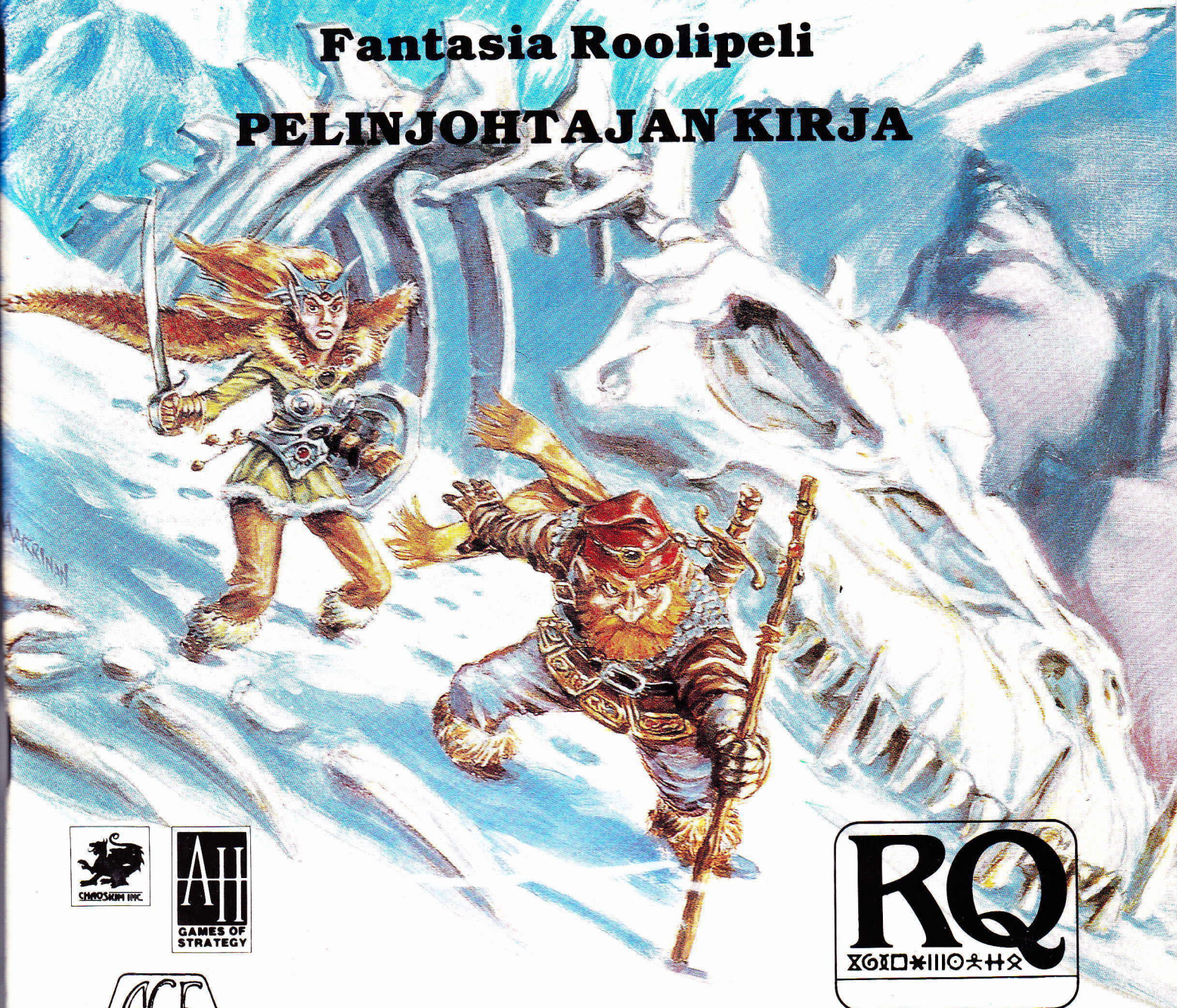


Ш R ∇ ∩ ∞ ∓ ∴ ∆ Υ ∇ ∓ ⑥ Ⅹ ≍ Ⅹ □ * III ① ∗ ∩ ®

RuneQuest

Fantasia Roolipeli
PELINJOHTAJAN KIRJA



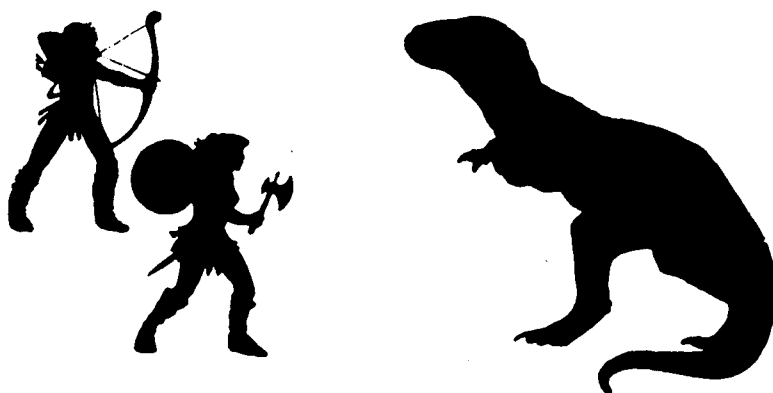
SISÄLLYSLUETTELO

Olennot	4	Kampanjan suunnittelu	32	Kuivatelakka	55
Epätäydelliset olennot	4	Ympäristö	32	Rahapuu	56
Vakio-ÄLY ja normaali ÄLY	4	Hahmot	32	Vihervasken kylä	56
Ominaisuuksien puuttumisen seuraukset	4	Juoni	33	Pomppiva Biisoni	56
Kaottisten olioiden kaottiset ominaisuudet	5	Teema	33	Herene Hannibalin talo	57
Olennot seikkailijoina	5	Tyyli	33	Ernaldan temppeeli	58
Olennot	6	Seikkailun suunnittelu	33	Mylly	58
Aarnikotka	6	Tarina	33	Seikkailun aloittaminen	60
Aave	7	Osatekijöiden yhdistäminen	34	Ensimmäinen päivä	61
Alkeisvoimat	7	Seikkailun juonen luominen	34	Toinen päivä	61
Allosaurus	8	Koukku	34	Kolmas päivä	62
Ankka	8	Ongelmat	35	Neljäs päivä	63
Broo	9	Siirtymävaiheet	35	Luola	64
Ghoul	10	Finaali	35	Rahapuu	65
Gorp	10	Olennot ja hahmot	35	Paluumatka	66
Haamu	11	Yhteenveto	35	Paluu Vihervaskkeen	66
Haltia	11	Seikkailujen apuvälineitä	36	Herene Hannibalin pettäminen	66
Halvauskarhu	12	Roolipelien kielet	36		
Henki	12	Kohtaamistaulukot	36		
Hevonen	15	Normaalimaailman kohtaamiset	36		
Ihmssusi	15	Henkiolottuvuus	37		
Jättiläinen	16	Aarteet ja palkkiot	39		
Kaaoksen etana	17	Taatut tulot	39		
Karhu	17	Saalista etsimässä	39		
Kentauri	18	Muut aarteet	40		
Kääpiö	18	Ainutlaatuiset taikaesineet	40		
Leijona	19	Jalokivet	41		
Lisko, kivi	20	Korut	41		
Luuranko	20	Erikoiset esineet	41		
Morokanth	21	Vaarallisuusluokat	42		
Ogre	22	Menetelmä	42		
Paviaani	22	Aarteen luonne	42		
Peikko -alkupeikot	22	Hirvioluokitus	43		
Peikko -luolapeikko	23	Sivistys	43		
Peikko -suurpeikko	23	Ryhmiä koko	43		
Peikko -yöpeikko	24	Talouselämä	44		
Peikkolainen	24	Elintaso	44		
Pikkulohikäärme	25	Veriraha	46		
Puolituinen	25	Hinnat	46		
Skorpionimies	26	Esineen hinnan määrittäminen	46		
Susi	26	Markkinat	47		
Suurmato	27	Muiden tavaroiden ja palveluiden hintoja	48		
Walktapus	27	Laivat ja purjehdus	50		
Wyvern	28	Laivan ominaisuudet	50		
Örkki	28	Rungon rakentaminen	50		
Peinjohtaminen	29	Laivatyytit	51		
Pelinjohtaja	29	Miehistö	51		
Pelinjohtamistyylit	29	Liikkumisnopeus	51		
Seikkailun esittäminen	29	Tyypillisiä laivoja	51		
Pelitalanne	29	Laivan miehistön ja päällystön työnkuvia	53		
Seikkailijat muista maailmoista	29	Aluksen kärsimä vahinko	53		
Uuden kampanjan ja pelaajaryhmän valmistelu	30	Tavallinen päivittäinen purjehdus	54		
Organisointi	30	Eryliset vaaratilanteet	54		
Esitystapa	30	Laivan korjaus	55		
Kirjanpito seikkailujen välillä	31	Korjaukset merellä	55		
Pelinjohtamisen periaatteet	31	Korjaukset rannalla	55		
		Korjaukset taikudella	55		
				TAULUKOT	
				Kaottiset ominaisuudet	5
				Maaseudun kohtaamistaulukko	36
				Kaupunkitie -kohtaamistaulukko	37
				Korpimaan kohtaamistaulukko	37
				Erämaan kohtaamistaulukko	37
				Taikuusmaaston kohtaamistaulukko	38
				Ulkoalueen kohtaamistaulukko	38
				Välialueen kohtaamistaulukko	38
				Sisäalueen kohtaamistaulukko	39
				Muut aarteet -taulukko	40
				Hiottujen jalokivien hintataulukko	41
				Alustan vaikutus korun arvoon	41
				Tyypillisiä koruja	41
				Olento/vaarallisuusluokka	42
				Vaarallisuusluokka/aarretaulukko	42
				Elintasot	45
				Verirahataulukko	46
				Markkinat	
				Aseet	47
				Nahkapanssari kaikilla markkinoilla	47
				Metallipanssarin hinnat	47
				Työkalut kaikilla markkinoilla	47
				Satulat	47
				Ruoka	47
				Kulkuvälineet	47
				Villit eläimet elävinä	47
				Eläimet	48
				Ihmisorjat	48
				Velhousloitsujen hintataulukko	48
				Esiinmanauksen kerrointaulukko	48
				Rakennuspalkkataulukko	49
				Rakennushintataulukko	49
				Uuden veneen/laivan hintataulukko	49
				Rahtikustannustaulukko	49
				Matkustuskustannustaulukko	49
				Purjelaivan nopeustaulukko	51
				Soutunopeustaulukko	51
				Tuulen/meren vahinkotaulukko	54
				Peliapu-liite keskiaukeamalla	

*Unettomien silmien
kiiros suojelee tämän
kirjan salaisuuksia*



PELINJOHTAJAN 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 OLENNOT

RuneQuestin maailmassa on paljon yliluonnollisia ja outoja olentoja. Seikkailijat voivat kohdata eksoottisia eläimiä, pikkuväkeä, muiden ulottuvuuksien olioita tai normaaleja eläimiä kuten hevosia. Tässä luvussa esitellään yli kolmekymmentä olentolajia pelinjohtajan käyttöön.

Epätäydelliset olennot

Olennot, joilta puuttuu jokin ominaisuus (VMA, R-R, KOK, ÄLY, MHT tai NPP), ovat epätäydellisiä. Muissa ulottuvuuksissa asuvat olennot ovat aina epätäydellisiä. Alkeisvoima, jolla ei ole pysyvää VMA:a tai KOK:a, on epätäydellinen samaan tapaan kuin epäkuollut, jolta puuttuu MHT.

Vain älykkäät fyysiset olennot voivat olla "täydellisiä". Eläimet ovat epätäydellisiä, koska niiden ÄLY on vakio.

Pelinjohtajan ei pitäisi sallia pelaajalle epätäydellisen olennon roolia.

Vakio-ÄLY ja normaali ÄLY

Älykkäillä olennoilla on normaali ÄLY. Eläimillä ja muilla älyttömillä olennoilla on vakio-ÄLY. Vakio-ÄLY:ä ei määritetä nopalla.

Esimerkiksi kaikilla koirilla on ÄLY 5 ja kaikilla lehmillä on ÄLY 4. Nopanheittoja ei tarvita. Tämä ei merkitse, että kaikki koirat ovat yhtä älykkäitä, mutta se merkitsee, että mikä tahansa koira on älykkäämpi kuin lehmä. Ghouleilla on normaali ÄLY (2d6). Niitä pidetään älykkäinä. Koiralla voi olla enemmän älyä kuin ghoulilla, jonka ÄLY on 4, mutta koiran ÄLY perustuu vaistoon ja kokemukseen, ei logiikkaan tai intuition.

Olennot, joilla on vakio-ÄLY, eivät voi oppia tieto- tai kommunikointikykyjä. Ne elävät vaistojensa varassa. Jos vakio-ÄLY on korkea, vaistot voivat olla monimutkaisia ja vähäinen ajattelukin voi olla mahdollista.

Myös olennoilla, joilla on normaali ÄLY, on vaistot joskus hyvinkin voimakkaat. Mutta nämä olennot voivat uhmata vaistojaan ja toimia loogisesti.

Ominaisuuksien puuttumisen seuraukset

Monilla olennoilla ei ole kaikkia RQ-ominaisuuksia. Ominaisuuksien puuttumisesta voi olla kaikenlaisia seurauksia. Samoin ominaisuuksien saaminen muuttaa olentoa ja sen kykyjä. Olento, jolta jokin ominaisuus puuttuu, ei voi mitenkään vahingoittua hyökkäyksestä, joka on suunnattu kyseistä ominaisuutta vastaan.

VMA: Olento, jolta puuttuu VMA, ei voi vaikuttaa fyysisesti mihinkään esineeseen. Se ei voi käyttää ase-, ketteryys- tai manipulointikykyjä. Sillä ei ole väsymyspisteitä eikä se väsy koskaan. Jos tällainen olento saa VMA:n, se pystyy yllä esitettyihin toimiin, mutta se joutuu opettelemaan kyvyt alusta alkaen.

R-R: Olento, jolta puuttuu R-R, on immuuni sairaudelle ja myrkyille. Jos sillä on KOK, sen kestopisteet perustuvat erilliseen heittoon. Sillä ei ole väsymyspisteitä eikä se väsy koskaan.

Jos tällainen olento saa R-R:een, se saattaa säilyä immuunina sairaudelle ja myrkyille (pelinjohtaja päättää). Se saa väsymyspisteet jos sillä on myös VMA. Jos sillä on KOK, se saa kestopisteikseen R-R:een ja KOK:n keskiarvon.

KOK: Olennoilla, jolla ei ole KOK:a, ei ole ruumista eikä se voi fyysisesti vaikuttaa esineisiin. Jos sillä on R-R, sen R-R on myös sen kesto. Jos sillä ei ole R-R:ttä, sillä ei ole kestopisteitä. Jos se saa KOK:n, siitä tulee ruumiillinen olento eikä se voi aloittaa henkitaistelua. Jos sillä on R-R, sen kesto on R-R:een ja KOK:n keskiarvo.

ÄLY: Vakio-ÄLY on esitetty edellä. Olennot, joilla ei ole ÄLY:ä, eivät ole sen enempää eläviä kuin tulenliekki. Olentoihin, joilla on vakio-ÄLY tai joilta puuttuu ÄLY kokonaan, ei voi vaikuttaa tunteisiin vaikuttavilla loitsuilla kuten Masennus tai Hämäännys.

Olio, joka saa ÄLY:n, voi oppia tieto- ja kommunikointikykyjä. Niiden perusosaaminen on 00 %. Tällaiseen olentoon voi vaikuttaa tunteisiin vaikuttavilla loitsuilla.

MHT: Jos olennot puuttuu MHT, se saa lajilleen tyypillisen taikapistemäärän. Se ei saa käyttämiään taikapisteitä auto-



maattisesti takaisin. Monilla tällaisilla olennoilla on kuitenkin erikoiskykyjä, joiden perusteella ne saavat lisää taikapisteitä. Olentoja, joilta MHT puuttuu, sanotaan sieluttomiksi. Kaikki epäkuolleet kuuluvat näihin olentoihin.

Jos sieluton olento saa MHT:n, se pystyy saamaan taikapisteitä takaisin MHT:insa asti. Jos sillä on erikoiskyky, jolla se saa lisää taikapisteitä, se ei voi enää käyttää tätä kykyä.

NPP: Olennoilla, joilta NPP puuttuu, on erityinen iskuhetki, jolla niiden hyökkäykset tapahtuvat. Esim. aaveet hyökkäävät aina iskuhetkellä 1. Tällaiset olennot eivät osaa tai voi oppia kätevyys-, manipulointi-, salavihkaisuus- tai asekykyjä.

Jos olento saa NPP:en, se voi opetella näitä kykyjä. Myös sen iskuhetki muuttuu NPP:een mukaiseksi.

ULK: Kaikilla olennoilla katsotaan olevan ULK, vaikka sitä ei aina annettaisikaan. Useimpiin tilanteisiin sopii peukalosääntö: kun hahmo kohtaa ensimmäisen kerran vieraan lajin edustajan, ULK on hahmon silmissä normaali ULK - 10. Myöhemmin, kun ulkonäköön tottuu, voi tehdä järkevämpiä arvioita.

Kaoottisten olioiden kaoottiset ominaisuudet

Kaoottiset olennot eivät noudata kasvun ja lisääntymisen tavallisia lakeja. Yksi vuohilainen voi poiketa toisesta vuohilaisesta huomattavasti. Seuraavan taulukon avulla voi luoda erikoisominaisuuksia kaaoksen olioille. Olennon kuvauksen kohdalla mainitaan, kuinka todennäköistä on, että olennoilla on jokin näistä ominaisuuksista.

Olennot seikkailijoina

Pelaaja voi kyllästyä pelkästään kohtaamaan kaikenlaisia olentoja ja voi alkaa haluta pelata sellaista hahmoa. Tätä mahdollisuutta on usein syytä rajoittaa.

Epätodellisia olentoja ei voi antaa pelihahmoksi. Emme myöskään suosittelu olentoja, joiden perus-ÄLY-heitto on alle 3d6.

Pelinjohtaja voi harkintansa mukaan kieltää tiettyjen rotujen käytön. Jos kampanjassa on esimerkiksi haltioilla tärkeä osa ja pelissä on paljon haltiahahmoja, pelinjohtaja voi kieltää peikot ja kääpiöt pelihahmoina. Kaikki tällaiset päätökset kuuluvat pelinjohtajalle, jonka sana on tässä asiassa laki. Esim. kääntäjän pelaamassa kampanjassa kiellettiin ankat kokonaan, koska pelinjohtaja ei sattunut pitänyt niistä.

Myöhemmin annetaan tarkemmat tiedot siitä, miten muiden rotujen pelihahmot eroavat ihmisistä. Pelihahmoiksi käyvät lähinnä seuraavien rotujen edustajat: ankat, broot, haltiat, kentaurit, kääpiöt, ogret, peikot ja puolituiset.

Kaoottiset ominaisuudet	
d100	Ominaisuus
01-03	+d6 MHT
04-05	+2d6 MHT
06	+3d6 MHT
07-08	+2d6 NPP
09	+4d6 NPP
10-11	+2d6 VMA
12	+4d6 VMA
13-14	+2d6 R-R
15	+4d6 R-R
16-17	+2d6 KOK
18	+4d6 KOK
19-20	Sylkee happoa, POT 2d10, d6 kertaa päivässä 6 metrin päähän.
21-22	Hengittää 3d10 tulta d6 kertaa päivässä, yksi kohde, 3 metrin päähän.
23-24	Herkästi sytyvä, jos sytyy, polttaa kaikkia 3 metrin säteellä.
25-27	Hämäävän näköinen, vähennä 20 % hyökkäyksistä otusta vastaan.
28-29	Eritäin hämäävän näköinen. Vähennä 30 % hyökkäyksistä otusta vastaan.
30	Äärimmäisen hämäävän näköinen. Vähennä 40 % hyökkäyksistä otusta vastaan.
31-32	Myrkyllinen kosketus. POT 2d10. Osuman täytyy läpäistä panssari, muuten se ei vaikuta.
33-35	6 pisteen nahka (vaikuttaa kuin panssari).
36-38	9 pisteen nahka.
39	12 pisteen nahka.
40-42	Absorboi loitsuja 2 taikapisteeseen asti. Saa taikapisteet itselleen.
43-44	Absorboi loitsuja 4 taikapisteeseen asti. Saa taikapisteet itselleen.
45	Absorboi loitsuja 2d6 taikapisteeseen asti. Saa taikapisteet itselleen.
46-48	Heijastaa loitsut 2 taikapisteeseen asti takaisin heittäjää kohti.
49-50	Heijastaa loitsut 4 taikapisteeseen asti takaisin heittäjää kohti.
51	Heijastaa loitsut 2d6 taikapisteeseen asti takaisin heittäjää kohti.
52-54	Otuksen henki hyökkää henkitaisteluun hahmoa vastaan, yrittää tappaa sen.
55-56	+2d6 metriä liikkumiskykyyn/iskuhetki.
57-58	Räjähää kuollessaan, tekee 1-6d6 vahinkoa kaikkiin 3 metrin säteellä oleviin, yhteen osumapaikkaan. Panssari suoja.
59-65	Paranee itsestään 2d6-5 pistettä (ainakin 1) kussakin haavoittuneessa osumapaikassa/meleevuoro kunnes on kuollut.
66-67	Päästää tuskallisia huutoja liikkueensa.
68-69	Arvokas jalokivi (d10x100 lunaria) näkyvissä ruumiissa.
70	Arvokas jalokivi (d6x1000 lunaria) piilossa ruumiissa. Mahdollisesti jokin elin jalometallia.
71-72	Kauhea haju. Vastustajan on heitettävä R-R x 5 tai pyörtyy.
73-74	Kammottavan näköinen. Vastustajan on heitettävä MHT x 5 tai masentuu (ks. loitsu).
75-76	Lähehtää automaattisesti Hämäännys-loitsun/meleevuoro. Tämä ei kuluta MHT:a.
77-86	Toimiva ylimääräinen raaja.
87-89	Olennon normaali kaooskyky kaksinkertaistuu. Esim halvauskarhu voi halvauttaa kaksi vastustajaa/meleevuoro.
90-92	Pystyy hyppäämään ylöspäin NPP metriä.
93-94	Hypnoottisen näköinen. Vastustaja heittää ÄLY x 5:n tai seisoo lumottuna kunnes kuolee tai kunnes olento poistuu.
95	Näyttää olevan vaaraton olento tai esine, kunnes taistelu alkaa.
96-00	Pelinjohtaja valitsee tai heittää kahdesti ja soveltaa molempia tuloksia.

Olennot

Olennot esitellään alla aakkosjärjestyksessä. Olennon kuvauksen muoto on seuraava:

Nimi: Ensimmäisenä on olennon nimi. Sen jälkeen on ehkä lajin tieteellinen nimi suluisa. Tieteelliset nimet pätevät *RuneQuestin* maailmassa, eivät välttämättä meidän maailmassamme.

Tiedot: Tässä kohdassa annetaan olennon ominaisuusheitoit ja niistä saatavat keskimääräiset ominaisuudet. Myös tyyppilliset väsymyspistearvot, liikkumisnopeus ja kestopisteet löytyvät tästä kohdasta. Niitä seuraavat osumapaikkatiedot.

Kyvyt: Useimmat kyvyt esitetään muodossa X + Y, missä X on olennon perusosaaminen ja Y on tyyppillinen kykylajimuutos. Yksilöiden kykylajimuutokset voivat poiketa säännöstä ja myös aikaisempi kokemus voi muuttaa olennon kykyä.

Ensimmäiseksi on merkitty taistelukyvyt. Aluksi annetaan ase, sitten iskuhetki, osumamahdollisuus viimeiseksi vahinko. Kykyjen kuvaus voi sisältää muitakin tietoja.

Monet olennot voivat hyökätä useammin kuin kerran meeleuvorossa. Esim. leijona voi kynsiä ja purra saman meeleuvoron aikana. Tällaisten eläinten katsotaan pystyvän väistämään ja tekemään kaikki hyökkäyksensä samalla meeleuvorolla.

Vahinko annetaan muodossa X + Y. X on aseiden perusvahinko ja Y on olennon tyyppillinen vahinkomuutos. Jos olennot on esim. merkitty tassuvahinko d6+d4, se merkitsee sitä, että d6 on tassun perusvahinko ja d4 on tyyppillisen lajin edustajan vahinkomuutos. Jotkin luonnolliset aseet voivat myös lävistää. Ne eivät koskaan juutu maaliinsa, kuten tavalliset aseet.



Taistelukykyjen jälkeen annetaan muut olennaiset kyvyt. Yleensä kuvauksessa luetaan kykylajit ja niiden erityiset kyvyt. Annetut mahdollisuudet ovat olennon perusmahdollisuuksia.

Muut asiat: Kykyjen jälkeen käydään läpi tyyppillinen panssari ja muut olennon erityiset piirteet.

Kuvaus: Taulukkoa seuraa lyhyt olennon kuvaus. Se saattaa käsitellä tavanomaista elinympäristöä ja ruokaa ja joitain mielenkiintoisia kulttuuriin tai elintapoihin liittyviä seikkoja. Lopuksi kerrotaan mahdolliset erikoisominaisuudet.

Aarnikotka			
(Gryphus gryphus tai gryphus opinicus)			
Ominaisuudet:		Keskim.	
VMA	10d6	35	Liike 5/12 (lento)
R-R	3d6+12	22-23	Kestopisteet 29
KOK	10d6	35	Väsymys 58
ÄLY	6	6	
MHT	2d6+6	13	
NPP	3d6+12	22-23	
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01	6/8
Vasen takajalka	03-04	02	6/8
Takaosa	05-07	03-07	6/12
Etuaosa	08-10	08-12	6/12
Oikea siipi	11	13-14	6/8
Vasen siipi	12	15-16	6/8
Oikea etujalka	13-14	17	6/8
Vasen etujalka	15-16	18	6/8
Pää	17-20	19-20	6/10
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	7	50-19	d6+3d6
Kynsi	4	50-19	d6+3d6
Huom: Aarnikotka hyökkää joka meeleuvorolla yhtä aikaa molemmilla etujaloillaan ja puraisee sen jälkeen.			
Kyvyt: Väistö 25-2, Havaitse 75+5			
Panssari: 6 pisteen nahka.			

Aarnikotka on suuri lentävä lihansyöjä, jolla on leijonan ruumis ja valtavan kotkan pää, etujalat ja siivet. Sen herkkua on hevosenliha. Se elää autiomailla ja kuivilla vuorilla.

Aarnikotkia tavataan perheryhmissä, joissa on korkeintaan 12 yksilöä. Niillä on suuret pesät, jotka on yleensä rakennettu luoliin tai kaiverrettu vuorenseniin. Taistelussa aarnikotka hyökkää ylhäältä, sieppaa uhrinsa ja kantaa sen pois repien ja kynsien sitä.

Aave			
Ominaisuudet		Keskim.	
R-R	6d10	33	Liike: taikapist. määrä
ÄLY	2d6+6	13	Taikap: 3d6+6
Osumapaikka		Pisteet	
Aave	1-20	Kaikki	
Panssari: Ei ole, mutta voi vahingoittaa vain taikuudella.			

Aave syntyy suunnilleen samalla tavalla kuin haamu (ks. alla), mutta haamuksi muuttuvan sielun viimeiset ajatukset ennen kuolemaa ovat suunnaton suuttumus ja viha. Aaveet vihaavat kaikkea elävää. Ne muistuttavat luurankomaisia ja mätänevii henkilöntoja. Niiden tuloa edeltää usein kylmän ja pahanhaajuisen tuulen puuska.

Aaveet asuvat raunioissa, hylätyissä tempeleissä, paikoissa joissa kummittelee, ja myös henkiolottuvuudessa. Ne on usein sidottu kuolinpaikkaansa.

Aaveella on vain ÄLY ja R-R. Sen kestopisteet ovat samat kuin sen R-R. Siihen voi osua vain taikuudella. Jos aaveeseen osuisi miekka, jossa olisi Terävyys-4, aave kärsisi 4 pistettä vahinkoa. Jos aaveeseen osuisi 3d6 Tulimiekka, vahinko olisi 3d6. Tosiaseella loihdittu ase tekee koko vahinkonsa. Jos aave menettää kaikki kestopisteensä, se palaa henkiolottuuteen ja tuskin löytää koskaan tietä takaisin.

Tunteisiin vaikuttavat loitsut kuten Masennus ja Hämäänmys eivät vaikuta aaveeseen.

Aaveita on kolmea lajia: yksi hyökkää VMA:a vastaan, toisen kohde on ÄLY ja kolmannen R-R. Aaveen taikapisteet asetetaan kohteen vastaavaa ominaisuutta vastaan. Jos aave voittaa kohteen, uhri kärsii d6 pistettä vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan. Panssari tai suojaoloitus eivät auta, mutta koska tätä hyökkäystä pidetään henkitaistelun erikoismuotona, Henkikilpi ja muut vastaavat loitsut vaikeuttavat aaveen onnistumista.

VMA:an vaikuttavan aaveen hyökkäys on voitettava kosketus hyytäväällä aavemaisella käpälällä; ÄLY:yn vaikuttava aave lamauttaa aivot ajatuksilla aaveen omasta kuolemasta, ja R-R:a vastaan hyökkäävä aave saa aikaan sisäelinten kouristuksia.

Jos aaveen kohde nukkuu, on tajuton, shokissa tai jos hänen taikapisteensä ovat nollassa, aave voi vähentää suoraan kohteen omaa VMA:a, ÄLY:ä tai R-R:a d6 pistettä kerrallaan keston menevän vahingon sijasta. Aave saa yhden taikapisteeseen jokaisesta ominaisuuspisteestä, jonka se imee. Tämä ei ole henkitaistelun muoto.

Aaveen hyökkäykset tapahtuvat aina iskuhetkellä 1.

Alkeisvoimat

Alkeisvoimat ovat olentoja, joiden ruumiit materian ulottuvuudessa ovat luonnonvoimia tai raaka-aineita. Yleisimpiä niistä ovat tulen alkeisvoimat eli salamanterit ja maan, veden, ilman ja pimeyden alkeisvoimat. Tässä käsitellään perusteellisesti vain salamantereita.

Alkeisvoimat ovat epätäydellisiä olioita joilla on VMA, KOK ja MHT. Niiden KOK kuvaa enemmän tilavuutta kuin massaa; tyypillinen KOK on noin kolme kuutiometriä. Alkeisvoimilla ei ole väsymyspisteitä eivätkä ne tunne koskaan väsymystä.

Jos alkeisvoiman KOK tarvitsee numeroarvon, voidaan käyttää sen kestopisteitä. Siis jos 10 kestopisteen alkeisvoima menee laatikkoon ja ihminen nostaa sen, alkeisvoiman painona pidettäisiin 10:tä. Koska alkeisvoimilta puuttuu ÄLY, ne eivät toimi millään tavalla järkevästi. Niitä voi hallita loitsuilla, mutta muuten ne toimivat vain luontonsa mukaan: salamanterit polttavat kaiken palavan mihin ylettyvät, pimeys pakenee valoa, vesi valuu alaspäin jne.

Eräiden jumalten papit voivat oppia hallitsemaan joitakin alkeisvoimia.

Kun alkeisvoima kutsutaan, tarvitaan riittävästi asianmukaista elementtiä, jotta alkeisvoima voisi saada ruumiin. Esim. 10 kuutiometrin salamanteri edellyttäisi jo pientä tulipalaa. Vaikka elementtiä olisi enemmänkin käytettävissä, alkeisvoima ei voi olla suurempi kuin sen KOK. Jos elementtiä on liian vähän, alkeisvoima ei aineellistu ollenkaan.

Kaikkia alkeisvoimia voi lyödä tavallisilla aseilla, jolloin niiden fyysinen rakenne rikkoutuu. Niillä on vain yksi osumapaikka eikä lainkaan panssaria. Kun kestopisteet on saatu nollaan, alkeisvoima hajoaa ja sen henki palaa omaan ulottuuteensa.

Vaikka alkeisvoima olisi ympäröinyt vastustajansa kokonaan, siihen voi osua vain onnistuneella hyökkäysheitolla.

SALAMANTERIT

Salamanteri on kutsuttava esiin olemassaolevasta tulesta. Kun salamanteri on kerran muodostunut, se voi liikkua vapaasti eikä se tarvitse edes polttoainetta. Sen voi kyllä sammuttaa kuten normaalin tulen, maalla tai vedellä.

Kyyyt: Salamanterin kosketus sytyttää kaikki palavat esineet tuleen. Se voi kuumentaa ja aikanaan sulattaa metallin ja polttaa ihmisiä. Se voi myös sammuttaa luonnontulia (ei toisia salamantereita) menemällä tuleen ja imemällä sen sisäänsä. Imaistu tuli aiheuttaa salamanterille d6 vahinkoa kuutiometriä kohti.

Salamanteri liikkuu yhtä helposti ilmassa kuin maalla.

TYYPILLISIÄ SALAMANTEREITA					
Ominaisuudet		Keskiarvo	Ominaisuudet		Keskiarvo
VMA	1d6	3-4	VMA	3d6	10-11
KOK	1 m ³		KOK	3 m ³	
MHT	1d6	3-4	MHT	3d6	10-11
KP	2d6	7	KP	6d6	21
Liike	3	3	Liike	3	3

Hyökkäys: Salamantteri peittää vastustajansa tuleen. Yksi kuutiometri voi peittää 10 KOK-pistettä. Joka vuorolla heitetään 3d6 vastustajan panssaria + suojaoloitsuja vastaan. Jos hyökkäys pääsee niiden läpi, uhri kärsii koko vahingon suoraan kestopisteisiinsä. Jos hyökkäys ei läpäise suoja, hahmo kärsii vain puolet vahingosta. Jos salamantteri on liian pieni peittääkseen vastustajansa kokonaan, heitä vain d6 panssaria vastaan.

Tiedot: Salamantterilla on 1d6 VMA:a, 1d6 MHT:a ja 2d6 kestopistettä kuutiometriä kohti. Se tekee vahinkonsa iskuhetkellä 10.

Allosaurus (Allosaurus)					
Ominaisuudet		Keskim.			
VMA	6d6+32	53	Liike	6	
R-R	4d6+21	35	Kesto	41	
KOK	4d6+32	46	Väsymys	18	
ÄLY	3	3			
MHT	2d6+ 6	13			
NPP	2d6+ 9	16			
Osumapaikka	d20	Pisteet			
Häntä	01-02	10/14			
Oikea jalka	03-05	10/14			
Vasen jalka	06-08	10/14			
Vatsa	09-11	10/17			
Rinta	12-15	12/17			
Oikea etujalka	16	10/11			
Vasen etujalka	17	10/11			
Pää	18-20	10/14			
Ase	IH	Osuma%	Vahinko		
Puraisu	8	40+9	2d6+5d6		
Potku	8	25+9	1d6+5d6		
Etujalka	5	25+9	1d10		

Huom. Allosaurus voi ensin lyödä uhria molemmilla etujaloillaan; 3 IH myöhemmin joko puree tai potkaisee. Puraisu ei tönäise taaksepäin.

Kyvyt: Havaitse 40+5

Panssari: 10 pisteen sitkeä nahka.

Allosaurukset ovat suuria, lihaa syöviä 10 metriä pitkiä dinosauruksia, joiden korkeus yltää yli 3 metrin. Ne ovat kaksijalkaisia ja niillä on suuri pää, suu täynnä teräviä hampaita ja sitkeä ja paksu nahka.

Näillä juonikkailla petoeläimillä on haaskalinnun terävä näkö ja lisäksi hyvä hajuaisti.

Allosaurukset liikkuvat eniten savannilla ja trooppisissa metsissä. Ne juoksevat kiinni suurriistaa, mutta myös ihmisen kokoiset makupalat maistuvat niille. Ne liikkuvat joko yksin tai pienissä laumoissa maaston ja riistan määrän mukaan.

Ankka (Anatanthropos donald)				
Ominaisuudet		Keskim.		
VMA	2d6+1	8	Liike	2
R-R	2d6+6	13	Kesto	10
KOK	1d6+2	5-6	Väsymys	21
ÄLY	2d6+6	13		
MHT	3d6	10-11		
NPP	2d6+6	13		
ULK	2d6	7		
Osumapaikka:	Melee(d20)	Heittoase	Pisteet	
Oikea jalka	01-04	01-03	2/4	
Vasen jalka	05-08	04-06	2/4	
Vatsa	09-11	07-10	3/4	
Rinta	12	11-15	3/5	
Oikea käsi	13-15	16-17	2/3	
Vasen käsi	16-18	18-19	2/3	
Pää	19-20	20	3/4	
Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torj. %
Lyhytmiekka	8	25+5	d6+1	25+6
Linko	3/9	30+5	d8	
Pieni kilpi	-	-	-	25+6

Kyvyt: Veneily 25, Kiipeäminen 15, Hyppy 15, Ratsastus 00, Uinti 80. Kätevyys +6, Kommunikointi +3, Tieto +3, Manipulointi +5, Havaintokyky +6 ja Salavihkaisuus +6.

Panssari: Yleensä ei enempää kuin 2 pisteen nahka raajoissa ja cuirboulli kehoa ja päätä suojaamassa.

Taikuus: Ankat voivat oppia kaikenlaista taikuutta. Ne, jotka asuvat ihmisten läheisyydessä, voivat jopa liittyä johonkin kulttiin ja oppia riimuloitsuja.

Legendan mukaan nämä oudot olennot joutuivat kirouksen uhreiksi esihistoriallisina aikoina. On epäselvää, olivatko ne alkujaan ihmisiä, jotka saivat vaivoikseen höyhenet ja räpyläjalat, vai ankkvoja, jotka saivat älykkyyden mutta menettivät lentokykynsä. Vaikka kaikki älykkäät ankat voivat lisääntyä keskenään, niiden joukossa esiintyy erilaisia värityksiä.

Ankat elävät rauhallisesti jokien varsilla, soilla ja pikkukylissä. Ne hankkivat elantonsa suo-oppaina, venemiehinä, kalastajina ja kauppiaina. Ankat voivat olla päteviä varkaita pienen kotonsa ja näppäryytensä vuoksi. Niiden kulttuuri muistuttaa ihmisten elämäntapaa. Ankojen ja ihmisten yhteisiä kyliä onkin paljon.

Broot liikkuvat aavikoilla, soilla ja vuorilla pienissä joukoissa. Ne eivät ole rakentajia, vaikka ne voivatkin asettua asumaan raunioituneisiin rakennuksiin tai luoliin. Ne hyökkäilevät usein muiden olentojen kimppuun ja vievät vankinsa mukanaan sadististen huvitustensa uhreiksi. Tyypillinen broon tempu on saastuttaa rahaa tai jalokiviä sairaudella ja jättää ne sitten johonkin muiden löydettäväksi. Broot ovat itse immuuneja myrkyille ja sairauksille. Broo kantaa jotain sairautta ruumiissaan tai aseissaan 30 % todennäköisyydellä. Broolla on satunnainen kaoottinen ominaisuus 3 × MHT %:n todennäköisyydellä.

