

Valmishahmot

Valmishahmoja on annettu tätä seikkailua varten yhteensä viisi kappaletta, mutta oletuksena on kuitenkin, että seikkailua pelataan 2-4 hahmolla. Tämä on tarkoituksellista, jotta jokainen pelaaja pääsee valitsemaan vähintään kahden hahmon välillä. Hahmojen väliset suhteet on kirjoitettu niin, että ei haittaa, jos useampi puuttuu. Neljällä pelaajalla yksi valmishahmo jää siis käyttämättä, riippuen pelaajien mieltymyksistä.

Aamu = Varas

Ensivaikutelma: Vaihdokas, pieni, keikarimainen pukeutuminen mutta kaikki mustaa, pitsiä ja hörhelöitä, leveälierinen hattu, jossa on iso sulka.

Laji: vaihdokas, keijusalon lapsi

Tausta: rikollinen

Hahmoluokka: varas

Taso: 1

Vakaumus: kaoottisen hyvä

Luonteenpiirteet: nautiskelija, yltiöpää

Ihanne: vapaus

Side: velka

Heikkous: peluri

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu: +2

Pelastusheitot: Voi +0, Ket +5, Sit +2, Äly +2, Vii +0, Kar +2

Taidot: akrobatia +5, eläinten käsittely +0, esiintyminen +2, **hiipiminen** +7*, historia +0,

huijaaminen +5, luonto +0, lääketiede +0, **oivallus** +3, salatiede +0, selviytyminen +0, **sorinäppäryys** +7*, suostuttelu +2, **tarkkaavaisuus** +3, tutkimus +0, uhkailu +2, urheilu +0, uskonto +0

Pätevyudet: Kevyet panssarit. Yksinkertaiset aseet. Lyhytmiekka, miekka, pistomiekka. Käsivarsijousi. Työkalupätevyudet: kortit, luuttu, varkaan työkalut.

Kielet: yleiskieli, salokieli

Vakiotarkkaavaisuus: 13

Aloite: +3

Puolustus: 14

Osumapistenopat: 1n8 + 2

Osumapistet: 10

Nopeus: 12 metriä

Hyökkäykset:

Pistomiekka. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 7 (1n8 + 3) pistovahinkoa.

Tikari. *Lähitaistelu- tai kantamahyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 8/24 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n4 + 3) pistovahinkoa.

Lyhytjousi. *Kantamahyökkäys:* +6 osumiseen, kantama 32/128 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) pistovahinkoa.

Varusteet: Pistomiekka, lyhytjousi, 20 nuolta, nahkapanssari, kaksi tikaria ja varkaan työkalut. Tummat tavalliset vaatteet, joissa on viitta ja huppu. Hienot mustat vaatteet. Parfyymi (pullo), saippua, kortit, pieni rasia joka avattaessa päästää maukaisen kuin kissa (korteille), luuttu, reppu, 3 metriä narua, kello tai kulkunen, tulusrasia, vasara, 10 kiilaa, sorkkarauta, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili, kiipeilyvälineet ja hamp-puköysi (15 m). Säkki jossa 1000 pientä kuulaa. Vyökukkaro, jossa 15 kultarahaa.

Lajin piirteet: Pimeänäkö 24 metriä. Sinulla on *etu* pelastusheittoihin kaikkia lumouksia kuten *lumoa henkilö* vastaan, eikä sinua voi vaivuttaa uneen magialla. Osaat **druidentaito** taikakonstin.

Taustan erikoisuus: Varkaiden kiltä, olet paljon syvemmällä organisoituneen rikollisuuden maailmassa kuin moni toveri uskoo, vihollisten lisäksi sinulla on niissä piireissä myös liittolaisia.

Hahmoluokan piirteet: Asiantuntemus: hiipiminen* & sorinäppäryys*, Yllätyshyökkäys + 1n6, Varkaiden salakieli

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Sarastus, tempeliritari, vaihdokas, hyvä tyyppi, kunnollisuuden perikuva.

Ive, taistelija, ihminen, pomo, tiukkapipo, näyttää selkeästi arvioivan vielä onko musta mihinkään.

Jenra, munkki, kääpiö, äänekäs ja hauska mutta ei aina vain tajua.

Zardonia, velho, haltia, hienot tatuoinnit ja upee vitivalkoinen letti, mutta tuntuu pitävän ympärillään olevaa porukkaa yksinkertaisena.

Roolipelausvinkkejä

Yrität todistella, että olet kova luu etkä mikään räpäle.

Loitsut

Druidintaito

Taikakonsti, muovaaminen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: 12 metriä

Komponentit: taikasana, ele

Kesto: välitön

Kuiskaillen luonnon hengille luot jonkin seuraavista vaikutuksista loitsun kantamalla. Voit luoda pienen harmittoman aisteilla havaittavan vaikutuksen, joka ennustaa, millainen sää on sijainnissasi seuraavan 24 tunnin aikana. Aurinkoinen ja selkeä sää voi näyttytyä kultaisena hehkuvana ilmassa kelluvana pallona joka muistuttaa auringosta, pikkiriikkisenä sadepilvenä tms. Tämä vaikutus kestää yhden kierroksen. Voit käyttää druidintaidon vaikutuksen myös siihen, että saat nupun välittömästi puhkeamaan kukkaan, siemenkodon paukahtamaan tai lehden kasvamaan. Voit myös luoda välittömän ja vaarattoman aistihavainnon, joka voi olla putoavia lehtiä, kevyt tuulenvire, jonkin pienen eläimen äännähdys tai hyvin heikko haisunäädän haju. Vaikutuksen täytyy mahtua 2x2x2 metrin kokoisen kuution sisälle. Druidintaidolla voi myös välittömästi sytyttää tai sammuttaa kynttilän, soihdun tai pienen leirinuotion.

