

# GURPS<sup>®</sup> LITE

Fourth Edition

2004 RUGPJŪČIO LEIDIMAS

Red. 2004 m. liepos 12 d.

Įvadas į vaidmenų žaidimus

IŠ STEVE JACKSON GAMES

GURPS taisyklės STEVE JACKSON • GURPS Lite sutrumpintos taisyklės SCOTT HARING ir SEAN PUNCH

Redakcija ANDREW HACKARD ir STEVE JACKSON

Iliustracijos CHRIS DIEN, TORSTEIN NORDSTRAND, BOB STEVLIC ir ERIC WILKERSON • Dizainas JUSTIN DE WITT

Lietuviškas vertimas EDVARDAS VAIŠVILA ir MINDAUGAS RUMŠA • Lietuviško vertimo redakcija EDVARDAS VAIŠVILA

## Turinys

KAS YRA GURPS? .....	1
ŽODYNAS .....	1
PAGRINDAI .....	2
SĖKMĖS METIMAI .....	2
REAKCIJOS METIMAI .....	3
ŽALOS METIMAI .....	4
VEIKĖJAI .....	4
VEIKĖJO TAŠKAI .....	4
PAGRINDINIAI ATRIBUTAI .....	4

VEIKĖJO LAPAS .....	4
ANTRINĖS SAVYBĖS .....	6
ĮVAIZDIS IR IŠVAIZDA .....	6
SOCIALINĖ PADĖTIS .....	7
GERBŪVIS IR ĮTAKA .....	7
PRIVALUMAI .....	8
TRŪKUMAI .....	10
KEISTENYBĖS .....	12
ĮGŪDŽIAI .....	12
ĮGŪDŽIŲ SARAŠAS .....	13
VEIKĖJO TOBULINIMAS .....	17

DAIKTAI .....	17
ŠARVAI .....	18
SKYDAI .....	18
GINKLAI .....	19
ŽAIDIMO EIGA .....	22
FIZINIAI VEIKSMAI .....	22
PROTINIAI VEIKSMAI .....	24
KOVA .....	24
SUŽEIDIMAI, LIGOS IR NUOVARGIS .....	29
ŽAIDIMO PASAULIAI .....	32

## KAS YRA GURPS?

**GURPS** pavadinimas reiškia “Apibendrinta Universalio Vaidmenų Žaidimų Sistema” (Generic Universal Roleplaying System). Tai VŽ sistema, iš kurios kilęs šis taisyklių sąvadas. Kodėl ji šitaip pavadinta? Paaiškinksim...

“Apibendrinta”. **GURPS** pagrindą sudaro paprastos taisyklės, kurias galima neribotai vystyti ir tobulinti. Šis glaustas variantas pateikia “esmines taisykles”, nuo kurių pradeda dauguma Žaidimo Meistrų.

“Universalio”. Pagrindinės taisyklės buvo sukurtos, siekiant pabrėžti realizmą. Todėl ji tinka bet kuriai situacijai: *fantasy*, istorinei, praetities, dabarties ar ateities.

“Vaidmenų žaidimų”. Tai ne šiaip “lupk ir čiupk” (hack-and-slash) žaidimas. Taisyklės parašytos taip, kad skatintų tikrą vaidmenų

sužaidimą; **GURPS** žaidime jūs bent trumpam galite pasijusti kažkuo kitu.

“Sistema”. **GURPS** žaidimams išleista daugiau nei 200 skirtingų knygų aštuoniomis kalbomis (iki šiol). Tai vienas iš visame pasaulyje pripažintų vaidmenų žaidimų standartų.

## KO REIKIA ŽAIDIMUI?

Žaidimui jums reikės šių taisyklių, trijų šešiasienių (šešetainių) kauliukų, pieštukų ir keletu lapų popieriaus.

## APIE GURPS LITE

Tai išgryninta **GURPS** esmė – sąvadas, kuriame aprašytos visos pagrindinės taisyklės, be jokių papildymų ar pagražinimų, kurie neretai trikdė naujus žaidėjus. Kai jau įvaldysite šias taisykles, galėsite imti **GURPS Basic Set** (Pagrindinių taisyklių) knygą ir nerti tiesiai į nuotykius. Tikimės, kad patyrę Žaidimo Meistrai pasinaudos šiuo vertingu įrankiu, pristatydami žaidimą naujiems žaidėjams.

## ŽODYNAS

**GURPS** yra vaidmenų žaidimas (VŽ). Kaip ir bet kuris kitas hobis, šis žaidimas taip pat turi savo unikalią kalbą. Kad lengviau suprastumėte šiame žaidime (ir kituose VŽ) naudojamus terminus ir sąvokas, pradėsime nuo kelių apibrėžimų.

**Vaidmenų žaidimas (VŽ) (RPG – role-playing game)** – žaidimas, kuriame žaidėjai įsivaizduoja esantys išgalvotos asmenybės – herojai – išgalvotame ar istoriniame žaidimo pasaulyje – ir stengiasi elgtis taip, kaip elgtųsi tie herojai.

**Žaidimo Meistras (ŽM) (GM – Game Master)** – vadovas, kuris parenka nuotyki, nupasakoja žaidėjams situacijas, apsprendžia rezultatus bei dalina prizinius taškus.

**Veikėjas (character)** – bet kuri būtybė - asmuo, žvėris, robotas, kt. - už kurį žaidžia ŽM arba žaidėjas.

**Personażas (NPC – non player character)** – bet kuris veikėjas, už kurį žaidžia ŽM.

**Herojus (PC – player character)** – bet kuris veikėjas, kurį sukuria ir už kurį žaidžia vienas iš žaidėjų.

**Savybės** – skaičiai, apibūrinantys herojų, įrangą ar ką kitą.

**Grupė (party)** – grupė herojų, dalyvaujančių tame pačiame nuotykyje.

**Žaidimo pasaulis** – žaidimo aplinka, priešistorė. „Pasaulis“ gali reikšti tiek planetą, tiek atskirą regioną bei periodą, ar net visą visatą.

**Nuotykis (adventure)** – pagrindinis VŽ vienetas – viena misija ar siužetas. Žaidžiamas vieną ar kelias sesijas.

**Nutikimas (encounter)** – viena nuotykio scena, dažniausiai herojų ir vieno ar keleto personažų susitikimas.

**Kampanija (campaign)** – nenutrūkstama nuotyklių serija. Dažniausiai kampanijoje dalyvauja tie patys herojai ir tas pats ŽM (ar jų grupė), su logiška priežastimi Kampanijos veiksmas gali persikelti iš vieno pasaulio į kitą.

**Rasė** – rūšis, kuriai jūs priklausote. Herojai, kurie nėra žmonės, (pavyzdžiui, elfai, nykštukai ar marsiečiai) įprasti vaidmenų žaidimuose.

**GURPS Lite** autorinės teisės © 1998, 1999, 2000, 2001, 2003, 2004 Steve Jackson Games Incorporated. Vertimo į lietuvių kalbą autorinės teisės © 2006 Steve Jackson Games Incorporated. Šis leidinys skirtas nemokamam platinimui. Šiuos 32 puslapius galima laisvai kopijuoti ir dalinti. Negalima prašyti už šį leidinį užmokesčio, išskyrus kopijavimo išlaidoms padengti. Negalima išimti iš jo jokios informacijos. Negalima jo keisti ar modifikuoti, išskyrus atvejus, kai mažmenininkai, platintojai ar konventai gali šio puslapio viršuje parašyti savo vardą ar pavadinimą. Draudžiama įterpti šias taisykles ar jų dalis į kitą produktą, nepriklausomai nuo jo platinimo sąlygų.

**GURPS Lite** originalas PDF formate yra [www.sjgames.com/gurps/lite/](http://www.sjgames.com/gurps/lite/). Šį failą galima platinti ir skelbti internete, atsizvelgiant į aukščiau pateiktus apribojimus.

Negalima jo pardavinėti ar įtraukti kaip dalies į bet kurį kitą produktą be rašytinio leidimo iš Steve Jackson Games Incorporated.

Apsilankykite mūsų puslapyje [www.sjgames.com](http://www.sjgames.com). Arba rašykite adresu PO Box 18957, Austin, TX 78760, U.S.A.

# PAGRINDAI

**GURPS** naudojami tik šešiasieniai (šešetainiai, šešiaakiai) kauliukai (dice). Kautynių žalai (damage) (ir kai kuriems kitiems dalykams) suskaičiuoti taikoma „kauliukų + pataisų“ sistema. Jei ginklas daro „4d+2“ žalos,

tai tiesiog reiškia, kad reikia mesti 4 kauliukus ir prie sumos pridėti 2. Panašiai, „3d-3“ reiškia, kad reikia mesti tris kauliukus ir iš sumos atimti 3. Jei matote tiesiog „2d“, reiškia, kad reikia mesti du kauliukus.

**GURPS Lite** tėra trys pagrindinės „žaidimo mechanikos“: sėkmės kauliukų metimai, reakcijų kauliukų metimai ir žalos kauliukų metimai.

## SĖKMĖS METIMAI

„Sėkmės kauliukai“ metami tada, kai reikia „išbandyti“ vieną iš herojaus įgūdžių ar savybių. Kartais metate jūs, o kartais už jus meta ŽM. Pavyzdžiui, galima patikrinti, arba kitaip sakant mesti Jėgos kauliukus, ar pavyks sulaikyti užsitrenkiančias sunkias duris.

## KĄ MESTI?

Kai veiktas bando atlikti kažkokį veiksmą (pavyzdžiui, panaudoti įgūdį), meskite tris kauliukus, kad nustatytumėte šio veiksmo rezultatus. Tai vadinama *sėkmės kauliukų metimu* (arba sėkmės metimu). Veiksmas ar sprendžiamas uždavinys *pavyko*, jei išmestų kauliukų akių suma *lygi arba mažesnė nei* jūsų veiksmą atspindintis skaičius – dažniausiai jūsų įgūdis ar atributas. Kitu atveju, veiksmas jums *nepasisekė*. Pavyzdžiui, jei metate Jėgos kauliukus, o jūsų Jėga lygi 12, sėkmingą veiksmą reikštų 12 arba mažesnė suma. Todėl, kuo aukštesnė jūsų savybė, tuo lengviau atlikti sėkmingą metimą.

Nepriklausomai nuo savybės, kuria bandote pasinaudoti, skaitinio dydžio, metimų rezultatai 3 ir 4 *visada* laikoma sėkme, o metimų rezultatai 17 ir 18 *visada* laikomi nesėkme. Paprastai žaidėjas pats meta kauliukus kai jo personažas atlieka kažkokius veiksmus. Tačiau ŽM visuomet gali nuspręsti mesti kauliukus slapta – žr. „Kada Kauliukus Meta ŽM“, žemiau.

## KADA MESTI KAULIUKUS?

Kad žaidimas nevirstų nesibaigiančiais kauliukų mėtymais, ŽM turėtų reikalauti sėkmės metimo jei:

- Herojus rizikuoja gyvybe ar sveikata, draugais ar reputacija, daiktais ar įranga. Į tai taip pat įeina gaudynės, kautynės (net jei priešininkas visiškai nejudą ir yra vos už kelių žingsnių atviroje vietovėje), šnipinėjimas, vagystė, ir panašios „nuotykinės“ situacijos.

- Herojus bando rasti sąjungininkų, informacijos, įgyti naujų galių, aukštesnę socialinę padėtį, gauti pinigų.

ŽM *neturėtų* reikalauti metimų:

- Visiškai paprastiems veiksams, kaip gatvės perėjimas, važiavimas į miestą, šuns šėrimas, krautuvės už kampo suradimas, kompiuterio įjungimas.

- Kasdieniniam darbui be nuotykių.

### Kada meta ŽM

Yra dvi rūšys aplinkybių, kada ŽM turėtų mesti kauliukus už herojų ir neatskleisti metimų rezultatų:

1. Kai *herojus* negali būti tikras dėl savo veiksmų sėkmės.

2. Kai *žaidėjas* neturėtų žinoti, kas vyksta.

## PATAISOS

Tam tikriems sėkmės metimams taisyklėse dažnai apibrėžiamos *pataisos*. Šie priedai arba baudos veikia *skaičių, kuriam atliekamas metimas* – jūsų tikrinamą savybę, – jokiū būdu ne kauliukų metimo rezultatą. Priedai visada didina jūsų sėkmingumą, o baudos jį mažina.

Pavyzdžiui, bandant visrakčiu atrakinti spyną tamsoje, ŽM gali skirti -5 baudą šiam rakinimui. Jei jūsų Visrakčio įgūdis yra 9, jums teks mesti prieš 9 minus 5, t.y. prieš 4, dėl to, kad tamsu.

Tam tikri scenarijai gali skirti pataisas, siekiant palengvinti ar pasunkinti konkrečią situaciją. Tarkim, nuotykiu aprašymas nurodo, kad spyna turi +10 priedą rakinimui, nes ji labai primityvi ir griozdiška. Jei jūsų Visrakčio įgūdis būtų 9, jums reikėtų mesti prieš 9 + 10, arba 19. Kadangi didžiausia įmanoma suma 3d (trijų šešiasienių kauliukų) metime yra 18, panašu kad sėkmė jau užtikrinta. Deja, ne visai taip – žr. „Kritinė sėkmė ir nesėkmė“ toliau.

Jei nenurodyta kitaip, pataisos sudedamos. Tarkime, jei jūs bandote visrakčių atrakinti šią primityvią spyną tamsoje, pritaikomos abi pataisos ir jums tenka mesti prieš 9 - 5 + 10, arba 14.

### Bazinis įgūdis ir efektyvus įgūdis

Jūsų *bazinis įgūdis* yra esamas jūsų įgūdžio lygis, pažymėtas veikėjo lape. Jūsų *efektyvus įgūdis* konkrečiam veiksmui yra jūsų bazinis įgūdis su priedais ar bandomis šiam konkrečiam veiksmui. Pavyzdžiuose su Visrakčio įgūdžiu, aukščiau, bazinis įgūdis yra 9 visais atvejais. Tuo tarpu efektyvus įgūdis yra 4, 19 ar 14. Negalima mesti sėkmės kauliukų, jei efektyvus įgūdis mažesnis nei 3, išskyrus *gynybos kauliukų metimo* atvejus (28 p.).

## SĖKMĖS IR NESĖKMĖS LAIPSNIS

Pritaikę savo baziniam įgūdžiui visas pataisas ir apskaičiavę efektyvų įgūdį, meskite 3d, kad nustatytumėte rezultatą. Jei išmesta kauliukų taškų suma yra mažesnė ar lygi jūsų efektyviam įgūdžiui, jums pasisekė, o skirtumas tarp metimo rezultato ir jūsų efektyvaus įgūdžio yra jūsų *sėkmės laipsnis*.

*Pavyzdžiui*, jei jūsų efektyvus įgūdis 18, o metimas 12, jums pasisekė; jūsų sėkmės laipsnis yra 6.

Jei jūsų metimas yra *didesnis* nei jūsų efektyvus įgūdis, jums nepavyko, o skirtumas tarp kauliuku metimo ir jūsų efektyvaus įgūdžio yra *nesėkmės laipsnis*.

*Pavyzdžiui*, jei jūsų efektyvus įgūdis yra 9, o metimas 12, jums nepasisekė; jūsų nesėkmės laipsnis yra 3.

Daugelyje taisyklių sėkmės ar nesėkmės laipsnis naudojamas žaidimui svarbiems rezultatams apskaičiuoti, todėl nepamirškite pasižymėti jo iš karto po kauliukų metimo.

### Kritinė sėkmė ir nesėkmė

*Kritinė sėkmė* – tai ypač *geras* kauliukų metimo rezultatas.

- 3 ir 4 *visada* yra kritinė sėkmė.
- 5 yra kritinė sėkmė, *jei jūsų efektyvus įgūdis yra 15+*.

- 6 yra kritinė sėkmė, *jei jūsų efektyvus įgūdis 16+*.

Kas nutinka, iškritus kritinei sėkmei, sprendžia ŽM. Tai visada bus kažkas gero! Kuo mažesnė iškritusi suma, tuo geresnius gausite rezultatus.

*Kritinė nesėkmė* – tai ypač *blogas* kauliukų metimo rezultatas.

- 18 *visada* yra kritinė nesėkmė.
- 17 yra kritinė nesėkmė, *jei jūsų efektyvus įgūdis 15 ar mažiau*; kitu atveju tai yra paprasta nesėkmė.

- Bet kuris metimas dešimčia didesnis nei jūsų *efektyvus* įgūdis yra kritinė nesėkmė: t.y., 16 jei įgūdis yra 6, 15 jei įgūdis yra 5 ir taip toliau.

Kas nutinka, iškritus kritinei nesėkmei, sprendžia ŽM. Tai visada bus kažkas negero.

Kuo didesnė iškritusi suma, tuo blogesnės pasekmės.

## PAKARTOTINIAI SĖKMĖS METIMAI

Kartais turite tik vieną galimybę kažką nuveikti (neutralizuoti bombą, peršokti per ledo properšą, pašalinti gaisro židinį, pamaloninti valdovą dainomis). Kartais galima bandyti vėl ir vėl, kol galų gale pavyks (atrakinti spyną, pagauti žuvį, iširti nuodus). Kartais neišku, ar jums pavyko ar ne, kol bus per vėlu bandyti dar kartą (iššifruoti seną lobių žemėlapi, užsisakyti prancūzų restorane, pastatyti laivą). Galiausiai, bus tokie atvejai, kai nesėkmės atveju susižeisite, bet vis tiek galėsite mėginti iš naujo (lipti į sieną, padaryti įspūdį laukiniui).

ŽM gali atskirti tokias situacijas, vadovaudamasis sveiku protu, pagal konkrečią situaciją, kurioje atsidūrė nuotykių ieškotojai.

## RUNGTYS

Kartais atsiduriama situacijoje, kai du personažai turi palyginti savo atributus, įgūdžius ar kitas savybes, kad išaiškėtų susirungimo baigtis. Išmetęs aukščiausią rezultatą ne *visada* laimi... bet to reikia siekti. „Rungtis“ yra

greitesnis būdas susitvarkyti su ginčytina situacija, be smulkmeniško jos sužaidimo. Rungtyje, kiekvienas dalyvis meta sėkmės kauliukus prieš reikiamą (išbandomą) savybę su visomis tam atvejui pritaikomomis pataisomis ir palygina gautą rezultatą su oponento rezultatu. Yra du skirtingi rungčių tipai.

### Greitoji rungtis

„Greitoji rungtis“ – tai rungtis, kuri trunka labai trumpai – dažniausiai vieną sekundę, o galbūt net *akimirksnį*. Pavyzdžiui, du priešininkai griebia ginklą arba du peilių svaidytojai aiškinasi, kuris taikliau meta peilį į taikinį.

Kiekvienas rungties dalyvis meta savo sėkmės kauliukus. Jei vienam pasisekė, o kitam ne – laimėtojas akivaizdus. Jei abiem pasisekė – laimėtojas tas, kurio sėkmės laipsnis didesnis. Jei abiem nepasisekė – laimėtojas yra tas, kurio nesėkmės laipsnis yra mažesnis. Lygiosios reiškia, kad nelaimėjo nei vienas (pagal aukščiau pateiktą pavyzdį abu priešininkai pagriebė ginklą vienu metu arba abu peilių svaidytojai vienodai taikliai pataikė į taikinį).

### Pergalės laipsnis

Taškų skirtumas, kuriuo nugalėtojas įveikė priešininką dažnai būna svarbus – sėkmė 5-iais taškais prieš nesėkmę 5-iais taškais reiškia

daugiau, nei sėkmė 2-jais prieš nesėkmę 1-nu! Nugalėtojo „pergalės laipsnis“ – tai skirtumas tarp nugalėtojo sėkmės laipsnio ir pralaimėjusiojo sėkmės laipsnio, jei abiem kauliukų metimas pasisekė; arba nugalėtojo sėkmės laipsnio suma su pralaimėjusiojo nesėkmės laipsniu, jei nugalėtoju kauliukų metimas pasisekė, o pralaimėjusiajam nepasisekė; arba skirtumas tarp pralaimėjusiojo nesėkmės laipsnio ir nugalėtojo nesėkmės laipsnio, jei kauliukų metimas nepasisekė abiem.

### Paprastoji rungtis

„Paprastoji rungtis“ tai lėtas susirungimas, pavyzdžiui, rankų lenkimas. Kiekvienas veikejas meta sėkmės kauliukus. Jei vienam pavyko, o kitam ne – laimėtojas aiškus. Jei abu laimėjo ar abu pralaimėjo, situacija nesikeičia ir jie meta kauliukus dar kartą.

*Žaidybinio laiko* kiekis, skirtas kiekvienam bandymui, priklauso nuo veiksmo, jį apsprendžia ŽM. Kautynėse, kiekvienas bandymas trunka vieną sekundę. Tačiau, ieškant neiškosios užuominos bibliotekoje, kai pasaulio likimas priklauso nuo to, kuris pirmasis ją suras, kiekvienas bandymas gali trukti kelias žaidybines dienas.

## REAKCIJOS METIMAI

Herojams sutikus personažą be išankstinės (žr. žemiau) nuomonės apie juos, ŽM meta 3d „reakcijos kauliukus“. Kuo metimo rezultatas aukštesnis tuo reakcija geresnė. Tuomet ŽM žaidžia už personažą remdamasis „Reakcijų lentelės“ direktyvomis.

ŽM turi slėpti šį metimą nuo žaidėjų - jie nežino, ar tas draugiškai atrodantis senas fermeris davė jiems naudingą patarimą, ar siunčia juos į spąstus. Reakcijos metimas *nėra* sėkmės metimas. Yra trys svarbūs skirtumai:

1. Nėra ribos, žemiau kurios reikia išmesti kauliukus.

2. Iškritęs didelis skaičius yra *gerai*, o ne blogai.

3. Reakcijos pataisos pridedamos tiesiogiai prie išmesto skaičiaus. Reakcijos *priedas* yra bet koks faktorius, kuris daro kitus personažus *draugiškesniais*, o reakcijos *bauda* yra bet kas, kas neigiamai nuteikia personažus *prieš* herojus.

Keletas dažnai naudojamų reakcijos pataisų:

*Asmeninė išvaizda ir elgesys.* Tai labiausiai tinka herojui, kuris apsiima bendrauti! Geresnė nei vidutinė išvaizda duoda priedą, kaip ir dalis privalumų (žr. 8 p.). Blogesnė nei vidutinė išvaizda ir daugybė trūkumų duoda baudą.

*Rasiniai arba tautiniai nusistatymai.* Elfai nemėgsta nykštukų, prancūzams nepatinka vokiečiai, ir taip toliau. Paprastai tai yra baidos, apibūdinamos kaip sutiktų personažų Netolerancijos trūkumas.

*Tinkamas žaidėjų elgesys.* Tai – geras metodas atlyginti gerą sužaidimą. Tinkamas prisistatymas sutiktiems personažams turėtų būti vertas +1 arba daugiau! Visiškai netinkamas prisistatymas ar pasisveikinimas, kuris neigiamai nuteikia personažus, turėtų duoti grupei -1 ar -2 baudą personažų reakcijos metimui. Nereikia sakyti herojams – „Jūs susimovėt!“ – tiesiog sužaiskite įžeistą personažą, ir leiskite jiems patiems tai suprasti.

Atsitiktiniai reakcijų metimai gali pridėti žaidimui nenuspėjamumo, o ir Žaidimo Meistrui smagiau. Tačiau *niekada neiškeiskite sveiko proto ir logikos į atsitiktinius kauliukų metimus!*

## REAKCIJŲ LENTELĖ

Meskite tris kauliukus ir taikykite atitinkamas reakcijos pataisas.

*0 ar mažiau – pražūtinga.* Personažai nekenčia herojų ir bandys jiems kaip galima labiau pakenkti. Tai gali būti bet kas:

užpuolimas, išdavystė, viešas išjuokimas ar gyvybiškai svarbios pagalbos nesuteikimas.

*Nuo 1 iki 3 – labai bloga.* Personažui nepatinka herojai, todėl jis mėgins jiems pakenkti, jei tam pasitaikys tinkama proga: užpuls, pateiks klaidiai nesąžiningą verslo pasiūlymą ir pan.

*Nuo 4 iki 6 – bloga.* Personažui nerūpi herojai ir jis veiks prieš juos (žr. aukščiau), jei manys, kad gali iš to pasipelnyti.

*Nuo 7 iki 9 – prasta.* Personažas jums nesizavi. Jis gali grasinti, už pagalbą reikalauti didžiulio užmokesčio ir panašiai.

*Nuo 10 iki 12 – neutrali.* Personažas ignoruoja herojus tiek, kiek tai įmanoma. Jis visiškai abejingas. Reikalai bus tvarkomi įprastai ir teisingai, jei nebus pažeidinėjamos mandagumo taisyklės.

*Nuo 13 iki 15 – gera.* Personažui patinka herojai, ir jis stengsis jiems pagelbėti įprastose kasdienėse situacijose. Jis išpildys paprastus jam priimtinus jūsų prašymus.

*Nuo 16 iki 18 – labai gera.* Personažas labai geros nuomonės apie herojus, jis bus draugiškas ir paslaugus, entuziastingai siūlys savo pagalbą ir geras verslo sąlygas.

*Nuo 19 ir daugiau – puiki.* Personažas tiesiog apstulbintas herojų šaunumo, todėl visuomet stengsis visokeriopai jiems padėti savo galimybių ribose – gal net rizikuos savo gyvybe, turtu ar reputacija.

# ŽALOS METIMAI

„Žalos metimas“ – tai kauliukų metimas, atliekamas kovos eigoje, norint sužinoti, kiek žalos padarėte savo priešininkui. Žalos

metimuose naudojama „kauliukai+priedai“ sistema (žr. 2 p.). Galutinę jūsų atakos žalą įtakoja daug veiksnių. Šarvai sumažina žalą

juos dėvinčiam asmeniui. Kai kurios atakos daro papildomą žalą, jei pramuša šarvus. Visi šie veiksniai aprašyti kovos taisyklėse – žr. 29 p.

## VEIKĖJAI

Vaidmenų žaidime jūs vaidinate kito asmens – jūsų sukurto „herojus“ – vaidmenį. **GURPS** leidžia jums pasirinkti, kas per herojus būsite. Asteroidų kasinėtojas? Magas? Profesionalus laiko keliautojas? Galite semtis įkvėpimo iš knygų ar filmų veikėjų, ar sukurti naują „save“ nuo pat koncepcijos. Kai apsispręsite, kokį vaidmenį norite atlikti – laikas įkvėpti savo herojų gyvybę!

Žaidimo Meistras suteiks jums tam tikrą skaičių *veikėjo taškų*, už kuriuos jūs „pirksite“ savo sugebėjimus. Pavyzdžiui, kuo stipresnis jūs norite būti, tuo daugiau taškų tai kainuos. Taip pat galima pirkti naudingus socialinius bruožus, tokius kaip turtas, ir ypatingus sugebėjimus, vadinamus

*privalumais* (žr. 8 p.). Jei norite daugiau sugebėjimų, nei galite įsigyti už ŽM duotus taškus, galite gauti papildomų taškų, prisiimdami žemesnius už standartinius jėgą, išvaizdą, turtą, socialinę padėtį ir pan., arba *trūkumus* – tokius gyvenimo apsunkinimus, kaip blogas regėjimas arba aukščio baimė (žr. 10 p.).

Du svarbiausi dalykai, kuriuos privalote žinoti apie savo veikėją, tai – *kas jis toks*, ir *kokį vaidmenį jis norėtų vaidinti savo nuotykiuose*. Sužinokite kokį žaidimą ŽM planuoja vesti ir kokius veikėjus jis ketina leisti susikurti. Tada galite pradėti pildyti veikėjo lapą. Yra keletas būdų sukurti herojų.

Galite išleisti veikėjo taškus, išsirinkdami norimus sugebėjimus, o tada susikurti bendrą veikėjo apibūdinimą, tinkantį šiems sugebėjimams. Gerai sukurtas veikėjas yra daug daugiau nei sugebėjimų rinkinys, bet „apsipirkinėjimas“ gali tapti puikių idėjų šaltiniu.

Galite daryti ir atvirkščiai: visų pirma sugalvoti pagrindinius veikėjo bruožus – dalykus, kurie jį *apibūdina*, tokius kaip jo gyvenimo istorija, išvaizda, elgesys, talentai ir įgūdžiai. Pagalvokite, kaip jis įgijo šiuos bruožus, ir tada investuokite veikėjo taškus į šias savybes.

## VEIKĖJO TAŠKAI

Veikėjos taškai – tai veikėjo kūrimo „valiuta“. Viskas, kas tik pagerina jūsų sugebėjimus, kainuoja veikėjo taškus: norėdami įrašyti kokią nors savybę veikėjo lape ir naudoti ją žaidime, turėsite išleisti tiek taškų, kiek nurodyta taisyklėse. Jei savybė pablogina jūsų veikėjo sugebėjimus, jis turės neigiamą taškų vertę, t.y. ji *sugražins jums* šiek tiek taškų. Pavyzdžiui, jei pradinė taškų suma 125, už 75 taškus nusiperkate privalumų ir pasirenkate -15 taškų vertės trūkumą, jums lieka  $125 - 75 + 15 = 65$  taškai.

### Pradinė taškų suma

Kiek herojai gaus pradinių veikėjo taškų, sprendžia Žaidimo Meistras. Tai priklauso nuo to, kiek ŽM nori suteikti herojams galimybių. Štai keletas galios lygių pavyzdžių ir jiems siūlomos pradinės taškų sumos:

*Silpni (mažiau nei 25 taškai):* vaikai, nemąstantys vergai, zombiai it t.t.

*Vidutiniai (25-50 taškų):* vidutiniai žmonės, tokie kaip apskaitininkai ar taksai vairuotojai.

*Stiprūs (50-75 taškai):* atletai, policininkai, pasiturintys žemvaldžiai – bet kas, kas akivaizdžiai stovi laipteliu aukščiau masių žaidimo pasaulyje.

*Ypatingi (75-100 taškų):* čempionai, užsigrūdinę policininkai ir t.t.

*Didvyriai (100-200 taškų):* žmonės ties fizinių, protinių ar socialinių galimybių riba, pavyzdžiui, specialiosios paskirties kariai, pasaulinio lygio mokslininkai ir milijonieriai.

*Fantastiški (200-300 taškų):* pagrindiniai kovinių filmų, *fantasy* romanų personažai ir pan.

*Legendiniai (300-500 taškų):* epų ir folkloro protagonistai.

Pradinio taškų kiekio lygis kartais vadinamas kampanijos *galios lygiu*.

