

L&L: EEVENKOTO

LAJIT

v. 0.1.3 - tämä on alustava versio Evenkodosta löytyvästä materiaalista, ja kaikki tässä oleva voi muuttua.

Asiantuntemus

Hahmot voivat saada asiantuntemuksen taitoon, jossa niillä on jo pätevyys. Asiantuntemus tarkoittaa, että hahmon pätevyysbonus lisätään taitoa käyttäviin ominaisuusheittoihin kahdesti

Iskuvahinko

Iskuvahinko on kuvaus vahingolle, mikä ei ole erikseen jonkin tietyn tyyppistä. Aseeton taistelu ja aseet tekevät lähtökohtaisesti iskuvahinkoa. Jos jollakulla on sietokyky, immuniteetti tai kesto iskuvahinkoon, se koskee vain iskuvahinkoa. Jos jollakulla on heikkous iskuvahinkoon, se koskee automaattisesti viilto-, pisto- ja murskausvahinkoakin. Jos jollakulla on sietokyky, immuniteetti tai kesto viilto-, pisto- tai murskausvahinkoon, hänellä on sama ominaisuus myös iskuvahingolle. Jos jollakulla on heikkous viilto-, pisto-, tai murskausvahinkoon, tämä ei tarkoita, että hänellä on heikkous iskuvahingolle.

Noppaketju

Noppaketju järjestyksessä: 1n3, 1n4, 1n6, 1n8, 1n10, 1n12

Aseiden piirteet

Evenkodossa aseilla voi olla piirteitä. Tässä piirteet, jotka vaikuttavat tähän peliteistiin.

Raskas: Vahinkonoppa on kahta suurempi noppaketjulla (esim. 1n6 → 1n10). Vaatii kaksi kättä. Murskaavan kanssa vahinkonoppa vain yhtä suurempi. Ei voi yhdistää Kevyt- tai Monikäyttöinen-piirteen kanssa. Ei voi heittää. Vain sota-aseet. +150% pohjahintaan.

Kevyt: Vahinkonoppa on yhtä pienempi noppaketjulla (esim. 1n6 → 1n4). Mahdollistaa aseiden käyttämisen toisena aseena. Aseiden heittokantama on 10/30. Ei voi yhdistää Raskas- tai Monikäyttöinen-piirteen kanssa. Lopullinen hinta 50%.

Kömpelö: Vahinkonoppa on yhtä suurempi noppaketjulla (esim. 1n6 → 1n8). Heitöt aloitteen 1n12 -nopalla. Aseiden esiinottaminen tai poislaittaminen (muuten kuin pudottamalla) vie toiminnon. Vaatii kaksi kättä. Ei voi heittää. Kantama-aseiden kantama on puolitettu. Vain improvisoidut ja yksinkertaiset aseet. Lopullinen hinta 75%.

Kesto

Kesto vähentää vahinkoa tietyn vahinkotyyppin vahingosta määrällään. Kesto ei voi vähentää vahinkoa 0:aan. Sietokyky lasketaan vasta keston jälkeen. Iskuvahinkoon pätee suurin hahmolla oleva mihinkään vahinkotyyppiin. Kesto iskuvahinkoon ei puolestaan vaikuta minkään muun vahinkotyyppin keston.

Eetteriluomot

Eetteriluomot ovat maailmalle uusi ja ainutlaatuinen ilmiö – eetterikoneita, joiden eetterisielu on kehittänyt tietoisuuden itsestään ja saavuttanut kyvyn aidosti kokea maailmaa. Eetterikoneiden tavoin eetteriluomojen runko on rakennettu jostakin työtehtävään soveltuvasta materiaalista, kuten puusta, pronssista tai kivistä. Nivelissä näitä osia liikuttaa arkaainen eetterienergia.

Muodoltaan eetteriluomot ovat lähes poikkeuksetta humanoidin kaltaisia: niillä on siis tyypillisesti kaksi kättä ja kaksi jalkaa. Akateemikot ovat esittäneet teorian, jonka mukaan tietoisuuden syntyminen edellyttää jonkinlaisen toisen tiedostavan olennon muodon matkimista. Tämä teoria selittäisi eetteriluomojen “luonnolliselta” tuntuvaan ulkomuodon.

Tietoisuuden herättyä eetteriluomukselle kehittyä tunteissa tai päivissä terävän ihmisen tai aikuisen peikon tasoinen ymmärrys maailmasta. Vaikuttaa siltä, kuin eetterisielu olisi elänyt maailmassa jo aiemmin ja omaisi synnynnäisen ymmärryksen sen perussäännöistä ja salaisuuksista.