Ive = Taistelija

Ensivaikutelma: Ihminen, ryhdikäs, katsoo suoraan kohti.

Laji: ihminen

Tausta: sotilas

Hahmoluokka: taistelija

Taso: 1

Vakaumus: neutraali

Luonteenpiirteet: konkari, suoraviivainen

Ihanne: kunniallisuus

Side: tinkimätön

Heikkous: ankara

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)

Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu: +2

Pelastusheitot: Voi +5, Ket +0, Sit +5, Äly +2, Vii +0, Kar +2

Taidot: akrobatia +0, **eläinten käsittely** +2, esiintyminen +2, hiipiminen +0, **historia** +4, huijaaminen +2, luonto +2, lääketiede +0, oivallus +0, salatiede +2, selviytyminen +0, sorminäppäryys +0, suostuttelu +2, **tarkkaavaisuus** +2, tutkimus +2, uhkailu +2, **urheilu** +5, uskonto +2

Pätevyudet: Kaikki panssarit ja kilvet. Yksinkertaiset aseet, sota-aseet. Työkalupätevyudet: Kortit.

Kielet: yleiskieli, kääpiö

Vakiotarkkaavaisuus: 13

Aloite: +3

Puolustus: 16

Osumapistenopat: 1n10 +3

Osumapisteet: 13

Nopeus: 12 metriä

Hyökkäykset

Kaksi hyökkäystä. Yksi lyhytmiekalla ja toinen tikarilla.

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

Tikari. *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n4 + 3) pistovahinkoa.

Varusteet: Ketjupanssari, lyhytmiekka, tikari. Matkavaatteet. Arvomerkkit, kortit, pieni veitsi, ja, reppu, kaukoputki, makuupussi, ruokailuvälineet, tulusrasia, 10 soihtua, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili ja hammppuköysi (15 m). Tuntemattoman saaren kartta, saaren sisäosiin on merkitty jotain isolla X-merkillä, maailmankartta, jonka mantereet, sijainnit, paikannimet ovat täysin vieraita, 2 kartan suojaputkea. Kukkarossa 10 kultarahaa.

Lajin piirteet: Ihmisenä saat ylimääräisen valtin ensimmäisellä tasolla.

Valtti: *Askeleen edellä* – Olet nopea ja sinulla leikkaa. Olet selvillä sekä vastustajiesi että liittolaistesi liikkeistä. Heittäessäsi aloitetta voit valintasi mukaan joko lisätä tai vähentää siitä viisi pistettä ennen kuin olet toiminut taistelussa. Voit halutessasi muuttaa aloitettasi, jotta toimit juuri ennen olentoa, joka toimisi ennen sinua. Tämä muutos täytyy tehdä ennen kuin olet toiminut taistelussa. Voit muuttaa aloitetta uudestaan vasta lyhyen levon jälkeen.

Taustan erikoisuus: Sotilasarvo, voit vedota tähän kotimaassasi.

Hahmoluokan piirteet: Taistelutyyli: Kahdella aseella taistelu, Sisu: 1n10 + 1 osumapistettä.

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Sarastus, temppeleiritari, vaihdokas, pystyvä soturi, jonka mielipidettä kannattaa kuunnella. Ei voisi vähempää kiinnostaa, minkä tämän esi-isien ja demonien välillä käydyin kaupan takia hänellä on sarvet ja häntä.

Jenra, munkki, kääpiö, hyvä toveri, johon voi luottaa, hyvin suorapuheinen. Voi sanoa joskus mielipiteensä kysymättä, mutta häntä kannattaa kuunnella. Aika hyvä panhuilun soittamisen kanssa, melko yllättävän herkkä piirre niin karussa seikkailijassa.

Zardonian, velho, haltia, kalpea ja tatuoitu älykkö, puhuuko tarkoituksellisen epäselvästi vai eikö hän osaa ilmaista itseään selkeästi, käytännössä ihan sama. Tietää hämärät velhojen jutut.

Aamu, varas, vaihdokas, rikollisen touhuissa. Hyvin taitava hiiviskelemään ja luulen, että hänen erikoisosaamisestaan on hyötyä, toivon etten joudu pettymään.

Roolipelausvinkkejä

Otat komennon ja usein sanot suoraan mitä muiden pitäisi mielestäsi tehdä.

Jenra = Munkki

Ensivaikutelma: Kääpiö, keskittynyt, tiukka katse, tummat kulmat, liehuva kangasvyö, paljaat käsivarret.