### Trūkumų apribojimas

*Trūkumas* – tai bet kokia savybė su neigiama taškų verte, įskaitant žemus atributus, žemesnę nei vidutinę socialinę padėtį ir visas konkrečias negalias, išvardintas „Trūkumų“ skyriuje (10 p.). Teoriškai, galima rinktis tiek trukumų, kol gausite pakankamai taškų pageidaujamiems privalumams ir įgūdžiams įsigyti. Praktiškai ŽM greičiausiai nustatys ribą herojus trūkumų taškų sumai. Rekomenduojama herojui leisti iki 50% pradinių taškų sumos trūkumą, pavyzdžiui, -75 taškus 150-ties taškų žaidime.

## PAGRINDINIAI ATRIBUTAI

Pagrindines herojaus savybes nusako keturi skaičiai vadinami „atributais“: Jėga (ST), Vikrumas (DX), Protas (IQ), Sveikata (HT).

10-tas bet kurio atributo lygis yra *nemokamas* ir reiškia žmogaus vidurkį. Aukštesni lygiai kainuoja veikėjo taškus: 10 taškų, kad pakeltumėte ST ar HT vienu lygiu, 20 taškų, kad pakeltumėte DX ar IQ vienu lygiu. Lygiai taip pat, žemesni nei 10 lygio atributai turi neigiamą kainą: -10 taškų vienam ST ar HT lygiui; -20 taškų vienam DX ar IQ lygiui. (Atminkite, neigiamos taškų reikšmės reiškia kad taškai yra gražinami

jums, kad galėtumėte juos išleisti kur nors kitur!)

Daugumos personažų atributų lygiai yra nuo 1 iki 20, o daugumos normalių žmonių atributų lygiai yra nuo 8 iki 12. Įmanoma turėti ir aukštesnio nei 20-to lygio atributus, tačiau jie dažniausiai taikomi antžmogiškoms būtybėms – paklauskite ŽM prieš pirkdami tokį lygį. Tuo tarpu 1 yra pati mažiausia reikšmė žmogui.

Pagrindiniai pasirinkti atributai nusakys jūsų sugebėjimus – stiprybes ir silpnyles – žaidimo metu. Rinkitės išmintingai:

**6 ar mažiau** – *luošinanti*. Tokia prasta savybė žiauriai varžys jūsų gyvenimą.

**7** – *menka*. Jūsų trūkumas iškart krenta į akis bet kuriam sutiktajam. Tai silpniausia savybė su kuria jūs dar galite būti vadinamas „sveiku“.

**8 ar 9** – *žemiau vidurkio*. Tokios savybės riboja, tačiau yra žmogaus normų ribose. Aktyviems nuotykių ieškotojams ŽM gali uždrausti mažesnius nei 8-to lygio atributus.

**10** – *vidutinė*. Dauguma žmonių su 10-to lygio atributais jaučiasi kuo puikiausiai!

**11 ar 12** – *aukščiau vidurkio*. Tokios savybės pranašesnės už vidutines, bet vis dar žmogaus normų ribose.

**13 ar 14** – *išskirtinė*. Tokia savybė aiškiai matoma bet kuriam sutiktajam – išsipūtę



# ANTRINĖS SAVYBĖS

„Antrinės savybės“ – tai dydžiai, kurie priklauso tiesiogiai nuo jūsų atributų. Šiuos dydžius galite padidinti arba sumažinti keisdami atributų vertes.

**Gajumo taškai (GT)** atspindi jūsų kūno sugebėjimą išverti sužeidimus. Jūsų GT lygus jūsų ST atributui. Pavyzdžiui, ST 10 suteikia 10 HP.

**Valia** parodo jūsų sugebėjimą atlaikyti psichologinį spaudimą (smegenų plovimą, baimę, hipnozę, tardymą, gundymą, kankinimą ir pan.) bei atsparumą atgamtinėms atakoms (magijai, psionikai ir t.t.). Valia lygi IQ. Valia neatspindi *fizinio* atsparumo – tam reikalinga HT.

**Pojūčiai** atspindi jūsų bendrą budrumą. ŽM meta jūsų Juslių kaliukus, norėdamas nuspręsti, ar jūs sugebėjote kažką pastebėti. Pojūčių vertė lygi IQ.

**Nuovargio taškai (NT)** simbolizuoja jūsų organizmo „energijos atsargas“. Jūsų NT lygus jūsų HT. Pavyzdžiui, HT 10 suteikia 10 FP.

**Bazinis greitis** atspindi jūsų refleksus ir bendrą fizinį greitumą. Jis padeda nustatyti jūsų greitį bėgant, šansą išvengti atakos ir veiksmų kautynėse eilės tvarką (didelis Bazinis Greitis leis sureaguoti greičiau nei priešininkams).

Norėdami apskaičiuoti Bazinį Greitį, sudėkite savo DX ir HT vertes ir padalinkite iš 4. *Neapvalinkite*. Bazinis Greitis 5.25 yra geriau už tiesiog 5!

**Išsisukimas:** jūsų Išsisukimas (žr. „Išsisukimas“, 28 p.) lygus jūsų Baziniam Greičiui +3, atmetus trupmeninę dalį. Pavyzdžiui, jei jūsų Bazinis Greitis lygus 5.25, jūsų Išsisukimas yra 8. Norėdami išvengti atakos pritūpdami arba atsitraukdami, turite trimis kauliukais išmesti mažiau nei jūsų Išsisukimo vertė.

**Bazinė eiga** yra jūsų antžeminis greitis jardais (arba metrais) per sekundę, t.y. jis atspindi, kaip greitai jūs sugebate bėgti (tiesa, galima bėgti ir dar šiek tiek greičiau „sprintuojant“ tiesia linija, žr. 23 p.). Bazinė Eiga lygi Baziniam Greičiui be trupmeninės dalies. Pvz., jei Bazinis Greitis 5.75, tai Bazinė Eiga 5. Žmogaus vidutinė Bazinė Eiga yra 5, taigi, jis gali bėgti maždaug 5 jardų per sekundę greičiu, jei neapkrautas papildomu svoriu.

## Žala

Jūsų daromos žalos kiekį neginkluotoje kovoje arba artimos kovos ginklu apsprendžia jūsų ST. Yra du žalos tipai, susiję su ST:

Smūgio žala (trumpinama „smū“) – tai bazinė jūsų žala, daroma spyriu, smūgiu ar kandimu, arba ataka duriamuoju ginklu, pavyzdžiui, ietimi ar rapyra.

Kirčio žala (trumpinama „kir“) – tai bazinė jūsų žala, daroma kertamuoju ginklu, pavyzdžiui, kirviu ar kardu – bet kuriuo ginklu, naudojamu kaip svertas, didinantis jūsų ST.

Bazinės žalos reikšmes rasite šioje lentelėje. Čia žala pateikiama „kauliukai+priedai“ formatu.

### Žalos lentelė

ST	Dūris	Kirtis
1	1d-6	1d-5
2	1d-6	1d-5
3	1d-5	1d-4
4	1d-5	1d-4
5	1d-4	1d-3
6	1d-4	1d-3
7	1d-3	1d-2
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2

Jūsų veikėjo lape smūgio ir kirčio žala užrašoma viena šalia kitos atskirta „/“ ženkle. Pavyzdžiui, jei jūsų ST yra 13, jūsų lape žala turėtų būti užrašyta „1d/2d-1“.



# IŠVAIZDIS IR IŠVAIZDA

Šios savybės apibrėžia jūsų herojų būdingus „socialinius“ bruožus: išvaizdą, manieras ir elgesį. Bruožai, turintys teigiamas reikšmes (pavyzdžiui, geresnė nei vidutinė išvaizda, balsas), laikomi privalumais (8 p.) ir traktuojami pagal visas įprastas privalumų taisykles. Kiti (pavyzdžiui, prasta išvaizda, asmeniniai atstumiantys įpročiai) turi neigiamas reikšmes ir laikomos trūkumais (10 p.). Dar kiti (pavyzdžiui, ūgis ir svoris, rankiškumas) paprasčiausiai suteikia herojų savitumo.

## Išvaizda

Išvaizda dažniausiai yra tik „specialusis efektas“ – galite rinktis bet kokią jums tinkamą fizinę išvaizdą. Išvaizda matuojama lygiais. Dauguma žmonių turi „Vidutinę“ išvaizdą, nekainuojančią taškų (0 taškų). Gera išvaizda duoda reakcijos priedų – tai yra privalumas, kainuojantis taškus. Prasta išvaizda suteikia reakcijos baudų – tai trūkumas, grąžinantis jums taškus.

**Kraupi:** jūs turite kokių nors bjaurios išvaizdos detalių: sergate rimta odos liga, jūsų akys žvairios... geriau keli dalykai iškart.

Duoda -4 baudą reakcijos metimams. -16 taškų.

**Bjauri:** kaip aprašyta aukščiau, bet padėtis ne tokia bloga – galbūt tik styrantys plaukai ir aplūžinėję dantys. -2 bauda reakcijos metimams. -8 taškai.

**Nepatraukli:** jūs šiek tiek nepatrauklus, bet pirštais niekas nebado. Gaunate -1 baudą reakcijos metimams. -4 taškai.

**Vidutinė:** dauguma žmonių turi tokią išvaizdą. 0 taškų.

**Patraukli:** jūs negalite dalyvauti grožio konkurse, bet jūs tikrai gerai atrodote. Duoda +1 priedą reakcijos metimams. 4 taškai.

**Graži:** galite dalyvauti grožio konkurse! +4 priedas jūsų lytimi besidominčių atstovų reakcijos metimams, +2 kitų personažų reakcijos metimams. *12 taškų.*

**Nuostabi:** Jūs galite reguliariai laimėti grožio konkursuose. Gaunate +6 priedą jūsų lytimi besidominčių atstovų reakcijos metimams, +2 kitų personažų reakcijos metimams. *16 taškų.*

## Charizma

### 5 taškai/lygiui

Jūs turite natūralų sugebėjimą daryti įspūdį ir vadovauti kitiems. Bet kuris gali susikurti apgaulingą charizmos aurą simpatiškos išvaizdos, gerų manierų ir intelekto pagalba – bet realybėje charizma veikia nepriklausomai nuo šitų dalykų. Kiekvienas lygis suteikia +1

priedą reakcijos metimams protingoms būtybėms, su kuriomis aktyviai bendraujate (pokalbiai, lekcijos ir pan.). +1 Įtakos įgūdžių kauliukų metimams (žr. „Įtakos metimai“, 24 p.) ir +1 Lyderio bei Iškalbos įgūdžiams. ŽM gali nuspręsti, jog jūsų Charizma neįtakoja visiškai svetimų rasių atstovų.

## Asmeniniai blogi įpročiai

### -5, -10 arba -15 taškų

Jūs kartais arba visada kitų atžvilgiu elgiatės nepakenčiamai. Asmeniniai blogi įpročiai verti -5 taškai kiekvienai -1 reakcijos kauliukų metimų baudai žmonėms kurie pastebi jūsų ydą. Nurodykite blogą įprotį, kurdami savo herojų ir su ŽM pagalba nustatykite kainą taškais.

**Pavyzdžiai:** kūno kvapas, nuolatinis kasymasis ar nemelodingas niūniavimas suteiks po -1 baudą reakcijai ir kiekvienas yra vertas -5 taškų. Pastovus aštraliežuviavimas ar spaudymas ant grindų duos -2 reakcijai, todėl kiekvienas yra vertas -10 taškų. -15 taškų vertės įpročių (-3 reakcijai) pavyzdžių čia nerašysime – jei esate tiek iškrypę, kad jų norėtumėte, susigalvokite patys.

## Balsas

### 10 taškų

Jūs turite natūralų aiškų, skambų ir patrauklų balsą. Tai duoda +2 kiekvienam įgūdžiui, kuris priklauso nuo kalbėjimo ar dainavimo (žinoma, su ŽM sutikimu). Taip pat gaunate +2 kiekvienam reakcijos metimui iš visų, kas girdi jūsų balsą.

# SOCIALINĖ PADĖTIS

Technologinis pranašumas arba lingvistiniai gabumai yra privalumai. Netinkamas pasiruošimas šiose srityse gali būti žiauriu trūkumu.

## TECHNOLOGINIS LYGIS (TL)

„Technologinis lygis“ (arba „techninis lygis“) – tai skaičius, įvertinantis technologinį išsivystymą. Kuo pažangesnė visuomenė, tuo aukštesnis jos TL. ŽM jums pasakys savo pasaulio TL.

Veikėjai taip pat turi savo TL, lygų technologijoms, kurias jie geriausiai pažįsta. Jeigu nesate ypač primityvus ar išsilavinęs, jūsų asmeninis TL bus toks pat, kaip ir pasaulio.

Kai kuriuose žaidimų pasauliuose jūsų asmeninis TL gali skirtis nuo tų pasaulių vidurkio. Pavyzdžiui, pasaulis gali būti vidutiniškai TL8 lygio, bet vienos išsivysčiusios tautos piliečiai gali būti TL9, o besivystančių šalių gyventojai – TL7.

## Žemas TL

### -5 taškai/TL žemiau žaidimo TL

Jūsų asmeninis TL yra žemesnis nei žaidimo pasaulio. Pradedate žaidimą be žinių

(arba netreniruotų įgūdžių), susijusių su įranga pažangesne už jūsų asmeninį TL. Radę mokytoją, žaidimo metu galite išmokti nuo DX priklausomus technologinius įgūdžius (susijusias su transporto priemonėmis, ginklais ir t.t.), bet esminiai mąstymo skirtumai neleis jums išmokti technologinių įgūdžių, priklausančių nuo IQ.

## Aukštas TL

### 5 taškai/TL aukščiau žaidimo TL

Jūsų asmeninis TL yra aukštesnis nei žaidimo pasaulio. Jūs galite pradėti žaidimą turėdami įgūdžių, susijusių su jūsų asmeninio TL įranga. Tai naudingiausia, jei turite galimybių naudotis aukšto TL įranga, bet hi-tech gydytojas ar mokslininkas gali būti labai naudingi žemo TL žaidime net ir be specializuotos įrangos!

## KALBA

**GURPS** daro prielaidą, kad dauguma veikėjų moka skaityti ir rašyti savo „gimtąją“ kalbą. Tai nekainuoja taškų, bet veikėjo lape vis tiek reikėtų užsirašyti savo gimtąją kalbą, pvz. „Lietuvių (gimtoji)[0]“.

## Supratimo lygiai

Papildomos kalbos išmokimo kaina taškais priklauso nuo jūsų „supratimo lygio“, kuris nusako, kaip jūs bendrai paėmus suprantate tą kalbą. Yra keturi supratimo lygiai:

**Jokio supratimo:** jūs visiškai nemokate tos kalbos. *0 taškų.*

**Laužyta kalba:** mokate tik tiek, kiek reikia kasdieniame gyvenime, bet jums taikoma -3 bauda, kai naudojate nuo šios kalbos priklausančius įgūdžius. *1 taškas šnekamajai, 1 taškas rašytinei kalbai.*

**Su akcentu:** galite suprantamai ir aiškiai bendrauti šia kalba. Jums taikoma tik -1 bauda, kai naudojate nuo šios kalbos priklausančius įgūdžius. *2 taškai šnekamajai, 2 taškai rašytinei kalbai.*

**Gimtoji:** galite laisvai bendrauti šia kalba, kaip išsilavinęs vietinis savo gimtąja. Pradėdami galite nemokamai šiuo lygiu mokėti vieną kalbą. *3 taškai šnekamajai, 3 taškai rašytinei kalbai.*



## Raštingumas

Rašytinės kalbos supratimas parodo jūsų raštingumą ta kalba.

**Neraštingas:** Jokio rašytinės supratimo lygis reiškia kad jūs visiškai nemokate skaityti šia kalba.

**Mažai raštingas:** Laužytos kalbos supratimo lygyje skaitote lėtai. Meskite IQ kauliukus, kad suprastumėte, apie ką rašoma tekste.

**Raštingas:** supratimo lygiuose Su akcentu arba Gimtoji skaitote ir rašote laisvai.

Rašytinės kalbos lygį Gimtoji kalba savo gimtajai kalbai gaunate nemokamai. Būti mažiau raštingu jau yra trūkumas: -1 taškas už lygį Su akcentu, -2 taškai už lygį Laužyta kalba arba -3 taškai už lygį Jokio supratimo.

# GERBŪVIS IR ĮTAKA

Dabar jums reikia apsispręsti dėl padėties visuomenėje: kiek turite pinigų, kokiomis privilegijomis naudojate, kaip į jus reaguoja kiti?

## GERBŪVIS

Gerbūvio supratimas reliatyvus. Vidurinės klasės Amerikietis gyvena didesnėje prabangoje nei viduramžių karalius, tačiau jis gali turėti mažiau aukso monetų savo saugykloje. Visa tai priklauso nuo žaidimo pasaulio.

Asmeninis gerbūvis matuojamas „gerbūvio lygiais“. „Vidutinis“ lygis, leidžiantis jums gyventi vidutiniškai lyginant su kitais jūsų žaidimo pasaulio gyventojais, taškais nevertinamas. Tolimesnės taisyklės taikomos, jei esate ypatingai neturtingas arba turtingas, ar turite pajamų šaltinį, kuris nereikalauja jūsų darbo.

### Gerbūvis

#### Įvairi vertė

Didesnis už vidutinį gerbūvis yra privalumas. Tai reiškia, kad pradėdama žaidimą su dviem ar daugiau kartų didesniu gerbūviu negu yra vidutinis jūsų žaidimo pasaulyje. Žemesnis už vidutinį gerbūvis yra trūkumas. Tai reiškia, kad pradėdama žaidimą tik su dalimi vidutinio jūsų žaidimo pasaulyje gerbūvio.

*Beviltiškas:* jūs neturite jokio darbo, jokio pajamų šaltinio, neturite pinigų ir jokios nuosavybės, išskyrus drabužius ant kūno. Arba

jūs nedarbingas, arba negalite gauti darbo. -25 taškai.

*Vargšas:* jūsų pradinis turtas sudaro tik 1/5 „vidutinio“ turto jūsų visuomenėje. Kai kurios darbo vietos jums nepasiekiamos, o ten, kur dirbate, mažai moka. -15 taškų.

*Sunkiai besiverčiantis:* jūsų pradinis turtas sudaro tik 1/2 „vidutinio“ turto jūsų visuomenėje. Galite imtis bet kokio darbo (jūs galite būti vos besiverčiantis gydytojas ar kino aktorius), bet uždirbate nedaug. -10 taškų.

*Vidutiniokas:* vidutinis gerbūvio lygis, kaip minėta aukščiau. Taškais nevertinama.

*Pasiturintis:* dirbate, kad pragyventumėte, bet jūsų gyvenimo būdas geresnis nei vidutinis. Jūsų pradinis turtas yra dvigubai didesnis nei vidutinis. 10 taškų.

*Turtingas:* jūsų pradinis turtas yra penkis kartus didesnis už vidutinį. Be abejo, gyvenate labai gerai. 20 taškų.

*Labai turtingas:* jūsų pradinis turtas 20 kartų didesnis už vidutinį. 30 taškų.

*„Aukso veršis“:* jūsų pradinis turtas 100 kartų didesnis už vidutinį. Galite pirkti beveik viską, ko pageidaujate, nežiūrėdami į kainą. 50 taškų.

## REPUTACIJA

Įmanoma tapti tiek gerai žinomu, kad jūsų reputacija tampa privalumu arba trūkumu. Tai įtakoja personažų reakcijos metimus (žr. p. 3). Jūsų reputacijos detalės priklauso tik nuo jūsų - galite būti įžymus savo drąsa, žiaurumu, žalių gyvačių valgymu

- kuo tik norite. Tačiau jūs privalote nurodyti kuo jūs įžymus.

Nustatykite reakcijos metimo pataisas, kurios taikomos jus pažįstantiems žmonėms. Jos nustato jūsų reputacijos bazinę kainą. Kiekvienas +1 priedas reakcijos metimui (iki +4) kainuoja 5 taškus. Kiekviena -1 bauda reakcijos metimui (iki -4) kainuoja -5 taškus.

## SVARBUMAS

Jūsų formaliai pripažįstama vieta visuomenėje skiriasi nuo jūsų asmeninės sėkmės ir turto.

### Padėtis

#### 5 taškai lygiui

Padėtis yra jūsų vietos visuomenėje matas. Daugumoje žaidimų pasaulyje, Padėties lygiai kinta nuo -2 (serfas ar gatvinis) iki 8 (galingas imperatorius ar dieviškas karalius), kai paprasto žmogaus Padėtis yra 0 (keliautojas ar miestelėnas). Jei specialiai neperkate Padėties, jūsų Padėtis yra lygi 0. Padėtis kainuoja 5 taškus lygiui. Pavyzdžiui, Padėtis 5 kainuoja 25 taškus, Padėtis -2 kainuoja -10 taškų.

Didesnė už 0 Padėtis reiškia, kad jūsų kultūroje priklausote valdančiajam visuomenės sluoksniui. Todėl kiti jūsų kultūrai priklausantys asmenys skaitosi su jumis, ir jūs gaunate priedus visiems reakcijos metimams. Mažesnė už 0 Padėtis reiškia, kad esate serfas ar vergas, arba paprasčiausias skurdžius.

## PRIVALUMAI

„Privalumas“ – tai naudinga savybė, suteikianti jums protinių, fizinių ar socialinių pranašumų prieš kitus asmenis, kurie priylgsta jums likusiomis savybėmis. Kiekvienas privalumas kainuoja veikėjo taškus. Vienų privalumų kainos yra fiksuotos, kiti perkami lygiais, sumokant nustatytą kainą už kiekvieną privalumo lygį (pvz., Aštri rega kainuoja 2 taškus/lygiui, todėl už Aštrią regą 6 teks sumokėti 12 taškų). Privalumai, kuriems nurodyta „įvairi“ kaina, sudėtingesni; detales rasite jų aprašymuose.

ŽM nuspręs, ar konkretus privalumas atitinka herojaus koncepciją.

## PRIVALUMŲ

### SARAŠAS

#### Abirankiškumas

##### 5 taškai

Galite vienodai gerai kautis ar kitaip naudotis abiem rankom. Jums netaikoma -4

pataisa Vikrumui, kai naudojate nepagrindinę ranką (žr. 5 p.). Jei kažkuri jūsų ranka ar plaštaka sužalojama, laikoma, kad tai kairioji ranka.

#### Atsparumas

##### Įvairiai

Jūsų kūnas natūraliai priešinasi (ar net yra atsparus) ligoms ar nuodams. Gaunate priedus visiems HT metimams, siekiant išvengti suluošinimo ar žalos nuo šių dalykų.

*Atsparumas ligoms:* galite už 3 taškus gauti +3 priedą arba už 5 taškus +8 priedą.

*Atsparumas nuodams:* gaunate +3 priedą už 5 taškus.

#### Atsparumas skausmui

##### 10 taškų

Jūs, kaip ir kiekvienas, jaučiate skausmą, tačiau ne taip stipriai. Sužeistas kovoje negaunate šoko baudų (35 p.). Be to gaunate +3 priedą visiems HT kauliukų metimams, kai siekiama išvengti parbloškimo ar apsvaiginimo, bei +3 priedą fiziniams

kankinimams atlaikyti. ŽM gali leisti jums mesti Valios kauliukus su +3 priedu ir kitose situacijose, kai mėginate atsispirti skausmui.

#### Bebaimis

##### 2 taškai lygiui

Jus sunku išgąsdinti arba įbauginti. Kaskart, kai reikia mesti Išgąščio tikrinimo kauliukus, atsispirti įbauginimo įgūdžiui (žr. 15 p.) arba antgamtiškai jėgai, sėjančiai siaubą, pridėkite prie Valios savo Bebaimio lygį. Taip pat reikia atimti jūsų Bebaimio lygį iš visų įbauginimo metimų, atliekamų prieš jus.

#### Drąsuolio sėkmė

##### 15 taškų

Kai rizikuojate, jums šypsosi sėkmė! Kaskart jums bereikalingai rizikuojant (ŽM nuomone), gaunate +1 priedą bet kokiam įgūdžio metimui. Be to, atliekant tokius rizikingus veiksmus, iškritus kritinei nesėkmei, galite mesti antrąkart.



## Empatija

### 15 taškų

Jūs „jaučiate“ žmones. Pirmąkart pamatę žmogų ar sutikę jį po ilgos pertraukos, galite reikalauti, kad ŽM slapta mestu jūsų IQ kauliukus ir pasakytų, ką jaučiate to žmogaus atžvilgiu. Nesėkmingo metimo atveju ŽM jums *pameluos!*

Šis sugebėjimas labai vertingas demaskuojant apsišaukėlius, nustatant apsėdimus ir pan., bei vertinant personažų lojalumą.

## Geresnė gynyba

### Ivairiai

Jūs ypač įgudę išvengti atakų! Galbūt todėl, kad atidžiai stebite savo priešą, sukonzentruojate savo či, arba dėl kitų priežasčių, atitinkančių jūsų kilmę. Galimi trys variantai:

*Geresnis blokavimas:* gaunate +1 Blokavimo vertei Skydo įgūdžiu. *5 taškai.*

*Geresnis išsisukimas:* gaunate +1 Išsisukimo vertei. *15 taškų.*

*Geresnis atmušimas:* gaunate +1 Atmušimo vertei. Galite paskirti šį privalumą atmušinėjimui plikomis rankomis (5 taškai), konkrečiam rankinio ginklo įgūdžiui (5 taškai) arba *visoms* atmušinėjimo rūšims iš karto (10 taškų). *5 arba 10 taškų.*

## Gyvūnų empatija

### 5 taškai

Jūs ypač gerai suprantate gyvūnų motyvaciją. Jums sutikus gyvūną, ŽM meta prieš jūsų IQ ir pasako, ką „jaučiate“. Jūs suvokiate emocinę gyvūno būseną (ar gyvūnas nusiteikęs draugiškai, išsigandęs, priešiškas, alkanas ir pan.), o taip pat galite suprasti, jei jis kontroliuojamas kokios nors antgamtinės jėgos. Gyvūnus galite mėginti paveikti ir įtakos įgūdžiais (žr. 15 p.), tarsi jie būtų maštančios būtybės, dėl ko paprastai sulaukiama teigiamos reakcijos.

## Ideali pusiausvyra

### 15 taškų

Normaliomis sąlygomis eidami net ir ypač siauru paviršiumi (virve, atbraila, medžio šaka ir t.t.) išsaugosite pusiausvyrą be jokio kauliukų metimo. Jei paviršius šlapias, slidus ar nestabilus, gaunate +6 visiems metimams, stengiantis išsaugoti pusiausvyrą. Kautynėse turėsite +4 priedą DX ir nuo jo priklausomų įgūdžių metimams, siekiant neparkristi ar išvengti parbloškimo. Galiausiai gaunate +1 priedą Akrobatikos ir Lipimo įgūdžiams.

## Kalbų talentas

### 10 taškų

Greitai „perkandate“ kalbas. Kai mokotės naują kalbą Jokio supratimo lygyje, automatiškai persikeliate į aukštesnį.

## Katės kritimas

### 10 taškų

Atimkite 5 jardus iš kritimo aukščio (tai laikoma automatiška Akrobatikos sėkme – antrą kartą tikrinti nereikia). Be to sėkmingas DX metimas *perpus* sumažina bet kokio kritimo žalą (žr. 32 p.). Tačiau norint pasinaudoti šiais privalumais, galūnės turi būti laisvos, o kūnas nesuvaržytas, kad krisdami galėtumėte sukinėtis.

## Kietas riešutėlis

### 2 taškai lygiui

Jus itin sunku užmušti. Kiekvienas Kieto riešutėlio lygis suteikia +1 priedą HT metimams, siekiant išgyventi, kai lieka -GT ar mažiau, bei visiems HT metimams, kai nesėkmė reiškia mirtį (infarktas, nuodai ir t.t.). Jei išgyvenote tik dėka šio priedo, krentate be sąmonės tarsi negyvas (arba suluošintas), bet atsigaunate kaip įprastai (žr. „Sąmonės atgavimas“, 30 p.).

## Kovos refleksai

### 15 taškų

Turite neeilinę reakciją ir labai retai sutrinkate ilgiau nei akimirksniui. Gaunate +1 priedą bet kokiai aktyviai gynybai kovoje (žr. „Gynyba“, 28 p.) ir +2 Išgąščio tikrinimui (žr. „Išgąščio tikrinimas“, 24 p.). Niekada neprarandate amo netikėtoje situacijoje ir gaunate +6 priedą bet kokiam IQ metimui, norint atsipeikėti iš nustebimo ar apstulbimo.



## Lankstumas

### 5 arba 15 taškų

Jūsų kūnas yra neįprastai lankstus. Šis privalumas yra dviejų lygių:

*Lankstumas:* gaunate +3 priedą Lipimo kauliukų metimui bei Išsilaisvinimo kauliukų metimui, bandant išsilaisvinti iš virvių, antrankių ar panašių pančių. Taip pat galite ignoruoti iki -3 baudas, dirbant ankštose erdvėse (įskaitant daug Sprogmenų ir Mechanikos metimų). *5 taškai.*

*Lankstūs sąnariai:* kaip ir aukščiau, bet jūs dar lankstesnis. Jūsų kūnas negali nenormaliai išsitempti ar susispausti, bet visos jūsų kūno dalys lankstosi į bet kurią pusę. Gaunate +5 priedą Lipimo ir Išsilaisvinimo kauliukų metimams bei bandant ištrūkti. Jums negalioja iki -5 baudos, dirbant ankštose erdvėse. *15 taškų.*

## Naktinis matymas

### 1 taškas lygiui

Jūsų akys greitai prisitaiko prie tamsos. Kiekvienas šio sugebėjimo lygis (daugiausiai 9 lygiai) neutralizuoja -1 baudą kovojant ar regos baudas dėl tamsos, jei tik yra bent kiek šviesos.

## Pavojaus Nuojauta

### 15 taškų

Kartais pajuntate keistą jausmą, tarsi šiurpuliai bėgiotų po pakaušį. Tada suprantate, kad kažkas ne taip... Kai jums gresia pasala, artėja katastrofa ar kitas pavojus, ŽM slapta meta herojaus Pojūčių kauliukus. Sėkmingo metimo atveju ŽM įspėja veikėją apie galimą pavojų. O iškritus 3 ar 4, gausite ir šiek tiek detalių apie pavojaus prigimtį.

## Puiki juslė(s)

### 2 taškai lygiui

Veikėjas turi geresnę nei vidutinę juslę. Kiekviena Puiki juslė – tai atskiras privalumas, suteikiantis +1 priedą visiems Juslės metimams (24 p.) už kiekvieną lygį, kai naudojama ta juslė. Tai:

- Puiki Klausą
- Puiki Uoslę ir Skonis
- Puikus Lytėjimas
- Puiki Rega

## Sėkmė

### Ivairiai

Jūs gimėte „po laiminga žvaigžde“. Yra trys Sėkmės lygiai, kurių kiekvienas vis labiau herojinis:

*Sėkmė:* kiekvieną *žaidimo* valandą galite dusyk pakartoti vieną nesėkmingą kauliukų metimą, ir pasirinkti geriausią rezultatą iš trijų. Iš karto po kauliukų metimo turite paskelbti, kad naudojotės savo Sėkme. *15 taškų.*

*Didelė sėkmė:* taip pat, kaip aprašyta aukščiau, tačiau kauliukus „permeti“ galite kas 30 minučių. *30 taškų.*

*Neįtikėtina sėkmė:* galite „permeti“ kauliukus kas 10 minučių. *60 taškų.*

Sėkmė taikoma tik jūsų sėkmės, žalos ar reakcijų metimams arba išoriniams įvykiams, kurie gali paveikti jus ar jūsų grupę, kai jus atakuoja priešas (tokiu atveju galite priversti užpuoliką mesti kauliukus tris kartus ir pasirinkti *blogiausią* rezultatą!).

