

Ш R ∇ 2 7 0 † : ∆ Υ ∆ ϕ 6 X ∗ Ⅸ 0 ∗ Ⅲ 0 ∗ Ⅸ

RuneQuest®

Fantasia Roolipeli

PELAAJAN KIRJA



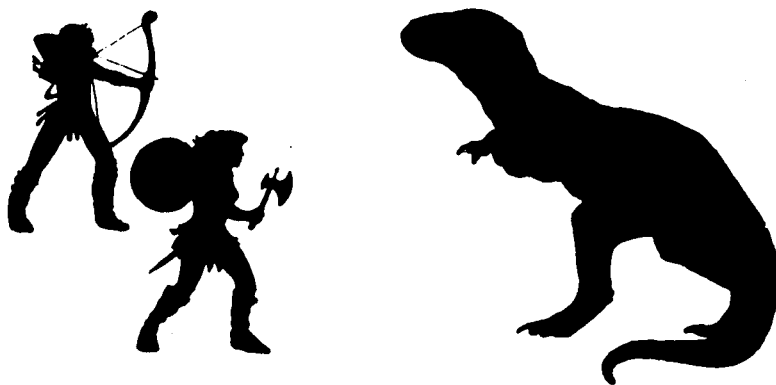
SISÄLLYSLUETTELO

Johdanto	4	Kyvyyn koulutus	21	Yleistieto	45	Riimuloitsun oppiminen ja käyttäminen	65
Roolipelit ja <i>RuneQuest</i>	4	Tutkimustyö	22	Manipulointikyvyt	45	Tempellit	66
Pelinohtaja	4	Ominaisuuksien korottaminen	22	Kätkö	45	Kultteja	67
Pelaaja	4	Aika ja liikkuminen	22	Laadi	45	Kyger Litor	67
Yhteistyö ja kilpailu	5	Yhteenvedo kehitysmahdollisuuksista	23	Silmänkääntö	45	Orianth	68
Elämä ja kuolema	5	Päivittäinen liikkuminen	23	Soita (instrumenttia)	45	Loitsukuvaukset	69
Mitä merkitsee <i>RuneQuest</i>	5	Osumapaikat	24	Havaintokyvyt	46	Velhotaikaus	74
Rune	5	Panssari	24	Etsintä	46	Velhotaiisuuden oppiminen	74
Quest	5	Kestopisteet/osumapaikka	24	Havaitse	46	Oppilaat	74
<i>RuneQuest</i> pelinä	5	Vahingon seuraukset	24	Jäljitys	46	Velvollisuudet ja rajoitukset	74
Tarvikkeet	6	Pysyvä vahinko ja kuolema	26	Kuuntele	46	Edut	74
Nopat peliin	6	Parannus	26	Salavahikaisuuskyyt	46	Assistentti	74
Pienoismallit ja matkajärjestys	6	Väsymys	26	Hiipiminen	46	Velvollisuudet ja rajoitukset	75
Noppien käyttö	6	Taakka	27	Piieskely	46	Edut	75
Ohjeita aloittajille	7	Taistelut	28	Maailma	47	Velho	75
Seikkailijan kehittäminen	8	Meleevuoro	29	Luonnollinen vahinko	47	Velvollisuudet ja rajoitukset	75
Hahmolomake	8	Iskuhetki	28	Putoaminen	47	Edut	75
Seikkailijan luominen	8	Määritelmiä	30	Tukehtuminen	47	Maagi	75
Seikkailijan ominaisuudet	9	Asekykyjen kehittäminen	30	Tuli ja kuumuus	48	Velvollisuudet ja rajoitukset	76
Voima	9	Kehittyminen koulutuksella tai tutkimuksella	30	Sairaus	48	Edut	76
Ruumiinrakenne	9	Hyökkäykset ja torjunnat yli 100 %	30	Vahinko esineille	49	Velhoitusujen käyttö	76
Koko	9	Toiminnot meleessä	31	Esineiden suojausteet	49	Velhouskyvyt	77
Äly	9	Hyökkäys	31	Vahingon seuraukset	49	Velhouskykyjen kehittäminen	77
Mahti	10	Torjunta	31	Taikuus	50	Intensiteetti	77
Näppäryys	10	Yhteenvedo panssarista ja kestopisteistä	31	Ulottuvuudet	50	Kesto-aika	77
Ulkonäkö	10	Kuinka väistetään	32	Tavallinen maailma	50	Kantomatka	78
Ominaisuuksien määrittely	10	Liike ja melee	32	Henkiolottuvuus	50	Moniloitsu	78
Kykyasteet	10	Taistelun seuraukset	33	Muiden maailmojen olennot	50	Loitsun käyttötapa	78
Taikapisteet	10	Kriittiset osumat ja torjunnat	33	Taikuuden käytöstä ja käsitteistä	50	Iskuhetken määrääminen	78
Väsymysasteet	11	Erikoisonnistuminen osumaheitoissa	33	Henkitaistelu	50	Loitsuheiton onnistuminen	78
Kestopisteet	11	Lävistys	33	Henkitaistelun menettely	51	Velhouskykyjen käyttäminen	78
Vahinkobonus	11	Kompurointi	34	Haltuunotto	51	Loitsujen manipuloinnin rajat	78
Iskuhetki ja iskuhetkibonus	11	Aseet	34	Kiroukset	51	Velhousloitsut	79
Kyvyt ja bonukset	12	Luonnolliset aseet	34	Yhteenvedo taikapisteistä	52		
Kykyajuri	13	Heittoaseet	35	Loitsut	52	TAULUKOT	
Kykyajuribonus	13	Panssari	35	Termejä	52	Noppien käyttö	6
Ketteryysskykyjen bonukset	13	Panssarityypit ja hinnat	36	Loitsutyypit	52	Kestopisteet/paikka -taulukko	11
Kommunikaatiokykyjen bonukset	14	Kyvyt	41	Loitsun kantomatka	52	Vahinkobonus-taulukko	11
Tietokykyjen bonukset	14	Ketteryyssyvyt	41	Loitsujen kesto-aika	52	Kulttuurikohtaiset aseet	16
Taikuuskykyjen bonukset	14	Heitto	41	Loitsut ja muisti	53	Onnistumistaulukko	18
Manipulointikykyjen bonukset	14	Hypy	41	Loitsunheitto	53	Vastustustaulukko	19
Havaintokykyjen bonukset	14	Riipely	41	taistelutilanteessa	53	Yhteenvedo kehitysmahdollisuuksista	23
Salavahikaisuuskkyjen bonukset	14	Ratsastus	42	Rituaalit	53	Päivittäinen liikkuminen	23
Asekyvyt	14	Uinti	42	Shamaanit	60	Ihmisenmuotoisen olennon osumapaikat -melee	24
Taikuustiedot	15	Veneily	42	Shamaaniksi pääseminen	60	Ihmisenmuotoisen olennon osumapaikat heittoaseet/loitsut	24
Varusteet	15	Väistö	43	Opiskelija	60	Kestopisteet/paikka -taulukko	24
Seikkailijan aikaisempi kokemus	15	Kommunikaatiokyvyt	43	Apulaishamaaniksi pääseminen	61	KOK-vastavuus -taulukko	27
Taikuus	16	Kielen puhuminen (oman)	43	Shamaanin tulo	61	Iskuhetket	29
Kyvyt	16	Kielen puhuminen (vieraan)	43	Shamaanin rajoitukset	62	Meleesetaulukko	37
Varustus	16	Laulu	43	Shamaaniksi tuleminen edut	62	Heittoasetaulukko	38
Kulttuurikohtaiset aseet	16	Puhetaito	44	Shamaanin jättäminen	62	Panssaritaulukko	38
Pelisytemi	17	Suostuttelu	44	Riimutaikaus	63	Meleesaiden kompuroinnit	39
Pyöristykset	17	Tietokyvyt	44	Kulttien organisaatio	63	Heittoaseiden kompuroinnit	40
Tiivistelmä	17	Ammatti	44	Maallikkojäsenet	63	Luonnollisten aseen kompuroinnit	40
Kykyjen käyttö	17	Arvon arviointi	44	Novisit	63	Kielten osaamistaulukko	43
Automaattinen onnistuminen	17	Aseeton taistelu	44	Papit	64	Esineiden suojaustetaulukko	49
Normaali onnistumishiitto	17	Ensiapu	44	Riimulordi	65	Loitsun iskuhetki	53
Kyky vastaan kyky	18	Laivankäsittely	44	Jumalallinen välilintulo	65	Tavallisia riimuloitsuja	68
Ominaisuushetit	18	Lue/forjota kieli	44			hulluuden vaikutustaulukko	70
Kriittinen onnistuminen	18	Tiedot	45			Pelkoloitsun vaikutustaulukko	72
Erikoisonnistuminen	18	Eläintieto	45			Kesto-aika/taikapisteet -taulukko	77
Onnistumistaulukko	18	Ihmistieto	45			Kantomatka/taikapisteet -taulukko	78
Kompurointi	19	Kasvitieto	45			Velhousloitsut	79
Vastustustaulukko	19	Mineraalitieto	45			Imutaulukko	80
Kehittäminen	20						
Kykyjen kehittäminen	20						
kokemuksen avulla	21						

*Zorak Zoranin tytär vai-
noaa ikuisesti sen unia,
joka käyttää väärin näitä
tietoja*



PELAAJAN KIRJA



Tekijät: Steve Perrin, Greg Stafford, Lynn Willis, Sandy Petersen, Steve Henderson, Warren James

Toimittaja: Jyrki Tudeer

Kuvitus: Vesa Lehtimäki, Sari Luoto

Käännös: Lauri Tudeer, Jussi Tudeer

Avustaja: Jaakko Kankaanpää

Chaosium-peli. Julkaisija ACE PELIT OY 1992. Toinen laitos

Copyright 1978, 1979 ja 1984 Chaosium inc.

RuneQuest on Avalon Hill Game Companyn tavaramerkki sen fantastiselle roolipelille.



I JOHDANTO

Roolipelit ja *RuneQuest*

Roolipeli tarjoaa sinulle tilaisuuden pitää hauskaa ystäväsi kanssa. Fantasiaroolipelissä, kuten *RuneQuest*issa, joudut merkittäviin seikkailuihin maissa, joissa taikuus on osa elämää. Normaalisti pelattuna roolipeli muistuttaa improvisoitua radioteatteria. Jos lisäksi käytetään pienoismalleja, roolipelin lähin vastine on nukketatteri. Miten hyvänsä pelaatkin, tarkoitus on pitää hauskaa.

Roolipelissä voit olla pelaaja, joka ensin kehittää itselleen pelihahmon (seikkailijan) ja sitten pelaa tällä hahmolla, tai voit olla pelinjohtaja, joka valmistaa seikkailut. Saat pelistä eniten irti, jos kokeilet molempia eri aikoina.

*RuneQuest*in pelaajana otat yhden tai useamman pelimaailmassa elävän seikkailijan roolin. Rakentamiesi roolihahmojen ei tarvitse mitenkään muistuttaa sinua; itse asiassa on usein hyvin mielenkiintoista pelata aivan omasta persoonastasi poikkeavaa roolia, koska osa roolipelien hauskuudesta tulee juuri erilaisuuden etsimisestä. Tyyppillisiä pelihahmoja ovat ritarit ja velhot, jotka eivät ole kovin tavallisia meidän maailmasamme. Pelaajille tarkka sääntöjen tuntemus on tarpeen vain hyvin harvoissa tilanteissa.

Pelinjohtaja hoitaa pelimaailmaa. Sinä (seikkailijasi hahmossa) kohtaat hänen kehittämänsä tilanteet. Lisäksi pelinjohtaja pelaa muiden pelihahmojen kuin pelaajien roolit.

*RuneQuest*in säännöt ovat se todellisuus jonka pelihahmot kohtaavat. Pelimaail-

man voi ymmärtää vain niiden kautta. Lisäksi säännöt esittävät myös pelaajahahmojen taitoja: niiden avulla voidaan ratkaista, onnistuuko jokin yritetty toiminta. Sääntöjen avulla selvitetään myös kaikki konfliktitilanteet.

Oletetaan, että hahmosi haluaa avata oven ja mennä huoneeseen, ja pelinjohtaja sanoo, että ovi on lukossa. Mutta sinä haluat avata oven joka tapauksessa.

Ilman sääntöjä seurauksena olisi väittely tai umpimähkäinen päätös. Säännöt kertovat sinulle, miten tuollainenkin tilanne hoidetaan.

Epävarmat pelitilanteet ratkaistaan yleensä napanheitolla. Aukeniko ovi? Hyppäsikö pelihahmosi rotkon yli? Osuitko örkkiin miekallasi? Kaikki tärkeät pelimuuttujat riippuvat erilaisista napanheitoista.

Yhteenvetona voi todeta, että *RuneQuest* on sarja kohtauksia pelaajien ja pelinjohtajan välillä. Suurin osa pelistä on suullista vuorovaikutusta: pelaajat kertovat pelinjohtajalle, mitä heidän hahmonsansa aikovat tehdä, ja pelinjohtaja ilmoittaa, mitä näistä yrityksistä seuraa. Säännöt osoittavat, miten tietyt tilanteet ratkeavat. Epävarmoissa tilanteissa pitää yleensä heittää noppaa. Pelaaja tietää harvoin etukäteen onnistuvansa varmasti jossakin: hänen pitää ottaa riskejä aivan kuin todellisessa elämässä ja päättää, ovatko kaikki riskit ottamisen arvoisia.

Pelinjohtaja

*RuneQuest*in pelinjohtajalla on suuri vastuu: hänen pitää valmistella pelitilanteet ja pelata ne asettumatta liikaa

kenenkään puolelle. Ensimmäinen tilanne voisi olla jokin hirviöiden luola, jota vastaan pelaajat hyökkäävät. Pelinjohtajan on tehtävä vastuksesta riittävän vahva — muuten tilanne on pelaajille liian helppo ja he voivat pitkästyä. Mutta pelinjohtajan täytyy myös olla reilu: pelaajille ei saa asettaa kohtuuttomia esteitä, vaikka he lopulta pystyisivätkin nujertamaan hirviöt.

Kun pelinjohtaja kehittyy, hän voi kehittää laajoja maailmoja, joissa pelaajahahmot elävät ja seikkailevat. *RuneQuest* on hyvin joustava pelijärjestelmä. Sen sääntöjä voi soveltaa monenlaisiin maailmoihin. Maailmojen on kuitenkin oltava mielenkiintoisia, tai pelaajat kyllästyvät niihin.

Pelaaja

Pelaajan on pelattava sitä pelihahmoa, joka häntä edustaa pelimaailmassa. Vaikka pelaaja olisi kemisti, hänen hahmonsansa ei voisi noin vain mennä kylään ja avata alkemistin liikettä. Kemian taidot vaativat myös pelihahmolta pitkän koulutuksen.

Se, kuinka hyvin pelaaja esittää roolinsa, osoittaa kuinka hyvä roolipelaaja hän on. Aito roolipelaaminen on yhtä vaativaa ja palkitsevaa kuin mikä tahansa esittävä taide.

Pelaaminen on helpompaa muutaman pelikerran jälkeen. Silloin voit jo ajatella etukäteen, millainen pelihahmosi on, mutta kannattaa myös olla valmis muuttamaan pelihahmoa tämän kokemusten mukaisesti. On myös hyvin mielenkiintoista pelata erilaisia pelihahmoja, joilla on erilaiset roolit.

Yhteistyö ja kilpailu

Pelaaminen on sosiaalista toimintaa. Jos haluaa käyttää mielikuvitustaan yksin, voi vaikka lukea kirjan. Mutta joka haluaa kokea ja jakaa elävän fantasia-maailman, pelatkoon *RuneQuestia*. Suuren joukon yhdessä luomat asiat ovat usein paljon mielenkiintoisempia kuin mitä kukaan olisi yksin voinut saada aikaan.

Yhteistyö on roolipelien olennainen osa. Pelaajien on yhdessä pyrittävä yhteiseen tavoitteeseen, vihollisten nujertamiseen tai muuhun vastaavaan.

Seikkailijat eivät esimerkiksi selviydy taisteluista hirviöitä vastaan, jos he eivät suojaa ja auta toisiaan. Joku voi olla varas, joka voi ajaa vain omaa etuaan, mutta jos kaikilla on sellainen hahmo, ei ole mitään syytä pelata yhdessä. Varkaillakin pitää olla oma kunniansa.

Myös pelaajien on toimittava yhdessä. Ei pidä vainota muita pelaajia, joilla on huono onni. Jos tietää jotain tilanteeseen sopivaa, se on tuotava esille. Omia kiistoja ei saa tuoda peliin mukaan.

Myös pelaajien ja pelinjohtajan välillä on oltava yhteistyötä. Vaikka pelinjohtaja on kehittänyt pelimaailman ja hoitaa sen toimintaa, peli on peliä myös hänelle, ja myös hän haluaa nauttia siitä. Pelaajien olisi toimittava pelimaailmassa hahmojensa puolesta, ei suoraan pelinjohtajaa vastaan.

Toisaalta pelinjohtajan pitäisi puolestaan olla kiinnostunut pelaajien mielipiteistä, ja pelaajien tulee uskaltaa asettaa jopa säännöt kyseenalaisiksi, jos on tarvis. Pelinjohtajan päätökset tosin ovat lopullisia ja pelaajien on aina hyväksyttävä ne. Molempien on kuitenkin oltava valmiit myönnetyksiin, jos se on tarpeellista syntyneissä pelitilanteissa.

Roolipelissä voittaminen merkitsee, että pelaajat onnistuvat jossain tehtävässään. Häviäminen tarkoittaa, että pelaajat eivät onnistu. Todellinen häviö on pelaaja, jonka pelihahmo kuolee pelin aikana. Mutta hänenkin hahmonsaa voi kuolla



komeasti tietäen tekojensa jäävän eloon lauluissa ja tarinoissa.

Muistakaa: kaiken tämän on tarkoitus olla hauskaa.

Elämä ja kuolema

Seikkailijan elämä on usein vaarallista. Vaarattomissakin ammateissa on tyydytyksensä, ja myös niihin perehtyneitä pelihahmoja voi kehittää. Roolipelien paras anti on kuitenkin pelaajien toiminta vaaratilanteissa. Kenelläkään ei ole kiirettä kuolla, mutta roolipelit antavat tilaisuuden vaaran kokemiseen ilman todellista riskiä.

Siitä huolimatta pelihahmon menestys saattaa tuntua pahalta ja tämän kuolema voi aiheuttaa aitoa murhetta. Pelaajan ja hahmon välille kehittyä aina ajan myötä läheinen suhde. Kun pelaaja näkee hahmon pitkäaikaisen kehityksen ja seikkailut, tämän kuolema voi tuntua syvältä menetykseltä.

Tästä syystä ei kannata koskaan panna liikaa itseään peliin. Muista aina, että kysymys on vain pelistä ja mielikuvituksesta. Pelaa hahmojasi rohkeasti, mutta älä uhkarohkeasti.

Mitä merkitsee *RuneQuest*

Rune

Riimu (rune) on ikivanha sana. Se merkitsee symbolia joka on kaiverrettu puuhun tai kiveen varoittamaan, lumoamaan, kiroamaan tai parantamaan. Joistakin riimuista kehittyi aikanaan kirjaimia. Tässä yhteydessä riimulla tarkoitetaan mitä hyvänsä merkkiä mistä tahansa kulttuurista. *RuneQuestissa* missä tahansa riimussa voi olla taikuutta.

Taikariimussa on potentiaalia, joka on peräisin siitä voimasta tai niistä voimista, joita riimu esittää. Aurinkoriimussa voisi olla jotain auringon lämpöä antavasta voimasta. Jos hahmo hallitsee tämän riimun, hän saa käyttöönsä jonkin osan auringon voimasta. Oikean käytön oppiminen voi tietysti vaatia paljon aikaa ja vaivaa.

Quest

Quest (englantia) merkitsee etsintää tai tehtävää, yleensä pitkää ja vaikeaa. Nämä tehtävät ovat yleensä vaarallisia ja yleviä. Frodo Reppulin matka Tuomio-

vuorelle on hyvä esimerkki tällaisesta tehtävästä.

Tehtävien aiheet ovat moninaiset: neitojen pelastaminen, sormusten tuhoaminen jne.

Vaarat voivat olla fyysisiä kuten hirviöitä tai rosvoja, taikuutta, kuten aaveita tai kirouksia, tai jotain muuta. Aikaa tehtävään voi mennä viikko, elinikä tai ikuisuus.

Pelaajat voivat suhtautua tehtävään toisin kuin pelinjohtaja. Pelaajat haluavat jäädä henkiin ja saada lisää voimia, kokemusta ja rahaa pelihahmoilleen. Eeppisen tehtävän vieminen loppuun on usein vaarallista, mutta palkinnotkin voivat olla suuria.

RuneQuest pelinä

RuneQuest on fantasiaroolipeli, jossa pelataan fantasiamaailman seikkailijoita eli eletään näiden elämää. Koska riimut kuvaavat ihanteita ja maailmassa vaikuttavia voimia, pelaajat todella etsivät niitä, niiden yhdistelmiä ja tilaisuuksia mitä ne tarjoavat.

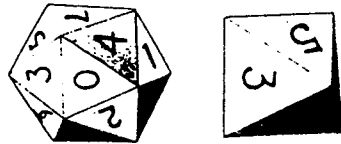
Kun mietit, kuinka tyydyttävästi seikkailijasi elävät, käytä samoja mittapuita kuin nämä itse. Viikingillä on erilaiset vaatimukset kuin bysanttilaisella munkilla, ja aatelin velho haluaa elämältään jotain muuta kuin lukutaidoton egyptiläinen talonpoika. Pelinjohtajasi voi auttaa yksityiskohdissa, mutta yritä katsoa jokaista tilannetta pelihahmosi silmien lävitse.

Tarvikkeet

Nopat peliin

RuneQuestissa käytetään monia erilaisia noppia, jotka kaikki löytyvät pelilaatikosta. Nopat ovat 4-, 6-, 8-, 10- ja 20-sivuisia. Näillä nopilla ja niiden yhdistelmillä voidaan heittää pelissä tarvittavat, erilaisia todennäköisyysjakaumia edustavat heitot.

Nopilla on lyhennyksenä aina d tai D. Sitä seuraa numero, joka osoittaa, kuinka monta sivua heitettävässä nopassa on. Näin d20 tarkoittaa aina 20-sivuista noppaa, d6 kuusisivuista noppaa ja d100 on prosenttiheitto.



Noppamäärityksen edessä voi olla numero. Edeltävä numero merkitsee, että noppaa on heitettävä niin monta kertaa kuin numero näyttää. Esim. 2d6 tarkoittaa, että kuusisivuista noppaa heitetään kaksi kertaa ja tulokset lasketaan yhteen.

Joskus nopanheittoihin pitää tehdä lisäyksiä. Tyypillinen esimerkki on 1d6+1. Tällöin lisätään "+"-merkin jälkeinen numero saatuun tulokseen. Niinpä esim. 1d6+1 antaa tuloksen väliä 2–7.

On myös mahdollista yhdistää erilaisia noppia. Jos ase tekee vahinkoa 1d6+2d4, heitä kerran kuusisivuista ja kaksi kertaa nelisivuista ja laske tulokset yhteen.

Pienoismallit ja matkajärjestys

RuneQuestia voi pelata puhtaasti suullisesti. Monet pelaajat menevät kuitenkin pitemmälle ja käyttävät lyijyisiä pienoismalleja tai pahvimerkkejä hahmottaakseen peliä. Näiden avulla on huomattavasti helpompi pelata erilaisia kohtaamistilanteita.

Myös matkajärjestyksen käyttö auttaa kohtaamistilanteissa. Kun pelaajat antavat pelinjohtajalle paperilla selvityksen, missä muodostelmassa hahmot kulkevat ja kuka kulkee missäkin kohdassa, pelinjohtajan on paljon helpompi selvittää kohtaamistilanteita.

Noppien käyttö

D2 2-sivuisen noppana voi käyttää mitä tahansa noppaa. Pariton tulos merkitsee ykköstä, parillinen kakkosta.

D3 3-sivuista noppaa vastaa heitto kuusisivuisella nopalla. Jaa tulos kahdella ja pyöristä ylöspäin. Siis 1 tai 2 = 1, 3 tai 4 = 2 ja 5 tai 6 = 3

D4 Heitä nelisivuista noppaa. Se numero, joka on joka puolella nopan alareunassa, on heiton tulos.

D6 Kuusisivuinen noppa lienee tuttu kaikille. Ylös jäävä numero on heiton tulos.

D8 Kahdeksansivuinen noppa lienee oudompi, mutta sitä luetaan kuten kuusisivuista, eli ylöspäin jäävä numero on nopan tulos.

D10 Kymmensivuinen noppa on myös vähän erikoinen, mutta sitäkin luetaan kuten kuusisivuista: ylös jäävästä numero on heiton tulos.

D20 20-sivuista noppaa käytetään d20-heittoissa. Jos nopassasi ei ole numeroita yhdestä kahteenkymmeneen, merkitse toinen numerosarjoista 0-9 värikynällä ja käytä näin merkittyjä numeroita vastaamaan lukuja 11-20. Tällöin 0 merkitsee lukua 10.

D100 Tähän heittoon tarvitaan joko kaksi eriväristä 20-sivuista tai sitten 10- ja 20-sivuinen noppa. Jos käytät kahta 20-sivuista, määrää toinen kymmeniksi ja toinen ykkösiksi. Valinta on tietysti tehtävä etukäteen ja sen jälkeen noppia on käytettävä aina samalla tavalla. Jos kymppi-noppa näyttää 4:ää ja ykkösnoppa 7:ää, tulos on 47. 00 merkitsee aina 100:aa.

Jos käytät 20- ja 10-sivuisia noppia, 20-sivuinen on kymppinoppa ja 10-sivuinen on ykkösnoppa. Muuten noppia luetaan kuten yllä.

Pahvimerkit ovat vielä selvempiä. Kun ne ovat pöydällä, voi heti nähdä, onko joku seikkailijan kumppaneista tiellä jos tämä yrittää ampua jousella, kenen kimppuun ryhmän vasemmalta puolelta tulevat örkit käyvät ensin tai kuinka nopeasti pääset auttamaan kaatunutta toveria.

Monet pelaajat käyttävät lyijyisiä pienoismalleja. Ne ovat 25 mm korkeita lyijyhahmoja, jotka esittävät seikkailijoita, hirviöitä jne. Nämä pienoismallit voi maalata, mikä tekee ne usein todella realistisen näköisiksi.

Pienoismalleja tarvitaan valtavasti, jos pelaajat haluavat aina käyttää aina juuri oikean näköisiä figuureja. Niinpä hirviöitä on usein kuvattava jollain suunnilleen samantapaisella mallilla.

Tarvikkeita voi myös tehdä itse. Erilaisia raunioita tai maastoja voi tehdä styroksista, pienoisrautatieverusteista, legopalikoista jne.

Kuten myöhemmin selitetään, pelinjohtaja luo itse oman maailmansa. Se voi muistuttaa enemmän tai vähemmän näissä säännöissä esitettyä maailmaa. Pelaajien kannattaa ennen peliä ottaa

pelinjohtajalta selvää, millainen maailma on. Vaikka kaikkea ei varmaankaan voi kertoa, pelaajille kuuluu ainakin jonkin verran taustatietoa maailmasta (seikkailijahahmothan ovat eläneet siellä koko ikänsä, joten heidän kuuluu tietää siitä aika paljon).

Cormac Piktin tarina

Tästä kirjasta löytyy paljon sääntö-esimerkkejä, joissa esiintyvät Cormac Pikti, Signy Vandaali, Churchak Skyytti ja Nikolos Bysanttilainen. Nämä esimerkit havainnollistavat sääntöjen toimintaa ja samalla niissä esitetään, kuinka jotkut seikkailijat toimivat eri tilanteissa. Näistä esimerkeistä pelinjohtaja näkee, miten tietyt tilanteet voi esittää ja pelaaja saa vihiä siitä, miten joihinkin tilanteisiin voi reagoida.

Cormac ja hänen ystävänsä seikkailivat kuvitellussa maailmassa ja tekevät siellä kaikenlaista sankareille sopivaa. Kuten Cormac Piktin nimestäkin käy ilmi, nämä peliesimerkit on sijoitettu Eurooppaan perustuvaan fantasiamaailmaan.

Ohjeita aloittajille

Tavallisiin lautapeleihin verrattuna roolipelit, myös *RuneQuest*, ovat erittäin vaikeita. Jos *RuneQuestin* pelaaminen tuntuu vaikealta, on paras yrittää opetella säännöt vähitellen.

Ensin voi harjoitella taistelutilanteita ilman taikuutta ja taakasta ja väsymyspisteistä välittämättä. Kun taistelu alkaa käydä tutuksi, on parasta selvittää taakan vaikutus peliin. Väsymyspisteet ovat realistinen lisä, mutta niitä ei vielä tunnettu edes *RuneQuestin* edellisissä säännöissä.

Taikuus on kätevintä aloittaa henkitaikuudesta, josta voi edetä riimutaikuuteen. Myös velhotaikuus on *RuneQuestin* kolmannen version uutuuksia.

Pelinjohtajan kirjan esittelyseikkailu sopii hyvin harjoitteluun. Sen ei pitäisi johtaa mihinkään vaikeasti hallittavaan pelitilanteeseen.



II SEIKKAILIJAN KEHITTÄMINEN

Hahmo on roolipelissä käytetty nimitys kenelle tahansa kuvitteelliselle henkilölle, joka on luotu roolipelisääntöjen mukaan. *RuneQuestissa* pelaajien omia hahmoja kutsutaan seikkailijoiksi. Hahmoja, joita pelaa pelinjohtaja, kutsutaan myös hahmoiksi. Jos tarkempi erottelu on tarpeen, näitä hahmoja kutsutaan ei-pelaajahahmoiksi. Ei-pelaajahahmot saattavat tilanteen mukaan olla "hirviöitä", "konnia" tms. Säännöt, jotka koskevat yhtä hahmoa, koskevat kaikkia muitakin hahmoja — myös seikkailijoita. Muutamat seikkailijoita koskevat ohjeet eivät kuitenkaan koske muita hahmoja (tai ole niille tarpeen).

Pelaajat elävät seikkailijoina pelinjohtajan luomassa fantasiamaailmassa. Seikkailija on tavallaan pelaajan jatke, tämän mielikuvituksen hallitsema kuvitteellinen henkilö, jolla on vapaus toimia kuten pelaaja haluaa. Usein seikkailija kasvaa ja muuttuu pelin aikana, ja seikkailijalla voi olla omat ongelmansa, ennakkoluulonsa ja mieltymyksensä.

Kehitettäessä (heitettäessä) ensimmäistä seikkailijaa noppa ja heittäjän mielikuvitus valitsevat hahmolle persoonan lukemattomien mahdollisuuksien joukosta. Kokemusten kautta seikkailija kasvaa kuin romaanin päähenkilö tai elokuvan tähti. Pelaaja on hahmon käsikirjoittaja.

Seikkailijan ei pidä olla täysin pelaajan kaltainen. Jos tällainen seikkailija kuolee, kokemus voi olla pelaajalle hyvin epämiellyttävä — ja roolipelien maailmat ovat kovia, julmia ja vaarallisia. Kuolema on aina lähellä seikkailijaa.

Jos seikkailija on erilainen kuin pelaaja, tämä voi seikkailijansa kautta tehdä asioita, joihin ei koskaan pystyisi tavalli-

nessa elämässään. Kun pelaaja reagoi uudella tavalla outoon maailmaan, hän saattaa nähdä tilanteita usein silmin ja ymmärtää asioita, joita ei ennen käsittänyt. Tällaisesta ymmärryksestä ja uusista näkökulmista voi olla hyötyä myös todellisessa elämässä, ei vain pelissä.

Jos peli jatkuu pitkään, pelaaja kehittää itselleen useita seikkailijoita. Ne ovat kaikki erilaisia. Seikkailijoita kannattaa tutkia ja seurata — heiltä oppii.



Hahmolomake

Ainoa *RuneQuestin* sääntöjen osa, jonka pelaaja tarvitsee pelin aikana, on täytetty hahmolomake. Se on olennainen pelin apuväline ja se on pidettävä tarkasti ajan tasalla. Lomakkeen eri osien käyttö ja merkitys selitetään alla.

Yleensä pelaajat käyttävät lyijykynää tehdessään merkintöjä lomakkeeseen, koska merkinnät muuttuvat usein pelin aikana ja musteella tehtyjen merkintöjen muuttaminen on sotkuista. Jos haluat todella suojata hahmolomakettasi, päällystä se muovilla ja käytä kirjoittamiseen vesiliukoista kynää.

Lomakkeen kääntöpuoli on tyhjä. Sinne voi merkitä muistiin tapahtumia seikkailijan elämästä ja luetella kaiken erityisen varustuksen, taikuuden, erityiset asetiedot tai mitä hyvänsä pelaaja haluaakin.

Tässä luvussa luodaan hahmo ja täytetään hahmolomake. Älä lannistu, jos et aina ymmärrä, mitä eri numerot tarkoittavat. Varsinainen pelisysteemi selvitetään vasta seuraavissa luvuissa. Nyt on tarkoitus saada hahmolomake täytettyä. Pienen pelikokemuksen jälkeen alkaa myös numeroiden merkitys varmasti selvitä.

Hahmolomakkeesta saa ottaa valokopioita omaan käyttöön.

Seikkailijan luominen

Ota esiin tyhjä hahmolomake. Ylhäällä näet alueen, jonka otsikko on "Henkilötiedot". Tähän kohtaan merkitään tiedot seikkailijan taustasta ja alkuperästä. Suurimman osan vasemman puolen tiedoista voi täyttää heti. Oikea puoli saa odottaa tämän luvun Aikaisempi kokemus -kappaletta.

Seikkailijan nimi: Tähän pelaaja merkitsee nimen, jota pitää seikkailijalleen sopivana. Nimen saa valita itse.



Väsymypisteet

Myös väsymypisteet vaihtelevat pelin kuluessa. Seikkailijan VP on yhtä paljon kuin VMA + R-R. Merkitse väsymypisteet lomakkeeseen.

Cormacin tarina:

Cormacin VMA on 17 ja R-R 9. Kun nämä lasketaan yhteen, saadaan väsymypisteiksi 26.

Kestopisteet

Kestopisteet osoittavat, kuinka paljon vahinkoa hahmo kestää ennen kuin menettää tajuntansa tai kuolee. Kestopisteet voivat tarkoittaa joko koko kehon kestopisteitä tai jonkin yksittäisen ruumiinosan pisteitä.

Kestopisteet saadaan laskemalla seikkailijan koon ja ruumiinrakenteen keskiarvo (pyöristä ylöspäin). Rengasta tämä numero lomakkeen kestopistesarakkeesta. Kestopisteet muuttuvat usein pelin aikana. Jos seikkailijan kestopisteet putoavat nollaan, hän kuolee.

Lisäksi seikkailija voi esim. taistelussa kärsiä vahinkoa eri ruumiinosiin. Tämä vahinko merkitään hahmolomakkeeseen. Vahinko, jonka seikkailijan kukin ruumiinosa kestää, näkyy Kestopisteet/paikka -taulukossa. Siitä selviää ihmisenmuotoisen olennon kestopisteiden jakaantuminen.

Jos seikkailija menettää esim. jalastaan kaikki kestopisteet, kyseinen jalka on käyttökelvoton.

Kestopisteet/paikka -taulukko							
OSUMAPAikka	KOKONAISKESTOPISTEET						
	01-03	04-06	07-09	10-12	13-15	16-18	19-21
Jalat	1	2	3	4	5	6	7
Vatsa	1	2	3	4	5	6	7
Rinta	2	3	4	5	6	7	8
Kädet	1	2	3	3	4	5	6
Pää	1	2	3	4	5	6	7

Cormacin tarina

Cormacin KOK (12) ja R-R (9) ovat yhteensä 21. Tämä jaetaan kahdella: tulos 10,5 eli ylöspäin pyöristettynä 11. Hahmolla on 11 kestopistettä, mikä merkitään paperiin. Cormacin matala R-R on vaarallinen heikkous, joka voi kostautua taistelussa.

Kyseinen rivi kestopisteapaikkataulussa antaa Cormacille 4 pistettä molempiin jalkoihin, 4 vatsaan, 5 rintaan, 3 molempiin käsiin ja 4 päähän.

Kaikilla hahmoilla on enemmän yhteenlaskettuja kestopisteitä eri ruumiinosista kuin mitä heidän kokonaiskestonensa on. Se on tarkoituskin. Seikkailija voi siis kuolla vammoihinsa, vaikka mikään ruumiinosa ei itsessään ole vielä toimintakelvoton.

Vahinkobonus

Kun hahmon hyökkäys käsi- tai heittoaseella onnistuu, tarvitaan myös hänen vahinkobonusaan, jos hänellä on sellainen. Vahinkobonus määrätään seuraavasti: lasketaan hahmon KOK ja VMA yhteen ja katsotaan tulos alla olevasta taulukosta. Jos hahmon VMA tai KOK muuttuu, myös vahinkobonus voi muuttua.

Iskuun lisätään täysi vahinkobonus, kun hahmo osuu viholliseen käsiaseella. Jos hahmo osuu heittoaseella, iskuun lisätään puolet bonuksesta.

Vahinkobonus merkitään omaan paikkaansa hahmolomakkeelle. Se siis lisätään aina seikkailijan käsi- tai heittoaseella tekemään vahinkoon.

VAHINKOBONUSTAULUKKO		
KOK + VMA	Vahinkobonus	
01-12	-	d4
13-24		0
25-32	+	d4
33-40	+	d6
41-56	+	2d6
57-	d6	lisää kustakin 16:n lisäyksestä tai sen osasta.

Cormacin tarina

Cormacin VMA ja KOK ovat yhteensä 29, eli hänen vahinkobonusensa on +1d4. Jos hän osuisi heitokeihäällä, vahinko olisi $d8 + \frac{1}{2} \times d4$. Tällöin heitettäisiin d4 ja tulos jaettaisiin kahdella. Pyöristä ylöspäin.

Iskuhetki ja iskuhetkibonukset

RuneQuest pyrkii kuvaamaan fantasiaitaistelua mahdollisimman tarkasti niin, että iskunopeus riippuu hahmon koosta ja näppäryydestä, aseiden koosta ja loitsujen kohdalla niihin käytetyistä taikapisteistä ja hahmon näppäryydestä. Kunkin laskelman tulos osoittaa, missä meeleuvoron (eli taisteluvuoron) vaiheessa asetta tai loitsua käytetään.

Meleevuoro koostuu kymmenestä iskuhetkestä, jotka on numeroitu yhdestä kymmeneen. Mitä pienempi iskuhetki, sitä aikaisemmin toiminto tapahtuu.

Kykylajit

Kykyryhmät tai -lajit koostuvat kyvyistä, joihin samat ominaisuudet vaikuttavat samalla tavalla. *RuneQuestissa* on 7 kykylajia:

Ketteryys: Nämä ovat fyysisiä kykyjä, jotka edellyttävät ruumiillista suoritusta: Heitto, Hyppy, Kiipeily, Ratsastus, Uinti, Veneli ja Väistö.

Kommunikointi: Nämä kyvyt siirtävät tietoa käyttäjältä vastaanottajalle: Oman kielen puhuminen, Vieraan kielen puhuminen, Laulu, Puhetaito ja Suostuttelu.

Tieto: Nämä kyvyt vaativat sekä asiatieta että kykyä soveltaa sitä: Ammatti, Arvon arviointi, Aseeton taistelu, Eläintieto, Ensiapu, Ihmistieto, Kasvitieto, Laivankäsittely, Lue/kirjoita (kieli), Mineraalitieto ja Yleissivistys.

Taikuus: Näillä kyvyillä manipuloidaan maagista energiaa. Tämän energian vaikutukset näkyvät maailmassa.

Manipulointi: Nämä kyvyt vaativat hyvää käden ja silmän koordinaatiota: Kätkä, Laadi, Silmänkääntö, Instrumentin soitto ja kaikki asehyökkäykset.

Havainto: Näillä kyvyillä hahmot saavat tietoa ulkomaailmasta: Etsintä, Havaitse, Jäljitys ja Kuuntelu.

Salavihkaisuus: Näiden kykyjen käyttö saattaa estää muita havaitsemasta hahmoa: Hiipiminen ja Piileskely.

Kykylajibonukset

Kaikille ihmisille kuuluvien perusmahdollisuuksien lisäksi uuden seikkailijan kykyihin voivat vaikuttaa myös kykylajibonukset.

Kykylajibonukset voivat muuttua, jos niihin vaikuttavat ominaisuudet muuttuvat.

Kykylajibonukset vaikuttavat kokemukseitoihin, kun kykyä yritetään kokemuksen kautta parantaa. Tähän palataan myöhemmin pelisysteemiluvussa.

Kun kykylajibonukset on laskettu, ne lisätään niiden kykyjen perusmahdollisuuksiin, joiden perusmahdollisuus on yli nollan. Saadut prosentit tarkoittavat hahmon onnistumismahdollisuuksia kyvyissä ennen koulutusta, kokemusta jne.

Jos kyvyn perusmahdollisuus on 0%, mutta sen osaaminen nostetaan myöhemmin 1 %:iin tai yli, kykyyn lisätään myös oikea kykylajibonus.



KYKYLAJIBONUSTEN LASKEMINEN

Ominaisuudet vaikuttavat kykylajibonuksiin kolmella tavalla:

Ensisijainen vaikutus: Jos ominaisuus on yli 10, lisätään jokaista 10:n ylittävää pistettä kohti yksi prosentti bonukseen; jos ominaisuus on alle 10, bonuksesta vähennetään yksi prosentti jokaista 10:n alle jäävää pistettä kohti.

Toissijainen vaikutus: Jos ominaisuus on yli 10, lisätään jokaista 10:n ylittävää kahta ominaisuuspistettä kohti yksi prosentti bonukseen; jos ominaisuus on alle 10, bonuksesta vähennetään yksi prosentti jokaista kahta 10:n alle jäävää pistettä kohti. Kyky voi muuttua korkeintaan 10 %:lla toissijaisen vaikutuksen vuoksi.

Negatiivinen vaikutus on ensisijaisen vaikutuksen vastakohta: bonuksesta vähennetään yksi prosentti jokaista 10:n ylittävää pistettä kohti ja siihen lisätään yksi prosentti jokaista pistettä kohti, jolla ominaisuus jää alle 10:n.

Bonukset lasketaan erikseen kuhunkin kykylajiin. Kaikkien ominaisuuksien vaikutukset lasketaan yhteen, jolloin saadaan kykylajibonus. Bonus voi olla nolla tai jopa negatiivinen luku. Tämä numero merkitään oikeaan paikkaansa hahmolomakkeeseen.

