

# Kèrnas

Cairn

**Kėrnas** (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 lobijų ir bauginančių pabaisų.

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

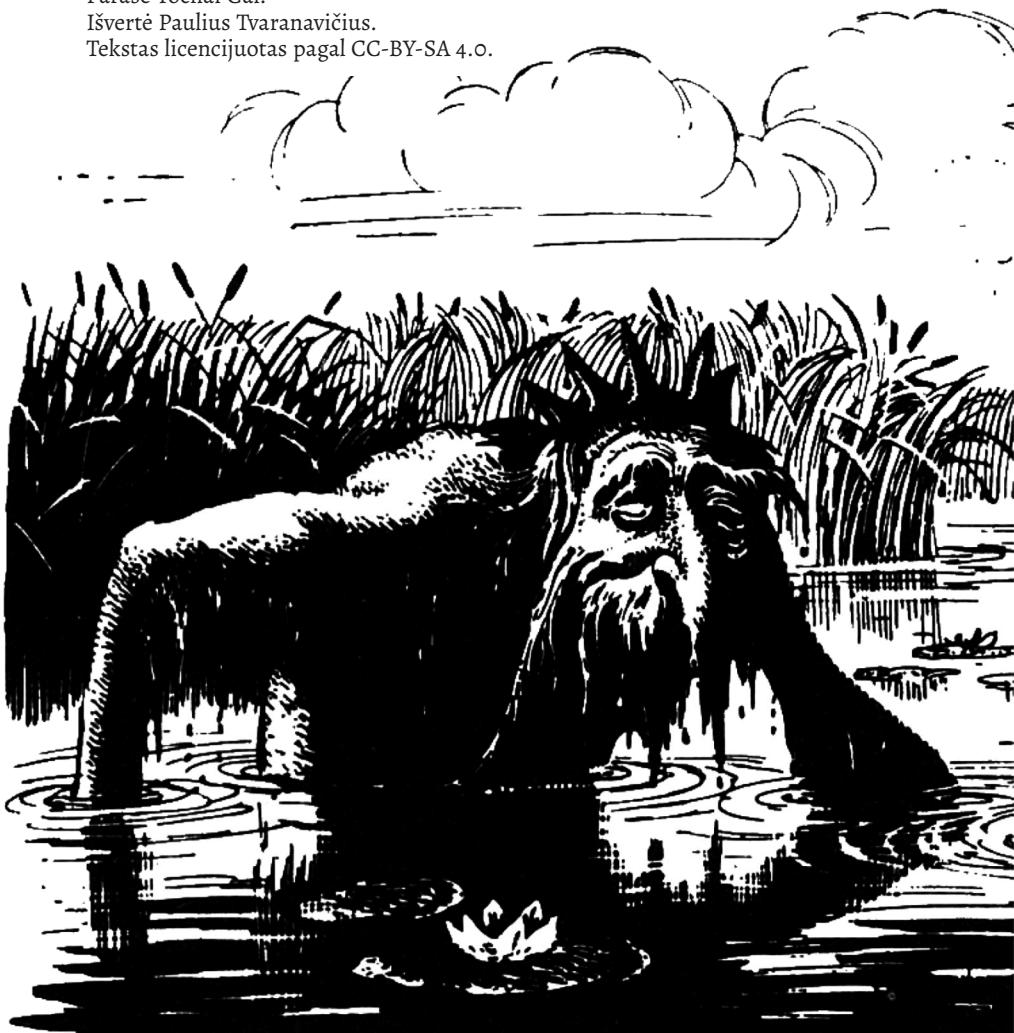
Paraše Yochai Gal.  
Išvertė Paulius Tvaranavičius.  
Tekstas licencijuotas pagal CC-BY-SA 4.0.

Norėčiau padėkoti šiemems 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 **Kėrną**:  
<https://cairnrpg.com>





**Kėnas** buvo parašytas laikantis šių principų:

## Klasiu Nebūvimas

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

## Mirtingumas

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

## Pirmenybė Istorijai

Nevertėtū pasikliauti kauliuukais kiekvienoje situacijoje, kad išsiaiškintum jos eiga. Kartais geriau dialogo forma išspręsti kokia bus vieno ar kito žaidėjo poelgio pasekmė.

## Augimas

Veikėjai keičiasi ir tobuleja tyrinėdami pasaulį, išgaudami naujų įgūdžių ir gebėjimų. Įveikdami keblės situacijas ir iššūkius jie tampa stipresnias.

## 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, tyrinejimu 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 siekdamsi bendro tiksloto.

## Patarimai Žaidimo Meistrui

### Informacija:

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

### Sudėtingumas:

- Pirmenybė turėtų būti teikiama istorijos kontekstui ir realizmu, o ne žaidimo mechanikai ar kauliukų ridenimams.
- Jei žaidėjas nori atlkti veiksmą, kuris yra visiškai neįmanomas, joks sékminges ride nimas neleis jam to padaryti.
- Ar žaidėjo norimas atlkti veiksmas yra logiškas ir prasmingai dera su esama situacija? Leisk jam jį atlkti be jokio kauliukų ride nimo.
- Išbandymai bus naudingi nenuspėjamose situacijose ir jie pravers, kai žaidėjas norės atlkti kokį nors rizikingą veiksmą.

### 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.
- Spastai neturėtų atsirasti iš niekur. Leisk žaidėjams juos pastebėti ir duok laiko jiems sugalvoti, kaip su jais susidoroti.
- Suteik žaidėjams progų spėsti problemas ir sąveikauti su žaidimo pasauliu.

