Perspėk žaidėjus apie rimto pavojaus tikimybę. Kuo pavojus didesnis, tuo jis turėtų būti akivaizdesnis.
- Spąstai neturėtų atsirasti iš niekur. Leisk žaidėjams juos pastebėti ir duok laiko jiems sugalvoti, kaip su jais susidoroti.
- Suteik žaidėjams progų spęsti problemas ir sąveikauti su žaidimo pasauliu.

Pasirinkimai:

- Suteik žaidėjams prasmingų pasirinkimų, kai istorijos tėkmė per daug sulėtėja.
- Jei žaidėjų ketinimai nėra aiškūs, supaprastink viską ir paklausk ar jie renkasi A ar B sprendima?
- Kad žaidimas neprarastų savo tempo, palaikyk prasmingą dialogą su žaidėjais.
- Pasistenk, kad žaidėjų poelgiai visada turėtų pasekmes žaidimo pasaulyje.

Pasiruošimas:

- Žaidimo pasaulis yra organiškas, besikeičiantis ir su prieskoniu atsitiktinumo.
- Improvizuodamas naujas situacijas gali pasitelkti į pagalbą atsitiktinių įvykių, aprašymų ir daiktų lenteles. Per daug pasiruošimo gali sumažinti istorijos spontaniškumą ir organiškumą.
- Žaidimo pasaulyje gyvenantys personažai atsimena žaidėjų poelgius bei pasakymus.
- Šie personažai nenori numirti. Jie turi savo interesus ir norą išlikti ir klestėti šiame pasaulyje.

Dėmesys Naratyvui:

- Svarbiausia yra įdomus ir įtraukiantis žaidėjų sąveikavimas su žaidimo pasauliu, o ne skaičiavimai ar personažų sugebėjimai.
- Kad žaidėjų personažai galėtų tobulėti ir augti, sugalvok jiems asmeninių užduočių, kurias jie įvykdę įgis naujų įgūdžių.
- Įsiklausyk į žaidėjų poreikius ir norus ir sukurk realistiškas progas jų kelyje tuos norus įgyvendinti.
- Durklas prie gerklės visad tave nužudys, kad ir kokius brangius šarvus ar įspūdingus kovos įgūdžius beturėtum.

Lobiai:

- Žaidėjų randami lobiai turėtų derėti prie aplinkos, kurioje jie yra randami.
- Lobiai yra vertingi, beveik visada dideli savo apimtimis, ir retai kada turi papildomos naudos nejskaitant prestižo ir turtų, į kuriuos juos galima iškeisti.
- Relikvijos (psl 12) yra skirtingos nuo lobių; jos dažniausiai turi įdomią paskirtį.
- Lobiai gali būti panaudoti kaip masalas, kuris gali pritraukti žaidėjus į egzotiškas vietoves, kurias saugo bauginantys priešai.

Atsitiktinumai:

- Kartais pravers ir atsitiktinumo elementas (pvz., orai, žaidimo veikėjų nusistatymas ar žinios ir pan.).
- Tokiais atvejais ridenk 1k6. 4 ir daugiau reikš palankų rezultatą žaidėjų atžvilgiu.
- 3 ir mažiau reikš nesėkmę žaidėjų personažams arba jų sąjungininkams.

Patarimai Žaidėjui

Pasirinkimo Laisvė:

- Tavo personažo **savybės** ir su jais susiję išbandymai neturėtų apriboti tavo pasirinkimų. Jie tėra įrankiai.
- Neklausk tik to, ka darytu tavo personažas, klausk ir to, ka darytum tu
- Stenkis kūrybingai panaudoti savo personažą, jo daiktus ir aplinką.

Komandinis Darbas:

- Siek susitarimo su kitais žaidėjais prieš priimdamas reikšmingus sprendimus.
- Stenkis suprasti savo bendražygių tikslus ir ribas, gerbk jų norus ir pasirinkimus - kartu jūs galite pasiekti daugiau.

Tyrinėjimas:

- Smalsumas, žaidimo pasaulio tyrinėjimas, klausimų uždavinėjimas yra naudingesnis nei tavo personažo savybės, daiktai ar įgūdžiai.
- Pasikliauk žaidimo meistro pateikiama informacija, bet nevenk užduoti daugiau klausimų.
- Vieno teisingo kelio į priekį nėra; jų daug.

Bendravimas:

 Elkis su žaidimo personažais kaip su tikrais žmonėmis ir pasikliauk savo smalsumu bandydamas geriau suprasti tiek žaidimo pasauli, tiek juos.

• Galbūt paaiškės, kad dauguma žaidimo personažų yra gan draugiškos ir įdomios būtybės, kurios geba išspręsti kylančius

Atsargumas:

- Kovojimas yra pasirinkimas ir retai kada pats išmintingiausias konfliktų sprendimo būdas; apsvarstyk, ar smurtas yra geriausias būdas pasiekti savo tikslus.
- Prieš pradėdamas bet kokią kovą, pagalvok ar persvara yra tavo pusėje ir nevenk pasitraukti iš kovos supratęs, kad priešas yra už tave pranašesnis.

Planavimas:

- Stenkis kūrybingai apeiti kelyje pasitaikančias kliūtis ir iššūkius. Pasinaudok žvalgyba, subtilumu ir tyrinėjimu.
- Domėkis savo aplinka, žaidimo personažais ir jų motyvais. Geriau supratęs savo

Ambicingumas:

- Išsikelk tikslus savo personažui ir siek jų naudodamasis turimais resursais.
- Nesitikėk nieko gauti už dyką. Užsitarnauk savo reputaciją.
- Stenkis visad judėti į priekį ir palaikyti žaidimo tempą.



Personažo Kūrimas

Vardas, Istorija ir Bruožai

Pirmiausia, išsirink savo personažo **vardą** ir **istoriją** arba ridenk kauliukus lentelėje **5 psl.** Žaidėjo personažo istorija nulems jo potencialias žinias ir įgūdžius.

Tada, išsiridenk savo personažo **bruožus** (išvaizdą, kalbą, manieras, įsitikinimus, reputaciją ir kt.) **bruožų** lentelėse **6** psl.

Galiausiai, išsiridenk savo personažo amžių (2k20+10).

Savybių Taškai

Žaidėjo personažas (ŽP) turi tik tris savybes: Jėgą (JĖG), Vikrumą (VIK), ir Valią (VAL).

Kurdami žaidimo personažą, žaidėjai ridena 3k6 paeiliui kiekvienai iš savybių. Tada jie gali sukeisti bet kuriuos du rezultatus.

Pavyzdys: Inesa ridena savo personažo JĖG ir išridena 2, 4 ir 6 - bendroje sumoje 12. Kitoms dviem savybėms ji išridena 9 VIK ir 13 VAL. Tada ji nusprendžia sukeisti 12 ir 9. Jos personažas turės 9 JĖG, 12 VIK ir 13 VAL.

Gynybos Taškai

Ridenk 1d6 kad išsiaiškintum savo personažo pradinius **Gynybos Taškus** (GT). Nuo jų priklausys tavo gebėjimas išvengti žalos kovose.

Gynybos Taškai nėra personažo sveikata ar tvirtumas; dažniausiai jie prarandami tik trumpam (daugiau informacijos **psl 11, Gydymas**).

Jei žala atima visus gynybos taškus ir prilygina juos **o**, tada žaidėjas ridena kauliuką **Randų** lentelėje (psl **14**).

Jei nori labiau tradicinių klasių, jas gali rasti **Paruoštų Klasių lentelėje** (10 psl).

Inventorius

Žaidėjo personažas gali turėti 10 daiktų inventoriuje: šešios vietos *kuprinėje*, viena - kiekvienoje rankoje, dvi - viršutinei kūno daliai (diržas, šarvai ar šalmas). Kuprinė taip pat gali būti naudojama kaip miegmaišis ištuštinus jos turinį.

Dauguma daiktų užima vieną inventoriaus vietą, o maži daiktai gali būti sugrupuoti. Inventoriaus "vietos" yra šiek tiek abstrakčios ir jų talpa gali būti "lanksti", pasitarus su žaidimo meistru.

Sunkūs daiktai užima dvi inventoriaus vietas, dažniausiai reikalauja dviejų rankų naudojimui ir yra nepatogūs nešti. Personažas turintis pilną inventorių (visas dešimt vietų) netenka visų gynybos taškų ir jie tampa lygūs nuliui.