Tämä numero siis muuttaa onnistumismahdollisuutta kaikissa kyvyissä, joiden perusmahdollisuus on yli 0%. Kun kykylajibonuksella on kerran muutettu kykyä, bonusta ei enää käytetä toista kertaa samaan kykyyn.

Kyvyn prosenttiarvo ei voi olla negatiivinen. Jos bonus tekisi kyvystä negatiivisen, kyvyn arvoksi merkitään 0 %.

Seuraavana luetellaan kykylajit, niihin vaikuttavat ominaisuudet ja näiden vaikutustyypit.

Ketteryyskykyjen bonukset

NPP = Ensisijainen
VMA = Toissijainen
KOK = Negatiivinen

Syyt:

NPP: Ratsastus, hyppy jne. vaativat enemmän näppäryyttä kuin voimaa.

VMA: Voimakkuudesta on jonkin verran apua.

KOK: Massa vaikeuttaa nopeaa liikkumista.

Cormacin tarina:

Cormacin matala NPP (8) haittaa häntä tässä suhteessa ja antaa -2:n. Samoin hänen kokonsa (12) antaa -2:n. Mutta hänen valtava voimansa (17) tasaa tuloksen antamalla +4, ja koko kykybonus on tällöin 0% Toisin sanoen hänen ketteryyssykyihinsä ei tule bonuksia tässä vaiheessa.

Kommunikaatiokykyjen bonukset

ÄLY = Ensisijainen
MHT, ULK = Toissijainen

Syyt:

ÄLY: Älykkyudesta on apua, kun yritetään viestiä puhuen, eleillä tai jollain muulla tavalla.

MHT: Antaa auktoriteettia; oikea sana tai ele löytyy helposti.

ULK: Komea ulkonäkö auttaa huomion kiinnittämisessä.

Cormacin tarina

Cormacin ÄLY (14) antaa +4, MHT (12) +1 ja ULK (13) +2, joten Cormacin kommunikaatiokykybonus on yhteensä +7%.

Tietokykyjen bonukset

ÄLY = Ensisijainen

Syyt:

ÄLY: Kyky abstraktiin ajatteluun ja hyvä muisti auttavat olennaisesti oppimisessa.

Cormacin tarina

Cormacin hyvä ÄLY (14) antaa +4 % bonuksen. Siten Cormacin Arvon arviointi, Ammatti-, Ensiapu- ja tietokyvyt ovat aluksi 4 % parempia kuin hahmolla, jonka ÄLY on keskitasoa.

Taikuuskykyjen bonukset

ÄLY, MHT = Ensisijainen
NPP = Toissijainen

Syyt:

ÄLY: Keskittymiskyky, järkeily ja ajattelu ovat tarpeen loitsuja käytettäessä.

MHT: Myös herkkyyys ja yhteys elämänvoimaan auttavat myös taikuudessa.

NPP: Fyysisestä koordinoimista on apua, kun loitsuun liittyy eleitä ja liikkeitä.

Cormacin tarina

MHT ja ÄLY (12 ja 14) ovat hieman keskitasoa paremmat ja antavat +2 ja +4 prosenttia. Koska heikko NPP (8) ei haittaa paljon (-1), taikakykybonus on kaikkiaan +5. Ehkä Cormacin pitäisi keskittyä taikuuden opetteluun.

Manipulointikykyjen bonukset

ÄLY, NPP = Ensisijainen
VMA = Toissijainen

Syyt:

ÄLY: Täytyy tietää, mitä tekee.

NPP: Täytyy olla riittävän näppärä, jotta teko onnistuu.

VMA: Voimaa tarvitaan, kun pidetään kiinni käsiteltävistä esineistä.

Cormacin tarina

Cormacin ÄLY (14) antaa +4 %, mutta NPP (8) antaa -2 % . Erinomainen VMA (17) tuo +4, % joten manipulointibonus on +6.

Havaintokykyjen bonukset

ÄLY = Ensisijainen
MHT, R-R = Toissijainen

Syyt

ÄLY: Täytyy tietää, mistä etsiä.

MHT: Tämä ominaisuuden perusteella voi arvata, mistä pitäisi etsiä.

R-R: Hyvä terveys auttaa keskittymään ja terävöittää aisteja.

Cormacin tarina

Cormacin havaintokykybonus on hyvä, +4 % ÄLY (14):sta; MHT (12) tuo +1 % mutta R-R (9) vähentää -1 %. Bonus yhteensä on +4 %.

Salavihkaisuuskykyjen bonukset

NPP = Ensisijainen
KOK, MHT = Negatiiviset

Syyt:

NPP: Kömpelö hahmo pitää meteliä.

KOK: Piiloutuminen on sitä vaikeampaa, mitä enemmän on piilotettavaa.

MHT: Vahva elämänvoima tekee piiloutumisen vaikeammaksi.

Asekyvyt

Taistelut ovat olennainen osa roolipelejä. Fantasiaroolipelin hahmot elävät useimmiten kehittymättömässä yhteiskunnassa, jossa on tapana tarjota kylmää rautaa vihollisille. Suuri osa hahmolomakkeesta on varattu aseille ja asekyvyille.

Hyökkäysbonus: (H-bonus) Sama kuin manipulointibonus. Tämä luku lisätään hahmon hyökkäysmahdollisuuteen, kun tämä ottaa ensimmäisen kerran aseensa käyttöön.

Torjuntabonus: (T-bonus) Sama kuin ketteryysbonus. Tämä luku lisätään hahmolomakkeelle torjunnan perusmahdollisuuteen kaikilla torjuvilla aseilla.

Ase: Aseen nimi merkitään tähän. Täydelliset asetaulukot löytyvät taisteluluvusta.

Vahinko: Kaikki aseet tekevät kestopisteinä ilmoitetun määrän vahinkoa.

Cormacin tarina

Cormacin NPP (8) haittaa taas, nyt -2 %. KOK:sta (12) tulee vielä -2 % samoin kuin MHT:sta (12). Salavikaisuusbonus kaikkiaan on -6 %.

Cormacin bonukset osoittavat, että hän on huono metsästäjä. Hän pelottaa riistan kompastelemalla juuriin ja katkomalla oksia. Ryömiessä hänen takapuolensa heiluu korkealla. Koska Cormacin kommunikointikyvyt ovat vahvat, hänestä tulee ehkä jonakin päivänä johtaja. Heimossa ei kuitenkaan ole juuri mahdollisuuksia muihin kuin metsästäjän ammattiin, ja viime aikoina Cormacin ystäväillä on ollut aina parempaa tekemistä, kun tämä on hakenut metsästyseuraa. Ehkä Cormacin pitäisi lähteä sivistyneemmille seuduille, missä hiipimiskyky merkitsee vähemmän ja toimeentulon voi hankkia jollakin muulla tavalla.

Vahingon vakavuus määrätään asekohtaisella napanheitolla. Tähän kohtaan hahmolomakkeella merkitään ase- vahinkoheitto ja sen perään hahmon vahinkobonus. Asekohtaiset tiedot löytyvät taisteluluvusta.

Iskuhetki: Kullakin aseella on sen pituuden mukaan määräytyvä iskunopeus, joka löytyy asetaulukoista. Myös hahmon NPP ja KOK -iskunopeudet laske- taan mukaan ja lopputulos (IH) merki- tään kyseisen ase- kohdalle hahmo- makkeeseen.

OS%: Seikkailijan osumamahdollisuus vaihtelee aseesta toiseen. Koska aseita on hyvin paljon, niitä ei ole merkitty hahmolomakkeelle. Pelaajan pitää mer- kitä seikkailijansa käyttämät aseet hah- molomakkeeseen. Hän laskee yhteen ase- en perusmahdollisuus ja hahmon hyökkäysbonuksen. Näiden summa merkitään lomakkeeseen.

Tämänkin kyvyn kohdalle on jätetty tilaa kokemusmerkinnöille. Asekykyjä käyttäneet hahmot saavat erikseen koke- musta hyökkäyksistä ja torjunnoista.

T%: Aseen perusmahdollisuus torjua on sama kuin hyökkäysmahdollisuus. Siihen lisätään hahmon torjuntabonus ja näin saatu summa merkitään lomakkeeseen. Huomaa kokemusmerkinnät tässäkin kohdassa.

PP: Jokaisella aseella on lisäksi kesto- pisteet, joiden mukaan se kestää vahin- koa. Nämä pisteet saadaan taisteluluvun asetaulukosta. Merkitse ase- en kesto ase- en kohdalle hahmolomakkeeseen. Myös pelin aikana tuleville muutoksille pitää varata tilaa.

Aseen kestopisteitä ei pidä sekoittaa vahinkoon, jonka ase tekee osuessaan. Ne ovat kaksi aivan eri asiaa.

Taikuustiedot

Fantasiaroolipeleissä seikkailijoilla on yleensä taikuutta käytettävissään. *Rune- Questissa* tunnetaan kolmenlaista tai- kuutta. Pelinjohtaja saa määrätä, mil- laista taikuutta on saatavana ja kuinka paljon hahmot voivat hankkia sitä. Hah- molomakkeessa on paikka myös taikuus- tiedoille.

Taikakykybonuksen pitäisi jo olla mer- kitty paikalleen.

Loitsujen nimet täytetään ensimmäiseen sarakkeeseen.

Seuraavaan sarakkeeseen tulee todennä- köisyys, jolla hahmo onnistuu kyseisen loitsun käytössä.

Varusteet

Tähän kohtaan merkitään, mitä tavaroita hahmo kantaa mukanaan. Koska muuta- man seikkailun jälkeen tavaramäärä on helposti suurempi kuin mitä hahmo jaksaa kantaa mukanaan, kannattaa lomakkeen kääntöpuolelle laatia lista tavaroista, jotka hahmo omistaa, mutta jotka eivät ole mukana.

Tavaraluettelossa mainitaan ensin luna- rit, *RuneQuestin* perusrahayksikkö. Sen jälkeen merkitään hahmon kantama panssari ja mukana olevat aseet. Näitä

seuraavat muut kannetut tavarat. Lopuk- si merkitään, mitä seikkailijan hevosen ja mahdollisten kantojuhtien selkään on kuormattu.

Kannettavien tavaroiden painot merki- tään viereiseen sarakkeeseen. Ne laske- taan yhteen ja summaa verrataan seik- kailijan väsymystilanteeseen. Tämä vertailu kertoo, jaksako seikkailija kantaa mukanaan näin paljon tavaraa. Asiaan palataan pelisysteemiluvussa.

Seikkailijan aikaisempi kokemus

Seikkailija voi aloittaa pelin kokemat- tomana niin, että osaa kyvyt vain perus- mahdollisuuksilla + ominaisuusbonuksil- la. Aluksi hänellä on 4d100 lunaria rahaa varusteostoksiin (aseisiin ja pans- sariin). Tällöin hänen kehittymistään voi seurata alusta alkaen, mikä on tyydyttä- vin tapa pelata.

Alla esitetään kuitenkin vaihtoehtoinen systeemi, jossa seikkailijalla on jonkin verran taikuutta ja kokemusta jo silloin kun hän aloittaa pelin. Tämä voi olla tarpeen, jos seikkailut ovat alusta alkaen liian haastavia aloittelijoille.

Seikkailija on varttunut omavaraisessa perheessä. Pienenä muut perheenjäsenet opettivat hänelle maailmasta sen, mitä hänen tarvitsee tietää.

Pelinjohtaja voi myös luoda seikkailijan perheen. Ovatko molemmat vanhemmat yhä hengissä? Millaisia muut sukulaiset ovat? Minkälaiset ovat perheenjäsen- väliset suhteet?

RuneQuestissa seikkailijat ovat ainakin 15 vuoden ikäisiä. Tätä nuorempi seik- kailija olisi liian heikko ja heiveröinen.

Ikä on jo merkitty hahmolomakkeeseen. Sitä käytetään hankitun kokemuksen määrittelyyn.

nistuu aina, vaikka onnistumismahdollisuus olisi yli 100 %. Aina on siis toivoa ja aina voi mennä pieleen.

Kyky vastaan kyky

Yhtä kykyä voi käyttää toista kykyä vastaan. Cormac piileskelee, jotta välttäisi vainolaisten etsinnän. Toinen kyky on hyökkäävä kyky (esimerkiksi Etsintä), ja toinen kyky on puolustava (esimerkiksi Piileskely). Puolustavan hahmon on onnistuttava kyvyssään ennen kuin se voi suojata häntä. Jos se onnistuu, puolustavan kyvyn kykyprosentti vähennetään hyökkäävän kyvyn kykyprosentista. Hyökkäävän pelaajan on sitten heitettävä korkeintaan näin saadun tuloksen verran, jotta hän onnistuisi. Heitto 01-05 onnistuu aina.

Jos puolustaja ei onnistu kykynsä käytössä, hyökkääjälle riittää normaali onnistumisheitto.

Cormacin tarina

Viholliset päättävät tutkia tiheän pensaikon, jossa Cormac onnistuneesti piileskelee 28 %:n kyvyllä. Vihollisella, joka tutkii Cormacin olinpaikkaa, on 78 %:n Etsintä-kyky. Hänen mahdollisuutensa löytää Cormac on siis 50 % (78-28). Etsijän pelaaja voi yrittää tätä heittoa kerran vuorossa kunnes onnistuu. Etsijöiden johtaja kuitenkin uskoo, että Cormac pakenee yhä. Niinpä hän käskää jatkaa ajojahtia. Miehet lähtevät pois ja Cormac on taas hetken turvassa.

Ominaisuusheitot

Onnistumisheittoa voi soveltaa tilanteissa, joissa tärkeintä on seikkailijan ominaisuus, ei kyky.

Tavallisimmin käytetyt ominaisuusheitot perustuvat NPP-, ÄLY-, MHT- (myös ns. tuuriheitto) ja ULK-ominaisuuksiin. Ne heitetään yleensä ominaisuus \times 5:ttä vastaan, mutta pelinjohtaja voi muuttaa kerrointa tilanteen vaikeuden mukaan.

Cormacin tarina

Kun Cormac hivuttautuu eteenpäin pitkin jyrkänteen laitaa, pelinjohtaja vaatii Cormacin pelaajalta NPP \times 5 -heittoa. Heitto onnistuu, mutta pian Cormac tulee märälle ja liukkaalle kiville, ja pelinjohtaja vaatii uuden heiton. Tällä kertaa heitto on NPP \times 3, koska paikka on vaikeampi. Heitto epäonnistuu. Cormac on luisumassa rotkoon, mutta pelinjohtaja sallii pelaajalle heiton MIIT \times 4. Tällä heitolla katsotaan, saako Cormac jostain kiinni. Heitto onnistuu ja Cormac vetää itsensä turvaan.

Kriittinen onnistuminen

Joskus seikkailija onnistuu niin hyvin, että kyvyn käyttö tuottaa tavallista paremman tuloksen. Kriittiset onnistumiset ovat parhaita. RuneQuestissa kriittinen onnistuminen on heitto, joka on korkeintaan 5 % normaalista onnistumismahdollisuudesta. Jos esimerkiksi Cormacin Kiipeäminen-kyky on 52 %, 1/20 siitä on 2,6% eli pyöristettynä 3%. Jos Cormacin pelaaja heittää 01, 02 tai 03, heiton tulos on kriittinen onnistuminen.

Kriittisen onnistumisen seuraukset riipuvat käytetystä kyvystä.

Kriittinen onnistuminen määrätään aina onnistumismahdollisuuden perusteella. Kun viholliset etsivät Cormacia, onnistumismahdollisuus oli 50 %, ei etsijän Etsintäkyvyn 78 %. Heitto olisi ollut kriittinen onnistuminen tuloksella 01-03 — ei tuloksella 01-04 niin kuin 78 %:n kyvyllä yleensä.

Erikoisinnostuminen

Joissakin tapauksissa kykyheitto onnistuu epätavallisen hyvin, mutta ei kriittisesti. Tästäkin voi olla lisäapua hahmolle. Tällaisen tuloksen nimi on erikoisinnostuminen. Kaikilla kyvyillä ei ole erikoisinnostumista. Tämä selitetään tarkemmin seuraavissa luvuissa. Ellei toisinaan, kriittinen onnistuminen on

Onnistumistaulukko

Taulukosta selviää, onko heitto erikoisinnostuminen tai kompurointi.

Kyky	Kriittinen onnistuminen	Erikoisinnostuminen	Kompurointi
01-07	01	01	96-00
08-10	01	01-02	96-00
11-12	01	01-02	97-00
13-17	01	01-03	97-00
18-22	01	01-04	97-00
23-27	01	01-05	97-00
28-29	01	01-06	97-00
30	01-02	01-06	97-00
31-32	01-02	01-06	98-00
33-37	01-02	01-07	98-00
38-42	01-02	01-08	98-00
43-47	01-02	01-09	98-00
48-49	01-02	01-10	98-00
50	01-03	01-10	98-00
51-52	01-03	01-10	99-00
53-57	01-03	01-11	99-00
58-62	01-03	01-12	99-00
63-67	01-03	01-13	99-00
68-69	01-03	01-14	99-00
70	01-04	01-14	99-00
71-72	01-04	01-14	00
73-77	01-04	01-15	00
78-82	01-04	01-16	00
83-87	01-04	01-17	00
88-89	01-04	01-18	00
90-92	01-05	01-18	00
93-97	01-05	01-19	00
98-00	01-05	01-20	00

01 on aina kriittinen onnistuminen ja 00 on aina kompurointi. Kaikissa kyvyissä ei ole erikoisinnostumista.

myös erikoisinnostuminen — ja hahmo saa hyödyn molemmista.

Erikoisinnostumisen mahdollisuus on 20 % normaalista onnistumismahdollisuudesta. Jos hahmon onnistumismahdollisuus on esimerkiksi 63 %, heitot 01-13 ovat erikoisinnostumisia.



Vastustustaulukko

Passiivinen	Akttiivinen																				
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95
11	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95
12	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Yritys onnistuu, jos heiton tulos on yhtä paljon tai vähemmän kuin annettu luku.

Erikoisonnistuminen lasketaan kriittisen onnistumisen tapaan tilanteen vaatimasta heitosta, ei käyttäjän osaamisprosentista.

Kompuointi

Seikkailija voi myös epäonnistua totaalisesti. Tällaista epäonnistumista nimitetään kompuoinniksi. Kaikilla kyvyillä voi kompuroida.

Kompuoinnin mahdollisuus on 5 % seikkailijan mahdollisuudesta epäonnistua. Jos onnistumismahdollisuus on esim. 01-63, heitto epäonnistuu tuloksilla 64-00 (37 %). 37 kertaa 5 % on 1,85 %, mikä pyöristyy 2 %:iin. Kompuointimahdollisuus on siis 2 % — eli nopanheitot 99 ja 00.

Kompuointimahdollisuudet selviävät tarkemmin edellisellä sivulla olevasta onnistumistaulukosta.

Kompuointimahdollisuus lasketaan kriittisen onnistumisen ja erikoisonnistumisen tapaan tilanteen vaatimasta heitosta, joka ei välttämättä ole sama kuin hahmon normaali kykyheitto.

Vastustustaulukko

Joskus toiminta vaatii muutakin kuin hahmon onnistunutta kyvyn käyttöä. Onnistumien tiellä voi olla esteitä. Näissä tilanteissa käytetään vastustustaulukkoa:

Vastustustaulua ei käytetä kykyheittoihin vaan useimmiten tilanteisiin, joissa jokin ominaisuus vastustaa toista ominaisuutta. Jos seikkailija haluaa nostaa jonkin

esineen, pelinjohtaja voi asettaa hänen voimansa esineen KOK:a vastaan; loitunsuheittäjän taikapisteet voidaan asettaa kohteen taikapisteitä vastaan, jotta nähdään, onnistuiko loitsu.

KÄYTTÖ YLEENSÄ

Vastustustaulun käyttö edellyttää, että toinen osapuoli on hyökkäävä eli aktiivinen ja toinen puolustava eli passiivinen. Laskukaava on seuraava:

$$\text{Onnistumismahdollisuus} = 50 \% + (\text{hyökkäävä} \times 5 \%) - \text{puolustava} \times 5 \%$$

Jos arvot ovat yhtä suuret, onnistumismahdollisuus on 50 %. Hyökkääjä saa 5 % lisää kustakin pisteestä, joka sillä on yli puolustajan pisteiden. Jos hyökkääjän pisteet ovat pienemmät kuin puolustajan pisteet, hyökkääjä menettää 5 % puuttuvaa pistettä kohti.

Kykyjen kehittäminen kokemuksen avulla

Onnistuneen kokemusheiton jälkeen pelaaja saa kykyyn d6 prosenttiyksikköä lisää. Oppiminen siis vaihtelee: hahmo voi oppia paljon tai vähän yhdestä tilanteesta.

Jos pelaaja haluaa ottaa varman päälle, hän voi lisätä kykyyn suoraan 3 %. Tällöin hän ei heitä lainkaan d6 kyvyn kehittämiseksi. Päätös on siis tehtävä ennen heittoa.

Cormacin tarina

Kiipeämisestä tulleen onnistuneen kokemusheiton jälkeen Cormacin pelaaja heittää d6 nähdäkseen, kuinka paljon Cormacin kiipeämis-kyky parani. Hän heittää 4, joten Cormac kehittyy 4 prosenttiyksikköä. Koska $54\% + 4\% = 58\%$, seuraavalla kerralla Cormacin onnistuessa kiipeämisessä hänen pelaajansa on heitettävä yli 58 d100:lla tai Cormac ei sillä kertaa opi lisää.

100% YLITYS KYVYSSÄ

Seikkailija voi kehittää kykyjään yli 100 %:n. Seurauksena tästä on lähinnä parempi mahdollisuus kriittisiin onnistumisiin ja erikoisonnistumishetkiin, mutta joissakin kyvyissä yli 100%:n osaaminen antaa muitakin etuja.

Kykyjä voi kehittää yli 100 %:n ainoastaan onnistuneella kokemusheitolla. Poikkeuksia ovat muutamat tietokyvyt. Kykyjen parantaminen muuttuu hiukan, kun kyky ylittää 100 %:n rajan. Jos seikkailijalla on yli 100 %:n kyky, hänen on heitettävä yli 100, jotta tämän kyvyn kokemusheito onnistuisi. Muista, että hahmon kykylajibonus lisätään heittoa. Tämä sääntö pätee riippumatta siitä, kuinka paljon yli 100 %:n kyky on noussut. Tästä seuraa, että jos hahmolla ei ole positiivista kykylajibonusta, hän ei voi enää kehittää kykyään, kun se on kerran noussut 100 %:iin tai yli.

Cormacin tarina

Vuosien seikkailujen tuloksena Nemesin, Humaktin Miekka, saavuttaa 101 % kyvyn leveän miekan hyökkäyksessä. Hänellä oli kyvyssä 98 %:n taito ja hänen pelaajansa valitsi 3 %:n lisäyksen, kun hänen kykynsä nousi edellisen kerran. Seuraavan kerran kun Nemesin osuu miekallaan viholliseen (ja kokemusmerkintöjä on helppo saada tuossa vaiheessa), hänen pelaajansa tekee taas kokemusmerkinnän ja yrittää kokemusheittoa, kun seikkailu päättyi. Koska Nemesin kyky on 101 %, hänen on heitettävä yli 100. Heitto on 96, mutta koska siihen lisätään kykylajibonus 6 %, saadaan 102, eli heitto onnistui. Nemesin leveän miekan hyökkäys paranee d6 %:n verran!

Nemesin ystävällä Traskilla on Hiipiminen-kyvyssä 97 %:n taito. Hän saa Hiipimiseen kokemusmerkinnän ja hänellä on salavivikkaisuudessa -2 %:n lajibonus. Traskin pelaaja heittää 00, mistä vähennetään 2, saadaan 98. Heitto siis onnistui, Traskin pelaaja heittää d6 ja saa tulokseksi 5. Traskin hiipiminen nousee siis 102 %:iin. Tämä on kuitenkin korkein luku, jonka Trask voi tässä kyvyssä saavuttaa, koska hän ei voi saada nopalla parempaa tulosta kuin 98 ($100-2=98$).

Kyvyn koulutus

Vaikka kokemus on paras tapa oppia, se ei ole ainoa. Myös opettaja voi auttaa kyvyn oppimisessa.

Hahmo voi kouluttaa kykyään saamalla opetusta toiselta hahmolta. Pätevä opettajana pidetään hahmoa, jolla kyky on vähintään 90 %. Kyvyn kouluttaminen korkealle tasolle voi vaatia erittäin paljon rahaa ja aikaa.

TARVITTAVA KOULUTUSAIKA

Hahmon on opetettava kykyä yhtä monta tuntia kuin hänellä on kyvyssä prosentteja ennen opiskelujakson alkua.

Hahmo voi käyttää viikossa 50 tuntia opetteluun. Jos hän haluaa, hän voi jakaa nämä 50 tuntia useamman eri kyvyn koulutuksen kesken.

KOULUTUKSEN VAIKUTUKSET

Koulutusajan jälkeen hahmo heittää d6-2. Heiton tulos lisätään hänen kykyynsä. Maksimilisäys on siis 4 % ja huonoimmassa tapauksessa kyky voi jopa heiketä 1 %:lla. Joskus opettaja voi olla hahmolle sopimaton henkilökohtaisista tai muista syistä, vaikka olisi muuten kuinka taitava. Tällöin koulutettava voi menettää osaamistaan.

Kokemusheittoa ei tarvita. Lisäysheiton saa koulutuksen jälkeen automaattisesti.

Jos pelaaja haluaa ottaa varman päälle, hän voi ilmoittaa ennen heittoa lisäävän-
sä 2 prosenttiyksikköä hahmonsa kykyyn. Tällöin noppaa ei heitetä lainkaan.

KOULUTUKSEN RAJAT

Seikkailija voisi periaatteessa kouluttaa itsensä vaikka kuinka pitkälle. Tällöin hän etenisi ilman suurta riskiä, vaikka kuluttaisikin paljon aikaa ja rahaa. Koulutus 100 %:iin saakka on kuitenkin mahdollista vain kyvyissä, joissa kokemus ei vaikuta, eli lähinnä tietoykyissä. Niitä voi oppia ainoastaan koulutuksella ja tutkimuksella.

Muissa kyvyissä mestaruus vaatii kokemusta. Kyvyssä, joiden vieressä on kokemusruutu, koulutus enää auttaa 75 %:n osaamisen yli. Lisäksi 25 %:n jälkeen kykyä pitää kehittää ainakin joka toinen kerta kokemuksen kautta. Toisin sanoen 25 %:n jälkeen kykyä ei voi kouluttaa kahta kertaa peräkkäin, vaan välissä on hankittava osaamista kokemuksella.

KOULUTUKSEN KUSTANNUKSET

Jos opettaja ei saa jonkinlaista maksua, hän ei suostu opettamaan. Maksun voi hoitaa voi olla rahana, tavarana tai missä tahansa opettajan hyväksymässä muussa muodossa.

Koulutus maksaa seuraavasti:

Kykyluokassa 01-25%	25 lunaria/vko
Kykyluokassa 26-50%	50 lunaria/vko
Kykyluokassa 51-75%	100 lunaria/vko
Kykyluokassa 76-100%	200 lunaria/vko

Pelinjohtajan harkinnan mukaan koulutus voi olla kalliimpaakin, esimerkiksi silloin kun kyseisen kyvyn opettajia on vaikea löytää.

Tutkimustyö

Kaikkia kykyjä voi kehittää myös tutkimuksen avulla. Tutkimus tarkoittaa omaa työtä tai itseopiskelua. Tutkimus vaatii saman ajan kuin koulutus ja sen jälkeen hahmo saa kokemusheiton aivan kuin oppisi kokemuksen kautta.

Jos kokemusheitto onnistuu, eli tutkimustyö on tuloksekasta, hahmo saa kykyynsä lisätä kykyynsä d6-2 % tai yhden prosentin ilman heittoa. Kyvyn heikkenemisen mahdollisuus kuvastaa lähinnä sitä, että uusi tieto tai harjoitus saattaa olla harhaanjohtavaa. Tämä ei välttämättä ole hahmoille heti selvää.

Ominaisuuksien korottaminen

Hahmo voi myös kohottaa ominaisuuksiaan. Tällöin myös kykylajibonukset muuttuvat. MHT:a voi kasvattaa kokemuksella. VMA, R-R, NPP ja ULK voivat kehittyä koulutuksen ja kokemuksen kautta. ÄLY ja KOK voivat muuttua vain harvoin; silloin on yleensä kysymyksessä suuri taikuus.

MHT-LISÄYSHEITOT

Kun loitsua heittävä hahmo asettaa taikapisteensä vastustajan taikapisteitä vastaan, hän saa mahdollisuuden parantaa MHT:aan, jos hyökkäys onnistuu. Tätä mahdollisuutta ei ole, jos onnistumistodennäköisyys on 95 % tai enemmän. Jos mahdollisuus on vähemmän kuin 95%, hahmo voi yrittää parantaa MHT:aan.

MHT:n korotus tarkastetaan samalla kuin muutkin kokemusheittot. Laske yhteen hahmon maksimi MHT (ihmisillä $6 + 6 + 6 = 18$) ja minimi ($1 + 1 + 1 = 3$), eli $18 + 3 = 21$). Vähennä sitten saadusta luvusta hahmon senhetkinen MHT. Kerro erotus viidellä. Yritä heittää näin saatu luku tai vähemmän d100:lla. Jos heitto onnistuu, hahmon

MHT kasvaa d3-1:lla. Jos noppa antaa 1:n, MHT ei kasva ollenkaan. Vaihtoehtoisesti pelaaja voi valita yhden pisteen lisää MHT:iin. Valinta on tehtävä ennen nopanheittoa.

Cormacin tarina

Cormacin MHT on 14. Ihmisten maksimi- ja minimiheittojen summa on 21. Kun Cormacin 14 vähennetään 21:stä, saadaan 7. Kun se kerrotaan viidellä, saadaan Cormacin mahdollisuus kehittää MHT:aan, eli 35%. Seikkailussa Cormac saa loitsun läpi ja saa siis MHT-korotusheiton. Hän heittää 24 eli onnistuu. Hänen pelaajansa ei ota tässä kohtaa riskiä vaan valitsee yhden pisteen lisäyksen MHT:iin. Cormacin uusi MHT on 15.

MUIDEN OMINAISUUKSIEN PARANTAMINEN

VMA:n ja R-R:n parantamista koulutuksella tai tutkimuksella rajoittaa seikkailijan alkuperäinen paras arvo VMA:ssa, R-R:ssä tai KOK:ssa. Jos näistä paras oli KOK 14, hahmon VMA ja R-R voi nousta 14:ään asti, mutta ei siitä yli. Cormacin KOK on 12, R-R 9 ja VMA 17. Koska VMA on korkein, sitä ei voi kohottaa. R-R:n voi nostaa 17:ään asti, mutta ei sen yli. KOK:ia ei luonnollisesti voi muuttaa lainkaan. Vaikka Cormac jollain taikuudella kohottaisikin VMA:nsa 18:aan, hän ei voisi kouluttaa R-R:nsä yli 17:n.

Kaiken NPP:n ja ULK:n koulutuksen raja on ominaisuuden alkuperäinen arvo $\times 1,5$. Esim. Cormacin NPP on 8 ja ULK 13. Hänen maksimi-NPP:nsä on $8 \times 1,5 = 12$ ja maksimi-ULK on $13 \times 1,5 = 19,5$ (pyöristetty 20:een).

OMINAISUUSKOULUTUS

Ominaisuuksien koulutus paremmiksi vie aikaa tunneissa laskettuna seuraavasti: $25 \times$ ominaisuuden arvo koulutuksen alkaessa. Koulutuksen loppuessa pelaaja heittää d3-1 pistettä lisää kyseiseen ominaisuuteen.

Muiden hahmojen ominaisuuksia voi kouluttaa vain hahmo, joka on itse kehittänyt ominaisuuksiaan kouluttamalla. Tämän vuoksi seikkailijoiden on ainakin aluksi hankittava (ostettava) koulutusta muualta kuin toisiltaan.

Hahmo voi kouluttaa toista ainoastaan yhtä monta pistettä kuin hän on koulutuksella saanut.

OMINAISUUDEN KOHOTUS TUTKIMUKSELLA

Ominaisuuksien kohottaminen tutkimuksella vie yhtä paljon aikaa kuin niiden kohottaminen koulutuksella. Tutkimuksen onnistuminen määrätään näin: kerrotaan ominaisuuden arvo viidellä ja yritetään heittää d100:lla saatu luku tai sen yli. Jos heitto onnistuu, ominaisuuteen lisätään d3-1. Jos heitto epäonnistuu, ominaisuus ei muutu. Hahmo, joka on parantanut ominaisuuttaan tällä tavalla, osaa myös kouluttaa muita.

Cormacin tarina

Cormac haluaa kouluttaa seikkailijakumppaniaan Churchak Skyyyttä. Churchakin NPP on 12. Cormac on kohottanut oman NPP:nsä kovalla työllä 11:een, kolme pistettä alkupeleistä paremmaksi. Niinpä Cormac voi opettaa Churchakia, mutta vain kolmen pisteen verran, saman määrän minkä hän on itse oppinut.

Aika ja liikkuminen

RuneQuestissa käytetään useita eri aikamääreitä, joiden mukaan määrätään, kuinka nopeasti seikkailijat voivat liikkua, paljonko he voivat saada koulutusta ja paljonko he voivat liikkua taistelutilanteessa.

PELIVIKKO

Peliviikkoa käytetään, kun lasketaan hahmojen mahdollisuuksia koulutukseen ja loitsujen oppimiseen. Sitä käytetään myös, jos hahmot joutuvat matkustamaan pitkiä matkoja. Matkan, jonka hahmot pystyvät kulkemaan viikossa, voi johtaa päivittäisestä liiketaulukosta.

Yhteenveto kehitysmahdollisuuksista			
Tapa	Määrä tai lisä		Aika
Kokemus	d6	3	Yksi seikkailu +n. peliviikko
Koulutus	d6-2	2	Kykyä vastaava määrä tunteja
Tutkimus*	d6-2	1	Kykyä vastaava määrä tunteja
MHT-lisäys	d3-1	1	Yksi seikkailu +n. peliviikko
Ominaisuus**	d3-1		Ominaisuus x25 tuntia
* Tarvitaan onnistunut kokemusheitto			
** Koulutus tai tutkimus käy			
Tapa: Tapa, jolla kykyä tai ominaisuutta yritetään kehittää.			
Määrä: Tämä heitto ilmoittaa, kuinka paljon kyky tai ominaisuus kehittyy.			
Lisä: Kyky tai MHT lisääntyy automaattisesti näin paljon, jos pelaaja ei halua heittää määräheitoa nopalla.			
Aika: Peli-aika, joka tarvitaan lisäyksen yrittämiseen.			

Pelaajien ja pelinjohtajan pitäisi pitää kirjaa siitä, kuinka paljon pelaajaa kuluu seikkailujen välillä. Tällöin pelaajat pystyvät paremmin hoitamaan hahmojensa koulutuksen ja päivittäiset ruoka- ja majoituskustannukset. Kun hahmoilla on paljon aikaa kuluttaa hankkimiaan rikkauksia, heidän on ennen pitkää lähdettävä hankkimaan lisää. Lisäksi hahmot vanhenevat pelivuosien vieressä. Tälläkin voi olla oma vaikutuksensa peliin.

PELIPÄIVÄ

Pelipäivää käytetään lähinnä määrittäessä liikkumista. Pelinjohtaja voi tehdä itse oman liikkumistaulukonsa, mutta ohessa on ainakin hyvä lähtökohta:

Vaikutukset ovat kasaantuvia. Jos seikkailijat yrittävät ratsuväen liikettä keskimääräisen kasviston läpi vuorilla, liike hidastuu 30 %:iin vuorien ja siitä 70 %:iin kasviston vuoksi. Nopeus on siis 50 km/pv x 0,3 (vuoret) x 0,7 (kasvisto) eli 10,5 km päivässä.

UUORO

Varsinaista pelaajaa mitataan vuoroissa. Täysi vuoro vastaa viittä minuuttia (25 meelevuoroa). Tätä yksikköä on hyvä käyttää silloin, kun pelissä ei ole konfliktitilannetta tai muuta syytä, miksi tapahtumia pitäisi seurata hetki hetkeltä.

Täyden vuoron aikana hahmo voi edetä varovaisesti 100 metriä, kävellä 250 metriä tai juosta (yhtä mittaa ilman

lepoa) kilometrin. Ratsu ei kulje kävellessään sen nopeammin kuin kävelevä ihminen.

MELEEVUORO

Meleevuoro koostuu 12 sekunnista kuumesta toimintaa. Sen aikana hahmo voi liikkua 30 metriä ja samalla katsella ympärilleen ja torjua mahdolliset iskut. Meleevuoro jakaantuu vielä kymmeneen iskuhetkeen.

Hahmo, joka haluaa vain juosta ja väistää selvät esteet tiellään, voi liikkua 60 metriä meelevuorossa. Tämä myös kak-

sinkertaistaa kertyvän väsymyksen (väsymyksestä myöhemmin tässä luvussa.

Muut olennot voivat liikkua ihmistä hitaammin tai nopeammin meelevuoron aikana.

Liikkumista ja taistelua meelevuoron aikana kuvataan tarkemmin taisteluluvussa.

Vahinko

Seikkailija voi kärsiä monenlaista vahinkoa: aseiden iskuja, palovammoja, putouksia korkealta, hirviöiden puremia jne. Aina kun seikkailijaan osutaan miekalla tai hän kokee jonkin muun vastaavan kolhun, hän kärsii vahinkoa. Vahinko määritellään *RuneQuestissa* vahinkopisteinä. vahinkopisteet tarkoittavat kestopisteiden menetystä.

Vahinkopisteet merkitään hahmolomakkeelle niin, että hahmolta vähennetään vastaava määrä kestopisteitä. Vähennys tehdään sekä asianmukaiseen osuma-paikkaan että hahmon kokonaiskestopisteisiin. Kaikki kärsitty vahinko on pitää ehdottomasti merkitä.

Jos hahmon kokonaiskesto laskee 1:een tai 2:een pisteeseen, hän on tajuton. Jos

Päivittäinen liikkuminen	
Kävely 50km/pv	Noin 10 tunnin reipas kävely tietä tai polkua pitkin ilman hidastavia juhtia tai vaunuja.
Marssi 30km/pv	Marssi organisoidussa ryhmässä 10 tuntia ja valmistautuminen taisteluun perillä.
Ratsastus 30km/pv	Edetään käyden, mukana voi olla vaunuja tai muuleja.
Ratsuväki 50km/pv	Kurinalaista ravia, ei muuleja eikä vaunuja.
MAASTON VAIKUTUKSET LIKKUMISEEN	
Maasto	Seuraukset
Suuri joki	Lisää yhden päivän matkustusajaksi ellei siltaa tai matalaa kahlaamaa. Pelinjohtaja voi vaatia uintiheittoja.
Kasvisto	Riippuu tiheydestä. Ei vaikutusta, jos polulla tai tiellä. Harva: nopeus 85% normaalista Keskimääräinen: nopeus 70% normaalista. Tiheä: Nopeus 50 % normaalista.
Kukkuloita	Hidastaa nopeuden 70 %:iin normaalista.
Vuoristoa	Hidastaa nopeuden 30 %:iin normaalista.

Ihmisenmuotoisen olennon osumapaikat -melee		
d20	Ruumiinosa	Kuvaus
01-04	Oikea jalka	Oikea jalka lantiosta alaspäin.
05-08	Vasen jalka	Vasen jalka lantiosta alaspäin.
09-11	Vatsa	Lantiosta kylkiluiden alle.
12	Rinta	Kylkiluista niskaan ja olkapäihin.
13-15	Oikea käsi	Oikea käsi ja käsivarsi.
16-18	Vasen käsi	Vasen käsi ja käsivarsi.
19-20	Pää	Niska ja pää.

kesto laskee nolleen tai miinukselle, hahmo kuolee seuraavan meleevuoron lopussa, ellei hänen kestoaan paranneta taas 1:een tai sen yli

Vahinkoa voi parantaa useilla tavoilla.

Osumapaikat

RuneQuestissa kaikkien olentojen ruumiit on jaettu muutamaaan suureen alueeseen, joita kutsutaan osumapaikoiksi. Ihmisellä on seitsemän osumapaikkaa, jotka selviävät hahmolomakkeesta. Fyysinen vahinko kohdistuu yleensä yhteen osumapaikkaan. Tällöin vahinkopisteet vähennetään sekä asianomaisesta osumapaikasta että hahmon kokonaiskestopisteistä.

Kun sinun pitää määrätä osumapaikka, heitä d20 ja katso tulos asianmukaisesta taulukosta. Ihmisenmuotoisille olennoille taulukoita on kaksi.

Meleetaulukolla (yllä) hoidetaan tilanteet, joissa hahmoa lyödään aseella, hahmo putoa ja yleensä tilanteet, joissa hahmo voi jotenkin vaikuttaa siihen, mihin vahinko tulee. Tässä tapauksessa vatsaan ja rintaan on vaikeaa osua, koska raajat suojaavat niitä jonkin verran.

Heittoase/loitsutaulukosta katsotaan sellaista vammojen paikka, jotka aiheuttavat heitetyistä aseista, ammuksista tai loitsuista.

Panssari

Jos hahmolla on osuman saaneessa osumapaikassa panssari, fyysisistä iskuista tulevaa vahinkoa vähennetään yhtä paljon kuin kyseisen osumapaikan panssarilla on suojausteitä.

Ihmisenmuotoisen olennon osumapaikat, heittoaseet/loitsut	
d20	Ruumiinosa
01-03	Oikea jalka
04-06	Vasen jalka
07-10	Vatsa
11-15	Rinta
16-17	Oikea käsi
18-19	Vasen käsi
20	Pää

Kestopisteet/osumapaikka

Kaikissa osumapaikoissa on tietty määrä kestopisteitä. Nämä kestopisteet laske-

Kestopisteet/paikka -taulukko							
OSUMAPAikka	KOKONAIKKESTOPISTEET						
	01-03	04-06	07-09	10-12	13-15	16-18	19-21
Jalat	1	2	3	4	5	6	7
Vatsa	1	2	3	4	5	6	7
Rinta	2	3	4	5	6	7	8
Kädet	1	2	3	3	4	5	6
Pää	1	2	3	4	5	6	7

taan hahmon kokonaiskestopisteistä. Osumapaikan tarkka kesto lasketaan seuraavien suhteiden mukaan:

vatsa, jalat, pää 1/3 kokonaispisteistä
rinta 4/10 kokonaispisteistä
kädet 1/4 kokonaispisteistä

Murtoluvut pyöristetään aina ylöspäin. Pisteet on kätevämpää katsoa suoraan ihmisenmuotoisen olennon kestopistetaulukosta (alla).