### Pasirinkimai:

- Suteik žaidėjams prasmingų pasirinkimų, kai istorijos tékmė per daug sulėtėja.
- Jei žaidėjų ketinimai nėra aiškūs, supaprastink viską ir paklausk ar jie renkasi A ar B sprendimą?
- Kad žaidimas neprarastų savo tempo, palaikyk prasmingą dialogą su žaidėjais.
- Pasitenk, 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.
- Sie personažai nenori numirti. Jie turi savo interesus ir norą išslikti ir klestėti šiam pasaulyje.

### Dėmesys Naratyvui:

- Svarbiausia yra įdomus ir įtraukiantis žaidėjų sąveikavimas su žaidimo pasauliu, o ne skaiciavimai ar personažų sugebejimai.
- Kad žaidėjų personažai galėtų tobulėti ir augti, sugalvok jiems asmeninių užduočių, kurias jie įvykdę įgis naujų įgūdžių.
- Įsišauksyk į žaidėjų poreikius ir norus ir sukurt 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 neįskaitant 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 žinių ir pan.).
- Tokiais atvejais ridek 1k6. 4 ir daugiau reikš palankų rezultatą žaidėjų atžvilgiu.
- 3 ir mažiau reikš nesékmę žaidėjų personažams arba jų sąjungininkams.

## Patarimai Žaidėjui

### Pasirinkimo Laisvė:

- Tavo personažo **savybės** ir su jais susiję išbandymai neturėtų apriboti tavo pasirinkimą. Jie tėra įrankiai.
- Neklausk tik to, ką darytu tavo personažas, klausik ir to, ką darytum tu pats.
- 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 užduotų daugiau klausimų.
- Vieno teisingo kelio į priekį nėra; jū daug.

### Bendravimas:

- Elkis su žaidimo personažais kaip su tikrais žmonėmis ir pasikliauk savo smalsumu bandydamas geriau suprasti tiek žaidimo pasaulį, tiek juos.
- Galbūt paaškės, kad dauguma žaidimo personažų yra gan draugiškos ir įdomios būtybės, kurios geba išspręsti kylančius konfliktus taikiai, o net tik smurtaujant.

### 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 kliūties ir iššūkius. Pasinaudok žvalgyba, subtilumu ir tyrinėjimu.
- Domėkis savo aplinka, žaidimo personažais ir jų motyvais. Geriau supratęs savo

### Ambicingumas:

- Išsielk 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 ridek kauliukus lentelėje **5 psl.** Žaidėjo personažo istorija nulems jo potencialias žinias ir igūdžius.

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

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

## Gebėjimų Taškai

Žaidėjo personažas (ŽP) turi tris gebėjimus: **Jégą (JÉG)**, **Vikrumą (VIK)**, ir **Valią (VAL)**.

Kurdami žaidimo personažą, žaidėjai rideka 3k6 paeiliui kiekvienam iš gebėjimų. Tada jie gali sukeisti bet kuriuos du rezultatus.

**Pavyzdys:** Inesa rideka savo personažo **JÉG** ir išridena **2, 4 ir 6 - bendroje sumoje 12.** Kitiems dviejimams ji išridena **9 VIK** ir **13 VAL.**

Tada ji nusprenčia sukeisti **12** ir **9.** Jos personažas turės **9 JÉG, 12 VIK ir 13 VAL.**

## Gynybos Taškai

Ridek 1d6 kad išsiaiskintum savo personažo pradiniaus **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 **0**, tada žaidėjas rideka kauliuką **Randų** lentelėje (**psl 14**).

*Jei nori labiau tradicinių klasių, jas galite rasti **Paruoštą Klasių lentelę (10 psl.)***

## Inventorius

Žaidėjo personažas gali turėti 10 daiktų inventoriuje: šešios vietas *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 siek 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 nuliu.

Personažas negali nešti daugiau daiktų, nei telpa jo inventoriuje. Vežimai arba arkliai gali padidinti inventoriaus talpą. **Samdiniai** (**12 psl.**) taip pat gali padėti dviem gebėjimams ji išridena **9 VIK** ir **13 VAL.**

## Pradiniai Daiktai

Visi personažai pradeda žaidimą su šiais daiktais:

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

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

**Daiktų Saraše** (**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)

Moterų Vardai						
1	Agripina	6	Elgilė	11	Jogundė	16
2	Aguona	7	Eulogija	12	Lauksminė	17
3	Angelė	8	Gaivilė	13	Lirana	18
4	Aurika	9	Grija	14	Morgvena	19
5	Beatričė	10	Henainė	15	Pestila	20
Vyrų Vardai						
1	Ainis	6	Erdvilas	11	Mudeika	16
2	Algirdas	7	Gaudys	12	Narimantas	17
3	Aras	8	Girėnas	13	Oginskis	18
4	Baltrus	9	Jaunutis	14	Palemonas	19
5	Džiugas	10	Labutis	15	Ringaudas	20
Pavardės						
1	Abišala	6	Būta	11	Praleika	16
2	Adamkus	7	Dabušis	12	Raila	17
3	Bakša	8	Gylis	13	Sruoga	18
4	Bogušas	9	Kolys	14	Stakvila	19
5	Budrys	10	Kuosa	15	Šerna	20
Profesijos						
1	Alchemikas	6	Kalnakasys	11	Magas	16
2	Atlikėjas	7	Kalvis	12	Mėsininkas	17
3	Dailidė	8	Kišenvagis	13	Medžiotojas	18
4	Dvasininkas	9	Kontrabandininkas	14	Nusikaltėlis	19
5	Duobkasys	10	Lošėjas	15	Plėšikas	20