Broo (Capricephalus chaos)				
Ominaisuudet:		Keskim.		
VMA	2d6+6	13	Liike	4
R-R	1d6+12	15-16	Kestopisteet	16
KOK	1d6+12	15-16	Väsymys	29
ÄLY	2d6+6	13		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6	10-11		
ULK	2d6	7		
Osumapk.	Melee(d20)	Heittoase	Pisteet	
Oikea jalka	01-04	01-03	2/6	
Vasen jalka	05-08	04-06	2/6	
Vatsa	09-11	07-10	3/6	
Rinta	12	11-15	3/8	
Oikea käsi	13-15	16-17	2/5	
Vasen käsi	16-18	18-19	2/5	
Pää	19-20	20	3/6	
Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Pääpusku	9	40+6	d6+d4	-
Pieni nuija	6	25+6	d10+d4	25-3
1-k keihäs	6	25+6	d8+1+d4	25-3
<p>Huom. Broo voi käyttää pääpuskuaan muiden aseiden lisäksi. Pusku tulee yleensä jälkimmäisenä hyökkäyksenä.</p> <p>Kyvyt: Kätevyys -3, Kommunikointi +3, Tieto +3, Manipulointi +6, Havaintokyky +7 ja Salavihkaisuus -6.</p> <p>Panssari: Päässä on sitkeä (oma) nahka, 3 pistettä. Muualla on raajoissa ainakin nahka ja ruumiissa cuirboulli.</p> <p>Taikuus: Vuohilaisilla on usein henkitaikuutta. Paha Mies on heidän shamaaniensa voimanlähde, ei este. Myös riimutaikuutta esiintyy, joskin harvemmin.</p> <p>Sairaus: Kuka hyvänsä, joka haavoittuu sairautta kantavan broon hyökkäyksestä, altistuu tämän taudille.</p>				

Broot eli vuohilaiset ovat kaaoksen sekasikiöitä, joilla on vuohen tai antiloopin pää ja ihmisen ruumis. Ne hierovat jätteitä karvoihinsa, palvovat sairauden henkiä ja harrastavat muutenkin vastenmielisiä asioita.

Ainakin 90 % kaikista vuohilaisista on miespuolisia. Ne voivat lisääntyä lähes minkä tahansa muun olennon kanssa, joten mitään normaalia broon muotoa ei itse asiassa ole; kaikki broot ovat sekasikiöitä.



Ghoul			
Ominaisuudet		Keskim.	
VMA	4d6	14	Liike 3
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet 12
KOK	2d6+6	13	Väsymys 25
ÄLY	3d6	10-11	Taikapisteet 2d6+6
NPP	3d6	10-11	
Osumapaikka:		Melee(d20)	Heittoase Pisteet
Oikea jalka		01-04	01-03 0/4
Vasen jalka		05-08	04-06 0/4
Vatsa		09-11	07-10 0/4
Rinta		12	11-15 0/5
Oikea käsi		13-15	16-17 0/3
Vasen käsi		16-18	18-19 0/3
Pää		19-20	20 0/4
Ase	Iskuhet	Osuma%	Vahinko
Kynsi	8	25+4	d6+d4
Puraisu	8	25+4	d6+d4+myrkkyy
Ulvonta	3	erik.	Masennus
Huom. Ghoul voi hyökätä molemmilla kynsillään ja purra saman meeleuvoron aikana, kaikki samalla iskuhetkellä.			
Panssari: Ei luonnollista; voi olla, jos on saanut haudasta tai uhreilta.			
Taikuus: Ghoulin ulvonta maksaa yhden väsymyspisteen. Ghoul voi oppia velhotaukua.			

Ghoulit ovat hirviöitä, jotka syövät kuolleita. Ne näyttävät viikon haudassa maanseen ruumiin irvikuvilta. Jos niillä on panssari, se on peräisin haudasta tai joltain uhrilta. Yleensä ghoulit taistelevat kynsillään ja myrkkypuremalla.

Ghoul on epätäydellinen olento, koska siltä puuttuu MHT. Ghoul syntyy kun tietyntyyppinen pahantahtoinen henki tulee ja ottaa hallintaansa juuri kuolleen ruumiin. Tällöin ruumis herää liikkumaan ja muuttuu jonkinlaiseksi elävän olennon karikatyyriksi. Ghoulit saavat yhden MHT-pisteen kutakin KOK-pistettä kohti, jonka ne saavat ruumiita syödyksi. Niiden täytyy kuluttaa yksi taikapiste päivässä tai niiden henki palaa kotiulottuvuuteensa. Jos ghoul joutuu auringonvaloon, sen on uhrattava taikapiste kerran tunnissa.

Ghoulit käyttävät taistelussa vertahyytävää huutoa. Kun ghoul ulvoo, sen taikapisteet asetetaan jokaisen uhrin ÄLY-pisteitä vastaan. Jos useampi kuin yksi ghoul ulvoo, heitetään vain sen ghoulin heitto, jolla on eniten taikapisteitä. Jos ghoul onnistuu, uhri Masentuu (kuten loitsulla) kunnes ulvominen loppuu. Jos seikkailija onnistuu, hänen on heitettävä uudestaan seuraavalla meeleuvorolla. Jos hän kestää ulvonnan viisi peräkkäistä meeleuvoroa, hän tulee sille immuuniksi viikon ajaksi.

Taikuudelta suojaavat loitsut eivät auta ghoulin ulvontaa vastaan.

Ghoulin mätänevien hampaiden kosketus on myrkyllinen; myrkyt POT on ghoulin R-R. Jos myrkyt voittaa vastustajan R-R:n ja saa vastustajan keston nollaan tai alle, se ei tapa heti vaan halvaannuttaa. Uhri menettää sen jälkeen yhden R-R-pisteen päivässä kunnes saa vastamyrkkyä tai kuolee. Jos R-R voittaa myrkyt, vahinkoa tulee vain d3 pistettä. Tämä vahinko paranee vain yhden pisteen päivässä.

Gorp (Chaos amorphous)			
Ominaisuudet		Keskim.	
VMA	0	-	Liike 1
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet 16
KOK	6d6	21	Väsymys -
ÄLY	1	1	
MHT	3d6	10-11	
NPP	0	0	
Osumapaikka		Pisteet	
Ruumis	1-20	Kaikki	
Ase:	Iskuhetki	Hyökkäys%	Vahinko
Ympärinti	1	100%	8 pistettä
Panssari: ei ole			
Kyvyt: ei ole			

Nämä muodottomat ameebamaiset olennot liikkuvat vesivälissä ja raunioissa. Ne laskevat alleen happoa ja syövyttävät aineita. Ne tulevat toimeen sekä vedessä että maalla.

Gorpin voi tappaa vain tulella tai taikuudella. Aseet vain läpäisevät sen ruumiin ja kärsivät vahinkoa sen haposta. Koska gorp syövyttää itse ympäristöönsä, happo tai myrkyt ei tehoa siihen. Aseen tehoa nostava taikuus (kuten Terävyys) ei aiheuta vahinkoa, ellei kysymyksessä ole tuliloitsu. Haavan ja Salaman kaltaiset loitsut tehoavat normaalisti. Jos gorp tapetaan, sen sisältä saattaa löytyä liukenemattomia jalometalleja.

Gorp hyökkää etenemällä uhrinsa viereen. Jos uhrin väistö- tai hyppyheitto epäonnistuu, gorp ympäröi hänet. Ympäröity uhri kärsii 8 pistettä vahinkoa. Panssari auttaa kunnes syöpyy pois. Jos uhri voi vielä liikkua, hän voi yrittää uutta hyppy- tai väistöheittoa -20 %:lla.

Jos uhri yrittää väistöä, hän voi hyökätä samalla vuorolla. Jos hän yrittää hypätä, hän ei voi hyökätä.

Haamu		
Ominaisuudet		Keskim
ÄLY	2d6+6	13
MHT	4d6	14
Taikuus: Haamu voi osata mitä tahansa taikuutta pelinjohtajan päätöksen mukaan.		

Haamut ovat kuolleiden henkiä. Normaaliulottuvuudesta löytyvät haamut ovat aina sidottuja johonkin paikkaan tai esineeseen. Ne eivät voi jättää kiintopistettään tai jos voivat, niiden on pakko palata sen luo pian.

Haamut voivat halutessaan muuttua näkyviksi ja hyökätä hahmon kimppuun henkitaisteluun. Jos haamu nujertaa vastustajansa nollaan taikapisteeseen, se saa tämän haltuunsa ja tekee tällöin usein itsemurhan. Vaikka haamu saisi jonkun näin haltuunsa, se ei kykene jättämään paikkaansa.

Useimmat haamut ovat pahantahtoisia ja vihaavat kaikkea elävää. Ne ovat usein myös mielipuoilia. Ne ovat epätäydellisiä olentoja ja niillä on vain ÄLY ja MHT.



Haltia (Dendro Sapiens)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	2d6+2	9	Liike	4
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	10
KOK	2d4+4	9	Väsymys	20
ÄLY	3d6+6	16-17		
MHT	2d6+6	13		
NPP	3d6+3	13-14		
ULK	3d6	10-11		
Osumapk.	Melee	Heittoase	Pisteet	
Oikea jalka	01-04	01-03	2/4	
Vasen jalka	05-08	04-06	2/4	
Vatsa	09-11	07-10	2/4	
Rinta	12	11-15	2/5	
Oikea käsi	13-15	16-17	2/3	
Vasen käsi	16-18	18-19	2/3	
Pää	19-20	20	2/4	
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Haltiajousi	3/9	25+11	d8+1	10+5
Keihäs	7	20+11	d6+1	20+5
Lyhytmiekka	9	20+11	d6+1	20+5
Pieni kilpi				20+5
Huom. Ainoastaan haltiajousen omistaja voi käyttää sitä. Jonkun muun käsissä haltiajousi kuihtuu. Haltiat pitävät tarkan vaarin jousistaan.				
Kyyyt: Kätevyys +5, Veneily 00, Kiipeäminen 70, Väistö 20, Uinti 05, Kommunikointi +10, Tieto +7, Ensiapu 25, Haltiatieto 15, Kasvitieto 50, Manipulointi +11, Kätkeminen 20, Havaitse +10, Kuuntelu 45, Jäljitys 25, Salavihkaisuus +2, Piileskely 25, Hiipiminen 25.				
Panssari: Haltioilla ei ole luonnollista panssaria. He yrittävät yleensä mieluummin väistää kuin luottavat panssariin. Heillä on usein 2 pisteen nahkapanssari ja joskus cuirboulli.				
Taikuus: Haltiat harjoittavat riimutaikuutta ja palvovat omaa jumalaansa, Aldryaa. He voivat myös käyttää kaikkea henkitaikuutta. Heillä ei ole shamaaneja.				

Haltiat ovat ihmistenkaltaisia olentoja, jotka asuvat metsissä. He ovat hoikkia ja ihmistä hiukan lyhyempiä ja heillä on suipot korvat. Heidän ihonsa on usein vihertävä. Silmät ovat suuret, eikä niissä ei ole pupilleja tai valkuaisia. Silmien väri vaihtelee, mutta tavallisimpia ovat violetit tai vaaleanvihreät. Naispuolisilla haltioilla on pikemminkin poikamainen kuin naisellinen vartalo eikä miespuolisilla ole kasvoissa karvoitusta. Haltioilla on usein lyhyet, vihertävät hiukset. Molemmat sukupuolet ovat yhtä voimakkaita.



Tärinähenki: Jos tämä henki saa uhrin haltuunsa, uhri menettää yhden R-R-pisteen päivässä.

Aivokuumehenki: Jos tämä henki saa uhrin haltuunsa, uhri menettää yhden ÄLY-pisteen päivässä.

Sielutuhohenki: Jos tämä henki saa uhrin haltuunsa, uhri menettää yhden MHT-pisteen päivässä.

Vapinakenki: Jos tämä henki saa uhrin haltuunsa, uhri menettää yhden NPP-pisteen päivässä.

PARANNUSHENKI			
Ominaisuudet	Keskim.		
MHT	4d6	14	Liike: kuten MHT-pisteet

Parannushenget: Näillä hengillä on vain MHT. Parannushenget pystyvät aloittamaan henkitaistelun, mutta vain sairaushenkiä vastaan. Jos parannushenki onnistuu pakottamaan sairaushengen kestopisteet nolnaan, sairaushengen on pakko poistua uhrinsa ruumiista. Tällöin myös parannushenki poistuu, koska se ei voi pysyvästi ottaa haltuunsa kenenkään ruumista.

Jos parannushenki kutsutaan auttamaan potilasta, jonka sairaus ei ole peräisin sairaushengestä, hengen MHT lisätään hahmon paranemismahdollisuuteen. Henki pysyy autettavan tukena tämän seuraavaan vastustusheittoon asti ja poistuu sitten, vaikka heitto ei onnistuisikaan.

ÄLYHENKI			
Ominaisuudet	Keskim.		
ÄLY	d6	3-4	Liike: kuten MHT
MHT	2d10	11	

Älyhenget: Näillä hengillä on ÄLY ja MHT. Ne eivät pysty aloittamaan henkitaistelua. Jos älyhenki pakotetaan sidontaloumukseen, sitoja voi käyttää sen ÄLY:ä loitsujen muistamiseen. Käytännössä hengen ÄLY toimii sitojan oman ÄLY:n jatkeena, kun tämä pitää loitsuja mielessään. Sitä ei voi käyttää lisäämään velhon vapaata ÄLY:ä, mutta sen avulla velho voi vapauttaa omaa ÄLY:ään.

Onnistunut hallintaloitsun käyttö ei riitä sitomiseen. Sitojan täytyy myös lumota henki.

Hengen taikapisteitä ei voi käyttää loitsujen heittoon eikä henki itse voi heittää mitään loitsua.

TAIKAHENKI			
Ominaisuudet:	Keskim.		
ÄLY	3d6	10-11	Liike: kuten MHT
MHT	3d6+3	13-14	

Taikuus: Osaa d6 henki-, riimu- tai velholoitsua, mutta velho- tai henkiloitsuja korkeintaan ÄLY:nsä mukaan. Hallitsee vain yhden loitsutyyppin. Jos henki osaa riimu-loitsuja, sen on hankittava ne takaisin samalla tavoin kuin papinkin.

Taikahenget: Taikahengillä on sekä MHT että ÄLY. Ne pystyvät sekä muistamaan että heittämään loitsuja. Ne eivät pysty aloittamaan henkitaistelua.

Taikahenget ovat tavallisimpia henkiä. Sidotun taikahengen isäntä ei voi käyttää sen ÄLY:ä tai taikapisteitä, mutta voi määrätä sen heittämään loitsujaan puolestaan.

TUNNEHENGET			
Ominaisuudet	Keskim.		
MHT	3d6+6	16-17	Liike: kuten MHT

Tunnehengillä on vain MHT ja ne pystyvät henkitaisteluun. Niitä on useita lajeja. Useimmat käyvät henkitaistelunsa asettamalla taikapisteensä kohteen ÄLY:ä vastaan. Jos henki voittaa kohteen ÄLY:n, kohde menettää d3 taikapistettä. Kohde vastaa tavalliseen tapaan, asettamalla taikapisteensä hengen taikapisteitä vastaan. Jos tunnehenki onnistuu laskemaan kohteensa taikapisteet nolnaan, se saa tämän piilevään hallintaan ja kiroaa kohteen jollakin tiettyyn tunteeseen liittyvällä ongelmalla. Tunne riippuu hengen luonteesta. Alla on kuvattu muutamia tavallisimpia tunnehenkiä:

Pelko: Pelkohenki ilmestyy keskellä mustaa aukkoa, josta sen kalpeat kasvot tuijottavat ja sen luiset kourat tavoittelevat katsojaa.

Jos pelkohenki saa kohteen hallinnan, vaikutus vastaa pysyvää Masennusta (ks. henkiloitsu). Vaikutus jatkuu kunnes henki karkotetaan.

Hulluus: Hulluushenki näyttäytyy aavemaisena pyörteenä ilmassa. Pyörteen keskellä näkyvät hysteerisesti nauravat tai huutavat kasvot.

Jos hulluushenki saa hahmon haltuunsa, tämä alkaa kärsiä hulluuskohtauksista. Aina kun hahmo joutuu ahdistavaan tai vaaralliseen tilanteeseen, henki asettaa taikapisteensä kohteen taikapisteitä vastaan. Jos henki voittaa, kohde on avuton seuraavat d20 tuntia: makaa koomassa, kikattaa järjettömästi tai on muuten poissa tolaltaan.

Hevonen (Equus caballus)			
Ominaisuudet		Keskim.	
VMA	4d6+18	32	Liike 10
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet 22
KOK	4d6+18	32	Väsymys 43
ÄLY	4	4	
MHT	3d6	10-11	
NPP	2d6+6	13	
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	2/6
Vasen takajalka	03-04	03-04	2/6
Takaosa	05-07	05-09	2/10
Etuosa	08-10	10-14	2/10
Oikea etujalka	11-13	15-16	2/6
Vasen etujalka	14-16	17-18	2/6
Pää	17-20	19-20	2/8
Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	6	40+7	d8
Potku	6	25+7	d6+3d6
Takapotku	6	10+7	2d6+3d6
Tallaaminen kaatunutta vastustajaa vastaan	6	75	6d6

Huom. Hevosella on vain yksi hyökkäys meleevuorolla. Jos hevonen ei ole sotahevonen ja sillä on selässään ratsastaja, se ei hyökkää lainkaan.

Kyyvyt: Kiipeäminen 10-9, Hyppy 50-9, Haista tunkeilija 25-4

Panssari: 2 pisteen nahka. Hevonen voi käyttää sitä var-ten tehtyä hevospanssaria.

Hevosia on monenlaisia. Alla esitellään tyypillisimmät hevoset. Pelinjohtaja voi halutessaan luoda omia hevostyypppejään.

Kuormahevoset ovat vain vetojuhtia. Niillä voi kyllä ratsastaa, mutta niitä ei voi pakottaa juoksemaan kuin hyvin lyhyitä matkoja. Taistelussa niillä voisi lähinnä paeta, ja kukaan, joka tuntee hevosia, ei niillä muuta yrittäisikään.

Ratsuhevoset vastaavat suunnilleen nykyaikaisia tavallisia hevosia. Ne eivät taistele ellei niitä ole ahdistettu nurkkaan — ne voivat korkeintaan ottaa yhteen toisen hevosen kanssa.

Ratsuväenhevoset on koulutettu pysymään rauhallisina taistelussa ja kantamaan isäntänsä kaikkialle, minne tämä haluaa kulkea. Niitä ei ole koulutettu taistelemaan. Jos ratsuväenhevonen jostain syystä alkaisi taistella, sen ratsastaja joutuisi heittämään ratsastusheiton pysyäkseen satulassa. Toinen ratsastusheitto tarvittaisiin, jotta hän voisi myös taistella. Useimmat taisteluissa käytetyt hevoset ovat tällaisia. Hyvän ratsuväenhevosen voi kouluttaa taistelemaan, jolloin siitä tulee sotahevonen.

Sotahevoset ovat erittäin erikoistuneita eläimiä. Ne taistelevat yhdessä isäntänsä kanssa. Ne on erikseen koulutettava kuhunkin hyökkäykseensä. Sotahevonen hyökkää helposti jalkamiestä vastaan, mutta harvemmin ratsastajaa vastaan. Toista ratsua vastaan se hyökkää vain jos ratsastaja onnistuu ratsastusheitossa käskiessään sitä. Koska sotahevoset ovat pahansuisia, ne voivat käydä talliveriensa kimppuun. Tuntemattoman sotahevosen talliin meneminen on hengenvaarallista.

Normaalia työtä tekevä hevonen tarvitsee päivässä viisi kiloa heinää ja rehua ja 20-60 litraa vettä. Vedentarve vaihtelee lämpötilan mukaan. Kovaa työtä tekevä hevonen tarvitsee kaksi kiloa enemmän heinää ja rehua.

Ihmmissusi (Homo lycanthropus)				
Ominaisuudet		Keskim.		
VMA	3d6(x2)	10-11 (21)	Liike	3 (7)
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	12
KOK	2d6+6	13	Väsymys	21 (32)
ÄLY	2d6+6(/2)	13 (7)		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6	10-11		
ULK	3d6	10-11		
Ihmismuoto				
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet	
Oikea jalka	01-04	01-03	0/4	
Vasen jalka	05-08	04-06	0/4	
Vatsa	09-11	07-10	/4	
Rinta	12	11-15	0/5	
Oikea käsi	13-15	16-17	0/3	
Vasen käsi	16-18	18-19	0/3	
Pää	19-20	20	0/4	
Susimuoto				
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet	
Oikea takajalka	01-02	01-02	1/3	
Vasen takajalka	03-04	03-04	1/3	
Takaosa	05-07	05-09	1/5	
Etuosa	08-10	10-14	1/5	
Oikea etujalka	11-13	15-16	1/3	
Vasen etujalka	14-16	17-18	1/3	
Pää	17-20	19-20	1/4	
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	
Puraisu	8	50+4	d8+d4	

Huom. Tyypillinen taktiikka on kaataa vastustaja ja sitten tehdä tästä selvää.

Kyyvyt: Hiiwi 50-3, havaitse 50-1, etsi 50-1 ja jäljitä 50-1

Panssari: 1 pisteen turkki; immuuni tavallisille aseille.

Kukaan ei tiedä, onko ihmissusi ihminen, joka muuttuu suden muotoon, vai susi, joka muuttuu ihmiseksi. Olipa totuus mikä tahansa, ihmissusi saa suden voiman ja aistit mutta menettää ihmisen älyn. Ihmissudet voivat muuttaa muotoa halutessaan. Muutokseen kuuluu yksi taisteluvuoro. Täydenkuun öinä niiden on pakko olla suden muodossa.

Toisin kuin yleensä uskotaan, ihmissuden purema ei tavallisesti muuta uhria ihmissudeksi.

Susimuodossaan ihmissudet ovat immuuneja iskuille. Vain taikuus, tuli ja puhtaat metallit — kuten hopea — voivat vahingoittaa niitä. Jos tavallista miekkaa, jossa on Terävyys-3, käytettäisiin ihmissutta vastaan, vain Terävyys-loitsu tekisi osumissa vahinkoa. Suden nahka vielä pysäyttäisi yhden pisteen siitakin. Jos koko miekka olisi lumottu, kuten Tosi-miekka-loitsulla, koko vahinko otettaisiin huomioon. Myrkkyy vaikuttaa, jos isku läpäisee suden nahan. Koska ihmissudet tarvitsevat happea kuten muutkin olennot, ne voi tukehduuttaa tai hukuttaa.

Edellä suluissa esitetyt ominaisuusarvot kuvaavat ominaisuuksia susimuodossa. Osumapaikat annetaan ensin ihmismuodolle, sitten susimuodolle.



Jättiläinen		(Homo colossus)		
Ominaisuudet		Keskim.		
VMA	(3d6+6)/2m pituus	16-132	Liike	1/1m
R-R	(2d6+6)/2m pituus	13-94	Kestopisteet:	15-113
KOK	(3d6+6)/2m pituus	16-132	Väsymyspisteet:	29-226
ÄLY	3d6	10-11		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6	10-11		
ULK	2d6	7		
Osumapaikka		Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka		01-04	01-03	11/15
Vasen jalka		05-08	04-06	11/15
Vatsa		09-11	07-10	11/15
Rinta		12	11-15	11/18
Oikea käsi		13-15	16-17	11/12
Vasen käsi		16-18	18-19	11/12
Pää		19-20	20	11/15
Yllä oleva kuvaus koskee 6-metristä jättiläistä, jonka vahinkomuutos on 5d6.				
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Nuija	9	25+5/ 25+12	3d6+d6/ 3d6+15d6	25
Huom. Suuresta koostaan huolimatta jättiläiset ovat taitavia torjumaan nuijallaan. Nuijalla on kestopisteitä 10 + vahinkomuutos d6:sina.				
Kyvyt: Haista verta 50+4 / 50+12				
Panssari: Jättiläisen on sitkeä nahka joka torjuu 6 pistettä + vahinkomuutos d6:sina. Esim. vahinkomuutos 10d6 tarkoittaa 16 pisteen nahkaa. Jotkin jättiläiset käyttävät panssaria myös jaloissaan.				
Taikuus: Jättiläinen voi oppia mitä tahansa taikua, jos joku on tarpeeksi hullu opettaakseen sitä.				



Jättiläiset ovat suuria, rumia ihmisenmuotoisia olentoja, jotka pitävät ihmislihasta. Ne ovat ärtyisiä ja epäluotettavia. Täysikasvuissa eli 16-metrinä (KOK 24d6+48) ne ovat todella valtavia. Onneksi suurin osa jättiläisistä on pienempiä. Jättiläinen kasvaa d6 KOK ja d6 VMA-pisteen verran viidessä vuodessa.

Taistelussa jättiläiset käyttävät aseenaan valtavia nuijia tai puunrunkoja. Jos ihminen taistelee jättiläistä vastaan, osuma- paikka määrätään d10:llä, ellei hyökkääjä käytä heittoaseita.

Jättiläisiin on vaikea vaikuttaa. Loitsut, jotka vaikuttaisivat jättiläisen toimintaan tai ajatteluun (kuten Hämäännys, Masennus, Fanaattisuus tai Harmonisointi) onnistuvat vain 5 % todennäköisyydellä. Tämä koskee myös jättiläisen itsensä heittämiä loitsuja. Tämä sääntö ei koske loitsuja, jotka on laadittu juuri jättiläisiä vastaan, eikä loitsuja tai henkiä, jotka aiheuttavat hulluutta.

Kaaoksen etana (Spirulum biceps)			
Ominaisuudet		Keskim	
VMA	4d6+12	26	Liike 1
R-R	4d6	14	Kestop. 20
KOK	4d6+12	26	Väsytys 0
ÄLY	2	2	
MHT	3d6	10-11	
NPP	2d6	7	
Yksipäisen kaaoksen etanan osumapaikat			
Osumapaikka	heittoase/melee	pisteet	
Kuori	01-08	8/11 (.50)	
Ruumis	09-14	4/9 (.40)	
Pää	15-20	4/9 (.40)	
Kaksipäisen kaaoksen etanan osumapaikat			
Osumapaikka	heittoase/melee	pisteet	
Kuori	01-07	8/11 (.50)	
Ruumis	08-12	4/9 (.40)	
Pää 1	13-16	4/9 (.40)	
Pää 2	17-20	4/9 (.40)	
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	7	40-3	d6+2d6
Huom. Jos etanalla on kaksi päätä, molemmat voivat hyökätä samalla meeleuvorolla.			
Panssari: 4 pisteen ruumis, 8 pisteen kuori.			
Taikuus: Kaaoksen etanalla on d3 kaaottista ominaisuutta.			

Nämä tavallisten etanoiden jälkeläiset ovat kasvaneet valtavan kokoisiksi. Niillä on yksi tai kaksi päätä ja luonnon himo lihansyöntein, vaikka ne kykenevät syömään mitä tahansa orgaanista. Niitä löytyy erityisesti soilta ja vesialueilta. Niitä nimitetään joskus Paholaisen osiksi.

Karhu (Ursus Arctos)			
Ominaisuudet		Keskim	
VMA	3d6+15	24-25	Liike 7
R-R	2d6+6	13	Kestopisteet 19
KOK	3d6+15	24-25	Väsytys 38
ÄLY	5	5	
MHT	3d6	10-11	
NPP	3d6	10-11	
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-02	01-02	3/6
Vasen jalka	03-04	03-04	3/6
Takaosa	05-07	05-09	3/9
Etuosa	08-10	10-14	3/9
Oikea käpälä	11-13	15-16	3/6
Vasen käpälä	14-16	17-18	3/6
Pää	17-20	19-20	3/7
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	9	25+4	d10+2d6
Käpälä	6	40+4	d6+2d6
Huom. Karhu voi hyökätä kahdesti meeleuvorolla, joko molemmilla käpähillään iskuhetkillä 6 ja 9 tai ensin käpäällä hetkellä 6 ja puraisulla hetkellä 9.			
Kyvyt: Kiipeäminen 30-6, Kuuntelu 30-2, Jäljitys 25-2, Hiipiminen 30-15.			
Panssari: Sitkeä nahka ja turkki: 3 pistettä.			

Eurooppalaisella karhulla on tärkeä osa monissa legendoissa ja tarinoissa. Se on suurempi kuin amerikkalainen mustakarhu mutta pienempi kuin harmaakarhu. Keskiäjäällä karhuja eli kaikkialla Euroopassa ja Pohjois-Aasiassa, myös Japanissa.

Karhut tappavat kauriita ja karjaa. Niiden luonne vaihtelee pelkurimaisesta raivokkaaseen. Ne nukkuvat talven yli, mutta eivät vaihu oikeaan horrokseen. Silloin tällöin talvehtiva karhu herää ja lähtee etsimään ravintoa. Karhut liikkuvat yksinään.

Ylläolevat tiedot koskevat uroskarhua. Urokset ovat aggressiivisempia kuin naaraat. Naaraan KOK ja VMA ovat 3d6+12.

Kentauri (Centaurus centaurus)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	3d6+6	16-17	Liike	10
R-R	3d6	10-11	Kestop.	19
KOK	4d6+12	26	Väsymys	27
ÄLY	2d6+6	13		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6+3	13-14		
ULK	3d6	10-11		
Osumapaikka		Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka		01-02	01	2/6
Vasen takajalka		03-04	02	2/6
Takaosa		05-06	03-06	2/9
Etuosa		07-08	07-10	2/9
Oikea etujalka		09-10	11	2/6
Vasen etujalka		11-12	12	2/6
Rinta		13-14	13-17	2/9
Oikea käsi		15-16	18	2/6
Vasen käsi		17-18	19	2/6
Pää		19-20	20	3/7
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Moniainejousi	3/9	30+11	d8+1	10-8
Peitsi	3	25+11	d10+1+2d6	-
Miekka	5	25+11	d10+1+d6	25-8
Keskikokoinen kilpi				25-8
Potku	8	25+11	d6+2d6	-

Huom. Kentauri voi potkaista samalla vuorolla jolla se käyttää miekkaa tms. asetta, mutta ei peistä.

Panssari: Ei luonnollista. Käyttää yleensä nahkaa (2 pistettä) ja kevyttä kypärää (3 pistettä).

Kyyvyt: Kätevyys -8, Veneily 00, Kiipeily 00, Hyppy 30, Ratsastus 00, Uinti 25, Kommunikointi +5, Laulu 25, Tieto +3, Ensiapu 25, Eläintieto 15, Kentauritieto 25, Kasvitieto 15, Maailmatieto 25, Manipulointi +11, Lyyransoitto 40, Havainnointi +5, Salavihkaisuus -13, Piileskely 05, Hiipiminen 05.

Taikuus: Kentaurit käyttävät yleensä henkitaikuutta. Muutamat osaavat myös riimutaikuutta.

Kentaurit ovat myyttisiä olentoja. Niillä on hevosen ruumis, mutta ylävartalosta ylöspäin ihmisen vartalo, pää ja raajat.

Kentaurit elävät niityillä ja lehtimetsissä. Ne ovat metsästäjiä, jotka ovat tunnettuja voimastaan, musikaalisuudestaan ja jousiammuntataidostaan. Kentaurien suosituin instrumentti on lyyra.

Koska kentaurin ruumiinrakenne on hyvin erikoinen, kentaurin vahinkomuutos perustuu vain VMA:an meeleaseita käytettäessä (käytä 2 x VMA:a eikä VMA + KOK:a, kun lasket vahinkomuutoksen). Kun kentauri potkii, tallaa tai ryntää peitsi tanassan, vahinkomuutos lasketaan normaalisti.

Kääpiö (Lithanthropos mostali)				
Ominaisuudet		Keskim.		
VMA	4d6	14	Liike	2
R-R	d6+12	15-16	Kestop.	12
KOK	2d6	7	Väsymys	30
ÄLY	2d6+6	13		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6	10-11		
ULK	3d6	10-11		
Osumapaikka		Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka		01-04	01-03	5/4
Vasen jalka		05-08	04-06	5/4
Vatsa		09-11	07-10	5/4
Rinta		12	11-15	5/5
Oikea käsi		13-15	16-17	5/3
Vasen käsi		16-18	18-19	5/3
Pää		19-20	20	4/4
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
1-K Vasara	8	25+6	d6+2	25+6
Taistelukirves	8	20+6	d8+2	20+6
Jalkajousi	3	20+6	2d4+2	20+6
Pieni kilpi				20+6

Huom. Kääpiön jalkajousi on uudelleenlaava. Sillä voi ampuu lataamatta kerran meelevuorossa viiden vuoron ajan. Sitten lataukseen menee kolme vuoroa.

Kyyvyt: Kätevyys +6; Veneily 00, Kiipeäminen 20, Hyppy 15, Ratsastus 00, Uinti 05; Kommunikointi +5, Tieto +3, Ammatti: (kivi ja metallityö) 25, Arviointi 40, Eläintieto 00, Kääpiötieto 25, Mineraalitieto 50, Kasvitieto 00, Lue/kirjoita 10, Manipulointi +6, Kätke 15, Laadi 30, Havainnointi +7, Maa-aisti 25, Etsi 05, Jäljitys 00, Salavihkaisuus +3.

Panssari: Yleensä rengashaarniska (5 pistettä) ja päätä suojaa 4 pisteen kypärä.

Taikuus: Kääpiöt voivat käyttää kaikkea taikuutta. Heillä ei ole shamaaneja.

Kääpiöt ovat pieniä ihmisenmuotoisia olentoja, jotka asuvat maan alla. Heidän päänsä ja ruumiinsa ovat lähes yhtä suuret kuin ihmisillä, mutta heidän raajansa ovat lyhyet, lihaksikkaat ja usein väänntyneet. Miespuoliset kääpiöt kasvattavat usein pitkän parran.



Kääpiöt ovat tunnettuja sepäntaidoistaan. He kuluttavat suurimman osan ajastaan maan alla, ja vain seikkailijat tai kostamaan lähtevät armeijat tulevat maan pinnalle. Kääpiöiden uskotaan olevan suunnattoman rikkaita ja tämä pitäneekin paikkansa. Maan päällä kääpiöt kulkevat aseistettuina ja panssaroituina. Kääpiöt ovat haltioiden, örkkien ja peikkojen ikivanhoja vihollisia.

Kääpiöt liikkuvat pimeässä käyttäen äärimmilleen kehitettyä aistia nimeltä maa-aisti. He voivat aistia toisten olentojen läsnäolon ilmavirroista, joita kaikki liikkeet aiheuttavat. He suuntaavat iskunsa taistelussa vihollisen ruumiinlämmön mukaan ja torjuvat tai väistävät iskut ilmavirtojen mukaan. Myös muutamilla muilla maan alla elävillä lajeilla on kääpiöille ominainen maa-aistin, ilmavirtojen ja lämmön havaitsemisen kyky-yhdistelmä.

Kääpiöt ovat kekseliäitä ja kuuluisia kehitelmistään. He vihaavat ajatusta, että heidän mekaaniset ihmeensä ja rahansa joutuisivat muiden rotujen käsiin. Edes kääpiöseikkailijoilla ei yleensä ole sen enempää rahaa tai erikoisvarustusta kuin muiden rotujen edustajilla. Tosin he ovat usein paremmin aseistettuja ja panssaroituja.

Mies- ja naispuoliset kääpiöt eivät eroa toisistaan voimien tai koon suhteen. Kääpiönaiset ovat vielä harvinaisempia kuin miehet.

Leijona		(Panthera leo)	
Ominaisuudet		Keskim	
VMA	5d6+12	29-30	Liike 6
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet 19
KOK	4d6+12	26	Väsymys 19
ÄLY	5	5	
MHT	2d6+6	13	
NPP	3d6+6	16-17	
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	2/6
Vasen takajalka	03-04	03-04	2/6
Takaosa	05-07	05-09	2/9
Etuosa	08-10	10-14	2/9
Oikea etujalka	11-13	15-16	2/6
Vasen etujalka	14-16	17-18	2/6
Pää	17-20	19-20	4/7
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Käpälä	5	50+12	d8+2d6
Puraisu	8	40+12	d10+2d6
Raatelu	5	80	2d8+2d6

Huom. Leijona hyökkää yhdellä käpäläniskulla ja puraisulla vuorossa. Jos molemmat osuvat, purenta jää kiinni ja leijona pääsee raatelemaan takajaloillaan.

Kyyvyt: Piileskely 60-12, Hiipiminen 70-12, Kuuntelu 50-2, Hajuaiisti 50-2.

Panssari: 2 pisteen nahka, 4 pisteen harja päässä urosleijonilla.

Nämä suuret kissat metsästävät kuivilla alueilla ja savanneilla. Ne ovat kissaeläimistä sosiaalisimpia ja elävät laumoissa.

Leijonat pystyvät yhteistyöhön: pari yksilöä voi ajaa saaliin kohti muuta laumaa. Laumaa johtaa uros, joka hallitsee useita naarasleijonia ja pentuja. Joskus laumaa voi johtaa joukko veljeksiä. Edes pelkistä urosleijonista koostuva lauma ei ole kovin harvinainen. Naarasleijonat metsästävät eniten, mutta uroksetkin ottavat osaa metsästyksen. Urosleijonat taistelevat lauman puolesta.

Alla olevat tiedot koskevat urosleijonia. Naaraiden VMA on 4d6+12 ja KOK on 3d6+12. Muuten sukupuoli on samantyyppisiä.

Lisko, kivi (Megasaurus vanium)			
Ominaisuudet		Keskim	
VMA	2d6+6	13	Liike 3
R-R	2d6+6	13	Kestopisteet 14
KOK	4d6	14	Väsymys 26
ÄLY	2	2	
MHT	2d6	7	
NPP	2d6+3	10	
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Häntä	01-02	01	4
Oikea takajalka	03-04	02-03	3/5
Vasen takajalka	05-06	04-05	3/5
Takaosa	07-09	06-09	3/6
Etuoasa	10-13	10-14	/6
Oikea etujalka	14-15	15-16	3/5
Vasen etujalka	16-17	17-18	3/5
Pää	18-20	19-20	3/5
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Käpälä	8	45-6	d6+d4
Puraisu	8	45-6	d10+d4
Huom. Kivilisko hyökkää käpälällään kunnes se osuu. Sitten se pitää kiinni ja puree.			
Kyvyt: Piileskele 25-1, jäljitä 30-7			
Panssari: 3 pisteen suomet.			

Nämä jättiläisliskot elävät luolissa ja kukkuloilla. Niitä löytyy myös rauniokaupungeista. Ne ovat lihansyöjiä, mutta raadotkin kelpaavat niille. Näitä liskoja voi nähdä laumoittain ottamassa aurinkoa kotiluoliensa lähellä. Ne ovat pohjimmiltaan hitaita ja tyhmiä petoeläimiä ja raadonsyöjiä.