Kun hahmo on saanut vahinkoa niin paljon, että kokonaiskesto on nollassa tai alle, hän kuolee. Koska kestopisteiden summa eri osumapaikoista on enemmän kuin hahmon kokonaiskesto, hahmo voi kuolla useista eri ruumiinosiin tulleista vammoista, vaikka yksikään isku ei itsessään ole tappava.

Cormacin tarina

Cormacilla on 11 kestopistettä. Hänellä on siis 4 pistettä molemmissa jaloissaan ja vatsassaan, 5 pistettä rinnassa, 3 pistettä molemmissa käsissään ja 4 pistettä päässään. Se on yhteensä 23 pistettä, mutta 11 pistettä riittää tappamaan hänet.

Vahingon seuraukset

Seikkailija menettää tajuntansa, jos hänen kestopisteensä laskevat 1:een tai 2:een. Hän menettää samalla kaikki positiiviset väsymyspisteensä. Hän kuolee seuraavan meleevuoron alussa, jos hänen kokonaiskestopisteensä ovat laskeneet nolleen tai sen alle.

Osumapaikka voi kärsiä vahinkoa yli kestopisteidensä. Osuman vakavuudella on eri vaikutuksia sen mukaan mikä osumapaikka on kysymyksessä.

KESTOPISTEITÄ SUUREMPI VAHINKO

Jalka: Jalka on käyttökelvoton. Hahmo kaatuu eikä voi enää tehdä mitään sen meelevuoron aikana. Hän voi taistella maasta seuraavien meelevuorojen aikana. Taisteluluvussa selvitetään, mitä hankaluuksia tämä aiheuttaa.

Vatsa: Molemmat jalat ovat käyttökelvottomat ja hahmo kaatuu. Hän voi taistella maasta seuraavilla meelevuoroilla. Hän voi käyttää loitsuja tai yrittää ensiapua itseensä. Hänen on joka meelevuorolla heitettävä d100. Jos tulos on yli $5 \times R-R$, hahmo menettää yhden kestopisteen lisää vatsastaan verenvuotona. Jos tulos on $1 \times R-R$ tai pienempi, verenvuoto lakkaa eikä d100-heittoja ei tarvitse jatkaa.

Rinta: Hahmo kaatuu. Hän ei pysty taistelemaan, vaan ainoastaan ryömi-

mään. Hän voi käyttää parannusloitsua tai ensiapua itseensä. Hän menettää verenvuotona yhden kestopisteen rinnastaan lisää kullakin meelevuorolla jolla hän ei onnistu heittämään alle $5 \times R-R$:nsä. Verenvuoto lakkaa jos hän saa heitollaan korkeintaan $R-R \times 1:n$ tai jos hänen rintansa parannetaan vähintään +1:een.

Käsi: Käsi on käyttökelvoton. Jos hahmo piti jotain kädessään, se putoaa maahan, ellei sitä ollut kiinnitetty käteen. Hahmo voi jatkaa taistelua, kunhan ei käytä tätä kättä.

Pää: Hahmo kaatuu tajuttomana maahan. Hän heittää d100 kullakin meelevuorolla, ja jos tulos on yli $5 \times R-R$, hän kärsii yhden kestopisteen lisää päähänsä. Jos tulos on $R-R \times 1$ tai alle, verenvuoto lakkaa.

VAHINKO ON VÄHINTÄÄN KAKSI KERTAA OSUMAPAIKAN KESTOPISTEET

Raaja: Hahmo voi kärsiä vahinkoa yhdellä iskulla ainoastaan kaksi kertaa

osumapaikkansa kestopisteet. Tällöin raaja murtuu tai muuttuu pysyvästi käyttökelvottomaksi, ellei sitä 10 meelevuoron aikana paranneta vähintään +1 pisteeseen. Uudet osumat raajaan, jossa jo on maksimivahinko, eivät aiheuta uutta vahinkoa raajaan eivätkä kokonaiskestoon. Esim. Jos 4 pisteen käteen osuu 9 pisteen isku, käsi ja samalla kokonaiskestopisteet kärsivät vain 8 pistettä. Käsi on kuitenkin täysin käyttökelvoton.

Hahmo, johon tällainen isku on osunut, on shokissa eikä voi liikkua. Hän voi käyttää parannusloitsua itseensä. Hän menettää heti kaikki positiiviset väsymyspisteensä.

Pää, rinta ja vatsa: Jos pää, rinta tai vatsa kärsivät vahinkoa ainakin kaksi kertaa kestopisteiden verran, hahmo on tajuton ja alkaa menettää yhden kestopisteen kokonaiskestostaan joka meelevuorolla. R-R-heitto ei pysäytä vahingon karttumista. Esim. hahmo, jolla on 4 kestopistettä päässä, saa 9 pisteen osuman päähänsä. Hän on tajuton ja alkaa menettää kestopisteitään.





VÄSYMYSKSEN SEURAUKSET

Väsymyspisteet muodostavat rajan väsymykselle. Hahmon kyvyt pysyvät ennal-
laan, kunhan väsymyspisteitä riittää.

Jokainen negatiivinen VP vähentää yhden prosenttiyksikön kaikista kykyheitoista ja lisäksi taikapisteet vastaan taikapisteet -heitosta, vastustustaulukon heitoista ja ominaisuusheitoista.

Jos hahmon saa yhtä paljon negatiivisia väsymyspisteitä kuin hänellä alunperin oli positiivisia väsymyspisteitä, hän väsynee lopullisesti, että ei jaksa tehdä enää mitään. Hahmo voi tehdä jotain vasta, kun VP:t nousevat taas positiivisiksi.

Cormacin tarina

Viholliset ajavat yhä Cormacia takaa. Vaikka hän on nopea juoksija, hän kuulee huutoja aivan takaansa. Hänellä on nyt -3 väsymyspistettä, eli hän on menettänyt kaikki positiiviset pisteensä ja saanut lisäksi kolme negatiivista pistettä. Tämän meelevuoron aikana Cormacin pelaajan on vähennettävä 3 kaikista kyky- tms. heitoista, joita hän heittää. Cormac päättää karistaa takaa-ajajat kannoiltaan kiipeämällä ylös jyrkännettä. Koska hänen kiipeämiskykynsä on 58, pelaajan on heitettävä 55 tai alle. Väsymys siis huonontaa heittoa 3 pistettä.

VÄSYMYSKSESTÄ TOIPUMINEN

Hahmo toipuu väsymyksestä d3-1 pistettä joka meelevuorolla, ellei hän ei tee mitään väsyttävää. Jos hahmo tekee jotain, mikä kuluttaa väsymyspisteitä, hän ei voi toipua väsymyksestä sillä vuorolla. Esim. ratsastus ilman taistelua tai kävely ei kuluta väsymyspisteitä, joten hahmo voi toipua niiden aikana.

ERITYISIÄ SYITÄ VÄSYMYSPISTEIDEN KULUTUKSEEN

Hahmo, joka matkustaa lepäämättä, menettää yhden VP:n tunnin marssia tai puolen tunnin ratsastusta kohti.

Jos hahmo lyödään tajuttomaksi, hän menettää heti kaikki positiiviset väsymyspisteensä.

Jos hahmo joutuu shokkiin, hän menettää heti kaikki positiiviset väsymyspisteensä.

Taakka

Taakalla (ENC) mitataan, kuinka paljon hahmo jaksa kantaa. Mitä vähemmän taakkaa hahmolla on, sitä nopeammin hän voi liikkua ja sitä hitaammin hän menettää väsymyspisteitä. Taakkaa mitataan taakkapisteinä (ENC).

Yksi taakkapiste vastaa yhtä kiloa. Yksi taakkapiste vastaa myös 1/6 KOK-pistettä. Näin ollen hahmolla on vastustustaulukossa 50 % mahdollisuus nostaa ENC 6 x VMA:nsa. Oikeastaan hän voisi nostaa tällaisen esineen helposti, mutta ENC kertoo myös, kuinka paljon nostettu tai mukana kannettu taakka haittaa hahmon normaalia toimintaa.

Joidenkin esineiden ENC on suurempi kuin mitä niiden paino edellyttäisi. Tällaisia esineitä on vaikea käsitellä niiden koon tai jonkin muun syyn vuoksi.

ESINEET

Kaikkia tavaroita, joita voi helposti pitää kädessä, kutsutaan esineiksi. Useimpien yhdessä kädessä pidettävien esineiden ENC on 1 tai 2. Vastaavasti useimpien kaksin käsin pidettävien aseiden ENC on 3 tai 4. Taisteluluvussa käydään läpi aseiden ja panssarien ENC:it.

ENC tuo väistökykyyn prosenttiyksikön vähennyksen kannettua ENC-pistettä kohti.

ELÄINTEN VÄSYMYSPISTEET

Suurten nelijalkaisten eläinten VP lasetaan niin, että otetaan eläimen VMA, etsitään sitä vastaava KOK KOK-vastaavuus -taulukosta ja jaetaan tätä KOK:a vastaava kilomäärä kolmella. Jos eläin on kaksijalkainen, kilomäärä jaetaan kuudella.

KOK-vastaavuus -taulukko

KOK	kg	KO	kg
1	5	51	2070-2259
2	6-11	52	2260-2469
3	12-17	53	2470-2689
4	18-23	54	2690-2929
5	24-35	55	2930-3199
6	36-41	56	3200-3489
7	42-49	57	3490-3809
8	50-54	58	3810-4149
9	55-58	59	4150-4529
10	59-64	60	4530-4939
11	65-70	61	4940-5379
12	71-76	62	5380-5869
13	77-83	63	5870-6399
14	84-91	64	6400-6979
15	92-99	65	6980-7609
16	100-108	66	7610-8299
17	109-118	67	8300-9049
18	119-129	68	9050-9869
19	130-140	69	9870-10799
20	141-153	70	10800-11699
21	154-167	71	11700-12799
22	168-182	72	12800-13999
23	183-199	73	14000-15199
24	200-217	74	15200-16599
25	218-237	75	16600-18099
26	238-258	76	18100-19699
27	259-282	77	19700-21499
28	283-307	78	21500-23499
29	308-335	79	23500-25599
30	336-366	80	25600-27899
31	367-399	81	27900-30399
32	400-435	82	30400-33199
33	436-475	83	33200-36199
34	476-518	84	36200-39499
35	519-565	85	39500-43099
36	566-616	86	43100-46999
37	617-672	87	47000-51199
38	673-733	88	51200-55799
39	734-799	89	55800-60899
40	800-871	90	60900-66399
41	872-950	91	66400-72399
42	951-1039	92	72400-78999
43	1040-1129	93	79000-85999
44	1130-1229	94	86-93 tn
45	1230-1349	95	94-95 "
46	1350-1469	96	96-97 "
47	1470-1599	97	98-99 "
48	1600-1739	98	100-101 "
49	1740-1899	99	102-103 "
50	1900-2069	100	104-105 "

tästä eteenpäin lisätään 1 tonni/KOK-piste.

IV TAISTELU

Taistelutilanteet ovat aina oleellinen osa fantasiaroolipeliä. Osittain tämä perustuu siihen, että tärkeimmät fantasiapeliin innoittajat aina Beowulf-runosta Tolkienin teoksiin käsittelevät sankarillisia tekoja taisteluissa. Koska peli yrittää seurata näiden tarinoiden jännitystä, on luonnollista, että taistelujärjestelmä on oleellinen osa peliä.

RuneQuestissa on yritetty soveltaa tekijöiden kokemusta taistelutilanteista SCA:n tumajaiskentiltä. Olemme pyrkineet suurinpiirtein realistisiin ja samalla helposti pelattaviin taistelusääntöihin.

Pelaajat saattavat alkaa pitää taistelua ratkaisuna kaikkiin ongelmiin, joita he pelissä kohtaavat. Joskus seikkailijan on pakko taistella, mutta hänen pitäisi etsiä aina myös muita ratkaisuja ongelmiinsa.

Meleevuoro

Taistelu jaetaan meleevuoroihin. Meleevuoro vastaa noin 12 sekunnin peliaikaa. Tällöin taistelija tekee taktisen päätöksen ja toimii sen mukaan. Meleevuoro on saanut nimensä tyypillisimmän tilanteensa, käsikähmätaistelun eli meleen mukaan, mutta sitä voi käyttää mittamaan aikaa muitakin kykyjä käytettäessä. Meleevuoroilla voi myös mitata aikaa tilanteessa, jossa hahmot liikkuvat ja jokaisen hahmon paikka pitää tietää tarkasti koko ajan. Jokaisessa meleevuorossa on kolme vaihetta:

Aikomuksen ilmoitus: Pelaajat ja pelinjohtaja ilmoittavat, mitä heidän hahmonsa tekevät vuoron aikana. Ei tarvitse olla täsmällinen ("Cormac katsoo mitä muut tekevät ja pitää miekka ja kilpeä valmiina") — kaikilla pitää kuitenkin olla

jonkinlainen kuva hahmojen aikomuksista.

Toiminta: Pelinjohtaja kuuluttaa iskuhetket yhdestä kymmeneen. Pelihahmot toimivat sen mukaan, mihin iskuhetkeen heidän iskunsa, loitsunsa tai muut toimensa ajoittuvat. Iskuhetkellä kymmenen kaikki toimet on hoidettu ja meleevuoro päättyy.

Kirjanpitovaihe: Kunkin meleevuoron jälkeen pelaajat ja pelinjohtaja vähentävät kuluneet väsymyspisteet hahmolomakkeista, varmistavat, että kaikki vahinko on tullut merkittyä ja tekevät kokemusmerkinnät. Sen jälkeen alkaa seuraava meleevuoro.

Tavallisessa taistelussa hahmo hyökkää kerran ja torjuu kerran jokaisella meleevuorolla.

Esimerkki: *Nemesis hyökkää yöpeikkoa vastaan. Hän on nopeampi ja heittää miekaniskukseen nopalla 84. Osuma-% on 65, joten isku ei osu. Peikko huitaisee (33 nopalla) ja osuu (kyky 78 %). Nemesis kuitenkin torjuu heittämällä 24. Iskun vahingoksi heitetään 8 ja leveän miekan torjunta pysäyttää sen kokonaan. Nemesisen seuraava lyönti osuu (nopatulos 47 %), ja peikon torjunta epäonnistuu (heitto 68, kyky 55 %). Vahinkoa tulee 7 pistettä, josta 3 pääsee peikon (4 pisteen) panssarin läpi. Taistelu jatkuu kunnes Nemesis surmaa peikon onnekaalla kriittisellä osumalla.*

Hyökkäys voi olla esim. ascen isku tai hyökkäyslöyly. Torjunnan voi korvata myös väistöryitys.

LIIKE MELEEVUORON AIKANA
Hahmo, joka liikkuu meleevuoron aikana, pääsee liikkeelle NPP-iskuhetkensä mukaan. Kunkin seuraavan iskuhetken aikana hahmo voi liikkua 3 metriä, ellei hän tee jotain muuta.

Iskuhetki

Kaikissa taisteluissa joku saa tilaisuuden iskeä ensimmäisenä, ja tämä voi ratkaista taistelun. *RuneQuestissa* iskuhetkijärjestys määrää, kuka ehtii ensimmäisenä.

Kaikki toiminta meleevuoron aikana tapahtuu iskuhetkien mukaan. Hahmo, jolla on alin kokonaisiskuhetki, toimii ensimmäisenä. Jos kahdella hahmolla on sama iskuhetki, se ehtii ensin, jolla on korkeampi NPP. Jos NPP:kin on sama, toiminnat tapahtuvat yhtaikaa.

Iskuhetki meleeseille perustuu KOK:oon, NPP:hen ja ascen pituuteen. Aseilla on olevan neljä pituusluokkaa:

1. Sormenpituiset, kuten pienet puukot, kilvet jne.
2. Yhden käden ascet, kuten miekat, kirveet, nuijat ja lyhyet keihäät.
3. Kahden käden ascet, kuten isomiekka ja keihäs.
4. Pisimpiä ovat peitset ja suurten hirviöiden, kuten peikkojen ja jättiläisten käyttämät ascet.

Iskuhetkeä ei yleensä tarvitse laskea kesken taistelun. Se kannattaa merkitä valmiiksi kunkin aseiden kohdalle hahmolomakkeeseen.

KOK vaikuttaa iskunopeuteen, koska suuri olento ylettyy pidemmälle kuin pieni. Vaikka KOK mitaakin ennenkaikkea massaa, suuri KOK tarkoittaa yleensä myös suurta kokoa. Heittoascet

Liikkumiseen käytettyjä iskuhetkiä ei voi käyttää samanaikaisesti aseella lyömiseen.

Cormacin tarina:

Cormac ja hänen uusi ystävänsä Signy Freyasdotter istuvat kapakassa juomassa. Äkkiä kuusi vartiomiestä ryntää sisään, osoittaa Signyä ja hyökkää tätä kohti nuijat käsissään.

Cormacin keihäs nojaa seinään liian kaukana. Hän nousee ja vetää esiin käsikirveen vyöltään.

Pelinjohtaja määrää, että aseiden vetäminen vie kolme iskuhetkeä. Cormacin NPP-iskunopeus on 4. Koska torjunta ei edellytä muuta kuin aseiden vetämisen, hän on valmis torjumaan iskuhetkestä 7 alkaen.

Vartiomiehet hyökkäävät iskuhetkellä 8. Cormac torjuu iskun, mutta häneen osuu kaksi muuta iskua ja hän kaatuu lattialle. Hänen päänsä kestopisteet ovat yhden pisteen verran miinuksella. Vahdit vievät Cormacin ja Signyn pois, kun Signy on ensin parantanut Cormacia loitsulla.

Määritelmiä

Erikoisosuma: Hyvin osunut isku voi aiheuttaa lisävahinkoa aseiden tyyppin mukaan. Erikoisosuman mahdollisuus on 20 % hahmon normaalista osumamahdollisuudesta.

Iskuhetki: Hahmon KOK:n, NPP:n ja hänen aseensa pituuden perusteella laskeettava hetki, jolla hahmo pääsee iskemään tms. Meleevuoro koostuu 10 iskuhetkestä, jotka on numeroitu 1-10.

Iskuhetkimuutos: Yksilöllisiä muutoksia, jotka perustuvat hahmon KOK:oon, NPP:een ja aseiden pituuteen. Heittoaseilla aseiden pituus ei vaikuta. Loitsu perustuu hahmon NPP:een ja loitsuun käytettyjen taikapisteiden määrään.

Kompurointi: Niin huonosti onnistunut yritys, että siitä on haittaa yrittäjälle. Kompurointimahdollisuus on 5 % hahmon epäonnistumismahdollisuudesta.

Kriittinen osuma: Erittäin hyvin onnistunut yritys tai isku. Tämän osuman mahdollisuus on 5 % hahmon onnistumismahdollisuudesta.

Lävistys: Erikoisosuma lävistävällä aseella. Lävistävä ase aiheuttaa paljon vahinkoa, mutta se voi myös helposti jäädä kiinni uhuriin.

Meleevuoro: Taistelutilanteen aikayksikkö, pituus on 12 sekuntia.

Suojapisteet: Panssari ja muutamat loitsut voivat vähentää hahmon kärsimää vahinkoa. Panssari vähentää vahinkoa suojapisteidensä verran.

Tönäisy: Vahinkopisteet, jotka ovat suuremmat kuin kohteen KOK, voivat tönäistä uhrin taaksepäin tai nurin.

Vahinko: Suojapisteet vähennetään iskusta ja jäljelle jäänyt vahinko menee läpi. Näin saadut pisteet vähennetään uhrin kokonaiskestopisteistä ja osuma- paikan kestopisteistä.

Vahinkopisteet: Sama kuin heitetty vahinko. Nopanheitolla määrätty vahinko plus mahdolliset lisäykset.

1-k: Yhden käden; yhdellä kädellä käytetty ase.

2-k: Kahden käden; kahdella kädellä käytetty ase.

Asekykyjen kehittäminen

Hahmo voi kehittää hyökkäys- ja torjuntakykyjään kokemuksella muiden kykyjen tapaan. Meleasetaulukossa aseet on jaettu lajeihin, kuten "miekka 1-k" tai "keihäs 2-k". Kyvyn paraneminen yhdessä aseessa merkitsee vastaavaa lisäystä kaikkiin muihin saman lajin aseisiin. Tosin lajin sisällä voi saada vain yhden kokemukseidon kerrallaan.

Esimerkki: Hahmo kehittyi 3 % bastardimiekan osumassa. Tällöin hän saa saman lisäyksen myös leveään miekkaan ja sapeliin.

Jos hahmo joutuu poimimaan aseensa käyttämään sitä ensimmäisen kerran suoraan taistelutilanteessa, pelinjohtaja voi määrätä, että parin ensimmäisen iskun osumamahdollisuus on tavallista pienempi. Jos hahmo joutuu käyttämään asetta vasemmalla kädellä, hänen kykynsä on aluksi 5 % (kilven suhteen oikea käsi vastaa vasenta ja päinvastoin).

Eri lajeihin kuuluvat aseet eivät vaikuta toisiinsa millään tavalla. Aseiden käyttö oikealla kädellä ei vaikuta sen osaamiseen vasemmalla. Lisäksi osumamahdollisuus ei vaikuta torjuntamahdollisuuteen. Kaikki nämä kyvyt voivat kehittyä eri tahtia.

Kehittyminen koulutuksella tai tutkimuksella

Meleeseokoulutuksessa on otettava huomioon, että hyökkäys ja torjunta opitaan yhtäaikaan, samalla nopeudella, ja aika kuluu sen mukaan kumpi kyky on hitaampi oppia. Jos kysymyksessä on yhdenkäden ase, hahmo voi oppia sillä torjumisen sijasta kilpitortuntaa. Hänen on siis valittava joko kilpi- tai asetortunta hyökkäyksen lisäksi.

Jos hahmo haluaa oppia käyttämään yhden käden asetta molemmissa käsissään, hänen on opeltava molemmat kyvyt erikseen. Nämä kyvyt merkitään hahmolomakkeeseen erikseen.

Hyökkäykset ja torjunnat yli 100 %

Hahmo, joka osaa hyökkäyksen tai torjunnan ainakin 100 %:n saakka voi halutessaan jakaa hyökkäyksensä tai torjuntansa kahtia.

Kun hahmo jakaa hyökkäyksensä tai torjuntansa, hän puolittaa kyvyn prosenttiarvon ja hyökkää tai torjuu kaksi kertaa, kummallakin kerralla puo-

lella normaalista prosenttiarvostaan. Hän saa hyökätä ensimmäisen kerran tavallisella iskuhetkellään, ja toisen kerran kolme iskuhetkeä myöhemmin. Hyökkäysten täytyy suuntautua eri kohteita vastaan, torjunta saa kohdistua saman vastustajan iskuihin.

Cormacin tarina

Cormac ja Signy ovat väliaikaisesti turvassa jouduttuaan gladiaattori-kouluun. Signylle opetetaan hyökkäystä lyhyellä miekalla ja torjuntaa samalla aseella (ei kilpeä, koska se peittäisi näkyvistä hänen siron vartalonsa). Kuuden koulutusjakson jälkeen hän saavuttaa 13 % taidon hyökkäyksessä (heitot 2,-1,3,4,4,1), ja 16 % taidon torjunnassa (3,2,0,3,4,4). Cormacille opetetaan 1-käden kirvestä ja pientä kilpeä, ja ajan mittaan hän saa 9 % taidon kirveen hyökkäyksessä (1,-1,2,0,4,3) ja 8 % taidon kilpitörjunnassa (2,-1,0,0,3,4). Cormacilla ei ole erityistä onnea. Sekä Signy että Cormac haaveilevat pakenemisesta.

Toiminnat meleessä

Yleensä hahmo hyökkää kerran ja torjuu kerran meele vuorolla. Hän voi yrittää väistöä hyökkäyksen tai torjunnan tilalla. Loitsuja voi käyttää ennen tai jälkeen hyökkäyksen, kunhan iskuhetkiä vain riittää. Siirtyminen loitsunheitosta taisteluun tai päinvastoin vie hahmolta 3 iskuhetkeä. Loitsua heittävä hahmo ei voi liikkua, hyökätä, torjua tai väistää.

Jos hahmo haluaa kesken taistelun tehdä jotain muuta, kuten nousta pystyyn, kiivetä esteen yli tms. hän ei voi hyökätä, heittää loitsua, torjua tai väistää sinä aikana. Esimerkki: Seikkailija Rurik haavoittuu iskuhetkellä 4. Hänen pelaajansa ilmoittaa heti, että Rurik alkaa heittää Parannus-4 -loitsua. Loitsu tarvitsee 7 iskuhetkeä (Rurikin NPP-iskunopeus 3 + loitsun 4 pistettä). Loitsu toimii siis seuraavalla meele vuorolla

iskuhetkellä 1. Koko ajan aikomuksen muuttamisesta alkaen Rurik ei voi hyökätä, torjua tai väistää.

Cormacin tarina

Gladiaattorikoulussa Cormac kohottaa NPP:nsä 12:een. Tämä parantaa hänen perusiskunopeutensa 5:een. Hänen hyökkäyskykynsä keihäällä on 102 %. Tällöin hänen iskunopeutensa on 7, koska keihään nopeus on 2.

Hän joutui areenalle kahta vastustajaa vastaan. Koska hän haluaa lopettaa leikin lyhyeen, hän jakaa hyökkäyksensä ja käyttää 51 %:n kykyä kumpaakin vihollista vastaan. Toinen vastustaja on nopeampi ja lyö iskunopeudella 6. Hän osuu, mutta Cormac torjui iskun kilvellään. Kilpitörjunnan läpi ei pääse vahinkoa. Cormac lyö seuraavaksi, heittää 38 ja osuu. Vastustajan torjunta ei onnistu ja hän sai niin pahan osuman jalkaansa, että kaatuu hiekalle. Sitten Cormac hyökkää iskuhetkellä 10 ja osui taas. Tällä kertaa heitto on 43. Tästäkin vastustaja ei onnistu torjumaan ja Cormacin mahtava isku lyö hänet tajuttomaksi. Yleisö buuraa näin nopealle taistelulle.

Hyökkäys

Hyökkäys on yritys lyödä kohdetta aseella. Hahmon mahdollisuus osua on erilainen eri aselajeilla. Jos kykyheitto onnistuu, hahmo osuu. Koska kaikki taistelutilanteet ovat vakavia, kokemusmerkinnän saa heti ensimmäisestä osuudesta.

Syntyneet vahinko riippuu aseesta, hahmon vahinkomuutoksesta ja kohteen käyttämästä panssarista. Hyökkäys tahtuu hahmon iskuhetkellä.

Torjunta

Jos hahmo käyttää asetta torjuntaan, hän voi torjua sillä yhden hyökkäyksen. Jos hahmolla on kaksi asetta, joita hän käyttää torjuntaan, ja hänen kimppuunsa hyökätään useammin kuin kerran meele vuorolla, hän voi torjua eri hyökkäykset eri aseilla. Jos torjuntaheitto onnistuu, hahmo on torjunut hyökkäyksen osittain tai kokonaan.

Hahmon torjuntaan voi vaikuttaa hänen ketteryyssykykylajibonusensa. Hahmon pitää oppia torjumaan kullakin aselajilla erikseen samaan tapaan kuin hyökkäyksessä.

Vahinko torjuvalle aselle: Onnistunut torjunta pysäyttää vahinkopisteitä vain niin paljon kuin torjuvalla aseella on kestopisteitä. Jos iskussa on enemmän vahinkopisteitä, yli menevät pääsevät läpi. Tällöin myös torjuva ase menettää yhden kestopisteen. Jos torjunta oli erikoisomnistuminen, ase ei kärsi vahinkoa. Jos torjunta oli kriittinen, mitään vahinkoa ei pääse läpi, vaikka myös hyökkäys olisi ollut kriittinen.

Onnistunut torjunta vastaan epäonnistunut hyökkäys: Onnistunut miekkatorjunta aiheuttaa vahinkoa hyökkäävälle aselle, jos hyökkäys ei onnistu. Jos vahinko ylittää hyökkäävän aseensa kestopisteet, ne vähenevät yhdellä. Onnistunut torjunta kirveellä vaikuttaa samalla tavalla, jos torjunta on erikoisomnistuminen.

Kilpitörjunta: Jos seikkailija onnistuu torjumaan kilvellä, hyökkäyksen aiheuttamasta vahingosta vähennetään kilven suojapisteet (tavallisesti 8-16). Jos vahinkoa on yhä tulossa läpi, seikkailijan panssari voi vähentää sitä edelleen. Vaikka vahinko ylittäisi yli kilven suojapisteet, itse kilpi ei kärsi vahinkoa.

Yhtenveto panssarista ja kestopisteistä

Erillinen panssari ja kestopisteet: Tyypillisin esimerkki tästä on hahmo, jolla on panssari. Jos aseensa aiheuttama vahinko ylittää panssarin suojapisteet,



yli menevät pisteet vähentävät hahmon kestopisteitä niin osumapaikassa kuin kokonaiskestossakin.

Välissä olevan esineen panssari ja kestopisteet: Useimpien esineiden kestopisteet ja suojapisteet ovat yksi ja sama asia. Jos tällaisella esineellä (aseella) torjutaan iskua ja iskun vahinko ylittää esineen keston, esineen kestopisteet vähenevät vain yhdellä. Aseen keston ylittävät vahinkopisteet pääsevät läpi hyökkäyksen kohteeseen.

Nemesiksen tarina:

Suurpeikko lyö Traskia. Trask torjuu isolla kilvellä, joka suojaa peräti 16 pisteen edestä. Peikon isku on murskaus, ja vahinkoa tulee 26 pistettä. Osumapaikaksi heitetään 11 eli vatsa. Kilpitörjunta onnistuu ja kilpi pysäyttää 16 pistettä. Lisäksi Traskilla oli 6 pisteen haarniska vatsassaan, joten vahinkoa pääsee läpi 4 pistettä. Vatsassa oli 6 kestopistettä, joten Trask horjahtaa mutta jatkaa taistelua.

Kuinka väistetään

Väistö on ketteryyskyky, joka kuvaillaan tarkemmin kykyluvussa. Hahmo voi väistää joko hyökkäyksen tai torjunnan sijasta. Jos hahmo voi hyökätä tai torjua

kahdesti, hän korvaa molemmat hyökkäykset tai torjunnat väistöyrityksillä.

Väistö toimii yhtä vastustajaa vastaan samalla meele vuorolla. Lisäksi väistö on heitettävä jokaista tämän vastustajan hyökkäystä vastaan erikseen. Jos Väistökyky on vähintään 100 %, väistön voi jakaa kahta vastustajaa vastaan. Molempien väistöyritysten on tällöin oltava vähintään 50 % ja niiden kykyprosenttien pitää olla yhtä suuret.

Onnistunut Väistö onnistunutta hyökkäystä vastaan merkitsee, että hyökkäys menee ohi. Jos hyökkäys on erikoisnisminen, pitää väistönkin olla erikoisnisminen. Kriittisen osuman voi välttää vain kriittisellä väistöllä. Jos väistö on kompuroidu, hyökkäys osuu automaattisesti, ellei hyökkääjäkin kompuroidu.

Väistö-kyky sopii erityisesti seikkailijoille, jotka eivät halua kantaa haarniskaa. Kaikki taakka heikentää väistökykyä. Jos hahmon taakka on 0, hän voi väistää täydellä osaamisprosentillaan. Jos hänellä on taakkaa, jokainen ENC-piste vähentää yhden prosenttiyksikön väistömahdollisuudesta.

Jos väistöä käytetään yhdessä torjunnan kanssa, hahmo voi joko torjua yhtä vastustajaa vastaan ja väistää toista, tai hän voi torjua ja väistää samaa vastustajaa. Jälkimmäisessä tapauksessa väistöä yritetään ensin ja torjuntaa sitten.

Cormacin tarina

Paikallinen hallitsija on syvästi loukkaantunut Signy Freyasdottiriin, koska tämä pitää enemmän Cormacin kuin hänen seurastaan. Niinpä hallitsija heittää Signyn ilman panssaria ja vain tikari aseenaan areenalle leijonaa vastaan. Yleisö hurraa, kun leijona astelee areenalle lounastaan etsien.

Tikaritorjunta leijonaa vastaan on silkkaa hulluutta. Onneksi Signy osaa väistää hyvin (104 %). Leijonalla on kaksi hyökkäystä ja Signyn pelaaja onnistuu heitoissaan molempia vastaan. Koska pelinjohtaja ei saanut erikoisosumaa, leijona ei osu Signyyn. Siten Signy lyö tikarillaan ja tekee 4 pistettä vahinkoa, mikä lähinnä suututtaa leijonaa.

Kiukkuisena Signyn onnistuneista väistöistä hallitsija määrää toisen leijonan lähetettäväksi areenalle. Jos Signy yrittää väistää molempia, hänen mahdollisuutensa onnistua on vain 52% kumpaakin vastaan.

Onneksi Signy saa kriittisen osuman tikarillaan ja leijona kärsii 13 pistettä vahinkoa päähänsä. Yleisö yltyy hurraamaan niin kovasti, että hallitsija päättää säästää Signyn tuleviin taisteluihin.

Liike ja melee

Tavallisesti hahmo ei voi hyökätä meele vuorolla, jos hän on liikkunut eikä hänellä ei ole tarpeeksi iskuhetkiä hyökkäykseen liikkeen jälkeen. Myöskään vastustaja ei voi hyökätä hahmoa vastaan, jos hänellä ei ole tarpeeksi iskuhetkiä hyökkäystä varten. Tästä säännöstä on kuitenkin joitakin poikkeuksia.

HYÖKKÄYS LIIKKEESTÄ

Liikkuva hahmo voi yrittää yhtä taistelutekkoa: hyökkäystä, torjuntaa tai väistöä. Hän voi yrittää korkeintaan yhtä näistä kolmesta. Hänen on lisäksi hidastettava nopeuttaan 1 m:llä iskuhetkeä kohti

(ihmisen nopeus olisi tällöin 2 m/isku-
hetki).

TAISTELU TILAISUUDEN TULLEN
Paikallaan oleva hahmo voi hyökätä
kohti ohi juoksevaa vihollista. Koska
vastustaja liikkuu, osumamahdollisuus
huononee 10 %:lla. Hyökkääjä voi tor-
jua tai väistää normaalisti hyökkäyksen
lisäksi.

IRROTTAUTUMINEN TAISTELUSTA

Hahmo, joka haluaa paa taistelusta,
joutuu yrittämään irrottautumista yhden
meleevuoron ajan. Sillä vuorolla hän voi
vain torjua ja väistää. Sen vuoron jäl-
keen hän voi liikkuu, jos vielä muuten
kykenee siihen. On huomattava, että
liike saa alkaa hänen NPP-iskunopeudel-
laan. Tämä pätee myös, jos molemmat
taistelijat ovat ratsain.

Jos irrottautuva hahmo ratsastaa ja toi-
nen on jalan, ratsastaja pääsee pois jo
puolen meleevuoron jälkeen. Vain nopea
jalkamies pitkällä aseella voi yrittää
osua vetäytyvään ratsastajaan.

Jalkamies ei pääse pakoon ratsastajaa,
ellei hän voi piiloutua tai muuten paa.

Jos vastustaja ehtii lyödä ennen irrottau-
tajan pakoa, hän saa 20 % osumabonuk-
sen.

Taistelun seuraukset

Onnistunut osuma aseella tarkoittaa, että
hyökkääjä saattaa tehdä vahinkoa puo-
lustajaan. Pelisysteemiluvussa selvitetiin
mitä vahinko tarkoittaa ja mitä vaikutuk-
sia sillä oli kohteeseensa.

Jokaisella aseella on oma vahinkoarvon-
sa, jota kuvataan nopanheitolla. Esimer-
kiksi leveä miekka tekee vahinkoa d8+1,
eli käytävä heittää d8 ja lisää saatuun
lukuun 1 pisteen. Näin hän saa tietää
aseensa tekemän vahingon. Panssari ja
muutamat loitsut voivat vähentää pisteitä
vahingosta. On täysin mahdollista, että
osuneesta iskusta ei mene läpi lainkaan
vahinkoa, jos panssari on riittävän hyvä.

SUOJATUT KOHTEET

Jos kohde on osittain seinän, kiven,
oven tms. takana, osumat näin suojat-
tuun osumapaikkaan osuvatkin suojaa-
vaan esineeseen.

TÖNÄISY

Aseen isku voi tehdä muutakin kuin
vahingoittaa kohdetta. Riittävän voima-
kas isku voi tönäistä kohteen taaksepäin.
Tämä tönäisyvaikutus saattaa jopa olla
suurempi haitta kohteelle kuin varsinais-
en vahinko.

Matka, jonka hahmo liikkuu tönäisyn
vuoksi, lasketaan vähentämällä hahmon
KOK iskun vahinkopisteistä. Jos tönäis-
tävän hahmon KOK on suurempi kuin
iskun pisteet, tönäisy ei vaikuta mitään.
Jos iskussa on enemmän pisteitä kuin
hahmolla on KOK:ia, tönäisy työntää
hahmon taaksepäin metrin verran aina
viittä ylimenevää pistettä tai viiden
pisteen osaa kohti. Kohteen pelaajan on
heitettävä NPP × 5 tai vähemmän
d100:lla tai kohde kaatuu. Jos hahmo on
ratsun selässä, tarvitaan ratsastusheitto.
Jos heitto onnistuu, eläimen KOK laske-
taan mukaan hahmon KOK:oon. Tönäis-
ty ratsastaja putoaa pois ratsun selästä.

Pelinjohtaja voi vaikeuttaa NPP-heittoa,
mikäli maasto on epätasainen tai muut
seikat vaikuttavat asiaan. On myös
muistettava, että negatiiviset väsymys-
pisteet vaikuttavat tällaiseen heittoon.

Kriittiset osumat ja torjunnat

Jos pelaajan hyökkäysheitto on kriittinen
onnistuminen (eli hän saa kriittisen
osuman), hänen iskunsa lävistää vastus-
tajan panssarin ja muut mahdollisten
suojauskset ja kohde kärsii koko osuman
aiheuttaman vahingon. Ase tekee auto-
maattisesti suurimman mahdollisen
vahingon (esim. leveämiekka 9 pistettä)
ja siihen lisätään vielä vahinkomuutos.
Vaikka kohteen panssari ei suojaa kriit-
tistä osumaa vastaan, onnistunut torjunta
toimii normaalisti.

Kriittinen torjunta pysäyttää aina kaiken
vahingon, mitä osumassa olisi ollut,

vaikka kyseessä olisi ollut kriittinen
osuma. Torjuva ase ei kärsi vahinkoa.

Erikoisonnistuminen osumaheitossa

Kuten pelisysteemiluvussa selvitetiin,
isku on erikoisonnistuminen, jos heiton
tulos on korkeintaan 20 % normaalista
onnistumismahdollisuudesta. Jos Corma-
cilla on 55 % mahdollisuus osua kei-
hällä, heitto 11 tai vähemmän on eri-
koisonnistuminen. Erikoisosumaa pisto-
ja heittoaseilla kutsutaan lävistykseksi.

Lävistys

Erikoisosuma pistävällä aseilla tai heitto-
aseella (kuten lyhytmiekalla, keihäällä,
nuolella ja lingon kivellä) tarkoittaa, että
ase lävistää kohteen. Tämä merkitsee,
että isku aiheuttaa tavallista enemmän
vahinkoa ja lävistävä ase saattaa jäädä
kiinni kohteeseensa. Jos osuma ei aiheu-
ta vahinkoa, ase ei voi jäädä kiinni.

LÄVISTYSVAHINKO

Lävistys tekee vahinkoa kaksi kertaa
aseen normaalin vahingon verran. Siten
lävistävä osuma lyhytmiekalla aiheuttaisi
2d6+2 pistettä vahinkoa, ei tavallista
d6+1:tä. Jos lävistyksessä onnistuneella
hahmolla on vahinkomuutos, se lisätään
normaalisti. Mahdolliset taikabonukset
lisätään myös vain kerran. Ainoastaan
aseen vahinkoheitto kaksinkertaistetaan.

Jos lävistys on myös kriittinen osuma,
aseen maksimilävistysvahinko vaikuttaa
uhriin sellaisenaan (lyhytmiekalla 14
pistettä). Kun Signy taisteli leijonan
kanssa, hänen lävistävä iskunsa aiheutti
tikarin maksimivahingon (2×6=12 pistet-
tä) ja vahinkomuutoksen, joka heitettiin
normaalisti.

Lävistettyä hahmoa ei voi parantaa
ennen kuin lävistävä ase on poistettu.
Jos potilas liikkuu, hän saa puolet ase-
en normaalista vahingosta suoraan osuma-
paikkaansa.

LÄVISTÄVÄN ASEEN IRROTUS
Lävistävä ase voi jäädä kiinni kohtee-
secnsa. Jos lävistyksessä onnistuneen

hahmon pelaaja heittää 2 × lävistysmahdollisuutensa (eli 40 % osumamahdollisuudestaan), ase irtoaa. Muuten se jää kiinni. Tämän jälkeen lävistäjä voi keskittyä asean irrottamiseen, jolloin hän ei voi torjua eikä väistää mitään iskuja. Irrottamismahdollisuus on sama kuin normaali hyökkäysmahdollisuus kyseisellä aseella. Jos hahmoa haluaa torjua, irrottamismahdollisuus on 40 % osumamahdollisuudesta. Viiden meelevuoron yrittämisen jälkeen ase irtoaa automaattisesti. Jos irrotusyritys on kompurointi, ase katkeaa.

Jos lävistetty hahmo yrittää irrottaa asean, hänen mahdollisuutensa on (VMA + R-R asean ENC) × 2 %. Hän voi yrittää voi kerran jokaisella meelevuorolla.

Cormacin tarina

Cormacin ystävät Nikolos ja Churchak ovat vapauttaneet Cormacin ja Signyn ja nyt karkurit hiipivät pois gladiaattorikoulusta. Pimeydestä heitetty keihäs lävistää Churchakin. Heitto tuo 16 pistettä vahinkoa, mutta Churchak saa oman keihäänsä torjuntaan (10) ja hänen panssarinsa pysäyttää myös kolme pistettä, joten vahinkoa tulee 3 pistettä vasempaan jalkaan.

Kun Signy on tapanut piileskelevän vahdin, muita vihollisia ei näy missään. Churchak yrittää irrottaa keihään. Hänen VMA:nsa 15 ja R-R:nsa 12. Keihäs on normaali pitkä keihäs, jonka ENC on 2. 15 + 12 - 2 = 25. Tämä luku kertoo 2 % antaa Churchakille 50 % irrotusmahdollisuuden. Hän heittää 43 ja keihäs irtoaa.