# Personažo Bruožai (k10)

## 1. Sudėjimas

1	Aukštas(-a)	6	Pečiuitas(-a)
2	Ištisės(-usi)	7	Raumeningas(-a)
3	Kaip statula	8	Stambus(-i)
4	Liesas(-a)	9	Suglebės(-usi)
5	Mažas(-a)	10	Tvirtas(-a)

## 6. Rūbai

1	Antikvariniai	6	Apdrisę
2	Kruvini	7	Senamadiški
3	Elegantiški	8	Beveik nauji
4	Purvini	9	Prastai kvepiantys
5	Užsienietiški	10	Sudrisę

## 2. Oda

1	Apgamuota	6	Raukšlėta
2	Drimbanti	7	Rausva
3	Įdegusi	8	Švelni
4	Išstatuiruota	9	Tamsi
5	Randuota	10	Vėjo nugairinta

## 7. Vertybės

1	Apdairus(-a)	6	Garbingas(-a)
2	Ambicingas(-a)	7	Kuklus(-a)
3	Drausmingas(-a)	8	Mégstantis(-i) kompanija
4	Drąsus(-i)	9	Santūrus(-i)
5	Gailestingas(-a)	10	Tolerantiškas(-a)

## 3. Plaukai

1	Garbanoti	6	Šiurkštūs
2	Ilgi	7	Ištaigingi
3	Plika galva	8	Supinti
4	Ploni	9	Susitaršę
5	Riebūs	10	Vešlūs

## 8. Ydos

1	Agresyvus(-i)	6	Pagiežingas(-a)
2	Bailus(-i)	7	Pasipūtęs(-i)
3	Gobšus(-a)	8	Tingus(-i)
4	Grubus(-i)	9	Apgaulingas(-a)
5	Kerštingas(-a)	10	Nerimastingas(-a)

## 9. Reputacija

1	Ambicingas(-a)	6	Dykinėtojas(-a)
2	Artistas(-ė)	7	Gerbiamas(-a)
3	Bjaurus(-i)	8	Išmintingas(-a)
4	Chamas(-ė)	9	Keistuolis(-ė)
5	Doras(-a)	10	Pavojingas(-a)

## 10. Bėdos

1	Apgautas(-a)	6	Ištremtas(-a)
2	Apleistas(-a)	7	Pasmerktas(-a)
3	Diskredituotas(-a)	8	Pažemintas(-a) pareigose
4	Prilausomas (-a)	9	Prakeiktas(-a)
5	Išsižadėtas(-a)	10	Šantažuojamas(-a)

# Pradiniai daiktai (k20)

## Šarvai

1-3	4-14	15-19	20
Jokių	Odiniai	Grandininiai	Plieniniai

## Šalmai ir Skydai

1-13	14-16	17-19	20
None	Šalmas	Skydas	Šalmas ir Skydas

## Ginklai

1-5	6-14	15-19	20
Durklas, Lazda	Kardas, Vėždas, Paprastas Kirvis	Lankas, Arbaletas, Laidynė	Alebarda, Kūjis, Kovos Kirvis

## Papildomi Reikmenys

1 Alyva	6 Grandinė (3m)	11 Lešiklis	16 Vilkuogė
2 Atbaidiklis	7 Kabliukas	12 Oro Pūslė	17 Virgulė
3 Degtukai	8 Kinkinys (+4 vietas)	13 Pančiai	18 Virvė
4 Didelis Maišas	9 Kirtiklis	14 Priešnuodis	19 Virvė su Kabliu
5 Dideli Spästai	10 Lazda (3m)	15 Spynų Kirtikliai	20 Žiūronas

## Įrankiai

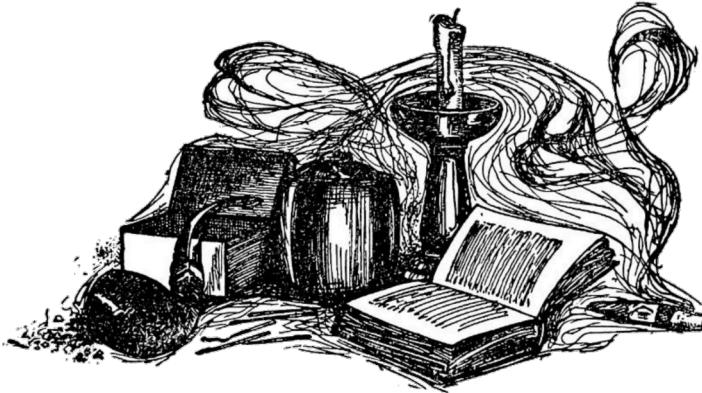
1 Dumplės	6 Kibiras	11 Metalinė Dildė	16 Smėlio Laikrodis
2 Grąžtas	7 Klijai	12 Pjūklas	17 Tinklas
3 Kaltas	8 Kreida	13 Plaktukas	18 Vinys
4 Metalinis Ežys	9 Laužtuvas	14 Virimo Puodai	19 Virimo Puodai
5 Kastuvas	10 Meškeré	15 Sandarinimo Medžiaga	20 Žnyplės

## Smulkmenos

1 Butelis	6 Metalinė Dildė	11 Ragas	16 Žirklės
2 Kastuvas	7 Muzikinis Instrumentas	12 Riebalai	17 Veido Dažai
3 Kortų Kaladė	8 Netikri Papuošalai	13 Žvakė	18 Sėkla
4 Kvepalai	9 Žemėlapis	14 Pusė Monetos	19 Žaidimo Kauliukai
5 Linzė	10 Plunksna	15 Stiklo Rutuliukai	20 Švilpukas