## Šuolininkas

### 100 taškų

Kada tik panorėjęs, galite keliauti laiku arba per paralelinius pasaulius (dar vadinamus „laiko linijomis“). Nuspręskite, ar esate *laiko* ar *pasaulių* šuolininkas. Jei norite abiejų savybių, turite atskirai už pilną kainą pirkti Šuolininko (laiko) ir Šuolininko (pasaulių) privalumus.

Norėdami pradėti šuolį, turite įsivaizduoti savo tikslą, susikaupti 10 sekundžių ir išmesti IQ kauliukus. Šuolį galima atlikti ir greičiau, bet už kiekvieną praleistą koncentracijos sekundę gausite -1 baudą kauliukų metimui. Nepriklausomai nuo IQ, 14 ar daugiau metimas visada reiškia nesėkmę. Sėkmės

atveju atsiduriate numatytoje vietoje ir/ar laike. Nesėkmės atveju nepersikeliate niekur. Kritinės nesėkmės atveju šuolis įvyksta, bet pataikote *ne ten*, kur ketinote; laiką ir erdvę parinks ŽM.

Naujajame pasaulyje ir/ar laike atsidursite lygiai tėje pat vietoje ar kaip įmanoma arčiau ankstesniojo laiko/pasaulio vietos. Jei tokios „saugios“ vietos nėra per 100 jardų nuo tikslo, šuolis *nepavyks*, ir jūs žinosite, kodėl.

Šis sugebėjimas visada kainuoja bent 1 NT (žr. 31 p.), nepaisant to, ar šuolis pavyko, ar ne. ŽM sprendimu šuoliai į ypač tolimus pasaulius ar epochas gali kainuoti daugiau, gal net iki 10 NT.

## Talentas

### Įvairiai

Turite prigimtinių gabumą tam tikrai įgūdžių rūšiai. „Talentai“ perkami lygiais, kurių kiekvienas suteikia +1 priedą visiems atitinkamiems įgūdžiams, įskaitant net ir

netreniruotus įgūdžius. Šis efektas pakelia jūsų atributų vertes *tik konkretiems įgūdžiams*, todėl tai yra brangus būdas gerai išmanyti tam tikrą įgūdžių klasę.

Negalima turėti daugiau kaip 4 konkrečius Talento lygių. Tačiau persidengiantys Talentai gali suteikti ir daugiau kaip +4 priedus įgūdžiams.

Talentų kainos priklauso nuo susijusių įgūdžių grupės dydžio. Keletas pavyzdžių:

*Šaltkalvis* apima Ginklalakystę, Elektroninių prietaisų taisymą, Inžineriją, Mechaniką ir kt. *10 taškų lygiui*.

*Gamtos žmogus* apima Maskuotę, Gamtininką, Navigaciją, Išgyvenimą ir Pėdsekį. *10 taškų lygiui*.

*Reikalų tvarkytojas* apima visus Įtakos įgūdžius, Vaidybą, Lėbavimą, Vadovavimą ir Oratorių. *15 taškų lygiui*.

Yra daugybė kitų variantų. ŽM pagal poreikius gali sugalvoti kitų Talentų.

# TRŪKUMAI

Trūkumai – tai problemos, dėl kurių jūsų veikėjas tampa silpnesnis nei rodo jo savybės, privalumai ir įgūdžiai. Be ypatumų, išvardintų šiame skyriuje, trūkumais laikomi ir kiti, aprašyti anksčiau ir turintys neigiamą taškų vertę: žema Padėtis, žemesnis nei vidutinis Gėrbūvis ir t.t.

Tikriausiai jums kyla klausimas, kodėl turėtumėte norėti suteikti savo veikėjui trūkumą? Kiekvienas trūkumas turi *neigiamą* veikėjo taškų vertę. Todėl, trūkumai *suteikia jums papildomų taškų*, kuriais galima sustiprinti veikėją kitose srityse. Tuo tarpu vienas kitas trūkumas suteiks jūsų veikėjui pikantiškumo ir realistiškumo bei suteiks žaidimui daugiau smagumo.

## TRŪKUMŲ

### APRIBOJIMAI

Jūsų ŽM gali nurodyti „lubas“ taškams, kuriuos galite gauti iš trūkumų. Geriausia riboti trūkumus iki 50% pradinių veikėjo taškų, pavyzdžiui, -75 taškai 150 taškų veikėjams, tačiau galutinį sprendimą visada priims Meistras.

*Neutralizuojantys trūkumai*: Negalima rinktis trūkumų, kuriuos sušvelnintų ar neutralizuotų kuris nors jūsų privalumas. Pavyzdžiui, jei turite Pukią Klausą, negalima rinktis Prastos Klausos trūkumo.

„*Blogiuko*“ trūkumai: Kai kurie trūkumai, pavyzdžiui, Kraujo Troškimas, „didvyriams“ netinka, todėl ŽM turi teisę uždrausti tokio tipo personažams jį rinktis. Tačiau šis trūkumas būdingas tipiškams blogiukams ir neretai gali būti panaudotas kuriant neigiamus herojus ar personažus.

Kai kurių protinių trūkumų poveikis ne nuolatinis. Žvaigždute pažymėti trūkumai, kuriuos įmanoma suvaldyti. Atsidūrus aplinkybėse, kurios gali paskatinti konkretaus trūkumo pasireiškimą, meskite 3d prieš skaičių 12. Jei iškrita 12 ar mažiau, jums pavyko tą akimirką nuslopinti savo trūkumą. Jei metimo rezultatas 13 ar daugiau, jus kenčiate nuo neigiamo poveikio. Tai *savitvardos* metimas. Jį mėtyti neprivaloma – pasiduoti trūkumui yra gero vaidinimo požymis.

## TRŪKUMŲ

### SĄRAŠAS

#### Baimės (fobijos)\*

### Įvairiai

Tai tam tikro daikto, sutvėrimo ar aplinkybių baimė. Kuo dažniau pasitaikantis daiktas ar situacija yra tokios baimės objektas, tuo didesnė jos neigiamą vertę taškais. Galite savo fobiją trumpam įveikti sėkmingai išmesdami savitvardos kauliukus, bet baimės jausmas išlieka. Net jei suvaldysite savo fobiją, vis tiek gausite -2 baudą IQ ir DX kauliukų metimams, kol neišnyks baimė sukėlusios priežastis, ir turėsite kas 10 minučių vėl mėtyti kauliukus, tikrinant ar baimė jūsų neįveikė. Nesuvaldę fobijos (nesėkmingo savikontrolės metimo atveju) susigūšite kamputyje, bėgsite, pulsate į paniką ar kitaip itin jautriai reaguosite.

Netgi tada, kai priešas vien tik grasina jums akistata su fobijos objektu, teks mesti savikontrolės metimą su +4 priedu, arba savikontrolės metimą be priedų, jei priešai gąsdindami tiesiogiai naudoja prieš jus fobijos objektą.

Keletas labiausiai paplitusių baimių:  
*Aukščio* (akrofobija): -10 taškų.

*Kraujo* (hemofobija): -10 taškų.

*Skaičiaus* 13 (triskadekafobija). Kauliukų metimams taikoma -5 bauda, jei veiksmas vyksta penktadienį 13-tą: -5 taškai.

*Tamsos* (skotofobija): -15 taškų.

*Vorų* (arachnofobija): -5 taškai.

## Garbės kodeksas

### Nuo -5 iki -15 taškų

Jūs didžiuojatės ir visada vadovaujate tam tikrais principais. Jie gali skirtis, bet tai visada bus „garbingas“ elgesys. Padarysite bet ką, gal net rizikuosite gyvybe, kad išvengtumėte „negarbingos“ etiketės (kad ir ką jums tai reikštų).

Konkrečiau Garbės Kodekso taškų vertė priklauso nuo to, kiek problemų jis gali jums sukelti, ir kiek iracionalūs jo reikalavimai. Neformalus kodeksas, kurio laikomasi tik veikėjo socialinėje grupėje, vertas -5 taškų. Oficialus kodeksas, kurio laikomasi tik tam tikroje socialinėje grupėje, ar neformalus, kurio reikia laikytis visur ir visada, vertas -10 taškų. Oficialus kodeksas, kurio laikomasi visose situacijose, ar kurį sulaužius tektų nusižudyti, vertas -15 taškų. Paskutinį žodį tars ŽM. Keletas pavyzdžių:

*Garbės kodeksas (pirato)*: Visada atkeršyti už įžeidimą, nepaisant pavojaus; draugo priešas yra tavo priešas; niekada nepulti kito įgulos nario ar draugo, išskyrus sąžiningoje atviroje dvikovoje. Visa kita be apribojimų. Toks kodeksas tinka ir plėšikams, baikeriams ir pan. -5 taškai.

*Garbės kodeksas (džentelmeno)*: Niekada nelaužyti duoto žodžio. Niekada neignoruoti įžeidimo savo, damos ar vėliavos atžvilgiu – įžeidimus galima nuplauti tik atsiprašymu arba dvikova (*nebūtinai* iki mirties). Niekada jokiais būdais nepasinaudoti priešo silpnumu: ginklai ir aplinkybės turi būti lygios (išskyrus atviros karo situacijas). Tai taikoma tik džentelmenams –

žemesnės Padėties žmonės už nemandagų elgesį reikia perti, o ne kviesti į dvikovas. -10 taškų.

## Godumas\*

### -15 taškų

Jūs trokštate turto. Kiekvieną kartą, kai jums siūlomi turtai (kaip atlygis už sąžiningą darbą, uždarius iš avantiūros, nusikaltimo grobis, ar paprasčiausias masalas), turite mesti veikėjo savitvardos kauliukus, siekiant išvengti pagundos. Mažos sumos nelabai vilios turtuolį, bet *vargšas* gaus -5 ar didesnę baudą savitvardos metimui, priklausomai nuo siūlomo trofėjaus dydžio.

## Iliuzijos

### -5 to -15 taškų

Jūs tikite dalykais, kurie neegzistuoja. Dėl to kiti gali palaikyti jus bepročiu. Ir tikriausiai jie neklys. Jei kenčiate nuo iliuzijų, *privalote* visada vaidinti savo maniją. Iliuzijų vertė taškais priklauso nuo jų pobūdžio.

*Nedidelė iliuzija* įtakoja jūsų elgseną, ir jūsų aplinkos žmonės netrukus tai pastebi (ir reaguoją su -1 bauda), tačiau iliuzija netrukdo jums daugiaž normaliai gyventi. -5 taškai.

*Reikšminga iliuzija* turi *didelę* įtaką jūsų elgesiui, bet leidžia jums gyventi sąlyginai įprastą gyvenimą. Aplinkiniai reaguos į jus su -2. -10 taškų.

*Sunki iliuzija* taip smarkiai įtakoja jūsų elgseną, kad nebegalite gyventi įprastame pasaulyje. Aplinkiniai reaguoją į jus su -3, tačiau jie greičiau bijos ar gailėsis jūsų, užuot puolę. -15 taškų.

## Impulsyvumas\*

### -10 taškų

Negalite pakęsti kalbų ir diskusijų. Teikiate pirmenybę veiksams! Kai esate vienas, pirma veiksite, o po to galvosite. Grupėje, kai draugai nori sustoti ir ką nors aptarti, jūs greitai pareiškiate savo nuomonę (jeigu sugebate bent tiek susivaldyti) ir imatės veiksmų. Vaidinkite! Jei protinga būtų palaukti ir apsvastyti situaciją, turite mesti savitvardos kauliukus. Nesėkmės atveju *privalote* imtis veiksmų.

## Ištvirkimas\*

### -15 taškų

Jaučiate nepaprastai stiprų potraukį meilės nuotykiams. Meskite savitvardos kauliukus, kai tik ilgiau nei akimirka susiduriate su žavingu jums patrauklios lyties atstovu. Metimui taikoma -5 bauda, jei tas asmuo gražus, ir -10, jei jis (ji) labai gražus. Nesėkmės atveju imsitės viliojimo, naudodamasis visais savo įgūdžiais ir klasta.

## Įžadai

### Nuo -5 iki -15 taškų

Jūs davėte priesaiką ką nors daryti (ar nedaryti). Arba priesaika rimta, arba tai

nelaikoma trūkumu. Ši savybė ypač tinka riteriams, dvasininkams ir fanatikams.

Tiksliai įžadų vertę taškais nustato ŽM, atsižvelgdamas į tai, kiek įžadas veikėjui sukels nepatogumų. Keletas pavyzdžių:

*Menkas įžadas*: nekalbėti šviesiu paros metu; vegetarizmas; skastybė (taip, žaidimo tikslais, tai *menkas įžadas*). -5 taškai.

*Žymus įžadas*: nesikauti aštriais ginklais; niekada nekalbėti; niekada nemiegoti patalpoje; neturėti daugiau turto, nei gali panešti arklės. -10 taškų.

*Didelis įžadas*: visada atsakyti į pagalbos šauksmą; visada kautis nepagrindine ranka; persekioti konkretų priešą iki jo mirties; mesti iššūkį kiekvienam sutiktam riteriui. -15 taškų.

## Karštakošis\*

### -10 taškų

Jūs nekontroliuojate savo emocijų. Stresinėje situacijoje meskite savitvardos kauliukus. Nesėkmės atveju *privalote* įžeisti, užpulti ar kitaip agresyviai stengtis pašalinti streso šaltinį.



## Kraujo Troškimas\*

### -10 taškų

Siekiate *užmušti* savo priešus. Kautynėse taikote į mirtinas kūno vietas ir šaudote kontrolinius šūvius. Kai reikia paimti ką nors ir nelaisvę, priimti pasidavimą, palaukti, kol pražingsniuos sargybinis ir pan., *privalote* mesti savitvardos kauliukus. Nepasisekus bet kokiu atveju bandysite nužudyti savo oponentą, net jei tuo pažeisite įstatymą, išduosite savo slėptuvę, eikvosite šaudmenis ar nepaisysite įsakymų. Net nesikaudami niekada nepamiršite, kad priešas yra priešas.

## Manija\*

### Nuo -5 iki -10 taškų

Visas jūsų gyvenimas sukasi apie vieną tikslą, visai apimančią fiksciją, kuria grindžiate visus savo veiksmus.

Meskite savitvardos kauliukus, jei iškyla mintis, kad galbūt būtų protinga nukrypti nuo savo tikslo. Jei metimas nesėkmingas, laikotės įsikibęs savo manijos, nepaisydamas pasekmių.

Vertė taškais priklauso nuo to, kiek užtruks jūsų tikslo siekimas. Trumpalaikis tikslas (pvz., konkretaus asmens nužudymas) vertas -5 taškų, o ilgalaikis (pvz., tapimas Prezidentu) vertas -10 taškų.

## Nelaimėlis

### -10 taškų

Jums nesiseka. Gyvenimas visada pakiša jums kiaulę ir dažniausiai pačią netinkamiausią akimirką. Kartą per žaidimo sesiją, Meistras subjektyviai ir piktybiškai pakenks jums. Nepavyks gyvybiškai svarbus kauliukų metimas, arba pačiu netinkamiausiu metu apsieiks jūsų priešas (kad ir kaip tai atrodytų neįtikėtina). Jei scenarijuje numatyta nelaimė kuriam nors iš veikėjų, ŽM pasirinks būtent *jus*. Meistrui *nevalia* tiesiogiai remiantis „nesėkme“ žudyti jūsų, bet visa kita leidžiama be apribojimų.

## Netolerancija

### Įvairiai

Nemėgstate ir nepasitikite kai kuriais (ar visais) žmonėmis, kurie yra kitokie nei jūs. Galite būti nusiteikęs prieš klasę, etninę grupę, tautybę, religiją, lytį ar rūšį. Jūsų netolerancijos aukos reaguos į jus su bauda nuo -1 iki -5 (ŽM sprendimu). Taškų vertė priklauso nuo netolerancijos *objekto*.

Jei jūs visapusiškai netolerantiškas, į *visus* ne savo klasės, etninės grupės, tautybės, religijos ar rūšies atstovus reaguosite su -3 bauda. Tokia netolerancija verta -10 taškų.

Netolerancija vienai *konkrečiai* klasei, etninei grupei, tautybei, religijai, lyčiai ar rūšiai verta nuo -5 taškų, jei auka sutinkama dažnai, iki -1 (bjauri keistenybė), jei retai.

## Pacifizmas

### Įvairiai

Jūs nepritariate smurtui. Yra keletas skirtingų pacifizmo formų:

*Atgailaujantis žudikas*: gaunate -4 baudą smogdami protingai būtybei (ne pabaisai, robotui ar pan.), siekiant ją užmušti, arba -2, jei atakos metu nematote aukos veido. Jei ką nors nužudote, meskite 3d – tiek dienų atgailausite: būsite užsisklendęs ir neveiksnius. -5 taškai.

*Negali skriausti nekaltųjų*: galite kautis ir netgi pats inicijuoti kovas, tačiau žudyti galite tik priešus, kurie nori jums rimtai pakenkti. -10 taškų.

## Pareigos jausmas

### Nuo -2 iki -20 taškų

Jūs jaučiate stiprų išpareigojimą konkrečiai žmonių klasei. Niekada jų neišduosite ir nenusiųgšite nuo jų, jei jiems reikės pagalbos, ir

neleisite jiems kentėti ar alkti, jei tik galėsite padėti.

ŽM nustatys pareigos jausmo vertę taškais priklausomai nuo grupės, kuriai jūs pasišventės, dydžio:

*Individas* (pvz., Prezidentas, ginklo brolis ir pan.): -2 taškai.

*Maža grupė* (pvz., artimi draugai, bendražygiai ar būrys): -5 taškai.

*Didelė grupė* (pvz., tauta ar religija, ar visi, ką asmeniškai pažįstate): -10 taškai.

*Rasė* (pvz., visa žmonija, visi elfai ir pan.): -15 taškai.

*Visos gyvos būtybės*: -20 taškai.

## Pavydumas

### -10 taškų

Jūs blogai reaguojate į žmones, kurie atrodo protingesni, gražesni ar turtingesni už jus. Priešinsitės bet kokiam "konkurento" pasiūlytam planui ir *neapkęsite* to, kuris atsidurs visų dėmesio centre. Jei pavydus personažas, ŽM taikys nuo -2 iki -4 baudą reakcijai į pavydą keliantį subjektą.

## Per didelis pasitikėjimas savimi\*

### -5 taškai

Manote, kad esate kur kas galingesnis, protingesnis ir kompetentesnis negu iš tikrųjų. Galite būti išdidus ir pagyrūniškas arba tiesiog tyliai tuo tikėti, tačiau bet koku atveju privalote išvaidinti šią savybę.

Jei toks herojus ŽM nuomone tampa pernelyg atsargus, turite mesti savitvardos kauliukus. Nesėkmės atveju privalote nesustoti, tarsi būtumėte tikras, kad susidorosite su situacija. Atsargumas daro gėdą.

Jauni ar naivūs asmenys į jus reaguos su +2 priedu (nes jie tiki, kad jūs tikrai toks šaunus, koku dedatės), tuo tarpu patyrusių personažų reakcija sumažės -2.

## Prasta klausia

### -10 taškų

Jūs ne kurčias, bet girdite prastai. Tokiam herojui taikoma -4 bauda visiems Klausos metimams bei įgūdžių metimams visose situacijose, kuriose siekiama kažką suprasti (bauda netaikoma tik kai kalbate pats).

## Rajumas\*

### -5 taškai

Jūs tiesiog pakvaišęs dėl gero maisto ir gėrimų. Pasitaikius progai, visada apsikraunate papildomomis maisto atsargomis. Savo noru niekada neatsisakysite prisivalgyti. Jei dėl kažkokių priežasčių reikia atsakyti viliojančio kąsnelio ar gero vyno, privalote mesti savitvardos kauliukus, kitaip pulsitės valgyti ir gerti, nepaisydamas pasekmių.

## Sąžiningumas\*

### -10 taškų

Jūs privalote paklusti įstatymams ir daryti viską, kas įmanoma, idant priverstumėte taip elgtis kitus. Ten, kur įstatymų nėra, ar jie silpni, jūsų „nenutrūkstate nuo grandinės“, o elgiatės taip, tarsi čia galiotų jums įprasti įstatymai. Taip pat esate tikras, kad aplinkiniai irgi sąžiningi, nebent *žinote*, kad yra priešingai.

Sąžiningumas yra laikomas trūkumu, nes jis dažnai riboja veiksmų laisvę. Susidūrę su „būtinybe“ pažeisti nelogiškus įstatymus, pirmiausiai turite mesti savitvardos kauliukus. Nesėkmės atveju privalote laikytis įstatymo, nepaisant pasekmių. Jei pavyksta nuslopinti

sąžinės šauksmą ir veikti prieš įstatymą, po to teks vėl mesti savitvardos kauliukus, o nesėkmės atveju pasiduoti teisėsaugai.

## Silpnaregis

### -10 arba -25 taškai

Jūsų regėjimas silpnas – gaunate -6 Regėjimo metimams ir -2 pataikymui kautynėse. Šis trūkumas kainuoja -10 taškų, jei žaidimo pasaulio techninis lygis leidžia koreguoti regėjimo sutrikimus (akiniiais ar kontaktiniais lęšiais), ir -25 taškus, jei korekcija neįmanoma.

## Smalsumas\*

### -5 taškai

Jūs iš prigimties labai smalsus. Tai ne šiaip pažinimo troškimas, kurį jaučia visi veikėjai (Kas toje oloje? Iš kur atsirado ši skraidanti lėkštė?), bet tikrai nesuvaldomas smalsumas (Kas nutiks, jei paspausiu šį mygtuką?).

Jei pamatote įdomų daiktą ar esate įdomioje situacijoje, meskite savitvardos kauliukus. Nesėkmės atveju imatės tyrinėti net jei *žinote*, kad tai pavojinga. Geri žaidėjai neturėtų dažnai mėtyti kauliukų...

## Teisinguolis\*

### -5 taškai

Negalite meluoti arba tai darote labai prastai. Kad nutylėtumėte nemalonią tiesą (melas dėl neveiklumo), turite mesti savitvardos kauliukus. Norėdamas *tiesiog pameluoti*, meskite kauliukus su -5 bauda. Nesėkmės atveju prasiarsite arba taip užsikirsite, kad melas taps akivaizdus. Gaunate nuolatinę -5 baudą [kalbinėjimo įgūdžiui, o Vaidinimui ši bauda taikoma, kai siekiate apgaulės.

# KEISTENYBĖS

Keistenybėmis laikomi nežymūs asmenybės bruožai. Tai nėra pranašumai ir nebūtinai trūkumai - tai viso labo kažkas unikalios, būdingo tik jūsų veikėjui. Pavyzdžiui, tokia ryški savybė kaip Godumas yra trūkumas, bet reikalavimas visada mokėti jums tik auksu tebus keistenybę.

Galite pasirinkti iki 5 keistenybių, kurių kiekviena verta -1 taško. Tokiu būdu galite gauti 5 papildomus veikėjo taškus, kuriuos galėsite išleisti, kur panorėję. Vėliau

keistenybes galima „išpirkti“, išleidžiant 1 veikėjo tašką, tačiau vardan žaidimo kokybės to daryti nederėtų. Keistenybės kainuoja nedaug, bet jų vertė veikėjo unikalumui ir realumui neįkainojama.

*Protinės keistenybės* - tai nežymūs asmenybės bruožai, tačiau ir juos privalo išvaidinti. Pavyzdžiui, jei pasirinkote keistenybę „nemėgsta aukščio“, bet nerūpestingai karstotės po medžius ir uolas, kai tik prireikia, šioje sesijoje ŽM tiesiog neduos jums veikėjo taškų už prastą žaidimą.

Asmenybės bruožas turi atitikti vieną iš dviejų kriterijų, kad būtų laikomas keistenybe: arba dėl jo jums retkarčiais teks atlikti atitinkamus veiksmus ar pasirinkimus, arba jis kartais ar labai siaurai jūsų veiksmų grupei suteiks mažų apribojimų.

*Fizinės keistenybės* - tai fiziniai trūkumai, sukliantys nedidelius ar retai trukdančius apribojimus. Jų nereikia išvaidinti, tačiau žaidimo metu veikėjas dėl jų bus šiek tiek ribojamas.

# ĮGŪDŽIAI

Įgūdis yra tam tikra žinių rūšis, pavyzdžiui, karatė, fizika, automobilių mechanika ar mirties kerai. Kiekvienas įgūdis individualus, nors mokant kai kuriuos jų, lengviau išmokyti kitus. Kaip ir realiaame gyvenime, kur pradate karjerą mokėdami

tam tikrus dalykus, o vėliau galite išmokyti naujų dalykų, jei tik skiriate tam laiko.

Kiekvieną įgūdį apibūdina skaičius, vadinamas *įgūdžio lygiu* - kuo didesnis šis skaičius, tuo geriau išmanote tą sritį. Pavyzdžiui, užrašas „Trumpas Kalavijas-17“ reiškia 17-to lygio kovos trumpu kalaviju įgūdį. Kai bandote ką nors daryti, jūs (arba

ŽM) metate 3 atitinkamo įgūdžio kauliukus su Meistro nustatytais pataisomis, atsižvelgiant į situaciją. Jei išmestas skaičius yra *mažesnis* ar *lygus* jūsų (koreguotam) įgūdžiui, veiksmas laikomas pavykusiu! Tačiau metimai 17 ar 18

visada reiškia nesėkmę. Daugiau apie įgūdžių kauliukų metimus, pataisas, sėkmę ir nesėkmę parašyta 2 p.

## Valdantysis atributas

Kiekvienas įgūdis nustatomas remiantis vienu iš keturių bazinių atributų. Įgūdžio lygis išvedamas tiesiogiai iš šios „valdančiojo atributo“: kuo jis didesnis, tuo lengviau išmokyti *visus* juo paremtus įgūdžius. Jei jūsų veikėjo koncepcija apima daug įgūdžių, paremtų konkrečiu atributu, būtų protinga iš pat pradžių išleisti tai savybei daugiau taškų, nes, kaip pamatysite, tai labiau apsimoka.

*ST parenti* įgūdžiai priklauso nuo raumenų jėgos ir pasitaiko gana retai.

*DX parenti* įgūdžiai priklauso nuo koordinacijos, refleksų ir rankos tvirtumo.

*IQ parentiems* įgūdžiams reikia žinių, kūrybiškumo ir sugebėjimo samprotauti.

*HT parentus* įgūdžius lemia fizinis pasirėngimas.

## Sunkumo lygis

Vienose srityse, norint pasiekti tobulumo, reikia mokytis daugiau, kitose mažiau. **GURPS Lite** šių pastangų kiekiui nusakyti naudojami trys „sunkumo lygiai“. Kuo sudėtingesnis įgūdis, tuo daugiau taškų teks išleisti išgyjant konkretų jo lygį.

*Lengvi* įgūdžiai – tai veiksmai, kuriuos bent kiek pasimokę galėtumėte atlikti *bet kas*.

*Vidutiniai* įgūdžiai – tai daugiausiai koviniai sugebėjimai, įprastos profesinės žinios bei praktiniai socialiniai ir išgyvenimo įgūdžiai, kuriuos kasdien naudoja paprasti žmonės.

*Sunkūs* įgūdžiai įgyjami intensyviai ir sistemingai mokantis ar treniruojantis.

## Technologiniai įgūdžiai

Kai kurie įgūdžiai skiriasi priklausomai nuo technologinio lygio (žr. „Technologinis lygis“, 7 p.) ir žymimi „/TL“. Kai mokotės tokį įgūdį, privalote jį mokytis konkrečiu technologiniu lygiu (TL). Užsirašydamas tokį įgūdį savo veikėjo lentelėje nepamirškite pasižymėti ir TL. Navigacija/TL2 (pagal žvaigždes ir astroliabiją) nėra iš tolo neprilygsta Navigacijai/TL8 (nuskaitant žemėlapių nuo GPS imtuvo).

Technologinius įgūdžius galima mokytis pagal savo pasaulio ar žemesnį TL. Aukštesnio TL įgūdžius galima išmokyti tik žaidimo metu su sąlyga, kad turite mokytoją, o įgūdis nepriklauso nuo IQ. Norint išmokyti IQ paremtus aukštesnio TL įgūdžius, pirmiau reikia pakelti savo asmeninį TL.

## ĮGŪDŽIŲ MOKYMASIS

Norėdami išmokyti naujus ar pagerinti turimus įgūdžius, turite išleisti tam tikrą veikėjo taškų sumą. Leisdami įgūdžiams taškus tarsi mokotės ir treniruojatės, kad pasiektumėte pageidaujamą sugebėjimų lygį. Pradžioje įgūdžius išmokyti lengva – truputis treniruočių duoda pastebimą rezultatą, bet tolimesnis tobulėjimas kainuoja daugiau.

### Įgūdžių kainų lentelė

Galutinis įgūdžio lygis	Įgūdžio sunkumas		
	Lengvas	Vidutinis	Sunkus
Atributas-3	–	–	–
Atributas-2	–	–	1
Atributas-1	–	1	2
Atributas+0	1	2	4
Atributas+1	2	4	8
Atributas+2	4	8	12
Atributas+3	8	12	16
Papildomai +1	+4	+4	+4

Įgūdžio kaina taškais priklauso nuo dviejų dalykų: jo sudėtingumo ir pageidaujamo lygio. Įgūdžio kainą paskaičiuokite pagal aukščiau pateiktą „Įgūdžių kainų lentelę“.

Pirmajame stulpelyje rasite pageidaujamą įgūdžio lygį, priklausomai nuo to įgūdžio valdančiojo atributo – nuo Vikromo DX parentiems įgūdžiams, Proto IQ parentiems įgūdžiams ir t.t. Pavyzdžiui, jei jūsų DX 12, Atributas-1 lygis būtų lygus DX-1 arba 11, Atributas+0 būtų lygus DX arba 12, o Atributas+1 lygus DX+1 arba 13.

Kituose trijuose stulpeliuose parašyta veikėjo taškų kaina pageidaujamam įgūdžio lygiui išmokyti priklausomai nuo skirtingo sudėtingumo: *Lengvo*, *Vidutinio* ir *Sunkaus*. Sudėtingesnių įgūdžių mokymasis kainuoja daugiau taškų.