LÄVISTYKSEN TORJUNTA KILVELLÄ

Jos hahmo torjuu lävistyksen kilvellä, lävistävä ase voi jäädä kiinni kilpeen, jos hyökkääjä ei onnistu irrotusheitossa. Jos asean ENC on yli 2 tai jos hyökkääjä pitää yhä kiinni aseesta, kilpeä ei voi käyttää. Jos asean ENC on 1 tai 2, kilpeä voi käyttää puolella torjuntamahdol-

lisuudella, jos hyökkääjä ei pidä aseesta kiinni. Jos asean ENC on alle 1 eikä siitä ei pidetä kiinni, kilpeä voi käyttää tavalliseen tapaan.

Jos joku onnistuu irrottamaan asean kilvestä, kilpeä voi käyttää normaalisti.

Kompurointi

Kompuroinnit ovat outoja ja odottamattomia tapahtumia. Seuraavat taulukot perustuvat kokemuksiin SCA:n turnajaisista, missä parhaatkin taistelijat tekivät joskus mitä kummallisimpia virheitä. Myös *RuneQuestissa* kompuroinnit elävöittävät peliä ja saavat aikaan ikimuistoisia tilanteita.

Kun hahmo kompuroi, pelaajan pitää heittää d100 ja katsoa möhlyäksen vaikutus kompurointitaulukosta. Jos tulos ei tunnu lainkaan sopivan tilanteeseen, pelinjohtaja voi antaa pelaajan heittää uudelleen tai valita itse toisen tuloksen.

Kompurointitaulukoita on kolme. Käytä tilanteeseen sopivinta taulukkoa. On huomattava, että luonnollisten aseiden taulu on tarkoitettu lähinnä älykkäille ihmisenmuotoisille olennoille sitä voi soveltaa esim. susiin vain rajoitetusti.

Cormacin tarina

Churchak on jo lähes ulkoportilla kun jostain ilmaantuu uusi vartija. Churchak lyö vartijaa mutta kompuroi; pelaaja heittää 17 eli menettää seuraavan hyökkäyksen, torjunnan ja väistön. Pelinjohtaja heittää 12 vahdille, eli tämä saa lävistyksen keihäällä. Hän osuu Churchakia vatsaan. Urhea skytytti kaatuu kuolettavasti haavoittuneena.

Aseet

Taistelu edellyttää ascita, vaikka ne sitten olisivat niinkin vaatimattomia kuin miehen nyrkki, puunoksa tai kivi. *RuneQuestissa* aseet jaetaan meleeaseisiin ja heittoaseisiin.

MELEEASEET

Meleease on tarkoitettu lähitaisteiluun, jossa vastustajat ovat vain aseentaman päässä toisistaan.

Useimmat meleeaseet ovat ensisijaisesti hyökkäysaseita joilla voi myös torjua, mutta erilaiset kilvet on tarkoitettu ennenkaikkea puolustukseen. Meleeaseet on jaettu kolmeen luokkaan: käsiaseet, luonnolliset aseet ja improvisoidut aseet.

KAHDEN ASEEN KÄYTTÖ

Kun hahmo käyttää kahta aseita, hän voi tehdä yhden toimenpiteen molemmilla, jos ei väistä. Hän voi hyökätä molemmilla, torjua molemmilla tai hyökätä toisella ja torjua toisella.

Jos hän hyökkää molemmilla, ensimmäinen hyökkäys tulee normaalilla iskuhetkellä ja toinen kolme iskuhetkeä myöhemmin. Jos hän torjuu molemmilla, hän voi yrittää torjua kaksi eri hyökkäystä, mutta hän ei voi yrittää torjua samaa hyökkäystä kahta kertaa.

Luonnolliset aseet

Luonnollisia ascita ovat ne aseet, jotka ovat hyökkääjän ruumiin osia. Esimerkiksi ihmisen nyrkki ja jalka ovat luonnollisia aseita.

Muilla olennoilla voi olla kynsien, sarvien jne. kaltaisia luonnollisia ascita. Joillakin voi jopa olla luonnollisia heittoaaseita.

NYRKKI JA POTKU

Nyrkeillä ja potkuilla hyökätään aivan kuten muillakin ascilla. Ihmisen nyrkki tekee d3 vahinkoa. Ihmisen potku tekee d6. Nyrkin perus-% on 25 ja potkun 15.

PAINIMINEN

Painiminen on luonnollinen asekyky. Onnistunut Paini saa kiinni vihollisen satunnaisesta osumapaikasta. Onnistunut torjunta aseella tarkoittaa, että hyökkääjä saa kiinni uhrin asekedestä. Onnistunut torjunta kilvellä tarkoittaa, että hyökkääjä saa otteen kilvestä. Väistöä voi käyttää Painia vastaan. Ensimmäisen osuman jälkeen painihyökkäysten isku-

hetki määrätään vain hahmon NPP-iskunopeuden mukaan.

Onnistuneen hyökkäyksen jälkeen painija voi yrittää joko vangita kiinnisäämaansa osumapaikan paikoilleen tai heittää vihollisensa seuraavalla meelevuorolla. Molemmat edellyttävät toista onnistunutta painiheittoa. Jos heitto epäonnistuu, ote irtoaa.

Hahmon on onnistuttava VMA vastaan VMA-heitossa, jotta hän saisi vangittua osumapaikan liikkumattomaksi. Jos heitto ei onnistu, hyökkääjä säilyttää otteensa, mutta uhri pystyy yhä liikkumaan.

Jos painija aikoo heittää vastustajansa, hänen pitää asettaa VMA + NPP:nsä vastustajan KOK+NPP:tä vastaan vastustaulussa. Jos nopanheitto ei onnistu, painija ei pysty heittämään uhriaan, mutta säilyttää otteensa.

Heitetyn hahmon pitää heittää NPP × 5 tai alle d100:lla tai hän kärsii d6 pistettä satunnaiseen osumapaikkaan. Panssari suojaaa tätä vahinkoa vastaan.

Jos kaksi hahmoa painii toisiaan vastaan ja molemmat onnistuvat hyökkäyksensä, kumpikin on saanut otteen toisesta. Jos tällainen tilanne on jostain syystä mahdoton, molemmat epäonnistuivat. Jos molempien painijoiden heittoyritys onnistuu, molemmat heitot peruuntuvat. Yritys vangita toinen liikkumattomaksi pitää ilmoittaa ennen heittoa.

MUUT LUONNOLLISET ASEET

Useimmissa tapauksissa hyökkäävän olennon yritys käyttää luonnollisia aseita (kuten kynsiä tai hampaita), käsitellään kuten ihmisen yritys käyttää aseita. Luonnollisten aseiden iskuhetki on yleensä 3.

Useimmat eläimet eivät torju. Ne väistelevät hyökkäyksiä tai sitten ne luottavat panssariinsa.

Ellei olennon kuvauksessa toisin mainita, luonnolliset aseet eivät lävistä. Hyökkäykset, jotka puristavat, purevat tai pitävät uhrista kiinni, eivät voi tönäistä.

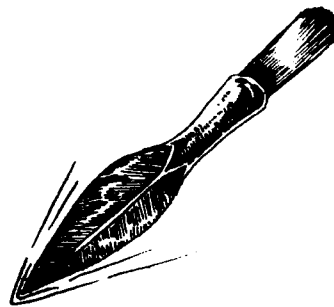
Heittoaseet

Heittoaseet ovat aseita, jotka heitetään tai ammuksia, jotka ammutaan esim. jousella.

HEITETYT ASEET

Useimpia heitettäviä aseita voi käyttää meeleessä, mutta ne on tasapainotettu myös heittoa varten. Siten heittokeihäs toimii myös meeleessä lyhyenä keihäänä. Tällaisilla aseilla on lyhyt kantomatka, koska ne ovat melko painavia - muuten ne eivät kestäisi meleen rasiuksia. Se vuoksi ne eivät voi täysin korvata varsinaisia aseita. Hahmon olisi vaikeaa tai mahdotonta kantaa riittävästi heittokeihäitä yhtä taistelua varten.

Vahinkomuutos: Heittoaseita käytettäessä hahmo saa vain puolet vahinkobonusestaan. Jos hahmon vahinkobonus on esimerkiksi d4, hän saa heittoaseella vain bonuksen d2.



AMPUMA-ASEET

Ampuma-aseet sinkoavat jonkin ammuksen Ampuma-aseita ovat jouset, jalkajouset ja lingot.

MELEETILANTEESEEN AMPUMINEN

Jos hahmo heittää aseensa tai ampuu meeleessä, hän ei voi edeltäkään tietää varmasti, kehen hän osuu. Hänen mahdollisuutensa osua juuri haluttuun hahmoon on hänen osumamahdollisuutensa jaettuna meleen osanottajien lukumäärällä. Jos pelaaja heittää alle osumamahdollisuutensa mutta yli mahdollisuutensa osua haluamaansa kohteeseen, pelinjohtaja määrää satunnaisesti, kehen ammus

tai heittoase osuu. Ase tai ammus voi siis tässäkin tapauksessa osua aiottuun maaliin. Hahmo saa kokemusmerkinnän vain, jos osuu aikomaansa kohteeseen.

Jos hahmo käyttää heittoasetta isoon ryhmään eikä välitä kehen osuu, osumahdollisuus kasvaa 5 % jokaista ylimääräistä kohdetta kohti, mikäli kohteet ovat riittävän lähellä toisiaan.

Cormacin tarina

Tullessaan Signyn ja Nikoloksen luo Cormac näkee, että näiden kimpussa on kolme rosvoa. Hän heittää yhtä rosvoa heti keihäällä.

Hänen kykynsä keihäällä on 67 % ja meeleessä on viisi henkeä. Näin ollen Cormacilla on 13 % mahdollisuus osua aikomaansa kohteeseen. Cormacin pelaaja heittää 43, mikä on yli 13 mutta alle hänen kykynsä, 67. Koska mahdollisia maaleja on viisi, pelinjohtaja määrää Signylle numerot 1-2, Nikolokselle numerot 3-4, rosvolle A numerot 5-6, rosvolle numerot B 7-8 ja rosvolle C numerot 9-10. Hän heittää 7, joten keihäs osuu rosvoon B. Osumapaikka on 17 ja vahinko 6, joten rosvon vasemman käden kestopisteet menevät miinukselle.

Panssari

Panssari on pohjimmiltaan kova vaatekappale. Se on tehty kankaasta, nahasta, metallista tai jostain näiden yhdistelmästä. Panssareita eli haarmiskoja kantavat ihmiset, jotka haluavat suojaeroksen itsensä ja vihollisten aseiden väliin.

Panssari on painavampi kuin tavalliset vaatteet. Lisäksi panssari on kuuma ja sen käyttäminen on epämukavaa.

TAAKKA

Panssarin taakka riippuu jonkin verran sen kantajan KOK:osta. Kuten panssari-aulukosta näkyy, KOK on jaettu viiden ryhmiin. Viiden pisteen lisäksi tuo aina lisää panssarin taakkaan.

Meleeasetaulukko

Aselaji	Ase	Vahinko	VMA/NPP	ENC	Perus%	Suojap.	Iskuhetki	Hinta	Erik.os
Keihäs 1-k	Heittokeihäs	d6+1	7/7	1.5	05	8	2	100	L
	Lyhyt keihäs	d8+1	7/7	2.0	05	10	2	20	L
	Ratsupeitsi	d10+1	7/7	3.5	05	10	0	150	L
Keihäs 2-k	Lyhyt keihäs	d8+1	-/7	2.0	15	10	2	20	L
	Pitkä keihäs	d10+1	9/7	2.0	15	10	1	30	L
Kilpi	Pieni kilpi	d4	-/9	1.0	05	8	3	120	M
	Keskik. kilpi	d6	9/-	3.0	15	12	3	60	M
	Suuri kilpi	d6	12/-	7.0	15	18	3	150	M
Kirves 1-k	Käsikirves	d6+1	7/9	0.5	10	8	2	25	V
	Taistelukirves	d8+2	13/9	1.0	10	8	2	100	V
Kirves 2-k	Taistelukirves	d8+2	9/9	1.0	05	8	2	100	V
	Suurkirves	2d6+2	11/9	2.0	05	10	1	120	V
Lyhytmiekka	Lyhytmiekka	d6+1	-/-	1.0	10	10	2	100	L tai V
Miekka 1-k	Bastardmiekka	d10+1	13/9	2.0	10	12	2	230	V
	Leveä miekka	d8+1	9/7	1.5	10	10	2	175	L tai V
	Sapeli	d6+1	7/11	1.5	10	10	2	200	L tai V
Miekka 2-k	Bastardmiekka	d10+1	9/9	2.0	05	12	2	230	V
	Isomiekka	2d8	11/13	3.5	05	12	1	320	V
Moukari	Sauva	d8	9/9	1.5	10	8	1	20	M
	Raskas nuija	d10	9/7	2.5	10	10	2	220	M
	Sotamoukari	d10+2	11/7	2.5	10	12	1	150	M
Nuija 1-k	Puunuija	d6	-/7	0.5	15	4	2	4	M
	Kevyt nuija	d8	7/7	1.0	15	6	2	100	M
	Raskas nuija	d10	13/7	2.5	15	10	2	220	M
Säilä	Säilä	d6+1	7/13	1.0	05	8	2	100	L tai V
Tikari	Tikari	d4+2	-/-	0.5	15	6	3	33	L
Varsta 1-k	Kolme ketjua	d6+2	9/13	2.0	05	10	2	240	M
	Pallo ja ketju	d10+1	11/7	2.0	05	8	2	250	M
Varsta 2-k	Sotavarsta	2d6+2	9/-	2.5	05	10	1	240	M
Vasara 1-k	Sotavasara	d6+2	11/9	2.0	10	8	2	150	M tai L
Vasara 2-k	Suurvasara	2d6+2	9/9	2.5	05	10	1	250	M tai L

Ratsupeitsellä ei voi torjua.

Kilven perus-% koskee vain torjuntaa. Hyökkäys on 05.

Erik.os ilmoittaa, miten asetta käytetään. L = pistävä ase, jolla voi lävistää. V = viiltävä ase ja M = murskaava ase.

Jos aseenn kohdalla annetaan kaksi mahdollisuutta, asetta voi käyttää molemmilla tavalla. Pelaajan on ennen iskua ilmoitettava, kumpaa tapaa käyttää.

OTSIKOIDEN SELITYKSIÄ:

Aselaji: Seikkailija, joka oppii aselajin yhden aseenn käyttöä, kasvattaa samalla kykyään muissakin lajin aseissa.

Vahinko: Ase tekee tämän vahingon osuessaan. Siihen lisätään hahmon vahinkobonus.

VMA/NPP: Nämä ovat pienimmät VMA ja NPP, joilla asetta voi käyttää täydellä teholla. Jokainen vaadittu piste, joka hahmolta puuttuu, heikentää kykyä 5 prosenttiyksiköllä.

ENC: Arvio aseenn painosta kiloina. Myös aseenn kömpelyys on huomioitu.

Perus-%: Tämä on perusosaaminen hahmolle, joka ei ole enne käyttänyt asetta. Hyökkäykseen lisätään manipulointibonus, torjuntaan ketteryyssbonus.

Suojap: Aseenn panssaripisteet. Torjunta vähentää läpi tulevaa vahinkoa näin monella pisteellä. Aseenn pisteet vähenevät yhdellä aina kun aseeseen osuu isku, joka ylittää sen panssaripisteet.

Iskuhetki: Aseenn iskunopeus. Tämä lisätään hahmon KOK- ja NPP-iskunopeuksiin.

Hinta: Aseenn hinta lunareissa.

Heittoasetaulukko

Aseen nimi	VMA/NPP	Perus%	ENC	Vahinko	Suojap.	Kantomatka		Tulinopeus	Hinta
						Normaali	Maksimi		
Heitetty kivi	-/-	15	0.5	d3	-	20	20	1/IH	0
Heittokeihäs	9/9	10	1.5	d8	8	20	50	1/IH	100
Heitokirves	9/11	10	0.5	d6	6	20	20	1/IH	50
Heitoveitsi	-/11	05	0.2	d4	4	20	20	1/IH	50
Jalkajousi, kevyt	9/7	25	3.4(0.05)	d6+2	6	40	225	1/2MV	300
Jalkajousi, raskas	13/7	25	8.0(0.05)	2d6+2	10	55	300	1/3MV	500
Jousi, lyhyt	9/9	05	0.5(0.05)	d6+1	5	90	120	1/IH	150
Jousi, moniaine	13/9	05	0.5(0.05)	d8+1	7	120	225	1/IH	350
Linko	-/11	05	0.1	d8	-	100	100	1/MV	30

Heitokirves ja heitetty kivi eivät lävistä erikoisosumalla.

OTSIKOIDEN SELITYKSIÄ:

Aseen nimi: Näiden aseiden käyttö on opittava erikseen. Niissä ei ole aselajeja kuten meeleeseissa. Tosin jalkajouset ja tavalliset jouset opitaan yhtä aikaa.

VMA/NPP: Pienin VMA ja NPP, joilla asetta voi käyttää täydellä teholla. Puuttuvat pisteet alentavat kykyä 5 % pistettä kohti.

Perus-%: Perusmahdollisuus hyökkäykselle, jos hahmo ei ole ennen käyttänyt tätä asetta.

ENC(n): Aseen arvioitu paino kiloissa. Suluissa oleva luku tarkoittaa yhden nuolen tai vasaman painoa.

Vahinko: Aseen perusvahinko. Muista, että heitetyn aseiden vahinkoon lasketaan vain puolet heittäjän vahinkobonuksesta.

Suojap: Aseen suojapisteeet. Jos aseeseen osuu isku, jossa on pisteitä enemmän kuin aseessa suojapisteitä, aseiden pisteet vähenevät yhdellä.

Normaali kantomatka: Tältä etäisyydeltä heitetty tai ammuttu ase osuu käyttäjän normaalilla kykyheitolla.

Maksimikantomatka: Ase ei kannata tämän pitemmälle. Osuman mahdollisuus on vain puolet normaalia.

Tulinopeus:

1/xMV: asetta voi käyttää kerran x:n meelevuoron aikana.

1/MV: asetta voi käyttää kerran meelevuorossa.

1/IH: asetta käytetään NPP-iskuhetkellä, sitten kolme iskuhetkeä myöhemmin taas NPP-iskunopeudella.

Esimerkki: Rurikin NPP-iskuhetki on 2. Hän ampuu hetkellä 2 nuolen, sitten häneltä menee 3 iskuhetkeä uuden nuolen ottamiseen ja vielä 2 sen laukaisuun (NPP-iskuhetki). Toinen nuoli lähtee iskuhetkellä 2 + 3 + 2 = 7.

Hinta: Aseen normaalihinta

Panssaritaulukko

Tässä taulukossa on yhteenveto suojapisteistä, panssarin ENC-pisteistä, keskimääräisestä hinnasta / ENC-piste ja panssarin kokonaishinnasta.

Panssarityyppi	Suojapisteeet	Hinta/ENC	PANSSARIN ENC (kokonaishinta)			
			Pieni (6-10)	Keskikoko (11-15)	Suuri (16-20)	Peikkokoko (21-25)
Pehmeä nahka	1	20	3.0 (40)	3.5 (70)	4.0 (80)	5.0 (100)
Kova nahka	2	20	4.0 (80)	5.0 (100)	6.0 (120)	7.0 (140)
Cuirboulli	3	45	4.0 (180)	5.0 (225)	6.0 (270)	7.0 (315)
Silmukkahaarniska	4	110	8.0 (880)	10.0 (1100)	12.0 (1320)	14.0 (1540)
Rengashaarniska	7	240	16.0 (3840)	20.0 (4800)	24.0 (5760)	28.0 (6720)
Levyhaarniska	8	270	20.0 (5400)	25.0 (6750)	30.0 (8100)	35.0 (9450)

Meleeseiden kompuroinnit

D100	Kompuroinnin tyyppi, vaikutus kompuroijaan
01-05	Menettää seuraavan torjunnan.
06-10	Menettää seuraavan hyökkäyksen.
11-15	Menettää seuraavan hyökkäyksen ja torjunnan.
16-20	Menettää seuraavan hyökkäyksen, torjunnan ja väistön.
21-25	Menettää seuraavat d3 hyökkäystä.
26-30	Menettää seuraavat d3 hyökkäystä ja torjuntaa.
31-35	Kilven hihna katkeaa, kilpi putoaa heti.
36-40	Kuten 31-35 yllä, lisäksi menettää seuraavan hyökkäyksen.
41-45	Panssarin hihna katkeaa, heitä mistä osumapaikasta putoaa panssari.
46-50	Kuten 41-45 yllä, lisäksi menettää seuraavan hyökkäyksen ja torjunnan.
51-55	Kaatuu, menettää torjunnan ja väistön tällä vuorolla, pääsee pystyyn vasta d3 vuoron kuluttua.
56-60	Nilkka vääntyy, liikkumisnopeus puoliintuu seuraaviksi 5d10 meleevuoroksi.
61-63	Kaatuu ja nilkka vääntyy, sovelletaan sekä 51-55 että 56-60 yllä.
64-67	Näkyvyys heikkenee, menettää 25 % hyökkäyksistä ja torjunnoista, kypärän saa pois tieltä tai roskat silmistä d3 meleevuorossa jos ei taistele.
68-70	Näkyvyys heikkenee, menettää 50 % hyökkäyksistä ja torjunnoista, kypärän saa pois tieltä tai roskat silmistä d6 meleevuorossa jos ei taistele.
71-72	Näkyvyys menee kokonaan, menettää hyökkäykset ja torjunnat, kypärän saa tieltä tai roskat silmiltä d6 meleevuorossa jos ei taistele.
73-74	Hämäntynyt, vihollinen hyökkää +25 %:lla seuraavalla vuorolla.
75-78	Hyökkäys: Ase putoaa kädestä, poimimiseen kuluu d2 meleevuoroa. Torjunta: Torjuva ase tai kilpi putoaa kädestä, poimimiseen kuluu d2 meleevuoroa.
79-82	Hyökkäys: Ase lyödään kädestä d6 metrin päähän, heitä d8 suunnasta. Torjunta: Torjuva ase tai kilpi lyödään kädestä d6 metrin päähän, heitä d8 suunnasta.
83-86	Hyökkäys: Ase hajoaa pirstaleiksi: 100% mahdollisuus, vähennä 10 % jokaista aseensa henkitaikuus- tai velhouspistettä kohti, 20 % riimutaikuuspistettä kohti. Torjunta: Torjuva ase tai kilpi hajoaa pirstaleiksi: 100 % mahdollisuus, vähennä 10 % jokaista aseensa henkitaikuus- tai velhouspistettä kohti, 20 % riimutaikuuspistettä kohti.
87-89	Hyökkäys: Osuu lähimpään toveriin, heitä vahinko; jos lähellä ei ole toveria, osuu itseensä. Torjunta: Puolustus täysin auki, vihollinen osuu automaattisesti, heitä vahinko.
90-91	Hyökkäys: Osuu lähimpään toveriin maksimivahingolla, jos lähellä ei ole toveria, osuu itseensä. Torjunta: Puolustus täysin auki, vihollinen osuu automaattisesti, heitä vahinko.
92	Hyökkäys: Lähimpään toveriin kriittinen osuma, jos ei toveria lähellä, osuu itseensä. Torjunta: Puolustus täysin auki, vihollinen osuu automaattisesti, heitä vahinko.
93-95	Hyökkäys: Osuu itseensä, heitä vahinko. Torjunta: Puolustus täysin auki, vihollinen osuu automaattisesti, heitä vahinko.
96-97	Hyökkäys: Osuu itseensä, maksimivahinko. Torjunta: Puolustus täysin auki, vihollinen osuu automaattisesti, heitä vahinko.
98	Hyökkäys: Iskee itseensä kriittisen osuman. Torjunta: Puolustus täysin auki, vihollinen saa automaattisesti kriittisen osuman.
99	Pieleen menee, heitä kaksi kertaa tästä taulukosta ja sovelta molempia tuloksia.
00	Menee täysin pieleen, heitä kolme kertaa tästä taulukosta ja sovelta kaikkia tuloksia.

Heittoaseiden kompuroinnit

d100	Seuraus
01-10	Menettää seuraavan hyökkäyksen.
11-20	Menettää d4 seuraavaa hyökkäystä.
21-30	Menettää d3 seuraavalta meele vuorolta kaikki toiminnot.
31-40	Aseen hihna katkeaa, meele ase putoaa maahan.
41-50	Panssarista katkeaa hihna, heitetään mistä osumapaikasta putoaa panssari.
51-60	Panssarista katkeaa hihna kuten 41-50, lisäksi menettää seuraavan hyökkäyksen ja torjunnan.
61-65	Kaatu maahan.
66-70	Näkyvyys heikkenee, menettää 50 % hyökkäyksistä 3 meele vuoron ajaksi.
71-73	Näkyvyys menee, ei näe mitään d3 meele vuoroon.
74-80	Pudottaa aseensa, se lentää d6-1 metrin päähän.
81-85	Ase hajoaa: 100 % mahdollisuus, josta vähennetään 10 % aseensa henkitaikuus- tai velhouspistettä kohti ja 20 % riimutaikuuspistettä kohti.
86-89	Osuu lähimpään toveriin, normaali vahinko. Jos lähellä ei ole toveria, vaikutus kuin 81-85.
90-92	Osuu lähimpään toveriin, lävistys. Jos lähellä ei ole tovereita, vaikutus kuin 81-85.
93-94	Kriittinen osuma lähimpään toveriin. Jos lähellä ei ole tovereita, vaikutus kuin 81-85.
95-98	Pieleen menee. Heitä kaksi kertaa tästä taulukosta ja sovelta molempia tuloksia.
99-00	Menee täysin pieleen. Heitä kolme kertaa tästä taulukosta ja sovelta kaikkia tuloksia.

Luonnollisten aseiden kompuroinnit

d100	Seuraukset
01-05	Menettää seuraavan väistön.
06-10	Menettää seuraavan hyökkäyksen.
11-15	Menettää seuraavan väistön ja torjunnan.
16-20	Menettää seuraavan väistön, hyökkäyksen ja torjunnan.
21-25	Menettää kaikki taistelutoiminnot seuraaviksi d3 meele vuoroksi.
26-30	Menettää d6 seuraavaa hyökkäystä.
31-35	Panssarin hihna katkeaa, heitä osumapaikka.
36-40	Panssarin hihna katkeaa, heitä osumapaikka.
41-50	Kaatu, menettää väistön ja torjunnan tällä meele vuorolla.
51-60	Kaatu ja nilkka vääntyy, menettää 1 metrin/iskuhetki liikkumanopeudestaan 5d10 meele vuoroksi.
61-70	Näkyvyys heikkenee, menettää 25 % hyökkäyksistä, torjunnoista ja väistöistä d3 meele vuoroksi.
71-73	Näkyvyys heikkenee, menettää 50 % hyökkäyksistä, torjunnoista ja väistöistä d3 meele vuoroksi.
74-75	Näkyvyys menee, ei näe mitään d3 meele vuoroon.
76-80	Hämääntynyt, viholliset hyökkäävät +25 % mahdollisuudella.
81-85	Menettää hyökkäyksen ja lihas nyrjähtää. Yksi kestopiste hyökkäävästä ruumiinosasta ja 3 väsymyspistettä.
86-90	Osuu lähimpään toveriin, heitä vahinko. Jos lähellä ei ole toveria, kuten 81-85.
91-94	Osuu lähimpään toveriin, maksimivahinko. Jos lähellä ei ole toveria, kuten 81-85.
95-96	Osuu lähimpään ystävään, kriittinen osuma. Jos lähellä ei ole toveria, kuten 81-85.
97-98	Osuu itseensä, maksimivahinko.
99	Menee pieleen, heitä kaksi kertaa tästä taulukosta ja sovelta molempia tuloksia.
00	Menee täysin pieleen, heitä kolme kertaa tästä taulukosta ja sovelta kaikkia tuloksia.

Jos pelaaja haluaa nopeuttaa kiipeämistä, se onnistuu vähentämällä Kiipeily-kyvyn kykyheittoa. Jokainen 10 %:n vähennys nostaa vauhtia 1 metrillä viidessä iskuhetkessä. Tämä lisää kompurointimahdollisuutta normaalisti.

Pelinjohtaja voi oman harkintansa mukaan määrätä, että esteet tai liukas tai sileä pinta voivat vaikeuttaa kiipeämistä. Pelinjohtajan lienee käteväntä määrätä kullekin kiipeilytilanteelle vaikeusprosentti, joka sitten vähennetään kiipeämiskyvystä.

Pitkissä rinteissä ja muutenkin, kun hahmo kiipeää useita minutteja, kiipeämishetko tarvitaan aina 10 metrin välein. Kiipeämisen aikana hahmo ei voi tehdä mitään muuta.

Ratsastus (05)

Hevosien tai muun ratsueläimen selässä pysyminen ei vaadi erityistä taitoa, jos ratsu kulkee kävelyvauhtia ja on koulutettu kantamaan ratsastajaa. Ratsua ei saa kulkemaan kovempaa, ellei ratsastuskyky ole vähintään 15%.

Jos hahmo osaa ratsastaa, hän pysyy ratsunsa selässä kaikilla nopeuksilla. Jos ratsu tekee jotain odottamatonta, hahmolle pitää heittää ratsastusheitto. Jos heitto epäonnistuu, hahmo on menettänyt ratsunsa hallinnan. Tämän jälkeen pelaajan pitää yrittää kykyheittoa joka meeleuvuorolla, kunnes heitto onnistuu ja hän saa ratsun taas haltuunsa. Kompuroinnin seurauksena hahmo putoaa ratsailta.

Jos hahmo ratsastaa ilman satulaa ja suitsia, epäonnistunut heitto merkitsee, että hän putoaa. Jos heiton tulos on kompurointi, hahmo lentää päistikkaa ratsun selästä.

Kykyheittoa tarvitaan myös, jos ratsua yritetään saada tekemään jotain, mitä se ei ole ennen tehnyt.

KOKEMUS RATSASTAMISESSA

Hahmo voi saada ratsastuksesta kokemusheiton esim. seuraavissa tilanteissa pelinjohtajan harkinnan mukaan:

Hän selviää hengissä taistelusta, jonka ainakin aloitti ratsain (hän ehkä tajuaa, miksi putosi).

Hän sai ratsunsa tekemään jotain, mitä se ei ole ennen tehnyt (itsehuottamus ja arviokyky paranevat).

Hän on matkustanut ainakin viikon vaikeassa maastossa ratsain (hän on kokenut paljon pieniä ongelmia ja selvittänyt ne).

Hän on opettanut ratsun hyväksymään satulan ja suitsit (hän on oppinut jotain eläinten käyttäytymisestä).



Uinti (15)

Uintiheitto on tarpeen aina, kun hahmo yrittää uida matkan, joka on metreissä mitattuna vähintään hänen verran uimakykynsä prosentteina. Esimerkki: Hahmon uimakyky on 15 %. Hän tarvitsee kykyheiton aina, kun yrittää uida yli 15 metrin matkan.

Hahmon uimanopeus on 5 m meeleuvuorossa. Hahmo aloittaa uinnin NPP-iskunopeuden määräämällä iskuhetkellä (samaa tapaan kuin liikkumisen maalla).

Epäonnistunut uintiheitto merkitsee, että hahmo ei pääse vedessä eteenpäin. Seuraavalla vuorolla heiton on onnistuttava, tai hahmo alkaa hukkua. Kompuroitu uimaheitto merkitsee, että hahmo alkaa hukkua heti. Maailma-luvussa on tarkemmat säännöt hukkumisesta ja tukehtumisesta. Jos toinen uintiheitto onnistuu, hahmo pääsee sillä meeleuvuorolla taas eteenpäin ja pinnalle.

Pelinjohtaja voi muuttaa vaikeusastetta, jos hahmo yrittää uida vuolaan virran yli, jos vedessä on esteitä tai jos aallot ovat korkeat. Koska uiminen vaatii hahmon kaiken huomion, muut toimet ovat uudessa mahdottomia.

Uinti taakan kanssa: Uimari menettää väliaikaisesti 5 % uintikyvystään jokaisesta ENC-pistettä kohti, joka hänellä on mukanaan uudessa.

Väsymyspisteet uudessa: Uimari menettää yhden väsymyspisteen joka meeleuvuorolla, jolla hän ui eteenpäin. Jos hän kelluu paikallaan, hän saa takaisin yhden pisteen meeleuvuorossa.

Pitkillä matkoilla uimari voi menettää ruumiinlämpöä. Lisäksi hän voi menettää kestopisteitä myös jollain muulla pelinjohtajan sopivaksi katsoma tavalla.

Veneily (05)

Veneilykyky koskee pieniä veneitä ja lauttoja. Jos pelinjohtaja haluaa, hän voi rajoittaa pelihahmojen mahdollisuuksia Veneilyssä näiden taustan mukaan.

Jos hahmolla ei ole erityisen kiire, hänen on heitettävä veneilykykynsä tai alle, jotta hän saisi veneen ylipäänsä liikkeelle. Jos sää on tyyni ja tilanne rauhallinen, pelinjohtaja voi sallia helppouksia heittoon.

Huonossa säässä tai vaikeissa oloissa pelinjohtaja voi vaikeuttaa veneilyheittoa sopivaksi katsomallaan prosenttimäärällä. Jos heitto onnistuu, vene pysyy kursissaan tai liikkuu eteenpäin (tilanteen mukaan). Jos heitto on kompurointi, vene kaatuu ja kaikki sen matkustajat joutuvat veden varaan.

Väistö (05)

Väistäminen on taistelukyky, joka kuvataan tarkemmin taisteluluvussa. Onnistunut Väistö merkitsee, että hyökkäys, jota hahmo väistää, ei osu häneen. Hahmon väistökyky laskee yhden prosentin kutakin kannettua taakkapistettä kohden.

Väistö ei kuluta aikaa normaalissa meeletilanteessa. Jos hahmo yrittää väistää heittoasetta, väistö vaatii kuitenkin koko meelepuuron. Lisäksi tällaista väistöä ei voi yrittää, jos saman meelepuuron aikana käyttää itse heittoasetta.

Kommunikaatio- kyvyt

Kun hahmo käyttää kommunikaatiokykyjä, hän yrittää sanoin tai elein viestiä omia ajatuksiaan tai mielipiteitään toisille. Hyvät kommunikointikyvyt saavat yleensä aikaan miellyttävän vaikutelman.

Kielen puhuminen (oman) (30)

Hahmo puhuu äidinkieltään 30 % kyvyllä pelin alussa. Kyky on 30 %, vaikka hahmon ÄLY olisi kuinka matala. Kielitaitoa voi kehittää vain koulutuksella ja tutkimuksella, kokemuksesta ei ole apua.

Kielen puhuminen (vieraan) (00)

Hahmo voi oppia vieraita kieliä vain koulutuksella ja tutkimuksella. Yleensä tutkimus tarkoittaa, että hahmo asuu alueella, jossa kieltä puhutaan. Jos kieli on erityisen vaikea, pelinjohtaja voi vaatia kaksinkertaisen oppimisajan. Myös suuret kulttuurierot voivat vaikeuttaa kielen oppimista.

KIELENKÄYTÖN ERIKOISTAPAUKSIA

Keskustelu: Kahden henkilön välinen keskustelu on tietojen ja näkökohtien vaihtoa. Jos molemmilla osapuolilla

Kielten osaamistaulukko	
Kyky	Osaaminen
01-10	Voi sanoa vain yksinkertaisia asioita "Haluan ruokaa".
11-30	Pystyy jo jotenkuten elämään maassa, jossa kieltä puhutaan "montako rahaa lampaankoipi".
31-50	Sujuva kielitaito. Osaa puhua paremmin kuin tyhmat paikalliset (nämä osaavat puhua 30 %:n edestä), ja pystyy ilmaisemaan useimmat ajatukset "mutta eilen se oli vain kolme lunaria!".
51-80	Pystyy jo kertomaan tarinoita jne. Osaa väitellä kuin kuka tahansa paikallinen "se lammas oli mätä jo ennen teurastusta eikä ole puolen puupennin arvoinen".
81-00	Diplomaattien, runoilijoiden ja filosofien kielitaito. "Epäilemättä tämän hapettuvan yksilön arvon estimoinnissa voidaan ottaa huomioon sen pitkälle edennyt maatumistaso".

kielessä vähintään 50 % taito, ongelmia ei ole. Jos toisella tai molemmilla on korkeintaan 50 %:n taito, voi syntyä väärinkäsityksiä. Onnistuneen viestinnän mahdollisuus on tällöin alempi kielikyky $\times 2$. Jos esim. Cormac puhuu latinaa 35 %:n kyvyllä, hänen mahdollisuutensa ymmärtää asia oikein keskustelussa on $2 \times 35 \% = 70 \%$.

Samantyyppiset kielet: On mahdollista, että hahmo ei tunne puhuttua kieltä, mutta toisen samanlaisen kielen tunteminen auttaa ymmärtämään mitä sanotaan. Esim. norjalainen ymmärtää yleensä ruotsalaisen puhetta.

Salakuuntelu: Kun hahmo yrittää kuunnella keskustelua, hänen ymmärtämis- ja mahdollisuutensa on sama kuin hänen kielen osaamisensa. Etäisyys saattaa vaikuttaa kuuntelun onnistumiseen. Pelinjohtaja voi vaatia kuunteluheittoa.

Jos heitto on kompurointi, hahmo ymmärtää kuulemansa väärin. Jos heitto epäonnistuu, hahmo ei ymmärrä kuulemaansa.

Laulu (05)

Onnistuminen tässä kyvyssä tarkoittaa, että laulaja miellyttää yleisöä. Epäonnistuminen merkitsee laulamista nuotin vierestä tai sanojen unohtamista. Mitä parempi osaamisprosentti, sitä paremmalta laulu kuulostaa onnistuessaan. Niinpä 80 %:n laulaja on selvästi parem-

pi kuin 40 %:n laulaja, vaikka molemmat onnistuisivat heitoissaan.

Cormacin tarina

Cormac Pikti näkee kaksi oudon näköistä miestä oviaukossa. Hän kulkee ohi, onnistuu sitten hiipimisheitossa ja pääsee heidän taakse.

Pelinjohtaja vaatii kuunteluheittoa, joka onnistuu. Cormac kuulee, että miehet puhuvat klassista latinaa, jota hän ei osaa. Sensijaan hän osaa katulatinaa 35 %:n edestä ja ymmärtää sukulaiskieltä puolelta tästä eli 18 %:lla.

Keskustelu on pitkä ja pelinjohtaja heittää kolme kertaa noppaa ymmärtämisestä. Ensimmäinen heitto onnistuu, ja Cormac kuulee, että toinen miehistä on nimeltään Garjus Carl (tunnettu kauppias). Toinen kielieheito ei onnistu, joten Cormac ei ymmärrä jatkoa. Kolmas heitto on kompurointi ja Cormac on kuulevinaan, että Carl etsii piktiseikkailijoita johonkin tehtävään. Todellisuudessa Carl sanoi, että ei halua yhtään tyhmää piktiä mukaan tehtävään.

Puhetaito (05)

Puhetaito vetoaa tunteisiin. Esimerkki voisi olla parlamentissa puhuva senaattori, joka yrittää suostutella muut senaattorit julistamaan sodan. Tämä kyky tehoaa parhaiten väkijoukkoon, koska onnistunut heitto vaikuttaa kaikkiin kuulijoihin.

Jos hahmo tarvitsee useita puhetaitoheittoja eri puheenaiheista ja osa niistä onnistuu, pelinjohtajan pitää määrätä, missä asioissa väkijoukko hyväksyy puhujan kannan.

Puhetaito-kyvyn käyttäminen vaatii aikaa. Väkijoukon käsittely voi viedä jopa tunteja.

Suostuttelu (05)

Onnistunut heitto merkitsee, että kohde hyväksyy suostuttelijan väitteet ja mahdollisesti hämääntyy ajattelemaan, että puhuja on loogisesti oikeassa. Jos kohde pääsee hetkeksi ajattelemaan rauhassa, hän voi huomata suostuttelun virheet (ÄLY × %), mutta jos suostuttelija puhui totta, ÄLY-heitto vain vahvistaa kohteelle, että suostuttelijaa kannattaa uskoa.

Suostuttelua voi käyttää yhtä tai korkeintaan muutamaa yksilöä vastaan. Sitä ei voi käyttää, jos kuuntelijalla on jo ennestään jyrkkä mielipide asiasta tai jos hänen valintansa vapautta rajoittaa velvollisuus (kuten esim. vartiomiehellä). Erikoisinnostuminen tai kriittinen suostuttelu ovat tosin tehokkaampia kuin tavallinen onnistuminen.

Tietokyvyt

Ammatti (10)

Ammatteja on paljon erilaisia. Jokainen ammatti on opeteltava erikseen. Kyvyn käyttö voi vaatia monta tuntia. Ammattiesimerkkejä ovat: jousentekijä, leipuri, parantaja, panssarintekijä, puuseppä, saventalaja, seppä jne. Ammatteja on satoja.

Arvon arviointi (05)

Tällä kyvyllä hahmo voi päästä selville esineiden, tavaroiden ja arvokkaiden luonnonmateriaalien arvosta. Jos hahmolla on lisäksi ammatti, johon arvioitava materiaali liittyy, onnistumismahdollisuus kaksinkertaistetaan.

Jos heitto epäonnistuu, hahmo ei tiedä kohteen arvoa. Kompurointi antaa hahmolle on aivan väärän käsityksen kohteen arvosta.

Arviointiin kuluu aikaa yksi täysi vuoro. Pelinjohtajan kannattaa heittää tämä heitto, koska pelaajan ei pidä saada tietää, onko heitto kompurointi.

Aseeton taistelu (00)

Tämä kyky auttaa käyttämään luonnollisia aseita parhaalla mahdollisella tavalla. Jos aseettoman taistelun heitto onnistuu, luonnollisen aseiden vahinko kaksinkertaistuu. Hahmon pitää siis yrittää hyökkäystä luonnollisella aseella, ja jos ase on onnistunut hyökkäysheitto on lisäksi pienempi kuin tämän kyvyn onnistumistodennäköisyys, vahinko (mutta ei vahinkobonus) kaksinkertaistetaan.

Cormacin tarina

Nikoloksen Aseeton taistelu -kyky on 37%. Hänen kimppuunsa käy taskuvaras, joka huिताisee taitamattomasti tiikarillaan. Nikolos lyö takaisin nyrkillään. Heitto on 23, mikä merkitsee, että Nikolos osui nyrkillään (50%), ja myös hänen Aseeton taistelu -kykynsä onnistui. Hän tekee vahinkoa 2d3 + vahinkomuutoksensa d6.

Aseeton taistelu vaikuttaa myös torjuntaan. Jos tämä kyky onnistuu nyrkkitorjunnan onnistumisen lisäksi, käytäjän nyrkki pysäyttää 6 pistettä vahingosta eikä vahingoitu itse lainkaan. 6:n pisteen ylittävä vahinko pääsee läpi.

