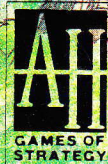




# RIIMUMESTARIN KIRJA

Laajennusosa Rune Questiin



# SISÄLLYSLUETTELO

<b>1. Taistelusäännöt</b>	4
Erikoisosumat - Tähdätyt iskut - Tönäisy - Vangitseminen - Taistelu ratsain - VAIKEAT OLOSUHTEET - Pimeys - Veden alla - Korkea paikka - Kapeat käytävät - Taistelu ilmassa - Erityisiä meleen taktiikoita - Liike ja taistelu - Improvisoidut aseet - Heittoaseet - Sotakoneet - Panssari - Panssaritaulukko - Asekuvauksia	
<b>Ase- ja panssaritaulukot</b>	14
<b>2. Loitsut</b>	17
Uudet henkilöloitsut - Uudet riimuloitsut - Uudet velhuloitsut	
<b>3. Rituaalitaikuus</b>	24
Seremoniarituaali - Kutsurituaali - Lumoaminen - Lumousloitsut - Kommentteja pelaajille rituaaleista	
<b>4. Pelihahmot</b>	30
Olennot seikkailijoina	
<b>5. Kyvyt</b>	32
<b>6. Dracoliskot</b>	34
<b>7. Olennot</b>	38
ALKEISVOIMAT ( Maa-alkeisvoima - Sylfi - Undiini - Varjo ) Bandersnatsi - Basiliski - Brontosaurus - Chonchon - Fachan - Gorgon - Gorilla - Grampus - Hai - Harpyija - Haukka - Hellion - Hyönteisparvi - Jabberwock - Jättiläiskovakuoriainen - Jättiläismuurahainen - Jääkarhu - Karja - Koira - Krokotiili - Lamia - Lohikäärme - Lohikäärme, Glorantha - Mammutilisko - Mantikore - Merikäärme - Minotauri - Mustekala - Muumio - Mäkikonna - Norsu - NYMFIT ( Dryad - Riivajainen - Naiad - Oread ) - Pantteri - Plesiosaurus - Python - Roikkupää - Saksanhirvi - Satyyri - Simpanssi - Skunkkimato - Tiikeri - Valas - Vampyyri - Yksisarvinen - Zombi - Olennon kestopisteen määrittäminen osumapaikoittain	
<b>Laiva-arkki</b>	takakansi (sisä)

*Älköön tiesi koskaan joh-  
tako sinua Humaktia, sodan  
ja kuoleman kumalaa vastaan.*



## RIIMUMESTARIN KIRJA



**TEKIJÄT:** Steve Perrin, Greg Stafford, Lynn Willis,  
Sandy Petersen, Steve Henderson, Warren James.

**TOIMITTAJA:** Lauri Tudeer.

**KUVITUS:** Lisa Free, Sari Luoto.

**KÄÄNNÖS:** Lauri Tudeer, Jussi Tudeer.

**KANSIKUVA:** Sari Luoto

---

Chaosium-peli, julkaisija Ace-Pelit Oy.  
Copyright 1978, 1979, 1980, 1984 Chaosium Inc.

## I. TAISTELU

Tässä luvussa käsitellään taisteluun liittyviä erikoistilanteita ja niihin liittyviä sääntöjä joita ei esitetty Runequestin perussäännöissä. Nämä säännöt ovat lisäyksiä, ja pelinjohtajalla on oikeus päättää, mitä niistä hän haluaa käyttää.

### ERIKOISOSUMAT

Perussäännöissä ainoastaan pistävillä aseilla oli oma erityinen erikoisosumansa. Myös muut aseet voivat saada tavallista pahempaa vahinkoa aikaan. Näitä erikoisosumasääntöjä ei ole pelin nykyisessä englanninkielisessä versiossa. Ne tulevat RuneQuestin toisen painoksen lisäsäännöistä, ja koska ne on koettu hyviksi, ne päätettiin ottaa mukaan pelin suomenkieliseen versioon.

#### Viilto

Viiltäviä aseita ovat mm. kirveet ja useimmat miekat. Viiltävän aseiden erikoisosuma määrätään seuraavasti. Aseen vahinko heitetään kaksi kertaa, ja ne lasketaan yhteen. Lyöjän vahinkomuutos laskeaan vain kerran, samoin loitsujen aseelle mahdollisesti tuomat lisäpisteet. Jos hahmo, jolla on vahinkomuutos d4, lyö leveällä miekalla, jossa on Terävyys-2 loitsu, hänen normaalivahinkonsa on siis  $d8 + 1$  (ase) + 2 (terävyys) + d4 (vahinkomuutos). Jos hän saa erikoisnostumisen eli viillon, hänen vahinkonsa on  $2d8 + 2 + 2 + d4$ .

Jos loitsu määrää aseiden vahingon, se kaksinkertaistuu. Tulimiekka, jonka vahinko on  $3d6$ , tekee viiltäessään  $6d6$  pistettä vahinkoa.

#### Murskaus

Murskaavia aseita ovat mm. nuijat ja moukarit. Murskaavan aseiden vahinkoon lisätään erikoisosuman tullessa lyöjän maksimivahinkomuutos. Siten yöpeikko Sazdorfin vahinko raskaan nuijan erikoisosumassa on  $d10 + 6 + d6$  kun hänen tavallinen vahinkonsa samalla asella on  $d10 + d6$ .

### TÄHDÄTYT ISKUT

Jos pelaaja haluaa hahmonsäntäävän johonkin tiettyyn osumapaikkaan, hänen on ilmoitettava se aikomusten ilmoituksen yhteydessä. Lyönti tehdään puolitetulla kyvyllä sekä koko bonuksella ja tapahtuu iskuhetkellä 10. Osunut isku osuu automaattisesti haluttuun osumapaikkaan. Tämä kuvastaa sitä, että hahmo odottaa tilaisuuden aukeamista, ja toisaalta mahdollisuutta, että sopivaa aukkoa kysyiseen osumapaikkaan ei tulekaan.

#### Iskun heikentäminen

On aina mahdollista heikentää omaa lyöntiään. Aiko-

muksen ilmoitusvaiheessa hahmo voi ilmoittaa heikentävänsä lyöntiään. Hän voi tällöin vapaasti vähentää vahinkomuutosnoppiaan, tai jopa asevahinkonoppia.

Siten hahmo, jonka vahinko miekalla on  $d8+1+d4$ , voi lyödä vahingolla  $d8+1+d2$ ,  $d8+1$ ,  $d4+1$  tai jopa  $d2$ .

### TÖNÄISY

Aseen isku voi tehdä muutakin kuin vahingoittaa kohdetta. Riittävän voimakas isku voi tönäistä kohteen taaksepäin. Sopivassa tilanteessa tämä tönäisyvaikutus voi olla suurempi haitta kohteelle kuin varsinainen vahinko.

Se matka, joka hahmoa tönäistään, riippuu iskun vahinkopisteistä vähennettynä hahmon KOK-pisteillä. Jos tönäistävän KOK on suurempi kuin iskun pisteet, tönäisyä ei tapahdu. Jos pisteet ovat suuremmat kuin KOK, hahmo tönäistään taaksepäin yhden metrin aina viittä ylimenevää pistettä tai niiden osaa kohti. Kohteen pelaajan on heitettävä NPPx5 tai vähemmän  $d100$ :lla, tai kohde kaatuu. Jos hahmo on ratsain, tarvitaan ratsastusheitto. Jos se onnistuu, eläimen KOK lasketaan mukaan hahmon KOK:on. Tönäisty ratsastaja putoaa pois ratsun selästä.

#### Tönäisyä vastaan nojautuminen

Hahmon on mahdollista varautua ottamaan vastaan tönäisy-yritys. Se on ilmoitettava aikomuksen ilmoitusvaiheessa. Hahmo ei saa liikkua meeleuvoron aikana tai menettää nojautumisen edun. Hän ei myöskään saa väistää, mutta torjunta on sallittu. Kaikki muu, mitä hän yrittää, tapahtuu kolme iskuhetkeä tavallista hitaammin. Kun hän nojautuu tönäisyä vastaan, tarvitaan vahinkoa ainakin hänen VMA:nsa + KOK jotta tönäisy onnistuu.

#### Tönäisy päin pieniä esineitä tai ihmisiä

Jos tönäisty hahmo törmää toiseen hahmoon tai ihmisen kokoiseen tai pienempään esineeseen, hänen on heitettävä NPP x5 jotta pysyisi pystyssä. Jos hän törmäsi ihmiseen, myös tämän on heitettävä NPP x5. Pelinjohtaja voi tilanteen mukaan päättää, kaatuuko mahdollinen esine.

Jos hahmo tönäistiin ainakin kolme metriä ja törmää johonkin, sekä hahmo että kohde kärsivät  $d6$  pistettä vahinkoa kutakin 5 tönäistystä metriä tai sen osaa kohden. Vahinko tulee meeleaulun mukaiseen satunnaiseen osumapaikkaan.

#### Tönäisy kiinteään esineeseen

Jos hahmo tönäistään päin kiinteää esinettä, hän kärsii  $d6$  pistettä vahinkoa kutakin tönäistystä metriä kohden. Vahinko tulee meeleaulun mukaiseen satun-

naiseen osumapaikkaan.

### Rajoitus tönäisyyille

Monet luonnolliset aseet eivät tönäise. Tyypillinen esimerkki on puraisu, jossa vahinko perustuu puristukseen.

### Tahallinen tönäisy

Tähän saakka tönäisyä on pidetty iskun sivuseurauksena. Hahmo voi joskus haluta tönäistä niin, ettei vahingoita kohdetta muuten. Myös eräät eläimet yrittävät ensin kaataa uhrin ja jatkaa tämän käsittelyä maassa. Tyypillinen esimerkki on sudet.

Peikän tönäisyn yritys on ilmoitettava meele vuoron alussa. Hahmo ei voi tällöin hyökätä muuten, mutta hän voi torjua tai väistää.

Hahmo hyökkää nyrkkitaistelun iskuhetkellään, asettaa VMA + KOK:nsa vastustajan KOK + NPP:tä vastaan vastustustaulussa. Jos hyökkäys onnistuu, kohdetta tönäistään siten, että vahingoksi lasketaan hyökkääjän VMA + KOK josta vähennetään puolustajan KOK. Jos hyökkäys on erikoisnostuminen, vastustajan KOK:a ei vähennetä. Jos hyökkäys on kriittinen, vastustajalta putoaa ase kädestä.

Jos hyökkääjä yrittää tönäisyä juostessaan, hänen VMA:nsa lisätään 1 kutakin iskuhetkeä kohti jonka hän on juossut suoraan kohti kohdetta.

Jos kohde yllätetään, hänen NPP:nsä ei auta tönäisyn estämisessä.

## VANGITSEMINEN

Joissakin tilanteissa hahmo voi haluta ottaa vastustajansa vangiksi. Siihen on kaksi tapaa.

Ensinnäkin vastustaja voidaan saada liikkumattomaksi painisääntöjen avulla.

Toinen mahdollisuus on yrittää lamauttaa vastustaja aseineen. Tällöin hahmo lyö kohdetta miekan lappeella tai keihään tms. varrella. Hänen on yritettävä tähdättyä iskua päähän (ks. edellä). Heitetystä vahingosta vähennetään suojaavat pisteet, sitten jäänyt vahinko hyökkää vastustustaulussa vastustajan pään kestopisteitä vastaan. Jos hyökkäys onnistuu, kohde on tajuton. Kohteella on R-R x1% mahdollisuus palata tajuihinsa seuraavilla meele vuoroilla.

## TAISTELU RATSAIN

Oleellisin ero ratsun selästä tapahtuvalla taistelulla on liikkumisen viemä aika. Hahmon ei tarvitse käyttää aikaa liikkumiseen, sillä hänen ratsunsa tekee sen hänen puolestaan. Mutta on muitakin eroja.

### Osumapaikat jalkamiehillä

Ratsun selästä lyödessä jalan olevia vastustajia osutaan ruumiin yläpuoliskoon. Osumapaikka heitetään d10+10 tavallisesta meele taulusta. Lisäksi osuma%

paranee 10% korkeuseron vuoksi.

### Osumapaikat ratsastajilla

Kun jalkamies lyö ratsain olevaa vastustajaa, käytetään osumapaikkaan tavallista meele taulua. Sivulta hyökättäessä osuma toiselle puolelle merkitsee, että lyönti osuikin ratsuun, joko etu- tai takaosaan. Lisäksi heitto 19 on osuma hyökkääjän puoleiseen käteen eikä päähän.

**Cormacin tarina:** Cormac on pakenemassa gladiatoriareenalta kun ratsastava vartija yllättää hänet. Vartijan isku osuu, heitto on 4, mutta ratsun selästä se merkitsee osumapaikkaa 14. Cormac torjui ja hänen kumppaninsa tekevät pian selvää vartijasta.

### Ratsastajien aserajoitukset

Ratsastava hahmo ei voi käyttää mitään asetta suuremmalla kyvyllä kuin hänen Ratsastuksensa. Esim. jos Cormacin Ratsastus on 40% ja pitkä keihäs 85%, hänen hyökkäyksensä hevosen selästä ovat vain 40% osumamahdollisuudella.

### KIELLETYT ASEET

Kukaan hahmo ei voi käyttää kahden käden lyömäasetta, kuten suurmiekkää, ratsain.

### ERIKOISASE: PEITSI

Peitsi on olennaisesti erittäin pitkä keihäs jota ratsastaja voi käyttää yhdellä kädellä, mutta jalkamies vain kahdella. Ratsastajan NPP ja VMA eivät vaikuta peitsen käyttöön. Peitsen iskuhetki on 0. Jos keihästä käytetään peitsenä, sen iskunopeus vaikuttaa iskuhetkeen.

Peitsenkäyttäjällä ei voi väistää, jos hän hyökkää peitsellä.

Peitsen vahinkomuutokseksi otetaan ratsun vahinkomuutos eikä ratsastajan. Jos hevosen vahinkomuutos on 3d6, peitsen tekemään vahinkoon lisättäisiin 3d6. Tälle on edellytyksenä, että ratsu on ravannut kohti maalia ainakin yhden meele vuoron ajan. Muuten käytetään ratsastajan vahinkomuutosta.

**Cormacin tarina:** Churchak lainaa joustaan Signylle, ja ratsastaa tiedustelemaan. Nähdessään kaksi vartiomiestä hän ottaa keihään kainaloonsa ja hyökkää. Välimatkaa on niin paljon, että ratsu ehtii ravata täyden meele vuoron ennen kohtausta. Kun Churchak osuu toiseen vahtiin, hänen vahinkonsa on keihään d8+1 johon lisätään hevosen 3d6.