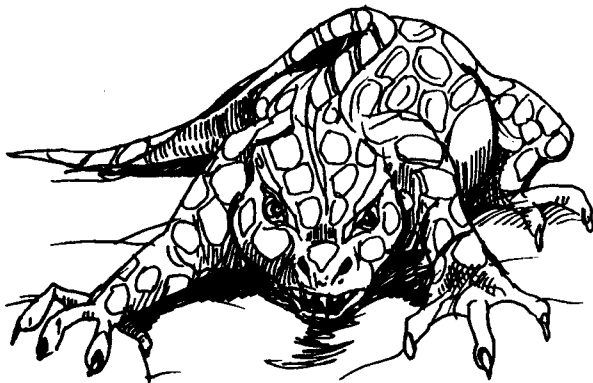
Luuranko				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	3d6	10-11	Liike	3
KOK	2d6+6	13	Taikap.	2d6
NPP	3d6	10-11		
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet	
Oikea jalka	01-04	01-03	0/1	
Vasen jalka	05-08	04-06	0/1	
Vatsa	09-11	07-10	0/1	
Rinta	12	11-15	0/1	
Oikea käsi	13-15	16-17	0/1	
Vasen käsi	16-18	18-19	0/1	
Pää	19-20	20	0/1	
Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torj%
Leveämiekka	7	45-60	d8+1	45-60
2-K Keihäs	6	45-60	d8+1	45-60
Jousi	3/9	45-60	d6+1	45-60
Keskik. kilpi				45-60
Kyvyt: Väistö NPP ×5%				
Panssari: Tilanteen mukaan.				

Animoidut luurangot ovat pikemminkin noiduttuja olioita kuin varsinaisia epäkuolleita. Tällaisen kauhuolennon luomiseen tarvitaan lumous, joka kohdistetaan ruumiiseen tai luurangoon. Jokainen käytetty MHT-piste antaa luurangolle d6 VMA:ta tai d6 NPP:tä. Jotta luuranko pystyisi liikkumaan normaalisti, sen VMA täytyy olla ainakin puolet sen KOK:sta. Luurangon osumamahdollisuus on aina sen NPP × 5 %.

Ruumiin ei tarvitse olla luuranko kun se noidutaan, mutta maatumisen jatkuu rituaalin jälkeenkkin ja vuoden sisällä kaikki liha on jo pudonnut pois. Silloin luuranko animoituu ja joutuu luojaansa käskyjen valtaan. Se noudattaa käskyjä niin kirjaimellisesti ja tarkkaan kuin pystyy.

Luurangon luoja voi antaa sille myös taikapisteitä luodessaan sen. Luuranko ei voi heittää loitsuja, mutta sen taikapisteet vastustavat niitä.

Luurangoilta puuttuu R-R, ÄLY ja MHT. Jokaisessa osumapaikassa on 1 piste panssaria jokaista luurangon d6 vahinkomuutosta kohti. Kun luurankoon osuu sen panssarin läpi, osumapaikka hajoaa. Osumapaikan voi korjata Korjaus-loitsulla tai laadi-kyvyn avulla. Luurangon luonut lumous ei murru, ja kun luut ovat taas ehjät, luuranko herää uudelleen.



Luuranko taistelee kummes se on palasina. Jos sen vatsa tuhoutuu, myös sen jalat ovat käyttökelvottomat. Jos rinta tai pää tuhoutuu, luuranko hajoaa kokonaan. Luuranko voi käyttää panssaria suojatakseen itseään osumilta.

Luuranko ei kärsi vahinkoa pistävistä aseista, ellei osuma ole lävistys tai kriittinen.

Luuranko liikkuu samalla nopeudella kuin eläessään, mutta se ei osaa uida eikä lentää missään tapauksessa. Sillä ei ole väsymyspisteitä eikä se väsy koskaan.

Yllä olevaan malliluurankoon on käytetty 3 pistettä MHT:a VMA:an ja 3 pistettä KOK:oon.

Morokanth (Morocanthus anthropophagus)					
Ominaisuudet		Keskim			
VMA	3d6+6	16-17	Liike	4	
R-R	3d6	10-11	Kestop.	14	
KOK	3d6+6	16-17	Väsymys	28	
ÄLY	2d6+6	13	NPP-isku- hetki	4	
MHT	3d6	10-11			
NPP	2d4+3	8			
ULK	3d6	10-11			
Osumapaikka		Melee	Heittoase	Pisteet	
Oikea takajalka		01-02	01-02	4/5	
Vasen takajalka		03-04	03-04	4/5	
Takaosa		05-07	05-09	6/6	
Etuosa		08-10	10-14	6/6	
Oikea etujalka		11-13	15-16	4/5	
Vasen etujalka		14-16	17-18	4/5	
Pää		17-20	19-20	6/5	
Ase	Iskuh.	Osuma%	Vahinko	Torj%	Pist.
Käpälä	8	25+5	d6+d6	-	-
2-k keihäs	6	05+5	d10+1+d6	05-5	10
Moukari	6	05+5	d10+2+d6	05-5	12
Väistö: 20-5					
Taikuus: Morokanthit osaavat henkitaikuutta ja riimutaikuutta. Kaikki kultit eivät kylläkään sovi niille. Suosikihenkilöitsuja ovat Liikkuvuus, Parannus, Suoja, Tehonuija ja Vastataikuus.					
Kyyt: Veneily 00, Kiipeäminen 05, Väistö 20, Hyppy 30, Ratsastus 00, Uinti 35, Heitto 00, Aseeton taistelu 10, kaikki manipulointikyyt 00, Etsintä 05, Jäljitys 25, Piileskely 20, Hiipiminen 20.					
Panssari: 4 pisteen turkki ja usein 2 pisteen nahkapanssari pään ja kehon suojana.					

Näitä älykkäitä tapiirimaisia olentoja asuu Gloranthan soilla ja tasangoilla. Ne kulkevat neljällä jalalla ja niiden turkin väri vaihtelee mustasta harmaaseen. Niiden suhteet ihmisiin ovat parhaillaankin muodolliset ja kireät. Niillä on karjana ihmisiä, joita ne käyttävät ruokanaan. Tätä siedetään, mutta siitä ei pidetä. Morokanthit ovat yksi Praxin viidestä Suuresta Heimosta.

Morokanthit liikkuvat tavallisesti öisin ja niillä on parempi yönäkö kuin ihmisillä. Niillä ei ole mitään erityistä aistia pimeydessä näkemistä varten. Niiden hajuasti on erittäin hyvä. Niitä pidetään yleisesti Pimeyden olentoina.

Kaikilla muilla Praxin Suurilla Heimolla on ratsut, mutta morokanthit ovat liian suuria ratsastaakseen ihmiskarjallaan. Korvatakseen tämän puutteen morokanthit ovat kouluttaneet karjaihmisensä taistelemaan rinnallaan alkeellisin ase-in.

Morokantheilla on oppisuuntia, joiden opit muistuttavat ihmisten aseettoman taistelun tekniikoita. Morokanthien tekniikoista ei ole apua ihmisiä vastaan ja päinvastoin.

Morokantheilla ei ole oikeita käsiä, minkä vuoksi niillä on rajoituksia tietyissä kyvyissä. Mikään manipulointikyky ei voi nousta yli NPP × 5:n tai manipulointimuutos × 5 (kumpi tahansa on korkeampi). Mikään aseeseen perustuva taistelukyky ei voi nousta yli NPP × 5:n. Morokanthin perusosaaminen kaikissa ei-heittoasekyvyissä on 05 %. Heittoaseita morokanthit eivät pysty käyttämään ollenkaan, eivät edes heitettyjä kiviä. Kaikki aseet on erityisesti sovitettava niitä varten niiden kömpelöiden käpälien vuoksi. Yleensä ne käyttävät keihäitä ja moukareita. Jos ne liikkuvat takajaloillaan, niiden nopeus on 1, jos ne käyttävät kolmea jalkaa liikkumiseen, nopeus on 3. Näin ne eivät voi käyttää kilpeä tai kahta asetta samalla kertaa hidastumatta pahasti.





Ogre (Homo anthropotagus)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	2d6+12	19	Liike	3
R-R	2d6+6	13	Kestop.	13
KOK	2d6+6	13	Väsymys	32
ÄLY	2d6+6	13		
MHT	2d6+6	13		
NPP	3d6	10-11		
ULK	3d6+3	13-14		
Osumapaikka		Melee	Heitto-ase	Pisteet
Oikea jalka		01-04	01-03	0/5
Vasen jalka		05-08	04-06	0/5
Vatsa		09-11	07-10	0/5
Rinta		12	11-15	0/6
Oikea käsi		13-15	16-17	0/4
Vasen käsi		16-18	18-19	0/4
Pää		19-20	20	0/5
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Mikä tahansa	5+	laji+9	laji+d4	laji+3

Kyyyt: Ketteryys +3, Kommunikointi +7, Tieto +3, Valepuku 50, Manipulointi +9 Havainto +7 ja Salavihkaisuus -5.

Panssari: Voi käyttää mitä tahansa.

Taikuus: Voi käyttää mitä tahansa, suosii pahojen kulttien riimuloitsuja.

Ogret ovat ihmisen kokoisia ja muotoisia petoja. Niillä on usein terävät, raateluun sopivat hampaat. Ne syövät kaikenlaisia älykkäitä olentoja ja ovat joka suhteessa ilkeitä. Ne ovat erittäin voimakkaita ja yrittävät asettua asumaan ihmisyyttöihin. Tietysti niiden on pidettävä henkilöllisyytensä salassa ja harrastettava ihmissyöntiään vain kun kukaan ei pääse kertomaan siitä.

Ogret voivat olla hyvin komeita tai kauniita. Naispuoliset ogret ovat samankokoisia kuin miespuoliset, eli suurempia kuin tavalliset ihmisnaiset. Ogrella on satunnainen kaoottinen ominaisuus 5 % todennäköisyydellä.

Paviaani (Papiro Sp)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	3d6+6	16-17	Liike	10
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	11
KOK	3d6	10-11	Väsymys	28
ÄLY	2d6+2	9		
MHT	3d6	10-11		
NPP	2d6+6	13		
ULK	3d6	10-11		
Osumapaikka		Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka		01-04	01-03	1/4
Vasen jalka		05-08	04-06	1/4
Vatsa		09-11	07-10	1/4
Rinta		12	11-15	1/5
Oikea käsi		13-15	16-17	1/3
Vasen käsi		16-18	18-19	1/3
Pää		19-20	20	1/4
Ase		Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Kynsi		8	30+6	d6+d4
Puraisu		8	25+6	d8
1-k keihäs		4	35+6	d6+1+d4
linko		2	35	d8

Kyyyt: Havaitse 40-2, Kiipeä 75+10, Väistö 25+10

Panssari: 1-pisteen nahka.

Taikuus: Voi osata henkitaikuusloitsuja.

Paviaanit ovat suuria, maassa eläviä älykkäitä apinoita. Niitä asuu tasangoilla ja mäkimäillä. Kaikkiruokaisina ne metsästävät ja keräilevät juuria ja muuta ruokaa aivan kuin niiden älyä vailla olevat serkutkin. Ne elävät ryhmissä, joita johtaa voimakas uros. Niiden aseenkäyttö rajoittuu keihääseen ja linkoon.

Peikko -alkupeikot (Styganthropus vorax)

Nämä ovat alkuperäisiä peikkoja, joista kaikki muut peikkolajit ovat syntyneet. Kaikki yhä elävät alkupeikot ovat joko syntyneet Jumalajalla tai aivan erityisissä olosuhteissa, joihin liittyy taikuutta. Alkupeikkoja elää Gloranthassa enää muutama tuhat. Ne ovat aina peikkoyhteisöjensä johtajia. Alkupeikot ovat lähes yhtä suuria kuin suurpeikot, yhtä älykkäitä kuin nerokkaimmat yöpeikot, ja niillä väitetään olevan yliluonnollisia voimia. Ihmiset näkevät niitä vain harvoin.



Näiden olentojen ominaisuuksia ei anneta tässä. Ne ovat niin harvinaisia ja tärkeitä, että seikkailijoiden on lähes mahdotonta kohdata niitä. Niiden mukana on aina vartio kokeneita peikkosotureita (myös Kargin poikia), pappeja ja shamaaneja.

Peikko -luolapeikko (Styganthropus mutans)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	3d6+12	22-23	Liike	3
R-R	2d6+6	13	Kestopisteet	20
KOK	4d6+12	26	Väsymys	36
ÄLY	2d6	7		
MHT	2d6	7		
NPP	2d6+3	10		
ULK	2d6+3	10		
Osumapaikka		Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka		01-04	01-03	3/7
Vasen jalka		05-08	04-06	3/7
Vatsa		09-11	07-10	3/7
Rinta		12	11-15	3/8
Oikea käsi		13-15	16-17	3/6
Vasen käsi		16-18	18-19	3/6
Pää		19-20	20	3/7
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torj%
Nuija	4	25+4	d10+2+2d6	25-9
Käsi	7	40+4	d6+2d6	

Huom. Tavallinen taktiikka on lyödä ensin nuijalla ja sitten vasemmalla kädellä, mutta tällöin peikko ei voi torjua.

Kyyvyt: Haista saalis 50-2, yöaisti 50-2

Panssari: 3 pisteen nahka.

Luolapeikot ovat suuria ihmisenmuotoisia olentoja, joilla on karkea, vihertävä nahka, karvaiset olkapäät ja pitkät kädet. Ne asuvat vuorilla ja metsissä ja tekevät pesänsä luoliini. Ne elävät pienissä perheissä. Niillä on tarkka hajuaiisti ja yöaisti.

Luolapeikot pystyvät regeneroitumaan. Ne paranevat 1 pisteen vahinkoa kussakin osumapaikassa joka meele vuorolla kummes kuolevat. Auringonvalossa saatu tai tulella aiheutettu vahinko ei parane tällä tavalla.

Peikko -suurpeikko (Styganthropus uzko var. uzdo)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	4d6+12	26	Liike	3
R-R	2d6+12	19	Kestopisteet	23
KOK	4d6+12	26	Väsymys	45-37= 8
ÄLY	2d6+2	9		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6	10-11		
ULK	2d6	7		
Osumapaikka		Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka		01-04	01-03	10/8
Vasen jalka		05-08	04-06	10/8
Vatsa		09-11	07-10	10/8
Rinta		12	11-15	10/10
Oikea käsi		13-15	16-17	10/6
Vasen käsi		16-18	18-19	10/6
Pää		19-20	20	10/8
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Peikko-moukari	4	30+8	2d8+2d6	30-7
Nuija	5	25+8	d10+2d6	25-7

Taikuus: Osaa tavallisesti ainakin yhden taistelussa käytökelpoisen henkilöitsun.

Panssari: 3 pisteen nahka, lisäksi voi mahdollisesti haar-niska.



Tämä rotu syntyi kun peikkovelho yritti rikkoa Peikkojen Kirouksen. Syntynyt mutaatio oli kyllä hyödyllinen, ja peikkojohtajat käyttävät sitä mielellään, mutta se sopii vain ruumiilliseen työhön tai taisteluun rivimieheksi heikon älynsä vuoksi. Kaikki suurpeikot ovat miespuolisia.

Peikko - yöpeikko (Styganthropus uzko)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	3d6+6	16-17	Liike	3
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	15
KOK	3d6+8	18-19	Väsymys	27
ÄLY	2d6+6	13		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6	10-11		
ULK	3d6	10-11		
Osumapaikka		Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka		01-04	01-03	5/5
Vasen jalka		05-08	04-06	5/5
Vatsa		09-11	07-10	5/5
Rinta		12	11-15	5/6
Oikea käsi		13-15	16-17	5/4
Vasen käsi		16-18	18-19	5/4
Pää		19-20	20	5/5
Ase	Iskuhetki	Osuma %	Vahinko	Torjunta
Nuija	6	25+8	d10+d6	25-4
Linko	3/9	25+8	d8	
Moukari	5	20+8	2d8+d6	20-4
Suuri kilpi				25-4
Kyvyt: Kätevyys -4, ratsastus 00, uinti 05, Kommuni-				
kointi +5, Tieto +3, Manipulointi +8, Havainto +5, kuun-				
telu 35, yöaisti 25, Salavihkaisuus -9, piileskely 20, hiipi-				
minen 20.				
Panssari: 1 pisteen nahka, voi käyttää mitä tahansa haar-				
niskaa.				
Taikuus: Kaikki taikuus mahdollista. Pimeyteen liittyvät				
loitsut yleisiä.				



Tämä ikivanha rotu asuu luolissa, maanalaisissa asumuksissa ja autoituneilla mailla. Yöpeikot tunnetaan valtavasta ruoka-halustaan.

Yöpeikot ovat vähän yli 2 metriä pitkiä ja painavat yli 130 kiloa. Niillä on kuonomaiset kasvot, torahampaat ja tumman-harmaa tai täplikäs nahka. Niiden ruumiit ovat lihaksikkaita, usein hieman kumaraisia ja valmiita toimintaan.

Nämä peikot ovat yöolentoja. Niillä on kuuloon perustuva yöaistiksi kutsuttu aisti, joka toimii hieman samalla tavalla kuin lepakkojen ja delfiinien kaikuluotain. Koska yöpeikkojen rotu on muinoin kirottu, suurin osa niiden jälkeläisistä on peikkolaisia.

Peikkolainen				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	2d6+3	10	Liike	3
R-R	3d6	10-11	Kestop.	10
KOK	d6+6	9-10	Väsymys	18
ÄLY	2d6+3	10		
MHT	2d6	7		
NPP	3d6+3	13-14		
ULK	2d6	7		
Osumapaikka		Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka		01-04	01-03	1/4
Vasen jalka		05-08	04-06	1/4
Vatsa		09-11	07-10	1/4
Rinta		12	11-15	1/5
Oikea käsi		13-15	16-17	1/3
Vasen käsi		16-18	18-19	1/3
Pää		19-20	20	1/4
Ase	Iskuhetki	Osuma %	Vahinko	Torjunta
Linko	3/9	30-4	d8	
Kevyt nuija	7	30-4	d6+2	30
Keihäs	5	30-4	d6+1	30
Pieni kilpi				30
Panssari: 1 pisteen nahka.				
Loitsut: Henkitaikuus.				

Peikkolaiset ovat peikoista pienimpiä ja lukuisimpia. Niitä syntyy jatkuvasti muille peikkoroduille. Ne itse synnyttävät vain peikkolaisia, joista monet syntyvät kuolleena.

Peikkolaiset inhoavat auringonvaloa ja yrittävät pysytellä pimeässä. Myös niillä on yöaisti. Ne eivät mielellään vaaranna henkeään taistelussa, mutta niiden suuremmat sukulaiset usein pakottavat ne siihen.

Pikkulohikaarme				(Vermidraco tarbus)	
Ominaisuudet		Keskim			
VMA	10d6	35	Liike	2/5(lento)	
R-R	3d6+12	22-23	Kestopisteet	29	
KOK	10d6	35	Väsytys	45	
ÄLY	3d6	10-11			
MHT	3d6+6	16-17			
NPP	d6	3-4			
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet		
Häntä	01-04	01-03	9/10		
Vatsa	05-08	04-08	9/10		
Rinta	09-12	09-14	9/12		
Oikea siipi	13-14	15-16	9/8		
Vasen siipi	15-16	17-18	9/8		
Pää	17-20	19-20	9/10		
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko		
Puraisu	7	50+5	d10+3d6		
Hännän isku	7	25+5	d6+3d6		

Huom. Pikkulohikäärme voi hyökätä vain kerran meele-
vuorossa. Sen on laskeuduttava ennen hyökkäystä.

Kyvyt: Havaitse 40+12

Panssari: 9 pisteen suomet.

Taikuus: Voivat osata henkitaikuutta.



Pikkulohikäärmeet ovat valtavia jalattomia, siivekkäitä liskoja. Niiden luinen panssari ja pään muoto osoittavat niiden olevan sukua lohikäärmeille.

Pikkulohikäärmeet elävät tasangoilla, aroilla ja vuorilla. Ne eivät viihdy metsissä, vaikka ne joskus metsästävät metsien reunamilla. Ne liikkuvat yleensä yksin, mutta joskus ne voivat liittyä pieniksi joukoiksi erikoistarkoituksiin.

Juuri kuoriutunut pikkulohikäärme aloittaa 3d6 KOK ja VMA:sta, ja kasvaa d6:lla viiden vuoden välein 35 vuoden ikään asti. Sen jälkeen se kasvaa d6 pistettä 50 vuodessa. Allaolevat tiedot tarkoittavat 35-80 -vuotiasta yksilöä. Pikkulohikäärmeet voivat elää satojen vuosien ikäisiksi.

Puolituinen				(Homo minutem)	
Ominaisuudet		Keskim			
VMA	2d6	7	Liike	2	
R-R	2d6+12	19	Kestopisteet	12	
KOK	2d3	4	Väsytys	26	
ÄLY	2d6+6	13			
MHT	2d6+3	10			
NPP	2d6+10	17			
ULK	3d6	10-11			
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet		
Oikea jalka	01-04	01-03	0/4		
Vasen jalka	05-08	04-06	0/4		
Vatsa	09-11	07-10	0/4		
Rinta	12	11-15	0/5		
Oikea käsi	13-15	16-17	0/3		
Vasen käsi	16-18	18-19	0/3		
Pää	19-20	20	0/4		
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta	
Lyhyt- miekkä	7	25+9	d6+1-d4	25+12	
Linko	2/7	25+9	d8		
Kivi	2/7	25+9	d4		

Kyvyt: Ketteryys +12, Veneily 10, Kiipeä 25, Väistö 25, Uinti 25, Kommunikointi +4, Tieto +3, Manipulointi +9, Silmänkääntö 15, Havainto +8, Salavihkaisuus +13, Hiivi 30, Piileskele 20.

Panssari: Ei luonnollista, voi käyttää mitä tahansa haarniskaa.

Taikuus: Puolituiset voivat käyttää henkitaikuutta.

Puolituiset ovat pieniä ja tukevia humanoideja. He asuvat usein maan alla mäkien rinteissä. He ovat melko sivistyneitä ja asuvat vauraissa, pienissä kylissä. He ovat tunnetusti taitavia ruoan säilöjiä ja valmistajia.

Puolituiset ovat rauhallista ja sopuisaa väkeä. Joskus joku heistä kyllästyy uneliaaseen elämänmenoon ja lähtee seikkailemaan. Puolituiset tulevat melko hyvin toimeen haltioiden ja kääpiöiden kanssa, mutta pelkäävät ja varovat peikkoja.

Skorpionimies (Homini scorpio devourensis)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	2d6+12	19	Liike	3
R-R	3d6	10-11	Kestop.	15
KOK	2d6+12	19	Väsytys	30
ÄLY	2d6	7		
MHT	2d6	7		
NPP	3d6+3	13-14		
ULK	3d6	10-11		
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet	
Oikea takajalka	01	01	3/3 (.17)	
Oikea keskijalka	02	02	3/3 (.17)	
Oikea etujalka	03-04	03	3/3 (.17)	
Vasen takajalka	05	04	3/3 (.17)	
Vasen keskijalka	06	05	3/3 (.17)	
Vasen etujalka	07-08	06	3/3 (.17)	
Häntä	09-10	07	3/5 (.33)	
Rintaontelo	11-12	08-10	3/5 (.33)	
Rinta	13-14	11-15	3/6 (.40)	
Oikea käsi	15-16	16-17	3/4 (.25)	
Vasen käsi	17-18	18-19	3/4 (.25)	
Pää	19-20	20	3/5 (.33)	
Huom. Yhden jalan menetyks ei haittaa skorpionimiestä. Jos se menettää kaksi jalkaa samalta puolelta, se hidastuu ja jos se menettää kolme jalkaa samalta puolelta, se ei pysty liikkumaan. Jalkojen kärsimä vahinko ei vaikuta kokonaisuuteen.				
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Nuija	6	30+6	d10+d6	30+0
Linko	3/9	30+6	d8	
Pisto	9	40+6	d6+d6	
Huom. Skorpionimies käyttää sekä nuijaa että hännän myrkkypistoa jokaisella meele vuorolla. Se lyö ensin nuijalla ja pistää kolme iskuhetkeä myöhemmin. Pistimestä erittyy myrkyä, jonka teho (POT) on sama kuin skorpionimiehen R-R. Jos pisto tunkeutuu panssarin läpi, myrky pääsee vaikuttamaan.				
Kyvyt: Kiipeä 50+0, Laadi 40+6.				
Panssari: 3 pisteen nahka.				
Taikuus: Skorpionimiehet tuntevat vain henkitaikuutta, koska kukaan ei opeta niille muita loitsuja.				

Tämä olento on enemmän skorpionia kuin ihminen. Se muistuttaa hieman kentauria. Sillä on ihmisen rinta, kädet ja pää, mutta rinnasta alaspäin se on skorpionia.

Nämä kaaoksen oliot ovat jäänteitä Suuren Pimeyden ajoilta. Niitä löytyy automailta ja vuorilta. Ne palvelevat valtavia kuningattaria, jotka poikivat lisää skorpionimiehiä. Skorpionimiehet hankkivat elantonsa rosvoamalla ja palvelemalla palkkasotureina ajattelemattomia isäntiä, jotka unohtavat niiden kaoottisen luonteen. Niillä on satunnainen kaoottinen ominaisuus MHT x 5 %:n todennäköisyydellä.

Susi (Canis lupus)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	2d6+6	13	Liike	7
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	11
KOK	2d6+3	10	Väsytys	27
ÄLY	5	5		
MHT	3d6	10-11		
NPP	2d6+10	17		
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet	
Oikea takajalka	01-02	01-02	2/3	
Vasen takajalka	03-04	03-04	2/3	
Takaosa	05-07	05-09	2/5	
Etiosa	08-10	10-14	2/5	
Oikea etujalka	11-13	15-16	2/3	
Vasen etujalka	14-16	17-18	2/3	
Pää	17-20	19-20	2/4	
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	
Puraisu	7	25+5	d8	
Kyvyt: Väistö 25+9, jäljitys 80-2.				
Panssari: 2 pisteen turkki.				

Sudet metsästävät laumoissa, joihin kuuluu 10-40 yksilöä. Jos laumasta tapetaan tarpeeksi monta sutta, loput pakenevat, elleivät ole nälkään kuolemaisillaan.

Sudet taistelevat yhdessä. Saman kohteen kimppuun voi hyökätä monta sutta, jolloin useimpia niistä ei voi väistää tai torjua. Lisäksi pari muita suurempaa sutta voi yrittää kaataa uhrin, ja kun hän on maassa, muu joukko ryntää hänen päälle.

Sudet metsästävät vuorilla ja pohjoisissa metsissä. Laumaa voi johtaa yksi tai useampi ihmissusi. Sellainen lauma hyökkää helpommin ihmisten kimppuun; tavalliset sudet tekevät niin vain jos ovat nääntymässä nälkään tai jos ihminen on loukkaantunut.

Suurella koiralla on samat ominaisuudet kuin sudella.

Suurmato (Dracovermis insidiens)			
Ominaisuudet		Keskim	
VMA	12d6	42	Liike 3
R-R	3d6+12	22-23	Kestopist. 33
KOK	12d6	42	Väsytys 65
ÄLY	9	9	
MHT	1d6+12	15-16	
NPP	2d6	7	
Osumapaikka		d20	Pisteet
Häntä		01-06	10/11
Ruumis		07-14	10/11
Pää		15-20	10/11
Ase	Iskuhetki	Osuma %	Vahinko
Puraisu	7	50+6	1d10+4d6
Hengitys	1	100	vain myrkky
Huom: Suurmato voi purra ja henkäistä myrkkykaasua samalla vuorolla. Pilven säde on kolme metriä ja sen POT on sama kuin hirviön MHT.			
Panssari: 10 pisteen nahka			
Taikuus: Suurmato saa takaisin 2 kestopistettä joka osumapaikkaan kierroksessa. Kuolema lopettaa kestopisteiden palautumisen.			
Myrkkykaasun hengittäminen maksaa suurmadolle yhden ylimääräisen väsymypisteen kyseisellä vuorolla.			



Suurmatot ovat suuria, raajattomia lohikäärmeitä. Niitä elää synkillä soilla ja märillä metsämailla. Ne eivät syökse tulta, mutta sen sijaan ne pystyvät röyhtäilemään myrkyllisiä kaasupilviä. Ne pystyvät regeneroitumaan eli saamaan kestopisteitä takaisin, jos joku vahingoittaa niitä.

Kun seikkailijat hyökkäävät suurmadon kimppuun, se hönkäisee heti heidän päälleen tappavia huuruja ja hyökkää samaan aikaan. Jos seikkailijat haluavat välttyä huurujen hengittämistä, heidän pitää heittää R-R-heitot tukehtumissäänöillä.

Walktapus (Malapsyche hybridus)			
Ominaisuudet		Keskim	
VMA	2d6+18	25	Liike 3
R-R	2d6+9	16	Kestopisteet 21
KOK	2d6+18	25	Väsytys 41
ÄLY	2	2	
MHT	3d6	10-11	
NPP	3d6	10-11	
Osumapaikka		Melee	Heittoase
Oikea jalka		01-02	01
Vasen jalka		03-04	02
Vatsa		05	03-04
Rinta		06	05-07
Oikea käsi		07-08	08
Vasen käsi		09-10	09
Lonkero 1		11	10
Lonkero 2		12	11
Lonkero 3		13	12
Lonkero 4		14	13
Lonkero 5		15	14
Lonkero 6		16	15
Lonkero 7		17	16
Lonkero 8		18	17
Pää		19-20	18-20
Ase		Iskuhetki	Osuma %
Lonkero		6	40+1
Kuristus		1	Autom.
Kaasupilvi		1	Autom.
			Myrkky POT=R-R
Huom. Kullakin meele vuorolla walktapus voi hyökätä neljällä lonkerolla yhtäaikaan. Jos kaksi tai useampia lonkeroita osuu samaan uhriin, ne jäävät kiinni ja kuristavat uhria. Panssari suojaa kunnes sen suojapisteet ylitetään, sitten se murtuu eikä suojaa enää lainkaan.			
Kaasupilven myrkkyteho (POT) on sama kuin walktapuksen R-R. Kaikki, jotka ovat kolmen metrin säteellä, voivat yrittää pidätellä henkeään (ks. tukehtumissäänöt). Jos hahmo hengittää myrkkyä, katso Vastustustaulukosta, tuleeko vahinkoa koko tehon vai puolen tehon verran.			
Panssari: 4 pisteen nahka.			
Taikuus: Itseparannus, myrkkypilvi.			

Tällä äärimmäisen kaotillisella olenolla on ihmismäinen ruumis, mutta sen pää muistuttaa valtavaa mustekalaa. Walktapus voi hyökätä kaikilla kahdeksalla lonkerollaan (tosin ei yhtä aikaa), jolloin se pitää huolta tasapainosta huolta ihmiskäsilään. Se voi hyökätä samaan aikaan jopa neljää vihollista vastaan ja suihkuttaa lisäksi myrkyllisen kaasupilven.

Walktapuksella on myös kaoottinen kyky parantaa vahinkoa itsestään. Sen saamat vammat paranevat, ja lisäksi katkenneet ruumiinosat ryömyvät hitaasti kohti walktapusta ja liittyvät siihen. Edes tuli ei estä tätä, vaikka se hidastaakin nopeuden kymmenesosaan. Walktapuksen voi surmata lopullisesti vain voimakkaalla taikuudella tai tuhoamalla sen ruumiin täysin.

Paranemisnopeus on 1 piste täyttä vuoroa kohti. Jos vastustajat lyövät walktapuksen maahan, se ei häiritse heitä elleivät he tule tuntien kuluttua samaa tietä takaisinpäin.

Walktapus osaa uida ja kykenee hengittämään veden alla vaikeuksitta. Se ei pidä kuivasta ilmastosta.

Wyvern (Dracopterus pelorus)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	4d6+12	26	Liike	2/8 (lento)
R-R	2d6+12	19	Kestopisteet	25
KOK	2d6+24	31	Väsytys	45
ÄLY	2d6	7		
MHT	3d6	10-11		
NPP	2d6+6	13		
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet	
Oikea jalka	01-03	01-02	7/9	
Vasen jalka	04-06	03-04	7/9	
Vatsa	07-08	05-07	7/9	
Rinta	09-11	08-13	7/11	
Häntä	12	14	7/9	
Oikea siipi	13-14	15-16	7/7	
Vasen siipi	15-16	17-18	7/7	
Pää	17-20	19-20	/9	
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	
Puraisu	6	40+8	d10+3d6	
Piikki	9	60+8	d6+3d6	
Huom. Wyvern puree ja pistää samalla meele vuorolla, myös eri vastustajia vastaan jos haluaa. Myrkyt teho on sama kuin wyvernin R-R.				
Panssari: 7 pisteen nahka.				

Wyvernit ovat lohikäärmeiden sukulaisia. Niillä on kaksi jalkaa ja kaksi siipeä, mutta ei etujalkoja. Lisäksi wyvernillä on häntä, jonka päässä on myrkkypiikki. Häntä ulottuu wyvernin eteen niin, että se voi osua viholliseen. Wyvernit elävät kukkuloilla ja harvapäisissä metsissä. Tyypillinen wyvern on yhtä suuri kuin isonpuoleinen hevonen.

Örkki (Orcanthropus plitdown)				
Ominaisuudet		Keskim		
VMA	4d6	14	Liike	3
R-R	3d6	10-11	Kestop.	10
KOK	2d6+2	9	Väsytys	25
ÄLY	3d6	10-11		
MHT	2d6+3	10		
NPP	4d6	14		
ULK	2d6	7		
Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet	
Oikea jalka	01-04	01-03	4/4	
Vasen jalka	05-08	04-06	4/4	
Vatsa	09-11	07-10	4/4	
Rinta	12	11-15	4/5	
Oikea käsi	13-15	16-17	4/3	
Vasen käsi	16-18	18-19	4/3	
Pää	19-20	20	4/4	
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Sapeli	8	25+7	d6+2	
Moniainejousi	3/9	25+7	d8+1	
Keihäs	8	25+7	d8+1	25+7
Keskikokoinen kilpi				25+7
Veitsi	9	30+7	d4+2	30+7
Kyyvyt: Ketteryys +7, Kommunikointi +0, Tieto +1, Manipulointi +7, Kätkeminen 20, Havainto +2, Jäljitys 20, Salavihkaisuus +5, Piileskely 20, Hiipiminen 20.				
Panssari: Ei luonnollista. Käyttää usein 4 pisteen haarniskaa.				
Taikuus: Koska örkien yhteiskuntajärjestys perustuu petollisuuteen, ne harvat örkit, jotka omistuvat oppimaan loitsuja, eivät opeta niitä muille.				

Örkit ovat tummia, pitkäkäisiä ja vääräsäisiä otuksia, joita asuu vuorilla. Ne ovat yöolentoja eivätkä heikoimmat lajit pysty toimimaan kunnolla päivänpaisteessa.

Örkit ovat haltioiden rappauneita irvikuvia. Haltiat ja örkit vihaavat toisiaan verisesti.

Eri örkkilajit eroavat toisistaan koossa, voimassa ja päivänvalon sietokyvyssä. Heikot lajit lisääntyvät vahvoja nopeammin ja ovat usein itseään vahvempien örkien orjia. Örkien tapoihin kuuluvat aina kannibalismi ja julmuus. Alla on annettu ominaisuudet keskivertoörkille. Tätä pienemmillä lajeilla on VMA 3d6 ja KOK 2d6, kun taas suuremmilla on VMA 5d6, R-R 3d6+3 ja KOK 2d6+4.

II PELINJOHTAMINEN

Pelinjohtaja

RuneQuestin pelinjohtajana sinun pitää valmistaa seikkailut edeltäkäsin ja esittää ne pelaajille mielenkiintoisesti ja tasapuolisesti. Pelin aikana joudut myös tulkitsemaan ja soveltamaan sääntöjä, kun selvittelet erilaisia tilanteita, joita seikkailu tuo tullessaan.

Viimeinen näistä tehtävistä on helpoin selittää. Pelinjohtaja kertoo pelaajille, milloin heitetään noppaa, ja selittää heille, mitä tulokset merkitsevät. *RuneQuestin* säännöt ovat paras lähdeteos. Jos et muista jotain sääntöä, kysy pelaajilta. Jos he ovat keskenään samaa mieltä jostain asiasta, he ovat luultavasti oikeassa. Pelaajasi ovat siis toinen hyvä tiedonlähde. Mutta jos ongelmaa ei ole käsitelty säännöissä ja pelaajat ovat erimielisiä, joudut päättämään itse. Yritä löytää ratkaisu, joka on järkevä ja reilu ja josta seuraa myöhemmin mahdollisimman vähän ongelmia.

Pelinjohtamistyyli

Pelinjohtamistyyliä on monenlaisia. Kilpailuttava pelinjohtaja korostaa itse peliä. Säännöt ja pelimekaniikka ovat hänelle erittäin tärkeitä. Hänen pelissään nopanheittojen ja pelimekaniikan tuloksia sovelletaan erittäin tarkasti, jotta pelaajien taito pääsisi oikeuksiinsa, kun he ohjaavat hahmojaan haasteesta haasteeseen.

Dramaattinen pelinjohtaja korostaa tarinan kertomista ja roolipelaamista. Hän voi ohittaa sääntöjä, jotka häiritsevät seikkailun draamallista etenemistä.

Toimiva pelinjohtaja on edellisten väli-muoto. Liiallinen kilpailullisuus tekee *RuneQuestista* shakin kaltaisen strategiapelin. Jos pelinjohtaja painottaa liikaa roolipelaamista, pelaajat eivät koe kunnollisia haasteita ja voittoja. Tyyli on makuasia, mutta myös pelaajien maku on syytä ottaa huomioon.

Seikkailun esittäminen

Pelinjohtajana sinun on esitettävä seikkailu pelaajillesi tai peliä ei tule. Joudut esittelemään ja dramatisoimaan tilanteen ja pelaamaan vastustajien, liittolaisten ja vähäpätöisten sivullisten roolit. Kehität juonta sitä mukaa kun se paljastuu ja johdat sen päätökseensä. Ennen pelin alkua sinun pitää perehtyä kyseiseen seikkailuun ja jokaisen pelikerran jälkeen sinun pitää huolehtia kirjanpidosta ja pelaajien muista asioista.

Valmiista, kaupasta ostetuista seikkailuista saat paljon tekstiä ja yksityiskoh-tia. Omia seikkailujasi varten tarvitset vain muistisi, muistiinpanoja tärkeim-mistä asioista ja mielikuvituksesi. Vaikka molemmat tavat voivat sopia pelinjohtajalle aivan hyvin, omat seikkailut ovat aina omia. Tässä kirjasessa on mukana kokonainen seikkailu. Se kannattaa ainakin lukea läpi, vaikka sitä ei pelauttaisikaan. Siitä saa siltäkin tavalla ideoita.