Personažas negali nešti daugiau daiktų, nei telpa jo inventoriuje. Vežimai arba arkliai gali padidinti inventoriaus talpą. **Samdiniai** (12 psl) taip pat gali padėti gabenti personažo daiktus už užmokestį.

Pradiniai Daiktai

Visi personažai pradeda žaidimą su šiais daiktais:

- Trijų dienų davinys (viena vieta)
- Deglas (viena vieta)
- 3k6 aukso monetos

Ridenk po vieną kartą kiekvienoje **Pradinių Daiktų lentelėje (7** psl), kad išsiaiškintum savo personažo šarvus, ginklą, įrankius ir turimus daiktus. Jei nurodyta, ridenk ir Burtų Knygos lentelėje (**8** psl) su k100 (arba ridenk 2k10, vienas kauliukas bus vienetai, kitas dešimtys). To pasekoje tu turėsi po vieną daiktą iš kiekvienos kategorijos.

Daiktų Sąraše (9 psl) rasi šarvų apsaugą, ginklų žalą ir užimamą vietą tavo inventoriuje. Mažesni daiktai gali būti sugrupuoti ir sutalpinti į vieną inventoriaus vietą.

Vardai ir Profesijos (k20)

Ma		•					
	terų Vardai		-1 .1.		- 1.		
1	Agripina	6	Elgilė	11	Jogundė	16	Sibilė
2	Aguona	7	Eulogija	12	Lauksminė	17	Širlė
3	Angelė	8	Gaivilė	13	Lirana	18	Venaina
4	Aurika	9	Grija	14	Morgvena	19	Žibutė
5	Beatriče	10	Henainė	15	Pestila	20	Žiedė
Vyr	ų Vardai						
1	Ainis	6	Erdvilas	11	Mudeika	16	Saulėnas
2	Algirdas	7	Gaudys	12	Narimantas	17	Steponas
3	Aras	8	Girėnas	13	Oginskis	18	Traidenis
4	Baltrus	9	Jaunutis	14	Palemonas	19	Utenis
5	Džiugas	10	Labutis	15	Ringaudas	20	Žygimantas
Pav	ardės						
1	Abišala	6	Būta	11	Praleika	16	Šerepka
2	Adamkus	7	Dabušis	12	Raila	17	Urla
3	Bakša	8	Gylys	13	Sruoga	18	Yla
4	Bogušas	9	Kolys	14	Stakvila	19	Zuba
5	Budrys	10	Kuosa	15	Šerna	20	Žvirėla
Pro	fesijos						
1	Alchemikas	6	Kalnakasys	11	Magas	16	Prekybininkas
2	Atlikėjas	7	Kalvis	12	Mėsininkas	17	Samdinys
3	Dailidė	8	Kišenvagis	13	Medžiotojas	18	Tarnas
4	Dvasininkas	9	Kontrabandininkas	14	Nusikaltėlis	19	Žolininkas



Personažo Bruožai (k10)

Pe	rsonazo Bi	ruc	ozai (kio)					
1. S	udėjimas			6	. Ri	ūbai		
1	Aukštas(-a)	6	Pečiuitas(-a)		1	Antikvariniai	6	Apdrisę
2	Ištįsęs(-usi)	7	Raumeningas(-a)		2	Kruvini	7	Senamadiški
3	Kaip statula	8	Stambus(-i)		3	Elegantiški	8	Beveik nauji
4	Liesas(-a)	9	Suglebęs(-usi)		4	Purvini	9	Prastai kvepiantys
5	Mažas(-a)	10	Tvirtas(-a)		5	Užsienietiški	10	Sudrisę
2. ()da			,	, V.	ertybės		
1	Apgamuota	6	Raukšlėta	′	1	Apdairus(-a)	6	Garbingas(-a)
2	Drimbanti		Rausva		2	•	7	Kuklus(-a)
3	Idegusi		Kausva Švelni		3	Ambicingas(-a)	8	Mėgstantis(-i)
4	Įŭegusi Ištatuiruota		Tamsi		4	Drausmingas(-a) Drasus(-i)	9	kompaniją Santūrus(-i)
5	Randuota		Vėjo nugairinta		5	Gailestingas(-a)	10	Tolerantiškas(-a)
3	Kanduota	10	vejo nagamma)	Current gan (u)	10	Toteruminomus(u)
3. I	Plaukai			8	3. Yo	los		
1	Garbanoti	6	Šiurkštūs		1	Agresyvus(-i)	6	Pagiežingas(-a)
2	Ilgi	7	Ištaigingi		2	Bailus(-i)	7	Pasipūtęs(-i)
3	Plika galva	8	Supinti		3	Gobšus(-a)	8	Tingus(-i)
4	Ploni	9	Susitaršę		4	Grubus(-i)	9	Apgaulingas(-a)
5	Riebūs	10	Vešlūs		5	Kerštingas(-a)	10	Nerimastingas(-a)
4. \	Veidas			9	. Re	eputacija		
1	Apvalus ir mažas	6	Nepriekaištingas		1	Ambicingas(-a)	6	Dykinėtojas(-a)
2	Blyškus	7	Pailgas		2	Artistas(-ė)	7	Gerbiamas(-a)
3	Įdubęs	8	Raukšlėtas		3	Bjaurus(-i)	8	Išmintingas(-a)
4	Kampuotas	9	Smailus		4	Chamas(-ė)	9	Keistuolis(-ė)
5	Liesas	10	Sulaužytas		5	Doras(-a)	10	Pavojingas(-a)
5. I	Kalba			1	o. I	Bėdos		
1	Aiški	6	Monotonišk		1	Apgautas(-a)	6	Ištremtas(-a)
2	Ceremoning	7	Neaiški		2	Apleistas(-a)	7	Pasmerktas(-a)
3	Cypsinti	8	Šnabždanti		3	Diskredituotas(-a)	8	Pažemintas(-a) pareigose
4	Griausming	9	Tiesmuka		4	Priklausomas (-a)	9	Prakeiktas(-a)

5 Išsižadėtas(-a) 10

Šantažuojamas(-a)

Užsikertanti

10

5 Kimi

Pradiniai daiktai (k20)

Šarva	ıi								
	1-3		4-14		1	5-19		20	
	Jokių	Odiniai		Gı	Grandininiai]	Plieninia	i
Šalma	ai ir Skydai								
	1-13	1	4-16		17	'-19		20	
	None	Šā	almas		Sk	ydas	Šalı	nas ir Sk	ydas
Ginkl	ai								
	1-5	6-14		15-19				20	
Durl	klas, Lazda	Kardas, Vėzd Paprastas Ki		as, Arba Laidyne		tas,		da, Kūjis os Kirvis	3,
Papil	domi Reikme	nys							
1 Al	lyva	6	Grandinė (3	m) 1	1	Lešiklis	16	6 Vilka	uogė
2 At	tbaidiklis	7	Kabliukas	I	2	Oro Pūslė	17	7 Virgu	ılė
3 D	egtukai	8	Kinkinys (+4	vietos) 1	3	Pančiai	18	3 Virvė	
4 D	idelis Maišas	9	Kirtiklis	1	4	Priešnuodis	19	y Virvė si	u Kabliu
5 D	ideli Spąstai	10	Lazda (3m)	1	.5	Spynų Kirtik	liai 20	0 Žiūro	nas
Įrank	iai								
1 D	umplės	6	Kibiras	1	1	Metalinė Dil	dė 16	Smėlio Laikrod	lis
2 G	rąžtas	7	Klijai	1	2	Pjūklas	17	7 Tinkl	as
3 Ka	altas	8	Kreida	1	3	Plaktukas	18	3 Vinys	3
4 M	etalinis Ežys	9	Laužtuvas	1	4	Virimo Puod	ai 19) Virimo	Puodai
5 Ka	astuvas	10	Meškerė	1	5	Sandarinimo Medžiaga	20	o Žnyp	lės
Smull	kmenos								
1 B1	utelis	6	Metalinė Di	ldė	11	Ragas	16	š Žirkl	ės
2 K	astuvas	7	Muzikinis Instrumentas		12	Riebalai	17	7 Veido	Dažai
3 K	ortų Kaladė	8	Netikri Papuošalai			Žvakė	18	3 Sėkla	ι
	vepalai	9	Žemėlapis		14	Pusė Moneto	OS 19	Žaidim Kauliul	
	inzė	10	Plunksna		15	Stiklo Rutuliu	kai 20	× .1	_
Pap <u>il</u>	domi Daiktai	(ridenk <u>a</u> t	titinkamoje l	entelėje	:)				
-	1-5		-13			14-17		18-2	0
	(rankis arba Šmulkmena		i Reikmenys	Ginkl	las	arba Šarvas		Burtų K (psl 8	nyga