Ensiapu (10)

Tämän kyvyn onnistumisesta kannattaa heittää heti vahingon tai vamman jälkeen. Jos heitto onnistuu, kaikki verenvuoto lakkaa eikä uhri enää menetä kestopisteitä. Jos heitto ei onnistu, sitä voi yrittää uudestaan seuraavalla meele- vuorolla.

Kun heitto onnistuu, heittäjä voi ilmoittaa, että käyttää vielä täydet viisi meele- vuoroa ensiapuun. Tällöin potilas parantaa d3 pistettä. Erikoisinnostuminen parantaa 2d3 pistettä ja kriittinen onnistuminen d3+3 pistettä.

Jos ensiapuun ei käytetä viittä meele- vuoroa, vähennetään edellä parannettujen pisteiden jälkeen potilaan kestosta kaksi pistettä. Toisin sanoen homman kiirehtiminen tai jättäminen kesken heikentää tulosta.

Kompurointi aiheuttaa lisävahinkoa d3 pistettä eikä kyseistä vammaa voi enää sen jälkeen yrittää parantaa ensiavulla. Ensiapua voi käyttää vain eläviin olentoihin.

Laivankäsittely (00)

Tämä kyky antaa hahmolle valmiudet johtaa laivaa, joka tarvitsee miehistöä enemmän kuin yhden hengen. Siihen sisältyy navigointia, purjeiden käsittelyä, vahtivuorojen asettamista ja muuta, mitä kapteenin tulee osata.

Lue/kirjoita kieli (00)

Tämän kyvyn avulla hahmo voi lukea ja kirjoittaa jotain kieltä. Jos kielen kirjoittaminen vaatii erityistä kalligrafiaa (esim. japani), se sisältyy tähän kykyyn. Tämä tosin voi vaikeuttaa oppimista.

Kunkin kielen lukeminen on opeteltava erikseen, vaikka kieliä kirjoitettaisiin samoilla kirjaimilla. Jos lukuyritys ei onnistu, hahmo ei voi yrittää lukea kyseistä tekstiä uudelleen ennen kuin on kehittänyt kykyään eteenpäin. Kompurointi tarkoittaa, että hahmo ymmärtää luetun tekstin täysin väärin. Tämän



vuoksi kykyheitto on hyvä jättää pelinjohtajan heitettäväksi.

Tiedot

Tietokykyjä on viidenlaisia. Niissä ei saada kokemusheittoja, vaan omistunut kykyheitto merkitsee, että hahmo tietää kysytyt asiat. Tietolajit mittaavat lähinnä yleissivistystä. Tietokykyjä voi parantaa tutkimalla. Kompuroinnilla hahmo saa näissäkkin kyvyissä aivan väärää tietoa.

Lisäksi on huomattava, että hahmo tietää aina eniten oman kotiseutunsa asioista. Koska tästä tekijästä on mahdotonta antaa tarkkoja ohjeita, pelinjohtajan on käytettävä omaa järkeään aina kun hahmot käyttävät näitä kykyjä.

Eläintieto (05)

Eläintieto mittaa biologista tietämystä. Hahmo, joka onnistuu kyvyssä, osaa tunnistaa eläimen, tietää mitä se syö, osaa sanoa, onko se terveen näköinen ja voi ehkä ennustaa sen käyttäytymisen. Jos eläin on erityisen eksoottinen, heittoa voi vaikeuttaa.

Tärkeä osa eläintietoa on ratsueläinten koulutus:

Ratsueläimen koulutus: Hahmo, jonka Eläintieto on ainakin 50 % ja Ratsastus 25 %, voi opettaa eläimen hyväksymään satulan ja suitset. Hahmo voi yrittää Eläintieto-heittoa kerran viikossa. Kun heitto onnistuu, hän on kouluttanut eläimestä ratsun.

Ratsumestarilla on ainakin 50 % taidot Eläintiedossa ja Ratsastuksessa. Hän voi opettaa hevosen ratsuväen hevoseksi. Hevosen taistelukykyjä hahmo voi kehittää omaan ratsastuskykyynsä -50 %:iin asti. Jos hahmon Ratsastus-kyky on 90 %, hän voi kouluttaa hevosen hyökkäämään korkeintaan 40 %:n kyvyllä.

Joka viikko heitetään kouluttajan eläintietokyky jaettuna viidellä hevosen MHT:ia vastaan vastustustaulukossa. Jos

heitto onnistuu, ratsu oppii yhtä taistelukykyä yhden oppijakson verran.

Ihmistieto (05)

Ihmistieto tarkoittaa pääasiassa psykologiaa ja sosiologiaa. Hahmo voi sen avulla esim. arvioida politiikkaa oudossa kulttuurissa. Onnistunut heitto voi myös palauttaa mieleen jo unohtuneita asioita oman heimon historiasta tms.

Kasvitieto (05)

Kasvitiedon avulla hahmo voi tunnistaa kasveja ja tietää mihin niitä voi käyttää. Tämä kyky auttaa myös valitsemaan sopivat kasvit johonkin ilmastoon, valitsemaan hyvän peltomaan kasveille sekä arvioimaan sadon suuruuden ja luonnonvaraisten kasvien syötävyyden.

Mineraalitieto (05)

Mineraalitiedosta on apua geologiaa ja maata tutkiessa. Onnistunut kykyheitto voi kertoa hahmolle onko kaivos arvokas, mikä on alueen paras paikka etsiä malmeja, jne.

Yleistieto (05)

Tämä kyky voi auttaa hahmoa ennustamaan säätä, muistamaan maantieteellisiä seikkoja ja muutenkin ymmärtämään ympäröivää maailmaa.

Manipulointikyvyt

Kätke (05)

Tällä kyvyllä esineen voi piilottaa niin, että se löytyy vain etsintäkykyheiton avulla. Esine voi olla minkä kokoinen tahansa ja kätkeminen voi merkitä vaikka sen panemista laatikkoon tai salalokeron nikkaroimista arkkuu.

Jos joku yrittää löytää näin kätettyä esinettä Etsintä-kyvyllä, hänen pelaajan-

sa vähentää Kätkemiskyvyn Etsinnästä ja yrittää heittää näin saadun prosenttien alle. Etsittävän esineen KOK saattaa vaikuttaa heittoon samoin kuin erityiset tiedot, joita etsijällä voi tilanteesta olla.

Kätkemiseen tarvittava aika riippuu tilanteesta, mutta karkea ohje on yksi meele vuoro/kätkevän esineen KOK-piste.

Laadi (05)

Tämän kyvyn avulla voi laatia erilaisia laitteita tai esineitä, kuten ansoja ja lukkoja. Jos laatija osaa vastaavan ammattin, onnistunut ammattiheitto kaksinkertaistaa laatimismahdollisuuden. Jos laatija on tarkoituksella rakentanut esineensä niin, että sitä on vaikea purkaa, laatijan kyky vähennetään purkajan kyvystä. Onnistumisesta heitetään näin saatua prosenttiarvoa vastaan.

Purkamiseen menee aikaa yksi meele vuoro/KOK-piste, laatimiseen yksi vuoro/KOK-piste.

Silmänkääntö (05)

Tämän kyvyn käyttäjä osaa käsitellä pieniä esineitä näppärästi muiden tarkkaillessa häntä. Hahmo, joka osaa tämän kyvyn hyvin, taitaa korttitemppuja, pystyy tyhjentämään taskuja jne. Onnistunut heitto merkitsee, että taskuntyhjentäminen onnistuu, ellei kukaan yritä samalla Havaitse-kykyä yrittäjää vastaan. Silmänkääntöön menee aikaa yksi iskuhetki.

Soita (instrumenttia) (00)

Tämän kyvyn taitaja voi soittaa nimettyä instrumenttia niin, että yleisö pitää kuulemastaan. Epäonnistuminen merkitsee väärää nuotteja, unohtuneita sointuja jne.

Kykyheitto heitetään uudestaan joka vuorolla. Esityksen laatu riippuu lisäksi soittajan kykyprosentista, aivan kuin Laulu-kyvyssä.

Havaintokyvyt

Etsintä (25)

Tämän kyvyn avulla hahmo voi etsiä joltain alueelta kätettyä esinettä, piileskelevää olentoa tai vaikka silmäkäännöllä piilotettua pientä esinettä. Hän voi myös löytää ansoja, salaovia ja salalokeroita. Ansoitetun alueen tutkiminen voi olla vaarallista. Etsintä vie aikaa yhden meelevuoron neljää tutkittavaa neliömetriä kohden.

Havaitse (25)

Tällä kyvyllä hahmo voi tarkkailla maastoa nähdäkseen outoa liikettä. Vartiomiehet ja tiedustelijat voivat käyttää Havaitse-kykyä huomatakseen lähestyvän vihollisen. Vaikea maasto voi vaikeuttaa havaintojen tekoa. Kyvyllä voi myös katsoa, onko mikään muuttunut tutussa maastossa.

Jos tunkeilija liikkuu vain, kun havaitsija ei katso häntä kohti, havaitsijan on vähennettävä vieraan piileskelykyky omasta havaintokyvystään. Jos kyvyllä yritetään havaita Silmäkääntö-kyvyn käyttö, silmäkääntäjän kyky vähennetään havaintomahdollisuudesta.

Havaintoja voi tehdä kerran meelevuorossa 90° sektorista.

Jos hahmo yrittää tarkkailla tätä laajempaa sektoria samalla meelevuorolla, havaintokyky laskee puoleen jokaista 90° lisäystä tai sen osaa kohden.

Jäljitys (05)

Tällä kyvyllä voi seurata elävän olennon jälkiä erämaassa ja maaseudulla. Kyky sisältää tiedot siitä, miten eläimet käyttäytyvät, kun niitä seurataan, ja miten ne yrittävät peittää jälkensä.

Jäljitysheitto pitää heittää kahden vuoron välein. Jos jäljittäjä kadottaa jäljet, hän voi yrittää löytää ne uudestaan. Tällöin hänen pitää onnistua heittämään korkeintaan puolet Jäljitys-kykyprosentistaan.

Cormacin tarina

Cormacille on luvattu, että hän pääsee kaupungin kaartiin, jos löytää kaartin päällikön kätkemän sormuksen tämän toimistosta viidessä minuutissa.

Päällikön kätkemiskyky on 45 % ja Cormacin etsintäkyky 50 % mikä antaa Cormacille 5 %:n mahdollisuuden. Tosin sormus on niin pieni, että pelinjohtaja määrää sen koon vaikeuttavan etsintää 30 %:lla, minkä jälkeen Cormacilla on -25 %:n mahdollisuus (tosin heitto 01-05 onnistuisi nytkin).

Onneksi Cormac tietää, että päällikkö harrastaa pienoismalleja, Toimistossa on kaksi pienoismallia, ja Cormac tutkii ne ensin. Pelinjohtaja päättää, että tämä tieto antaa Cormacille 40 %:n edun, minkä jälkeen mahdollisuus on 15 %. Cormacin pelaaja heittää 13; Cormac löytää sormuksen toisesta pienoismallista ja läpäisee testin.

Jos jäljet ovat vanhoja, jäljittäjän kykyheitosta vähennetään 20 % kulunutta vuorokautta kohti.

Kuuntele (25)

Tällä kyvyllä kuunnellaan ääniä. Äänen kuunteleminen oven läpi ja herääminen hiljaa aukeavan ikkunan narinaan ovat tyypillisiä esimerkkejä kuuntelutilanteesta.

Usein kuuntelumahdollisuudesta vähennetään onnistunut hiipimisheitto. Kyvyn onnistunut käyttö vie aikaa iskuhetkestä täyteen vuoroon tilanteen mukaan.

Salavihkaisuus- kyvyt

Hiipiminen (10)

Tämän kyvyn avulla voi liikkua äänettömästi hälyttämättä vihollista. Jos hahmo käyttää hiipimiskykyä yhdessä piileskelyn kanssa, yrityksen onnistuminen määrätään yhdellä heitolla.

Jos hahmo käyttää hiipimis-kykyä ja vastapuoli kuuntelee aktiivisesti, kuuntelukyky vähennetään hiipimiskyvystä. Jos joku kuuntelee hiipijää, hiipimisheitto heitetään kerran meelevuorossa. Muuten riittää yksi kerta. Jokainen ENC-piste metallipansaria vähentää hahmon hiipimismahdollisuutta prosenttiyksiköllä.

Piileskely (10)

Piileskelyn avulla hahmo voi piiloutua missä tahansa maastossa mihin tahansa suojaan. Jos hahmo haluaa piileskellä ja liikkua samaan aikaan, mahdollisuus on puolet normaalista piileskelykyvystä.

Jos kykyä käytetään lähellä muita hahmoja, jotka etsivät aktiivisesti, piileskelykyky vähennetään etsintäkyvystä. Muuten riittää normaali onnistumishheitto. Sama pätee Havaitse-kyvyn käyttöön.

Piileskely tapahtuu hahmon NPP-isku-
hetkellä. Kykyä heitetään kerran jokaista Piileskely-yritystä kohti.

Cormacin tarina

Cormac seuraa huomaamattomasti Malian pappia. Yhtäkkiä hän huomaa, että tämä kääntyy takaisinpäin. Cormac yrittää Hiipiä (57 %) läheisen verhon taakse ja Piileskellä (52 %) sen suojassa. Hänen pelaajansa heittää 54, eli liike oli äänetön, mutta saappaat jäivät näkyviin verhon alta. Jos heitto olisi ollut 52 tai alle, molemmat kyvyt olisivat onnistuneet.

VI MAAILMA

Luonnollinen vahinko

Suurimmaksi vaaraksi seikkailijalle ovat hänen vihollistensa aseet ja loitsut. Mutta maailma ja luonnonvoimat saattavat aiheuttaa ongelmia seikkailijalle siinä missä vastustajien aseet.

Putoaminen

Seikkailijan osana on silloin tällöin pudota rotkoihin, suistua ratsun selästä tai livetä kalliolta. Vahinkoon vaikuttaa tällöin monta tekijää. Jos hahmo onnistuu hyppyheitossa, hän voi määrätä, mikä ruumiinosa osuu ensimmäisenä maahan.

Korkeus: Hahmo kärsii d6 pistettä vahinkoa kutakin kolmen metrin pudotusta kohden. Kaikki vahinko menee

suoraan sekä osumapaikkaan että kokonaiskestoön. Tämä on poikkeus säännöstä, jonka mukaan osumapaikkaa voi kärsiä vain 2 x kestopisteidensä verran vahinkoa.

Nopeus: Vahinkoon vaikuttaa myös se, liikkeuko putoava hahmo on samalla eteenpäin. Esim. ratsun selästä putoava hahmo saa vain d6 vahinkoa, mutta jos ratsu vikuroi ja heittää hahmon selästään, vahinko on 2d6.

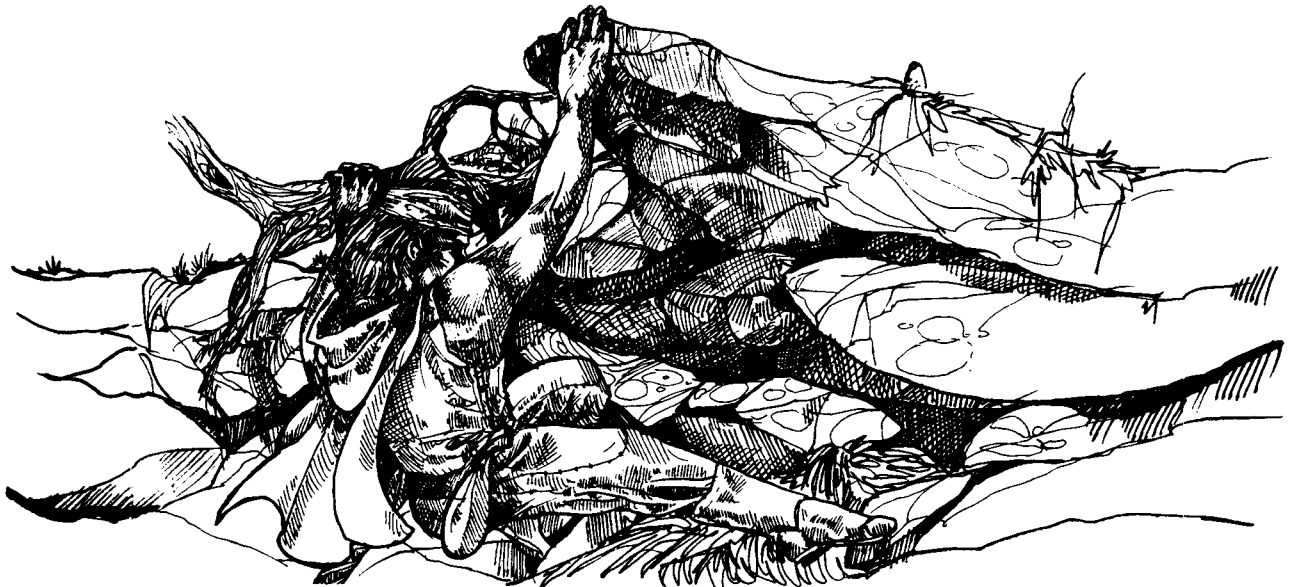
Osumapinta: Pelinjohtaja voi muuttaa vahinkoa sen mukaan, kuinka pehmeälle alustalle hahmo putoaa. Yleensä myös panssari suojaa putoamista vastaan. Taikuussuojaukset suojaavat aina. Jos hahmo putoaa kuoppaan, jonka pohjalla on pystyssä keihäitä, putoamisvahinko lasketaan mukaan keihään vahinkomuu- tokseksi. Tällaisen keihään normaalivahinko on d10+1 ja osumatodennäköisyyden määrää pelinjohtaja.

Tukehtuminen

Tukehtumisvahinkoa käytetään tilanteissa, joissa hahmo ei saa ilmaa, kuten veden alla, kaasupilvessä ja kuristettaessa.

Jos tilanne ei yllätä hahmoa, hän voi pidättää henkeään ensimmäisen meele- vuoron ajan, jos pelaaja onnistuu heit- tämään R-R x 10 d100:lla. Huom: heitto 96-00 epäonnistuu aina. Seuraavilla yhdeksällä vuorolla R-R-kerroin alenee aina yhdellä. Toisella meele vuorolla heitto on siis R-R x 9, kolmannella R-R x 8 jne.

Kymmenennestä meele vuorosta eteen- päin hahmon on heitettävä R-R x 1 d100:lla. Jos heitto epäonnistuu, hahmo kärsii vahinkoa kokonaiskestoonsa sillä ja kaikilla seuraavilla meele vuoroilla, kunnes kuolee tai pääsee pakoon tilan- teesta.



Meleevuorolla kertyvä vahinko riippuu hengitettävästä aineesta. Vesi aiheuttaa d8, savu d4, paksu savu d6, myrkkyykaasu d8 ja kuristus d6 pistettä.

Yllätys: Jos hahmo ei ole valmistautunut tilanteeseen, hän onnistuu pidättämään henkeään, jos hänen onniheittonsa (MHT × 5) onnistuu. Jos se onnistuu, tilanne ratkaistaan kuin yllä. Jos ei, hahmo heittää alusta alkaen R-R × 1.

Tuli ja kuumuus

Tuli vahingoittaa meleevuoron lopussa kaikkia osumapaikkoja, joita se on koskettanut meleevuoron aikana. Osumapaikkojen määrä riippuu tulen suuruudesta. Soihdu polttaa vain yhtä osumapaikkaa, mutta jos hahmo kaatuu suureen nuotioon, kaikki osumapaikat kärsivät.

Panssari ja taikasuojuukset suojaavat ensimmäisen meleevuoron ajan. Pelinjohtaja saa päättää, syttyvätkö myös hiukset tai vaatteet. Jos näin käy, vahinko jatkuu seuraavalla vuorolla. Metallipanssari ei tuhoudu tulessa, ellei se ole liekkien keskellä monta täyttä vuoroa.

Hahmo, joka kaatuu nuotioon voi kärsiä myös tukehtumisvahinkoa.

Liekki: Vastaa lyhdyn tai soihdun tulta. Yksi piste vahinkoa/meleevuoro.

Pieni tuli: Vastaa leirinuotiota tai keittotulta. D6 vahinkoa/meleevuoro.

Suuri tuli: Vastaa suurta nuotiota tai palavaa taloa. Tämä kuumuus sulattaa lyijyä. 2d6 vahinkoa/meleevuoro.

Hehkua tuli: Tällaisen tulen läheläkään ei voi mennä. Syntyy lähinnä taikuuden seurauksena. 3d6 vahinkoa/meleevuoro.

SUOJAN PUUTE, NÄLKÄ JA JANO
Hahmo, joka kärsii kylmästä tai kuumasta, menettää väsymyspisteitä kaksi tai neljä kertaa tavallista nopeammin. Sama koskee hahmoa, joka ei ole syönyt kahteen tai juonut yhteen päivään. Jos hahmolla ei ole suojaa, ruokaa tai juo-



maa, pelkkä lepo ei palauta väsymyspisteitä.

Joka päivä, jolla väsymyspisteet ovat koko päivän olleet nollan alapuolella, hahmo kärsii d6 pistettä kokonaiskestoonsa. Jos kesto laskee nollaan tai sen alle, hahmo kuolee päivän päättyessä.

Myrkkyy

kaikkien myrkköjen periaate on sama: Myrkyllä on teho (POT), joka asetetaan hahmon R-R:tta vastaan. Jos POT voittaa R-R:n vastustustaulukossa, hahmon kokonaiskestopisteet kärsivät POT:n verran vahinkoa. Jos POT ei voita, vahinko puolitetaan. Yleensä myrkkyy vaikuttaa hitaasti, esimerkiksi kolmannella meleevuorolla myrkytyksen jälkeen.

Jos hahmo saa kaksi annosta myrkkyyä, ne käsitellään erillisinä myrkytyksinä. Kaksi POT 10:n myrkkyyä ei siis vastaa yhtä POT 20:n myrkkyyä.

VASTAMYRKYT

Lähes kaikille myrkyille on oma vastamyrkkynsä. Jos hahmo ottaa vastamyrkkyyä korkeintaan puoli tuntia ennen myrkytystä, vastamyrkyllä POT vähennetään myrkyllä POT:ista.

Jonkin tietyn myrkyllä vastamyrkkyy voi myös auttaa jotain toista myrkkyyä vastaan. Esim. skorpionin vastamyrkkyy

auttaa puolella teholla manticoren myrkyä vastaan ja päinvastoin.

Sairaus

Kulkutaudit ja muut sairaudet vaivaavat *RuneQuestin* maailman asukkaita. Broot kantavat sairauksia, pahat shamaanit levittävät tauteja sairaushengillä ja sairausjumalien papit käyttävät riimuloitsuja edistääkseen asiaansa.

Seuraavat taudit vievät uhriltaan ominaisuuspisteitä säännöllisin väliajoin.

Epäonnistumiskerrat	Sairauden aste
0	Ei sairastu
1	Lievä, yksi ominaisuuspiste viikossa.
2	Akuutti, 1 piste päivässä.
3	Vakava, 1 piste tunnissa.
4+	Tappava, 1 piste minuutissa.

Kun hahmo altistuu sairaudelle, hänen pitää heittää R-R × 5 d100:lla. Jos heitto epäonnistuu, hahmo saa tartunnan ja heittää uudelleen. Hän jatkaa heittämistä kunnes heitto onnistuu. Epäonnistuneiden heittojen määrä määrää sairauden vakavuuden yllä olevan taulukon mukaan.

Tartunnan jälkeen hahmon on yritettävä R-R-heittoa aina säännöllisin väliajoin, jotka määräytyvät sairauden asteen mukaan. Esim. lievän tartunnan saanut hahmo saa yrittää heittoa kerran viikossa. Jos tämä R-R-heitto onnistuu, hahmo paranee sairaudestaan. Heitto on yleensä R-R × 5, mutta pelinjohtaja voi halutesaan vaikeuttaa sitä.



Hahmon pitää levätä ja saada hoitoa sairastaessaan. Muuten parantumista varten heitettävä R-R-heitto vaikeutuu. Jos hahmo ei ole vuodelevossa, heitto on R-R × 4; jos hahmo vaeltaa ulkona, heitto on R-R × 3; ja jos hahmo tekee jotain rasittavaa, kuten taistelee, heitto on R-R × 2.

JOITAKIN SAIRAUKSIA:

Heikkouskuume: Lihasatropia. Ilmenee VMA:n alenemisena. Kun VMA on 0, hahmo kuolee.

Tärinätauti: Vapinaa ja kuumetta, joka tuhoaa terveyden. Vaikuttaa R-R:seen. Kun hahmon R-R on 0, hän kuolee.

Aivokuume: Hourailua. Vaikuttaa ÄLY:yn. Kun hahmon ÄLY on 0, hän kuolee viikon kuluessa.

Sielutuh: Psykkinen tauti, joka hyökkää henkiolottuvuudesta. Vaikuttaa MHT:in. Kun hahmon MHT on 0, häntä ei enää ole, edes henkiolottuvuudessa.

Vapina: Hermosairaus. Vaikuttaa NPP:een. Kun hahmon NPP on 0, hän on tärkevä hermokimppu, joka kuolee viikon kuluessa.

Cormacin tarina

Cormacin uusi apulainen Alain aliistuu aivokuumeelle puhdistetaan tapettujen vuohilaisten aseita. Hänen R-R:nsä on 10 ja ÄLY:nsä 10. Kolme ensimmäistä R-R-heittoa epäonnistuu, mutta neljäs onnistuu. Alainilla on siis vakava aivokuume ja hän menettää pisteen ÄLY:ä kerran tunnissa. Kaupunkiin on neljän tunnin marssi. Cormac ja kumppanit laskevat Alainin paarelle ja alkavat kantaa tätä kohti kaupunkia.

Koska Alain ei ole vuodelevossa, ensimmäiset neljä heittoa ovat vain R-R × 4. Alainin pelaaja heittää kerran tunnissa, mutta kaikki neljä heittoa ovat yli 40 ja Alain menettää neljä pistettä ÄLY:ä. Sitten hän pääsee kaupunkiin ja vuoteeseen ja saa R-R × 5 mahdollisuuden toipua. Onneton pelaaja epäonnistuu vielä kerran, ja Alainin ÄLY on 5. Mutta seuraava heitto onnistuu ja Alain paranee.

Alain on parantunut, mutta hänen ÄLY:nsä on edelleen 5. Parin päivän kuluttua hän lähtee harhailemaan kaupungille ja ilmoittautuu vapaaehtoiseksi sotajaksi orjakaleeriin. Häntä ei nähdä kaupungissa 11 vuoteen.

Vahinko esineille

Esineet, kuten ovet, seinät jne. voivat joutua sattumalta iskun tielle. Joskus hahmot haluavat iskeä ne rikki, jotta pääsisivät niiden läpi.

Esineiden suojapisteeet

Esineitä käsitellään kuten asetta tai panssaria. Sen kestopisteet ovat samalla sen suojapisteeet. Jos esineeseen tuleva vahinko ylittää sen keston, sen kesto kärsii ylimenevien pisteiden verran, mikä puolestaan vähentää esineen suojapisteeitä. Jos pienen esineen kesto laskee nollaan kestopisteeseen, esine on täysin tuhoutunut. Jos suuren esineen kesto laskee nollaan pisteeseen, esineessä on ihmisen mentävä reikä.

Esineiden suojapistetaulukko	
Esine	Suojapisteeet
Kevyt puuhuonekalu	5
Kevyt puuovi	6
Majan seinä	6
Raskas puuhuonekalu	8
Raskas puuovi	8
Maatalon seinä (puuta ja tiiltä)	15
Suuri kivi	20
Irtonainen kiviseinä	20
Linnan tai tornin portti	30
Muurattu kivi tai tiiliseinä	35

Vahingon seuraukset:

Esineen kimppuun hyökätessä: Esine kärsii suojapisteeiden yli menevän vahingon, mikä samalla vähentää sen suojapisteeitä. Jos esine joutuu iskun tielle osumapaikkaheiton vuoksi, iskun katsotaan kohdistuvan juuri esineeseen.

Esineitä käytetään torjuvana aseena: Esine, jota käytetään kilpenä, kärsii vahinkoa kuten kilpi. Se menettää yhden pisteen kestopisteestä ja suojastaan aina, kun isku ylittää sen suojapisteeet.

pistettä enemmän jäljellä kuin vastustajalla. Tällöin vahvempi osapuoli voi jättää taistelun sikseen tai jatkaa sitä. Heikommalla ei ole valinnanmahdollisuutta.

Henkitaistelun menettely

Hyökkääjä asettaa taikapisteensä puolustajan taikapisteitä tai asianmukaista ominaisuutta vastaan. Molemmat heittävät vastustustaulukosta.

Jos molemmat onnistuvat, molemmat menettävät d3 taikapistettä. Jos vain toinen onnistuu, vastustaja menettää d3 taikapistettä. Jos kumpikaan ei onnistu, kumpikaan ei menetä pisteitä.

Jos ruumiillisen osapuolen taikapisteet vähenevät nolnaan, ruumis on avoin haltuunololle. Jos hengen taikapisteet alenevat nolnaan, se on avoin sieppaukselle tai sitomiselle. Henget eivät menetä tajuntaansa, jos ne menettävät taikapisteensä. Ne vain altistuvat loitsuille tavallista enemmän.

Aseitea ei voi käyttää henkitaistelussa, vaikka niihin olisi heitetty loitsuja. Henkitaisteluun joutunut hahmo voi heittää loitsuja, jos onnistuu keskittymisheitossaan (ÄLY × 5). Loitsut, jotka vaikuttavat ÄLY:yn tai MHT:iin, vaikuttavat usein myös henkiin.

Haltuunotto

Kun henki saa haltuunsa ruumiillisen olennon, olentoa kutsutaan haltuunotetuksi eli riivatuksi. Hallintoja on kahdenlaisia:

Hallitseva hallinta: Henki sulkee alkuperäisen olennon ajattelun (ÄLY:n ja MHT:n) pois aistien hallinnasta. Haltuunotettu ei voi saada takaisin menettettyjä taikapisteitä eikä hänen ruumiinsa parane. Haltuunottaja hallitsee ruumista. Yleensä sillä on ainoastaan perusosaaminen eri kyvyissä.

Taikuuden avulla nähtynä kohde muistuttaa hallitsevaa olentoa. Hallittu henki näkyy likaisena tahrana.

Hallitseva hallinta voi syntyä henkitaistelun seurauksena, jos ruumiin omistajan taikapisteet vähenevät nolnaan.

Piilevä hallinta: Haltuunottaja ei vaikuta mitenkään ruumiin luonnollisen omistajan toimintaan tai ajatteluun, mutta on kuitenkin läsnä ruumiissa. Hyviä esimerkkejä tästä ovat sairaus- ja tunnehenget.

Taikuuden avulla nähtyinä hahmon ääri-
viivat näyttävät jotenkin sumuisilta siellä, missä henget osuvat toisiinsa.

Piilevä hallinta voi syntyä, kun henki hyökkää ominaisuutta eikä taikapisteitä vastaan. Onnistumisen edellytykset vaihtelevat eri hengillä. Hallittu hahmo ei voi karkottaa henkeä, kun taikapisteet ovat palautuneet. Vain jokin kolmas henki voi karkottaa haltuunottajan.



Kiroukset

Fantasiakirjallisuudessa kirous on usein kosto vihatalulle vastustajalle. *RuneQuest*-issä kirous on joko toiseen maailmaan kuuluvan olennon vihamielinen hyökkäys tai pitkäaikainen loitsu, joka häiritsee uhria. Kirousta voidaan pitää haltuunoton yhtenä muotona.

Cormacin tarina

Cormac, Signy ja Nikolos näkevät erämaassa hylätyn talon. He etsivät sieltä suojaa nousevaa rajuilmaa vastaan. Kun Signy ja Nikolos tutkivat ulkona, onko talo turvallinen, Cormac astuu sisään. Taloon on nähtävästi hyökännyt broojoukko, joka on polttanut sen. Cormac ei tiedä, että broot ovat siioneet haamun edellisen asukkaan kalloon, joka nyt lojuu sotkun keskellä. Pimeässä Cormac ei näe mitään, kun haamu hyökkää.

Haamun on voitettava Cormacin taikapisteet omillaan. Haamun pisteet ovat 15 ja Cormacin 12. Haamulla on siten 65 % mahdollisuus onnistua; Cormacin mahdollisuus on vain 35 %. Pelinjohtaja heittää 22 ja Cormacin pelaaja 40. Haamu onnistuu, Cormac ei. Cormac menettää d3-heiton tuloksena 2 taikapistettä.

Haamulla on nyt 75 % mahdollisuus onnistua ja Cormacin mahdollisuus on vain 25 %. Pahalta näyttää. Pelinjohtaja heittää 04; Cormacin pelaaja ähkäisee, koska hänen heitonsa on 00. Cormac menettää tällä kertaa 3 taikapistettä, joten hänellä on vain 7 pistettä jäljellä. Kolmannella meele vuorolla haamun mahdollisuus onnistua on jo 90 % ja Cormacin mahdollisuus on 10 %. Cormac onnistuu nyt heittämään 08 ja pelinjohtaja heittää 78. Molemmat siis onnistuvat. Haamu menettää yhden ja Cormac kaksi taikapistettä. Kolme meele vuoroa myöhemmin haamu saa Cormacin taikapisteet nolnaan eivätkä Cormacin vastarytykset aiheuta mitään. Seuraavalla meele vuorolla haamu ottaa Cormacin ruumiin hallintaansa.

Koko taistelu vei vain pari minuuttia. Kun Signy ja Nikolos tulevat sisään, he näkevät Cormacin makaavan lattialla tajuttomana. Pian he ymmärtävät, mitä on tapahtunut, mutta he eivät voi enää auttaa Cormacia. He viettävät kylmän yön yrittäen hoitaa ystävänsä.

Yhteenvedo taikapisteistä

Taikapisteet osoittavat sen elämänvoiman määrää, millä hahmo voi heittää loitsuja. Yksi piste on pienin mahdollinen määrä. Ylärajaa ei oikeastaan ole, mutta levänneellä hahmolla on yhtä paljon taikapisteitä kuin MHT:a. Loitsun voimaksi käytetty taikapiste katoaa ja seuraaviin loitsuihin on käytettävä muita taikapisteitä. Taikapisteiden kuluminen on merkittävä hahmolomakkeeseen. Hahmo voi menettää taikapisteitä loitsuja heittäessään tai henkitaistelussa. Jos taikapisteet laskevat nolleen, hahmo kaatuu tajuttomana maahan. Taikapisteet eivät koskaan voi laskea nolleen alapuolelle.

Lisäksi hahmon taikapisteet vastustavat häneen suunnattuja loitsuja. Hahmo vastustaa kaikkia loitsuja, ellei erityisesti hyväksy niitä. Loitsun onnistuminen määrätään asettamalla loitsijan ja kohteen pisteet vastakkain vastustustaulukoon. Jos loitsijan d100-heitto onnistuu, loitsu läpäisee puolustuksen.

Hahmo saa automaattisesti takaisin 1/24:n taikapisteistään tunnissa. Palautuvat taikapisteet eivät voi nousta yli hahmon MHT:in.

Loitsut

Säännöt sisältävät kolme erilaista taikuiden lajia, joilla on kaikilla omat loitsunsa. Näillä loitsuilla on kuitenkin useita yhteisiä ominaisuuksia. Mahdolliset poikkeukset käydään läpi kunkin taikuiden lajin yhteydessä.

Termejä

Intensiteetti: Mittaa loitsun voimakkuutta. Loitsun kuvauksessa annetaan aina minimivaikutus, joka loitsulla on, ja pienimmät taikapisteet, joilla loitsunheittäjä saa sen aikaan.

Loitsu: Loitsunheittoon kuuluvat ääninähdykset, elect ja taikapisteiden kulu-

Kokonaistaikapisteet: Tämä tarkoittaa kaikkia taikapisteitä, jotka loitsunheittäjä asettaa loitsuun. Henkitaikuudessa tämä merkitsee loitsun taikapisteitä ja loitsuun lisättyjä lisätaikapisteitä. Riimutaikuudessa taikapisteet kuluvat vain, kun loitsunheittäjä lisää taikapisteitä loitsuun päästäkseen vastustajan suojausten läpi. Velhoudessa kokonaistaikapisteet ovat loitsun intensiteetti + lisätyt taikapisteet + manipulointiin käytetyt pisteet.



Loitsutyypit

Aktiivinen loitsu: Jos loitsu on aktiivinen, heittäjän pitää keskittyä siihen koko sen voimassaoloajan. Jos heittäjä yrittää heittää jotain toista loitsua, joutuu henkitaisteluun, kärsii vahinkoa tai muuten vain yllättyy, hänen pitää heittää keskittymisheitto, jotta aktiivinen loitsu pysyisi voimassa. Aktiiviseen loitsuun keskittyvä hahmo ei voi taistella ja pystyy liikkumaan vain puolitoista metriä iskuhetkessä.

Passiivinen loitsu: Useimmat loitsut ovat passiivisia. Kun loitsu kerran alkanut toimia, siihen ei tarvitse keskittyä jotta se jatkuisi. Heittäjä voi tehdä jotain muuta, esim. heittää muita loitsuja tai taistella.

Pinottava/pinoamaton loitsu: Kaikilla riimuloitsuilla on hintansa pisteissä. Loitsun hankkiminen vaatii tämän hinnan uuraamista pisyvinä MHT-pisteinä. Jos loitsu on pinottava, sitä voi hankkia lisää uuraamalla lisää MHT-pisteitä. Tämän jälkeen koko pinotun loitsun

heitto kerralla on paljon tehokkaampaa kuin sen osien heitto erikseen. Joissakin loitsuissa on pinoamisrajoituksia ja jos loitsu on pinoamaton, sitä ei voi yhdistellä tällä tavoin.

Muuttuva loitsu: Muuttuvan loitsua voi oppia useilla eri intensiteeteillä. Hahmo voi oppia loitsun matalan intensiteetin (esim. parannus-1) ja myöhemmin saman loitsun vahvemman version (parannus-2). Jos hahmo tuntee vahvemman version, hän voi heittää minkä tahansa heikomman version jos haluaa.

Loitsun kantomatka

Loitsun kantomatka ilmoittaa, kuinka kaukana loitsija saa korkeintaan olla kohteestaan. Joillakin loitsuilla on kantomatkan lisäksi vaikutusalue. Se selitetään aina loitsun kuvauksessa. Vaikutusalueen on aina oltava kokonaan kantomatkan sisällä.

Kantomatkoja on kahdenlaisia:

1. Kosketusloitsu: Nämä loitsut vaikuttavat vain siihen henkilöön tai esineeseen, jota loitsuja koskettaa loitsiessaan. Ihokontakti ei ole tarpeen, koska taikuusenergia kulkee kyllä vaatteiden ja metallipanssarinkin läpi, mutta loitsijan pitää olla hyvin lähellä kohdetta. Kosketuksen täytyy kestää koko loitsunheiton ajan. Loitsunheittäjän katsotaan aina olevan kosketuksessa itseensä.

2. Kantomatkaloitsu: Toisille loitsuille on määritelty kantomatka metreissä. Nämä loitsut voi heittää korkeintaan tämän etäisyyden päähän ja paikkaan, johon heittäjällä on näköyhteys.

Loitsujen kesto aika

Välitön loitsu: Välitön loitsu kestää yhden iskuhetken. Esim. parannusloitsu toimii iskuhetkellä 4. Se loppuu iskuhetkellä 5, mutta kohde on jo parantunut eikä paraneminen ei häviä loitsun loppuessa.

Väliaikainen loitsu: Väliaikaisilla loitsuilla on oma kesto aikansa, jonka jälkeen niiden vaikutus loppuu.

Loitsut ja muisti

Jokainen henkitaikuus- ja velhousloitsu edellyttää, että sen muistamiseen käytetään tietty määrä ÄLY-pisteitä. Tämä on ainoa tapa heittää näitä loitsuja ilman apuvälineitä. Riimuloitsujen muistaminen ei vie ÄLY-pisteitä.

Loitsujen muistaminen: Jokainen henkitaikuus- tai velhousloitsu edellyttää, että hahmo käyttää yhden ÄLY-pisteen sen jokaisen taikapisteen muistamiseen. Esim. Suoja-4:n muistaminen vaatii, että hahmo varaa sitä varten 4 pistettä ÄLY:ä. Kaikki velhousloitsut vaativat yhden ÄLY-pisteen. Hahmo voi aina muistaa kerralla korkeintaan ÄLY:nsä verran taikapisteitä. Kun hahmo on painanut loitsun mieleensä, hän voi heittää sitä peräkkäin niin kauan kuin hänen taikapisteensä riittävät.

Muistiinpainettujen loitsujen muuttaminen: Jos hahmo on käyttänyt koko ÄLY:nsä loitsujen muistamiseen ja hänen pitäisi oppia taas uusi loitsu, hänen on unohdettava muita loitsuja, jotta hän saisi tilaa uudelle loitsulle. Kun hän on unohtanut jonkin loitsun, hänen on opeteltava se kokonaan alusta alkaen, jos hän haluaa hankkia sen uudelleen. Hahmo voi halutessaan unohtaa yhden taikapisteen verran loitsuja tunnissa.

Vapaa äly: Vapaaksi ÄLY:ksi kutsutaan ÄLY:ä, jota ei ole käytetty loitsujen muistamiseen. Sillä on merkitystä velhotaikuuden harjoittajille.

Valmius: Loitsunheittäjä voi olla joko valmis loitsunheittoon tai tilanne voi yllättää hänet. Jos loitsija yllättyy, loitsun heitonopeus hidastuu kolmen iskuhetken verran. Yllätystä seuraavalla meeleuvorolla loitsija voi heittää loitsunsa ilman yllätyksen tuomaa hidastusta.

Loitsunheittokyky: Kyky heittää loitsuja vaihtelee sen taikuuden lajin mukaan, jota loitsunheittäjä käyttää. Henkitaikudessa onnistumismahdollisuus on 5 x MHT prosenttia. Riimutaikudessa mahdollisuus on 100%. Velhousloitsuissa manipuloimattoman loitsun kyky on

Loitsun iskuhetki	
Heittäjän NPP	Iskuhetki
01-09	4
10-15	3
16-19	2
20-	1
Taika-pisteet	Lisäys iskuhetkeen
1	1
2	2
3	3
+1	+1
Valmius:	Valmis ei muutosta
	Yllätetty lisää 3 iskuhetkeä

velhon taikabonus plus hankittu kokemus kyseisellä loitsulla. Muista, että tuloksella 96-99 epäonnistuu aina ja tulos 00 tarkoittaa on aina kompurointia. Henkitaikuus ja velhous aina kuluttavat ainakin yhden taikapisteen loitsun onnistumisesta tai epäonnistumisesta huolimatta.

Loitsun vahvistaminen: Loitsiva hahmo voi lisätä loitsuunsa ylimääräisiä taikapisteitä. Ne auttavat loitsua läpäisemään vastustavan taikuuden. Lisäksi ne hidastavat loitsun iskuhetkeä (myös riimutaikudessa).