### KEIHÄÄN ASETTAMINEN RYNTÄYSTÄ VASTAAN

Hyökkäävän eläimen vahinkomuutos voi kostautua. Keihäs voidaan tukea maata vasten hyökkäävää eläintä vastaan. Jos se osuu, vahinko on aseiden vahinko + eläimen vahinkomuutos. Keihään iskuhetki on 0. Jos keihästä käytetään näin, käyttäjä ei voi väistää tai torjua.

Peitsi osuu aina ennen keihästä.

**Cormacin tarina:** Toinen vahti vetäytyi pari askelta ja asetti keihänsä hevosta vastaan. Hän osui iskuhetkellä 8 hevosen etuosaan. Hevonen kärsii keihään d10+1 ja oman vahinkomuutoksensa 3d6 pistettä ja kaatuu kuolevana maahan.

## SUUREN KILVEN RAJOITUS

Ratsastaja ei voi käyttää suurta kilpeä molemmilla puolilla hevosta. Hän voi suojata kilpikätensä puolta, mutta kilpeä ei voi kääntää asekauden puolelle.

## VAIKEAT OLOSUHTEET

Useimmat seikkailijat varmaan taistelevat mieluiten keskipäivän valossa aukealla paikalla, mutta kovin usein he joutuvat tinkimään tästä. Seuraavassa käsitellään muutamia tavallisemmista tilanteista:

### PIMEYS

Pimeyttä on kahdenlaista: joko pilkkopimeää tai hämärää. Pelinjohtaja voi määrätä tilanteen mukaan, kummasta on kysymys.

Taistellessa ei ole mahdollista pitää kädessä soihtua tms. jos samaa kättä käytetään hyökkäyksiin tai torjuntoihin.

### PILKKOPIMEÄ

Hahmojen hyökkäys- torjunta- ja väistöheitot tehdään -75% muutoksella. Tosin heitto 01-05% onnistuu aina. Jos hahmolla on yönäkö tai jokin vastaava aisti, hän voi taistella normaalisti.

Erikoisnastumisien, kriittisten ja kompurointien mahdollisuudet muuttuvat samalla. Täysin pimeässä 90% keihäsmies hyökkää 15% osumamahdollisuudella. Heitto 01 on kriittinen, ja 01-03 on lävistys. Heitot 96-00 ovat kompurointeja.

### HÄMÄRÄ

Jos taistelutilanne ei ole aivan pimeä, pelinjohtaja määrää tilanteen mukaan luvun, joka vähennetään kaikkien normaalinäköisten taistelukyvyistä. Tämä luku vaihtelee välillä 05-70%.

### Valaisu

**Kynttilät:** Kynttilä on vahapuikko, jonka sisällä on palava sydän. RuneQuestissa kynttilä voi palaa noin kaksi pelituntia. Kynttilä valaisee 1 metrin säteellä riittävästi, jotta sen valossa voi lukea ja käyttää kykyjä normaalitasolla. Jokainen metri siitä heikentää kykyä 5%.

Hiljainenkin tuulenvire voi sammuttaa kynttilän. Jos kynttilä putoaa, se sammuu jos pelinjohtaja heittää 51-00 d100-heitolla. Heitto on uusittava jokaisella

meleevuorolla, jonka kynttilä on maassa kunnes se joko sammuu tai kunnes joku nostaa sen pystyyn.

**Soihdut:** Soihtu on keppi, jonka toinen pää palaa. Soihtu voi palaa yli peliminuutin, jos palavaan päähän laitetaan jotain paloa edistävää, kuten öljyisiä riepua. RuneQuestissa soihtu voi palaa noin pelitunnin. Olkapään korkeudella pidetty soihtu valaisee alueen, jonka säde on 10 metriä niin, että alueella voi lukea ja käyttää kykyjä normaalisti. Jos soihtu on maassa, se valaisee 3 metrin päähän. Jos kohde on soihtuun säteen ulkopuolella, kukin metri vähentää kykyä 5%. Soihtu näkyy satojen metrien päähän.

Maahan pudonnut soihtu sammuu, jos pelinjohtaja heittää 96-00 d100-heitolla. Tämä heitto on uusittava joka meleevuorolla kunnes soihtu sammuu tai joku nostaa sen tai kääntää sen pystyasentoon.

**Lyhdyt:** Lyhty on pieni keraamisesta aineesta tai metallista tehty laatikko, jossa on varjostimet ja heijastimet, joiden avulla voi joko estää valon kulun tai suunnata valon sisällä olevasta valonlähteestä.

Kun varjostimet ovat auki, lyhty valaisee alueen, joka on kolme metriä leveä ja kymmenen metriä pitkä siten, että alueella voi lukea ja kyvyt toimivat normaalisti. Lyhty erottuu satojen metrien päähän. Alueen ulkopuolella näöstä riippuvat kyvyt heikkenevät 10%/metri säteen ulkopuolella.

Lyhdyssä voi olla kynttilä valonlähteenä. Kovassa tuulessa sellainen lyhty voi sammua 25% mahdollisuudella, ellei varjostimia ole kokonaan suljettu. Lyhdyn kynttilä palaa noin pelitunnin.

Jos valonlähde on öljylamppu, se ei sammuu muuten kuin myrskytuulella ja se palaa noin kaksi tuntia, ennenkuin sen öljy loppuu. Se voi olla vaarallinen jos sen pudottaa.

### PUDONNEEN ÖLJYLAMPUN TAULUKKO

d100	Seuraus
01-30	Lamppu sammuu, pysyy ehjänä
31-70	Lamppu palaa tavalliseen tapaan, heitä valaisusuunta.
71-75	Lamppu menee rikki ja on käyttökelvoton. Öljy leviää lattialle ja jättää liukkaan pinnan. Lamppu sammuu.
76-85	Lamppu särkyy niin, että sitä ei voi enää korjata. Öljy leviää lattialle ja jättää liukkaan pinnan. Lamppu sammuu.
86-00	Lamppu särkyy, öljy leviää ja syttyy. Käsittele kuten pientä tulta.

### VEDEN ALLA

Suurin ongelma vedessä on hengittäminen. Siihen on sääntöjen Maailma-luvussa tukehtumissäännöt. Mutta veden alla taistelu tuo muitakin ongelmia.

1. Viiltäviä ja murskaavia aseita ei voi käyttää. Ainoastaan lävistävät aseet ovat käyttökelpoisia veden alla. Jousista voi käyttää vain jalkajousimaista "keihäspysyää".

2. Lisäksi vesi vaikuttaa kaikkiin osumiin muutenkin, kaikilla kohteilla on veden alla 3 ylimääräistä suojapistettä, jotka auttavat myös kriittisiä osumia vastaan.

3. Veden alla taistelussa kuluu väsymypisteitä kaksinkertainen määrä.

## KORKEA PAIKKA

Hahmo, joka on ainakin metrin ylempänä kuin vastustaja, saa korkean paikan edun. Tämä merkitsee, että hahmo lyö yhtä iskuhetkeä aikaisemmin kuin tavallista, ja osuessaan lisää yhden osumapaikkaheittoonsa. Jos heitto on 20, se katsotaan 20:ksi. Lisäksi hahmolla on 10% bonus osumassa ja torjunnassa. Vastaavasti ylöspäin lyövä hahmo lyö yhden iskuhetken tavallista hitaammin, osumapaikasta vähennetään yksi, ja osumat ja torjunnat ovat -10%.

Maahan kaatunutta vastustajaa vastaan hyökkääjä saa 20% osumabonus, +8 osumapaikkaan ja iskunopeus paranee yhdellä. Maasta käsin lyövän hahmon osuma% alenee 20%, osumapaikka -2 ja mahdollista vahinkomuutosta ei lisätä. Iskunopeus hidastuu yhdellä.

## OSUMA MUUTOSTAULUKKO

Muutos%	Syy
+25	Kohde avuton.
+20	Kohde täysin yllätetty tai kaatunut maahan.
+10	Kohde yllätetty taistelutilanteessa.
+10	Hyökkäys takaa.
+10	Tähdätty hyökkäys (yhden meelevuoron valmistautuminen).
+10	Korkean paikan etu tai ratsastajan korkeusetu.
+05	Kutakin 10 KOK pistettä, jotka kohde on yli KOK 20.
-75	Kohdetta ei voida nähdä tai aistia.
-20	Maasta käsin hyökkäys.
-10	Liikkuva kohde (heittoaseella).
-10	Kutakin KOK-pistettä kohti jonka kohde on alle KOK 4.
-10	Hyökkääjä on liikkuvan ratsun selässä tai liikkuvassa kulkuneuvossa.

## KAPEAT KÄYTÄVÄT

Hahmo tarvitsee 1 metrin säteisen tilan ympärilleen jotta voisi taistella tehokkaasti. Jos tilaa on vähemmän, hänellä on vain puolet osumamahdollisuudesta kaikilla 0 ja 1 iskuhetken aseilla. Jos tilaa on vähemmän kuin puoli metriä, muos 2 iskuhetken aseiden osuma% puolittuu.

## TAISTELU ILMASSA

Joskus hahmo joutuu lentämään ja taistelemaan samaan aikaan. Jos hahmo ei lennä omalla voimallaan, hän on luultavasti tottumaton taistelemaan ilmassa.

Hän tavallisesti ratsastaa jollain lentävällä eläimellä.

Kuten muutenkin ratsastaessa, hahmon osuma% ei voi olla parempi kuin hänen Ratsastuskykynsä ratsastettavalla eläimellä.

Lentäessä vaikuttaa myös liike. Vähennetään 10% osumamahdollisuudesta.

## ERITYISIÄ MELEEN TAKTIIKOITA

### Lähitaistelu

Hahmo, jolla on lyhyt ase on tavallisesti hitaampi kuin pitkäaseinen vastustaja. Hän voi kuitenkin yrittää päästä niin lähelle vihollista, että pääsee lyömään ennen tätä tilanahtauden takia.

Aikomuksen ilmoitusvaiheessa pelaajan on sanottava, että hahmo pyrkii vastustajan lähelle. Tämä hidastaa hahmon iskunopeutta yhdellä.

Jos vastustaja haluaa, hän voi joko päästää toisen lähelle, tai vetäytyä samaa vauhtia ja hidastua itsenkin yhdellä. Pitkän aseensa käyttäjä voi aina halutesaansa pitää toisen kauempana kun vain pystyy liikkumaan.

Jos pitkän aseensa käyttäjä ei halua tai ei voi vetäytyä, lyhyen aseensa käyttäjä pääsee lähelle. Hän pääsee tällöin lyömään jokaisella meelevuorolla ensin tavallisista iskuhetkistä riippumatta. Lisäksi pitkän aseensa käyttäjä voi tehdä vain yhden asian meelevuorossa: joko hyökätä, torjua tai väistää tavallisen kahden sijasta.

Jos kaksi pitkän aseensa käyttäjää joutuu jostain syystä lähitaisteluun, molemmat toimivat tavallisella iskuhetkellään, mutta yhden toiminnan rajoitus pätee molempiin.

### Hyökkäys asetta vastaan

Hahmo voi taistelutilanteessa ilmoittaa hyökkäävänsä vastustajan asetta vastaan vastustajan itsensä sijasta. Jos vastustaja yrittää torjuntaa ko. aseella, torjunta onnistuu automaattisesti jos hyökkäys ko. asetta vastaan osuu.

Hyökkääjän osumamahdollisuus on tavallinen, jos kohteena on 0 iskuhetken ase, osuma on -10% jos kohde on 1 iskuhetken ase, osuma on -20% jos kohde on 2 iskuhetken ja -30% ase jos 3 iskuhetken ase. Jos hyökkäys osuu, hyökkääjä voi yrittää jotain seuraavista:

**LYÖDÄ RIKKOAKSEEN ASEEN.** Tällöin kaikki vahinko, joka ylittää kohdeeseen suojapisteet, vahingoittaa asetta (tavallisen 1 pisteen sijasta). Pari kolme tällaista iskua yleensä riittää rikkomaan ase. Lävistäväällä aseella ei voi tehdä tällaista vahinkoa.

**LYÖDÄ ASEENSA LAPPEELLA** ja asetta heittämällä vahingon vastustajan VMA:a vastaan (tai 1.5 x VMA, jos vastustajalla on kahden käden ase) vastus-

tustaulussa. Jos hyökkäys onnistuu, ase putoaa vastustajan kädestä ja lentää niin monta metriä kuin lyönnin vahinko ylitti vastustajan VMA:n (jos VMA oli suurempi, ase putoaa jalkoihin). Jos hyökkäys ei onnistu, lyötyyn aseeseen ei ole mitään vaikutusta. Tätä hyökkäystä ei voi yrittää lyhyellä vain pistämiin tarkoitettulla aseella (tikari).

**YRITTÄÄ SITOAA VASTUSTAJAN ASEEN** omalla kietoutuvalla aseella. Jotkin aseet (lasso, ruoska jne.) voidaan kietoa vastustajan aseeseen ympäri. Se edellyttää erikoisnostumista hyökkäyksessä. Jos se onnistuu, oma ase sitoo vastustajan aseeseen. Jos hyökkääjä onnistuu vielä VMA vastaan VMA heitossa, hän onnistuu repäisemään aseensa pois vastustajan kädestä. Myös vastustaja voi yrittää VMA vs. VMA heittoa ja onnistuessaan saa myös hyökkääjän aseensa. Hän voi käyttää aseensa vain puolella osaamisella niin kauan kun hyökkääjän lasso tms. on kiinni aseessa.

**KÄYTTÄÄ MIEKANRIKKOJAA ASETTA VASTAAN.** Suureen kilpeen ja aseisiin voi hankkia erityisen miekanrikkojan. Tämä kaksinkertaistaa aseensa hinnan. Jos tällaista käyttävä hahmo saa erikoisnostumisen torjunnassa, hänen aseensa saa vastustajan aseensa kiinni. Tällöin torjuja voi joko antaa aseiden olla kiinni toisissaan kuten yllä, tai hän voi yrittää murtaa vastustajan aseensa asettamalla VMA:nsa aseensa suojapisteitä vastaan. Jos heitto onnistuu, vastustajan ase murtuu.

## LIIKE JA TAISTELU

Tavallisesti hahmo ei voi hyökätä meeleuorossa jos hän on liikkunut ja hänellä ei ole tarpeeksi iskuhetkiä jäljellä hyökkäykseen liikkeen jälkeen. Myöskään vastustaja ei voi hyökätä häntä vastaan, jos iskuhetket eivät riitä siihen. Joissakin tilanteissa hyökkäys on kuitenkin mahdollinen.

### Liikkeestä hyökkääminen

Liikkuva hahmo voi suorittaa yhden taistelutoiminnon; hyökkäyksen, torjunnan, tai väistön mutta ei mitään muuta. Hän joutuu myös hidastamaan nopeuttamalla 1 metrin/iskuhetki. Hänen iskuhetkensä on NPP-iskuhetki + aseensa iskuhetki. Koska hän liikkuu, KOK-iskuhetkeä ei tarvitse ottaa huomioon.