Laji: kiviääpiö

Tausta: akolyyyti

Hahmoluokka: munkki

Taso: 1

Vakaumus: lainkuuliaisen neutraali

Luonteenpiirteet: optimisti, ummikko

Ihanne: voima

Side: hengenvetäjä

Heikkous: joustamaton

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)

Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu: +2

Pelastusheitot Voi +3, Ket +5, Sit +2, Äly +0, Vii +4, Kar +0

Taidot: akrobatia +5, eläinten käsittely +4, esiintyminen +0, **hiipiminen** +5, historia +0, huijaaminen +0, luonto +0, lääketiede +4, **oivallus** +2, salatiede +0, selviytyminen +4, sorminäppäryys +3, suostuttelu +0, tarkkaavaisuus +4, tutkimus +0, uhkailu +0, urheilu +1, **uskonto** +3

Pätevyudet: Kevyet ja keskiraskaat panssarit. Yksinkertaiset aseet. Lyhytmiekka, sotavasara, taistelukirves. Työkalupätevyudet: Kivenveistäjän työkalut, panhuilu.

Kielet: yleiskieli, kääpiö, jätti, peikko

Vakiotarkkaavaisuus: 14

Aloite: +3

Puolustus: 17

Osumapistenopat: 1n8 + 2

Osumapisteeet: 10

Nopeus: 10 metriä

Hyökkäykset

Yksi hyökkäys joko aseettomalla taistelulla tai sauvalla.

Aseeton taistelu. *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n4 + 3) murskausvahinkoa.

Sauva. *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) murskausvahinkoa tai kahdella kädellä käytettynä 7 (1n8 + 3) murskausvahinkoa.

Varusteet: Sauva. Munkin kaapu. Tavalliset vaatteet. Pyhä symboli, rukouspyörä, 5 tikkoa suitsuketta, reppu, makuupussi, haarukan, veitsen ja lusikan nerokas yhdistelmä, tulusrasia, panhuilu, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili ja hampuköysi (15 m). Kukkarossa 15 kultarahaa.

Lajin piirteet: Pimeänäkö 24 metriä. *Etu* pelastusheittoihin myrkyä vastaan ja *vastustat* myrkyvahinkoa. Voit aina päätellä kivityön alkuperän onnistuneella älykyys (historia) heitolla. Mitä kivitöiden alkuperään tulee, sinulla on pätevyys historia taidossa ja lisää pätevyysbonukseksi heittoon tuplana normaalin sijaan.

Taustan erikoisuus: Turvapaikka, sinulla on aina koti temppelissä.

Hahmoluokan piirteet: Haarniskaton puolustus, Mystinen soturi

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Sarastus, temppeliritari, vaihdokas, asiallinen tyyppi, mutta joskus jarruttelee nopeaa päätöksentekoa.

Ive, taistelija, ihminen, kestää kuulla asiat sanottuna suoraan.

Zardonia, velho, haltia, puhuu ihan liikaa.

Aamu, varas, vaihdokas, pätevä työssään ja ok pentu, taitaa olla aika nuori.

Roolipelausvinkkejä

Et puhu paljon ja pitäydyt asiassa, saatat joskus töksäyttää asioita rumasti.

Sarastus = Temppeliritari

Ensivaikutelma: Vaihdokas, arpinen kivikasvo, pyhä symboli roikkuu näkyvästi rinnalla.

Laji: vaihdokas, demonien perillinen

Tausta: akolyyytti

Hahmoluokka: temppeliritari

Taso: 1

Vakaumus: lainkuuliaisen hyvä

Luonteenpiirteet: sovittelija, suvaitsevainen

Ihanne: hyväntekeväisyys

Side: populistisi

Heikkous: ylikunnioitettava

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Pätevyysbonus, pätevydet lihavoitu: +2

Pelastusheitot: Voi +1, Ket +2, Sit +1, Äly +0, **Vii +5, Kar +2**

Taidot: akrobatia +2, eläinten käsittely +3, esiintyminen +1, hiipiminen +2, historia +0, huijaaminen +1, luonto +0, lääketiede +5, oivallus +5, salatieide +0, selviytyminen +3, sorminäppäryys +2, **suostuttelu +3**, tarkkaavaisuus +3, tutkimus +0, uhkailu +1, urheilu +1, **uskonto +3**

Pätevyudet: kevyt panssari, keskiraskas panssari, raskas panssari, kilvet ja yksinkertaiset aseet

Kielet: yleiskieli, pimeydenpuhe, valonkieli, örkki

Vakiotarkkaavaisuus: 13

Aloite: +2

Puolustus: 17

Osumapistenopat: 1n8 + 1

Osumapistet: 9

Nopeus: 12 metriä

Hyökkäykset:

Rautanuija. *Lähitaisteluhyökkäys:* +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1n6 + 1) murskausvahinkoa.

Julma Iva. Kantama 24 metriä. Yksi kohde, jonka pitää voida kuulla sinua. Kohteen tulee onnistua viisauksen-pelastusheitossa (VA 12) tai kärsii 1n4 hengenvahinkoa ja saa *haitan* seuraavaan hyökkäysheittoonsa.