Eetteriluomukset pyrkivät päättäväisesti ymmärtämään ympäristöönsä ja elämää syvällisemmin. Tämä jatkuva tiedon omaksuminen tekee niistä herkkiä ympäristön ärsykeille. Ne saattavatkin reagoida voimakkaasti yllättäviin tai ylivoimaisiin aistikokemuksiin.

Piirteet

Lajityypilliset ominaisuudet: Voimakkuus, ketteryys, älykkyys

Ikä: Yksikään eetteriluomo ei ole tietoisuudeltaan vanhempi kuin 7 vuotta, eikä moni yleensä rungoltakaan vanhempi kuin 15. Ei ole vielä minkäänlaista tietoa kuinka pitkään eetteriluomot voivat elää, tai mikä ikääntymisen vaikutus on heihin.

Koko: Eetteriluomoja on kaikenkokoisia: Pieniä, keskikokoisia ja suuria. Paino eetteriluomoilla on mitä tahansa 30 - 350 kg välillä rakennusmateriaalista ja -tavasta riippuen ja pituus vaihtelee tyypillisesti välillä 120 - 300 cm.

Nopeus: Nopeutesi on kävellen 12 metriä.

Rakennelma: Eetteriluomot ovat olentotyyppiltään rakennelmia, sillä poikkeuksella, että sinuun kohdistetut parantavat loitsut toimivat normaalisti, vaikka loitsu muuten ei toimisi rakennelmiin. Eetteriluomon rakennettu luonto tekee sinusta kestäväen monille biologisille olennoille vaarallisille asioille. Olet immuuni *myrkytetyksi* tulemiselle ja myrkkävahingolle. Et voi koskaan sairastua eikä sinun tarvitse syödä tai juoda.

Uudelleenkäynnistys: Tarvitset 4 tuntia lepoa yössä, jolloin lataat eetterisielusi energioita. Saat neljän tunnin latauksen jälkeen täyden hyödyn pitkistä levosta, mutta jos jokin herättää sinut lepotilastasi ennen aikojaan, on sinun tehtävä VA 15 sitkeyspeleto. Jos epäonnistut, saat haitan kaikkiin taito- ja hyökkäysheittoihisi 10 minuutin ajan runkosi käynnistäessänsä itseään hitaasti.

Eetteripurkaus: Voit käyttää toiminnon päästääksesi sinua liikuttavien energioiden voiman valloilleen. Jokaisen vaikutuksen vaikutusalueella olevan täytyy tehdä pelastusheitto. Pelastusheiton VA on 8 + karismamuuttujasi + pätevyysbonuksesi. Epäonnistunut pelastusheitto tarkoittaa, että kohde kärsii 2n6 vahinkoa. Onnistuminen heitossa puolittaa vahingon. Vahinko on kuudennelta tasolta eteenpäin 3n6, yhdenneltätoista 4n6 ja kuudenneltätoista 5n6. Käytettyäsi elementaalipurkauksen et voi käyttää sitä uudelleen ennen kuin olet levännyt joko lyhyen tai pitkän levon. Valitse vahinkotyyppi, vaikutusalue ja pelastusheiton tyyppi hahmoa luodessa alla olevista listoista:

- Tuli, salama, kylmä, ukkos, hohka
- 4 metrin etäisyydellä, 6 metrin päähän ulottuva kartio
- Ketteryyspelastusheitto, Sitkeyspelastusheitto

Erikoistunut luonto: Valitse yksi taito. Saat siihen pätevyyden ja *asiantuntemuksen*. Jos sinulla oli jo pätevyys tähän taitoon, valitse toinen taito, johon saat pätevyyden.

Haltiat

Kauan sitten maailma oli kuolematon, ja Keijusalon maailmantaso oli yhtä Maallisen kanssa. Jokin karmaiseva, maailmaa järjestyttännyt kataklysmi repi maailmat erilleen toisistaan. Keijut katosivat Keijusalon mukana Maallisesta lukuun ottamatta olentoja, jotka nykyään tunnetaan haltioina.

Haltiat on kirottu elämään ikuisesti kuolemattomina kuolevaisten keskuudessa, mutta he eivät kykene muistamaan omaa ikuista elämäänsä silmänräpäystä pidempään. Käytännössä haltia unohtaa tärkeimmätkin yksityiskohdat elämästään muutamassa kymmenessä vuodessa, vaikka niitä jatkuvasti verestäisikin, ja vähäpätöisemmät asiat katoavat muistista hämärään muutamassa vuodessa tai nopeammin.

Haltiat ovat ajattomia ja ikuisesti nuorekkaan näköisiä olentoja, jotka huokuvat lumoavaa keijumaisuutta. Haltian iho taittaa vitivalkoiseen ja on epäluonnollisen sileä, silmät ovat suuret ja värikkäät, ja sivuille kurottuvat, suipot korvat ovat ilmeikkäät. Haltioilla ei ole varsinaista karvoitusta lukuun ottamatta silkinkaltaista, ohuista hiuksista koostuvaa tuuhea tukkaa.