### Hyökkäys tilaisuuden tullen

Paikallaan oleva hahmo voi lyödä ohijuoksevaa vastustajaa jos tämä tulee tarpeeksi läheltä. Koska vastustaja on liikkuva, osuma% on -10% kyvystä. Hahmo voi myös torjua tai väistää tavalliseen tapaan.

Koska kohde liikkuu, hahmon iskuhetki on NPP-iskuhetki + aseensa iskuhetki. KOK-iskuhetkeä ei tarvitse ottaa huomioon.

## TAISTELUSTA IRROTTAUTUMINEN

Hahmo joka haluaa päästä pakoon taistelusta joutuu käyttämään yhden meeleuoron irrottautumiseen. Silmä vuorolla hän voi ainoastaan väistää ja torjua. Seuraavalla meeleuorolla hän voi liikkua minne ha-

luaa. Huomaa, että hän pääsee liikkeelle NPP-iskuhetkellään. Tämä pätee myös jos molemmat taistelijat ovat ratsain.

Jos irrottautuva hahmo on ratsain ja hänen vastustajansa ei, ratsastajan tarvitsee väistää vain puoli meeleuoroa ja voi sitten ratsastaa pois. Vain nopea jalkamies, jolla on pitkä ase, voi päästä hyökkäämään irrottautuvaa ratsastajaa vastaan.

Jalkamies ei voi irrottautua ratsumiehestä ellei hän voi kätkeytyä maastoon tms.

Jos irrottautuvaa hahmoa päästään lyömään, osuma% on +10% koska hyökkäys on takaapäin.

## IMPROVISOIDUT ASEET

Monia esineitä voi hätätilanteessa käyttää aseina: luudanvarsia, veitsiä, kenkiä, rikkiäisiä pulloja ja vateja jne.

Useimpia improvisoiduita aseita vastaa jokin jo olemassa oleva ase. Esim. kevyt nuija vastaa monia maastanostettavia esineitä. Kun käsitellään peikon tai jättiläisen käyttämiä esineitä, on otettava huomioon joitakin erikoisvaikutuksia.

### Puu jättiläisen aseena

Jättiläinen voi repiä puun juurineen irti maasta ja käyttää sitä lyömäaseena. Se voi yrittää joko pyyhkäisevää lyöntiä joka voi kaataa kaikki edessäolijat tai olan yli heilautusta. Pelinjohtaja joutuu arvioimaan tehtävän vahingon puun ja jättiläisen mukaan.

### OLANYLILYÖNTI

Jos jättiläinen yrittää olanylilyöntiä, pelinjohtajan on määriteltävä, ketkä hahmot ovat vaaravyöhykkeellä. Kukin alueella oleva hahmo voi yrittää väistää tai torjua. Vahinko heitetään vain kerran, ja se tulee kaikille, joihin se kohdistuu, satunnaisesti osumapaikkaan.

Samalla tavalla käsitellään esim. brontosauruksen tallomishyökkäys, behemothin häntä tai valaan hyökkäys venettä vastaan.

VAHINKO perustuu aseensa suureen kokoon. Aseensa 10 KOK-pistettä aiheuttavat d6 pistettä vahinkoa. Aseensa kovuus tai terävät reunat voivat vaikuttaa vahinkoon.

TÖNÄISY olanylilyönnissä painaa kohteen maahan kuin telttakepin. Kohde kärsii automaattisesti vahinkoa tönäisystä päin kiinteää esinettä ja vahinko tulee molempiin jalkoihin.

### LAKAISULYÖNTI

Tässä hyökkäyksessä jättiläisen puunrunko (tai brontosauruksen häntä) kulkee maanpinnan suuntaisesti. Hyökkäyksellä on hyvä mahdollisuus onnistua, mutta se ei tee niin paljoa vahinkoa kuin olanylilyönti. Vastaavalla lakaisulyönnillä on 20% suurempi mahdollisuus osua, mutta se tekee vain 75% olanylilyönnin vahingosta.

**Esimerkki:** Jättiläisellä on puunrunko jolla tekee 4d6 vahinkoa. Sen vahinkomuutos on 6d6. Sen vahinko olanylilyönissä on siis 10d6. Lakaisuhyökkäyksellä se tekisi 75% siitä eli 7d6+d3.

Jos hyökkäys voi olla vain lakaisuhyökkäys, käytetään merkittyä vahinkoa.

Jos maasto sallii, lakaisuhyökkäys kattaa kaiken 60 asteen kulmassa hyökkääjästä katsoen. Kaikki alueella olevat voivat yrittää Hypätä pois, jos kykyheitto onnistuu. Väistö ei auta, mutta onnistunut torjunta vähentää vahinkoa.

**LAKAISUHYÖKKÄYKSEN TÖNÄISY:** Tällaista hyökkäystä tönäisee lähes kenet tahansa. Heitä tönäisy kuitenkin erikseen kaikille kohteille. Jos tönäisy ei onnistu johonkin kohteeseen, lyönti pysähtyy häneen.

## HEITTOASEET

### Heittoaseen torjuminen

Heitettyjä aseita voi torjua jos torjuja on huomannut hyökkäyksen ja on valmis torjuntaan. Laukaisuja nuolia ei voi torjua. Tosin hahmo voi ilmoittaa pitävänsä kilpeä suojaamassa tiettyjä osumapaikkoja. Jos kilpi on kiinni hahmon selässä, se suojaa rintaa puolella suojapisteistään.

Pieni kilpi suojaa vain yhden osumapaikan: kilpikäden, keskikokoinen suojaa kilpikäden ja yhden vie-reisen osumapaikan, ja suuri kilpikäden ja kaksi muuta toisiinsa yhteydessä olevaa osumapaikkaa.

### Torjunta jousilla

Jos tarve vaatii, jousilla ja jalkajousilla on mahdollista torjua. Ne aseet, joille ei ole merkitty suoja-pisteitä eivät käy torjuntaan, ne ovat liian pehmeitä.

Heittoaseiden perusmahdollisuus torjua on 20%. Kykyä ei kouluteta, mutta se voi kasvaa kokemuksella. Jos iskun vahinko ylittää heittoaseen kestopisteet, heittoase kärsii tavallisen yhden pisteen vahinkoa ja lisäksi sitä ei voi käyttää heittoaseena ennenkuin se korjataan (kuvittele jouta miekaniskun jälkeen).

### Ampuminen ylöspäin

Jos jousiampujan (tai jalkajousen) kohde on ampujaa ylempänä, vähennetään osumamahdollisuudesta 10%. Jos kohde on yli 45 asteen kulmassa ylöspäin, jousen kantomatkat puoliutuvat.

## SOTAKONEET

Sotakoneet ovat suuria laitteita joilla ammutaan joko nuolia/keihäitä tai kivilasteja. Ne sopivat parhaiten piirityksiin, koska ne ovat hitaita ja taiste-luissa helppoja vallata.

## Arbalest

Arbalest on pienin sotakoneista. Se on olennaisesti suuri jalkajousi jota yksi mies voi käyttää. Se tarvitsee jalustan, ja sen lataaminen vaatii useita me-leevuoroja. Lisäksi sen nuoli on niin kookas, että henkilöitsä Moninuoli ei pysty manipuloimaan sitä.

## Ballista

Myös ballista tulittaa suoraan ja sen ammus on samantyyppinen kuin arbalestin, mutta se on huomattavasti suurempi laite ja tarvitsee ainakin kolmen miehen miehistön (tähtääjä, lataaja ja ampuja).

## Katapultti

Katapultit ovat suuria laitteita kuten ballistatkin, mutta ne ampuvat lastinsa (pyöreähköjä kiviä) kaa-revalle lentoradalle. Siten niitä nimitetään epäsuoran tulen aseiksi. Niitä on vaikea tähdätä ihmisenkokoista maalia vastaan, mutta ne sopivat hyvin muurin yli ampumiseen tai laivojen tulittamiseen.

## Springal

Springal on katapultin tyyppinen, mutta pienempi. Sillä voi ampua joko kiviä tai nuolia. Nuolet ammutaan suoraan päin, mutta kivet on ammuttava epäsuorasti.

## Trebuchet

Trebuchetilla voidaan ampua vain yhteen paikkaan. Se pystyy ampumaan sinne kerralla suuren kivilastin. Se rakennetaan aina paikalla, jossa sitä käytetään.

## Erikoisvaikutukset

Sotakoneita käytetään harvoin yksilöitä vastaan. Niillä ammutaan miesjoukkoja, tai muureja tai vastaavia rakenteita. Perusosuma vastaa KOK 40 ko-koista kohdetta. Osumamahdollisuus alenee 1% per kohteen KOK-pisteet alle 40.

Jos ammus ei osu, käytetään heittoon liittyviä sääntöjä jotta nähdään, mihin se putosi. On muistettava, että arbalestin ja ballistan lentorata on suora, niiden ammuksot ohittavat kohteen jommaltakummalta puolelta. Sensijaan muilla sotakoneilla ammus voi pudota mihin tahansa suuntaan kohteesta.

## Sotakoneet

Nimi	ENC	Perus%	Vahinko	Kanto- matka	Tuli- nopeus
Arbalest	10	10%	3d6+1	425	1/5 mv
Ballista	-	05%	10d6	275	1/5 min.
Katapultti	-	10%	6d6	325	1/5 min.
Springal	-	05%	3d6	300	1/5 min.
Trebuchet	-	05%	12d6	300	1/15 min

ENC: yksi mies ei voi kantaa muita aseita kuin arbalestia, joten muiden painoja ei anneta. Ne yleensä rakennettiin vasta piirityspaikalla.

Perus%: Osumamahdollisuus uudelle tähtääjälle.

## Sirpalevaikutus

Katapultilla voi ampua irtonaisia kiviä tai savea joka hajoaa ilmassa ja putoaa laajalle alueelle. Sirpaleet vahingoittavat ihmisiä mutta eivät rakennuksia. Vahinko on 1/6 tavallisesta vahingosta, mutta se tulee kaikille, jotka ovat kohdealueella. Alue on ympyrä, jonka läpimitta on aseiden perusvahingon d6-heitot metreinä.

Esimerkki: Trebuchet tekee tavallisesti 12d6 vahin-

koa. Jos sillä ammutaan sirpaleita, vahinko on 2d6 ja osuma-alueen läpimitta on 12 metriä.

## PANSSARI

Seuraavassa annetaan uudet panssaritaulut, joissa annetaan uusia panssareita ja muutetaan jonkin verran vanhoja.

## PANSSARITAU LUKKO

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

### PANSSARIN ENC(kokonaishinta)

Panssarityyppi	Suojapisteet	Hinta/ENC	Pieni(6-10)	Keskikoko(11-15)	Suuri(16-20)	"Peikko"(21-25)
Pehmeä nahka	1	20	3.0(40)	3.5(70)	4.0(80)	5.0(100)
Kova nahka	2	20	4.0(80)	5.0(100)	6.0(120)	7.0(140)
Cuirboulli	3	45	4.0(180)	5.0(225)	6.0(270)	7.0(315)
Besaittu	4	70	6.0(420)	7.5(563)	9.0(630)	10.5(735)
Silmukkahaarniska	5	110	8.0(880)	10.0(1100)	12.0(1320)	14.0(1540)
Suomuhaarniska	6	120	16.0(1920)	20.0(2400)	24.0(2880)	28.0(3360)
Lamellaari	6	200	14.0(2800)	18.0(3600)	21.5(4300)	25.0(5000)
Rengashaarniska	7	240	16.0(3840)	20.0(4800)	24.0(5760)	28.0(6720)
Niittipanssari	7	200	17.5(3500)	22.0(4400)	26.5(5300)	31.0(6200)
Levyhaarniska	8	270	20.0(5400)	25.0(6750)	30.0(8100)	35.0(9450)

### ENC/osumapaikka

Osumapaikka	osuus koko ENC:istä
Pää	1/10
Käsi	1/10 kumpikin
Rinta	2/10
Vatsa	1/10
Jalka	2/10 kumpikin

Esimerkki: Nemesis, jonka KOK on 12, ostaa levyhaarniskan. Sen kokonaispaino on 25 ENC. Kypärä painaa 2.5, rintapanssari 5, molemmat kädet 2.5, vatsa 2.5 ja molemmat jalat 5.0. Nemesiksellä on kielto jumalaltaan Humaktilta pitää metallihaarniskaa vasemmassa kädessään ja mitään haarniskaa oikeassa, joten Nemesiksen käyttämän haarniskan painoksi tulee  $25 - 2.5 - 2.5 = 20$  ENC.

### Panssarityypit

**PEHMEÄ NAHKA:** Vastaa nahkatakkia. Yleinen primitiivien, vaeltavien ja barbaarien keskuudessa. Pehmeää nahkaa pidetään usein lisäsuojana muun panssarin alla. Muun panssarin alla pidettävä suojaava vaatekerros vastaa pehmeää nahkaa sekä taakalta että suojaltaan.

**KOVA NAHKA:** Vastaa n. 5mm nahkaa. Primitiivit ja vaeltavat käyttävät sitä haarniskana ja kilpinä. Vastaa kovuudeltaan 1900-luvun kengänpohjaa. Useat

käsittelemättömät eläinten vuodat vastaavat kovaa nahkaa.

**CUIRBOULLI:** Nahka keitetään öljyssä ja vahassa, muotoillaan ja jätetään kovettumaan. Sitä ei voi muotoilla uudelleen rikkomatta sitä. Pitkä valmistusprosessi nostaa sen hinnan lähes metallipanssarin tasolle.

**BESAITTU:** Pehmeä nahkahaarniska, johon on kiinnitetty metallikiekkoja (nimi tulee bezantista, keskiaikaisesta kolikosta). Se on melko nopea valmistaa, mutta metalli kasvattaa hintaa.

**SILMUKKAHAARNISKA:** Myös tämä on pehmeä nahkahaarniska, johon on ommeltu metallia. Metallia on ohuita renkaita, joita käytetään myös rengashaarniskassa. Renkaat ovat tiiviimmin kuin besaitussa, joten tämä suoja paremmin ja on painavampi.

**SUOMUHAARNISKA:** Tämä haarniska koostuu metallisuomuista, jotka on kiinnitetty taustaan. Osittain päällekkäinen metalli suoja hyvin, mutta painaa myös.

**LAMELLAARI:** Metalliliuskoja jotka on niitattu nahkataustaan. Se yhdistetään usein rengashaarniskaan nivelten ja kainaloiden kohdalla missä tarvitaan liikkuu.