## NETRENIRUOTI ĮGŪDŽIAI -

## ĮGŪDŽIŲ SĄRAŠAS

Įgūdžiai pateikti abėcėlės tvarka pagal pavadinimą. Kiekviename aprašyme pateikta:

*Pavadinimas* – įgūdžio pavadinimas. Technologiniai įgūdžiai pažymėti atitinkamai, pvz., *Mechanikas/TL*.

*Tipas* – įgūdžio valdantysis atributas ir sudėtingumo lygis, pvz., *(IQ/V)*. Lengvas „L“, Vidutinis „V“ ar Sunkus „S“.

*Netreniruotas įgūdis (default)* – savybė, nuo kurios priklauso įgūdis, kurio niekada

nesimokėte. „Nėra“ reiškia, kad neįmanoma mėginti naudoti įgūdį, jei jo nesimokėte.

*Aprašymas* – trumpas paaiškinimas, kam naudojamas įgūdis bei kaip jis veikia žaidime.

### Akrobatika (DX/S)

*Default:* DX-6.

Tai sugebėjimas atlikti gimnastinius triukus, kūlvirsčius, sėkmingai nukristi ir pan.

## ĮGŪDŽIAI, KURIŲ NEMOKATE

Dauguma įgūdžių turi „netreniruotą lygį“. Tai lygis, kuriuo galite naudoti įgūdį, jei jo *niekada* nesimokėte. Įgūdis turi netreniruotą lygį, jei tą veiksmą bent minimaliai gali atlikti bet kas. Netreniruotas įgūdis priklauso nuo jo valdančiosios savybės: -4, jei įgūdis lengvas, -5 jei vidutinis, ir -6, jei jis sunkus.



Kai kurie įgūdžiai *neturi* netreniruoto lygio. Pavyzdžiui, Karatė yra tokia sudėtinga sistema, kad ja neįmanoma pasinaudoti *iš viso* nesitreniravus.

### 20-ties taisyklė

Jei valdančioji bazinė įgūdžio savybė didesnė nei 20, netreniruotus įgūdžius skaičiuokite nuo skaičiaus 20. Tokiu būdu superherojai gaus *gerus* netreniruotus įgūdžius, bet ne *super gerus*.

### Kas gauna netreniruotus įgūdžius

Kauliukus prieš netreniruotus įgūdžius galima mesti tik tuo atveju, jei veikėjas kilęs iš visuomenės, kur tas įgūdis žinomas. Pavyzdžiui, netreniruotas Akvalango įgūdis reiškia, kad esate iš pasaulio, kur akvalango įranga egzistuoja, ir kur dauguma žmonių *bent kiek* suvokia jos naudojimo principus (net jei ir tik iš televizijos). Viduramžių riteris, perkeltas į XXI amžių, pirmą kartą pamatęs akvalangą, negalės mesti netreniruoto įgūdžio kauliukų.

### Aplinkos kostiumas/TL (DX/V)

*Default:* DX-5.

Tai įgūdžiai naudoti konkretaus tipo apsauginę aprangą. Kostiumai, saugantys nuo kenksmingos aplinkos ar mūšio pavojų, tokie sudėtingi, kad jie ne paprasčiausiai dėvimi, o *valdomi*.

*Kovinis kostiumas/TL* – įvairių rūšių koviniai šarvai ir egzoskeletai su energijos tiekimu.

*Nardymo kostiumas/TL* – įvairių rūšių *giluminio* nardymo skafandrai.

*ABC kostiumas/TL* – įvairių rūšių kostiumai, saugantys nuo kenksmingų medžiagų (atominų, biologinių bei cheminių).

*Vakuuminis kostiumas/TL* – bet kokios rūšies kosminis skafandras.

## **Diagnozavimas/TL (IQ/S)**

*Default:* IQ-6.

Tai sugebėjimas nustatyti, kas nutiko sergančiam ar sužeistam žmogui arba nustatyti mirusiojo mirties priežastį. Diagnozavimas ne visada gali atskleisti tiksliai priežastis, bet tikrai pateiks informacijos spėjimams, padės atmesti neįtikėtinus variantus ir pan.

## **Elektroninių prietaisų naudojimas/TL (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Šis įgūdis leidžia naudoti elektronešį įrangą. Kauliukus reikia mesti kritinėse situacijose ar naudojant įrangą ne pagal įprastą paskirtį.

## **Elektroninių prietaisų taisymas/TL (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai sugebėjimas nustatyti ir pašalinti žinomų elektroninių prietaisų gedimus.

## **Fotografija/TL (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai sugebėjimas profesionaliai fotografuoti fotoaparatu, dirbti tamsiame kambaryje (TL5+), naudoti skaitmeninio nuotraukų apdorojimo programas (TL8+) ir pan. bei daryti kokybiškas ir patrauklias nuotraukas. Netreniruotą įgūdį galima naudoti fotografuojant, bet ne ryškinant juostą ar darant nuotraukas tamsiame kambaryje.

## **Gamtininkas (IQ/S)**

*Default:* IQ-6.

Tai praktinės žinios apie gamtą, ypač kaip atskirti pavojingus gyvūnus ir augalus nuo nepiktybinių, kaip aptikti olą užuoglaudai arba kaip „perskaityti“ oro ženklus, kad žinotum, kada pasislypti.

## **Gamtos mokslai/TL (IQ/S)**

*Default:* IQ-6.

Po šia antrašte slepiasi daug įgūdžių, tokių kaip Astronomija, Biologija, Chemija, Geologija, Fizika ir visi kiti, kuriuos leidžia Meistras.

## **Ginklakalystė/TL (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai sugebėjimas kaldinti, modifikuoti ir taisyti konkretaus tipo ginklus ar šarvus. Sėkmingas kauliukų metimas leidžia nustatyti gedimą, jei jis nėra akivaizdus. Antruoju metimu galima taisyti. Sugaištą laiką nurodys ŽM.

## **Gydytojas/TL (IQ/S)**

*Default:* IQ-7.

Sugebėjimas padėti sergantiems ir sužeistiesiems, išrašyti vaistus ir pan. Meskite kauliukus, kai norite paspartinti žaizdų gijimą (žr. „Gijimas“, 30 p.), ir tuomet, kai ŽM nori patikrinti bendras medicinos žinias ar sugebėjimus.

## **Gyvūnų dresūra (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai sugebėjimas treniruoti ir dirbti su gyvūnais. Dirbant su dresuotu gyvūnu, reikia kiekvienai gyvūnui keliamai užduočiai mesti dresūros kauliukus.

## **Humanitariniai mokslai (IQ/S)**

*Default:* IQ-6.

Visi akademiniai humanitariniai mokslai ar menai laikomi atskirais įgūdžiais (pavyzdžiui, Istorija, Literatūra, Filosofija ar Teologija).

## **Inžinerija/TL (IQ/S)**

*Default:* Nėra.

Tai sugebėjimas projektuoti ir konstruoti technologinius įrengimus ir sistemas. Sėkmingas metimas leis sukurti naują sistemą, surasti gedimą, suprasti nepažįstamo įrenginio paskirtį ar suimprovizuoti prietaisą problemos sprendimui.

## **Išlikimas (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai sugebėjimas gyventi laukinės gamtos sąlygomis, susirasti maisto ir geriamo vandens, išvengti pavojų, susiręsti pastogę ir pan. Kauliukus reikia mesti kartą per dieną, praleistą „laukinėse“ sąlygose. Nesėkmės atveju jūs ir visi, kuriuos globojate, gauna 2d-4 žalos. Kiekvienos rūšies teritorijai reikalingas atskiras Išlikimo įgūdis.

## **Išsilaisvinimas (DX/S)**

*Default:* DX-6.

Tai sugebėjimas išsilaisvinti iš virvių, antrankių ir panašių pančių. Pirmasis bandymas išsilaisvinti trunka minutę, o visi paskesni po 10 minučių.

## **Išvaizdos keitimas/TL (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai persikūnijimo menas, naudojant drabužius, grimą bei protezus. Norint

*įtikinamai* pakeisti išvaizdą reikia sėkmingai išmesti įgūdžio šio kauliukus ir paskirti nuo pusės iki visos valandos.

## **Įgulos narys/TL (IQ/L)**

*Default:* IQ-4.

Tai sugebėjimas tarnauti *įguloje* dideliame laive, įskaitant žinias apie „laivo gyvenimą“, saugumo priemones bei žalos valdymo įgūdžius.

## **Įtakos įgūdžiai (Įvairiai)**

*Default:* Įvairiai.

Yra įvairiausių būdų daryti įtaką kitiems. Kiekvienas tokių būdų laikomas atskiru įgūdžiu. Sėkmingo kauliukų metimo rezultatas bus gera personažo reakcija, o nesėkmės atveju reakcija bus bloga (išskyrus Diplomatiją, kuri yra sąlyginai saugi). Siekiant manipuliuoti ar priversti personažą ką nors padaryti, reikia laimėti greitą rungtį prieš jo Valią. Įtakos metodai gali būti:

*Diplomatija (IQ/S):* derybos ir kompromisai. IQ-6.

*Įkalbinėjimas (IQ/V):* melas ir apgaulė. IQ-5.

*Įbauginimas (IQ/V):* grasinimai ir prievarta. IQ-5.

*Etiketas (IQ/L):* manieros ir etiketas. Daugiausiai naudojamas aukštuomenėje. IQ-4.

*Suviliojimas (HT/V):* gundymas ir suvedžiojimas, dažniausiai priešingos lyties atstovo. HT-3.

*Gatvėžina (IQ/V):* pažintys ir (paprastai) subtilus bauginimas. Naudojamas tik „gatvinėse“ ir nusikalstamosiose situacijose. IQ-5.

## **Jojimas (DX/V)**

*Default:* DX-5.

Sugebėjimas joti konkrečiu gyvūnu. Meskite kauliukus pirmą kartą sėdant raitomis ir po to kaskart, kai gyvūnas išsigąsta ar atlieka sudėtingą manevrą (pvz., šuolį).

## **Karate (DX/S)**

*Default:* Nėra.

Šis įgūdis atspindi *bet koki* sugebėjimą ypatingai smūgiuoti be ginklo, o ne tik Okinavos *karate* kovos stilių. Meskite prieš Karate įgūdį, kai smogiate kumščiu (be baudų ne pagrindinei rankai), arba Karate-2, kai spiriate. Karate smūgiai daro daugiau žalos: jei jūsų Karate lygis ne mažesnis kaip DX, skaičiuojant Karate smūgių (smūgių kumščiu, alkūne ir pan.) žalą pridėkite po 1 tašką kiekvienam bazinės smūgio žalos kauliukui, o jei Karate lygis yra DX+1 ir daugiau pridėkite 2 taškus kiekvienam kauliukui!

## **Kišenvagis (DX/S)**

*Default:* DX-6.

Tai sugebėjimas pavogti iš žmogaus piniginę, peilį ir pan. arba nemačiom įbrukti jam kokią daiktą.

## **Kompiuterio naudojimas/TL (IQ/L)**

*Default:* IQ-4.

Tai sugebėjimas dirbti kompiuteriu: nuskaityti duomenis, paleisti programas, žaisti žaidimus ir pan. Tai įgūdis, kurio reikia visiems galutiniams vartotojams.

## **Kontrabanda (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai įgūdis slėpti daiktus bagaže ir transporto priemonėse. Su šiuo įgūdžiu taip pat galite paslėpti daiktus kambaryje ar pastate. Meksite prieš įgūdį paslėpti daiktą nuo įprastinio patikrinimo. Aktyvios kratos atveju, ieškantieji paslėptą daiktą suras tik laimėję greitą rungtį. Kratos įgūdžiu prieš jūsų Kontrabandos įgūdį.

## **Krata (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai sugebėjimas apieškoti žmones, bagažą ir transporto priemones, aptinkant daiktus, kuriu nesimato iš pirmo žvilgsnio. ŽM *slaptai* meta kauliukus kiekvienam ieškomam daiktui. *Tyčia* paslėptiems daiktams reikia mesti greitos rungties kauliukus prieš Slėpimo ar Kontrabandos įgūdį. Nesėkmės atveju ŽM paprasčiausiai pasakys, kad nieko neradote.

## **Kriminologija/TL (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai mokslas apie nusikaltimus ir nusikaltėlių mąstymą. Sėkmingas metimas laidžia aptikti ir interpretuoti įkalčius, nuspėti nusikaltėlio veiksmus ir pan.

## **Laipiojimas (DX/V)**

*Default:* DX-5.

Tai sugebėjimas laiptoti kalnais, uolomis, medžiais, namų sienomis ir t.t. Daugiau apie tai parašyta skyrelyje „Laipiojimas“ (22 p.).

## **Lėbavimas (HT/L)**

*Default:* HT-4.

Tai sugebėjimas bendrauti, linksintis ir pan. Sėkmingas Lėbavimo kauliukų metimas tinkamomis aplinkybėmis suteiks jums +2 priedą prašant pagalbos ar informacijos arba tiesiog siekiant geresnės reakcijos. Nesėkmingas metimas, reiškia, kad kažkokiu būdu apsikvailinote: gaunate -2 baudą reakcijai iš sugėrovų.

## **Lošimas (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai įgūdis žaisti sėkmės lošimus. Sėkmingas Lošimo metimas be kita ko leidžia nustatyti, ar žaidime sukčiaujama, minioje atpažinti lošėją arba „nuspėti šansus“ *bet kokioje* keblioje situacijoje.

## **Maskuotė (IQ/L)**

*Default:* IQ-4.

Tai sugebėjimas užmaskuoti save, slaptavietę ar įrangą, naudojant gamtines medžiagas, specialias medžiagas, dažus ir pan.

## **Matematika/TL (IQ/S)**

*Default:* IQ-6.

Tai mokslas apie skaičius ir dydžius, jų ryšius ir savybes, naudojant skaitmenis ir simbolius.

## **Mechanika/TL (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai sugebėjimas nustatyti ir pašalinti įprastus mechaninius gedimus. Kiekvienas sėkmingas kauliukų metimas leis surasti ar pataisyti vieną gedimą.

## **Muštinės (DX/L)**

*Default:* Nėra.

Tai savamokslis kovos be ginklo būdas. Kai smogiate kumščiu meskite prieš Muštynes, o kai spiriate – prieš Muštynes-2.

## **Navigacija/TL (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai sugebėjimas nustatyti koordinates, atidžiai stebint aplinką, ir instrumentų naudojimas. Sėkmingas kauliukų metimas pasako, kur esate, ir leidžia planuoti kursą. Yra įvairių Navigacijos tipų: *Jūrų, Oro, Žemės, Kosmoso* ir *Hipererdvės*.

## **Okultizmas (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai mokslas apie paslaptinius ir antgamtiškus reiškinius. Okultistas – tai senovinių ritualų, vaidenimosi, misticizmo, pirmykščių magijos tikėjimų, psichinių fenomenų ir pan. ekspertas.

## **Oratorius (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai bendras gabumas kalbėti. Sėkmingas įgūdžio metimas, pavyzdžiui, leidžia pasakyti gerą politinę kalbą, prie laužo palinksinti kompaniją, įžiebtį arba nuslopinti maištą, ar sėkmingai suvaidinti juokdarį.

## **„Organizavimas“ (IQ/L)**

*Default:* IQ-4.

Tai sugebėjimas rasti, išgauti ar suimprovizuoti naudingus daiktus, kurių kiti

negali gauti. Kiekvienas bandymas užtrunka valandą. Jums nebūtina vogti, jūs tiesiog kažkaip sugebate rasti, ko jums reikia, ir pasiimti bet kokiomis priemonėmis.

## **Padirbinėjimas/TL (IQ/S)**

*Default:* IQ-6.

Tai sugebėjimas padirbinėti dokumentus (tapatybės kortele, pasus ir pan.). Naudojant padirbtą dokumentą, reikia mesti Padirbinėjimo kauliukus *kiekvieną kartą*, kai dokumentas tikrinamas, nebent išmetėte kritinę sėkmę pirmoju mėginimu. Nesėkmės atveju tikrintojas pastebi, kad dokumentas padirbtas.

## **Pėdsekys (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai sugebėjimas sekti žmogaus ar gyvūno pėdsakais. Meskite kauliukus, kad aptiktumėte pėdsakus, o po to kas 15 minučių, kad jų nepamestumėte. Metimams taikomos pataisos: nuo 0 sekant pėdsakais minkštoje žemėje iki -6 miesto gatvėse.

## **Pirklys (IQ/V)**

*Default:* IQ-5.

Tai įgūdis pirkti, parduoti ir mainyti prekes didmeniniu ar mažmeniniu būdu. Šis sugebėjimas apima derybas, prekių siūlymą ir žinias apie prekybą.

## **Pirmoji pagalba/TL (IQ/L)**

*Default:* IQ-4.

Tai sugebėjimas paskubomis sutvarkyti žaizdą lauko sąlygomis (žr. „Gijimas“, 30 p.). Meskite kauliukus, kai mėginat sustabdyti kraujavimą, iščiulpti nuodus, daryti dirbtinį kvėpavimą skenduoliui ir pan.

## **Plaukimas (HT/L)**

*Default:* HT-4.

Tai įgūdis plaukti (tikslingai arba laikantis vandens paviršiuje kritinėse situacijose) ir gelbėti skęstančiuosius. Meskite kauliukus prieš *aukštesniają* iš Plaukimo ir HT verčių, kad plaukdami nepervargtumėte ar negautumėte žalos.

## **Programavimas/TL (IQ/S)**

*Default:* Nėra.

Tai sugebėjimas rašyti ir taisyti kompiuterines programas. Kauliukus reikia mesti kaskart rašant, tvarkant ar perprantant programą.

## **Rankiniai artimos kovos ginklai (DX/Įvairiai)**

*Default:* Įvairiai.

Tai ne įgūdis, o įgūdžių rinkinys. Panašių ginklų grupėms taikomi atskiri įgūdžiai. Rankinių artimos kovos ginklų įgūdžiai

skaičiuojami pagal DX, o netreniruotas igūdis yra DX-4, jei tai Lengvas igūdis, DX-5, jei Vidutinis, arba DX-6, jei Sunkus.

## Fechtavimosi ginklai

*Fechtavimosi* ginklai – tai lengvi viena ranka valdomi ginklai. Paprastai tai būna geležtė su rankena, pritaikyta smūgio atrėmimui. *Igūdžiai*: Rapyra (V) ir trumpas kalavijas (V).

## Ilgakočiai ginklai

*Ilgakočiai* ginklai – tai ilgi (paprastai mediniai) kotai su koviniais antgaliais. Visi jie valdomi dviem rankomis. *Igūdžiai*: Ilgakotis ginklas (V), Ietis (V), Lazda (V; taip pat suteikia +2 to Atrėmimui).

## Kalavijai

*Kalavijas* – tai nelankstūs ašmenys su rankena, smailiu galu, aštria briauna arba abiem savybėm. Visi kalavijai subalansuoti, todėl jais galima atakuoti ir gintis tuo pačiu ėjimu. *Igūdžiai*: Kalavijas (V), Peilis (L; juo atremiant smūgius taikoma -1 bauda), Trumpas kalavijas (V) ir Dvirankis kalavijas (A).

## Smūginiai ginklai

*Smūginis* ginklas – tai bet koks nelankstus, nesubalansuotas ginklas, kurio didesnioji masė dalis sukoncentruota antgalyje, pavyzdžiui, kirvis arba kūjis. Tokiais ginklais neįmanoma atmušinėti atakų, jei savo ėjimu juo atakavote. *Igūdžiai*: Kirvis/Kūjis (V).

## Spragilai

*Spragilas* – tai bet koks lankstus nesubalansuotas ginklas, kurio masė sukoncentruota antgalyje. Kadangi spragilai dažniausiai apsvynioja apie skydą ar ginklą, mėginimui juos *blokuoti* taikoma -2 bauda, o bandymui *atmušti* -4 bauda. *Igūdžiai*: Spragilas (S; įskaitant „ryto žvaigždę“ ir nunčiakus).

## Rašymas (IQ/V)

*Default*: IQ-5

Tai sugebėjimas rašyti aiškia ir pramogine rašysena. Sėkmingas kauliukų metimas reiškia, kad tekstas įskaitomas ir kruopštus.

## Sekimas (IQ/V)

*Default*: IQ-5.

Sugebėjimas nepastėtam sekti kitą asmenį minioje. Kas 10 minučių meskite greitos rungties kauliukus prieš sekamojo Regą. Nesėkmės atveju pamesite sekamąjį iš akių, o jei pralaimėjote daugiau kaip 5 taškais, vadinasi jus pastebėjo.

## Sėlinimas (DX/V)

*Default*: DX-5.

Tai sugebėjimas slėptis ir tyliai judėti. Sėkmingas metimas leidžia pasislėpti praktiškai bet kur, judėti taip tyliai, kad

niekas neišgristų, arba nepastebėtam ką nors sekti. Jei kas nors *tikisi* išbrovimo, ŽM išmes greitos rungties kauliukus tarp jūsų Sėlinimo ir sargybinio Pojūčius.

## Skydas (DX/L)

*Default*: DX-4.

Tai sugebėjimas naudoti skydą ginantis ir atakuojant. Jūsų Blokavimo bet kokiu skydu vertė lygi (igūdis/2) + 3, suapvalintas žemyn.

## Slėpimas (IQ/V)

*Default*: IQ-5.

Tai igūdis paslėpti asmeninius savo ar kitų asmenų (paprastai su jų sutikimu) daiktus, turimus su savimi. Šansai paslėpti daiktą, priklauso nuo jo dydžio: nuo +4 pusės centimetro skersmens brangakmeniui ar pašto ženklui iki -6 arbaletui ar stambaus kalibro snaiperio šautuvui.

## Socialiniai mokslai (IQ/S)

*Default*: IQ-6

Kiekvienas socialinis mokslas (pvz., Antropologija, Archeologija, Psichologija arba Sociologija) – tai atskiras igūdis.

## Spąstai/TL (IQ/V)

*Default*: IQ-5.

Tai igūdis konstruoti ir nukenksminti spąstus. Detektoriai šio igūdžio ribose taip pat laikomi „spąstais“. Tokiu būdu, igūdis apima viską nuo uždengtų duobių iki sudėtingų elektroninių saugumo sistemų!

## Sprogmenys/TL (IQ/V)

*Default*: IQ-5.

Tai igūdis dirbti su sprogmenimis ir padegamosiomis bombomis, įskaitant sugebėjimus paruošti, nukenksminti bei atsikratyti bombomis ir kitais sprogmenimis.

## Stebėjimas (IQ/V)

*Default*: IQ-5.

Tai sugebėjimas neišsiduodant stebėti pavojingas ir „įdomias“ situacijas. Šio igūdžio pagalba galima sekti vietovę, žmonių grupę ar aplinkinę teritoriją, ieškant paslėptų ar taktiškai svarbių detalių.

## Svaidymas (DX/V)

*Default*: DX-3.

Sugebėjimas svaidyti mažus, sąlyginai glotnius daiktus, telpančius delne. Pavyzdžiais galėtų būti beisbolo kamuolys, rankinė granata ir akmuo.

## Svaidomas ginklas (DX/L)

*Default*: DX-4.

Tai sugebėjimas mėtyti konkretaus tipo svaidomus ginklus:

*Kirviai/kūjai*: Bet koks kirvis, kirvukas ar kūjis, subalansuota mėtymui (išskyrus nesubalansuotus kovos kirvius ar kūjus!).

*Peiliai*: Bet koks peilis.

*Šurikenai*: Bet kokia geležtė be rankenos, ypač *šurikenas*.

*Ietys*: Bet kokia ietis, akstis ir pan.

## Šaunamieji ginklai (DX/Įvairiai)

*Default*: Įvairiai.

Tai ne igūdis, o igūdžių rinkinys. Panašių ginklų grupėms taikomi atskiri igūdžiai. Šaunamųjų ginklų igūdžiai skaičiuojami pagal DX, o netreniruotas igūdis yra DX-4, jei tai Lengvas igūdis, DX-5, jei Vidutinis, arba DX-6, jei Sunkus.

## Artilerija

Tai sugebėjimas atakuoti *tiesiogine ugnimi* sunkiaisiais ginklais, kurie paprastai atremiami trikojais ar montuojami ant transporto priemonių. T.y. taikinyi turi būti matomas. Visi artilerijos igūdžiai remiasi DX ir yra Lengvi.

*Kulkosvaidžiai*: Bet kokie stambaus kalibro serijomis šaudantys pabūklai.

*Patrankos*: Bet kokie stambaus kalibro pavieniais sviediniais šaudantys pabūklai – pvz., pagrindinis tanko pabūklas ar kosminio laivo borto patranka.

*Spinduliniai ginklai*: Bet koks sunkus kryptingas energetinis ginklas, šaudantis lazerio spindulius, dalelių srautus ir pan.

## Rankiniai šaunamieji ginklai

Tai sugebėjimas šaudyti rankiniais ginklais cheminėmis medžiagomis ar elektromagnetiniais laukais varomas kulkas. Visi Rankinių šaunamųjų ginklų igūdžiai remiasi DX ir yra Lengvi.

*Lengvi šarvus pramušantys ginklai*: Bet kokie raketiniai prieštankiniai ginklai ir beatrankiai šautuvai.

*Pistoletai*: Bet kokie viena ranka valdomi šaunamieji ginklai: deringeriai, juodojo parako pistoletai, revolveriai ir automatiniai pistoletai, išskyrus pistoletus-kulkosvaidžius.

*Graižtviniai šautuvai*: Bet kokie *graižtviniai* ilgavamzdžiai šaunamieji ginklai – automatai, medžiokliniai šautuvai, snaiperiniai šautuvai ir pan., - šaudantys kulkomis.

*Lygiavamzdžiai šautuvai*: Bet kokie *lygiavamzdžiai* ilgavamzdžiai šaunamieji ginklai, šaudantys kulų aibėmis (flečetėmis, šratais ir pan.).

*Pistoletai-kulkosvaidžiai (SMG)*: Bet kokie trumpi, automatiniai ginklai, šaudantys pistoleto kalibro kulkomis.

## Liepsnosvaidžiai

Tai sugebėjimas naudoti ginklą, šaudantį skysčio ar dujų srove. Igūdis priklauso nuo DX ir yra Lengvas.

## Kiti šaunamieji ginklai

*Arbaletas (DX/L)*: Tai sugebėjimas naudoti bet kokį arbaletą.



*Lankas (DX/V)*: Tai sugebėjimas naudoti bet kokį lanką, išskyrus arbaletą.

*Vamzdelis (DX/S)*: Šiuo ginklu galima šaudyti mažas, paprastai užnuodytas, strėles. Taip pat juo galima pūsti miltelius į taikinius metro atstumu.

## Šokinėjimas (DX/L)

*Default*: Nėra.

Tai treniruotas įgūdis šokinėti. Sudėtingo šuolio atveju, meskite kauliukus prieš *aukštesniąją* iš Šokinėjimo ir DX verčių. Be to galima naudoti pusę Šokinėjimo įgūdžio (suapvalinta žemyn) vietoje Bazinės eigos, skaičiuojant šuolio atstumą. Žr. „Šokinėjimas“ (23 p.).

## Taktika (IQ/S)

*Default*: IQ-6.

Tai sugebėjimas nuspėti priešo veiksmus kovojant dvikovose ar mažoms grupėms. Vadovaujant mažam būriui, sėkmingas Taktikos metimas leidžia sėkmingai parinkti savo kariams vietas pasalai, išstatyti sargybą ir pan. Dvikovoje Taktikos metimą galite mesti, jei turite *bent kiek* laiko pasiruošti kovai. Sėkmės atveju pradėsite kovą palankesnėje pozicijoje, pvz., priedangoje ar aukštesniame reljefo taške pagal ŽM sprendimą.

## Tardymas (IQ/V)

*Default*: IQ-5.

Tai sugebėjimas tardyti belaisvį. Meskite greitą rungtį prieš kalinio Valią. Kiekvienas klausimas užtrunka 5 minutes. Jei laimite, gaunate teisingą atsakymą. Jei lygiosios ar pralaimite, auka tyli arba meluoja. Jei pralaimite

daugiau kaip 5 taškai, išgirstate *gerą, įtikinamą* melą!

## Teisė (IQ/S)

*Default*: IQ-6.

Tai teisės aktų ir teisėtyros žinios. Sėkmingas metimas leidžia atsiminti, išvesti ar išmąstyti atsakymą į klausimą iš teisės srities.

## Tyrimas/TL (IQ/V)

*Default*: IQ-5.

Tai sugebėjimas ieškoti informacijos bibliotekoje ar kartotekoje. Taip pat meskite kauliukus prieš šį įgūdį, ieškodami naudingos informacijos bet kurioje kitoje vietoje, jei ten tą informaciją apskritai įmanoma rasti.

## Transporto priemonės

### (DX/Įvairiai)

*Default*: Įvairiai.

Kiekvieno tipo transporto priemonėms valdyti reikalingas atskiras įgūdis. Meskite kauliukus pajudant ir kaskart sutikus kelyje pavojų. Nesėkmės atveju prarasite laiko arba net pateksite į avariją. Netreniruoti Transporto priemonių įgūdžiai yra lygūs DX-4 (lengvas), DX-5 (vidutinis) arba DX-6 (sunkus). Autotransportas taip pat gali būti skaičiuojamas pagal IQ su tokiomis pat bandomis. Transporto priemonių tipai yra Dviratis (DX/L), Valtis (DX/V) smulkiems laiveliams, Vairavimas (DX/V) automobiliams ir motociklams, Pilotavimas (DX/V) lėktuvams ir Povandeninis laivas (DX/V).

## Vadovavimas (IQ/V)

*Default*: IQ-5.

Tai sugebėjimas koordinuoti grupės veiksmus. Meskite Vadovavimo kauliukus, kai norite, kad personažai sektų paskui jus į pavojingas ar įtemptas situacijas. (Veikėjai gali patys nuspręsti, ar nori sekti paskui jus!)

## Vaidyba (IQ/V)

*Default*: IQ-5.

Tai sugebėjimas kurį laiką mėgdžioti nuotaikas, emocijas, balsus, įtikinamai meluoti ir pan.

## Vietovės pažinimas (IQ/L)

*Default*: IQ-4.

Tai tam tikros vietovės žmonių, geografijos bei politikos pažinimas. Paprastai tokia pažįstama vietovė būna veikėjo gimtinė ar vieta, kurią jis laiko „namais“.

## Visrakčio naudojimas/TL

### (IQ/V)

*Default*: IQ-5.

Tai sugebėjimas atrakinti spynas be raktų ar kodo. Kiekvienas bandymas užtrunka minutę. Jei metimas pavyko, ir atrakinote užraktą, iš tos minutės galite atimti po penkias sekundes už kiekvieną tašką, kuriuo laimėjote prieš įgūdį.

## Žygiavimas (HT/V)

*Default*: HT-5.