Pelitalanne

Peliryhmässäsi on luultavasti 1-10 pelaajaa; kolmesta kuuteen on ihannemäärä. Yhden pelaajan kanssa pelaaminen antaa pelaajan päättää aivan vapaasti hahmonsa tekemisistä. Se kuitenkin rajoittaa

roolin pelaamista. Jos pelaajia toisaalta on liikaa, useimmat eivät pääse osallistumaan peliin tarpeeksi. Lisäksi yli kahdentoista pelaajan joukon johtaminen on tavattoman vaikeaa pelinjohtajalle.

On kätevämpää sopia pelille vakituinen aika ja paikka. Yritä tehdä pelistä mukava rituaali. Innokkaat pelaajat kestävät mitä vain, mutta on parasta, että heillä on pöytä, jonka ympärillä kaikki voivat istua ja jolla materiaalia voi mukavasti tutkia.

Seikkailuja laatiessa on otettava huomioon, että pelaajat jättävät usein peliker-toja väliin. Pelaajia ei kannata painostaa osallistumaan joka kerralla. Ole joustava. Jos pelaaminen on pakollista, se ei enää ole hauskaa.

Seikkailijat muista maailmoista

Voit joutua päättämään, hyväksytkö pelihahmoja muiden pelinjohtajien maailmoista omaan maailmaasi. Tämä päätös sinun pitää tehdä kokonaan itse. Alla esitellään tavalliset lähestymistavat.

SULJETTU MAAILMA

Pelihakmot seikkailevat vain siinä maailmassa, johon heidät on luotu. Tämä on helpoin tapa ylläpitää johdonmukaista linjaa. Pelaajat eivät välttämättä ole tähän tyytyväisiä.

MULTIVERSUMI

Pelihakmot seikkailevat useissa eri pelinjohtajien maailmoissa. Pelinjohtajat ovat sopineet keskenään joitakin perusoletuksia ja sallivat niiden perusteella kommunikoinnin ja matkustamisen peli-maailmankaikkeuksien välillä. Tämä

aiheuttaa usein suuria ristiriitoja ja epäjohtonmukaisuuksia.

AVOIN MAAILMA

Peliahmot kaikista pelimaailmankaikkeuksista ovat tervetulleita. Tällöin tilannetta on hyvin vaikea tasapainottaa ja peliä hoitaa johdonmukaisesti. Tällaisessa tilanteessa pelaajat yrittävät usein hyödyntää "helppoja" pelinjohtajia ja levittää saamansa edut muuallekin.

Lähestymistavasta riippumatta pelinjohtajalla on oikeus käydä läpi peliin tulevan hahmon voimat ja ominaisuudet. Hänellä on myös oikeus vaatia tarpeellisia muutoksia tai poistoja. Älä koskaan päästä omaan maailmaasi hahmoa, jolla on liian hyvät kyvyt tai ominaisuudet. Se voi tuhota pelisi tasapainon.

Uuden kampanjan tai pelaajaryhmän valmistelu

Ensimmäisellä pelikerralla kannattaa varata aikaa hahmojen tekemistä varten. Ohjaa pelaajat kehittämään maailmaasi sopivia hahmoja. Opasta uusia pelaajia askel askeleelta hahmon kehityksessä niin, että he eivät turhaudu jo ennen pelin alkua. Ota pelaajahahmoista kopiot omaan käyttöösi.

Yksi pelihahmo pelaajaa kohti on sopiva määrä, mutta jos pelaajia on vähän ja tarvitaan suuri seikkailijaryhmä, voi jokaiselle pelaajalle antaa toisen tai jopa kolmannen hahmon. Ryhmää voivat myös tukea pelinjohtajan pelaamat ei-pelaajahahmot. Jos pelaajahahmo kuolee tai loukkaantuu vaikeasti, hahmon pelaajalle voi väliaikaisesti antaa hoidettavaksi jonkun ei-pelaajahahmon.

Pelaajat saavat tietonsa hahmojensa maailmasta ensi sijassa sinulta. Sinähän pelaat maailmasi olentoja, ei-pelaajahahmoja ja ympäristöä. Käytännössä tämä tarkoittaa, että sinun on valmistauduttava kunnolla jokaista pelikertaa varten. Tutustu seikkailuun perusteellisesti ja käy läpi ne säännöt, joita voit pelissä tarvita. Ole silti valmis joustamaan, jos seikkailusta löytyy jokin vika tai jos pelaajat tekevät jotain odottamatonta. Tämä voi kuulostaa vaikealta, ja sitä se onkin.

Olet kuitenkin ystäväsi joukossa ja pienellä kokemuksella vedät pian peliä kuin vanha konkari.

Organisointi

Tunne seikkailu, jonka aiot pelauttaa. Tutustu materiaaliisi ja käy se läpi. Harjoittele, jos se tuntuu tarpeelliselta. Muista, että olet yhtäaikaa ohjaaja ja esiintyjä dramaattisessa esityksessä. Papereiden tutkiminen pelin kuluessa vie aikaa ja saa sinut näyttämään taitamattomalta pelaajien silmissä.

Valmista kartat, huonepohjat, hahmotiedot ja taustatiedot etukäteen. Järjestä materiaali niin, että löydät sen nopeasti.

Varmista, että sinulla on tarpeeksi paperia yleiskartoitukseen, muistiinpanoihin ja tilannekarttoihin. Käytä visuaalisia apuvälineitä - esimerkiksi pienoismallit elävöittävät peliä tavattomasti. Monesti pelaajat haluavat hahmolleen oman pienoismallin.

Taustatietojen lukeminen ääneen ennen pelin alkua ei aina ole hyvä ajatus. On parempi ottaa materiaalista kopiot ja jakaa ne pelaajille hyvissä ajoin.

Esitystapa

Yritä kehittää peliisi mukava ilmapiiri, jossa pelaajat luottavat sinun ja uskovat toistensa pelaavan reilusti. Älä rohkaise peliryhmän sisäisiä yhteenottoja tai petoksia. Määrittele peliryhmän tavoitteet niin, että kaikki hahmot voivat tuntea ne omikseen. Painota yhteistyön välttämättömyyttä.

Pelaajien istumajärjestys pöydän ympärillä voi määrätä järjestyksen, jossa kysyt heiltä heidän hahmojensa aiheet pelin aikana. Voit määrätä järjestyksen hahmojen NPP:n mukaan, koska se määrää hahmojen reaktionopeuden. Toinen mahdollisuus on ÄLY: pelaajan, jonka hahmon ÄLY on pienin, pitää päättää tekemisensä ensin, jotta hänellä olisi vähiten aikaa miettiä. Voit käyttää mitä pöytäjärjestystä haluat. Pidä kuitenkin huolta, että pelaajat oppi-

vat ilmoittamaan aikomuksensa järjestyksessä.

Pelin aikana voit joutua antamaan pelaajille vihjeitä, jos hahmot ovat pulassa tai umpikujassa. Aloittelijoille voit antaa runsaasti vihjeitä, mutta kokeneempien pelaajien on tultava toimeen vähemmäläkin.

Anna pelaajien esittää valmiit toimintatavat, joita hahmot voivat käyttää tietyissä tilanteissa ("kun joudumme taisteluun, minä suojaan selustaa"). Tämä opettaa pelaajia suunnittelemaan tekojaan etukäteen.

Kun sinulta kysytään ympäristöstä, vastaa mahdollisimman tyhjentävästi. Muista, että pelaajalla on oikeus nähdä maailma hahmonsä silmien kautta. Ja pelinjohtajana sinä olet ainoa kanava, jonka avulla maailmaasi voi ymmärtää.

Vältä sääntötermejä ja pyri kunnolliseen kerrontaan. Vertaa vaikka seuraavia esimerkkejä:

SÄÄNTÖKIELTÄ

Pelaaja: Heitin 32. Osuma.
Pelinjoht.: Peikko yrittää torjua. Ei onnistu, 86.
Pelaaja: Osun sitä 02:een 7 pistettä.
Pelinjoht.: Peikon panssari vähentää 4 pistettä, sen kestopaikan pisteet vähenevät yhteen.

DRAMAATTISTA KERRONTAA

Pelaaja: Cormac huitaisee raivokkaasti -ja osuu!
Pelinjoht.: Peikko yrittää torjua keihäällään - aijai, täysin pieleen.
Pelaaja: Hyvä osuma täällä, 7 pistettä. Osuin sen oikeaan jalkaan.
Pelinjoht.: Niin osuit. Miekka läpäisee panssarin, veri roiskuu ja peikko horjahtaa pahasti. Mutta se näyttää sitäkin vihaisemmalta.

Värikäs kielenkäyttö elävöittää tilannetta. Pyri siihen mahdollisuuksien mukaan ja rohkaise pelaajia tekemään samoin. Se ei tosin välttämättä aina onnistu; aloittelevien pelaajien kanssa voi joutua käyttämään sääntötermejä enemmän kuin kokeneiden pelaajien.

Pelinjohtajana sinä itse tunnet tilanteen tarkkaan, mutta pelaamasi ei-pelaajahahmot eivät välttämättä ole perillä joka asiasta. Älä anna heidän tietää muuta kuin mitä heidän pitäisi. Jos he tietävät liikaa, pelaajat pitävät sitä petkutuksena ja ovat aivan oikeassa.

Pelaajien on uskottava, että he itse ohjaavat hahmojaan pelissä. Muuten heidän mielenkiintonsa seikkailua kohtaan vähenee. Jos sinä itse puhut tai teet liikaa, pelaajasi alkavat ihmetellä, mihin heitä oikeastaan tarvitaan. Pelaajan täytyy tuntea, että hänen hahmollaan on valta tehdä mitä haluaa; muuten hän pitää hahmoaan sätkynukkena, joka tekee mitä pelinjohtaja vaatii. Toisaalta hahmo on ohjattava seikkailun edellyttämään suunataan tai seikkailusta ei tule mitään. Sinun on käytettävä taitavasti porkkanaa ja keppiä, jotta saisit hahmot toimimaan suunnilleen suunnitelmiesi mukaan. Joissakin tapauksissa sinun on kerta kaikkiaan myönnettävä, että et ole valmis pelaajien ehdottamaan vaihtoehtoon. Improvisoi tarpeen mukaan. Kokeumuksen kasvaessa pystyt yhä paremmin hoitamaan tilanteen, jos hahmot lähtevät yllättävään suuntaan.

Pidä peli liikkeellä. Tapahtumien on edettävä järkevällä vauhdilla. Papereiden kanssa sähläys ja unohtuneiden yksityiskohtien metsästys tuhoaa seikkailun dramatiikan. Pakota kaikki pelaajat mukaan. Jos pelaaja ei osallistu peliin, hänellä ei voi olla hauskaa.

Anna pelaajillesi töitä siksi aikaa kun selvittelet papereitasi tai haluat esimerkiksi puhua yhden pelaajan kanssa. Jos peli kestää kauan, voit pitää taukoja.

Käytä aikapulaa jännityksen luomiseen. Ole johdonmukainen. Ei ole reilua pelailla ensin verkkaiseen tahtiin ja sitten yllättäen vaatia pelaajilta pikavastauksia vaaratilanteissa.

Tyypillinen pelikerta kestää kolmesta kuuteen tuntiin. On parempi keskeyttää peli pelaajien ollessa virkeitä kuin antaa heidän väsyä. Jos olette pelanneet keskittyneesti yli kolme tuntia, pidä vartitunnin tauko ja päästä pelaajat kauppaan ostamaan purtavaa, kävelemään tai mitä tahansa. Sen jälkeen peli jatkuu taas vauhdilla.

Ota pelin jälkeen selvää, mistä pelaajat pitivät ja mistä eivät. Näin voit parantaa suoritustasi seuraavalla kerralla. Pyydä pelaajilta yhteenveto tapahtuneesta ja varmista, että kaikki ovat ymmärtäneet pelin tapahtumat samalla tavalla. Pyydä heiltä alustava suunnitelma ensi kerraksi ja käytä näitä tietoja kun suunnittelet seuraavan kerran tapahtumia. Sovi seuraavan pelin ajasta ja kirjoita muistiin ne kysymykset, joihin pelaajat haluavat vastaukset ensi kerralla.

Kirjanpito seikkailujen välillä

Valvo pelaajiesi hahmolomakkeiden kirjanpitoa. Varmista, että kaikki muistavat kykyheittönsä. Merkitse itsellesi muistiin kaikki olennaiset hahmomuutokset (omaisuus, ominaisuudet jne.). Rohkaise pelaajia pitämään jonkinlaista päiväkirjaa tai kronikkaa hahmoistaan, koska aika sekoittaa tärkeät tapahtumat ja tiedot nopeasti.

Päivitä tietosi ei-pelaajahahmoista aina pelin jälkeen. Arvioi, kuinka pelikerta vaikuttaa seikkailukokonaisuuteen. Yhdenkin pelikerran tapahtumat voivat vaatia massiivisia muutoksia jatkopeleihin ("Tarkoitatko, että se oli ylipappi, jonka me tapoimme? Voi ei..."). Lisäksi myös vastapuoli voi saada kokemusheittoja. Esimerkiksi kääntäjän peliryhmä hyökkäsi varmaan toistakymmentä kertaa yhtä Käärmepiipun Syvänteen brooja skorpionimiesasumusta vastaan. Näiden yhteenottojen aikana molemmat osapuolet kehittyivät kyvyissä paljon (tai ne kehittyivät, jotka pysyivät hengissä).

Jos kampanja todella kiinnostaa pelaajia, he voivat pelien välillä keskustella siitä ja tehdä suunnitelmia. He voivat luoda taustat hahmoilleen, selvittää, mitä hahmot tekevät seikkailujen välillä ja keksiä mitä tahansa, mikä tekee hahmoista "eläviä".

Pelinjohtamisen periaatteet

Tunne *RuneQuestin* säännöt ja pelimekaniikka ja opeta ne pelaajillesi.

Ole tasapuolinen ja reilu tuomioissasi. Kokemus on ainoa luotettava opas. Kirjoita tärkeät ennakkotapaukset muistiin.

Varaudu siihen, että joudut laajentamaan sääntöjä. Ennemmin tai myöhemmin tulee väistämättä vastaan tapaus, jota ei ole täysin selvitetty säännöissä. Älä tuhlaa aikaa sääntöjen penkomiseen. Käytä järkeäsi ja päätä nopeasti. Voit varata itsellesi oikeuden päättää, että ko. tilanne tulkitaan tulevaisuudessa toisin.

Älä anna pelaajille kaikkea mitä he haluavat. Juuri rajoitukset tekevät pelistä haastavan.

Jos ratkaisu on tärkeä pelaajalle, älä epäröi poiketa tavallisesta linjastasi. Pelaajat unohtavat pienet virheet — ja myös suuret, jos suostut korjaamaan ne.

Autua uusia pelaajia kehittämään pelihahmonsia. Tämä on heidän ensimmäinen



kosketuksensa sääntöihin, ja on tärkeää, että he eivät turhaudu.

Älä sekoita pelinjohtajan ja pelaajien vastustajan rooleja toisiinsa. Ole ovela, raivokas tai tyhmä sen mukaan, mitä roolisi edellyttää. Älä suosi pelaajia tai heidän vastustajiaan, kun sovellat sääntöjä pelinjohtajana.

Jos sinun on pakko puuttua suoraan pelaajien tekemisiin, jotta seikkailu jatkuisi, tee se niin peitetyksi kuin mahdollista.

Kampanjan suunnittelu

Jos ryhmä pelaajia aikoo pelata yhdessä jatkuvasti, seikkailujen pitäisi sopia yhteen johdonmukaiseksi kampanjaksi. Useimmat pelaajat suosivat kampanjapeliä, koska sen myötä on mukava seurata pelihahmojen kasvua.

Kampanja tarkoittaa toisiinsa liittyvien seikkailujen sarjaa. Toistaiseksi käsittelemme kuitenkin kampanjaa niin kuin sillä ei olisi juuri mitään tekemistä itse seikkailujen kanssa.

Kampanjaan kuuluu kaunokirjallisuuden tapaan on viisi elementtiä: juoni, hahmot, ympäristö, teema ja tyyli. Koska fantasiaroolipeli pohjautuu suoraan eepisiin tarinoihin, kuten Rolandin lauluun tai Taruun Sormusten Herrasta, näiden tarinoiden elementit ovat voimakkaasti esillä myös itse pelissä.

Ympäristö

Kampanjapelissä ympäristö on tärkein elementti, koska vain kampanjassa sinulla on aikaa kunnolla syventyä itse pelimaailmaan. Useimmat kampanjat syntyvät joko pelinjohtajan omasta mielikuviuksesta, valmiista kampanjapakkausista, romaaneista, elokuvista tai historiasista.

Julkaistu kampanjapakkaus on helpoin ja nopein tapa kehittää tai oppia kehittämään kampanja. Tällaiset kampanjamateriaalit on valmiiksi testattu ja tarkoitettu

roolipelin apuvälineiksi. Voi olla hyvä ajatus nojautua ainakin aluksi valmiiseen, julkaistuun materiaaliin. Se säästää aikaa ja opettaa sinulle paljon, vaikka tulevaisuudessa tekisit itse omat kampanjasi.

Seuraavaksi helpoin tapa on käyttää elokuvien tai romaanien tarjoamaa taustaa. Koska elokuvat sisältävät harvoin runsaasti yksityiskohtaista ympäristön kuvausta, niistä saa lähinnä hahmot ja inspiraation, ei muuta. Sen sijaan fantasiaromaanit ovat usein täynnä toimintaa ja niiden pohjalta on helppo kehittää peliin taustatietoja, hahmoja ja tilanteita.

Historiallista taustamateriaalia on saatavana eniten. Hyvässä kirjastossa voi olla tuhansittain kirjoja, joista saat apua. Kirjastonhoitajan avulla voit löytää tiesi peliin helposti siirrettävien asujen, paikkojen, kansojen, kuningashuoneiden ja kartojen pariin. Historiallisen materiaalin oikea käyttö varmistaa, että kampanjasi on uskottava ja looginen. Historialliseen materiaaliin on helppo lisätä fantasiaelementtejä.

Jos haluat kehittää fantasiamaailmasi itse, saat varautua melkoiseen urakkaan. Sinun pitää luoda maailmasi fyysiset, poliittiset ja sosiaaliset tiedot tyhjästä. Maailman täytyy olla looginen ja sisäisesti johdonmukainen, koska pelaajat viettävät siellä vuosia tutkien sitä ja kaivellen esiin sen salaisuuksia. Uskottavan maailman luominen on suunnattoman vaikeaa mutta äärimmäisen palkitsevaa.

Useimmat kampanjat ovat näiden kaikkien lähteiden yhdistelmiä. Esim. Cormacin maailma perustuu lähinnä historiaan. Näin se tarjoaa pelinjohtajille tilaisuuden käyttää materiaalia, jota on helppo saada ja joka on osittain entuudestaan tuttua.

Varoitus: Pidä huolta, että et kuluta maailman tekoon suhteettomasti aikaa maailman lopulta saamaan peliaikaan nähden. On masentavaa luoda mestariteosta, jota ei koskaan käytetä.

Yksityiskohtaiset taustat ovat tehokkaimpia, mutta toisaalta ne edellyttävät, että pelinjohtajalla on koko ajan paljon valmiista materiaalia käsillä ja käytettävissä.

sään. Yksityiskohtia pitäisi olla niin paljon, että niistä syntyy sopiva ilmapiiri, mutta ne eivät saa vaatia liikaa sinulta itseltäsi.

Hahmot

Jopa kampanjoissa on vain vähän tilaa pelinjohtajan pelaamien hahmojen yksityiskohdille. Hahmojen kehittäminen kuuluu ennen kaikkia pelaajille. Joskus joku mahtava taistelija, voimakas velho tai suuri johtaja nousee kampanjassa keskeiseksi, mutta näin tapahtuu yleensä pikemminkin yksittäisissä seikkailuissa.

Kampanjan tärkeimmäksi ei-pelaajahahmoksi nousee yleensä tarinan pääroisto. Vaikka tällainen voimakas hahmo tulee harvoin itse esiin, hän lähettää jatkuvasti apulaisiaan pelaajahahmojen päämenoksi. Hän voi hetkeksi kadota näkyvistä — etenkin suuren tappion jälkeen — mutta hän voi luottaa siihen, että hänen vakoojansa seuraavat aina pelaajahahmoja. Lopulta pelaajat alkavat itse kehittää seikkailuja lähtiessään tämän arkkikannon perään.

Johtajat suosivat usein seikkailijoita. He ovat usein seikkailijoiden työnantaja: paikallisia kuninkaita, kulttien ylipappeja tai muita, epämaääräisiä hahmoja, joiden motiivit eivät näy päällepäin. Heiltä saa tietoja, joskus jonkin erikoisen esineen, ja silloin tällöin he jopa voivat lähettää alaisiaan täydennykseksi seikkailijaryhmälle.

Kohtalainen joukko sivuhahmoja on tarpeen, koska pelaajat haluavat aina puhua jonkun kanssa, jota et osannut odottaa mukaan peliin. Pidä nimet, ajankohdat ja paikat muistissa.

Sinun pitäisi myös auttaa pelaajahahmojen kehittämisessä. Auta pelaajia näkemään hahmonsia. Laadi jokaiselle hahmolle pelaajan kanssa värikäs tausta ja selitä, kuinka hahmo sopii kampanjan yhteisiin ja kulttuureihin.

Päätä, kuinka paljon toimit satunnaisesti heitettyjen ominaisuuksien varassa ja kuinka tarkkaan seuraat RQ:n sääntöjä. Neuvottele pelaajien kanssa mahdollis-

ta muutoksista. Jotkut pelaajat yrittävät näissä neuvotteluissa vain kiristää itselleen mahdollisimman voimakkaan pelihahmon. Pidä siis varasi ja tee pelaajille selväksi, että tämä ei käy päinsä.

Juoni

Kampanjan tärkein elementti lienee jännitys. Se pitää yllä pelaajien kiinnostusta. Jokaisen pelikerran pitäisi vihjata ulkopuoliseen maailmaan ja tapoihin, joilla se voi vaikuttaa seikkailijoihin. Seikkailijat puolestaan yrittävät selvittää näitä vaikutussuhteita. Epävarmuus hahmon tulevasta kohtalosta vain lisää tätä jännitystä.

Kannattaa uhrata paljon työtä ensimmäisiin seikkailuihin. Kun pelaajien mielenkiinto on herännyt, sinun on helpompaa jatkaa peliä.

Älä lyö juonta lopullisesti lukkoon ennen alkupelejä. On hyvä pitää auki paljon mahdollisuuksia ja päättää juonen kulku vasta, kun on nähnyt, kuinka alkuseikkailut sujuvat. Kun opit tuntemaan pelaajat ja hahmot kunnolla, pystyt valitsemaan parhaan suunnan pelillesi.

Älä yritä liikaa. Useimmat kampanjajuonet ovat muunnelmia vanhoista tarinoista, kuten oikean kuninkaan paluusta ja voitosta, prinsessan sieppauksesta ja vapautuksesta, kadonneen perinnön noutamisesta jne. Näissä riittää ainesta kymmeniinkin pelikertoihin.

Teema

Teemalla on tärkeä osa kampanjan strategiassa ja se myös muokkaa yksittäisten seikkailujen tapahtumia. Yksi tai kaksi teemaa tuo lisää väriä ja mielenkiintoa kampanjaan. Alussa voit tarjota pelaajille enemmänkin teemoja ja valita eteenpäin kehiteltäviksi ne, jotka tuntuvat kiinnostavan pelaajia eniten. Teema voi olla esimerkiksi orjuutetun kansan vapauttaminen, maailman pelastaminen pahan voimilta tai ikivanhan ihanteen palauttaminen maailmaan.

Fantasiaroolipeli on pakoa todellisuudesta, matka tylsyydestä täydellisyyteen, jossa oikeus voittaa eivätkä sankarit koskaan kaadu. Useimmat pelaajat eivät kaipaa tragediaa tai realistisia lopputuloksia. He pettyvät, jos valitset teemaksi ihmisen kuolevaisuuden tai kyvyttömyyden hallita ympäristön tapahtumia. Pelaajat haluavat onnellisia loppuja.

Henkilökohtainen tragedia sopii silti hyvin peliin. Epäonnistuminen ja pelihahmon kuolema voivat tehdä lopullisen voiton entistä makeammaksi. Muista silti, että hyväntahtoinen maailma on tyypillinen teema fantasiakirjallisuudessa.

Tyyli

Sinun pitää myös valita esityksen tyyli. Ovatko tapahtumat humoristisia ja kevyitä vai uhkaavia ja vaarallisia? Ovatko palkinnot niukkoja vai runsaita? Painotatko taistelua ja taktiikkaa, ongelmien ratkaisua vai keskustelua ja roolien pelaamista? Onko tausta yksityiskohtainen vai tyydytkö vain välttämättömiin kulisseihiin? Onko pelaajilla paljon vaihtoehtoja vai joutuvatko he kulkemaan putkessa, jossa on haaroja vain harvassa?

Tyyliä on vaikea neuvoa. Roolipelaaminen on uusi tapa kertoa tarinaa ja sillä on vain vähän yhteistä aikaisemman kirjallisuuden kanssa.

Eräässä mielessä seikkailun laatiminen muistuttaa filmin tekoa, paitsi että pelissä päähenkilöt eivät toimi käsikirjoituksen mukaan.

Voit saada tyyliä kehittäviä fantasiapeli-lehdistä, fanzineista, peleistä ja kirjoista. Voit oppia paljon myös muilta pelaajilta.

Tyylisi kehittyy, kun saat lisää kokemusta. Älä pelästy etukäteen. Erinomaiset pelinjohtajat kehittyvät hyvin vähällä tietoisella työllä. Sitä mukaa kun kohtaat ongelmia ja ratkot niitä, esityksesi paranee. Kehityksesi nopeutuu, jos mietit pelinjohtokokemustasi. Pyri kehittämään vahvoja puoliasi ja minimoimaan heikkouksiasi.

Suunnittele kampanjasi sen mukaan, miten parhaiten voit esittää materiaalisi. Tyylisi kuuluu vain sinulle — se vastaa kykyjäsi ja ajatuksiasi.

Seikkailujen suunnittelu

Seikkailut ovat kampanjojen rakennuskiiviä. Seikkailu voi kestää yhden illan tai muutaman pelikerran. Seikkailuun kuuluu yksi tai useampia läheisesti toisiinsa liittyviä kohtauksia pelihahmojen ja eipelaajahahmojen, olentojen, ansojen ja luonnon välillä.

Seikkailun ei välttämättä tarvitse kuulua mihinkään kampanjaan. Tällaiset yksittäiset seikkailut sopivat erityisesti peleihin, joiden osanottajat eivät luultavasti kokoonnu toista kertaa pelaamaan yhdessä.

Seikkailun ei tarvitse olla huippuhieno ja alkuperäinen. Jokin tavanmukaisen tilanteen muunnelmakin saattaa osoittautua hyväksi tehokeinoksi. Tällaiset muunnellut ovat helppoja toteuttaa. Taistelu on tavallista roolipeleissä, mutta jos ottelijat ovat lentävällä matolla satojen metrien korkeudessa, tilanne on yhtäkkiä hyvin mielenkiintoinen.

Tarina

Seikkailijoiden on selvitettävä erilaisia tilanteita tai ratkottava ongelmia kun peli etenee. Ne kohtaukset, joihin seikkailijat joutuvat mukaan, luovat epäsuorasti seikkailun teeman. Joskus seikkailu on sarja itsessään täydellisiä kohtauksia, mutta toisinaan kohtauksiin voi sisältyä muitakin merkityksiä. Seikkailuun voi olla monta syytä, joilla kaikilla ei aina ole edes yhteyttä kampanjaasi.

Matka tuntemattomaan: Etsitään saalista ja seikkailua.

Tehtävä: Etsitään jotain erityistä esinettä tai henkilöä. Usein jonkun pyynnöstä tai käskystä.

Salaisuuden selvittäminen: Epätavalliset tapahtumat vaativat tutkimista, jokin uhka pitää ehkä poistaa.

Kosto: Seikkailijoilla on tilaisuus hakea oikeutta tai kosta viholliselle, joka on sortanut heitä tai toisia.

Haaste: Kunnia vaatii seikkailijaa ryhtymään tehtävään. Muuten hän saa pelkurin maineen.

Juonittelu: Salajuoni uhkaa hahmojen esimiehiä tai ystäviä. Se on paljastettava ja syylliset on saatava vastaamaan teostaan.

Saattue: Seikkailijoiden on matkustettava ja suojattava esimiestä, työnantajaa tai arvokasta esinettä.

Ongelma: Jonkin ongelman tai arvoituksen ratkaisu tuo jollekulle jonkin palkinnon.

Pelastusoperaatio: Uhri on löydettävä ja vapautettava vahingoittumattomana sieppaajien käsistä.

Lain toimeenpano: Rikolliset on saatava kiinni tai eliminoitava ennen kuin he aiheuttavat lisää harmia.

Sota tai hyökkäys: Seikkailijoilla on sotilaallinen tehtävä.

Sukuviha: Seikkailijat liittyvät mukaan pitkään jatkuneessa sukuvihassa.

Hirviön uhka: Rauhallista kylää on suojeltava leijonaa, lohikäärmeettä tai rosvoja vastaan.

Tutkimusretkikunta: Ryhmä lähetetään tutkimaan ja kartoittamaan tuntematonta aluetta.

Rosvovous: Jos seikkailijat ovat kunniallisia, he elävät kuin Robin Hood: varastavat rikkaita ja antavat köyhille.

Palkkionmetsästy: Rikollisen päästä on luvattu palkkio ja seikkailijat lähtevät etsimään tätä.

Metsästy: Seikkailijat jahtaavat jotain eläintä joko huvikseen tai sen taloudellisen arvon vuoksi.

Viestinviejä: Seikkailijoiden on voitettava esteet ja vietävä perille tärkeä viesti.

Salakuljetus: Seikkailijat salakuljettavat jotain; suuri riski ja suuret voitot.

Muukalaisten kohtaaminen: Seikkailijat kohtaavat tuntemattoman rodun edustajia. He voivat joutua puolustamaan itseään tai haluavat luoda ystävälliset suhteet.

Osatelijöiden yhdistäminen

Kun olet valinnut teeman ja tarinan, yhdistä niihin muut osatekijät: juoni, hahmot ja tausta (tyylisi ei kuulu muutuviin tekijöihin; kun se on kehittynyt ja toimii hyvin, älä yritä muuttaa sitä).

Seikkailun juoni: Mikä herättää pelaajien mielenkiinnon? Mikä kiinnittää hahmot tarinaan? Kuinka esittelet seikkailun heille? Kuinka he vastaavat sen haasteisiin? Mitä ongelmia heillä on edessään? Millä muilla tavoilla he voisivat ratkaista ne?

Seikkailun ei-pelaajahahmot: Ketä tai mitä hahmot kohtaavat? Miltä nämä hahmot näyttävät ja kuulostavat? Millaisia kykyjä heillä on, miten he voivat uhata tai auttaa seikkailijoita? Esiintyvätkö he muissakin seikkailuissa?

Seikkailun tausta: Millainen on fyysinen ja kulttuurillinen tausta? Missä kaikki tapahtuu? Mille alue näyttää? Haisee? Kauanko seikkailijat ovat siellä?

Rootipelien suosio perustuu niiden kykyyn viedä meidät kuviteltuun maailmaan oudon henkilökohtaisella tavalla. Hyvin johdettu seikkailu saa pelaajat näkemään pelimaailman hahmojensa silmien kautta.

Tunne tausta hyvin. Perusta kuvauksesi tuttuihin tämän maailman paikkoihin. Valokuvat vanhoista linnoista tai majataloista, romaaneista lainatut tilanteet tai jopa surrealististen maalarien fantasiat auttavat. Mitä mielenkiintoisempia yksityiskohtia voit pelaajille esittää, sitä vakuuttavampi on taustasi.

Voit valmistaa kartat tai huonekuvaukset kaikkia kohtauksia varten ja antaa pelaa-

jille niistä kopiot kun tilanne sitä vaatii. Kömpelökin kuvitus auttaa pelaajia pääsemään tunnelmaan. Maastosta, arkitektuurista, puvuista ja sotisovista on julkaistu runsaasti valokuvia ja muuta kuvitusta.

Kulttuuritaustan pitää sopia maailmasi luonnontieteen ja yhteiskuntarakenteen kehyksiin. Voit ehkä ottaa mallia meidän maailmassamme tunnetuista yhteisöistä, mutta jätä itsellesi tilaa joustaa ja tuoda peliin yllätyksiä.

Seikkailun juonen luominen

Tarvitset vahvan juonen. Samanlaisten kohtausten jatkuva toistaminen ei kannata. Tilanteiden pitäisi herättää mielenkiintoa ja kiehtoa pelaajien mielikuvitusta. Toiminnan pitäisi edetä pysähtymättä ensimmäisestä kohtauksesta loppuun saakka. Matkan varrella seikkailijat kohtaavat joukon haasteita.

Seikkailun yhteenvedon kuuluu kolme osaa: alkutilanne, haasteet tai kohtaukset ja finaali. Finaalin eli viimeisen, ratkaisevan kohtauksen voi johtaa suoraan seikkailun juonesta. Kiinnitä huomiota alkutilanteeseen; sen pitää kiinnostaa pelaajia ja motivoida seikkailijoita.

Koukku

Aloita toiminnalla. Älä tarjoa yksityiskohtaista tietoa taustasta ennen kuin pelaajat pyytävät sitä. Hyvä tapa pitää yllä jännitystä on kertoa pelaajille hie- man vähemmän kuin he haluaisivat tietää ja sitten pakottaa heidät taistelemaan puutuvasta tiedosta. Voit vielä lisätä painetta asettamalla aikarajan, johon mennessä pelaajien on onnistuttava tehtävässään.

Seikkailijat voi motivoida vetoamalla heidän ahneuteensa, ylpeyteensä, kunniantuntoonsa, vallanhimoonsa tai syyllisyydentunteeseensa. Jos keksit hahmoille tavoitteen, joka vetää heidät armotta kohti finaalia, seikkailusi onnistuu vaikka seikkailijat epäonnistuisivat.

Ongelmat

Kun päämäärä on selvillä, anna pelaajille muutamia tilanteita, jotka heidän on selvitettävä tavalla tai toisella. Tilanteisiin kannattaa yrittää saada vaihtelua: jotkut voivat olla uhkaavia, toiset ystävällisempiä. Väkivaltainen yhteenotto on roolipelin suola, koska se uhkaa seikkailijoiden henkeä ja on luonnostaan dramaattinen. Mutta seikkailijoiden ei pitäisi ottaa tavakseen hyökätä kaiken liikkuvan kimppuun, eikä heidän pidä odottaa, että pystyvät aina voittamaan vastustajansa. Joskus vihollisilla voi olla selvästi paremmat aseet ja kyvyt ja heitä voi olla enemmän. Tällöin hahmojen on paettava, neuvoteltava tai antauduttava. Jatkuva väkivalta käy tylsäksi: se loukkaa niitä, jotka etsivät muunlaista seikkailua, ja sopii lähinnä huolimattomille ja laiskoille pelaajille. Hyvä pelinjohtaja tarjoaa myös muunlaisia haasteita sadakseen aikaan toimintaa.

Ansait voivat olla tällainen vaihtoehtoinen haaste. Laajasti tulkiten ansa voi sudenkuoppien ja muiden loukkujen lisäksi tarkoittaa väijytystä tai muuta vastaavaa uhkaa.

Arvoitukset ja muut kysymykset ovat hyviä ongelmia: sanaleikit, järkeilyllä purettavat ansat ja hämävät ennustukset voivat olla kiehtovia.

Ihmisen kykyjen asettaminen luontoa vastaan kuuluu kaikkiin kampanjoihin. Tavallisesti hahmot kohtaavat ainakin villejä eläimiä, mutta myös luonnonvoimat voivat panna seikkailijat koville. Hahmot voivat joutua etsimään vettä autiomaassa, ohjaamaan lautta kosken läpi, taivaltamaan lumimyrskyssä, etsimään tietä viidakon halki tai kiipeämään korkealle vuorenhuipulle.

Ei-pelaajahahmot ovat toinen tuttu yhteenottojen ja seikkailujen lähde, vaikka näiden hahmojen kohtaaminen meneekin turhan usein pelkäksi taisteluksi. Kehitä tilanteita, joissa seikkailijoiden on pakko neuvotella, elleivät he halua toimia puutteellisten tietojen pohjalta. Hyvä esimerkki on ei-pelaajahahmo, joka on ainoa tiedonlähde, mutta jota ei voi pelottaa paljastamaan tietojaan. Seikkai-

lijoiden on saatava tiedot häneltä suostutteleamalla.

Siirtymävaiheet

Kun yksi tilanne on päättynyt eikä seuraava ole vielä alkanut, peli on siirtymävaiheessa. Loogisia paikkoja siirtymävaiheille ovat tutut toiminnot kuten matkustus, lepo, syöminen ja nukkuminen. Vaikka ne eivät olekaan dramaattisia, ne antavat pelaajille tunteen ajan kulusta. Käytä niitä, mutta hoida ne nopeasti ohi. Jos mitään tärkeää ei tapahdu, miksi tuhata siihen arvokasta pelaikaa?

Siirtymävaihe antaa hyvän tilaisuuden pitää tauko kesken pelin tai lopettaa peli kokonaan, jos seikkailu on hajotettava kahteen pelikertaan. Peliin katkaiseminen kesken taistelun ei ole hyvä ajatus. Tällöin on vaikeaa palata seikkailuun yhtä innokkaana kuin siitä lähti. Tärkeät yksityiskohdat unohtuvat tai menevät sekaisin pelikertojen välillä.

Finaali

Kun tilanne etenee finaaliin, seikkailun keskeinen ongelma ratkeaa. Lisäksi finaalin tulos ratkaisee, onnistuuko seikkailu.

Finaali on tavallisesti fyysisesti ratkaistava tilanne: lopullinen taistelu tai vihollisten kohtaaminen. Hienostunut tai avoin, älyllinen tai moraalinen finaali jättää pelaajat turhautuneiksi. Hyvä taistelu laukaisee paineen ja päättää juonenkin mukavasti.

Olennot ja hahmot

Kun olet kehittänyt kohtaukset seikkailuusi, laadi kuvaukset ei-pelaajahahmoista. Sinun ei tarvitse määritellä kaikkia kykyjä tai loitsuja tai heittä ominaisuuksia. Tarvitset vain seikkailun vaatimat tiedot. Olentoluettelosta löydät tyypilliset ominaisuudet eri olioille.

Mitä tärkeämpi ei-pelaajahahmo on, sitä enemmän tietoja tarvitset hänestä. Voit

tarvita käsityksen hänen ulkonäöstään, persoonallisuudestaan, henkilötiedoistaan, suosikkitaktiikastaan ja -strategiasistaan.

Ulkonäöstä ja persoonallisuudesta et tarvitse paljon merkintöjä. Ne voi tulla tarvitta hyvin vähäpätöisistäkin ohikulkijoista.

RuneQuestin pelimekaniikan mukaiset tiedot ovat tarpeen, jos hahmo toimii seikkailussa aktiivisesti. Tällaisia ovat roistot, liittolaiset ja mahdollisesti toimiksiantajat.