**RENGASHAARNISKA:** Toisiinsa liittyvät metallirenkaat muodostavat rengashaarniskan. Se on lujempi ja

kestävämpi kuin mikään pehmeään tausta-aineeseen perustuva. Se on myös painavampi ja kalliimpi.

**NIITTIPANSSARI:** Metallista ja nahasta tehty haarniska jossa metalliliuskat on niitattu yhteen kahden nahkakerroksen väliin. Se on luja ja kestävä, ja metalliniitit nahan seassa tekee siitä koristeellisen näköisen.

**LEVYHAARNISKA:** Metallilevyjä, jotka ovat kiinni toisissaan metallin peittämällä nahalla. Se on kestävin haarniska iskuja vastaan, mutta se on hyvin painava ja taistelussa erittäin kuuma.

Pehmeää ja kovaa nahkaa voi pitää muun panssarin alla jolloin suojausteet lasketaan yhteen.

### Haarniskan käytöstä

**PUKEUTUMINEN HAARNISKAAN:** Haarniskaan pukeutuminen ei ole helppoa. Jokaista haarniskan ENC-pistettä kohden menee kaksi iskuhetkeä kun se puetaan päälle. Siten 25 ENC levyhaarniskaan menisi 5 meeleuoroa. Tämä on oikeastaan erittäin nopeaa, ja tässä on oletettu, että hahmo on alusta alkaen hereillä ja valmis loikkaamaan panssariinsa. Jos hahmo oli nukkumassa tai juhlimassa, pelinjohtaja voi lisätä vaadittua aikaa.

**HAARNISKAN RIISUMINEN:** Haarniskan riisuminen on nopeampaa, koska hahmon ei tarvitse katsoa, että jokainen kappale tulee juuri oikein. Aikaa kuluu yksi iskuhetki/ENC-piste.

### Haarniskan kantaminen

Seikkailijoilla on tapana yrittää pitää haarniskaa aina päällään, myös vieraisissa kaupungeissa ja jopa maastossa nukkumassa.

**VIERAAT KAUPUNGIT:** Harva kaupunki rohkaisee asukkaitaan tai vieraita kulkemaan haarniskoituna ympäriinsä. Rautapaita kaavun alla tai ehkä nahka-haarniska voivat olla luonnollisia, mutta paikalliset järjestyksenvalvojat ihmettelevät varmasti mitä täysin panssaroitu ryhmä aikoo. He voivat yrittää pidättää hahmot, jos he epäilevät, että nämä etsivät taistelua. On myös erittäin epäkohteliasta mennä paikallisen merkkihenkilön juhlatilaisuuksiin haarniskoituna.

**MAASTOSSA NUKKUMINEN:** Panssarin tekijät uskovat turvallisuuteen ensin ja mukavuuteen vasta sen jälkeen. Haarniska ei ole tehty nukkumista varten. Pehmeää nahkaa kovemmassa haarniskassa nukkujat menettävät yhden väsymyspisteen/haarniskan 5 ENC-pistettä joka tunti jona yrittävät nukkua.

### ASEKUVAUKSIA

Seuraavana esitetään lyhyt kuvaus monista Rune-Questissa käytettävistä aseista:

**ARBALEST:** Jalustalla käytettävä jalkajousi. Se tekee suuren vahingon osuessaan. Jalustan vuoksi se on luokiteltu piirityslaitteeksi.

**ATLATL:** Lyhyt vipukeppi, jolla lisätään heittokeihään tai tikan kantomatkaa ja vahinkoa. Atlatl hi-

dastaa näiden aseiden käyttöä.

**BALLISTA:** Suuri piirityskone, jolla ammutaan valtavia nuolia ihmisjoukoon.

**BOLA:** Kaksi tai kolme kovaa palloa narun päissä. Aseen tarkoitus on sitoa ja kaataa vastustaja, vahinko on enemmän satunnaista.

**BUMERANGI:** Muotoiltu keppi jonka voi heittää kaarevalle lentoradalle. Sotabumerangi on metsästysbumerangia painavampi ja ei palaa heittäjän käteen.

**HEITTOKEIHÄS:** Lyhyt keihäs, jota voi käyttää yhden käden aseena tai heitettävänä.

**JALKAJOUSI, RASKAS:** Ladataan vivun avulla. On kevyempi kuin arbalest, mutta ei myöskään niin tehokas.

**JALKAJOUSI, KESKIRASKAS:** Tämä jalkajousi ladataan jalan avulla ja se pysyy ladattuna lukkomekanismiin avulla. Se on tyypillinen sotilaan perusase.

**JALKAJOUSI, KEVYT:** Tämä jalkajousi ladataan käsin. Sitä käytetään enemmän metsästyksen kuin so-taan.

**JALKAJOUSI, TOISTO:** Tämä harvinainen jalkajousi on kiinalaisten keksimä. Siinä on "makasiini" vasamia, ja ne voi ampua erittäin nopeasti. Kun makasiini on tyhjä, uuden lataamiseen kuluu useita meeleuoroja.

**JOUSI, MONIAINE:** Jousi, jossa on käytetty puun lisäksi sarvea jotta se olisi jäykempi. Käyttö vaatii paljon voimaa. Suosituu vähäpuisilla alueilla.

**JOUSI, PITKÄ:** Joko yhdestä puunkappaleesta tehty jousi (perinteinen englantilainen pitkäjousi), tai kuiten moniainejousikin. Jalkavaen ase, jolla on pitkä kantomatka ja tehokas osuma.

**JOUSI, LYHYT:** Perusjousi joka on tehty yhdestä tai kahdesta puukappaleesta, muita jousia kevyempi.

**KATAPULTTI:** Piirityskone, jolla ammutaan kiviä tms. kaarevalle radalle.

**KEIHÄS:** Puunkappale, joka on 1.5-3 m pitkä. Pitempiä on käytettävä kahdella kädellä, mutta lyhyempiä myös yhdellä. Pituutensa vuoksi nopea ase.

**KEIHÄS, SUUR:** Keihäs, joka on 3.5-5m pitkä. Sitä käytetään suuremmissa muodostelmissa. Yleensä liian kömpelö mies miestä vastaan tilanteissa.

**KIRVES, KÄSI:** Pieni kirves, jota käytetään poltto-puun pilkkomiseen.

**KIRVES, SUUR:** Suuri kahden käden kirves, jossa voi olla yksi tai kaksi terää.

**KIRVES, TAISTELU:** Suuri kirves jota voi käyttää yhden tai kahden käden aseena.

**LASSO, VARS:** Varren päähän kiinnitetty köysilenki, jolla yritetään saada kiinni eläin tai vastustaja. Ei aiheuta vahinkoa, mutta sitoo osumapaikan paikalleen, jos aseensa käyttäjän VMA voittaa puolusta-

jan.

**LASSO:** Perinteinen lasso. Sillä on suurempi kantomatka kuin varsilassolla, mutta vaatii enemmän taitoa. Kuten varsilassokin, tämä ei aiheuta vahinkoa vaan sitoo osumapaikan paikalleen.

**LINKO:** Nahkalenkki jossa on kuppi johon saa kiven. Lingon kivi voi saavuttaa uskomattoman nopeuden. Minimikantomatka on 5m.

**LYHYTMIEKKA:** Roomalaisten gladius.

**MIEKKA, BASTARDI:** Pitkä kaksiteräinen miekka jota voi käyttää joko yhdellä tai kahdella kädellä.

**MIEKKA, LEVEÄ:** Lyhyt yhden käden miekka. Se on tyypillinen sotilaan tai aloittelevan seikkailijan perusase.

**MIEKKA, SUUR:** Erittäin pitkä ja painava kaksiteräinen miekka. Vaatii käyttäjältään sekä voimaa että näppäryyttä.

**MOUKARI, SOTA:** Nuijanpää n. 1.5 metriä pitkän varren päässä.

**MOUKARI, TYÖ:** Varsi, jossa on paino päässä. Käytetään seinien hajottamiseen ja vastaaviin töihin. Liian kömpelö aseeksi.

**NAGINATA:** Japanilainen pitkä keihäs, jossa on miekkamainen terä. Sopii sekä pistäviin että viiltäviin hyökkäyksiin.

**NUIJA, KEVYT:** Puunkappale, jolla on hyvä lyödä.

**NUIJA, RASKAS:** Puunkappale, jonka päässä on paino. Painossa voi olla piikkejä.

**NYRKKIRAUTA, RASKAS:** Metalliset nyrkkeilykäsineet joihin on lisätty painoa, jotta isku olisi tehokkaampi.

**NYRKKIRAUTA, KEVYT:** Metalliset nyrkkeilykäsineet joiden isku perustuu metallin kovuuteen.

**PALLO JA KETJU (AAMUTAHTI):** Keskiaikainen ase, jossa on varsi, ketju ja sen päässä metallipallo. Pallossa voi olla piikkejä.

**PATUKKA:** Poliisin patukkaa muistuttava puinen lyömäase.

**PIILUKIRVES:** Kirveen terä noin 2m pitkän varren päässä. Hyvin tehokas ja ulottuu pitkälle ratsain olevia vastustajia vastaan.

**PILUM:** Roomalaisten keksimä lyhyt keihäs. Voidaan käyttää sekä lyhyenä keihäänä että heittokeihäänä. Yläosa on kokonaan metallia.

**PUHALLUSPUTKI:** Ontto metrin mittainen putki, jolla ammutaan pieniä, usein myrkytettyjä tikkoja puhaltamalla.

**PUUNUIJA:** Luonnollinen ase, joka tehdään puunkappaleesta minimaalisin muutoksin. Riittävän painava puunuija voi olla joko kevyt tai raskas nuija.

**RATSUPEITSI:** Erittäin pitkä keihäs jota käytetään ratsain yhdellä kädellä käyttäjän kainalossa. Tällä tavoin käytettynä sillä ei voi torjua. Jalkaisin sitä voi käyttää kaksin käsin, jolloin se käyttäytyy kuten suurkeihäs.

**RUOSKA:** Ruoskasta on apua vain sen puolesta kantomatkasta koko kantomatkaan. Lähempänä siitä ei ole apua. Sen päätarkoitus on takertua osumapaikkaan ja sitoa se paikalleen. Tämä vaatii erikoisusmaata. Sillä voi myös tehdä vahinkoa.

**SAI:** Japanilainen pistoase, jonka kahvassa on kaksi miekanrikkojaa.

**SAPELI:** Yksiteräinen käyrä miekka. Pelissä toimii kuten leveämiekka.

**SAUVA:** Pitkä puutikku, jota käytetään paljon kävelykeppinä. Ase ei muistuta paljoa nuijia, joihin se on luokiteltu, mutta toimintaperiaate on sama.

**SAUVALINKO:** Linko, joka on kiinnitetty sauvan päähän. Sauvan vipuvaikutus lisää aseensa kantomatkaa ja osuman voimaa. Aseensa minimikantomatka on 10m.

**SHURIKEN:** Japanilaiset heittotähdet. Helppoja piilottaa ja etenkin murhaajien suosiossa.

**SPRINGAL:** Piirityslaitte jolla ammutaan suunnattomia keihäitä. Puujousi osuu keihäeseen ja laukaisee tämän matkaan. Tämä on ballistan muunnelma, käyttää eri periaatetta, mutta tulos on sama.

**SÄILÄ:** Leveämiekkaa kevyempi pistomiekka.

**TAISTELUKYNSI:** Metallikäsine, jonka avulla voi kynsiä kuten eläin. Niitä käyttävät älykkäät eläimet, jotka haluavat vahvistaa luonnollista hyökkäystään tai ihmiset, jotka haluavat matkia eläimiä.

**TIKARI:** Lyhytteräinen (alle 40cm) ase. Tikarissa voi olla yksi tai kaksi teroitettua sivua, tai terä voi olla vain pistämiseen tarkoitettu kolmikulmainen piikki.

**TIKKA:** Lyhyt, painotettu piikki jonka voi heittää. Pidetään joskus kiinni suuren kilven sisäpuolella.

**TREBUCHET:** Suuri piirityskone, joka ampuu valtavan vastapainon avulla suuria kivimääriä. Se tarvitsee 12-20 miehen miehistön.

**VARSTA, KOLME KETJUA:** Varsta, jossa on kiinni kolme palloa kolmen ketjun päässä. Kömpelö ase.

**VARSTA, SOTA:** Varstan pää on lyhyen ketjun päässä kiinni noin 2 m pitkässä varressa.

**VARSTA, VILJA:** Maanviljelytyökalu, johon sotavarsa perustuu.


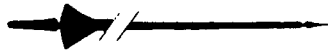
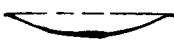



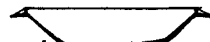














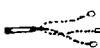







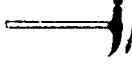
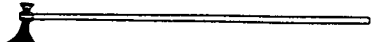










**VASARA, SOTA:** Tässä vasaran muotoisessa acesassa on tavallisemmin piikki kuin tasarin sivu. Erittäin ilkeä ase, sopii erityisesti panssarin läpäisyyn.