Burtų Knygos (k100)

Bur	tų Aprašymai: Pusla	piai 16-18		
1.	Animuoti objektą	26. Gravitacijos valdymas	51. Mirusiųjų Prikėlimas	76. Statulos Iškvietimas
2.	Antropomorfizãcija	27. Greitumas	52. Nakties Sfera	77. Stebuklinga Vila
3.	Apkeitimas Vietomis	28. Gyvūno forma	53. Nematomas ryšis	78. Sudaiktėjimas
4.	Apkurtinimas	29. Hipnozė	54. Stiklo Rutuliukai	79. Sugluminimas
5.	Apsauga	30. Ilgarankis	55. Nuotolinis Stebėjimas	80. Supratimas
6.	Apšvietimas	31. Iliuzijų Spektaklis	56. Nuraminimas	81. Šuolis
7.	Apžavėjimas	32. Įniršis	57. Oro kontroliavimas	82. Šviesulys
8.	Arkaniška Akis	33. Įrenginys iš Piešinio	58. Pamišimas	83. Taikinio Nukreipimas
9.	Astralinis Kalėjimas	34. Jėgos siena	59. Perkėlimas	84. Tarpdimensiniai vartai
10.	Atrakinimas	35. Klastotė	60. Portalas Veidrodyje	85. Telekinezė
11.	Atspindėjimas	36. Krūmas	61. Praraja	86. Telepatija
12.	Atstūmimas	37. Kūno apkeitimas	62. Prasiveržimas	87. Teleportavimas
13.	Augalų Kontroliavimas	38. Laiko Kontrolė	63. Prikabinimas	88. Tikras Žvilgsnis
14.	Burbėjimas	39. Ledinis prisilietimas	64. Pritraukimas	89. Tinklas
15.	Burtų Pjūklas	40. Levitavimas	65. Putų fontanas	90. Uoslė
16.	Burtų Ženklas	41. Lipnumas	66. Rekonstrukcija	91. Uždanga
17.	Daugiarankis	42. Magijos aptikimas	67. Rentgeno Regėjimas	92. Užgesinimas
18.	Dūmų Forma	43. Magijos slopiklis	68. Rūkas	93. Užvaldymas
19.	Dvasių Prikėlimas	44. Magnetas	69. Rūšiavimas	94. Voro Kojos
20.	Elastiškumas	45. Maskaradas	70. Savininko Atpažinimas	95. Vizijas
21.	Evoliucijos Šuolis	46. Materijos Formavimas	71. Skydas	96. Vizualinė Iluzija
22.	Fobija	47. Materijos Jautimas	72. Skystas oras	97. Žaizdų gydymas
23.	Garsinė iliuzija	48. Miegas	73. Slidumas	98. Želė Forma
24.	Gera klausa	49. Miniaturizavimas	74. Smirdanti gėlė	99. Žemės drebėjimas
25.	Godumas	50. Minčių Skaitymas	75. Spiečius	100.Žemės Kubas

Daiktų Sąrašas (Kaina Auksu)

2 112104 242 113113 (21112		,	
Šarvai			
Skydas (+1 Šarvai)			10
Šalmas (+1 Šarvai)			10
Gambesonas (+1 Šarvai)			15
Briuginė (1 Šarvai, sunkūs)			20
Grandininė Kelnės (2 Šarvai, sun	kūs)		40
Plieniniai Šarvai (3 Šarvai, sunkī			60
			00
Ginklai			
Durklas, kuoka, pjautuvas, lazdas	ir kt. (k6 žala	a)	5
Ietis, kardas, kirvis ir kt. (k8 žala			10
Alebarda, karo plaktukas, ilgas ka	rdas ir kt. (k1	o žala, sunkus)	20
Laidynė (k4 žala)			5
Lankas (k6 žala)			20
Arbaletas (k8 žala, sunkus)			30
Torontal			
Įrankiai			
Antrankiai	10	Miegmaišis	50
Arklys (+4 vietos)	75	Muilas	1
Asilas (+6 vietos, lėtas)	30	Odinis maišas	5
Deglas	1	Oro pūslė	5
Degutas	10	Palapinė (dviems žmonėms, su	
Didelė Kempinė	5	Pjūklas	5
Dideli Spąstai	2	Plaktukas	5
Dumplės	10	Plunksna ir Rašalas	10
Grandinė (3m)	10	Ragas	10
Gręžtuvas (rankinis)	10	Skriemulys	10
Kablys su Virve	2.5	Smaigalys	5
Kaltas	5	Smailūs Spąstai	10
Kastuvas	5	Smėlio Laikrodis	50
Kibiras	10	Smilkalai	10
Kinkinys (4 vietos, sunkus)	30	Spygliuoti Batai	5
Kirtiklis	10	Spynų Kirtikliai	25
Klijai	5	Stiklo Karoliukai	5
Knyga	5	Švęstas Vanduo	25
Kopėčios (sunkios, 3m)	10	Taukai	10
Kreida	1	Tinklas	10
Laužtuvas	10	Ugnies Aliejus	10
Lazda (3m)	5	Veido Dažai	10
Lęšis	10	Veidrodis	5
Maišas	5	Vežimas (+8 vietos, lėtas)	200
Maisto racionas (3 dienoms)	10	Virimo puodai	10
Mėlynoji kurpelė	10	Virvė (10m)	5
Meškerė	10	Žibintas ir Alyva	10
Metalinė Dildė	5	Žiūronas	40

Nuotykių Ieškotojų Arsenalas

Nuotykių ieskotojų Arsenaias				
Keliaujantis Vienuolis				
Skeptras (d6)				
Klaidinanti mantija (+1 šarvams)				
Smilkytuvas ir šventasis vanduo				
Ąsotis medaus vyno				
Liaudies dainynas				
Vežimas (+4 vietos, gremėzdiškas)				

Žiniuonis	Riteris
Pjautuvas (1d6 žalos)	Ilgasis kalavijas (d10, gremėzdiškas)
Lopais siūta striukė (+1 Šarvams)	Grandininis šarvas (2 šarvai, gremėzdiškas)
Švytuoklė	Šalmas (+1 šarvas)
Akies akmuo	Heraldikos apsiaustas
Pasidėvėjęs žemėlapis	Antrankiai
Žiūronai	Tvirta virvė

Nykštukas	Magas
Dygi Šaknis (1d6 žalos)	Išblėsusi lazda (d8, gremėzdiška)
Žvyniniai Šarvai (1 šarvams)	Durklas (d6)
Kastuvas	Burtų knyga (atsitiktinis burtas)
Miško skruzdėlių stiklainis	Burtų knyga (atsitiktinis burtas)
Nuodingi grybai	Dėvėti drabužiai (paslėptos kišenės)
Rankinis grąžtas	Žemės kristalas (x2, žr. Relikvijos)

Vagis
Du durklai (k6+k6)
Gobtuvas (1 Šarvai)
Atrakinimo įrankiai
Trikampiai dygliai
Kablio virvė
Metalinė dildė

Oro pusie	Metallile dilde			
Karys	Miško Sargybinis			
Ietis (d10, gremėzdiška)	Ilgas lankas (d8, gremėzdiškas)			
Lenktas kardas (d8)	Kirvis (d6)			
Trumpas kardas (d6)	Paminkštintas šarvas (1 Šarvai)			
Trumpas kardas (d6)	Dideli spąstai			
Tabako dėklas ir pypkė	Seklys šuo			
Kauliukų rinkinys	Griausmingas ragas			

Taisyklės

Gebėjimai

Gebėjimų dažniausiai naudojami atliekant išbandymus (žr. apačioje).

Jėga (JĖG): Naudojama išbandymams, reikalaujantiems fizinės jėgos, tokiems kaip vartų pakėlimas, strypų sulenkimas, atsparumas nuodams ir t.t.

Vikrumas (VIK): Naudojamas išbandymams, reikalaujantiems greičio ir refleksų, tokiems kaip išsisukimas, laipiojimas, sėlinimas, balansavimas ir t.t.

Valia (VAL): Naudojama išbandymams, skirtiems įtikinėti, apgauti, tardyti, bauginti, žavėti, provokuoti, manipuliuoti burtais ir t.t.

