

Tervetuloa pelinjohtajaksi!

Tämä dokumentti on ennakkopaketti Legendoja & lohikäärmeitä -roolipelin toisesta kirjasta. Se antaa sinulle välttämättömän ohjeistuksen siitä, mitä pelinjohtajan tarvitsee tietää. Näiden perusohjeiden ja sääntöjen myötä voit istua itsevarmana pelinjohtajan paikalle pöydässä tietäen, että olet valmistautunut siihen mitä tuleman pitää.

Tässä materiaalipaketissa ei ole kaikkea mitä Kirja II tulee sisältämään, mutta sen ohjeilla ja sisällöllä omat seikkailut matalilla tasoilla (1–4) onnistuvat paremmin kuin hyvin. Pelinjohtajan kirja tulee merkittävästi laajentamaan tässä paketissa käsiteltyjä aiheita ja antamaan sisältöä tasoille 1–20.

Parhain terveisin L&L-tekijätiimi,

Miska Fredman, Vehka Kurjenmiekka, Petri Leinonen, Jonas Mustonen, Jari Paananen, Christopher Stratton Smith, Jukka Sorsa, Ville Takanen, Juno Viinikka ja Hans Zenjuga

Pelinjohtaminen

Mitä pelinjohtaminen on?

Legendoja & lohikäärmeitä -roolipelissä yksi pelin osallistujista ottaa vastuullisen roolin pelinjohtajana ja loput pelaajista ottavat kukin oman yksittäisen roolinsa fantasiaseikkailun sankareina. Pelin edetessä pelinjohtaja kuvailee ja kertoo pelaajille maailmasta ja kehystää heille sanoillaan jännittäviä seikkailuja, joihin pelaajat omilla valinnoillaan vaikuttavat.

Pelinjohtajan rooli tosin on siitä erikoinen, että se ei ole verrattavissa käsikirjoittajaan, elokuvaohjaajaan tai kirjailijaan, joka sanelee miten asioiden tulee tarinassa mennä – vaikka pelinjohtajan luomasta seikkailusta tarina syntyykin.

Pelaajat ja pelinjohtaja eivät myöskään pelaa toisiaan vastaan, eikä peliä voiteta tai hävitä. Pelin sääntöjen avulla ratkaistaan mitä erilaisissa haastavissa tilanteissa tapahtuu. Pelissä ei ole valmista käsikirjoitusta, joka kertoo onnistuuko hahmo hiiviskelemään vartijoiden ohi tai voittaako hän miekkaan tarttuesaan vastustajat.

Tästä pelaajien, pelinjohtajan ja sääntöjen jännittävästä vuorovaikutuksesta syntyy pelin sisältö. Tarina syntyy vasta pelin aikana sen mukaan, millaisia päätöksiä siinä tehdään ja käykö nopanheitoissa onni vai mutkistaako keho tuuri sankareiden matkaa.

Pelinjohtaminen on monien mielestä roolipelaamisessa kaikkein palkitsevinta, mutta se voi olla myös hyvin työlästä. Siksi hyvä ohjeistus on ensiarvoisen tärkeää. Hyvin varautunut pelinjohtaja keventää etukäteen tekemällään työllä itse pelistä syntyvää taakkaa. Kaikkeen ei toki voi varautua ja joskus yllättävät tilanteet pelissä voivat jättää kokeneemmankin pelinjohtajan raapimaan päätään. Nämä ohjeet ovat aloittelevalle pelinjohtajalle, mutta toivon mukaan niistä on hyötyä myös kokeneemmalle.

Odotuksista

Aloittelevana pelinjohtajana sinun ei pidä odottaa itseltäsi mahdottomia. Olet vasta aloittanut, joten virheitä ei tarvitse pelätä. Kokonaisuuden hallinta on yksi taito, joka sinulle tulee pelinjohtamisen myötä kehittymään. Pienet virheet eivät haittaa, ja isommatkin virheet kannattaa ottaa oppimiskokemuksena.

Unohdat aivan varmasti joitain bonuksia jostain heitoista tai jonkun tietyn säännön pelin aikana. Älä murehdi, useimmat pelaajat eivät välitä tai huomaa. Pelinjohtamisen opetteluun täytyy suhtautua hyvässä hengessä, ja sinun täytyy olla myös anteeksiantavainen itsellesi.

Hyväksy se, että kaikki ei mene aina ihan niin kuin olet oletanut sen menevän.

Ennen peliä

Hyvin valmisteltu on puoliksi tehty, ja onkin hyvä tuntee joitakin sellaisia valmisteluja joilla voit helpottaa pelinjohtamista.

Sääntöjen hallinta

Sinun tulee osata pelin säännöt kohtuullisen hyvin, koska pelaajat tukeutuvat sinuun pelinjohtajana niiden tulkinnessa. Pelinjohtajana on syytä tuntee etenkin hahmonluonti hyvin, jotta voit neuvoa uusia pelaajia sen kanssa.

Sinun tulee kyetä neuvomaan pelaajia sääntöjä koskeissa asioissa, mutta sinun ei kuitenkaan tarvitse osata sääntöjä kannesta kanteen ulkoa. Opit säännöt vähitellen pelaamalla yhä paremmin. Jos et muista jotakin sääntöä eikä se ole helposti ja nopeasti käsillä, voit pelinjohtajana päättää miten ratkaista asia siinä tilanteessa, jolloin sinun sääntötulkintaasi käytetään virallisen säännön sijaan sillä kertaa. Voit tarkistaa säännön pelikerran jälkeen tai silloin kun se ei katkaise peliä kesken kaiken, esimerkiksi tauon aikana.

Pelitila

Varatkaa peliporukallenne hyvä pelitila. Peliä varten kannattaa valita tila, jossa saa olla rauhassa häiriöiltä. Sopikaa etukäteen miten tauot, syöminen ja juominen hoidetaan pelin aikana. Kannattaa myös sopia voiko puhelimia selailta tai pitää esillä pelin aikana. Peliporukoiden mieltymyksissä on eroja, eikä ole yhtä yleispätevää ohjetta, joka pätsisi kaikkiin peliporukoihin.

Muistiinpanot ja näkösuoja

Sinulla tulisi olla pöydässä muistiinpanoja varten kynä ja paperia, muistikirja, tabletti, tietokone tai jokin muu apuväline. Pidä sääntökirja ja tärkeät paperit käsillä. Voit ottaa kopioita taulukoista ja osioista sen mukaan miten katsot tarpeelliseksi. Voit merkitä sääntökirjan osioita esimerkiksi post-it-lapuilla.

Omat muistiinpanot voit peittää näkymästä pelaajille näkösuojalla. Näkösuoja voi esimerkiksi olla kaupasta ostettu pahvinen näkösuoja tai muutama kirja, jotka tuet pystyyn eteesi. Näkösuojan käyttö ei ole merkki luottamuspulasta, vaan sen tarkoituksena on säilyttää yllätykset yllätyksinä ja pitää huolta siitä, ettei kukaan vahingossa vilkaise muistiinpanojasi. Suojan takana kannattaa pitää lappu, jossa on muun muassa jokaisen hahmon hiipiminen ja vakiotarkkaavaisuus. Näkösuojia voi itse viritellä laittamalla niiden taakse kiinni papereita paperiliittimellä.

Rekvisiitta, miniatyyrit ja pelimerkit

Pelin helpottamiseen tai lisämausteena voi käyttää monenlaista rekvisiittaa, erilaisia pelimerkkejä ja miniatyyrejä tai figureja. Rekvisiitan käyttö elävöittää peliä monella tapaa, mutta se myös auttaa muistamaan tärkeät johtolangat ja henkilöt tai pitämään kirjaa hahmon voimavaroista, kuten sankaripisteistä. On monenlaisia tapoja helpottaa peliä esineillä. Tässä muutama esimerkki:

- ◆ Sankarit löytävät vanhan aarrekartan. Voit ojentaa pelaajille etukäteen valmistellun kartanpalan, joka esittää kartan tiedot sellaisena kuin pelaajien hahmot näkisivät ne, ja jota pelaajat voivat yhdessä tutkia etsien siitä johtolankoja.
- ◆ Yksi hahmoista saa mukaansa arvokkaan esineen, jota vastustajat tavoittelevat. Anna tämän hahmon pelaajalle esine, joka kuvaa taikaesineitä. Tämä voi olla vaikkapa koru joka esittää taikaesineitä.
- ◆ Voit käyttää miniatyyrejä tai leluja kuvaamaan sankareita tai olentoja pelipöydällä. Rakennuspalikat ovat käteviä ympäristöjen rakentamiseen nopeasti. Rakennuspalikkasarjoissa voi olla myös omia miniatyyrejäan jotka käyvät myös hahmojen kuvaamiseen.

- ♦ Lainaa lautapeleistä nappuloita tai osia. Voit käyttää sankaripisteinä vaikkapa pokerimerkkejä.

Nollapelikerta

Ennen ensimmäistä varsinaista peliä on syytä kokoontua pelaamaan niin kutsuttu nollapelikerta. Silloin pelaajat luovat hahmonsa yhdessä pelinjohtajan kanssa ja keskustelevat siitä, mistä hahmot tuntevat toisensa. Pelinjohtaja voi kysellä pelaajien toiveita seikkailujen suhteen ja katsoa millaisia hahmoja pelaajat ovat tekemässä ja antaa omia suosituksiaan. Pelinjohtajan ei tarvitse – eikä usein kannatakaan – tehdä juonipaljastuksia, mutta hän voi kertoa esimerkiksi, että tapahtumat ovat juonittelua kaupungissa, tai että hän on suunnitellut luolien tutkimukseen liittyvää seikkailujen sarjaa. Keskustelkaa myös siitä, onko sellaisia aiheita, joita pelaajat halusivat pelissä välttää tai jotain, mitä pelinjohtaja toivoisi pelaajien välttävän omassa toiminnassaan ja kuvailuissaan.

Ole reilu ja ota erilaiset pelitavat huomioon

Pelinjohtajan tulee olla tasapuolinen, välttää suostumista ja muistaa, että kaikki pelaavat peliä pitääkseen hauskaa. Suunnittele seikkailujen haasteet niin, että kaikilla hahmoilla ja sen myötä myös pelaajilla on tilaisuus osallistua. Taistelija ja barbaari voivat tarvita nujakoita ja varas ansoja, lukittuja ovia tai mahdollisuuksia hiiviskelyyn. Vaikka aarteet voi heittää suoraan taulukoista, niin kannattaa nekin suunnitella siten, että ajan kanssa kaikki hahmot saavat käyttökelpoisia aarteita, ettei vaikka käy niin, että aarteista löytyy vain velhoa hyödyttäviä taikaesineitä.

Muista, että saman pöydän äärellä voi istua monenlaisia pelaajia. He pelaavat samaa peliä, mutta saavat siitä irti peli-iloa aivan erilaisilla tavoilla. Kärjistettynä kannattaa varautua siihen, että pelaajissa on ainakin seuraavia kolmea tyyppiä, joista kaikille on tilaa pelipöydässä:

- ♦ Pelaajat haluavat ratkoa ongelmia ja heillä on tavoitteita, kuten päästä seikkailu läpi, kehittää hahmoaan, suunnitella hahmonsa elämää tai vaikka sisustaa tämän kotikartanoa kuin nukkekotia.

- ♦ Yleisöpelaaja on mukana pelaamassa ja osallistumassa mutta eivät varsinaisesti aja samalla peliä ja tapahtumia eteenpäin kuin pelaajat. Älä yritä väkisin aktivoida pelaajaa jolla on ihan kivaa olla osana porukkaa ikään kuin seurataksien tapahtumia ja osallistuakseen vain silloin kun täytyy.
- ♦ Voimapelurit ovat pelissä päihittääkseen haasteita ja tehdäkseen hahmostaan mahdollisimman mahtavia sääntöjen puitteissa. Heitä ei pitäisi yrittää rangaista tästä kiinnostuksesta pelin mekaniikkaan, anna heidänkin loistaa ja olla hyviä siinä mihin ryhtyvät.

Pelin aikana

Hyvin valmisteltu on puoliksi tehty, mutta se toinen puoli on pelinjohtajan toimintaa pelin aikana. Hyväksi pelinjohtajaksi oppii johtamalla pelejä, mutta seuraavat ohjeet lukemalla pääset hyvään alkuun ennen ensimmäistä varsinaista peliä.

Pelikerran alussa

Kesken pelin tapahtuva muista asioista juttelu voi häiritä peliä. Siksi on hyvä antaa pelaajille mahdollisuus keskustella muista asioista ennen peliä. Koska roolipelit ovat sosiaalisia kokoontumisia, voi osallistujilla olla tarve vaihtaa kuulumisia tai keskustella muistakin asioista samalla kun nähdään. Nämä keskustelut on hyvä hoitaa hyvien tapojen mukaisesti pois alta ennen peliä, jos se on suinkin mahdollista.

Aloittakaa peli, kun kaikki tuntuvat olevan siihen valmiita. Pelinjohtajana kannattaa aloittaa peli sovitulla alkufraasilla, josta pelaajat tietävät, että nyt aletaan keskittymään peliin. Tällainen voisi olla vaikkapa ”Viime kerralla kun sankarimme...” tai kysymykseen puettu ”Mihin sankarimme jäivätään viime kerralla?”.

Pelikerran alussa pelinjohtaja ei itse kerro mitä viime pelikerralla tapahtui vaan antaa pelaajien kertoa. Saat pelinjohtajana samalla palautetta siitä, miten pelaajat näkivät edeltävän kerran tapahtumat. Tämä kertoo myös siitä, mitä pelaajat pitivät tärkeänä. Jos jokin on ristiriidassa omien muistikuvien kanssa, tai jopa muistiinpanojen, voit ohjailta pelaajia

kysymällä “Menikö se noin vai muistaako Hrothgar sen vain noin?” tai tarvittaessa muuttaa tai joustaa, jos pelaajien versio tapahtuneesta miellyttää sinua enemmän. Ei pidä takertua yksityiskohtiin.

Kuvailu

Pelinjohtajana kuvaillet hahmojen aistihavainnot pelaajille. Kerrot heille mitä heidän hahmonsansa näkevät, kuulevat, haistavat tai muuten havainnoivat. Älä kuitenkaan tunge pelaajien päätäntävällän puolelle kertomalla mitä hahmot tuntevat. Hahmojen tunteiden suhteen voit pelinjohtajana kysyä pelaajilta mitä heidän hahmonsansa on mieltä jostain asiasta tai mitä tunteita se heidän hahmossaan herättää.

Kuvaillessa on mahdotonta antaa kaikkia yksityiskohtia, tarjoa niitä pelaajien kiinnostuksen mukaan lisää.

Sinun ei pidä kuvailla pelitekniisiä asioita pelaajille, kuten vaikka sitä että kuinka monta osumapistettä vastustajalla on. Älä myöskään mainitse vaikkapa piilotetusta ansasta huoneessa ennen kuin pelaajat ovat etsineet ja löytäneet tai laukaisseet sen.

Havainnollistavat piirroksat ja kartat

Aina pelkkä kuvailu ei riitä ja joudut piirtämään paperille karttoja ja luonnoksia tilanteesta. Esimerkiksi taistelussa voit joutua hahmottelemaan, missä vastustajat ovat ja millainen ympäristö on. Yleensä pikainen luonnos auttaa selvittämään tilanteen.

Uarmista vielä kerran

Joskus pelatessa käy että pelaajilta vaikuttaa jäävän toimintansa perusteella jokin olennainen asia huomioimatta. Voi olla että pelaaja sanoo hahmonsansa tutkivan pimeää huonetta sokkona käsillään kopeoiden, vaikka juuri kuvailit kuinka sen periltä kuuluu kummallista murinaa. Tällaisessa tapauksessa on parempi toistaa kuvaus pelaajalle kuin antaa hahmon kompuroida sokkona vaaroihin. Ehkä on myös syytä esittää vielä kysymys siitä, onko hän aivan varma, että haluaa ilman soihtua tai lyhtyä harhailla huoneeseen, jossa pimeydessä on selvästi jotain vihaista?

Pelaajat voivat myös pelikertojen välillä tai jopa niiden aikana unohtaa yksityiskohtia. He ovat aiemmin löytäneet koristeellisen punaiseksi maalatun avaimen ja törmäävät myöhemmin lukittuun oveen jonka lukko on koristeellinen ja maalattu kauniin punaisella maalilla. Olet tarkoittanut värin vihjeeksi, mutta he viettävät epäonnistuen pitkän tovin tiirikoiden lukkoa. Voi olla paikallaan muistuttaa pelaajia avaimesta jonka he löysivät aiemmin.

Pelaajien kysymyksistä

Pelaajien uteliaisuus kannattaa palkita. Älä ikinä vastaa “En tiedä. Mitä väliä sillä on?” (Esimerkiksi kysymykseen siitä, mikä on vaikka jonkun torilla päivystävän vartijan nimi). Tällainen vastaus kertoo siitä ettei tiedä, ja toisaalta viestii pelaajille, että turha heidän on edes kysellä. Välinpitämättömyys pelaajien uteliaisuuteen kostautuu, sillä että se haittaa eläytymistä ja peliin uppoutumista. Kuvailun suhteen pelaajien lisäkysymykset ovat useimmiten suorastaan toivottavia.

Kerro ja kuvaille pelaajille asioita, jotka vähentävät hämmennystä. Voit antaa vaikka kuvaillessa valtavaa vuorenalasta salia sanoa että se on kymmenen metriä korkea, tai kertoa, että se on niin korkea, että sinne mahtuisi helposti kolmikerroksinen talo. Samassa tilassa lattian poikki kulkevasta halkeamasta kannattaa antaa mitat siitä, kuinka leveä se on, sillä jos joku pelaaja pitää sitä valtavana railona, toinen voi puolestaan ajatella sitä vain halkeamana lattiasa, jonka yli hänen hahmonsansa astuu kevyesti.

Kuuntele ja keskustele

Pelinjohtajan tehtävä ei ole olla vain itse jatkuvasti äänessä. Pelaajien kuunteleminen on äärimmäisen tärkeää. Kun olet kuvaillut uuden sijainnin tai henkilön, jonka hahmot ovat kohdanneet, kysy pelaajilta mitä heidän hahmonsansa haluavat tehdä?

Silloin kun vaikuttaa siltä, että pelaajilla on jonkinlainen suunnitelma, mutta et saa siitä oikein selvää, kysy ihan rohkeasti mihin he toiminnallaan pyrkivät.

Anna pelaajille tilaa osallistua

Aivan yleisellä tasolla kannattaa välttää turhan pitkiä kohtauksia tai puheenvuoroja silloin kun kaikki pelaajat eivät ole tilanteessa mukana tai voi osallistua niihin. Kohtauksista tai hahmoista voi kertoa muutaman pääkohdan ja antaa vuoron pelaajille mahdollisimman nopeasti. Yksityiskohtiin voi mennä myöhemmin tarvittaessa.

Anna kaikille tilaisuus puhua

Jotkut innostuvat pelatessaan niin paljon, että unohtavat antaa muillekin paikkansa parrasvaloissa. Oman vuoron ulkopuolella muiden päälle puhuminen ei välttämättä sekään ole tahallaan huonoa käytöstä, pelin tilanne ja jännitys vain ajavat joskus pelaajia tähän.

Pelinohtajana voit auttaa tilannetta siten, että jaat jokaiselle pelaajalle oman puheenvuoron. Voit myös käyttää asiaa selventämään jotain esinettä, jota pelaaja jolla on puheenvuoro pitää käsissään. Tällainen voi olla esimerkiksi pallo, mikrofoni jota ei ole kytketty mihinkään tai jopa pahvilappu jossa lukee "puheenvuoro".

Yli-innokkaan pelaajan puheen soljuna voi myös suitsia hankkimalla tiimalasin, joka kipataan aina jokaisen pelaajan uuden puheenvuoron alussa, shakkikellolla tai käyttämällä matkapuhelimen ajastinta.

Tarinankerronta

Kuten on jo kerrottu, pelinohtaja kuvailee ja on vuorovaikutuksessa pelaajien kanssa. Tällöin pelaaminen muuttuu yhteiseksi tarinankerronnaksi ja roolipelaamiseksi. Joskus pelaajilta tosin loppuvat ideat ja he ovat ikään kuin "tyhjäkäynnillä", eivätkä osaa ajaa tilannetta eteenpäin. Silloin on sinun työsi pelinohtajana ohjata heitä edistämään tarinaa. Voit antaa hienovaraisia vinkkejä tai keksiä jonkin kohtauksen tai tilanteen, joka voisi auttaa heitä pääsemään eteenpäin. Joskus on hyvä pelin pysähtyessä ihan vain kerrata mitä kaikki hahmot olivat tekevässä, niin pelaajien hahmot kuin sivuhahmotkin.

Kohtauksesta toiseen

Kun pelaajat ovat ratkaisseet kuvailemasi tilanteen ja se on ohi, pelinohtajan harkintaa tai sääntöjä käyttäen voidaan siirtyä seuraavaan.

Mitä suunnittelemiisi kohtauksiin tulee, anna pelaajien improvisoida itse miten he lähestyvät niitä. Vaikka olisit suunnitellut hiipimiskohtauksen vastustajan linnaan ja miettinyt kokonaisen illan vartijoiden reittejä, vartiovuoroja ja sitä, mistä näkee minnekin pohjapiirustuksen kanssa, pelaajat saattavat päättää, että he yrittävät soluttautua linnaan valeasujen turvin, uudeksi keittiöhenkilöstöksi naamioituneena. Tällaisessa tapauksessa kannattaa antaa pelaajien yrittää eikä latistaa heitä. Pelaajia kannattaa palkita omista ideoista.

Kohtauksesta toiseen siirtymisen tulee olla luontevan oloista. Luolastoseikkailussa on helppo edetä, koska pelaajien hahmot kulkevat käytäviä pitkin huoneesta toiseen ja valitsevat reittinsä seikkailun läpi konkreettisesti sillä menevätkö risteyksessä vasemmalle vai oikealle.

Luolaston ulkopuolella siirtymävaiheet voi kuvailla tai ikään kuin pikakelata ohi. Hahmojen matkatessa toiseen kaupunkiin päivämatkan päässä voit aloittaa kohtauksen vaikka siitä kun he saapuvat iltahämärässä kaupungin muureille.

Kohtauksesta pois leikkaaminen tai lopettaminen pelinohtajan päätöksellä vaatii hieman taitoa, mutta joskus tilanne vaatii sitä. Tunnelman latistuessa tai laskiessa, mutta pelaajien yhä pyöreissä samassa kohtauksen jälkipyykissä pelinohtaja voi sanoa "No niin, siirrytäänpä eteenpäin", ja aloittaa uuden kohtauksen.

Aika ajoin tosin tekee hyvää vain pysähtyä nauttimaan pelin tilanteista vaikka ne eivät veisi mitään eteenpäin, kun pelaajat vaikkapa innostuvat ja roolipelaavat heidän hahmojensa kierrellessä kaupungin torilla markkinoiden tarjonnasta nauttimassa ja tuhlatessa rahojaan arpajaisissa ja peleissä, juttelevat sivuhahmojesi kanssa ja lyövät vetoa seurueen barbaarin tuloksesta kädenvääntösisässa

Älä pakota, vaan tarjoa vaihtoehtoja

Ei ole pidemmällä tähtäimellä rakentavaa ohjata pelaajia tiettyihin valintoihin tai tekoihin. Pelin tilanteet voivat kyllä joskus jättää vaihtoehdot vähiin. Pelaajille oma toimijuus, valinnanvapaus ja kyky päättää siitä, minkä he katsovat parhaaksi tavaksi toimia, on kaikki kaikessa. Puutu pelaajien valinnanvapauteen mahdollisimman vähän tai vältä puuttumista kokonaan, jos vain mahdollista

Valinnanvapaus ei tarkoita sitä, että pelaajat menevät aina päinvastaiseen suuntaan kuin minne olet valmistellut sisältöä tai tarjotessasi täkyjä seikkailuun he hylkäävät ne kaikki.

Pelaajien valinnanvapaus ja vaihtoehdot tarkoittavat sitä, että et lyö lukkoon vain tiettyä tapaa ratkoa ongelmia, tilanteita tai seikkailujen haasteita. Jos pelaajat keksivät jonkin ratkaisun täysin niin sanotusti laatikon ulkopuolelta, se ei tarkoita että olisit epäonnistunut pelinjohtajana koska et osannut varautua siihen, vaan että pelaajasi onnistuivat. Epäonnistut ennemminkin silloin, jos tällaisessa tilanteessa tyrmäät pelaajien ratkaisun suoraan, miettimättä edes voisiko se toimia tai mitä se vaatisi toimiakseen.

Pelinjohtajana voit muistuttaa pelaajia vaihtoehtoista, mutta älä sanele heille niitä ainoina mahdollisuuksina.

- ♦ Älä koskaan vie toimijuutta pois pelaajilta.
- ♦ Puhu pelaajien kanssa niin että heille on selvää mitä sinä pelinjohtajana ajat takaa.

Epäonnistu eteenpäin

Epäonnistuminen ei aina tarkoita että kaikki on hukassa ja peli jyrskähtää pysyvästi paikoilleen. Sen sijaan se kannattaa nähdä tilaisuutena uusiin mutkiin matkassa tai mahdollisuutena vaihtoehtoiseen lähestymiseen.

Pelin pysähtyminen voi jopa saada maailman vaikuttamaan eläväisemmältä. Hahmot ovat soluttamassa linnaan valeasuissa, mutta portin luukun takana oleva örkkipalkkasoturi tivaa heiltä tunnussanaa. Pelaajat voivat joutua tosissaan miettimään keskenään miten he selviävät tilanteesta.

Haastavat tilanteet pelipöydässä

Pelinjohtajana toimimiseen kuuluu myös huolehtia siitä, että pelipöytä on kaikille turvallinen. Koska roolipelaaminen on ihmisten välistä toimintaa, syntyy siinä todennäköisesti jossain vaiheessa myös ihmisten välisiä ongelmia. Peliporukan ongelmat on syytä ratkoa yhdessä ennen kuin ne kehittyvät liian pitkälle. Hyvänä periaatteena voidaan pitää sitä, että pelissä tapahtuvat asiat jäävät peliin, eikä niiden pitä antaa vuotaa oikeaan maailmaan.

Hahmoilla saa olla riitoja, mutta pelaajien ei pitä alkaa riitelemään niiden takia. Kaikilla pitää olla pelatessa mukavaa ja turvallista. Muista myös, että pelin ulkopuolisia ongelmia ei pitä tuoda peliin ja alkaa ”ratkomaan” niitä pelissä. Älä esimerkiksi tapa kaverin hahmoa siksi, että olet kaverille vihainen.

On tietynlaista häiriökäyttäytymistä, johon täytyy puuttua pelinjohtajan ominaisuudessa heti. Esimerkiksi ensimmäisen tason hahmot päättävät hyökätä kuninkaan linnaan tai sytyttää hovin vuoksi kaupungin rakennuksia tuleen vartioston katsellessa vieressä tjms. Pelaajan tai pelaajien tehdessä jotain typerää aivan tahallaan tai koetellakseen rajoja, kannattaa silti pelata varman päälle ja varmistaa asia ja tarkentaa mitä teosta seuraa. Silloin pelaajat itse tietävät ottavansa riskin.

Pelin ilmapiirin tulisi olla sellainen, ettei kannusta häiriökäyttäytymiseen tai typeryyksiin. Pelinjohtajana voit näyttää pelaajille esimerkkiä panostamalla peliin vakavissaan. Tämä ei sulje pois myöskään pelaajien vitsailua tai jopa pelin sisäistä huumoria, on aivan peliporukan mieltymyksistä kyse kuinka paljon tällaista he katsovat sopivaksi.

Kaikenlaisten shokeeraavien asioiden suhteen kannattaa pitää huolta että ne sopivat kaikille peliporukassa. Nollapelikerralla on hyvä keskustella aihepiiristä, jota pelaajat tai pelinjohtaja haluavat välttää.

Kannattaa aina pysähtyä miettimään raakuuksien ja ahdistavien tilanteiden ynnä muiden sellaisten kohdalla hyötyykö peli kokemuksena niistä mitään. Kannattaa myös muistaa, että vaikka joku ei olisi

erikseen tajunnut nollapelikerralla mainita, että kokee jonkin asian epämiellyttäväksi, ei peli ole mikään taiteellinen visio, jonka vuoksi kannattaa uhrata kanssaihminen henkinen hyvinvointi.

Ahdistaviin tai vaikeisiin pelitilanteisiin voidaan varautua etukäteen niin sanotuilla X-korteilla. Jokainen pelaaja saa kortin tai paperilapun johon on merkitty "X". Kun pelissä tulee liian ahdistava tai pelottava tilanne vastaan, näyttää kyseinen pelaaja X-korttia. Se on merkki pelinjohtajalle ja muille pelaajille että pelin tapahtumia täytyy muuttaa. Esimerkiksi jos pelaaja käyttää araknofobiansa vuoksi X-korttia, pelinjohtaja voi muuttaa kohdatut jättihämähäkit vaikkapa saman haasteen harpyijoiksi, tai kohtausta voidaan jopa ohittaa kokonaan.

Ratakiskottaminen

Ratakiskottaminen tai kiskottaminen on sitä, että suunnittelet tai johdat seikkailut niin, että pelaajilla ei ole muita mahdollisuuksia kuin kulkea halumaasi suuntaan tai käyttää vain niitä ratkaisuja mitä olet suunnitellut etukäteen. Ongelma kiskotuksessa on se, ettet tarjoa pelaajille mahdollisuuksia omien aivojen ja luovuuden käyttöön. On kiskotusta sanoa suoraan "ei", jos pelaajilla eri suunnitelma tai ratkaisu kuin mitä olit ajatellut etukäteen.

Huomiointi

Legendoja & lohikäärmeitä on tarkoitettu kaikille pelaajille, jotka pystyvät osallistumaan peliin.

Olemme kuitenkin kaikki ihmisinä erilaisia, meillä kaikilla on vahvuuksia mutta myös eroja, jotka saattavat vaikeuttaa tiettyjä osa-alueita. Joillakin voi olla eroja siinä, miten sujuvasti laskeminen tai lukeminen käy. Joillekin tarkkaavaisuus ja keskittyminen vaativat hieman kamppailua. Monesta ujommasta äänessä oleminen ei tunnu luontevalta, toiset eivät innostuessaan oikein aina ymmärrä antaa tilaa muillekin olla äänessä. Mikään näistä ei ole este pelaamiselle, ne kannattaa ottaa huomioon paremman pelikokemuksen vuoksi.

Pelin tapahtumia ja maailmaakin on syytä miettiä ihan sen mukaan, että se olisi mahdollisimman monelle helposti lähestyttävä. Vaikkapa tummaihoisen hahmon tai naisseikkailijoiden ei tarvitse olla mitään poikkeuksia, vaan ihan arkinen osa pelin maailmaa.

Seikkailun suunnittelu

Ennen kuin voitte aloittaa roolipelaamisen, tulee sinulla olla valmisteltuna seikkailu pelaajahahmojen osalta. Yhtä pelaamisen kokonaista jaksoa kutsutaan seikkailuksi, vaikka pelaaminen voi olla muutaakin kuin seikkailemista, jopa vaikka henkilöiden välistä draamaa. Seikkailua voisi verrata TV-sarjan yksittäiseen jaksoon, jolla on suhteellisen selkeä alku tai loppu. Yksi seikkailu voi kestää yhden tai useamman pelikerran. Ennen jokaista pelikertaa on syytä kerrata mitä edellisellä pelikerralla tai muutamalla edellisellä pelikerralla tapahtui. Jos kyseessä on seikkailun ensimmäinen pelikerta, voit kertoa hieman taustatarinaa siitä, mitä on tapahtunut ennen seikkailua ja miksi hahmot ovat päätyneet yhteen.

Yksittäisen seikkailun voi jakaa karkeasti neljään vaiheeseen. Se alkaa lähtötilanteesta, jota seuraa jännitteen voimistuminen, joka päättyy huippukohtaan, jonka jälkeen seuraa jäähdyttelyvaihe.

Lähtötilanne

Jos kirjoittaisit tarinaa, pitäisi sinun miettiä valmiiksi tarinan juoni ennen kirjoittamista. Roolipeliseikkailua varten ei pidä kuitenkaan valmistella juonta vaan lähtötilanne. Juoni on valmiiksi suunniteltujen peräkkäisten kohtausten sarja: ensin tapahtuu kohtausta A, sitten B, sitten C... Juoni saattaa myös haaroittua jossain kohtaa vaihtoehtoihin kohtauksiin, mutta silti se on vain valmiiksi suunniteltujen peräkkäisten kohtausten sarja. Tiukkaan suunniteltu juoni ei kestä pelaajien hahmojen toimia, sillä he tekevät aina jotain odottamatonta.

Lähtötilanne puolestaan on vain lähtökohta pelille. Se kertoo mitä on tapahtunut ennen seikkailua ja mitä tapahtuu, jos hahmot eivät puutu asioiden kulkuun. Älä siis suunnittele kohtauksia tai seikkailuja, joiden on pakko toteutua, vaan lähtökohtia, joilla on seurauksia, jos hahmot eivät puutu niihin. Älä myöskään suunnittele mitään liian tarkkaan, koska asiat eivät mene koskaan odotetusti. Luo lähtötilanne, joka on jollain tavalla epävakaa, esimerkiksi sotaherran rajamaille ilmestyvä valloitusjoukko. Joukkion voi antaa vallata maat, heitä vastaan voi nostattaa kansanrintaman, heihin voi liittyä tai mitä vain. Tuo siihen lähtötilanteeseen hahmot mukaan

ja anna heidän hoitaa tilanne heidän parhaaksi katsomallaan tavalla. Lähtötilanne koukuttaa, jos se koskee hahmoja henkilökohtaisesti ja/tai siinä on olemassa joku uhka.

Kliseinen aloitus fantasiaseikkailussa on tilanne, jossa tuntematon tyyppi tulee antamaan hahmoille tehtävän ja lupaa palkkioksi aarteita. Tällainen voisi olla vaikka tilanne, jossa kääpiökuninkaan jälkeläinen palkkaa hahmot surmaamaan hänen syntymäkotinsa vallanneen lohikäärmeen ja lupaa heille palkkioksi osan lohikäärmeen aarteesta. Tämä klisee on toimiva, koska siinä on lupaus vaarasta (uhka) ja mahdollisuus saada palkkio.

Asetelmasta syntyvän lähtötilanteen lisäksi seikkailussa voi olla vastustaja, jolla on tavoitteita. Onko vastustajalla joku lista asioista, jotka hän haluaa saavuttaa, kuten saada jotkut alueet haltuunsa? Vai pitääkö hänen saavuttaa päämääränsä jossakin ajassa, kuten vaikkapa ennen kuin jokin laki astuu voimaan? Vai onko vastustajan tavoite vain jatkaa asioita entiseen tapaan, kuten esimerkiksi jatkaa vangin vartioimista? Mieti millä keinoin vastustaja pyrkii pääsemään tavoitteisiin (apurit, tieto, joku paikka, joku esine). Nämä keinot luovat sisältöä seikkailun jännitteen voimistumisvaiheeseen ja huippukohtaan.

Mieti mistä hahmot saavat tietää lähtötilanteesta. Kuulevatko he jonkun heitä kiinnostavan huhun, kertooko joku hahmojen tuttu heille aiheesta vai onko lähtötilanne yleisesti tiedossa? Kannattaa olla mieluummin liian avoin kuin liian salamyhkäinen hahmoille esitettyjen asioiden kanssa, eikä luottaa siihen, että pelaajat nappaavat kovin hienovaraisesti täkyihin kiinni. Ei ole väärin sanoa suoraan, että "Tämä tyyppi haluaa teidän tekevän näin".

Tiedon lisäksi seikkailussa pitää olla joku koukku, joka ajaa hahmot lähtemään mukaan. Koukku on joku hahmoja kiinnostava juttu seikkailussa, jonka tulee kiinnostaa myös pelaajia. Katso mikä kiinnostaa hahmoja, tutki hahmolomakkeita (ystävät, viholliset, luotetut), mieti sivuhahmoja jotka ovat tavanneet aikaisemmin (voisiko heitä käyttää uudelleen). Mieti onko seikkailun lopputulos sellainen, että se muuttaa maailmaa hahmoille edullisempaan suuntaan, tai onko seikkailussa panoksena joku esine, joka kiinnostaa hahmoja.

Jos hahmot eivät tartu koukkuun, sinulla tulisi olla muutama varalle. Vaikka olisit kirjoittanut omasta mielestäsi erinomaisen koukun, älä suutu tai ainakaan missään tapauksessa rankaise hahmoja, jos he eivät tartu siihen. Helppo tapa olla turhautumatta siihen, että jo valmisteltua tavaraa ei tule käytettyä, kun pelaajat menevätkin ihan eri suuntaan, on tehdä tiukasti rajatun tilanteen mukaan helposti sekoiteltavia ja uudelleenmuokattavia elementtejä. Vähän niin kuin lista valmiista nimistä, joista sitten valita ja tiputella tarpeen mukaan, mutta tätä voi soveltaa myös kokonaisuun hahmoihin tai tilanteisiin. Ja tosiaan: niitä on hyvin helppoa kierrättää seuraavaan kampanjaan.