**VASARA, SUUR:** Kahdella kädellä käytettävä sotavarsa.

**VEITSI:** Työkalu, sopii syömiseen, leikkaamiseen jne. Tikarin tapainen, mutta kestää enemmän vahinkoa.

**ASEET**

Alla on kuvat moniin RuneQuestissa käytettäviin aseisiin tms. Ne ovat kaikki samassa mittakaavassa.

atlati			peitsi (lyhennetty)
lyhyt jousi			säilä
pitkä jousi			sirppi
moniainejousi			viikate
raskas jalkajousi			suurmiekka
puhallusputki			heittokeihäs
sauvalinko			pilum
bolat			lyhytmiekka
bumerangi			moukari
sota bumerangi			aamutähti
keihäs			varsta, kolme ketjua
shuriken			sauva
heittokirves			raskas nuija
lasso, varsi			suurvasara
taistelukirves			sotavasara
piilukirves			sotavarsta
halberdi		<b>Kilvet</b>	<b>viikinki</b>
sapeli		pieni	
naginata			
taistelukynsi		pieni	keskikokoinen
nyrkkirauta			suuri

## MELEEASETAULU

Aselaji	Ase	Vahinko	VMA/NPP	ENC	Perus%	Suojap.	Iskuhetki	Hinta	Erik.os
Keihäs 1-k	Heittokeihäs	d6+1	7/7	1.5	05	8	2	100	L
	Lyhyt keihäs	d8+1	7/7	2.0	05	10	2	20	L
	Ratsupeitsi	d10+1	7/7	3.5	05	10	0	150	L
	Pilum	d6+1	9/7	2.0	05	10	2	125	L
Keihäs 2-k	Lyhyt keihäs	d8+1	-/7	2.0	15	10	2	20	L
	Pitkä keihäs	d10+1	9/7	2.0	15	10	1	30	L
	Naginata	2d6+2	7/11	2.0	05	10	1	150	L
	Suurkeihäs	2d6+2	11/7	3.5	15	12	0	65	L
Kilpi	Pieni kilpi	d4	-/9	1.0	05	8	3	120	M
	Keskik. kilpi	d6	9/-	3.0	15	12	3	60	M
	Suuri kilpi	d6	12/-	7.0	15	18	3	150	M
	Kapea kilpi	d6	11/-	5.0	15	16	3	120	M
	Viikinkikilpi	d6	9/7	4.0	15	10	2	120	M
Kirves 1-k	Käsikirves	d6+1	7/9	0.5	10	8	2	25	V
	Taistelukirves	d8+2	13/9	1.0	10	8	2	100	V
Kirves 2-k	Taistelukirves	d8+2	9/9	1.0	05	8	2	100	V
	Suurkirves	2d6+2	11/9	2.0	05	10	1	120	V
	Hilpari	3d6	13/9	3.0	05	10	1	250	V
	Piilukirves	3d6	11/9	2.5	05	10	1	150	V
Lyhytmiekka	Lyhytmiekka	d6+1	-/-	1.0	10	10	2	100	L tai V
	Kukri	d4+3	-/11	0.5	10	8	3	120	L tai V
Miekka 1-k	Bastardimiekka	d10+1	13/9	2.0	10	12	2	230	V
	Leveä miekka	d8+1	9/7	1.5	10	10	2	175	L tai V
	Sapeli	d6+1	7/11	1.5	10	10	2	200	L tai V
Miekka 2-k	Bastardimiekka	d10+1	9/9	2.0	05	12	2	230	V
	Isomiekka	2d8	11/13	3.5	05	12	1	320	V
Moukari	Sauva	d8	9/9	1.5	10	8	1	20	M
	Raskas nuija	d10	9/7	2.5	10	10	2	220	M
	Sotamoukari	d10+2	11/7	2.5	10	12	1	150	M
	Peikkomoukari	2d8	17/7	5.5	10	16	1	50	M
	Työmoukari	2d6+2	13/7	4.0	10	12	2	150	M
Nuija 1-k	Puunuija	d6	-/7	0.5	15	4	2	4	M
	Kevyt nuija	d8	7/7	1.0	15	6	2	100	M
	Raskas nuija	d10	13/7	2.5	15	10	2	220	M
	Patukka	d6	7/9	0.5	15	5	2	10	M
Nyrkkirauta	Kevyt	d3+1	7/-	1.0	15	4	3	100	M
	Raskas	d3+2	11/-	1.5	15	8	3	100	M
	Taistelukynsi	d4+1	7/9	0.1	15	-	3	100	V
Säilä	Säilä	d6+1	7/13	1.0	05	8	2	100	L tai V
Tikari	Tikari	d4+2	-/-	0.5	15	6	3	33	L
	Veitsi	d3+1	-/-	0.2	15	4	3	10	L
	Sai	d6	-/11	1.0	05	10	2	60	L
Työkalut	Kuokka (2-k)	d6	7/7	2.0	10	8	1	5	M
	Viikate	2d6	11/9	2.5	10	8	1	50	V
	Sirppi	d6	-/-	0.5	05	6	3	40	V
	Lapio	d6+2	7/7	1.5	05	8	2	20	V
Varsta 1-k	Kolme ketjua	d6+2	9/13	2.0	05	10	2	240	M
	Pallo ja ketju	d10+1	11/7	2.0	05	8	2	250	M
	Viljavarsta	d6	9/-	1.0	10	6	2	10	M
Varsta 2-k	Sotavarsta	2d6+2	9/-	2.5	05	10	1	240	M
Vasara 1-k	Sotavasara	d6+2	11/9	2.0	10	8	2	150	M tai L
Vasara 2-k	Suurvasara	2d6+2	9/9	2.5	05	10	1	250	M tai L

**Ratsupeitsellä ei voi torjua.**

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

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

**Jos ase**n kohdalla annetaan kaksi mahdollisuutta, asetta voi käyttää molemmilla tavoin. Pelaajan on ennen lyöntiä ilmoitettava kumpaa tapaa käyttää.

#### OTSIKOIDEN SELITYKSIÄ:

**ASELAJI:** Seikkailija, joka oppii aselajin yhden aseensa käytössä, lisää samalla kykyään muissakin. Yhdellä kokemusheittokerralla voi heittää vain kerran yhden aselajin torjuntaa.

**VAHINKO:** Ase tekee tämän vahingon osuessaan. Siihen lisätään hahmon vahinkomuutos.

**VMA/NPP:** Nämä ovat pienimmät sallitut VMA ja NPP aseensa käyttöön. Jokainen vaadittu piste, joka puuttuu hahmolta heikentää kykyä 5 prosenttiyksikköä.

**ENC:** Arvio kiloina, kuinka paljon ase painaa. Jonkin verran otetaan myös huomioon, kuinka kömpelö ase on.

**PERUS%:** Tämä on perusosaaminen hahmolle, joka ei ole ennen käyttänyt asetta. Manipulointimuutos lisää hyökkäykseen ja ketteryyssuunnitelmiaan.

**SUOJAP:** Aseensa panssaripisteet. Näin monella pisteellä torjunta vähentää läpi tulevaa vahinkoa. Pisteet vähenevät yhdellä aina kun aseeseen osuu isku, joka ylittää sen panssaripisteet.

**ISKUHETKI:** Aseensa iskunopeus. Se lisätään hahmon KOK- ja NPP-iskunopeuksiin.

**HINTA:** Aseensa hinta Lunareina.

### HEITTOASETAULU

Aseensa nimi	VMA/NPP	Perus%	ENC(m)	Vahinko	Suojap.	Kantomatka Normaali	Maksimi	Tuli- nopeus	Hinta
Atlant	7/9	05	0.5	d6!	6	+10	+20	1/MV	20
Bola	9/13	05	3.0	d4	-	15	25	1/MV	50
Bumerangi, sota	13/9	10	1.0	d8	6	30	50	1/MV	30
Bumerangi, metsäst.	9/11	05	0.5	d4	3	50	50	1/IH	20
Heitetty kivi	-/-	15	0.5	d3	-	20	20	1/IH	0
Heittokeihäs	9/9	10	1.5	d8	8	20	50	1/IH	100
Heittokirves	9/11	10	0.5	d6	6	20	20	1/IH	50
Heittoveitsi	-/11	05	0.2	d4	4	20	20	1/IH	50
Jalkajousi, kevyt	9/7	25	3.4(0.05)	d6+2	6	40	225	1/2MV	300
Jalkajousi, keskir.	11/7	25	4.8(0.05)	2d4+2	8	50	270	1/2MV	400
Jalkajousi, raskas	13/7	25	8.0(0.05)	2d6+2	10	55	300	1/3MV	500
Jalkajousi, toisto	9/7	25	3.2(0.05)	d6+2	6	60	170	1/IH	800
Jousi, lyhyt	9/9	05	0.5(0.05)	d6+1	5	90	120	1/IH	150
Jousi, moniaine	13/9	05	0.5(0.05)	d8+1	7	120	225	1/IH	350
Jousi, pitkä	13/9	05	0.5(0.05)	d8+1	6	90	275	1/IH	350
Kivijousi	11/7	25	3.4(0.1)	d6+2	6	30	200	1/MV	300
Lasso	9/13	05	1.0	-	-	10	10	1/5MV	200
Varsilasso	9/9	20	3.0	-	4	3	3	1/MV	100
Ruoska	9/9	10	1.0	d4	6	5	5	1/MV	150
Linko	-/11	05	0.1	d8	-	100	100	1/MV	30
Sauvalinko	9/11	10	0.5(0.1)	d10	10	120	120	1/MR	80
Puhallusputki	-/11	10	0.5(0.05)	d3	4	30	30	1/MV	50
Shuriken	-/13	05	0.1	d3	-	20	30	1/IH	25
Tikka	-/9	10	0.5	d6	4	20	30	1/IH	75

Atlatlin vahinko on vahinkomuutos atlatlia käyttävälle aseelle.  
 Bumerangi ja bola eivät lävistä erikoisosumalla.  
 Heittokirves ja heitetty kivi eivät lävistä erikoisosumalla.  
 Toistoalkajousi ampuu 12 kertaa, sitten se on ladattava uudestaan d6+4 meelevuoron ajan.  
 Puhallusputken nuolet ovat tavallisesti myrkytettyjä.

#### OTSIKOIDEN SELITYKSIÄ:

**ASEEN NIMI:** Nämä aseet on opittava erikseen, näissä ei ole aselajeja, kuten meeleaseissa. Tosin jalkajousia opitaan yhtäaikaa ja normaalit jouset samoin.

**VMA/NPP:** Minimi VMA ja NPP aseiden käyttöön. Puuttuvat pisteet alentavat kykyä 5%/piste.

**PERUS%:** Perusmahdollisuus hyökkäykselle jollekin, joka ei ole ennen käyttänyt tätä asetta.

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

**VAHINKO:** Aseen perusvahinko. On muistettava, että heitetty ase tekee vain puolet heittäjän vahinkomuutoksesta.

**SUOJAP:** Aseen suoja-pisteet. Jos aseeseen osuu isku, jossa on pisteitä enemmän kuin aseessa suoja-pisteitä, aseiden pisteet vähenevät yhdellä.

**NORMAALI KANTOMATKA:** Tältä etäisyydeltä ase osuu käyttäjän normaalilla kykyheitolla.

**MAKSIMIKANTOMATKA:** Ase ei kanna tämän pitemmälle. Osuman mahdollisuus on vain puolet normaalia.

#### TULINOPEUS:

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

**1/MR:** asetta voi käyttää kerran meelevuorossa.

**1/IH:** asetta käytetään NPP-iskuhetkellä, sitten kolme iskuhetkeä myöhemmin NPP-iskunopeudella taas.  
 Esim. Rurikilla on NPP-iskuhetki 2. Hän ampuu hetkellä 2 nuolen, sitten häneltä menee 3 iskuhetkeä uuden nuolen ottamiseen ja vielä NPP:n mukaan 2 sen laukaisuun, eli toinen nuoli lähtee iskuhetkellä 2+3+2=7.

**HINTA:** Aseen normaalihinta

## PANSSARITAU LUKKO

Tässä taulukossa esitetään yhteenveto suoja-pisteistä, panssarin ENC-pisteistä, keskimääräisestä hinnasta/ ENC-piste ja panssarin kokonaishinnasta.

#### PANSSARIN ENC(kokonaishinta)

Panssarityyppi	Suoja-pisteet	Hinta/ENC	Pieni(6-10)	Keskikoko(11-15)	Suuri(16-20)	"Peikko"(21-25)
Pehmeä nahka	1	20	3.0(40)	3.5(70)	4.0(80)	5.0(100)
Kova nahka	2	20	4.0(80)	5.0(100)	6.0(120)	7.0(140)
Cuirboulli	3	45	4.0(180)	5.0(225)	6.0(270)	7.0(315)
Besaittu	4	70	6.0(420)	7.5(563)	9.0(630)	10.5(735)
Silmukkahaarniska	5	110	8.0(880)	10.0(1100)	12.0(1320)	14.0(1540)
Suomuhaarniska	6	120	16.0(1920)	20.0(2400)	24.0(2880)	28.0(3360)
Lamellaari	6	200	14.0(2800)	18.0(3600)	21.5(4300)	25.0(5000)
Rengashaarniska	7	240	16.0(3840)	20.0(4800)	24.0(5760)	28.0(6720)
Niittipanssari	7	200	17.5(3500)	22.0(4400)	26.5(5300)	31.0(6200)
Levyhaarniska	8	270	20.0(5400)	25.0(6750)	30.0(8100)	35.0(9450)



## II. LOITSUT

Tässä luvussa kuvataan uusia loitsuja, jotka tulevat perussäännöissä esitettyjen lisäksi. Niistä suuri osa liittyy rituaalitaikuuteen, mutta ei kaikki.

### UUDET HENKILOITSUT

Henkilpilpi	muuttuva
Hiljaisuus	muuttuva
Kutsu (lajia)	rituaali
Loitsumatriisilumous	rituaali
Panssarointilumous	rituaali
Sidontalumous	rituaali
Taikapistematriisilumous	rituaali

### UUDET RIIMULOITSUT

Kultinkirous	rituaali
Kuolleistaherätys	rituaali
Kutsu (lajia)	rituaali
Kysymys	rituaali
Loitsumatriisilumous	rituaali
Loitsun opetus	rituaali
Luo haamu	rituaali
Palvo (jumalaa)	rituaali
Panssarointilumous	rituaali
Pyhitys	rituaali
Sidontalumous	rituaali
Taikapistematriisilumous	rituaali
Vahvistuslumous	rituaali
Vartiointi	rituaali

### UUDET VELHOLOITSUT

Hallitse (lajia)	
Hekku	
Illuusio (aisti)	
Kiire	
Kuolemattomuus	rituaali
Kutsu (olento)	rituaali
Lento	
Loitsumatriisilumous	rituaali
Luo basiliski	rituaali
Luo lemmikki	rituaali
Luo vampyyri	rituaali
Muodonasetus	
Oppilaan kiinnitys	rituaali
Paluupaikka	rituaali
Panssarointilumous	rituaali
(Aistin) projektio	
Regeneroituminen	
Sidontalumous	rituaali
Suoja hengiltä	
Suojapiiri	
Taikapistematriisilumous	rituaali
Tartunta	
Tunne (aine)	
Uuvutus	
Vahingon kestäminen	
Vahvistuslumous	rituaali

## HENKITAIKUUS

### Henkilpilpi

Kantomatkan, väliaikainen, passiivinen

Loitsu toimii henkisenä panssarina suojaen kohdetta henkien hyökkäyksiltä. Se vahvistaa asianmukaista ominaisuutta 2 pistettä (tavallisesti MHT) kukin loitsupistettä kohti henkitaistelussa. Ominaisuuden normaaliarvoa käytetään kaikkeen muuhun kuin henkitaisteluun.

### Hiljaisuus

Muuttuva

Kosketus, väliaikainen, passiivinen

Kukin piste tätä loitsua lisää 15% hiipimiskykyyn sille hahmolle, johon loitsu kohdistuu. Se hävittää kaikki satunnaiset pienet äänet. Se ei estä kohdetta heittäjästä loitsua, huutamasta eikä satunnaisia kovia ääniä (lasimaljakon putoaminen kivilattialle jne.).

### Kutsu (lajia)

1 piste

Rituaali (kutsu) aktiivinen

Henkiloitsulla kutsutaan yleensä vain henkiä. Tarkempi kuvaus niiden kutsumisesta on Rituaalitaikuusluvussa.

### Loitsumatriisilumous

1 piste

Rituaali (lumous) passiivinen

Loitsu on kuvattu rituaalitaikuudessa.