Haltioiden suhtautuminen elämään vaihtelee suuresti, mutta kuolemattomuus – joka liukuu jatkuvasti käsistä kuin hiekka – synnyttää usein voimakkaita tunteita ja tarpeen ilmaista itseään luovasti.

Piirteet

Lajityypilliset ominaisuudet: Ketteryys, älykkyys, karisma

Ikä: Kaikki haltiat ovat iättömiä, mutta heillä on muistoja korkeintaan 57 vuoden taakse omasta elämästään. Vähäpätöisemmät muistot katoavat nopeammin, mutta tärkeinkin muisto on mennyttä tuon rajan jälkeen.

Koko: Haltiat ovat kaikki 200-210 cm pitkiä ja painavat n. 75 kiloa.

Nopeus: Nopeutesi on kävellen 12 metriä.

Holistinen ymmärrys: Saat pätevyyden historiaan ja uskontoon.

Luontaisesti maaginen: Saat yhden taikakonstin velhon loitsulistalta. Loitsimisominaisuutesi on älykkyys tätä loitsua varten.

Keijujen perintö: Olentotyyppisi ei ole humanoidi vaan keiju. Olet immuuni uneen vaivutukselle ja *lumotuksi* tulemiselle.

Lihasmuisti: Kerran pitkien lepojen välillä saat yhden heiton ajaksi pätevyyden työkaluun tai taitoon, johon sinulla ei sitä ole.

Heränneet

Haltioiden määrä maailmassa pysyy jatkuvasti vakiona. Heitä ei varsinaisesti synny lisää, mutta toisinaan haltian ruumis kuolee. Tällöin toisaalla maailmassa johonkin haltiaperheeseen ilmaantuu uusi täysi-ikäinen jäsen, joka on kaikkien perheenjäsenten muistojen mukaan ollut aina osa perhettä. Nämä "heränneet" haltiat kokevat ensimmäisten vuosiensa aikana jatkuvia takaumia edellisestä elämästään. He joutuvat tasapainottelemaan sen kanssa, mikä on todellista, ja mikä Keijusalon luomaa harhaa heidän elämässään. Muutamassa kymmenessä vuodessa tilanne tasoittuu.

Herännyt haltia ei saa **luontaisesti maaginen** -piirrettä. Sen sijaan hän on **keijusalon muovaama**.

Keijusalon muovaama: Saat yhden taikakonstin druidin loitsulistalta. Loitsimisominaisuutesi on älykkyys tätä loitsua varten.

Ihmiset

Ihmiset ovat nuori ja lyhytikäinen laji, joka on kaikesta huolimatta levinnyt laajalle ja menestynyt. Tarujen mukaan Firshk, järjestyksen jumala, loi ihmiset alkujaan vitsaukseksi peikkojen levittäytyttyä liian vapaasti Erentarin mantereella. Ainakin Erentarin mantereella tämä vitsaus on saanut lujan jalansijan, eikä hellitä otettaan, vaikka Eevenkodon kaupungissa ihmiset jäävätkin lukumäärällisesti vielä jälkeen peikoista.

Ihmisen elämä on lyhyt mutta intensiivinen. Ihmiset eivät saa suurta määrää jälkeläisiä elämänsä aikana. Suuri osa ihmisen elämän alkupuolesta kuluu oman identiteetin muokkaamiseen ja lajin asettamien fyysisten rajoitteiden kanssa kamppailuun. Elämän ehtopuolella ihmistä puolestaan koettelee ruumiin ja mielen jatkuva heikkeneminen. Onneksi ihmiset ovat monia muita lajeja kestävämpiä vakavillekin vammoille. Eetterikoneiden myötä vahingoittuneiden raajojen tai elimien korvaaminen eetteriteknologialla on pidentänyt ihmisen elinikää.

Järjestyksen luomuksina ihmisten fyysiset ominaisuudet periytyvät vahvasti näiden vanhemmilta, ja silmien, karvoituksen ja ihon väriyty pohjautuu edellisen sukupolven piirteisiin. Sisarukset muistuttavat toisiaan ja vanhempiaan hyvinkin selvästi, ja jotkin piirteet, kuten erikoiset hiusvärit, periytyvät sukulinjoittain sukupolvelta toiselle. Ihmisten iho on tyypillisesti vaaleanpunertava tai kupariin taittava ja sen tummuus vaihtelee sukulinjan mukaan merkittävästi. Heidän karvoituksen on lämpimissä, maanläheisissä väreissä – joitakin harvinaisempia sukulinjoja lukuun ottamatta. Iän myötä ihmisten karvoitus harvenee ja harmaantuu.