Yksi vaihtoehtoinen lähtötilanne seikkailulle on niin kutsuttu "In medias res" eli aloittaminen keskeltä tarinaa, yleensä suoraan toiminnasta. Tästä aloituksesta on hyötyä siinä, että se antaa pelaajille suoraan jotain tekemistä ja aloitteellisuuden sijaan he voivat reagoida tilanteeseen. Yksi esimerkki in medias res -aloituksesta on tilanne, jossa hahmot ovat varkaita ja peli alkaa tilanteesta, jossa aatelistartanon kalleudet ovat juuri heidän käsissään ja vartijat saapuvat paikalle kovaa möykkää pitäen ja oven auki potkaisten.

- ◆ Seikkailujen lähtötilanneideoita:
- ◆ pakkoavioliiton estäminen
- ◆ jonkun vapauttaminen vankilasta
- ◆ vankilapako
- ◆ jotain henkilöä epäillä rikoksesta väärin perustein
- ◆ selvitä vakoojan/salamurhaajan/peiturin henkilöllisyys
- ◆ vakoile vihollista
- ◆ saata tärkeä henkilö johonkin paikkaan
- ◆ selvitä rikos
- ◆ sabotoi vihollisen suunnitelmat
- ◆ värvää uusi liittolainen
- ◆ kaappaa vihollisen päällikkö
- ◆ tunkeudu vihollisen tukikohtaan
- ◆ löydä kadonnut henkilö
- ◆ varasta jokin esine
- ◆ aarrejahti
- ◆ jotain hahmojen tuttua kiristetään
- ◆ pelottava hirviö riehuu alueella

Jännitteen voimistuminen

Seikkailun voi jakaa eri vaiheissa kohtauksiin, joissa on yhtenäinen teema. Kohtauksia ovat esimerkiksi taistelukohtaus, takaa-ajokohtaus, hiiviskelykohtaus ja kaupankäyntikohtaus. Osa kohtauksista on lähtöisin pelinjohtajalta, kuten esimerkiksi: “Menette tähän huoneeseen ja siellä on lohikäärme, joka ei ole vielä huomannut teitä.” Pelaajan toimista riippuen tuosta tilanteesta voi syntyä esimerkiksi hiiviskely-, taistelu-, pako- tai neuvottelukohtaus. Osa kohtauksista taas syntyy pelaajien toimesta. Jos pelaajat menevät kauppaan ostamaan hahmoille lisää varusteita, syntyy siitä kaupankäyntikohtaus.

Jännitteen voimistumisvaiheessa tulisi olla pelinjohtajan toimesta kohtauksia, jotka haastavat hahmoja, ja joista seuraa sekä onnistumisia että epäonnistumisia. Sinun ei tule kuitenkaan ennalta määritellä, että kohtauksessa A hahmot epäonnistuvat, kohtauksessa B onnistuvat ja niin edelleen. Sen sijaan kohtausten ratkaisujen tulisi olla ennaltamäärittelemättömiä, ja niiden tulisi vaatia hahmoilta vaihtelevia ratkaisuja ja kykyjä (sosiaalisia, toiminnallisia, ongelmanratkaisua vaativia...). Parhaimmillaan niiden ratkaisemista voi yrittää useammalta eri kantilta, vaikka osa niistä ei käytännössä toimitakaan. Esimerkiksi vihollisten kanssa pitäisi voida puhua, vaikka se ei ratkaisisikaan konfliktia. Haasteiden lopputulemana pitäisi tapahtua jotakin jollakin tavalla merkittävää riippuen siitä onnistuvatko hahmot vai epäonnistuvatko he. Kohtaukset ovat hyvin tasapainossa, jos hahmot yleensä onnistuvat, kun pelaajat ovat fiksuja, ja epäonnistuvat, kun pelaajat yrittävät ratkaista haasteet typerästi. Säädä haasteiden vaikeustasoa, jos pelaajat voittavat ne liian helposti tai jos he eivät millään onnistu ratkaisemaan haasteita.

Pelinjohtajan tehtävä on heittää kapuloita hahmojen rattaisiin, mutta ei pelata pelaajia vastaan, vaan tehdä pelistä kiinnostavampi. Haasteet voivat kummuta esimerkiksi ihmisten ristiriitaisista tavoitteista, luonnonvaaroista, toiminnan uhasta ja vaarallisista olosuhteista. Haasteiden vaikeustasoa kannattaa vaihdella. Joskus läpihuutohaasteet voivat olla hyviä, koska ne osoittavat kuinka päteviä hahmot ovat. Yleensä haasteiden kannattaa kuitenkin olla hahmoille oikeasti haastavia ja sellaisia, että niissä epäonnistumisesta seuraa mielenkiintoista sisältöä peliin.

Jännitteen voimistumisvaihetta voi pitkittää sattunaiskohtauksilla, jos tuntuu, että seikkailun huippukohta tulee liian pian, tai sitten nopeuttaa huippukohdan saapumista, jos pelaajat vaikuttavat tylsistyvän.

Seikkailun huippukohta

Koko seikkailu huipentuu huippukohtaan. Jos kaikki on mennyt hyvin, on jännite noussut tasaisesti, ja tässä vaiheessa se sitten saavuttaa huipunsa. Seikkailun huippukohdan tulisi olla seikkailun suurin haaste, joka testaa hahmoja eniten. Tässä kohtaa sinun ei tule säästellä, eli älä päästä hahmoja ja pelaajia helpolla. Haasteiden ei kuitenkaan tule olla mahdottomia. Tavoitteesi ei ole voittoa hahmoja, vaan antaa heille reilu haaste, johon kuuluu se mahdollisuus, että hahmot eivät onnistu. Jos hahmot häviävät, anna heidän hävitä. Älä päästä heitä pälkähästä tai älä ainakaan missään nimessä tuo paikalle jotain sivuhahmoa, joka pelastaa heidät. Sama toisinpäin: Jos hahmot voittavat, anna heidän oikeasti voittaa. Älä vie voittoa heiltä jollain juonenkäänteellä.

Kannattaa muistaa, että kaikkiin tarinoinhin päähenkilöiden epäonnistuminen ratkaisevalla hetkellä ei sovi. Jos seikkailu on koko ajan tähdännyt lohikäärmeen tappamiseen, koko joukon kuolema lohikäärmeen kynsissä ei todennäköisesti ole tyydyttävä huippukohta. Tällaisessa tarinassa suurimmat vaikeudet kannattaa sijoittaa juuri ennen sitä viimeistä dramaattista voittoa. Tällöin toiseksi viimeisen haasteen vaikeus ja mahdollinen epäonnistuminenkin vain lisää tunnetta siitä että viimeinen voitto, vaikka käytännössä helpompi, on silti ansaittu. Toisaalta jos hahmot lähtevät mukaan talonpoikaiskapinaan joka päättyy huonosti, tappio ratkaisevassa taistelussa on sille tarinalle aivan luonteva huippukohta.

Legendoja & lohikäärmeitä tyyllilaji on fantasia-seikkailu. Kannattaa poimia kyseiseen tyyllilajiin elokuvista ja kirjoista sopivia juttuja seikkailuihin. Alla on lueteltuna joitakin tyyllilajiin kuuluvia elementtejä:

Huikeat taistelut mielikuvituksellisissa

paikoissa

- ◆ mahdottoman korkeassa tornissa
- ◆ kapealla sillalla tai kielekkeellä
- ◆ katolla
- ◆ portaikossa
- ◆ temppelissä
- ◆ roikkuen köysien varassa
- ◆ valtaistuinsalissa juhlien aikaan
- ◆ vankkureissa
- ◆ hevosen selässä
- ◆ rannalla
- ◆ puutarhassa
- ◆ kellotornissa
- ◆ hautuumaalla
- ◆ jäätyneen järven pinnalla
- ◆ veneissä joen pinnalla
- ◆ vanhassa myllyssä
- ◆ myrskyisessä säässä
- ◆ lahossa rauniotalossa
- ◆ pesulassa
- ◆ majatalossa
- ◆ palavassa majatalossa
- ◆ kirjastossa
- ◆ lumimyrskyssä
- ◆ pimeässä
- ◆ sateessa
- ◆ hajoavassa portaikossa
- ◆ pellolla ennen elonkorjuuta
- ◆ linnan keittiössä

Taisteluihin sopivia piirteitä ja lisämausteita:

- ◆ nokkela sanailu ja heitot kuin toimintaelokuvissa
- ◆ henkeäsalpaavat pakomatkat
- ◆ vauhdikkaat takaa-ajot
- ◆ vankilapaot
- ◆ hahmot sekaantuvat isojen toimijoiden juoniin ja saavat selvää heidän salaisuuksista, valtataisteluista ja salaliitoista; he pelastavat aatelisia ja kuokkivat hienoissa juhlissa
- ◆ tapahtumapaikkoina toimivat hienot linnat, velhontornit, temppelit, kaupunkien kadut, syvät ikimetsät, vuoristot, luolat, pyramidin sokkelot, maanalaiset maailmat sienimetsi-

- neen ja muine kummallisuuksineen, hautaholvit, alkemistien laboratoriot, lentävät laivat, varkaiden killan linnoitetut kiltatalot, tuulten pieksemät jäätiköt, viidakot ja aavikot
- ◆ hahmot juhlivat voittojaan ja heillä voi olla suosikkimajatalo
- ◆ romanssi; rakastetut pulassa, pakkoavioliiton estäminen, kilpakosijat
- ◆ huumori
- ◆ valeasut
- ◆ temput ja huijaukset
- ◆ salaiset vangit, salaiset henkilöllisyydet
- ◆ aluetta vaivaa suurpeto
- ◆ ryöstelevät rosvojoukot
- ◆ lohikäärmehavainto
- ◆ suursota
- ◆ kauan kadotetun taikaesineen löytyminen

Jäähdyttely

Jännitteen lauettua on sopivaa pelata vielä jäähdyttelyvaihe, jossa kerrotaan mitä välittömiä jälkiseurauksia hahmojen onnistumisella ja epäonnistumisella on. Jäähdyttelyvaiheessa on hyvä hoitaa myös pelitekniset palkkiot (aarten jakaminen, hahmojen kasvava kokemus, hahmojen varusteiden päivitys, ihmissuhteisiin seuranneiden muutosten kirjaus ja muu sellainen, jos pelissä on sellaisia. Se on myös sopiva hetki antaa hahmoille aikaa reagoida kaikkeen tapahtuneeseen. Jäähdyttelyvaiheen lopussa voit tuoda peliin mukaan enteitä tulevien seikkailujen koukuista: merimies kertoo satamassa mustapurjeisesta laivasta, katusaarnaaja messuaa pudonneesta tähdestä hahmojen kotikaupungin lähelle... Seikkailun voi myös päättää cliffhangeriin, joka on kuin TV-sarjan jakson päättävä klassinen teksti, "jatkuu ensi jaksossa". Pelaajien pitää janota lisää. Lopun koukku jättää pelaajat jännitykseen ja odottamaan tulevaa.

Taustatyö ja valmistelut

Seikkailun tekeminen vaatii vähintään jonkin verran taustatöitä ja valmisteluja. Minimaalisella valmistelulla mietit ennen pelaamista sitä, mikä on pelin lähtötilanne tekemättä mitään ihmeempiä muistiinpanoja. Toisessa ääripäässä piirrä paljon kartoja, kirjoita luonnekuvauksia sivuhahmoille, kirjoita historiaa paikoille ja valmistelet suhteet ja motivaatiot eri sivuhahmojen välille. Jokaisella

pelinjohtajalla on eräänlainen ‘sweet spot’ valmistelujen suhteen. Improvisoiville pelinjohtajille, joiden pelissä on oma-aloitteisia pelaajia, jotka vievät peliä odottamattomiin suuntiin, voi hyvin sopia vähäinen valmistelujen määrä. Toiset pelinjohtajat taas nauttivat runsaan materiaalin tuottamisesta pelimaailmaansa, vaikkei se ikinä näkisi käyttöä pelissä. Valmisteluista ei kannata ottaa paineita, sillä pelien toteutuminen on tärkeää, seikkailujen suunnittelu on vähemmän tärkeää.

Tässä jonkinlainen lista siitä, mitä seikkailua varten kannattaa valmistella:

- ◆ Mieti ennalta miten seikkailun avainkohdat voisivat mennä ja järjestä muistiinpanosi niin, että sinulla on kaikki yhtä kohtausta varten oleelliset asiat (kartat, vastusten ominaisuudet, mahdolliset sääntökohtat ja muu sellainen) niputettuna samaan paikkaan*
- ◆ Tärkeimpien sivuhahmojen nimet ja tehtävät seikkailun kannalta
- ◆ Lähtötilanteen miettiminen ja kirjaaminen ylös
- ◆ Tee ennalta ajatellen oleellisista säännöistä pikamuistilappuja

*voit esimerkiksi merkitä karttaan “tarkista miten maanvyöry toimii sivulta XX”, jos kohtausta sijoittuu vuorenrinteelle ja on mahdollisuus, että hahmot tai sivuhahmot voivat aiheuttaa toimillaan maanvyörymän.

Mistä hankkia tietoa seikkailua varten:

- ◆ Kirjat
- ◆ Nettihakusanat. Kuvahaut voivat olla joskus todella hyviä. Niistä löytää myös alueiden karttoja ja muita havainnollistavia kuvia esimerkiksi maisemista tai olennoista.

Valmisseikkailujen ja muun valmismateriaalin käyttö

Oman seikkailun tekemisen sijaan voit myös pelauttaa jonkin valmisseikkailun tai ainakin ottaa sellaisesta jotain omaa seikkailuasi varten. Valmisseikkailujen pelauttaminen voi olla yllättävä haastavaa, kun niissä on oletettu järjestyksiasioille, joiden muuttaminen voi olla vaikeaa. Niiden etu on kuitenkin siinä, että asiat on mietitty niissä valmiiksi

si sinun puolestasi. Valmisseikkailuihin kannattaa joka tapauksessa vähintään tutustua, koska niistä näkee mikä on kokoneiden pelintekijöiden mielestä oleellista tietoa seikkailun kannalta.

Jos käytät valmisseikkailua, lue se läpi tarvittaessa useampaankin kertaan ja tee itsellesi muistilista esimerkiksi tärkeimpien hahmojen ja paikkojen nimistä ennen sen peluuttamista, kunnes pystyt muistamaan pääpiirteittäin miten se etenee, ettei sinun tarvitse katsoa kirjaa koko ajan seikkailua pelatessa. Seikkailun aikana ei kannata lukea seikkailun kuvaavia tekstejä suoraan ääneen pelaajille. Sen sijaan lue teksti ensin itse ja kuvaile sitten tilanne omin sanoin pelaajille.

Yksi keino on aloittaa seikkailu on niin sanotusti in medias res eli suoraan luolan ovelta ja kertoa miksi hahmot ovat siellä. Klassinen aloitus majatalosta ei myöskään huono. Netistä voi löytää resursseja esimerkiksi ruokalistaista, jolloin pääsee vähän fiilistelemään ennen seikkailua vaikkapa mitä hahmo juo, mitä syö, miltä hän näyttää ja niin edelleen. Tähän tilanteeseen pääsee sitten tuomaan seikkailun: esimerkiksi seppä tulee ovesta ja kertoo, että peikkolaiset ovat kaapanneet hänen tyttärensä. Jos hahmot ei jostain syystä innostu heti, on hyvä tehokeino laittaa joku selvästi epäpätevä sivuhahmo heidän sijaansa vapaaehtoiseksi pelastusreissulle, kuten vaikkapa vanhus tai teini-ikäinen.

Viiden huoneen luolasto

Luolastoja valmistellessa kannattaa valita muutama tarkkaan harkittu ja mielenkiintoinen tila, jotka eroavat toisistaan ja tarjoavat pelaajille monipuolisia tilanteita sekä haasteita. Viiden huoneen luolasto viittaa viidestä erillisestä tilanteesta ja tilasta koostuvaan ympäristöön, jonka on tarkoitus haastaa pelaajahahmoja. Huoneita voi olla enemmänkin, ja “luolaston” ei edes tarvitse olla luolasto! Voit tehdä esimerkiksi muinaisen palatsin raunioihin sijoittuvan seikkailun, jossa pelaajahahmot tutkivat ehkä jopa yli kymmentä huonetta. Viiden huoneen luolaston päätarkoituksena on kuitenkin jakaa tutkittava alue viiteen keskiössä olevaan “huoneeseen”, vaikka tutkittavia tiloja olisi enemmän. Alla esitellään keskeiset huonetyypit, jotka muodostavat viiden huoneen luolaston.

Huone 1: Sisäänkäynti ja vartija

Luolastot pysyvät usein tutkimattomina pitkään, koska niissä on jotain vaarallista. Laittamalla uhkaavan vartijan luolaston sisäänkäynnille tarjoat pelaajille narratiivisen syyn, miksi kukaan ei ole tyhjentänyt luolastoa aarteista aiemmin. Kohtaaminen vartijan kanssa on myös hyvä tapa aloittaa luolaston tutkiminen toimintakohtauksella, mikäli tilanne eskaloituu taisteluksi asti.

Esimerkkejä ensimmäisen huoneen haasteista:

- ◆ Sisäänkäynti on ansoitettu.
- ◆ Sisäänkäynti on ovelasti piilotettu (esimerkiksi maastoon).
- ◆ Sisäänkäynti vaatii erityisen avaimen, kuten tunnussanan, rituaalin tai fyysisen esineen.
- ◆ Vartija on hankittu varta vasten pitämään tunkeilijat ulkona. Esimerkki tällaisesta vartiasta olisi luomo, mekaaninen olento tai pelaajahahmojen kimppuun hyökkäävä maaginen energia.
- ◆ Vartija on itsekin tunkeutunut luolastoon ja tehnyt siitä kotinsa. Esimerkkinä hautaholvin eteiskammiossa muniaan hautova pöllökarhu.
- ◆ Sisäänkäynti on vaarallinen. Se saattaa esimerkiksi sortua tai on laavavirtauksen toisella puolella.
- ◆ Ensimmäinen huone on hyvä tilaisuus esitellä luolaston tyyliä ja tunnelmaa, joten tee siitä pelaajille vaikuttava ja muistettava tila.

Huone 2: Arvoitus tai sosiaalinen kohtaaminen

Päihitettyään ensimmäisen huoneen haasteet, pelaajahahmot joutuvat haasteen eteen, jota ei voi voittaa kylmällä teräksellä. Arvoitusten tai sosiaalisten kohtaamisten lisääminen luolastoon luo vaihtelua, antaa ongelmanratkojille mielekkäitä haasteita ja auttaa rytmittämään luolaston ja myös pelikerran kulkua. Anna eri pelaajahahmon loistaa toisessa huoneessa kuin ensimmäisessä. Mikäli ensimmäinen huone oli arvoitus tai ansa, harkitse taistelukohtaamisen käyttämistä toisessa huoneessa. Vaihtelu on hyväksi. Mikäli käytät toisessa huoneessa arvoitusta tai sosiaalista kohtaamista, pohdi millä eri tavoilla haasteen voisi päihittää. Jos haasteelle on vain yksi ratkaisu, jota pelaajat eivät onnistu löytämään, peli juuttuu paikoilleen helpommin.

Esimerkkejä toisen huoneen haasteista:

- ◆ Maaginen arvoitus, kuten esimerkiksi suuri shakkilauta tai sana-arvoitus, jossa pitää astua oikeille kirjaimille välttyäkseen putoamasta ansakuoppaan.
- ◆ Luolastossa asuvasta hengestä on tullut vuosisatojen mittaan yksinäinen. Edetäkseen pelaajahahmojen on ystävystyttävä hengen kanssa.
- ◆ Huoneesta lähtee useita ovia eri suuntiin, mutta vain yksi niistä on oikea. Pelaajahahmojen on selvitettävä vihjeiden avulla, mikä ovista on vie syvemmälle luolastoon.
- ◆ Luolaston vainoharhainen asukki uhkaa hälyttää muita vihamielisiä otuksia paikalle, mikäli pelaajahahmot eivät lepytä tai esimerkiksi lahjo häntä.
- ◆ Lattia on käärmeiden (tai muiden vaarallisten pikkuotusten) peitossa. Pelaajahahmojen on käytettävä soihtua ajaakseen käärmeet pois tieltään. Vaaran tunnun lisäämiseksi käärmeet saattavat ajoittain yrittää purra hahmoja.

Huone 3: Vedätys tai takaisku

Kolmannen huoneen tarkoituksena on luoda jännitystä ja vähentää sekä pelaajahahmojen että pelaajien turvallisuuden tunnetta. Tämän voi tehdä esimerkiksi sijoittamalla taistelun jälkeen ansan tai paljastamalla, että luultu aarrehuone olikin tyhjä hautakammio. Kyseessä ei kuitenkaan tulisi olla "ähäkutti"-tilanne, jonka jälkeen pelaajille tulee huiputettu olo, vaan joko käänteestä tulisi olla vihjeitä ja merkkejä ennakkoon tai takaiskun tulisi olla pelaajahahmojen epäonnistumisen tulos. Jos pelaajat ovat pelanneet fiksumusti ja ennakoivat vedätyksen tai takaiskun, palkitse heidän kekseliäisyytensä.

Vaihtoehtoisesti, vedätyksen tai takaiskun sijaan voit tarjota toisen annoksen pelaajien lempipuuhaa. Esimerkiksi, jos pelaajat ovat erityisen kiinnostuneita arvoituksista, sisällytä kolmanteen huoneeseen uusi pähkinä purtavaksi. Kolmas huone on myös oiva tilaisuus tarjota mahdollisesti taka-alalle jääneelle pelaajahahmolle tilaisuus loistaa.

Esimerkkejä kolmannen huoneen haasteista:

- ◆ Pelaajahahmot ovat aikeissa vapauttaa huoneellisen vankeja, mutta vangit ovatkin vihollisia valeasuissa, ovat kirottuja tai mahdollisesti vaarantavat pelaajahahmojen tehtävän vaatiessaan sankareita viemään heidät turvaan välittömästi.
- ◆ Sortunut käytävä tai jumiutunut ovi estää kulun viereiseen huoneeseen, joka ammottaakin tyhjyyttään tai sisältää uuden uhan, esimerkiksi ovelasti piilotetun ansan tai väijyksissä olevan vihollisen.
- ◆ Yksisuuntainen kulkutie, joka pakottaa pelaajahahmot kulkemaan huoneiden 1 ja 2 läpi uudelleen. Esimerkkejä tällaisesta ovat teleportaatioansa, yksisuuntainen ovi tai yhtäkkinen hyökyaalto, joka huuhtoo hahmot takaisin luolaston sisäänkäynnille.
- ◆ Pelaajahahmot löytävät esineen, jota etsivät, mutta se onkin rikki, kirottu tai siitä puuttuu osia. Huoneesta löytyvät vihjeet ohjaavat hahmoja kohti ratkaisua.
- ◆ Juonitteleva ei-pelaajahahmo kääntyy pelaajahahmoja vastaan. Esimerkkinä hahmoja opastanut paikallinen kelmi varastaa viime hetkellä arvoesineen itselleen ja laukaisee ansan pelaajahahmojen riesaksi paetessaan.
- ◆ Huoneessa on jokin maaginen vaikutus tai kirous, joka heikentää pelaajahahmoja ennen neljännen huoneen koitoksia, esimerkiksi tehden heidät heikoiksi tietyn tyyppiselle vahingolle tai saaden heidät nauramaan hysteerisesti vuoron ajaksi 30 sekunnin välein.
- ◆ Huone kuluttaa pelaajahahmojen resursseja jollakin tapaa, esimerkiksi haastavan taistelun kautta tai laittamalla hahmojen eteen esteen, jonka ohittaakseen on käytettävä loitsuja. Toisena esimerkkinä on laittaa sekä kolmanteen että neljänteen huoneeseen vaikkapa tulivahingolle heikko hirviö. Tällöin pelaajahahmot saattavat tuhkata alkemistin tulen tai muun tulipohjaisen resurssin ensimmäiseen hirviöön ja kohtaavat neljännen huoneen haasteen heikommin valmistautuneina.

Huone 4: Loppuhiipennus

Neljäs huone on aiempien haasteiden kulminointuma, joka on usein tavallista intensiivisempi ja vaarallisempi taistelu tai tilanne, joka pitää selvittää diplomatian keinoin. Neljännen huoneen tulisi ku-

vastaa tilanteen suuruutta, eli tässä tilassa on erityisen suositeltavaa panostaa muistettavaan huoneen kuvaukseen. Mikäli tilanne todennäköisesti huipentuu taisteluun, neljännessä huoneessa kannattaa hyödyntää korkeuseroja, tulenarkoja materiaaleja, epätasaista tai vaikeakulkuista maastoa ja muita taktiseen pelaamiseen kannustavia tekijöitä.

Suoraan taistelun hyppäämisen sijaan on hyvä antaa tilaa roolipelaamiselle, mikäli pelaajat kokevat sen hauskaksi. Jos pelaajat haluavat diplomatian sijaan välittömästi hyökätä miekat laulaen ja nuolet viheltäen luurankokuninkaan kimppuun, älä pakota heitä kuuntelemaan monologia tämän suurista suunnitelmista, vaan anna pelaajien ohjata tilanteen kulkua ja eskaloitumista. Muista, että mikäli pelaajahahmot surmaavat vastustajan, joka olisi keskustelun tai kuulustelun aikana antanut tärkeää tietoa, voit aina lisätä tilanteeseen verhon takana piileskelevän lakeijan, joka on helppo ottaa vangiksi ja joka tietää samat asiat kuin mestarinsa.

Esimerkkejä neljännen huoneen haasteista:

- ◆ Vihollisella on odottamattomia kykyjä tai varusteita, tai vihollinen muuntautuu toiseen muotoon, joka on ensimmäistä vaarallisempi. Kenties vihollinen herää henkiin uudelleen ja uudelleen, kunnes jokin tietty esine on tuhottu tai tietyt sanat on lausuttu.
- ◆ Edelliset huoneet ovat saattaneet sisältää hälytysjärjestelmiä, joiden avulla vihollinen on osannut valmistautua pelaajahahmojen saapumiseen.
- ◆ Vihollinen yrittää selvittää tilanteen odottamattomalla keinolla, esimerkiksi haastamalla pelaajahahmot korttipeliin, kaksintaisteluun vahvimman mittelijän kanssa tai tanssikilpailuun, jota tuomaroivat kolme alati muistiinpanoja kirjoittavaa ja tärkeän näköistä peikkaa.
- ◆ Huone on ansoitettu. Huoneessa lymyvä vihollinen on tietoinen ansoista ja osaa välttää niiden laukaisemisen. Nokkela vihollinen houkuttelee pelaajahahmoja kohti ansoja esimerkiksi suututtamalla seikkailijaryhmän äkkipikaisimman jäsenen, jotta tämä ryntää suoraan myrkkypiikein reunustettuun ansakuoppaan.
- ◆ Arvoesine, jota pelaajahahmot ovat etsineet on vihollisen kädessä. Hän uhkaa tuhota esineen tai teleportata sen muualle, mikäli sankarit eivät antaudu.

- ♦ Vihollisella on jokin tietty heikkous, jonka pelaajat ovat selvittäneet aiemmin. Vihollista ei voi kukistaa ilman heikkouden hyödyntämistä tai tämä on huomattavasti tavallista haastavampaa.

Huone 5: Palkinto, paljastus ja juonenkäänte

Viides huone voi olla loppuhuipentuman jälkeinen palkinto, usein jonkinlainen aarre tai jono leivänmuruja, jotka johdattavat pelaajahahmot kohti uusia seikkailuja. Viidennen huoneen ei tarvitse olla fyysinen tila, vaan se voi olla yksinkertaisesti luolaston rakenteessa viides tilanne, johon pelaajahahmot törmäävät. Viides huone on oiva tilaisuus pelaajahahmoille kohdata jotakin täysin erilaista kuin mitä aiemmissa huoneissa on tullut vastaan.

Useimmiten viides huone ei tarjoa loppuratkaisua, ellei ole kyse kampanjan päättävän luolaston viimeisestä huoneesta, vaan sen sijaan viides huone purkaa loppuhuipennuksen luomaa jännitystä ja tarjoaa sekä pelaajahahmoille että pelaajille hetken hengähtää ja uudelleenarvioida tilannetta. Tällöin on myös hyvä tilaisuus tehdä hieman maailmanrakennusta tarjoamalla pelaajille tietoa esimerkiksi miljöön historiasta, legendoista tai uhistä. Vaihtoehtoisesti voit ylläpitää tilanteen jännitystä ja painetta tekemällä viidennestä välittömästi seuraavaan haasteeseen johtavan tilanteen, joka usein lisää tarinaan kiireellisyyden tunnetta. Muista tällöin myös tarjota riittävän hyvä syy tarttua tähän haasteeseen viivyttämättä. Tätä vaihtoehtoa kannattaa kuitenkin käyttää säästeliäästi, sillä yhdestä

haasteesta toiseen juokseminen saattaa turruttaa pelaajat intensiivisyydellään. On suositeltavaa löytää pelaajille sopiva tasapaino jännityksen lisäämisen ja vähentämisen välillä.

Esimerkkejä viidennen huoneen haasteista:

- ♦ Aarteen edessä seisoo uusi vartija, joka pitää päihittää eri tavalla kuin sisäänkäyntiä vartioinut. Mikäli pelaajahahmot ovat juuri tulleet taistelusta, ehkä hyökkäämisen sijaan vartija pakottaa hahmot vannomaan maagisesti sitovan valan ennen kuin luopuu aarteestaan.
 - ♦ Aarteessa on vihjeitä seuraavasta seikkailusta tai se paljastaa jotain huolestuttavaa nykyisestä tilanteesta. Vaara onkin ehkä suurempi kuin pelaajahahmot luulivat.
 - ♦ Kilpaileva seikkailijaryhmä tai näkymätön voro yrittää anastaa aarteen taistelussa väsyneiden tai heikentyneiden sankarien nenien alta.
 - ♦ Tilanteessa on odottamaton käänne. Esimerkkinä kukistetun vihollisen panttivankina ollut kansan rakastama jaarli onkin aivopesty ja kääntyy pelaajahahmoja vastaan hokien aiemman vangitsijansa synkkää rituaalia.
 - ♦ Tilanne oli väärinkäsitys. Esimerkiksi neljännessä huoneessa kohdattu vihollinen olikin väärinymmärretty vapaustaistelija, joka on kumppaneidensa kanssa ajettu ahtaalle voimakkaan siirtomaavallan toimesta. Vaihtoehtoisesti, viholliseksi luultu saattaa olla kirottu henkilö, joka toimii vasten tahtoaan.
- ♦ Vihollinen tuntee yhden tai useamman seikkailijaryhmän jäsenen. Hän saattaa olla vanha liittolainen tai jopa sukulainen.

Freytagin pyramidi

Freytagin pyramidi on klassisia näytelmiä tutkineen Gustav Freytagin malli, jossa johdanto ja siinä esitelty ongelman kehittely muodostavat tragedian nousevan rakenteen: seikkailu saavuttaa pyramidin huipun ja tämän huippukohtaan jälkeen laskeutuu kohti katastrofia. Freytagin mukaan draama jakautuu siis viiteen osaan: esittelyyn, nousevaan toimintaan, huippu- tai käännekohtaan, laskevaan toimintaan ja loppuratkaisuun. Vaikka seikkailut eivät ole ennalta käsikirjoitettuja lopputulemien suhteen kuten näytelmät, voidaan mallia käyttää apuna niiden suunnittelussa. Kannattaa tutustua tähän malliin, jos pelinjohtajalla suinkin on aikaa. Freytagin pyramidi olisi myös hieno nimi seikkailulle, eikö vain?

- ♦ Jokin pelaajahahmojen maailmankuvaa mullistava tieto paljastuu. Esimerkiksi seikkailijoiden kotikylän asukkaat on korvattu yksi toisensa jälkeen kaksoisolennoilla.
- ♦ Pelaajahahmot tekevät virheen. Esimerkiksi seikkailijat kääntävät aarteessa olevan maagisen tekstin väärin, jonka ansiosta kirous herättää kaikki lähimailla olevat kuolleet henkiin tai mädännyttää sadot koko vuodeksi.

Hahmot

Pelaajien hahmojen tulisi aina olla pelin keskiössä. He ratkovat tielleen tulevat haasteet, olivat ne sitten sosiaalista hovijuonittelua tai hautaholveissa kaamioiden kanssa taistelua. Pelaajahahmojen tulisi kyetä vaikuttamaan siihen miten seikkailussa käy. Vaikka haasteiden voittamisen ei pidä olla mikään läpijuoksu, pelaajahahmot ovat silti pelin päähenkilöitä. Pelin mielenkiintoisinta antia on se mitä kaikkea pelaajat keksivätkään, miten he selviävät suunnittelemissasi ongelmista, miten he reagoivat miettimiisi mutkiin matkassa. Pelinjohtajan ohjaamat sivuhahmot eivät koskaan ole pääroolissa. Pelinjohtajan ohjaama sivuhahmo joka ratkaisee kaikki ongelmat, pelaajien hahmojen katsellessa voimattomina vierestä, on puistattavinta mitä voi kuvitella.

Pelaajien hahmoilla on yleensä erittäin hyvä olla syy kuulua samaan seikkailijaseurueeseen. Joskus pelinjohtaja on miettinyt jonkin juonikuvion, joka voi antaa pelaajille sen syyn. Hahmot voivat vaikkapa kaikki olla saman laivan miehistöä, joka on etsimässä Aarresaarta. Joskus sinun pitää pelinjohtajana miettiä yhdessä pelaajien kanssa miksi he ovat päätyneet samaan seurueeseen. Syy voi olla mikä tahansa, jos sille ei ole esteitä. Hahmothan voivat olla vaikkapa kaikki sisaruksia.

Pelinjohtajana sinun on syytä olla selvillä hahmojen taustoista ja etenkin niihin liittyvistä salaisuuksista. Jotkut niistä toimivat paremmin, jos ne eivät ole muiden pelaajien yleistä tietoa.

Sinun täytyy tarttua näihin yksityiskohtiin ja tehdä niistä pelisisältöä. Jos seikkailijaporukassa on pahasti varkaiden killalle velkaantunut hahmo, voit tuoda peliin sen edetessä varkaita, jotka etsivät häntä pahat mielessä. Pelaajien ilmaistessa toiveita, kannat-

taa niihin tarttua ja vähintään kuunnella pelaajaa. Jos jokin toive ei ole toteutuskelpoinen, voit ehdottaa jotain vastaavaa takaisin, ei ehkä heti mutta myöhemmin. Tee muistiinpanoja kaikesta joka tuntui kiinnostavan pelaajia. Vaikka et tarttuisi niihin heti, voit myöhemmin palata niihin jossain toisessa seikkailussa. Jos pelaaja oli kiinnostunut kaupunkia vaivaavan mystisen kissavarkaan henkilöllisyyden selvittämisestä, kannattaa hänet tuoda peliin jossain myöhemmässä vaiheessa, vaikkapa aristokraattina joka elää kaksoiselämää, ja antaa hahmoille vihjeitä hänen henkilöllisyydestään ylhäisön kutsuilla.

Vakaumukset

Hyvän ja pahan kamppailu voi tuoda peliin ja pelaajien välille jännitteitä ja draamaa. Pelaajan ilmoittaessa, että hän haluaa pelata paha hahmoa muiden pelatessa hyviä hahmoja, kannattaa jutella pelaajan kanssa. Onko pahalla hahmolla jokin suuri paha suunnitelma jonka vuoksi hän tekee yhteistyötä hyvien hahmojen kanssa, vai sitooko häntä muihin hahmoihin vaikka sisaruus tai jokin yhteinen koettelemus? Pelaajan pitää myös olla valmis siihen, että jos hänen hahmonsa tekee pahoja tekoja, hän voi joutua niistä joskus vastuuseen, tai jos hänellä on suuri suunnitelma, hinta sen epäonnistumisesta voi olla kova – joskus jopa lopullinen.

Täsmennä pelaajille, että vakaumuksen tulisi kuvastaa hahmon uskomuksia jollain tavoin. Vakaumuksissa paha tai kaottinen ei kumpikaan tarkoita sitä että hahmo käyttäytyisi ihan miten vaan, käytöksen täytyy olla johdonmukaista.

- ♦ Lainkuuliainen hahmo tyypillisesti usko järjestytyneeseen yhteiskuntaan, lakeihin ja siihen, että jonkun pitää olla johdossa.
- ♦ Kaottinen hahmo pitää itse huolta asioistaan. Henkilökohtainen vapaus on tärkeää hänelle ja järjestys tai järjestelmällisyys suorastaan puistattaa.
- ♦ Hyvä hahmo usko että olemme kaikki pohjimiltaan samassa veneessä, heikompia täytyy auttaa ja muista täytyy huolehtia.
- ♦ Paha hahmo on sitä mieltä että jokainen pitääköön huolta itsestään, heikompia voi sortaa, tai ainakaan ei ole hänen ongelmansa jos vääryys ja epäoikeudenmukaisuus kukoistavat.