Išbandymai

Išbandymai yra kauliukų metimai mėginant išvvengti blogų pasėkmių, su kuriomis galima susidurti dėl rizikingų pasirinkimų ar aplinkybių. Žaidėjas meta k20 atinkamai savybei. Jeigu jie išridena skaičių, lygų arba mažesnį nei jų tikrinimas gebėjimas, jie išlaiko šį išbandymą sėkmingai. Priešingu atveju, jie neišlaiko šio išbandymo. Išridentas 1 visada reiškia sėkmę, o 20 - nesėkmę.

Pavyzdys: Bėja susiduria su grupe ginkluotų goblinų, kurie saugo tunelio įėjimą. Ji nusprendžia, kad geriausia būtų prasliūkinti pro šiuos sargybinius. Ji atlieka Vikrumo išbandymą ir išridena 10. Tai reiškia sėkmę - ji sėkmingai prasliūkina pro sargybinius.

Gydymas

Trumpas poilsis ir gurkšnis vandens atstato praprastus Gyvybės Taškus (angl. Hit Protection, HP), tačiau palieka personažus neapsaugotus. Savybių praradimą paprastai galima atstatyti po savaitės poilsio, padedant gydytojui arba aplankant atitinkamas vietas. Kai kurios iš šių paslaugų yra nemokamos, o magiškos ar greitesnės gydytmo priemonės gali kainuoti.



Išsekimas ir Nuovargis

Žaidėjo veikėjas negalintis patenkinti savo svarbiausių poreikių (tokių kaip alkis ir poilsis) negali atgauti **Gynybos Taškų (GT)** ir **Gebėjimų Taškų**. Jei personažas yra **išsekęs** ilgiau nei vieną dieną, jis prideda Nuovargį į savo inventorių už kiekvieną tokią dieną. Kiekvienas nuovargis užima vieną vietą inventoriuje ir juo negalima atsikratyti, kol veikėjas neras progas pailsėti ir sustiprėti (pavyzdžiui pamiegoti saugioje vietoje). Veikėjas taip pat patiria/gauna nuovargį leisdamas kerus arba dėl kitokių žaidimo pasaulyje vykstančių ivykių.

Šarvai

Prieš apskaičiuodamas žalą padarytą Gynybos Taškams(GT), atimk Šarvų reikšmę iš žalos metimo rezultato. Skydai ir kiti šarvai suteikia papildomą apsaugą (pavyzdžiui +1 Šarvams), bet tik jeigu jie yra laikomi ar dėvimi.

Niekas negali turėti daugiau nei 3 Šarvų. Skydai, pirštines ir šalmai gali suteikti ir kitokios naudos, o ne vien tik apsaugą nuo žalos.

Žaidimo personažai

Reakcijos

Žaidėjó veikėjui susidūrus su personažais, kurių reakcija į žaidėją nėra akivaizdi, žaidimo meistras gali remtis žemiau esančia lentele (2k6):

2	3-5	6-8	9-11	12
Priešiškas	Atsargus	Smalsus	Malonus	Paslaugus

Moralė

Priešai netekę savo pirmo bendro ir netekę pusės savo grupės narių, turi išlaikyti **VALIOS** išbandymą, kad neišsibėgiotų. Kai kurios priešų grupės gali naudoti jų grupės vado **VALIĄ** šiems išbandymams

Atskiri priešai atlieka **VALIOS** išbandymą, kai jų gynybos taškai nukrenta iki **o**. Moralė nedaro įtakos žaidėjų veikėjams.

Turtai ir Lobiai

Dažniausia naudojama moneta yra auksinė (au), kuri yra lygi 10 sidabrinių monetų (si) ir 100 varinių monetų (va).

Lobiai Kerne yra vertingi, dažniausiai gremėzdiški ir retai kada naudingi kitaip, nei savo turtine verte. Lobiai turėtų paskatinti žaidėjus traukti į pavojingas ir egzotiškas vietas. Lobiai dažniausiai yra saugomi bauginančių priešų.

Kaimai, tvirtovės ir uostai prekiauja, remdamiesi vietiniu daikto ar prekės retumu ir verte.

Samdiniai

Žaidėjai gali pasisamdyti **samdinius**, kurie padės ekspedicijų metu. Norėdamas sukurti **samdini**, ridenk 3k6 kiekvienam savybės balui, duok jiems 1k6 gynybos taškų ir paprastą ginklą (k6). Tuomet ridenk personažo savybių lentelėse (psl. 5-6). Samdiniai kainuoja 1-3 aukso per dieną, arba dalį bet kokio lobio, kurį suranda grupė.

Magija

Burtų Knygos talpina vieną burtą ir užima vieną inventoriaus vietą. Jos negali būti perrašytos arba sukurtos; jos yra aptinkamos tokiose vietose kaip kapai, požemiai ir dvarai.

Burtų knygos kartais pasižymi neįprastomis savybėmis ar apribojimais, pavyzdžiui, atverstos skleidžia nemalonų ar nežemišką kvapą, turi savitą intelektą, arba gali būti perskaitytos tik laikomos mėnesienoje.

Burtų knygos pritraukia tuos, kurie ieško jose slypinčių mistinių galių, todėl laikoma pavojinga jas atvirai demonstruoti.

Burtų Raštai yra panašūs į Burtų Knygas, tačiau jie:

- Neužima vietos inventoriuje.
- Nesukelia nuovargio.
- Dingsta po vienkartinio panaudojimo.

Burtų Naudojimas

Žaidėjų veikėjai norėdami naudoti burtus, turi laikyti burtų knygą abiejose rankose ir garsiai ją skaityti. Panaudojus burtus, pridėk Nuovargį į savo inventorių.

Turėdami laiko ir būdami saugioje vietoje, žaidėjų personažai gali sustiprinti burto poveikį (pvz., paveikti kelis taikinius, padidinti jo galią ir pan.) be jokių papildomų reikalavimų.

Jei personažas yra pavargęs arba pavojuje, žaidimo meistras gali paprašyti žaidėjo atlikti Valios (VAL) išbandymą, kad jie išvengtų neigiamų burto naudojimo pasekmių. Neišlaikius išbandymo, pasekmės turėtų būti lygiavertės panaudoto burto efektui.

Relikvijos

Relikvijos yra daiktai, persmelkti magiškų burtų ar mistinių galių. Jos nesukelia nuovargio. Relikvijos paprastai turi ribotą panaudojimo skaičių ir specifines "atsinaujinimo" sąlygas. Pavyzdžiui:

Medaus Sagtis, 3 panaudojimai. Surūdijęs žiedas, sumažinantis jį nešiojantį asmenį iki 20 cm dydžio. Atsinaujinimas: įdėti į bičių pienelio puodelį.

Sakalininko Draugas, 1 panaudojimas. Varžto formos magiška lazdelė, talpinanti Skubos burtą. Atsinaujinimas: iššauti iš arbaleto ir surasti.

Tylos Lazda, 1 panaudojimas. Šis pajuodęs strypas laikinai panaikina visą magiją 15m spinduliu. Atsinaujinimas: panardinti į vandenį pilnaties šviesoje.

Energetinis Grybas, 1 panaudojimas. Bet kas suvalgęs šį žalsvai dėmėtą grybą, praranda vieną Nuovargį, tačiau turi atlikti Valios (VAL) išbandymą, kad išvengtų jo priklausomybę sukeliančių savybių. Nepasisekus, veikėjas tampa Išsekęs ir nesugebantis susikaupti, kol nesuvalgys kito Energetinio Grybo, suteiksiančio tik trumpą atokvėpį nuo priklausomybės.

Kova

Raundai

Žaidimas dažniausiai nereikalauja labai tikslaus laiko skaičiavimo. Kovos metu ar kitomis aplinkybėmis, kur laikas gali būti svarbus, remkitės raundais, kad išlaikytumėte įvykių seką. Vienas **raundas** atitinka maždaug dešimt žaidimo sekundžių ir yra sudarytas iš ėjimų.

Veiksmai

Savo ėjimo metu veikėjas gali nueiti iki 10 metrų ir atlikti vieną veiksmą. Tai gali būti burtažodžio skaitymas, puolimas, antras ėjimas ar kitas logiškas veiksmas.

Kiekvieną raundą, veikėjai paskelbia, ką darys, prieš metant kauliukus. Jei žaidėjo veikėjas bando kažką rizikingo, žaidimo meistras paprašo atlikti atitinkamos savybės išbandymą savo personažui arba kuriam nors žaidimo personažui (NPC).