Vihollisten kanssa taistelua varten tarvitaan tiedot tämän ovat suosikkitaktiikasta a -strategiasta, lyhennelmä henkilötiedoista ja johtajien ulkonäkö ja persoonallisuus. Hirviöistä, eläimistä ja tavallisesta miekanruoasta et tarvitse muuta kuin yhteiset taistelutiedot ja käsityksen lukumäärästä.

Pääkonnat, kuten Nottinghamin sheriffi tai J.R. Ewing, voivat tarvita laajennettuja tietoja, joista käy ilmi, miten he sopivat kampanjaan, mikä on heidän asemansa maailmassa, mitkä ovat heidän vahvat ja heikot kohtansa ja ketkä ovat heidän perinteelliset vihollisensa.

Yhteenveto

Fantasiaroolipelaajat tarvitsevat pelinjohtajia. Jos aiot pelinjohtajaksi, sinulla pitää olla jonkin verran kertojan ja tarinaniskijän kykyjä. Joudut tekemään työtä ja joskus ponnistelemaan, jotta voisit ylittää rajasi.

Palkinnot ovat uhrausten mukaisia. On tavattoman imartelevaa huomata, että pelaajasi voivat olla yhtä kiinnostuneita maailmastasi kuin Tolkienin tarinoista tai Conanin seikkailuista. Kun itseluottamuksesi kasvaa, osaat vetää pelejä yhä paremmin. Saat palkaksesi sekä luomisen ilon että pelaajiesi kiinnostuksen. Harva harrastus tarjoaa enemmän.

III SEIKKAILUJEN APUVÄLINEITÄ

Roolipelien kielet

Ainakin laajoissa kampanjoissa pelinjohtajan pitäisi määritellä kielet ja niiden sukulaisuussuhteet, jotta hän voisi päättää, kuinka paljon jossakin maassa vartunut seikkailija voi ymmärtää naapurimaan puhetta. Yksinkertaisinta lienee todeta, että kaikki ihmiskielet ovat sukua toisilleen ja muiden rotujen kielet ovat niille täysin vieraita.

Pelinjohtajan pitäisi myös määrätä, kuinka paljon kielet eroavat toisistaan. Esimerkiksi norja, tanska ja ruotsi eroavat toisistaan 20 %, saksa ja englanti eroavat näistä 50 % ja ranska ja italia eroavat näistä kaikista 80 %.

Jos ihmisyyhteisöillä on vain rajoitettu yhteys toisiinsa, niiden välille saattaa syntyä kauppakieliä. Kauppakieli on usein yksinkertaistettu muunnos hallitsevasta kielestä, mutta joskus näin syntyy kokonaan uusi kieli. Swahili on esimerkiksi tällaisesta kielestä.

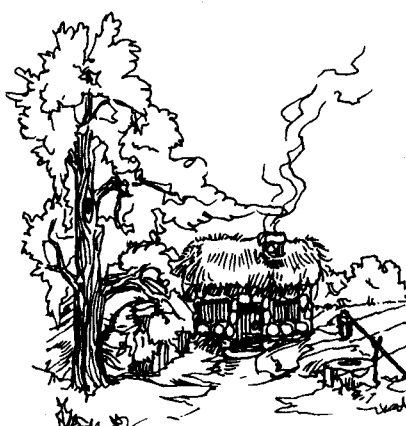
Ulkopuoliset voivat oppia tällaisen kielen helposti — senhän on helppo aivan tarkoituksella. Myöhemmin voi syntyä hämminkiä, jos he olettavat, että opittu kieli oli alueen oikea kieli. Käytännössä kaikki alueelle tulevat seikkailijat oppivat ensin jotain kauppakieltä.

Esimerkiksi keskiaikaisessa Euroopassa kansainvälinen kieli oli latina, kadonnut Rooman imperiumin jäännös. Luultavasti monet olisivat opetelleet myös kreikkaa, mutta se oli kilpailevan kreikkalaiskatolisen uskonnon kieli. Arabia oli periaatteessa täysin vieras kieli, mutta moni ainakin nimellisesti kristitty kauppias osasi sitäkin.

Kohtaamistaulukot

Yksi tapa kehittää nopeita kohtaustilanteita seikkailijoiden ja muun maailman välillä ovat kohtaamistaulukot. Tässä luvussa esitetyt taulukot on tarkoitettu tuottamaan tapahtumia, kun seikkailijat liikkuvat paikasta toiseen. Pelkkien kohtaamistaulukoiden käyttö seikkailujen sijasta johtaa tylsään peliin.

Käytä näitä taulukoita mielesi mukaan tai laadi omat taulukot. *RuneQuestin* lisäosissa ja seikkailuissa on lisää taulukoita erityisiä paikkoja ja tilanteita varten. Niissä on otettu huomioon näiden paikkojen ominaispiirteet. Tässä luvussa esitetyt taulukot ovat lähinnä yleisluontoisia.



Normaalimaailman kohtaamiset

Nämä tarkoittavat kohtaamisia fyysisessä maailmassa, vaikka osa tapahtumapaikasta voi olla jossain taikaulottuvuudessa.

Maaseudun kohtaamistaulukko

Maaseudulla ihmiset asuvat kylissä ja elävät joko maanviljelyllä tai kalastuksella. Kaupungin ja erämaan välissä on aina maaseutua. Tavallisesti maaseudulla sattuu d3 kohtaamista päivässä.

d100	Tulos
01-05	Eksyneet, heitä kohtaus kaupunki/tie -taulukosta.
06	Lähimmän kaupungin hallitsija ja saattue.
07	Lähimmän kaupungin pappi tai papitar.
08	Sotilaita lähikaupungista.
09	Kaupunkilaisia matkalla liikeasioissa.
10	Kaupunki.
11	Kaupustelija liikkeellä.
12-14	Matkustavia maanviljelijöitä.
15-16	Tyhjä kärrytie.
17-26	Kynnettyjä peltoja.
27-29	Kylä.
30	Aatelisen maatila.
31-50	Tyhjä niitty, hyvä laidun.
51-55	Karjaa ja paimen.
56-59	Suuri villieläin, kasvissyöjä.
60-65	Primitiivisiä metsästäjiä.
66-70	Maalaispoikia, jotka aikovat ryöstää ryhmän.
71-75	Maantierosvo tai rosvojoukko.
76-80	Vihollisen tiedustelupartio.
81-00	Eksyneet, heitä kohtaus korpimaan taulukosta.

Kaupunki/tie -kohtaamistaulukko

Tätä taulukkoa käytetään kaikkiin kaupungeissa ja yleisesti käytetyillä teillä tapahtuviin kohtaamisiin. Heitä d6 kohtaamisten määrästä. Tulos antaa kyseisten päivän kohtaamisten määrään.

d100	Tulos
01	Joukko matkustavia aatelisia, suuri saattue.
02	Pahantuulinen rikas aatelinen, ehkä etsimässä tappelua.
03	Aatelisten palvelijoita, saattue.
04-05	Aatelisten palvelijoita, pieni saattojoukko.
06	Pappi tai papitar, saattue.
07	Pappi tai papitar, jotain tehtävää suorittamassa.
08	Kerjäläinen, munkki tai köyhä pappi tai papitar.
09-10	Velho ja saattue.
11-14	Sotilaita, marssilla tai vartiiossa.
15	Sotilaita, jotka kyselevät jotain tai etsivät hahmoja.
16-17	Suuri kauppiaskaravaani kulkee ohi.
18-19	Pieni kauppiaskaravaani kulkee ohi.
20-25	Jalan kulkevia kaupustelijoi- ta.
26-27	Ohikulkevat tavaravankkurit.
28-29	Ohikulkeva tavarakärky.
30-35	Käsityöläinen, joka kantaa tavaroita selässään.
36-40	Maanviljelijöitä vankureissa.
41-55	Maanviljelijöitä pienissä vaunuissa.
56-65	Maanviljelijöitä, joilla on mukanaan karjaa.
66-90	Maanviljelijöitä jalkaisin.
91-95	Varas
96-00	Ryhmä eksyy, heitä kohtaus maaseututaulukosta.



Korpimaan kohtaamistaulukko

Ihmisiä asuu myös korpessa, mutta ei suurin joukoin eikä mukavasti. Asukkaat ovat tavallisesti vaeltavia tai primitiivisiä. Heitä kahdesti päivässä.

d100	Tulos
01	Eksyneet, heitä tulos maaseututaulukosta.
02	Matkustaja matkalla kohti kylää.
03-04	Viljeltyjä peltoja.
05	Pieni kylä.
06-10	Ihmisperhe (primitiivinen tai vaeltava).
11	Ihmisheimo
12	Shamaani ja saattue.
13	Pyhä mies (erakko tms.).
14-15	Ihmisenmuotoisten olentojen asumuksia.
16-18	Rosvoja tai lainsuojattomia.
19-20	Vihollisen tiedustelupartio.
21-30	Tyhjiä niittyjä.
31-35	Niitty, jolla on karjaa ja paimen.
36-45	Niittyjä, joilla on kasveja syöviä eläimiä.
46-50	Niittyjä, joilla on petoeläimiä.
51-60	Metsää ja vaikeaa maastoa.
61-70	Vaikeaa maastoa, kasveja syöviä eläimiä.
71-75	Vaikeaa maastoa, petoeläimiä.
76-80	Ihmisille vaarallinen hirviö.
81-00	Eksyneet, heitä kohtaus erämaataulukosta.

Eramaan kohtaamistaulukko

Erämaihin lasketaan metsät, autio-
maat, jääaavikot, vuortenhuiput, suot
ja muut alueet, joilla ei yleensä asu
ihmisiä. Erämaassa voi asua hirviöitä.
Heitä kerran päivässä.

d100	Tulos
01	Kylä.
02	Erakko tai muu pyhä mies.
03-05	Ihmisiä (ansapyyttäjiä).
06-10	Ystävällinen olento.
11-70	Kasveja syöviä eläimiä.
71-80	Petoeläimiä
81-90	Ihmisille vaarallinen hirviö.
91-95	Vaarallinen paikka (juok- suhiekka, tulivuori, tulviva joki, maanvyörymä, jyrkäne jne.)
96-00	Eksyksissä, heitä kohtaus taikuusmaastotaulukosta.

Henkiulottuvuus

Henkiulottuvuus on paikka, jossa ei ole mitään maamerkkejä. Henkiulottuvuudessa voi nähdä ainoastaan siellä asu-
vien henkien muodot. Tavallisilla aisteilla ei ole täällä käytöä, mutta kaikki olen-
not kehittävät ympärilleen aistikentän,
jonka vahvuus on yksi metri MHT-pis-
tettä kohti.



Sisäalueen kohtamistaulukko			
Sisäalue on henkiulottuvuuden ydin. Täällä asuvat voimakkaimmat, harvinaisimmat ja oudoimmat henget.			
d100	Kohtaus	ÄLY	MHT
01	Pahan miehen osa	20	35
02-10	Kulttihenki	Vaihtelee	
11-25	Alkeisvoima	Vaihtelee	
26-35	Haamu	4d6+6	8d6
36-40	Hellion	4d6	6d6+6
41-45	Parannushenki	-	6d6
46-50	Älyhenki	2d6	4d10
51-60	Taikahenki	4d6+6	5d6+6
61-65	Mahtihenki	-	3d6+3
66-70	Loitsuhenki	kuten loitsu	5d6
71-80	Tunnehenki	-	5d6+6
81-85	Shamaani	d6+12	3d6+6
86-00	Pelinjohtaja valitsee		

Aarteet ja palkkiot

Aarre on seikkailijan lopullinen palkinto. Sen voi ottaa mukaansa, sen voi katkeä ja sillä voi maksaa koulutuksen, tutkimuksen, uudet loitsut jne. Aarteen avulla seikkailija pystyy kehittämään itseään ja parantamaan henkiinjäämismahdollisuuttaan. Lisäksi pelaaja voi mitata seikkailun onnistumista aarteen määrällä. Seikkailija, joka vaarantaa henkensä aarteen vuoksi, odottaa myös kunnan palkkiota.

Palkinnot voivat käteisen lisäksi olla arvokkaita esineitä, taikaesineitä tai jopa tietoja. Joku seikkailija voi sanoa, että vaaran lähteen tuhoamisessa oli aarretta tarpeeksi, monet katsovat, että voitto vihollisista on suurin palkinto, mutta tuskin kukaan kieltäytyy saadessaan lisäksi jotain rahanarvoista.

Seikkailijat voivat saada joko vakiopalkan tai osuuden (tai kaiken) saaliista, jonka seikkailu tuottaa. Jos maksuna on osa saaliista, on aina vaara, että sitä tulee lainkaan. Jos seikkailijoille maksetaan

vakiopalkka, saalista näyttää aina tulevan masentavan paljon.

Taatut tulot

Joskus voit olettaa, että seikkailijoiden työnantaja hoitaa kaikki raha-asiat. Tällöin vain ilmoitat pelaajille, milloin he saavat uuden panssarin, hevoset jne. Tämä sopii hyvin silloin, kun seikkailijat palvelevat jonkun toisen alaisuudessa, esimerkiksi ovat pitkään töissä henkivartijoina.

Toinen mahdollisuus on antaa pelaajien hoitaa hahmojensa raha-asiat itse. Hahmot saavat palkkaa, ja on heidän ongelmansa, kuinka he sen käyttävät. Joskus heiltä loppuvat rahat, jolloin onkin hyvä hetki tehdä vaarallisia ehdotuksia.

Seikkailijan vakiopalkan pitäisi vastata hänen työtään. Jos joku palvelee oman heimonsa soturina, hänellä on varmaankin korkea yhteiskunnallinen asema. Samaa työtä tekevä muukalainen saa kuitenkin kaksinkertaista palkkaa, koska hänellä ei ole varmuutta työn pysyvyydestä.

Seikkailija, joka haluaa ansaita rahaa ilman jatkuvia velvollisuuksia, voi tehdä työtä yksittäisiä palkkiota vastaan. Jos vaikka lohikäärme pitää seutua kauhun vallassa, sen tappamisesta luvataan varmasti palkkio. Lisäksi sen surmaaja luultavasti saa sen aarteen (jos seikkailijat nyt yleensä saavat sen tapettua).

Saalista etsimässä

Suosittu tapa seikkailla ovat freelance-seikkailut, tavallisesti kaukana tiheään asutuilta seuduilta. Muut ovat jo ehtineet kaapata itselleen asutuilla seuduilla lojuneet aarteet. Palkinnot eivät aina ole niin suuria kuin vaarat edellyttäisivät, mutta suuren vaaran pitäisi tietää ainakin kohtuullista aarretta. Tällainen seikkailu on yleensä paras tapa rikastua nopeasti. Tällöin seikkailijat ovat joko sissejä, rosvoja, haudanryöstäjiä tai hirviönmetsästäjiä.

SISSIT

Sodassa tai rotujen välisessä kiistatilanteessa tavallinen rosvoilu muuttuu lailliseksi satoimeksi. Sen avulla hankittu saalis on ainakin oman puolen mielestä rehellistä sotasaalista. Tavallisesti tämä saalis on tavaraa eikä rahaa. Tosin seikkailijat voivat joutua huomaamaan, että verottaja, armeija ja muut hallituksen elimet haluavat myös saaliinjalolle. Jos oma puoli häviää sodan, voi myös joutua syytteeseen sotarikoksista.

ROSVOT

Seikkailijat, jotka ryöstävät oman kansansa jäseniltä, ovat rosvoja. Heidän laistensa roistojen hävittämiseksi maassa on armeija tai heimolla soturit tai palkkasoturit. Pelinjohtajan on pidettävä mielessä sissin ja rosvon ero ja sovellettava sitä myös pelissä. Muista, että hyökkäyksen jälkeen ryhmää yritetään varmasti jäljittää ja ahdistaa. Lisäksi rosvoilulla elävien hahmojen on parasta yrittää pysyä rehellisen kirjoissa ainakin kotipaikallaan. Ammattiaan häpeämättömät rosvot ja taskuvarkaatsaitsevat palkkionmetsästäjät ja paikallisen poliisin kannoilleen.

HAUDANRYÖSTÄJÄT

Moni sankari on koonnut rikkauksia ryöstämällä merkkimiesten ja -naisten hautoja. Muista kuitenkin, että haudat on tehty kuolleiden kunnioittamiseksi. Hautojen penkojat voivat saada niskoilleen mahtavien ja kostonhimoisten ihmisten vihat. Monien mielestä haudanryöstäjät ovat kaikkein kurjinta roskajoukkoa.

RuneQuestin maailmassa suurmiesten ja -naisten hautoihin on rakennettu puolustuslaitteita, jotka ovat paljon tehokkaampia kuin meidän maailmamme epämääräiset kiroukset tai ansakuopat. Seikkailijat, jotka uskaltavat uhmata hautojen eläviä ja kuolleita puolustajia, ansaitsevat varmasti kaikki aarteet, mitä saavat.

HIRVIÖNMETSAJÄT

Tyhmiä ja vaarallisten olentojen tappamisessa on omat puolensa. Kukaan ei epäile hahmon oikeutta saaliiseensa. Moraalikaan ei tavallisesti joudu koetukselle. Kun hirviö on tapettu, hahmojen ei tarvitse palata takaisin taistellen vihamielisen maaston läpi. Ja harvoilla hirvi-

öillä on sukulaisia, jotka tulevat vaati-
maan kosta.

Valitettavasti hirviöillä ei yleensä ole paljon aarteita. Ne eivät istu luolassaan aarteiden päällä. Lohikäärmeet Fafnir (joka vartioi reininkultaa) ja Smaug (jolla oli Ereborin rikkaudet) olivat poikkeuksia, mutta on huomattava, että niiden rikkaudet olivat muiden keräämiä. Näiden hirviöiden tuhoaminen oli palvelus kaikille. Niiden aarteet olivat vain kohtuullinen korvaus; voimakkaan lohikäärmeen surmaaminen on vaikeaa ja vaarallista.

Eläimillä ei ole käytössä kullalle ja hopealle. Jos niiden pesistä löytyy aarteita, ne liittyvät lattialla lojuviin luurankoihin. Tällaisista paikoista voi löytyä käyttökelpoisia (joskin verentahrimia) panssareita ja aseita, mutta tuskin rahaa tai jalokiviä. Jos leijona on ottanut asunokseen jonkun muun otuksen kodin, sillä voi sattumalta olla hallussaan edellisten asukkaiden aarre. Tämä aarre voisi olla ainakin pölyinen tai sotkettu. Edelliset omistajat voivat olla kuolleita tai sitten he ehkä tarjoavat palkkion asuntonsa vapauttamisesta tai ainakin omaisuuden hankkimisesta takaisin.

Älykkäillä hirviöillä voi olla aarteita siinä missä kenellä tahansa muullakin. Älykkäinä olentoina nekin pystyvät käyttämään rahaa ja ylellisyystarvikkeita. Niiden pesiä voivat suojata loitsut ja niiden asumukset on suunniteltu niin hyvin kuin asukkaiden teknologinen taso sallii. Älykkäät hirviöt pystyvät myös yhteistyöhön siinä missä seikkailijatkin.

Muut aarteet

Aarteen seasta voi löytyä outoja esineitä, kuten lumottuja kapistuksia, karttoja ja asiakirjoja, myrkkyyjä, lääkeyrttejä jne.

Pelinjohtajan pitäisi keksiä näitä esineitä ja sijoittaa niitä tavallisten aarteiden sekaan. Muut aarteet -taulukko antaa jonkin verran ohjeita mahdollisista esineistä, mutta muuten vain rajana on vain pelinjohtajan mielikuvitus.

Muut aarteet -taulukko

d100	Esine
01	Ainutlaatuinen taikaesine.
02-10	Mikä tahansa noiduttu esine.
11-35	Kirja/käärö kyvyn osaamisesta. ¹
36-40	Kirja/käärö velhousloitsusta. ¹
41-45	Kirja/käärö rituaaliloitsusta. ¹
46-55	Kartta tärkeään paikkaan.
56-60	Kirja/käärö, jossa on mielenkiintoista vanhaa tietoa.
61-75	Kirja/käärö, jossa on mielenkiintoista ja epäselvää tietoa.
76-85	Jalokivi tai koru, jonka arvo on d10 x 100 lunaria.
86-90	Lääkeyrttiä, joka voi parantaa d6 pistettä vahinkoa. d20 annosta.
91-95	Myrkkyyannoksia, teho 3d6. d20 annosta.
96-00	Arvoton ja käyttökelvoton esine, joka näyttää suunnattoman arvokkaalta ja tärkeältä.

1) Nämä kirjoitukset opettavat jotain kykyä, loitsua tai rituaalia tietyille osaamistasolle asti. Sovella näiden käytössä tutkimussääntöjä. Näillä voi oppia kyvyn tms. aina tasolle 2d6 x 5 % asti. Jos tällä tavalla voi saavuttaa esimerkiksi 45 % kyvyn, teoksesta ei ole mitään iloa hahmolle, joka jo osaa sen kyvyt 53 %:iin saakka. On mahdollista, että käärö/kirja murenee käytön jälkeen.

Ainutlaatuiset taikaesineet

Joitakin taikaesineitä ei voi kopioida tunnetulla taikuudella. Tieto esineen toiminnasta tai tekotavasta on kadonnut tai esineen tekemiseen tarvittiin jokin asia, jonka toistaminen on mahdotonta.

Seuraavaksi esitetyistä esineistä voit ottaa oppia, jos haluat kehittää omia taikaesineitäsi. Ne tuovat väriä kampanjaasi ja antavat hahmoillesi tavoitteen, jota etsiä.

Näillä esineillä on tavallisesti omat rajansa ja oma MHT:insa, joka perustuu niiden voimaan. Hahmo voi käyttää esinettä vain, jos pystyy voittamaan sen taikapisteet omillaan. Ellei toisin mainita, esine toimii vain omilla taikapisteillä. Se ei toimi lainkaan, jos sen taikapisteet ovat laskeneet nolnaan.

Näille esineille kannattaa asettaa rajoituksia. Ne on muokattava tilanteeseen ja kampanjaan sopiviksi.

Vaikutuksen kaksinkertaistuminen:

Joskus kultilleen pyhä esine voi kaksinkertaistaa jonkin loitsun tai loitsutyypin vaikutuksen. Esim. Maan jumalan pyhä malja voi kaksinkertaistaa parannusloitsujen pisteet, jos uhri juo siitä viiniä aina kun häneen käytetään parannusta. Loitsija kuluttaa taikapisteitä normaalisti, mutta niiden vaikutus kaksinkertaistuu.

Tällainen esine toimii ehkä vain kerran päivässä ja tarvitsee seuraavan yön latautuakseen. Se voi myös toimia jatkuvasti.

Havaintotakuus: Tämä esine paljastaa taikavoimallaan jonkin aineen, lajin, aikeen tai tilanteen. Se ei maksa taikapisteitä käyttäjälleen. Se toimii esim. loistamalla, kun sen havaitsema asia tulee alle kymmenen metrin päähän.

Jotkin näistä esineistä ovat sellaisia, että käyttäjän on tietoisesti yritettävä huomata kohde, jotta esine toimisi. Esineen MHT määrää, kuinka monta kertaa sitä voi käyttää päivässä.

Jotkin esineet toimivat jatkuvasti, mutta niidenkin toiminta saattaa katketa loppupäiväksi, kun ne ovat havainneet kohteensa niin monta kertaa kuin niillä on MHT:a.

Taikapistevahvistus: Nämä esineet vahvistavat käyttäjänsä taikapisteitä. Esineen MHT:n voi lisätä käyttäjän taikapisteisiin monella tavalla. Kukin esine toimii tavallisesti vain yhdellä tavalla. Se voi vahvistaa käyttäjänsä joko puolustavassa tai hyökkäävässä henkitaistelussa. Se voi vahvistaa käyttäjän taikapisteitä hyökkäävissä loitsuissa tai tällaisia loitsuja vastaan puolustau-



Vaarallisuusluokat

(lisäsääntö)

RuneQuest tarjoaa yksinkertaisen tavan päättää, mikä on sopiva määrä aarteita palkinnoksi jonkin tietyn olennon voittamisesta. Menetelmä on keinotekoinen ja pelinjohtaja voi hyvin päättää, ettei ainakaan eläimillä voi olla aarteita.

Menetelmä

Olennot on jaettu viiteen vaarallisuusluokkaan.

Vaarallisuusluokka/ Aarretaulukko		
luokka	lunaria	muun aarteen tod.näk.
I	d10	01 %
II	d100	05 %
III	d100×10	10 %
IV	100+(d100×20)	15 %
V	1000+(d100×50)	20 %

Heitä olennolle sen vaarallisuusluokan mukainen määrä lunareita. Heitä sitten toisen kerran d100 nähdäkseen, kuuluuko aarteeseen muita rikkauksia. Jos kuuluu, heitä nämä tavarat Muut aarteet -taulukosta.

Aarteen luonne

Näin saadaan aarteen arvo lunareissa. Aarre voi kuitenkin koostua aivan toisenlaisista kolikoista, joiden arvokin on erilainen. Joskus aarteeseen kuuluu rahaa vain vähän tai ei lainkaan.

Lohikäärmeen valtaamassa linnassa voi olla paljon arvokkaita koristeita ja käytösesineitä pikemmin kuin rahasakkeja siellä täällä. Rosvoilla voi olla paljon rahanarvoista kauppatavaraa kuten metalleja, ruokaa jne. Usein arvokasta tavaraa on hankalampaa kantaa kuin rahaa, mikä se voi aiheuttaa seikkailijoille ongelmia. Älykkäiden olentojen aseet voivat myös olla arvokkaita. Ne

Olennot/vaarallisuusluokka			
Aarnikotka	III	Krokotiili (keskikokoinen)	III
Aave	III	Krokotiili (suuri)	IV
Alkeisvoima (ilma)	I-IV	Kuoriainen (jätti)	II
Alkeisvoima (maa)	I-IV	Kääpiö	II
Alkeisvoima (tuli)	I-IV	Lamia	III
Alkeisvoima (varjo)	I-IV	Leijona	III
Alkeisvoima (vesi)	I-IV	Lisko (kivi)	II
Allosaurus	III	Lohikäärme	V
Ankka	I	Luuranko	I-III
Bandersnatsi	III	Manticore	III
Basiliski	III	Merikäärme	IV
Behemoth	V	Minotauri	III
Brontosaurus	IV	Mustekala	III
Broo	II	Muumio	IV
Chonchon	III	Muurahainen, jätti	II
Elefantti	IV	Nautakarja	III
Fachan	IV	Nymfi, dryadi	IV
Ghouli	III	Nymfi, hagi	IV
Gorgon	IV	Nymfi, naiadi	IV
Gorilla	III	Nymfi, oreadi	IV
Grampus	III	Ogre	III
Haamu	III	Pantteri	II
Hai (keskikokoinen)	III	Paviaani	I
Hai (suuri)	V	Peikko (luola)	III
Haltia	II	Peikko (yö)	II
Harpyija	I	Peikkolainen	I
Haukka	I	Pikkulohikäärme	IV
Hellion	III	Plesiosaurus	III
Henki (loitsu)	I	Puolituinen	I
Henki (mahti)	I	Python	III
Henki (parannus)	I	Roikkupää	IV
Henki (sairaus)	III	Sammakko (mäki)	I-IV
Henki (taikuus)	II	Satyyri	III
Henki (äly)	I	Simpanssi	I
Henki (tunne)	III	Susi	I
Hevonen	II	Suurmato	IV
Hyönteispilvi	II	Tiikeri	III
Ihminen	II-IV	Valas (maito)	V
Ihmissusi	III	Valas (kaskelotti)	V
Jabberwock	IV	Valas (delfiini)	II
Jättiläinen	III-V	Vampyyri	IV
Karhu	III	Wyvern	IV
Kauris	I	Yksisarvinen	III
Kentauri	III	Zombi	II
Koira	I	Örkki	II
Krokotiili (pieni)	II		

ovat käyttäneet suuren osan saaliistaan parantaakseen varustustaan.



Hirvioluokitus

Luokka I: Keskivertoihmistä heikompi taistelussa.

Luokka II: Suunnilleen yhtä voimakas kuin aseistettu keskivertoihminen.

Luokka III: Hieman keskivertoihmistä voimakkaampi.

Luokka IV: Voimakkaampi kuin useimmat ihmiset.

Luokka V: Niin voimakas, että vain saman luokan olento voi tarjota kunnan vastuksen.

Sivistys

Koska ihmiset ovat sosiaalisia olentoja, heillä on tapana kerääntyä ryhmiin, joiden koko ja rakenteellinen monimutkaisuus yleensä kasvavat ajan myötä. Ryhmien väkiluku kasvaa kohti ruoantuotannon rajaa, ja kun tuotanto paranee, myös väkiluku kasvaa.

Yhteiskunta synnyttää ihmisyyhteisölle ominaisia piirteitä, kuten tavaroiden hinnoittelun ja jakelun. Tässä luvussa käsitellään näitä asioita ja niiden vaikutuksia seikkailijoihin. Nämä vaikutukset ovat periaatteellisia ja pelinjohtaja voi käyttää niitä aina kun siihen on tarvetta. Meidän maailmassamme ne toimivat puhtaina vain silloin, kun maan muodot, maalajit, kasvit ja väestö sopivat täydellisesti yhteen, kuten muinaisessa Niilin laaksossa.

Kaupunkien ja kylien välimatkat voi määrätä ns. keskusteorian mukaan. Useimmat ihmiset asuvat maaseudulla; ennen teollista vallankumousta kaupunkien osuus väestöstä on 5-10 %. Näin 10 000 asukkaan kaupungin ympärille tarvitaan 90 000 asukkaan maaseutu, joka hankkii kaupunkilaisille ruokaa pelloilta, metsistä ja merestä.

Suurten kaupunkien ympärillä on lisäksi pienempiä asutuskeskuksia. Ihannetilanteessa kaupungin ympärillä on joukko kyliä, jotka ovat kaikki suunnilleen yhtä kaukana toisistaan.

Kasvu alkaa yleensä silloin, kun viisi yhtäsuurta keskusta kehittää niin paljon ylijäämää, että niistä keskimäinen alkaa kasvaa. Näin seitsemän kaupungin joukossa on yleensä yksi tai kaksi selvästi muita suurempaa keskusta.

Ryhmien koko

Ihmiset asettuvat mielellään ainakin osittain pysyviin leireihin tai asumuksiin, jos se vain on mahdollista. Niissä asukkaat pääsevät nauttimaan ravinnon jaosta, yhteisestä puolustuksesta ja erikoistuneista ammateista. *RuneQuestin* asutuskeskuksille on määritelty standardikoot, jotka esitellään alla kasvavan väkiluvun mukaisessa järjestyksessä. Väkiluvut tietysti menevät jonkin verran lomittain edellisen ja seuraavan luokan kanssa. Matkustusajat ja välimatkat tarkoittavat aina matkaa maata pitkin.

KOTITULI

Kotituli on pienin järjestäytyneet sosiaalinen yksikkö. Se tarkoittaa yhtä perhettä, jossa on lapset mukaan lukien noin 10 henkeä.

KYLÄ

Vierekkäisiä kotitulia kutsutaan kyläksi. Kylä on tavallisin asutusmuoto tiheään asutulla maanviljelysalueella. Kylässä on tavallisesti ainakin yksi kappeli, puuseppä, nahkuri ja seppä. Kulkukauppiaita käy ehkä kerran viikossa. Asukkaita on 50—350. Kylän hintataso katsotaan joko maaseudun tai erämaan hintasarakeesta.

Maanviljelysalueella kylät ovat parin kilometrin päässä toisistaan. Viljelty maa ulottuu kylästä puoli kilometriä joka suuntaan. Sen jälkeen on kilometrin verran niittyjä ja metsiä, kunnes seuraavan kylän pellot alkavat.

Useimmissa kylissä on jonkinlainen pappi tai shamaani, joka hoitaa kappelia. Kappeli on pyhitetty joko maan jumalalle tai valtiokultille.

Kylät ovat primitiivisten ja vaeltavien kansojen suurimpia asutuskeskuksia.

PIKKUKAUPUNKI

Pikkukaupunki on suurehko asutuskeskus, jossa on 300—1000 pysyvää asukasta. Jokaisessa pikkukaupungissa on seppä, pappi tai pari ja jokaviikkoinen tori, jolle kulkukauppiaat tulevat tarjomaan tuotteitaan. Torikauppoihin sovelletaan maaseudun hintasaraketta. Pikkukaupungit ovat keskimäärin 8 kilometrin päässä toisistaan. Niiden ympärillä ei ole muureja. Talot on voitu rakentaa kivistä tai muusta palamattomasta materiaalista ja järjestää paikoilleen puolustusta varten.

Pikkukaupungin keskellä on usein paikallisen hallitsijan asumus. Tämä hallitsija voi olla ritari tai alempi aatelinen. Pikkukaupungin ja ympäröivien kylien on tuotettava niin paljon ylimääräistä ruokaa, että sitä riittää hallitsijan perheelle ja seurueelle.

Pikkukaupungissa voi olla muutama kappeli: yksi maan jumalalle, yksi valtion kultille ja yksi paikallisen hallitsijan suosikkikultille. Siellä saattaa myös olla pienehkö temppeli, joka on omistettu yhdelle näistä jumaluuksista. Barbaarien mailla pikkukaupungissa on aina shamaani pappien lisäksi.

PIENI KAUPUNKI

Pienessä kaupungissa on 500—3 000 asukasta. Siellä on tori, jolta voi ostaa tavaroita joka päivä. Käytä pienen kaupungin hintasaraketta.

Pienissä kaupungeissa on ainakin yksi aseseppä, monta seppää ja paljon pysyviä kauppoja, joissa myydään ympäröivältä alueelta saatuja ja lähimmästä kaupungista tuotettuja tavaroita. Tavallisesti pieni kaupunki tuottaa itse pienimmät ja yksinkertaisimmat asukkaiden tarvitsemat tavarat.

Pieni kaupunki on suurin asutuskeskus, joka vielä pystyy hankkimaan ruokansa välittömästä läheisyydestään. Pienten kaupunkien keskimääräinen etäisyys toisistaan on noin 50 km.

Pienessä kaupungissa on yksi pieni temppeli ja paljon kappeleita. Siellä asuu todennäköisesti myös yksi velho.

Vaeltavat perheet ja heimot kokoontuvat kerran vuodessa yhteisleiriin, joissa on yhtä paljon asukkaita kuin pienessä kaupungissa. Leiri puretaan kun sen asukkaat ovat hoitaneet asiansa tai kun heiltä loppuu ruoka.

KESKIKOKOINEN KAUPUNKI

Keskikokoisessa kaupungissa on asukkaita 2 000—8 000. Väkeä on niin paljon, että ruokaa on toimitettava kaupunkiin myös kauempaa. Kaupungin tori on aina auki, ja kaupungissa on mahdollisuus tavarain tukkumyyntiin, varastointiin ja rahtaukseen. Kaupungissa tehdään aseita, panssareita, hienoja vaatteita, laivoja (jos rannikolla) jne. Käytä suuren kaupungin hintasaraketta.

Keskikokoiset kaupungit ovat tavallisesti 80 km:n päässä toisistaan.

Useimmissa kaupungeissa on yksi tai kaksi suurta temppeliä ja paljon pieniä temppeleitä. Myös kappeleita on paljon. Shamaaneja ei ole, mutta heitä saattaa asua läheisellä maaseudulla. Tällaisessa kaupungissa asuu melko varmasti muutama keskitason velho.

SUURI KAUPUNKI

Kaupunki, jossa on 6 000—25 000 asukasta, on esiteollisella aikakaudella erittäin suuri. Rooman imperiumin provinssien suurimmat pääkaupungit olivat tämän kokoisia. Suuri kaupunki on yleensä pienen kuningaskunnan keskus tai keisarillisen provinssin pääkaupunki. Suuri kaupunki on myös suurin keskus, jonka barbaarikulttuuri pystyy rakentamaan.

Suuri kaupunki on maahantuonnin keskus. Se on myös tärkeä tuotantokeskus sellaisille ylellisyustuotteille kuten hyvät soittimet, silkki-vaatteet ja taide-esineet. Käytä suuren kaupungin hintasaraketta. Suuresta kaupungista on yleensä noin viikon matka (320 km) lähimpään vastaavan kokoiseen kaupunkiin.

Suuressa kaupungissa löytyy aina suuria temppeleitä. Niitä on ainakin alueen tärkeimmälle jumalalle, mutta mahdollisesti myös muille. Pieniä temppeleitä on monille muille jumalille — myös niille, joita palvotaan ulkomailla. Vähäisemmille hengille ja vähemmän tunnetuille

jumalille löytyy paljon pieniä kappeleita. Suuri kaupunki on myös velhojen luonnollinen asuinpaikka. Heitä on siellä paljon ja yksi heistä voi olla maagi.

METROPOLI

Metropoli on *RuneQuestin* suurin kaupunkityyppi. Metropolissa on asukkaita yli 25 000 ja korkeintaan noin miljoona. Metropoli edellyttää hyviä kulkuyhteyksiä (tavallisesti ainakin vesitse) ja vahvaa keskushallintoa, joka hankkii ravintoa ja jakaa sitä asukkaille. Toreja on paljon. Käytä suuren kaupungin hintasaraketta.

50 000:n asukkaan kaupunki on poikkeuksellisen suuri, mutta historiasta (jopa antiikista) tunnetaan paljon suurempia kaupunkia. Esimerkkejä ovat keisarillinen Rooma (suurimmillaan jopa 1 000 000 asukasta) ja Bysantti.

Metropolissa on paljon suuria temppeleitä, ainakin valtionuskonnolle ja muille saman luokan jumalille. Muuten siellä on kultteja tms. samalla tavalla kuin suuressa kaupungissa.

Velhoja löytyy metropolista aina. He ovat todennäköisesti järjestäytyneet yhdeksi tai useammaksi killaksi tai opistoksi.

Talouselämä

Raha on suhteellisen uusi käsite ihmiskunnan historiassa. Ennen rahaa käytettiin vaihtokauppaa: tavarat tai työ vaihdettiin muihin tavaroihin tai muuhun työhön.

RuneQuestin rahayksikkö on nimeltään lunar. Itse asiassa lunareja käytetään *RuneQuestin* tärkeimmässä maailmassa eli Gloranthassa niillä alueilla, joilla Lunar Imperiumi vaikuttaa. Jos pelimaailmasi poikkeaa Gloranthasta, voit vaihtaa yksikön nimen mieleiseksesi.

Yksi lunar vastaa yhden päivän ruokannosta yhdelle ihmiselle kaupungissa tai neljän hengen päivaruokaa maaseudulla. Kuljetuksen ja tilinpidon helpottamiseksi useimmat yhteisöt ovat kehittäneet myös arvokkaampia kolikkoja ja

rahayksiköitä: puntia, guldeneita jne. Näissä säännöissä puhutaan kuitenkin vain lunareista. Lunar ostovoima vastaa pienintä päivässä kuluvaan rahamäärää, jolla hahmo voi elää ihmisyhteisössä. Se on myös kaupunkityöläisen pienin mahdollinen päiväpalkka.