Sivuhahmot

Sivuhahmojen pelaaminen ja suunnittelu on yksi tärkeimmistä pelinjohtajan tehtävistä. Sivuhahmot muodostuvat kaikista niistä tyypeistä, joita pelaajien hahmot kohtaavat seikkailuissaan ja joiden kanssa he kommunikoiivat. Osa sivuhahmoista muodostuu merkittävämmäksi hahmojen kannalta ja osa jää nimettömänä taustalle. Älä kiinny liikaa sivuhahmoihin ja anna niiden varastaa parrasvaloja pelaajilta. Pelaajien hahmot ovat tarinan päähenkilöitä, vaikka mukana olisikin heitä suurempia ja merkittävämpiä toimijoita.

Sivuhahmot voi jakaa karkeasti neljään kategoriaan: statistit, tärkeät sivuhahmot, tavalliset sivuhahmot ja vastustajat. Statisteja voisi verrata maisemaan: he ovat olemassa, mutta eivät tee mitään erikoista (majatalossa on muitakin asiakkaita, torilla yleisö katsoo esiintyvää bardia, laivalla on sen miehistöä). Tavalliset sivuhahmot ovat hieman tärkeämpiä kuin statistit. He voivat olla peleissä toistuvasti mukana ja heillä voi olla nimi, jolla heidät tunnetaan (majatalon omistaja Donar, asesepä Ragnar, parannusjuomia myyvä kaupungin alkemisti Sallea...) ja jokin yksittäinen pelitekniinen piirre tarvittaessa käytettäväksi (esimerkiksi lääketiede +3.). Valmistele ennen seikkailua tai kampanjaa muutamia toistuvia sivuhahmoja, ja joitain usein näkyviä sivuhahmoja, kuten alueen merkittävät henkilöt. Näille sivuhahmolle voi miettiä valmiiksi perusluonteen (ärea, mukava, ujo, ennakkoluuloinen...), motivaation ja miettiä sitä, mikä on heidän roolinsa on kampanjan kannalta. Valmiiksi mietittyä sivuhahmoa voi olla mukava esittää ja niistä osa voi muodostua pelaajille mieleisiksi.

Vastustajilla ei ole välttämättä nimiä, mutta heillä on aina statistteja enemmän pelitekniisiä piirteitä kuin tavallisilla sivuhahmoilla, koska niitä tarvitaan mahdollisesti pelissä. Hirviöillä esimerkiksi on kykylistaus. Vastustajia voivat olla esimerkiksi metsässä majaileva peikkolaisten rosvokopla.

Tärkeimpiä sivuhahmoja ovat hahmojen luottohenkilöt ja viholliset. Katso pelaajien hahmolomakkeilta onko heillä esimerkiksi suunnitelmissa kosto, jolloin sen kohde olisi pelin kannalta hyvin tärkeä sivuhahmo.

Tärkeille sivuhahmoille tulisi miettiä kaikki mahdolliset tiedot, vaikkapa hahmolomakkeelle, yhtä tarkasti kuin pelaajien hahmoille. Tärkeiden sivuhahmojen kohdalla pelinjohtajan tulisi määritellä heille selkeät suunnitelmat ja tavoitteet. Sellaisessa tapauksessa että hahmon vihamies osoittautuu hahmojen vastapuolen kätyriksi, se olisi hyvä tapa sitoa pelaaja kehrittelemisiin juonikuvioihin ja saada hänet kiinnostumaan niistä.

Sivuhahmojen ja olentojen pelaaminen

Pelinjohtajan tehtävänä on pelata muita hahmoja sekä olentoja ja hirviöitä, joita hahmot saattavat kohdata seikkailuissaan. Monien hirviöiden pelaamiseen antaa niiden kuvaus osviittaa, ja sivuhahmojen pelaamisessa auttaa aina, jos niitä pelatessa yrittää asettua niiden asemaan. Voit esimerkiksi miettiä, mitä jotkut pelaajien kohtaamat kärmäläiset haluavat. Useimmiten ne tuskin tahtovat vain tapella tai aiheuttaa muille harmia ja mielipahaa ilman mitään syytä. Synkässä metsässä kohdatut kärmäläiset voivat olla vaikka pulassa ja nälissään. Hankaluudet niiden kanssa voisi ehkä välttää antamalla niille syötävää ja auttamalla niitä ongelman kanssa, minkä ikinä kanssa ne sitten ovatkaan pulassa. Ehkä pöllökarhu on vallannut niiden kotiluolan?

Sivuhahmojen uskottavat toimet lisäävät eläytymistä ja uppoutumista peliin. Vastustajat saattavat esimerkiksi hakea vahvistuksia tai ampua jousilla heikoiten haarniskoitua seikkailijaa. Pelinjohtajan tarkoitus on saada aikaan hyvää draamaa, mutta taistelussa sivuhahmojen tavoite on voittaa tai ainakin selvitä hengissä.

Älä ota turhan raskaasti jos pelaajat eivät innostu huolella tekemistäsi sivuhahmoista. Jos kaikki kuitenkin – myös sinä – viihtyvät pelin äärellä, olet onnistunut pelinjohtajana.

Pelinjohtajana et myöskään pelaa pelaajia vastaan, mutta sivuhahmolla voi olla heidän vastaisiaan tavoitteita. “En minä yritä tappaa teidän seikkailijojanne, tämä lohikäärme yrittää.”

Pitää myös uskaltaa heittäytyä pelinjohtajana, jos haluaa näytellä ja luoda muistettavan maneerin/äänen tai vastaavan. Muista, että voit olla hyvä pelinjohtaja vaikka et ikinä näyttelisi sivuhahmoja. Jos kuitenkin päätät näytellä, muista, että siinäkin kehittyminen voi viedä vuosia.

Lyhyenä ohjeistuksena sivuhahmoihin pidä seuraavat mielessä:

- ♦ Tietyt sanavalinnat vaikuttavat myös puhetaan, esim. slangit, murre sanat tai sivistyssanojen viljely puheessa, ne myös antavat tietynlaisen kuvan sivuhahmosta.
- ♦ Sivuhahmoista ei kannata väkisin yrittää tehdä ikimuistoisia, uskottava on tarpeeksi.
- ♦ Sinun ei tarvitse kirjoittaa sivuhahmolle kokonaista taustatarinaa, persoonallisuus ja motivaatio riittävät.

Vastapuoli

Kampanjaan ja hahmoille kannattaa miettiä pitkän tähtäimen vastustaja, arkkivihollinen. Pelaajien yleensä edustaessa hyvää vastapuoli edustaa paha. Pahallakin taholla on ymmärrettävät syyt toiminnalleen. Kaiken altaan jyräävä valloittaja näkee ehkä itsensä aivan toisessa valossa, valloittamisen henkilökohtaisena kunniana ja itsensä valtakuntien yhdistäjänä, siinä missä pelaajat näkevät hänen tekojensa seuraukset pakolaisina ja kaupunkina jotka ovat raunioina. Tällaista arkkivihollista voisi verrata historiallisiin hahmoihin kuten Kyyros tai Aleksanteri Suuri.

Ymmärrettävä vastapuoli voi myös edustaa tahoja, joka on hävinnyt kamppailun jossain toisaalla ja etsii itselleen ja kansalleen uutta kotia, mutta poliittiset realiteetit ja vapaan maan niukkuus ajavat tilannetta kohti konfliktia. Mikään taho ei ole varsinaisesti paha, mutta epätoivo ja lohduksen tilanne on. Tätä voisi verrata kansainvaellusaikaan, joka sai alkunsa hunnien hyökkäyksestä länteen vuonna 375.

Yleensäkin tärkeää tietää vastapuolen motivaatio, jolloin on helpompi keksiä hänelle suunnitelma. Esimerkiksi hahmojen vastustajalla, joka toimii samassa yhteiskunnassa kuin he, voi olla jokin suuri juoni valtakunnan tulevaisuutta ajatellen. Tällaisen poliittisen vastustajan ensisijaisena motiivina voi olla esimerkiksi nykyisen vallan murentaminen,

jolloin hän tekee huonoja päätöksiä valtaapitävien nimissä tai pyrkii romuttamaan suhteet paikallisiin tempeleihin tai toisiin valtioihin esimerkiksi koettamalla saada aikaan sodan naapurimaan kanssa. Toisena motiivina voi olla omaisuuden tai oman vallan haaliminen, jolloin hän kerää itselleen liittolaisia esimerkiksi vihollisvalloista tai omaa armeijaa, joka auttaisi vallan saamisessa. Tämä vallananastaja voi olla ilmeisen paha menetelmiensä vuoksi, mutta silti uskoa että hän on toimissaan oikeutettu, esimerkiksi nostamassa mielestään oikeutettua vanhempaa kuningassukua valtaan. Se että hän nostaisi kruunun päähänsä olisi vain oikeuden toteutuminen ja historiallisen vääryyden korjaaminen.

Vastustajalla on myös resursseja hoitaa asiat välikäsien, kuten läheisimmän kätyrinsä kautta. Kätyrin lisäksi apuna voivat toimia ritarit, uskonnolliset ritarikunnat, varkaiden kiltat, sotilaat, alemmat aateliset tai palkkasoturit.

Poliittinen vastustaja on ainakin kampanjan aluksi koskematon hahmoille. Hänellä on liikaa valtaa ja hänen kimppuun käymisestä olisi liian isot seuraukset, ankara tuomio olisi varma. Hahmot eivät myöskään voi kulkea tappamassa kaikkia pahoiksi koettuja tyyppisiä päätyttä itse lainsuojattomiksi.

Sääntöjä pelinjohtajalle

Luolastoissa seikkaileminen

Luolastot, maanalaiset käytävät, hylätyt kaivokset, kryptat ja hautautuneet rauniot ovat perinteinen ympäristö fantasiaseikkailuille. Oli luolasto sitten kostea tippukiviluola tai muinaisen sivilisaation kiveen louhiman maanalaisen kaupungin jäänteet sen tutkimiseen pätevät tietyt samat lainalaisuudet.

Aika

Kirjanpito ajankäytöstä luolastossa on korostuneen tärkeää ja seikkailijoiden liikkeistä pidetään kirjaa minuuteissa. Taisteluissa ja muissa nopeatempeissä tilanteissa aikaa mitataan vuoroina, yhden vuoron ollessa noin 6 sekuntia pyöristä taistelut ja vastaavat tilanteet niiden jälkeen lähimpään täyteen minuuttiin.

Erityisen tarkkaa ajankäytön mittaaminen on soihtujen ja lampujen kannalta. Yksi soihtu palaa noin tunnin (60 minuuttia) ja lampun tai öljyn käyttämä öljypullo kuusi tuntia (360 minuuttia).

Pelijärjestys

Luolastossa seikkaillessa noudatetaan enimmäkseen samaa järjestystä kuin muutenkin seikkaillessa, tietyin oleellisin eroin.

1. Pelinjohtaja kuvailee ympäristön ja tilanteen. Hän antaa pelaajille myös tarvittaessa mitat huoneesta tai käytävästä missä hahmot ovat.
2. Pelaajat kertovat, mitä heidän hahmonsensa haluavat tehdä.
3. Pelinjohtaja kertoo, mitä hahmojen teoista seuraa. Pelaajat ja pelinjohtaja tekevät tarvittavat heitot, pelinjohtaja kuvailee uudet tutkitut alueet. Pelinjohtaja tekee heitot vaeltavista hirviöistä hahmojen metelöidessä, murtaessa ovia tai taistellessa.

4. Pelinjohtaja kirjaa käytetyn ajan ylös. Katsoo palavatko soihdut tai lyhdyt yhä. Tekee heitot vaeltavista hirviöistä tarvittaessa ajankäytön mukaan.

Liikkuminen

Pitkän käytävän päästä päähän käveleminen vie noin yhden minuutin kuin myös huoneen läpi varovaisesti kulkeminen. Rauhallista tahtia liikkua otetaan huomioon hahmojen passiivinen tarkkaavaisuus.

Marsijärjestys

Luolastossa on erityisen tärkeää pitää huolta marsijärjestyksestä. Pelaajien tulisi sopia keskenään, kuka kulkee joukon kärjessä, kuka keskivaiheilla ja kuka on peränpitäjänä. Tämä on tärkeää, koska pelinjohtaja määrittelee tämän tiedon perusteella kenellä on mahdollisuus huomata ansat, kenellä on tilaisuus yrittää huomata väijyksissä olevat viholliset ja kuka on lähinnä vihollisia niiden hyökätessä eri suunnasta.

Tutkituilla alueilla liikkuminen

Seikkailijoiden liikkua jo tutkitun alueen läpi, kuten palatessa luolastosta takaisin maanpinnalle he liikkuvat tuttua reittiä pitkin kaksinkertaisella nopeudella. Kaksi käytävää tai huonetta minuutissa.

Kiirehtiminen eteenpäin

Joskus vaaralliset tilanteet pakottavat seikkailijat todella epäedulliseen asemaan että he joutuvat esimerkiksi pakenemaan suin päin syvemmälle luolastoon tutkimattomalle alueelle, tällöin he liikkuvat kaksinkertaisella nopeudella. Tällöin heitä kärjessä olevan hahmon viisaus (tarkkaavaisuus) heitot haitalla, esimerkiksi että havaitseeko tämä ansan ajoissa vai syöksyykö siihen suinpäin, onko hän tarpeeksi tolkuissaan huomataksensa että seikkailijat ovat menossa ojasta allikkoon esim. toiseen vaaralliseen kohtaamiseen. Kiirehdittäessä eteenpäin on mahdollista myös eksyä.

Eksyminen

Eksyminen on mahdollista kiirehdyttäessä eteenpäin tai jos valonlähteet kuten soihdut sammuvat tai lyhdyistä loppuu öljy eikä seurueessa ole ketään jolla on pimeänäkö ottamaan kärkeä.

Kärjessä oleva hahmo heittää heittää viisaus (selviytyminen) heiton ja heiton tulos määrittää, onnistuvatko hahmot kulkemaan oikeaan suuntaan.

HEITTO:	SEURAUUS:
15+	Seurue pysyy kartalla ja oikeassa suunnassa
10-14	Seurue poikkeaa hieman suunnasta, käännytty vääriin suuntaan ja olette kulkeneet enintään 1n3 huonetta tai käytävää vääriin suuntaan jos jokin kohtaaminen tms. ei ole keskeyttänyt matkantekoa.
9 tai alle	Eksyitte reilusti suunnasta, pelinjohtaja ottaa jonkin huoneen tai käytävän 2n4 huoneen tai käytävän päästä ja kuvailee sen teille, joudutte aloittamaan kartan piirtämisen ja tutkimisen tästä huoneesta kunnes saatte muodostettua yhteyden jo tutkitulle alueelle.

Ovet

Maanalaisissa tiloissa tulee vastaan ovia jotka sulkevat tiloja pienemmiksi kokonaisuuksi, nämä voivat olla varastoja, kryptia, asumuksia, aarrekkammioita, temppeleitä tai mitä vain voit kuvitella.

Lukitut ovet on mahdollista tiirikoida auki. Hahmo jolla on pätevyys varkaan työkaluihin pystyy tiirikoimaan tyyppillisen yksinkertaisen lukon onnistuneella VA 10 ketteryys-heitolla noin minuutin aikana. Hienostuneempi lukko voi olla vaikeampi VA 15 tai VA 20 ja jopa ansoitettu niin että se laukeaa jos sitä ei ensin tarkisteta ansojen varalta.

Jumittuneet ovet on mahdollista myös murtaa auki, kuin myös lukitut ovet jos hienovaraiseen ratkaisuun ei ole mahdollisuutta. Kiinni turvonnut ovi hylätyssä kaivoksessa voisi olla VA 10 haaste, lukittu ovi täytyy räpäyttää auki VA 15 tai jopa VA 20 voimakkuus-heitolla. Oven toisella puolella olevia olentoja ei ole mahdollista yllättää jos ovi murretaan auki. Oven murtamisesta syntyy myös sen verran meteliä että pelinjohtajan on hyvä heittää houkutteleeko meteli paikalle vaeltavan hirviön.

Salvatut ovet ovat helposti avattavissa salvan puolelta, mutta yleensä raskas salpa on mahdoton avata toiselta puolen ja vaatii VA 15 tai jopa VA 20 voimakkuus-heiton että ovi saadaan vääriä puolelta murrettua auki. Oven murtamisesta syntyy myös sen verran meteliä että pelinjohtajan on hyvä heittää houkutteleeko meteli paikalle vaeltavan hirviön.

Oven takana kuuntelu on hyvä tapa saada selvää mitä toisella puolen on, jos olennot eivät ole erikseen piiloutuneet viisaus (tarkkaavaisuus) heitolla VA 10 voi saada selville että onko toiselle puolen esimerkiksi humanoideja, mitä kieltä he puhuvat, jos oven toisella puolen on eläin tai jokin olento se voi murista, päästellä lajityypillisiä ääniä tms. Paikalleen vartioimaan jätetyt luomot tai epäkuolleet eivät päästä ääniä tai liikuskele ympäriinsä - heidän havaitsemiseen oven takaa kuuntelu ei vaikuta. Oven takana kuuntelu vie noin minuutin aikaa.

Ansojen ja salaovien havaitseminen

Ansot ja salaovet voi havaita erikseen etsimällä tai tarpeeksi tarkkasilmäisen hahmon huomattessa jotain poikkeavaa ympäristössä. Hahmo, joka erityisesti etsii ansaa tai salaovea voi yrittää havaita sen viisaus (tarkkaavaisuus) heitolla sen VA:ta vastaan. Voit myös verrata hahmojen passiivista tarkkaavaisuutta sen VA:ta vastaan selvittääksesi huomaako kukaan sitä, jos kukaan ei pysähdy erikseen tutkimaan huonetta tai käytävää. Ansoista on erillinen lukunsa koskien niiden havaitsemista, purkamista ja laukaisua. Huoneen tai käytävän tutkiminen ansojen tai salakäytävien varalta vie 10 minuuttia, oven tutkiminen ansojen varalta vie yhden minuutin.

Huonosti kätketty salaovi, seinävaatteen takana oleva ovi, tai oviaukko jonka eteen on pinottu laatikoita tai muu vastaava heikompi yritys kätkeä on VA 10.

Salaovi jonka kätkemiseen on nähty vaivaa, mutta lähempi tarkastelu paljastaa seinässä sen muodon, eri materiaalit tai onton kuminan koputtaessa sitä tms. on VA 15

Hyvin kätketty salaovi, jonka voi oikeastaan huomata vain käytön jäljistä, seinään johtavista jalanjäljistä ym. vastaavista epäsuorista vihjeistä. Kyseessä voi olla kirjahylly joka kääntyy lukituksen poistaessa saranoilla paljastaen oviaukon, patsas tai takka joka kääntyy ympäri. Tällaisen VA on 20 tai pelinjohtajan harkinnan mukaan jopa enemmän.

Vaeltavat hirviöt

Vaeltavat hirviöt ovat luolastojen vartijoita kieroksellaan, vaarallisia petoja saalistamassa tai ihan vain asukkaita arkisissa tomissaan mitä ne ikinä ovatkaan. Vaeltavien hirviöiden kohtaamistiheys riippuu siitä kuinka tiheään "asuttu" luolasto on, olivat sitten asukkaat tiukkaan pakatun katakombin epäluolleita vartijoita tai valtavan luonnonluolan sienimetsässä vaeltavia uppo-outoja elämänmuotoja. Heitä 1n20, tuloksella 18-20 vaeltava hirviö on kohdattu ja se on 2n12 x 2 metrin päässä seikkailijoista. Pelinjohtaja päättää mistä suunnasta vaeltava hirviö tai hirviöt kohdataan.

Luolaston ollessa autio, asukkaita on muutamia tai kyse on vain muutamasta paikalla olevasta vartioimaan jätetystä luomosta tai epäkuolleesta, luonnonluolassa tällä alueella on vain tyhjiä kivikäytäviä ja satunnaisesti paikalle osuneita olentoja. Tee heitto kerran tunnissa (60 min aikana) tai hahmojen metelöidessä, murtaessa ovia tai taistellessa.

Luolaston ollessa asuttu, luolastossa tai tällä kyseisellä alueella isompaa luolastoa on runsas eläimistö, vartioituja kohteita tai paljon viereisiin holveihin suljettuja epäkuolleita, tee heitto kerran 10 minuutin aikana tai hahmojen metelöidessä, murtaessa ovia tai taistellessa.

Kohdatun hirviön määrittely

Voit luolastoa suunnitellessa päättää mitä siellä vaeltavana kohdatut hirviöt ovat. Valtavassa katakombissa voit päättää että vaeltava hirviö tarkoittaa sitä että pimeydestä hyökkää 1n6 luurankoa koska niitä paikassa riittää, hylätyssä laboratoriossa vaeltava hirviö voi olla vain yksi tietty käytävillä vaeltava lihaluoma ja kun se on tuhattu ei vaeltavia hirviöitä enää kohdata.

Isommassa ja tiheästi asutussa luolastossa on suositeltavaa että laadit erillisen taulukon johon listaat erilaisia vaeltavia hirviöitä. Esimerkiksi valtavassa maanalaisessa luolajärjestelmässä, sienimetsien ja maanalaisten jokien lomassa jossa on kärmäläisten kaivos ja väkipeikkojen sabotöörejä tekemässä kärmäläisille kiusaa voisi olettaa että taulukosta voit tulla tuloksena pieninä joukkoina kärmäläisiä, ryhmiä väkipeikkoja kuin paikallisia eläimiä kuten neulanokkien parvia, maanalaisen virran albiinokrokoitiilejä ja sienien yllä harppovia jättiläishämähäkkejä.

Esimerkkitaulukko

1N8	VAELTAVA HIRVIÖ
1-2	3n4 Kärmäläistä
3-4	2n4 Väkipeikkoa
5-6	2n6 Neulanokkaa
7	1n3 Krokotiilia
8	1 Jättiläishämähäkki

Lepääminen luolastossa

Luolastossa lepäämisessä on riskinsä mutta se ei ole aina pois suljettu vaihtoehto. Lyhyt lepo vie 60 minuuttia ja pitkä lepo 8 tuntia eli 480 minuuttia. Yleisesti ottaen lyhyen levon onnistuminen luolastossa on todennäköisempää kuin pitkän. Syrjäinen onkalo luolassa, varasto hylätyssä velhon laboratoriossa tai sivukäytävä voi tarjota rauhallisen sijainnin jossa seikkailijat voivat levätä piilossa.

Yksi seurueen jäsen voi etsiä piilopaikan joko viisaus (selviytyminen) heitolla tai ketteryys (hiipiminen) heitolla ja korkeintaan yksi toinen hahmo voi auttaa jos hänellä on pätevyys joko hiipimisessä tai selviytymisessä, piilopaikkaa etsivä hahmo tekee heiton silloin edulla. Pelinjohtaja heittää lepäämisen aikana vaeltavia hirviöitä normaalisti kuluneen ajan mukaisesti sen mukaan kuinka tiheään asuttu alue on ja vertaa niiden passiivista tarkkaavaisuutta seikkailijaseurueen napanheiton tulokseen piilopaikkaa etsiessä.

Kärmäläisiä kuhisevaan kaivokseen piiloutuminen ei ole kauhean helppoa ainakaan pitkäksi aikaa koska pelinjohtaja voi tarkistaa 10 minuutin välein kulkeeko joku läheltä ohi, mutta lähellä oleva hylätty vanha kaivostunneli tai jo aikoja sitten ryöstetty

raunio voi tarjota mahdollisuuden että pelinjohtaja tarkistaa vaeltavan hirviön esimerkiksi vain 60 minuutin välein. Hirviö joka ei havaitse seikkailijoita ei myöskään keskeytä heidän lepoaan.

Ansät

Ansoihin voi törmätä melkein missä vain. Yksikin harha-askel muinaisen hautaholvin uumenissa voi päättyä kaamean surmanloukun viuhuviin teriin. Luolan sisäänkäynnin yllä roikkuvat harmittoman oloiset köynnökset voivat alkaa liikkua ja yrittävät ottaa kiinni ja kuristaa jokaisen lähelle eksyneen. Piilotettu ansaverkko voi metsän siimeksessä napata kiinni varomattoman kulkijan Seikkailijat, jotka eivät tarkkaile ympäristöään voivat päästä hengestään monin eri tavoin, pudota kuolemaansa tai saada niskaansa myrkkynuolten suman.

Ansät voivat olla joko mekaanisia tai maagisia. Mekaanisiin ansoihin kuuluvat kaikki kuviteltavissa olevat kuolemankojeet, esimerkiksi seinistä esiin surraavat pyörivät terät, putoamaan viritetyt kivenlohkareet kuin yksinkertaisimmillaan vain pelkät ansakuopat maassa. Maagiset ansät toimivat taikuuden voimalla, ja niiden laukeaminen päästää valloilleen usein tiettyjen loitsujen vaikutuksia. Loitsut kuten torjuva merkki ja maaginen symboli ovat ansoja.

Ansät pelissä

Seikkailijoiden kohdatessa ansoja sinulla täytyy olla määriteltynä, mikä laukaisee ansan ja mikä sen vaikutus on, kuin myös mitkä mahdollisuudet hahmoilla on ansan havaitsemiseen, purkamiseen tai sen välttämiseen.

Ansän laukaisu

Useimmat ansät laukeavat, kun olento koskettaa jotakin, jota ansan rakentaja yrittää suojella. Yleisiä laukaisijoita ovat esimerkiksi astuminen painelaatalle tai lattian osalle joka on vain hämäystä, ansalankaan astuminen, ovenkahvan kääntäminen tai väärän avaimen tai tiirikän epäonnistunut käyttäminen lukkoa avatessa. Maagiset ansät yleensä laukeavat, kun olento liikkuu ennalta määritellylle alueelle tai koskee johonkin tiettyyn esineeseen.

Jotkin loitsut kuten torjuva merkki sallivat sen loitsineen asettaa monimutkaisempia ja tarkempia ehtoja sille, mikä laukaisee sen, mahdollisesti jopa salasanan, joka estää ansaa laukeamasta.

Ansän havaitseminen ja purkaminen

Yleensä ansoja ei voi täysin kätkeä varovaiselta tarkastelijalta. Hahmot voivat huomata pienen epätasaisuuden kiveyksessä, joka kätkee painelaa-tan, ansalangan kimmellyksen valoa vasten, seiniin asennettujen liekinheittimien suulakkeet tai muun yksityiskohdan, joka vihjaa ansasta.

Ansän kuvauksessa kerrotaan, mikä on VA sen havaitsemiseen, purkamiseen tai molempiin.

Hahmo, joka erityisesti etsii ansoja voi yrittää havaita sen viisaus (tarkkaavaisuus) heitolla ansan VA:ta vastaan. Voit myös verrata hahmojen passiivista tarkkaavaisuutta ansan VA:ta vastaan selvittääksesi huomaako kukaan ansaa. Seikkailijoiden huomattessa ansan ennen kuin kukaan on vahingossa laukaissut sitä heillä on mahdollisuus sen purkamiseen joko pysyvästi tai väliaikaisesti riittävän pitkäksi aikaa ohittaakseen sen. Pelinjohtajana voit vaatia älykkyys (tutkimus) heittoa hahmolta sen päättämiseen, mitä vaaditaan ansan purkamiseen ja tämän jälkeen ketteryysheittoa käyttäen varkaan työkaluja varsinaiseen purkamiseen.

Jokainen hahmo voi yrittää havaita tai purkaa maagista ansaa älykkyys (salatiede) heitolla kaikkien muiden ansan kuvauksessa mainittujen heittojen lisäksi. Heiton VA on sama ominaisuudesta ja taidosta riippumatta. Tämän lisäksi loitsulla taikuuden purkaminen voi purkaa useimpia maagisia ansoja. Katso purkamisen VA ansan kuvauksesta.

Useimmiten jo ansan kuvauksesta käy ilmi, havaitseeko tai purkaako hahmon toiminta ansan. Useimmissa tilanteissa sinun pitäisi palkita pelaajien nokkeluus ja kekseliäisyys eikä vaatia napanheittoja. Käytä omaa harkintaasi ja mieti ansan kuvauksen mukaan, mitä todennäköisesti pelaajien toiminnasta seuraa. Ansät eivät välttämättä aina aiheuta PJ:n suunnittelemaa vahinkoa/tulosta Mitään ansaa ei voi suunnitella täysin varmaksi.

On suotavaa antaa pelaajien havaita ansa ilman yhtään heittoa, jos se on johdonmukaista. Esimerkiksi, jos maton alla on painelaatta ja pelaaja sanoo hahmonsa nostavansa maton reunaa, voidaan olettaa hänen hahmonsa löytävän sen ilman erillistä heittoa.

Ansojen purkamisen ja toimintakyvyttömäksi tekeminen onkin hieman monimutkaisempi asia. Esimerkiksi ansoitettu arkku ampuu eteensä useamman myrkkyneulan, jos se avataan vetämättä ensin sivuilla olevista kahvoista. Hahmot ovat löytäneet ansan mutta eivät ole varmoja, onko se purettu ja päättävät olla varovaisia. He pelkäävät arkun kannen nostamisen sijaan tukevat kilven sen eteen suojaksi ja nostavat kannen pitkällä rautatangolla. Tässä tapauksessa ansan lauetessa myrkkyneulat osuisivat kilpeen vahingoittamatta ketään. On aivan turha vaatia erillisiä heittoa, jos pelaajat pystyvät suojautumaan ansalta tavalla, jonka he ovat itse järkeilleet.

Ansat on myös usein suunniteltu niin, että ne pystyy tarvittaessa turvallisesti ohittamaan ilman vahinkoa. Ansoissa voi olla kätkeytyjä vipuja, jotka poistavat ne käytöstä tai käytävän levyisen ansakuopan ohitse pääsee käyttämällä salakäytävää.

Ansojen vaikutukset

Ansojen vaikutukset voivat vaihdella haitallisesta tappavaan ja ne voivat aiheuttaa vahinkoa nuolilla, piikeillä, terillä, myrkyillä, kaasuilla, tulen lieskoilla sekä syvillä kuopilla. Tappavimmat ansat yhdistelevät useampia eri tapoja surmataakseen, vangitakseen tai ajaakseen pois ansan laukaisseen olennon tai yleisimmin aiheuttaakseen tälle vahinkoa. Ansan kuvaus kertoo, mitä tapahtuu kun se laukeaa.

Ansan hyökkäysbonus, pelastusheiton VA ja sen aiheuttama vahinko riippuvat sen vaarallisuudesta. Käytä taulukkoja **Ansojen pelastusheiton VA ja hyökkäysbonus ja Vahingon vakavuus tason mukaan** ohjenuorana ansoillesi.

Ansa, joka on tarkoitettu haitalliseksi ei todennäköisesti surmaa tai vakavasti vahingoita sen tason hahmoja, joille se on tarkoitettu, vaarallinen todennäköisesti vahingoittaa hahmoja vakavasti (mahdollisesti tappaen yhden tai useamman hahmoista), kun taas tappava ansa todennäköisesti surmaa sen laukaisseet hahmot.

Monimutkaiset ansat

Monimutkaiset ansat toimivat kuin tavalliset ansat, paitsi että lauetessaan ne voivat tehdä useita pelimekaanisia toimintoja. Monimutkainen ansa muuttaa ansan ikään kuin taisteluksi.

ANSOJEN PELASTUSHEITON VA JA HYÖKKÄYSBONUS

ANSAN VAARALLISUUS	PELASTUSHEITON VAIKEUS	HYÖKKÄYSBONUS
Haitallinen	10-11	+3 ja +5 välillä
Vaarallinen	12-15	+6 ja +8 välillä
Tappava	16-20	+9 ja +12 välillä

VAHINGON VAKAVUUS TASON MUKAAN

HAHMOJEN TASO	HAITALLINEN	VAARALLINEN	TAPPAVA
1-4	1n10	2n10	4n10
5-10	2n10	4n10	10n10
11-16	4n10	10n10	18n10
17-20	10n10	18n10	24n10

Monimutkaisen ansan lauetessa heitä sille aloite, ansan kuvauksessa on kerrottu sen aloitebonus. Omalla vuorollaan ansalla on toimintonsa, joka voi olla esimerkiksi sarja hyökkäyksiä tai ajan myötä luonteeltaan muuttuva vaikutus, jonka ansa luo. Monimutkaisen ansan voi havaita, ohittaa ja purkaa kuten tavallisen ansan.

Hyvä esimerkki monimutkaisesta ansasta on huone, joka vähitellen täyttyy vedellä. Ansan vuorolla vedenpinta nousee, ja muutaman vuoron jälkeen huone on täyttynyt lattiasta kattoon.

Esimerkkejä ansoista

Seuraavana listatut ansat vaihtelevat vaarallisuudessaan.

Ansakuoppa

Mekaaninen ansa

Tässä esitellään neljä yksinkertaista ansakuoppaa.

Kuoppa. Pelkkä maahan kaivettu kuoppa, joka on peitetty reunoihin kiinnitetyllä kankaalla ja piilotettu maa-aineksella ja irtoroskillä.

Kuopan havaitsemisen VA on 10. Kankaalle astuva putoaa sen kera kuopan pohjalle ja kärsii putoamisesta vahinkoa kuopan syvyyden mukaan. Yleensä kuoppa on kolme metriä syvä, mutta joskus ne on kaivettu vielä syvemmälle.

Kätketty kuoppa. Tämä kuoppa on peitetty samasta materiaalista tehdyllä kannella kuin mitä lattia sen ympärillä.

Onnistuneella VA 15 viisaus (tarkkaavaisuus) heitolla on mahdollista huomata, että lattian osiolla, joka muodostaa kuopan kannen ei ole merkkejä siitä, että siitä olisi kuljettu. Onnistunut VA 15 älykkyys (tutkimus) heitto vahvistaa, että lattian sijaan kyseessä on kansi, joka peittää kuopan.

Kun olento astuu kuopan kannelle se heilahtaa auki hänen painostaan, pudottaen hänet alas kuoppaan. Yleensä kuoppa on kolme tai kuusi metriä syvä, mutta joskus ne on kaivettu vielä syvemmälle.

Kun kätketty kuoppa on havaittu, rautakanki tai vastaava esine voidaan kiilata kuopan kannen ja ympäröivän lattian väliin siten, että se estää kannen avautumisen, jolloin kuoppa on mahdollista ylittää turvallisesti. Kannen voi myös pitää paikallaan loitsuilla, kuten velhon lukko.

Lukkiutuva kuoppa. Tämä ansakuoppa on identtinen kätketyn kuopan kanssa yhdellä merkittävällä erolla - luukku sulkeutuu voimakkailla jousilla. Olennon pudottua kuoppaan luukku napsahtaa kiinni estäen pakoyritykset.

Kansi voidaan vääntää väkisin auki onnistuneella VA 20 voimakkuus-heitolla. Kansi voidaan myös hajoittaa väkivalloin. Kuoppaan pudonnut hahmo voi yrittää purkaa jousimekanismia kuopan sisältä käsin VA 15 ketteryys-heitolla, jos hänellä on varkaan työkalut, olettaen että hän ylettyy mekanismiin kuopan pohjalta ja voi nähdä sen kuopan pimeydessä. Joidenkin lukkiutuvien kuoppien yhteydessä on omistajaa varten lähistöllä olevan salaoven taakse tai vastaavaan piiloon kätketty mekanismi, jolla voi avata lukkiutuneen kannen.

Piikkikuoppa. Tämä ansakuoppa on jokin aiemmin esitellyistä sillä merkittävällä erolla, että pohjalla on teroitettuja puupaaluja tai rautapiikkejä. Kuoppaan putoava olento kärsii 11 (2n10) pistettä pistovahinkoa putoamisvahingon lisäksi. Inhottavammassa versioissa ansan piikeille on sivelty myrkkyyä ja pistovahinkoa kärsineen olennon täytyy onnistua VA 13 sitkeyselastusheitossa tai kärsiä 22 (4n10) pistettä myrkkyyvahinkoa. Onnistuminen puolittaa vahingon.

Myrkkynuoli

Mekaaninen ansa

Olennon astuessa kätketylle painelaatalle myrkkynuoli ansa ampuu myrkkynuolen häneen seiniin piilotetuista jousista tai paineilmalla toimivista putkista. Alueella voi olla useampia painelaattoja jotka laukaisevat kukin oman sarjansa myrkkynuolia.

Seinissä olevat pienet reiät ovat tomun ja hämähäkinseittien peitossa tai ovelasti piilotettu kohokuviin tai seinämaalauksiin. Niiden huomaamiseen vaaditaan onnistuminen VA 15 viisaus (tarkkaavaisuus) heitolla. Onnistuneella VA 15 älykkyys (tutkimus) heitolla hahmo voi huomata painelaatat lattiassa eroavaisuuksista muuhun lattiaan nähden.

Rautakanki tai vastaava esine voidaan kiilata painelaatan alle estäen sitä laukeamasta, ja myrkkynuolien reiät voidaan tukkia vahalla ja kankaalla.