### Panssarointilumous

1 piste

Rituaali (lumous) passiivinen

Loitsu on kuvattu rituaalitaikuudessa.



**Sidontalumous (laji)** 3 pistettä

Rituaali (lumous) passiivinen

Loitsu on kuvattu rituaalitaikuudessa.

**Taikapistematriisilumous** 1 piste

Rituaali (lumous) passiivinen

Loitsu on kuvattu rituaalitaikuudessa.

**RIIMUTAIKUUS****Kultinkirous** 1 piste

Rituaali (seremonia) pinottava uusiutuva

Tällä loitsulla katkaistaan yhteys, joka noviisilla tai papilla on jumalaansa. Samalla kohde menettää kaikki tämän kultin riimuloitsut. Kultinkirouksen voi tehdä vain pappi tai riimulordi, ja siihen menee aikaa yksi tunti.

**Kuolleistaherätys** 3 pistettä

Rituaali (seremonia) pinoamaton kertakäyttöinen

Tällä seremonialoitsulla voidaan herättää kuollut hahmo takaisin elämään. Ensin ruumis on parannettava ainakin +3 kestopisteeseen. Jos hahmo kuoli sairautteen, se on eliminoitava tai herätys ei onnistu.

Loitsu kutsuu poistuneen hengen tulemaan takaisin ruumiin luo. Loitsun heittäjä aloittaa tällöin henkitaistelun hengen kanssa. Jos henki saadaan menettämään taikapisteitä, se voidaan pakottaa menemään takaisin ruumiiseen. Muuten herätys epäonnistuu.

Jokainen täysi päivä kuolinpäivän jälkeen jonka ruumis on ollut kuolleena vähentää herätettävän VMA:a, R-R:tta, NPP:tä, ja ULK:ä d3 pistettä. Kun jokin ominaisuus laskee nolnaan, hahmo on pysyvästi kuollut.

**Kutsu (lajia)** 2 pistettä

Rituaali (kutsu) pinoamaton uusiutuva

Loitsun vaikutukset kuvataan rituaalitaikuudessa.

**Kysymys** 1 piste

Rituaali (seremonia) pinottava uusiutuva

Tämä seremonia on suoritettava temppelissä tai ainakin pyhitetyllä alueella jota ei häiritä.

Loitsu antaa heittäjän kommunikoida jumalansa kanssa. Kutakin seremoniassa käytettyä taikapistettä kohti hahmo saa kysyä yhden yksinkertaisen kysymyksen, johon saa korkeintaan seitsämän sanan pituisen vastauksen. Vastaus voi myös olla lyhyt näky tai uni. Aikaa kuluu yksi tunti kutakin kysymystä kohti.

Pelinjohtajan pitää heittää salaa d100 kuhunkin kysymykseen. Jos heitto on yli kysyjän MHTx5, kysyjä ymmärtää vastauksen väärin ja pelinjohtajan on keksittävä harhaanjohtava tai väärä vastaus.

**Loitsumatriisilumous** 1 piste

Rituaali (lumous) pinottava uusiutuva

Loitsun vaikutukset kuvataan rituaalitaikuudessa.

**Loitsun opetus** 1 piste

Rituaali (kutsu) pinoamaton, uusiutuva

Tällä rituaalilla hahmo voi kutsua kultin hengen, jolta voi oppia halutun henkilöloitsun. Tämä rituaali on suoritettava temppelissä tai pyhitetyssä paikassa ja loitsun oppijan on oltava paikalla koko rituaalin ajan. Loitsu opitaan henkitaistelun kautta, kuten säännöissä on esitetty.

**Luo haamu** 1 piste

Rituaali (lumous) pinoamaton kertakäyttöinen

Luo haamu -rituaali on tehtävä juuri tapetun uhrin ruumiin äärellä. Rituaali sitoo hengen ruumiiseen ja se hyökkää rituaalin suorittajaa vastaan henkitaisteluun. Jos uhrin hengen taikapisteen saadaan nolnaan, siitä tulee haamu joka on sidottu paikkaansa.

**Palvo (jumalaa)** 1 piste

Rituaali (seremonia) pinoamaton uusiutuva

Tämän seremonian avulla pappi voi pitää tavallisen palveluksen jumalalleen. Jos palvelus pidetään pyhitetyllä paikalla tai temppelissä pyhänä päivänä, pappi saa MHT-lisäysheiton. Jos palvelus on vuoden pyhimpäpä päivänä, kaikki osallistuvat papit saavat heiton.

**Panssarointilumous** 1 piste

Rituaali (lumous) pinottava uusiutuva

Loitsun vaikutukset kuvataan rituaalitaikuudessa.

**Pyhitys** 1 piste

Rituaali (seremonia) pinottava uusiutuva

Tämä loitsu pyhittää 10 metrin läpimittaisen pallo-  
maisena tilan. Tilan rajat voi erottaa kirkkaassa valos-  
sa. Osittain alueella olevat hahmot katsotaan koko-  
naan alueella oleviksi. Tilan rajaa ei voi huomata  
kosketuksella, lämmön havainnalla tai peikkojen  
yöaistilla. Jos ei-noviisit, loitsut tai henget kulkevat  
rajan yli, loitsun heittäjä saa heti varoituksen.

Pyhitetyllä alueella voi suorittaa seremonioita, jotka  
tavallisesti ovat mahdollisia vain tempeleissä.

Ylimääräiset pisteet laajentavat pyhitettyä aluetta  
puolella. Siten 2 pisteen Pyhitys antaa läpimitaksi 15  
metriä, 3 pisteen 22,5 metriä jne.

**Sidontalumous (laji)** 1 piste

Rituaali (lumous) pinottava uusiutuva

Loitsun vaikutukset kuvataan rituaalitaikuudessa.

**Taikapistematriisilumous** 1 piste

Rituaali (lumous) pinottava uusiutuva

Loitsun vaikutukset kuvataan rituaalitaikuudessa.

**Vahvistuslumous** 1 piste

Rituaali (lumous) pinottava uusiutuva

Loitsun vaikutukset kuvataan rituaalitaikuudessa.

**Vartiointi** 1 piste

Rituaali (lumous) pinottava ehdollisesti uusiutuva

Tämä rituaaliloitsu luo turvallisen alueen sisälläoli-  
joille. Se edellyttää neljää täsmälleen 15cm pitkää  
sauvaa merkeiksi. Sauvat saavat olla mitä ainetta  
tahansa ja ne on sijoitettava siten, että niiden  
muodostama nelikulmio on korkeintaan 81m<sup>2</sup>. Loitsu  
ulottuu 3 metrin korkeuteen ilmaan ja sauvojen ala-  
reunan syvyteen maahan.

Aktivoidut sauvat muodostavat vain taikuudella ha-  
vaitavan rajan. Loitsu hälyttää kun fyysinen vihoh-  
linen, henki tai loitsu tulee rajan yli. Sen tapahtu-  
essa alkaa heti kova ääni (vihellys, kolina tms.),  
jonka vain vartiointin asettanut hahmo voi katkaista.

Kukin piste Vartiointia toimii 1 pisteen Vastataiku-  
tena (henkitaikuus) rajan yli heitettyjä loitsuja vas-  
taan, 2 pisteen Suoja hengiltä (velhous) rajan yli tu-  
levia henkiä vastaan ja se tekee d3 pistettä vahinkoa  
(panssari ei suojaa) yhteen osumapaikkaan kaikille  
ruumiillisille vihollisille, jotka tulevat rajan yli.

Vartiointin lisäpisteillä voi vaihtoehtoisesti laajentaa  
aluetta. Kukin lisäpiste sallii 81m<sup>2</sup> lisää.

Loitsu pysyy voimassa kunnes sauvat poistetaan. Jos  
joku muu kuin loitsun heittäjä yrittää poistaa ne, hän  
laukaisee itseensä Vartiointin vahingon. Hän kuiten-  
kin saa sen jälkeen sauvat poistettua ja loitsu katke-  
aa. Jos loitsun heittäjä poistaa sauvat, hän saa loit-  
sun takaisin. Sauvojen ei tarvitse olla näkyvissä toi-  
miakseen.

**VELHOLOITSUT**

Tässä luettelossa on mukana sekä tavallisia että har-  
vinaisia loitsuja. Pelinjohtaja saa päättää, kummat  
ovat kumpia, mutta suositus on, että seuraavat loit-  
sut ovat vain harvojen maagien tiedossa: Kuolematto-  
muus, Luo basiliski ja Luo vampyyri. Pelaajahahmo ei  
voi hankkia niitä muuten kuin vaikeiden seikkailujen  
ja suurten riskien kautta.

**Hallitse (lajia)**

Kantomatka, aktiivinen kunnes käsketään, väliaikainen

Tällä loitsulla käsketään erityistä olentolajia. Olento  
voi olla älykäs tai vakioälyinen, täydellinen tai epä-  
täydellinen. Hallitse-loitsulla ei voi käskää olentoja  
joilla on kaksi persoonaa (hallittuja olentoja) eikä  
keinotekoisesti muutettuja (lemmikkejä).

Hallintaloitsun intensiteetti asetetaan kohteen taika-  
pisteitä vastaan vastustustaulussa. Jos loitsu voittaa,  
olento on hallinnassa ja sen on totettava velhon kä-  
skyjä loitsun kestoajan. Velholla on erityinen tele-  
paattinen yhteys olentoon, tosin tämä yhteys toimii  
vain näköetäisyydellä. Hallintaloitsun avulla on eri-  
tyisen kätevää kuulustella olentoa. Käskyn antaminen  
olennolle kestää täyden meeleuvoron.

Jos loitsu ei onnistu, olento tilanteen mukaan joko  
pakenee tai hyökkää velhon kimppuun. Velho voi  
yrittää loitsua uudelleen niin kauan kun hänellä riit-  
tää taikapisteitä ja olento on loitsun ulottuvilla.

Velho voi lumota esineitä niin, että näillä voi sitoa  
tiettyjä olentoja pitkäksikin aikaa. Ks rituaalitaikuus.

Seuraavana on esimerkkejä Hallintaloitsuista.

Hallitse aavetta	Tavallinen
Hallitse alkeisvoimaa	Tavallinen
Hallitse basiliskia	Harvinainen
Hallitse chonchonia	Tavallinen
Hallitse dracoliskoa	Harvinainen
Hallitse haamua	Tavallinen
Hallitse hellionia	Tavallinen
Hallitse henkeä	Tavallinen
Hallitse ihmistä	Harvinainen
Hallitse tavallista eläintä	Tavallinen
Hallitse vampyyriä	Harvinainen

**Hehku**

Kantomatka, passiivinen, väliaikainen

Tämä loitsu on heitettävä fyysiseen esineeseen joka on ainakin neliösenttimetrin laajuinen. Se voi olla orgaaninen tai epäorgaaninen. Se alkaa loistaa valoa joka valaisee 1 metrin säteelle niin paljon, että siinä voi lukea. Kukin lisätty intensiteettipiste lisää valonsädettä 1 metrin. Loitsu voidaan heittää olennon silmään jotta tämä sokaistuisi. Tällöin velhon on voitettava sen taikapisteet omillaan. Jos onnistuu, loitsu alentaa kohteen näköön perustuvia kykyjä 20% intensiteettiä riippumatta. Vaikutus kestää loitsun kestoajan.

**Illuusio (aisti) (velhon)**

Kantomatka, aktiivinen, väliaikainen

Tällä loitsulla tehdään illuusioita. Tätä loitsua opitessa on päätettävä mihin aistiin illuusio kohdistuu. Velho voi valita minkä hyvänsä universumissa käytävissä olevan aistin, tavallisten lisäksi mm. peikkojen yöaistin jne.

Kun velho luo illuusion, hän muuttaa todellisuutta väliaikaisesti. Velhot voivat havaita illuusion Mystisellä näöllä, papit Sielunäyllä ja shamaanit Henkinäöllä. Havaitseminen ei vaikuta illuusion, jos se on fyysinen illuusio, se on yhä vaarallinen vaikka sen tietäkin illuusioksi. Illuusion heittäjän on keskityttävä siihen, jotta se muuttaisi muotoaan tai liikkuisi yhden metrin/iskuhetki.

Illuusion intensiteetti määrää sen voimakkuuden. Seuraavana on muutamia esimerkkejä:

**HAJU** illuusiot tuovat yhden hajun heittäjän muistista. Hajujaisti on sama kaikille olennoille ja sillä voi hämätä minkä tahansa olennon. Jos velho yrittää esim. saada kohteen pahoinvoivaksi, illuusion intensiteetin on voitettava kohteen R-R. Esimerkkejä:

- 1 vesi sateen jälkeen
- 3 ruusu
- 5 paistuvat sipulit
- 8 ammoniakki
- 13 tuore skunkkiöljy

**MAKU** illuusiosta 1 KOK ainetta saa velhon määräämän maun. Jos velho yrittää esim. saada kohteen pahoinvoivaksi, illuusion intensiteetin on voitettava kohteen R-R. Esimerkkejä:

- 1 puhdas lähdevesi
- 3 vesivelli
- 4 appelsiininkuori
- 12 katkera kahvi

**NÄKÖ** illuusiot havaitaan valolle herkissä elimissä. Kukin intensiteettitaso joko laajentaa illuusiota 3 KOK pistettä tai tekee sitä läpinäkymättömämmäksi. Esimerkkejä:

- 1 kirkas, silmä lasi
- 2 värisevä vesi
- 6 samea vesi
- 10 läpinäkymätön

**ÄÄNI** illuusioiden luonne ja aikomus on määriteltävä. Ääni saa kohteen kuuroksi d10+5 minuutiksi, jos intensiteetti voittaa kohteen R-R:n. Esimerkkejä:

- 1 putoava lehti paperille
- 2 kuiskaus
- 4 keskustelu
- 7 huuto läheltä
- 10 kovaaääninen torvi

**KOSKETUS** illuusiot tuntuvat näkymättömänä voimana jolla on KOK 1. Ne voidaan yhdistellä muiden illuusioiden kanssa ja ne pystyvät itsessään aiheuttamaan vahinkoa. Panssari suojaa tältä vahingolta. Jos velho haluaa hyökätä kosketusilluusiolla, hänellä on osuma% NPPx1. Jos illuusion lisätään näkö, osuma% on NPPx3. Esimerkkejä:

- |   |                   |    |               |
|---|-------------------|----|---------------|
| 1 | kärpänen iholla   | 10 | d10 vahinkoa  |
| 2 | hivelevä kosketus | 12 | 2d6 vahinkoa  |
| 3 | lyönti/d3         | 16 | 2d8 vahinkoa  |
| 4 | terävä veitsi/d4  | 18 | 3d6 vahinkoa  |
| 6 | nyrkki leukaan/d6 | 20 | 2d10 vahinkoa |
| 8 | potku vatsaan/d8  |    |               |

**Kiire**

Kantomatka, passiivinen, väliaikainen

Tämä loitsu lisää kohteen liikkumisnopeuteen yhden metrin/iskuhetki kutakin intensiteettitasoa kohden. Lisäksi joka toinen intensiteettitaso alentaa kohteen NPP-iskuhetkeä yhdellä. Kohde menettää joka meeleuvoro yhden ylimääräisen väsymyspisteen/intensiteettitaso.