Varusteet: Ketjupanssari ja kilpi. Rautanuija. Papin kaapu. Matkavaatteet. Pyhä symboli, rukouskirja, 7 tikkua suitsuketta, suitsutusastia, reppu, viltti, nahkainen ilmatäytteinen retkipatja ja pienet palkeet sen täyttämiseen, 10 kynttilää, tulusrasia, kolehtilipas, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa ja vesileili. Kukkarossa 15 kultarahaa.

Lajin piirteet: Pimeänäkö 24 metriä. Siedät tulivahingoa. Osaat **julma iva** taikakonstin. Tätä lajista tulevaa loitsua koskien *loitsimisominaisuutesi* on karisma (loitsun pelastusheiton VA 12).

Taustan erikoisuus: Turvapaikka, sinulla on aina koti temppelissä.

Hahmoluokan piirteet: Loitsiminen, elämän valtapiiri, lisäpätevyys: raskas panssari, elämän opetuslapsi (Loitsiesasi ensimmäisen tai korkeamman piirin parannusloitsun, parannusloitsun kohde saa lisäksi takaisin 2 + tasosi verran osumapistettä)

Loitsiminen: Sarastus on tason 1 loitsija, jonka loitsimisominaisuus on viisaus (loitsun pelastusheiton VA 13, +5 hyökkäysmuuttuja loitsuilla). Hänellä on seuraavat temppeliritarin loitsut valmisteltuna, jos haluat *pitkän levon* jälkeen valmistella eri temppeliritarin loitsut, katso sääntökirjasta temppeliritarin loitsulista, valtapiirilöitsut merkittynä asteriskilla * ovat aina valmisteltuina:

Taikakonstit (ilmaiseksi): **julma iva, opastus, vakauttaminen, vastustus**

Piiri 1 (2 loitsuvuarausta): **siunaus***, **haavojen parannus***, **hyvän tai pahan löytäminen**, **myrkyin ja taudin löytäminen**, **parantava sana, uskon kilpi**

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Ive, taistelija, ihminen, joukkomme epämuodollinen johtaja, yrittän tukea hänen päätöksensä ja pitää järjestystä yllä.

Jenra, munkki, kääpiö, suoraviivainen ja luotettava.

Zardonia, velho, haltia, mystisten asioiden ja salatieteiden asiantuntija, hyvin oppinut ja hänen tietämystään on syytä kunnioittaa, ja ei pidä sivuuttaa liian helpolla, jos menee yli oman ymmärryksen.

Aamu, varas, vaihdokas, luotettava ryhmän jäsen, joutunut tekemään rikollisen hommia aikanaan - kaikilla vaihdokkailla ei ole samaa etuoikeutettua taustaa kuin sinulla, kasvaa turvallisessa luostarin ympäristössä ja palvella soturipappien joukossa. Hän on ollut hermostuneen oloinen viime aikoina.

Roolipelausvinkkejä

Olet rauhallinen ja harkitseva ja kestät kuunnella muita tosi pitkään. Yrität olla sovittelija ja järjen ääni jos ja kun porukka riitelee. Uskot, että joukolla täytyy olla selkeä johtaja. Se, kuunnellaanko sinua on asia erikseen.

Loitsut

Julma iva

Taikakonsti, lumoaminen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: 24 metriä

Komponentit: taikasana

Kesto: välitön

Lauot sarjan loukkauksia ilmoille, joita on tehostettu maagisesti erityisen pistäviksi ja kirveleviksi. Kohteesi voi olla mikä tahansa olento loitsun kantamalla. Kohteen täytyy kyetä kuulemaan sadattelusi (tosin kohteen ei välttämättä tarvitse ymmärtää kieltäsi). Kohteen täytyy onnistua viisauts-pelastusheitossa tai se kärsii $1n4$ hengenvahinkoa. Tämän lisäksi hänellä on *haitta* seuraavaan hyökkäysheittoonsa ennen seuraavan vuoronsa loppua.

Loitsun vaurio kasvaa $1n4$ viidennellä tasolla ($2n4$), tasolla 11 ($3n4$) ja tasolla 17 ($4n4$).

Opastus

Taikakonsti, ennustaminen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: kosketus

Komponentit: taikasana, ele

Kesto: keskittyminen, korkeintaan minuutti

Kosketat yhtä suostuvaista olentoa. Ennen loitsun vaikutuksen loppumista kohde voi lisätä $1n4$ valitsemaansa ominaisuusheittoon. Kohde voi heittää nopan ennen tai jälkeen ominaisuusheittoa, jolloin loitsun vaikutus päättyy.

Vakauttaminen

Taikakonsti, kuolontaukuus

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: kosketus

Komponentit: taikasana

Kesto: välitön

Kosketat elävää olentoa, jolla on 0 osumapistettä. Olennon tilasta tulee vakaa. Tämä loitsu ei vaikuta olentoihin, jotka ovat epäkuolleita tai rakennelmia.

Vastustus

Taikakonsti, suojeleus

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: kosketus

Komponentit: taikasana, ele, aines (pieni nukenvaateen kokoinen kaapu)

Kesto: Keskittyminen, korkeintaan minuutti

Kosketat yhtä vapaaehtoista olentoa. Ennen loitsun vaikutuksen loppumista kohde voi lisätä $1n4$ valitsemaansa pelastusheittoon. Kohde voi heittää ja lisätä nopan ennen tai jälkeen pelastusheittoa, jolloin loitsun vaikutus päättyy.