Ansa laukeaa, jos enemmän kuin 9 kiloa painoa lasketaan painelaatalle, jolloin se ampuu 4 myrkkynuolta. Jokaiselle myrkkynuolelle heitetään kantamahyökkäys erikseen +8 hyökkäysbonuksella satunnaiseen kohteeseen 4 metrin säteellä painelaatasta. Näkyvyydellä ei ole merkitystä hyökkäyksen kannalta. Jos 4 metrin säteellä ei ole kohteita myrkkynuolet eivät osu kehenkään. Olento, johon myrkkynuoli osuu kärsii 2 (1n4) pistettä pistovahinkoa ja hänen täytyy onnistua VA 15 sitkeys-pelastusheitossa tai kärsiä 11 (2n10) pistettä myrkkyyvahinkoa. Onnistuminen puolittaa vahingon.

Vierivä kivi

Mekaaninen ansa

Ansa laukeaa, jos enemmän kuin 9 kiloa painoa lasketaan painelaatalle, jolloin piilotettu luukku katossa aukeaa päästäten valtavan 3-4 metrin halkaisijan kivisen kuulun vierimään käytävää pitkin.

Onnistuneella VA 15 viisaus (tarkkaavaisuus) heitolla hahmo voi huomata painelaatan ja piilotetun luukun. Onnistuneella VA 15 älykkyys (tutkimus) heitolla hahmo voi huomata painelaatan eroavai-

suuksista muuhun lattiaan nähden. Samalla heitolla kattoa tutkiessa löytyy piilotettu luukku. Rautakanki tai vastaava esine voidaan kiilata painelaatan alle estäen sitä laukeamasta.

Ansan lauetessa kaikkien paikalla olevien olentojen täytyy heittää aloite. Kivikuulalle heitetään aloite +8 bonuksella. Omalla vuorollaan se liikkuu 24 metriä suorassa linjassa. Kuula voi liikkua olentojen tilan läpi kuin liikkuisi vaikeassa maastossa ja kuulun liikkuesssa samaan tilaan olennon kanssa olennon täytyy heittää VA 15 ketteryys-pelastusheitto tai kärsiä 55 (10n10) murskausvahinkoa ja tämän lisäksi hän on maissa.

Kuula pysähtyy osuessaan seinään tai vastaavaan esteeseen. Se ei voi kääntyä, mutta taitavat ansoittajat rakentavat sille kaarteita käytäviin, jotka mahdollistavat sen pyörimisen mahdollisimman pitkälle.

Toiminnollaan 2 metrin säteellä kuulasta oleva olento voi käyttää liikettään hidastaakseen kuulun etenemistä VA 20 voimakkuusheitolla. Onnistuminen merkitsee, että kuulun nopeus laskee 6 metriä, ja nopeuden laskettua nolnaan kuula pysähtyy eikä ole enää uhka.

Kohtaamiset

Taistelu on osa pelin viehätystä mutta pelinjohtajana sinun on suunniteltava kohtaamisista samaan aikaan sekä riittävän haastavia ja kiperiä mutta ei kuitenkaan liiallisen. Tehtäväsi on haastaa pelaajat ei päihittä heitä. Hyvän kohtaamisen suunnittelu on muutakin kuin lukujen tuijottelua, se vaatii tuntemusta ei ainoastaan hahmoista mutta myös pelaajista - vasta-alkajat eivät esimerkiksi osaa ottaa hahmojensa kyvyistä kaikkea irti.

Suosittelavat kohtaamiset

Seuraavassa taulukossa on karkea ohjenuora millaisia määriä eri haastearvon (HA) vastustajia seikkailijat voivat kohdata

Oletuksena kaikissa taulukoissa on neljän hengen seikkailijaseurue, merkittävästi eri kokoisen seurueen suhteen kannattaa lisätä tai vähentää kohdattujen vastustajien määrää. Esimerkiksi jos seikkailijoita on vain kaksi jaa kohdattujen vastustajien määrä kahdella, jos seikkailijoita on kuusi voi vastustajia olla puolitoista kertaa enemmän.

Kohtaamisten muokkaaminen

Mieti hirviöitä, niiden kykyjä ja kuinka paljon ne voivat tehdä vahinkoa ja mitä mahdollisuuksia hahmoilla on vahingoittaa niitä. Pidä mielessä että matalan tason hahmot, varsinkin ensimmäisen tason ovat hyvin haavoittuvaisia.

Esimerkiksi neljän hengen seurue kohtaa neljä örkipalkkasoturia (HA 1/2) ja yhden niiden mukana seuranneen luolapeikon (HA 2), tämä kohtaaminen olisi toisen tason seikkailijoille aika vaikea ja toden-

HAHMOJEN TASO	HA KUN 2+ VASTUSTAJAA/ PER HAHMO	HA KUN 1 VASTUSTAJA/ PER HAHMO	HA KUN 1 VASTUSTAJA KOKO SEURUEELLE
1	0	1/4	1
2	1/8	1/2	3
3	1/4	1	4
4	1/2	1	5
5	1	2	8
6	1	3	9
7	1	3	10
8	1	3	12
9	2	4	12
10	2	4	14
11	3	5	15
12	3	5	17
13	3	6	18
14	4	6	19
15	4	7	20
16	4	7	20
17	4	8	21
18	5	8	21
19	5	9	22
20	6+	10	23

näköisesti joillekin kuolettava, mutta kolmannen tason seikkailijoille aivan hyväksyttävissä ja keskiverto kohtaaminen. Toisen tason hahmoille neljä örkkiä itsessään olisi jo riittävä haaste.

Kokemus

Seikkailijat keräävät kokemusta ja kehittyvät kyvyissään seikkaillessaan ja päihittäessään haasteita. Heille kertynyttä kokemusta mitataan kokemuspisteinä ja hahmon kehitystä entistä kyvykkäämmäksi hänen tasollaan, joka nousee, kun hahmo saavuttaa tietyn määrän kokemuspisteitä. Kokemus itsessään on itsevarmuutta ja kyvykkyyttä ja hahmon osaamisen ja potentiaalin käyttöön ottamista sekä karaistumista. Kokemuksen myötä hahmo siirtää jo osaamiaan ja opiskelemaan asioita teoriasta käytännön osaamiseksi

Kokemuspisteet taistelusta

Monet seikkailijoiden haasteista liittyvät suoraan taisteleamiseen ja vastustajilla kuten hirviöillä on listattuna suoraan kuinka paljon niiden päihittämisestä saa kokemuspisteitä.

Laske yhteen jokaisen päihitetyn vastustajan kokemuspisteet (KOP) ja jaa se seikkailijoiden kesken. Esimerkiksi seurue kohtaa neljä örkkipalkkasoturia (100 KOP) ja yhden niiden mukana seuranneen luolapeikon (450 KOP) eli yhteensä 850 KOP edestä vastustajia. Neljälle jaettuna jokainen seikkailija saisi 212,5 eli pyöristettynä alas 212 kokemuspistettä.

Yksinkertaistettu kokemustaulukko

Seuraava taulukko on tehty käytettäväksi helpottamaan pelinjohtajan elämää jos hän ei halua laskea liikaa tai haluaa käyttää vaihtoehtoisia kokemuspistejärjestelmiä.

HAHMOJEN TASO	HELPPO KOHTAAMINEN/ PER HAHMO	KESKIVERTO KOHTAAMINEN/ PER HAHMO	VAIKEA KOHTAAMINEN/ PER HAHMO
1	20	50	200
2	20	100	350
3	100	200	550
4	100	200	900
5	200	450	2000
6	400	700	2500
7	400	700	3000
8	400	700	4200
9	900	1100	4200
10	900	1100	5500
11	1400	1800	6500
12	1400	1800	9000
13	1400	2300	10000
14	2200	2300	11000
15	2200	2900	12500
16	2200	2900	13000
17	2200	3900	16500
18	3600	3900	17000
19	3600	5000	21000
20	4600	5900	25000

Helppo kohtaaminen

Helppo kohtaaminen ei kuluta seurueen resursseja sanottavissa määrin ja seikkailijat ovat tilanteessa niskan päällä ja eivät juurikaan vahingoitu. He eivät kuluta kuin korkeintaan muutamia loitsuvarauksia. Seikkailijat voivat jatkaa ilman lepoa.

Keskiverto kohtaaminen

Kohtaaminen on haastava mutta ei kuluta seikkailijoita aivan loppuun. Loitsuvarauksia kuluu merkittävästi joko itse taistelussa tai vahinkoa kärsineiden parantelussa. Seikkailijat joutuvat ehkä pitämään lyhyen levon tai harkitsemaan pitkää lepoa, mutta voisivat ehkä selviytyä vielä toisesta vastaavasta taistelusta.

Vaikea kohtaaminen

Kohtaaminen on erittäin haastava ja seikkailijat ovat aivan lopussa. Loitsuvarauksia on kulunut merkittävästi joko itse taistelussa tai vahinkoa kärsineiden parantelussa. Parannusjuomia tai kulutettavia resursseja on jouduttu käyttämään. Kohtaamisen aikana on mahdollisesti yksi tai useampi hahmo tipunut nolnaan osumapisteeseen tai käynyt lähellä. Seikkailijat joutuvat harkitsemaan pitkää lepoa, he eivät selviäisi toisesta vastaavasta kohtaamisesta heti perään.

Taistelujen ulkopuoliset haasteet

Hyvä pelinjohtaja huomioi myös taistelujen ulkopuoliset vaativat tilanteet, rakentaa niitä ja palkitsee niistä kokemuksella. Yleensä haasteen voi rinnastaa helppoon tai keskivertoon kohtaamiseen mutta hengenvaaralliset tilanteet joissa on mahdollista että hahmo kuolee on syytä rinnastaa vaikeisiin. Esimerkiksi ansojen havaitsemisen ja purkamisen saralla haitallinen ansa rinnastuu helppoon, vaarallinen keskivertoon ja tappava vaikeaan kohtaamiseen.

Tasonnousu ilman kokemusta

Pelinjohtajana sinun ei ole pakko käyttää kokemuspisteitä, voit määrätä suoraan millä edellytyksillä hahmot nousevat kokemustasoja sinun kampanjassasi. Pelikertoihin tai kampanjan tarinan edistämiseen pohjaavilla kokemusjärjestelmillä on etuna se

että ne vapauttavat pelinjohtajan kirjanpitämisestä ja laskutoimituksista. Silloin kun kampanjassa taistellaan todella vähän on vaikea arvioida kuinka paljon kokemusta hahmojen ratkomista muista haasteista pitäisi antaa. Silloin kun kampanjassa taistellaan todella paljon on jatkuva laskeminen ja kirjanpito myös ylimääräinen vaivansa. Pelinjohtajana sinulla on täysi vapaus myös näiden menetelmien käyttöön, ihan vain sillä perusteella että haluat pitää asiat yksinkertaisina.

Pelikertoihin pohjaava tasonnousu

Pelikertoihin pohjaava kokemustasojen nousu etenee keskimäärin samassa tahdissa kuin kokemuspisteitä antaessa. Oletuksena on että yksi pelikerta kestää noin neljä tuntia. Hahmot saavuttavat toisen tasonsa ensimmäisen pelikerran jälkeen, kolmannen tasonsa toisen pelikerran jälkeen. Kolmannen tason jälkeen jokaiseen tason saavuttamiseen menee kaksi tai kolme kertaa, pelinjohtajan harkinnasta riippuen.

Tarinavetoinen tasonnousu

Tarinavetoisessa kampanjassa pelinjohtaja antaa hahmoille tasonnousuja heidän saavuttaessaan merkittäviä kampanjaan liittyviä tavoitteita. Tämä on usein, joskaan ei välttämättä jonkin yksittäisen seikkailun päätös ennen seuraavaa.

Tarinavetoisessa tasonnousussa voi tapahtua hyvinkin paljon ennen kuin hahmot nousevat tasoja. Seuraava esimerkkiseikkailu kuvaa mitä haasteita hahmot voivat kohdata ennen nousua ensimmäiseltä tasolta toiselle.

Erään hahmon äidin serkku on kutsunut sukulaisensa ja tämän toverit luokseen, koska kaipaa apua. Nollapelikerralla pelaajat luovat yhdessä seikkailujaseurueen joka on kaveriporukka. Ensimmäinen pelikerta alkaa sisäänheittokohtauksella, seikkailijoiden ollessa matkalla leiriytyneenä jonkun tornin rauniolla, kun yöllä nousee maan sisästä luurankosotilaita.

Perillä sukulaisen luona selviää, että tämän mies epäilee talossaan kummittelevan. Tätä seuraa salapoliisityötä ja keskusteluja sivuhahmojen kanssa, jossa pitäisi selvittää, että kuka on kaiken takana.

Syyllinen on miehen ”poika” - joka onkin kaksoisolento. Oikea poika on vankina erään rosvoporukan luona. Kaksoisolento yrittää pelotella isän pois kartanosta, koska kellariin on piilotettu jotain.

Rosvoporukkaa johtaa haltia, siihen kuuluu yksi ihminen, pari väkipeikkaa ja peikkolaisia jotka pitää ehkä päihittää tai ajaa pakoon. Seikkailun loppukohdauksessa pitää pääasiallisena tavoitteena kuitenkin pelastaa poika. Pelastettu poika kertoo kellarista ja siellä olevasta lippaasta, sen sisältö viittaa paholaiskulttiin jonka lonkerot ulottuvat kauas.

Tässä vaiheessa kun seikkailu on pelattu loppuun pelinjohtaja antaa hahmoille suuren merkkipaalun kokemuksen siitä että he ovat ratkaisseet sukulaisen ongelmat, ovat edistäneet kampanjan varsinaista juonta ja heillä on selkeä suunta tarinan seuraavan pisteeseen - selvittämään paholaiskultin juonia.

Merkkipaalut

Merkkipaaluja käytettäessä pelinjohtaja antaa hahmoille kokemuspisteitä heidän saavuttaessaan merkittäviä kampanjaan liittyviä tavoitteita.

Pelinjohtaja mietti seikkailustaan pieniä ja suuria merkkipaaluja, pienet ovat verrattavissa helppoon tai keskivertoon kohtaamiseen ja suuret vaikeaan kohtaamiseen.

Seuraava esimerkkiseikkailun kuvaus on sama kuin tarinavetoisesta tasonnousua käytettäessä mutta siihen on merkitty merkkipaalut.

Erään hahmon äidin serkku on kutsunut sukulaisensa ja tämän toverit luokseen, koska kaipaa apua. Nollapelikerralla pelaajat luovat yhdessä seikkailujaseurueen joka on kaveriporukka. Ensimmäinen pelikerta alkaa sisäänheittokohtauksella, seikkailijoiden ollessa matkalla leiriytyneenä jonkun tornin rauniolla, kun yöllä nousee maan sisästä luurankosotilaita. Kohtaaminen luurankojen kanssa on itsessään tarkoitettu keskiverroksi kohtaamiseksi joten siitä annetaan kokemusta sen verran.

Perillä sukulaisen luona selviää, että tämän mies epäilee talossaan kummittelevan. Tätä seuraa salapoliisityötä ja keskusteluja sivuhahmojen kanssa, jossa pitäisi selvittää, että kuka on kaiken takana. Syyllinen on miehen ”poika” - joka onkin kaksoisolento. Oikea poika on vankina erään rosvoporukan

luona. Kaksoisolento yrittää pelotella isän pois kartanosta, koska kellariin on piilotettu jotain. Totuuden selvittyä pelinjohtaja antaa hahmoille suuren merkkipaalun verran kokemusta koska kyseessä on seikkailun kannalta merkittävä käänne.

Rosvoporukkaa johtaa haltia, siihen kuuluu yksi ihminen, pari väkipeikkaa ja peikkolaisia jotka pitää ehkä päihittää tai ajaa pakoon. Seikkailun loppukohdauksessa pitää pääasiallisena tavoitteena kuitenkin pelastaa poika. Pelastettu poika kertoo kellarista ja siellä olevasta lippaasta, sen sisältö viittaa paholaiskulttiin jonka lonkerot ulottuvat kauas.

Tässä vaiheessa kun seikkailu on pelattu loppuun pelinjohtaja antaa hahmoille ison merkkipaalun kokemuksen siitä että he ovat ratkaisseet sukulaisen ongelmat, ovat edistäneet kampanjan varsinaista juonta ja heillä on selkeä suunta seuraavan pisteeseen - selvittämään paholaiskultin juonia.

Kokemus aarteesta

Kokemuksen antaminen aarteesta sopii erityisesti aarteenetsimisen ja rikastumisen ympärillä pyörivään kampanjaan. Tai kampanjaan jossa hahmot ovat jostain syystä pahasti veloissaan tai muuten joutuvat etsimään mittavia summia johonkin tarkoitukseen. Hahmoja motivoi tutkimusmatkoilla, raunioiden koluamisessa tai rikollisessa toiminnassa se että kuinka paljon he saavat haalittua maallista omaisuutta. Jokaisen seikkailun jälkeen laske yhteen kultaraha-arvo aarteille joita pelaajien hahmot löysivät ja jaa saman verran kokemuspisteitä heidän kesken.

Tyypillisesti tällaisessa kampanjassa ei saa kokemusta muista lähteistä koska teemoihin kuuluu turhien riskien välttäminen niin mm. tappeluihin hakeutuminen on välttävää, mutta voit tarvittaessa yhdistää kokemuksen aarteista muihin tapoihin jakaa kokemusta.

Aarteet

Seikkailijat kohtaavat hirvittäviä haasteita, päihittävät hirviöitä, purkavat ansoja ja tutkivat muinaisia raunioita monesta syystä. Jotkut tiedon ja tutkimuksen, osa päihittääkseen vaarallisia juonia ja kukistaakseen uhkia, mutta monet myös kalleuk-

sien vuoksi. Aarteen löytäminen voi olla liikkeelle ajava seikkailuihin itsessään mutta seikkaileminen on kallista ja aarteella voi paikata myös sen kasvavia kuluja. Aarteet ovat yksi parhaita houkuttimia vaarojen uhmaamiseen. Seuraavilla sivuilla olevilla taulukoilla pystyt määrittelemään vastustajien haasteen mukaan suhteutetut aarteet.

Aarretta ei pidä ajatella palkintona hirviöiden surmaamisesta tai että päihitetyltä vastustajalta “tip-puu” automaattisesti tietty määrä rahaa. Aarteeseen voi päästä myös käsiksi ilman vastustajien nujertamista, alishaltioiden tiedustelupartion piilotetun leirin varusteiden ryöstäminen tai lohikäärmeen luolan tyhjentäminen sen ollessa muualla ovat aivan yhtä päteviä tapoja päästä käsiksi aarteisiin kuin vastustajan voittaminen taistelussa. Tuhoutuneen kaupungin raunioissa vaeltavien zombien ei voi olettaa keräävän rahaa mutta aarre voi kuvastaa alueelle jäänyttä arvotavaraa joihin käsiksi pääsemisen tiellä ne ovat. Pelinjohtaja voi myös päättää että vaikkapa erävaelluksen aikana kohdatulla suursusien laumalla ei voi olettaa olevan mitään rahanarvoista tavaraa.

Suursusien tai muiden enemmän tai vähemmän eläimellisten olentojen aarre voi olla jonkin niiden juuri väijyttämän olennon maallisissa jäänteissä tai vaikkapa että kolikot kuvaavat niiden taljojen arvoa.

Yksittäisten hirviöiden aarteet

Yksittäisen hirviön aarre on mitä esimerkiksi yksittäisellä örkillä tai alishaltialla on taskuissaan tai omassa leirissään. Heitä hirviön haasteen mukaisesti taulukosta kuinka paljon aarretta sillä on mukanaan. Suluissa on annettu ajan säästämiseksi keskiarvo kolikkojen määrästä, siltä varalta jos on kirjanpidon kannalta hankalaa pitää lukua jokaisen yksittäisen hirviön varoista. Siinä tapauksessa että kolikoiden raahaaminen vaikuttaa epäuskottavalta tai hankalalta voi pelinjohtaja korvata ne samanarvoisilla jalokivillä, taide-esineillä tai arvokkailla varusteilla.

Varsinaiset aarteet

Varsinainen aarre on kokonaisen örkkien palkkasoturirykmentin kassa, rosvokoplan luolaan jemmaan laittama ryöstösaalis, kaikki raha ja esineet mitä harpyijoiden pesimäalueella on niiden uhreilta

YKSITTÄISTEN HIRVIÖIDEN AARTEET: HAASTE 0-4

1N20	KUP	HR	ER	KR	PR
1-6	3n10 (17)	-	-	-	-
7-12	-	2n12 (13)	-	-	-
13-14	-	-	2n8 (9)	-	-
15-19	-	-	-	2n8 (9)	-
20	-	-	-	-	1n8 (4)

jäänyt tai yksittäisen aarretta keräävän merkittävän hirviön omaisuus. Varsinainen aarre voi olla muumiolordin hautaholviin kerätyt rikkaudet, velhoaaveen kryptan sisältö, vampyyrin linnan aarrekammio tai lohikäärmeen vuosisatojen varrella keräämä röykkiö kultaa tai kalleuksia. Kyseessä on siis merkittävä määrä niin rahaa kuin mahdollisesti myös arvoesineitä, jalokiviä ja taikaesineitä. Heitä

seikkailun isoimman haasteen hirviön mukaisesta taulukosta kuinka paljon aarretta sillä on varastoituna, legendaaristen olentojen kohdalla voit heittää kahdesti ja lisät aarteet yhteen.

VARSINAISET AARTEET: HAASTE O-4

	KUP	HR	ER	KR	PR
Kolikot	3n12 x 100 (1950)	2n8 x 100 (900)	-	1n12 x 10 (65)	-
1N20	JALOKIVET JA TAIDE-ESINEET	TAIKAESINEET			
1	-	-			
2-3	1n12 (6) 10 kr jalokiveä	-			
4-5	1n8 (4) 25 kr taide-esinettä	-			
6-7	1n12 (6) 50 kr jalokiveä	-			
8	1n12 (6) 10 kr jalokiveä	Heitä 1n6 kertaa taulukosta A			
9	1n8 (4) 25 kr taide-esinettä	Heitä 1n6 kertaa taulukosta A			
10	1n12 (6) 50 kr jalokiveä	Heitä 1n6 kertaa taulukosta A			
11	1n12 (6) 10 kr jalokiveä	Heitä 1n6 kertaa taulukosta B			
12	1n8 (4) 25 kr taide-esinettä	Heitä 1n6 kertaa taulukosta B			
13	1n12 (6) 50 kr jalokiveä	Heitä 1n6 kertaa taulukosta B			
14	1n12 (6) 10 kr jalokiveä	Heitä 1n6 kertaa taulukosta C			
15	1n8 (4) 25 kr taide-esinettä	Heitä 1n6 kertaa taulukosta C			
16	1n12 (6) 50 kr jalokiveä	Heitä 1n6 kertaa taulukosta C			
17	1n8 (4) 25 kr taide-esinettä	Heitä kerran taulukosta F			
18	1n12 (6) 50 kr jalokiveä	Heitä kerran taulukosta F			
19	1n8 (4) 25 kr taide-esinettä	Heitä kerran taulukosta G			
20	1n12 (6) 50 kr jalokiveä	Heitä kerran taulukosta G			

Taikaesineet aarteissa

Tässä ovat listattuna taulukot A-H taikaesineistä joita voi löytää aarteista. Varsinaiset kuvaukset taikaesineistä löytyvät myöhemmin seuraavasta aakkosellisesta luettelosta. Pelinjohtajan ei pidä soveltaa näitä taulukoita täysin ilman omaa harkintaa, hän voi aina korvata esineen toisella jos se sopii paremmin seikkailuun. Esimerkiksi saman harvinaisuuden taikaesineellä jos vaikkapa taulukosta heitetty esine on sellainen että kukaan pelaajista ei pysty sitä käyttämään, tai haastaakseen pelaajia vaikka sellaiseksi esineeksi jota vastustaja voi itse käyttää seikkailijoita vastaan.

TAIKAESINEET A

1N100	TAIKAESINE
1-10	Kiipeilyjuoma
11-20	Loitsukäärö (taikakonsti)
21-40	Loitsukäärö (1-piirin loitsu)
41-45	Loitsukäärö (2-piirin loitsu)
46-95	Parannusjuoma
96-99	Parannusjuoma, suurempi parannus
100	Pohjaton säkki

TAIKAESINEET B

1N100	TAIKAESINE
1-5	Ammuksia +1
6-10	Jättiläisvoimien juoma, mäkijättiläinen
11-15	Kadotustomu
16-20	Kasvujuoma
21-25	Liikkumaton sauva
26-35	Loitsukäärö (2-piirin loitsu)
36-45	Loitsukäärö (3-piirin loitsu)
46-50	Mithralpanssari
51-55	Myrkyjuoma
56-75	Parannusjuoma, suurempi parannus
76-79	Itsestään kiipeävä köysi
80-83	Pohjaton säkki
84-87	Sietujuoma
88-91	Tulkkaukypärä
92-95	Uimasormus
96-100	Vedessä hengittämisen juoma

TAIKAESINEET C

1N100	TAIKAESINE
1-5	Ajatustenlukujuoma
6-15	Ammuksia +2
16-17	Ehtymätön vesikarahvi
18-22	Eteerisyyden öljy
23-29	Jättiläisvoimien juoma, jääjättiläinen
30-36	Jättiläisvoimien juoma, kivijättiläinen
37-43	Jättiläisvoimien juoma, tulijättiläinen
44-50	Kaasumuodon juoma
51-57	Kutistusjuoma
58-62	Loitsukäärö (4-piirin loitsu)
63-67	Loitsukäärö (5-piirin loitsu)
68-71	Oiva olkalaukku
72-86	Parannusjuoma, verraton parannus
87-93	Sankaruusjuoma
94-100	Selvännäkemisen juoma

TAIKAESINEET F

1N100	TAIKAESINE
1-22	Ase +1
23-28	Haltiasaappaat
29-34	Haltiaviitta
35-40	Hämähäkkikiipeilyn tossut
41-44	Hyppysormus
45-48	Illuusioiden pakka
49-54	Jättiläisvoimien hansikkaat
55-62	Kilpi +1
63-68	Käärmesauva
69-74	Lentävä luuta
75-78	Lämpösormus
79-82	Mielenkilpisormus
83-86	Siivekkäät saappaat
87-90	Taikafiguuri, hopeinen korppi
91-96	Valeasuhattu
97-100	Vetten päällä kävelyn sormus

TAIKAESINEET G

1N100	TAIKAESINE
1-11	Ase +2
12-13	Aurinkoterä
14-15	Eläinystävän sormus
16-17	Esteettömyyssormus
18-22	Haarniska, +1 ketjupaita
23-27	Haarniska, +1 ketjupanssari
28-32	Haarniska, +1 nahkapanssari
33-37	Haltiapanssari

1N100	TAIKAESINE
38-39	Hyönteisparvien sauvax
40-41	Höyhenpudotussormus
42-43	Ilmanmahdin suitsutusastia
44-45	Jättiläisvoimien vyö, mäkijätiläinen
46-50	Kilpi +2
51-52	Lieskaterä
53-54	Loitsujen varastoinnin sormus
55-56	Lumoamisen sauva
57-58	Luonnonmahdin sauva
59-60	Maaelementaalien komentokivi
61-62	Muurinmurtajasormus
63-64	Myrskytorvi
65-66	Parantamisen sauva
67-68	Röntgenkatsesormus
69-70	Sielunsyöjä
71-72	Suojelusormus
73-74	Taikafiguuri, eebenpuinen kärpänen
75-77	Taikafiguuri, kultaiset leijonat
78-79	Taikafiguuri, marmorinen norsu
80-82	Taikafiguuri, norsunluiset vuohet
83-84	Taikafiguuri, onyksinen koira
85-86	Taikafiguuri, pronssinen aarnikotka
87-88	Taikafiguuri, serpentiininen pöllö
89-90	Taikasolmujen köysi
91-92	Tuhannen silmän kaapu
93-94	Tulenmahdin hiilipannu
95-96	Vastustussormus
97-98	Vedenmahdin kulho
99-100	Väistösormus

Taikaesineet

Taikaesineet löydetään muinaisista raunioista, päihitettyjen hirviöiden aarreröykkiöistä tai hauta-holvien kätköistä. Ne antavat omistajilleen par-haimmillaan uskomattomia voimia tai täydentävät heidän kykyjään hämmästyttävillä tavoilla.

Yhteys

Jotkin taikaesineet vaativat toimiakseen että niiden omistaja saa muodostettua niihin siteen, yhteyden. Tätä maagista sidettä kutsutaan yhteydeksi ja joskus sillä on erityisvaatimuksia. Silloin kun yhteyden vaatimus on hahmoluokka taikaesineen omistajan

täytyy olla tuota hahmoluokkaa että yhteys voidaan muodostaa. Luokan ollessa jokin tietty loitsijaluokka kuten noita tai velho myös hirviö jolla on loitsuvarauksia ja loitsut tietyn luokan loitsulistalta voi muodostaa yhteyden, jos vaatimuksena on mikä tahansa loitsija käy yhteyden muodostamiseen myös mikä tahansa hirviö joka kykenee loitsimaan minkä tahansa loitsun oli se erityispiirteen tai muun kyvyn johdosta - ei taikaesineen tai vastaavan.

Ilman yhteyttä taikaesinettä voi käyttää vain tavallisen ei-maagisena esineen tavoin, ellei kuvauksessa toisin mainita. Esimerkiksi miekkaa voisi käyttää tavalliseen tapaan aseena ilman mitään bonuksia tai esineen ominaisuuksia.

Yhteyden muodostaminen esineeseen vaatii että sen omistaja viettää lyhyen levon niin että hän on fyysisessä kontaktissa esineeseen. Tämä lyhyt lepo voi olla sama jonka aikana omistaja hankkii tietoonsa esineen ominaisuudet. Tämä yhteyden hankkiminen voi olla aseensa kanssa harjoittelua, ihme-esineen kanssa meditointia tai jotain muuta esineeseen sopivaa toimintaa. Siinä tapauksessa että lyhyt lepo keskeytetään ei yhteyttä muodostu. Lyhyen levon lopussa taikaesineen omistaja saa tietoonsa kuinka käyttää esineen ominaisuuksia - mukaan lukien kaikki sen komennot.

Esineellä voi olla yhteys vain yhteen olentoon kerrallaan ja yhdellä olennolla voi olla yhteys vain kolmeen esineeseen samaan aikaan. Yritykset saada yhteys neljänteen esineeseen epäonnistuvat automaattisesti. Kahteen kappaleeseen samaa esinettä ei voi myöskään saada yhteyttä, esimerkiksi kahteen suojelusormukseen ei ole mahdollista muodostaa yhteyttä samaan aikaan.

Yhteys katkeaa myös jos esineen omistaja ei enää täytä vaatimuksia yhteydelle, jos esine on 40 metriä kauempana omistajastaan 24 tuntia tai enemmän, jos omistaja kuolee tai jos joku toinen saa esineen haltuunsa ja muodostaa yhteyden siihen. Yhteyden esineeseen voi katkaista vapaaehtoisesti lyhyellä levolla joka käytetään yhteyden purkamiseen. poikkeuksena tähän ovat harvat kirotut esineet.

Yllä- ja kädessä pidettävät esineet

Taikaesineet voivat olla sellaisia joita hahmo pitää yllään tai pitää kädessään. Taikaesineen täytyy toimiakseen olla hahmon yllä tarkoitettulla tavalla, saappaat jalassa, hatut ja kypärät päässä, sormuksen sormessa, haarniskan puettuna hahmon ylle, kilven kädessä, kaavun kiinnitettynä olkapäille ja aseensa täytyy olla kädessä.

Useimmissa tapauksissa esineet joita hahmon on tarkoitus pitää yllään tai kädessään sopivat hahmon ylle huolimatta hänen koostaan tai ruumiinrakenteesta, taikaesineet muokkaavat omaa kokoaan kenelle tahansa sopivaksi. Joitain poikkeuksiakin toki on, Tarinan niin vaatiessa voit päättää että alihaltioiden haarniskat sopivat vain haltioille. Kääpiöt saattavat tehdä taikaesineitä jotka sopivat vain heidän ruumiinrakenteelleen.

Kun olento jonka ruumiinrakenne ei ole humanoidin yrittää pukea päälleen esinettä on pelinjohtajan päätös toimiiko esine kuten on tarkoitettu, esimerkiksi sormus lonkerossa voisi toimia, mutta olento jolla on käärmeen häntä jalkojen sijaan ei vain voi käyttää kenkiä.

Useammat samantyyppiset esineet

Käytä tervettä järkeä kun päätät voiko useampaa samantyyppistä esinettä pitää samaan aikaan. Hahmolla ei voi normaaleissa olosuhteissa olla jaloissaan yhtä kenkäparia enempää, yhtä hansikkaaparia enempää käsissään tai useampaa haarniskaa päällään yhtä aikaa, yhtä päähinettä useampaa tai useampaa kuin yhtä kaapua. Voit teki tehdä harkinnan mukaan poikkeuksia kuten joskus sallia kaksi kerrosta kaapuja tai sallia että hahmolla voi kypärän alla olla myös otsaripa.

Esineparit

Pareina tulevat taikaesineet kuten jalkineet tai hansikkaat vaativat että hahmolla on molemmat yllään. Esimerkiksi hahmo jolla on yksi kenkä haltiasaappaista yhdessä jalassa ja siivekkäiden saappaiden kenkä toisessa ei saa hyötyä kummastakaan.

Pelinjohtaja voi harkinnan mukaan sallia poikkeuksia kuten jos hahmo on menettänyt toisen kätensä tai jalkansa - riittää että hän kantaa esineen toista paria mukanaan.

Esineen aktivointi

Tiettyjen taikaesineiden käyttäminen vaatii että käyttäjä tekee jotain erityistä, kuten pitää esinettä kädessään ja lausuu komennon. Esineen kuvauksessa kerrotaan yksityiskohdat

Silloin kun esineen aktivointi vaatii toiminnon käyttämisen mitään piirrettä joka sallii toiminnon tekemisen bonustoimintona ei voida käydä esineen aktivointiin tällä tavalla.

Komento

Komento on sana tai lause joka täytyy sanoa että taikaesine toimisi. Tiloissa joissa äänet on estetty kuten **hiljaisuus**-loitsun vaikutusalueella taikaesinettä joka vaatii komennon toimiakseen ei voida käyttää.

Kertakäyttöiset

Jotkin esineet voidaan käyttää vain yhden kerran. Juomat niellään, öljyt hierotaan iholle kun ne käytetään. Kirjoitus katoaa kääroistä kun se luetaan. Kertakäyttöinen taikaesine menettää taikavoimansa sen jälkeen kun se on käytetty.

Loitsut

Jotkin taikaesineet antavat käyttäjälleen mahdollisuuden loitsia. Nämä loitsut loitsitaan alimmalla mahdollisella loitsijan tasolla millä ne on mahdollista loitsia, ne eivät kuluta käyttäjän loitsuvaramuksia, eivätkä vaadi komponentteja - ellei esineen kuvauksessa lue toisin.

Taikaesineiden loitsuilla on loitsun normaali loitsimisviive, kantama, kesto ja jos loitsu vaatii keskittymistä täytyy esineen käyttäjän keskittyä. Monet esineet kuten juomat ohittavat loitsimisen kokonaan ja antavat vaikutuksen suoraan normaalilla kestolla. On joitakin esineitä jotka poikkeavat näistä säännöistä, muuttaen loitsimisviivettä, kantamaa, kestoja tai muuta osaa loitsusta - mutta se on niiden kohdalla aina erikseen mainittu.

Monet taikaesineet kuten sauvat vaativat että sen käyttäjällä on kyky loitsia, silloin kun hahmolla on useampia loitsimiskykyjä esimerkiksi useammassa hahmoluokassa etenemisestä hän valitse mitä niistä hän käyttää. Silloin kun esineen käyttäjällä ei ole kykyä loitsia mutta jokin muu piirre antaa hänelle mahdollisuuden käyttää taikaesinettä joka muutoin olisi häneltä poissuljettu - kuten varkaan piirre *taikaesineiden käyttö* - hänen loitsimisominaisuutensa muuttuja on aina +0 ja hänen pätevyysbonustaan ei lisätä loitsun hyökkäysmuuttujiin eikä pelastusheiton vaikeusasteeseen.

Käyttökerrat

Joillain taikaesineille rajoitettu määrä käyttökertoja. Kuinka monta käyttökertaa esineellä on paljastuu kun siihen loitsitaan **tunnistaminen**, tai esineen omistajan muodostaessa yhteyden siihen. Omistaja tuntee yhteyden kautta kun esine saa käyttökertoja takaisin.

Maagiset bonukset

Joillakin aseilla, haarniskoilla ja kilvillä ja on bonus kuten +1, +2 tai +3. Ase jolla on tuollainen bonus on maaginen ja sen käyttäjä saa lisätä tuon bonuksen hyökkäys- ja vahinkoheittoihin sitä käyttäessään. Haarniska tai kilpi jolla on bonus on maaginen ja hahmo jolla on sellainen puettuna yllään (tai kilpi kädessä) saa lisätä niiden antamaan puolustukseen bonuksen verran.

Taikaesineiden kategoriat

Jokainen taikaesine kuuluu johonkin seuraavista kategorioista: aseisiin, haarniskoihin, ihme-esineisiin, juomiin, kääroihin, sauvoihin tai sormuksiin.