Ihmiset suhtautuvat kuolevaisuuteensa monin eri tavoin. Toiset keskittyvät hetkeen, kun taas toiset kokevat tarpeen rakentaa jonkinlainen perintö jälkipolville.

Piirteet

Lajityypilliset ominaisuudet: Sitkeys, älykkyys, viisaus

Ikä: Ihmiset ovat aikuisia n. 18 ikävuoden kohdalla ja elävät 50-60 -vuotiaiksi. Nykylääketieteen ja eetteriteknologian avulla vielä pidempään.

Koko: Tyypillisesti 160-170 cm pitkiä, mutta sukupuusta riippuen jotain 140-210 cm välillä. Medakit tuppaaavat olemaan pienempiä, Grudurkrankalaiset isompia. Paino vaihtelee. Ihmiset ovat joko pieniä tai keskisuuria.

Nopeus: Nopeutesi on kävellen 12 metriä.

Ihmisen sitkeys: Voit kerran pitkien lepojen välillä heittää uudelleen epäonnistuneen pelastusheiton.

Pysäyttämätön: Sinulla on *etu* ensimmäiseen pelastusheittoosi kuolemaa vastaan pitkien lepojen välillä.

Väsytysmetsästäjä: Sinulla on ylimääräinen taso *uupumus*-olotilaa: *uupumus 0*. Saat tämän kun saat ensimmäisen kerran *uupumusta*, eikä siitä ole sinulle mitään pelimekaanista haittaa. Kun saat *uupumuksen* ollessasi tasolla *uupumus 0*, *uupumuksesi* kasvaa tasolle *uupumus 1*, kuten normaalisti.

Luontainen taitavuus: Valitse kaksi taitoa, saat niihin pätevyyden.

Kissalaiset

Kissalaiset ovat yksi maailman vanhimmista lajeista, mutta he eivät ole koskaan olleet erityisen monilukuisia, saati hallinneet valtioita voimakkeinoin. Silti heitä on aina ollut kaikkialla, missä muitakin lajeja, ja heitä pidetään perinteisesti hyvän onnen tuojina. Jokin heidän olemuksessaan saa useimmat heitä kohtaavat älylliset olennot tulemaan toimeen heidän kanssaan – tämä pätee myös Eevenkodossa.

Pienikokoiset kissalaiset ovat korkeintaan hieman yli metrin mittaisia ja painavat vain 20–30 kiloa. Pientä kokoa kompensoi usein varsin komea ja voimakas häntä, joka saattaa olla jopa omistajaansa pidempi. Kissalaisten turkin väriyty vaihtelee laajasti riippuen alueesta, jossa kissalainen on syntynyt. Musta, kerma ja tumma violetti ovat tyypillisimpiä pohjavärejä Eevenkodon alueella, ja näiden päälle rakentuu yleensä erilaisia raidallisia tai laikukkaita kuvioita. Kssšalaisten silmät ovat tavallisesti siniset, keltaiset tai jotakin näiden väliltä.

Kissalaiset elävät jopa ihmistä lyhyemmän elämän, ja he saavat ihmisten tavoin elämänsä aikana vain vähän jälkikasvua. Heidän ainutlaatuinen etunsa on kuitenkin se, että kissalaiset elävät useita elämiä – kuolema on heille aluksi vain väliaikainen hidaste. Kissalaiset palaavat tuonpuoleisesta ongelmitta useitakin kertoja, mutta usein he tuntuvat jättävän kuolemaansa liittyvät kaunat taakseen ja aloittavan uuden elämänsä täynnä elämäniloa, vailla naarmuakaan menneestä.

Piirteet

Lajityypilliset ominaisuudet: Ketteryys, viisaus, karisma

Ikä: Kissalaiset elävät yhden elämän aikana vain korkeintaan n. 40 vuotta ja saavuttavat täysikäisyyden 25 ensimmäisen ikävuotensa tienoolla. Jos kissalainen kuolee ja uudelleensyntyä, hän nuorenee fyysisesti vastaamaan n. 25-vuotiasta itseään. Tätä nuorempana kuollut kissalainen uudelleensyntyä omanikäisenään.

Koko: Kissalaiset ovat pieniä. 90-120 cm ja painavat jotain 25 ja 40 kilon väliltä.

Nopeus: Nopeutesi on kävellen 12 metriä.

9 henkeä: Jos kuolet, voit seuraavan auringonnousun aikaan heittää 1n8. Jos tulos on suurempi tai yhtä suuri kuin kerrat, joita olet kuollut ja palannut henkiin (millä keinolla hyvänsä), palaat henkiin nuorena ja täysissä voimissa, turvassa vaaralta. Kun sinut on palautettu henkiin 9 kertaa millä keinoin hyvänsä, sinua ei voi herättää kuolleista millään vähäisemmällä tavalla kuin *toivomus* -loitsulla.