Tai išvermė, atsirandanti daug vaikstant, keliaujant pėsčiomis ir žygiuojant. Meskite Žygiavimo kauliukus prieš kiekvienos dienos žygį. Sėkmės atveju nukeliamas atstumas padidėja 20%.

# VEIKĖJO TOBULINIMAS

Po kiekvienos sesijos ŽM gali žaidėjams suteikti veikėjo taškų už gerą žaidimą. Tai tokie pat taškai, kokius naudojote kurdami veikėją.

Papildomi taškai naudojami veikėjui vystyti ir tobulinti. Užsirašykite juos kaip „neišeistus taškus“ savo veikėjo lape. O tada galite išleisti juos taip pat, kaip ir kuriant veikėją.

Norėdami *padidinti vieną iš pagrindinių savybių*, turite išleisti lygiai tiek veikėjo taškų, kiek kainuoja papildomas savybės lygis. Turėkite omenyje, kad padidinus pagrindines savybes, taip pat pagerės ir išvestinės savybės!

Dauguma *privalumų* įgimti, ir juos tegalima „nuspirti“ veikėjo kūrimo metu. Išimtis gali būti Kautynių Refleksai ir kalbos, kurias galima išmokti, bei

socialiniai privalumai, tokie kaip Socialinė Padėtis, kurią galima užsitarnauti (kai kuriose visuomenėse). Norint įgyti privalumą, teks sumokėti atitinkamą veikėjo taškų kiekį.

Veikėjas gali atsikratyti daugumos pradinių trūkumų, *išpirkdamas* juos tokiu taškų kiekiu, kiek uždirbo juos

pasirinkdamas veikėjo kūrimo metu, jei tik žaidėjas ir Meistras sugalvoja logišką paaiškinimą.

Uždirbtais veikėjo taškais galima *padidinti savo įgūdžius ar įgyti naujų*. Didinant įgūdį reikia sumokėti skirtumą tarp dabartinio ir naujojo įgūdžio lygio kainų.

## Papildomi veikėjo taškai

Po kiekvienos sesijos ŽM turėtų už gerą žaidimą žaidėjus apdovanoti veikėjo taškais. „Geras žaidimas“ – tai veiksmai, kurių dėka veikėjai pasistūmėjo savo tikslo link, tiesiog geras vaidinimas ar, pageidautina, abu šie dalykai. Tačiau vaidinimas visada svarbesnis nei misijos sėkmė! Jei žaidėjo veiksmai visiškai neatitiko veikėjo asmenybės (pavyzdžiui, jei bailys atliko žygdarbi), jam *iš viso* nederėtų duoti taškų, net jei jis išgelbėjo likusius grupės draugus!

ŽM gali dalinti tiek taškų, kiek tiek nori, bet bendrai paėmus, derėtų *po kiekvienos sesijos* kiekvienam žaidėjui suteikti nuo 0 iki 5 taškų kiekvienam žaidėjui, vidutiniškai 2-3.

ŽM taip pat gali papildomai apdovanoti žaidėjus taškais už sėkmingai įveiktą sesiją, užduotį, siužetinį vingį ar scenarijaus etapą.

# DAIKTAI

Dabar teks nuspręsti, kokius daiktus turi jūsų veikėjas. Paprastai ŽM nustato pagrįstą kiekvieno žaidėjo pageidaujamo daikto svorį ir kainą. Jei žaidimas vyksta šiuolaikiniame pasaulyje, Meistras netgi gali liepti žaidėjams rinktis asmeninius daiktus iš realių katalogų! Ginklai ir šarvai – ypatingas atvejis, kadangi jų naudojimui taikoma sudėtingesnė žaidimo mechanika. Šiame skyriuje pateikta informacija išmoks jus protingai pasirinkti kovinę įrangą.

Pradžiai jūsų veikėjai gauna tiek pinigų, kiek nurodyta pradiniam žaidimo gerbūvio lygyje (žr. 8 p.). ŽM duos jums svarbių ir reikalingų daiktų sąrašus, kuriuose nurodytos kainos, svoriai ir kita informacija, bei papasakos jums apie kitus daiktus, kurių galbūt pageidausite savo veikėjui. Iš pradinio gerbūvio pinigų sumos atimkite kiekvieno perkamo daikto kainą, kad žinotumėte, kiek grynų pinigų jums liko.

## Pradinis gerbūvis

„Pradinis gerbūvis“ – tai jūsų veikėjo pinigai ir gerovė. Pradedate su tiek pinigų, kiek nurodyta pagal jūsų žaidimo pasaulio gerbūvio lygį. Už juos galite nusipirkti pageidaujamo asmeninių daiktų. Likę pinigai (jei jų dar lieka po pirkinių) patenka į jūsų „banko sąskaitą“.

Realybėje, jei gyvenate sėsliai, apie 80% pradinio gerbūvio investuotumėte į savo namus, drabužius ir pan., ir tik 20% liktų „nuotykių“ įrangai. Jei esate klajūnas (pionierius, klajojantis riteris, laisvasis pirklys ar pan.), arba Vargšas ar blogiau, ŽM gali leisti jums *visus* pinigus investuoti į kilnojamą turtą.

Visos GURPS nurodytos „\$“. Tai patogus sutrumpinimas bet kokiam konkrečiam žaidimo pasaulio valiutai. Vienas \$ gali reikšti vieną dolerį, kreditą, varioką ar kas tik jums šaus į galvą. Nurodytos kainos yra vidutinės, kokias siūlytų paprastas pirklys. Pradinį gerbūvį lemia techninis lygis (7 p.), nes technologiškai labiau išsivysčiusių visuomenių gyventojai paprastai būna turtingesni. Toliau pateikiame TL ir pradinių gerbūvio lygių palyginimą:

<b>TL0</b>	Akmens amžius (priešistorė ir vėliau). \$250.
<b>TL1</b>	Bronzos amžius (3500 pr. Kr. +). \$500.
<b>TL2</b>	Geležies amžius (1200 pr. Kr. +). \$750.
<b>TL3</b>	Viduramžiai (600 po. Kr. +). \$1000.
<b>TL4</b>	Didžiųjų atradimų amžius (1450+). \$2000.
<b>TL5</b>	Pramoninė revoliucija (1730+). \$5000.
<b>TL6</b>	Mechanikos amžius (1880+). \$10 000.
<b>TL7</b>	Branduolinė amžius (1940+). \$15 000.
<b>TL8</b>	Skaitmeninė amžius (1980+). \$20 000.
<b>TL9</b>	Mikrotechnologijų amžius (2025+?). \$30 000.
<b>TL10</b>	Robotų amžius (2070+?). \$50 000.
<b>TL11</b>	Egzotiškų medžiagų amžius. \$75 000.
<b>TL12+</b>	Kas tik Meistrui šaus į galvą! \$100 000.



## ŠARVAI

Šarvai labai naudingi mūšyje. Galite kristi ar net žūti nuo vieno kalavijo kirčio ar paklydusios kulkos... Bet šarvai gali suteikti antrą šansą. Iš priešų ginklo daromos žalos atimamas jūsų šarvų Atsparumas (DR). Šarvams naudoti nereikia jokio igūdžio – jie paprasčiausiai dėvimi.

Efektyvūs šarvai paprastai yra *sunkūs*. Jų svoris gali jums kliudyti (žr. „Apkrova ir judėjimas“, 22 p.), mažindami Išsisukimo ir Karate Atmušimo vertes.

## ŠARVŲ LENTELĖ

Toliau pateiktoje šarvų lentelėje įtraukti ir lengvi paprasti drabužiai, dėvimi po kai kuriais šarvais, tad jums nereikia atskirai pirkti šarvų pamušalo ir atsižvelgti į jų DR bei svorį. Lentelėse pateikta tokia informacija apie kiekvienus šarvus:

*Šarvai*: šarvų pavadinimas.

*DR*: šarvų atsparumas (*Damage Resistance*). Ši skaičių reikia atimti iš kiekvieno smūgio, kuris pataiko į šarvuotą

kūno vietą. Pavyzdžiui, jei dėvite DR 6 plokštinius šarvus, ir jums smogia į krūtinę su 8 taškais žalos, tik 2 taškai prasiskverbia pro šarvus ir pasiekia jūsų kūną.

*Kaina*: šarvų kaina \$.

*Masė*: šarvų masė svarais.

### Šarvų lentelė

Šarvai	DR	Kaina	Masė
Medžiaginiai šarvai	1	\$150	12
Odiniai šarvai	2	\$340	19,5
Lengvi žvyniniai šarvai	3	\$610	49
Šarviniai marškiniai	4	\$645	58
Plieno juostų šarvai	5	\$1360	64
Plokštiniai šarvai	6	\$4040	89,5
Skeveldrinis švarkas	7	\$500	20
Neperšauama liemenė	8	\$400	2
Taktinė liemenė	12	\$900	9



# SKYDAI

Skydai labai vertingi ankstyvųjų amžių kautynėse, bet beveik beverčiai prieš šaunamuosius ginklus.

Skydai paprastai dėvimi diržais pritvirtinti prie vienos iš rankų. Skydo ranka neįmanoma valdyti ginklo (dėl to negalėsite naudoti dviejų ginklų tuo pačiu metu), tačiau galite ta ranka laikyti koki nors daiktą.

Skydas *visada* padeda aktyviai gintis (blokuojant, išsisukant ir atremiant) be jokių

papildomų pastangų. Taip pat galima skydu aktyviai blokuoti smūgius; žr. „Blokavimas“ (28 p.).

Skydai pasižymi tokiais savybėmis:

*Skydas*: Skydo tipas.

*DB*: Gynybos Priedas (*Defense Bonus*). Tai priedas, kurį skydas suteikia *visiems* aktyvios gynybos metimams (žr. „Gynyba“, 28 p.), ginantis nuo priekyje ar skydo pusėje esančių užpuolikų, net jei neturite skydo įgūdžio.

*Kaina*: Skydo kaina \$.

*Masė*: Skydo masė svarais.

## Skydų lentelė

<i>Skydas</i>	<i>DB</i>	<i>Kaina</i>	<i>Masė</i>
Mažas skydas	1	\$40	8
Vidutinis skydas	2	\$60	15
Didelis skydas	3	\$90	25

# GINKLAI

Nuotykių ieškotojai paprastai turi ginklų. Tai gali būti riterio kalavijas, snobiškas detektyvo .38 arba kosmoso pirato blasteris.

Pirmausiais pagalvokite, *kodėl* turite ginklą. Ar jis skirtas savigynai, pagąsdinimui („Liaukitės, arba šausiu!“), kovai ar medžioklei? Taip pat, atkreipkite dėmesį į savo įgūdžius ir Jėgą. Modernius ginklus (pavyzdžiui, šautuvus) gali naudoti visi, kurie žino, kaip tai daroma. Senoviniai ginklai – kuokos, kalavijai ir pan. – daro tuo daugiau žalos, kuo stipresnis kovotojas. Galiausiai, peržvelkite ginklo parametrus. Ginklo žalos įvertinimas – pagrindinis jo efektyvumo matas, bet yra ir kitų svarbių savybių, tokių kaip siekis, greitošauda ar Taiklumo Pataisa.

## GINKLŲ

## DUOMENYS

Paaškinsime ginklų lentelėse pateikiamą informaciją. Išvardyti stulpeliai lentelėse pateikiami tik tuo atveju, jei jie taikomi konkrečioms ginklams. *Bet koku atveju*, „–“ reiškia, kad konkreti savybė tam ginklui netaikoma, o „iv.“ reiškia, kad taikomos įvairios vertės.

### TL (Technologinis lygis)

Techninis lygis, kuriame ginklas pirmą kartą paplito. Galite įsigyti tik savo žaidimo pasaulio arba *žemesnio* techninio lygio ginklus, išskyrus jei turite Aukšto TL savybę (7 p.).

### Ginklas

Bendra konkrečių ginklų klasė. Pavyzdžiui, „Trumpas kalavijas“ arba „Graižtviniai šautuvai“. Kiekviena eilutė apima platų atskirų ginklų pasirinkimą.

Šaunamųjų ginklų atveju, šiame stulpelyje rasite šovinio diametrą arba kalibrą milimetrais (pvz., 9 mm) arba colio dalimis (pvz., .50), priklausomai nuo ginklo.

### Žala

Raumenų jėga valdomų rankinių artimos kovos ir šaunamųjų ginklų, tokių kaip kalavijai ir lankai, daroma žala priklauso nuo kovotojo jėgos ir nurodyti kaip jo bazinės smūgio (smū) arba kirčio (kir) žalos modifikacija, kaip

nurodyta „Žalos lentelėje“ (6 p.). Pavyzdžiui, jei ietis daro „smū+2“ žalos, o jūsų Jėga 11, dėka kurios bazinė jūsų smūgio žala yra 1d-1, ietimi jūs darysite 1d+1 žalos. Kertamieji ginklai veikia kaip svertas, todėl daro daugiau žalos.

Šaunamųjų ginklų ir kai kurių nuo mechaninės jėgos priklausančių artimos kovos ginklų žala parašyta kaip fiksuotas kauliukų skaičius plius pataisos. Pavyzdžiui, 9 mm automatinis pistoletas daro „2d+2“ žalos, ir tai reiškia, kad bet kuris šaulys, nepriklausomai nuo savo savybių, skaičiuodamas žalą, mes 2 kauliukus ir prie rezultato pridės du taškus.

*Šarvų daliklis*: Skaičius skliausteliuose po žalos – pvz., (2) – yra *šarvų daliklis*. Šarvų ar kitų gynybai naudojamų daiktų DR reikia padalinti iš šio skaičiaus prieš atimant DR iš padarytos žalos (ar pridėdant prie taikinio HT kauliukų metimo saugantis sužeidimų). Pavyzdžiui, ataka su dalikliu (2) perpus sumažintų DR.

*Žalos tipas*: Sutrumpinimas, nurodantis sužeidimo *tipą* arba atakos efektą.

### Sutrumpinimas

ugn

tr

pj

sm

dūr-

dūr

dūr+

### Žalos tipas

Ugnis

Triuškinimas

Pjovimas

Smeigimas

Smulkus dūrimas

Dūrimas

Stambus dūrimas

Auka praranda tiek GT, kiek žalos prasiskverbia pro jo DR. Smulkaus dūrimo atveju šią žalą dar reikia dalinti pusiau, pjovimo ir stambaus dūrimo atveju padidinti 50 %, o smeigimo atveju dauginti iš dviejų.

### Taiklumo pataisa (Acc)

*Taikoma tik nuotoliniams ginklams*. Pridėkite Taiklumo pataisą prie įgūdžio, jei prieš šaunant naudojote Taikymosi manevrą. Jei ginklas turi optinį taikiklį, jo suteikiamas priedas bus parašytas kaip atskira pataisa iš karto po bazinio ginklo Acc, pvz. „7+2“.



## Atstumas

*Taikoma tik nuotoliniams ginklams*. Jei prie ginklo parašytas tik vienas atstumo skaičius, tai bus *Maksimalus atstumas* (Max) jarduais, kuriuo galima atakuoti taikinį. Jei parašyti du skaičiai, atskirti brūkšneliu, tai pirmasis bus *Pusės žalos atstumas* (1/2D), o antrasis – Max. Taikiniams, kurie yra toliau nei 1/2D, ginklai daro tik pusę žalos.

Raumenų jėga šaudomų ginklų 1/2D bei Max atstumai paprastai pateikiami kaip kovotojo Jėgos daugyba, o ne kaip fiksuotas atstumas. Pavyzdžiui, „x10/x15“ reiškia, kad 1/2D bus lygus 10xST, o Max – 15xST; taigi, kovotojo, kurio ST yra 10, 1/2D bus 100, o Max 150. Arba leto atveju, šiose formulėse reikia naudoti *ginklo*, o ne kovotojo ST.

## Greitošauda (RoF)

*Taikoma tik nuotoliniams ginklams*. Tai didžiausias šūvių skaičius, kiek kovotojas gali iššauti per vienos sekundės ėjimą. Jei pageidaujate, paprastai galima iššauti ir mažiau šūvių per ėjimą, tačiau kai kada taikomos papildomos sąlygos.

## Šūviai

*Taikoma tik nuotoliniams ginklams*. Šūvių skaičius, kiek galite iššauti prieš užtaisant ar perkraunant ginklą iš naujo. „S“ reiškia, kad ginklas *svaidomas*. Norint tokį „užtaisyti“, reikia jį pakelti arba paruošti kitą tokį patį.

Skaičius skliausteliuose po šūvių nurodo, kiek vienos sekundės Paruošimo manevrų užtrunka užtaisyti *visus* ginklo šūvius (pvz., pakeičiant apkabą), arba, svaidomo ginklo atveju, kiek laiko užtrunka paruošti kitą ginklą. Jei greta parašyta „i“, tai reiškia, kad šūvius reikia užtaisyti po vieną: laikas tokiu atveju nurodytas *kiekvienam šūviui*, o ne visiems iškart.

Arba letui užtaisyti nurodyto laiko (4 ėjimų) pakanka tuo atveju, jei ginklo ST ne viršija jūsiškės (žr. žemiau „Arbaletai ir Jėga“). Jei arba leto ST 1 ar 2 didesnė užtaisymui reikalingą laiką *dauginkite iš dviejų*, o jei ginklo ST didesnė 3 ar 4, jums teks jį užtaisyti „ožio koja“, o tai trunka 20 ėjimų, ir užtaisymo metu jums reikės

stovėti. Jei arbaletu ST viršija jūsiškę 5 ar daugiau, užtaisyti ginklo nepavyks.

## Kaina

Naujo ginklo kaina \$. Kardų ir peilių atveju, į kainą įtraukta ir makštis. Šaunamųjų ginklų atveju, įskaičiuotas ir minimalus valymo rinkinys.

## Masė

Ginklo masė svarais. Šaunamųjų ginklų, kurių Šūvio parametras yra 2+, atveju tai bus užtaisyto ginklo masė. Šalia už brūkšnelio pateikta vieno pilno užtaiso masė.

## ST (Jėga)

Minimali Jėga, kurios reikia tinkamai naudoti ginklą. Jei norėsite kautis ginklu, kurio ST parametras viršija jūsų Jėgą, už kiekvieną trūkstamą ST tašką gausite -1 baudą ir kautynių gale prarasite papildomą NT gale kautynių, kurios trunka pakankamai ilgai, kad išsekintų apskritai.

Rankinio artimos kovos ginklo atveju, jūsų efektyvus ST skaičiuojant žalą negali peržengti *trigubos* minimalios ginklo ST. Pavyzdžiui, minimali didelio peilio ST yra 6, taigi jo „maksimali ST“ bus 18. Jei jūsų Jėga būtų 19+, peilio daromą žalą skaičiuotumėte, tarsi jūsų Jėga būtų 18.

*Natūralūs* ginklai (pvz., kumštis arba koja) neturi nei minimalios, nei maksimalios ST.

„+“ reiškia, kad tokį ginklą valdyti reikia dviem rankom. Jei jūsų Jėga bent 1,5 karto viršija nurodytą ginklo ST (apvalinant *aukštyn*), galite kautis ginklu ir viena ranka, bet po atakos jis taps *neparuoštu*. Jei turite *dvigubai* daugiau Jėgos lyginant su ginklo ST, galite smūgiuoti juo viena ranka be jokių paruošimo baudų. Tačiau jei ginklą reikia viena ranka laikyti, o kita valdyti judančias dalis, pavyzdžiui, šaudant lanku ar pompiniu šautuvu, tai atakuoti teks abiem rankom *bet kokių atveju*, nepriklausomai nuo ST.

„+“ reiškia, kad ginklas valdomas dviem rankom ir po atakos tampa neparuoštas, nebent jūsų Jėga ginklo ST viršija 1,5 karto (apvalinant *aukštyn*). PO atakos jis išliks paruoštas tik tuo atveju, jei jūsų Jėga didesnė už nurodytą ST bent *tris kartus*.

„A“ reiškia, kad tai šaunamasis ginklas su pritaisytu dvikoju. Jei šaudote tokiu ginklu, gulėdami kniūbsčiomis, laikoma, kad ginklas atremtas, ir jo minimalus ST sumažėja iki 2/3 nurodytos vertės (apvalinant *aukštyn*), pvz., ST 13 tampa ST 9.

*Arbaletai ir Jėga*: Arbaletai turi *savo* Jėgą (ST). Ją ir reikia naudoti vietoje kovotojo Jėgos, skaičiuojant atstumus ir žalą. Pirkdami ginklą, privalote nurodyti jo ST. Visada galima naudoti arbaletą, kurio ST *mažesnė* nei jūsų. Jei

arbaletas stipresnis, jis daro daugiau žalos, tačiau jo užtaisyimas trunka ilgiau (žr. „Šūviai“ aukščiau).

## Pastabos

Lentelės gale rasite čia nurodytiems skaičiams taikomas pastabas (jei tokių yra).

# RANKINIAI ARTIMOS KOVOS GINKLAI

Rankiniai artimos kovos ginklai suskirstyti į grupes pagal jiems valdyti reikiamus įgūdžius. Įgūdžių pavadinimai parašyti didžiosiomis raidėmis su skliausteliuose nurodytomis netreniruotų įgūdžių vertėmis, pvz., „**KIRVIS/KUOKA (DX-5)**“. Jei ginklą galima naudoti dvejopai, tai kiekvienam būdai bus įrašyta atskira eilutė. Jei ginklą galima naudoti skirtingais įgūdžiais, tai jis bus įrašytas po kiekvienu iš galimų įgūdžių. Pavyzdžiui, lazda galima kautis, naudojant tiek Lazdos, tiek Dvirankio Kalavijo įgūdžius, be to kiekvienu įgūdžiu galima tiek kirsti lazda, tiek durti ją.

## Rankinių artimos kovos ginklų lentelė

### KIRVIS/KUOKA (DX-5)

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
0	Kirvis	kir+2 pj	\$50	4	11	
2	Kuoka	kir+3 tr	\$50	5	12	

### MUŠTYNĖS, KARATĖ ar DX

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
-	Kumštis	smū-1 tr	-	-	-	
1	Kastetas	smū tr	\$10	0,25	-	

### KALAVIJAS (DX-5)

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
2	Kalavijas	kir+1 pj	\$500	3	10	
	<i>arba</i>	smū+1 tr	-	-	10	
2	Smailus kalavijas	kir+1 pj	\$600	3	10	
	<i>arba</i>	smū+2 sm	-	-	10	

### PEILIS (DX-4)

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
0	Didelis peilis	kir-2 pj	\$40	1	6	
	<i>arba</i>	smū sm	-	-	6	[1]

### ILGAKOTIS GINKLAS (DX-5)

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
3	Alebarda	kir+4 pj	\$120	10	12	‡
	<i>arba</i>	kir+4 tr	-	-	12	‡

### RAPYRA (DX-5)

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
4	Rapyra	smū+1 sm	\$500	2,75	9	

### TRUMPAS KALAVIJAS (DX-5)

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
2	Trumpas kalavijas	kir, pj	\$400	2	8	
	<i>arba</i>	smū sm	-	-	8	



**IETIS (DX-5)**

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
0	Ietis	smū+2 sm	\$40	4	9	[1]
	<i>dviem rankom</i>	smū+3 sm	-	-	9†	

**LAZDA (DX-5)**

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
0	Lazda	kir+2 tr	\$10	4	7†	
	<i>arba</i>	smū+2 tr	-	7	7†	

**DVIRANKIS KALAVIJAS (DX-5)**

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
0	Lazda	kir+2 tr	\$10	4	9†	
	<i>arba</i>	smū+1 tr	-	-	9†	
3	Smailus dvirankis kalavijas	kir+3 pj	\$900	7	12†	
	<i>arba</i>	smū+3 sm	-	-	12†	

**Pastabos**

[1] Galima svaidyti. Žr. „Raumenų jėga svaidomi/šaudomi ginklai“ toliau



## RAUMENŲ JĖGA SVAIDOMI/ŠAUDOMI GINKLAI

Tai raumenų jėgos dėka į priešą svaidomi (kirviai, ietys ir pan.) ar šaudomi ginklai, tokie kaip (lankai ir svaidyklės). Ginklai surašyti po įgūdžiais, kurių reikia jiems naudoti, kartu su netreniruotų įgūdžių vertėmis. Kai kuriuos šių ginklų galima rasti ir *Rankinių artimos kovos ginklų lentelėje*; žemiau surašyti parametrai naudojami svaidant šiuos ginklus.

### Raumenų jėga svaidomų/šaudomų ginklų lentelė

**ARBALETAS (DX-4)**

TL	Ginklas	Žala	Acc	Atstumas	Masė	RoF	Šūviai	Kaina	ST	Pastabos
2	Arbaletas	smū+4 sm	4	x20/x25	6/0,06	1	1(4)	\$150	7	† [1]
3	„Ožio koja“	-	-	-	2	-	(20)	\$50	7	† [2]

**LANKAS (DX-5)**

TL	Ginklas	Žala	Acc	Atstumas	Masė	RoF	Šūviai	Kaina	ST	Pastabos
0	Ilgas lankas	smū+2 sm	3	x15/x20	3/0.1	1	1(2)	\$200	11	† [1]
0	Trumpas lankas	smū sm	1	x10/x15	2/0.1	1	1(2)	\$50	7	† [1]

**SVAIDOMAS GINKLAS (IETIS) (DX-4)**

TL	Ginklas	Žala	Acc	Atstumas	Masė	RoF	Šūviai	Kaina	ST	Pastabos
0	Ietis	smū+3 sm	2	x1/x1,5	4	1	S(1)	\$40	9	

**SVAIDOMAS GINKLAS (KIRVIS/KŪJIS) (DX-4)**

TL	Ginklas	Žala	Acc	Atstumas	Masė	RoF	Šūviai	Kaina	ST	Pastabos
0	Svaidomas kirvis	kir+2 pj	2	x1/x1,5	4	1	S(1)	\$60	11	

**SVAIDOMAS GINKLAS (PEILIS) (DX-4)**

TL	Ginklas	Žala	Acc	Atstumas	Masė	RoF	Šūviai	Kaina	ST	Pastabos
0	Didelis peilis	smū sm	0	x0,8/x1,5	1	1	S(1)	\$40	6	

**Pastabos**

[1] Lanko ar arbaletu strėlės kaina yra \$2.

[2] Tai užtaisymo svirtas didelės Jėgos arbaletams. Galima užtaisyti arbaletą iki 4 ST viršijantį jūsų Jėgą, panaudojant 20 vienos sekundės Paruošimo manevrų.

## ŠAUNAMIEJI GINKLAI

Šaunamasis ginklas – tai bet koks šautuvas, raketa ar spindulinis ginklas, kurio veikimo principas remiasi ne raumenų jėga. Šaunamieji ginklai atsirado TL4 ir paplito TL5+. Spinduliniai ginklai naudojami nuo vėlyvojo TL8 (daugiausiai kaip transporto priemonių dalis), gali tapti įprasti TL9, o paplisti TL10+.

### Pistoletų lentelė

**ŠAUNAMIEJI GINKLAI (PISTOLETAI) (DX-4)**

TL	Ginklas	Žala	Acc	Atstumas	Masė	RoF	Šūviai	Kaina	ST
5	Derringer, .41	1d dūr+	1	80/650	0,5/0,1	1	2(3i)	\$100	9
6	Automatinis pistoletas, 9 mm	2d+2 dūr	2	150/1850	2,4/0,4	3	8+1(3)	\$350	9
7	Revolveris, .357	3d-1, dūr	2	185/2000	3/0,21	3	6(3i)	\$500	10
8	Automatinis pistoletas, .44M	3d, dūr+	2	230/2500	4,5/0,6	3	9+1(3)	\$750	12

## Graižtvinių ir lygiavamzdžių šautuvų lentelė

### ŠAUNAMIEJI GINKLAI (GRAIŽTVINIAI ŠAUTUVAI) (DX-4)

TL	Ginklas	Žala	Acc	Atstumas	Masė	RoF	Šūviai	Kaina	ST
5	Svertinis karabinas, .30	5d dūr	4	450/3000	7/0,3	1	6+1(3i)	\$300	10†
6	Automatinis šautuvas, 7,62 mm	7d dūr	5	1000/4200	10/0,5	3	8(3)	\$600	10†
8	Snaiperio šautuvas, .338	9d+1 dūr	6+3	1500/5500	17,5/0,8	1	4+1(3)	\$5,600	11A†

### ŠAUNAMIEJI GINKLAI (LYGIAVAMZDŽIAI ŠAUTUVAI) (DX-4)

TL	Ginklas	Žala	Acc	Atstumas	Masė	RoF	Šūviai	Kaina	ST
6	Pompinis šautuvas, 12G	1d+1 dūr-	3	50/125	8/0,7	2x9	5(3i)	\$240	10†

## ŽAIDIMO EIGA

Susipažinome su veikėjo kūrimu ir aprūpinimu daiktais. Dabar kalbėsime apie tai, kaip *atlikti veiksmus*. Beveik visada ŽM apibūdina situaciją ir klausia kiekvieno žaidėjo, ką jis darys. Žaidėjas atsako, ir ŽM pasako kas vyksta toliau. Kai kuriais atvejais ŽM nebus tikras, ar veikėjai automatiškai gali atlikti tai, ką sako žaidėjai... "Jūs nešate *ką* ir šokate per bedugnę?"... ir metami kauliukai.

## Apkrova ir judėjimas

„Apkrova“ – tai jūsų nešamų daiktų masė *santykije su jūsų Jėga*. Apkrovos poveikis skirstomas į penkis „apkrovos lygius“. Visi lygiai, išskyrus žemiausią, mažins jūsų esamą judėjimą iki tam tikros Bazinės Eigos dalies ir suteikia baudas Išsisukinėjimui:

*Nėra apkrovos (0)*: masė iki Bazinio Keliamo Svorio (žr. 5 p.). Judėjimas = Bazinei Eigai. Išsisukinėjama be baudų.

*Lengva apkrova (1)*: masė iki 2xBKS. Judėjimas = Bazinei Eigai x 0,8. Išsisukinėjimas -1.

*Vidutinė apkrova (2)*: masė iki 3xBKS. Judėjimas = Bazinei Eigai x 0,6. Išsisukinėjimas -2.

*Sunki apkrova (3)*: masė iki 6xBKS. Judėjimas = Bazinei Eigai x 0,4. Išsisukinėjimas -3.

*Labai sunki apkrova (4)*: masė iki 10xBKS. Judėjimas = Bazinei Eigai x 0,2. Išsisukinėjimas -4.

Kaip matote, apkrovos lygiai sunumeruoti nuo 0 iki 4. Kai taisyklėse nurodoma pridėti ar atimti apkrovos lygį iš kauliukų metimo rezultato, reikia naudoti būtent šį skaičių. Pavyzdžiui, apkrova suteikia baudas laipiojimo, sėlinimo ir plaukimo metimams.