Aseet

Monen maagisen aseiden kuvauksessa mainitaan erikseen mikä ase se on kuten esimerkiksi miekka, jos sitä ei ole määritelty voit päättää pelinjohtajana itse aseiden tyyppin. Maagisten kantama-aseiden ampumat ammuksot ovat maagisia mitä tulee siihen vahingoittavatko ne tavanomaisille ei-maagisille aseille vastustuskykyisiä tai imuuneja hirviöitä.

Haarniskat

Ellei maagisen haarniskan kuvauksessa erikseen sitä mainita haarniska täytyy pukea päälle jotta siitä on hyötyä. Monen maagisen haarniskan kuvauksessa mainitaan erikseen mikä haarniska se on kuten esimerkiksi haltiapanssarissa mainittu ketjupaita, jos sitä ei ole määritelty voit päättää pelinjohtajana itse haarniskan tyyppin.

Ihme-esineet

Ihme-esineet on sekalaisten taikaesineiden kategoria joka sisältää mm. viittoja, voita, saappaita, amuletteja, laukkuja, figuureja kuin mattoja. Kaikki esineet jotka eivät istu muihin kategorioihin ovat ihme-esineitä.

Juomat

Juomat sekä öljyt ovat monenlaisia maagisia nesteitä, ne ovat vaihtelevia sekoituksia yrttejä, pyhistä lähteistä ammennettuja vesiä, alkemistisia sekoituksia kuin joissain tapauksissa jopa maagisten olentojen verta. Juomat ja öljyt ovat kertakäyttöisiä. Useimmat maagiset juomat eivät vie paljon tilaa, nestettä on pullossa yleensä siinä 0,3 dl.

Juomat

Juomat täytyy juoda että ne vaikuttavat halutulla tavalla. Itse juominen tai vapaaehtoiselle toiselle henkilölle juoman juottaminen on nopeaa mutta vie toiminnon.

Öljyt

Öljiä ei käytetä sisäisesti kuten juomia vaan ne hierotaan iholle ja varusteille. Olennon öljyllä kuten esim. eteerisyyden öljy peittäminen on hidasta ja vie yleensä 10 minuuttia.

Juomien yhdisteleminen

Juomien yhdisteleminen ei niiden odottamattomien ja vaarallisten sivuvaikutusten vuoksi ole suositeltavaa, mutta ei ole ennenkuulumatonta että uhkarohkeat tai epätoivoiset seikkailijat saattavat kokeilla moista. Vain kahta juomaa voidaan kokeilla sekoittaa ja juoda kerralla.

JUOMASEKOITUKSET

1N100	VAIKUTUS
01	Odottamaton ja merkillinen sivuvaikutus, juojan laji vaihtuu kuin <i>uudelleensyntyminen</i> loitsun vaikutuksesta, mutta se on juojan oma keho joka muuttuu hänen eläessään uuden lajin mukaiseksi, esim. kääpiö joka muuttuu haltiaksi kasvaa pituutta ja muuttuu piirteiltään jne.
02	Hirvittävä räjähdys, juoja kärsii 10n6 voimavahinkoa sisäisistä maagisista räjähdyksistä.
03-05	Sekoitus muuttuu myrkylliseksi, lopputuloksena on <i>myrkyjuoma</i> .
6-15	Kumpikaan juomista ei vaikuta.
16-25	Vain toinen juomista vaikuttaa.
26-35	Molemmat juomat vaikuttavat mutta kesto ja kaikki bonukset mitä juomat antavat puolittuvat.
36-89	Molemmat juomat vaikuttavat normaalisti.
90-98	Molemmat juomat vaikuttavat mutta kesto ja kaikki bonukset mitä juomat antavat tuplaantuvat.
99	Läpimurto, vain toinen juomista toimii mutta sen vaikutus on pysyvä. Pelinjohtajan harkinnan mukaan ja vaikutuksesta riippuen <i>taikuuden purkaminen</i> , <i>kirouksen kumoaminen</i> tai <i>toivomus</i> voivat päättää sen.
100	Uskomaton läpimurto, molemmat juomista toimivat mutta niiden kummankin vaikutukset ovat pysyvät. Pelinjohtajan harkinnan mukaan ja vaikutuksesta riippuen <i>taikuuden purkaminen</i> , <i>kirouksen kumoaminen</i> tai <i>toivomus</i> voivat päättää toisen tai kummankin vaikutuksista.

Kääröt

Loitsukääröön on kirjoitettuna yksittäisen loitsun taikasanat maagisella salakirjoituksella. Jos loitsu on listattuna hahmoluokkasi loitsuissa, voit toiminnolla lukea käärön loitsiaksesi sen ilman mitään loitsun normaalisti vaatimia komponentteja. Kaikille muille hahmoluokille joilla ei loitsua ole listoissaan on käärön teksti vain mahdotonta lukea.

Silloin kun käärön loitsu on hahmoluokkasi loitsuluettelossa, mutta sen piiri on korkeampi kuin sinulla on normaalisti saatavilla, sinun on tehtävä ominaisuusheitto jonka VA on 10 + loitsun piiri käyttäen loitsimisominaisuuttasi. Heiton epäonnistuessa loitsun sanat katoavat kääröstä ilman muita vaikutuksia.

Kun loitsu on onnistuneesti loitsittu, käärössä olevat sanat haalistuvat olemattomiin ja itse käärö murenee tomuksi.

Käärössä olevan loitsun piiri määrittelee mikä on pelastusheiton VA ja loitsun hyökkäysbonus jos loitsu tarvitsee sellaisen. Seuraavasta taulukosta käy näiden lisäksi ilmi myös käärön harvinaisuus taikaesineenä.

Velhon loitsu loitsukäärössä voidaan kopioida aivan kuten loitsukirjojen loitsuja voidaan kopioida. Kun loitsu kopioidaan loitsukääröstä, kopioijan on onnistuttava älykkyys (salatiede) heitossa jonka VA on 10 + loitsun piiri. Heiton onnistuessa loitsu on kopioitu onnistuneesti. Huolimatta siitä onnistuiko kopiointi tai ei loitsukäärö tuhoutuu joka tapauksessa.

LOITSUKÄÄRÖ

LOITSUN PIIRI	HARVINAISUUS	PELASTUSHEITON VA	HYÖKKÄYSBONUS
0	Tavanomainen	13	+5
1	Tavanomainen	13	+5
2	Epätavallinen	13	+5
3	Epätavallinen	15	+7
4	Harvinainen	15	+7
5	Harvinainen	17	+9
6	Erittäin harvinainen	17	+9
7	Erittäin harvinainen	18	+10
8	Erittäin harvinainen	18	+10
9t	Legendaarinen	19	+11

Sauvat

Sauvat ovat yleensä 150-180 pitkiä ja painavat 1-3 kiloa. Niiden ulkonäössä ja yksityiskohdissa on huomattavaa vaihtelua niin materiaaleissa kuin viimeistelyssä, muinaisista riimuin kaiverretuista tammen sydänpuusta veistetyistä sauvoista aina hopenhoh-toisiin metalliseoksista taottuihin joita koristavat kristalliset upotukset. Jos sauvan kuvauksessa ei siitä erikseen mainita voi sitä oletusarvoisesti käyttää yksinkertaisen lähitaisteluseen sauva tavoin

Sormukset

Sormukset voivat olla vaatimattomia ja huomaamattomia tai hyvin runsaasti koristeltuja, kuvioituja muhkeita sormea painavia metallirenkaita Sormuksen voimia käyttääkseen sen pitää olla sormessa, ellei kuvauksessa erikseen toisin mainita.

Harvinaisuus

Taikaesineet voidaan luokitella niiden harvinaisuuden mukaan viiteen kategoriaan. Nämä kategoriat kertovat kuinka vaikea tiettyä esinettä on löytää, mutta myös sen minkä tasoiselle hahmolle esine on pelissä tarkoitettu ja arvon kultarahoina.

Harvinaisuuden ei koskaan pitäisi mennä hyvän tarinan edelle, hyvin korkean tason taikaesineen päätyminen matalan tason hahmon käsiin synnyttää varmasti mielenkiintoisia tilanteita. Arvo kultarahoina ei myöskään tarkoita sitä että esineitä

olisi jossain kaupan eikä välttämättä sitä onko kenelläkään mahdollisuutta tai halua ostaa kalleimpia esineitä, saati onko hahmojen järkevää niistä edes luopua vain rahaa vastaan. Arvo on vain ohjenuora esineen arvon määrittelyyn.

Taikaesineet ajatustenlukujuomasta väistösormukseen

Seuraavilla sivuilla ovat lueteltuna haasteen 0-4 aarteissa löydettävät taikaesineet aakkosellisessa järjestyksessä.

Ajatustenlukujuoma

Juoma, harvinainen

Tämä juoma antaa sinulle **ajattelun löytäminen** loitsun vaikutuksen (pelastusheiton VA 13). Juoman purppurassa raskaassa nesteessä kelluu vaaleanpunainen, soikea, hieman aivoja muistuttava pilvi.

Aurinkoterä

Ase (miekka), harvinainen (vaatii yhteyden)

Tämä taikaesine näyttää miekan kahvalta. Pitäessäsi kahvasta voit käyttää bonustoiminnon siihen että siitä ilmestyy puhtaasta energiasta koostuva hohkaava terä, voit myös käyttää bonustoiminnon siihen että saat terän katoamaan. **Aurinkoterä** on aseena hienostunut.

Mikäli sinulla on pätevyys miekkoihin tai lyhytmiekkoihin sinulla on myös pätevyys **aurinkoterään**. Saat +2 bonuksen hyökkäysheittoihin ja vahinkoon ja ase tekee hohkavahinkoa viiltovahingon sijaan. Epäkuolleisiin **aurinkoterä** tekee 1n8 ylimääräistä hohkavahinkoa.

Terä valaisee kuuden metrin etäisyydelle kirkasta valaistusta ja himmeää siitä vielä kuusi metriä kauemmaksi, valo lasketaan vaikutuksiltaan auringonvaloksi. Voit käyttää toiminnon terän valaiseman alueen koon kasvattamiseen ja kutistamiseen kahdella metrillä, enimmillään 12 metriin ja vähintään neljään metriin.

Ehtymätön vesikarahvi

Ihme-esine, epätavallinen

Tämä karahvi vaikuttaa ravistettaessa olevan täynnä vettä. Karahvi painaa noin kilon ja vaikuttaa noin litran vetoiselta.

Voit käyttää toiminnon korkin poistamiseen ja sanoa yhden esineen komentoista, valintasi mukaan karahvista alkaa tulvia valintasi mukaan joko makeaa tai merivettä. Vedentulo lakkaa seuraavan vuorosi alussa. Valitse seuraavien komentojen välillä:

- ◆ “Virta” tuottaa neljä litraa vettä.
- ◆ “Suihkulähde” tuottaa 20 litraa vettä
- ◆ “Geysir” tuottaa 120 litraa vettä joka purkautuu paineella 12 metrin päähän noin 30 senttiä leveänä suihkuna. Voit bonustoiminnolla suunnata geysirin kohti olentoa joka on 12 metrin päässä, hän joutuu tekemään VA 13 voimakkuuspelastusheiton tai kärsii 1n4 murskausvahinkoa ja on maissa. Olennon sijaan

TAIKAESINEIDEN HARVINAISUUS

HARVINAISUUS	SUOSITELTU TASO	ARVO
Tavanomainen	Taso 1 tai korkeampi	50-100 kr
Epätavallinen	Taso 1 tai korkeampi	101-500 kr
Harvinainen	Taso 5 tai korkeampi	501-5000 kr
Erittäin harvinainen	Taso 11 tai korkeampi	5001-50 000 kr
Legendaarinen	Taso 17 tai korkeampi	50 000 kr tai enemmän

voit suunnata geysirin myös liikkumattomaan esineeseen joka ei paina 90 kiloa enempää, esine joko kaatuu kumoon tai liikkuu kuusi metriä pois päin sinusta.

Eläinystävän sormus

Sormus, harvinainen

Tässä sormuksessa on kolme käyttökertaa, se saa joka päivä aamunkoiton aikaan 1n3 niistä takaisin. Kun sormus on sormessasi voit toiminnolla käyttää yhden käyttökerran ja loitsia jonkin seuraavista loitsuista:

- ◆ **Eläimille puhuminen**
- ◆ **Eläinystävä** (pelastusheiton VA 13)
- ◆ **Pelko** (pelastusheiton VA 13), kohteena voivat olla vain eläimet joiden älykkyys on 3 tai vähemmän.

Esteettömyyssormus

Sormus, harvinainen (vaatii yhteyden)

Niin kauan kun sinulla on tämä sormus sormessa vaikea maasto ei vaikuta nopeuteesi. Et voi olla halvaantunut tai sidottu taikuuden johdosta, eikä sillä voi myöskään laskea nopeuttasi.

Eteerisyyden öljy

Juoma, harvinainen

Tämän saman harmaan öljyn pisaroita tihkuu sen sisältävän pullon läpi sen ulkopinnoille. Öljyllä voidaan peittää keskikokoinen tai pienempi olento kaikkien sen kantamien varusteiden kera. Isompien olentojen tapauksessa jokainen keskikokoista suurempi kokokategoria vaatii oman pullonsa eteerisyyden öljyä, esimerkiksi valtava kivijättiläinen vaatisi kolme pulloa eteerisyyden öljyä. Olennon öljyllä peittäminen vie 10 minuuttia, tämän jälkeen olento saa **etterimuoto**-loitsun vaikutuksen yhden tunnin ajaksi.

Haltiapanssari

Haarniska (ketjupaita), harvinainen

Haltiapanssari antaa ylimääräisen +1 bonuksen puolustukseen. Taikaesineen erityisominaisuuksien vuoksi sinulla katsotaan olevan pätevyys haltiapanssariin vaikka sinulta normaalisti uupuisikin pätevyys keskiraskaisiin panssareihin.

Haltiasaappaat

Ihme-esine, epätavallinen

Kun pidät näitä saappaita niin askeleistasi ei lähde ääntä - riippumatta pinnasta millä liikut. Sinulla on etu ketteryys (hiipiminen) heittoihin jotka riippuvat ääneti liikkumisesta.

Haltiaviitta

Ihme-esine, epätavallinen (vaatii yhteyden)

Kun pidät tätä viittaa huppu vedettynä pään yli viisaus (tarkkaavaisuus) heitot sinun näkemiseksi kärsivät haitan. Sinulla on etu ketteryys (hiipiminen) heittoihin kun yrität piiloutua - viitan värit mukautuvat ympäristöön naamioidakseen sinut. Hupun pään yli tai alas vetäminen vaatii toiminnon.

Hyppysormus

Sormus, epätavallinen (vaatii yhteyden)

Tämä sormus kädessäsi voit loitsia **hyppy**-loitsun siitä halutessasi bonustoimintona, mutta voit loitsia sen vain itseesi.

Hyönteisparvien sauva

Sauva, harvinainen (vaatii yhteyden bardiin, druidiin, loihtijaan, noitaan, temppeliritariin tai velhoon)

Tässä sauvassa on 10 käyttökertaa, se saa joka päivä aamunkoiton aikaan 1n6 + 4 niistä takaisin. Jos ikänä käytät sauvasta sen viimeisen käyttökerran heitä 1n20 - tuloksella 1 parvi hyönteisiä syö ja tuhoaa sauvan ja katoaa omille teilleen.

Loitsut. Kun sauva on käsissäsi voit käyttää toimintosi loitsimiseen käyttäen omaa loitsuhyökkäyksen bonusta ja pelastusheiton vaikeusastetta, voit loitsia jonkin seuraavista loitsuista käyttäen sen yhteydessä mainitun määrän käyttökertoja: **hyönteisvitsaus** (5 käyttökertaa) tai **jättiläisötökkä** (4 käyttökertaa).

Hyönteisparvi. Kun sauva on käsissäsi voit yhdellä toiminnolla ja käyttökerralla kutsua vaarattomia hyönteisiä ympäröimään sinut 12 metrin säteelle ulottuvan parven muodossa. Hyönteiset viipyvät paikalla 10 minuuttia ja alue on kaikille muille olennoille kuin sinulle näkyvyydeltään peittyneet. Parvi liikkuu mukana niin että sinä olet sen keskisteessä. Kohtalainen tuuli (ainakin 5 m/s) hajottaa hyönteisparven päättäen vaikutuksen.

Hämähäkkikiipeilyn tossut

Ihme-esine, epätavallinen (vaatii yhteyden)

Nämä kevyet tossut jaloissasi voit liikkua ylös, alas ja sivuille pystysuoria pintoja pitkin ja jopa ylösalaisin katossa. Hämähäkkikiipeilyn tossut jaloissasi kiipeillessä jäävät kätesi vapaaksi, et tarvitse niitä kiipeilyn avuksi. Kiipeillessä tällä tavoin on kiipeämisenopeutesi sama kuin kävellessä. Hämähäkkikiipeilyn tossujen haitta on se että niillä ei pysty kiipeämään liukkailla pinnoilla kuten jään tai öljyn peittämällä.

Höyhenpudotussormus

Sormus, harvinainen (vaatii yhteyden)

Kun putoat tämä sormus sormessa et kärsi putoamisesta vahinkoa ja laskeudut alas vain 18 metriä per vuoro nopeudella.

Illuusioiden pakka

Ihme-esine, epätavallinen

Tässä pienessä rasiassa on setti pergamentista leikkattuja pelikortteja. Täydessä pakassa on 40 korttia mutta aarten joukosta löydetystä yleensä puuttuu 1n20 -1 korttia. Tämä korttipakka on kokonaisena sama pakka millä pelataan suosittua korttipeliä peikkotikkiä.

Korttien taikuus toimii vain jos kortti nostetaan pakasta sattumanvaraisesti, voit käyttää kortin arpomiseen tavallista korttipakkaa josta on otettu osa korteista pois. Illuusioiden pakan käyttäminen vaatii kortin pakasta nostamisen ja sen jonnekin 12 metrin etäisyydelle sinusta heittämisen, tähän kuuluu yksi toiminto.

Illuusio yhdestä tai useammasta olennota ilmestyy kortin ylle ja pysyy siinä kunnes se puretaan. Illuusio olennota vaikuttaa täysin aidolta, on oikean kokoinen ja käyttäytyy kuin aito olento paitsi että se ei voi vahingoittaa ketään. Ollessasi enintään 48 metrin etäisyydellä illuusiosta ja sinulla on siihen näköyhteys voit liikuttaa sitä enintään 12 metrin etäisyydelle kortista. Illuusion koskettaminen paljastaa sen todellisen luonteen, kaikki menee siitä läpi. Kuka tahansa joka käyttää toimintonsa sen tarkkailuun voi myös todeta sen illuusioksi jos hän onnistuu VA 15 älykkyys-heitossa. Olennoille jotka ovat tajunneet illuusiosta mikä se on se näyttäytyy läpikuultavana.

Illuusio kestää kunnes korttia liikutetaan tai illuusio puretaan. Illuusion päättyessä kortin kuva katoaa ja kyseistä korttia ei voida käyttää enää uudelleen.

TAVALLINEN PELI-KORTTI

ILLUSIOIDEN PAKKA

Ruutuässä	Velhoaave
Ruutukuningas	Arkkimaagi ja oppilas
Ruutukuningatar	Louhi
Ruutujätkä	Salamurhaaja
Ruutuseiska	Kivijättiläinen
Ruutukuutonen	Lihaluomo
Ruutuvitonen	Gnolli
Ruutunelonen	Vesielementaali
Ruutukolmonen	Luolapeikko
Ruutukakkonen	Luuranko
Herttäässä	Punainen lohikäärme
Herttakuningas	Ritari ja aseenkantaja
Herttakuningatar	Viettelijä
Herttajätkä	Druidi
Herttaseiska	Puupaimen
Herttakuutonen	Minotauri
Herttavitonen	Ihmissusi

TAVALLINEN PELI-KORTTI

ILLUUSIOIDEN PAKKA

Herttanelonen	Tulielementaali
Herttakolmonen	Metsänpeikko
Herttakakkonen	Kärmäläinen
Ristiässä	Muumiolordi
Ristikuningas	Pappi ja akolyytti
Ristikuningatar	Harpyija
Ristijätkä	Barbaari
Ristiseiska	Mäkijättiläinen
Ristikuutonen	Kaksoisolento (kopio omistajasta)
Ristiviton	Pöllökarhu
Ristinelonen	Ilmaelementaali
Ristikolmonen	Vuorenpeikko
Risti kakkonen	Keijukainen
Pataässä	Rautaluomo
Patakuningas	Rosvopäällikkö ja kätyri
Patakuningatar	Vampyyri
Patajätkä	Taistelija
Pataseiska	Kiviluomo
Patakuutonen	Örkki
Patavitonen	Gargoili
Patanelonen	Maaelementaali
Patakolmonen	Väkipeikko
Patakakkonen	Pikkupiru

Tilmanmahdin suitsutusastia

Ihme-esine, harvinainen

Kun astiassa palaa suitsuke voit käyttää toiminnon komennon puhumiseen ja kutsua ilmaelementaalin, aivan kuin olisit loitsinut **elementaalin kutsumisen**.

Astiaa ei voida käyttää uudestaan ennen seuraavaa aamunkoitoa.

Tämä 15 senttiä leveä ja 30 senttiä korkea astia muistuttaa maljaa jossa on koristeellinen kansi, se painaa puoli kiloa.

Itsestään kiipeävä köysi

Ihme-esine, epätavallinen

Tämä 18 metrin pätkä silkkiköyttä painaa alle kaksi kiloa mutta kestää jopa 1400 kilon painon. Kun pidät köyden toisesta päästä kiinni ja lausut sen komennon se alkaa liikkua. Bonustoiminnolla voit ohjata köyden toisen pään liikkumaan minne haluat. Pää liikkuu neljä metriä vuorollasi jolla komennat sitä ja seuraavilla vuoroillasi saman verran kunnes se on saavuttanut kohteensa tai liikkunut pituutensa (18 metriä) verran tai siihen saakka kun käsket sen pysähtyä Voit myös käskä köyttä sitomaan itsensä solmuun, kiinnittämään itsensä johonkin, irrottamaan ja käärimään itsensä rullalle.

Voit komentaa köyden tekemään solmuja itseensä säännöllisiksi jalansijoiksi, tämä lyhentää köyden vain 15-metriseksi mutta antaa edun kaikkiin heittoiin jotka tehdään sillä kiipeämiseen.

Köyden puolustus on 20 ja sillä on 20 osumapistettä. Se saa takaisin yhden osumapisteen viiden minuutin välein kunhan sillä on vähintään edes yksi osumapiste jäljellä. Köysi tuhoutuu jos sen osumapistet ikinä laskevat nolnaan tai alle.

Jättiläisvoimien hansikkaat

Ihme-esine, epätavallinen (vaatii yhteyden)

Kun pidät näitä hansikkaita voimakkuutesi on 19. Hansikkailla ei ole vaikutusta jos voimakkuutesi on jo valmiiksi 19 tai enemmän.

Jättiläisvoimien juoma

Juoma, harvinaisuus vaihtelee

Tämä juoma antaa sinulle yhden tunnin ajaksi jättiläisen voimat. Juoman ja jättiläisen tyyppi kertoo mikä voimakkuutesi on (katso taulukko). Juomalla ei ole vaikutusta jos voimakkuutesi on jo valmiiksi sama tai enemmän.

Juoman läpinäkyvässä nesteessä kelluu ohut suikale jättiläisen kynnestä.

TYYPPI	VOIMAK- KUUS	HARVINAISUUS
Mäkijättiläinen	21	Epätavallinen
Kivijättiläinen	23	Harvinainen
Jääjättiläinen	23	Harvinainen
Tulijättiläinen	25	Harvinainen
Pilvijättiläinen	27	Erittäin harvinainen
Myrskyjättiläinen	29	Legendaarinen

Jättiläisvoimien vyö

Ihme-esine, harvinaisuus vaihtelee (vaatii yhteyden)

Kun pidät ylläsi jättiläisvoimien vyötä voimakkuutesi muuttuu sen mukaiseksi. Jättiläisen tyyppi kertoo mikä voimakkuutesi on (katso taulukko). Vyöllä ei ole vaikutusta jos voimakkuutesi on jo valmiiksi sama tai enemmän.

TYYPPI	VOIMAK- KUUS	HARVINAISUUS
Mäkijättiläinen	21	Harvinainen
Kivijättiläinen	23	Erittäin harvinainen
Jääjättiläinen	23	Erittäin harvinainen
Tulijättiläinen	25	Erittäin harvinainen
Pilvijättiläinen	27	Legendaarinen
Myrskyjättiläinen	29	Legendaarinen

Raasumuodon juoma

Juoma, harvinainen

Tämän juoman vaikutus on sama kuin loitsulla **kaasumuoto**, kesto on tunnin ja ei vaadi keskittymistä ja vaikutuksen voi päättää bonustoimintona. Juoman pullo näyttää sisältävän sumua joka liikkuu kasun sijaan kuin neste.

Kadotustomu

Ihme-esine, epätavallinen

Tämä yleensä pienessä paketissa löydetty esine vaikuttaa erittäin hienojakoiselta hiekalta. Paketissa on riittävästi kadotustomua yhteen käyttökertaan. Kun käytät toimintosi siihen että viskaat tomun ilmaan sinä ja jokainen olento neljän metrin päässä sinusta muuttuu näkymättömäksi 2n4 minuutin ajaksi. Näkymättömyyden kesto on sama kaikille kohteille, ja koko paketti kadotustomua kuluu kerralla. Näkymättömyys päättyy siltä tomun vaikutuksen alaiselta olennotta joka loitsii tai hyökkää vastustajansa kimppuun.

Kasvujuoma

Juoma, epätavallinen

Juotuasi kasvujuoman saat 1n4 tunnin ajaksi **suurenennus/kutistus** loitsun **suurenennus**-vaikutuksen (keskittymistä ei vaadita). Juoma näyttää kirkkaalta nesteeltä jossa on vuoroin kutistuva ja laajeneva punainen läikkä.

Kiipeilyjuoma

Juoma, tavanomainen

Juotuasi kiipeilyjuoman on yhden tunnin ajan kiipeämisnopeutesi sama kuin kävellessä. Juoman vaikutuksen aikana sinulla on etu voimakkuus (urheilu) heittoihin jotka teet kiipeilläksesi. Juoma näyttää olevan kolmessa kerroksessa ruskeaa, hopeaa ja harmaata nestettä jotka muistuttavat sedimenttikerroksia, mikään määrä ravistamista ei saa niitä sekoittumaan.

Kutistusjuoma

Juoma, harvinainen

Juotuasi kutistusjuoman saat 1n4 tunnin ajaksi **suurennus/kutistus** loitsun **kutistus**-vaikutuksen (keskittymistä ei vaadita). Juoma näyttää kirkkaalta nesteeltä jossa kelluu pieni punainen tippa joka joka laajenee vähitellen värjäämään koko juoman ja sen jälkeen kutistuu taas kasaan.

Käärmesauva

Sauva, epätavallinen (vaatii yhteyden druidiin, noitaan tai tempeliritariin)

Voit käyttää toiminnon siihen että heität sauvan enintään neljän metrin päähän ja lausut sen komennon. Sauva muuttuu jätikuristajakäärmeeksi jota sinä komennat, se toimii omalla aloitteellaan. Voit bonustoimintona sanoa komennon uudelleen jolloin käärme muuttuu takaisin sauvaksi siihen missä käärme aiemmin oli.

Voit vuorollasi ohjata telepaattisesti mielen voimilla käärmettä jos se on 24 metrin etäisyydellä sinusta, ohjaaminen onnistuu niin kauan kun et ole toimintakyvytön. Sinä päätät mitä toimintoja käärme tekee ja mihin se liikkuu vuorollaa, voit myös antaa sille yleisluonteisen määräyksen kuten että käy vihollisesi päälle tai vartioi tiettyä sijaintia.

Käärmeen osumapisteiden laskiessa nollaan se kuolee ja muuttuu takaisin sauvaksi, tämän jälkeen sauva tuhoutuu pirtoutumalla kappaleiksi. Siinä tapauksessa että käärme muuttuu takaisin sauvaksi ennen kuin se on menettänyt kaikki osumapisteensä se saa ne kaikki takaisin.

Lentävä luuta

Ihme-esine, epätavallinen

Tämä luuta vaikuttaa täysin tavanomaiselta, painaa noin kilon ja on noin puolitoista metriä pitkä. Luudan oikeat ominaisuudet käyvät ilmi vasta kun istuu sen ylle hajareisin ja sanoo sen komennon, tällöin luuta leijuu allasi ja sillä voidaan ratsastaa ilmojen halki.

Luudan lentonopeus on 20 metriä, se jaksaa kantaa enintään 180 kiloa mutta 90 kilon paino riittää laskemaan lentonopeuden 12 metriin. Lentävä luuta lakkaa leijumasta heti laskeuduttuasi.

Voit lähettää luudan lentämään myös itseksensä enintään 1,6 kilometrin päähän sanomalla komennon ja sijainnin jonka täytyy olla sinulle tuttu. Luuta myös palaa luoksesi kun sanot komennon, olettaen että se on yhä 1,6 kilometrin etäisyydellä sinusta.

Lieskaterä

Ase (mikä tahansa miekka), harvinainen (vaatii yhteyden)

Kun käytät bonustoiminnon siihen että lausut tämän taikamiekan komennon sen terä syttyy liekkeihin. Terä valaisee 16 metrin etäisyydelle kirkasta valaistusta ja himmeää siitä vielä 12 metriä kauemmaksi. Miekan liekehtiessä se aiheuttaa 2n6 ylimääräistä vahinkoa osuessaan. Miekka liekehtii niin kauan kunnes käytät bonustoiminnon komennon lausumiseen uudelleen, laitat se huoteraan tai pudotat sen.

Liikkumaton sauva

Sauva, epätavallinen

Tämä taikaesine on rautainen sauva jonka toisesa päässä on nappi. Voit käyttää toiminnon napin painamiseen, jolloin sauva kiinnittyy maagisesti niille sijoilleen. Ennen kuin sinä tai joku muu olento painaa nappia uudelleen ei sauva liiku mihinkään suuntaan, ei edes silloinkaan kun sen pitäisi kaiken järjen mukaan pudota alas. Sauva voi kannatella jopa 3600 kilon painoa ilmassa, sen yli mentäessä se irtoaa sijoiltaan kuin nappia olisi painettu ja mitä ikinä se kannatteli putoaa alas. Sauvaa voi suurella vaivalla liikuttaa kun se on lukittu paikalleen, VA 30 voimakkuusheitolla sitä saa raahattua korkeintaan neljän metrin verran.

Loitsujen varastoinnin sormus

Sormus, harvinainen (vaatii yhteyden)

Tämä sormus varastoi loitsut joita siihen loitsitaan, se säilöo niitä kunnes sormuksen omistaja käyttää ne. Sormus voi varastoida viiden piirin edestä loitsuja kerralla. Löydettäessä siinä on varastoituna 1n6 -1 piirin edestä pelinjohtajan valitsemia loitsuja.

Kuka tahansa voi varastoida 1-5 piirien loitsuja sormukseen koskettamalla sormusta loitsiessaan, tällöin loitsulla ei ole vaikutusta vaan se menee varastoon. jos sormuksessa ei ole tilaa loitsulle sen loitsuvaraus kuluu ilman mitään vaikutuksia. Käytetyn loitsuvarauksen piiri määrittelee kuinka paljon tilaa se vie loitsujen varastoinnin sormuksesta.

Kun sormus on sormessasi voit loitsia minkä tahansa siihen varastoidun loitsun. Loitsu käyttää alkuperäisen loitsijan käyttämää loitsuvarauksen piiriä, loitsimisominaisuutta, loitsuhyökkäyksen bonusta ja pelastusheiton vaikeusastetta. Kaikilla muilla tavoin on kuin sormuksen omistaja olisi loitsija. Kun loitsu on loitsittu vapautuu sen viemä tila sormuksesta heti.

Lumoamisen sauva

Sauva, harvinainen (vaatii yhteyden bardiin, druidiin, loihtijaan, noitaan, temppeliritariin tai velhoon)

Kun sauva on käsissäsi voit toiminnollasi kuluttaa yhden sen käyttökerroista loitsiaksesi jonkin seuraavista loitsuista: kielten ymmärrys, **käsky** tai **lumoaminen**. Lumoamisen sauvaa voidaan myös käyttää maagisena aseena.

Joutuessasi lumoamisen koulukunnan loitsun kohteeksi sauvaa pidellessäsi voit muuttaa sitä vastaan epäonnistuneen pelastusheitosi onnistuneeksi. Et voi käyttää tätä sauvan voimaa uudelleen ennen seuraavaa aamunkoitoa.

Onnistuessasi pelastusheitossa lumoamisen koulukunnan loitsua vastaan voit reaktionä käyttää yhden käyttökerroksen sauvasta ja sen loitsija joutuu itse sen kohteeksi aivan kuin sinä olisit loitsinut sen.

Sauvassa on 10 käyttökertaa, se saa joka päivä aamunkoiton aikaan 1n8 + 2 niistä takaisin. Jos ikinä käytät sauvasta sen viimeisen käyttökerroksen heittä 1n20 - tuloksella 1 lumoamisen sauvasta tulee täysin tavallinen ei-maaginen sauva.

Luonnonmahdin sauva

Sauva, harvinainen (vaatii yhteyden druidiin)

Tätä sauvaa voidaan käyttää aseena jolloin se antaa +2 bonuksen sekä hyökkäys- että vahinkoheittoihin. Kun pitelet sauvaa se antaa myös loitsujen hyökkäysheittoihin +2 bonuksen.

Tässä sauvassa on 10 käyttökertaa, se saa joka päivä aamunkoiton aikaan 1n6 + 4 niistä takaisin. Jos ikinä käytät sauvasta sen viimeisen käyttökerroksen heittä 1n20 - tuloksella 1 luonnonmahdin sauvasta tulee täysin tavallinen ei-maaginen sauva.

Loitsut. Kun sauva on käsissäsi voit käyttää toimintosi loitsimiseen käyttäen omaa loitsuhyökkäyksen bonusta ja pelastusheiton vaikeusastetta, voit loitsia jonkin seuraavista loitsuista käyttäen sen yhteydessä mainitun määrän käyttökertoja: **eläimille puhuminen** (1 käyttökerta), **eläinten tai kasvien löytäminen** (2 käyttökertaa), **eläinystävä** (1 käyttökerta), **herättäminen** (5 käyttökertaa), **kaarnaiho** (2 käyttökertaa), **kasveille puhuminen** (3 käyttökertaa) tai **okavalli** (6 käyttökertaa).

Voit myös käyttää toiminnon loitsiaksesi **jäljittä kulkeminen** -loitsun käyttämättä yhtään käyttökerrota siihen.

Puumuoto. Voit käyttää toiminnon istuttaaksesi sauvan maahan käyttäen yhden sen käyttökerroksen jolloin siitä kasvaa tavanomainen terve puu. Puu on 18 metriä korkea, sen runko on kaksi metriä halkaisijaltaan ja sen oksat levittäytyvät kahdeksan metrin säteelle. Puu vaikuttaa tavanomaiselle kaikin tavoin tarkasteltuna mutta **magian löytäminen** osoittaa sen säteilevän heikosti muovaamisen koulukunnan taikuutta. Voit palauttaa sauvan takaisin oikeaan muotoonsa koskettamalla puuta ja lausumalla sen komennon, jos puussa on olentoja sillä hetkellä muutos on välitön ja ne tippuvat.

Lämpösormus

Sormus, epätavallinen (vaatii yhteyden)

Niin kauan kun sinulla on tämä sormus sormessa sinulla on sietokyky kylmävahingolle. Tämän lisäksi -45 celsiusasteen pakkahan ei vaikuta sinuun tai mihinkään kantamaasi tai päällesi pitämään.

Maaelementaalien komentokivi

Ihme-esine, harvinainen

Kun kivi koskettaa maata voit käyttää toiminnon komennon puhumiseen ja kutsua maaelementaalien, aivan kuin olisit loitsinut **elementaalien kutsumisen**.

Kiveä ei voida käyttää uudestaan ennen seuraavaa aamunkoittoa.

Kivi painaa kaksi kiloa.

Mielenkilpisormus

Sormus, epätavallinen (vaatii yhteyden)

Niin kauan kun sinulla on tämä sormus sormessa olet immuuni taikuudelle joka antaa muiden lukea ajatuksiasi, tietää valehteletko, tunnistaa vakauksesi tai tunnistaa olentotyyppisi. Kanssasi voidaan kommunikoida telepaattisesti vain jos sallit sen.

Sormuksen ollessa sormessasi voit käyttää toiminnon siihen että teet sormuksen näkymättömäksi kunnes käytät toisen toiminnon sen näkyväksi tekemiseen, poistat sen tai kuolet.

Kuollessasi sielusi varastoituu sormukseen - ellei siinä ole jo valmiiksi sielua. Voit päättää jäädä sormukseen tai lähteä tuonpuoleiseen. Niin kauan kun sielusi on sormuksessa voit kommunikoida telepaattisesti minkä tahansa olennon kanssa jolla on se sormessaan. Tätä telepaattista kommunikaatiota ei voi estää.