Loitsunheiton keskeytys: Henkitaikuiden ja velhouden käyttäjät voivat halutessaan keskeyttää loitsun ennen kuin se lähtee. Loitsiminen voi myös keskeytyä esim. loitsunheittäjän keskittymisen herpaantumisen vuoksi. Tällöin loitsunheittäjän pitää odottaa kolme iskuhetkeä ennen kuin hän voi alkaa tehdä mitään muuta.

Loitsuyhdistelmät: Hahmo ei voi yhdistää loitsuaan toisen hahmon heittämään loitsuun. Jos joku yrittää heittää hahmoon loitsun, joka ei sovi yhteen jonkin hahmoon jo ennestään vaikuttavan loitsun kanssa, voimaan jää se loitsu, jolla on enemmän taikapisteitä. Heikompi loitsu katoaa. Jos taikapisteet ovat yhtä suuret, vanhempi loitsu jää voimaan. Jos loitsut alkavat vaikuttaa samalla iskuhet-

kellä ja ovat yhtä vahvoja, molemmat loitsut katoavat.

Taikuuden voima: Henki- ja velhousloitsujen voimakkuus on se taikapisteiden määrä, mitä loitsu edellyttää. Riimuloitsun voima on kaksi kertaa riimuloitsun pistearvo plus mahdolliset vahvistavat taikapisteet.

Loitsunheitto taistelutilanteessa

Seikkailija, joka heittää loitsua meeleuvoron aikana, määrää iskuhetkensä sääntöjen mukaan. Hänen pitää aikomusten ilmoitusvaiheessa ilmoittaa aikeensa, loitsun tyyppi ja loitsun kohde. Loitsun iskuhetki saadaan laskemalla yhteen sen taikapisteet, heittäjän NPP-iskuhetki ja mahdolliset muut viivytykset, jotka voivat johtua esim. yllätyksestä. Riimuloitsut lähtevät NPP-iskuhetkellä, jos niitä ei vahvisteta taikapisteillä.

Jos loitsunheittäjä vahingoittuu kesken loitsunheiton, hän voi yrittää keskittymisheittoa (ÄLY x 3). Jos heitto ei onnistu, loitsunheitto katkeaa.

Jos loitsun iskuhetki on yli 10, sen heittämiseen kuluu enemmän kuin meeleuvoro. Esimerkki: jos loitsun iskuhetki on 16, se lähtee seuraavan meeleuvoron kuudennella iskuhetkellä.

Jos loitsija on riittävän näppärä, hän voi heittää monta loitsua samalla meeleuvorolla. On kuitenkin otettava huomioon, että hänen pitää odottaa loitsimisen jälkeen kolme iskuhetkeä ennen kuin hän voi aloittaa seuraavan loitsun heiton.

Rituaalit

Säännöistä löytyy viittauksia rituaalitaikuuteen. Rituaalit ja niiden alalajit seremoniat, lumoukset ja kutsut käsitellään *Riimumestarin kirjassa*. Ellei pelinjohtajalla ole näitä sääntöjä käytettävissä, hänen ei kannata toistaiseksi välittää näistä viittauksista.

VIII HENKITAUKUUS

RuneQuestin maailman perustaikuutta kutsutaan henkitaikuudeksi. Sen loitsut ovat loitsuista heikoimpia. Henkiloitsut voi heittää nopeasti ja ne ovat melko luotettavia. Loitsujen vaikutusaika on yleensä lyhyt. Henkitaikuuden oppiminen on helppoa ja nopeaa, ja aloittelevat *RuneQuestin* pelaajat tarvitsevat henkitaikuutta ennen kuin etenevät riimuloitsuihin tai velhouteen.

Henkitaikuus tarkoittaa pohjimmitaan sitä, että hahmo kutsuu elämänvoiman apuun hoitamaan jotain tehtävää. Loitsut kuluttavat heittäjän taikapisteitä. Vaikka hahmo olisi kuinka mahtava, hänellä ei voi olla niin paljon taikapisteitä, että hän voisi vaikuttaa maailmankaikkeuteen mitenkään merkittävästi.

Riimutaikuusloitsuissa hahmo saa apua joltakin jumalalta. Tämän vuoksi riimutaikuusloitsut eivät ole yhtä rajoittuneita kuin henkitaikuusloitsut.

Loitsujen oppiminen ja käyttäminen

Tässä kirjassa esitetyt henkitaikuusloitsut voi oppia lähes miltä kultilta tai shamaanilta tahansa. Niissä ei ole mitään erityisen salaista ja kuka tahansa hahmo, joka pystyy maksamaan loitsun hinnan, voi ostaa sen. Loitsun oppimiseen menee yksi peliviikko. Tämän viikon aikana hahmo ei voi tehdä mitään muuta. Loitsun hinta on 500 L taikapistettä kohti. Jos loitsun taikapisteet ovat muuttuvat, on ensin opeteltava yhden pisteen loitsu, sitten kahden jne. Siten esim. parannus-6:tta varten on opeteltava ensin viisi vähäisempää parannusta.

Loitsu opitaan seuraavasti: shamaani tai kultti hakee hahmon luokse halutun loitsun hengen. Hengellä on MHT:a ainakin yhtä paljon kuin loitsulla on taikapisteitä. Hahmo ja henki käyvät henkitaistelun (kuvattu edellä), ja jos hahmo saa hengen nujerrettua nollaan taikapisteeseen, hän pystyy ottamaan loitsun tiedot hengeltä ja painamaan ne omaan mieleensä. Henki pakenee sitten takaisin ulottuvuuteensa, ja mikäli kukaan ei hallitse sitä, se saa siellä loitsun tiedot takaisin.

LOITSUJEN OPPIMISRAJA

Jokainen henkitaikuuspiste vaatii hahmolta yhden ÄLY-pisteen. Näin ollen hahmo voi pitää muistissaan vain ÄLY:nsä verran loitsupisteitä. Hahmo voi tahallaan unohtaa osaamansa loitsut, jotta saisi tilaa uusille loitsuille.

LOITSUNHEITTOKYKY

Loitsunheiton onnistumismahdollisuus on heittäjän MHT \times 5 %. Jokainen ENC-piste alentaa mahdollisuutta yhdellä prosenttiyksiköllä. Jos hahmon MHT muuttuu, muutos vaikuttaa myös hänen onnistumismahdollisuuteensa.

Loitsun polttopiste

Kaikki henkilöitsut tarvitsevat polttopisteen. Polttopiste voi olla minkäläinen esine tahansa. Yleisimpiä ovat medaljongit joissa on asianmukainen riimu, mutta myös kivet, luut jne. käyvät. Polttopiste auttaa muistamaan ja heittämään loitsun. Kosketus polttopisteeseen laukaisee loitsun energian ja päästää sen toimimaan.

Loitsujen ominaisuudet

Useimmat henkitaikuusloitsut ovat passiivisia. Kun ne on kerran heitetty, heittäjän ei tarvitse enää kiinnittää niihin huomiota, jotta ne toimisivat. Jos esimerkiksi miekkaan heitetään Terävyysloitsu, sen heittäjä voi heti loitsimisen jälkeen keskittyä taisteluun. Loitsu pysyy miekassa itsestään kunnes sen vaikutusaika kuluu umpeen. Loitsu kestää aikansa, vaikka loitsija saisi surmansa. Jos loitsu on aktiivinen, se toimii vain niin kauan kun sen heittäjä keskittyy siihen.

Henkiloitsun kantomaika annetaan loitsun kuvauksessa. Loitsija voi olla korkeintaan kantomatkan päässä kohteestaan. Henkiloitsun kantomaika on joko *kosketus*, jolloin heittäjän on kosketettava kohdetta, tai *matka*, joka on 50 metriä. Jos kantomaikaksi annetaan kosketus, kohteen panssarin tai vaateiden koskettaminen riittää, ellei loitsun kuvauksessa toisin mainita.

Loitsulla on kaksi mahdollista kestoaikaa. Jos loitsu on välitön, sen vaikutus on vain heti heiton jälkeen ja vaikutus on pysyvä. Esim. Parannus-loitsu parantaa heti ja parannettu ruumiinosa on sen jälkeen terve (kunnes siihen osutaan uudelleen). Väliaikainen loitsu kestää 5 minuuttia (25 meele vuoroa).

LOITSUN ISKUHETKI

Loitsu toimii iskuhetkellä, joka saadaan laskemalla yhteen hahmon NPP-iskuhetki ja loitsun taikapisteet.

Loitsunheitto

Aikomuksen ilmoitusvaiheessa pelaaja ilmoittaa, mitä loitsuja hänen hahmonsaa aikoo heittää. Lisäksi hänen pitää kertoa loitsun tai loitsujen kohteet. Sitten hahmo koskettaa loitsun polttopistettä ja tekee loitsuun liittyvät eleet ja äännähdykset.

Kun loitsun iskuhetki koittaa, hahmo heittää prosenttiheiton. Jos tulos on korkeintaan $MHT \times 5 - ENC$, loitsu toimii. Heitto tosin 96-00 epäonnistuu aina.

Cormacin tarina

Cormacin MHT on 12 ja taakka 8 ENC. Hänen loitsunheittomahdollisuutensa on tällöin $12 \times 5\% - 8\% = 52\%$.

Jos loitsu ei onnistu, hahmo menettää yhden taikapisteen riippumatta siitä, montako pistettä loitsu olisi vaatinut. Henkiloloitsussa ei tunneta kompurointeja tai kriittisiä onnistumisia.

VASTUSTUSHEITTO

Hyökkäävän loitsun kohteella voi olla taikapisteitä, jolloin se vastustaa loitsua. Tällöin heittäjän ja kohteen taikapisteet asetetaan vastakkain vastustustaulukossa, ja jos heittäjän heitto ylittää kohteen pisteet, loitsu pääsee puolustuksen läpi kohteeseen.

TAIKAPISTEIDEN KULUTUS

Onnistunut loitsu maksaa tietyn määrän taikapisteitä. Lisäksi loitsua on voitu vahvistaa lisäpisteillä. Vaikka loitsu ei menisi läpi kohteeseensa, vaaditut taikapisteet vähennetään loitsunheittäjältä. Taikapisteet vähennetään sillä iskuhetkellä, jolla loitsu lähtee.



Cormacin tarina

Esiitelläkseen taikuuttaan Cormac löi eräänä päivänä vetoa Nikoloksen kanssa siitä, kumpi voisi ensin vahingoittaa toista taikuudella. Nikolos suostui, sillä hän oletti, että hänen Vastataikuus 3:nsa suojaisi häntä riittävästi, jos hän heittäisi sen etukäteen.

Mutta Cormac oli ovela ja tunsii Nikoloksen juonikkuuden. Koska hän epäili puolustavaa taikuutta, hän päätti heittää Haava-loitsun ja vahvistaa sitä viidellä pisteellä. Cormacin NPP-isku hetki oli 4, Haava oli yhden pisteen loitsu ja siinä oli 5 lisäpistettä, joten loitsu lähti iskuhetkellä 10. Cormacin pelaaja heitti 24, paljon vähemmän kuin $5 \times MHT$, joten loitsu toimi ja Cormacin taikapisteet vähenivät kuudella. Cormacin pelaaja heitti Nikolosta vastaan 31. Cormacin taikapisteet olivat 11 ja Nikolosin 13. Vastustustaulun mukaan loitsu meni läpi. Nikolosilla oli heitetynä Vastataikuus-3, mutta koska Cormacin loitsussa oli yhteensä kuusi pistettä, edes Vastataikuus ei torjunut loitsua. Cormacin pelaaja heitti osumapaikaksi 10 eli vatsan ja vahingoksi 2. Nikolos kärsi kaksi pistettä vatsaansa ja hävisi vedon.

Henkitaikuus-loitsut

Ennen loitsun kuvausta kerrotaan aina seuraavat asiat:

Loitsun nimi

Taikapisteet	Kantomatka
Kesto aika	Aktiivisuus

Ajatuspuhe

Muuttuva	Matka
Väli aikainen	Passiivinen

Tämä loitsu mahdollistaa viestinnän ajatuksen voimalla eli telepatian. Heittäjä voi lähettää ajatuksiaan yhdelle kohteelle jokaista loitsuun käytettyä pistettä kohti. Lähetettävät ajatukset pitää kuis-kata ja vastaanottaja kuulee ne sillä kielellä millä ne lähetetään. Tällä loitsulla kautta ei voi siirtää tietoa loitsuista tai taikapisteitä. Viesti kulkee vain loitsijalta kohteisiin. Jos A heittää loitsun B:hen ja C:hen, B ja C eivät ole yhteydessä toisiinsa.

Esiintyminen

Muuttuva	Kosketus
Väli aikainen	Passiivinen

Kukin loitsun piste lisää 2 pistettä ULK:a kohteelle loitsun kestoajaksi. Kohteen varsinainen ulkonäkö pysyy ennallaan, mutta muut näkevät hänet eri tavalla. Hahmoa ei voi edes tunnistaa, jos ULK kasvaa vähintään puolella. Esim. Rapa-Ripaa (ULK 4) ei voi tuntea, jos hän saa kaksi pistettä lisää, mutta Marilyn (ULK 15) tunnetaan, vaikka hän saisi kuusikin pistettä lisää.

Fanaattisuus

1 piste	Matka
Väli aikainen	Passiivinen

Kun tämä loitsu heitetään hahmoon, jolla on normaali ÄLY, hänen mahdollisuutensa osua kasvaa puolella. Siten

33 %:n osumamahdollisuus nousee Fanaattisuuden vuoksi 50 %:iin. Fanaattinen hahmo ei saa torjua eikä käyttää muita kuin hyökkäysloitsuja. Hahmon väistökyky puolitetaan. Onnistunut Massenusloitsu poistaa fanaattisuuden ja jättää kohteen normaaliin tilaan. Jos hahmo ei halua tätä loitsua, hän voi vastustaa sitä vastustustaulukon mukaisesti.

Haava

1 piste	Matka
Välitön	Passiivinen

Tämä loitsu vahingoittaa kohteen ruumista. Jos loitsu läpäisee kohteen taikapisteet, tämä kärsii d3 pistettä vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan. Panssari tai muut vastaavat suojat eivät auta.

Hallitse (lajia, usein henkiä)

1 piste	Matka
Väli aikainen	Aktiivinen

Tämän loitsun heitolla heittäjä alistaa jonkin tiettyä lajia edustavan olennon valtaansa. Loitsun tavallisin muoto on Hallitse henkiä. Jokaista muuta lajia varten tarvitaan oma Hallitse-loitsu.

Hahmo voi hallita henkeä vasta, kun on pudottanut sen taikapisteet nollaan henkitaistelussa. Seuraavalla meele vuorolla hänen pitää heittää Hallitse-loitsu. Jos loitsu onnistuu, hengen on totettava loitsun heittäjää. Mahdolliset käskyt on annettava ja kohteen on täytettävä ne ennen loitsun loppumista.

Hallittu olento on telepaattisessa yhteydessä loitsijaan. Yhteys katkeaa, jos olento ei ole hahmon näköpiirissä. Käskyt voi antaa telepaattisesti eikä niihin tarvita yhteistä kieltä, mutta niihin kuluu aikaa täysi meele vuoro. Olento voi toimia vasta sen jälkeen.

Havaitse (aine)

1 piste	Matka
Väli aikainen	Aktiivinen

Jokin merkkiesine, kuten kompassi, tikku tms., ohjaa heittäjän kohti lähintä halutun aineen esiintymispaikkaa. Loitsu läpäisee korkeintaan metrin kiveä, maata tai metallia.

Havaitse taikuus

1 piste	Matka
Väli aikainen	Aktiivinen

Tämä loitsu toimii periaatteessa samalla tavalla kuin Havaitse aine. Merkkiesine ohjaa heittäjän kohti lähintä taikaesinettä tai esinettä, jossa on loitsu. Se ei ohjaa kohti esinettä, joka jo koskettaa heittäjää. Se ei ohjaa kohti henkiä. Loitsu läpäisee korkeintaan metrin kiveä, maata tai metallia.

Havaitse vihollinen

1 piste	Matka
Väli aikainen	Aktiivinen

Tämä loitsu toimii periaatteessa kuin Havaitse aine. Merkkiesine ohjaa heittäjän kohti mahdollisia vihollisia. Aluksi suunta on kohti lähintä 100 metrin säteellä olevaa hahmoa, joka aikoo vahingoittaa loitsun heittäjää. Tämän löytymisen jälkeen loitsu ohjaa kohti seuraavaksi lähintä jne. kunnes sen vaikutus lakkaa. Loitsu läpäisee korkeintaan metrin kiveä, maata tai metallia.

Henkinäkö

3 pistettä	Matka
Väli aikainen	Passiivinen

Tämän loitsun avulla voi katsoa elävän olennon MHT:n ja arvioida suunnilleen sen voiman. Shamaaneilla on tämä kyky luonnostaan eikä heidän tarvitse uhrata taikapisteitä sitä varten. Loitsija näkee kaikkien kantomatkan sisällä olevien olentojen MHT:n. Epäkuolleiden MHT

ei näy, koska niillä ei ole omaa MHT:a. Taikaesineiden MHT näkyy, mutta loitsujen taikapisteet eivät.

Pelinjohtajan pitää kertoa, onko nähtyjen olentojen MHT on vähintään viisi pistettä pienempi tai suurempi kuin loitsijan. Hahmo voi tämän loitsun avulla suunnata lyöntejä pimeässä, jos vastustajilla on MHT. Hän ei saa loitsusta apua torjuntoihin.

Mikä tahansa paksunpuoleinen läpinäkyvän seinän estää loitsun toiminnan.

Hitaus

Muuttuva Matka
Väliaikainen Passiivinen

Tämä loitsu hidastaa vihollisen liikettä yhden metrin iskuhetkessä käytettyä taikapistettä kohti. Se voi hidastaa olennon nopeuden nollaan. Jos olento yrittää liikkua, se menettää väsymyspisteitä aivan kuin liikkuisi normaalisti.

Olento voi päästä liikkeelle, jos se yrittää juosta, mutta riittävän voimakas Hitaus-loitsu voi estää senkin.

Hohto

Muuttuva Matka
Väliaikainen Passiivinen

Tämä loitsu saa kohteen ääriä hohkamaan epämääräisesti niin, että kohteeseen on tavallista vaikeampi osua. Jokainen loitsunpiste vähentää vihollisten osumamahdollisuutta 5 %:lla.

Hämäännys

2 pistettä Matka
Väliaikainen Passiivinen

Tämä loitsu sekaannuttaa vastustajan, jonka taikapisteet se läpäisee. Se ei muuta hänen käsityksiään, mutta sekoittaa ne. Hän ei tiedä, kuka on hänen ystävänsä tai vihollisensa. Jos joku hyökkää häntä vastaan, hän luonnollisesti tulkitsee tämän vihollisuudeksi.

Aikomuksen ilmoitusvaiheessa uhrin pelaajan on ilmoitettava, että uhri yrittää karistaa hämäännöksen mielestään. Hahmo ei voi tehdä muuta sillä meelevoimalla. Pelaajan on heitettävä yli ÄLY × 5 d100:lla. Jos heitto onnistuu, loitsu katoaa. Jos heitto on kompuroidu, uhri luulee ystäviään vihollisiksi ja päinvastoin. Koska tässä tilanteessa yritetään heittää korkeaa lukua, normaali kriittinen heitto (01, 02) vastaa kompuroidu.

Loitsun vaikuttaessa uhri ei voi hyökätä eikä väistää. Torjunta on sallittu, mutta loitsiminen ei.

Kaukonäkö

Muuttuva Matka
Väliaikainen Passiivinen

Jokainen tähän loitsuun käytetty taikapiste puolittaa hahmon ja hänen katseensa kohteen välimatkan. Näin kahden pisteen loitsu tuntuu pudottavan välimatkan neljäsosaan. Loitsija voi määrittellä kohteensa tarkkaan, jolloin ainoastaan kyseinen kohde näkyy lähempää ja hahmon etsintäheitto paranee 5 %:lla käytettyä pistettä kohti.

Kestävyys

Muuttuva Kosketus
Välitön

Tämä loitsu poistaa väsymystä. Jokainen taikapiste lisää kohteen väsymyspisteitä viidellä, kuitenkin vain kohteen maksimipisteisiin asti. Loitsu ei vaikuta olentoihin, joilla ei ole väsymystä.

Koordinointi

Muuttuva Kosketus
Väliaikainen Passiivinen

Tämä loitsu lisää kohteen NPP:tä. Kohteella täytyy olla NPP-ominaisuus. Kukin käytetty piste lisää NPP:tä pisteen. Tämä parantaa NPP:een perustuvia kykyjä, NPP-heittoja ja nopeuttaa NPP-iskuhetkeä. Tällä loitsulla voi korkeintaan kaksinkertaistaa kohteen NPP:en.

Korjaus

Muuttuva Kosketus
Välitön Passiivinen

Tämä loitsu korjaa rikkoutuneita esineitä. Loitsulla voi korjata vaikka miekan tai kilven. Jokainen loitsun piste korjaa d10 pistettä vahinkoa. Korjattuun esineeseen jää jälki, ja se on yhtä kestopistettä heikompi kuin ennen. Jos kysymyksessä on taikaesine, loitsu ei palauta murrettuja loitsuja tai vapautuneita henkiä.

Liikkuvuus

Muuttuva Matka
Väliaikainen Passiivinen

Kukin piste tätä loitsua lisää kohteen liikkumisnopeuteen yhden metrin meelevoimaa kohti. Hahmo, johon tämä loitsu heitetään, menettää yhden väsymyspisteen alkavaa kolmea loitsupistettä kohti.

Liima

Muuttuva Kosketus
Väliaikainen Passiivinen

Heittäjä saa jokaista tämän loitsun pistettä kohti käyttöönsä 10 × 10 cm:n liiman, jonka voi levittää missä muodossa tahansa. Liimauksen VMA on 10 pistettä jokaista käytettyä loitsupistettä kohti. Liima ei tartu elävään olentoon tai kasviin.

Masennus

2 pistettä Matka
Väliaikainen Passiivinen

Tämän loitsun uhri menettää kaiken itseluottamuksensa ja uskon oman puolen voittomahdollisuuksiin. Hän voi puolustautua täydellä kyvyllään, mutta hänen osumatodennäköisyytensä laskee puoleen. Hän voi heittää vain puolustavia loitsuja tai parannusloitsuja. Jos loitsu alkaa vaikuttaa ennen taistelua, kohde yrittää pysyä erossa taistelusta. Jos tilanne näyttää pahalta, hän luulta-

vasti pakenee tai antautuu. Fanaattisuus-loitsu kumoaa Masennuksen ja päinvas-toin.

Jos hahmo tajuaa olevansa Masennettu (korkeintaan 1 x ÄLY d100:lla), hän voi yrittää heittää Fanaattisuuden tai Vastaloitsun torjuakseen Masennuksen. Hän ei voi toimia loitsua vastaan millään muulla tavalla. Loitsun huomaamisesta voi heittää vain kerran.

Moninuoli

Muuttuva Kosketus
Väliaikainen Passiivinen

Jokainen piste tätä loitsua, joka heitetään nuoleen tai mihin tahansa heittoaseeseen tai ampuma-aseen ammukseseen, luo kohdeammuksen kaltaisen taika-ammuksen. Tämä taika-ammus sinkoutuu matkaan yhdessä tavallisen ammuksen kanssa. Taika-ammuksella on sama vahinkoheitto kuin alkuperäisellä ammuksella. Ensin heitetään alkuperäiselle ammukselle, ja se on ainoa ammus, joka voi lävistää. Jokaisen ammuksen osuma ja vahinko heitetään erikseen. Myös taika-ammukset voivat osua kriittisesti. Tätä loitsua ei voi käyttää yhdessä Salamanuolen tai Tulinuolen kanssa.

Suuret ampuma-aseet vaativat enemmän kuin yhden pisteen kutakin lisäammusta kohden. Kukin 2d6:n vahinkoa aseella edellyttää yhtä loitsupistettä.

Koska loitsu on väliaikainen, sillä lumottu nuoli tms. on ammuttava ennen kuin loitsun vaikutus lakkaa.

Näkyvyys

2 pistettä Itse
Väliaikainen Passiivinen

Tämä loitsu siirtää olennon henkiulottuvuudesta tavalliseen maailmaan. Oleno on läpinäkyvä ja sen muoto vastaa muotoa, joka sillä olisi elävänä. Se voi heittää loitsuja, siihen voi heittää loitsuja ja se voi koskettaa esineitä tms. Sitä ei kuitenkaan voi vahingoittaa aseilla, vaikka niissä olisi loitsuja.

Tätä loitsua ei voi poistaa tavallisilla vastaloitsuilla, neutraloinneilla tai vastaavilla. Näkyvän olennon karkottaminen takaisin henkiulottuvuuteen onnistuu vain, jos vastaloitsu tai muu poisto on yhtä vahva kuin karkotettavan olennon taikapisteet.

Parannus

Muuttuva Kosketus
Välitön

Tämä loitsu parantaa kestopisteiden kärsimää vahinkoa. Se parantaa yhden pisteen/loitsupiste, jos heittäjä ja kohde ovat samaa lajia. Heittäjän täytyy koskettaa sitä ruumiinosaa, jota haluaa parantaa. Vaikutus on välitön. Jos kohde ja heittäjä kuuluvat eri lajiin, loitsu parantaa yhden kestopisteen kahta käytettyä loitsupistettä kohti.

Rautakoura

Muuttuva Matka
Välitön

Tämä loitsu lisää kaikkien luonnollisten aseiden aiheuttamaa vahinkoa. Kukin loitsupiste lisää vahinkoa yhden pisteen verran ja antaa 5 % lisää osumamahdollisuuteen. Loitsu toimii nyrkkien lisäksi kavioihin, hampaisiin jne.

Salamanuoli

1 piste Kosketus
Välitön

Tämä loitsu lisää nuolen tai muun heittoaseen osumamahdollisuuteen 15 %:lla ja antaa 3 pistettä lisää vahinkoon. Loitsu on heitettävä sillä meele vuorolla, jolla ase lähtee.

Sammutus

Muuttuva Matka
Välitön

Tämä loitsu sammuttaa tulia ja jäähdyttää kuumia esineitä. Yksi piste sammut-

taa lyhdyn tai soihdun, kaksi pistettä leiritulen, kolme pistettä suuren nuotion jne.

Sitkeys

Muuttuva Kosketus
Väliaikainen Passiivinen

Jokainen tähän loitsuun käytetty piste antaa 2 pistettä R-R:ttä lisää kohteelle. Kohteella täytyy olla R-R-ominaisuus, jotta loitsu toimisi. Lisätyt R-R-pisteet lisäävät kohteen kestoa ja osumapaikka-kohtaiset pisteetkin luultavasti muuttuvat. R-R voi näin kasvaa korkeintaan kaksinkertaiseksi.

Suoja

Muuttuva Matka
Väliaikainen Passiivinen

Tämä loitsu lisää koko ruumiin panssarisojua yhdellä pisteellä käytettyä loitsupistettä kohti. Se toimii normaalin panssarin tavoin.

Sytytys

1 piste Kosketus
Väliaikainen Passiivinen

Tällä loitsulla voi sytyttää mitä tahansa palavaa. Sillä voi sytyttää soihdun, talon tai jopa kuivan selkärepun. Ihoa ei voi sytyttää. Hiukset tai turkin voi sytyttää, mutta loitsijan pitää ensin on voittaa uhrin taikapisteet vastustustaulukossa.

Tehonuija

Muuttuva Kosketus
Väliaikainen Passiivinen

Tämä loitsu toimii nuijatyyppeihin aseisiin. Jokainen käytetty piste lisää tällaisen aseiden osumamahdollisuutta 5 %:lla ja antaa vahinkoa lisää yhden pisteen verran. Tätä loitsua ei voi käyttää yhdessä minkään muun asetta parantavan loitsun kanssa. On huomattava, että nämä lisäpisteet voivat joissakin tapauk-

sisä vahingoittaa myös olentoja, joihin aseeseen normaali vahinko ei vaikuta, kuten ihmisissä.

Terävyys

Muuttuva Väliaikainen Kosketus Passiivinen

Jokainen piste tätä loitsua parantaa teräaseeseen osumaa 5 %:lla ja antaa lisää vahinkoa 1 pisteen verran. Loitsua ei voi käyttää yhdessä minkään muun asetta parantavan loitsun kanssa, ja jos aseeseen heitetään kaksi terävyyttä, vain vahvempi niistä toimii. Jos samaan aseeseen heitetään Tylyys, se heikentää aseeseen tekemää lisävahinkoa.

On huomattava, että terävyyspisteet voivat vaikuttaa olentoihin, joihin aseeseen normaali vahinko ei tehoa.

Tulimiekka

4 pistettä Väliaikainen Kosketus Passiivinen

Kun tämä loitsu heitetään johonkin teräaseeseen, aseeseen terä leimahtaa palamaan ja sen perusvahinko nousee 3d6:een. Aseeseen käyttäjän voimabonus lisätään tähän vahinkoon. Mikään tuli ei vahingoita tällaista asetta. Tätä loitsua ei voi käyttää Terävyyden kanssa.

Tulinuoli

2 pistettä Väliaikainen Kosketus Passiivinen

Tämä loitsu luo palavan heittoaseen, jonka vahinko on 3d6. Tämä ase ei lävistä. Loitsu pitää heittää tavalliseen nuoleen, kiveen tms., joka syttyy lähtiesään heittäjän tai ampujan kädestä. Se voi sytyttää tulenaran esineen palamaan. Panssari suojaa sen aiheuttamalta vahingolta. Loitsua ei voi käyttää yhdessä Moninuolen tai Salamannuolen kanssa.

Tylyys

Muuttuva Väliaikainen Matka Passiivinen

Tämä loitsu vähentää kaikkien meeleseiden aiheuttamaa vahinkoa pisteellä loitsun käytettyä pistettä kohti. Nimestään huolimatta se vaikuttaa myös nuijiin ja muihin tylppiin aseisiin. Jos samaan aseeseen heitetään kaksi tylyyttä, vain vahvempi niistä jää voimaan. Tämä loitsu ei tehoa luonnollisiin aseisiin.

Valo

1 piste Väliaikainen Matka Passiivinen

Tämä loitsu pitää heittää johonkin esineeseen. Sauva, sormenpää tai seinä käyvät hyvin. Loitsu valaisee kaiken 10 metrin säteellä niin hyvin, että valossa voi lukea. Valo ei kuitenkaan ole yhtä kirkasta kuin päivänvalo. Sammutus ei vaikuta tähän loitsuun.

Valovalli

4 pistettä Väliaikainen Matka Passiivinen

Tämä loitsu luo Valovallin, jonka pinta-ala on 10 neliometriä ja paksuus 10 senttimetriä. Valli loistaa kirkkaasti toiselle puolelleen eikä näy läpi tältä puolelta. Toisella puolen se on himmeä ja sen läpi näkee. Lisäksi vallin loiste valaisee kaiken 10 metrin säteellä. Loitsija voi liikuttaa valliä 1 metrin iskuhetkeä kohti ja sen voi lumota mihin muotoon tahansa, kunhan sen ala on 10 neliometriä ja se on 10 senttiä paksu ja jatkuva.

Vastaloitsu

Muuttuva Väliön Matka Passiivinen

Tämä loitsu poistaa taikuutta. Yksi piste tätä loitsua poistaa yhden pisteen henkitaikuus- tai velhousloitsua, kaksi pistettä

poistaa pisteen riimuloitsua. Loitsua ei voi poistaa osittain, vaan se on saatava pois kokonaan. Jos tämä loitsu heitetään määritlemättä tarkkaa kohdetta, se poistaa ensimmäisenä puolustavia loitsuja alkaen vahvimasta loitsusta johon se voi vaikuttaa.

Vastataikuus

Muuttuva Väliaikainen Matka Passiivinen

Tämä puolustusloitsu suojaa kaikilta toisten heittämillä loitsuilta, havaintosuojat ja jopa parannusloitsut mukaan lukien. Vastataikuuden voi myös heittää aseeseen jos haluaa suojata sitä, mutta vain jos aseessa ei ole ennestään loitsua. Vastataikuus ei suojaa henkiä vastaan.

Jos vastustavassa loitsussa on pisteitä ainakin kaksi vähemmän kuin Vastataikuudessa, se haihtuu olemattomiin ja Vastataikuus jää voimaan. Jos loitsun pisteet ovat yhden sisällä vastataikuudesta, molemmat loitsut häviävät. Jos loitsulla on ainakin kaksi pistettä enemmän kuin Vastataikuudella, Vastataikuus häviää ja hyökkäävä loitsu pääsee läpi (minkä jälkeen sen pitää vielä voittaa uhrin taikapisteet vastustustaulukossa).

Voimakkuus

Muuttuva Väliaikainen Kosketus Passiivinen

Jokainen tähän loitsuun käytetty piste antaa 3 pistettä VMA:a kohteelleen. Kohteella täytyy olla VMA-ominaisuus, jotta loitsu toimisi. Loitsu vaikuttaa kykylajibonuksiin, vahinkobonukseen ja ENC-pisteisiin. Kohteen VMA voi nousta korkeintaan kaksinkertaiseksi.

Yövalli

2 pistettä Väliaikainen Matka Passiivinen

Tämä loitsu luo pimeän seinän, jonka ala on 10 metriä ja paksuus 10 senttiä. Loitsun heittäjä voi liikuttaa seinää 1

metrin iskuhetkessä. Valonlähteet eivät valaise seinän läpi eikä sen läpi voi nähdä. Seinän voi loihkia mihin tahansa muotoon kunhan sen paksuus on 10 cm, sen ala 10 neliometriä ja se on jatkuva.

Shamaanit

Useimmat hahmot osaavat ja käyttävät henkitaikuutta. Shamaani on hahmo, joka on kokonaan omistautunut henkitaikuudelle. Shamaanilla on kykyjä, joita muut hahmot eivät voi edes toivoa osakseen. Hänen kykynsä perustuvat siihen, että hän on herättänyt apuhenkensä, joka on henkiulottuvuudessa elävä vastine hänelle itselleen.

Shamaani keskittyy kokonaan henkiseen työhön ja elää niillä maksuilla, joita saa toisilta. Hän hoitaa heimonsa rituaali- ja henkitaikuutta ja toimii lumoojana ja kutsujana.

Shamaaniksi pääseminen

Shamaanin tie ei sovi useimmille seikkailijoille. Se on vaikea ja vaarallinen ja sen palkinnot ovat lähinnä henkisiä ja yhteisöön liittyviä. Suuret shamaanit ovat kuitenkin kuolevaisista voimakkaampia. Ennen shamaaniksi pääsyä useimpien on palveltava opiskelijoina ja apulaisina.



Opiskelija

Shamaaniksi haluavan pitää ensin ryhtyä opiskelijaksi. Tällöin hän opiskelee shamaanin alaisena oppiakseen tältä taikuutta. Suhde ei ole sitova. Opiskelija tavallisesti oppii muutaman loitsun, joista on hänelle apua jokapäiväisessä elämässä, ja shamaani täyttää velvoitteitaan yhteisölle opettaessaan taikuuttaan toisille.

Opiskelijaksi tulon edellytykset vaihtelevat sen mukaan, onko ehdokas shamaanin heimon jäsen.

HEIMON JÄSEN HAKIJANA

Yhteisö ruokkii shamaanin, maksaa hänelle ja kunnioittaa häntä. Vastineeksi hän hoitaa heimon hengellisiä tarpeita. Jos heimon jäsen haluaa oppia loitsun, hän hakee apua shamaanilta. Kylänvanhin voi ehkä puoltaa hänen pyyntöään. Loitsun tarvitsijan pitää antaa shamaanille sopiva lahja, jonka arvon on oltava ainakin 100 lunaria per opetettava loitsupiste. Yhden loitsupisteen hinta vastaa siten vähän yli kolmen viikon työtä tavalliselta työläiseltä. Suurempikin lahja tietenkin kelpaa, vaikka antaja ei luultavasti saa sen enempää shamaanin suosiota osakseen. Jos shamaanilla on kiire, hän opettaa loitsunsa vasta vähän myöhemmin.

Sitten shamaani miettii, mitä tietää ehdokkaasta. Jos hahmon pelaaja heittää d100:lla korkeintaan ehdokkaan MHT × 5:n, shamaani uskoo, että ehdokas on toiminut heimon tapojen mukaan. Jos oppiminen onnistuu, ehdokas oppii loitsun. Jos se ei onnistu, heimolaisen on ensin odotettava vuodenaika ennen kuin voi saada uutta opetusta. Jos heitto oli kompurointi, on odotettava vuoden ajan.

MUUKALAINEN HAKIJANA

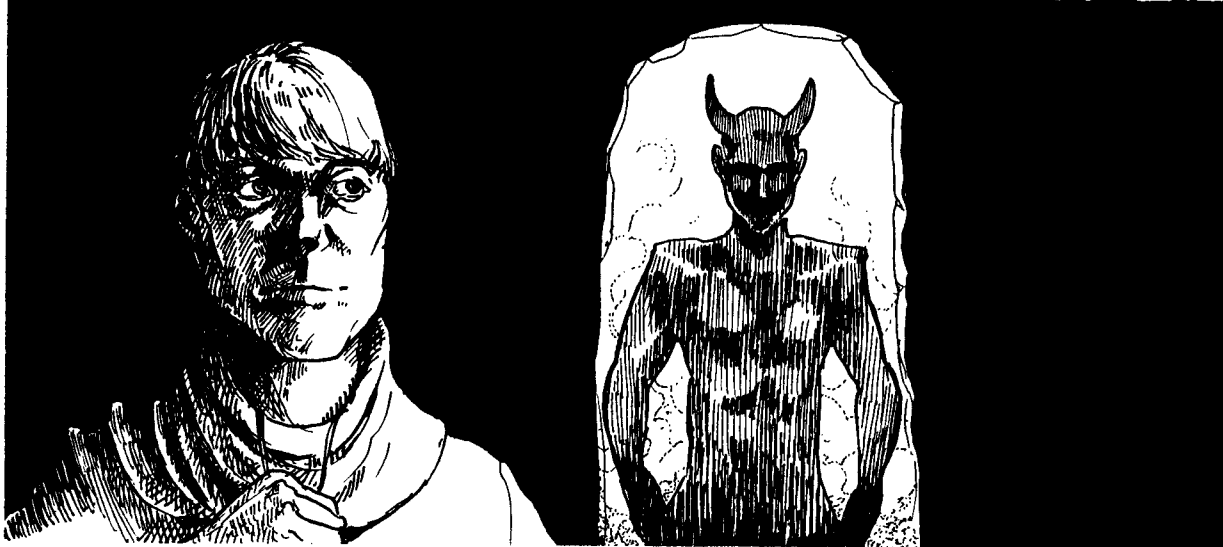
Jos loitsua havitteleva seikkailija ei ole heimon jäsen vaan muukalainen, hänen mahdollisuutensa saada shamaani opettamaan loitsua on korkeintaan 50 %. Shamaanihan on ensisijaisesti vastuussa heimolleen, ei millegään ammatille tai rahalle. Muukalaisen on ensin päästävä shamaanin suosioon. Yleensä tämä tapahtuu antamalla shamaanille lahja, jonka arvo on ainakin 500 lunaria loitsupistettä kohti. Lahjan antamisen jälkeen seikkailijan on oleskeltava alueella ja autettava heimon jäseniä.

Lyhin mahdollinen aika, jossa shamaanin suosioon voi päästä, on 2d6+2 viikkoa. Shamaani voi senkin jälkeen kieltäytyä opettamasta loitsua vetoamalla johonkin mystiseen syyhyn. Hän voi myös vaatia jotain tekoa tai tehtävää vastapalvelukseksi.

Kun shamaani on kerran hyväksynyt hahmon, hän pysyy tämän ystävänä niin kauan kun tämä noudattaa heimon lakeja ja toimii heimon hyväksi. Shamaani vaatii tutulta ulkopuoliselta 250 lunarin lahjan loitsupistettä kohti. Seikkailija saattaa joutua odottamaan 3d6 viikkoa, kun shamaani hakee loitsun henkiulottuvuudesta.

VELVOLLISUDET JA RAJOITUKSET

Shamaani opettaa kaikkia oppilaitaan käyttämään henkilöloitsuja oikein ja vastuuntuntoisesti. Heitä pidetään heimon jäseninä koulutuksen aikana. Heidän täytyy toimia heimon hyväksi. Taikuiden väärinkäyttö voi johtaa vihaisen shamaanin hengen kohtaamiseen keskeillä yötä tai äärimmäisessä tapauksessa kipu- ja sairaushenkien hyökkäykseen.



Apulaishamaaniksi pääseminen

Jos hahmo haluaa apulaishamaaniksi, hänen pitää lähestyä tuttua shamaania ja pyytää päästä tämän apulaiseksi. Hänen on annettava shamaanille ainakin 500 lunarin lahja. Sitten shamaani haastattelee häntä varmistaakseen, että hän täyttää apulaishamaanin vaatimukset. Sitten shamaani kysyy apuhenkensä mielipidettä. Jos apuhenki hyväksyy ehdokkaan, tämä pääsee apulaiseksi.

EDELITYKSET

Hahmo läpäisee haastattelun, jos hänellä on ainakin 25 %:n taito seuraavissa kyvyissä: Seremonia, Eläintieto, Kasvitieto, Maailmatieto ja Ensiapu. Shamaanin apuhenki hyväksyy hänet, jos hän heittää korkeintaan MHT × 1 d100:lla.

RAJOITUKSET, VELVOLLISUUDET JA EDUT

Apulaisen täytyy auttaa shamaania kai-kin tavoin. Vastineeksi shamaani opettaa hänelle kykyjään. Apulaisella ei ole vapaa-aikaa: useimmilla shamaaneilla on vain 2-4 apulaista eikä heillä ei ole käyttöä laiskureille. Apulaisen on oltava shamaanin seurassa 90 % ajastaan. Apulainen oppii vuodessa 5 %:n edestä kutsumisloitsuja, 3 %:n edestä Seremonia-kykyä ja 2 %:n edestä Lumoamista. Hän saa myös yhden ilmaisen henkilöit-supisteen vuodessa ja yhden MHT-pisteen lisäyksen joka kolmas vuosi. Heimo tarjoaa hänelle ruoan ja asunnon.

Shamaaniksi tulo

Apuhenki on osa loitsijan sielua. Shamaani on herättänyt tämän sielunsa osan horroksesta. Sen voi herättää tajuihinsa tietyillä vaarallisilla rituaaleilla, kokeilla ja muilla toimilla. Vaikka kaikilla on apuhenki, vain harva onnistuu herättämään sen. Kun apuhenki on kerran herännyt, se ei enää voi vajota horrokseen tai joutua eroon shamaanistaan. Koska apuhenki elää henkiulottuvuudessa, siitä on shamaanille sekä hyötyä että haittaa. Tämän vuoksi voi sanoa, että shamaani elää samalla tavallisessa maailmassa ja henkimaailmassa.