## Papildomi Daiktai (ridenk atitinkamoje lentelėje)

1-5	6-13	14-17	18-20
Įrankis arba Smulkmena	Papildomi Reikmenys	Ginklas arba Šarvas	Burtų Knyga (psl 8)



## Burtų Knygos (k100)

### Burtų Aprašymai: Puslapiai 16-18

1. Animuoti objektą	26. Gravitacijos valdymas	51. Mirusiųjų Prikėlimas	76. Statulos Iškvietimas
2. Antropomorfizacija	27. Greitumas	52. Nakties Sfera	77. Stebuklinga Vila
3. Apkeitimasis 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. Illuzijų 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. Jégos sieną	59. Perkėlimas	84. Tarpdimensiniai vartai
10. Atrakinimas	35. Klastotė	60. Portalas Veidrodje	85. Telekinezė
11. Atspindėjimas	36. Krūmas	61. Praraja	86. Telepatija
12. Atstūmimas	37. Kūno apkeitimasis	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 Regejimas	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 illuzija	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)

### Šarvai

Skydas (+1 Šarvai)	10
Šalmas (+1 Šarvai)	10
Gambesonas (+1 Šarvai)	15
Briuginė (1 Šarvai, sunkūs)	20
Grandininė Kelnės (2 Šarvai, sunkūs)	40
Plieniniai Šarvai (3 Šarvai, sunkūs)	60

### Ginklai

Durklas, kuoka, pjautuvas, lazdas ir kt. (k6 žala)	5
Ietis, kardas, kirvis ir kt. (k8 žala)	10
Alebara, karø plaktukas, ilgas kardas ir kt. (k10 žala, sunkus)	20
Laidynė (k4 žala)	5
Lankas (k6 žala)	20
Arbaletas (k8 žala, sunkus)	30

### Įrankiai

Antrankiai	10	Miegmaišis	50
Arklys (+4 vietas)	75	Muilas	1
Asilas (+6 vietas, lėtas)	30	Odinis maišas	5
Deglas	1	Oro pūslė	5
Degutas	10	Palapinė (dviems žmonėms, sunki)	20
Didelė Kempinė	5	Pjūklas	5
Dideli Spastai	2	Plaktukas	5
Dumplės	10	Plunksna ir Rašalas	10
Grandinė (3m)	10	Ragas	10
Gręžtuvas (rankinis)	10	Skriemulys	10
Kablys su Virve	25	Smaigalys	5
Kaltas	5	Smailūs Spastai	10
Kastuvas	5	Smėlio Laikrodis	50
Kibiras	10	Smilkalai	10
Kinkinys (4 vietas, sunkus)	30	Spygliuoti Batai	5
Kirtiklis	10	Spynų Kirtikliai	25
Klijai	5	Stiklo Karoliukai	5
Knyga	5	Švēstas Vanduo	25
Kopėčios (sunkios, 3m)	10	Taukai	10
Kreida	1	Tinklas	10
Laužtuvas	10	Ugnies Aliejas	10
Lazda (3m)	5	Veido Dažai	10
Lėšis	10	Veidrodis	5
Maišas	5	Vežimas (+8 vietas, lėtas)	200
Maisto racionas (3 dienoms)	10	Virimo puodai	10
Mélynoji kurpelė	10	Virvė (10m)	5
Meškerė	10	Žibintas ir Alyva	10
Metalinė Dildė	5	Žiūronas	40

# Nuotykių Ieškotojų Arsenolas

## Dvasininkas

Kovos kūjis (1d10 žalos, sunkus)  
Grandiniai šarvai (2 šarvo, sunki)  
Šarvinė pirštinė (2 šarvo, sunki)  
Šventas peilis (1d6 žalos)  
Šventas Simbolis  
Ordino apsiaustas

## Žiniuonis

Pjautuvas (1d6 žalos)  
Lopais siūta striukė (+1 Šarvams)  
Švytuoklė  
Akies akmuo  
Pasidėvėjęs žemėlapis  
Žiūronai

## Nykštukas

Dygi Šaknis (1d6 žalos)  
Žvyniniai Šarvai (1 Šarvams)  
Kastuvas  
Miško skruzdelių stiklainis  
Nuodingi grybai  
Rankinis grąžtas

## Elfas

Elegantiškas kardas (d8 žalos)  
Išlenktas lankas (d8 žalos)  
Paauku suota liemenė (1 Šarvams)  
Burtų knyga (Kerai arba Magijos aptikimas)  
Auksinė fleita  
Oro pūslė

## Karys

Ietis (d10, gremézdiška)  
Lenktas kardas (d8)  
Trumpas kardas (d6)  
Trumpas kardas (d6)  
Tabako déklas ir pypkė  
Kauliukų rinkinys

## Keliaujantis Vienuolis

Skeptras (d6)  
Klaudinanti mantija (+1 Šarvams)  
Smilkytuvas ir šventasis vanduo  
Ašotis medaus vyno  
Liaudies dainynas  
Vežimas (+4 vietas, gremézdiškas)

## Riteris

Ilgasis kalavijas (d10, gremézdiškas)  
Grandininis šarvas (2 šarvai, gremézdiškas)  
Šalmas (+1 šarvas)  
Heraldikos apsiaustas  
Antrankiai  
Tvirta virvė

## Magas

Išblésusi lazda (d8, gremézdiška)  
Durklas (d6)  
Burtų knyga (atsitiktinis burtas)  
Burtų knyga (atsitiktinis burtas)  
Dėvėti drabužiai (paslėptos kišenės)  
Žemės kristalas (x2, žr. Relikvijos)