Mithralpanssari

Haarniska (kevyt-, keskiraskas- tai raskas panssari mutta ei turkis), epätavallinen

Mithral on erittäin kevyttä ja joustavaa metallia. Mithralista tehtyä ketjupaitaa tai rintapanssaria voi pitää tavallisten vaatteiden alla. Mithralista tehdyllä haarniskalla ei ole haittaa ketteryys (hiipiminen) heittoihin, eikä sillä ole voimakkuusvaatimuksia.

Muurinmurtajasormus

Sormus, harvinainen (vaatii yhteyden)

Muurinmurtajasormuksessa on kolme käyttökertaa ja se saa niitä takaisin 1n3 päivittäin aamunkoiton aikaan. Kun sinulla on muurinmurtajasormus sormessa voit toimintona kuluttaa yhden käyttökerran siihen että teet hyökkäykseen enintään 24 metrin päässä sinusta olevaan olentoon johon sinulla on näköyhteys. Sormus luo aavemaisen pääsinpään joka puskee vastustaa tehden lähitaisteluhuökkäyksen +7 bonuksella. Osuessaan pääsinpää tekee jokaista kuluttamaasi käyttökertaa kohden 2n10 energiavahinkoa ja puskee kohdetta kaksi metriä pois päin sinusta.

Vaihtoehtoisesti voit käyttää yhden tai useamman sormuksen kolmesta käyttökerrasta että yrität rikkoa tai murtaa auki 24 metrin päässä sinusta olevan esineen jonka näet joka ei ole kenenkään yllä tai kannettavana, esimerkiksi oven tai arkun. Sormus tekee voimakkuusheiton +5 bonuksella jokaista käyttökertaa kohden jonka kulutat.

Myrkkijuoma

Juoma, epätavallinen

Tämä keitos näyttää, haisee ja maistuu samalta kuin jokin muu juoma kuten esimerkiksi **paranusjuoma** mutta on itseasiassa illuusiolla peiteltyä myrkkyä. **Tunnistaminen** -loitsu paljastaa aina sen todellisen luonteen.

Jos juot myrkkijuoman kärsit 3n6 myrkkyyvahinkoa ja jos epäonnistut VA 13 sitkeyspelestusheitossa olet lisäksi myrkytetty. Jokaisen vuorosi alussa jonka olet myrkytetty kärsit 3n6 myrkkyyvahinkoa, voit jokaisen vuoron lopussa yrittää pelastusheittoa uudelleen. Onnistuneella pelastusheitolla vahinko jota kärsit laskee yhdellä nopalla, eli ensin 2n6, seuraavalla onnistuneella pelastusheitolla 1n6 ja lopulta myrkytys vaikutus lakkaa kun onnistut pelastusheitossa ja viimeinen noppa vähennetään vahingosta.

Myrskytorvi

Ihme-esine, harvinainen

Voit käyttää toimintosi myrskytorven komennon lausumiseen ja siihen puhaltamiseen. Kun käytät torvea siitä lähtee jyrisevä shokkiaalto 12 metriä pitkänä kartiona joka kuuluu 240 metrin päähän. Kaikki kartion vaikutusalueelle olevat olennot joutuvat heittämään VA 15 ketteryyspelastusheiton, epäonnistuneet kärsivät 5n6 ukkosvahinkoa ja tämän lisäksi he ovat kuuroutuneet yhden minuutin ajaksi, onnistuminen puolittaa vahingon ja kohde ei ole kuuroutunut. Lasista tai kristallista tehdyt esineet ja olennot heittävät pelastusheittonsa haitalla ja kärsivät 10n6 ukkosvahinkoa 5n6 sijaan.

Jokaisella myrskytorven käyttökerralla on 20% mahdollisuus että se räjähtää, silloin kun se räjähtää kärsii torveen puhaltanut 10n6 tulivahinkoa ja torvi tuhoutuu.

Oiva olkalaukku

Ihme-esine, harvinainen

Tässä olkalaukussa iso tasku keskellä ja kaksi pienempää sivuilla, kaikki niistä ovat sisämitoiltaan huomattavasti ulkomittoa suuremmat. Kumpaan-kin sivutaskuun mahtuu 10 kg painosta tavaraa 54 kuutiodesimetrin tilaan. Keskellä olevaan isoon taskuun mahtuu 40 kg painosta tavaraa 216 kuutiodesimetrin tilaan. Oiva olkalaukku painaa painaa aina 2 kg, riippumatta kuinka paljon siinä on tavaraa sisällä.

Esineen oivaan olkalaukkuun laittaminen tai sieltä ottaminen vie aina toiminnon, kurottaessa otta-
maan esinettä on haluamasi esine aina laukussa päällimmäisenä.

Silloin kun olkalaukku ahdetaan liian täyteen, tai se puhkaistaan tai muutoin tuhotaan sen sisältö leviää maailmatasojen väliseen astraaliin. Silloin kun olkalaukku käännetään ympäri sen sisältä purkautuvat ulos kaikki sinne sulletut kerralla ja vahingoittumattomina - mutta säkki täytyy kääntää oikeinpäin että se toimii oikealla tavalla. Elävien hengittävien olen-
tojen olkalaukkuun sulloiksi joutuessa tai sinne ka-
vutessa on vakava tukehtumisen riski. Hengittävillä olennoille riittää ilmaa kymmeneksi minuutiksi jaettuna olentojen määrällä (vähintään minuutiksi), tämän ajan jälkeen ne alkavat tukehtua.

Tilanteessa jossa joku laittaa oivan olkalaukun **kannettavan reikään** tai **pohjattomaan säkkiin** molemmat tuhoutuvat ja portaali astraaliin avautuu. Portti avautuu pisteeseen missä esine laitettiin toisensa sisään, jokainen olento neljän metrin säteellä imeytyy portista läpi ja päättyy täysin sa-
tunnaiseen sijaintiin astraalissa - portti sulkeutuu tämän jälkeen. Portaali on auki vain yhteen suuntaan ja lyhyen hetken, sitä ei voida avata uudelleen.

Parannusjuoma

Juoma, harvinaisuus vaihtelee

Saat takaisin menetettyjä osumapisteitä juotuasi parannusjuoman. Osumapisteiden määrä riippuu juoman harvinaisuudesta. Riippumatta siitä kuinka väkevä parannusjuoma on teholtaan sen punainen neste kiiltää sekoitettuna.

Parannusjuomat

JUOMAN TYYPPI	HARVINAISUUS	PARANNUK- SEN MÄÄRÄ
Parannus	Tavanomainen	2n4 + 2
Suurempi parannus	Epätavallinen	4n4 + 2
Verraton parannus	Harvinainen	8n4 + 8

Parantamisen sauva

Sauva, harvinainen (vaatii yhteyden bardiin, druidiin tai temppeliritariin)

Kun sauva on käsissäsi voit käyttää toimintosi loitsimiseen käyttäen omaa loitsimisominaisuuttasi ja pelastusheiton vaikeusastetta, voit loitsia jonkin seuraavista loitsuista käyttäen sen yhteydessä mainitun määrän käyttökertoja: **haavojen parannus** (1 käyttökerta loitsuvarauksen piiriä kohden, enintään neljä), **joukkoparannus** (5 käyttökertaa) tai **voimapalautus** (2 käyttökertaa).

Parantamisen sauvassa on 10 käyttökertaa, se saa joka päivä aamunkoiton aikaan 1n6 + 4 niistä takaisin. Jos ikinä käytät sauvasta sen viimeisen käyttökerran heitä 1n20 - tuloksella 1 se katoaa valon väläyksen kera ja on menetetty ikuisiksi ajoiksi.

Pohjaton säkki

Ihme-esine, epätavallinen

Tämän säkin sisämitat ovat huomattavasti suuremmat kuin ulkomitat. Säkin suu on noin puoli metriä halkaisijaltaan ja se on noin puolitoista metriä syvä. Säkkiin voi sulloa 250 kilon painosta tavaraa enintään kahden kuutiometrin tilavuuteen saakka - se painaa silti enintään vain 5 kiloa. Säkistä esineen kaivaminen vie toiminnon.

Silloin kun säkki ahdetaan liian täyteen, tai se puhkaistaan tai muutoin tuhotaan sen sisältö leviää maailmatasojen väliseen astraaliin. Silloin kun säkki käännetään ympäri sen sisältä purkautuvat ulos kaikki sinne sullojut kerralla ja vahingoittumattomina - mutta säkki täytyy kääntää oikeinpäin että se toimii oikealla tavalla. Elävien hengittävien olentojen säkkiin sullotuksi joutuessa tai sinne kavutessa on vakava tukehtumisen riski. Hengittäville olennoille riittää ilmaa kymmeneksi minuutiksi jaettuna olentojen määrällä (vähintään minuutiksi), tämän ajan jälkeen ne alkavat tukehtua.

Tilanteessa jossa joku laittaa **oivan olkalaukun** tai **kannettavan reiän** pohjattomaan säkkiin molemmat tuhoutuvat ja portaali astraaliin avautuu. Portti avautuu pisteeseen missä esine laitettiin toisensa sisään, jokainen olento neljän metrin säteellä imeytyy portista läpi ja päätyy täysin satunnaiseen sijaintiin astraalissa - portti sulkeutuu tämän jälkeen. Portaali on auki vain yhteen suuntaan ja lyhyen hetken, sitä ei voida avata uudelleen.

Röntgenkatesormus

Sormus, harvinainen (vaatii yhteyden)

Tämä sormus sormessa voit toiminnolla ja lausumalla sen komennon nähdä kiinteän aineen läpi yhden minuutin ajan. Tämän näön kantama on 12 metriä, esineet ja olennot näyttävät läpikuultavilta ja valo läpäisee ne. Röntgenkatseesi läpäisee noin 30 cm kiveä, 2-3 cm tavallisia metalleja, jopa metrin verran puuta tai maa-ainesta. Tiheät aineet kuten ohut lyijypeite estävät röntgenkatsetta läpäisemästä niitä, niiden läpi et näe.

Käyttäessäsi sormusta uudelleen ennen pitkää lepoa saat käyttökerrasta tason uupumusta jos et onnistu VA 15 sitkeyspeletoisheitossa.

Sankaruusjuoma

Juoma, harvinainen

Juotuasi sankaruusjuoman saat yhden tunnin ajaksi 10 väliaikaista osumapistettä. Olet myös tunnin ajan **siunaus**-loitsun vaikutuksen alaisena, eli voit pelastus- ja hyökkäysheittoja tehdessä heittää 1n4 ja lisätä sen heiton tulokseen. Sankaruusjuoma näyttää siniseltä nesteeltä joka kuplii ja höyryää aivan kuin se kiehuisi.

Selvännäkemisen juoma

Juoma, harvinainen

Tällä juomalla on sama vaikutus kuin loitsulla **selvännäkeminen**. Avaamattomassa pullossa vaikuttaa lilluvan kellervässä nesteessä silmämunana, kun korkki avataan se katoaa.

Sielunsyöjä

Ase (mikä tahansa miekka), harvinainen (vaatii yhteyden)

Kun hyökkäät olennon kimppuun tällä maagisella aseella ja heität 20 hyökkäysheitolla kohde kärsii ylimääräiset 3n6 kuolonvahinkoa, ellei tämä ole epäkuollut tai rakennelma. Sinä saat aiheutetun ylimääräisen vahingon verran väliaikaisia osumapisteitä.

Sietojuoma

Juoma, epätavallinen

Saat tästä juomasta sietokyvyn yhdelle vahinkotyyppille yhden tunnin ajaksi. Pelinjohtaja valitsee tai heittää alla olevasta taulukosta juoman tyyppin.

N10	VAHINKOTYYPPI
1	Energiavahinko
2	Happovahinko
3	Hengenvahinko
4	Hohkavahinko
5	Kuolonvahinko
6	Kylmävahinko
7	Myrkkывahinko
8	Salamavahinko
9	Tulivahinko
10	Ukkosvahinko

Siivekkäät saappaat

Ihme-esine, epätavallinen (vaatii yhteyden)

Nämä saappaat jalassa sinulla on kyky lentää, lentonopeutesi on sama kuin nopeutesi jalan. Voit lentää näillä saappailta yhteensä neljä tuntia, joko kaiken kerralla tai useammassa pienemmässä patkässä jotka vievät minimissään jokainen yhden minuutin lentoajasta.

Jos lentoaika loppuu kesken kun olet ilmassa et tipahda alas vaan laskeudut yhdeksän metriä vuorossa kunnes olet maassa. Saappaat saavat takaisin kaksi tuntia lentoaikaa jokaista 12 tuntia kohden joina ne eivät ole käytössä.

Suojelusormus

Sormus, harvinainen (vaatii yhteyden)

Niin kauan kun sinulla on tämä sormus sormessa saat +1 bonuksen puolustukseen ja pelastusheittoihin.

Taikafiguuri

Ihme-esine, harvinaisuus riippuu figurista

Taikafiguurit ovat yhtä poikkeusta lukuun ottamatta pieniä taskuun mahtuvia eläinpatsaita. Käyttäessäsi toiminnon siihen että lausut komennon ja heität figuurin maahan korkeintaan 24 metrin etäisyydelle itsestäsi se herää ja kasvaa oikean kokoiseksi eläväksi olennoiksi jota se esittää.

Siinä tapauksessa että olennoille ei olisi tilaa siinä mihin figuurin heität se ei herää eloon vaan pysyy figuurina.

Olento on ystävällinen sinulle ja liittolaisillesi, se ymmärtää kieliä joita puhut ja tottelee ääneen lausuttuja käskyjäsi. Siinä tapauksessa että et määrää sitä olento puolustaa itseään mutta ei tee muuta.

Kuinka pitkään olento pysyy maisemissa riippuu siitä mikä figuuri se on, ajan päätyttyä se muuttuu takaisin figuuriksi. Se voi muuttua takaisin figuuriksi ennenaikaisesti jos sen osumapisteeet putoavat nollaan tai käytät toiminnon siihen että kosketat sitä ja lausut komennon. Se voi muuttua takaisin olennoiksi vasta tietyn ajan kuluttua joka riippuu figurista.

Eebenpuinen kärpänen (harvinainen). Tämä eebenpuusta kaiverettu figuuri esittää kärpästä ja voi muuttua jättikärpäseksi 12 tunnin ajaksi, sitä voidaan käyttää lentävänä ratsuna. Kun sitä on kerran käytetty sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin kaksi päivää on kulunut.

Jättikärpänen

Suuri eläin, vakaumukseton

Puolustus 11 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 19 (3n10 + 3)

Nopeus 12 metriä, lentäminen 24 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet --

Hopeinen korppi (epätavallinen). Tämä hopeinen korppi voi muuttua korpiksi 12 tunnin ajaksi. Kun sitä on kerran käytetty sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin kaksi päivää on kulunut. Kun patsas on korppina antaa se sinulle kyvyn loitsia eläinlähetti-loitsun ilmaiseksi.

Kultaiset leijonat (harvinainen). Nämä kultaiset leijonat on tehty aina pareina. Voit muuttaa molemmat tai vain toisen leijoniksi yhden tunnin ajaksi kerrallaan. Kun leijonapatsasta on käytetty on kerran käytetty sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin seitsemän päivää on kulunut.

Marmorinen norsu (harvinainen). Tämä painava marmorinen norsu on muhkeat 10 cm korkea, pitkä ja leveä, se voi muuttua norsuksi 24 tunnin ajaksi. Kun sitä on kerran käytetty sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin seitsemän päivää on kulunut.

Norsunluiset vuohet (harvinainen). Nämä norsunluiset vuohet on aina kaiverrettu kolmen ryhmänä. Jokainen kolmesta näyttää erilaiselta ja toimii omalla tavallaan. niillä on seuraavat ominaisuudet:

- ♦ **Matkaamisen vuohi** voi muuttua isokokoiseksi vuoheksi jolla on sama kykylistaus kuin ratsuhevosella. Sillä on 24 käyttökertaa ja jokaista alkavaa tuntia jonka se viettää eläinhahmossa kohden se kuluttaa niistä yhden. Niin kauan kun sillä on käyttökertoja voit käyttää sitä niin

usein kuin haluat. Kun käyttökerrat loppuvat palautuu se pieneksi figuuriksi ja sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin seitsemän päivää on kulunut, jolloin kaikki käyttökerrat ovat palanneet.

- ♦ **Raatamisen vuohi** voi muuttua jättiläisvuoheksi kolmen tunnin ajaksi. Kun sitä on kerran käytetty sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin 30 päivää on kulunut.
- ♦ **Kauhun vuohi** voi muuttua jättiläisvuoheksi kolmen tunnin ajaksi. Tämä vuohi ei voi hyökätä mutta voit irrottaa sen sarvet ja käyttää niitä aseina, sarvista saa peitsen +1 ja miekan +2. Sarven irrottaminen kuluttaa yhden toiminnon ja aseet katoavat kun vuohi palaa pieneksi figuuriksi. Tämän lisäksi kun ratsastat vuohella se hohkaa 12 metrin säteelle kauhun auraa. Jokainen vihollisesi joka aloittaa vuoronsa auran sisältä joutuu heittämään VA 15 viisauspelastusheiton tai on kauhistunut yhden minuutin ajan, tai kunnes vuohi palaa figuuriksi. Kauhistunut olento voi yrittää pelastusheittoa uudelleen jokaisen vuoronsa lopussa, päättäen vaikutuksen onnistumisella. Onnistuneella pelastusheitolla olento on immuuni vuohen kauhun auralle seuraavat 24 tuntia. Kun sitä on kerran käytetty sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin 15 päivää on kulunut.

Jättiläisvuohi

Suuri eläin, vakaumukseton

Puolustus 11 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 19 (3n10 + 3)

Nopeus 16 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Aistit vakiotarkkaavaisuus 11

Kielet --

Haaste 1/2 (100 KOP)

Rynnäkö. Vuohen liikkuessa vuoronsa aikana vähintään 8 metriä tekee se osuessaan kohteeseen puskuhyökkäyksellä 5 pistettä (2n4) ylimääräistä murskausvahinkoa. Rynnäkö kohteen ollessa olento joutuu se heittämään VA 13 voimakkuuspelastusheiton tai se on tämän lisäksi maissa.

Varmajalkainen. Vuohi saa edun kaikkiin voimakkuus- ja ketteryyspelastusheittoihin vaikutuksia vastaan joiden seurauksena se olisi maissa.

Toiminnot

Pusku. *Lähitaisteluhuhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 8 (2n4 + 3) murskausvahinkoa.

Obsidiaaninen ratsu (erittäin harvinainen).

Tämä huolella kiillotettu musta obsidiaaninen hevonen voi muuttua painajaiseksi 24 tunnin ajaksi. Kun sitä on kerran käytetty sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin viisi päivää on kulunut.

Vakaumuksesi ollessa hyvä on 10 prosentin mahdollisuus joka kerta tätä taikafiguuria käyttäessä että se jättää määräykset huomioimatta, esimerkiksi komennon palata takaisin pieneksi patsaaksi. Ratsastaessasi painajaisella kun se on päättänyt jättää määräykset huomioimatta se siirtyy välittömästi sinä mukanasasi satunnaiseen sijaintiin Hornassa ja palaa takaisin patsaan muotoon.

Onyksinen koira (harvinainen). Tämä onyksinen koira voi muuttua vahtikoiraksi kuuden tunnin ajaksi. Kun sitä on kerran käytetty sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin seitsemän päivää on kulunut. Tällä vahtikoiralla on älykkyys 8 ja se puhuu yleiskieltä. Sillä on 24 metrin päähän ulottuva pimeänäkö jonka lisäksi se havaitsee näkymättömät olennot ja esineet samalla kantamalla.

Pronssinen aarnikotka (harvinainen). Tämä pronssinen aarnikotka voi muuttua aarnikotkaksi kuuden tunnin ajaksi. Kun sitä on kerran käytetty sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin viisi päivää on kulunut.

Serpentiininen pöllö (harvinainen). Tämä serpentiininen pöllö voi muuttua jättiläispöllöksi kahdeksan tunnin ajaksi. Käytä jättiläiskotkan kykylistaus-ta jättiläispöllölle. Kun sitä on kerran käytetty sitä ei voida käyttää uudelleen ennen kuin kaksi päivää on kulunut. voit keskustella pöllön kanssa telepaattisesti minkä tahansa etäisyyden päästä samalla maailmatasolla.

Taikasolmujen köysi

Ihme-esine, harvinainen

Tämä 9 metrin pätkä köyttä painaa noin kaksi kiloa. Kun pidät köyden toisesta päästä kiinni ja lausut sen komennon se alkaa liikkua, köyden toinen pää liikkuu köyttämään haluamaasi kohdetta jonka näet kahdeksan metrin etäisyydellä. Kohteen täytyy tehdä VA 15 ketteryyspelastusheitto tai hänet on sidottu.

Tuhannen silmän kaapu

Ihme-esine, harvinainen (vaatii yhteyden)

Tämä kaapu on joka puolelta silmiä esittävien kuvioiden peittämä. Kaavun ollessa ylläsi se antaa sinulle seuraavat hyödyt:

- ◆ Näet kaikkialle ympärillesi ja saat edun näköön liittyviin (tarkkaavaisuus) viisusheittoihin.
- ◆ Saat pimeänäkön joka ylettyy 48 metrin päähän.
- ◆ Näet näkymättömät olennot ja esineet ja tämän lisäksi 48 metrin päähän eetteriin.

Kaavun silmiä ei voi sulkea eikä niiden katsetta voi suunnata sivuun mistään näköpiirissäsi. Vaikka voit sulkea tai peittää omat silmäsi niin kauan kuin kaapu on päälläsi silmiesi katsotaan olevan auki.

Kaapuun heitetty **valo** tai **päivänvalo** -loitsu joka on loitsittu 2 metrin etäisyydelle kaavusta sokaisee sinut minuutin ajaksi. Sokaistuna voit jokaisen vuorosi lopussa tehdä sitkeyspelastusheiton (VA 11 **valo** -loitsulle tai VA 15 **päivänvalo** -loitsulle), onnistumisen jälkeen et ole enää sokaistu.

Tulenmahdin hiilipannu

Ihme-esine, harvinainen

Kun hiilipannussa palaa tuli voit käyttää toiminnon komennon puhumiseen ja kutsua tulielementaalnin, aivan kuin olisit loitsinut **elementaalnin kutsumisen**.

Hiilipannua ei voida käyttää uudestaan ennen seuraavaa aamunkoittoa.

Hiilipannu painaa kaksi kiloa.

Culkkaukypärä

Ihme-esine, epätavallinen

Kun pidät päässäsi tätä kypärää voit halutessasi yhdellä toiminnolla loitsia **kielten ymmärrys** loitsun.

Uimasormus

Sormus, epätavallinen

Niin kauan kun sinulla on tämä sormus sormessa on uintinopeutesi 16 metriä.

Valeasuhattu

Ihme-esine, epätavallinen (vaatii yhteyden)

Kun pidät päässäsi tätä hattua voit halutessasi yhdellä toiminnolla loitsia **valeasu** loitsun joka kestää niin kauan kun hattu on päässäsi.

Vastustussormus

Sormus, harvinainen (vaatii yhteyden)

Sinulla on sietokyky tiettyä vahinkotyyppiä kohtaan niin kauan kun pidät sormusta sormessa. Pelinjohtaja heittää tai valitsee sormuksen tyyppin, sormuksen jalokivi kertoo sietokyvyn tyyppin.

N10	VAHINKOTYYPPI	JALOKIVI
1	Energiavahinko	Safiiri
2	Happovahinko	Helmi
3	Hengenvahinko	Jade
4	Hohkavahinko	Topaasi
5	Kuolonvahinko	Gagaatti
6	Kylmävahinko	Turмалиini
7	Myrkkyyvahinko	Ametisti
8	Salamavahinko	Sitriini
9	Tulivahinko	Granaatti
10	Ukkosvahinko	Spinelli

Vedenmahdin kulho

Ihme-esine, harvinainen

Kun kulho on täytetty vedellä voit käyttää toiminnon komennon puhumiseen ja kutsua vesielementaalain, aivan kuin olisit loitsinut **elementaalain kutsumisen**.

Kulhoa ei voida käyttää uudestaan ennen seuraavaa aamunkoitoa.

Kulho on noin 30 senttiä halkaisijaltaan ja 15 senttiä syvä ja painaa kaksi kiloa.

Vedessä hengittämisen juoma

Juoma, epätavallinen

Tämän juoman avulla voit hengittää yhden tunnin veden alla. Juoma on sameanvihreä, tuoksuu mereltä ja siinä lilluu meduusaa muistuttava kupla.

Vetten päällä kävelyn sormus

Sormus, epätavallinen

Kun pidät tätä sormusta voit seistä ja liikkua millä tahansa nestemäisellä pinnalla kuin se olisi kiinteää maankamaraa.

Väistösormus

Sormus, harvinainen (vaatii yhteyden)

Väistösormuksessa on kolme käyttökertaa ja se saa niitä takaisin 1n3 päivittäin aamunkoiton aikaan. Kun sinulla on väistösormus sormessa ja epäonnistut ketteryyspelastusheitossa voit reaktionä käyttää yhden käyttökerran niin että onnistut siinä.

Hirviöt

Hirviön kykylistaus sisältää kaikki tiedot mitä tarvitset hirviön käyttämiseen pelissä. Näissä tiedoissa on tiiviissä muodossa kerrottu kaikki oleellinen hirviöstä, kykylistaus on ikään kuin hirviön hahmolomake. Se kertoo hirviöstä kaiken mikä liittyy sen luokitteluun, puolustukseen, osumapistee, sen hyökkäykset, sen osuessa aiheuttaman vahingon, erikoiskyvyt ja lyhyen selostuksen siitä mikä hirviö oikein on otuksiaan.

Hirviöiden muokkaaminen

Monipuolisesta listasta huolimatta tulet todennäköisesti jossain vaiheessa tilanteen eteen että sitä juuri oikeaa, tilanteeseen täydellisesti sopivaa hirviötä ei tunnu löytyvän. Sinulla on täysi vapaus muuttaa mitä tahansa jo olemassa olevaa olentoa paremmin seikkailusi tarpeisiin sopivaksi. Voit lainata kyvyn tai useampia joltain toiselta hirviöltä tai tehdä vielä perusteellisemmän muunnelman. Myöhemmin ilmestyvissä säännöissä annetaan ohjeet hirviöiden muokkaamiseen suuremmiksi haasteiksi kuin myös ohjeet omien hirviöiden suunnittelemiseen.

Koko

Hirviö voi olla pikkiriikkinen, pieni, keskikokoinen, suuri, valtava tai jättimäinen. Katso kokokategoriat taulukosta alla minkä kokoista tilaa hirviö kontrolloi taistelussa.

Kokokategoriat

Koko	TILA KARTTARUUDUKOL-		
	TILA	LA	ESIMERKKEJÄ
Pikkiriikkinen	1x1 m	1 ruutu	Neulanokka
Pieni	2x2 m	1 ruutu	Kärmäläinen, peikkolainen
Keskikokoinen	2x2 m	1 ruutu	Ihmissusi, örkki
Suuri	4x4 m	2x2 ruutua	Aarnikotka, luolapeikko
Valtava	6x6 m.	3x3 ruutua	Kivijättiläinen, puupaimen
Jättimäinen	8x8 m tai enemmän	4x4 ruutua	Purppuramato

Tyyppi

Hirviön tyyppi kuvaa sen olemuksen perusluonnetta. Tietyt loitsut, maagiset esineet, hahmoluokkien ominaisuudet ja muut pelimekaniikat vaikuttavat tiettyihin tyyppeihin erityisellä tavalla. Esimerkiksi **lohikäärmeiden surmannuoli** aiheuttaa ylimääräistä vahinkoa ei ainoastaan lohikäärmeille mutta myös muille saman tyyppin olennoille kuten traakeille. Seuraavaksi listattuja tyyppejä käytetään hirviöiden luokitteluun.

Elementaalit ovat olentoja tulen, maan, ilman ja veden maailmoista. Elementaalit ja jotkin muut tämän tyyppin olennot koostuvat koostuvat pelkästään esimerkiksi tulesta, vedestä, maasta ja ilmasta eli neljästä elementistä. Jotkin ovat olentoja joiden olemus on muutoin jonkin elementin läpätunkema. Elementaalien joukkoon kuuluvat myös erinäiset tulen, maan, ilman ja veden henkiolennot.

Eläimet ovat luonnollinen osa fantasiamaailman ympäristöä. Ne eivät ole humanoideja, joillain on maagisia voimia, useimmat eivät ole älykkäitä eikä niillä ole kieltä, kulttuuria tai yhteiskuntaa. Eläimet on laaja kategoria joka pitää sisällään kaikki tavalliset eläimet, dinosaurukset ja jättiläiskokoiset versiot eläimistä.

Epäkuolleet olivat joskus elossa mutta ovat nyt kuolontaikuuden tai jonkin kammottavan kirouksen vuoksi vailla haudan lepoa. Epäkuolleiden tyyppiin kuuluvat kävelevien kuolleiden kuten vampyyrien ja zombien lisäksi myös aineettomat henget kuten aaveet.

Epäsikiöt ovat todellisuudelle täysin vieraita olentoja. Monilla epäsikiöillä on niin vieras ja eriskummallinen mieli että se antaa niille huomattavia luonnaisia maagisia kykyjä joilla ei ole mitään tekemistä maailman mystisten voimien kanssa.

Hirvittävydet eivät ole millään muotoa tavallisia olentoja, eivät todellakaan luonnollisia ja tuskin koskaan hyvänthahtoisia, oikeastaan ne ovat hirviöitä puhtaimmillaan. Hirvittävyyksistä osa on maagisten kokeilujen pieleen menneitä tuloksia (kuten pöllökarhut) ja toiset karmeiden kirouksien tuloksia (kuten minotaurit). Hirvittävyksiä ovat olennot joita vaikea sijoittaa mihinkään muuhun tyyppiin.

Humanoidit ovat fantasiamaailmaa kansoittavaa väkeä, niin ihmisiä kuin muitakin lajeja. Humanoideilla yleensä on kieli ja kulttuuri, ihmistä muistuttava ruumiin muoto ja he ovat harvemmin luonnostaan maagisia (joskin voivat opetella loitsimaan). Kaikkein yleisimmät humanoidit ovat myös kaikkein soveltuvimpia pelattavaksi kuten ihmiset, haltiat ja kääpiöt. Melkein yhtä lukuisia ovat peikkolaiset, örkit, gnollit, liskolaiset ja kärmäläiset.

Jätit ovat ihmisiä ja muita humanoideja kookkaampia olentoja. Jätit ovat yleensä ruumiinrakenteeltaan ihmisen kaltaisia mutta joillakin on epätavallisia piirteitä kuten useampia päitä. Todellisten jätien kuten kivi- ja mäkijätiläisten lisäksi tähän kategoriaan kuuluvat myös luola- ja vuorenpaikot.

Kasvit tässä yhteydessä ovat kasvimaaisia olentoja, eivät tavallista kasvistoa. Useimmat ovat kykeneviä liikkumaan, jotkin ovat jopa lihansyöjiä. Arkkityypillinen tämän kategorian edustaja on puupaimen. Myös kaikki sieniolennot kuten esimerkiksi rääkysieni kuuluvat tähän kategoriaan.

Keijut ovat maagisia olentoja voimakkailla siteillä luonnonvoimiin. Heitä voi kohdata hämärissä lehdossa ja usvaisissa metsissä. Muinaisissa kivikehissä ja mystisillä haltiasaloilla joissa rajat ulottuvuuksien välillä ovat heikot on portteja toisiin maailmoihin joista keijut tulevat. Dryadi on hyvä esimerkki keijusta.

Limat ovat hyytelömäisiä olentoja vailla pysyvää muotoa. Useimmat limat ovat maanalaiseen elämään sopeutuneita ja ruokailevat jätöksillä, raadoilla ja millä tahansa epäonnisella otuksella joka vain päätyy niiden ulottuville. Mustaputinki ja limakuutio ovat limoista kenties kaikkein tunnetuimpia niiden edustajia.

Lohikäärmeet ovat muinaista alkuperää olevia matelijoita, tavattoman voimallisia olentoja. Todelliset lohikäärmeet, niin hyvät kuin pahat ovat erittäin älykkäitä ja luonnostaan maagisia.

Tähän kategoriaan kuuluvat myös olennot jotka ovat todellisten lohikäärmeiden sukulaisia mutta eivät yhtä voimakkaita, älykkäitä tai maagisia kuten esimerkiksi traakit.

Pirut ovat pahuuden olentoja Alisista maailmoista. Jotkut heistä palvelevat jumalia mutta useimmat ovat demoniruhtinaiden ja Hornan valtioiden käskyläisiä. Pahojen temppeliritarien ja velhojen tiedetään joskus kutsuvan piruja avukseen kuolevaisten maailmaan. Pahojen taivaallisten ollessa hirvittävän harvinaisia on hyvä piru lähes täysi mahdollisuus. Piruihin kuuluvat niin liekkidemonit, hornanhurtat kuin viettelijät.

Rakennelmat eivät synny maailmaan vaan ne valmistetaan. Jotkin on luojiensa tekemän yksinkertaisen ohjelmoinnin varassa, jotkin on varustettu tietoisuudella ja kyvyllä itsenäiseen ajatteluun. Luomot ovat rakennelmista kaikkein tunnetuimpia, magialla luotuja voimakkaita palvelijoita, vartijoita ja itseksensä liikkuvia sotakoneita.

Taivaalliset ovat Ylisten maailmojen olentoja. Monet ovat jumalten palvelijoita ja toimivat heidän lähettäminä kuolevaisten maailmoissa. Taivaalliset ovat luonnostaan hyviä joten poikkeustapaukset ovat hirvittävän harvinaisia. Pegasus on hyvä esimerkki taivaallisesta olennot.

Tunnisteet

Hirviöllä voi olla tyyppinsä jatkona sulkeissa yksi tai useampia tunnisteita. Esimerkiksi örkki on tyyppiä humanoidi (örkki) ja liekkidemoni tyyppiä piru (demoni). Suluissa oleva tunniste antaa lisätietoa koskien hirviötä. Tunnisteet eivät itsessään pidä sisällään ylimääräisiä sääntöjä ne merkitsevät että

niihin viittaavat pelin muut vaikutukset. Esimerkiksi maaginen miekka joka antaa bonuksen demoneita vastaan on erityisen tehokas olentoihin joilla on sitä vastaava tunniste (demoni).

Vakaumus

Hirviön vakaumus antaa osviittaa sen käyttäytymisestä niin roolipelaamista vaativissa tilanteissa kuin taistelussa. Esimerkiksi kaoottisen pahan hirviön järkeen ja hyvään luonteeseen on turha vedota, ehkä on parempi yrittää lahjontaa ja imartelua, neutraali tai hyvä hirviö voi jopa itse haluta mieluummin neuvotella kuin taistella. Hirviön kykylistauksessa kerrottu vakaumus on vain lähtöoletus. Voit kaikessa rauhassa muuttaa hirviön vakaumuksen oman kampanjamaailmasi tarpeita vastaavaksi. Tarvitesasi voi esitellä peliin vihreän lohikäärmeen, joka on hyvä tai vaikkapa pahan yksisarvisen. Älä anna minkään estää sinua.

Silloin kun hirviöillä on **mikä tahansa vakaumus** sinä valitset sen vakaumuksen. Joidenkin hirviöiden vakaumus kertoo vain taipumuksesta johonkin suuntaan, vaikkapa kaoottisuuteen jolloin hirviö voisi olla kaoottisen hyvä, kaoottisen neutraali tai kaoottisen paha. Monilla matalan älyn olennoilla on vakaumuksen sijaan vain vaistot eivätkä ne tee moraalisia valintoja. Tällainen olento on **vakaumukseton** joka merkitsee että sillä ei ole vakaumusta.

Puolustus

Puolustuksessa on huomioitu jos hirviöllä on haarniska tai kilpi tai jos hirviön ketterydestä on sille bonusta. Hirviön puolustus on muissa tapauksissa sen luontainen puolustus ja muuttuja ketterydestä. Onko hirviöllä luontainen puolustus vai onko sillä yllään jokin haarniska ja kantaako se kilpeä lukee suluissa puolustuksen perässä.

Osumapisteeet

Hirviö yleensä tuhoutuu tai kuolee sen osumapisteen tiputtua noltaan. Hirviön osumapisteeet esitetään sekä osumapisteenoppina ja keskiarvona. Esimerkiksi hirviö jolla on 2n8 osumapistettä keskiarvo on 9 osumapistettä ($2 \times 4\frac{1}{2}$). Hirviön koko määrittelee käytettävän nopan tyyppin.

Osumapisteenopat koon mukaan

HIRVIÖN KOKO	NOPPA	OSUMAPISTE
		KESKIARVO PER NOPPA
Pikkiriikkinen	n4	2 1/2
Pieni	n6	3 1/2
Keskikokoinen	n8	4 1/2
Suuri	n10	5 1/2
Valtava	n12	6 1/2
Jättimäinen	n20	10 1/2

Muuttuja hirviön sitkeydestä vaikuttaa myös sen osumapisteen määrään. Muuttuja kerrotaan osumapisteenoppien määrällä ja lisätään osumapisteeisiin. Esimerkiksi hirviö jolla on sitkeys 12 (+1 muuttuja) ja osumapisteenopat 2n8 on osumapisteeitä $2n8+2$ (keskiarvo 11).