Ėjimai

Žaidimo meistras turėtų pranešti apie labiausiai tikėtinus veiksmus, kuriuos gali atlikti nežeidėjų personažai arba pabaisos. Kovos pradžioje kiekvienas žaidėjo personažas turi atlikti Vikrumo (VIK) išbandymą. Išlaikius šį išbandymą, žaidėjas galės atlikti savo veiksmus prieš oponentus. Neišlaikius - oponentas eis pirmas.

Puolimas ir Žala

Puolantis žaidėjas ridena savo giklo kauliuką ir atima priešo šarvų reikšmę - likęs skaičius bus žala padaryta priešo ginybos taškams (GT). Ataka be ginklo (kumščiais) visada daro 1k4 žalos.

Pavyzdys: Miško Trolis užsimoja savo kuoka ir trenkia ja į Bėja, kuri turi 5 gynybos taškus (HP). Kuoka daro 1d10 žalos ir žaidimimo meistras išridena 4. Nuo šio skaičiaus jie atima 1, nes Bėja vilki odinius šarvus, kurie jai suteikia apsaugos. Miško Trolis tada padaro Bėjai 3 žalos ir jai lieka 2 Gynybos Taškai (GT).

Keli Puolėjai

Jei keli puolėjai atakuoja tą patį priešą, meskite visus žalos kauliukus ir pasilikit tik didžiausią rezultatą.

Atakos Modifikatoriai

Atakavimas iš silpnos pozicijos (pavyzdžiui, iš už uždangos ar surištomis rankomis): Tokia ataka yra silpnesnė ir puolėjas turi mesti tik 1k4, nepaisant įprasto ginklo žalos kauliuko.

Atakavimas iš stiprios pozicijos (pavyzdžiui, prieš silpną priešą ar palankios pozicijos): Tokia ataka yra stipresnė ir puolėjas gali mesti 1k12, nepaisant įprasto ginklo žalos kauliuko.

Dviejų Ginklų Naudojimas

Jei žaidėjo veikėjas puola dviem ginklais, mesk abu žalos kauliukus ir pasilik tik didžiausią rezultatą.

Sprogimo Efektas

Atakos turinčio **Sprogimo** efektą paveikia visus taikinius nurodytam plote. Žala kiekvienam paveiktam taikiniui metama atskirai. Sprogimu yra laikomos įvairios atakos - nuo įprastų sprogimų, iki kardų kurių didžiulis užmojis gali pasiekti keletą priešų, ar meteorito sprogimas paveikiantis keletą priešų. Jei nesi tikras, kiek taikinių bus paveikta sprogimo efekto, mesk ginklo ar burto žalos kauliuką - jo rezultatas bus paveiktų priešų skaičius.

Kritinė Žala

Jei žaidėjo veikėjo ar priešo Gynybos Taškai (GT) nukrenta iki nulio - likutis yra atimimamas iš Jėgos (JĖG). Tada jie turi atlikti Jėgos išbandymą, kad išvengtų **kritinės žalos**. Be to, kai kurie priešai turės specialių sugebėjimų ar efektų, kurie suveiks, kai jų taikinys neišlaikys kritinės žalos išbandymo.

Žaidėjo veikėjas patyręs kritinę žalą, negali nieko daryti tik bejėgiškai ropoti, kabindamasis į gyvenimą. Jei jiems bus suteikta pagalba ir poilsis, jie stabilizuosis. Jei jie tos pagalbos negaus - mirs per valandą.

Randai

Jei personažo *Gynybos Taškai* nukrenta lygiai iki 0, jie įgija **Randą**, kuris juos negrįžtamai pakeičia. Daugiau informacijos apie **Randus** sekančiame puslapyje (psl 14).

Savybių Taškų Praradimas

Jei žaidėjo Jėga (JĖG) nukrenta iki o - jie miršta. Jei jų Vikrumas (VIK) nukrenta iki o - jie yra paraližuojami. Jei jų Valia (VAL) nukrenta iki nulio - jie išprotėja.

Visiškas VIK ir VAL praradimas padaro veikėją neveikliu, kol šie taškai nebus atstatyti ilgu poilsiu, magija ar kitokiais ypatingais gebėjimais.

Samonės Praradimas ir Mirtis

Kai veikėjas miršta, žaidėjas gali susikurti naują veikėją arba perimti samdinio kontrolę. Naujas veikėjas ar samdinys nedelsiant prisijungia prie grupės, kad žaidėjui nereiktų laukti nieko neveikiant.

Būriai

Didelės grupės panašių kovotojų, besikaunančių kartu, yra laikomos **vienu** būriu. Kai būrys patiria kritinę žalą, jis išsisklaido arba yra smarkiai susilpninamas. Kuomet būrio Jėga (JĖG) pasiekia 0, jis yra sunaikinamas.

Pavienių kovotojų atakos prieš būrius yra susilpnintos (išskyrus sprogmenų žalą). Būrių atakos prieš pavienius kovotojus yra sustiprintos ir daro sprogimo žalą.

Atsitraukimas

Pasprukimas iš pavojingos situacijos visada reikalauja sėkmingo Vikrumo (VIK) išbandymo, taip pat saugios vietos, kur būtų

Randai

Veikėjo Gynybos Taškams nukritus lygiai iki 0, jie įgija Randą, kuris juos negrįžtamai pakeičia. Randas priklauso nuo personažui padarytos žalos, kuri prilygino GT nuliui:

- Ilgalaikis randas: Ridenk 1d6; 1: Kaklas, 2: Plaštakos, 3: Akis, 4: Krūtinė, 5: Kojos, 6: Ausis. Jei rezultatas yra didesnis nei tavo maksimalūs GT (gynybos taškai - HP), šis skaičius bus tavo naujas GT.
- Sukrečiantis smūgis: Tu esi pasimetęs ir sutrikęs. Apibūdink, kaip tu atgauni koncentraciją.

 Ridenk 1d6. Jei rezultatas yra didesnis nei tavo maksimalūs GT (gynybos taškai HP), šis skaičius bus tavo naujas GT.
- Sutrenkimas: Smūgis tave nubloškia kelis metrus atgal ir tu nusileidu veidu ant žemės, pritrenktas. Tu būsi išsekęs kol keletą valandų negalėsi pailsėti. Tada ridenk 1d6. Pridėk šį rezultatą prie savo maksimalių GT (Gynybos taškų - HP).
- Sulaužyta galūnė: Mesk 1k6; 1-2: Koja, 3-4: Ranka, 5: Šonkaulis, 6: Kaukolė. Lūžiui sugijus, 4 mesk 2k6. Jei rezultatas yra didesnis už tavo maksimalius GT (gyvybės taškai - HP), šis skaičius bus tavo naujas GT.
- Susirgimas: Tave vargina šlykšti, nemaloni infekcija. Kai pasveiksi, mesk 2k6. Jeigu bendra suma yra didesnė, negu tavo maksimalūs gyvybės taškai (HP), šis skaičius bus tavo naujas GT
- **Smegenų sumušimas:** Ridenk 1k6; 1-2: JĖG, 3-4: VIK 5-6: VAL. Ridenk 3k6. Jeigu bendra suma yra didesnė nei esama savybės reikšmė, šis skaičius bus tavo nauja savybė.
- **Trūkęs raištis:** Kol negausi rimtos pagalbos, tau bus labai sunku judėti. Po pasveikimo ridenk 3k6. Jei bendra suma yra didesnė nei tavi maksimalus Vikrumas (VIK), šis skaičius bus tavo naujas VIK.
- **Apkurtintas:** Tu nieko negirdi, kol negausi pagalbos. Nepaisant to, atlik Valios (VAL) išbandymą. Jei šį išbandymą išlaikysi, padidink savo maksimalią VAL reiškmę 1k4.
- Gilus smegenų sutrenkimas: Smūgis buvo toks stiprus atrodo, kad dalis tavo sąmonės atitrūko nuo tavo smegenų. Ridenk 3k6. Jei bendra suma yra didesnė neghu tavo maksimali Valia (VAL), šis skaičius bus tavo nauja Valia.
- Nuplėšta galūnė: Viena iš tavo galūnių buvo nuplėštą, suluošinta arba tapo visai nenaudinga. Žaidimo meistras nuspręs, kas jai nutiko. Tada atlik Valios (VAL) išbandymą. Išlaikius šį išbandymą, padidink savo maksimalią Valią 1d6.
- **Mirtina žaizda:** Tu esi išsekęs ir nebegali kovoti mirsi per valandą, jei nebūsi išgydytas. 11 Pasveikęs, ridenk 2k6. Šis rezultatas bus tavo nauja Gynybos Taškų (GT) reikšmė.
- Pasmerkimas: Mirtis buvo nepaprastai arti, tačiau kažkaip išgyvenai. Jei neišlaikysi sekančio išbandymo prieš kritinę žalą, mirsi siaubinga mirtimi. Jei išlaikysi šį išbandymą, ridenk 3k6. Jei bendra suma yra didesnė už tavo maksimalią Gynybos Taškų (GT) reikšmę, šis skaičius bus tavo naujas GT.