## Vagis

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

## Miško Sargybinis

Ilgas lankas (d8, gremézdiškas)  
Kirvis (d6)  
Paminkštintas šarvas (1 Šarvai)  
Dideli spastai  
Seklys šuo  
Griausmingas ragas

# Taisykles

## Gebėjimai

**Gebėjimų** dažniausiai naudojami atliekant išbandymus (žr. apačioje).

**Jėga (JEG):** 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, laipojimas, 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 išvengti blogų pasekmui, su kuriomis galima susidurti dėl rizikingu pasirinkimu ar aplinkybių. Žaidėjas meta kzo atitinkamam **gebėjimui**. Jeigu jie išridena skaicių, lygū arba mažesnį nei jų tikrinimas gebėjimas, jie išlaiko šį išbandymą sėkminges. Priešingu atveju, jie neišlaiko šio išbandymo. Išridentas 1 visada reiškia sėkmę, o 20 - nesėkmę.

**Pavyzdys:** Bėja susiduria su grupė ginkluotų goblinų, kurie saugo tunelį jėjimą. Ji nusprendžia, kad geriausia būtų prasliūkinti pro šiuos sargybinius. Ji atlieka Vikrumo išbandymą ir išridena 10. Tai reiškia sėkmę - ji sėkminges prasliūkina pro sargybinius.

## Gydymas

Trumpas poilsis ir gurkšnis vandens atstato praprastus Gynybos Taškus (angl. Hit Protection, HP), tačiau gali padaryti veikėjus pažidžiamais. Gebėjimų praradimą paprastai galima atstatyti po savaitės poilsio, padedant gydytojui arba aplankant gydančių galių turinčias vietas. Kai kurios iš šių paslaugų yra nemokamos, o magiškos ar greitesnės gydymo 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 **išsekės** ilgiu nei vieną dieną, jis prideda Nuovargi į savo inventorių už kiekvieną tokią dieną. Kiekvienas nuovargis užima vieną vietą inventoriuje ir juo negalima atsikratyti, kol veikėjas neratas progas pailsėti ir sustiprėti (pavyzdžiui pamiegoti saugioje vietoje). Veikėjas taip pat patiria/ gauna nuovargi leisdamas kerus arba dėl kitokiu žaidimo pasaulyje vykstančių įvykių.

## 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 dévimi.

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

## Žaidimo personažai

### Reakcijos

Žaidėjo 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
Priešiskas	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 **VALIA** siems išbandymams

Atskiri priešai atlieka **VALIOS** išbandymą, kai jų gynybos taškai nukrenta iki 0. Moralė nedaro įtakos žaidėjų veikėjams.

## Turtai ir Lobiai

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

Lobiai Kerne yra vertingi, dažniausiai gremėždiški ir retai kada naudingi kitaip, nei savo turtine verte. Lobiai turetų paskatinti žaidėjus traukti į pavojingas ir egzotiškas vietas. Lobiai dažniausiai yra saugomi bauginančiu priesu.

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

## Samdiniai

Žaidėjai gali pasisamdyti **samdinius**, kurie padės ekspedicijų metu.

Norėdamas sukurti **samdinį**, ridek 3k6 kiekvienam gebėjimo balui, duok jiems ik6 gynybos taškų ir paprastą ginklą (k6). Tuomet ridekn 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, požemimai ir dvarai.

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

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

**Burtų Raštai** yra panašūs į Burtų Knygas, tačiau jie:

- Neužima vienos 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 Nuovargi 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 atliki Valios (VAL) išbandymą, kad jie išvengtų neigiamų burto naudojimo pasekmii. 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. Pavyzdžiu:

**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.

**Tylös Lazda**, 1 panaudojimas. Šis pajuodės 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 Nuovargi, tačiau turi atliki Valios (VAL) išbandymą, kad išvengtų jo priklausomybę sukeliančių savybių. Nepasisekus, veikėjas tampa **Išsekės** ir nesugebantis susikaupi, kol nesuvalgys kito Energetinio Grybo, suteikiančio 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 **éjimų**.

### Veiksmai

Savo éjimo metu veikéjas gali nueiti iki 10 metrų ir atlkti vieną **veiksmą**. Tai gali būti burtažodžio skaitymas, puolimas, antras éjimas ar kitas logiškas veiksmas.

Kiekvieną raundą, veikéjai paskelbia, ką darys, prieš metant kauliukus. Jei žaidėjo veikéjas bando kažką rizikingo, žaidimo meistras paprašo atlkti atitinkamo gebéjimo išbandymą savo personažui arba kuriam nors žaidimo personažui (NPC).

### Éjimai

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

### Puolimas ir Žala

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

**Pavyzdys:** Miško Trolis užsimoja savo kuoka ir trenkia ją į Béja, kuri turi 5 gynybos taškus (HP). Kuoka daro 1d10 žalos ir žaidimimo meistras išridena 4. Nuo šio skaicius jie atima 1, nes Béja vilki odinius šarvus, kurie jai suteikia apsaugos. Miško Trolis tada padaro Béjai 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 didžiausių rezultatą.

### Atakos Modifikatoriai

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

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

### Dvieju Ginklų Naudojimas

Jei žaidėjo veikéjas puola dvieju ginklais, mesk abu žalos kauliukus ir pasilik tik didžiausių rezultatą.

### Sprogimo Efektas

Atakos turinčio **Sprogimo** efektą paveikia visus taikinius nurodytam plote. Žala kiekvienam paveiktam taikiniui metama atskirai. Sprogimui yra laikomos įvairios atakos - nuo išprastų sprogimų, iki kardų kurių didžiuolis 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 paveiktu priešų skaičius.