Nopeus

Hirviön nopeus kertoo kuinka pitkälle se pääsee liikkumaan kierroksensa aikana. Kaikilla olennoilla on kävelynopeus jota kutsutaan yksinkertaisesti hirviön nopeudeksi. Olennot joiden ruumiinrakenne ei mahdollista maan päällä liikkumista kävelynopeus on 0 metriä, esimerkiksi kala kuivalla maalla tai paikallaan kasvava olento kuten rääkysieni. Joillakin hirviöillä on myös muita erikoisempia liikkumisen muotoja.

Kaivautuminen

Kaivautumaan kykenevä hirviö voi liikkua ilmoitetulla nopeudella hiekan, maan, mudan tai jään läpi. Hirviö ei voi kaivautua umpikiven tai kallion läpi ellei sillä ole jokin erikseen mainittu piirre joka tekee sen mahdolliseksi.

Kiipeäminen

Hirviö pystyy liikkumaan ilmoitetulla nopeudella kiipeillen pystysuorilla pinnoilla, hirviön ei tarvitse käyttää ylimääräistä liikkumista kiipeilyyn.

Lentäminen

Hirviö jolle on listattu lentonopeus voi käyttää sen kokonaisuudessaan tai osin lentäen liikkumiseen. Jotkin lentävät hirviöt leijuvat joka tekee niistä hyvin vaikeita tiputtaa ilmasta, **leijuminen** lakkaa kuitenkin olennon kuollessa.

Uiminen

Hirviön ei tarvitse käyttää ylimääräistä liikkumista uimiseen.

Ominaisuusarvot

Jokaisella hirviöllä on listattu kuusi ominaisuutta (voimakkuus, ketteryys, sitkeys, älykkyys, viisaus ja karisma) ja näiden ominaisuuksien muuttajat.

Pelastusheitot

Tämä kohta on hirviöille jotka ovat erityisen hyviä vastustamaan tietynlaisia vaikutuksia. Esimerkiksi hirviö jota ei helpolla lumota tai pelästytetä voi saada bonuksen viisauspelastusheittoonsa. Useimmilla hirviöillä ei ole mitään erityisiä bonuksia pelastusheittoihinsa, joten niiden kykylistauksesta uupuu tämä osuus.

Bonus pelastusheittoon saadaan laskemalla yhteen hirviön ominaisuuden muuttuja ja sen pätevyysbonus. Hirviön pätevyysbonus määritellään sen haastearvon mukaan (Katso taulukosta Pätevyysbonus haastearvon mukaan).

Pätevyysbonus haastearvon mukaan

HAASTE	PÄTEVYYSBONUS
0	+2
1/8	+2
1/4	+2
1/2	+2
1	+2
2	+2
3	+2
4	+2
5	+3
6	+3
7	+3
8	+3
9	+4
10	+4
11	+4
12	+4
13	+5
14	+5
15	+5
16	+5
17	+6
18	+6
19	+6
20	+6
21	+7
22	+7
23	+7
24	+7
25	+8
26	+8
27	+8
28	+8
29	+9
30	+9

Taidot

Tässä osiossa mainitaan jos hirviöllä on pätevyys yhteen tai useampaan taitoon. Esimerkiksi vaaniva olento joka on tarkkaavainen ja hyvä liikkumaan ääneti, vaikkapa suuren kissapedon kaltainen hirviö saisi bonuksen viisaus (tarkkaavaisuus) ja ketteryys (hiipiminen) heittoihinsa.

Taitobonuksessa on laskettu yhteen hirviön ominaisuusmuuttujan lisäksi myös sen pätevyysbonus. Hirviön pätevyysbonus määritellään sen haastearvon mukaan (Katso taulukosta Pätevyysbonus haastearvon mukaan). Muitakin muuttujia voidaan ottaa huomioon, hirviöllä voi olla tavallista suurempi bonus (yleensä pätevyysbonus kerrottuna kahdella) jonkin erikoistuneen asiantuntemuksen johdosta.

Haarniska-, ase- ja työkalupätevyudet

Kaikilla hirviöillä on lähtökohtaisena oletuksena pätevyys haarniskaan, aseisiin ja työkaluihin jotka niille on listattu. Vaihtaessasi hirviön varusteita päätät myös onko sillä pätevyys uusiin varusteisiinsa. Esimerkiksi mäkijättiläisellä ei tyypillisesti ole haarniskaa ja aseena sillä on suurnuija, voisit varustaa sen ketjupanssarille ja suurkirveellä ja olettaa että sillä on pätevyys molempiin, ei kumpaankaan tai vaikka vain toiseen, aivan miten haluat.

Heikkoudet, sietokyvyt ja immunitetit

Joillakin olennoilla on heikkous, sietokyky tai immunitetti tiettyjä vahinkotyyppisiä kohtaan. Jotkin olennot sietävät tai ovat immuuneja hyökkäyksille jotka eivät ole maagisia. (Maaginen hyökkäys on sellainen joka tehdään loitsulla, maagisella esineellä tai on muuten alkuperältään maaginen.) Lisäksi on syytä huomioda että jotkin olennot ovat immuuneja tietyille olotiloille.

Aistit

Aisteihin on lueteltu hirviön vakiotarkkaavaisuus, kuin myös kaikki erityiset aistit mitä sillä on.

Sokeanäkö

Hirviö jolla on sokeanäkö pystyy havainnoimaan ympäristöönsä täysin ilman näköaistia ilmoitetulla etäisyydellä. Useilla hirviöillä joilla ei ole silmiä kuten esimerkiksi mustaputingilla tai rääkysienellä on tämä aisti, kuten myös olennoilla joilla on äärimmäisen tarkat muut aistit kuten todellisilla lohikäärmeillä. Hirviön ollessa luonnostaan sokea on siitä maininta suluissa muistuttamassa että ilmoitettu kantama on sen havainnointikyvyn ääriraja (ei näe mitään tämän pidemmälle).

Pimeänäkö

Hirviö jolla on pimeänäkö pystyy näkemään vähäisessä valaistuksessa tai säkkipimeässä ilmoitetulla etäisyydellä. Hirviö näkee hämärässä aivan kuin kirkkaassa valaistuksessa ja pimeydessä ikään kuin hämärässä valaistuksessa. Pimeässä ei erota värejä, ainoastaan erilaisia harmaan sävyjä. Monilla maan alla elävillä olennoilla on tämä aisti.

Tärinäaisti

Tärinäaistilla varustettu hirviö pystyy tietyllä etäisyydellä paikantamaan värähtelyn kuten vaikkapa askelten aiheuttamat, olettaen että hirviö ja värähdysten lähde ovat molemmat kontaktissa samaan aineeseen esimerkiksi niin että hirviö on kaivautunut maan alle ja joku kävelee maanpinnalla. Tärinäaistia ei pysty käyttämään lentävien tai aineettomien olentojen paikantamiseen.

Tosinäkö

Hirviö jolla on tosinäkö voi ilmoitetulla etäisyydellä nähdä luonnollisessa kuin maagisessa pimeydessä, havaita näkymättömät olennot ja esineet, näkee illuusioiden läpi onnistuen automaattisesti pelastusheitoissa niitä vastaan ja hän myös havaitsee

muodonmuuttajien alkuperäisen olomuodon sekä olentojen jotka on maagisin keinoin kuten loitsuin muutettu. Lisäksi tosinäkö havaitsee myös eteeriset olennot.

Kielet

Hirviön puhumat kielet on listattu aakkosjärjestyksessä. Silloin kun hirviö ymmärtää puhetta mutta ei pysty itse muodostamaan sanoja siitä on maininta erikseen. Silloin kun kielii on listattuna vain pelkkä "--" hirviö ei puhu eikä ymmärrä mitään kieltä.

Telepatia

Telepatia on maaginen kyky jonka avulla hirviö voi (ilmoitetun kantaman rajoissa) kommunikoida toisen olennon kanssa ajatuksen välityksellä. Olento jonka kanssa kommunikoidaan telepaattisesti ei tarvitse osata yhtään samaa kieltä hirviön kanssa mutta sen täytyy vähintään ymmärtää edes yhtä kieltä. Olento jolla ei ole telepatiaa voi vastaanottaa ja vastata telepaattisiin viesteihin mutta se ei voi aloittaa tai lopettaa telepaattista viestintää.

Telepaattisen hirviön ei tarvitse nähdä olentoa jonka kanssa se kommunikoi ja voi lopettaa telepaattisen kontaktin halutessaan milloin vain. Telepaattinen kontakti rikkoutuu myös jos jompikumpi liikkuu telepaattisen kommunikaation ilmoitetun kantaman ulkopuolelle, kontakti rikkoutuu myös telepaattisen hirviön ottaessa yhteyttä johonkin toiseen olentoon.

Telepaattinen hirviö voi aloittaa ja lopettaa yhteyden käyttämättä toimintoa, mutta se ei voi aloittaa uutta yhteyttä ollessaan toimintakyvytön, tämä lopettaa myös meneillään olevan yhteyden.

Olento joka on *antimaagisella alueella* tai millä tahansa muulla alueella jolla magia ei toimi ei voi lähettää eikä vastaanottaa telepaattista viestintää.

Haaste

Hirviön **haastearvo** kertoo kuinka suuren uhkan se muodostaa.

Hyvin levänneen, täydessä kunnossa olevan neljän hengen seikkailijaseurueen pitäisi tasonsa mukaisilla varusteilla kyetä päihittämään hirviö jonka haaste vastaa heidän kokemustasoaan ilman että kukaan heistä menettää henkeään. Esimerkiksi seikkailijaseurueelle joka koostuu neljästä tason 3 seikkailijasta haastearvon 3 hirviö tulisi olla kunnan vastus mutta ilman kuolonuhreja (hirviötä lukuunottamatta tietenkin).

Hirviöillä jotka ovat merkittävästi aloittelevia ensimmäisen tason hahmoja heikompia haastearvo on pyöreä o. Haastearvon o hirviöstä joilla ei ole hyökkäyksiä ei myöskään saa kokemuspisteitä, niistä o-haastearvon hirviöistä joilla on hyökkäyksiä ja näin ollen jopa suurissa määrissä vaarallisista saa 10 KOP jokaisesta.

Hirviöiden haastearvon toisessa ääripäässä ovat ne joista edes tyypillinen, hyvin varustettu ja levännyt 20-tason seikkailijaseurue ei ilman huomattavia vaikeuksia selviydy, näillä hirviöillä haastearvo on 21 tai enemmän ja ne on suunniteltu erityisesti haastamaan pelaajien kaikki taidot ja osaaminen tämän pelin sääntöjen ja taktiikan tuntemuksessa.

Kokemuspisteet

Kuinka paljon hirviön päihittämisestä saa kokemuspisteitä (KOP) riippuu sen haastearvosta.

Yleensä kokemuspisteet annetaan hirviön kukistamisesta taistelussa mutta pelinjohtajan harkinnan mukaan hirviön päihittämisestä muin keinoin voidaan myös myöntää kokemuspisteitä. Paikalle maagisesti kutsuttujen olentojen päihittämisestä saa samat kokemuspisteet kuin ne olisi kohdattu muulla tavoin, ellei poikkeusta tästä erikseen mainita.

KOKEMUSPISTEET HAASTARVON MUKAAN

HAASTE	KOP
0	0 tai 10
1/8	25
1/4	50
1/2	100
1	200
2	450
3	700
4	1100

HAASTE	KOP
5	1800
6	2300
7	2900
8	3900
9	5000
10	5900
11	7200
12	8400
13	10000
14	11500
15	13000
16	15000
17	18000
18	20000
19	22000
20	25000
21	33000
22	41000
23	50000
24	62000
25	75000
26	90000
27	150000
28	120000
29	135000
30	155000

Erityispiirteet

Erityispiirteet (jotka on listattu hirviön haasteen jälkeen mutta ennen toimintoja ja reaktioita) ovat sellaisia taisteluun olennaisesti vaikuttavia piirteitä jotka tarvitsevat erillisen kuvauksen.

Vuorenceikon regeneraatio on hyvä esimerkki erityispiirteestä joka on syytä huomioida hirviötä vastaan taisteltaessa.

Vaistoloitsiminen

Hirviöllä jolla on luonnollinen kyky loitsia on vaistoloitsijan erityispiirre. Vaistoloitsijan loitsut tasolta 1 tai korkeammalta loitsitaan aina matalimmalta mahdolliselta tasolta millä ne olisi mahdollista loitsia. Vaistoloitsijan tasosta voi olla myös erityinen maininta, kuten että sen taso loitsijana on korkeampi mutta yleensä mennään matalimman oletuksen mukaan ja loitsua ei voida heittää korkeamman tason mukaan. Silloin kun hirviöllä on käytössään taikakonsti jossa tasolla on merkitystä eikä tätä tasoa ole annettu käytä hirviön haastearvoa tasona loitsimiseen. Vaistoloitsimisella voi olla erityissääntöjä kuten louhin ulottuvuussiirtymä jonka se voi loitsia vain itseensä. Vaistoloitsijan loitsujen tilalle ei voi vaihtaa muita. Silloin kun loitsut eivät tarvitse hyökkäysheittoa ei hyökkäysbonusta ole listattu.

Loitsiminen

Hirviö jolla on loitsiminen erityispiirteenään on taso loitsijana ja sen mukaiset loitsuvaraukset. Näitä ilmoitettuja tasoa käytetään kaikkia tasoa yksi korkeampiin loitsuihin sekä taikakonsteihin.

Hirviöllä on valmisteltuna lista tietyn hahmoluokan loitsuja, tässä listauksessa voi olla esimerkiksi temppeleliritarin valtapiirin mukaisia loitsuja, jos hirviö loitsii temppeleliritarin tavoin. Hirviötä käsitellään sen hahmoluokan edustajana minä se loitsii, myöskin sen suhteen mitä tulee maagisten esineiden käyttämiseen tai yhteyden muodostamiseen.

Hirviö voi loitsia käyttäen korkeamman tason loitsuvarausta, esimerkiksi loitsia tason kolme loitsun **salama** käyttäen tason viisi loitsuvarauksen.

Voit muuttaa hirviön tuntemia loitsuja saman tasoilla loitsuilla saman hahmoluokan listoilta. Muokatessasi hirviön tuntemia loitsuja sinun on kenties huomioitava miten valintasi vaikuttavat sen haastearvoon.

Toiminnot

Hirviö voi vuorollaan valita listatuista toiminnoista tai tehdä jonkin toiminnoista jotka ovat mahdollisia kaikille olennoille kuten esimerkiksi vaikka ryntäys tai piiloudu.

Kantama- ja lähitaisteluhyökkäykset

Useimmat hirviöiden hyökkäykset ovat kantama- ja lähitaisteluhyökkäyksiä. Nämä hyökkäykset voivat olla loitsien tai aseella, jolloin "ase" voi kirjaimellisesti olla jokin ase tai luontainen ase kuten kynnet tai häntäpiikki.

Olento vs. kohde. *Lähitaistelu-* tai kantamahyökkäyksen kohteena on yleensä yksi kohde tai olento.

Osuma. Paljonko vahinkoa hyökkäys aiheuttaa ja mitä muita mahdollisia seuraamuksia sillä on listataan kohdan "Osuma" jälkeen. Aiheutetulle vahingolle on annettu kiinteä keskiarvo, voit myös valita heittää vahingon ilmoituilla nopilla.

Huti. Silloin kun hyökkäys ei osu joillain hyökkäyksillä on myös seurauksia, nämä on listattu kohdan "Huti" jälkeen.

Sarjahyökkäys

Hirviöllä jolla on kyky tehdä useampi hyökkäyksiä vuorollaan on sarjahyökkäystoiminto. Hirviö ei voi tehdä sarjahyökkäystä vapaahyökkäyksenä, huomioi että vapaahyökkäyksen on aina oltava yksittäinen lähitaisteluhyökkäys.

Ammukset

Hirviö kantaa mukanaan tarpeeksi ammuksia kantamahyökkäyksiinsä. Voit olettaa että hirviöllä on 2n4 ammusta heitettäviin aseiden ollessa kyseessä ja 2n10 ampuma-aseisiin kuten jousiin ja varsijousiin.

Reaktiot

Niiden hirviöiden osalta jotka voivat tehdä jotain erikoista reaktioon tieto siitä löytyy tämän otsikon alta. Rääkysien kirkaisu tai kivijättiläisen koppari ovat esimerkkejä tästä. Hirviöillä joilla ei ole mitään erityisiä reaktiota ei ole myöskään mitään mainittuna.

Rajoitettu käyttö

Joillakin hirviöiden erikoiskyvyillä on rajoituksia siinä kuinka usein niitä voi käyttää.

X/päivässä kertoo kuinka montaa kertaa päivässä kykyä voidaan käyttää, tällaisia kykyjä ei voida käyttää uudelleen ennen pitkää lepoa. Esimerkiksi 1/päivässä tarkoittaa että hirviö voi käyttää kykyä kerran ja sen täytyy pitää pitkä lepo ennen kuin se voi käyttää kykyä uudelleen.

Uudelleen lataa X-Y tarkoittaa että hirviö voi käyttää kykyä kerran ja kyvyllä on mahdollisuus tulla uudelleen käyttöön jollain myöhemmällä taistelun kierroksella. Heitä jokaisen hirviön kierroksen alussa 1n6 ja jos nopan tulos on välillä X-Y niin kyky on latautunut ja uudelleen käytettävissä. Kyky myös latautuu hirviön pidettyä lyhyen tai pitkän levon. Esimerkiksi "Uudelleen lataa 5-6" tarkoittaa että hirviön kierroksen alussa kyky on uudelleen käytettävissä nopan tuloksilla 5 ja 6. Hyviä esimerkkejä tällaisista uudelleen ladattavista kyvyistä ovat lohikäärmeiden hönkäysaset.

Latautuu pitkän tai lyhyen levon jälkeen tarkoittaa että hirviö voi käyttää kykyä kerran ja se voi käyttää sitä uudestaan vasta pitkän tai lyhyen levon jälkeen.

Tarttuminen ja hirviöt

Monilla hirviöillä on erikoishyökkäyksiä jotka tekevät mahdolliseksi vastustajaan nopeasti tarttumisen. Tällaisen hirviön osuessa sellaisella hyökkäyksellä (kuten lonkerolla) sen ei tarvitse tehdä erillistä ominaisuusheittoa sen toteamiseen onnistuiko tarttuminen vai ei, ellei hyökkäyksen kuvauksessa erikseen niin mainita.

Olento joka on joutunut hirviön toimesta kiinnioteuksi voi käyttää toimintonsa pakoyritykseen.

Pakoyritys tehdään (urheilu) voimakkuus- tai (akrobatia) ketteryysheitolla, hirviön kuvauksessa on yleensä annettu VA. Silloin kun vaikeusastetta ei ole annettu niin VA on oletusarvoisesti 10 + hirviön voimakkuus (urheilu) muuttuja.

Varusteet

Kykylistaus harvemmin viittaa varusteisiin kuten haarniskaan tai aseisiin. Hirviön jonka voi olettaa käyttävän vaatteita kuten esimerkiksi humanoidin, voidaan myös olettaa sellaiset omistavan ja olevan kohdattaessa pukeutuneena.

Voit myös varustaa hirviön kaikilla tarvikkeilla, rihkamalla ja helyille mitkä katsot tarpeellisiksi. Loitsimaan pystyvällä hirviöllä oletettavasti löytyvät kaikki tarvittavat ainekset ja ainespussit. Sinä päätät kuinka paljon hirviön varusteista on kierrätettävissä sen jälkeen kun se on voitettu ja ovatko mitkään varusteet käyttökunnossa. On syytä pitää myös mielessä että pahasti vaurioitunut ja vieraalle ruumiinrakenteelle ja mittasuhteille tarkoitettu haarniska ei välttämättä istu hyvin kenellekään muulle kuin sen entiselle omistajalle.

Harnikotka

Suuri hirvittävyys, vakaumukseton

Puolustus 12 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 59 (7n10 + 21)

Nopeus 12 metriä, lentäminen 32 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Taidot tarkkaavaisuus +5

Aistit pimeänäkö 24 m, vakiotarkkaavaisuus 15

Kielet --

Haaste 2 (450 KOP)

Tarkka näkö. Aarnikotkalla on etu viisaus (tarkkaavaisuus) heittoihin niiden liittyessä näköön.

Toiminnot

Sarjahyökkäys. Aarnikotka tekee kaksi hyökkäystä: yhden nokalla ja yhden kynsillä.

Nokka. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 8 (1n8 + 4) pistovahinkoa.

Kynnet. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 11 (2n6 + 4) viiltovahinkoa.

Aarnikotka on suurikokoinen kotkan ja leijonan risteytykseltä näyttävä peto. Aarnikotkalla on suuri raatelunokka, selässään sulkapeitteiset siivet ja vielä erikseen ja etu- ja takaraajat jotka muistuttavat niin leijonasta kuin kotkasta. Tämä ahne peto tunnetaan erityisesti mieltymyksestään hevosenlihaan joka saa sen hyökkäilemään hanakasti ratsain liikkuvien matkaajien kimppuun.

Basiliski

Keskikokoinen hirvittävyys, vakaumukseton

Puolustus 15 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 52 (8n8 + 16)

Nopeus 8 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 9

Kielet --

Haaste 3 (700 KOP)

Kivettävä katse. Olennon aloittaessa vuoronsa 12 metrin päässä basiliskista ja jos sillä on näköyhteys, eikä basiliski ole toimintakyvytön voi basiliski pakottaa olennon tekemään VA 12 sitkeyspelellä maagista kivettymistä vastaan. Epäonnistumisella olento alkaa muuttua kiveksi ja on sidottu. Olennon täytyy uusia pelastusheittonsa seuraavan vuoronsa lopussa. Onnistuminen toisessa pelastusheitossa tarkoittaa että kivettyminen loppuu, epäonnistuminen että olento on kivettynyt kunnes hänet vapautetaan magialla kuten voimallinen palautus-loitsulla.

Olento jota ei ole yllätetty voi vältellä basiliskin katsetta välttääkseen heittäjästä ensimmäistä pelastusheittoa vuoronsa alussa, näin tehdessään hän välttää basiliskin näkemisen seuraavan vuoronsa alkuun saakka. Tällä välin edes vilkaistessaan basiliskiin päin joutuu hän tekemään uuden pelastusheiton.

Basiliski joka näkee oman peilikuvansa 12 metrin päässä itsestään kirkkaassa valossa pitää peilikuvaansa kilpailijana ja käyttää katsetaan itseensä, se ei nimittäin ole immuuni oman katseensa vaikutuksille.

Toiminnot

Purema. Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 10 (2n6 + 3) pistovahinkoa ja kohteen täytyy heittää VA 12 sitkeyspelestusheitto tai kärsiä 7 (2n6) myrkkyyvahinkoa, onnistuneella pelastusheitolla vain puolet vahingosta.

Basiliski on kammottava matelija jonka katse muuttaa sen uhrit kiveksi. Basiliskin reviiirillä on usein siellä täällä sen uhrien jääniteitä kuin hajonneita patsaita.

Gnolli, metsästäjä

Keskikokoinen humanoidi (gnolli), mikä tahansa vakaumus

Puolustus 15 (turkis, kilpi)

Osumapisteet 22 (5n8)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet gnolli

Haaste 1/2 (100 KOP)

Tappovimma. Gnollin onnistuessa pudottamaan lähitaisteluhyökkäyksellä vastustajan osumapisteet nollaan se voi bonustoimintona liikkua puolella nopeudestaan ja hyökätä puremalla.

Toiminnot

Purema. Lähitaisteluhyökkäys: +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä yksi kohde. *Osuma:* 4 (1n4 + 2) pistovahinkoa.

Keihäs. Lähitaistelu- tai *Kantamahyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 8/24 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) pistovahinkoa tai 6 (1n8+2) pistovahinkoa jos käytetään kaksikäisesti lähitaisteluhyökkäykseen.

Pitkäjousi. *Kantamahyökkäys:* +3 osumiseen, kantama 60/240 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n8 + 1) pistovahinkoa.

Gnollit ovat petoja joilla on hyeenosta muistuttavat päät ja ruokailutottumukset. Ne suojelevat metsästyksimaitaan aggressiivisesti ja kohtelevat muukalaisia usein tunkeilijoina.

Harpyija

Keskikokoinen hirvittävyys, tyypillisesti kaoottisen paha

Puolustus 11 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 38 (7n8 + 7)

Nopeus 8 metriä, lentäminen 16 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Aistit vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet yleiskieli

Haaste 1 (200 KOP)

Toiminnot

Sarjahyökkäys. Harpyija tekee kaksi hyökkäystä: yhden kynsillä ja toisen nuijalla.

Kynnet. Lähitaisteluhyökkäys: +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (2n4 + 1) viiltovahinkoa.

Nuija. Lähitaisteluhyökkäys: +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 3 (1n4 + 1) murskausvahinkoa.

Houkutteleva laulu. Harpyija laulaa maagista melodiasa. Jokainen humanoidi tai jättiläinen joka 120 metrin päähän kuulee harpyijan laulun täytyy tehdä VA 11 viisauspelastusheitto tai joutua lumotuksi laulun loppuun saakka. Jatkaakseen laulua seuraavilla kierroksilla harpyijan täytyy käyttää bonustoimintonsa siihen. Se voi aina halutessaan lakata laulamasta. Laulu päättyy myös automaattisesti jos harpyija on toimintakyvytön.

Harpyijan laulun vaikutuksen alla kohde on toimintakyvytön ja ei muiden harpyijoiden laulut eivät häneen vaikuta. Laulun vaikutuksen alla olevan täytyy liikkua harpyijaa kohti kunnes hän on vähintään 2 metrin etäisyydellä harpyijasta. Kohteen täytyy liikkua harpyijaa kohti suorinta mahdollista reittiä, hän ei pysty välttämään vapaahyökkäyksiä mutta on oikeutettu uuteen pelastusheittoon ennen kuin laulu pakottaa hänet liikkumaan vahingoittavaan maas-

toon kuten laavaan tai kuoppaan. Kohde on myös oikeutettu uuteen pelastusheittoon jos joku muu kuin harpyija vahingoittaa häntä. Kohde voi heittää uuden pelastusheiton jokaisen vuoronsa lopussa.

Kohde joka onnistuu pelastuheitossaan harpyijan laulua vastaan on immuuni laulun vaikutuksille seuraavat 24 tuntia.

Harpyija on inhottava olento jolla on humanoidin pää ja terävät hampaat, korppikotkan siivet ja teräväkyntiset linnunjalat, karkeassa ristiriidassa sen hirvittävään olemukseen on sen lauluääni joka on suorastaan taivaallinen ja itseasiassa maagisen lumovoimainen. Harpyija käyttää vastustamattomaa lauluaan houkuttelemaan uhreja luoksensa tapettavaksi.

Hornanhurttia

Keskikokoinen piru, tyypillisesti lainkuuliaisien paha

Puolustus 15 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 45 (7n8 + 14)

Nopeus 20 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Taidot tarkkaavaisuus +5

Immunitetit tuli

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 15

Kielet ymmärtää hornankieltä vaikka ei pysty puhumaan

Haaste 3 (700 KOP)

Tarkka kuulo ja hajuaisti. Hornanhurtalla on etu viisaus (tarkkaavaisuus) heittoihin niiden liittyessä kuuloon tai hajuaistiin.

Laumataktiikka. Hornanhurtalla on etu kaikkiin hyökkäysheittoihinsa jos vähintään yksi sen liittolaisista on 2 metrin päässä siitä, olettaen että kyseinen liittolainen ei ole toimintakyvytön.

Toiminnot

Purema. *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 7 (1n8 + 3) pistovahinkoa plus 7 (2n6) tulivahinkoa.

Tulihölkäys (Uudelleenlataa 5-6). Hurtta hönkii tulta 6 metrin päähän ulottuvan kartion alueelle. Jokainen vaikutusalueelle jäänyt olento joutuu heittämään VA 12 ketteryyspelastusheiton, epäonnistuneet kärsivät 21 (6n6) tulivahinkoa, onnistuminen puolittaa vahingon.

Hornanhurttia on koiraa muistuttava olento Alisista maailmoista, sen kidassa loimuvat Hornan liekit. Alisissa maailmoissa hornanhurtat metsästävät kirottuja sieluja villeinä laumoina, maan päällä niitä tavataan joskus tuliperäisillä alueilla, paikalle manattuina vahtikoirina tai jäljittämässä Hornasta karanneita vainajia.

Hukka

Suuri hirvittävyys, tyypillisesti neutraalin paha

Puolustus 13 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 26 (4n10 + 4)

Nopeus 20 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Taidot tarkkaavaisuus +4

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 14

Kielet hukka, peikko

Haaste 1/2 (100 KOP)

Tarkka kuulo ja hajuaisti. Hukalla on etu viisaus (tarkkaavaisuus) heittoihin niiden liittyessä kuuloon tai hajuaistiin.

Toiminnot

Purema. *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 10 (2n6 + 3) pistovahinkoa. Kohteen ollessa olento hän joutuu heittämään VA 13 voimakkuusheiton tai hän on maissa.

Hukka on pahantahtoinen peto joka etsii aina heikompiin ja haavoittuvampiin ja raadeltavaksi. Ne viihtyvät peikkolaisten ja väkipeikkojen seurassa, jotka kasvattavat niitä myös ratsuiksi. Hukat puhuvat omaa kieltään ja peikkoja, jotkin yksilöt ovat opetelleet myös puhumaan yleiskieltä.

Ihmissusi

Keskikokoinen humanoidi (ihminen, muodonmuuttaja), tyypillisesti kaoottisen paha

Puolustus 11 humanoidimuodossa, 12 (luontainen puolustus) suden muodossa

Osumapisteet 58 (9n8 + 18)

Nopeus 12 metriä (16 metriä suden muodossa)

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Taidot hiipiminen +3, tarkkaavaisuus +4

Immunitetit viilto-, pisto ja murskaus- tavallisista ei-maagisista ja hopeoimattomista aseista

Aistit vakiotarkkaavaisuus 14

Kielet yleiskieli (ei pysty puhumaan susimuodossa)

Haaste 3 (700 KOP)

Muodonmuuttaja. Ihmissusi voi käyttää toimintonsa muuttuakseen suden ja humanoidin sekamuodoksi, sudeksi tai takaisin todelliseen muotoonsa joka on humanoidin. Sen muut kyvyt ja ominaisuudet kuin puolustus ja nopeus eivät muutu sen muodon mukana. Mukana kannetut varusteet ja aseet eivät muuta muotoaan. Ihmissusi palautuu kuollessaan aina todelliseen humanoidimuotoonsa.

Tarkka kuulo ja hajuaisti. Ihmissudella on etu viisaus (tarkkaavaisuus) heittoihin niiden liittyessä kuuloon tai hajuaistiin.

Toiminnot

Sarjahyökkäys. (Vain humanoidi- tai sekamuodossa) Ihmissusi tekee kaksi hyökkäystä, yhden puremalla ja toisen joko kynsillään tai keihäällä.

Purema. (Vain susi- tai sekamuodossa) *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n8 + 2) pistovahinkoa. Kohteen ollessa humanoidi joutuu hän tekemään VA 12 sitkeyselastusheiton tai hän on saanut tartuntana ihmissusikirouksen.

Kynnet. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 7 (2n4 + 2) viiltovahinkoa.

Keihäs. *Lähitaistelu-* tai *Kantamahyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 8/24 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) pistovahinkoa tai 6 (1n8+2) pistovahinkoa jos käytetään kaksikäteisesti lähitaisteluhyökkäykseen.

Ihmissusi on kammottavan kirouksen alla jonka se on saanut tartuntana toiselta ihmissudelta, vain harva liittyy näiden olentojen joukkoon vapaaehtoisesti. Useimmat tartunnan saaneet hylkäävät läheisensä ja suuntaavat metsiin ja syrjäseudulle tajutessaan luonteensa peruuttamattomia ja kammottavien muutosten uhkaavan rakkaitaan. Ihmissusi on raaka saalistaja, humanoidin muodossakin luonteeltaan hyökkäävä ja helposti räjähtelevä, suden muodossa pelottava saalistaja ja sekamuodossa pysäyttämätön julmuri.

Jättikuristajakäärme

Valtava eläin, vakaumukseton

Puolustus 12 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 60 (8n12 + 8)

Nopeus 12 metriä, uiminen 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Taidot tarkkaavaisuus +2

Aistit sokeanäkö 3 m, vakiotarkkaavaisuus 12

Kielet --

Haaste 2 (450 KOP)

Toiminnot

Purema. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 4 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 11 (2n6 + 4) pistovahinkoa.

Kuristus. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 13 (2n8 + 4) murskausvahinkoa ja kohde on myös kiinniotettu (pakoyrityksen VA 16). Niin kauan kun kohde on kiinniotettu on hän myös sidottu ja kuristajakäärme ei voi hyökätä kuristuksella toisen kohteen kimppuun.

Jättikuristajakäärme on valtavan kokoinen harvinaisen kuristajakäärme joita tavataan vain syvällä läpätunkemattomissa viidakoissa.

Kaamio

Keskikokoinen epäkuollut, tyypillisesti kaoottisen paha

Puolustus 12 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 22 (5n8)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Immunitetit myrkkyy

Olotila immunitetit lumottu, myrkytetty, uupunut

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet yleiskieli

Haaste 1 (200 KOP)

Toiminnot

Purema. *Lähitaisteluhyökkäys:* +2 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 9 (2n6 + 2) pistovahinkoa.

Kynnet. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 7 (2n4 + 2) viiltovahinkoa. Kohteen täytyy tehdä VA 10 sitkeyspelellä jos hän ei ole haltia tai epäkuollut, pelastusheiton epäonnistuessa kohde on halvaantunut yhden minuutin ajan. Kohde voi yrittää pelastusheittoa uudelleen jokaisen vuoronsa loppuksi, onnistuminen tarkoittaa että hän ei ole enää halvaantunut.

Kaamioiden laihoja nälkiintyneitä laumoja voi nähdä vaeltamassa taistelukentillä aseiden vaiettua, suurten katastrofien jälkeen tonkimassa raunioita tai öisin vanhoilla hautausmailla. Kaamiot ovat epäkuolleita joilla on terävät hampaat ja kynnet sekä pitkä nälkäisenä lipova kieli. Ne ovat epäpuhtaita ruumiiden syöjiä, joskin kohdatessaan haavoittuneita tai omaa laumaansa pienempiä ryhmiä ne upottavat hampaansa enemmän kuin mielellään tuoreeseen lihaan.

Kaksoisolento

Keskikokoinen hirvittävyys (muodonmuuttaja), tyypillisesti neutraali

Puolustus 14 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 52 (8n8 + 16)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Taidot huijaaminen +6, oivallus +3

Olotila immunitetit lumottu

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 11

Kielet yleiskieli

Haaste 3 (700 KOP)

Muodonmuuttaja. Kaksoisolento voi käyttää toimintonsa muuttuakseen minkä tahansa itse näkemänsä keskikokoisen tai pienen humanoidin ulkonäön mukaiseen muotoon, tai takaisin todelliseen muotoonsa. Sen muut kyvyt ja ominaisuudet kuin koko eivät muutu sen muodon mukana. Mukana kannetut varusteet ja aseet eivät muuta muotoaan. Kaksoisolento palautuu kuollessaan aina todelliseen muotoonsa.

Väijyttäjä. Kaksoisolennolla on etu hyökkäysheittoihin olentoa kohtaan jonka se on yllättänyt.

Yllätyshyökkäys. Kaksoisolennon yllättäessä olenon ja osuessa ensimmäisellä kierroksella taistelua aiheuttaa se kohteelle 10 (3n6) pistettä ylimääräistä vahinkoa.

Toiminnot

Sarjahyökkäys. Kaksoisolento tekee kaksi lähitaisteluhyökkäystä.

Lyönti. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 4) murskausvahinkoa.

Lue ajatuksia. Kaksoisolento voi lukea maagisesti valitsemansa olennon pinta-ajatuksia 24 metrin päässä siitä. Kaksoisolento voi lukea ajatuksia esteiden ja seinien läpi mutta 90 cm puuta tai maata, 60 cm kiveä, 5 cm metallia tai kuinka ohut kalvo lyijyä tahansa estävät sen. Kohteen ollessa kantamassa kaksoisolento voi jatkaa ajatusten lukemista kunhan sen keskittyminen ei herpaannu (sama kuin

loitsuihin keskittyminen). Lukiessaan kohteen mieltä kaksoisolennot on häntä vastaan etu kaikissa viisaus (oivallus) heittoihin ja karisma (huijaaminen, suostuttelu, uhkaaminen) heittoihin.

Kaksoisolennot ovat ovelia muodonmuuttajia jotka voivat ottaa minkä tahansa humanoidin muodon. Ne käyttävät huomattavissa määrin aikaa uhriensa seuraamisen ja heidän tapojensa opetteluun ennen kuin ottavat heidän paikkansa. Kaksoisolennot pitävät korvattuja henkilöitä usein salaisissa sijainneissa vankeina jotta voivat saada selville loputkin tiedot heidän elämästään.