Sulaudu ympäristöön: Voit yrittää piiloutua vaikka sinulla ei olisi suoraa suojaa jonka taakse piiloutua, jos näkyvyys sinuun on heikentynyt.

Pimeänäkö: Sinulla on pimeänäkö 30 metrin etäisyydelle.

Kissan vaistot: Saat pätevyden joko tutkimiseen tai esiintymiseen.

Vaaraton: Saat *edun* karismaheittoihisi (huijaaminen), kun pyrkimyksesi on purkaa jännittynyt tilanne.

Laskeutuu jaloilleen: Kun otat vahinkoa putoamisesta korkealta, heitetään putoamisvahinko sinulle n4-nopilla, ei n6-nopilla.

Sfinksit

Eteläisellä Medakkun mantereella syntyneet kissalaiset tunnetaan sfinkseinä. Heidät tunnistaa siitä, että he ovat karvattomia tai lähes karvattomia, mikä korostaa heidän jo ennestään suuria silmiään ja korviaan. Sfinksien iho on yleensä vaaleanpunainen tai harmaalaikkuinen. Sfinksit elävät, toisin kuin muut kissalaiset, vain kahdesti, mutta heillä on luontainen yhteys epäkuolleisiin.

Sfinkseillä ei ole piirrettä **9 henkeä**, vaan sen sijaan piirteet **kahdesti elävä ja toinen jalka haudassa**.

Kahdesti elävä: Jos kuolet, palaat henkiin nuorena ja täysissä voimissa, turvassa vaaralta. Tämän piirteen voi käyttää vain kerran.

Toinen jalka haudassa: Sinulla on jatkuvasti voimassa **näkymättömän näkemistä** vastaava vaikutus, joka koskee vain epäkuolleita olentoja.

Metsäkissat

Pohjoisella Makhazanin mantereella syntyneitä kissalaisia kutsutaan metsäkissoiksi. He ovat muita kissalaisia huomattavasti suurempia ja pitkäkarvaisempia. Metsäkissojen turkki on useammin valkoista tai oranssia ja raidat tai täplät ovat tyypillisempiä kuvioita kuin eteläisempien sukulaistensa.

Toisin kuin tavallisilla kissalaisilla, metsäkissojen **lajityypilliset ominaisuudet** ovat: Voimakkuus, ketteryys, viisaus.

Koko: Metsäkissat ovat tyypillisesti 190-210 cm pitkiä, ja painavat 100-130 kiloa. Olet keskikokoinen.

Metsäkissoilla ei ole kissalaisten **vaaraton**, tai **laskeutuu jaloilleen** -piirrettä, mutta saavat sen sijaan **terävät kynnet ja hampaat** -piirteen.

Terävät kynnet ja hampaat: Kätesi lasketaan kevyiksi sota-aseiksi, eli tekevät 1n4 pistettä iskuvahinkoa ja jos et pidä käsissäsi mitään, sinulla katsotaan olevan kaksi asetta, joita voit käyttää. Jos osut molemmilla käsilläsi, saat osana hyökkäystä, jolla osuit toisen kerran hyökätä ylimääräisen kerran hampaillasi. Hampaat ovat myös kevyt sota-ase.

Kääpiöt

Kääpiöt ovat, tarujen mukaan, alkujaan kiviä, joille jumalat yhteistuumin antoivat sisäisen palon toteuttaa heidän tahtoaan. Jumalat eivät kuitenkaan antaneet kiville suuntaa tai ohjeita siitä, mitä tämä tahto tarkoitti. Kivet omaksuivat karkeasti jumalten muodon ja alkoivat kehittää tapoja luoda kivistä ja metallista uutta – aivan kuten jumalat olivat luoneet heidät. Tämän prosessin myötä kivet muuttuivat eläviksi. Olipa tämä kääpiöiden alkuperä tosi tai ei, nämä lyhytkasvuiset ja tanakat olennot ovat tekemisen ja tuotteliaisuuden ilmentymiä.

Kääpiöitä on lukumääräisesti eniten vuoristoalueilla kaikilla kolmella mantereella, mutta heitä on levinnyt kaikkialle, missä on joko muita kansoja tai raaka-aineita työstettäväksi. Kääpiöiden luontainen ymmärrys teknologiasta saa heidät toimimaan usein symbioosissa muiden lajien kanssa muodostaen molempia osapuolia hyödyttäviä liittoja.