### Kritinė Žala

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

Žaidėjo veikéjas patyres kritinę žalą, negali nieko daryti tik bejegiskai 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, o jei išgyja **Randą**, kuris juos negrižtamai pakeičia. Daugiau informacijos apie **Randus** sekantiame puslapje (psl 14).

## Gebėjimo Taškų Praradimas

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

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

## Sąmonės Praradimas ir Mirtis

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

## Randai

Veikėjo Gynybos Taškams nukritus lygiai iki o, jie įgija Randą, kuris juos negrižtamai 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 maksimalus GT (gynybos taškai - HP), šis skaičius bus tavo naujas GT.

**Sukrečiantis smūgis:** Tu esi pasimetęs ir sutrikęs. Apibūdink, kaip tu atgauni koncentraciją. 2 Ridenk 1d6. Jei rezultatas yra didesnis nei tavo maksimalus GT (gynybos taškai - HP), šis skaičius bus tavo naujas GT.

**Sutrenkimas:** Smūgis tave nubloškia kelis metrus atgal ir tu nusileidu veidu ant žemės, 3 pritrenktas. Tu būsi išsekės kol keletą valandų negaleši pailsėti. Tada ridek 1d6. Pridék šį rezultatą prie savo maksimalių GT (Gynybos taškų - HP).

**Sulaužytė galūnė:** Mesk 1k6; 1-2: Koja, 3-4: Ranka, 5: Šonkaulias, 6: Kaukolė. Lūžiu sugijus, 4 mesk 2k6. Jei rezultatas yra didesnis už tavo maksimalius GT (gyvybės taškai - HP), šis skaičius bus tavo naujas GT.

**Susirgimas:** Tave vargina šlykštis, nemalonai infekcija. Kai pasveiksi, mesk 2k6. Jeigu bendra suma yra didesnė, negu tavo maksimalus gyvybės taškai (HP), šis skaičius bus tavo naujas GT.

**Smegenų sumušimas:** Ridenk 1k6; 1-2: JÉG, 3-4: VIK 5-6: VAL. Ridenk 3k6. Jeigu bendra suma yra didesnė nei esama savybės reikšmė, šis skaičius bus tavo nauja savybė.

**Trūkės raištis:** Kol negausi riamtos pagalbos, tau bus labai sunku judėti. Po pasveikimo 7 ridek 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 ši išbandymą išlaikysi, padidink savo maksimalią VAL reikšmę 1k4.

**Gilus smegenų sutrenkimas:** Smūgis buvo tokis stiprus - atrodo, kad dalis tavo sąmonės 9 atitrūko nuo tavo smegenų. Ridenk 3k6. Jei bendra suma yra didesnė negu tavo maksimali Valia (VAL), šis skaičius bus tavo nauja Valia.

**Nuplėšta galūnė:** Vieną iš tavo galūnių buvo nuplėšta, sulušinta arba tapo visai 10 nenaudinga. Žaidimo meistras nuspręs, kas jai nutiko. Tada atlik Valios (VAL) išbandymą. Išlaikius ši išbandymą, padidink savo maksimalią Valią 1d6.

**Mirtina žaizda:** Tu esi išsekės ir nebegali kovoti - mirsi per valandą, jei nebūsi išgydytas. 11 Pasveikęs, ridek 2k6. Šis rezultatas bus tavo nauja Gynybos Taškų (GT) reikšmė.

**Pasmerkimas:** Mirtis buvo nepaprastai arti, tačiau kažkaip išgyvenai. Jei neišlaikysi sekancio išbandymo prieš kritinę žalą, mirsi slabdinga mirtimi. Jei išlaikysi ši išbandymą, ridek 1k6. Jei bendra suma yra didesnė už tavo maksimalią Gynybos Taškų (GT) reikšmę, šis skaičius bus tavo naujas GT.

## Būriai

Didelės grupės panašių kovotojų, besikaunantių kartu, yra laikomos vienu būriu. Kai būrys patiria kritinę žalą, jis išsisklaido arba yra smarkiai susilpninamas. Kuomet būrio Jėga (JÉG) pasiekia o, 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 sekmingo Vikrumo (VIK) išbandymo, taip pat saugios vietos, kur būtų

## Priešų Sąrašas

### Šakniastiebis Goblinas

4 GT, 8 JÉG, 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 JÉG, 12 VIK, 14 VAL, burtų lazda (k8), Užkeikimų Knyga su vienu iš burtų (Ridenk ik4: 1 - Žavesys, 2 - Hipnozė, 3 - Pastūmimas/Patraukimas, 4 - Skydas)

- Miško Stebėtojai; kultas, kuris savo galią semią iš požemiu, runų ir kitų nešventų vietų ir daiktų.
- Kritinė žala: išsiurbia dalį aukos sielos (ik4 VAL žalos).

### Akmeninis Skalikas

12 GT, 2 Šarvai, 14 JÉG, 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 JÉG, 12 VIK, 7 VAL, nagai ir dantys (k8+k8 sprogtanti žala)

- Savo ējimo 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 JÉG, 13 VIK, 14 VAL, ledo varveklis durklas (k6), Užkeikimų Knyga (1k3: Miegas, Teleportacija, Magijos Aptikimas)

- Dailūs, be skrupulių, 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 tikrają prigimtį. Žinant tikrąjį kauko vardą, jį galima valdyti.

## Monstrų Kūrimas

Kurdamas žaidimo priešus ar personažus gali naudoti šį šablona:

### Vardas

X GT, X Šarvai, X JÉG, X VIK, X VAL, ginklas (kx. specialūs daiktais, savybės)

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

### Bendri Principai

Gebėjimai: 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 unikalų savybių, kad jie būtų įsimintesni. Žaidėjai lengviau įsimins karj su avino galva, ieškantį savo pamesto rago, nei įprastą gobliną.