Kyöpeli

Keskikokoinen epäkuollut, tyypillisesti neutraalin paha

Puolustus 14 (kovetettu nahkapanssari)

Osumapisteet 45 (6n8 + 18)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Taidot hiipiminen +4, tarkkaavaisuus +3

Sietokyvyt viilto-, pisto ja murskaus- tavallisista ei-maagisista aseista joita ei ole hopeoitu ja kuolonvahinko

Immunitetit myrky

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 13

Kielet kaikki eläessä tuntemat kielet

Haaste 3 (700 KOP)

Valoherkkä. Kyöpelillä on auringonvalossa haitta kaikkiin hyökkäysheittoihin sekä viisaus (tarkkaavaisuus) heittoihin niiden liittyessä näköaistiin.

Toiminnot

Sarjahyökkäys. Kyöpeli tekee kaksi hyökkäystä joko miekalla tai pitkäjousella. Se voi toisen miekalla tehdyn hyökkäyksen sijaan käyttää kalmankosketusta.

Kalmankosketus. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) kuolonvahinkoa, Kohteen osumapistemaksimi laskee kärsityn kuolonvahingon verran jos tämä ei onnistu VA 13 sitkeyselastusheitossa. Kohteen

osumapistemaksimi ei nouse ennen kuin tämä on päässyt pitämään pitkän levon. Kohde kuolee jos tämän vaikutuksen johdosta sen osumapisteeet laskevat nolllaan.

Humanoidi joka kuolee tähän nousee 24 tuntia myöhemmin zombina jota kyöpeli hallitsee. Vain ruumiin tuhoaminen tai henkiin herättäminen estää tämän. Kyöpelillä ei voi olla kerralla enempää kuin 12 zombia hallinnnassaan.

Miekkä. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n8 + 2) viiltovahinkoa, tai 7 (1n10 + 2) viiltovahinkoa jos kaksikäisesti.

Pitkäjousi. *Kantamahyökkäys:* +4 osumiseen, kantama 60/240 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n8 + 2) pistovahinkoa.

Kyöpelit ovat vaarallisia epäkuolleita, useimmat ovat entisaikain sotapäälliköitä ja kunnostautuneita satureita. Mahtava kuolontaukuus ja voimalliset epäkuolleet voivat kutsua niitä hautakeröjen uumenista tai kirotta myös nykyisinä päivinä kuolleita sankareita johtamaan vähäisempiä epäkuolleita eräänlaisena kalmiston päällystönä.

Kärmäläinen, vartija

Pieni humanoidi (kärmäläinen), mikä tahansa vakaumus

Puolustus 12

Osumapisteet 5 (2n6 - 2)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 8

Kielet lohikäärme, yleiskieli

Haaste 1/8 (25 KOP)

Valoherkkä. Auringonvalossa kärmäläinen on haitta kaikkiin hyökkäysheittoihin ja näköön liittyviin viisaus (tarkkaavaisuus) heittoihin.

Laumataktiikka. Kärmäläisillä on etu kaikkiin hyökkäysheittoihinsa jos vähintään yksi sen liittolaisista on 2 metrin päässä siitä, olettaen että kyseinen liittolainen ei ole toimintakyvytön.

Toiminnot

Tikari. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1n4 + 2) pistovahinkoa.

Linko. *Kantamahyökkäys:* +4 osumiseen, kanta-ma 12/48 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1n4 + 2) murskausvahinkoa.

Kärmäläiset ovat pieniä lisko-olentoja, niiden puhe on säksättävää ja muistuttaa pienen koiran haukuntaa. Kärmäläiset ovat sen verran heikompia kuin muut humanoidit että reilusti tappelemisessa ei ole heille mitään järkeä ja ilman määrällistä ylivoimaa heidän on vaikea käydä isompiaan vastaan. Kärmäläisten legendat kertovat heidän polveutuvan lohikäärmeiden sukukunnasta, varma tieto asiasta lienee kadonnut jonnekin muinaiseen historiaan, mutta monella kärmäläisellä ei ole asiasta liemmin huumorintajua ja voivat loukkaantua pahasti jos asiaa kyseenalaistetaan.

Käärmekukko

Pieni hirvittävyys, vakaumukseton

Puolustus 11 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 27 (6n6 + 6)

Nopeus 8 metriä, lentäminen 16 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-2)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 11

Kielet --

Haaste 1/2 (100 KOP)

Toiminnot

Purema. *Lähitaisteluhyökkäys:* +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 3 (1n4 + 1) pistovahinkoa ja kohteen täytyy heittää VA 11 sitkeyspelastusheitto maagista kivettymistä vastaan. Epäonnistumisella olento alkaa muuttua kiveksi ja on sidottu. Olennon täytyy uusia pelastusheittonsa seuraavan vuoronsa lopussa. Onnistuminen toisessa pelastusheitossa tarkoittaa että kivettyminen loppuu, epäonnistuminen että olento on kivettynyt seuraavat 24 tuntia.

Käärmekukko on vastenmielinen otus joka on kuin sulkasatonen kukko jolla on lepakon nahkasiivet ja suomuinen käärmeen pyrstö.

Limakuutio

Suuri lima, vakaumukseton

Puolustus 6 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 84 (8n10 + 40)

Nopeus 6 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Olotila immuniteetit kauhistunut, kuuroutunut, lumottu, maissa, sokaistu, uupunut

Aistit sokeänäkö 24 metriä (ei näe mitään tämän pidemmälle), vakiotarkkaavaisuus 8

Kielet --

Haaste 2 (450 KOP)

Kuutio. Limakuutio täyttää kaiken kokokategorian-sa tilan (4 x 4 metriä). Muut olennot voivat liikkua samaan tilaan sen kanssa mutta silloin limakuutio ympäröi heidät kuten alla kuvatussa toiminnossa ja olento saa haitan ketteryyspelastusheittoonsa.

Olennot jotka ovat limakuution sisällä ovat näkyvis-sä mutta täydessä suojassa.

Olento joka on limakuution vieressä voi yrittää kiskoa olentoa tai esinettä pois sen sisältä VA 12 voimakkuusheitolla, mutta limakuution sisään kurot-tamisesta kärsii 10 (3n6) happovahinkoa. Limakuu-tion sisälle ei mahdu kerralla kuin joko yksi suuri olento tai enintään neljä keskikokoista.

Läpikuultava. Vaikka limakuutio olisi täysin avoimesti näkyvillä sitä on hyvin vaikea erottaa, tarvitaan onnistunut VA 15 viisaus (tarkkaavaisuus) heitto jotta edes huomaa limakuution joka ei ole liikkunut tai hyökännyt. Olento joka ei ole huomannut limakuutiota joutuu liikkeussaan samaan tilaan limakuution kanssa sen yllättämäksi.

Toiminnot

Uloke. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 10 (3n6) happovahinkoa.

Ympäröi. Limakuutio voi liikkua nopeudensa verran ja tunkea samaan tilaan suurien tai sitä pienempien olentojen kanssa. Limakuution tullessa samaan tilaan olennon kanssa tämän ympäröinnin kohde joutuu heittämään VA 12 ketteryyspelastusheiton.

Onnistuneella pelastusheitolla olento voi valita että hänet on joko työnnetty 2 metrin verran taaksepäin limakuution reitiltä tai sen sivulle tai että hän ei väistä. Olento joka ei väistä ja valitsee ettei tule työnnettyksi sivuun tai taaksepäin kärsii samat seuraukset kuin hän olisi epäonnistunut pelastusheitossa.

Epäonnistuneella pelastusheitolla limakuutio liikkuu samaan tilaan olennon kanssa ja kohde kärsii 10 (3n6) happoavahinkoa ja on ympäröity. Ympäröity olento ei voi hengittää, on sidottu ja kärsii 21 (6n6) happovahinkoa limakuution jokaisen vuoron alussa. Limakuution liikkua ympäröity olento liikkuu sen mukana.

Ympäröity olento voi toimintona yrittää paeta limakuution sisuksista VA 12 voimakkuusheitolla, onnistumisella hän voi poistua limakuution sisältä mihin tahansa sen viereiseen vapaaseen tilaan.

Limakuutio on nimensä mukaisesti kuution muotoinen massa hyllyvää läpikuultavaa limaa, se elää keinotekoisissa maanalaisissa ympäristöissä joissa se syö orgaanista jätettä ja varomattomia vastaantulijoita.

Liskolainen, metsästäjä

Keskikokoinen humanoidi (liskolainen), mikä tahan-sa vakaumus

Puolustus 15 (luontainen puolustus, kilpi)

Osumapisteet 22 (4n8 + 4)

Nopeus 12 metriä, uiminen 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Taidot hiipiminen +4, selviytyminen +5, tarkkaavaisuus +3

Aistit vakiotarkkaavaisuus 13

Kielet lohikäärme

Haaste 1/2 (100 KOP)

Hengityksen pidätteleminen. Liskolainen voi pidätellä hengitystään 15 minuuttia.

Toiminnot

Sarjahyökkäys. Liskolainen tekee kaksi hyökkäystä, kummankin niistä on oltava eri.

Purema. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) pistovahinkoa.

Raskas Nuija. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) murskausvahinkoa.

Heittokeihäs. *Lähitaistelu- tai Kantamahyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 12/48 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) pistovahinkoa.

Kilpiipiikki. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) pistovahinkoa.

Liskolaiset ovat suomupiteisiä matelijoita, ne näyttävät humanoideilta joilla on liskon pää ja vanterra häntä. Ne elävät läpitunkemattomilla soilla, uppoavissa raunioissa ja syvällä viidakossa. Liskolaiset ovat muinainen kansa joka elää villin luonnon ankarilla ehdoilla, ne puolustavat kiivaasti omia alueitaan. Liskolaiset elävät sen mukaan mitä hengissä säilyminen vaatii.

Lohikäärme, punainen poikanen

Keskikokoinen lohikäärme, tyypillisesti kaoottisen paha

Puolustus 17 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 75 (10n8 + 30)

Nopeus 12 metriä, kiipeäminen 12 metriä, lentäminen 24 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Pelastusheitot Ket +2, Sit +5, Vii +2, Kar +4

Taidot hiipiminen +2, tarkkaavaisuus +4

Immunitetit tuli

Aistit sokeanäkö 4 metriä, pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 14

Kielet lohikäärme

Haaste 4 (1 100 KOP)

Toiminnot

Purema. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 9 (1n10 + 4) pistovahinkoa plus 3 (1n6) tulivahinkoa.

Tulihönnäys (Uudelleenlataa 5-6). Lohikäärme hönkii tulta 6 metrin päähän ulottuvan kartion alueelle. Jokainen vaikutusalueelle jäänyt olento joutuu heittämään VA 13 ketteryyspelastusheiton, epäonnistuneet kärsivät 24 (7n6) tulivahinkoa, onnistuminen puolittaa vahingon.

Punaisen lohikäärmeen poikaset ovat häijyjä olen- toja, niiden keskenkasvuinen uteliaisuus on kuin kissalla joka leikittelee saalilla.

Luolapeikko

Suuri jätti (peikko), mikä tahansa vakaumus

Puolustus 11 (turkis)

Osumapisteet 59 (7n10 + 21)

Nopeus 16 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 8

Kielet peikko, yleiskieli

Haaste 2 (450 KOP)

Toiminnot

Suurnuija. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 13 (2n8 + 4) murskausvahinkoa.

Heittokeihäs. *Lähitaistelu- tai Kantamahyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 12/48 met- riä, yksi kohde. *Osuma:* 11 (2n6 + 4) pistovahinkoa.

Kolmisen metriä korkean ja leveäharteisen luola- peikon suurin lahjakkuus on raaka voima, muuta se ei juurikaan tarvitse. Niillä on taipumusta toimia suorasukaisilla tavoilla ilman harkintaa.

Mantikori

Suuri hirvittävyys, tyypillisesti lainkuuliaisien paha

Puolustus 14 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 68 (8n10 + 24)

Nopeus 12 metriä, lentäminen 20 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 11

Kielet yleiskieli

Haaste 3 (700 KOP)

Uusiutuvat häntäpiikit. Mantikorilla on 24 häntäpiikkiä, pitkän levon jälkeen kaikki sen irti linkoamat piikit ovat kasvaneet takaisin.

Toiminnot

Sarjahyökkäys. Mantikori tekee kolme hyökkäystä: yhden puremalla ja kaksi kynsillä tai kolme häntäpiikeillä.

Purema. Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 7 (1n8 + 3) pistovahinkoa.

Kynnet. Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) viiltovahinkoa.

Häntäpiikki. Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, kantama 40/80 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 7 (1n8 + 3) pistovahinkoa.

Mantikori on todellinen hirvittävyden perikuva, sillä on ihmismäiset kasvot, haikalan hampaat, leijonan ruumis ja lohikäärmeen siivet. Sen hännässä on kimppu teräviä piikkejä joita se pystyy linkoamaan kohti vastustajiaan. Mantikori on häijy olento joka himoitsee ihmislihaa.

Metsänpeikko, saalistaja

Keskikokoinen humanoidi (peikko), mikä tahansa vakaumus

Puolustus 16 (turkis, kilpi)

Osumapisteet 27 (5n8 + 5)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Taidot hiipiminen +6, selviytyminen +2

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet peikko, yleiskieli

Haaste 1 (200 KOP)

Brutaali. Lähitaisteluaseella metsänpeikko heittää yhden ylimääräisen nopan lisää vahinkoa. (Huomioitu alla)

Yllätyshyökkäys. Metsänpeikon yllättäessä vastustajansa sen hyökkäys tekee ensimmäisellä kierroksella 7 (2n6) ylimääräistä pistettä vahinkoa.

Toiminnot

Piikkinuija. Lähitaisteluhyökkäys: +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 11 (2n8 + 2) pistovahinkoa.

Heittokeihäs. Lähitaistelu- tai Kantamahyökkäys: +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 12/48 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 9 (2n6 + 2) Lähitaistelu- tai 5 (1n6 + 2) pistovahinkoa kantamahyökkäyksenä.

Metsänpeikko on takkuisen turkin peittämä taitava metsästäjä, joka ei ole turhan tarkka siitä mitä syö. Minne ikinä ne ovatkaan asettuneet siellä käy öisin kova kumu kun ne kirnuavat hiidenkirnuissa sekaisin härskiä rasvaa, ihraa ja verta.

Minotauri

Suuri hirvittävyys, tyypillisesti kaoottisen paha

Puolustus 14 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 76 (9n10 + 27)

Nopeus 16 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Taidot tarkkaavaisuus +7

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 17

Kielet pimeydenpuhe

Haaste 3 (700 KOP)

Rynnäkö. Minotaurin liikkua vuoronsa aikana vähintään 4 metriä tekee se osuessaan kohteeseen puskuyökkäyksellä 9 pistettä (2n8) ylimääräistä pistovahinkoa. Rynnäkö kohteen ollessa olento joutuu se heittämään VA 14 voimakkuuspelastusheiton tai minotauri puskee sen 4 metriä taaksepäin ja tämän lisäksi kohde on maissa.

Reittimuisti. Minotauri muistaa aina täydellisesti mitä reittiä se on kulkenut, ja ei näin ollen eksy lähes koskaan

Piittaamaton. Vuoronsa alussa minotauri voi ottaa edun kaikkiin lähitaisteluhyökkäyksiinsä jotka se tekee vuoronsa aikana, hyökkäyksillä sitä vastaan on etu sen seuraavan vuoron alkuun saakka.

Toiminnot

Suurkirves. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 17 (2n12 + 4) viiltovahinkoa.

Pusku. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 13 (2n8 + 4) pistovahinkoa.

Minotaurit ovat massiivisia häränpäisiä tappajia, luonnottomiksi hirviöiksi kirouksen vääristämiä labyrintin olentoja. Ne saalistavat ja surmaavat muita humanoideja jollaisia ne joskus itsekin saattoivat olla.

Mustaputinki

Suuri lima, vakaumukseton

Puolustus 7 (luontainen puolustus)

Osumapistee 85 (10n10 + 30)

Nopeus 8 metriä, kiipeäminen 8 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunitetit happo, kylmyys, salamat, viiltovahinko

Olotila immunitetit kauhistunut, kuurotunut, lumottu, maissa, sokaistu, uupunut

Aistit sokeanäkö 24 metriä (ei näe mitään tämän pidemmälle), vakiotarkkaavaisuus 8

Kielet --

Haaste 4 (1 100 KOP)

Muodoton. Mustaputinki voi liikkua noin tuuman (2-3 sentin) kapean tilan läpi ahtautumatta ja tämän liikkumisen vaikuttamatta sen nopeuteen.

Syövyttävä mönjä. Mustaputingista 2 metrin päässä oleva olento ja joko koskettaa sitä tai osuu siihen lähitaisteluhyökkäyksellään kärsii 4 (1n8) happovahinkoa.

Puusta tai metallista tehdyt ei-maagiset aseet syöpyvät. Vahinkon aiheuttamisen jälkeen ase kärsii pysyvän kumulatiivisen -1 rangaistuksen vahinkoheittoihin, jos rangaistus syöpymisen seurauksena tippuu niinkin alas kuin -5 ase tuhoutuu. Ei-maagiset puusta tai metallista tehdyt amukset (kuten nuolet) tuhoutuvat välittömästi aiheutettuaan vahinkoa mustaputingille.

Mustaputinki syövyttää yhdessä kierroksessa 5 senttiä paksun ei-maagisen metallilevyn tai puupinnan läpi.

Hämähäkkikiipeily. Mustaputinki pystyy kiipeämään kohtisuoria pintoja ja jopa ylösalaisin katossa ilman että sen tarvitsee tehdä ominaisuusheittoa.

Toiminnot

Uloke. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) murskausvahinkoa plus 18 (4n8) happovahinkoa. Lisäksi kohteen ei-maaginen haarniska syöpyy osittain ja kärsii kumulatiivisen -1 rangaistuksen puolustukseen. Haarniskan PL ollessa 10 se tuhoutuu.

Reaktiot

Jakaantuminen. Mustaputingin ollessa kooltaan keskikokoinen tai suurempi ja kun sillä on vähintään 10 osumapistettä jakaantuu se kahdeksi uudeksi mustaputingiksi sen kärsiessä viilto- tai salamavahinkoa. Kummallakin uudella mustaputingilla on puolet alkuperäisen mustaputingin osumapisteeistä, pyöristäen alaspäin. Kumpikin uusi mustaputinki on yhden kokokategorian pienempi kuin alkuperäinen, suuri mustaputinki jakaantuu kahdeksi keskikokoiseksi, keskikokoinen kahdeksi pieneksi.

Mustaputinki on muodoton olento joka koostuu hyllyvästä massasta pikimustaa syövyttävää mönjää. Sitä ohjaa vain kyltymätön nälkä, sen vääjäämättömän etenemisen voi pysäyttää ainostaan tuhoamalla sen.

Muumio

Keskikokoinen epäkuollut, tyypillisesti lainkuuliaisena paha

Puolustus 11 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 58 (9n8 + 18)

Nopeus 8 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

Pelastusheitot Vii +2

Heikkoudet tuli

Sietokyvyt murskaus-, pisto- ja viiltovahinko tavallisista ei-maagisista aseista

Immunitetit kuolonvahinko, myrky

Olotila immunitetit halvaantunut, kauhistunut, lumottu, myrkytetty, uupunut

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet kaikki eläessä tuntemat kielet

Haaste 3 (700 KOP)

Toiminnot

Sarjahyökkäys. Muumio voi käyttää pelottavaa katsetta ja tekee yhden hyökkäyksen mätänevällä nyrkillä.

Mätänevä nyrkki. *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 10 (2n6 + 3) murskausvahinkoa plus 10 (3n6) kuolonvahinkoa. Kohteen ollessa elävä olento joutuu hän heittämään VA 12 sitkeyspelestusheiton tai tulla kirotuksi muumiomadällä. Muumiomadällä kiroton osumapisteeit eivät parane vaan laskevat 10 (3n6) pistettä jokaista kulunutta 24 tuntia kohden. Muumiomadän kirouksen laskiessa kohteensa osumapisteeit nollaan kohde kuolee ja hänen ruumiinsa muuttuu tomuksi. Kirous kestää kunnes se poistetaan loitsulla kirouksen kumoaminen tai muulla vastaavalla magialla.

Pelottava katse. Muumio valitsee kohteekseen yhden olennon jonka se näkee 24 metrin etäisyydellä, jos kohde voi nähdä muumion heidän katseensa kohtaavat ja kohde joutuu heittämään VA 11 viisaupelestusheiton, epäonnistuminen tarkoittaa että kohde on kauhistunut muumion seuraavan vuoron loppuun saakka. Kohde joka epäonnistuu pelastus-

heitossaan viidellä pisteellä tai enemmän on lisäksi halvaantunut. Pelastusheitossaan onnistunut on immuuni kaikkien muumioiden (paitsi muumiolordien) pelottaville katseille seuraavat 24 tuntia.

Muumio on kauan sitten unholaan painuneilla rituaaleilla säilyttä epäkuollut hautaholvin, aarteen tai muinaisen temppelein vartija. Harva on ottanut tämän tehtävän vastaan vapaaehtoisesti vaan se on usein langetettu heille kuoleman jälkeen. Muumiot voivat valvoa vielä paljon itseään vaarallisempien olentojen syvää haudanunta.

Neulanokka

Pikkiriikkinen eläin, vakaumukseton

Puolustus 14 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 2 (1n4)

Nopeus 4 metriä, lentäminen 16 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 9

Kielet --

Haaste 1/8 (25 KOP)

Toiminnot

Verenimu. *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n4 + 3) pistovahinkoa, jonka jälkeen neulanokka kiinnittyy kohteeseen. Ollessaan kiinnittynyt kohteeseen neulanokka ei hyökkää vaan aiheuttaa jokaisen vuoronsa alussa 5 (1n4 + 3) pistettä vahinkoa verenhukan muodossa.

Neulanokka voi irrottaa itsensä liikkumalla 2 metrin verran, se tekee niin juotuaan 10 osumapisteen edestä verta tai kohteen kuollessa, kumpi tapahtuu-kaan ensin. Mikä tahansa olento, mukaan lukien kohde itse voivat käyttää toimintonsa neulanokakan irrottamiseen.

Neulanokka on omituinen olento joka näyttää lepakon, linnun ja hyttysen risteytykseltä. Useimmille seikkailijoille ne ovat uhka vain isoina parvina.

Norsu

Valtava eläin, vakaumukseton

Puolustus 12 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 76 (8n12 + 24)

Nopeus 16 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Aistit vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet --

Haaste 4 (1 100 KOP)

Lyö maihin. Norsun liikkessa vuoronsa aikana vähintään 8 metriä ja osuessaan puskuhyökkäyksellä joutuu kohde heittämään VA 12 voimakkuuspelastusheiton tai kohde on maissa. Kohteen ollessa maissa norsu voi bonustoimintona tehdä runno lähitaisteluhuökkäyksen.

Toiminnot

Pusku. *Lähitaisteluhuökkäys:* +8 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 19 (3n8 + 6) pistovahinkoa.

Runno. *Lähitaisteluhuökkäys:* +8 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde joka on maissa. *Osuma:* 22 (3n10 + 6) murskausvahinkoa.

Norsut voivat häirittyinä olla vaarallisia, joskus niitä koulitaan sotilaskäyttöön murjomaan ja murskaamaan vastapuolen rivit lyttyyn.

Painajainen

Suuri piru, tyypillisesti neutraalin paha

Puolustus 13 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 68 (8n10 + 24)

Nopeus 24 metriä, lentäminen 36 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Immunitetit tuli

Aistit vakiotarkkaavaisuus 11

Kielet ymmärtää hornankieltä, pimeydenpuhetta ja yleiskieltä vaikka ei pysty puhumaan

Haaste 3 (700 KOP)

Myönnä sietokyky. Painajainen voi antaa kenelle tahansa sitä ratsastavalle sietokyvyn tulivahingolle.

Valaiseva. Painajainen valaisee kirkkaasti 4 metrin päähän ja himmeää valoa vielä 4 metrin päähän kirkkaasta valosta.

Toiminnot

Kaviot. *Lähitaisteluhuökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 13 (2n8 + 4) murskausvahinkoa plus 7 (2n6) tulivahinkoa.

Eetterilaukka. Painajainen ja enintään kolme vapaaehtoista olentoa 2 metrin etäisyydellä siitä siirtyvät maalliselta olevaisuuden tasolta eetteriin, tai takaisin.

Painajainen on pikimusta ratsu jonka harja leimuaa liekeissä ja kaviot iskevät kipinää. Niitä tavataan joskus muiden pahojen olentojen palveluksessa tai liittolaisina, louhit ratsastavat joskus niillä ja hornan valtioiden talleissa tiedetään olevan useita.

Pegasus

Suuri taivaallinen, tyypillisesti kaoottisen hyvä

Puolustus 12 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 59 (7n10 + 21)

Nopeus 24 metriä, lentäminen 36 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Pelastusheitot Kar +3, Ket +4, Vii +4

Taidot tarkkaavaisuus +6

Aistit vakiotarkkaavaisuus 14

Kielet ymmärtää haltiaa, salokieltä, valonkieltä ja yleiskieltä vaikka ei pysty puhumaan

Haaste 2 (450 KOP)

Toiminnot

Kaviot. *Lähitaisteluhuökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 11 (2n6 + 4) murskausvahinkoa.

Pegasukset ovat ylimaallisen kauniita siivekkäitä hevosia. Ne välttelevät kontaktia maan päällä asuviin mutta joskus hyvät jumalat lähettävät niitä hädän hetkellä kiidättämään palvelijoitaan turvaan. Pegasuksen lento taivaankannen poikki on niin inspiroiva näky että siksi niitä kutsutaan joskus runoratsuiksi.

Peikkolainen, rosvo

Pieni humanoidi (peikko), mikä tahansa vakaumus

Puolustus 15 (nahkapanssari, kilpi)

Osumapisteet 7 (2n6)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Taidot hiipiminen +6

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 9

Kielet peikko, yleiskieli

Haaste 1/4 (50 KOP)

Liukas karkuri. Peikkolainen voi vuorollaan piiloutua tai irtautua bonustoimintona.

Toiminnot

Sapeli. *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) viiltovahinkoa.

Lyhytjousi. *Kantamahyökkäys:* +4 osumiseen, kantama 32/128 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) pistovahinkoa.

Peikkolainen on peikkojen sukukunnan heikoin edustaja, rääpälemäinen mutta joskus myös hämmästyttävän itsepintainen olento. Hyvin aseistautuneille ja valmistautuneille seikkailijoille rosvoiksi ryhtyneet peikkolaiset ovat uhka vain suurissa joukoissa.

Pöllökarhu

Suuri hirvittävyys, vakaumukseton

Puolustus 13 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 59 (7n10 + 21)

Nopeus 16 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Taidot tarkkaavaisuus +3

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 13

Kielet --

Haaste 3 (700 KOP)

Tarkka näkö ja hajuaisti. Pöllökarhulla on etu (tarkkaavaisuus) viisauheitoihin niiden liittyessä näköön tai hajuaistiin.

Toiminnot

Sarjahyökkäys. Pöllökarhu tekee kaksi hyökkäystä: yhden nokalla ja toisen kynsillä.

Nokka. *Lähitaisteluhyökkäys:* +7 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 10 (1n10 + 5) pistovahinkoa.

Kynnet. *Lähitaisteluhyökkäys:* +7 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 14 (2n8 + 5) viiltovahinkoa.

Pöllökarhu näyttää valtavalt karhulta jolla on pöllön pää, se ei pelkää ihmisiä eikä muita humanoidia lainkaan ja käy hyvinkin hanakasti päälle. Pöllökarhu on kuten kimaira tai vesinokkaeläin, luonnoton magialla aikaansaatu yhdistelmä eri olentoja, sen nälkä ylittää nopeasti saaliseläinten määrän siellä minne se ikinä asettuu ja sen aiheuttamat tuhot ovat mittavat.

Ruostehirviö

Keskikokoinen hirvittävyys, vakaumukseton

Puolustus 14 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 27 (5n8 + 5)

Nopeus 16 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 11

Kielet --

Haaste 1/2 (100 KOP)

Rautavainu. Ruostehirviö löytää ainan rautapitoisten metallien tarkan sijainnin 12 metrin etäisyydellä itsestään pelkän hajuaistin turvin.

Ruostutus. Mikä tahansa ei-maaginen ase joka on tehty metallista osuessaan ruostehirviöön ruostuu. Vahinkon aiheuttamisen jälkeen ase kärsii pysyvän kumulatiivisen -1 rangaistuksen vahinkoheittoihin, jos rangaistus ruostumisen seurauksena tippuu niinkin alas kuin -5 ase tuhoutuu. Ei-maagiset metalliset tai metallikärkiset ammuksset (kuten nuolet) tuhoutuvat välittömästi aiheutettuaan vahinkoa ruostehirviölle.

Toiminnot

Purema. *Lähitaisteluhuökkäys:* +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n8 + 1) pistovahinkoa.

Tuntosarvet. Ruostehirviö tuhoaa minkä tahansa näkemänsä ei-maagisen rautapitoisen metalliesineen joka on 2 metrin päässä siitä. Esineestä joka ei ole kenenkään kantama tai kädessä tuhoutuu 30 x 30 x 30 cm kuution verran rautapitoista metallia, mahdollisesti siis kokonaan. Kannetun esineen kohdalla sen kantaja voi tehdä VA 11 ketteryyspelastusheiton pitääkseen esineen ruostehirviön tuntosarvien ulottumattomissa.

Esineen ollessa haarniska tai kilpi kärsii se kumulatiivisen -1 rangaistuksen puolustukseen. Haarniskan PL ollessa 10 tai kilven bonuksen +0 se tuhoutuu. Esineen ollessa ase se ruostuu kuten ruostehirviön erityispiirteessä ruostutus on kuvattu.

Ruostehirviö näyttää kuin omituiselta vyötiäiseltä jolla on hyvin pitkät tuntosarvet. Se ruostuttaa rautapitoisia esineitä ruuakseen.

Rääkysieni

Keskikokoinen kasvi, vakaumukseton

Puolustus 5 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 13 (3n8)

Nopeus 0 metriä (liikkumaton)

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunitetit sokaistu, kuuroutunut, kauhistunut

Aistit sokeänäkö 12 metriä (ei näe mitään tämän pidemmälle), vakiotarkkaavaisuus 6

Kielet --

Haaste 0 (10 KOP)

Harhaanjohtava ulkonäkö. Rääkysienen ollessa liikkumatta sitä ei pysty erottamaan tavanomaisesta joskin kookkaasta sienikasvustosta.

Reaktiot

Rääkäisy. Kirkkaan valon tai olennon lähestyessä 12 metrin etäisyydelle rääkysienestä se alkaa päästämään kirkkua joka kuuluu 120 metrin päähän. Rääkysieni jatkaa rääkymistään 1n4 vuoroa sen jälkeen kun häiriö on liikkunut sen sokeanäön kantamattomiin.

Rääkysieni on ihmisen korkuiseksi kasvava tattimainen itiöemä joka päästää puolustuksenaan viiltävän korkeaa kirkkua. Monet maanalaisen maailman asukkaat viljelevät näitä sieniä asumusten lähellä hälytysjärjestelmänä.

Viettelijä

Keskikokoinen piru (muodonmuuttaja), tyypillisesti neutraalin paha

Puolustus 15 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 66 (12d8 + 12)

Nopeus 12 metriä, lentäminen 24 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Taidot hiipiminen +7, huijaaminen +9, oivallus +5, suostuttelu +9, tarkkaavaisuus +5

Sietokyvyt kylmä, myrkky, salama, tuli, viilto-, pisto ja murskaus- tavallisista ei-maagisista aseista
Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 15

Kielet hornankieli, pimeydenpuhe, yleiskieli, telepatia 24 metriä

Haaste 4 (1 100 KOP)

Telepaattinen yhteys. Viettelijän telepatian kantama on rajoittamaton niihin olentoihin jotka se on lumonnut. Lumotun kohteen ei tarvitse olla edes samalla olemassaolon tasolla kuin viettelijän.

Muodonmuuttaja. Viettelijä voi käyttää toimintonsa muuttuakseen pieneksi tai keskikokoiseksi humanoidiksi, tai takaisin todelliseen muotoonsa. Jos sen valitsemalla muodolla ei ole siipiä se ei pystyy lentämään ja menettää lentonopeutensa. Sen muut kyvyt ja ominaisuudet kuin koko ja nopeus eivät muutu sen muodon mukana. Mukana kannetut varusteet ja aseet eivät muuta muotoaan. Viettelijä palautuu kuollessaan aina todelliseen muotoonsa.

Toiminnot

Kynnet (Vain pirun muodossa). *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) viiltovahinkoa.

Lumoa. Viettelijä valitsee kohteekseen humanoidin jonka se voi nähdä 12 metrin etäisyydellä, kohteen täytyy onnistua VA 15 viisauuspelastusheitossa tätä magiaa vastaan tai hän joutuu viettelijän lumomaksi yhden päivän ajaksi. Viettelijän lumoama kohde tottelee tämän suullisia tai telepaattisia määräyksiä. Kohde voi heittää pelastusheiton uudestaan jos viettelijä vahingoittaa häntä tai antaa itsetuhoisia käskyjä, päättäen lumouksen. Pelastusheitossa onnistuminen tarkoittaa että kohde on immuuni

tämän viettelijän lumousyrityksille seuraavat 24 tuntia. Viettelijällä voi olla kerralla vain yksi kohde alistettuna lumouksensa valtaan, jos se lumooa toisen niin edellisen lumous lakkaa.

Lannistava suudelma. Viettelijä suutelee lumoamaansa olentoa tai vapaaehtoista uhria. Kohteen täytyy tehdä VA 15 sitkeuspelastusheitto magiaa vastaan tai hän kärsii 32 (5n10 + 5) hengenvahinkoa, onnistuminen puolittaa vahingon.

Kohteen osumapistemaksimi laskee kärsityn hengenvahingon verran kunnes tämä on päässyt pitämään pitkän levon. Kohde kuolee jos tämän vaikutuksen johdosta sen osumapisteet laskevat nollaan.

Eetterimuoto. Viettelijä maagisesti siirtyy maailmasta olevaisuuden tasolta eetteriin, tai takaisin.

Viettelijät ovat Alisten maailman olentoja jotka houkuttelevat kuolevaisia pahan palvelukseen. Ne yleensä valitsevat komean ja näyttävän ulkomuodon liikkueessaan kuolevaisten keskuudessa. Ne osaavat suostutella taitavasti, valehdella kuin puhuisivat totta ja uskotella ihmiset pitämään niiden ajatuksia ominaan, moni päätyy siksi aivan omasta vapaasta tahdostaan niiden palvelukseen.

Väkipeikko, sotilas

Keskikokoinen humanoidi (peikko), mikä tahansa vakaumus

Puolustus 18 (ketjupanssari, kilpi)

Osumapisteet 11 (2n8 + 2)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet peikko, yleiskieli

Haaste 1/2 (100 KOP)

Muodostelmataistelu. Kerran vuorollaan väkipeikko voi osuessaan tehdä ylimääräiset 7 (2n6) pistettä vahinkoa jos vastustaja on myös 2 metrin päässä mistä tahansa väkipeikon liittolaisesta, olettaen että kyseinen liittolainen ei ole toimintakyvytön.

Toiminnot

Miekka. *Lähitaisteluhyökkäys:* +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n8 + 1) viiltovahinkoa, tai 6 (1n10 + 1) viiltovahinkoa jos kaksikäsisesti.

Pitkäjousi. *Kantamahyökkäys:* +3 osumiseen, kantama 60/240 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n8 + 1) pistovahinkoa.

Väkipeikot eivät ole yhtä vikkeliä kuin peikkolaiset tai väkeviä kuin metsänpeikot, puhumattakaan luola- tai vuorenpeikoista. Joukkovoimalla ja tehokkaalla yhteistyöllä väkipeikkojen sotilaat usein peittoavat paljon itseään isompia tai paremmin varustettuja vastustajia.

Örkki, palkkasoturi

Keskikokoinen humanoidi (örkki), mikä tahansa vakaumus

Puolustus 13 (turkispanssari)

Osumapisteet 15 (2n8 + 6)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Taidot uhkailu +2

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet yleiskieli, örkki

Haaste 1/2 (100 KOP)

Päälleikävä. Örkki voi bonustoimintona liikkua nopeutensa verran kohti vastustajaa jonka se näkee.

Toiminnot

Suurkirves. *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 9 (1n12 + 3) viiltovahinkoa.

Heittokeihäs. *Lähitaistelu-* tai *Kantamahyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 12/48 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) pistovahinkoa.

Örkit ovat fyysisesti voimakkaita, sitkeitä ja karun oloisia humanoideja. Örkeillä on hurja maine sotureina. Palkkasotureina työskentelevät örkit tietävät että heitä pelätään ja usein pyrkivät myös käyttämään tätä hurjaa mainettaan edukseen.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of The Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of The Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar'ri, baatezu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or Effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark,

sign, motto, designs that are used by a Contributor to Identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not

Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Legendoja & Lohikäärmeitä Copyright 2022, Jonas Mustonen, Vehka Kurjenmiekkä, Jukka Sorsa, Miska Fredman

5E Encounter Building

The Lazy DM's Workbook Copyright 2018, Michael E. Shea