**Kuolemattomuus**

Itse, rituaali (lumous), väliaikainen

Tämä loitsu pysäyttää vanhenemisen loitsun kestoajaksi. Luonnollisesti sen kestoajan on oltava pitkä, jotta sillä saa mitään mielekkäitä tuloksia aikaan. Lisäksi sitä täytyy toistaa usein. Aina kun loitsu heitetään, velhon on uhrattava pysyvä R-R -piste. Pelinjohtaja voi lisäksi vaatia, että loitsuun kuuluu jokin mielenkiintoinen komponentti, esim. vettä elämän lähteestä, neitsyen veri, velhon on syötävä painonsa ostereita joka kuukausi loitsun kestoajana jne.

Lisäksi loitsu on erittäin harvinainen ja pelinjohtajan tulee harkita tarkkaan ennenkuin sallii sen pelaajille.

Velhon ikääntyminen jatkuu loitsun loputtua.

**Kutsu (olentoa)**

Rituaali (lumous)

Tämän loitsun kuvaus on rituaalitaikuuden yhteydessä.

**Lento**

Kantomatka, aktiivinen, väliaikainen

Tällä loitsulla voi liikuttaa KOK 1 esinettä 1 metrin iskuhetkessä. Liike voi olla pystysuora, vaakasuora tai siltä väliltä. Loitsun heittäjä määrää liikkeen. Loitsun kohde ei voi mennä heittäjästä kantomatkaa

kauemmas. Velho voi heittää loitsun itseensä.

Jos loitsu heitetään vastahakoiseen kohteeseen, velhon on voitettava tämän taikapisteet omillaan vastustaulussa.

Suurempi intensiteetti sallii joko lisää KOK-pisteitä esineelle tai lisää nopeutta, kuten velho haluaa. Jos velho haluaa, esine voi liikkua myös hitaammin kuin loitsu sallisi.

### Loitsumatriisilumous      Rituaali (lumous)

Tämän loitsun kuvaus on rituaalitaikuuden yhteydessä.

### Luo basiliski      Rituaali (lumous)

Basiliskia varten velholla tulee olla elävä rupisammakko tai kyykäärme, ja kukon munima muna. Rituaali suoritetaan munalle, sitten sammakko tai käärme saavat hautoa sitä ainakin kuukauden per rituaalissa uhrattu MHT-piste. Velho voi käyttää esim. Hallitse-loitsua, jotta hautominen onnistuu.

Kun basiliski kuoriutuu, sen kuolettava katse vastaa niin montaa riimuloitsun pistettä kuin MHT:a uhrattiin rituaalissa. Basiliski ei tunnista luojaansa, ja tarvitaan Hallitse basiliski -loitsua, jotta hirviö saadaan hallintaan. Uuden basiliskin ominaisuudet määritetään satunnaisesti.

Tämän loitsun antaminen pelaajahahmole vaatii tarkkaa harkintaa pelinjohtajalta. Pelinjohtaja voi määrätä vaikeusasteen päättämällä mitä tarvitaan, että hahmo saa kukon munimaan.

### Luo lemmikki (ominaisuus)      Rituaali (lumous)

Tämä on kuuden loitsun yhdistelmä jolla tehdään velholle lemmikki. Loitsut ovat: Luo lemmikin VMA, Luo lemmikin R-R, Luo lemmikin KOK, Luo lemmikin ÄLY, Luo lemmikin MHT ja Luo lemmikin NPP. ULK-ominaisuudelle ei ole luontiloitsua.

Kukin loitsu siirtää pysyvästi ominaisuuspisteitä velhosta lemmikkiin. Intensiteetin avulla voi siirtää useita pisteitä kerrallaan. Tätä loitsua voi käyttää vain olentoon, josta on tulossa velhon lemmikki, ei vanhaan lemmikkiin.

Jos yksikin ÄLY-piste annetaan olenolle, jolla on vakioÄLY, sen ÄLY:stä tulee muuttuva. Jos lemmikille annetaan yksi KOK-piste, se saa velhon harkinnan mukaan 1-3 pistettä. Kun pisteet on kerran annettu, niitä ei jälkepäin voi muuttaa.

Kukin Luo lemmikki loitsu siirtää velhon ominaisuuspisteitä pysyvästi lemmikille. Jos loitsussa käytetään intensiteettiä, siirtyy useita pisteitä kerrallaan. Jos käytetään moniloitsua, velho voi siirtää useiden eri ominaisuuksien pisteitä yhtäaikaan. On huomattava, että olenolle voidaan antaa pisteitä vain kerran, joten moniloitsu voi olla erittäin tarpeellinen.

Kukin annettu piste antaa lemmikille pisteitä seuraavan taulukon mukaan.

Ominaisuus	Velho antaa	Lemmikki saa
VMA	1	2
R-R	1	2
KOK	1	1-3 (harkinta)
ÄLY	1	1
MHT	1	1
NPP	1	2

Kun olenosta tulee täydellinen tällä prosessilla (eli sillä on kaikki ominaisuudet), siitä tulee velhon lemmikki. Velho tietää aina missä suunnassa ja kuinka kaukana lemmikki on. Velho voi milloin tahansa käskä henkisesti lemmikin tulemaan luokseen.

Velho voi käyttää lemmikin ÄLY:ä varastoimaan loitsuja ja käyttää sen taikapisteitä 10 kilometrin etäisyydelle saakka. Sitä kauemmas hän voi vain kutsua lemmikin luokseen. Lemmikki noudattaa velhon käskyjä kykyjensä mukaan. Se on älykäs olento ja sillä on oma persoonansa. Se voi toimia tahtonsa mukaan niin kauan kun sen velho ei määrää toisin. Se voi oppia loitsuja. Se ei pysty käyttämään velhon taikapisteitä tai loitsuja.

Tunteisiin vaikuttavat loitsut kuten Hämäännys ja Masennus vaikuttavat sekä velhoon että lemmikkiin. Loitsusta katsotaan, moneenko taikapisteeseen se menee läpi ja katsotaan jos velho tai/ja lemmikki joutuvat loitsun vaikutuksen alaiseiksi.

Velho voi vapauttaa lemmikin ilmoittamalla, että tämä on vapaa. Lemmikille jää sen ominaisuudet niin pitkäksi aikaa kun velho elää, mutta sen on yhä vastattava velhon kutsuun. Kun velho kuolee, kaikki lemmikit (myös vapautetut) alkavat menettää saamiaan ominaisuuspisteitä yhden pisteen viikossa kussakin lisätyssä ominaisuudessa. Jos velho herätetään kuolleista, lemmikit ovat taas hänen elleivät ne ole muuttuneet epätäydellisiksi olennoiksi. Menetettyjä ominaisuuspisteitä ei saa takaisin. Jos lemmikki kuolee, sille annetut ominaisuuspisteet on menetetty.

Lemmikeiksi tehdyiltä olennoilta poistuvat niiden aikaisemmat rajoitukset (kuten tiettyyn paikkaan kuu-luminen). Tosin täydelliseksi olennoiksi muuttuminen voi aiheuttaa jotain muutoksia. Lisäksi olento säilyttää tavalliset kykynsä.

### Luo vampyyri      Rituaali (lumous)

Tämä loitsu on heitettävä kohteeseen joka on ollut kuollut korkeintaan 24 tuntia. Lumouksen kokonais-aika on viikko, ja uusi vampyyri saa ruumiin aikaisemmat MHT-pisteet. Siis rituaalin kohteen on oltava hengissä rituaalin 6 ensimmäistä päivää, ja hänet tapetaan viimeisen päivän aikana. Rituaali maksaa tekijälleen 7 pysyvää MHT-pistettä.

Uusi vampyyri saa kaikki olentoluettelossa vampyyrille kuuluvat voimat ja heikkoudet.

Loitsu on erittäin harvinainen, ja sitä ei pidä antaa pelaajien käyttöön ilman tarkkaa harkintaa. Jos pelaaja teettää hahmostaan vampyyrin, pelinjohtajalla on oikeus määrätä, että pelaajan yhteys hahmoon

katkeaa hahmon kuolinhetkellä, ja syntyvä vampyyri on pelinjohtajan hallitsema hirviö.

### Muodon asetus

Kantomatka, aktiivinen, väliaikainen

Velho voi tällä loitsulla muotoilla yhden kilon kiinteää ainetta tai kuutiometrin tulta, pimeyttä tai muuta eteeristä. Hänen on keskityttävä haluttuun muotoon yhden meelevuoron ajan jos kyseessä on yksinkertainen muoto, tai jopa viiden meelevuoron ajan kaikkein monimutkaisimpia muotoja varten. Velhon täytyy tuntea tarkkaan se muoto, jota hän tavoittelee.

Muoto pysyy kiinteänä loitsun kestoajan. Kiinteät aineet, joiden muoto luonnostaan pysyy, jäävät siihen muotoon (esim. kivi). Juoksevat aineet menettävät muotonsa loitsun loppuessa. Velho voi muuttaa kohteen muotoa loitsun kestoajan, jos keskittyy.

Velho voi korjata esineitä tällä loitsulla. Tällöin Muodon asetus on heitettävä koko esineeseen.

Velho voi muodostaa esineestä keihään, joka lentää kohti kohdetta. Tämän keihään osuma% on velhon NPPx3. Kovat aineet tekevät vahinkoa d3 pistettä /kilo. Nesteet eivät tee vahinkoa, elleivät ole kiehuvan kuumia tai happoja. Tulen vahinko riippuu sen kuumuudesta. Pimeys ei tee vahinkoa. Panssari ja suojaoloitsut auttavat tavallisesti. Keihästä voi käyttää kerran meelevuorossa loitsun kestoajan.

### Oppilaan kiinnitys Rituaali (seremonia)

Tällä rituaalilla mestari saa erityisen yhteyden oppilaaseensa. Yhteys on tarpeen, jotta oppilas pääsee etenemään velhouden syvempiin salaisuuksiin.

Seremonian aikana oppilas uhraa yhden MHT-pisteen. Kun seremonia on valmis, mestari tietää aina, missäpäin ja kuinka kaukana oppilas on, ja pystyy lähettämään kutsun jos tarvitsee oppilasta. Seremonian avulla ei voi lukea oppilaan ajatuksia, käyttää tämän taikapisteitä tai vaikuttaa tämän toimintaan millään tavalla.

### Paluupaikka Rituaali (lumous)

Velho voi tällä lumouksella tehdä paikan, johon palaa Teleportaatio-loitsulla. Kukin piste pysyvää MHT:ia jonka velho uhraa luo 1 metrin läpimittaisen alueen, jonka yksi ihmisenkokoinen olento tarvitsee. Uhratut lisäpisteet laajentavat aluetta aina yhdellä neliöllä.

### Panssarointilumous Rituaali (lumous)

Tämän loitsun kuvaus on rituaalitaikuuden yhteydessä.

### (Aistin) projektio

Kantomatka, aktiivinen, väliaikainen

Tällä loitsulla velho voi ulottaa jonkin aistinsa mihin tahansa loitsun kantomatkalla. Loitsu muodostaa pisteen, josta velhon aisti vastaanottaa. Pistettä voi liikuttaa 1 metrin/iskuhetki. Velho voi käyttää Havaitse- tms. kykyjään pisteestä. Muut taikuudenkäyttäjät voivat havaita pisteen eri näköloitsuillaan. Jos pisteeseen hyökätään taika-aseilla tai loitsuilla, ne vahingoittavat velhoa satunnaiseen osumapaikkaan.



### Regeneroituminen

Kosketus, passiivinen, väliaikainen

Tällä loitsulla velho voi saada elävän kudoksen paranemaan kärsimästään vahingosta. Esim. haavoittuneelle soturille voi kasvaa käsi takaisin, hapon syövyttämät vammat voidaan parantaa ja yleensä kaikki vammat joihin ei voi käyttää Hoida (vammoja) loitsua. Tosin kuolemalle ei voida mitään tällä loitsulla.

Jos raaja on menetetty, pelinjohtaja heittää d100, ja saatu luku ilmaisee kuinka monta prosenttia raajasta on todella mennyt.

Jokainen intensiteettitaso parantaa raajaa yhden kestopisteen viikossa jos loitsu heitetään 10 meelevuoron aikana vamman saamisesta. Jos loitsu heitetään 10 meelevuoron jälkeen, paranemisnopeus on 1 kestopiste kuukaudessa. Loitsulla täytyy olla intensiteettiä ainakin yhtä paljon kuin parannettavalla raajalla oli kestopisteitä.

Jos loitsun intensiteetti tai kesto aika ei riitä täyteen paranemiseen, raaja parane osittain, mutta hahmo jää pysyvästi raajarikoksi. Uutta regeneroitumisloitsua ei voi käyttää. Hahmon kyvyt, joissa menetettyä raajaa tarvitaan, puoliutuvat. Tämä koskee myös loitsukykyjä.

Regeneroitumisen aikana hahmo voi toimia normaalisti, mutta ei voi käyttää paranevaa raajaa mihinkään ennenkuin koko paranemisaika on kulunut. Jos raaja vahingoittuu uudestaan paranemisaikana, se ei parane loppuun asti ja hahmo jää raajarikoksi.

### Sidontalumous Rituaali (lumous)

Tämän loitsun kuvaus on rituaalitaikuuden yhteydessä.



## Suoja hengiltä

Kantomatka, passiivinen, väliaikainen

Kukin intensiteettitaso tätä loitsua lisää yhden pisteen kohteen puolustukseen kaikkia henkitaistelun muotoja vastaan. Se ei muuta kyseistä ominaisuutta, vaan ainoastaan tukee sitä henkiä vastaan. Kohde pysyy suojattuna loitsun kestoajan.

## Suojapiiri

Kosketus, passiivinen, väliaikainen

Tämä loitsu on yhdistettävä joko Suojaan hengiltä, Suojaan taikuudelta tai Suojaan vahingolta moniloitsulla jotta se toimisi. Suojapiiri kattaa alueen, joka on yksi kuutiometri per intensiteettitaso. Jos loitsu heitetään maahan, se pysyy paikallaan. Jos loitsu heitetään vaunuihin, se liikkuu vaunujen mukana.

Jos loitsu yhdistetään Suojaan hengiltä, kaikkien piirin sisään yrittävien ruumiittomien henkien on voitettava Suojapiirin intensiteetti taikapisteillään jotta pääsisivät sisään.