Haavojen parannus

1-piirin luominen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: kosketus

Komponentit: taikasana, ele

Kesto: välitön

Olento, jota kosketat, saa välittömästi takaisin $1n8$ +loitsimisominaisuutesi muuttujan verran osumapisteitä. Tämä loitsu ei vaikuta epäkuolleisiin tai rakennelmiin.

Korkeammilla loitsuvараuksilla. Kun loitsit haavojen parannuksen käyttäen toisen tai korkeamman piirin loitsuvараusta, parantaa se $1n8$ osumapistettä lisää jokaista loitsuvараuksen piiriä kohden, joka on ensimmäistä piiriä korkeammalla.

Hyvän tai pahan löytäminen

1-piirin ennustaminen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: itse

Komponentit: taikasana, ele

Kesto: keskittyminen, enintään 10 minuuttia

Loitsun keston ajan aistit elementaalien, epäkuolleiden, epäsiiköiden, keijujen, pirujen ja taivaallisten läsnäolon ja tarkan sijainnin korkeintaan 12 metrin etäisyydellä itsestäsi. Samalla aistit myös alueet ja esineet loitsun kantamalla, jos ne ovat pyhiä tai epäpyhiä.

Loitsu ei toimi tarpeeksi paksun esteen läpi, joka voi olla riippuen materiaalista noin 90 cm puuta tai maa-ainesta, 30 cm kiveä, 2-3 cm mitä tahansa metallia tai paperin paksuinen kerros lyijyä.

Myrkyn ja taudin löytäminen

1-piirin ennustaminen (rituaali)

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: itse

Komponentit: taikasana, ele, aines (marjakuusen lehti)

Kesto: keskittyminen, enintään 1 minuutti

Loitsun keston ajan aistit myrkköjen, myrkyllisten kasvien, myrkyllisten olentojen ja tautien läsnäolon 12 metrin etäisyydellä itsestäsi. Tunnistat jokaisen löytämäsi taudin tai myrkyn kohdalla myös niiden tyyppin tai myrkyllisen olennon tai kasvin lajin.

Loitsu ei toimi riittävän paksun esteen läpi, joka voi olla noin 90 cm kerros puuta tai maa-ainesta, 30 cm kiveä, 2-3 cm mitä tahansa metallia tai paperin paksuinen kerros lyijyä.

Parantava sana

1-piirin luominen

Loitsimisviive: 1 bonustoiminto

Kantama: 24 metriä

Komponentit: taikasana

Kesto: välitön

Olento kantamalla, johon sinulla on näköyhteys, saa välittömästi takaisin 1n4+loitsimisominaisuutesi bonuksen verran osumapisteitä. Tämä loitsu ei vaikuta epäkuolleisiin tai rakennelmiin.

Korkeammilla loitsuvarauksilla. Kun loitsit parantavan sanan käyttäen toisen tai korkeamman piirin loitsuvarausta, parantaa se 1n4 osumapistettä lisää jokaista loitsuvarauksen piiriä kohden, joka on ensimmäistä piiriä korkeammalla.

Siunaus

1-piirin lumoaminen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: 12 metriä

Komponentit: taikasana, ele, aines (muutama pisara pyhää vettä)

Kesto: keskittyminen, enintään 10 minuuttia

Siunaat enintään kolme olentoa loitsun kantamalla. Siunauksen kohteet voivat pelastus- ja hyökkäyshaittoja tehdessään heittää 1n4 ja lisätä sen heittonsa tulokseen.

Korkeammilla loitsuvarauksilla. Kun loitsit siunauksen käyttäen toisen tai korkeamman piirin loitsuvarausta, voit vaikuttaa yhteen ylimääräiseen olentoon lisää jokaista loitsuvarauksen piiriä kohden, joka on ensimmäistä piiriä korkeammalla.

Uskon kilpi

1-piirin suojeleminen

Loitsimisviive: 1 bonustoiminto

Kantama: 24 metriä

Komponentit: taikasana, ele, aines (pergamentin suikale, jolle on kirjoitettu pyhiä tekstejä)

Kesto: keskittyminen, enintään 10 minuuttia

Himmeä valo kajo ilmestyy tyhjästä, ympäröi valitsemasi olennon loitsun kantamalla ja suojaa häntä antaen +2 bonuksen puolustukseen loitsun keston ajaksi.

Zardonia = Velho

Ensivaikutelma: Haltia, valkoiset pitkät hiukset, kalpea, mystisiä tatuointeja, suuret ystävälliset silmät.

Laji: haltia (jalo)

Tausta: oppinut

Hahmoluoikka: velho

Taso: 1

Vakaumus: lainkuuliaisien neutraali

Luonteenpiirteet: opettaja, pätiä

Ihanne: koulutus

Side: elämäkokemus

Heikkous: pehmo

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)

Pätevyysbonus, pätevydet lihavoitu: +2

Pelastusheitot Voi +0, Ket +3, Sit +1, Äly +5, **Vii** +4, Kar +1

Taidot akrobatia +3, eläinten käsittely +2, esiintyminen +1, hiipiminen +3, **historia** +5, huijaaminen +1, luonto +3, lääketiede +2, **oivallus** +4, **salatiede** +5, selviytyminen +2, sorminäppäryys +3, suostuttelu +1, **tarkkaavaisuus** +4, **tutkimus** +5, uhkailu +1, urheilu +0, uskonto +3

Pätevyudet: Lyhytmiekka, sauva, tikka, tikari ja miekka. Kevyt varsijousi, linko, lyhytjousi ja pitkäjousi.