## FIZINIAI VEIKSMAI

Žemiau pateiktos taisyklės fiziniams veiksams, kurie galėtų būti svarbūs nuotykių ieškotojams. Jei jums reikiamas veiksmas čia neaprašytas, meskite Vikrumo kauliukus tikslumo reikalaujančių veiksmų sėkmei nustatyti ir Sveikatos kauliukus išvermės veiksams. Pajudintai masei ar atliktam darbui apskaičiuoti, naudokite Bazinį Keliamą Svorį. Judėjimo greitis turėtų būti proporcingas Bazinei Eigai.

### LIPIMAS

Norint užlipti kuo nors sunkiau įveikiamu nei kopėčios, reikia mesti Lipimo įgūdžio (14 p.) kauliukus. Netreniruotas įgūdis lygus DX-5.

Metimo pataisos priklauso nuo lipimo sudėtingumo (žr. toliau). Bet koku atveju, iš metimo taip pat reikia atimti apkrovos lygį. Greitis kovos metu, nurodytas lentelėje žemiau, kainuoja 1 NT kiekvienam Lipimo metimui.

Vieną kartą reikia mesti prieš pradėdant lipti, po to mesti kas penkias lipimo minutes. Nesėkmingas metimas reiškia, kad nukritote (žr. „Kritimas“, 32 p.). Jei prisirišote virve, krisite tik iki virvės galo, nebent išmestumėte kritinę nesėkmę.

#### Lipimo tipas

Laiptais aukšty

#### Pataisa

Metimo nereikia

#### Kovinė situacija

3 pakopos/sekundę

#### Įprasta situacija

1 pakopa/sekundę

Laiptais žemyn

Metimo nereikia

2 pakopos/sekundę

1 pakopa/sekundę

Paprastas medis

+5

1 pėda/sekundę

pėda/3 sekundes

Paprastas kalnas

0

1 pėda/2 sekundes

10 pėdų/minutę

Vertikali akmens siena

-3

1 pėda/5 sekundes

4 pėdos/minutę

Šiuolaikinis pastatas

-3

1 pėda/10 sekundžių

2 pėdos/minutę

Virve aukšty

-2

1 pėda/sekundę

20 pėdų/minutę

Virve žemyn

(be daiktų)

-1

2 pėdos/sekundę

30 pėdų/minutę

(su daiktais)

-1

12 pėdų/sekundę

12 pėdų/sekundę

## ŽYGIAVIMAS

Pastovus kelionės greitis pėsčiomis priklauso nuo Eigos. Jei reikia, atimkite iš Bazinės Eigos apkrovos lygį (žr. „Apkrova ir judėjimas“, 22 p.), pritaikykite baudas už sužeidimus (žr. „Bendri sužeidimai“, 29 p.) ir nuovargį (žr. „Prarasti nuovargio taškai“, 31 p.). Per dieną idealiomis sąlygomis galima nužygiuoti 10xEiga mylių.

Sėkmingas Žygiavimo įgūdžio (14 p.) kauliukų metimas padidina nužygiuotą atstumą 20%. Mėtyti reikia kasdien. Jei grupę veda veikėjas su 12 ar aukštesniu Vadovavimo įgūdžiu, jis gali mesti vieną metimą prieš visos grupės Žygiavimo įgūdžių *vidurkį* (netreniruotas Žygiavimo įgūdis

lygus HT-5).

Sėkmės atveju visa grupė gali nužygiuoti 20% toliau, o nesėkmė reikš, kad grupė priedo negauna.

Kai jau žinote savo keliavimo atstumą idealiomis sąlygomis, pritaikykite pataisas dėl kelionės sąlygų:

*Labai blogos*: Gilus sniegas, tankus miškas, džiunglės, kalnai, birus smėlis ar pelkė. x0.2.



**Blogos:** Raižyta vietovė (įskaitant upelius), miškas ar stačios kalvos. x0,5.

**Vidutinės:** Retas miškas ar žemos kalvos. x1.

**Geros:** Kietai suplūkta dykuma ar lygumos. x1,25.

Nepalankios oro sąlygos – lietus, sniegas ar kruša – dar labiau sulėtina keliavimo greitį.

## ŠOKINĖJIMAS

Dažniausiai, kai norite peršokti per ką nors, mažesnę už save, ŽM pasako „gerai, jums pavyko“, ir žaidimas tęsiasi. Tokie paprasti šuoliai pasiseka automatiškai. Tačiau kai kliūtis ištiesi reikšminga, arba jei Meistras pakišo ją specialiai, teks remtis šiomis taisyklėmis.

### Šuolio atstumas

Šuolio atstumą lemia Bazinė Eiga:

**Šuolis į aukštį:** (6xBazinė Eiga) - 10 colių. Pavyzdžiui, Bazinė Eiga 6 leidžia pašokti 26 colius aukštyn. Skaičiuojant šuolį *įsibėgėjus*, šioje formulėje prie Bazinės Eigos pridėkite nubėgtą atstumą jardais. Maksimalus šuolio *įsibėgėjus* aukštis yra dvigubai didesnis nei šuolio iš vietos.

**Šuolis į tolį:** (2xBazinė Eiga) - 3 pėdos. Pavyzdžiui, Bazinė Eiga 6 leidžia iš vietos nušokti 9 pėdas. Šuoliui *įsibėgėjus* apskaičiuoti, formulėje prie Bazinės Eigos pridėkite nubėgtą atstumą jardais. Maksimalus šuolio *įsibėgėjus* atstumas yra dvigubai ilgesnis nei šuolio iš vietos.

## DAIKTŲ KĖLIMAS IR JUDINIMAS

Bazinis Keliamas Svoris nusako masę, kurią veikėjas gali pakelti ar pajudinti. ŽM gali leisti keliems veikėjams sudėti savo BKS (*ne* Jėgą), kartu atliekant jėgos reikalaujančius veiksmus, pavyzdžiui, nešant neštuvus ar traukiant vežimą.

**Viena ranka:** 2xBKS (užtrunka 2 sekundes).

**Dviem rankom:** 8xBKS (užtrunka 4 sekundes).

**Stumti ir parblokti:** 12xBKS. Dauginkite iš dviejų, jei tai atliekate *įsibėgėjęs*. ŽM taip pat gali suteikti priedų, jei judinamas objektas stovi nestabiliai.

**Nešimas ant pečių:** 15xBKS. Tokiu būdu ant pečių galima nešti daugiau nei pats galite pakelti, tačiau kiekvieną sekundę, kai jūsų apkrova viršija 10xBKS (t.y. labai sunku apkrova), prarandate 1 NT.

**Stumtelėjimas:** Priklausomai nuo pagrindo po kojomis ir sugriebimo, įmanoma stumtelėti uolą iki 50xBKS.

## Susitarimas dėl taisyklių

Kilus neaiškumams dėl taisyklių, Meistro žodis yra *įstatymas*. ŽM sprendžia, kurias neprivalomas taisykles taikyti, bei sprendžia konkrečius iškilusius klausimus. Geras ŽM, prieš priimdamas sprendimą, svarbius klausimus aptaria su žaidėjais, o geras žaidėjas priima Meistro sprendimą.

ŽM turėtų nuodugnai žinoti taisykles. Kai nėra konkrečiai situacijai pritaikytų taisyklių, arba kai reikia taisyklėmis apibrėžti „realaus pasaulio“ situacijas, Meistras gali elgtis įvairiai:

**Sėkmės metimai.** „Sėkmės metimas“ – kai tikrinama viena iš veikėjo savybių, įgūdžių ir pan. (žr. 2 p.). Meskite sėkmės kauliukus, kai reikia nuspręsti, ar gali veikėjas atlikti vieną ar kitą veiksmą.

**Atsitiktiniai metimai.** Jį galima taikyti, kai reikia nuspręsti, „ar rakteliai automobilyje“, „ar kurio nors iš kareivių arklys tokios pat spalvos kaip mano.“ ŽM nusprendžia kokia tikimybė ir meta kauliukus.

**Sutartinis sprendimas.** Kauliukų apskritai nebūtina mesti. Jei tėra vienas „teisingas“ sprendimas, labiausiai tinkantis scenarijui, vadinasi jis ir bus atsakymas į klausimą. „Tau pasiekė: granata atšoko nuo sienos ir nuriedėjo laiptais žemyn. Sprogimas nieko nesužeidė, bet sargyba garantuotai pažadinta.“

## BĖGIMAS

Jūsų bėgimo greitis lygus Bazinei Eigai, modifikuotai Apkrovos (žr. „Apkrova ir judėjimas“, 22 p.). Sprintas – tai bėgimas iš visų jėgų. Jis labai spartus, bet vargina (žr. „Veiksmų kaina nuovargio taškais“ toliau). Galima sprintuoti, jei bėgate *tiesia linija* dvi ar daugiau sekundžių. *Po vienos sekundės paprasto bėgimo* pridėkite 20% prie savo Eigos. Pavyzdžiui, su Eiga 7, galima sprintuoti 8.4 jardu per sekundę greičiu po to, kai bent vieną sekundę jau bėgote 7 jardu per sekundę greičiu.

Jei reikia bėgti tolimą atstumą, greičiausiai teks sulėtinti žingsnį, kad neišsekumėte. Bėgimas ristele lygus *pusei* sprinto greičio.

Kas 15 sekundžių sprinto ar minutę bėgimo ristele meskite Sveikatos kauliukus. Nesėkmės atveju prarasite 1 NT. Kai NT pasieks 1/3 ar mažiau, skaičiuojant bėgimo greitį, Eigą teks sumažinti perpus, žr. „Nuovargis“ (31 p.).

## PLAUKIMAS

Meskite Plaukimo įgūdžio (17 p.) kauliukus, kai tik atsidursite vandenyje, kur kojomis nesiekiate dugno, ir po to kas 5 minutes. Du kartus atimkite savo apkrovos lygį. Pridėkite 3, jei vandenyje atsidūrėte savo noru. Jei metimas nesėkmingas, prarasite 1 NT. Vėl meskite kauliukus po 5 sekundžių, ir taip toliau, kol NT pasieks 0, ir jūs nuskęsite, jus išgelbės arba pavyks sėkmingai išmesti kauliukus. Pavykus metimui, vėl teks mesti kauliukus po minutės. Jei ir vėl pavyko, grįžkite prie metimų kas 5 minutes.

Sausumos padarai, tokie kaip žmonės, vandenyje juda Bazinė Eiga/5 (apvalinant į žemesniąją pusę) greičiu, mažiausiai 1 metro per sekundę greičiu. Kas minutę plaukimo visu greičiu, meskite prieš *aukštesniąją* iš Sveikatos arba Plaukimo įgūdžio verčių. Nesėkmės atveju

prarasite 1 NT. Kai NT pasieks 1/3 arba mažiau, Eiga sumažės perpus, žr. „Nuovargis“ (31 p.).

## MĖTYMAS

Galima mėtyti viską, ką galite pakelti, t.y. daiktus, sveriančius iki 8xBKS. Jei daiktas, kurį norite mesti, dar ne jūsų rankose, jam pakelti teks panaudoti vieną ar kelis Paruošimo manevrus. Taisyklės aprašytos „Daiktų kėlimas ir judinimas“ aukščiau.

Kautynėse daiktai svaidomi tik Atakos manevro metu, net jei tai nėra ataka. Viena ranka galima mėtyti daiktus, kurių masė iki 2xBKS. Sunkesnius daiktus teks mėtyti abiem rankom. Meskite prieš DX-3, kad pataikytumėte į konkretų taikinį, ir prieš DX, jei taikote į tam tikrą plotą. Taikykite įprastas taikinio dydžio, greičio ir atstumo pataisas.

### Mėtymo atstumų lentelė

Kad matematiniai veiksmai nelėtintų žaidimo, ŽM turėtų leisti atlikti paprastus metimus be skaičiavimų. Tačiau jei reikia tiksliai žinoti, kiek galite numesti vieną ar kitą daiktą, naudokitės šiomis taisyklėmis:

Masės koeficientas	Atstumo pataisa
0.05	3.5
0.10	2.5
0.15	2.0
0.20	1.5
0.40	1.0
0.50	0.8
1.0	0.60
1.5	0.40
2.0	0.30
2.5	0.25
3.0	0.20
4.0	0.15
6.0	0.10
10	0.06
12	0.05

1. „Masės koeficientas“ gaunamas padalinus daikto masę iš pusės BKS.

2. Suraskite masės koeficientą atitinkamame stulpelyje aukščiau pateiktoje lentelėje. Jei jis patenka tarp dviejų nurodytų verčių, rinkitės *didesniąją*.

3. Suraskite *atstumo pataisą* toje pačioje eilutėje.

4. Padauginkite savo Jėgą iš atstumo pataisos ir sužinosite, koku atstumu galite numesti daiktą.

## Mėtymo žalos lentelė

Mėtomi daiktai daro *smūgio* žalą, priklausomai nuo Jėgos (žr. „Žalos lentelė“, 6 p.), modifikuotą metamo daikto svorio pagal aukščiau pateiktą lentelę. Žala paprastai yra triuškinimo tipo. Trapūs daiktai (ar mėtomas veikėjas) gauna tiek pat žalos, kiek ir jos daro. Tokiu atveju žalą reikia mesti daiktui ir taikiniui atskirai.

## Masė Žala

Iki BKS/8	Smū, -2 nuo kiekvieno kauliuko
Iki BKS/4	Smū, -1 nuo kiekvieno kauliuko
Iki BKS/2	Smū
Iki BKS	Smū, +1 kiekvienam kauliukui
Iki 2xBKS	Smū
Iki 4xBKS	Smū, -1/2 nuo kiekvieno kauliuko (apvalinant į žemesniąją pusę)
Iki 8xBKS	Smū, -1 nuo kiekvieno kauliuko

# PROTINIAI VEIKSMAI

## JUSLĖS KAULIUKŲ

### METIMAI

„Juslės kauliukų metimai“ apima regos, klausos bei skonio/kvapo metimus. Norint pajusti kažką konkrečiu jutimu, meskite prieš Pojūčių vertę.

*Supratimo metimai:* Sėkmingas Juslės kauliukų metimas reiškia, kad kažką pajutote. To paprastai pakanka, bet kartais Meistras gali pareikalauti antro metimo, kad patikrintų, ar *supratote*, ką pajutote. Pavyzdžiui, kad miške iš tiesų ūkavo ne pelėda, o indėnų karys, arba kad silpną gėlės kvapą skleidžia augalas-žmogėdra. Tokiais atvejais, jei detales gali atpažinti bet kuris veikėjas, kauliukai metami prieš IQ, o jei subtilumai suprantami tik specialistui, metama prieš atitinkamą igūdį.

*Pavojaus jutimas:* Jei turite Pavojaus Nuojautos privalumą (9 p.), bet potencialaus pavojaus akivaizdoje jūsų Juslės ar supratimo metimas nesėkmingas, ŽM paslapčia išmes jūsų Pojūčių kauliukus. Sėkmės atveju pajusite pavojų.

### Rega

Kai svarbu žinoti, ar veikėjas kažką *pamatė*, meskite Regos kauliukus. Kai stengiatės pamatyti kažką, kas yra tyčia paslėpta, ŽM gali traktuoti šį veiksmą kaip Greitą Rungtį prieš slėpimo igūdį (Maskuotė, Slėpimas ir pan.) ir leisti (arba *pareikalauti*) vietoje Pojūčių naudoti Stebėjimo arba Kratos igūdžius.

### Klausos

Meskite Klausos kauliukus, kai svarbu žinoti, ar ką nors išgirdote. Meistras gali neretai

pareikalauti papildomo IQ metimo, jei bandote suprasti tariamus žodžius, ypač jei kalbama svetima kalba.

Kai mėginate išgirsti tyliai judantį padarą, ŽM gali tai laikyti Greita Rungtimi prieš sėlintojo Sėlinimo igūdį. Jei klausotės *aktyviai*, Meistras gali leisti pakeisti Pojūčių vertę Stebėjimo igūdžiu.

### Skonis/kvapas

Skonis ir kvapas yra dvi to paties pojūčio apraiškos. Skonio kauliukų metimas parodo, ar pajutote skonį, kvapo – ar užuodėte aromatą.

## ĮTAKOS KAULIUKŲ METIMAI

„Įtakos kauliukų metimas“ – tai *sąmoningas* bandymas užsitikrinti teigiamą personažų reakciją. Veikėjai su reikiama „įtakos igūdžiais“ tinkamomis sąlygomis gali rinktis pakeisti įprastą Reakcijos metimą Įtakos metimu (sprendžia ŽM). Daugiau informacijos apie personažų reakcijas žr. „Reakcijos kauliukų metimai“ (3 p.).

Pasirinkite, kokį Įtakos igūdį naudosite: Diplomatiją, Įtikinėjimą, Įbauginimą, Etiketa, Suviliojimą ar Gatvėžiną. Rinkitės atidžiai! Tam tikrose situacijose ŽM gali leisti įtikinėjimui naudoti ir kitus igūdžius (pvz., Teisės igūdį, kalbant su teisėju). Tada teks mesti Greitą Rungtį: jūsų Įtakos igūdis prieš personažą Valią.

Jei *laimėjote*, personažas į jus reaguoja „gerai“ (arba „labai gerai“, jei naudojote Gundymą). Bet koku kitu atveju, personažas išsižais dėl jūsų grubaus bandymo manipuluoti. Jums garantuota „bloga“ reakcija (arba „labai bloga“, jei bandėte įbauginti). *Išimtis:* jei naudojote Diplomatiją, ŽM papildomai išmes

įprastą reakcijos metimą ir naudos *geresnę* rezultatą. Tokiu būdu, Diplomatiija yra sąlyginai saugi...

## VALIOS KAULIUKŲ METIMAI

Kai atsiduriate stresinėje situacijoje, ar jus blaško, ŽM gali pareikalauti išmesti kauliukus prieš jūsų Valią, kad patikrintų, ar jums pavyksta išlaikyti susikaupimą. Sėkmės atveju galite elgtis įprastai, o jei metimas nesėkmingas, pasiduodate baimei, spaudimui, atitraukiate dėmesį nuo savo užsiėmimo ir pan.

### Išgąščio tikrinimas

Išgąščio tikrinimas – tai Valios kauliukų metimas, siekiant atsispyrti *baimei*. Tikrinti baimę galima labai retai arba labai dažnai, priklausomai nuo Meistro. Siaubo scenarijuje, kur paprasti žmonės susiduria su kraupiais padarais, Baimės tikrinimai gali vykti labai dažnai. Su minimaliais pakeitimais, šiomis taisyklėmis ŽM gali remtis tikrindamas ir apstulbimą, sumišimą ar pan.

„Įprastiems“ baisesiems dalykams nereikia tikrinti baimės. Šie metimai atliekami tik tuomet, kai įvykiai tokie neįprasti ir siaubingi, kad gali priblokšti ar netgi visam gyvenimui sužaloti.

Išgąščio tikrinimui galima taikyti daug pataisų, įskaitant tas, kurias suteikia privalumai ir trūkumai, bei kitas kauliukų metimo aplinkybes.

Nesėkmingas baimės tikrinimo metimas reiškia, kad personažas bus priblokštas (žr. 30 p.) tiek sekundžių, kiek taškų išmetė daugiau nei reikėjo, plius 2d. Kritinės nesėkmės atveju, auka apalpsta, ir jos neįmanoma atgaivinti tiek *minučiu*, kiek taškų išmetė daugiau nei reikėjo, plius 1d. Tikėkimės, kad tas, kuris jus išgąsdino, nealkanas...

# KOVA

## KOVOS VEIKSMŲ

### SEKA

Kova vyksta sekundė po sekundės. Kiekvienam veikėjui, aktyviai dalyvaujančiam kovoje, tenka po vieną

veiksmą, kurį galima atlikti per sekundę. Tai vadinama ėjimu. Kai visi veikėjai paeilui atlieka po vieną veiksmą, laikoma, kad prabėgo viena sekundė.

ŽM neturėtų varžyti ši sekundinė sistema – tai tik būdas suskaidyti kovą į tam tikras dalis, kad galima būtų atlikti skaičiavimus. Meistras turėtų atsisakyti kovos laiko skaičiavimo, kai

## GURPS LITE 24

Kada pradėti naudoti kovos taisykles, sprendžia ŽM. Taip greičiausiai atsitiks tuomet, kai situacija ims panašėti į kautynes, o kovotojai pradės manevruoti, kad įgytų taktinį pranašumą. ŽM taip pat gali naudoti šias taisykles išspręsti „veiksma“ situacijoms, pavyzdžiui, gaudynėms ar turnyrams.



situacija pasikeičia, ir grįžti prie jo, kai vėl išplieskia kautynės.

„Veiksmų seka“ yra tvarka, pagal kurią visi aktyvūs veikėjai atlieka veiksmus. Ji nustatoma kovos pradžioje ir nesikeičia iki jos galo. Pirmas veiksmą atlieka kovotojas, kurio Greitis didžiausias, po jo veiksmą atlieka lėtesnis ir taip toliau mažėjančia tvarka pagal veikėjų Greitį. Kai visi aktyvūs veikėjai atlieka po veiksmą, bus prabėgusi viena sekundė, ir prasidės antra.

**Vienodas Greitis.** Jei kelių personažų Greitis toks pats, ŽM paprasčiausiai nusprendžia, kuris atlieka veiksmą pirmesnis – tai ne taip jau svarbu. Jei vienodą Greitį turi keli veikėjai, pirmas veiks tas, kurio didžiausias Vikrumas. Jei vis dar lygiosios, kovos pradžioje ŽM turėtų mesti kauliukus ir taip nuspręsti veikėjų veiksmų eiliškumą visam kautynių laikui.

Dalyvio ėjimas yra vienos sekundės periodas, kuris prasideda tada, kai pasirenkate manevrą, ir baigiasi, kai pasirenkate kitą manevrą, tai yra tada, kai visi kiti veikėjai jau atliko po vieną veiksmą.

## MANEVRAI

„Manevras“ yra veiksmas, kurį galima atlikti savo ėjimo metu. Kiekvieną ėjimą jūs turite pasirinkti vieną iš šių manevrų: aklina gynybą, ataką, beatodairę ataką, judėjimą, ataką judant, koncentraciją, nieko neveikimą, padėties keitimą, paruošimą arba taikymąsi. Jūsų pasirinkimas apsprendžia, *ką galėsite atlikti savo ėjimo metu, ir nustato galimybes aktyviai gintis ir judėti – gebėjimą išsisukinėti, atremti ar blokuoti atakas* (žr. „Gynyba“, 28 p.).

Dėl aktyvios gynybos jūsų manevras laikomas vykstančiu tol, kol pasirinksite kitą manevrą kito jūsų ėjimo pradžioje. Pavyzdžiui, jei pasirinksite Aklina Gynybą (kuri suteikia jums gynybos privalumą), jos nauda jums taikoma ir tuo atveju, jei jus atakuos jus jau atlikus savo ėjimą, kitaip sakant, tol, kol prasidės kitas jūsų ėjimas ir jūs pasirinksite kitą manevrą.

Jei jus atakuos tuo metu, kai dar nebūsime pasirinkę manevro (taip gali nutikti kovos pradžioje), bus laikoma, kad jūs atliekate Nieko Neveikimo manevrą (žr. žemiau).

## Nieko Neveikimas

Jei stovite nejudėdamas, laikoma, kad *nieko neveikiate*. Manoma, kad kovos pradžioje kiekvienas, kuris dar neatliko savo pirmojo ėjimo, prieš prasidedant kovai pasirinko būtent šį manevrą.

Šauningas bet apsvaigęs ar priblokštas veikėjas *privalo* rinktis šį manevrą. Kiekvieną ėjimą, kai nieko neveikia, veikėjas gali mėginti mesti Sveikatos kauliukus, kad atsigautų nuo psichinio šoko. Jei metimas sėkmingas, jis atsigauja ėjimo *gale*, t. y. jis

## Laisvi veiksmai

„Laisvi veiksmai“ yra tai, ką galite atlikti *bet kurio* manevro metu. Keletas pavyzdžių: *Kalbėjimas*. Kalbėti galite *visada*. Jei ŽM siekia realistiškumo, jis turėtų leisti ištarti tik vieną sakinį per sekundę. Tačiau dažniausiai būna smagiau, jei šio apribojimo nepaisoma!

*Daikto numetimas*. Galite išmesti iš rankos bet kokią „paruoštą“ daiktą bet kuriuo bet kokio manevro metu. Jei tuo metu judate, galite išmesti jį bet kuriame judėjimo trajektorijos taške.

*Pritūpimas*. Jei stovite, galite pritūpti (kad taptumėte mažesniu taikiniu nuotolinėms atakoms) savo ėjimo *pradžioje*. Tai paprastai sumažina jūsų judėjimo greitį (žr. „Padėčių lentelė“ aukščiau), be to atima iš jūsų galimybę sprintuoti. Jei jūs jau buvote pritūpęs, atsistojimas iš tupimos padėties ėjimo pradžioje taip pat laikomas laisvu veiksmu.

nieko neveikia pastarąjį ėjimą, tačiau galės imtis aktyvių veiksmų kitą ėjimą.

## Judėjimas

Galite tik judėti (judant galima atlikti „laisvus“ veiksmus – žr. aukščiau) tiek metrų, kiek nurodo jūsų Eigos skaičius. Dauguma kitų manevrų taip pat leidžia šiek tiek judėti ėjimo metu, todėl rinkitės šį manevrą jei norite *vien tik* judėti.

Žaidėjas turi pasakyti Meistrui, kur tiksliai juda jo veikėjas, kad galima būtų sekti situaciją kautynėse. Tuo tarpu ŽM nuspręš, kur juda jo personažai, ir nupasakos tiems žaidėjams, kurių veikėjai gali tai matyti.

## Padėčių lentelė

Padėtis	Ataka	Gynyba	Taikinys	Judėjimas
Stovi	Įprasta	Įprasta	Įprasta	Gali sprintuoti
Tupi	-2	Įprasta	-2	2/3
Klūpo	-2	-2	-2	1/3
Šliaužia	-4	-3	-2	1/3
Sėdi	-2	-2	-2	Nėra
Guli	-4	-3	-2	1 jardas/s

## Padėties keitimas

Šis manevras leidžia keisti kūno padėtį. Galimos tokios kūno padėties: *stovėjimas, sėdėjimas, klūpojimas, tupėjimas, šliaužimas, gulėjimas kniūbsčiomis (nuleidus galvą) bei gulėjimas pakėlus galvą*. Bet kuri padėtis, išskyrus stovėjimą, sulėtina judėjimą ir trukdo jums atakuoti bei gintis (taikomos baudos atakos ir gynybos metimams), tačiau kita vertus sumažina jus kaip šaunamųjų atakų taikinį.

Negalima iš karto atsistoti iš gulimos padėties. Jei gulite (nuleista ar pakelta galva), turite paaukoti vieną Padėties Keitimo manevrą, kad atsisėstumėte ar atsiklauptumėte, ir kitą – kad atsistotumėte. (Tačiau atsigulti iš stovimos padėties užtrunka vos vieną ėjimą, arba nė vieno, jei ant žemės išsitiesėte ne savo noru!)

Keisti padėtį iš klūpojimo į stovėjimą ir atvirkščiai galima bet kurio manevro, kuris leidžia žengti žingsnį, metu. Tokiu atveju,

nereikia atlikti atskiro Padėties Keitimo manevro, atsiklaupti ar atsistoti galima vietoje žingsnio. Tokiu būdu, galima vienu ėjimu iš kniūbsčios padėties atsiklaupti, naudojant Padėties Keitimo manevrą, o kitų ėjimų atsistoti, pasirinkus manevrą, kuris leidžia žengti žingsnį.

Norint atsitūpti Padėties Keitimo manevro nereikia, žr. „Laisvi Veiksmai“ (aukščiau).

*Ataka*: pataisa, kai atakuojama *rankiniais* ginklais iš šios padėties.

*Gynyba*: pataisos visiems aktyvios gynybos metimams.

*Taikinys*: pataisos atakuojant jus *nuotoliniais* ginklais.

*Judėjimas*: įtaka judėjimui.

## Taikymasis

Šis manevras skirtas taikytis nuotoliniais ginklais (arba tokiais įrankiais kaip fotoaparatas ar teleskopas). Turite pasirinkti taikinį. Neįmanoma taikytis į kažką, ko nematote ar kitaip nejaučiate.

Nurodykite ginklą, kuriuo taikotės, ir taikinį. Jei po Taikymosi manevro naudosite Atakos ar Beatodairės Atakos manevrą *tu pačiu* ginklu prieš *tą patį* taikinį, gausite priedą pataikymui – prie savo įgūdžio galėsite pridėti ginklo taiklumo pataisą (Acc).

Jei *atremsite* šaunamąjį ginklą ar arbaletą į tvirtą atramą, gausite dar +1 priedą prie taiklumo pataisos. Šaunamasis ginklas ar arbaletas laikomas atremtu, jei šaudote pasidėjęs jį ant smėlio maišo, žemos sienos, automobilio ar kt. Vienarankis šaunamasis ginklas (pvz., pistoletas) laikomas atremtu, jei šaudoma dviem rankomis. Dvirankis šaunamasis ginklas (pvz., šautuvas) laikomas

atremtu, jei šaulys guli kniūbsčias ir naudoja dvikoji.

Jei taikotės ilgiau nei sekundę, gaunate papildomų priedų: +1 už taikymąsi antrą sekundę arba +2 už taikymąsi tris ar daugiau sekundžių.

## Atakavimas

Šis manevras naudojamas atlikti ginkluotą arba neginkluotą puolimą artimoje kovoje arba panaudoti svaidomą ar šaunamąjį ginklą iš tolimo atstumo. Ginklas, kurio norima atakuoti, turi būti paruoštas.

Jei naudojate artimos kovos ginklą, jūsų taikynys turi būti pasiekiamas. Kautynės apsprendžiamos pagal taisykles, aprašytas skyriuje „Artimosios kovos ataka“ (27 p.).

Jei naudojate nuotolinį ginklą, taikynys turi būti ginklo efektyvumo maksimalaus atstumo ribose. Ataka atliekama pagal „Nuotolinės atakos“ taisykles (27 p.). Jei pastarąjį ėjimą atlikote Taikymosi manevrą (25 p.), pataikymui gausite priedų.

## Beatodairė ataka

Galima atakuoti paruoštu ginklu bet kurį oponentą, negalvojančią apie gynybą. Jei kaunatės artimoje kovoje, prieš puldamas turite pasirinkti vieną iš trijų atakos variantų:

- *Ryžtinga*. Atliekate vieną smūgį su +4 priedu pataikymui!

- *Dviguba*. Atliekate dvi atakas prieš tą patį oponentą, *jeigu* laikote du paruoštus ginklus arba vieną ginklą, kurio po atakos nereikia iš naujo paruošti. Antruojų ginklu, laikomu ne pagrindinėje rankoje, paprastai atakuojama su -4 bauda (žr. „Pagrindinė ranka“, 5 p.), išskyrus jei turite

*Abirankiškumą* (8 p.).