Työntekijät saavat palkkaansa harvoin rahana. He voivat saada vastaavan määrän ruokaa ja majoitusta työnantajaltaan. Toinen mahdollisuus on antaa "palkaksi" maapalsta, jonka tuotto vastaa lunaria päivässä. Jos maa tuottaa hyvin ja feodaaliherra on ystävällinen, maanviljelijä voi ansaita enemmän kuin lunarin päivässä. Mutta useimmat muinaisina aikoina eläneet ihmiset eivät koskaan nähneet rahaa.

Elintaso

Seuraavalla sivulla olevasta taulukosta käy ilmi eri sosiaaliluokkien elintaso. Taulukossa oletetaan, että kaikki ihmiset kuluttavat koko ansionsa. Jotkut voivat tietenkin säästää. Heidän elintasonsa on siten alempi kuin muiden saman luokan edustajien.

On muistettava, että elintaso vastaa ansaittua ostovoimaa, ei välttämättä rahaa. Esimerkiksi maanviljelijä ansaitsee 1440 lunaria vuodessa, mutta hän ei silti välttämättä pääse koskaan käsittelemään rahaa.

Edelleen on otettava huomioon, että annetut luvut ovat vain keskimääräisiä arvoja. Poikkeuksia löytyy aina ja pelinjohtajalla on täysi vapaus soveltaa taulukkoa kuten parhaaksi katsoo.

Sosiaalinen asema ei ole suoraan verrannollinen tuloihin. Barbaaripäällikön tulot voivat olla paljon pienemmät kuin jonkun sivistyneen kansan johtajan, mutta hän saattaa nauttia paljon suurempaa kunnioitusta yhteisössään.

Elintasot

360 lunaria vuodessa: (1 päivässä)

Asema: Työntekijät, orjat, värvätyt sotamiehet, vangit jne.

Ruoka: Halvimpia vihanneksia ja vastaavia. Hyvin vähän tai ei ollenkaan lihaa. Juomana maitoa tai vettä.

Asumus: Pieni huone tai maja. Ei huonekaluja.

Vaatteet: Säkkipangas, itse tehdyt karkeat nahkavaatteet, talvivaatteet jos tarpeen.

1 440 lunaria vuodessa: (4 päivässä)

Asema: Useimmat maanviljelijät, vähäiset ammattilaiset, kersantin ja luutnantin arvoiset sotilaat, kulkukauppiat, varakkaiden palvelijat, suurten veneiden ja pienten laivojen kapteenit, vähäiset papit, useimmat shamaanit, apulaisvelhot.

Ruoka: Kuten edellisessä tuloluokassa, mutta vaihtelevampia vihanneksia. Myös juustoa ja munia. Lihaa tai kalaa kerran viikossa. Juotavaksi myös kaljaa.

Asumus: Oma asuinrakennus, joka suojaa myös eläimiä. Huonekaluina arkku, pöytä ja tuoleja.

Vaatteet: Kengät, yksi puku vuodessa, talvivaatteet ovat hyvät ja lämpimät.

6 000 lunaria vuodessa (15 päivässä)

Asema: Taitavat ammattilaiset, palvelijat, joilla on omia alaisia, kauppiat, ritarit, vähäiset aateliset, papit, voimakkaat shamaanit, velhot.

Ruoka: Kuten edellisessä tuloluokassa ja lisäksi lihaa tai kalaa useimmilla aterioilla. Juomana myös ruokaviinejä.

Asumus: Suuri talo. Hyvä vuode, pöytä ja penkkejä, tuoleja ja ehkä yksi koristeltu seinä tai jotain vastaavaa.

Vaatteet: Korkealaatuista kangasta ja villaa, myös jotain pientä ylellisyyttä. Tyyllillä on jo merkitystä.

Muuta: 1-3 palvelijaa, ratsu tai pari.

24 000 lunaria vuodessa: (60 päivässä)

Asema: Kreivit, jaarlit, sheikit, tärkeimmät papit, paikallisesti tärkeät velhot.

Ruoka: Kuten edellisessäkin tuloluokassa ja lisäksi runsaasti lihaa ja hyvää kalaa. Hyviä viinejä. Joskus kaukaa tuotuja hedelmiä ja viinejä.

Asumus: Suuri talo, jossa asuvat perhe, palvelijat ja vartiomiehet. Kalustukseen kuuluu myös taideteoksia.

Vaatteet: Kaukaa tuodut silkit ja satiinit. Tämä luokka joko luo muotia tai seuraa sitä tarkkaan.

Muuta: Paljon palvelijoita ja vartiomiehiä.

90 000 lunaria vuodessa: (250L/pv)

Asema: Herttuat, maagit.

Ruoka: Kuten edellä tuloluokka, mutta lisäksi ylellisyyksiä kuten makkaran-kuorihilloa, paisteja harvinaisista eläimistä ja täytettyjä etanoita. Juomana myös parhaita viinejä. Voivat järjestää suuria juhlia.

Asumus: Paljon suuria rakennuksia, mahdollisesti linna.

Vaatteet: Luovat muotia; harvinaisimmista materiaaleista tehtyjä vaatteita, hienoja koruja.

Muuta: Paljon palvelijoita, vahteja, sihteereitä ja ratsuja. Paljon maata.

360 000 lunaria vuodessa: (1 000L/pv)

Asema: Arkkiherttua, prinssi, arkipiispa.

Ruoka: Kuten edellä, mutta lisäksi erikoisuuksia, kuten satakielen kieliä jne.

Asumus: Palatsi.

Vaatteet: Ainutlaatuisia, koristeina suuria jalokiviä.

Muuta: Kuten edellisessä tuloluokassa, mutta enemmän. Myös paljon jalkavaimoja. Paljon omaa sotaväkeä.

1 440 000 lunaria vuodessa:

(4 000 päivässä)

Asema: Kuningas, kuningatar.

Ruoka: Vielä parempaa kuin edellisessä tuloluokassa. Voivat järjestää suunnattomia juhlia.

Asumus: Suuri palatsi.

Vaatteet: Kuten edellisessä tuloluokassa, mutta kuoseista käy ilmi kantajan poliittinen asema. Luultavasti omistaa jonkin lajin maailman suurimman tunnetun jalokiven (timantti, safiiri, jne.). Paljon upeita kruunuja jne.

Muuta: Satoja palvelijoita; maatiloja, linnoja, kauppamonopoleja jne.

5 760 000 lunaria vuodessa:

(16 000 päivässä)

Asema: Keisari, keisarinna, kuninkaiden kuningas.

Ruoka: Parempaa kuin edellisessä tuloluokassa. Valtion päivällisistä puhutaan jopa vuosia niiden jälkeen.

Asumus: Palatsikompleksi, joka vastaa kooltaan keskikokoista kaupunkia.

Vaatteet: kannettavia taideteoksia, joitakin tyylejä voidaan varata yksin keisarin käyttöön. Keisari ei käytä mitään vaatetta kahdesti (paitsi kruunaan).

Muuta: Tuhansia palvelijoita, vartiomiehiä, viestinviejiä jne. Teoriassa kaikki ihmiset ja kaikki omaisuus kuuluvat keisarille.



Veriraha

Veriraha tarkoittaa yhteisön jäsenen hengen hintaa rahassa tai tavarassa määriteltynä. Se on tärkeä osa primitiivisten, vaeltavien ja barbaaristen kulttuurissa lakijärjestelmää.

Verirahan mukaan määrätään lunnaat eli hinta, joka on maksettava, jotta vanki palautetaan hengissä. Siitä lasketaan myös surmaraha, jonka murhaaja maksaa hyvityksenä rikoksestaan.

Näillä luvuilla on perinteiset arvot, jotka voivat vaihdella seudulta toiselle. Yleissääntönä veriraha suunnilleen henkilön vuositulot $\times 7$.

Yleensä perhe suostuu maksamaan jäsenensä lunnaat. Jos vaeltava seikkailija haluaa jonkun maksavan lunnaat itseltään, hänen pitää nimetä tähän tehtävään luotettava ystävä, jolla on hallussaan tarpeeksi rahaa.

Murhaaja voi välttää rangaistuksensa maksamalla surmarahan. Tämä maksu lopettaa laillisen sukuvihan ja sen jälkeen tappajan ja tapetun sukulaiset eivät saa suhtautua toisiinsa katkerasti. Sureva perhe voi halutessaan kieltäytyä surmarahasta ja hakea mieluummin kostoa.

Muukalaisille ei välttämättä anneta oikeutta lunnaisiin tai surmarahaan.

Verirahataulukko		
vuositulot	veriraha	
	lunareina	karjana
360	2 520	10
1 440	10 000	40
6 000	40 000	160
24 000	160 000	640
90 000	640 000	2560
360 000	2 560 000	ei
1 440 000	10 240 000	ei

Hinnat

Tässä luvussa annetaan hinnat erilaisille tavaroille neljässä erilaisessa ympäristössä. Näitä hintoja kutsutaan myyntihinnoiksi.

Jos seikkailija myy hyväkuntoisen esineen, hän saa siitä noin puolet siitä hinnasta, mitä hän aikanaan maksoi tai olisi maksanut siitä samassa ympäristössä. Tätä nimitetään ostohinnaksi.

Luetteloissa on annettu myyntihinnat tuotteille, joita on aina saatavissa.

Jos esinettä ei ole aina saatavana, sen kohdalle on merkitty, millä todennäköisyydellä esineen voi hankkia kyseisestä ympäristöstä.

Esineitä, joille ei ole merkitty hintaa johonkin ympäristöön, ei voi ostaa kyseisestä ympäristöstä miltään kauppiaalta.

Esineen hinnan määrittäminen

Esine on halvimmillaan valmistuspaikassaan. Kun se kuljetetaan toiseen ympäristöön, sen hinta kasvaa 2,5-kertaiseksi aina, kun se siirtyy toisen tason markkinoille.

Näin hinnoittelu etenee suoraan järjestyksessä: erämaa, maaseutu, pieni kaupunki ja suuri kaupunki. Esimerkiksi seikkailijat voivat viedä tavaraa suoraan

markkinoiden ääreläidasta toiseen, mutta normaali kauppa kiertää kaikkien vaiheiden kautta ja kaikki välikädet ottavat matkalla oman voittonsa. Tavarahan hinta nousee tietenkin tavattomasti. Ovelat kauppiat voivat ohittaa markkinatasoja saadakseen paremman voiton, mutta se tietää myös suurempia riskejä.

Oletetaan, että pienessä kaupungissa tehty haarniska maksaa 1100 lunaria. Jos se viedään maaseudulle, sen hinta nousee 2750 lunariin, ja jos se vielä jatkaa matkaansa jollekin erämaassa asuvalle myyjälle, se maksaa 6875 lunaria. Myyjän vain on löydettävä joku, joka tarvitsee tuotetta ja pystyy maksamaan siitä vaaditun hinnan. Jos esimerkiksi haarniska viedään toisen pienen kaupungin markkinoille, se joutuu hintakilpailuun, joka estää hinnan nousun. Samoin käy, jos se viedään suureen kaupunkiin.

Hintakehitys kulkee toiseen suuntaan, kun suuri kaupunki tuottaa ruokaa maaseudulta. Yhdellä lunarilla saa kaupungissa vain yhden päiväännoksen, vaikka sillä voi maaseudulla hankkia päivän ravinnon koko perheelle.

Lieveilmiöitäkin tietysti löytyy. Suuri kaupunki rautakaivoksen tuntumassa voi tuottaa valtavasti haarniskoja. Siitä seuraa, että haarniskat ovat tavallista halvempia missä tahansa kaupungissa viikon matkan säteellä.

Toinen esimerkki: Maassa, jossa on paljon pieniä kaupunkeja, voidaan myydä tavaraa suuren kaupungin hinnoilla, vaikka koko maassa ei ole suurta kaupunkia. Tällöin yksi pieni kaupunki tuottaa itse muutamaa tuotetta, toinen muutamia muita tuotteita jne.

Varoitus: Pelijohtajan on pidettävä pelaajat kurissa, kun he yrittävät ostaa ja myydä tavaroita. Aina joskus yritteliäs pelaaja yrittää manipuloida hintoja hahmonsia eduksi. Jos hahmo kuljettaa lastin haarniskoja suuresta kaupungista (myyntihinta 6750) pieneen (ostohinta 8435), hän ei välttämättä saa niitä nopeasti kaupaksi. Harva pienen kaupungin asukas tarvitsee kokonaista haarniskaa. Vielä harvemmallalla on varaa siihen. Ja kun markkinoille tulee kerralla paljon haarniskoja, hinnat voivat romahtaa.

Markkinat

Kaikki hinnat on annettu lunareissa. (m) tarkoittaa metalli-esinettä. * tarkoittaa, että tuotetta ei aina ole saatavana ja "eo" tarkoittaa, että tuotetta ei saa ollenkaan.

ASEET				
tyyppi	erä- maa	maa- seutu	pieni- kaup.	suuri kaup.
Heittokeihäs	100	100	100	100
Jousi, lyhyt	150	150	150	150
Jousi, moniaine	250	250	250	250
Jousi, pitkä	350	350	350	350
Keihäs, lyhyt	20	20	20	20
Keihäs, pitkä	30	30	30	30
Kilpi, pieni	120	120	60	60
Kilpi, keskik.	360*	144	60	60
Kilpi, suuri	900*	360	150	150
Kolme ketjua	1440*	576*	240	240
Käsikirves	150*	60	25	25
Linko	10	10	10	10
Lyhytmiekka	400*	160*	100	100
Miekka, leveä	900*	350*	150	150
Miekka, bastardi	1200*	450*	200	200
Miekka, iso	5000*	1920*	768*	320
Nuija, kevyt	100	100	100	100
Nuija, raskas	220	220	220	220
Pallo ja ketju	1500*	600*	250	250
Peitsi	900*	360	150	150
Puunuija	4	4	4	4
Sapeli	400*	160*	64	64
Sauva	1	1	2	5
Sotamoukari	900	360	150	150
Sotavasara	900*	360	150	150
Suurkirves	900*	360*	150	150
Suurvasara	3700*	1500*	600*	250
Säilä	400*	160*	100	100
Taistelukurves	600*	240*	100	100
Tikari	200	80	33	33
Varsta	1440*	576*	240	240
Veitsi	10	10	10	10

* 25 % saatavana erämaassa, 50 % maaseudulla.

NAHKAPANSSARI KAIKILLA MARKKINOILLA				
tyyppi	pieni	kes- kik.	suu- ri	XL
Cuirboulli	180	225	270	315
1-piste nahka	60	70	80	100
2-piste nahka	80	100	120	140

METALLIPANSSARIN HINNAT (koko keho)				
Erämaa: ei saatavana				
Maaseutu: ei saatavana				
Pieni kaupunki:				
tyyppi	pieni	keskik	suuri	XL
silmukka	880	1100	1320	1540
rengas	9600	12000	14400	16800
levy	13500	16875	20250	23625
Suuri kaupunki:				
tyyppi	pieni	keskik	suuri	XL
silmukka	880	1100	1320	1540
rengas	3840	4800	5760	6720
levy	5400	6750	8100	9450
Jos panssarin osia joudutaan ostamaan yksitellen, käytetään seuraavia hintoja:				
Suojattava ruumiinosa	% koko kehon panssarin hinnasta			
Jalat (molemmat)	40 %			
Vatsa	10 %			
Rinta	20 %			
Kädet (molemmat)	20 %			
Pää	10 %			

TYÖKALUT KAIKILLA MARKKINOILLA			
tyyppi	hinta	tyyppi	hinta
kirves (puu)	35	naskali	2
kuokka	5	sirppi	15
kynttilä (2 h)	1	lapio	20
käsikirves	15	vasara	5
lamppuöljy*	4	veitsi	5
soihtu (1 h)	1	viikate	10
lyhty*	35		

* saatavana vain kaupungeissa.

SATULAT					
mahdollisuus löytää					
tyyppi	hinta	erä- maa	maa- seutu	pieni kau- punki	suuri kau- punki
kevyt satula	1000	eo	25%	100%	100%
vaeltajan satula	200	15%	15%	05%	eo
ritarin satula	2500	eo	05%	50%	100%

RUOKA					
(ihminen/päivä)					
tyyppi	erä- maa	maa- seutu	pieni kaup.	suuri kaup.	
huono	0.25	0.25	0.25	0.60	
keskitaso	0.50	0.50	0.50	1.25	
hyvä	1	1	1	2.50	
herkku	eo	eo	2	5	
säilyvä annos (ihminen/viikko)					
tavallinen	7	7	7	17.5	
hyvä	eo	eo	15	37.5	
hevoselle					
rehu/päivä	0.75	0.75	0.75	2	
rehu/viikko	5	5	5	13	
vilja/päivä	1.5	1.5	1.5	3.75	
vilja/vko	10	10	10	25	

KULKUVALINEET				
tyyppi	erä- maa	maa- seutu	pieni kaup.	suuri kaup.
2-pyöräkärret	eo	45	45	45
2-pyörävaunut	eo	175	175	175
rahtivankkurit	eo	eo	500	500
sotavaunut	eo	eo	860	1200
kantotuoli	eo	eo	eo	200

VILLIT ELAIMET ELÄVINÄ			
tyyppi	erä- maa	maa- seutu	kau- punki
pieni (kaniini)	5	5	12
keskik. (koira)	25	25	63
suuri (karhu)	100	250	625*
valtava (norsu)	500	1500	3750*

* 25% mahdollisuus olla saatavissa

ELÄIMET (kotieläimet ja juhdat)			
tyyppi	erämaa/maaseutu/pieni kaup.	suuri kaup.	
aasi	500	1250	
härkä	1000	2500	
kana	1	3	
lammas	50	125	
lehmä	200	500	
sika	50	125	
vasikka	50	125	
vetohärkä	300	700	
vuohi	50	125	

tyyppi	eräm/maas.	pieni kaup.	suuri kaup.
hevonen, tav.	2400	2400	6000
hevonen, kilpa	eo	10000+	10000+
kissa, tavall.	5	0,50	ilmain.
koira, tavall.	0,25	0,25	0,25
koira, metsäs.	5	20	20
rotukoira, mets.	eo	100	100

IHMISORJAT (siellä missä sallittua)		
tyyppi	erämaa/maaseutu	pieni/suuri kaupunki
miespuolinen	2400	2400
naispuolinen	1800	1800
lapsi	800	800
taitava aikuinen	eo	3500
koulutettu aik.	eo	5000

SEIKKAILIJAN TARVIKKEITA

Matkustajan peruspakkaus: 50 lunaria. Sisältää 4 litran vesileilin, 30 metriä ohutta köyttä, maalaisvaatteet, käsikirveen, vasaran, pienen sadepressun, ongenkoukkuja, siimaa, säkin, halvan veitsen, siteitä, keittovehkeet ja huovan. Koko pakkaus painaa 14 ENC.

Ketju: 120 lunaria.

10 metriä pitkä rautaketju, joka pystyy kannattamaan KOK 60:n verran painoa. Ketju painaa 14 ENC.

Vahva köysi: 45 lunaria.

30 metriä pitkä köysi, joka pystyy kannattamaan KOK 30:n verran painoa. Köysi painaa 6 ENC.

Muiden tavaroiden ja palveluiden hintoja

EI-PELAAJAHAMMOJEN PALKKAUS

Seikkailijat joutuvat usein palkkaamaan apulaisia tai palvelijoita. Esimerkiksi seikkailijoiden palveluksessa oleva parantaja on suuri apu taistelussa.

LOITSIJAT

Seikkailijat haluavat usein ostaa loitsuja ulkopuolisilta. Loitsujen normaalihinnat perustuvat saatavuuteen, loitsun vaatimaan aikaan ja loitsun uusimisen vaatimaan aikaan.

Henkitaikuu: Shamaanit ja kultit myyvät loitsuja näillä hinnoilla seuraajilleen tai jäsenilleen ja veloittavat muilta kymmenkertaisen hinnan. Hinta on 1 lunar/loitsupiste, jos loitsunheittäjä osaa loitsun entuudestaan.

Riimutaikuu: Papit antavat loitsuja pyynnöstä oman kultinsa noviiseille ja odottavat vastineeksi uhrilahjaa, jonka arvo on 30 lunaria jokaista käytettyä loitsupistettä kohden. Jos hahmo ei ole oman kultin noviisi, hinta on 100 lunaria/piste. Vihamielisten ja neutraalien kulttien noviiseille ei loitsuja anneta. Kertakäyttöisten loitsujen hinnat ovat kymmenkertaisia uusiutuviin loitsuihin verrattuna.

Velholoitsut: Velhojen loitsuja on ehkä kaikkein helpointa ostaa. Niiden maksutaulukko on alla. Harvinaiset tai epätavalliset loitsut maksavat kolme kertaa enemmän.

Esineen lumoaminen: Kuka tahansa loitsunkäyttäjät voi lumota jonkun muun omistaman esineen. Vähimmäishinta on 1500 lunaria tarvittavaa taikapistettä kohti.

Kutsuminen: Olentojen kutsumisen hinta lasketaan kahdessa osassa. Perushinta on käytettävien taikapisteiden neliö (kuten velhousloitsuissakin 18 pisteeseen asti). Esiinmanattavan hengen tyyppi määrää sitten kertoimen, jolla edellä saatu hinta kerrotaan. Kerroin määräytyy kutsuttavan olennon vaarallisuuden mukaan.

Velhousloitsujen hintataulukko			
taikapisteet	hinta lunaria	taikapisteet	hinta lunaria
1	1	16	256
2	4	17	289
3	9	18	324
4	16	19	686
5	25	20	800
6	36	21	927
7	49	22	1065
8	64	23	1217
9	81	24	1383
10	100	25	1563
11	121	26	1758
12	144	27	1969
13	169	28	2196
14	196	29	2439
15	225	30	2700

Esiinmanauksen kerrointaulukko	
kerroin	manattava olento
1	parannus-, loitsu- tai älyhenki
3	taika-, tunne- tai sairaushenki
10	aave, haamu tai alkeisvoima

KURIIRIT

Kuriirit ovat ratsastavia viestinviejiä, jotka kuljettavat pieniä lähetyksiä, kirjeitä tai suullisia viestejä. Kuriiripalvelun hinta on 10 lunaria päivää tai päivän osaa kohti. Kuriirilla voi olla mukanaan useampi kuin yksi viesti, mutta viestien kappalehinta on silti sama.

PALKKASOTURIT

Yksittäisiä palkkasotureita voi palkata päiväksi, viikoksi tai kuukaudeksi.

Heitä voi myös palkata kerralla ryhmän, jossa on neljä sotilasta ja ryhmänjohtaja. Johtajalle pitää maksaa kaksinkertainen palkka. Ryhmän voi palkata päiväksi, viikoksi tai kuukaudeksi.

Komppaniaan kuuluu 100 miestä, jotka on jaettu 19 ryhmään. Lisäksi komppaniaan kuuluu neljä joukkueenjohtajaa (kaksinkertainen palkka) ja komentava kapteeni (nelinkertainen palkka). Komppanian voi palkata vain viikoksi tai kuukaudeksi. Alennuksia voi yrittää tinkiä pitemmästä ajasta, mutta ei suuremmasta joukosta. Ainoastaan kapteenit ovat todella päteviä sotilaita.

PALKKASOTURIEN PALKKATAULUKKO (jalkaväki)			
yksikkö	päivä	viikko	kk.
sotilas	8	55	220
ryhmä	48	330	1320
komppania	-	6900	7700
Ratsuväelle pitää maksaa neljä kertaa suurempi palkka kuin jalkaväelle.			

RAKENTAJAT

Palkka perustuu työpäivien määrään. Myös urakkapalkkaa saatetaan käyttää. Palkkatyöläiset ovat tavallisesti tavallisia työmiehiä tai kisällejä. Normaaliin työryhmään kuuluu kisällä ja kymmenen työmiestä. Jos työ edellyttää useampaa kuin yhtä työryhmää, tarvitaan myös työnjohtaja.

Rakennuspalkka- taulukko	
rakentaja	päiväpalkka
Työmies	4
Kisällä	8
Työryhmä	48
Työnjohtaja	16

Esimerkkejä rakennuskustannuksista: Seuraaviin hintoihin sisältyy työ ja rakennustarvikkeet. Arviot voivat muuttua hyvinkin paljon tilanteen ja rakennuspaimukan mukaan. Sisustus ei kuulu hintaan.

Rakennushintataulukko	
rakennus	hintaa
köyhän maja	400
tavallinen koti	1 500
hyvä koti	6 000
aatelisen kartano	24 000
yksinkertainen kivitorni	10 000
pieni paaluvarustus	10 000
pieni kivilinna	50 000
keskikokoinen linna	200 000
suuri linna	800 000
lyhyt puusilta	500
lyhyt kivisilta	2 000
kuivatelakka	15 000
yksinkertainen venevaja	100

Veneet ja laivat: Veneitä ja laivoja voi rakentaa missä tahansa, kunhan vain rakennuspuita löytyy ja rakentajat osaa- vat asiansa. Seuraavassa taulukossa on keskimääräisiä arvioituja hintoja.

Uuden veneen/laivan hintataulukko	
tyyppi	hintaa
soutuvene	100
suuri soutuvene	300
kanootti	100
pieni lautta	50
proomu	500
sotakaleeri	7 000
kaksisoutu (bireemi)	15 000
kolmisoutu (trireemi)	25 000
viikinkilaiva	3 000
viikinkikauppalaiva	4 000
suurehko purjealus	10 000

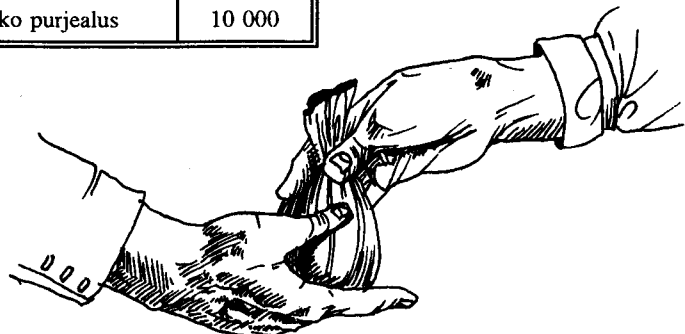
Matkustaminen ja rahdin lähettäminen

Rahti: tavaroiden kuljettamisen kustannukset riippuvat lastista, matkasta ja toimitustavasta.

Rahtikustannustaulukko		
kuljetustapa	vakiokus- tannus/pv	kuljetetta- va paino
ihminen	6	25kg
hevonen	6	75kg
laiva, lautta	6	150kg
Laivan kokonaislasti riippuu sen kantavuudesta. Laivarahti maksaa 6 lunaria/150kg.		

Matkustaminen: Matkan hinta määräytyy yleensä matkustajan vaatiman elintason mukaan. Maakustannuksissa oletetaan, että matkustaja tarvitsee yhden tai useamman ratsua. Niiden ruokinta- ja vuokratkustannukset on jo otettu huomioon.

Matkustuskustannus- taulukko				
matkustus- taso	tapa	päivä- kulu	majoit- tus	yht.
köyhä	maa	7	2	9
normaali	maa	10	5	15
hyvä	maa	22	20	42
aatelinen	maa	85	75	160
köyhä	vesi	3	1	4
normaali	vesi	6	4	10
hyvä	vesi	17	16	33
aatelinen	vesi	70	60	130
Laivalla saa majoituksen. Ruoka ei sisälly hintaan ja siitä on neuvoteltava erikseen.				



IV LAIVAT JA PURJEHDUS

Tämä luku sisältää *RuneQuestin* säännöt laivoista ja purjehduksesta. Laivatyyppiä käydään läpi suunnilleen kymmenen. Ne ovat peräisin meidän maailmamme historiasta. Purjehdustekniikka ja laivanrakennus kehittyivät hyvin hitaasti antiikissa ja keskiajalla. Paikallisia sovelluksia oli toki paljon.

Aiheesta voisi kirjoittaa vaikka moniosaisen teoksen. Seuraavaksi on tiivistetty olennaiset asiat mahdollisimman pitkälle. Merta kyntävät *RuneQuest*-hahmot tarvitsevat vain Laivankäsittely- ja Ammatti:puuseppä -kykyjä. Pelinjohdaja hoitaa myrskyt, taistelut ja kaikki muut näissä säännöissä käsitellyt asiat.

Laivan ominaisuudet

Laivan olennaiset tiedot merkitään laivalomakkeeseen. Pelaajat saavat kopioida tässä kirjassa olevaa mallilomaketta omaan käyttöönsä.

Pituus: Laivan pituus keulasta perään.

Leveys: Laivan suurin leveys. Jos laiva kulkee soutuvoimalla, aivot lisäävät sen leveyttä. Kolmisoudun aivot ulottuvat 4,5 metriä laivan molemmille puolille.

Syväys: Laivan vaatima veden syvyys, jotta se ei juuttuisi pohjaan. Mitataan laivan kölistä tai peräsimestä (kumpi vain on alempana) vesirajaan. Joissakin laivoissa voi nostaa osan kölistä tai peräsimestä ylös ja siten vähentää syväystä. Syväys tarkoittaa aina syväystä lasketuna. Jos ruuma on tyhjä, syväys on pienempi.

Laidan korkeus: Laivan kannen pienin korkeus vesirajasta lukien. Mitä pienem-

pi korkeus, sitä helpommin aallot lyövät kannelle. Korkeuserot voivat vaikuttaa hahmojen Hyppy-kykyyn, jos hahmot yrittävät hypätä matalammasta laivasta korkeampaan. Vaikutus on 20 % jokaisesta metrin korkeuseroa kohti. Jos ero on yli kolme metriä, tarvitaan jo Kiipeilykykyä ja kahta heittoa.

Kapasiteetti: Tämä luku antaa laivan rahtikapasiteetin tonneina. Siihen eivät sisälly laivan omat tarvikkeet, miehistö tai miehistön tarvikkeet ja aseet.

Laivan nopeus: Nopeus, jolla laiva liikkuu.

Merikelpoisuus: Laivan täytyy kestää purjehduksen rasitukset ja pysyä vesitiiviinä. Parhaatkin lankut kutistuvat, paisuvat ja vääntyvät. Hahmojen on jatkuvasti tiivistettävä laivaa tervalla tai muilla vedenpitävillä aineilla, jotta se pysyisi merikelpoisena. Laivan merikelpoisuus on paras uutena ja laiva menettää sitä hitaasti ikääntyessään. Taistelussa tai myrskyssä merikelpoisuuspisteet voivat huveta hyvinkin nopeasti.

Merikelpoisuutta voi parantaa jonkin verran tekemällä korjauksia merellä. Sen voi parantaa kokonaan entiselle tasolle vetämällä laivan maihin ja korjaamalla sen perusteellisesti.

Rungon laatu: Vaikka laivat voidaan jakaa tiettyihin standardityyppeihin, kahden laivan rungot eivät koskaan ole aivan samanlaiset. Jopa saman rakentajan tekemät rungot ovat kaikki yksilöitä.

Rungon laatupisteet vastaavat ihmisen panssaria. Laivan rakennepisteet eivät kärsi, kunhan taistelu- tai myrskyvahinko ei ylitä rungon laatupisteitä.

Rakennepisteet: Tämä luku kertoo vahingon, jonka laiva kestää ennen kuin muuttuu käyttökelttomaksi. Näiden pisteiden menetys merkitsee laivan perusosien heikkenemistä. Siksi näiden pisteiden menetystä on vaikeaa tai mahdotonta korjata; vahinko on tullut mo-
neen kohtaan ja kohtien välisiin suhteisiin yhtäaikaan. Laiva, jolla ei ole enää rakennepisteitä, on käyttökeltvoton. Se ei voi liikkua purje- tai soutuvoimalla eikä kuljettaa rahia. Se voi yhä kellua, mutta sen korjaaminen maksaisi enemmän kuin vastaavan uuden laivan rakentaminen.

Rungon rakentaminen

Kaikki laivat rakennetaan puusta, kaupalaivat männystä ja sotalaivat kuusesta. Myös seetriä voi käyttää. Kauppalaivojen kölit ovat tavallisesti mäntyä, mutta jos laiva aiotaan vetää maihin usein — kuten sotalaivat — köli tehdään tammesta. Mastot, aivot ja raakapuut tehdään kuusesta tai männystä. Laidat ovat tavallisesti puuta, mutta joskus ne päällystetään nahalla.

Laivan puuosat liitetään yhteen puisilla vaarnoilla ja/tai metallinauloilla. Pronssinauloja käytetään mieluummin kuin rautaa, koska ne kestävät paremmin suolaveden syövyttävää vaikutusta.

Saumat tilkitään ja tiivistetään tervalla ja/tai vahalla. Antiikin aikana tiivisteisiin sekoitettiin usein maalia, jota levitettiin ulommille rakenteille. Kreikkalaiset käyttivät tavallisimmin seitsemää väriä: purppuraa, sinistä, violettia, kahta sävyä valkoista, keltaista, vihreää ja myöhemmin aaltojen väriä (tiedusteluun ja merirosvouteen).

Laivatyypit

Alkujaan laivoja ei rakennettu erityisiin tarkoituksiin, vaan ne kuljettivat mitä tahansa (sotilaita tai rahtia). Myöhemmin aateliset alkoivat vaatia laivoiltaan erityisominaisuuksia. Niin syntyivät sotalaivat, kauppalaivat ja proomut.

Proomu: Leveä tasapohjainen laiva, jonka rakenne on erittäin vahva. Proomulla kuljetetaan tavaraa jokia pitkin tai tyynien vesien yli. Proomu on parhaimmillaankin hidas ja sitä on vaikea ohjata. Merellä pienikin aallokko voi kaataa proomun. Proomun voi rakentaa neljän tai suorakaiteen muotoiseksi.

Kauppalaiva: Yleisin rahtialus. Kauppalaivan tärkeimmät ominaisuudet ovat kuljetuskapasiteetti ja merikelpoisuus. Miehistöä tarvitaan vain muutaman hengen verran. Kauppalaiva on liian suuri, jotta sitä voisi tehokkaasti soutaa, mutta siinä on silti mukana aivot kapeita satamia tai tyvenä varten. Antiikin ajan suurimmat kauppalaivat olivat lähes 30 metrin pituisia.

Sotalaiva: Sotalaiva rakennetaan kapeaksi (pituuden ja leveyden suhde jopa 10-1). Se on nopea, vaikka tuuli olisi vastainenkin. Sotalaivaan ei mahdu paljon rahtia. Vaikka siinä on irrotettava masto pitkän matkan purjehduksia varten, se on tarkoitettu soudettavaksi. Proomuihin ja kauppalaivoihin verrattuna sotalaiva on nopea, mutta kovassa merenkäynnissä se kärsii matalista laidoistaan. Siksi sotalaivat eivät ole kovin merikelpoisia.

Sotalaivan laidoissa on ihmisen pään kokoiset aironreiät. Alimman aiorivin reiät ovat vain 15-30 cm vesirajan yläpuolella. Jokaisessa reiässä on kuitenkin nahkatiiviste, joka pitää meriveden ulkona ja tukee airon paikalleen.

Miehistö

Laivan kuvauksessa annettu miehistön lukumäärä kertoo tyypillisen laivan tavallisesti tarvitseman miehistön. Laivan saa kyllä liikkeelle kolmasosalla merimiesten tai viidesosalla soutajien

määrästä. Alimiehitetyt sotalaivat voivat liikkua vain risteilynopeudellaan ja niiden soutajat väsyvät kolme kertaa tavallista nopeammin.

Jokainen vähimmäismiehistöstä puuttuva jäsen vähentää kapteenin laivankäsittelykykyä 20 %:lla aina 1 %:iin asti. Tämä voi koitua myrskyssä kohtalokkaaksi.

Liikkumisnopeus

Laivan nopeus ilmoitetaan solmuissa (meripeninkulma tunnissa). Meripeninkulma on noin 1,85 kilometriä.

PURJELAIVAT

Purjelaivassa on purjeet, joiden avulla laiva liikkuu tuulen voimasta. Purjeiden reunoja voidaan vahvistaa nahalla. Jotkut taikauskaiset merimiehet uskovat, että hyeenan tai hylkeen nahka on omiaan karkottamaan salamana.

Laivan nopeus riippuu siitä kulumasta, mistä tuuli puhaltaa laivan purjeisiin. Näissä säännöissä tunnetaan seuraavat neljä mahdollisuutta: myötätuuli, myötälaitainen, laitatuuli ja vastatuuli.

Myötätuuli: Tuuli puhaltaa suoraan perästä keulaan. Tämä on paras tuuli aluksille, joilla on vain yksi purje.

Myötälaitainen: Paras tuuli niille laivoille, joilla on monta purjetta. Tuuli puhaltaa vinosti laivan takaa.

Laitatuuli: Tuuli puhaltaa suoraan laivan sivulta. Voimakas tuuli voi kaataa yläpainoisen laivan.

Vastatuuli: Tuuli puhaltaa joko suoraan tai vinosti keulasta perään päin. Laiva pääsee tällaisessa tuulessa eteenpäin vain luovimalla.

Laiva voi muuttaa suuntaa käyttäkseen tuulta hyväkseen, mutta on vaikeaa päästä etelään, jos purjehtii koko ajan kohti pohjoista.

Seikkailijoiden laivan nopeuden voi laskea purjelaivan nopeustaulukosta. Taulukossa oletetaan, että laivassa on yksi purje. Jos seikkailu edellyttää vain

vaaratonta matkaa rannikkoa pitkin, aika lasketaan näin:

Keskimääräinen päivän purjehdus kestää noin 10 tuntia. Rannikkoa seuraava laiva voi hyvällä tuulella kulkea siinä ajassa 120 km. Avomerellä purjelaiva pääsee 240 km:iin täydessä vuorokaudessa. Poikkeuksellisen hyvän päivän purjehdusmatka voi olla jopa 350 km.

tuuli	myötä/ myötälaita	laita	vas- ta
Vähäinen	1	0	0
Hiljainen	3	1	0
Kohtalainen	5	3	1
Voimakas	7	5	2
Myrskyinen	x	x	x
Myrsky	x	x	x
Hurrikaani	x	x	x

x nopeus riippuu myrskyn voimakkuudesta ja siitä kuinka hyvin miehistö hallitsee tilanteen. Tämä voi vaihdella tavattomasti.

Soutaminen

	Sotalaiva	Kauppalaiva	Proomu
Hidas tahti	3	1	1
Risteily	4	1	1
Pikavauhti	7	2	-

Soutunopeus lasketaan jakamalla airojen määrä laivan kapasiteetilla (tonneissa). Jos miehistöä ei ole tarpeeksi, kaikkia airoja ei ehkä voi käyttää.

Tyypillisiä laivoja

Seuraavilla sivuilla on esitetty historiasta tuttuja laivatyyppejä. Pelinjohtaja voi halutessaan kehittää myös muunlaisia laivoja.