Kääpiöiden piirteissä on havaittavissa selvää kulmikkuutta, ja näiden ihon väritys taittaa saven sävyihin, ollen joko harmahtava tai punertava. Karvoitus on paksua ja tuuhea, ja se kasvaa nopeasti. Erityisesti kääpiöiden parta on usein komea ja saattaa peittää koko heidän yläruumiinsa. Karvoituksen väri vaihtelee tulen eri sävyissä – pääasiassa punaisissa ja oransseissa, mutta myös kirkkaan valkoisissa tai syvänsinisissä sävyissä. Kääpiöiden silmät ovat pikimustat ja sijaitsevat syvällä kulmikkaan nenän vieressä. Kääpiöt ovat kaksineuvoisia.

Kääpiöiden elämänrytmiä määrittää heidän *vitansa*, mystinen elämänpalo. Kääpiöt käyvät läpi elämänsä aikana korkean ja matalan *vitan* kausia. Korkean *vitan* aikana kääpiöllä on pakottava tarve luoda ja kokeilla uusia asioita. Matalan *vitan* kausi puolestaan tuo esiin rauhallisen, laskelmoivan ja energiaa säästävän puolen kääpiön psyykkeestä.

Piirteet

Lajityypilliset ominaisuudet: Voimakkuus, sitkeys, viisaus

Ikä: Kääpiöt varttuvat hitaasti ja kääpiön lapsuus kestää helposti 20-30 vuotta, jonka jälkeen hän alkaa kasvamaan nopeammin ja saavuttaa aikuisuuden n. 50-vuotiaana. Kääpiöt elävät 300-400 -vuotiaiksi.

Koko: Olet pieni tai keskikokoinen.

Hidas: Lyhyistä raajoistasi johtuen liikenopeutesi on 10 m. Haarniskoista koitua liikehaitta vaikuttaa sinuun 2 m vähemmän kuin muihin.

Erinomainen kuulo: Sinulla on etu viisausheittoihisi (tarkkaavaisuus) kun ne perustuvat vain kuuloaistiin.

Työkalupätevyys: Sinulla on pätevyys kaikkiin työkaluihin.

Kivenveisto: Voit aina päätellä kivityön alkuperän onnistuneella älykkyyshetimitillä (historia)

Maanalainen näkö: Ollessasi pimeässä sinulla on *sokeanäkö* 4 metrin etäisyydelle.

Pintatason *vita*-varaus: Valitse, onko pintapuolinen *vita*-varauksesi *vita*-positiivinen vai *vita*-negatiivinen. Ollessasi *vita*-positiivinen saat sietokyvyn hohkavahinkoon, +2 m nopeutesi. Ollessasi *vita*-negatiivinen saat sietokyvyn kuolonvahinkoon ja 1 keston kaikkea vahinkoa kohtaan. Jos heität ominaisuusheitossa tai hyökkäysheitossa luonnollisen 1:n, *vita*-varauksesi vaihtuu vastakkaiseksi.

Alkukääpiöt

Jotkin kääpiöt syntyvät tavallista voimakkaammin sidoksissa kiveen, josta heidän sanotaan saaneen alkunsa. Vaikka nämä kääpiöt ovat ulkoisesti lajitovereidensa kaltaisia, heidän suonissaan virtaava, roihuava *vita* on huomattavasti konkreettisempi voima kuin muilla kääpiöillä.

Alkukääpiö ei saa piirrettä **pintatason *vita*-varaus**, vaan piirteen ***vitan roihu***.

Vitan roihu: Olet olentotyyppiltäsi elementaali (tuli). Sinulla on sietokyky tulivahinkoon. Jos sinuun osutaan lähitaistelussa kriittisellä osumalla, hyökkääjän on onnistuttava VA (8 + pätevyysbonukseksi) ketteryyspelastusheitossa tai tämä kärsii 1n4 pistettä tulivahinkoa.

Peikot

Peikot ovat yksi Erentarin ja Makhazanin mantereiden lukuisimmista ja pitkäikäisimmistä lajeista. Niiden vaikutus näkyy ja tuntuu kaikkialla Eevenkodossa – lähes koko kaupungin arkkitehtuuri on suunniteltu luola- ja vuorenpeikkojen massiivista olemusta silmällä pitäen. Vaikka ihmiset ovat monin paikoin nykyään lukumääräisesti suurempi ryhmä, peikot nähdään ja koetaan "normina" silloin, kun puhutaan jostakin henkilöstä.

Peikkojen elämää määrittävä piirre on muodonmuutos. Peikkojen elämä etenee pääasiassa kolmentoista vuoden sykleissä, mutta suuret muutokset tai intensiivinen harjoittelu kohti jotakin tiettyä päämäärää saattavat katkaista syklin kesken. Syklin loppuvaiheessa peikko keskittyy joko tietoisesti tai tiedostamattaan siihen, mikä hänen suuntansa on seuraavat 13 vuotta. Syklin viimeisenä päivänä peikko luo nahkansa. Vanhan nahan alta kuoriutuu esiin peikon uusi muoto, joka voi olla fyysisesti hyvinkin erilainen kuin edeltäjänsä, mutta joka on selvästi sama yksilö.