Kielet: yleiskieli, haltia, maahinen, lohikäärme

Vakiotarkkaavaisuus: 12

Aloite: +3

Puolustus: 13

Osumapistenopat: 1n6 + 1

Osumapisteet: 7

Nopeus: 12 metriä

Hyökkäykset:

Miekka. *Lähitaisteluhyökkäys:* +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1n8) viiltovahinkoa.

Pitkäjousi. *Kantamahyökkäys:* +6 osumiseen, kantama 60/240 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 7 (1n8 + 3) pistovahinkoa.

Happoroiske. Kantama 24 metriä, yksi kohde tai kaksi kohdetta, jotka ovat metrin päässä toisistaan, Kohteen tai kohteiden

pitää onnistua ketteryys-pelastusheitossa (VA 13) tai kärsii 3 (1n6) happovahinkoa.

Jäädytysäde. *Kantamahyökkäys:* +5 osumiseen, kantama 24 metriä, yksi kohde, *Osuma:* 4 (1n8) kylmävahinkoa ja kohteen nopeus laskee 4 metrillä seuraavan vuorosi alkuun saakka.

Noidannuoli. Osuu automaattisesti, kantama 48 metriä, kolme nuolta valitsemiisi kohteisiin, *Osuma:* 3 (1n4 + 1) energiavahinkoa.

Varusteet: Miekka, pitkäjousi ja 20 nuolta. Maaginfokus, loitsukirja. Matkavaatteet. Sulkakynä, muste (pieni pullo), tyhjä muistikirja, pieni veitsi, pieni liitutaulu, reppu, tietokirja (hirviöistä), 10 liuskaa paperia, maailmankartta, jossa oikeellisuuden sijaan on käytetty huomattavissa määrin vaivaa ympäri maita ja mantuja kohdattujen fantastisten hirviöiden ja petojen piirtelyyn, ruokailuvälineet, tulusrasia, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili. Vyökukkaro jossa 5 kultarahaa.

Lajin piirteet: Pimeänäkö 24 metriä. Sinulla on *etu* pelastusheittoihin kaikkia lumouksia, kuten *lumoa henkilö* vastaan ja sinua ei voi vaivuttaa uneen magialla. Haltioiden ei tarvitse nukkua. Haltiat harjoittavat meditaatiota puoliksi tietoisessa tilassa 4 tuntia päivässä. Levätessä tällä tavoin saat samat hyödyt siitä kuin ihminen, joka on nukkunut täydet 8 tuntia. Osaat yhden ylimääräisen *taikakonstin* velhon loitsulistalta. Ominaisuutesi *loitsimiseen* on älykkyys.

Taustan erikoisuus: Historiallinen tietämys, kun haluat tietää jotain kohdatusta hirviöstä, voit kerran päivässä tehdä (historia) viisaisuuden niin, että sinulla on *etu* siihen.

Hahmoluokan piirteet: Loitsiminen, magian palautuminen

Loitsiminen: Zardonia on tason 1 loitsija, jonka loitsimisominaisuus on älykkyys (loitsun pelastusheiton VA 13, +5 hyökkäysmuuttuja loitsuilla). Hänellä on seuraavat velhon loitsut loitsukirjassaan (tummalla on merkitty ne 4 loitsua, jotka hänellä on valmisteltuna) sekä seuraavat taikakonstit:

Taikakonstit (ilmaiseksi): **Happoroiske**, **Jäädytysäde**, **Taika-temppu**, **Velhonkäsi**

Piiri 1 (2 loitsuvarausta): **Hälytys**, **Magian löytäminen**, **Mykkä kuvajainen**, **Noidannuoli**, **Salakirjoitus**, **Tunnistaminen**

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Sarastus, tempeliritari, vaihdokas, järkevä ja yleensä harkitsevainen, hänen neuvojaan kannattaa kuulla.

Ive, taistelija, ihminen, olet yrittänyt monta kertaa mahdollisimman yksityiskohtaisesti ja seikkaperäisesti selittää monia asioita hänelle, mutta hän vaikuttaa jotenkin haluttomalta kuuntelemaan, ehkä jos selittäisin tarkemmin.

Jenra, munkki, kääpiö, asioita töksäyttelevä suorasuus, jolla, täytyy myöntää, on aika hyvät vaistot. On joskus sangen töykeä ja kärsimätön, ehkä se on kääpiökulttuurin tuottamaa.

Aamu, varas, vaihdokas, levoton, nuori ja haluaa todistella itseään. Selvästikään hän ei ole nähnyt maailmaa kauhean paljon ja tulee onnettomista oloista.