PIENI SOUTUVENE

Tällaisia aluksia kuljetetaan usein apuvälineinä suuremmilla laivoilla. Soutuvene pääsee matalaan veteen ja muihinkin paikkoihin, joihin sen emäalus ei mahdu.

Runkotyyppi: Kauppalaiva
 Rungon laatu: d3+3
 Merikelpoisuus: Kork. 15
 Rakennepisteet: 15
 Pituus: 3 m
 Leveys: 1,5 m
 Kapasiteetti: 0,5 tn
 Laidan korkeus: 0,6 m
 Syväys: 0,3 m
 Miehistö: 1 soutaja

SUURI PURJEALUS

Vakaa, luotettava alus, joka kestää useimmat purjehduksen rasitukset. Niin suuri, että omistaja voi rikastua.

Runkotyyppi: Kauppalaiva
 Rungon laatu: 2d6+4
 Merikelpoisuus: Kork. 28
 Rakennepisteet: 80
 Pituus: 24 m
 Leveys: 7 m
 Kapasiteetti: 75 tn
 Laidan korkeus: 4 m
 Syväys: 3,5 m
 Miehistö: 25 päällystä ja merimiestä

AKAIALAINEN SOTAKALEERI

Akaialainen sotakaleeri on yksi vanhimpia Välimeren soudettavia sotalaivoja. Tällainen kaleeri oli kevyt ja nopea. Molemmilla puolin oli 25 airoa yhdessä kerroksessa. Nämä laivat kuljettivat usein sotilaita maataisteluun tai entraamaan kauppalaivoja tai muita sotalaivoja.

Runkotyyppi: Sotalaiva
 Rungon laatu: d6+4
 Merikelpoisuus: Kork. 12
 Rakennepisteet: 40
 Pituus: 27 m
 Leveys: 6 m
 Kapasiteetti: 2 tn
 Laidan korkeus: 1 m
 Syväys: 0,5 m.
 Miehistö: 50 soutajaa, 10 upseeria ja merimiestä

SUURI LAUTTA

Tämä tarkoittaa nopeasti rakennettua lauttaa, joka koostuu köydellä yhteen sidotuista tukeista. Lautan rakentaminen ei edellytä suurta taitoa ja sen matkustajien jalat kasvavat varmasti. Kun lautta alkaa hajota, se voi olla kappaleina äkkiä.

Runkotyyppi: Proomu
 Rungon laatu: d3+12
 Merikelpoisuus: Kork. 10
 Rakennepisteet: 50
 Pituus: 6 m
 Leveys: 2 m
 Kapasiteetti: 4 tn
 Laidan korkeus: 0,1 m
 Syväys: 0,6 m
 Miehistö: 2 sauvojaa.

SUURI VIIKINKILAIVA

Tätä tyyppiä käytettiin usein tutkimusmatkoihin ja sotaretkiin. Siinä voitiin kuljettaa joko rahtia tai sotureita. Molemmilla puolilla on 16 airoa. Joustava ja tehokas laiva, joka ei sovi mukavuutta rakastaville tai meritautiin taipuvaisille.

Runkotyyppi: Sotalaiva
 Rungon laatu: d6+4
 Merikelpoisuus: Kork. 15
 Rakennepisteet: 50
 Pituus: 28 m
 Leveys: 6 m
 Kapasiteetti: jopa 20 tn
 Laidan korkeus: 1 m
 Syväys: 1 m
 Miehistö: 50 soutajaa, yhteensä jopa 200 taistelijaa

KREIKKALAINEN KAUPPA-ALUS

Hyvä pieni kauppalaiva, ihanteellinen seikkailija-kauppiaille.

Runkotyyppi: Kauppalaiva
 Rungon laatu: 2d6
 Merikelpoisuus: Kork. 18
 Rakennepisteet: 30
 Pituus: 14 m
 Leveys: 4 m
 Kapasiteetti: 7 tn
 Laidan korkeus: 0,5 m
 Syväys: 2,5 m
 Miehistö: 2 merimiestä.

KANOOTTI

Kanootti on halpa huoltaa. Se on yhden tai kahden ihmisen jokialus. Alla olevat tiedot koskevat nahalla peitettyä kanoottia. Puunrungosta kaiverretun kanootin rungon laatu on korkeampi ja sillä on enemmän rakennepisteitä.

Runkotyyppi: Sotalaiva
 Rungon laatu: d3+1
 Merikelpoisuus: Kork. 7
 Rakennepisteet: 5
 Pituus: 3 m
 Leveys: 0,6 m
 Kapasiteetti: 0,25 tn
 Laidan korkeus: 0,3 m
 Syväys: 0,3 m
 Miehistö: 1-2 melojaa

NORJALAINEN KAUPPALAIVA (KNARRI)

Viikinkilaivan tyyppinen kauppalaiva, hyvä suurelle lastille syvässä vedessä.

Runkotyyppi: Kauppalaiva
 Rungon laatu: d6+4
 Merikelpoisuus: Kork. 22
 Rakennepisteet: 40
 Pituus: 21 m
 Leveys: 5 m
 Kapasiteetti: 15 tn
 Laidan korkeus: 2 m
 Syväys: 1 m
 Miehistö: 15 päällystä ja merimiestä

PTOLEMAIOS IV:N POLYREEMI

Suunnaton sota-alus, joka oli rakennettu ennen kaikkea näytöksiä varten. Fantasiataistelussa tällainen alus voisi olla toimiva laiva. Runko koostuu kahdesta suunnattomasta sotalaivasta, joissa molemmissa on kolme viidenkymmenen airon kantta.

Runkotyyppi: Sotalaiva
 Rungon laatu: 2d6+8
 Merikelpoisuus: Kork. 12
 Rakennepisteet: 140
 Pituus: 128 m
 Leveys: 44 m
 Kapasiteetti: 50 tn
 Laidan korkeus: 7 m
 Syväys: 2 m
 Miehistö: 4000 soutajaa ja 3000 sotilasta/jousiampujaa

KAKSISOUTU (BIREEMI)

Bireemissä soutajat istuvat kahdessa kerroksessa laivan molemmin puolin. Tämä laivatyyppi on yksisoutua lyhyempi eli pienempi maali törmääjille. Sitä on myös helpompi ohjata kuin yksisoutuista kaleeria. Kaksisoutuja käytettiin kuljettamaan sotilaita maataisteluun, ajamaan päin vihollislaivoja ja entraamaan näitä taisteluissa.

Runkotyyppi: Sotalaiva
 Rungon laatu: d6+8
 Merikelpoisuus: Kork. 12
 Rakennepisteet: 60
 Pituus: 20 m
 Leveys: 3 m
 Kapasiteetti: 1 tn
 Laidan korkeus: 1 m
 Syväys: 1 m
 Miehistö: 60 soutajaa, 10 upseeria ja merimiestä, 10 merisotilasta/jousimiestä

KOLMISOUTU (TRIREEMI)

Suurin sota-alus, joka oli yleisesti käytössä. Kolmisoudun aivot on järjestetty kolmen kerroksen ja se edellyttää taitavia soutajia toimiakseen ihanteellisesti. Jos miehistö osaa asiansa, kolmisoutu on nopea ja erittäin vaarallinen alus. Taktiikkaan kuuluvat päinajo, toisen laivan airojen yli pyyhkäisy ja entaus.

Runkotyyppi: Sotalaiva
 Rungon laatu: d6+12
 Merikelpoisuus: Kork. 18
 Rakennepisteet: 80
 Pituus: 37 m
 Leveys: 4 m
 Kapasiteetti: 1 tn
 Laidan korkeus: 3 m
 Syväys: 2,5 m
 Miehistö: 170 soutajaa, 30 päällystä ja merimiestä, 14 keihäsmiestä ja 4 jousiampujaa

Laivan päällystön ja miehistön työnkuvia

Erityisesti sotalaivat edellyttävät ehdottomasti kurinalaista miehistöä. Ne ovat nimittäin kevyitä ja herkkiä ja taistelussa täsmälliset liikkeet ovat ensiarvoisen tärkeitä. Sotalaivan kuri perustuu vallan ja vastuun hierarkiaan. Sama pätee myös kauppalaivoihin, vaikkakin vähemmässä määrin. Jokin samankaltainen järjestelmä pitää luoda kaikkiin kanoottia suurempiin aluksiin.

Sponsori: Laivan omistaja tai hänen edustajansa. Sotalaivan sponsori on tavallisesti joko hallitus tai hallitsija. Tällainen sponsori ei tavallisesti purjehdi mukana laivalla, vaikka maksaakin sen kaikki kustannukset. Sponsori ehkä näkee laivan silloin tällöin.

Kapteeni: Upseeri, joka komentaa laivaa sponsorin poissaollessa. Suuren kauppahuoneen kapteeni voi olla vastuussa pelkästään laivasta, mutta itsenäisen omistaja-kapteenin on oltava myös taitava kauppias.

Ykkösupseeri: Vastaa moraalista ja koulutuksesta laivassa ja komentaa laivalla mahdollisesti olevia merisotilaita. Pienissä laivoissa tätä virkaa hoitaa kapteeni.

Airomestari: Vastaa airoista ja hoitaa lisäksi palkanmaksun, varusteiden hankinnan ja värväyksen.

Tähystäjä: Vahtii ennen kaikkea tuulen muutoksia, jotka voisivat jopa kaataa laivan.

Arvoja: Seuraavia asemia pidetään soutajaa arvokkaampina: puuseppä, rummuttaja, ohjaaja ja sivunvanhin (molempien puolien etummaisat soutajat).

Soutaja: Tavallinen airomies, tavallisesti vapaa eikä orja. Sotalaivoissa tarvitaan kurinalaisia soutajia, jotta laivaa voisi ohjata tarpeeksi hyvin taistelussa. Yksikin sähläävä soutaja voi sekoittaa oman puolensa aivot ja tarpeeksi vakavassa tilanteessa tuomita koko laivan tuhoon.

Aluksen kärsimä vahinko

Laiva voi upota, jos se menettää merikelpoisuuspisteensä ja täyttyy vedellä, tai se voi tuhoutua, jos se menettää rakennepisteensä tai rungon laatupisteensä.

MERIKELPOISUUDEN MENETYS

Kaikki laivat vuotavat jonkin verran. Laivaan vuotaneen veden pumppaaminen mereen kuuluu miehistön jokapäiväisiin töihin. Niin kauan kuin laivan merikelpoisuus pysyy nollan yläpuolella, vettä ei tule sisään kohtuuttomasti ja vuodon voi vielä tukkia. Jos laiva menettää kaikki merikelpoisuuspisteensä, se vuotaa niin paljon, että vettä ei voi enää poistaa samaan tahtiin. Jos lasti on vettä painavampaa tavaraa, laiva uppoaa heti. Jos ruuma on tyhjä tai lasti kellu, laiva uppoaa hitaasti.

Joka kuukausi, jolla kauppalaiva on vesillä, se menettää yhden merikelpoisuuspisteen. Jos sotalaiva on yhtä mittaa vedessä, se menettää merikelpoisuuspisteen kerran viikossa. Jos se vedetään aina yöksi maihin, se menettää pisteen kerran kuukaudessa. Proomu menettää pisteen vuodenaikaa kohti ollessaan vedessä.

RAKENNEPISTEIDEN MENETYS

Myrskytuulen ja aaltojen kaltaiset rasitukset voivat vahingoittaa laivaa. Rungon laatu voi tosin suojata laivaa tältä vahingolta.

Aina kun laiva kärsii vahinkoa, joka voi vaikuttaa sen rakennepisteisiin, vahinkoa verrataan ensin rungon laatupisteisiin. Jos vahinko on pienempi kuin laatupisteet, laiva ei kärsi vahinkoa. Jos vahinko on suurempi kuin rungon laatupisteet, laivan rakennepisteitä vähennetään yli menneiden pisteiden määrällä.

Jos laivan rakennepisteet tai rungon laatupisteet laskevat nollaan, laiva on käytökelvoton. Se ei voi kuljettaa rahtia tai purjehtia. Miehistön jäsenet voivat takertua laivan osiin välttääkseen hukkumisen, ja laivan pirstaleita voi meloa eteenpäin puolen solmun nopeudella.

RUNGON LAATUPISTEIDEN MENETYS

Joka kerta, kun vahinko ylittää rungon laatupisteet, laatupisteet vähenevät yhdellä. Menetettyjä rungon laatupisteitä ei voi saada takaisin.

Tavallinen päivittäinen purjehdus

Useimmat laivat eivät koskaan aio mennä kauas ulapalle, vaan tulevat aina yöksi rantaan. Avomerellä purjehtiminen estää rantautumisen ja saattaa laivan tavallista alttiimmaksi myrskyille.

Pelinjohtajan on joka päivä määriteltävä kyseisen päivän keskimääräinen tuulen voimakkuus. Hän joko päättää sen oman harkintansa mukaan tai hänellä voi olla oma tuulen voimakkuustaulukonsa joillekin merialueille. Laivan kapteenin pelaajan on heitettävä Laivankäsittely-kykyheitto sen päivän purjehduksesta.

Jos Laivankäsittely onnistuu, laiva selviää kapteenin kyvykkyyden ansiosta ilman haavereita ja etenee purjehdusneustaulukossa annetun keskimääräisen matkan. Kriittinen kykyheitto tarkoittaa, että laiva kulkee sinä päivänä 20 % tavallista pitemmän matkan.

Jos kapteenin pelaaja ei onnistu Laivankäsittely-kyvyssä, laiva etenee huonosti ja sen merikelpoisuuden on vastustettava tuulen voimaa vastustustaulukossa. Jos merikelpoisuus voittaa, laivan hyvä rakenne kestää päivän rasitukset kapteenin taitamattomuudesta huolimatta eikä laiva kärsi vahinkoa. Jos tuulen voima voittaa, merikelpoisuus vähenee yhdellä pisteellä.

Jos kapteeni kompuroi Laivankäsittelyheittonsa, laiva ajaa karille tai kaatuu tai tapahtuu jokin vastaava onnettomuus. Laiva etenee sinä päivänä hitaasti. Vähennä merikelpoisuutta tuulen voiman verran ja heitä d10 jotta saat selville, kuinka paljon rungon laatupisteet vähenevät. Heitä sitten niin monta kertaa d6:ta ja laske luvut yhteen, jotta näet kuinka paljon laiva kärsii rakennepisteisiinsä päivän onnettomuudessa.

Erityiset vaaratilanteet

MYRSKYT

Myrskyt ovat suurin yksittäinen uhka laivoille ja veneille. Myrskyssä kapteenin ja miehistön on jatkuvasti yritettävä pitää laiva mahdollisimman hyvässä asennossa aaltoihin nähden. Yllättäviä tuulen suunnan muutoksia on pidettävä silmällä. Lasti voi irrota siteistään, rikkoo laivan kyljen ja päästää vettä sisään.

Jos kapteenin Laivankäsittely-heitto onnistuu, laiva selviää kahdesta tunnista myrskyä ja kärsii yhden pisteen vahinkoa merikelpoisuuteensa.

Tuulen/meren vahinkotaulukko			
tuulen voima	tuulen kuvaus	vahinko laivalle	keskim. vahinko
0-2	tyyni	-	-
3-6	lähes tyyni	1	1
7-12	heikko tuuli	d3	2
13-18	hiljainen tuuli	d6	3,5
19-24	kohtalainen tuuli	2d6+3	10
25-30	voimakas tuuli	4d6+6	20
31-36	myrskyinen tuuli	6d6+12	32
37-45	myrsky	8d6+24	66
46-50+	hurrikaani	10d6+48	87

Jos Laivankäsittely epäonnistuu, laivan merikelpoisuus joutuu vastustamaan tuulen voimakkuutta vastustustaulukossa ja kärsii d6 pistettä vahinkoa jos tuulen voima voittaa. Lisäksi pitää heittää Tuulen/meren vahinkotaulukosta. Heitä tuulen voiman mukaiset vahinkonopat ja jos tulos on suurempi kuin laivan rungon laatu, vähennä erotus rakennepisteistä ja laske rungon laatua yhdellä.

Jos Laivankäsittely-heitto on kompurointi, laiva ajaa karille tai joutuu jonkin muun katastrofin uhriksi. Vähennä automaattisesti merikelpoisuutta tuulen voiman verran ja heitä Tuulen/meren vahinkotaulukosta suoraan vahinkoa rakennepisteisiin. Rungon laatu ei vaikuta mitään. Rungon laatu vähenee yhden pisteen kutakin noppaa kohden, jolla vahinkoa joudutaan heittämään.

HIRVIÖT

Suuret hirviöt voivat myös uhata laivaa, mutta ne eivät törmää laiva vastaan satunnaisesti. Merihirviö hyökkää laivan kimppuun vain, jos se on sairas tai jos joku yllyttää sitä tai hallitsee sitä taikuidella. Vain olennot, joiden vahinkomuutos on suurempi kuin d6, voivat vakavasti uhata laivaa, heikentää sen merikelpoisuutta tai vähentää sen rakennepisteitä.

Kapteenin pelaaja asettaa hyökkäyksen sattuessa laivan merikelpoisuuden olennon tekemää vahinkoa vastaan Vastustustaulukossa. Jos merikelpoisuus voittaa, vain merikelpoisuuden ylittävät pisteet vähentävät laivan merikelpoisuuspisteitä. Jos merikelpoisuus ei voita, laivanmerikelpoisuus vähenee koko vahingon määrällä.

Sitten verrataan tullutta vahinkoa rungon laatuun. Jos vahinko on suurempi kuin rungon laatu, vähennä erotus laivan rakennepisteistä. Vähennä rungon laatua yhdellä. Jos hirviön aiheuttama vahinko oli pienempi kuin rungon laatupisteet, rakennepisteet ja rungon laatu eivät kärsi vahinkoa.

TULI

Tuli uhkaa laivaa vain, jos se kasvaa kohtalaisen suureksi. Sen on oltava ainakin suuri tuli (2d6) (ks. Maailmaluku *Pelaajan kirjassa*). Laivan puu- ja kangasosat ovat tavallisesti niin kosteita, että ne eivät syty helposti. Terva ja vaha palavat hyvin, jos ne ensin kuumenevat tarpeeksi. Jos laivalla on täysisiä öljyastioita, tuli voi levitä hyvin nopeasti. Kreikkalaista tulta ei vielä ole keksitty.

Rungon laatupisteet eivät suoja laivan rakennepisteitä tulivahinkoa vastaan. Tuli ei vaikuta merikelpoisuuteen. Kun arvioit tulivahinkoa, heitä vahinkonopat

normaalisti ja vähennä tulos suoraan rakennepisteistä. Heitä tämä vahinko kerran vuorossa (eli 25 meelevuorossa). Jos tulta ei sammuteta, se kasvaa yhdellä vahinkonopalla vuorossa. Aina kun heität tulivahinkoa, vähennä yksi rungon laatupisteistä.

MERITAISTELU

Varsinaisen laivojen kesken käydyin meritaistelun säännöt jäävät tämän käsittelyn ulkopuolelle. Jos tällainen tilanne tulee vastaan, molemmat kapteenit heittävät Laivankäsittely-kykyheiton. Jos molemmat onnistuvat, kumpikaan ei saa etua. Jos vain toinen onnistuu, hän saa laivansa pitkänjousen kantomatkan päähän toisesta. Toinen peräkkäinen onnistuminen vie lyhyen jousen kantamalle ja kolmas jo törmäys- tai entrausetäisyydelle. Neljäs onnistuminen antaa entrata vastustajan tai törmätä tähän.

Jos heittoaseita yritetään käyttää laivasta toiseen, niiden osumamahdollisuus on erittäin huono. Kykyheittoja voi muuttaa jopa -100 %:lla.

Laivan korjaus

KORJAUSKUSTANNUKSET

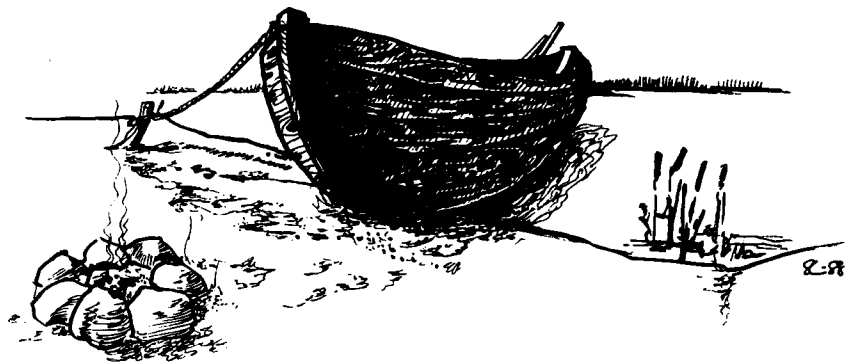
Kaikki korjaukset edellyttävät tarvikkeita: tervaa, vahaa, lautoja, sahoja, nautoja jne. Hinta on 10 lunaria yhtä merikelpoisuuspistettä kohti. Yhden rakennepisteen korjaukseen tarvittavat rakennusaineet maksavat 50 lunaria.

KORJAUSMIEHISTÖ

Tavallinen korjausmiehistö koostuu laivanrakentajakisällistä ja kymmenestä työmiehestä. Tämän ryhmän palkka on 50 lunaria päivässä. Laivaa voi korjata yhtä aikaa useampi kuin yksi ryhmä, mutta ryhmien määrä on rajoitettu korkeintaan kolmeen 10 tonnin kapasiteettia kohti.

Korjaukset merellä

Puolet merikelpoisuuteen tulleesta vahingosta voi korjata jo merellä. Normaali korjaus onnistuu vain, jos laivassa on puuseppä, jolla on riittävästi tarvikkeita. Aina neljän tunnin välein puuseppä



pelaaja voi yrittää ammattikykyheittoaan. Onnistuminen tarkoittaa, että hän onnistuu korjaamaan d3 pistettä vahinkoa. Jos puuseppällä on apunaan kymmenen hengen ryhmä, hän onnistuu samalla korjaamaan toisetkin d3 pistettä. Puuseppä kuluttaa käyttämänsä rakennusaineet, vaikka korjaus epäonnistuisikin.

Korjaukset rannalla

Laivan vetäminen maihin nopeuttaa merikelpoisuuden korjausta ja mahdollistaa rakennepisteiden korjaamisen. Rungon laatuun tullutta vahinkoa ei voi koskaan korjata.

Merikelpoisuus: Laivan puuseppä voi korjata 3 merikelpoisuuspistettä aina neljässä tunnissa, jos hän onnistuu ammattikykyheitossaan. Jos häntä auttaa kymmenen hengen ryhmä, hän onnistuu korjaamaan vielä d6 pistettä lisää. Merikelpoisuuden voi korjata laivan maksimiin saakka.

Rakennepisteet: Laivan puuseppä voi yrittää ammattikykyheittoaan kerran päivässä. Jos hän onnistuu, hän voi korjata yhden rakennepisteen. Jos hänellä on apunaan kymmenen miehen ryhmä, hän onnistuu korjaamaan vielä d3 pistettä lisää.

Korjaukset taikuudella

Jotta taikuudenkäyttäjä voisi korjata laivaa, hänen on osattava Ammatti: puuseppä ainakin 50 %:iin tai toimittava yhdessä puuseppän kanssa (ja tämän on osattava Ammatti: puuseppä ainakin 50 %:iin). Merikelpoisuuden voi korjata laivan maksimiin myös vesillä.

Merikelpoisuus: Kukin 10 metriä laivan pituudessa edellyttää yhden taikapisteen käyttöä korjausloitsussa, jotta yksi merikelpoisuuspiste korjaantuisi.

Rakennepisteet: Kukin 5 metriä laivan pituudessa edellyttää yhden taikapisteen käyttöä korjausloitsussa, jotta yksi rakennepiste korjaantuisi.

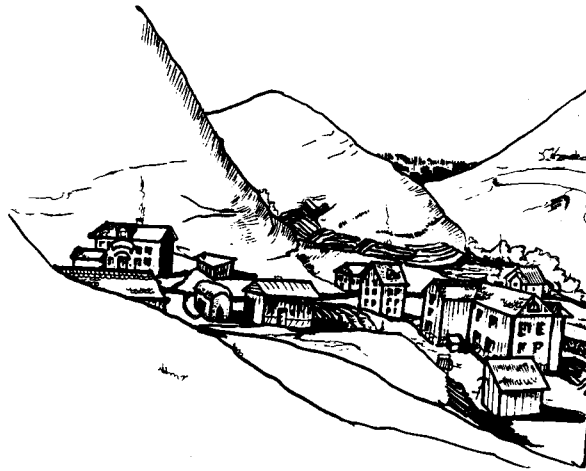
Kuivatelakka

Kuivatelakan käyttö maksaa 50 lunaria päivässä. Se nopeuttaa jokaista merikelpoisuuden korjausheittoa tunnilla ja rakennepisteiden korjausheittoa kolmella tunnilla. Taikuuskorjaukseen kuivatelakka ei vaikuta.

V RAHAPUU

Tämä seikkailu on tarkoitettu aloitteleville pelaajille, joilla on yhteensä 4–6 kohtuullisen pätevää pelihahmoa. Tarina alkaa Vihervasken kylästä. Aluksi annetaan tiedot muutamasta asukkaasta, jotka seikkailijat luultavasti kohtaavat. Lisäksi esitellään muutamia paikallisia nostomiehiä, joita voi kopioida käyttöön aina tarpeen mukaan.

Sen jälkeen käydään läpi itse tehtävä. Kylänvanhin pyytää hahmoja lyhyelle retkelle: noutamaan pyhän esineen. Jos pesti kiinnostaa pelaajia, hahmot joutuvat kulkemaan pitkähkön matkan ja selvittämään joukon vaaratilanteita ennen kuin löytävät pyhän rahapuun. Sitten he voivat palata kylään ja saada luvattun palkintonsa.



Vihervasken kylä

Vihervaski on pieni kylä jossain pelimaailmasi kolkassa. Se on niin pieni, että se ei löydy milteään kartalta. Se on aivan sivistyneen maan ja barbaarien alueiden välissä. Molempien seutujen asukkaat ovat tervetulleita kylään, samoin kuin siellä joskus käyvät vaeltavat ratsumiehet ja kaukaa tulevat kivikautta elävät muukalaiset. Vihervaski on rauhallinen kylä ja siellä suvaitaan kaikkia, jotka käyttäytyvät kunnolla.

Asukkaita on suunnilleen sata ja heistä noin 30 on aikuisia. Kerran vuodessa kaikki asukkaat lähtevät kylänvanhinta lukuun ottamatta pyhiinvaellusmatkalle Munniin, hieman suu-

rempaan kylään, jossa on pieni temppeli paikalliselle maanjumalalle Ernaldalle.

Tämä seikkailu tapahtuu myöhään syksyllä, kolme päivää ennen Ernaldan vuosittaista juhlaa.

Pomppiva Biisoni

Pomppiva Biisoni on kylän ainoa majatalo ja kapakka. Siellä tarjotaan kaikenlaisia ruokia ja juomia. Sisällä on viisi pöytää ja tilaa noin 20 vieraille. Kapakan puoli on hämärä ja savuinen. Seinät ovat paljasta puuta ja niihin on kaiverrettu muutamia biisoninkuvia. Jos hahmot kysyvät niistä, isäntä kertoo, että kauan sitten, kun hän tuli Vihervaskeen, hän näki paljon leikkiviä biisoninvasikoita. Koska hänen klaaninsa piti biisonia pyhänä eläimenä, hän piti tätä hyvänä enteenä ja avasi majatalon.

Yläkerrassa on vapaana kolme huonetta. Kaksi niistä on keskikokoisia ja niiden vuokra on kaksi lunaria päivässä. Kolmas on suurempi ja siinä on oma tulisija. Sen vuokra on kolme lunaria.

Aamiainen sisältyy huoneen hintaan. Runsas päivällinen maksaa lunarin, paitsi jos syöjä on peikko tai muu vastaava suursyömäri. Tällöin se maksaa kolme lunaria. Juoma maksaa 1/4 lunaria, jolla saa valtavan mukin täynnä kaljaa. Jos asiakas tilaa viiniä, hinta on sama, mutta lasi on kooltaan kolmasosa mukista.

Isäntä on Oxar Shatterson, aikoinaan barbaari. Hän on aikaa sitten hylännyt entiset tapansa ja on nyt täysin sivistynyt. Hän on biisonin luontoinen: rauhallinen ja valtavan kokoinen. Hänellä on pienet sameat silmät. Oxar pitää yllä järjestystä ja laittaa joskus ruokaa. Hän on keski-ikäinen. Hän ei ole vielä koskaan tappanut asiakasta, vaikka joskus olisi ollut syytäkin.

Oxarin vaimolla Shereellä on kylän läpitunkevin ääni. Kuka tahansa paitsi Oxar olisi jo aikaa sitten murhannut vaimonsa tai lähtenyt omille teilleen. Sherec siivooa yläkerran, hoitaa raha-asiat ja nalkuttaa sotkuisille vieraille. Hän on tunnettu siitä, että vaatii ylimääräisen päivän vuokran, jos poistuvat vieraat eivät vapautta huonetta ennen aamiaista.

Yleensä Sheree vaeltelee ympäri majataloa likaämpärin kanssa. Hän on kova työhminen ja syntyperäinen kyläläinen. Hän on noin kymmenen vuotta Oxaria nuorempi. Pariskunnalla ei ole lapsia.

Majatalon tuotto on lukitussa laatikossa Oxarin vuoteen alla. Vain Oxar ja Sheree tietävät tämän.

Bathseba on majatalon tarjoilija ja sekatyöläinen. Hän on alle kahdenkymmenen ja hänen hymynsä on valloittava. Hän ei vielä ole löytänyt mieleistään puolisoa, mutta säästää itseään tälle. Kylän pojat ovat hänen mielestään juntteja. Bathseba hoitaa tarjoilun ja alakerran siivouksen.



OXAR SHATTERSON					
Pomppivan Biisonin isäntä, Ernaldan noviisi.					
VMA	16	Liike	3	Oik. jalka	1/6
R-R	16	Kestopisteet	16	Vas. jalka	1/6
KOK	16	Väsymys	32-3=29	Vatsa	1/6
ÄLY	11	Taikapisteet	12	Rinta	1/8
MHT	12	NPP-iskuh.	4	Oikea käsi	0/5
NPP	8			Vasen käsi	0/5
ULK	10			Pää	0/6
Ase	Iskuh.	Osuma%	Vahinko	Torj.%	Pst
Lihaveitsi	8	48%	d4+1+d4	29%	8
1-k keihäs	7	76%	d8+1+d4	49%	10
Keskik. kilpi				60%	12
Lihaveitsi (heitetty)	4	52%	d6+d2	-	-
Loitsut: Terävyys-2, Havaitse hopea, Haava, Parannus-2, Suoja-5.					
Kyyyt: Ammatti:kokki 130%, Arvon arviointi 87%, Ensiapu 50%, Kuuntelu 86%, Havaitse 90%.					
Huom. Oxar kantaa aina lihaveistään nahkaesiliinansa taskussa liikkueensa majatalossa. Nahkaesiliina on hänen panssarinsa.					

SHEREE SHATTERSON					
Pomppivan Biisonin toinen omistaja, Ernaldan noviisi.					
VMA	11	Liike	3	Oikea jalka	0/4
R-R	11	Kestopisteet	11	Vas. jalka	0/4
KOK	10	Väsymys	22	Vatsa	0/4
ÄLY	14	Taikapisteet	12	Rinta	0/5
MHT	12	NPP-iskuh.	3	Oikea käsi	0/3
NPP	12			Vasen käsi	0/3
ULK	12			Pää	0/4
Ase	Iskuh.	Osuma%	Vahinko	Torj.%	Pst
Luudanvarsi	6	82%	d6	23%	8
Veitsi	8	41%	d4+2	18%	6
Loitsut: (Henkitaikuus 60%) Havaitse hopea, Haava, Parannus 1, Korjaus 2.					
Kyyyt: Ammatti:talonhoito, Arvon arviointi 67%, Kuuntelu 82%, Puhetaito 87%, Havaitse 47% ja Etsintä 99%.					

BATHSEBA					
VMA	9	Liike	3	Oikea jalka	0/4
R-R	14	Kestopisteet	11	Vasen jalka	0/4
KOK	8	Väsymypisteet	23	Vatsa	0/4
ÄLY	13	Taikapisteet	11	Rinta	0/4
MHT	11	NPP-iskuhetki	3	Oikea käsi	0/3
NPP	14			Vasen käsi	0/3
ULK	15			Pää	0/4
Ase	Iskuh.	Osuma%	Vahinko	Torj.%	Pst.
Nyrkki	9	42%	d3	31%	6
Potku	9	27%	d6	-	-
Loitsut: (henkitaikuus 55%) Hämäännys, Parannus-1					
Kyyyt: Väistö 33%, Arvon arviointi 35%, Kuuntelu 46%, Etsintä 37%.					

Henere Hannibalin talo

Tämä on kylänvanhimman koti. Henere on maanviljelijä, jonka vastuulla on kyläläisten varoittaminen tulevista ongelmista ja kylän puolesta puhuminen. Hän ratkoo kyläläisten pieniä riitoja. Joskus hän rankaisee metelöiviä nuoria, tai ainakin katsoo, että näiden vanhemmat tekevät niin. Jos ulkopuoliset alkavat rähinöidä, hän pyytää aina apua muilta kyläläisiltä (eli nostomiehiltä). Jos ongelma tuntuu vakavalta, hän voi kutsua apua jopa Munnista asti. Hän suhtautuu virkaansa vakavasti ja hän on palvellut Vihervaskea hyvin jo toistakymmentä vuotta.

Vihervaskessa ei ole vankilaa eikä siellä tunneta sosiaaliongelmien avohoitoa. Rähinöitsijät ruoskitaan julkisesti ja vakavissa tapauksissa lisäksi ajetaan pois kylästä. Jos joku on pidä-

tettävä odottamaan oikeudenkäyntiä, hänet kahlitaan piiskauspaaluun lähelle Pomppivaa Biisonia. Monet nuorukaiset ovat parantaneet tapansa vietettyään kylmän yön paaluun kytkettyinä. Se rauhoittaa jonkin verran jopa paatuneita rettelöitsijöitä ja seikkailijoita.



Tavallisesti ruoka on kappelissa kunnes se pilaantuu ja sen tilalle tuodaan uutta. Munnin Viisas Nainen lähettää tänne noviisin kerran viikossa Emeraldan pyhänä päivänä. Vuodenajan pyhänä päivänä tämä kappeli jää tyhjäksi, kun koko Vihervasken väestö ja ympäröivien maatilojen väki lähtee Munniin juhlimaan.

Kappelissa ei pysty palauttamaan tai uhraamaan mahtipisteitä riimutaikuutta varten edes silloin, kun noviisi on siellä.

Mylly

Gregor Gougepoor omistaa vesivoimalla toimivan myllyn, jossa seudun vilja jauhetaan. Kylä on itse asiassa kerääntynyt myllyn ympärille ja kylän nimikin tulee myllyn hapettuneista vaskikoristeista. Gregorin ahneus tunnetaan laajalti, mutta kohtuullisen matkan päässä ei ole muita myllyjä. Koska jauhot alkavat näillä main homehtua jo muutaman päivän vanhoina, kaikki haluavat pitää satonsa jyvissä ja jauhaa ne vasta juuri ennen käyttöä. Gregor vaatii 10 % jauhettavasta viljasta palkkioon.

Muutaman kerran vuodessa Gougepoor myy keräämänsä viljan vaeltaville välittäjille, jotka määräävät viljan hinnan. He maksavat kullalla ja hopealla, jonka Gregor hautaa metrin syvyyteen salaiseen paikkaan. Gregor mieluummin kuolisi kuin paljastaisi aarteensa kätköpaikan. Kaikki Vihervasken asukkaat ovat tietävinään, mihin mylläri on katkenyt aarteensa (ja kaikki ovat aivan väärässä). Kesällä nuoret kaivelevat usein kuoppia myllyn ympäristöön etsiessään aarretta.

HENERE HANNIBAL Vihervasken kylänvanhin.					
VMA	12	Liike	3	Oik. jalka	7/5
R-R	15	Kestopisteet	11	Vas. jalka	7/5
KOK	14	Väsytys	16	Vatsa	6/5
ÄLY	16	Taikapisteet	17	Rinta	6/6
MHT	17	NPP-iskuh.	2	Oikea käsi	6/4
NPP	16			Vasen käsi	6/4
ULK	12			Pää	6/5
Ase	Iskuh.	Osuma%	Vahinko	Torj.%	Pist
Lyhytmiekka	6	80%	d6+1+d4	38%	10
Pieni kilpi	7	41%	d4+d4	94%	8
Pitkä jousi	2/7	63%	d8+1	23%	6
Loitsut: (Henkitaikuus 69%) Havaitse vihollisia, Kaukonäkö, Parannus-2, Salamanuoli, Suoja-3, Terävyys-1 ja Vastataikuus-3.					
Kyyt: Suostuttelu 102%, Kuuntelu 66%, Havaitse 81% ja Etsintä 41%.					
Huom. Henere ei tavallisesti käytä panssaria. Hän kantaa jousta ja kilpeä ja käyttää vain nahkapanssaria, vaikka tiedossa olisi ongelmia. Väsymyspisteissä on otettu huomioon jousi ja kilpi.					

Ernaldan kappeli

Tässä pienessä avoimessa tilassa on aina korillinen hedelmiä, vihanneksia, viljaa ja yrttejä köyhille tai nälkäisille. Niitä syövät vain kuljeskelevat kerjäläiset ja pahanilliset lapset.

GREGOR GOUGEPOOR					
kylän mylläri, Emeraldan noviisi					
VMA	9	Liike	3	Oikea jalka	0/5
R-R	16	Kestopisteet	15	Vasen jalka	0/5
KOK	13	Väsytys	25	Vatsa	0/6
ÄLY	15	Taikapisteet	10	Rinta	0/6
MHT	10	NPP-iskuh.	3	Oikea käsi	0/4
NPP	12			Vasen käsi	0/4
ULK	11			Pää	0/5
Ase	Iskuh.	Osuma%	Vahinko	Torj.%	Pst
Viljavarsta	7	80%	d6	50%	6
1-k keihäs	7	43%	d8+1	34%	10
Pieni kilpi	8	16%	d4	36%	8
Loitsut: (Henkitaikuus 50%) Havaitse hopea, Korjaus-4, Voimakkuus-3, Parannus-1.					
Kyyt: Ammatti:mylläri 112%, Laadi 82%, Arvon arviointi 40%, Suostuttelu 62%, Kasvitieto 78%, Havaitse 45%, Etsi 82%, Maailmatieto 56%.					

ALUEEN NOSTOMIEHET

Kaksi kertaa vuodessa, kevätkylvön ja sadonkorjuun jälkeen, useimmat taistelukuntoiset miehet kokoontuvat harjoittelemaan keihään ja kilven käyttöä. He pitävät tätä riemulomana loputtomasta maanviljelystä.

Täkäläisten nostomiesten koulutustaso on olennaisesti korkeampi kuin useimmissa muissa vastaavissa kylissä. Siihen on ensisijaisesti syytä Wort Weekjob, entinen Sartarin armeijan kersantti, joka on vetäytynyt eläkkeelle Vihervasken.