Priešų Sąrašas

Šakniastiebis Goblinas

4 GT, 8 JĖG, 14 VIK, 8 VAL, ietis (k6)

- Vengia kovos, nebent turi pranašumą
- Saugo savo pavogtus daiktus iki mirties.
- Vertina Užkeikimų Knygas; noriai jas išmainys.

Raganiai su Gobtuvais

12 GT, 9 JĖG, 12 VIK, 14 VAL, burtų lazda (k8), Užkeikimų Knyga su vienu iš burtų (Ridenk 1k4: 1 - Žavesys, 2 - Hipnozė, 3 - Pastūmimas/ Patraukimas, 4 - Skydas)

- Miško Stebėtojai; kultas, kuris savo galią semią iš požėmių, runų ir kitų nešventų vietų ir daiktų.
- Kritinė žala: išsiurbia dalį aukos sielos (1k4 VAL žalos).

Akmeninis Skalikas

12 GT, 2 Šarvai, 14 JĖG, 1 VIK, 8 VAL, įkandimas (k10)

- Panašūs į nejudančias statulas, naudojamas didžių kapų ir šventovių suagojimui.
- Atsparūs įprastiems įtikinėjimo metodamas - tačiau dievine gerą kaulą.

Miško Trolis

12 GT, 15 JĖG, 12 VIK, 7 VAL, nagai ir dantys (k8+k8 sprogstanti žala)

- Savo ėjimo metu gali atgauti prarastu Gynybos Taškus (GT), išnaudodamas savo veiksmą
- Kritinė žala: samanos ir šakos pradeda augti iš aukos žaizdų.

Šaltakraujis Elfas

14 GT, 1 Šarvai, 8 JĖG, 13 VIK, 14 VAL, ledo varveklio durklas (k6), Užkeikimų Knyga (1k3: Miegas, Teleportacija, Magijos Aptikimas)

- Dailūs, be skrupulų, ilgaamžiai.
- Atsparūs daugumai magijos formų.

Pelkių Kaukas

3 HP, 4 STR, 17 DEX, 13 WIL

- Laukinis, plaukuotas apgavikas, mėgstantis erzinti ir kelti sumaištį
- Labiausiai vertina relikvijas ir blizgius niekučius, tačiau nenori jų mainyti į monetas.
- Pelkių kaukai turi vardus, kurie apibūdina jų tikrąją prigimtį. Žinant tikrąjį kauko vardą, jį galima valdyti.

Monstru Kūrimas

Kurdamas žaidimo priešus ar personažus gali naudoti šį šabloną:

Vardas

X GT, X Šarvai, X JĖG, X VIK, X VAL, ginklas (kx. specialūs daiktai, savybės)

- Išvaizdos ir elgesio apibūdinimas
- Keistenybė, taktika, ar ypatinga savybė, išskirianti šį priešą ar personažą
- Specialus efektas arba kritinės žalos pasekmė

Bendri Principai

Savybės: 3 - nevisavertis, 6 - silpnas, 10 vidutiniškas, 14 - išskirtinis, 18 - legendinis lygis. Pritaikyk šiuos skaičius pagal savo žaidimo poreikį.

Vidutinėms būtybėms suteikite 3 GT, atsparesnėms - 6 GT, o ypač pavojingoms -10 ar daugiau GT.

Suteik personažams unikalių savybių, kad jie būtų įsimintesni. Žaidėjai lengviau įsimins karį su avino galva, ieškantį savo pamesto rago, nei įprastą gobliną.

Kritinė žala turėtų atspindėti priešų grėsmę ir keistumą.

Atmink, kad **GT** yra apsauga nuo smūgių (**Gynybos Taška**i), o ne Gyvybės Taškai (*HP-Hit Points*). Tai atsparumo, sėkmės ir ryžto, o ne sveikatos matas. Kovos metu GT suteikia laikiną apsaugą.

Keletas patarimų priešų kūrimui:

- Priešas puikiai išvengia tavo smūgių? Suteik jam daugiau GT (Gynybos Tašku).
- Labai atsparus įvairiai žalai? Suteik didelę Šarvų reikmę.
- Stiprus? Suteik jiems aukštą JĖG atributą.
- Vikrus? Suteik jiems aukštą VIK atributa.
- Charizmatiškas? Suteik jiems aukštą VAL reikšmę.

100 Burtu

- Animuoti Objektą: Objektas geriausiai kaip įmanydamas paklūsta tavo komandoms.
- Antropomorfizuoti: Gyvūnas vienai dienai įgauna arba žmogaus intelektą, arba žmogaus išvaizdą.
- **3. Apkurtimas**: Visi aplinkiniai padarai apkursta.
- **4. Apkvailinimas**: Pasirinktas padaras kurį laiką negali formuoti naujų trumpalaikių prisiminimų (kol veikia burtas).
- Apsauga: Ant žemės atsiranda 15 metrų skersmens sidabrinis apskritimas. Pasirink vieną būtybių rūšį, kuri negali jo peržengti.
- **6. Apsiaustas**: Būtybė, kurią palieti, tampa nematoma, iki tol kol nepajuda.
- **7. Apšvietimas**: Plūduriuojanti šviesa juda pagal tavo komandą.
- **8. Arkanos Akis**: Gali matyti per magišką sklandantį akies obuolį, kuris skraido vykdydamas tavo komandas.
- Astralų Kalėjimas: Objektas yra įšaldytas laike ir erdvėje nepažeidžiamo krištolinio kiauto viduje.
- **10. Atidarymas**: Netoliese esanti įprasta arba magiška spyna garsiai atsirakina.
- **11. Atpažinti Savininką:** Virš liečiamo objekto atsiranda raidės, nurodančios objekto savininko vardą, jei toks yra.
- **12. Atstumti:** Du šalia esantys objektai yra magnetiškai atstumiami vienas nuo kito iki 3m atstumo.
- Augalų Valdymas: Aplinkiniai augalai ir medžiai paklūsta tau ir įgyja gebėjimą lėtai judėti.
- 14. Burtininko ženklas: Iš tavo piršto iššauna ugnies spalvos energijos srautas, matomas tik tau. Gali jį stebėti bet kokiu atstumu, net per kietus objektus.
- **15. Burtų Pjūklas**: Iš tavo krūtinės išskrieja besisukantys ašmenys išvalantys bet kokią augalinę medžiagą. Ašmenys nedaro jokios žalos kitiems objektams.
- **16. Daugiarankis:** Trumpam laikui įgiji

- papildomą ranką.
- **17. Drebučių Forma:** Tu tampi gyvu ir sąmoningu drebučiu.
- **18. Dūmų Forma:** Tavo kūnas virsta gyvais dūmais, kuriuos tu gali valdyti.
- **19. Duobė:** Žemėje atsiveria 3 metrų pločio ir 3 metrų gylio duobė.
- 20. Dvaras: Prieš tavo akis išdygas tvirtas, apstatytas namas. Jis egzistuos 12 valandų. Tu gali leisti arba uždrausti į jį patekti.
- **21. Elastingumas:** Tavo kūnas gali išsitempti iki 3 metrų.
- **22. Fobija:** Netoliese esanti būtybė ima paniškai bijoti tavo pasirinkto daikto.
- 23. Gamtos jėgų siena: Iš žemės iškyla ledo arba ugnies siena, kurios ilgis 15 metrų, o aukštis - 3 metrai.
- **24. Godumas:** Būtybė yra užvaldoma nenumaldomu troškimu turėti pasirinktą matomą daiktą.
- **25. Gravitacijos poslinkis:** Tu gali pakeisti gravitacijos kryptį, bet tik sau.
- **26. Hipnozė**: Būtybė pasineria į transą ir sąžiningai atsako į vieną taip/ne klausimą.
- 27. Inkaras: Tvirta viela išdygsta iš tavo rankų, prisitvirtindama prie dviejų taškų, esančių 15 metrų atstumu abiejose pusėse.
- **28. Įsakymas:** Tavo pasirinktas padaras paklūsta vienam nurodymui iš trijų žodžių, kuris jam nepadarys žalos.
- **29. Įtūžis:** Netoliese esanti būtybė įniršta į smurto siautulį.
- **30. Jutimas:** Pasirink vienos rūšies daiktą (raktą, auksą, strėlę, ąsotį ir pan.). Tu gali pajausti artimiausią [tokio daikto] egzempliorių.
- **31. Klausos Iliuzijos**: Tu sukuri iliuzinius garsus, kurie, atrodo, sklinda iš tavo pasirinktos krypties.
- **32. Kūnų Apsikeitimas:** Tu apsikeiti kūnais su padaru, kurį palieti. Jei vienas kūnas miršta, kitas taip pat miršta.
- 33. Laiko Kontrolė: Laikas 15 metrų