Vastaloitsu, Neutralointi tai Karkotus ei tehoa apuhenkeen. Apuhenkeä ei voi koskaan herättää vahingossa.

HYVÄKSYMINEN

Shamaanin apulaisesta tulee shamaani vasta, kun hänen apuhenkensä herää. Hänen on mentävä pyhään paikkaan ja paastottava ja rukoiltava Suurta Henkeä herättämään hänen sisäiset voimansa. Tämä kestää d6+1 päivää. Sen päätteeksi kokelaille ilmestyy Sarvipää Mies, ensimmäinen shamaani: tämä kertoo hahmolle, että aika on tullut, ja johdattaa tämän shamaanin ammattiin. Matkalla hahmo toimittaa erityisen seremonian, joka koostuu aina kolmesta osasta.

Uhraus: Hahmo uhraa MHT-pisteitä tulevalle apuhengelle. Nämä pisteet vähennetään pysyvästi hahmon MHT-pisteistä; hän menettää myös vastaan

määrän taikapisteitä. Uhraukselle ei ole alarajaa, mutta apuhenki, jolla on vain yksi tai kaksi MHT-pistettä, on helppo tuhota jos se joutuu hyökkäävän hengen kanssa henkitaisteluun. Jos apulainen pääsee shamaaniksi, nämä uhratut pisteet ovat hänen apuhenkensä MHT-pisteet. Jos apulainen epäonnistuu tai kuolee, hän on menettänyt pisteensä pysyvästi.

Apuhengen herättäminen: Hahmon pelaajan on onnistuttava Kutsu henki -loitsussa. Loitsua voi auttaa Seremonialla. Jos heitto onnistuu, apuhenki herää ja tiedostaa itsensä. Sen MHT on hahmon sitä varten äsken uhraama MHT. Sen ÄLY on 3d6. Sen MHT lasketaan shamaanin hyväksi seuraavassa vaiheessa, henkitaistelussa Paha Miestä vastaan. Jos Kutsu henki -loitsu ei onnistu, apuhenki ei herää, mutta hahmo menettää silti uhraamansa MHT:n.

Taistelu paha miestä vastaan: Rituaalin päätteeksi hahmo joutuu henkitaisteluun Paha Miestä vastaan. Pahan Miehen hengen MHT on 35 ja se hyökkää hahmoa vastaan 2d6 meeleuvoron ajan, jos hahmolla on apuhenki. Jos hahmon apuhenki ei ole herännyt, Paha Mies jatkaa kunnes saa otettua hahmon haltuunsa; sen jälkeen se panee hahmon tekemään itsemurhan. Tällainen taistelu voi päättyä vain hahmon kuolemaan tai Pahan Miehen tuhoon. Paha Mies ei hyökkää Sarvipää Miestä vastaan eikä Sarvipää Mies auta hahmoa Paha Miestä vastaan.

Shamaanin rajoitukset

Shamaanin on käytettävä 90 % ajastaan asemansa tuomien velvollisuuksien hoitamiseen. Joskus nämä velvollisuudet edellyttävät *RuneQuestille* tyypillisiä seikkailuja. Suurin osa shamaanin ajasta kuluu henkien etsimiseen, rukoilemiseen ja loitsujen opettamiseen.

Koska shamaanin apuhenki elää luonnostaan henkimaailmassa, shamaanilla on näkyvä muoto myös siellä. Tämän vuoksi hän on jatkuvassa vaarassa joutua jonkin hengen hyökkäyksen kohteeksi. Prosenttimahdollisuus tähän on shamaanin ja apuhengen yhteenlaskettu MHT päivässä. Hyökkäävä henki heitetään satunnaisesti henkiulottuvuuden ulkoalueen kohtaustaulukosta.

Joillakin shamaanin kyvyillä on rajoituksia. Asekykyjä ei voi oppia yli $NPP \times 3:n$ tai nykyisen kyvyn; korkeampi kyky muodostaa ylärajan. Shamaani ei juuri tarvitse aseita. Hänen kätevyyskykynsä eivät voi nousta yli $NPP \times 5:n$ tai nykyisen kyvyn, koska hänen velvollisuutensa estävät niiden harjoittelun. Hänen Havaitse-kykynsä ei voi nousta yli $\text{ÄLY} \times 3:n$ tai nykyisen kyvyn. Osa hänen huomiokyvystään on koko ajan sidottu henkimaailmaan, mikä riittää hämäämään kokenuttakin shamaania. Hänen kommunikointi- ja salavihkaisuuskykyjään ei ole rajoitettu.

Shamaaniksi tulemisen edut

Apuhenki: Jos shamaanin kimppuun hyökätään taikuudella, hän käyttää sekä omia pisteitään että apuhengen taikapisteitä puolustautumiseen ja loitsujen vastustamiseen. Hyökätessään shamaani voi kuitenkin käyttää vain omia taikapisteitään. Ruumiistaan irtautunut shamaani ei voi käyttää apuhengen pisteitä millään tavalla.

Apuhengen MHT antaa sille mahdollisuuden pitää yllä jatkuvaa yhteyttä henkimaailmassa asuviin shamaanin ystäviin ja liittolaisiin. Näiden henkien lukumäärää ei ole rajoitettu. Niiden yhteenlasketut taikapisteet eivät voi olla enempää

kuin apuhengen MHT. Apuhenki, jonka MHT on 18, voi ottaa liittolaisekseen yhden hengen, jonka MHT on 18 tai kolme 6:n pisteen henkeä jne. Apuhengen on pidettävä itsellään tämä määrä taikapisteitä, jotta henget pysyisivät liittolaisina. Jos shamaani käyttää apuhengen taikapisteitä, henget lähtevät pois, voimakkaimmat ensin ja heikoimmat viimeisenä. Jos apuhengen taikapisteet vähenevät nolnaan, se ei häviä eikä tuhoudu.

Ajattelun laajeneminen: Shamaani saa käyttöönsä apuhenkensä ÄLY:n oman ÄLY:nsä lisäksi. Tämän ÄLY:n avulla shamaani voi muistaa loitsuja, mutta se ei lisää shamaanin älykkyyttä.

Ruumiista irtautuminen: Joskus shamaanin henki lähtee ruumiista ja vaeltamaan henkiulottuvuudessa. Tällöin shamaanin apuhenki vartioi hänen ruumiistaan. Se ottaa tällöin jonkin shamaanille tärkeän eläimen muodon. Sitä ei voi karkottaa, neutraloida tai ajaa pois Vastaloitsulla.

Jos shamaani haluaa irrota ruumiistaan, hänen pitää käyttää ainakin 5 taikapistetä yhden tunnin kestävässä Seremonia-rituaalissa. Hänen mahdollisuutensa onnistua on yhtä suuri kuin hänen Seremonia-kykynsä. Jos hän onnistuu, hänen henkensä pääsee irti ruumiista ja lähtee henkiulottuvuuteen tunnin ajaksi. Jokainen seremonian aikana uhrattu lisätaikapiste lisää aikaa yhdellä tunnilla. Ruumiista irtaantuminen ei ole loitsu vaan pikemminkin kyky, eikä Vastaloitsu vaikuta ruumiista irtautumisprosessiin.

Kun shamaani irtoaa ruumiistaan, hänen apuhenkensä ottaa fyysisen muodon ja vartioi ruumista. Se voi heittää minkä tahansa shamaanin tuntemaan loitsun, mutta se ei voi liikuttaa tai aktivoida shamaanin ruumista. Sillä on telepaattinen yhteys shamaanin henkeen. Kun shamaani on irtautunut ruumiistaan, hän ei voi käyttää apuhengen taikapisteitä auttamaan hyökkäystä tai puolustusta, mutta hän voi käyttää niitä loitsunheitossa.

Lisä-MHT: Jos shamaani saa lisää MHT:ia, hän voi antaa sen apuhengelleen. Tällöin apuhenki saa lisää MHT-

pisteitä, jotka palautuvat tavallisella tavalla.

Henkinäkö: Tällä kyvyllä shamaani näkee kuten Henkinäkö-loitsulla. Shamaanin taikapisteet eivät kulu, kun hän käyttää tätä kykyä. Se edellyttää kuitenkin keskittymistä.

Hengen karkotus: Shamaani voi Henkinäköllään nähdä hengen, joka on ottanut ruumiin haltuunsa. Sitten hän voi joko lähettää apuun sopivan hengen (esim. parannushengen sairaushenkeä vastaan) tai irrottautua ruumiistaan ja käydä itse henkitaisteluun henkeä vastaan. Jos shamaani voittaa taistelun, hän voi ajaa vihamielisen hengen pois ja vapauttaa riivatun potilaansa.

Siepatut henget: Shamaani onnistuu sieppaamaan hengen, jos taistelee sitä vastaan henkitaistelussa, vähentää sen taikapisteet nolnaan ja jos hänen apuhengellään on niin paljon MHT:a, että se voi tehdä hengestä liittolaisen. Siepattu henki tekee shamaanille yhden sen luonteen määräämän palveluksen ja sitten se pitää vapauttaa. Jos apuhengen taikapisteet vähenevät liikaa, siepattu henki voi paeta ennen palvelusta. Tämä on ainoa tapa, jolla shamaani voi käyttää useita henkiä. Loitsuhengen voi pakottaa opettamaan loitsunsa tällä tavalla.

Shamaanin jättäminen

Shamaani ei voi pakottaa oppilasta jatkamaan henkitaikuuden opiskelua vastoin tahtoaan. Itse asiassa shamaani joutuu usein toteamaan, että oppilas ei sovellu jatkokoulutukseen tai -opintoihin.

Tavallisesti oppilas ja shamaani eroavat ystävinä. Shamaani siunaa oppilastaan ja toivottaa tämän tervetulleeksi, jos tämä haluaa joskus vielä palata.

Joskus shamaani ja oppilas eroavat vihamiehinä. Yleisin syy tähän on, että oppilas on syllistynyt johonkin suureen rikoksen heimoa tai shamaania kohtaan. Shamaanin viha saattaa olla kauhea, sillä hän voi lähettää loputtoman määrän pahansuopia henkiä uhrinsa kimppuun.

IX RIIMUTAUKUUS

Taikuuden maailmassa jumalat ovat todellisia. Hahmo voi uskoa moneen jumalaan yhtä aikaa ja myös palvoa monta jumalaa samalla kertaa.

Jumalat eivät ole kaikkietäviä tai kaikkivoipia. Yhden jumalan maailmankaikkeudessa asia voisi olla näin, mutta usean jumalan olemassaolo merkitsee sitä, että jokainen jumala on jollain tavalla rajoitettu ja suojattu. *RuneQuestin* jumalien voimat ovat erittäin rajalliset; pohjimmiltaan *RuneQuestin* jumalat eivät pysty luomaan mitään uutta.

Jokaisella jumalalla on oma kulttinsa (uskontonsa), joka palvoo kyseistä jumalaa.

Kulttien organisaatio

Maallikkojäsenet

Kultin alimmalla tasolla ovat maallikkojäsenet. He eivät tiedä kulttinsa salaisuuksia, eivät saa osallistua kultin salaisiin menoihin eivätkä saa mitään erityisiä etuja uskontonsa vuoksi. Maallikkojäsen on usein omistautunut syvemmin jollekin toiselle kultille, tai sitten hän on lapsi tai aikoo nousta noviisiksi.

Noviisit

Noviisi on maallikkojäsentä korkeampi aste kultin jäsenyydessä. Maallikkojäsen pääsee etenemään kultissaan vain sitoutumalla siihen henkilökohtaisesti. Tämä vaatii yleensä suurehkoa uhria ajassa, työssä, MHT-pisteissä, rahassa ja tun-

teissa. Kultin on hyväksyttävä maallikon sitoutuminen, ja usein kultti hyväksyy pyrkijän noviisiksi vasta jonkin kokeen jälkeen. Vastineeksi uusi noviisi saa tietää kultin salaisuuksia. Lisäksi kultin jäsenyys antaa hänelle suojaa ja arvovaltaa.

Noviisiksi tulo toimii joissakin yhteisöissä aikuistumisriittinä. Kun lapsi tulee 15 vuoden ikään, hän voi usein liittyä vanhempiensa kulttiin noviisiksi.

Jos joku ulkopuolinen haluaa noviisiksi, hänen on läpäistävä vaikea testi, jonka tarkoitus on selvittää ehdokkaan sopivuus, rehellisyys, tiedot ja persoonallisuus. Testi tapahtuu näin: Hahmo lahjoittaa ensin 20 lunaria kultille ja todistaa osaamisensa kultin erikoiskyvyissä. Pelaajan on heitettävä d100-heitto viidelle kultikyvyille. Hänen on onnistuttava ainakin kolmessa näistä kykyheitoista, jotta papit hyväksyvät hänet.

Noviisiksitulorituuaali saa sinetin, kun uusi noviisi uhraa pisteen MHT:a jumalalleen. Näin syntyy pysyvän yhteys jumalan ja palvojan välille. Myöhemmät uhraukset jumalalle kulkevat tämän yhteyden kautta. Näitä uhrauksia voivat olla taika- ja MHT-pisteet. Lisäksi yhteys antaa noviisiin käyttöön murto-osan jumalan voimasta. Näitä voiman sirpaleita kutsutaan riimuloitsuiksi. Jos noviisi syyllistyy törkeään pyhäinhäväistykseen, kultti voi katkaista tämän yhteyden kultinkirouksella.

VELVOLLISUUDET JA RAJOITUKSET

Noviisin on uhrattava kymmenesosa tuloistaan ja ajastaan kultille. Kymmenykset käytetään temppeleen hoitoon, palkkoihin ja muihin kuluihin.

Noviisin on puolustettava jumalaansa väittelyssä, fyysisesti ja taikuudella. Tämän velvollisuuden voi jokainen tulkita itse, ja se vaihtelee kultista toiseen.

Noviisi ei saa koskaan ryhtyä shamaaniksi tai velhoksi.

HYÖDYT

Noviisi saa riimuloitsuja kertakäyttöön. Loitsut maksavat 20 lunaria ja MHT-pisteen uhrauksen loitsupistettä kohti. Loitsun voi käyttää vain kerran, ja jos noviisi haluaa sen uudestaan, tarvitaan uusi MHT-uhraus.

Noviisia opetetaan puhumaan muiden kultin jäsenten edessä ja häntä koulutetaan kultin hallinnollisissa asioissa. Hän voi kerran vuodessa lisätä yhden prosentin kykyihin Puhetaito ja Lue omaa kieltä.

Joka viides vuosi jokainen noviisi saa yhden taikapisteen verran kultin hyväksymää henkitaikuutta.

Noviisi voi yrittää jumalallista väliintuloa (selitetään myöhemmin).

KULTIN JÄTTÄMINEN

Noviisi voi jättää kultin ja samalla säilyttää hyvät välit siihen. Lähtemisen syytä on monia.

Vapaaehtoinen lähtö: Aina voi erota kultista. Tämä päätös muuttaa hahmon aseman kultissa heti ei-aktiiviseksi. Mitkään rajoitukset tai velvollisuudet eivät enää päde. Hahmo saa silti pitää kertakäyttöiset riimuloitsunsa. Niitä ei voi enää oppia uudelleen, kun ne on käytetty.

Ei-aktiiviset noviisit: Noviisi voi laiminlyödä velvollisuutensa kulttia kohtaan. Hän ehkä jättää maksamatta kymmenesosan tuloistaan kultille tai muuta vastaavaa. Pappi pystyy aina näkemään, onko noviisi ei-aktiivinen. Tällainen noviisi ei voi oppia uusia loitsuja eivätkä hänen yrityksensä jumalalliseen väliintuloon toimi. Noviisi voi yhä käyttää kertakäyttöistä riimutaikuutta, mutta hän ei voi oppia uusia loitsuja. Hän voi päästä uudelleen kultin piiriin sopivalla katumusmenettelyllä, joka jää pelinjohtajan harkintaan.

Pyhänhäväistys: Pyhänhäväistys tarkoittaa tekoa, joka sotii vakavasti kultin lakeja vastaan. Kulttien lait vaihtelevat jonkin verran, mutta useimmat vaativat ehdotonta kunnioitusta jumalaa, pappeja ja pyhiä esineitä kohtaan ja tiettyjen tabujen noudattamista.

Jos noviisi syöllistyy pyhänhäväistykseen, hänestä tulee heti ei-aktiivinen. Kuka tahansa pappi näkee, että hän on ei-aktiivinen, mutta pyhänhäväistykseen syöllistyminen ei näy päällepäin. Tempelin taikapoulostus pitää hahmoa hyökkääjänä.

Noviisi voi välttää kultinkirouksen ja palata kulttiin täyttämällä kultin vaatimat katumusharjoitukset. Ne ovat huomattavasti vaikeampia kuin ei-aktiiviselta jäseneltä vaaditut. Jokin vaikea tehtävä saattaisi riittää katumusharjoitukseksi.

Kultinkirous: Pappi voi erottaa noviisin kultista kultinkirousseremonialla. Vain pyhänhäväistys on riittävä syy kultinkiroukseen. Seremonian kohde voi olla kuinka kaukana tahansa. Seremonian jälkeen kirottu menettää asemansa kultin piirissä. Kirous katkaisee kaiken yhteyden jumalan ja kiroton välillä. Kirottu menettää kaiken osaamansa riimutaikuuden, mutta saa pitää henkilöitsunsa. Myös taikaesineet menettävät tehonsa, jos niihin on käytetty riimutaikuutta tai henkiä, jotka on saatu kultilta.

Pappi ei näe päällepäin, onko hahmo kirottu. Hän kuitenkin näkee, että hahmo on ei-aktiivinen. Hän voi tietysti tuntea hahmon maineen tai ulkonäön perusteella.



MONEN KULTIN NOVIISI

Hahmo voi olla noviisi useammassa kuin yhdessä kultissa. Hänen on tällöin maksettava kymmenykset kaikille kultteille ja kulttien on oltava keskenään ystävällisissä väleissä.

Papit

PAPIKSITULEMISEN VAATIMUKSET

Pappiskokelaan on oltava hyvämaineinen noviisi, joka ei ole koskaan ollut shamaani tai velho. Hänellä täytyy olla riimuloitsuja ainakin kymmenen pisteen edestä. Hänellä täytyy olla ainakin 50 %:n taito neljässä kultille tärkeässä kyvyssä. Lisäksi hänen täytyy osata rituaalitaikuutta ainakin 50 %:n edessä.

Temppelissä täytyy olla avoin vakanssi papille. Lisäksi pappiskokelaan pitää on läpäistävä pyhyyskoe (alle MHT × 3 d100:lla). Jos kaikki käy hyvin, hahmo pääsee papiksi. Jos ei, hänen pitää odottaa vuosi ennen kuin hän saa yrittää uudestaan.

VELVOLLISUDET JA RAJOITUKSET

Koska pappien täytyy palvella temppeleitä ja jumalansa, heidän on käytettävä 90 % ajastaan kultin asioiden hoitamiseen ja maksettava 90 % kaikista tuloistaan temppeleille.

Temppelivelvollisuuksien vaatima aika rajoittaa pappia kykyjen kehittämisessä.

Jos pappi ei palvo jotain sotaista jumalaa, hän ei voi nostaa manipulointi-, ketteryys-, salavihkaisuus- tai asekykyään yli NPP × 3:n. Soita instrumenttia-kyky on poikkeus tästä säännöstä; pappi ei rajoita kehittymistä tässä kyvyssä.

Pappien on aina ponnistettava jumalansa hyväksi ja pidettävä yllä tälle tärkeitä periaatteita. Tämä on erityisen tärkeää vaikeina aikoina.

EDUT

Pappi voi saada riimuloitsuja suoraan jumalaltaan MHT:ia uhraamalla. Hän ei tarvitse siihen muiden pappien lupaa kuten noviisit. Hänen riimutaikuutensa muuttuu uusittavaksi (paitsi erityiset kertakäyttöloitsut). Hänen riimuloitsunsa uudistuvat käytön jälkeen ilman uutta MHT-uhrausta, kun tulee temppeleihin.

Papilla on sama mahdollisuus jumalalliseen väliintuloon kuin noviisilla.

Pappi saa kerran vuodessa yhden MHT-pisteen, koska hän johtaa kulttinsa harjoitusharjoituksia. Lisäksi hän saa yhden pisteen verran kultin henkitaikuutta kerran vuodessa. Hänelle opetetaan kerran vuodessa kolmen prosenttiyksikön verran Seremoniaa, kahden prosentin verran Kutsumista ja kahden prosentin verran rituaalitaikuutta.

Virka antaa papille huomattavan sosiaalisen aseman yhteisössään.

PAPINVIRAN JÄTTÄMINEN

Vapaaehtoinen papinviran jättäminen tarkoittaa, että pappi palauttaa muodollisesti kaiken saamansa auktoriteetin jumalalleen tai temppelille. Sen jälkeen hän on taas hyvämaineinen noviisi.

Pakollinen luopuminen tarkoittaa, että pappi on rikkinut kultin lakeja vastaan tai on menettänyt seurakuntansa.

Jos pappi rikkoo kultin lakeja vastaan, häntä pidetään pyhänhäpäisijänä. Hänen jumalansa tietää tarkkaan, milloin näin käy, ja kultinkirous seuraa viikon sisällä, usein kaikkein hankalimmalla tai vaarallisimmalla mahdollisella hetkellä. Kirous vaikuttaa pappiin samalla tavalla kuin noviisiin.

Seurakunnan voi menettää usealla tavalla. Palvojat voivat vaihtaa kulttia, kieltäytyä palvomasta kultin pyhänä päivänä tai heidät on voitu vangita tai tuhota. Pappi on itse voinut jättää pyhän päivän palveluksen väliin tai häntä on voitu väkisin estää täyttämästä velvollisuuksiaan. Tällaisessa tapauksessa hän muuttuu noviisiksi, kunnes johtaa taas palvontaa jonain kultin pyhänä päivänä. Kultin pyhä päivä on kerran vuodessa. Entisen papin riimuloitsut muuttuvat kertakäyttöisiksi kunnes hän saa pappautensa takaisin.

Koska papin on annettava kultille 90 % ajastaan, kukaan ei voi olla pappina useammassa kuin yhdessä kultissa.

Riimulordi

Joillakin kulteilla on virkoja, joissa tarvitaan sekä maallisia että hengellisiä ansioita. Näiden virkojen haltijoita kutsutaan Riimulordeiksi. He ovat omistaneet elämänsä kultilleen. He ovat tavallisesti hyviä taistelijoita. Kultti lähettää Riimulordinsa suorittamaan erityisiä tehtäviä: hankkimaan takaisin pyhiä esineitä, kostamaan kulttia vastaan tehtyjä rikoksia ja loukkauksia tai hoitamaan diplomatiaa. He eivät saa tästä erityistä korvausta kultiltaan. Yleensä kultti elättää heidät ja he antavat tavallisesti 90 % tuloistaan ja ajastaan kultille. Kultti

antaa Riimulordeille aseet, panssarin ja kaiken mitä he työssään tarvitsevat.

Riimulordiehdokkaan on oltava hyvämaineinen noviisi. Hän ei saa olla shamaani, velho tai pappi. Kun hänestä tulee Riimulordi, hän menettää mahdollisen noviisin asemansa kaikissa muissa kulteissa. Joissakin kulteissa ei ole pappeja, ainoastaan riimulordeja. Tämä pätee erityisesti sodanjumalien kultteihin.

Riimulordi voi käyttää riimutaikuutta kuten noviisi tai joissakin kulteissa kuten pappi.

MUITA HIERARKIAN NIMITYKSIÄ

Ylipappi: Ylipappi johtaa temppeliä. Hän on muiden pappien esimies. Muuten hän on tavallinen pappi. Asema on hallinnollinen: se ei anna mitään uutta taikavoimaa, mutta kylläkin materiaalisia etuja (parempi ruoka, vaatteet jne.).

Arkkiipiisa, piispa: Joillakin kulteilla on ylipappiakin korkeampia virkoja. Myös nämä asemat ovat hallinnollisia ja sosiaalisia. Materiaaliset edut voivat olla suuria, mutta ne eivät tarjoa uutta taikua tai uusia kykyjä.

Jumalallinen väliintulo

Noviisit ja noviisia ylemmät kulttien jäsenet voivat halutessaan pyytää jumalallista väliintuloa. Siinä seikkailija pyytää apua suoraan jumalaltaan. Jos pyydetty ihme ei ole liian suuri, hahmon pelaaja heittää d100. Jos tulos on korkeintaan hahmon MHT, jumala kuulee pyynnön ja ihme tapahtuu. Jumala voisi esimerkiksi kuljettaa kymmenen hengen ryhmän turvaan vaarallisesta paikasta, herättää yhden juuri kuolleen hahmon taas henkiin jne. Jumala ei toteuta selvästi toisille jumalille kuuluvia tehtäviä (ilman jumala ei aiheuta maanjäristystä). Jumala ei myöskään lähetä seikkailijoita vihollisen pesäpaikkaan, vaikka voi kyllä auttaa nämä pakoon tällaisesta paikasta.

Väliintulo on erittäin kallis pyytäjälleen. Jos hänen d100-heittonsa oli suurempi

kuin MHT, hänen pyyntönsä ei toteudu, mutta se ei myöskään maksa mitään. Jos heitto oli pienempi kuin MHT, pyyntö toteutuu, mutta hahmon MHT vähenee heiton osoittamalla pistemäärällä. Jos heiton tulos on sama kuin MHT, pyyntö toteutuu mutta jumala ottaa hahmon luokseen (eli käytännössä hahmo kuolee).

Väliintuloa ei voi käyttää saman kultin jäsenenä vastaan. Pelkällä väliintulolla ei myöskään voi luoda uutta loitsua.

Riimuloitsujen oppiminen ja käyttäminen

Jos hahmo haluaa oppia riimuloitsun, hänen pitää olla ainakin kultin noviisi ja hänen on saatava loitsu papilta joka osaa sen. Oppiminen vaatii yhden viikon oleskelun temppelissä ja lisäksi hahmon on lahjoitettava temppelille 20 lunaria/loitsupiste. Viikon lopussa hahmo uhraa niin monta MHT-pistettä kuin saatavassa loitsussa on pisteitä.

Riimuloitsujen muistaminen ei edellytä ÄLY-pisteitä. Hahmo voi oppia kuinka paljon riimuloitsuja tahansa, kunhan hänellä riittää MHT:ia uhrattavaksi.

Riimutaikuuden onnistumismahdollisuus on periaatteessa 100 %, mutta jokainen kannettu taikkapiste vaikeuttaa loitsua yhdellä prosentilla.

Riimutaikuusloitsut ovat henkitaikuutta voimakkaampia ja toimivat varmemmin kuin muut loitsut. Koska loitsun voima tulee hahmon jumalalta, loitsun heittäminen ei kuluta taikapisteitä, ellei sitä nimenomaan vahvisteta.

LOITSUN RAJAT

Ellei loitsun kuvauksessa toisin mainita, loitsu on aina kertakäyttöinen noviisille ja uusiutuva papeille ja Riimulordeille. Hahmo menettää kertakäyttöisen loitsun kun heittää sen. Hän voi saada loitsun uudelleen vain uhraamalla lisää MHT-pisteitä.

Riimuloitsuilla on kolme mahdollista kantomatkaa. Jos kantomatka on "kosketus", loitsu vaatii fyysistä kosketusta.

Orlanth

Myrskyjumala, päällikkö, soturi

Orlanth on myrskyn, seikkailijoiden ja barbaarikuninkaiden jumala. Hän teki maailman sellaiseksi kuin se nyt on ja hänen hyveensä säilyttävät sen nykyisellään. Hän vaatii maailman kuninkuutta tekojensa perusteella.

Orlanthilla on kaikkien kokoisia temppelaita. Hänen pyhäntönsä opettavat Pilvikutsua.

NOVIISIT

Edellytykset liittymiselle: tavalliset.

Kyyvyt: Asehyökkäys, Asetorjunta, Hypy, Puhu omaa kieltä.

Henkitaikuus: Ajatuspuhe, Haava, Havaitse vihollisia, Liikkuvuus, Masennus, Parannus, Terävyys, Voimakkuus.

Riimutaikuutta saa kertakäyttöön tavallisesti.

TUULILORDIT (Riimulordit)

Edellytykset: Tuulilordit ovat kultin jäsenten maallisia johtajia. Ehdokkaan miekkahyökkäyksen on oltava 90 % ja lisäksi hänellä pitää olla 90 %:n taito ainakin neljässä seuraavista: Asehyökkäys, Asetorjunta, Havaitse, Hiipiminen,

Kiipeily, Myrskypuhe, Piileskely, Puhe-taito, Ratsastus. Hänen on myös läpäis-tävä helppo testi: heitä d100, 01-95 onnistuu.

Kun Tuulilordi heittää jumalallista väliintuloa varten, hän heittää d10 eikä d100. Hänen on annettava 90 % ajastaan ja tuloistaan kultille. Hän saa riimuloit-sut Kilpi ja Lento uusiutuvina, muut kertakäyttöisinä.

MYRSKYÄÄNET (papit)

Edellytykset: Tavalliset. Myrskyäänät ovat kultin henkisiä johtajia.

Riimuloitsut Lento ja Kilpi ovat kerta-käyttöisiä Myrskyäänille.

ORLANTHIN OMAT RIIMULOITSUT

LENTO 1 piste
kantomataka väliaikainen
pinottava uusiutuva

Loitsun heittäjä voi lennättää KOK 6 -kokoista esineen loitsun kestoajan. Jokainen lisäpiste lisää loitsun kantokykyä 6 pistettä. Yksi taakkapiste vastaa yhtä KOK-pistettä.

Jos loitsun heittäjä haluaa nostaa jotain lattiaan liimattua tai naulattua, hänen on ensin voitettava liiman tai naulan voima vastustustauhussa omilla taikapisteillään.

Näin lennätettävä kohde liikkuu 3 metriä/iskuhetki. Heittäjän pitää voittoa vastustavan kohteen taikapisteet tai loitsu ei tehoa kohteeseen.

Tavallisia riimuloitsuja

Loitsu	MHT-hinta
Absorbointi	1 piste
Ajatusisku	2 piste
Ajatuslinkki	1 piste
Berserkki	2 pistettä
Heijastus	1 piste
Hengitä ilmaa/vettä	2 pistettä
Henkikilpi	1 piste
Hulluus	1 piste
Illuusioaine	1 piste
Illusiohaju	1 piste
Illusiooliike	1 piste
Illusiomaku	1 piste
Illusionäky	1 piste
Illusioääni	1 piste
Kellu	1 piste
Kilpi	1 piste
Kirkas taivas	1 piste
Käske (lajia)	1 piste
Löydä (aine)	1 piste
Löydä vihollinen	1 piste
Paranna ruumis	3 pistettä
Paranna vamma	1 piste
Pelko	1 piste
Pilvikutsu	1 piste
Poista taikuus	1 piste
Raajan kasvatus	2 pistettä
Salama	1 piste
Sielunäkö	1 piste
Siunaa siemenet	1 piste
Tarkkalaukaus	1 piste
Tosi (ase)	1 piste
Täysi terveys	1 piste
Ukkonen	3 pistettä
Valokeihäs	3 pistettä
Venytyt	1 piste



Loitsukuvaukset

Seuraavat ovat yleisiä loitsuja, joita kaikki kultit opettavat.

Absorbointi 1 piste

kantomatka väliaikainen
pinottava uusittava

Tämä loitsu imee itseensä vihollisen loitsuja, muuttaa ne taikapisteiksi ja antaa taikapisteet heittäjän käyttöön. Se myös poistaa heittäjään kohdistuvien loitsujen vaikutukset.

Kukin piste Absorbointia imee yhden riimutaikuuspisteen tai kaksi pistettä henki- tai velhoustaikuutta. Absorbointi ei ime osaa loitsusta. Jos tulevassa loitsussa on enemmän pisteitä kuin Absorboinnissa, loitsu toimii normaalisti.

Tällä tavoin saadut taikapisteet ovat käytettävissä niin kauan kuin Absorbointi kestää. Kun sen kestoaika loppuu tai se häviää muuten, myös saadut taikapisteet häviävät.

Ajatusisku 2 pistettä

kantomatka välitön
pinoamaton uusiutuva

Tämä loitsu tuhoaa onnistuessaan kohteen koko ÄLY:n. Vaikutus kestää heittäjän MHT/2 päivää eikä sitä voi lopettaa. Jos loitsu on erikoisonnistuminen, se aiheuttaa lisäksi kohteelle d6+2 pistettä vahinkoa päähän.

Ajatuslinkki 1 piste

kantomatka väliaikainen
pinottava uusittava

Jokainen piste tätä loitsua sallii kahden hengen keskustella ajatuksen voimalla. Loitsu pitää heittää molempiin hahmoin yhtäkaaa. Se sallii ajatusten, taikapisteiden ja loitsutietojen vaihdon.

Ajatuslinkin voi pinota niin, että useampi pari on yhtäkaaa yhteydessä, tai niin,

että yksi henkilö on yhteydessä useampaan muuhun (jotka eivät ole keskenään yhteydessä).

Loitsupiste yhdistää kaksi hahmoa. Jos A ja B ovat yhteydessä toisiinsa pisteellä ja A ja C ovat yhteydessä toisiinsa toisella pisteellä, B:n ja C:n välillä ei ole yhteyttä.

Loitsuyhteyteen osallistuva voi käyttää toisen loitsutietoja ja MHT-pisteitä ilman toisen suostumusta. Itse linkkiin osallistumiseen tarvitaan kuitenkin kohteen suostumus.

Jos yhden linkin jäsenen ajatuksia vastaan hyökätään, hyökkäys voi vaikuttaa kaikkiin linkissä olijoihin. Jos loitsu menee läpi esim. taikapisteisiin 15 saakka, kaikki linkin jäsenet joilla on alle 16 taikapistettä, joutuvat loitsun uhreiksi. Tyypillisiä näin toimivia loitsuja ovat Ajatusisku ja Masennus.

Vaikka Ajatuslinkin jäsenet jakavat taikaenergiat ja ulkoiset ajatukset, he säilyttävät omat identiteettinsä. Pysyvää tietämystä loitsuista ei voi siirtää. Myöskään salaisia ajatuksia ei voi paljastaa. Loitsuja ei voi opettaa. Linkissä olevat hahmot puolustavat loitsuja vastaan omilla taikapisteillään.

Berserkki 2 pistettä

Kantomatka väliaikainen
pinoamaton uusiutuva

Tämä loitsu saa kohteensa raivon valtaan. Kohde unohtaa kokonaan oman turvallisuutensa ja haluaa vain tuhota ja tappa. Lisäksi kohteen kestävyys ja taistelukyvyt paranevat.

Berserkin kestopisteet eivät muutu. Hänen R-R-heittonsa onnistuvat aina, ellei tulos ole 96-00. Berserkin raajat pysyvät käyttökelpoisina, hän pysyy aina tajuissaan, ei joudu shokkiin eikä väsy. Berserkki voi kuolla kokonaiskeston menetykseen.

Berserkin osumamahdollisuus kaikilla aseilla kaksinkertaistuu.

Berserkki ei voi heittää loitsuja, torjua tai väistää. Seikkailija ei voi lopettaa loitsua ennen kuin 15 minuuttia on kulunut ellei hän onnistu ÄLY × 1 heitossa (vain yksi yritys).

Kun loitsun vaikutus loppuu, berserkki on lopen uupunut. Hänen väsymyspisteensä ovat tällöin -100.

Heijastus 1 piste

kantomatka väliaikainen
pinottava uusiutuva

Tämä loitsu heijastaa takaisin sellaiset loitsut, jotka eivät pääse läpi suojatun hahmon taikapisteistä. Heijastettu loitsu vaikuttaa seuraavalla iskuhetkellä heittäjänsä. Sen taikapisteet ovat samat kuin heittäjällä loitsun heitohetkellä ja loitsu hyökkää takaisin niitä taikapisteitä vastaan, jotka heittäjällä on loitsun jälkeen.

Heijastus heijastaa kaksi henki- tai velhoutaikuusloitsupistettä tai yhden riimu-loitsupisteen kutakin pinottua heijastuspistettä kohti. Jos hyökkäävässä loitsussa on liikaa pisteitä, Heijastus ei toimi lainkaan.

Henkililpi 1 piste

kantomatka väliaikainen
pinottava uusiutuva

Kukin piste tätä loitsua lisää 10 pistettä kohteen taikapisteiden puolustavaan arvoon henkitaistelussa. Se ei muuta hyökkäävää arvoa. Jos hyökkäävän hengen taikapisteet vähenevät alle henkililven puolustavan arvon, se ei enää pysty vaikuttamaan kohteeseensa.

Hengitä ilmaa/vettä 2 pistettä

kantomatka väliaikainen
pinoamaton uusiutuva

Tämän loitsun voi heittää vettä tai ilmaa hengittäviin olentoihin. Sen avulla kohde voi hengittää toisessakin elementissä kuin omassaan.



Kellu 1 piste

kantomatka väliaikainen
pinoamaton uusiutuva

Jokainen tämän loitsun piste nostaa 100 kg juuri veden pinnan alle. Tätä painavimmat esineet eivät kellu, mutta niiden vajoamisnopeus hidastuu. Kevyemmät esineet nousevat puoliksi pois vedestä.

Kilpi 1 piste

kantomatka väliaikainen
pinottava uusiutuva

Tämä loitsu suojaa kohdettaan vahingolta. Jokainen piste Kilpeä antaa kantajalleen 2 pistettä taikuuspanssaria ja 2 pistettä vastataikuutta (kuten henkilöitsusu). Loitsun vaikutukset lasketaan yhteen Suoja- ja Vastataikuus-loitsujen kanssa, jos jompaa kumpaa tai molempia loitsuja käytetään samalla.

Jotta hyökkäävä loitsu pääsisi Kilven läpi, siinä on oltava ainakin piste enemmän kuin Kilvessä. Kilpi pysyy voimassa, vaikka jokin loitsu pääsisi sen läpi. Se vaikuttaa täydet 15 minuuttia.

Kilpi ei toimi samalla kuin Absorbointi. Jos kilpi heitetään hahmoon, jolla jo on Vastataikuus, Vastataikuus häviää, jos se on Kilpeä heikompi.

Kirkas taivas 1 piste

erikoiskanto välitön
pinottava uusiutuva

Tämä loitsu vähentää pilvipeittoa loitsunheittäjän näkyvissä olevalla alueella. Viisi pistettä loitsua poistaa minkä tahansa pilvipeiton. Tämän loitsun pisteet ovat suoraan verrannollisia Pilvikutsuloitsun pisteisiin.

Käske (lajia) 1 piste

kantomatka väliaikainen
pinoamaton uusiutuva

Loitsu antaa heittäjän ottaa valtaansa loitsun ajaksi jonkin olennon, jonka ÄLY on vakio. Heittäjän on nähtävä tai ainakin voitava aistia kohde ja voitettava sen taikapisteet. Jos tämä onnistuu, loitsunkäyttäjällä on erityisessä telepaattisessa yhteydessä kohteeseen. Hänen on muodostettava kuva siitä, mitä haluaa olennon tekevän. Olennon käskeminen vie aina täyden meelevuoron.

Löydä (aine) 1 piste

kantomatka väliaikainen
pinoamaton uusiutuva

Tämä loitsu kertoo heittäjälle, mistä tämän haluaa ainetta löytyy. Aine loistaa himmeästi valoa, jonka vain loitsun käyttäjä näkee. Loitsulla voi havaita ainetta korkeintaan metrin paksuisen muun aineen läpi.

Löydä vihollinen 1 piste

Kantomatka Väliaikainen
Pinoamaton Uusiutuva

Tämän loitsun heittäjä saa varoituksen, jos joku loitsun kantomatalla oleva aikoo vahingoittaa häntä. Vihollisen ei tarvitse olla näkyvissä. Loitsun voi myös heittää toiseen henkilöön, jolloin sekä loitsun heittäjä että kohde tietävät kohteen vihollisen.

Loitsu ei toimi yli metrin paksuisen kiinteän aineen läpi.

Paranna ruumis 3 pistettä

Kosketus Välitön
Pinoamaton Uusiutuva

Tämä loitsu parantaa kaiken kohteen kärsimän vahingon osumapaikasta riippumatta. Pelaaja poistaa kaiken merkityn vahingon kestostaan ja osumapaikois-

taan. Loitsu ei paranna katkennutta raajaa.

Paranna vamma 1 piste

kosketus välitön
pinoamaton uusiutuva

Tämä loitsu parantaa vahinkoa, jonka elävä olento on kärsinyt. Se toimii kaikkiin olentoihin, joilla on kestopisteitä, ja myös joihinkin älykkäisiin aseisiin.

Loitsu muuttaa taikapisteet kestopisteiksi. Heittäjän on käytettävä vastaava määrä taikapisteitä. Loitsu parantaa osumapaikan pisteet ja kokonaiskestopisteet samalla kertaa.

Pelko 1 piste

Kantomatka välitön
pinoamaton uusiutuva

Tämä loitsu aiheuttaa lamauttavan pelon kohteessa. Heittäjän on voitettava kohteen taikapisteet, jotta loitsu toimisi. Loitsu ei toimi, jos kohde on tajuton tai kohteella ei ole ÄLY-ominaisuutta. Tapa, jolla loitsu voittaa kohteen aikapisteet, määrää loitsun vaikutuksen seuraavan taulukon mukaan. Pelkoloitsun vaikutuksia ei voi poistaa Vastaloitsulla.

Pelkoloitsun vaikutustaulukko	
tulos	vaikutus
Kriittinen	Uhri kuolee pelosta.
Erikois- onnis- tuminen	Uhri tajuton 20 - R-R vuoroa ja hänen on heitettävä 5 x R-R tai hän kuolee pelosta.
Onnistuminen	Uhri masentuu (kuten vastaavasta henkilöloitsusta) 20 - R-R meeleuoroksi.
Epä- onnis- tuminen	Vakio-ÄLY:lliset olennot masentuvat 20 - R-R meeleuoroksi. Muihin loitsu ei vaikuta.
Kompu- rointi	Ei vaikutusta.

Pilvikutsu 1 piste

erikoiskanto välitön
pinottava uusiutuva

Tällä loitsulla kutsutaan pilviä kattaamaan se alue taivaasta, minkä loitsunheittäjä voi nähdä. Pilvet voivat tuoda mukanaan sadetta.

Lisäpisteet tekevät pilvet paksummiksi ja lisäävät sateen mahdollisuutta. Sateen mahdollisuus on 20 % jokaista käytettyä pistettä kohti.

Poista taikuuks 1 piste

kantomatka välitön
pinottava uusiutuva

Tämä loitsu poistaa taikuden kohteestaan. Jokainen piste poistaa kaksi pistettä henkitaikua tai velhoutta tai yhden pisteen riimutaikua. Velholoitsussa vain intensiteettiosaa pitää poistaa.