Kritinė žala turėtų atspindeti priešų grėsmę ir keistumą.

Atmink, kad **GT** yra apsauga nuo smūgių (**Gynybos Taškai**), 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 Taškų).
- Labai atsparus įvairiai žalai? Suteik didelę Šarvų reikmę.
- Stiprus? Suteik jiems aukštą JÉG reikmę.
- Vikrus? Suteik jiems aukštą VIK reikmę.
- Charizmatiškas? Suteik jiems aukštą VAL reikmę.

# 100 Burtų

- 1. Animuoti Objektą:** Objeketas geriausiai kaip įmanydamas paklūsta tavo komandoms.
- 2. 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).
- 5. Apsauga:** Ant žemės atsiranda 15 metrų skersmens sidabrinis apskritimas. Pasirink vieną būtybių rūši, 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 vykdymas tavo komandas.
- 9. Astralų Kalėjimas:** Objektas yra išaldytas laike ir erdvėje nepažeidžiamo krištolinio kiauto viduje.
- 10. Atidarymas:** Netoliene esanti iprasta arba magiška spyna garsiai atsirašina.
- 11. Atpažinti Savininką:** Virš liečiamo objekto atsiranda raidės, nurodančios objekto savininko vardą, jei tokis yra.
- 12. Atstumti:** Du šalia esantys objektai yra magnetiškai atstumiama vienas nuo kito iki 3m atstumo.
- 13. 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 ketus objektus.
- 15. Burtų Pjūklas:** Iš tavo krūtinės išskrieja besiskantys ašmenys išvalantys bet kokią augalinę medžiągą. Ašmenys nedaro jokios žalos kitiem objektams.
- 16. Daugiarankis:** Trumpam laikui įgiji papildomą ranką.
- 17. Drebuciu Forma:** Tu tampi gyvu ir sąmoningu drebuciu.
- 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 iš jų patekti.
- 21. Elastingumas:** Tavo kūnas gali išsiempti iki 3 metrų.
- 22. Fobija:** Netoliene esanti būtybė ima paniškai bijoti tavo pasirinkto daikto.
- 23. Gamtos jégų sieną:** 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 daikta.
- 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, prisivirtindama 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:** Netoliene esanti būtybė įniršta į smurto siautulį.
- 30. Jutimas:** Pasirink vienos rūšies daikta (raktą, auksą, strėlę, qsočių ir pan.). Tu gali pajauti artimiausią [tokio daikto] egzempliorių.
- 31. Klausos Iliuzijos:** Tu sukuri iliuzinius garsus, kurie, atrodo, sklinda iš tavo pasirinktos krypties.
- 32. Kūnų Apsikeitimasis:** Tu apsikeiti kūnais su padaru, kurių 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 netoli ese 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 atrodis nevykę.

**40. Maskuotė:** Veikėjo išvaizda ir balsas tampa identiški priliesto veikėjo savybėms.

**41. Miegas:** Matoma būtybė paryra į lengvą miegą.

**42. Nakties sfera:** Prieš tave atsiranda 15 metrų skersmens tamsos sfera, kurioje atvaizduotas naktinis dangus.

**43. Neapykanta:** Tavo pasirinkta būtybė 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:** Netoli ese 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. Pirmynkštis Antplūdis:** Būtybė greitai evoliucionuoja į būsimą savo rūšies versiją.

**50. Pleumas:** Tavo pasirinktas padaras

privalo garsiai ir aiškiai atkartoti viską, ką tu galvoji. Kitais atvejais jis yra nebylus.

**51. Poslinkis:** Tavo pasirinktas objektas atrodis esąs už 5 metrų nuo jo tikrosios būvimo vietas.

**52. Prikelti dvasią:** Netoli ese esančio negyvelio dvasia pasireiškia priešais tave ir atsaką į klausimą.

**53. Prikelti Skeletą:** Iš žemės pakyla tau paklūstantis skeletas. Skeletai yra nepaprastai kvaili ir gali vykdyti tik paprastus nurodymus.

**54. Philipimas:** 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 išpūdinga iluzija 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 saveš 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 tokis, 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. Spiecius:** Tu tampi varnų, žiurkių ar piranių spieciumi. 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:** Palieistas 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 vietas į kitą 15 metrų spinduliu.

**86. Teleportacinis Čiuptuvas:** Matomas daiktas teleportuojas į tavo rankas.

**87. Tikras Regejimas:** 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. Uoslé:** 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:** Atstatuo 1k4 JEG per dieną padarui prie kurio tu prisišleti.

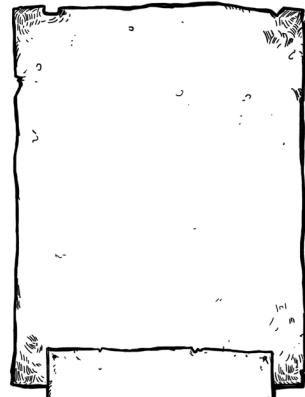
**98. Žemės Drebėjimas:** Žemė pradeda smarkiai drebėti. Statiniai gali būti apgadinti arba sugriūti.