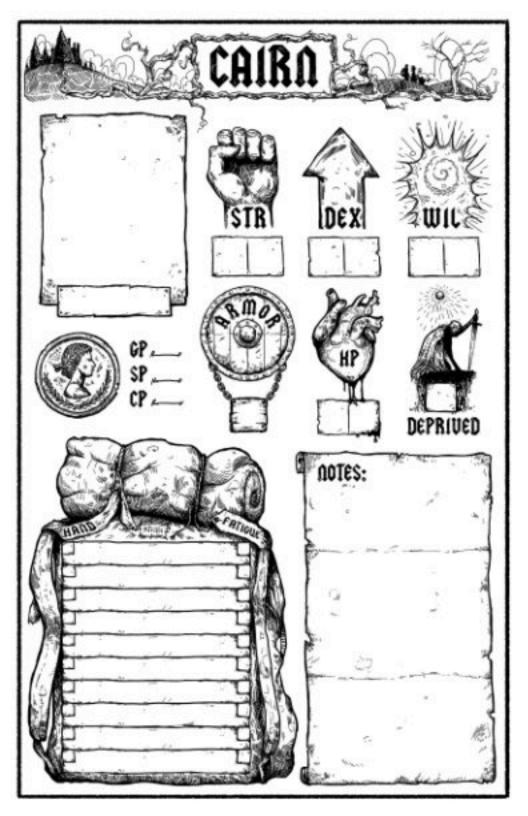
burbule sulėtėja arba pagreitėja 10% 30 sekundžių.

- **34. Ledo Prisilietimas:** Liečiamą paviršių padengia storas ledo sluoksnis iki 3 metrų spinduliu.
- **35. Lipdyti Elementus:** Negyva medžiaga tavo rankose įgyja molio savybes ir gali būti lipdoma.
- **36. Magijos Aptikimas:** Gali matyti arba girdėti aplinkines magiškas auras.
- **37. Magijos Slopintuvas:** Visų netoliese esančių magiškų efektų veiksmingumas sumažėja perpus.
- **38. Masalo Žiedas:** Iš žemės išdygsta augalas, skleidžiantis pūvančios mėsos kvapą.
- **39. Maskuotė:** Tu gali pakeisti vieno iš veikėjų išvaizdą, bet jie turi išlikti žmonėmis. Bandymai klonuoti vieną iš egzistuojančių žaidimo personažų ar veikėjų atrodys nevykę.
- **40. Maskuotė:** Veikėjo išvaizda ir balsas tampa identiški priliesto veikėjo savybėms.
- **41. Miegas:** Matoma būtybė panyra į lengvą miegą.
- **42. Nakties sfera:** Prieš tave atsiranda 15 metrų skersmens tamsos sfera, kurioje atvaizduotas naktinis dangus.
- 43. Neapykanta: Tavo pasirinktą būtybę užlieja didžiulė neapykanta kitai būtybei arba grupei, kartu atsiranda noras ją sunaikinti.
- **44. Nematomas Diržas:** Du objektai negali nutolti vienas nuo kito daugiau kaip 3 metrai.
- **45. Netikras Regėjimas:** Tu gali kontroliuoti, ką būtybė mato.
- **46. Nuraminimas:** Netoliese esanti būtybė pradeda jausti didelį priešiškumą smurtui.
- **47. Oro Valdymas:** Tu gali pakeisti esamą orą, bet neturi kitokios įtakos jam.
- **48. Pavirtimas Daiktu:** Tu tampi bet kokiu negyvu objektu, kurio dydis yra nuo obuolio iki fortepijono.
- **49. Pirmykštis Antplūdis:** Būtybė greitai evoliucionuoja į būsimą savo rūšies versiją.
- **50. Plepumas:** Tavo pasirinktas padaras

- privalo garsiai ir aiškiai atkartoti viską, ką tu galvoji. Kitais atvejais jis yra nebylus.
- **51. Poslinkis:** Tavo pasirinktas objektas atrodys esąs už 5 metrų nuo jo tikrosios būvimo vietos.
- **52. Prikelti dvasią:** Netoliese esančio negyvėlio dvasia pasireiškia priešais tave ir atsako į 1 klausimą.
- **53. Prikelti Skeletą:** Iš žemės pakyla tau paklūstantis skeletas. Skeletai yra nepaprastai kvaili ir gali vykdyti tik paprastus nurodymus.
- **54. Prilipimas:** Objektas pasidengia ypatingai lipiu gleivių sluoksniu.
- **55. Pritraukti:** Du objektai yra magnetiškai pritraukiami vienas prie kito, jei atsiduria maždaug 3 metrų atstumu vienas nuo kito.
- **56. Prototipas:** Primityvi nupiešto įrankio ar daikto versija atsiranda prieš tave ir po trumpo laiko išnyksta. Ji atrodo kaip tikras daiktas, bet nefunkcionuoja kaip jis.
- **57. Putų Kūgis:** Iš tavo rankos ištrykšta tankios putos, padengiančios pasirinktą taikinį.
- **58. Regėjimas:** Tu gali matyti akimis būtybės, prie kurios šiandien buvai prisilietęs.
- **59. Reginys:** Aiškiai netikra, bet vis vien įspūdinga iliuzija pasirodo priešais tave. Ji gali būti net iki rūmų dydžio.
- **60. Rentgeno Regėjimas:** Gali matyti kiaurai sienas, purvą, drabužius ir pan.
- **61. Rūko Debesis:** Aplink tave pasklinda tirštas rūkas.
- **62. Rūšiavimas:** Negyvi daiktai išsirikiuoja pagal tavo nustatytas kategorijas.
- **63. Šaltinis:** Šalia tavęs pasirodo jūros vandens šaltinis.
- **64. Skaityti Mintis:** Tu gali girdėti paviršutiniškas šalia esančių būtybių mintis.
- **65. Skilimas:** Tu gali atskirti bet kurią savo kūno dalį nuo savęs ir vėliau ją vėl prijungti, nejausdamas skausmo ar žalos. Tu gali kontroliuoti atskirtą kūno dalį.
- **66. Sklandymas:** Objektas gali sklęsti vieną

- metrą virš žemės ir išlaikyti vieną žmogų ant jo.
- **67. Skuba:** Tavo judėjimo greitis patrigubėja.
- **68. Skydas:** Būtybė, kurią palieti, vienai minutei yra apsaugota nuo paprastų atakų.
- **69. Skystas Oras:** Oras aplink tave tampa toks, kad juo galima plaukti.
- **70. Slidumas:** Kiekvienas paviršius 10 metrų spinduliu tampa itin slidus.
- **71. Šnabždesių Girdėjimas:** Tu girdi net ir pačius tyliausius šnabždesius.
- **72. Spiečius:** Tu tampi varnų, žiurkių ar piranijų spiečiumi. Tau gali pakenkti tik sprostamosios atakos.
- **73. Stabo Iškvietimas:** Iš žemės iškyla 2m dydžio išraižyta akmens statula.
- 74. Stikliukų Manija: Tavo kišenės pasidaro pilnos apvalių stikliukų; kad ir kiek jų betrauktum, kas trisdešimt sekundžių jos vėl prisipildo.
- **75. Sukurti Žemės Kubą:** Kartą per sekundę tu gali sukurti arba pašalinti 1 metro pločio žemės kubą. Nauji kubai turi būti pritvirtinti prie žemės arba prie kitų kubų.
- 76. Sumaišymas: Dvi būtybės tavo matymo zonoje akimirksniu susikeičia vietomis.
- **77. Sumažinimas:** Būtybė, kurią tu prilieti, susitraukia iki pelės dydžio.
- **78. Šuolis:** Vieną kartą pašoki iki 3 metrų aukščio.
- **79. Supratimas:** Tu trumpam laisvai kalbi visomis kalbomis.
- **80. Sužavėjimas:** Tavo pasirinktas padaras elgiasi su tavimi kaip su draugu.
- **81. Taikinio Pakeitimas:** Paliestas objektas tampa bet kurio šalia esančio burto taikiniu.
- **82. Tankumynas:** Staiga užželia iki 15 metrų pločio medžių ir tankių krūmynų tankumynas.
- **83. Telekinezė:** Tu gali psichiškai judinti daiktą, sveriantį mažiau nei 30 kg.