- *Smarki*. Atliekate vieną smūgį normaliu įgūdžiu. Sėkminga ataka daro +2 žalos arba +1 kiekvienam žalos metimo kauliukui, jei toks rezultatas būtų geresnis. Šis variantas galioja tik artimoje kovoje, kai daroma smūgio ar kirčio žala, priklausoma nuo ST.

Jei ataka nuotolinė, tegalima atlikti vieną ataką su +1 priedu pataikymui.

## Ataka judant

Judėjimas atliekamas pagal Judėjimo manevro aprašymą (25 p.), tačiau tuo pat metu arba iš karto po to atliekama viena prastai nutaikyta ataka be ginklo arba paruoštu ginklu.

Atakuojama pagal Atakavimo manevro aprašymą (aukščiau), tačiau su -4 bauda. Jei ataka nuotolinė, prarandami ir visi Taikymosi priedai. Atakuojant artimos kovos ginklais, pritaikius pataisais, įgūdis negali viršyti 9.

## Aklina gynyba

Šį manevrą geriausia rinktis esant priešų apsuptyje, ypač tokių, kuriems patinka Beatodairės Atakos! Teks rinktis vieną iš dviejų galimybių:

- *Sustiprinta gynyba*: Pridėkite +2 vienai aktyviai gynybai pasirinktinai: Išsisukimui, Atrėmimui ar Blokavimui. Šis priedas galioja iki kito ėjimo.

- *Dviguba gynyba*: Naudokite dvi *skirtingas* aktyvias gynybas prieš tą pačią ataką. Jei vienas gynybos metimas nesėkmingas, galite pamėginti kitokį gynybos variantą. Pavyzdžiui, jei nepavyko smūgio blokuoti, galite pabandyti atremti jį

arba išsisukti. Jei nesėkmingai mėginote atremti ataką (ginkluotą ar be ginklo) viena ranka, atrėmimas kita ranka *gali* būti laikomas „kitokiu gynybos variantu“.

## Susikaupimas

*Susikaupiate* ties vienu, dažniausiai protiniu, veiksmu. Pavyzdžiais galėtų būti Pojūčio kauliukų metimas, siekiant nustatyti nematomo kario buvimo vietą. Vadovavimo metimas įsakinėjant, Elektroninių prietaisų naudojimo metimas taisyklę davikli bei dauguma kitų IQ paremtų įgūdžių metimų. Kai kuriems veiksmams reikia kelių Susikaupimo sekundžių. Jei būsite priversti aktyviai gintis, jus parbloks, sužeis ar kitaip blaškys, kol nebaigėte darbo, turėsite mesti Valios-3 metimą. Nepavykus susikaupimas bus išblaškytas - teks koncentruotis iš naujo.

## Paruošimas

Rinkitės šį manevrą, kai reikia paimti ar ištraukti *bet kokį* daiktą ir paruošti jį naudojimui, pvz., ištraukti kalaviją iš makštų, pistoletą iš dėklo ar užtaisyti ginklą. Kai kuriais atvejais Paruošimo manevras reikalingas atgauti nesubalansuoto ginklo kontrolei po smūgio, ar pakeisti ilgakočio ginklo siekį.

Paruošimo manevrą galima naudoti atliekant ne tik kautynių, bet ir kitus fizinius veiksmus: atidaryti ar uždaryti duris, rakinti spyną, kasti, kelti ir t.t.

## ATAKAVIMAS

„Ataka“ – tai bandymas suduoti priešui ar pataikyti į kokį kitą taikinį. Jei ėmėtės Atakos, Beatodairės Atakos ar Atakos Judant manevro, galite mėginti smogti priešui. Atakuoti galima tik paruoštu ginklu.

ŽM bet kada gali nuspręsti, kad dėl kokių nors situacijos aplinkybių, vieni ar kiti kovotojai negali atakuoti tam tikrų oponentų. Pavyzdžiui, aštuoni kovotojai negali vienu metu pulti vieno žmogaus dydžio priešo. (Mažai tikėtina, kad netgi trys ar keturi puolėjai sykiu atakuotų vieną auką, nebent pastaroji visiškai neturi sąjungininkų!)

Atakos skirstomos į du pagrindinius tipus: artimos kovos (žr. 27 p.) ir nuotolines (žr. 27 p.). Jei kaunatės rankiniais ginklais artimoje kovoje, priešą galite kliudyti tik tuo atveju, jei jį įmanoma pasiekti, o jei atakuojate nuotoliniu svaidomu ar šaunamuoju ginklu, taikynys turi būti maksimalaus ginklo veikimo atstumo ribose. Ataką bet kurio atveju apsprendžia trys kauliukų metimai:

- Pirmiausia – *atakos metimas*. Jei jis sėkmingas, vadinasi ataka vykusi.

- Dabar jūsų priešui teks mesti *gynybos metimą*, kuris parodys, ar jam pavyko apsiginti nuo jūsų smūgio. Jei metimas sėkmingas, priešas išsisuka arba sulaiko ataką ir nepatiria žalos.

## Neginkluota kova

Kartais tenka kautis plikomis rankomis ar improvizuotais ginklais. Tai vadinama *neginkluota kova*. Bet kas gali dalyvauti muštynėse be ginklų, tačiau kai kurių įgūdžių dėka šitaip kovoti galima efektyviau.

Lentelėje pateikiami smūgių rankomis ir kojomis, kandimo ir kitų beginklės atakos būdų efektyvumo atstumas, daroma žala ir pan.

### MUŠTYNĖS, KARATĖ arba DX

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
-	Kumštis	sm-1 tr	-	-	-	[1]
1	Kastetas	sm tr	10	0,25	-	[1]

### MUŠTYNĖS-2, KARATĖ-2 arba DX-2

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
-	Koja	sm tr	-	-	-	[1, 2]
-	Koja su batu	sm+1 tr	-	-	-	[1, 2]

### MUŠTYNĖS

TL	Ginklas	Žala	Kaina	Masė	ST	Pastabos
1	Kuoka	sm tr	20	1	7	

[1] Karatė (15 p.) padidina smūgių kumščiais ir kojomis žalą.

[2] Jei spyris nepasiekė tikslo, teks išmesti kauliukus prieš DX, kad išstovėtumėte ant kojų.

• Jei oponento gynybos metimas nepavyksta, jūsų smūgis pasiekia tikslą, ir jūs metate *žalos metimą*.

## Atakos kauliukų metimas

Jūsų „atakos kauliukų metimas“ – tai įprastas sėkmės kauliukų metimas. Paskaičiuokite savo *efektyvų įgūdį* (bazinis įgūdis pridėjus arba atėmus taikomas pataisas) tuo metu naudojamu ginklu.

Jei metimo rezultatas *mažesnis arba lygus* jūsų „efektyviam“ įgūdžiui, ataka bus sėkminga, jei tik priešų gynyba nepavyks (žr. „Gynyba“, 28 p.). Jei priešui vis dėl to nepavyko apsiginti – arba jis neturėjo galimybių gintis – jūsų smūgis pasiekė tikslą.

Jei metimo rezultatas *didesnis nei* jūsų efektyvus įgūdis, jūs nepataikėte!

Nesvarbu, koks bebūtų jūsų įgūdis, metimo rezultatas 3 arba 4 visada reikš, kad pataikėte, ir yra vadinamas *kritiniu pataikymu*. Rezultatas 5 ar 6 taip pat gali būti laikomas kritiniu pataikymu, priklausomai nuo įgūdžio. Jei efektyvus įgūdis 15, tai kritinis pataikymas bus kauliukų metimas 5 arba mažiau. Jei efektyvus įgūdis 16, kritinis pataikymas bus metimas 6 ar mažiau.

Kritinis smūgis automatiškai pasiekia tikslą – jūsų priešas neturi teisės mesti gynybos kauliukų metimo. Be to, išmetus 3, jums nereikia mesti žalos metimo – smūgis automatiškai daro maksimalią įmanomą žalą. Pavyzdžiui, maksimali žala 1d+2 smūgiui būtų 6+2 arba 8 žalos taškai. Kitais kritinio pataikymo atvejais praleidžiamas tik gynybos kauliukų metimas, o žala metama įprastai.

Nepriklausomai nuo įgūdžio, ataka bus nesėkminga, jei atakos kauliukų metimo rezultatas 17 arba 18.

## Artimos kovos atakos

Kai atliekate manevrą, kurio metu galima atakuoti rankiniais ginklais, turite nurodyti ką ir koku ginklu atakuojate. Galite atlikti artimos kovos ataką bet koku *paruoštu* rankiniu ginklu (įskaitant ir natūralius ginklus – kojas, dantis ar kumščius).

Kai kuriuos ginklus galima naudoti keliais būdais, pvz., kalaviju galima kirsti arba durti. Tokie ginklai lentelėse (20-22 p.) apibūdinti keliomis eilutėmis. Atakuojant jais, reikia prieš metant kauliukus nurodyti koku būdu atliekama ataka.

Viena ranka valdomas ginklas laikomas paruoštu, jei jį laikote rankoje. Dvirankis ginklas paruoštas, kai laikote jį *abiem* rankom. Kai kurie nesubalansuoti ginklai (pvz., dalginis kirvis) tampa neparuošti po kiekvienos atakos, nebent kovotojas ypač stiprus (žr. 20 p.).

Norint ištraukti iš makštų ar nusisegti nuo diržo naują ginklą arba paruošti nesubalansuotą ginklą, kuris tapo neparuoštas

po atakos, teks imtis Paruošimo manevro (26 p.).

Natūralūs ginklai (kumščiai, kojos ir pan.) *visada* paruošti, nebent reikalinga kūno dalis užimta ar suvaržyta. Pvz., negalite smogti kumščiu, jei ta pačia ranka laikote ginklą.

## Nuotolinės atakos

„Nuotolinė ataka“ atliekama bet koku svaidomu ar šaunamuoju ginklu nuo mesto akmens iki lazerinio šautuvo.

Atakuoti iš toli galima tik taikinį, kuris yra ginklo maksimalaus efektyvumo ribose. Šis parametras nurodytas atitinkamose ginklų lentelėse. Daugumai nuotolinių atakų pateikti Pusės Žalos (1/2D) ir Maksimalus (Max) atstumai metrais. Taikinytis turi būti ne toliau kaip Max atstumu, tuo tarpu 1/2D atstumas įtakoja tik žalos kiekį.

Visi nuotoliniai ginklai turi Taiklumo (Acc) parametą. Tai priedas, kurį gaunate, jei prieš atlikdamas ataką vieną ar daugiau ėjimų Taikotės. Taikantis taip pat galima gauti papildomų priedų už ilgesnį taikymosi periodą, ginklo atramą ar optinius prietaisus.

„Svaidomi ginklai“ – tai ginklai, kuriuos reikia fiziškai mėtyti į taikinį: akmenys, rankinės granatos, nindzės žvaigždės (*šurikenai*) ir t.t. Taip pat galima mėtyti ir kai kuriuos rankinius ginklus, pavyzdžiui, kirvukus, peilius ar ietis. Svaidomais ginklais atakuojama pagal tas pačias nuotolinių ginklų taisykles.

## Bendros atakos pataisos

### Atakuojančiojo manevras

Ataka judant: -4.

### Atakuojančiojo situacija

Blogas pagrindas: -2 ar daugiau (sprendžia ŽM).

Smarkus blaškymas (pvz., dega drabužiai): -3 ar daugiau (sprendžia ŽM).

Menkas blaškymas (pvz., dega dalis drabužių): -2.

ST mažesnė nei reikia ginklui: -1 už kiekvieną trūkstamą tašką.

### Matomumas

Kovotojas aklas, aklinoje tamsoje arba taikinytis visiškai nematomas: -10.

Priešas nematomas: -6 arba -4, jei jo buvimo vieta žinoma 1 metro ribose.

Dalinė tamsa, rūkas, dūmai ir t.t.: nuo -1 iki -9 (sprendžia ŽM).

## Artimos kovos pataisos

### Atakuojančiojo manevras

Beatodairė ataka (Ryžtinga): +4.

### Atakuojančiojo situacija

Laiko didelį skydą: -2.

### Kiti atakuojančiojo veiksmai

Atakuoja ne pagrindine ranka: -4 (bauda netaikoma, jei kovotojas Abirankis).

## Nuotolinės atakos pataisos

### Atakuojančiojo manevras

Beatodairė ataka (Ryžtinga): +1.

### Kiti atakuojančiojo veiksmai

Taikosi vieną ėjimą: +ginklo Taiklumas (Acc).

Ginklas atremtas: +1 jei atrėmęs ginklą taikėsi vieną ėjimą.

Papildomas taikymasis: +1 už 2 sekundes, +2 už 3 sekundes.

Atakuoja ne pagrindine ranka: -4 (bauda netaikoma, jei kovotojas Abirankis).

### Taikymosi sistemos

Optinis taikiklis: +1 už kiekvieną taikymosi sekundę iki maksimalaus taikiklio priedo.

## Dydžio ir greičio/atstumo

### lentelė

Ši lentelė daugiausiai naudojama nuotolinėje kovoje, tačiau ŽM gali naudoti ją taikyti ir Juslių metimų atveju arba bet kokių kitų veiksmų sėkmei paskaičiuoti, kai dydis, greitis ar atstumas gali turėti įtakos.

Šioje lentelėje tiek dydžiui, tiek atstumo ir greičio sumai naudojama ta pati progresija, tačiau abiem atvejais pataisos yra su *priešingu ženklu*: dideli taikiniai suteikia priedus, o didelis greitis bei atstumas – baudas. Taigi, jei taikinytis yra dvigubai didesnis, bet dvigubai toliau ar jada dvigubai greičiau, pataisa pataikymui lieka tokia pati.

*Taikinio dydis*. Kuo didesnis taikinytis, tuo lengviau į jį pataikyti. Pataisa objekto pataikymui dėl jo dydžio vadinama „Dydžio pataisa“ (DP). Žmonėms taikoma DP 0. Pataikymui į didesnius už žmogų taikinius taikomi priedai, o mažesniems – baudos.

Lentelėje suraskite padaro ar daikto DP – „Ilgio matų“ stulpelyje suraskite didžiausią taikinio matmenį metrais (pvz., žmogaus atveju – aukštį) ir atitinkamoje eilutėje „Dydžio“ stulpelyje sužinosite jo DP. Jei dydis patenka tarp dviejų reikšmių, imkite artimiausią didesniąją reikšmę. Jei vienas iš objekto matmenų smarkiai didesnis už kitus *du* (pvz., 100 jardų ilgio bet tik 2 colių storio plieninis kabelis), imkite *mažiausią* matmenį.

*Taikinio greitis ir atstumas*. Greitis ir atstumas įtakoja tik nuotolines kautynes. Sudėkite taikinio greitį jardaais per sekundę ir atstumą iki taikinio jardaais. Sumą suraskite „Ilgio matų“ stulpelyje. Atitinkamoje eilutėje „Greičio/ Atstumo“ stulpelyje rasite greičio/atstumo pataisą. Jei suma patenka tarp dviejų reikšmių, imkite didesnę. Pvz., 8 jardai būtų laikomi 10-čia jardu. Pėsčio kovotojo greitis 0, o atstumas priklauso nuo situacijos; transporto priemonių atveju greitis

jardais/sekundę lygus pusei greičio myliomis/sekundę.

*Pavyzdžiai:* Pataikymui į žmogų už 8 jardų taikoma -4 bauda. Motociklininko 40 jardų atstumu važiuojančio 30 jardų/sekundę greičiu greičio/atstumo suma yra  $40+30=70$  jardų, t.y. -9 bauda pataikymui.

## Dydžio ir greičio/atstumo lentelė

Greitis/ Atstumas	Dydis	Ilgio matai
0	-5	1 pėda
0	-2	1 jardas
0	0	2 jardai
-1	+1	3 jardai
-2	+2	5 jardai
-4	+4	10 jardai
-5	+5	15 jardai
-6	+6	20 jardai
-7	+7	30 jardai
-8	+8	50 jardai
-9	+9	70 jardai
-10	+10	100 jardai

## GYNYBA

Jei jūsų atakos kauliukų metimas sėkmingas, tai dar nereikia, kad priešui (jau) kliuvo, išskyrus, žinoma, kritinio smūgio atvejus. Jūsų ataka tiesiog *pakankamai gera*, kad jį kliudytų, *jei jam nepavyks apsiginti*.

„Aktyviai gintis“ galima trejopai: Išsisukti (žr. „Išsisukimas“), Atmušti smūgį (žr. „Atmušimas“) arba Blokuoti jį (žr. „Blokavimas“). Šias aktyvios gynybos vertes reikėtų pasiskaičiuoti iš anksto ir užsirašyti veikėjo lape.

Aktyvi gynyba – tai sąmoningas mėginimas išvengti konkrečios atakos. Gintis įmanoma tik tuo atveju, jei besiginantysis žino apie smūgio galimybę iš užpuoliko pusės ir turi galimybę reaguoti: pasitraukdamas iš smūgio trajektorijos (išsisukimas), atremdamas ataką ginklu ar plikomis rankomis (atmušimas) ar užsidengdamas skydu (blokas).

Jei prieš atakos prieš jus metimas sėkmingas, galite rinktis *vieną* aktyvią gynybą ir mėginti „gynybos metimą“ prieš ją. *Išimtis:* Aklinos Gynybos manevras (Dviguba Gynyba) leidžia naudoti ir antrą gynybą prieš tą patį smūgį, jei pirmasis bandymas nepavyko.

Jūsų pasirinkta aktyvi gynyba priklauso nuo situacijos – *ypač* nuo praėjusių ėjimą atlikto manevro. Kai kurie atlikti manevrai riboja aktyvios gynybos pasirinkimą. Aktyviai gintis negalite, jei nenučiuokiate apie galimą smūgį. Taip pat negalima aktyviai gintis, jei esate be sąmonės, surištas ar dėl kitų priežasčių negalite reaguoti.

## Gynybos kauliukų metimas

Besiginantysis meta 3d prieš savo aktyvios gynybos vertę. Jei metimo rezultatas *mažesnis* arba *lygus* aktyviai gynybai, vadinasi jam

pavyko išsisukti, atmušti ar blokuoti ataką. Priešingu atveju aktyvi gynyba bus neefektyvi ir smūgis pasieks tikslą. Tokiu atveju, metamas žalos metimas.

Aktyvios gynybos metimo rezultatas 3 ar 4 *visada* sėkmingas, net jei efektyvi gynybos vertė buvo 1 ar 2. 17 ar 18 metimas visada reiškia nesėkmę.

Priešas neturi galimybės gintis, jei išmetėte kritinį pataikymą prieš jį.

Jei jūs *apsvaigintas*, bet kokiai aktyviai gynybai taikoma -4 bauda.

Jei laikote rankoje paruoštą skydą, pridėkite jo Gynybos Priedą (GP) prie Išsisukimo, Atmušimo ar Bloko metimo, kuriuo ginatės nuo atakos iš priekio ar iš skydo pusės.

## Išsisukimas

„Išsisukimas“ – tai aktyvus mėginimas pasitraukti iš pastebėtos atakos trajektorijos. Tai neretai pati geriausia gynyba, kai neturite skydo ir įgūdžių valdyti ginklą arba kai jus atakuoja kelis kartus tą patį ėjimą.

Išsisukimas paprastai yra vienintelė aktyvi gynyba, kurią galima naudoti prieš šaunamuosius ginklus. Tai nereikia, kad galite išsisukti nuo kulku! Tokiu atveju išsisukimas tėra bandymas tinkamą akimirką judant ar pasilenkiant dingti iš to taško, kur jūsų manymu šaus oponentas.

Jūsų Išsisukimas lygus Baziniam Greičiui + 3, atmetus trupmenas ir atėmus apkrovos baudas (žr. „Apkrova ir Judėjimas“, 22 p.). Užsirašykite Išsisukimo vertę savo veikėjo lape, kad kitą kartą nereikėtų skaičiuoti iš naujo.

Galite išsisukti nuo bet kurios atakos, išskyrus tą, apie kurią nežinojote. Nuo kiekvienos atakos galite bandyti išsisukti vieną kartą.

Aktyviai gintis nuo vienos atakos galite tik vieną kartą, išskyrus kai ginatės aklinais (Dviguba Gynyba), tačiau savo ėjimo metu galite bandyti išsisukti nuo neriboto skaičiaus *skirtingų* atakų.

## Blokavimas

„Blokavimas“ – tai bandymas tarp savęs ir smūgio įkišti skydą, apsiaustą ar kitą didelį daiktą. Tam reikia *paruošti* skydą. (Jei esate stiprus ir pajėgsite pakelti, galite užsidegti netgi žmogaus kūnu!)

Jūsų Blokavimo aktyvi gynyba yra 3 +

*pusė* jūsų Skydo įgūdžio, atmetus skaičius po kablelio. Pavyzdžiui, Skydas-11 suteiktų sugebėjimą blokuoti  $3+(1\frac{1}{2})=8.5$ , suapvalinus į mažesnę pusę iki 8.

Bendrai paėmus, galima užblokuoti bet kokias artimos kovos atakas, svaidomus ar raumenų jėga šaudomus ginklus. *Neįmanoma* užblokuoti kulku ar spindulinių ginklų – jie juda pernelyg greitai.

Galima bandyti blokuoti tik *vieną* ataką per ėjimą.

## Atmušimas

„Atmušimas“ – tai bandymas ginklu ar plikomis rankomis atremti ar nukreipti smūgį. Negalima atmušti atakos, jei ginklas *neparuoštas*, arba, jei jūs neginkluotas, jūsų rankos užimtos. Bandyti atmušti galima tik vieną ataką per ėjimą.

Atmušinėti galima dauguma rankinių ginklų. Atmušinėjimui kai kuriais ilgais, gerai subalansuotais ginklais (pvz., lazda) dėka jų teikiamos galimybės išlaikyti atstumą iki prieš, taikomi +1 ar +2 priedai.

Jūsų Atmušimo aktyvi gynyba konkrečių ginklų yra 3 + *pusė* įgūdžio tuo ginklu, atmetus skaičius po kablelio. Pavyzdžiui, jei įgūdis Kalaviju 13, Atmušinėjimas tuo ginklu bus 9.

Atmušti galima tik smūgius rankiniais ginklais arba svaidomus ginklus. *Išimtis:* jei priešas atakuoja šaunamuoju ginklu, o jūs galite jį pasiekti rankiniu ginklu, taip pat galima bandyti atmušti ataką. Tokiu atveju atmušinėjamas ginklas, o ne strėlė ar kulka! Pavyzdžiui, jei oponentas šauna pistoletu iš vieno metro atstumo, galima mėginti nukreipti ataką plikomis rankomis. Sėkmės atveju, jums pavyktų numušti jo ranką ar ginklą šalin, ir kulka skrietų pro šalį.

Galite atmušinėti svaidomus ginklus, tačiau su bandomis: -1 daugumai svaidomų ginklų ar -2 *mažiems* ginklams, pvz., peiliams šurikenams ir kt. ginklams, kurių masė mažesnė nei 1 svaras.

Jei sėkmingai atmušėte neginkluotą ataką (kandimą, smūgį kumščiu ir pan.) ginklu, tikėtina, kad sužalosite priešą. Iš karto meskite prieš savo įgūdį tuo ginklu, kuriuo atmušinėjote. Metimui taikoma -4 bauda, jei oponentas naudojo Karatė. Sėkmingas metimas

## Gynyba plikomis rankomis

Jei kovojate be ginklo, ar bent viena jūsų ranka laisva, bet kada galite bandyti atmušti vieną ar kitą ataką plika ranka. Jei rankų nėra (jū neturi daugelis gyvūnų), tokiu būdu atmušinėti smūgių neįmanoma – galima tik išsisukinėti.

Atmušinėjimui be ginklo naudojami Muštynių arba Karatė įgūdžiai (arba DX, jei jo vertė didesnė). Jūsų Atmušimo aktyvi gynyba bus 3 + *pusė* įgūdžio arba DX, atmetus skaičius po kablelio.

Atmušinėjant smūgį plikomis rankomis, baudos netaikomos. Tačiau gausite -3 baudą mėginami atmušti ginklus, nebent ataka yra *smūgio* tipo arba jūs naudojate Karatė (abiem atvejais, Atmušinėjama be baudų).

reiškia, kad atmušdamas smūgį sužeidėte priešą galūnę. Jis neturi teisės mesti gynybos metimo, tad iš karto metamas įprastas žalos metimas.

## Gynybos pataisos

### Besiganančiojo amunicija

Atmušinėjant durklu ar peiliu: -1 Atmušinėjimui.

Atmušinėjant lazda: +2 Atmušinėjimui.

Atmušinėjant ginklą plikomis rankomis: -3 Atmušinėjimui (0 prieš smūgį arba naudojant Karatė).

### Besiganančiojo manevras

Beatodairė Ataka: gintis negalima!

Aklina Gynyba (Sustiprinta Gynyba): +2 vienam Išsisukimui, Blokui arba Atmušimui.

Ataka judant: galima tik išsisukti arba blokuoti, atmušinėti negalima.

### Besiganančiojo situacija

Blogas pagrindas: -1 ar daugiau (sprendžia ŽM).

Atakuojantysis nematomas: -4 bei Klausos-2 metimas, norint blokuoti arba atmušti ataką.

Blaškymas (pvz., dega drabužiai): -1 ar daugiau (sprendžia ŽM).

Apkrova: bauda lygi apkrovimo lygiui jei išsisukinėjama ar atmušinėjama su Karatė.

Apsvaigintas: -4.

### Atakos prigimtis

Iš nugaros: gintis neįmanoma.

Spragilu: -4 Atmušinėjimui, -2 Blokavimui.

Svaidomais ginklais: -1 Atmušinėjimui, -2 Atmušinėjimui jei *mažas* (0.5 kg ar mažiau).

## ŽALA IR

## SUŽEIDIMAI

Jei jūsų atakos metimas sėkmingas, o taikinio gynyba nesėkminga (jei jis turėjo

galimybę gintis), vadinasi smūgis pasiekė tikslą! Jei jūsų ataka gali padaryti žalos, kaip tik dabar turite mesti „atakos kauliukų metimą“, kuris parodo kiek *bazinės žalos* padarėte taikiniui.

Ginklas (ir, raumenų jėga šaudomų ginklų atveju, ST) lemia, kiek kauliukų sudarys žalos metimą. Jei priešas dėka šarvų, gynybinių kerų ir pan. turi Atsparumo (DR), šis skaičius atimamas iš jūsų atakos metimo rezultato.

Jei žalos metimo rezultatas lygus arba mažesnis efektyviam taikinio DR, jūsų smūgis *neprasiskverbė* – atšoko arba buvo sugertas. Jei žala *didesnė* nei taikinio DR, perviršis laikomas *prasiskverbusia žala*. Jei priešas DR neturi, visas metimo rezultatas taps prasiskverbusia žala.

Kai suskaičiuosite prasiskverbusių atakos žalą, pritaikykite sužeidimo pataisą pagal žalos tipą (tai daroma tik pjovimo, smeigimo ir kai kuriais atvejais dūrimo žalos atvejais; žr. toliau). Gautas rezultatas bus prieš patiriamas *sužeidimas*, atimamas iš jo Gajumo.

### Žalos metimas

Paprastai jūs metate savo žalos metimus, o ŽM meta už personažus. Žalos metimai užrašomi kauliukų skaičiumi, kuriems kartais taikomos pataisos, pvz., „6d-1“ arba „1d+2“. Neigiama pataisa negali sumažinti žalos žemiau 0, jei ataka daro *triuškinimo* žalą, arba žemiau 1, jei ji daro *bet kokio kito tipo* žalą.

Žalos metimo rezultatas (*po* pataisų, kaip paaiškinta aukščiau) yra smūgio „bazinė žala“.

Jei nuotolinis ginklas turi du atstumo parametrus, tai pirmasis bus jo Pusės Žalos (1/2D) atstumas metrais. Jei taikiny yra tokiu atstumu nuo šaulio ar toliau, *bazinę žalą reikia dalinti iš 2*, apvalinant į mažesnę pusę.

## Atsparumas ir prasiskverbimas

Atsparumas žalai (DR) nurodo, kiek natūralūs ar dėvimi šarvai, jėgos laukas, kieta oda ir pan. saugo nuo žalos. Daiktai ir mašinos turi savo DR vertes, kurios saugo nuo žalos *juos pačius*, tačiau jų DR taip pat saugos ir jus, jei už jų ar juose slėpsitės.

Atimkite DR iš bazinės žalos. Rezultatas bus „prasiskverbusi žala“, kuri prasimušė pro šarvus arba deformavo juos tiek, kad padarytų žalos. Pavyzdžiui, jei gavote smūgį, kuris daro 6 žalos taškus, ir dėvite grandininis šarvus, kurių DR 4, gaunate 2 prasiskverbusios žalos taškus.

Skirtingų šaltinių DR sumuojasi. Pvz., turite prigimtinį kūno DR 2 bei dėvite taktinę liemenę, kurios DR 12 – viso jūsų DR bus 14. Išimtyms visada bus pažymėtos.

## Sužeidimo pataisos ir žaizdos

Žala, likusi atėmus DR iš bazinės žalos yra „prasiskverbusi žala“. Jei bent kiek žalos prasiskverbė, ją reikia dauginti iš atakos „sužeidimo pataisos“. Ši pataisa priklauso žalos tipo:

- Smulkus dūrimas (dūr-): x0,5.
- Pjovimas (pj) ir stambus dūrimas (dūr+): x1,5.
- Smeigimas (sm): x2.

Žala po šio koeficiento nusako žaizdą – kiek Gajumo taškų neteko taikiny. Suapvalinkite skaičius po kablelio *į mažesnę pusę*, bet jei bent kiek žalos prasiskverbė pro šarvus, mažiausia padaryta žala bus 1. Esamą aukos Gajumą reikia sumažinti gautų žalos taškų kiekiu.

## Žaizdų pasekmės

Pasekmės lemia žaizdos dydis ir pobūdis. Kitame skyriuje aprašytos žaizdos ir gijimas.

## SUŽEIDIMAI, LIGOS IR NUOVARGIS

Nuotykių ieškotojo gyvenimas ne vien rožėmis klotas. Kartais ima nuovargis. Kartais išsipurvinatė. Jus netgi gali sužeisti ar dar blogiau – *užmušti*.

Laimei, šias bėdas galima išgydyti. Netgi mirtį. Skaitykite toliau...

## SUŽEIDIMAI

Žaizdos ir ligos sukelia „sužeidimus“ – (paprastai) laikiną Gajumo Taškų (GT) praradimą. Tokiu būdu, Gajumas rodo jūsų sugebėjimą atlaikyti sužeidimus, žr. „Gajumo taškai“ (6 p.).

Jei sužeidimai sumažina GT iki 0 ar dar mažiau, greitai neteksitė sąmonės. Gajumas netgi gali pasiekti *neigiamą* vertę. Tačiau kuo toliau, tuo didesnė rizika mirti.