Weekjob palveli armeijassa yli 20 vuoden ajan ja otti osaa lukuisiin sotiin Lunarin Imperiumia vastaan. Maanviljelijäksi hänestä ei oikein ole, mutta armeija-ajan säästöt ja eroamisraha antoivat hänelle tilaisuuden ostaa erittäin hyvää maata. Vuokralaiset tekevät työn ja takaavat hänelle kohtuullisen toimeentulon. Hän kuluttaa aikansa tutkimalla Vihervasken erilaisia sotilaallisia mahdollisuuksia ja puolustamalla sitä mielikuvituksessaan erilaisia valloittajia vastaan. Lisäksi hän juoruilee, metsästää ja opettaa eri asekykyjä. Hän on pidetty ja kunnioitettu kyläläinen ja Henere Hannibalin hyvä ystävä.

WORT WEEKJOB					
Vanha eläkkeelle vetäytynyt sotilas, maanomistaja.					
VMA	12	Liike	3	O. jalka	9/5
R-R	15	Kestop.	15	V. jalka	9/5
KOK	14	Väsytys	27-29=-2	Vatsa	7/5
ÄLY	17	Taikap.	19	Rinta	7/6
MHT	19	NPP-iskuh	2	Oik. käsi	9/4
NPP	17			Vas. käsi	9/4
ULK	13			Pää	7/5
Ase	Iskuh.	Osuma%	Vahinko	Torj.%	Pist
2-k keihäs	5	99%	d10+1+d4	94%	10
Sapeli	6	80%	d6+2+d4	60%	10
Keskik.kilpi	7	25%	d6+d4	48%	12
Loitsut: (Henkitaikuuks 66%) Terävyys-3, Hallitse älyhenkeä, Vastataikuuks-3, Masennus, Parannus-2, Suoja-6 (sidotun älyhengen ÄLY-pisteillä), Liikkuvuus-3.					
Kyvyt: Kätkä 52%, Ensiapu 80%, Kuuntelu 91%, Ratsastus 45%, Havaitse 97% ja Kätkeminen 55%.					
Taikaesine: Sitomislumous sapelin kahvassa: älyhenki jonka ÄLY on 6 ja MHT 8.					
Huom. Weekjob ei tavallisesti käytä mitään panssaria. Kun hän harjoittaa nostoväkeä tai jos odotettavissa on taistelu tai muu rähinä, hän sonnustautuu koko sotisopaansa. Hänen kykynsä on ilmoitettu täydessä haarniskassa. Jos Weekjobilla ei ole haarniskaa, lisää 2 % useimpiin kykyihin ja 26 % henkitaikuteen.					

VIHERVASKEN NOSTOVÄKI

Vihervasken nostoväessä palvelee 12 miestä. Hätätilanteessa aseisiin voitaisiin kutsua noin 300 paikallista maanviljelijää.

Näillä ei juuri ole sotilaskoulutusta. Heidän kokoamiseensa menisi yksi päivä. Virallisen nostoväen jäsenillä on kaikilla keihäs, pieni kilpi, 2+1 pisteen nahkapanssari ja pitkä veitsi. Paikallisilla maanviljelijöillä on vain viikatteita ja talikoita.

Virallinen nostoväki on hyvin koulutettua joukkoa. Jos heillä olisi viikko aikaa ja tarpeelliset varusteet, he voisivat kouluttaa maanviljelijöille sen verran keihäänkäyttöä, että seudun väki voisi tarjota kunnan vastuksen kaikille paitsi vakinaisen armeijan yksiköille.

TYYPILLINEN VIHERVASKEN NOSTOMIES					
VMA	12	Liike	3	Oikea jalka	3/5
R-R	12	Kestopisteet	13	Vasen jalka	3/5
KOK	13	Väsytys	24-15=9	Vatsa	3/5
ÄLY	13	Taikapisteet	10	Rinta	3/6
MHT	10	NPP-iskuh.	3	Oikea käsi	3/4
NPP	10			Vasen käsi	3/4
ULK	10			Pää	4/5
Ase:	Iskuh.	Osuma%	Vahinko	Torj.%	Pst
1-k keihäs	7	50%	d8+1	35%	10
Keskik. kilpi	8	15%	d6	40%	12
Veitsi	8	35%	d4+2	25%	6
Loitsut: (Henkitaikuuks 35%) Terävyys-2, Henkinäkö, Parannus-2.					
Kyvyt: Ensiapu 30%, Kuuntelu 40%, Havaitse 40%.					
Huom. Jos ei käytä panssaria, henkitaikuuks nousee 8 %:lla. Panssariin kuuluu cuirboillikypärä.					

TYYPILLINEN PAIKALLINEN MAANVILJELIJÄ					
VMA	11	Liike	3	Oik. jalka	0/4
R-R	12	Kestopisteet	12	Vas. jalka	0/4
KOK	12	Väsytys 23-3	20	Vatsa	1/4
ÄLY	12	Taikapisteet	10	Rinta	1/5
MHT	10	NPP-iskuhetki	3	Oikea käsi	0/3
NPP	10			Vasen käsi	0/3
ULK	10			Pää	0/4
Ase	Iskuh.	Osuma%	Vahinko	Torj.%	Pist
Viikate	6	20%	2d6	20%	8
Loitsut: (Henkitaikuuks 47%) Parannus-1.					
Huom. Panssarina on paksu villanuttu, joka suojaaa vatsaa ja rintaa.					

VIHERVASKEN MUUT RAKENNUKSET

Muita mainittavia rakennuksia ei ole. Kartalla näkyvät muut talot ovat koteja, latoja ja kylän viereen rakennettujen maatalojen ulkorakennuksia.

Seikkailun aloittaminen

Eräänä iltana pieni joukko matkalaisia kokoontuu Pomppivaan Biisoniin. Seikkailijat voivat itse selittää, mitä varten he tulivat Vihervaskeen. Todennäköisesti se on levähdyspaikka kesken matkan.

Kun he ovat päässeet pöytään lämpimän ruoan ja mahdollisesti majatalon parhaan kaljan ääreen, ovi aukeaa ja sisään astuu kylänvanhin, Henere Hannibal. Hän on tukeva, hyväntuulisen näköinen mies, iältään 45—50 vuotta. Hän käyttäytyy suoraan ja rehellisesti. Hän silmäilee ympäri huonetta, huomaa seikkailijat ja tulee heidän pöytänsä samalla tervehtien paikallisia asukkaita.

Saapuessaan seikkailijoiden pöydän luokse hän kysyy, "oisko tässä tillaa vielä yhdelle?", ja istuu vastausta odottamatta. "Harvinaista, että tiällä liikkuu matkalaisia. Aikovatko vieraat pysyä tiällä pitempään?" Jos seikkailijat sanovat ei, Herene vastaa: "siäli, miulla olisi ollut tämä hyvä palkkio, mutta nyt ei kukkaan sua sitä".

Jos seikkailijat sanovat, että he aikovat pysyä kylässä pitempään, Henere sanoo: "ehkä teillä olisi käyttöä rahalle?". Joka tapauksessa hän herättää seikkailijoiden kiinnostuksen tarjoamalla rahaa.

Todennäköisesti hahmot alkavat kysellä Henereltä tarkempia tietoja.

Henere kertoo heille, että joka yhdeksäs vuosi eräs erikoinen taikakasvi kantaa hedelmää. Tavallisesti kylästä lähtee paljon miehiä korjaamaan satoa, mutta nyt enrustettu kukkimisaika osuu juuri samaan aikaan kun pyhiinvaellus Ernaldan temppeliin Munniin. Kukaan ei uskalla jäädä pois vaellukselta, paitsi Henere itse, jolla on erivapaus jäädä vartioimaan Vihervaskea muiden poissaollessa. Hän kysyy, voisivatko seikkailijat käydä korjaamassa sadon.

Seikkailijat luultavasti kyselevät matkasta ja palkkiosta. Neuvottelu voi edetä missä järjestyksessä tahansa, mutta ensin Henere kertoo heille kasvista ja matkasta.

Kyseinen taikakasvi on rahapuu. Se kasvaa maan alla 100 kilometrin päässä idässä, erämaan toisella puolella. Henere myöntää, että matkalla voi kohdata rosvoja tai pahempiakin, mutta sitä varten matkasta maksetaan.

Rahapuuissa on puhtaat hopealehdet ja lumottu hedelmä. Kyläläiset haluavat vain hedelmän. Henere sanoo, että puussa ei koskaan ole ollut enempää kuin yksi hedelmä, ja että hän odottaa yhtä myös tänä vuonna, pientä kaunista hopeahedelmää. "Suatte poimia kaikki lehdet mitä haluatte, mutta elekke rikkoko yhtään oksaa. Jos puu kuolee, kukaan ei enää sua sen lehtiä ja hedelmiä".

Jos seikkailijat ovat kiinnostuneita (jos he eivät ole, seikkailu päättyy tähän), Henere tarjoaa kaikille tilaisuuden oppia yhden loitsun Munnin Viisaalta Naiselta. Viisas Nainen opettaa jokaiselle seikkailijalle yhden pisteen henkitaikaluotsun. Jos joku seikkailija haluaa myöhemmin liittyä Ernaldan kulttiin, hän saa 20 % tavallista paremman mahdollisuuden päästä noviisiksi.

Jos palkkio on seikkailijoiden mielestä liian pieni, Heneren voi tinkimällä suostutella nostamaan sen kolmeen pisteeseen henkitaikuukselle kullekin seikkailijalle. Lisäksi hän takaa, että puussa on ainakin 100 hopealehteä. Hän lupaa myös vaihtaa lehdet samantapaiseen määrään hopearahoja, kun seikkailijat palaavat.

Jos seikkailijat kysyvät häneltä, mitä hän tekee taikahedelmällä, hän on rehellinen. Hän kertoo, että siemenillä ei ole arvoa kenellekään Vihervasken ulkopuolella. Koko maailmassa vain Vihervaskessa tiedetään, kuinka rahapuu pitää istuttaa, lannoittaa ja kasvattaa. Se on lahja Ernaldalta itseltään. Kyläläisten on määrä seurata puiden kasvua, kunnes ne kuljetetaan seudulla oleviin Ernaldan temppelisiin. Yksikään näistä puista ei kasva hedelmää, joten hedelmän hakeminen on erittäin tärkeää. Seikkailijoille ei tarvitse erikseen selittää, että jos jokin menee vikaan, ihmiset ovat tyytymättömiä paljon laajemmalla alueella kuin vain Vihervaskessa. Seikkailijoiden on pääteltävä tämä itse.

Jos seikkailijat haluavat nähdä elävän rahapuu, Henere sanoo, että hänellä ei ole mitään sitä vastaan, mutta lähin rahapuu on Munnissa ja se on sijoitettu siellä erityiseen pyhättöön, johon pääsevät vain Ernaldan noviisit ja papit.

Henere lisää, että kova halla tappoi aikoinaan kylässä kasvaneen rahapuu. Silloin kyläläiset sulattivat sen oksat ja rungon ja tekivät niistä kuparikatiloita ja hän voisi kyllä näyttää joitakin niistä. Jos seikkailijat ovat kiinnostuneita, Henere kuljettaa heitä ympäri kylää ja esittelee heille niin monta vanhaa, kolhiintunutta ja täysin tavanomaista kuparikattilaa kuin he vain haluavat nähdä.

Jos seikkailijat päättävät ottaa tehtävän vastaan, Henere antaa heille suulliset ohjeet ja kartan. "Tie mänöo kukkuloiden yli. Seuratkaa sitä kunnes näätte Okravuoret kukkuloiden yläpuolella. Valitkee korkee ja terävä huippu, ja suunnatkaa sitä kohti. Sitä nimitetään Ohueksi Huipuksi. Kun piäsette sen vuoren juurelle, jonka huippu se on, näätte, että siellä on erilaisia rinteitä. Pohjoonen on pitkä, jyrkkä ja vaikea, ja etelä näyttää vissiin helpommalta kiivetä. Mutta kiivetkää pohjoispuolelta aina sinne asti, missä on lunta ja puut eivät kasva. Siellä on suuri luola. Mänkee sissään ja ihan luolan perällä on se puu. Elkee unohtako, mitä mie sanoin sen puun vahingoittamisesta. Ottakce vaan lehet ja hedelmä."

Kartta löytyy takakannen sisäpuolella. Näytä se pelaajille tai kopioi se ja anna kopio pelaajille. Pikkuasioissa voit muuttella Heneren ohjeita, mutta älä sotke mitään olennaista.

Sitten Henere toivottaa hahmoille onnea ja jättää heidät valmistautumaan matkaan. He saavat niin paljon ruokaa mukaansa kuin jaksavat kantaa, mutta muuta varustusta ei Vihervaska saa. Koska reitti on liian vaikea eläimille, kuormamuulit ja ratsut on jätettävä kylään. Kyläläiset hoitavat seikkailijoiden eläimiä ilmaiseksi.

Kylän asukkaat, rehellisiä raatajia joka ainoa, kerääntyvät seuraamaan seikkailijoiden lähtöä. He tarjoavat vielä vasta leivottua leipää ja siideriä matkalaisille. He myös rukoilevat Emeraldalta turvallista matkaa. Kylmä aamutuuli kantaa kiitokset ja toivotukset seikkailijoiden korviin koko ensimmäisen kilometrin matkan.



Ensimmäinen päivä

Kylän itäpuolella kohoavat kukkulat ovat asumattomia. Niillä elää mm. puumia, villejä koiria, jaguaareja, kaniineja, maasi-koja, kauriita, hirviä ja mustakarhu tai pari. Seikkailijoiden pitäisi nähdä ainakin joitakin näistä eläimistä, mutta yksikään niistä ei käyttäydy hyökkäävästi. Useimmat pakenevat, jos niiden kimppuun hyökätään tai niitä lähestytään muuten.

Ensimmäisenä päivänä ei tapahdu mitään. Ryhmä leiriytyy yön tullessa. Yön aikana leiriin köntystää mustakarhu, joka alkaa syödä hahmojen eväitä. Jos joku seikkailija on vartiossa, hän kuulee karhun pitämän äänen ja voi yrittää tehdä jotain. Jos vartijaa ei ole, pelaajat voivat yrittää kuunteluheittoja. Jos joku onnistuu, hänen hahmonsa herää ja voi ryhtyä toimiin.

Hereillä olevat pelaajat voivat yrittää Eläintieto-heittoja. Jos joku onnistuu, hän muistaa, että karhun voi ajaa tiehensä säikyttämällä sen. Karhun haavoittaminen sen sijaan merkitsee taistelua. Jos seikkailijat huutavat, heiluttavat käsiään tai juoksevat karhua kohti, se pakenee metsään eikä palaa. Jos sen kimppuun hyökätään aseilla, se taistelee vastaan.

KARHU			
VMA	20	Liike	7
R-R	15	Kestopisteet	19
KOK	23	Väsytys	23
MHT	10	Taikapisteet	10
NPP	10	NPP-iskuhetki	3
osumapaikka	melee	heittoase	pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	3/7
Vasen takajalka	03-04	03-04	3/7
Takaosa	05-07	05-09	3/9
Etuosa	08-10	10-14	3/9
Oikea etujalka	11-13	15-16	3/7
Vasen etujalka	14-16	17-18	3/7
Pää	17-20	19-20	3/7
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	6	30%	d8+2d6
Käpälä	9	47%	d6+2d6
Huom. Karhu puree ensin ja lyö sitten tassullaan joka meele vuorolla.			



Toinen päivä

Jos karhu onnistui ahmimaan ryhmän eväät, seikkailijoiden on käytettävä tämä päivä metsästykseseen tai muuhun ruoanhankintaan. Kukin pelaaja voi yrittää ensin Piileskely-kykyä ja sitten heittoasehyökkäystä. Jos molemmat kyvyt onnistuvat, hahmo on ampunut kaniinin, josta riittänee ruokaa pariksi päiväksi koko ryhmälle. Painota nopean toiminnan tärkeyttä: hyväkuntoiset seikkailijat pärjäävät hyvin ilman ruokaa päivän pari. Heidän pitäisi jatkaa matkaa heti, kun he ovat saaneet ruokaa.

Heti puolenpäivän jälkeen seikkailijat näkevät edessään lyhyen olennon, joka tukkii heidän tiensä. Toisella puolen tietä on syvältä näyttävä lampi. Olento on Yozarian, tunnettu ankka ja maantierosvo.

Yozarian on epäilyttävän näköinen tyyppi. Hänellä on puujalka ja vanha arpi nokan sivulla. Puolet vasemman käden höyhenistä puuttuu ja niiden alta näkyy vaaleanpunainen nahka. Hänen sivullaan riippuu kulunut lyhytmiekka ja hänellä on kädessään kevyt jalkajousi, jolla hän tähtää kookkainta seikkailijaa.

YOZARIAN, ANKKAROSVO					
VMA	9	Liike			1
R-R	12	Kestopisteet			9
KOK	5	Väsytys 21-10			11
ÄLY	16	Taikapisteet			14
MHT	14	NPP-iskuhetki			2
osumapaikka		melee	heittoase	pisteet	
Oikea jalka		01-04	01-03	2/3	
Vasen jalka		05-08	04-06	6	
Vatsa		09-11	07-10	4/3	
Rinta		12	11-15	4/4	
Oikea käsi		13-15	16-17	4/3	
Vasen käsi		16-18	18-19	3/3	
Pää		19-20	20	6/3	
Ase	Iskuh.	Osuma%	Vahinko	Torj.%	Pst
Jalkajousi	2	75%	2d4+2	-	
Lyhytmiekka	7	52%	d6+1	47%	10
Loitsut: (Henkitaikuus 59%) Haava, Parannus-3, Liikkuvuus-2.					
Kyyyt: (väistöön ja uintiin vaikuttaa ENC) Väistö 52%, Kuuntelu 90%, Uinti 88%.					
Panssari: Paksu nahka hyvässä jalassa, cuirboulli vartalossa ja käsissä, metallikypärä. Puujalalla on luonnollisia panssari-pisteitä (kuten aseilla).					

Ankka ärähtää ryhmälle: "Seis! Ette voi kulkea tielläni, jos ette maksa ensin tullia. Tuollaisilla vahvoilla kavereilla on varaa maksaa ainakin 10 lunaria kullakin. Maksakaa tai lähtekää tapaamaan esi-isiänne!" Yozarianilla on yllättävän syvä ääni KOK 5:n ankaksi. Hänen itseluottamuksellaan ei ole rajoja.

Jokaisen hahmon pelaaja voi yrittää Havaitse-heittoa. Ne hahmot, joiden heitto onnistuu, näkevät aseistettuja ihmisiä piileskelemässä pensaissa ja kivien takana tien molemmin puolin. Väijyjä on ainakin 12. Jos jonkun hahmon kykyheitto on kriittinen onnistuminen, hän huomaa, että yhden piiloutuneen rosvon pää on kovasti kurpitsan näköinen.

Jos ryhmä ei heti maksa, Yozarian murahtaa "Liian hidasta, pojat! Hinta nousi juuri 12 lunariin". Jos ryhmä näyttää aiko-

van hyökätä Yozarianin kimppuun, tämä huutaa jengilleen: "Valmista! Jalkajouset valmiina. Yrittäkää haavoittaa jos mahdollista". Hän irvistää uhkaavasti seikkailijoille.

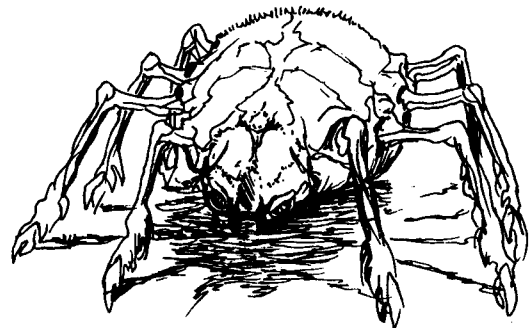
Todellisuudessa Yozarian toimii yksin. Hän on rakentanut hämähäkkeksi nukkeja, laittanut niille vanhoja aseita käsiin ja jopa muutaman kolhiutuneen kattilan kypäriksi. Nämä nuket on kätketty hyvin, mutta ei niin hyvin, että uhrit eivät näkisi niitä kun alkavat katsella.

Yozarianin suunnitelma on yksinkertainen. Hän vaatii vain vähän ylihintaista tullia, antaa uhrien huomata jenginsä, ja päästää heidän eteenpäin kun saatuhan rahat. Jos seikkailijat päättävät hyökätä, Yozarian pudottaa jalkajousensa ja sukeltaa viereiseen lampeen. Hän ui veden alla kauas, paikkaan johon on ennakolta varannut kaksi suurta, ilmalla täytettyä tynnyriä, jotka ovat alhaalta auki.

Yozarian hengittää tynnyrien ilmaa niin kauan kuin sitä riittää, (noin puoli tuntia) ja nousee sitten pintaan. Jos seikkailijat vielä odottavat häntä, hän antautuu ja tarjoaa lunnaikseen 200 lunaria. Hän pystyy maksamaan 300, mutta huutaa ja valittaa, jos hinta nousee niin korkealle. Kun hänen tarjouksensa on hyväksytty, hän johtaa hahmot lyhyen matkan päähän. Hänen aarteensa on kätketty sinne kiven alle. Sitä on tasan 300 lunaria.

Jos Yozarian on joutumassa lähitaisteluun, hän antautuu heti.

Luultavasti Yozarian onnistuu huijaamaan muutaman lunarin ryhmältä. Seikkailijat tuskin arvaavat mitä tällä nopeälyisellä rosvolla on takanaan. Hän ei vahingoita seikkailijoita ellei tilanne pakota häntä siihen. Hän tietää, että henkiin jäävät saattaisivat silloin lähteä ajamaan häntä takaa paha mielessä.



Kolmas päivä

Okravuoret ovat olleet selvästi näkyvissä jo toisen päivän illasta lähtien. Heneren kuvailema korkea ja ohut huippu erottuu yhä lähempänä. Tie vie kohti tiheää metsää. Metsän kiertämiseen menisi ainakin kaksi päivää.

Seikkailijat seuraavat tietä metsän läpi tunnista toiseen. Paksu- ja mustia puita kasvaa tien molemmin puolin. Lopulta metsän synkkyys muuttuu lähes pimeydeksi. Viimein, erään mutkan jälkeen, hahmot saavat huomata, että tie on tukittu valtavalla hämähäkinverkolla. Verkon yksittäiset langat ovat köyden paksuisia. Koko verkko on ainakin 15 metriä korkea. Verkon kutojaa ei näy missään. Verkon yläosassa näytää riippuvan seittikäärö, josta töröttää ulos sarvet — joku hirviparka lienee joutunut verkon uhriksi.

Jos seikkailijat yrittävät kiertää verkkoa, he saavat huomata, että sen reunat ulottuvat aivan tienvieren pusikkoon. Onnistunut Etsintä-heitto ennen tieltä poistumista paljastaa tämän. Muuten tieltä poistujat joutuvat verkkoon ennen kun ovat ehtineet ottaa neljää askelta. Verkon reunojen voima on 14. Takertuneen seikkailijan on voitettava se omalla VMA:llaan, jotta hän pääsisi irti. Verkon voimaa voi yrittää voittoa kerran meeleuvorossa, kunnes vapautuu. Jos vapautunut hahmo yrittää mennä pensaikkoon uudelleen, hän takertuu taas verkkoon. Kun toinen uhri takertuu verkkoon, esiin hyökkää jättiläishämähäkki, joka on piileskellyt puunlatvojen tasalla.

Jos ryhmä yrittää leikata tiensä verkon läpi, sen on tehtävä verkkoon 30 pistettä vahinkoa, jotta se verkko repeäisi. Ase takertuu verkkoon jokaisen iskun jälkeen. Aseenkäyttäjän on voitettava VMA 8, jotta hän saisi aseensa taas irti. Pelkästään pistävät aseet (kuten keihäät) tai heittoaseet eivät vahingoita verkkoa. Ne vain lentävät verkon läpi sen toiselle puolelle. Liekkinä loimuava miekka ei tartu verkkoon ja tekee normaali vahinkonsa. Kun verkkoon on tehty 30 pistettä vahinkoa, siinä on niin suuri aukko, että ihminen mahtuu siitä läpi. Mutta jo neljännellä iskulla verkko alkaa täristä ja jättiläishämähäkki hyökkää verkon rikkojien kimppuun.

Jos hahmot yrittävät kiertää metsän kokonaan, he saavat huomata, että se ympäröi Ohutta Huippua joka puolelta. Heidän on kuljettava metsän läpi, ja he kohtaavat hämähäkin (mutta vain yhden sellaisen) riippumatta siitä, mitä kautta he kulkevat.

Noin viisi minuuttia taistelun jälkeen kaikki, jotka ovat kärsineet vahinkoa hämähäkin puremasta, alkavat tuntea huimausta ja pahoinvointia. Parannusloitsu ei poista myrkkyä, mutta se voi parantaa vamman, josta myrkky tuli. Myrkyt tehokkuus (POT) on 12, joka asetetaan uhriin R-R:ta vastaan Vastustus- taulukossa. Jos myrkky voittaa, uhri kärsii 12 pistettä kokonaiskesto- on; jos ei, uhri kärsii ainoastaan 6 pistettä. Myrkky- vahinko paranee luonnollisesti yhden pisteen päivävauhtia. Parannusloitsu ei tehoa myrkkyyn.

Ryhmä tulee ulos metsästä illalla ja näkee edessään Heneren kuvaaman huipun. Kaikki muut vuoret sen ympärillä ovat selvästi matalampia ja litteämpiä. Ryhmän on yövyttävä vuoren juurella.

JÄTTILÄISHÄMÄHÄKKI			
VMA	16	Liike	4/6 (verkossa)
R-R	18	Kestopisteet	21
KOK	24	Väsymys	34
ÄLY	3	Taikapisteet	14
MHT	14	NPP-iskuh.	2
NPP	19		
osumapaikka	melee	heittoase	pisteet
Oikea takajalka	01	01	4/4
Vasen takajalka	02	02	4/4
Oik. takajalka 2	03	03	4/4
V. takajalka 2	04	04	4/4
Vatsa	05-08	05-11	4/9
Oik. keskijalka	09-10	12	4/4
Vas. keskijalka	11-12	13	4/4
Oikea etujalka	13-14	14	4/4
Vasen etujalka	15-16	15	4/4
Pää	17-20	16-20	4/7
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	5	70%	d6+d6+myrkky
Kyvyt: Kiipeä verkossa 200%, väistö 35%.			
Huom. Hämähäkki puree aina yhtä vastustajaa ja yrittää väistää. Se ei lähde pois verkosta. Jalcojen kärsimä vahinko ei vaikuta hämähäkin kokonaiskesto- on.			



Neljäs päivä

Tämän päivän aikana seikkailijat kohtaavat joukon haasteita. Kullakin haasteella on oma otsikkonsa.



REITTI

Ohuessa Huipussa on kaksi rinnettä. Toinen näyttää melko helpolta, toinen näyttää vaikealta. Onnistunut Maailmatietoheitto kertoo seikkailijalle, että helpon näköisellä rinteellä voi syntyä vaarallisia kivivyöryjä. Seikkailijoiden pitäisi muistaa Heneren sanoneen, että vaikean näköinen reitti on paras tie luolalle. Mutta pelaajat päättäkööt itse.

JYRKÄNTEEN YLITYS

Kun ryhmä alkaa kiivetä vuoren huippua kohti, ensimmäinen este on 5 metriä korkea jyrkäne. Jokaisen seikkailijan on onnistuttava Kiipeily-heitossa. Muuten hän ei pääse ylös. Epäonnistumisesta seuraa putoaminen ja d6 pistettä vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan. Panssari ei suojaa tätä vahinkoa vastaan.

PURO

Kun kaikki ovat päässeet ylös jyrkännettä, uusia ongelmia aiheuttaa vasta puro, joka virtaa reitin poikki. Se on niin matala, että sen yli voi kahlata, mutta kastuminen kylmällä vuorella ei tiedä hyvää. Jokaiselle kahlaavalle seikkailijalle pitää heittää d100. Tavoite on saada hahmon R-R x 4 tai vähemmän. Jos seikkailijan heitto ei onnistu, hän vilustuu. Hänen havaintokykynsä laskee 20 %:lla kunnes hän paranee (d2 päivässä).

Seikkailijat voivat myös yrittää hypätä puron yli. Epäonnistunut Hyppy-heitto merkitsee putoamista keskelle puroa. Jos R-R x 4 heitto ei onnistu, hahmo vilustuu.

KIVIVYÖRYMÄ

Tämän jälkeen vanhan kivivyöryn paikka tarjoaa parhaan tien ylös. Molemmilla puolin tätä rinnettä kohoaa äkkijyrkkä seinämä. Hahmo selviää rinteestä onnistuneella Kiipeily-heitolla. Jos heitto epäonnistuu, hahmo liukuu takaisin alas ja kärsii matkalla d6 pistettä vahinkoa kolmeen satunnaisesti valittuun osumapaikkaan. Jos seikkailijat sitovat toisensa yhteen köydellä, kahden tai useamman kiipeäjän epäonnistuminen saattaa suistaa koko joukon rinnettä alas.

POLUNHAARA

Sitten polku haarautuu kahtia. Onnistunut maailmatietoheitto kertoo, että toinen reiteistä on paljon helpompi kiivetä kuin toinen. Jos ryhmä valitsee vaikeamman reitin, kaikkien on yritettävä vielä kerran kiipeämisheittoa. Epäonnistuminen tuo tällä kertaa 2d6 vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan. Jos ryhmä valitsee helpomman reitin, se pääsee ylös puurajalle ilman ongelmia.

PIITTAAMATTOMUUS NEUVOISTA

Jos seikkailijat valitsivat edellisessä kohdassa vastoin Heneren neuvoa helpomman näköisen rinteeseen, kaikki on tapahtunut samalla tavoin kuin tähän asti on kuvattu, paitsi että turha etsintä vuoren etelärinteellä vie koko loppupäivän. Ryhmä viettää yön jäisellä rinteellä. Jos pelinjohtaja haluaa, kaikki vilustuvat. Seuraavat tapahtumat ajoittuvat viidennen päivän aamuun. Jos ryhmä noudatti Heneren neuvoa ja valitsi vai-

keamman näköisen rinteeseen, tapahtumat sattuvat jo neljänneksi päiväksi.

VALTAVA LINTU

Kun ryhmä etsii luolaa, kaikkien on heitettävä Havaitse-heitto. Ne, jotka onnistuvat, näkevät valtavan linnun kiertelevän vuoren yläpuolella ja lähestyvän ryhmää. Kaikki voivat yrittää kätkeytymistä ja piileskelyä (yksi yritys molempia) pysyäkseen poissa hirviön näkyvistä. Kaikki kätkeytymisheitot heitetään ennen piileskelyä. Jos joku seikkailija epäonnistuu molemmissa heitoista, lintu syöksyy alas ja yrittää siepata tämän mukaansa. Jos useampi kuin yksi seikkailija epäonnistuu molemmissa heitoissa, määrää linnun uhri satunnaisesti.

Lintu on suunnattoman suuri. Se on Okravuorten kuuluisa roc, jonka siipien kärkiväli on yli 30 metriä. Tämä lintu on ylivoimaisen vahva seikkailijoihin verrattuna. Heidän pitäisi yrittää välttää taistelua sitä vastaan kaikin keinoin. Tämän kertoo myös onnistunut Eläintieto-heitto.

Kun roc hyökkää, uhri voi yrittää väistää. Jos roc saa kiinni hahmosta, se kantaa hänet pesäänsä ja syö hänet siellä. Jos roc ei saa uhria kiinni ensimmäisellä yrityksellään, se ei yritä uudestaan. Ylpeänä lintuna se lentää pois teeskennellen, ettei yrittänyt tosissaan.

ROC			
VMA	70	Liike	3/12 (lento)
R-R	30	Kestopisteet	50
KOK	70	Väsytys	100
ÄLY	8	Taikapisteet	20
MHT	20	NPP-iskuhetki	3
NPP	13		
osumapaikka	melee	heittoase	pisteet
Oikea kynsi	01-02	01	12/13
Vasen kynsi	03-04	02	12/13
Ruumis	05-09	03-08	12/21
Oikea siipi	10-13	09-13	12/17
Vasen siipi	14-17	14-18	12/17
Pää	18-20	19-20	12/17
Ase	iskuhetki	Osuma %	Vahinko
Kynsiin sieppaus	6	50%	kantaa pois ja syö

Luola

Pian rocin hyökkäyksen jälkeen ryhmä löytää vuoren seinästä suuren aukon, joka johtaa luolaan. Tämä on ainoa luola koko vuoren pohjoisseinällä. Kun ryhmä lähestyy luolaa, kaikki voivat Jäljitys-kyvyllään yrittää huomata jalanjälkiä, jotka ovat



luolan edessä lumessa. Onnistunut Eläintieto-heitto kertoo, että ne ovat peikon jälkiä, kuka tahansa näkee, että ne ovat jonkin suuren, ihmisenmuotoisen olennon tekemiä.

Luolassa ryhmä kuulee kuorsausta. Jos kaikki onnistuvat Hiipiminen-kyvyn käytössä, he pääsevät peikon sivuluolan ohi. Jos joku hyökkää nukkuvan peikon kimppuun, se haistaa hänet ja loikkaa ylös valmiina taisteluun.

Jos vain yksi ryhmän jäsen epäonnistuu hiipimisheitossaan, peikko murhaa ja kääntyy unessaan (nyt on keskipäivä, peikkojen nukkuma-aika). Jos vähintään kaksi heittoa epäonnistuu, peikko herää ja ryntää raivon vallassa seikkailijoiden kimppuun.

Rahapuu

Tunneli jatkuu peikon ohitse pieneen kammioon, jossa rahapuu kasvaa. Se näyttää pieneltä tammelta, joka on noin metrin korkuinen. Siinä on kuparinen kaarna ja kymmeniä pieniä, säännöllisen muotoisia hopealehtiä. Yhden pitkän oksan päässä on hopeinen hedelmä, appelsiinin muotoinen mutta pienempi. Jos seikkailijat katkaisevat yhden oksan (sahaamalla tai muuten), he huomaavat, että se on kokonaan kuparia. Mikä tahansa osa puuta taipuu lähes kaksinkertaiseksi ennen kuin katkeaa.

Lehdet ja hedelmä on helppo vääntää irti. Lehtiä on 111 ja kunkin arvo on 15 lunaria. Onnistunut Arvon arviointi kertoo, että hedelmän arvo on keräilijälle noin 1000 lunaria.

VUORIFEIKKO					
VMA	23	Liike			3
R-R	15	Kestopisteet			22
KOK	28	Väsymys			38
ÄLY	5	Taikapisteet			11
MHT	11	NPP-iskuhetki			4
NPP	9				
ULK	2				
osumapaikka		melee	heittoaase	pisteet	
Oikea jalka		01-04	01-03	3/8	
Vasen jalka		05-08	04-06	3/8	
Vatsa		09-11	07-10	6/8	
Rinta		12	11-15	6/10	
Oikea käsi		13-15	16-17	3/6	
Vasen käsi		16-18	18-19	3/6	
Pää		19-20	20	3/8	
Ase	Iskuh.	Osuma %	Vahinko	Torj %	Pist.
Nuija	6	40%	3d6+2d6	30%	13
Käsi	9	50%	d6+2d6	-	
<p>Huom. Peikko lyö joka melevuorolla ensin nuijallaan ja sitten kourallaan. Jos sillä on luolassa kaksi vastustajaa, se suuntaa yhden hyökkäyksen molempia vastaan. Jos sen käden kestopisteet laskevat miinukselle, se alkaa myös torjua nuijalla. Jos nuija menee rikki, se hyökkää molemmilla käsillään. Iskuhetket ovat tällöin 7 ja 10.</p> <p>Kaikki peikon saamat vammat paranevat 1 pisteen melevuorossa. Jos peikko kuolee, paraneminen loppuu.</p> <p>Panssari: Karhunnahka vatsan ja rinnan ympäri.</p>					

Paluumatka

Paluumatka sujuu rauhallisesti. Jos hahmot ohittavat lammen, jolla kohtasivat Yozarianin, he löytävät hänen nukkejaan tien varrelta. Itse Yozariania ei näy missään. Jos haluat, ryhmä voi vielä joutua taistelemaan puuman tai villikoiralauman kanssa. Mutta se on tarpeen vain, jos pelaajat selvästi haluavat lisää toimintaa.



Paluu Vihervaskeen

Kun seikkailijat tulevat takaisin, kaikki ovat kiitollisia ja kohtelevat heitä kuin kuninkaita. Heille tarjotaan loputtomiin ryyppyjä Pomppivassa Biisonissa ja he saavat asua majatalossa ilmaiseksi. Jos he jäävät yli kolmeksi viikoksi, heitä aletaan taas laskuttaa. Oxarillakin on rajansa.

Hahmot saavat luvatut loitsut käydessään seuraavan kerran Munnissa. Munnilainen pankkiiri on valmis vaihtamaan hopealehdet rahaksi.

Kylässä järjestetään suuret juhlat heti seikkailijoiden palattua, ja hyvä kohtelu jatkuu.

Jos seikkailijat kysyvät Henereltä, miksi matka oli paljon vaarallisempi kuin heille kerrottiin, hän arvelee, että hän tuli ehkä vähän vähätelleeksi vaikeuksia. Edellisestä matkasta on vierähtänyt kuitenkin jo yhdeksän vuotta eikä silloin nähty mitään ankarosvoa tai peikkoa. Sitten Henere nauraa, tilaa uudet ryyppyt koko joukolle, ja sanoo, että jos seikkailijat ovat paikalla taas yhdeksän vuoden kuluttua, heidät pestataan uudelleen hommiin.

Henere Hannibalin pettäminen

Jos seikkailijat eivät halua antaa Henerelle hedelmää, hän ei voi suoranaisesti tehdä asialle paljonkaan. Hän muistuttaa luvatuista loitsuista ja kiroaa seikkailijat pettureiksi, jos he eivät anna hedelmää. Seikkailijat ajetaan ulos Vihervaskesta ja Munnista, ja koko alue pitää heidät sen jälkeen varkaina.

Jos joku seikkailija haluaa myöhemmin liittyä Ernaldan kulttiin, häntä ei hyväksytä ennen kuin hän on jotenkin hyvittänyt varkauden (Munnin Viisas Nainen, jonka piti saada hedelmä, on Ernaldan pappi).

Jos ryhmä ei palaa Vihervaskeen, Henere ei pääse kiroamaan heitä, mutta muut yllä esitetyt haitat pätevät.

Jos hahmot pitävät hedelmän itse, he huomaavat, että Henere oli oikeassa: he eivät pysty kasvattamaan siitä rahapuuja. Se ei kasva, vaikka he tekisivät mitä. Ehkä arkkimaagi osaisi selvittää tarvittavat rituaalit, mutta se edellyttäisi jo uutta seikkailua.

Herene Hannibalin
pelaajille antama kartta