- **84. Telepatija:** Dvi būtybės girdi viena kitos mintis, kad ir kaip toli viena nuo kitos būtų.
- **85. Teleportacija:** Matomas objektas arba asmuo yra transportuojamas iš vienos vietos į kitą 15 metrų spinduliu.
- **86. Teleportacinis Čiuptuvas:** Matomas daiktas teleportuojasi į tavo rankas.
- **87. Tikras Regėjimas:** Tu gali lengvai atskirti šalia esančias iliuzijas.
- **88. Traukimas/Stūmimas:** Tu gali pritraukti arba pastumti bet kokio dydžio objektą net neprisiliesdamas prie jo vieno žmogaus jėga.
- **89. Uoslė:** Tu gali užuosti net silpniausius kvapų pėdsakus.
- **90. Užgesinti:** Akimirksniu užgesinamas bet koks matomas paprastas šviesos šaltinis.
- **91. Vartai:** Atsiveria portalas į atsitiktinę dimensiją.
- **92. Veidrodinis Atvaizdas:** Atsiranda iliuzinė jūsų kopija, kurią galite valdyti.
- **93. Veidrodinis Perėjimas:** Veidrodis tampa vartais į kitą veidrodį, kurį šiandien matei.
- **94. Vizualinė Iliuzija:** Tu sukuri nejudančią, tylią, kambario dydžio iliuziją.
- **95. Voratinklis:** Tavo riešai šaudo storus voratinklius.
- **96. Voro Kojos:** Gali laipioti paviršiais kaip voras.
- **97. Žaizdų Gydymas:** Atstato 1k4 JĖG per dieną padarui prie kurio tu prisilieti.
- 98. Žemės Drebėjimas: Žemė pradeda smarkiai drebėti. Statiniai gali būti apgadinti arba sugriūti.
- **99. Žvėries Pavidalas:** Tu ir tavo daiktai pavirsta paprastu gyvūnu.
- 100. Žybtelėjimas: Ryškus energijos kamuolys iššauna šviesos ruožą į dangų, kuris atskleidžia tavo būvimo vietą tiek draugams tiek priešams.



Taisyklių Santrauka

GEBĖJIMAI

JĖG: Jėga, meistriškumas ir atsparumas. VIK: Išsisukinėjimas, slapstymasis ir refleksai. VAL: Itikinėjimas, bauginimas ir magija.

IŠBANDYMAI

Ridenk k20; jei rezultas yra lygus arba mažesnis už tavo gebėjimą, tu išlaikai išbandymą, jei didesnis - neišlaikai. 1 visada yra sėkmė, 20 visada yra nesėkmė.

GYNYBOS TAŠKAI

GT nurodo veikėjo gebėjimą išvengti sužeidimų. Jie yra prarandami mūšio metu, bet gali būti atstatyti pasibaigus mūšiui, po kelių akimirkų poilsio.

INVENTORIUS

Veikėjai turi 10 inventoriaus vietų: keturias ant kūno ir šešias kuprinėje (kuri gali tarnauti kaip miegmaišis, ją iškrovus). Dauguma daiktų užima vieną vietą, bet mažesnius daiktus galima sugrupuoti. **Stambūs** daiktai užima dvi vietas ir yra nepatogūs ar sunkiai nešami. Užpildžius visas dešimt inventoriasu vietų, veikėjo gynybos taškai (GT) sumažėja iki 0. Veikėjai negali neštis daugiau, nei leidžia jų inventorius. Arkliai ir vežimai gali padidinti inventoriaus vietų skaičiu.

IŠSEKIMAS

Išsekę veikėjai negali atgauti Gynybos Taškų. Jei išsekimas tęsias ilgiau nei dieną, į veikėjo inventorių yra pridedamas **Nuovargis**. Nuovargis užima vieną inventoriaus vietą ir tęsiasi tol, kol veikėjas gali saugiai atsigauti. Kiekviena diena praleista išsekimo būsenoje prideda naują Nuovargį į veikėjo inventorių.

GYDYMAS

Trumpas poilsis ar gurkšnis vandens akuria prarasus GT (Gynybos Taškus), tačiau veikėjai gali būti pažeidžiami šio poilsio metu. Norint atstatyti prarastus **Gebėjimus** prireiks ilgesnio poilsio ir įgudusio gydūno pagalbos.

BURTŲ KNYGOS

Burtų knygos talpiną vieną kerą ir užima vieną inventoriaus vietą. Bet kas gali naudoti kerus laikydamas burtų knygą abiejose rankose ir garsiai skaitydamas ją. burtų naudojimas sukuria **Nuovargį** veikėjo inventoriuje.

Turėdami laiko ir būdami saugioje vietoje, žaidėjų veikėjai gali patobulinti sustiprinti turimų burtų poveikį be papildomų išlaidų. Jei jie yra išsekę arba pavojuje, žaidėjai turi atlikti VAL išbandymą, kad išvengtų neigiamų burtų pasėkmių.

VEIKSMAI

Savo ėjimo metu veikėjas gali nueiti iki 10m ir atliki vieną veiksmą. Veiksmais yra laikomi burtų naudojimai, atakos, antras ėjimas arba kiti pagrįsti veiksmai. Laikoma, kad žaidėjo veiksmai, puolimai ir judesiai vyksta vienu metu. Kai ėjimo tvarka neaiški, veikėjai turėtų atlikti Vikrumo (VIK) išbandymą, kad išsiaiškintų ar jie eina pirma savo priešų.

Pabėgimas iš pavojingos sitaucijos visada reikalauja sėkmingo VIK išbandymo, pat pat saugios vietos, į kurią galima pabėgti.

KOVA

Puolantis veikėjas ridena savo ginklo kauliuką ir atima savo atakos taikinio Šarvus; likutis bus žala priešininko Gynybos Taškams.

Skydai ir šarvai suteikia papildomos apsaugos (pavyzdžiui +1 Šarvams), bet jie yra veiksmingi tik tada kai veikėjas jais naudojasi, o ne laiko inventoriuje. Niekas negali turėti daugiau nei 3 Šarvus.

Atakos plikomis rankomis visada daro 1k4 žalos. Jeigu keli veikėjai atakuoja tą patį priešą, ridenk visus žalos kauliukus ir pasilik tik didžiausią rezultatą. Jeigu tuo pačiu metu veikėjas atakuoja dviem ginklais, mesk du žalos kauliukai - pasilik vieną didžiausią rezultatą.

Jei yra koks nors **trukdis** atakai, žalos kauliukas yra sumažinimas iki 1k4, neatsižvelgiant į ginklą. Jei ataka yra **sustiprint**a, puolėjas ridena 1k12. Atakos su **sprogimo efektu** veikia visus taikinius paveikiamoje zonoje, o žala metama atskirai kiekvienam taikiniui.

ŽALA

Jei ataka sumažina žaidėjo veikėja Gynybos Taškus (GT) iki 0, tada jis gauna **Randą** (psl **14**).

Žala, sumažinanti taikinio Gynybos Taškus (GT) **žemiau** o, tuo pačiu sumažina taikinio JĖG (Jėgą) likusia suma. Po to jis turi atlikti JĖG išbandymą su likusia Jėga, kad išvengtų **kritinės žalos**. Nesėkmės atveju žaidėjas personažas yra pašalinamas iš kovos; jei jis negauna pagalbos greitu metu, jis miršta.

o JĖG reiškia mirtį; o VIK – paralyžių; o VAL – kliedesius.