Roolipelausvinkkejä

Haluaisit vain, että ennen kuin toimitaan, joskus keskusteltaisiin siitä, mikä on oikea tapa toimia - toisaalta, jos se olisi sinusta kiinni, jaarittelisit loputtomiin.

Loitsut

Happoroiske

Taikakonsti, kutsuminen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: 24 metriä

Komponentit: taikasana, ele

Kesto: välitön

Heität hapon täyttämän kuplan. Valitse loitsun kantamalla oleva kohde tai kaksi kohdetta, jotka ovat korkeintaan kahden metrin päässä toisistaan. Kohteen tai kohteiden täytyy onnistua ketteryysoikeuspelastusheitossa tai kärsiä 1n6 happovahinkoa. Loitsun vaurio kasvaa 1n6 viidennellä tasolla (2n6), tasolla 11 (3n6) ja tasolla 17 (4n6).

Jäädytysäde

Taikakonsti, luominen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: 24 metriä

Komponentit: taikasana, ele

Kesto: välitön

Hyytävä sinivalkoinen valo kohdistuu valitsemaasi olentoon loitsun kantamalla. Tee kantamahyökkäys loitsulla. Osuessasi kohde kärsii 1n8 kylmävahinkoa ja kohteen nopeus laskee neljällä metrillä seuraavan vuorosi alkuun saakka.

Loitsun vaurio kasvaa 1n8 viidennellä tasolla (2n8), tasolla 11 (3n8) ja tasolla 17 (4n8).

Taikatemppu

Taikakonsti, muovaaminen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: 4 metriä

Komponentit: taikasana, ele

Kesto: korkeintaan tunti

Tämä loitsu on maaginen temppu, jota loitsimistaan aloittelevat käyttävät kykyjensä harjoittamiseen. Taikatemppua voi nokkelampi käyttää myös hyödykseen. Luot loitsun avulla jonkin seuraavista vaikutuksista kantaman sisällä:

- ♦ Luot hetkellisen ja harmittoman aistielämyksen, kipinäsuuhkun, tuulenhönnäyksen, hetken soiton ääniä tai kummallisen hajun tai tuoksun.
- ♦ Sammutat kynttilän soihdun tai nuotion välittömästi.
- ♦ Puhdistat tai likaat törkyiseksi yhden esineen, joka voi olla korkeintaan 30 cm kanttiinsa.
- ♦ Viilennät, lämmität tai maustat 30 cm kanttiinsa kuollutta materiaalia, kuten ruokaa.
- ♦ Merkitset jollain symbolilla tai värillä esineen tai pinnan, kuten seinän tai oven enintään tunnin ajaksi.
- ♦ Luot pienen ei-maagisen esineen tai illuusion sellaisesta. Esineen täytyy olla tarpeeksi pieni mahtuakseen kämmellesi. Tämä esine katoaa seuraavaan vuoroon mennessä.

Loitsiessasi taikatemppun useita kertoja sinulla voi olla enintään kolme korkeintaan tunnin mittaisia vaikutuksia käytössä samaan aikaan. Voit päättää minkä tahansa taikatemppun vaikutuksen toiminnolla.

Velhonkäsi

Taikkakonsti, kutsuminen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: 12 metriä

Komponentit: taikasana, ele

Kesto: 1 minuutti

Luot aavemaisen ilmassa leijuvan käden jonnekin kantaman sisällä. Voit ennen loitsun keston loppumista päättää velhonkäden toiminnolla. Käsi katoaa myös, jos se päättyy kauemmas kuin 12 metrin päähän sinusta tai jos loitsit velhonkäden uudestaan.

Voit käyttää toiminnon käden ohjailuun. Se voi käyttää esineitä, avata lukitsemattoman oven tai kirstun, kaataa astian sisällön tai poimia tavaraa mukaansa. Voit liikuttaa kättä korkeintaan 12 metriä joka kerta kun ohjaillet sitä. Velhonkädellä ei voi hyökätä, käyttää taikaesineitä tai nostaa enempää kuin 5 kiloa.

Hälytys

1-piirin suojeleminen (rituaali)

Loitsimisviive: 1 minuutti

Kantama: 12 metriä

Komponentit: taikasana, ele, aines (pieni kello ja patkä ohutta hopealankaa)

Kesto: 8 tuntia

Asetat hälytyksen ei-toivottujen vieraiden varalle. Aseta hälytys oveen, ikkunaan tai enimmillään 8 metriä kanttiinsa olevan kuution alueelle. Loitsun loppuun saakka hälytys antaa ilmoituksen aina kun pikkiriikkinen tai isompi olento koskettaa tai tulee hälytyksen suojelemalle alueelle. Loitsiessa voit määritellä olennot, jotka eivät aiheuta hälytystä. Voit myös vapaasti määritellä, onko hälytys äänetön vai kuultavissa. Hiljainen hälytys hälyttää mielessäsi 1,5 kilometrin säteellä hälytyksen kohteesta. Tämä hälytys myös herättää sinut, jos nuket. Kuultavissa oleva hälytys tuottaa käsikellon kilinää, joka soi 10 sekuntia ja kuuluu 24 metrin päähän.