**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.



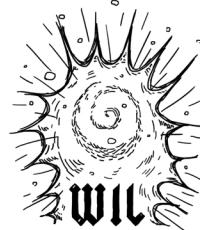
# CAIRO



STR



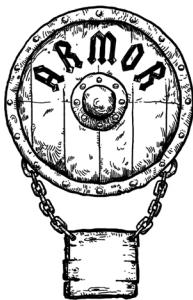
DEX



WIL



GP  
SP  
CP



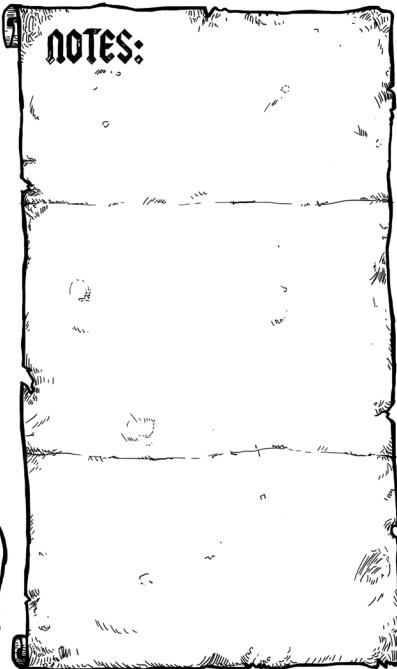
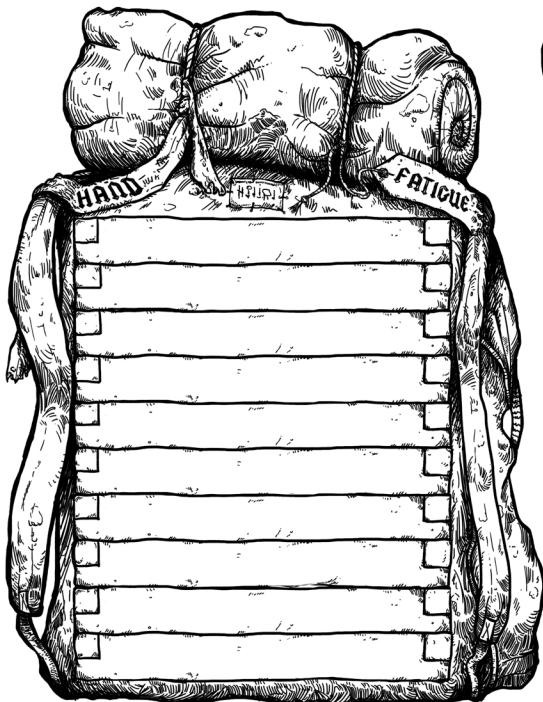
ARMOR



HP



DEPRIVED



NOTES:

# Taisyklių Santrauka

## GEBÉJIMAI

**JÉG:** Jéga, meistriškumas ir atsparumas.  
**VIK:** Išsisukinėjimas, slapstymasis ir refleksai.  
**VAL:** Iškinėjimas, bauginimas ir magija.

## İŞBANDYMAI

Ridenk k2o; 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. Užpildžiuos visas desimt inventoriusuose, veikėjo gynybos taškai (GT) sumažėja iki 0. Veikėjai negali nestisi daugiau, nei leidžia jų inventorius. Arkliai ir vežimai gali padidinti inventoriaus vietų skaičių.

## İŞSEKIMAS

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

## GYDYMAS

Trumpas poilsis ar gurknišis 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 **Nuovargi** 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 atliki VAL išbandymą, kad išvengtu neigiamų burtų pasėkmui.

## VEIKSMAI

Savo éjimo metu veikėjas gali nueiti iki 10m ir atliki vieną veiksmą. Veiksmais yra laikomi *burtų naudojimai, atakos, antras éjimas arba kita pagrasti veiksmai*. Laikoma, kad žaidėjo veiksmai, puolimai ir judesiai vyksta vienu metu. Kai éjimo tvarka neaiški, veikėjai turėtų atliki Víkromo (VIK) išbandymą, kad išsiaiškintų ar jie eina pirma savo priešu.

Pabégimas iš pavojingos sitaucijos visada reikalauja sékmingo **VIK** išbandymo, pat pat saugios vietas, į kurią galima pabėgti.

## KOVA

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

Skydai ir šarvai suteikia papildomos apsaugos (pavyzdžiu +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 didžiausių rezultatai. Jeigu tuo pačiu metu veikėjas **atakuoja dvielem ginklais**, mesk du žalos kauliukai - pasilik vieną didžiausią rezultatai.

Jei yra koks nors **trukdis** atakai, žalos kauliukas yra sumažinamas iki 1k4, neatsižvelgiant į ginklą. Jei ataka yra **sustiprinta**, puolėjas ridena 1k2. Atakos su **sprogimo efektu** veikia visus taikinius paveikiamoje zonoje, o žala metama atskirai kiekvienam taikiniui.

## ŽALA

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

Žala, sumažinanti taikinio Gynybos Taškus (**GT**) **žemiuo** 0, tuo pačiu sumažina taikinio Jéga (**JÉG**) likusia suma. Po to jis turi atliki išbandymą su likusia Jéga, kad išvengtu **kritinės žalos**. Nesėkmės atveju žaidėjo personažas yra pašalinamas iš kovos; jei jis negauna pagalbos greitai metu, jis miršta.

○ **JÉG** reiškia mirtį; ○ **VIK** – paralyžių; ○ **VAL** – kliedesius.





**Kèrnas** (Cairn) yra Nuotykių Žaidimas,  
įkvėptas „Into The Odd“ ir „Knave“.

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

**Tekstas, Dizainas ir Maketas**

Yochai Gal

**Redagavimas**

Jim Parkin

**Viršelio Dizainas**

CosmicOrrery

**Veikėjo Lapas**

Licopeo

**Vertimas į Lietutvių Kalbą**

Paulius Tvaranavičius