Jos loitsu heitetään yleistä kohdetta vastaan, se poistaa aina ensin puolustavat loitsut alkaen vahvimhasta loitsusta, johon se voi vaikuttaa. Sen voi myös kohdistaa erityistä loitsua vastaan jos loitsunheittäjä voi jotenkin arvata, että kyseinen loitsu vaikuttaa kohteeseen.

Loitsu pitää poistaa kokonaan. Osittainen poistaminen ei ole mahdollista.

Raajan kasvatus 2 pistettä

kosketus erikoiskestoai-
pinoamaton uusiutuva

Tällä loitsulla voi kasvattaa takaisin katkenneen tai murskatun käden tai jalan. Pelinjohtajan pitäisi heittää d100, kun hahmo menettää raajan. Tämä heitto kertoo, kuinka monta prosenttia raajasta täytyy kasvattaa uudelleen. Kasvatus etenee 10 % vauhtia viikossa. Loitsu ei paranna varsinaisia vahinkopisteitä.

Salama 1 piste

Kantomatka välitön
pinottava uusiutuva

Tämä loitsu lähettää salaman heittäjän kädestä tai jostain esineestä (sauva, miekka tms.) kohdetta kohti. Jokainen loitsupiste aiheuttaa d6 pistettä vahinkoa yhteen osumapaikkaan, jos heittäjä voittaa kohteen taikapisteet. Panssari ei auta Salamaa vastaan, mutta fyysisistä vahinkoa vastaan auttavat loitsut suojaavat





siltä. Salama on hyvin kirkas ja se voi sytyttää kuivat, tulenarat materiaalit palamaan.

Cormacin tarina

Taistelussa Cormacin pappi heittää Cormaciin Kilpi-2 loitsun. Cormac itse vahvistaa loitsua Vastataikuus-3:lla. Siten hänen koko Vastataikuussuojansa on 7 pistettä ja panssarikin suoja on 4.

Vihollisen soturi heittää Cormaciin neljän pisteen salaman. Se vastaa 8 henkitaikuuspistettä, joten se menee läpi ja aiheuttaa 4d6 vahinkoa yhteen osumapaikkaan. Oikeaan jalkaan tulee 12 pistettä, mutta kilven suoja pisteet vähentävät siitä neljä, joten läpi pääsee 8. Hyökkäävä loitsu hävittää samalla Vastataikuuden, mutta Kilpi jää voimaan.

Sielunäkö

1 piste

kantomatka väliaikainen
pinoamaton uusiutuva

Tällä loitsulla heittäjä voi nähdä kohteen MHT-auran ja tietää tämän taikapisteet (myös vaikuttaviin loitsuihin käytetyt pisteet).

Lisäksi heittäjä näkee, onko kohde vähintään noviisi ja sen onko mahdollinen noviisi ei-aktiivinen. Loitsu ei paljasta, onko kohde lisäksi pappi.

Siunaa siemenet

1 piste

kantomatka välitön
pinoamaton uusiutuva

Tämä loitsu on heitettävä keväällä aluelle, joka vastaa yhden miehen kyntöalaa päivän aikana. Loitsu takaa ainakin keskimääräisen sadon seuraavana syksynä.

Tarkkalaukaus

1 piste

kantomatka väliaikainen
pinoamaton uusiutuva

Tämä loitsu heitetään johonkin heittoaseeseen. Jos aseeseen käyttäjä ei heitä 96-00, hän osuu automaattisesti, jos kohde on aseeseen kantomatkan sisällä. Mahdollisuus erikoisosumaan, kriittiseen osumaan ja kompuroiintiin perustuu kuitenkin hahmon omaan osaamiseen. Saatua osuma ei oikeuta kokemusmerkintään. Tätä loitsua voi käyttää yhdessä Salamanuolen tai Tulinuolen kanssa. Jos loitsu heitetään samalla kuin Moninuoli, se vaikuttaa vain oikeaan nuoleen.

Tosi (ase)

1 piste

kantomatka väliaikainen
pinoamaton uusiutuva

Meleeseeseen heitettynä tämä loitsu kaksinkertaistaa aseiden tekemän vahingon. Mahdollinen KOK:n ja VMA:n tuoma vahinkomuutos ei muutu. Aseiden käyttäjän pelaajan heittäjä aseiden vahinkonoppaa aina kahdesti ja laskee tulokset yhteen.

Täysi terveys (ominaisuus)

kosketus välitön
pinottava kertakäyttöinen

Tällä loitsulla hahmo saa takaisin ominaisuuspisteitä, jotka on menetetty sairauden tai Ime-velhousloitsun vuoksi. Tämä loitsu ei paranna mitään sairautta.

Kukin piste loitsua palauttaa yhden ominaisuuspisteen. Ominaisuus voi palautua korkeintaan hahmon alkuperäiseen arvoon saakka.

Kullekin ominaisuudelle on oma loitsunsa, paitsi MHT:lle, jota tällä loitsulla ei pysty palauttamaan.

Ukkonen

3 pistettä

kantomatka välitön
pinottava uusiutuva

Tällä loitsulla kutsutaan energiaisku myrskypilvestä ja suunnataan se kohteeseen. Taikapisteitä ei tarvitse voittaa. Taivaan täytyy olla pilvinen. Kukin lisäpiste antaa loitsun vaikuttaa yhteen kohteeseen lisää.

Loitsu aiheuttaa 3d6 pistettä vahinkoa kohteen kokonaiskestoan. Panssari tai loitsut eivät suojaa fyysisistä vahinkoa vastaan, mutta Vastataikuus toimii normaalisti.

Valokeihäs

3 pistettä

kantomatka välitön
pinoamaton uusiutuva

Tämä loitsu toimii vain auringonvalossa. Kun loitsu heitetään, kohteeseen osuu yhden metrin läpimittainen sylinteri auringonvaloa. Kohteen täytyy olla loistajan näkyvissä.

Jokainen olento osuman piirissä kärsii 4d6 pistettä vahinkoa kokonaiskestoonsa. Vain kohteen ohuin panssari suojaaa tätä vahinkoa vastaan. Loitsuista ei ole apua.

Venytytys

1 piste

Ei kantomatkaa väliaikainen
pinottava uusiutuva

Tällä loitsulla voi lisätä minkä tahansa muun väliaikaisen riimuloitsun kestoai-kaa (riimuloitsun normaali kesto-aika on 15 minuuttia). Venytysloitsu on heitettävä samalla hetkellä kuin venytettävä riimuloitsu. Se on ainoa loitsu, jonka voi heittää yhtä aikaa toisen loitsun kanssa.

Ensimmäinen loitsupiste venyttää kestoajan 30 minuuttiin ja jokainen seuraava piste kaksinkertaistaa sen. Venytettyä loitsua ei voi uusia temppelissä ennen kuin sen kesto-aika loppuu.

X VELHOTAIKUUS

Velhojen mukaan maailmankaikkeus on persoonaton. He kuitenkin katsovat, että sen muuttumattomien lakien joukossa on periaatteita, joita taitava loitsija voi käyttää hyväkseen taikuudessa. Velhous on kaikkein joustavin tapa lähestyä *RuneQuestin* taikuutta ja sen loitsut ovat potentiaalisesti kaikkein voimakkaimpia.

Velhotaikuuden oppiminen

Kuka tahansa voi oppia velhoutta, jos pystyy taivuttelemaan jonkun opettamaan itseään velholoitsuisissa ja -kyvyissä ja täyttää muuten koulutuksen asettamat edellytykset.

Jos kokelas haluaa saada velhonloitsuja, hänen pitää ryhtyä velhon oppilaaksi. Jos velhous on seudulla hallitseva taikuuden laji, lähes kaikki asukkaat ovat tai ovat olleet oppilaita. Hyväksymällä oppilaita velho saa jatkuvan joukon apulaisia ja oppilaat saavat koulutusta loitsuisissa ja kyvyissä.

Jos oppilas on riittävän lupaava, velho voi kutsua hänet syventämään tietojaan ja ryhtymään assistenttikseen. Menestyvä assistentti, joka onnistuu lemmikin luomisessa, valmistuu velhoksi. Velho, joka hallitsee loitsunsa ja kykynsä, voi julistautua maagiksi. Maagin arvonimi on varattu vain kaikkein kyvykkäimmille velhoille.

Oppilaat

Oppilaat oppivat yksittäisiä loitsuja ja velhokykyä nimeltä Intensiteetti. Tavalli-

sesti oppilas tulee velhon luokse vain oppimaan loitsuja. Hän ei aio omistaa elämäänsä velhotaikuudelle. Ellei oppilas ole kokopäiväisesti velhon seurana, hänellä on toinen ammatti oppituntien välissä.

Hahmo, jonka taikakyky muutos on negatiivinen, ei voi ryhtyä oppilaaksi. Jos tällainen hahmo saa myöhemmin muutettua kykymuutoksensa positiiviseksi, hän voi opiskella velhoutta siitä alkaen.

Jos hahmo haluaa velhon oppilaaksi, hänen on ystävystyttävä kyseisen velhon kanssa ja kysyttävä pääsisikö oppiin. Tähän menee 2d6+2 viikkoa. Hänellä on oltava positiivinen taikakykymuutos. Hänen on myös annettava velholle perinteinen lahja, jonka pitää olla ainakin 100 lunarin arvoinen. Hänen on luvattava totella velhoa niin kauan kuin on oppilas. Lopuksi hänen pelaajansa on heitettävä alle $MHT \times 5$ d100:lla.

Jos pelaaja etsii sopivaa opettajaa hahmolleen, hänen kannattaa tiedustella asiaa pelinjohtajaltaan. Velhot ovat yleisiä sivistyneillä mailla (50 % mahdollisuus vuodessa löytää opettaja). He ovat harvinaisia primitiivisissä, vaeltavissa ja barbaarikulttuureissa (10 % mahdollisuus vuodessa).

Velvollisuudet ja rajoitukset

Velho voi opettaa jopa seitsemää oppilasta kerrallaan. Oppilaat tekevät velhon likaiset työt ja maksavat tälle pienen palkkion vastineeksi opetuksesta.

Edut

Velho opettaa tavallisia velhousloitsuja ja velhokykyä Intensiteetti.

Jos oppilas asuu alueella, jolla velhous on yleistä, hän saa automaattisesti d3-1 velholoitsua 15 vuoden iässä. Kutakin viittä palveluvuotta (tai sen osaa) kohti hän saa yhden velholoitsun ilmaiseksi. Oppilas voi myös saada lisäloitsuja maksamalla niistä. Oppilaan alkumahdollisuus loitsunheitossa on $d6 +$ taikakykymuutos.

Lisäksi kukin oppilas saa kerran vuodessa yhden prosentin lisäyksen Intensiteetti-kykynsä tai Maailmatieto-kykynsä (pelaaja saa valita), ja 2 prosenttia mihin tahansa loitsuunsa tai loitsuihinsa.

Assistentti

Assistentiksi ryhtymällä oppilas päättää omistaa aikansa ja huomionsa velhouden tutkimiselle ja maailman ymmärtämiselle niin hyvin, että voi heittää monimutkaisia loitsuja. Oppilaana hän opetteli Intensiteettiä; nyt hän alkaa opetella Kantomatkaa, Kestoaikaa ja Moniloitsua.

Ehdokkaan on täytettävä seuraavat vaatimukset: hänen pitää palvella oppilaana yli vuoden ja hänen taikakykymuutoksensa on oltava ainakin +10 %, Lue omaa kieltä -kyvyn ainakin 25 %, Maailmatiedon ainakin 25 % ja Intensiteetin ainakin 25 %. Lisäksi ehdokkaan pelaajan on heitettävä $MHT \times 3$ tai vähemmän d100:lla. Jos hahmo hyväksytään, hänen on hylättävä kaikki osaamansa riimuloitsut ja uhrattava piste MHT:a velhon lemmikille tai velholle itselleen.

Cormacin tarina

Nikolos syntyi ja kasvoi pienessä kylässä Bysantin lähellä. Hänen isänsä oli pikkukauppias, jolla oli turvallinen kauppareitti Marmarameren yli Appoloniaan. Hän kävi harvoin kotona, mutta hänen vierailunsa toivat aina iloa: hänellä oli aina ihmeellisiä lahjoja lapsilleen.

Nikolos ystävästyivät kylän velhon, vanhan Nawsin kanssa, kun tämä kertoi iltaisin tarinoita kylän lapsille. Naws huomasi Nikoloksen heti. Tämän nopea äly ja kohtalainen näppäryys herätivät huomiota. Hän ilahtui kun Nikolos osoitti kiinnostusta velhoutta kohtaan jo varhain. Hän ilahtui vielä enemmän kun huomasi, että Nikoloksen isälläkään ei ollut mitään velhoja vastaan (velhoilla oli huono maine sillä seudulla).

Kuukausia myöhemmin Nikoloksen innostus ja toistuvat suostuttelut saivat hänen isänsä puhumaan velholle ja antamaan perinteisen 100 hopearahan lahjan. Nikolosin pelaaja heittää 11 d100:lla, reippaasti alle Nikoloksen MHT x 5:n (75). Nikoloksen isä ja vanha Naws sopivat Nikoloksen tulevaisuudesta ja seuraavana päivänä velho alkoi opettaa Nikolokselle alansa alkeita.

Jos ehdokas täyttää nämä vaatimukset, hänestä tulee assistentti. Velho harkitsee pätevää oppilasta itselleen assistentiksi kerran vuodessa.

Velvollisuudet ja rajoitukset

Assistentin on käytettävä 90 % ajastaan opiskeluun ja velvollisuuksiensa täyttämiseen (esim. matkoihin, joiden tarkoitus on hankkia tietoja ja tilaisuuksia taikakykyjen harjoitteluun). Isännälleen tehtäviä suorittavat assistentit ovat hyviä seikkailujen päähenkilöitä.

Assistentin ajasta kuluu opiskeluun niin suuri osa, että hänen manipulointi-, ase-,

salavihkaisuus- ja ketteryyssykynsä eivät voi nousta yli $NPP \times 3 \%$:n. Jos jokin kyky on jo yli tämän arvon, se ei voi enää kohota millään tavalla.

Uhrattu MHT-piste luo assistentin ja opettajan välille yhteyden, jota tarvitaan velhouden syvimpien tietojen välittämiseen. Opettaja tai lemmikki voi myös aina löytää assistenttinsa tai lähettää tälle kutsun jos on tarpeen. Tällä yhteydellä ei ole muita vaikutuksia.

Edut

Assistentti voi opiskella velhokykyjä paljon enemmän kuin oppilas. Päästesään assistentiksi hän saa isännältään ilmaiseksi d3 velholoitsua.

Joka vuonna tämän jälkeen assistentti oppii yhden loitsun, 3 prosenttia mitä tahansa rituaalia, 2 prosenttia Intensiteettiä, 4 prosenttia mitä tahansa muuta velhokykyä ja 5 prosenttia loitsunheittokykyä.

Velho

Kun assistentti on todistanut isännälleen olevansa kypsä velhoksi, hän voi jättää tämän ja alkaa hankkia oppia omin päin.

Velhoksi haluavan assistentin pitää täyttää seuraavat vaatimukset: hänen täytyy palvella assistenttina ainakin 7 vuotta, hänen täytyy osata yksi rituaali tai tietokyky ainakin 75 %:lla, hänen on osattava kaksi velholoitsua ainakin 75 %:lla ja hänen pelaajansa on heitettävä korkeintaan $MHT \times 2$ d100:lla. MHT-heiton onnistuminen merkitsee, että mestari näkee assistenttinsa olevan jo riittävän kokenut noustakseen velhoksi. Jos heitto epäonnistuu, sitä saa yrittää uudelleen kerran vuodessa.

MHT-heiton onnistumisen jälkeen mestari opettaa assistentilleen lemmikin luomista muutaman viikon ajan. Assistentista tulee velho vasta sitten, kun hän on luonut oman lemmikin. Tämä tapahtuu Luo lemmikki-loitsulla, joka julkaisetaan *Riimumestarin Kirjassa*. Jos loitsu onnistuu, assistentista tulee velho.

Velvollisuudet ja rajoitukset

Velho on ensisijaisesti vastuussa vain itselleen. Hänen on lisättävä velhonkykyään ja -loitsujaan ja etsittävä lupaavia oppilaita, jotka voivat hoitaa hänen arkiset askareensa.

Velhon on käytettävä 75 % ajastaan kykyjen ylläpitoon ja opiskeluun. Hän voi käyttää 25 % ajastaan matkusteluun, seikkailemiseen ja toiselta velholta opiskeluun. Velho ei voi oppia manipulointi-, ase-, salavihkaisuus- tai ketteryyssykkyä yli $NPP \times 4 \%$:n. Assistenttina luotu yhteys opettajaan ei katkea, vaan velho voi pyytää apua oppi-isältään vielä vuosia velhoksipääsyn jälkeen.

Edut

Tärkein etu on lemmikki: velholla on jatkuva telepaattinen yhteys lemmikkiinsä, jos se on 10 kilometrin säteellä. Sen älyä voi käyttää loitsujen muistamiseen ja sen taikapisteitä voi käyttää loitsujen heittoon.

Lemmikin ÄLY:ä ei voi käyttää velholoitsujen manipulointiin. Sen MHT tai taikapisteet eivät mitenkään lisää velhon loitsunvastustuskykyä — paitsi että velho voi ensin kuluttaa lemmikin pisteet ja siten säästää omiaan.

Velhon suhde entiseen opettajaan ei ole sitova. Jos hän kohtaa muita velhoja, hän voi oppia näiltä tavalliseen tapaan.

Velho voi myös hyväksyä oppilaita ja assistentteja ja saada näin ystäviä. Joskus hän saattaa tarvita näitä.

Maagi

Kun velho katsoo olevansa riittävän voimakas, hän alkaa kutsua itseään maagiksi. Maagi on mestarivelho, voimakas ja vaarallinen. Hän tunnustaa paremmakseen vain toisen, vahvemman maagin. Hän osaa suosikkiloitsunsa ja velhokyvyyt tavallisesti 100 %:iin saakka.

Velvollisuudet ja rajoitukset

Maagin suurin velvollisuus on jakaa oppia eteenpäin omille oppilailleen ja assistenteilleen.

Maagin on käytettävä puolet ajastaan kykyjensä ylläpitoon. Muun ajan voi käyttää opettamiseen, seikkailuihin tai mihin tahansa muuhun halunsa mukaan.

Maagin manipulointi-, ase-, salavihkaisuus- ja ketteryysskyvyt eivät voi nousta yli $NPP \times 5\%$.

Edut

Maagi saa tulonsa oppilailtaan ja assistenteiltaan ja pystyy oppimaan minkä tahansa löytämänsä loitsun.

Velholoitsujen käyttö

Velhotaikuuden käyttäjällä on tietty prosenttimahdollisuus onnistua loitsuisaan. Hän voi parantaa tätä mahdollisuutta voi kokemuksella.

Loitsujen rajat: Kaikkien velholoitsujen heittäminen maksavaa yhden taikapisteen (jos loitsua ei manipuloida), ja jokaisen loitsun muistaminen vaatii yhden ÄLY-pisteen. Jos ei toisin mainita, loitsun kantomatka on 10 metriä ja kestoaika 10 minuuttia (50 melevuoroa).

Loitsujen muistaminen: Velho voi oppia rajattoman määrän velholoitsuja, jos hän löytää opettajan, jolta saa ne, tai kirjan, josta voi oppia ne. Kukin muistettu loitsu vaatii yhden ÄLY-pisteen. Velho ei voi oppia enempää loitsuja kuin hänellä on ÄLY-pisteitä. Lisäksi velhot tarvitsevat vapaata ÄLY:ä, jotta voisivat käyttää loitsuja.

Uusien loitsujen oppiminen: Uusia loitsuja voi oppia joko opiskelemalla toiselta velholta tai tutkimalla itse vanhoja kirjoja ja kirjoituskääröjä, joihin on merkitty muistiin loitsuja.

Jos opettaja opettaa loitsun, oppiminen vie 100 tuntia. Tämän opetuksen hinta on 200 tuntia työtä tai oppilaan kolmen viikon työtä vastaava rahamäärä. Opetuksen jälkeen pelaaja heittää korkeintaan $\text{ÄLY} \times 3$ d100:lla. Jos heitto onnistuu, oppilas on oppinut loitsun ja saanut siihen osaamisen $d6\% + \text{taikakymmuu-}$

toksensa. Jos heitto epäonnistuu, loitsun oppiminen ei onnistunut ja hahmon on opetettava loitsu alusta alkaen uudelleen.

Loitsun oppimiseen tutkimalla menee 500 tuntia kutakin loitsua kohti ja silloinkin pelaajan on onnistuttava $\text{ÄLY} \times 3$ -heitossa. Jos heitto onnistuu, kyky siinä loitsussa on aluksi $d6\% + \text{taikakymmuutos}$.

Keskittyminen: Velhon on keskityttävä, kun hän heittää loitsuja. Hän voi vain nyökätä tai pudistaa päätä vastaukseksi yksinkertaisiin kysymyksiin ja liikkua korkeintaan puoli metriä iskuhetken aikana. Loitsiva velho ei voi torjua tai väistää. Jos velho kärsii vahinkoa loitsua heittäessään, hänen on heitettävä keskittymisheitto $\text{ÄLY} \times 3$, jotta keskittyminen säilyisi. Jos velhon keskittyminen katkeaa kesken loitsunheiton, loitsu epäonnistuu. Keskittyminen katkeaa automaattisesti, jos velho joutuu shokkiin tai menee tajuttomaksi.

Loitsun keskeytys: Velho voi keskeyttää loitsunsa millä hetkellä tahansa. Hän menettää tällöin yhden taikapisteen. Jo heitettyä passiivista loitsua ei voi keskeyttää, mutta aktiivisen loitsun voi.



Loitsun vahvistaminen: Velho voi vahvistaa loitsuaan lisäämällä siihen taikapisteitä. Tämä voi auttaa puolustavan taikuuden ohittamisessa. Jokainen ylimääräinen taikapiste hidastaa loitsun-heittoa yhdellä iskuhetkellä. Jos vahvistetun loitsun heitto keskeytyy, velho ei menetä ylimääräisiä taikapisteitä.

Yhteensopimattomat loitsut: Joitakin loitsuja ei voi heittää samaan kohteeseen ilman Moniloitsu-kykyä. Ilman kyseistä kykyä vain vahvempi (taikapisteet) loitsu jää voimaan. Jos loitsut ovat yhtä vahvoja, vanhempi jää voimaan.

Loitsujen yhdistäminen: Saman velhon heittämiä loitsuja ei voi yhdistää ilman Moniloitsu-kykyä. Eri velhojen heittämiä loitsuja ei voi yhdistää millään tavalla.

Velhouskyvyt

Velhouskyvyillä velho voi muuttaa loitsun ominaisuuksia: intensiteettiä, kantomatkaa ja kestoaikaa. Lisäksi hän voi yhdistää eri loitsujen vaikutuksia niin, että vaikutukset tulevat voimaan samanaikaisesti ja loitsut vaikuttavat samaan kohteeseen.

Alkuosaaminen: Velhouskyvyn alkukoulutus vie yhden viikon (50 tuntia). Sen jälkeen pelaaja heittää d100, ja jos tulos on alle $\text{ÄLY} \times 3$, hän oppii kyseistä kykyä $d6\%$ + taikakykymuutoksensa verran.

Velhouskyvjen kehittäminen

Velhouskykyjä voi kehittää tutkimuksella ja koulutuksella. Kehittämistavat on käsitelty tarkemmin pelisysteemiluvussa.

Intensiteetti

Kaikilla velholoitsuilla on automaattisesti intensiteetti yksi. Velho voi lisätä loitsun intensiteettiä Intensiteetti-kyvyllä. Yleensä jokainen lisätty intensiteetipiste tuo loitsuun perusvaikutuksen verran lisää vaikutusta. Jos loitsuun lisätään yksi intensiteettitaikapiste, loitsun vaikutus kaksinkertaistuu; kaksi lisäpistettä kolminkertaistaa loitsun vaikutuksen jne. Ks. myös loitsukuvaukset.

Kesto aika

Velholoitsun kesto aika on tavallisesti 10 minuuttia. Kesto aika-kyvyllä voi piden-

tää loitsun vaikutusaikaa. Jokainen lisätty taikapiste kaksinkertaistaa loitsun kestoajan.

Kesto aika/taikapisteet -taulukko		
Kesto aika	Taika-pisteet	Vapaa ÄLY
10 minuuttia	+0	0
20 "	+1	1
40 "	+2	2
1 tunti	+3	3
2 tuntia	+4	4
5 "	+5	5
10 "	+6	6
21 "	+7	7
42 "	+8	8
3 päivää	+9	9
1 viikko	+10	10
2 viikkoa	+11	11
4 "	+12	12
8 "	+13	13
16 "	+14	14
32 "	+15	15
1 vuosi	+16	16
2 vuotta	+17	17
5 "	+18	18
10 "	+19	19
20 "	+20	20



Velhousloitsut

Alla on kuvauksia loitsuista, joita velhot voivat saada käyttöönsä. Nämä loitsut ovat yleisiä ja niin selväpiirteisiä, että niitä voi opettaa oppilaille.

Loitsun nimen perässä voi olla suluissa tarkennus, esim. ominaisuus. Tämä tarkoittaa, että loitsusta on olemassa monta erilaista versioita. Yksi versio vaikuttaa VMA:aan, toinen R-R:een jne. Jokainen loitsuverio on opeteltava erikseen.

Velhousloitsut
Animoi aine
Elämän nahka
Halvaus
Havaitse (aine)
Hidasta
Hoida (vammoja)
Ime (ominaisuus)
Lisää (ominaisuus, ei ÄLY eikä MHT)
Muodonmuutos (lajista) (lajiin)
Myrkky
Mystinen näkö
Neutraloi taikuus
Suoja taikuudelta
Suoja vahingolta
Takaisinheitto
Telepatia
Teleportaatio
Tukehduttaminen
Vahingon lisäys
Vähennä (ominaisuus, ei ÄLY eikä MHT)
Vähäjärkisyys

Animoi (aine)

Väliaikainen Kantomatka Aktiivinen

Tällä loitsulla velho voi animoida 6 kg (1 KOK) verran ainetta jokaista intensiteettitasoa kohden. Animoitu kohde liikkuu kömpelösti ja sen mahdollisuus tehdä ylipäänsä mitään on loitsunheittäjän NPP × 3. Aine voi liikkua yhden

metrin matkan meele vuorolla. Velho voi näin saada esim. kiven pyörimään ylämäkeen, tuolin liukumaan lattian poikki tms.

Jos tämä loitsu yhdistetään Muodon asettamiseen, heittäjä hallitsee kohteensa paremmin. Animoidulla kohteella on tällöin velhon kyky hypätä, kiivetä tai taistella.

Elämän nahka

Väliaikainen Kosketus Passiivinen

Tämä loitsu suojelee kohdettaan tukehtumasta, jos tukehtumisvaara johtuu ilman puutteesta, savun hengittämisestä, hukumisesta tai tukehduttamisloitsusta. Loitsun kohteen on silti hengitettävä; loitsu vain antaa hapen kohteen käyttöön, ei tuo sitä suoraan keuhkoihin. Happea riittää 5 KOK-pisteelle intensiteettitasoa kohti. Loitsu ei auta kuristamista, ruokaan tukehtumista tms. vastaan.

Halvaus

Väliaikainen Kantomatka Passiivinen

Tämä loitsu vaikuttaa kohteen hermostoon, jos heittäjä voittaa kohteen taikapisteet omillaan. Tällä loitsulla voi halvauttaa yhden osumapaikan vastustajalta, jos loitsun intensiteetti on suurempi kuin kohteen kestopisteet siinä osumapaikassa. Vaikutukset osumapaikassa ovat samat kuin jos sen paikan kestopisteet laskisivat laskeneet nollaan. Pisteet eivät kuitenkaan todellisuudessa alene. Jos Moniloitsulla heitetään useampi kuin yksi Halvaus, kohteelta saattaa halvaantua useampi kuin yksi osumapaikka.

Havaitse (aine)

Välitön Kantomatka Aktiivinen

Tämä loitsu saa kaikki kantomatkan sisäpuolella olevat halutun aineen esiin-

tymät loistamaan ominaista väriään. Esim. kulta loistaa auringon värisenä, hiili hohtaa pimeyttä jne. Jokainen intensiteettitaso läpäisee yhden metrin maata. Jos kohde on kiven, puun, mullan tms. takana, loiste näkyy siinä kohdassa pintaa, joka on suoraan aineen ja hahmon välissä.

Hidasta

Väliaikainen Kantomatka Passiivinen

Jokainen intensiteettitaso tätä loitsua vähentää kohteen nopeudesta 1 metrin joka iskuhetkellä. Loitsu ei pysäytä kohdetta, vaan tämä pystyy aina liikkumaan vähintään yhden metrin iskuhetkessä. Kohteen NPP-iskuhenki kasvaa myös yhdellä kahta käytettyä intensiteettitasoa kohti. Loitsun heittäjän on voitettava kohteen taikapisteet, jotta loitsu toimisi. Jos kohteen toimintaan tarvitsemat iskuhetket kasvavat yli 10:n, hän voi toimia vain joka toisella meele vuorolla.

Hoida (vammoja)

Yksi tunti Kosketus Passiivinen

Tällä loitsulla voi parantaa hahmon erityisiin osumapaikkoihin saamia vammoja nopeuttamalla luonnollista paranemista. Tällä loitsulla ei voi parantaa myrkyn, hapon tai muun puhtaasti R-R:aa vastaan suuntautuneen hyökkäyksen vahinkoa. Haava, johon heitetään Paranna (vammoja) -loitsu ainakin intensiteetillä 2, lakkaa heti vuotamasta verta. Hoidettu olento paranee heti yhden kestopisteen ja sen jälkeen yhden pisteen tunnissa, kunnes osumapaikka on taas terve tai loitsun kesto aika loppuu. Loitsu kestää niin monta tuntia kuin sillä on intensiteettiä. Loitsu parantaa osumapaikkaa, jota loitsunheittäjä koskettaa.

Vammojen parantaminen voi joskus vaatia erityisiä juuria tai vastaavia taikaineksia.

Ime (ominaisuus)

Väliaikainen Kosketus
Aktiivinen

Tällä loitsulla heittäjä voi muuttaa kohteensa pysyviä ominaisuuspisteitä omiksi taika- tai väsymyspisteikseen. Velhon on pystyttävä fyysisesti koskettamaan kohdettaan, jotta voisi imeä tämän ominaisuuksia. Tämän vuoksi hän ei voi imeä ominaisuuksia olennolta, jolla ei ole KOK:a. Jos velho imee haltuunotettua olentoa, hän voi imeä siltä vain haltuunottajan MHT:a ja ÄLY:ä. Sekä väsymys- että taikapisteitä ei voi saada samalla loitsulla. Taikapisteitä ei voi saada enempää kuin 2 x imevän hahmon MHT:n verran ja väsymyksen kasvu rajoittuu 2 x imevän hahmon perusväsymyspisteisiin. Velho voi imeä omia ominaisuuksiaan.

Kun velho opettelee loitsuaan, hänen pitää päättää ominaisuus, jota haluaa imeä. Kohde menettää imetyt pisteet pysyvästi. Mitään ominaisuutta ei voi imeä yhtä pistettä alemmaksi. Kohteen kykylajimuutokset voivat muuttua ominaisuuksien mukana.

Loitsulla täytyy olla tietty minimi-intensiteetti, jotta se imisi d6 ominaisuuspistettä vastaavaksi määräksi taika- tai väsymyspisteitä. Tämä raja riippuu imettävästä ominaisuudesta. Velhon luonnollisten pisteiden yli menevät pisteet eivät palaudu käytön jälkeen. Ne häviävät, kun loitsun kestoaika loppuu.

Imutaulukko	
Ominaisuus	Vaadittu intensiteetti
VMA	2
R-R	3
KOK	3
ÄLY	5
MHT	1
NPP	2
ULK	4

Lisää

(ominaisuus, ei ÄLY eikä MHT)

Kosketus
Väliaikainen

Kukin intensiteettitaso lisää kohteen haluttua ominaisuutta yhden pisteen verran. Olennolla täytyy ennestään kyseinen ominaisuus; olematonta ominaisuutta ei voi lisätä.

Muodonmuutos (lajista) (lajiin)

Väliaikainen Kosketus
Passiivinen

Kun velho opettelee tämän loitsun, hänen pitää päättää, mistä lajista mihin lajiin kohde muuttuu. Loitsu toimii ainoastaan eläviin olentoihin.

Jotta loitsu toimisi, sen intensiteetin on oltava suurempi kuin kohteen taikapisteet ja loitsunheittäjän on lisäksi voitettava kohteen taikapisteet omillaan. Jos loitsu onnistuu, kohde muuttuu biologisesti mutta sen KOK ei muutu. Kohde saa uuden lajinsa kyvyt perusosaamisella, mutta ei mahdollisia taikakykyjä. Kohteen ÄLY ja muisti pysyvät ennallaan.

Cormacin tarina

Toggorg peikko hyökkää huonoksi onnekseen vanhan Nawsin ja tämän oppilaiden kimppuun; se luulee näitä veteliksi kaupunkilaisiksi, joista saa helpon aterian. Vanha Naws on kuitenkin aina valmiina ja osaa Muodonmuutos peikosta kaniiniksi - loitsun. Toggorg on vahva loitsija ja sillä on 15 taikapistettä. Naws ei ota riskejä, vaan käyttää kaikki vapaat ÄLY-pisteensä ja heittää loitsun intensiteetillä 18. Intensiteetti on suurempi kuin Toggorgin taikapisteet. Lisäksi Nawsin on voitettava Toggorgin 15 taikapistettä omilla 20 taikapistellään. Nawsin pelaaja heittää 61 ja onnistuu (hänen mahdollisuutensa oli 75 %). Toggorg-paralla on nyt vastasyntyneen KOK 27 kaniinin kyvyt ja muoto. Hänellä on yhä oma ÄLY:nsä ja muistinsa. Hänestä riittää ruokaa koko porukalle, jos hänet saadaan kiinni, valmistetaan ruoaksi ja syödään loitsun kestäessä.

Myrkky

Kantomatka
Välitön

Tämä loitsu vaikuttaa kohteeseen kuin myrkky, jonka teho (POT) on sama kuin loitsun intensiteetti. Loitsijan pitää tietenkin ensin voittaa kohteen taikapisteet. Kohde voi vastustaa myrkyä myös R-R:llään. Jos tämä vastustaminen onnistuu, kohde kärsii vahinkoa puolet myrkyn tehosta. Jos R-R-vastustus ei onnistu, hän kärsii koko vahingon.



Mystinen näkö

Väliaikainen Kantomatka Aktiivinen

Tämä loitsu vaikuttaa kohteen näkökykyyn. Hän pystyy näkemään kolme uutta asiaa tavallisten asioiden lisäksi. Hän näkee auran kaikkien olentojen tai esineiden ympärillä, joilla on taikapisteitä, ja erilaisen auran niiden esineiden ympärillä, joilla on palautumattomia taikapisteitä. Lisäksi hän näkee heitetyt loitsut ja erottaa esineet, joihin on heitetty loitsu. Pienen harjoituksen jälkeen loitsun käyttäjä kykenee erottamaan nämä aurat toisistaan automaattisesti.

Jos loitsua käytetään pimeässä tai muussa paikassa, jossa loitsun käyttäjä ei pysty näkemään mitään, hän ei näe mystisiä auroja. Tämä loitsu ei vaikuta hahmon Etsi- ja Havaitse- kykyihin.

Loitsun heittäjä tietää kunkin näkemänsä loitsun voimakkuuden kymmenen pisteen tarkkuudella.

Intensiteetin lisääminen antaa heittäjälle lisätietoa siitä, mitä näkee. Jos intensiteetti on 5, käyttäjä näkee taikuuden perustarkoituksen. Intensiteetillä 10 hän näkee kuvan esineen tekijästä ja voi erottaa esineen kaikki ominaisuudet.

Suoja loitsuilta

Väliaikainen Kantomatka Passiivinen

Tämä loitsu suojaa vain kohdetta, ei hänen kantamiaan esineitä. Tulevien loitsujen täytyy voittaa tämän loitsun intensiteetti vastustustaulukossa. Hyökkäävän loitsun voima on yhtä suuri kuin sen vaatimat taikapisteet. Jos hyökkäävä loitsu voittaa vastustustaulukossa, se pääsee normaalisti läpi. Jos se häviää, se ei vaikuta kohteeseensa. Suoja loitsuilta pysyy voimassa kunnes se poistetaan.

Suoja vahingolta

Väliaikainen Kantomatka Passiivinen

Tämä loitsu suojaa vain kohdetta, ei hänen kantamiaan esineitä. Vahingon täytyy voittaa tämän loitsun intensiteetti vastustustaulukossa. Jos vahinko voittaa, se pääsee vaikuttamaan kohteeseen. Kohteen panssari tai voimassa olevat muut suojaloitset (Suoja, Kilpi) vähentävät vahinkoa tavalliseen tapaan. Huomaa, että intensiteettiä vastaan vastustustaulukossa asetetaan koko vahinko ennen mitään vähennyksiä.

Taikuuden neutralointi

Välitön Kantomatka Aktiivinen

Velho asettaa tämän loitsun intensiteetin neutraloitavan loitsun taikapisteitä vastaan vastustustaulukossa. Jos neutralointiloitsun hyökkäys onnistuu, toinen loitsu häviää. Jos hyökkäys ei onnistu, neutralointiloitsulla ei ole vaikutusta.

Jos velho heittää loitsun kohti kohdetta määrittelemättä minkä loitsun yrittää neutraloida, loitsu vaikuttaa ensin puolustaviin loitsuihin ja niistä mahdollisimman voimakkaaseen loitsuun. Neutraloinnin voi määrätä vaikuttamaan myös jotain tiettyä loitsua vastaan.

Takaisinheitto

Väliaikainen Kantomatka Passiivinen

Tämä loitsu vaikuttaa mihin tahansa hyökkäävään loitsuun, jolla on taikapisteitä vähemmän kuin Takaisinheitto-loitsulla itsessään. Jos hyökkäävä loitsu ei pääse velhon taikapisteiden läpi, se kääntyy takaisin kohti heittäjänsä. Sitten se yrittää päästä heittäjänsä taikapisteiden läpi alkuperäisellä voimallaan. Jos sekä heittäjällä että kohteella on päällä Takaisinheitto, loitsu voi pomppia näiden välillä useita kertoja ennen kuin pääsee läpi jompaankumpaan.

Telepatia

Väliaikainen Kantomatka Aktiivinen

Tämä loitsu mahdollistaa telepaattisen kommunikoinnin loitsun heittäjän valitsemien kahden kohteen välillä (loitsunheittäjä voi itse olla näistä toinen). Jokainen lisätty intensiteettitaso antaa lisätä yhden henkilön telepaattiseen yhteyteen. Lähetettävät ajatukset täytyy kuiskata ja vieressä oleva tarkkailija voi kuulla kuiskauksen. Telepatia ei tuo avointa linkkiä: jos velholla on telepaattinen yhteys B:hen ja C:hen, B ja C eivät ole yhteydessä keskenään.

Teleportaatio

Välitön Kantomatka

Jokainen intensiteettitaso voi kuljettaa erityisesti valmistettuun piiriin 6kg ainetta, jota loitsunheittäjä koskettaa. Jos velho yrittää siirtää kohdetta, joka painaa liikaa, ei tapahdu mitään ja taikapisteet menevät hukkaan. Piirin on oltava loitsun kantomatkan sisäpuolella. Siirto käy silmänräpäyksessä. Jos intensiteetti riittää, kaikki velhoa tai kohdetta kosketettava aine siirtyy varsinaisen kohteen mukana. Jos kantomatkan sisällä on useita piirejä, loitsunheittäjä saa valita niiden välillä.

Tukehduttaminen

Väliaikainen Kantomatka Aktiivinen

Tämä loitsu vie kaiken hapen kohteeltaan, jos loitsunheittäjä voittaa kohteen taikapisteet ja keskittyy sen jälkeen loitsuunsa. Jos kohde on happea hengittävä olento, se alkaa tukehtua kuin jos hengittäisi savua: se kärsii d4 pistettä joka meeleuvuorolla. Jokainen intensiteetin lisäys alentaa kohteen R-R-vastustusheittokerrointa yhdellä. Jos intensiteetti on yli 10, ylimenevät pisteet koituvat lisävahingoksi kohteelle.

Tällä loitsulla voi myös sammuttaa tullen. Intensiiteetillä 1 voi sammuttaa pienen tullen, intensiiteetillä kaksi leiritulen, kolmella suuren nuotion jne. Kolmella intensiiteetipisteellä voi myös sammuttaa kolme pientä tulta. Loitsu ei vaikuta taikuuteen perustuviin tuliin eikä salamantereihin.

Vahingon lisäys

Väliaikainen Kantomatka
Passiivinen

Tämän loitsun voi heittää mihin tahansa aseena käytettävään esineeseen tai ruumiinjäseneseen: miekkaan, nyrkkiin, tuolinjalkaan, kaljamukiin jne. Aseen paino saa olla korkeintaan 5 ENC.

Kukin intensiiteettitaso lisää aseeseen vahinkoa yhden pisteen verran loitsun kestoajaksi. Intensiiteetin avulla loitsu voi vaikuttaa myös suurempiin aseisiin. Tämä vaatii yhden intensiiteettitason 5:tä ylimääräistä ENC-pistettä kohti.

Vähennä

(ominaisuus, ei ÄLY eikä MHT)

Väliaikainen Kosketus
Passiivinen

Jokainen intensiiteettitaso tätä loitsua vähentää kohteen nimettyä ominaisuutta yhdellä pisteellä. Vain VMA:a, R-R:ta, KOK:a, NPP:ä tai ULK:a voi vähentää. Mitään ominaisuutta ei voi vähentää alle yhden pisteen. Loitsu ei vaikuta olen-
toon, jolla ei ole kyseistä ominaisuutta.

Vähämielisuus

Väliaikainen Kantomatka
Passiivinen

Jotta tämä loitsu voisi onnistua, sen intensiiteetin on oltava suurempi kuin kohteen vapaan ÄLY:n. Jos heittäjä voittaa kohteen taikapisteet omillaan, loitsu pakottaa kohteen pysähtymään

paikalleen ja jäämään siihen. Kohde ei osoita mitään kiinnostusta ympäristön tapahtumia kohtaan. Häntä voi taluttaa tai hänet voi pakottaa kävelemään, syömään jne., mutta hän ei tee mitään omasta aloitteestaan. Hän pysyy tässä tilassa loitsun kestoajan tai kunnes kärsii vahinkoa.