Peikkojen ulkonäkö riippuu paljon heidän senhetkisen elämäntilanteensa sanelemasta muodosta, mutta jotkin peruspiirteet pysyvät aina samoina: ilmeikkäät ja värikkäät silmät, pitkänomainen nenä, kulmikkaat korvat ja karkea, lyhyt, kiiltävä, ihonmyötäinen turkki. Luonteeltaan peikot ovat ulkoisista muodonmuutoksistaan huolimatta varsin vakautta arvostavia, ja he kokevat asioiden jatkuvuuden tärkeäksi.

Uusi muoto määräytyy peikon tarpeiden mukaan ja parantaa kehossa sillä hetkellä olevat vammat, mukaan lukien puuttuvat raajat. Peikkojen silmien ja turkin väri saattaa muuttua, samoin kuin sellaiset fysiologiset piirteet, joista peikko ei ole pitänyt edellisessä muodossaan. Peikkoja, jotka lakkaavat nahanluonnin yhteydessä muuttamasta muotoaan ja pysyvät samanlaisina muutoksesta toiseen, pidetään peikkoyhteisöissä viisaina. Heidän sanotaan löytäneen oman itsensä.

Piirteet

Ominaisuuksien kirjo: Poikkeuksena muihin lajeihin, peikot eivät saa lajityyppillisyyteen pohjaavaa ominaisuuskorotusvalintaa. Tämän sijaan he saavat aina tietyn ominaisuuskorotuksen, joka riippuu heidän nykyisestä muodostaan (alla). Tämä bonus vaihtuu heidän muuttaessaan muotoaan. He joutuvat lisäksi valitsemaan kolmesta muusta lähteestä jokaisesta eri ominaisuuskorotuksen (eli heillä on kolme +1:n korotusta eri ominaisuuksissa, ja lisäksi peikosta tuleva vaihtuva ominaisuuskorotus)

Ikä: Peikot elävät noin 150-180-vuotiaiksi ja saavuttavat täysi-ikäisyyden 26 vuoden iässä, muuttaessaan muotoaan toisen kerran (elävä muoto, alla)

Nopeus: Nopeutesi on kävellen 12 metriä.

Uhkaava: Sinulla on pätevyys uhkailuun.

Periksiantamaton: Kun osumapisteesi laskevat nollaan, etkä kuole suorilta käsin, voit päättää että osumapisteet laskevat nollan sijaan yhteen. Vain kerran pitkien lepojen välillä.

Epäluonnollisen havaitseminen: Voit kerran päivässä bonustoimintona loitsia *hyvän tai pahan löytämisen*. Et tarvitse elettä tai loitsusanoja loitsimiseen.

Elävä muoto: Muotosi vaihtuu tarpeen mukaan ikääntyessäsi. Valitse hahmonluonnin yhteydessä yksi peikkojen muodoista (Peikkolainen, väkipeikko, valtapeikko, vuorenpeikko, luolapeikko). Saat sen kaikki sen piireet. Aina kun saat kokemustason tai elettyäsi 13 vuotta, voit luoda nahkasi ja valita toisen muodon listalta. Menetät aiemman muotosi piirteet ja saat uuden muotosi piirteet.

Muodot

Peikkolaiset

Peikkolaiset ovat peikoista pienimpiä, jopa kissalaista pikkuruisempia. Kun peikon on tarve pärjätä vähällä tai olosuhteissa, jotka vaativat jatkuvaa liikettä ja varovaisuutta, peikko luo nahkansa peikkolaiseksi. Peikkolaisten pää ja raajat ovat suuret suhteessa ruumiiseen ja peikkolaiset liikkuvat hyvin ketterästi niin nelinkontin kuin kahdella jalalla.

Ominaisuudet: Niin pitkään kun olet peikkolainen, sinulla on +1 ominaisuuslisäys ketteryyteesi.

Koko: Peikkolaiset ovat pieniä. Olet n. 80-110 cm pitkä ja painat 25-50 kiloa.

Nopea pako (muotopiirre): Voit tehdä *irtautumisen* tai *piiloutumisen* bonustoimintona.

Väkipeikot

Väkipeikon muoto on sitä varten kun peikkojen on tärkeintä toimia koordinoitusti yhteistyössä jonkin päämäärän saavuttamiseksi. Väkipeikko on peikon sotamuoto, ja se on monille peikoilla Jumalten sodan jäljiltä edellinen muoto, tai se, minkä he ovat juuri jättämässä taakseen. Väkipeikot ovat tyypillisesti 170-190 cm pitkiä ja vantteria, ja jos heillä ei olisi karvoitusta, heidät olisi helppo sekoittaa isonenäisiin ja ilmeikkäisiin ihmisiin.