Vidutiniam žmogui nuo pilno iki neigiamo Gajumo tereikia poros kalavijo kirčių ar kulku.

### Bendri sužeidimai: gajumo taškų praradimas

Gaudamas pakartotinus sužeidimus asmuo ilgainiui silpnės kol susmuks, net jei nei vienas sužeidimas nėra didelis. Žemiau nurodytas mažo ar neigiamo gajumo poveikis. Skirtingų lygių efektai sudedami.

**Liko mažiau nei 1/3 GT:** Jūs sverdėjate nuo patirtų žaizdų. Jūsų Eiga ir Išsisukimas sumažėja dvigubai (apvalinant į *didesnę* pusę).

**Liko 0 ar mažiau GT:** Bet kada galite netekti sąmonės. Patiriate aukščiau aprašytą poveikį bei kito savo ėjimo pradžioje privalote mesti Sveikatos kauliukus su -1 bauda už kiekvieną patirtą neigiamą GT dydžio žalos kiekį. Nesėkmės atveju netenkate sąmonės (ar tiesiog nustojate funkcionuoti, jei iš tiesų nebuvo gyvas ar sąmoningas). Žr. „Sąmonės atgavimas“ (30 p.). Sėkmingo metimo atveju galite elgtis įprastai, bet *kiekvieno ėjimo* pradžioje vėl turite kartoti metimą. *Išimtis:* jei savo ėjimu renkatės Nieko Neveikimo manevrą ir nesiginatė, sąmonę išsaugosite ir be metimo. Sveikatos kauliukus reikia mesti tik tuo atveju, jei savo ėjimo metu mėginsite aktyviai gintis ar darysite kokią kitą manevrą, išskyrus Nieko Neveikimą.

**-1xGT:** Be aukščiau aprašytų efektų, privalote *nedelsiant* mesti Sveikatos kauliukus. Nesėkmės atveju jūs miršate. (Jei išmetate 1 ar 2 daugiau nei galima, jūs merdėjate, bet dar neiškeliavote į dausas; skaitykite apie „Mirtinas Žaizdas“ žemiau.) Sėkmės atveju galite kalbėti, kovoti ir t.t. pagal aukščiau aprašytas taisykles (iki nesėkmingo Sveikatos metimo). Mirties kauliukus vėl reikės mėtyti kiekvieną kartą praradus papildomą GT dydžio gajumo taškų kiekį, nepriklausomai nuo žaizdų skaičiaus. Pavyzdžiui, jei jūsų GT 11, siekiant išvengti mirties jums teks mesti, kai Gajumas pasieks -11. Tąkart išgyvenus, vėl reikės mesti, kai Gajumas nukris iki -22, -33 ir t.t.

**-5xGT:** Miršate tą pat akimirka. Gavote 6 kartus daugiau žalos nei turite GT. Niekas negali išgyventi tokių sužeidimų!

**-10xGT:** Visiškas fizinis sunaikinimas, jei tai įmanoma, priklausomai nuo žalos šaltinio: po 200 žalos taškų nuo strėlių kūnas bus subjaurotas, bet atpažįstamas, tuo tarpu 200 ugnies žalos taškų sudegins kūną iki beformio anglies gabalo. Skirtumas gali būti svarbus pasauliuose, kur įmanomas prikėlimas, reanimacija ir pan.

## Šokas

Kai jus sužeidžia, *kitam ėjimui* jūsų Proto ir Vikrumo atributai sumažinami tiek, kiek GT praradote šiame ėjime, bet ne daugiau kaip -4, nepaisant sužeidimų. Šis efektas vadinamas „šoku“ ir yra laikinas: dar kitą ėjimą atributai vėl bus kaip buvę.

Šokas taikomas Protu ir Vikrumu paremtiems įgūdžiams, bet ne aktyvioms gynyboms ar kitiems gynybiniais veiksams.

## Didelės žaizdos

„Didelė žaizda“ laikomas sužeidimas, kai *vienu* kartu padaroma daugiau nei ½ GT žalos. Gavus didelę žaizdą reikia mesti Sveikatos kauliukus, norint išvengti parbloškimo ar apsvaiginimo (žr. toliau).

## Parbloškimas ir apsvaiginimas

Gavus *didelę žaizdą*, reikia nedelsiant mesti Sveikatos kauliukus, kad nebūtumėte parbloškintas arba apsvaigintas. Sėkmės atveju jokios baudos netaikomos, išskyrus paprastą šoką.

Nesėkmės atveju jūs apsvaiginamas (žr. toliau). Išsitiesiate ant žemės (jei dar negulėjote) ir išmetate iš rankų bet kokius laikytus daiktus. Šis efektas vadinamas „nokdaunu“. Jei išmetėte 5 taškais per daug ar kritinę nesėkmę, praradate sąmonę; žr. „Sąmonės atgavimas“ (toliau). Jei jus apsvaigino, kitą ėjimą negalite nieko daryti. Apkvaitęs galite aktyviai gintis, tačiau visiems gynybos metimams taikoma -4 bauda.

Ėjimo gale galite mesti Sveikatos kauliukus. Sėkmės atveju atsipeikėjate ir kitais ėjimais galite imtis kokių norite veiksmų. Nepavykus

metimui, liekate apsvaigęs, kitą ėjimą vėl negalėsite nieko daryti, bet jo gale vėl galėsite mesti kauliukus, ir t.t., kol atsigausite.

## Mirtinos žaizdos

Jei vengdamas mirties išmetėte 1 ar 2 taškais daugiau nei reikia, nemiršate tuoj pat, tačiau gaunate „mirtiną žaizdą“. Tai tokia sunki žaizda, kad netgi sustabdžius kraujavimą galite mirti nuo vidinių sužalojimų.

Mirtina žaizda reiškia, kad esate suluošintas. Esate arba sąmoningas, arba be sąmonės (ŽM sprendimu). Jei jus ir toliau žalos, turėsite mesti Sveikatos kauliukus, kad išvengtumėte mirties. Šiuo atveju mirsite nuo *bet kokios* nesėkmės.

Mirtinai sužeistas ir norėdamas išgyventi turite kas pusvalandį mėtyti Sveikatos kauliukus. Nesėkmės atveju miršate. Jei metimas sėkmingas, gyvensite dar pusvalandį – iki kito metimo. Kritinės sėkmės atveju, per stebuklą išsikaptote: jūsų žaizda nebe mirtina (tačiau jūs vis dar suluošintas). Nuo mirtinų žaizdų gali išgelbėti ir sėkmingas Sveikatos metimas, kai atgaunate gajumo taškus magiško ar medicininio gydymo dėka, net jei po to GT vis dar neigiami.

Išgyvenęs mirtiną žaizdą, meskite Sveikatos kauliukus. Nesėkmės atveju visam laikui prarandate vieną Sveikatos tašką. Kritinės nesėkmės atveju ŽM gali suteikti jums atitinkamą trūkumą (10 p.) ar pritaikyti kitokias pasekmes (pvz., dėl randų suprastėjusią išvaizdą).

## Mirtis

Jei jūsų veikėjas miršta, galite ir toliau sekti kūno sužeidimus. Kai kuriuose futuristiniuose ar magiškuose pasauliuose tinkamomis priemonėmis mirusiuosius galima atgaivinti, jei tik kūnas nesudarytas (išsaugojo daugiau nei -10xGT).

Nukertant galvą ar perpjaunant gerkle, žinoma, galima nužudyti bet ką, nepaisant Sveikatos ar GT. *Bejėgi* ar *nesąmoningą* žmogų norint nesunku nužudyti. Nesivarginkite mėtyti žalos kauliukų, skaičiuoti likusius GT ir pan. Tiesiog tarkime, kad jo gajumas iš karto krenta iki -5xGT.

Tai netaikoma aukai, kuri viso labo *nežino* apie planuojamą užpuolimą. Jei ginkluotas peiliu prisėlinsite prie sargybinio iš nugaros, dar nereiškia, kad automatiškai pavyks jį užmušti. Žaiskite realistiškai. Kadangi tai netikėta ataka, jis kontratakuos, todėl galite atakuoti beatodairiškai. Atakos metimas beveik užtikrintai pavyks. Auka negali aktyviai gintis. Greičiausiai padarysite tiek žalos, kad jį išjungtumėte ar nužudytumėte. Tačiau tai neįvyksta *automatiškai*.

Kai miršta herojus ar svarbus personažas, išskyrus staigios ir užtikrintos mirties atvejus, ŽM turėtų leisti atlikti „priešmirtinį veiksmą“. Jei tai - paskutinis smūgis priešui, jis turėtų trukti ne ilgiau kaip ėjimą. Bet jei tai - priešmirtinė kalba, Meistras galėtų „patempti

laiką“ ir sukurti dramatišką sceną. Tai neturi nieko bendra su realizmu, tačiau būna smagu.

## GIJIMAS

*Sužeidimų* taisyklės atrodo žiaurios, bet nepulkit į neviltį. Juk galite pasveikti!

## Sąmonės atgavimas

Išmetus 5 taškais daugiau nei galima nokdauno metimui, nepavykus Sveikatos metimui, siekiant išsaugoti sąmonę, kai GT pasiekia 0 ar mažiau, ir daugeliu kitų atvejų galite prarasti sąmonę. ŽM nusprendžia, ar jūs *iš tikrųjų* „išsijungėte“, ar tiesiog skausmas ir sužeidimai jus išvedė iš rikiuotės, tačiau bet kuriuo atveju, tuo metu negalite nieko daryti. Atsigaunate štai kaip:

- Jei jums liko 1 ar daugiau GT, automatiškai atsibusite po 15 minučių.

- Jei GT 0 ar mažiau, bet daugiau nei -1xGT, kas valandą meskite Sveikatos kauliukus. Kai tik metimas bus sėkmingas, atsigausite ir galėsite elgtis įprastai. Tačiau kadangi gajumas žemiau 1/3 GT ribos, jūsų Eiga ir Išsisukinėjimas bus perpus mažesni.

- Kai Gajumas -1xGT ar mažiau, jūs smarkiai sužalotas. Po 12 valandų galite *vieną kartą* mesti Sveikatos kauliukus. Jei pasisekė, atgaunate sąmonę ir galite elgtis kaip aprašyta aukščiau. Tačiau, jei metimas nesėkmingas, sąmonės neatgausite be medicininio ar magiško gydymo. Gydymo metu atgavus GT ir sėkmingai išmetus Sveikatos kauliukus, atsibundate ir galite elgtis, kaip aprašyta aukščiau. Tačiau kol nesulauksite pagalbos, turite kas 12 valandų mesti Sveikatos kauliukus, o nesėkmės atveju jūsų laukia *mirtis*.

## Savaiminis gijimas

Išsėdamasis galite atgauti prarastus GT, išskyrus tokią žalą, kuri natūraliai negyja (pavyzdžiui, žr. „Ligos“, 32 p.). Kiekvieną dieną, kai ilsitės ir padoriai valgote, vakare galite mesti Sveikatos kauliukus. Sėkmės atveju išgyjate 1 GT. ŽM gali suteikti šiam metimui baudų, jei sąlygos prastos, arba priedų, jei jos labai geros.

## Pirmoji pagalba

Du pagrindiniai Pirmosios Pagalbos įgūdžio (p. 14) panaudojimo būdai yra *tvarstymas* ir *šoko gydymas*.

Kraujavimui sustabdyti timpa ar varžtu reikia minutės. Tai gražina 1 GT.

Po to pagalbos teikėjas gali imtis kruopštesnio žaizdos tvarkymo ir mėginti išgelbėti auką nuo šoko. Jis turėtų sušildyti ir nuraminti auką, suteikti jai patogumo ir saugumo jausmą. Prabėgus laiko tarpui, nurodytam *Pirmosios pagalbos lentelėje* žemiau, jis gali vėl mesti Pirmosios Pagalbos įgūdžio kauliukus.

Sėkmės atveju, gydytojas dar karta meta kauliuką, kaip nurodyta lentelėje, ir paaiškėja kiek GT atgavo auka (mažiausiai 1 GT). Kritinė sėkmė gražina maksimalų įmanomą GT kiekį. Šis metimas apima ir 1 GT už tvarstymą, todėl išmetus 1 GT, daugiau nepagyjama.

Kritinės nesėkmės atveju vietoje to, kad pagytų, auka *paranda* 2 GT.

## Pirmosios pagalbos lentelė

Techninis lygis	Laikas vienai aukai	Atgauti GT
0-1	30 minučių	1d-4
2-3	30 minučių	1d-3
4	30 minučių	1d-2
5	20 minučių	1d-2
6-7	20 minučių	1d-1
8	10 minučių	1d
9+	10 minučių	1d+1

## NUOVARGIS

Bėgant ar plaukiant ilgas distancijas, dūstant ir daugelyje kitų situacijų „pavargstama“ – laikinai prarandami Nuovargio Taškai. Jūsų Nuovargio Taškai (NT) lygūs jūsų Sveikatai. Sužeidimai sukelia fizines traumas ir įtakoja GP, tuo tarpu nuovargis parodo prarastą energiją ir mažina NT. Prarandant NT, likutį rašykite veikėjo lape.

### Prarasti nuovargio taškai

Toliau pateiktos žemų ar neigiamų NT pasekmės. Skirtingų lygių efektai sudedami.

**Liko mažiau nei 1/3 NT:** Jūs labai pavargę. Jūsų Eiga, Išsisukinėjimas ir Jėga sumažėja perpus (apvalinant į *aukštesnę pusę*). Šis efektas netaikomas išvestinėms Jėgos vertėms, pvz., GT arba žalai.

**0 ar mažiau NT:** Vos pastovite ant kojų. Jei nuovargis toliau didės, su kiekvienu prarastu NT tašku gausite 1 GT žalos. Jei norite imtis kokių nors veiksmų, išskyrus kalbėjimą ar ilsėjimąsi, turite išmesti Valios kauliukus, o kautynėse šį metimą reikia atlikti prieš kiekvieną manevrą, išskyrus Nieko Neveikimą. Sėkmės atveju galite elgtis įprastai. Jei skęstate, galite toliau kapanotis, tačiau ir toliau gausite po 1 GT žalos už kiekvieną prarastą NT. Jei Valios metimas buvo nesėkmingas, jūs susmunkate be jėgų ir negalite *nieko* daryti, kol NT suma netaps teigiama.

**-1xNT:** Krentate be sąmonės. Būnant be sąmonės, prarasti NT atgaunami kaip ir ilsintis. Atsipeikėsite, kai NT suma taps teigiama. NT *niekada* negali nukristi žemiau šio lygio. Tolimesni nuovargio taškai atimami iš GT.

### Veiksmų kaina nuovargio taškais

Nuovargio taškai paprastai prarandami dėl tokių veiksmų:

**Kova.** Bet kurios kautynės, trunkančios ilgiau nei 10 sekundžių, kainuos NT, nes kovojant dėl savo gyvybės energija

eikvojama itin sparčiai. Nepavargsta tik tie, kurie kautynių metu neatakuoja ir nesigina, tačiau kiti veiksmai (pvz., kerėjimas) vargina kaip įprasta. Mūšio *pabaigoje*, užsirašykite 1 NT *plius* tiek NT, kiek apkrovos lygių turėjote kautynių metu.

Šis nuovargis skaičiuojamas už visas kautynes, o ne už kiekvienas 10 sekundžių. Labai ilgas mūšis gali kainuoti ir daugiau (sprendžia ŽM), tačiau jis turėtų trukti 2-3 minutes (120-180 ėjimų!), kad galima būtų realistiškai atimti dar kelis NT.

**Žygiavimas.** NT skaičiuojami kaip ir kautynių atveju, tik kas valandą žygio. Pavyzdžiui, viena valanda žygio su lengva apkrova kainuotų 2 NT.

**Persitempimas.** Nešant daugiau nei labai sunkią apkrovą ar traukiant/stumiant labai sunkų krovinį, nuovargis auga 1 NT per sekundę (žr. „Daiktų kėlimas ir judinimas“, 23 p.).

**Bėgimas ir plaukimas.** Kas 15 sekundžių sprinto ar minutę pastovaus bėgimo ar plaukimo, reikia mesti Sveikatos kauliukus. Nesėkmės atveju prarandamas 1 NT.

**Badavimas.** Žmogui reikia valgyti tris kartus per dieną. Kiekvieną syki, kai nevalgote, prarandate 1 NT.

**Dehidratacija.** Žmogui (ar elfui, nykštukui, t.t.) reikia 2 litrų vandens per dieną, 3 litrų - karšto klimato kraštuose, 5 litrų – dykumos karštyje. Jei vandens vartojate mažiau nei reikia, kas aštuonias valandas prarandate po 1 NT. Jei per dieną suvartojate mažiau nei 1 litrą, tądien gaunate *papildomą* 1 NT ir 1 GT. Dėl dehidratacijos prarastus NT atgausite per dieną poilsio, jei vartosite pakankamai vandens. Prarastus GT atgausite kaip įprasta.

**Nemiga.** Jei nemiegate ilgiau nei įprastą dieną (paprastai 16 valandų), imate pavargti. Jei dienos pabaigoje neinate miegoti, prarandate 1 NT ir po 1 tašką už kiekvieną *paskesnę* dienos ketvirtį (paprastai 4 valandas) nemigos.

Jei dėl nemigos prarandate pusę ar daugiau NT, turite kas dvi neaktyvios veiklos (pvz., stovėjimo sargyboje) valandas mėtyti Valios kauliukus. Nesėkmės atveju užmiegate ir miegate tol, kol jus pažadina ar pilnai pailsite. Jei metimas sėkmingas, gaunate -2 baudas Vikrumo, Proto bei savikontrolės metimams.

Jei dėl nemigos jums beliko 1/3 NT, Valios kauliukus, kaip aprašyta aukščiau, reikia mėtyti kas 30 minučių pasyvios ir kas 2 valandas aktyvios veiklos. Tai gali būti labai pavojinga!

### Poilsis

„Paprastai“ prarastus NT atgausite ramiai ilsėdamasis. Tuo metu galima skaityti, kalbėti ar mąstyti, tačiau vaikščiojimas ar dar sunkesnė veikla nėra poilsis! Kas 10 poilsio

minučių atgaunate vieną NT. Jei *ilsėdamiesi* sočiai pavalgote, ŽM gali leisti atgauti papildomą ištvėmės tašką. Kai kurie vaistai, magiški gėralai, kerai ir panašiai taip pat gali sugrąžinti prarastus NT.

NT, *prarastus dėl nemigos*, galima atgauti tik išmiegojus bent 8 valandas. Tai sugrąžina 1 NT. Po to jėgos atgaunamos po 1 NT kiekvieną netrikdomo miego valandą.

Norint atgauti NT, kurie buvo prarasti dėl badavimo ar dehidratacijos, reikia maisto ir vandens (žr. aukščiau).

## KITI PAVOJAI

Nuotykių ieškotojų paprastai tyko ne tik kalavijai, kulkos ar kerai, bet ir kitokie pavojai.

### Šaltis

Šaltis gali būti mirtinas. Šarvai nesaugo nuo ilgalaikio aplinkos šalčio, nebent yra izoliuoti ar šildomi.

Šaltu oru kas 30 minučių meskite Sveikatos kauliukus. Daugumai žmonių, šalčiu laikoma temperatūra žemiau 0°C. Jei pučia vėjas (10+ mylių/h), mėtyti teks kas 15 minučių. Jei vėjas stiprus (30+ mylių/h), meskite kas 10 minučių. Be to, stiprus vėjas gali smarkiai sumažinti faktinę temperatūrą („šalčio vėsumo faktorius“). Taip pat, taikykite šias pataisas:

Situacija	Pataisa HT metimui
Lengvi arba jokių drabužių	-5
Paprasti žieminiai drabužiai	0
„Arktiniai“ drabužiai	+5
Šildomas kostiumas	+10
Šlapi drabužiai	<i>papildomai -5</i>
Už kiekvienus 5° žemiau -20°C faktinės temperatūros	-1

Nesėkmingas metimas kainuos 1 NT. Kaip įprasta, kai NT nukrenta žemiau 0, už kiekvieną prarastą NT imsite prarasti po 1 GT. NT ir GT, prarasti dėl šalčio, atgaunami tik tinkamame būste ir turint tinkamą šilumos šaltinį (liepsna, elektrinis šildymas, kūno šiluma, pan.).

### Susidūrimai ir kritimas

Susidūrimo žala priklauso nuo objekto ar asmens *Gajumo Taškų* bei *greičio*. „Greitis“ nusako, kaip greitai veikia ar objektas juda metrais per sekundę.

Objektas susidūrimo metu daro (GT x greitis)/100 kauliukų žalos. Jei tai mažiau nei 1d, laikoma, kad žala lygi 1d-2.

Jei judantis objektas rėžiasi į nejudamą kliūtį, kuri per didelė, kad dėl smūgio pajudėtų iš vietos (pvz., žemės paviršius, kalnas ar ledkalnis), jis daro įprastą žalą tai kliūčiai ir *sau pačiam*. Jei kliūtis lūžtanti, judantysis objektas negali padaryti ar gauti daugiau žalos už kliūties GT+Atsparumas.

## Kritimas

Kritimas yra susidūrimas su nejudama kliūtimi – žemės paviršiumi. Susiraskite savo greitį (metrais per sekundę) susidūrimo metu pagal šią lentelę:

### Kritimo greičio lentelė

Kritimas	Greitis	Kritimas	Greitis
1 metras	5	20 metrų	21
2 metrai	7	30 metrų	26
3 metrai	8	40 metrų	30
4 metrai	9	50 metrų	33
5 metrai	10	75 metrų	40
10 metrų	15	100 metrų	47
15 metrų	18	1000 metrų	146

Jei objektas krenta *ant* gyvos būtybės, suraskite jo greitį lentelėje ir apskaičiuokite įprasto susidūrimo žalą.

## Ligos

Nuotykių ieškotojai tolimose šalyse ar net namie gali susirgti keistomis ligomis. Vaistų paieškos – norint išgelbėti mirštančią princesę, įveikti kitos planetos virusą ar neutralizuoti biologinį teroristų ginklą – gali būti puikus pagrindas žaidimo scenarijui.

Apie konkrečią ligą svarbu žinoti:

**Atsparumo metimas.** Sveikatos kauliukų metimas, kad išvengtumėte ligos. Daugumai ligų taikomos baudos nuo 0 iki -6. Sėkmės atveju auka nesukontaktuoją su liga. Priešingu atveju kontaktas įvyksta, bet galima mesti dar kelis kartus – kartą į „ciklą“ – su tikimybe įveikti ligą iki užsikrečiant.

**Inkubacija.** Tai periodas tarp kontakto su liga ir pirmųjų simptomų pasirodymo, jei organizmas nesugebėjo pasipriešinti. Inkubacinis periodas „įprastoms“ ligoms trunka 24 valandas, bet gali smarkiai skirtis realių ligų atvejais.

**Žala.** Ligos pasekmės žaidimo terminais. Tai paprastai 1 toksinės žalos taškas į ciklą, bet jų gali būti ir daugiau – iki 1d – pavojingų ligų atvejais. Atsparumas žalai nuo ligų žalos neapsaugo. Kai ligois išma patirti žala, pasirodo simptomai (karštinė, čiaudėjimas, kosėjimas, spuogai, niežai ir pan.). Ligos žala negis savaime, kol auka neišmes Sveikatos metimo, kad pagyту.

**Ciklai.** Liga žaloja auką reguliariais intervalais, kol nepavyksta Sveikatos metimas arba nepraeina maksimalus ciklų skaičius. „Pagal nutylėjimą“ intervalas tarp Sveikatos metimų lygus vienai dienai. Ciklų skaičius priklauso nuo ligos mirtinumo. Pavyzdžiui, potencialiai mirtina liga gali suteikti 1 GT žalą per ciklą, bet trukti 20-30 ciklų.

Pasirodžius ligos simptomams, ją galima atpažinti Diagnozės kauliukų metimu. Neįmanoma diagnozuoti naujos, nežinomos ligos, bet geras metimo rezultatas gali suteikti pakankamai informacijos parinkti gydymą.

Tinkami vaistai – žolelės, medikamentai, pan. – gali suteikti priedų cikliniams Sveikatos metimams ir padėti nusikratyti tam tikrų ligų. 6+

TL, antibiotikai (pvz., penicilinas) suteikia +3 pagijimui nuo daugumo bakterinių ligų.

## Ugnis

Jei *dalį* ėjimo praleidžiate ugnyje (pvz., bėgote per liepsnas), gaunate 1d-3 ugnies žalos. Jei vidutinio intensyvumo ugnyje praleidžiate *visą* ėjimą (arba jei pats degate), gaunate 1d-1 žalą per sekundę. Labai intensyvi liepsna žaloja labiau. Pavyzdžiui, lydytas metalas ar žaizdras darytų 3d per sekundę.

Buvimas liepsnoje sukelia didelį karštį, kuris gali sparčiai jus išvarginti, net jei pačios liepsnos ir negali pasiveržti pro jūsų Atsparumą. Žr. „Karštis“ (žemiau).

**Vienas smūgis,** kuris suteikia bent 3 bazinius ugnies žalos taškus, padega *dalį* aukos drabužių. Tai daro 1d-4 ugnies žalos per sekundę ir blaško (-2 Vikrumui, nebent liepsna paprasčiausiai negali žaloti taikinio). Liepsnai užgesinti, auka privalo užplakti ją rankomis. Tam reikia Vikrumo metimo, o kiekvienam mėginimui sunaudojamas Paruošimo manevras.

**Vienas smūgis,** kuris suteikia bent 10 ar daugiau bazinių ugnies žalos taškų, padega *visus* aukos drabužius. Tai daro 1d-1 ugnies žalos per sekundę ir *labai* blaško (-3 Vikrumui, išskyrus mėginimą gesinti liepsną). Liepsnai užgesinti, auka privalo voliotis ant žemės. Tam reikia Vikrumo metimo, o kiekvienam mėginimui sunaudojami *trys* Paruošimo manevrai. Šuolis į vandenį tetrunka vieną sekundę ir automatiškai užgesina liepsną.

Bet koku atveju, jei liepsna daro žalą, nepamirškite taikyti šoko būdų Vikrumui.

## Karštis

Paprastame karštame ore jums nenutiks nieko blogo, jei laikysitės šešėlio ir per daug nejudėsite. Tačiau jei imatės *aktyvios* veiklos, kai temperatūra netoli viršutinės jūsų tolerancijos ribos arba aukščiau jos (apie 27°C žmonėms), meskite Sveikatos kauliukus kas 30 minučių.

Nesėkmės atveju prarasite 1 NT. Kritinė nesėkmė reikš šiluminį smūgį – prarasite 1d NT. Kaip įprasta, jei NT nukris žemiau 0, su kiekvienu prarastu nuovargio tašku imsite netekti ir po 1 GT. Kol nepapulsite į vėsesnę aplinką, negalėsite susigražinti dėl karščio prarastų NT ar GT.

Kai temperatūra viršija toleruotiną ribą 15°C ar daugiau (33-50°C žmonėms), prarandant NT dėl persitempimo ar dehidracijos, neteksite papildomai 1 NT. O kai temperatūra viršija leistiną 30°C (50-65°C žmonėms), minėtais atvejais neteksite papildomai 2 NT.

## Nuodai

Nuodų gali būti ant ginklų (strėlių, adatų, spąstų smaigų), maiste ar gėrimuose, pasiūlytuose klastingo priešo, bei kitur, kur mažiausiai tikėtis.

Štai ką svarbu žinoti apie konkrečius nuodus:

**Delsimas.** Dauguma nuodų ima veikti po kelių sekundžių, minučių ar net valandų. Tai beveik *visada* galioja virškinamosioms medžiagoms.

**Atsparumas.** Kai kurių nuodų atveju auka gali mesti Sveikatos kauliukus. Kauliukai metami prabėgus delsimo periodui (jei toks yra). Dažnai taikomos pataisos: jei nuodai silpni, metama prieš Sveikatą+2, o jei organizmas praktiškai neturi šansų atsispirti, meskite prieš Sveikatą-8. Dažniausiai taikomos pataisos nuo 0 iki -4. Atsparumas žalai neturi jokio poveikio šiam metimui.

Jei esate nuodingoje *aplinkoje* (dujų debesyje ar toksiškoje atmosferoje) ir pirminis Sveikatos metimas sėkmingas, vėl turėsite mėtyti kauliukus kiekvieną sekundę, kol nuodai jus įveiks, arba kol paliksėte nuodingą teritoriją. Jei nuodai veikia su uždelsimu, kauliukus reikia mėtyti po kiekvieno uždelsimo periodo.

**Poveikis.** Dažniausiai nuodai daro *toksinę* arba *nuovargio* žalą. Silpni nuodai gali daryti 1 GT ar NT, o stipresni – 1d ar daugiau. Atsparumas žalai nesaugo nuo šios žalos. Tokiu būdu prarasti GT ir NT atgaunami įprastai.

## Dusimas

Jei *visiškai* negalite įkvėpti oro, prarandate 1 NT per sekundę. Jei, nepavykus Plaukimo kauliukų metimui, imate skęsti, galite įkvėpti *šiek tiek* oro, tačiau tuo pat metu įkvėpiate ir vandens: kas penkias sekundes meskite Plaukimo metimą, o nesėkmės atveju prarasite 1 NT (žr. „Plaukimas“, 23 p.).

Kai NT pasiekia 0, kiekvieną sekundę meskite Valios kauliukus, kad išsaugotumėte sąmonę. Po keturių minučių be oro jūs mirsite, nesvarbu, kiek turite NT ar GT.

Jei iki tos akimirkos gausite įkvėpti švaresnį oro, nustosite prarasti NT ir imsite atgauti juos kaip įprasta (žr. „Poilsis“, p. 31). Jei netekote sąmonės, atsipeikėsite, kai turėsite 1 NT. Jei skendote, gelbėtojas *taip pat* turi išmesti Pirmosios Pagalbos kauliukus, kad išstumtų iš jūsų plaučių vandenį.

Jei nekvėpavote ilgiau nei dvi minutes, meskite Sveikatos metimą. Nesėkmės atveju negrįžtamai bus pažeistos smegenys: gausite -1 Protui.

## ŽAIDIMO PASAULIAI

Kuriant naują žaidimo pasaulį, pradėkite nuo žemiau pateikto sąrašo. Jis be abejojimo nėra išsamus, bet jei aprašysite šiuos punktus, bus ištis gera pradžia:

### Kalbos

*Įstatymai ir papročiai*

*Visuomenė ir valdžia*

*Techninio išsivystymo lygis*

*Ekonomika*

*Kiti išmatavimai (jei tokių yra)*

*Nuotykių aplinkybės*

*Įgūdžiai, darbai bei profesijos*

*Ginklai ir kova*

*Kampanijos Planavimo ir kitas GURPS formas bei pagalbinę medžiagą galite atsisiųsti iš [www.sjgames.com/gurps/resources/](http://www.sjgames.com/gurps/resources/).*