Magian löytäminen

1-piirin ennustaminen (rituaali)

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: itse

Komponentit: taikasana, ele

Kesto: keskittyminen, enintään 10 minuuttia

Loitsun keston ajan aistit magian läsnäolon korkeintaan 12 metrin etäisyydellä itsestäsi. Löytäessäsi magiaa voit käyttää toiminnon nähdäksesi heikon auran maagisen esineen tai olennon ympärillä ja näin saada selville sen maagisen koulukunnan, olettaen, että sille edes on määriteltävissä sellainen. Loitsu ei toimi riittävän paksun esteen läpi, joka on joko noin 90 cm kerros puuta tai maa-ainesta, 30 cm kiveä, 2-3 cm mitä tahansa metallia tai paperin paksuinen kerros lyijyä.

Mykkä kuvajainen

1-piirin illuusio

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: 24 metriä

Komponentit: taikasana, ele, aines (pieni pala villaa)

Kesto: keskittyminen, enintään 10 minuuttia

Luot illuusion jostakin asiasta, esineestä tai olennot, jonka täytyy olla kooltaan 6x6x6 metrin kuution rajoissa

Illuusio ilmestyy valitsemaasi sijaintiin loitsun kantamalla. Illuusio ei luo valoa, lämpöä, hajua tai mitään sisältöä muille aisteille. Voit käyttää toimintosi illuusion liikutteluun loitsun kantamalla haluamallasi tavalla. Jos olet esimerkiksi luonut illuusion olennot, voit vaikuttaa siihen niin, että se näyttää kävelevän. Illuusioon koskeminen paljastaa sen, koska todelliset esineet läpäisevät sen. Olennot käyttäessä toiminnon illuusion tarkasteluun hän voi tehdä viisautta (tutkimus) heiton loitsun pelastusheiton VA:ta vastaan nähdäkseen sen läpi.

Noidannuoli

1-piirin luominen

Loitsimisviive: 1 toiminto

Kantama: 48 metriä

Komponentit: taikasana, ele

Kesto: välitön

Luot kolme hehkuvaa nuolta maagisesta energiasta. Jokainen nuolista osuu valitsemaasi kohteeseen näköpiirissäsi ja loitsun kantamalla. Jokainen nuoli tekee erikseen 1n4+1 energiavahinkoa. Voit päättää, osuvatko kaikki nuolet samaan kohteeseen vai jaatko ne useamman välille.

Korkeammilla loitsuvarauksilla. Kun loitsit noidannuolen käyttäen toisen tai korkeamman piirin loitsuvarausta, loitsu luo yhden nuolen lisää jokaista loitsuvarauksen piiriä kohden, joka on ensimmäistä piiriä korkeammalla (esim. Neljännen piirin loitsuvaraus loisi 3 nuolta lisää, eli yhteensä 6 nuolta).

Salakirjoitus

1-piirin illuusio (rituaali)

Loitsimisviive: 1 minuutti

Kantama: kosketus

Komponentit: taikasana, aines (vähintään 10 kr arvosta lyijypohjaista mustetta, joka kuuluu loitsittaessa)

Kesto: 10 päivää

Kirjoitat paperille, pergamentille tai muulle soveltuvalla materiaalille voimakkaan illuusion avulla. Sinulle ja valitsemissi olennoille teksti vaikuttaa tavalliselta ja aivan luettavalta. Kaikille muille se vaikuttaa olevan kirjoitettu täysin oudolla ja käsittämättömällä, kenties maagisella salakielellä. Voit myös päättää salata kirjoituksesi salavihkaisemmalla tavalla. Kaikki muut kuin valitsemasi henkilöt näkevät jonkin aivan toisen tekstin. Voit halutessasi myös vaihtaa käsialaa ja käyttää kaikkia kieliä, joita osaat. Siinä tapauksessa, että loitsu lopetaan **taikuiden purkamisella**, sekä alkuperäinen teksti että salakirjoitus molemmat katoavat. Tosinäköllä näkee loitsun luoman illuusion läpi, jolloin sen avulla voi lukea salatun tekstin.

Tunnistaminen

1-piirin ennustaminen (rituaali)

Loitsimisviive: 1 minuutti

Kantama: kosketus

Komponentit: taikasana, ele, aines (vähintään 100 kr arvoisen helmi ja pöllön sulka)

Kesto: välitön

Loitsiessasi tunnistamisen sinun täytyy olla katkeamattomassa kosketuksessa esineeseen, jonka saloja olet selvittämässä. Esineen ollessa taikaesine tai muuten loihdittu saat selville sen ominaisuudet ja kuinka sitä käytetään sekä sen, tarvitaanko taikaesineeseen yhteys ja kuinka monta käyttökertaa siinä on jäljellä, jos niitä on jäljellä. Saat selville, vaikuttavatko mitkään loitsut esineeseen ja onko esine luotu loitsulla sekä millä loitsulla. Tunnistamisen kohteeksi voi valita esineen sijaan myös olennon. Silloin saat tietää, mitkä loitsut vaikuttavat siihen sillä hetkellä.

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. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

One Step Ahead - Aaralyn's Stolen Notes to Velea Copyright 2018 Anne Gregersen Author Anne Gregersen

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

Erebusken 5 Holvia Copyright 2022, Jonas Mustonen, Christopher Stratton Smith