Ominaisuudet: Niin pitkään kun olet väkipeikko, sinulla on +1 ominaisuuslisäys älykkyyteesi.

Koko: Väkipeikot ovat keskikokoisia.

Yhteishenki (muotopiirre): +1 osumiseen tai taitoheittoon per liittolainen, joka näkee mitä on tekemässä, max +5, käytettävissä pätevyysbonuksen verran pitkien lepojen välillä.

Valtapeikot

Kun peikon elämässä tulee aika, että hänen on otettava vastuu itsestään ja ympärillään olevista, valtapeikko on muoto, joka kuoriutuu nahanvaihdoksessa esiin. Valtapeikot ovat pitkiä ja laihoja, kuroen liki 2.5 metrin mittaiseksi. Valtapeikkojen kulma- tai torahampaat korostuvat, ja koko olemus on vakuuttavampi kuin muilla peikon muodoilla.

Ominaisuudet: Niin pitkään kun olet valtapeikko, sinulla on +1 ominaisuuslisäys karismaasi.

Koko: Valtapeikot ovat keskikokoisia

Komentava olemus (muotopiirre): Voit käyttää omia uudelleenheittojasi liittolaistesi hyväksi. Käyttämällä reaktion ja yhden uudelleenheittosi, liittolainen, joka näkee ja kuulee sinut voi heittää yhden n20-noppansa uudelleen.

Vuorenpeikot

Vuorenpeikot ovat suuria ja kestäviä. Peikko luo nahkansa vuorenpeikoksi tietäessään edessä olevan aika täynnä kärsimystä ja vaikeissa oloissa selviytymistä. Vuorenpeikot ovat kaikkiin muihin peikkoihin nähden merkittävästi pidempiä, 3 - 3.5 m pitkiä, mutta jänteviä. Vaikka vuorenpeikko paranee epäluonnollisen nopeasti kärsimistään vammoista, sen turkki paikkaa itseään muita peikkoja verkkaisemmin, paljastaen peikon vihertävän nahan laikkujen alta. Vuorenpeikkojen sekä tora-, että kulmahampaat ovat vahvan korostuneita ja teräviä ja silmät ovat syvemmillä kallossa kuin muilla sukulaisilla.

Ominaisuudet: Niin pitkään kun olet vuorenpeikko, sinulla on +1 ominaisuuslisäys sitkeyteesi.

Koko: Vuorenpeikot ovat suuria.

Paraneminen (muotopiirre): Voit käyttää bonustoiminnon kuluttaaksesi osumanopan parantuaksesi samaan tapaan kuin ottaessasi lyhyen levon. Et voi käyttää tätä piirrettä, jos olet kärsinyt tuli- tai happovahinkoa edellisen vuorosi jälkeen.

Luolapeikot

Jos peikon on oltava raakalaismainen tai tuhoisa, se muuntautuu luolapeikoksi nahanluonnin yhteydessä. Vaikka luolapeikon pituus jää vuorenpeikkoa lyhyemmäksi, 280-320 cm, niiden paino on lihasmassan ja tukevan rasvakerroksen takia merkittävästi suurempi, n. 200-300 kiloa. Luolapeikot ovat eläimellisen näköisiä suurine hampaineen ja nenän muodostaessa kuonomaisuutta mutta muutos ei tee heistä millään tapaa vähempiälyisiä tai raaempia, mikä tulee yllätyksenä monille ensikertaa luolapeikon tavatessa.

Ominaisuudet: Niin pitkään kun olet luolapeikko, sinulla on +1 ominaisuuslisäys voimakkuuteesi.

Koko: Luolapeikot ovat suuria.

Pimeänäkö (muotopiirre): Sinulla on pimeänäkö 30 metrin etäisyydelle.

Iso: Et voi käyttää asetta, jolla on **kevyt**-lisäpiirre. Heität aloitteesi **kömpelöillä** aseilla normaalisti n20 -noppaa käyttäen, ja niiden esiinottaminen tai poislaittaminen toimii kuin muiden aseiden kanssa. Voit heittää **raskaita** ja **kömpelöitä** aseita.

Legendoja & Lohikäärmeitä SRD

Tämä työ sisältää materiaalia, joka on otettu Legendoja & Lohikäärmeitä SRD:stä ja on saatavilla osoitteessa <https://github.com/Myrrys/LnL-SRD>. Legendoja & Lohikäärmeitä SRD on lisensoitu Creative Commons BY 4.0 -lisenssin mukaisesti, joka on saatavilla osoitteessa <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

System Reference Document 5.1

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.