

GURPS[®] 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 Universal 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.

“Universal”. 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 nuotykių 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/. 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. 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 veikėjas 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 nejuda 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 veiksmams, 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 baudomis 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 veikia 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 neiškosiu 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 nenusipėjamumo, 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 klaidingai 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.