Jos loitsu yhdistetään Suojaan taikuudelta, kaikkien piirin sisään tulevien loitsujen täytyy voittaa Suojapiirin intensiteetti taikapisteillään, tai ne eivät pääse läpi. Jos ne pääsevät, ne toimivat normaalisti.

Jos loitsu yhdistetään suojaan vahingolta, kaikkien piirin sisään tulevien fyysisten olentojen on voitettava Suojapiirin intensiteetti omalla VMA:llaan jotta pääsisivät sisään. Lisäksi kaikkien piirin sisällä lyötyjen lyöntien on voitettava intensiteetti vahinkopisteillään, jotta niillä olisi mitään vaikutusta. Edelleen piirin ulkoa tulevien heittoaseiden on voitettava piirin intensiteetti, jotta vaikuttaisivat.

Suojapiiri voidaan yhdistää samalla useampaankin suojaloiitsuun.

## Taikapistematriisilumous Rituaali (lumous)

Tämän rituaaliloitsun kuvaus löytyy rituaalitaikukdesta.

## Tartunta

Kosketus, passiivinen, väliaikainen

Tällä loitsulla saadaan kaksi 10x10cm pintaa tarttumaan toisiinsa ja tulemaan yhdeksi. Tartunnalla on VMA 1. Intensiteetin lisäys joko vahvistaa tartuntaa tai laajentaa sitä. Loitsu toimii sekä orgaanisiin että epäorgaanisiin aineisiin. Jos jonkin olennon ruumiinosaa yritetään saada tarttumaan, velhon on voitettava tämän taikapisteet omillaan. Jos on tarkoitettu tartuttaa kaksi olentoa toisiinsa, molempien taikapisteet on voitettava samalla heitolla.

## Tunne (aine)

Kantomatka, välitön

Tämä loitsu saa kaikki halutun aineen lähteet loistamaan valolla jonka vain loitsunheittäjä näkee. Kulta loistaa kuin aurinko, hiili hohtaa pimeyttä jne. Kukin intensiteettitaso läpäisee yhden metrin kiveä, maata tai puuta. Jos kohde on esim. kiven takana, valo ilmestyy hetkeksi pintaan lähinnä velhoa.

## Uuvutus

Kantomatka, välitön

Tällä loitsulla väsytetään kohdetta. Kukin intensiteettitaso vähentää d6 kohteen väsymyspistettä. Väsymyspisteet voivat mennä nolnaan tai miinukselle tämän loitsun seurauksena.

## Vahingon kestäminen

Kantomatka, passiivinen, väliaikainen

Tämä loitsu suojaa vain kohteen rumista, ei hallusaolevaa omaisuutta. Kohteeseen tulevan kokonaisvahingon on voitettava tämän loitsun intensiteetti vastustustaulussa. Jos intensiteetti voittaa, mitään vahinkoa ei pääse läpi, vahingon voittaessa koko vahinko pääsee läpi. Panssari suojaa tällöin.

Jos hahmolla on samalla Suoja tai riimuloitsu Kilpi, nämä vaikuttavat vahinkoon vasta sen jälkeen kun se on kohdannut Vahingon kestäminen -loitsun.

## Vahvistuslumous

Rituaali (lumous)

Tämän loitsun kuvaus on rituaalitaikouden yhteydessä



### III. RITUAALITAIKUUS

Rituaalit ovat tavallisia henki- riimu- ja velhotaikuuksissa. Niihin menee paljon aikaa ja ne ovat vaikeita hallita, mutta niillä on hyvin voimakkaat vaikutukset ja ne voivat huomattavasti parantaa käyttäjänsä kykyjä.

Rituaali on voimakas, aikaavievä taikuuden toiminta. Rituaalitaikuuksien on osa kaikkia RuneQuestin lähestymistapoja taikuuteen, kaikki taiankäyttäjät oppivat ja suorittavat rituaaleja samalla tavoin. Sitä voi pitää neljäntenä taikajärjestelmänä, mutta käytännössä se liittyy aina muihin.

Kutsu- tai Lumousrituaalissa suorittajan täytyy myös käyttää yhtä rituaaliloitsusta jotta määritteli riitin tarkoituksen.

Jotta rituaalia voisi käyttää tehokkaasti, suorittajan tulee olla rauhallisessa paikassa, ja hänen keskittymisensä häiritsemätön koko rituaalin ajan. Pitkiä rituaaleja ei käytännössä voi suorittaa keskellä taistelua.

Kaikki rituaalit vaativat välineitä (kynntilöitä tms.) jotta saataisiin aikaan itse rituaalin edellyttämä ilmapiiri.

#### Rituaalien oppiminen

Rituaaliloitsujen muistaminen sitoo ÄLY-pisteitä. Seikkailijalla täytyy olla positiivinen taikakyky muutos jotta hän voisi edes alkaa opetella rituaaleja.

#### Rituaalien perusosaaminen

Seremonia on ainoa rituaali, jolla on positiivinen (5%) perusosaaminen. Siten hahmon alkuosaaminen Seremoniassa on hänen taikakykymuutoksensa + 5%. Jos tulos on positiivinen, hahmo voi käyttää Seremoniaa ja voi opiskella kasvattaakseen kykyä siinä rituaalissa.

Muilla rituaaleilla on nolla perusmahdollisuus. Hahmo, joka haluaa oppia Lumous- tai Kutsurituaaleja, täytyy kouluttaa niihin kykyihin. Ilman peruskoulutusta mikään hahmo ei voi kutsua mitään olentoa tai lumota esinettä riippumatta taikakykymuutoksestaan.

Jotta saisi perusosaamisen kykyyn Kutsuminen tai Lumous, hahmon on opiskeltava viikko keskeytymättä opettajan johdolla, tai hänen on käytettävä koko kuukausi tutkimukseen. Sen jälkeen hän saa kyvykseen taikakykymuutoksensa. Kyvyn on oltava yli nollan, jotta sitä voisi käyttää. Jos se on negatiivinen, hahmon on jotenkin muutettava ominaisuuttaan, jotta saisi sen nousemaan.

#### Rituaalitaikakykyjen kehittäminen

Hahmo ei voi kehittää rituaalitaikakykyään kokemuksella. Hänen on joko tutkittava itse tai löydettävä riittävän kokenut opettaja.

#### Rituaaliloitsujen oppiminen

Hahmo oppii rituaaliloitsuja samalla tavoin kuin muitakin vastaavia loitsuja. Kaikki tiedot annetaan asianmukaisissa taikuusluvuissa, vaikka itse loitsut kuvataan tässä luvussa.

#### Väsymyspisteiden menetys rituaalin aikana

Rituaalit vaativat usein tunteja ja ovat hyvin väsyttäviä. Rituaalin on oltava jatkuva, tai yritys menee hukkaan. Rituaali vaatii 11 tunnin aktiivista toimintaa 12 tunnin aikana. Ylijäävänä tuntina hahmo voi syödä, nukkua tai levätä. Suorittaja menettää yhden väsymyspisteen kunkin tunnin aikana, ja pisteitä ei voi saada takaisin ennenkuin rituaali on suoritettu loppuun (paitsi jos käytetään jotain loitsua tms. mikä poistaa väsymyksen).

### SEREMONIA

Tällä rituaalilla on kaksi käyttöä: sitä voi käyttää yhdessä Seremonia rituaaliloitsujen kanssa kuten muitakin rituaaleja, tai sillä voidaan parantaa mahdollisuutta heittää jokin loitsu. Seremonialla ei voi auttaa heittämään loitsua, jonka heittämiseen heittäjän alkumahdollisuus on nolla tai negatiivinen.

#### Vaadittu aika

Rituaaliloitsujen kanssa käytetyn Seremoniarituaalin vaatima aika on annettu loitsujen kuvauksissa.

Jos hahmo yrittää parantaa mahdollisuuttaan muiden loitsujen käytössä, hänen on käytettävä siihen kokonaisia meelevuoroja.

Jos hahmo yrittää parantaa rituaaliloitsun heittomahdollisuutta, hänen on käytettävä siihen kokonaisia tunteja.

#### Hinta

Seremoniarituaalin tunteminen ei sido vapaata ÄLY:ä. Lisäksi kykyheittoa ei tarvita kun Seremonialla yritetään parantaa loitsunheittomahdollisuutta. Kykyheitto tarvitaan, kun heitetään Seremonia rituaaliloitsuja.



## Loitsunheittomahdollisuuden parantaminen

Pelaajan on ilmoitettava, että hänen hahmonsia heittämiä loitsua autetaan Seremoniarituaalilla. Katsotaan sitten Seremonia-aikataulukosta se aika, jonka hahmo käyttää rituaaliin. Vierestä nähdään, mitä hänen on heitettävä rituaalin lopuksi, ja tämän nopanheiton tulos lisätään mahdollisuuteen heittää aiottu loitsu.

### Seremonia-aikataulukko

Aika	Heitto	Aika	Heitto
1	d6	144	11d6
2	2d6	233	12d6
3	3d6	377	13d6
5	4d6	610	14d6
8	5d6	987	15d6
13	6d6	1597	16d6
21	7d6	2584	17d6
34	8d6	4181	18d6
55	9d6	6768	19d6
89	10d6	10949	20d6

Kun autetaan ei-rituaaliloitsua, vasen pystyriivi tarkoittaa aikaa meele vuoroina. Kun autetaan rituaaliloitsua, se tarkoittaa aikaa tunteina.

## Rajat seremonialla autettuihin loitsuihin

Se prosenttimäärä, mikä lisätään autettavaan loitsuun ei saa olla suurempi kuin heittäjän Seremonia-kyky. Jos nopanheitto osoittaa suurempaa lukua, ylimeneviä prosentteja ei oteta huomioon.

Loitsu, jota rituaalilla autetaan, on heitettävä heti rituaalin suorituksen jälkeen.

## KUTSUMINEN

Kutsurituuaalia käytetään samalla kuin Kutsu (laji) rituaaliloitsuja joilla kutsutaan muiden ulottuvuuksien olentoja heittäjän luo. Ne eivät yleensä oleskele tässä maailmassa, joten velhon on käytettävä tätä loitsua saadakseen ne tulemaan luokseen.

Vaikka eri taikuuslajien käyttäjät saavat Kutsu (laji) loitsunsa eri tavoin, se toimii samalla tavoin kaikille.

### Kutsurituuaalin edellytykset

Rituaaliin tarvitaan häiriötön ympäristö ja suitsutuksen savua, ja lisäksi kutsujan on koko ajan pidettävä mielessään sen olennon kuva, jota kutsutaan. Tavallisesti hän käyttää olennon kuvaa tai pitää yllään tai katsoo olennon jotain ruumiinosaa. Esim. loimuava hiilipannu sopisi salamanterin kutsumiseen ja suden turkki susidemonille.

### Olentojen kutsuminen

On mahdollista kutsua vain olento, joka ei asu tässä ulottuvuudessa. Haamut, kaikki henget, aaveet, demo-

nit alkeisvoimat ja muut on kutsuttava ennen kuin hallintalointsua voidaan yrittää. Kun hahmo yrittää kutsua jotain olentoa, käytetään seuraavaa toimintatapaa:

Pelaaja ilmoittaa pelinjohtajalle mitä kutsuloitsua hän yrittää ja mikä hahmonsia kyky on Kutsumisrituaalisia. Jos hahmo kutsuu alkeisvoimaa, pelaajan on ilmoitettava myös minkäkokoisesta alkeisvoimasta on kysymys. Lisäksi hahmolla on oltava riittävästi ko. alkeisvoiman ominaista ainetta. Jos ainetta ei ole riittävästi, kutsu epäonnistuu automaattisesti.

Pelaaja yrittää d100 heitolla heittää alle kutsukykynsä. Jos heitto onnistuu, pelinjohtaja kehittää kutsutun olennon.

Pelaaja ilmoittaa, kuinka monta taikapistettä hahmo käyttää. Jos taikapisteiden määrä on vähemmän kuin kutsutulla olennolla, rituaali epäonnistuu automaattisesti.

Kutsumiseen käytetyt taikapisteet kuluvat joka tapauksessa riippumatta siitä, onnistuiko Kutsu. Kutsuja ei voi käyttää enempää taikapisteitä kuin on saatavissa. Rituaali kestää yhden tunnin kutakin käytettyä taikapistettä kohden.

## Kutsumisen tulos

ONNISTUMINEN: Tyypillinen satunnainen lajinsa edustaja ilmestyy siihen paikkaan, jossa Kutsuminen suoritettiin yhden meele vuoron Kutsumisen jälkeen. Olento ei ensin pysty tekemään yhtään mitään. Pelinjohtaja yrittää heittää alle olennon taikapisteiden d100:lla kerran meele vuorossa iskuhetkellä 1. Kun heitto onnistuu, olento voi toimia. Se on aina vihamielinen kutsujalleen ja kaikille näköpiirissä olijoille. Jos se on vahvempi kuin kutsujansa, se hyökkää tämän kimppuun, ja jos se on heikompi tai yhtä vahva, se pakenee omaan ulottuvuuteensa tai muualle tässä maailmassa.

Kriittisestä onnistumisesta kutsuheitossa ei ole apua millään tavalla.

Noin 10% mahdollisuudella kutsuja manaa esiin valtavan ja/tai voimakkaamman version kutsutusta olennosta kuin oli tarkoitus. Kuten tässä maailmassa on voimakkaampia lordeja, myös henkiulottuvuudessa on vastaavia. Sellainen olento voi tulla, kun kutsuja yrittää avata tietä yhdelle niiden alamaisista. Tällaisilla hengillä voi olla mahti 35, 50 tai jopa 100. Myös voi tulla suunnattomia alkeisvoimia ja joitakin erittäin ilkeitä haamuja ja demoneja.

EPÄONNISTUMINEN: Mitään olentoa ei tule. Käytetyt taikapisteet menetetään joka tapauksessa. Jos epäonnistuminen oli kompurointi, pelinjohtaja heittää Kutsun kohtaustaulukosta mitä todella ilmestyy. Ilmestynyt olento on aina vihamielinen, ja voi hyökätä kutsujan kimppuun heti. Jos se alkaa hävitä taistelun, se pakenee omaan ulottuvuuteensa. Joillakin Kutsuttavilla olennoilla ei ole hyökkäyksiä (esim. parannushengellä).

**Kutsun kohtaustaulukko**

d100	Kohdattava olento	ÄLY	MHT
01	Paha Mies	20	35
02-07	Demoni	3d6	3d6+6
08-17	Sairaushenki	-	3d6+6
18-37	Alkeisvoima	-	vaiht.
38-57	Haamu	2d6+6	6d6
58-61	Hellion	4d6	3d6+6 <sup>1</sup>
62-66	Parannushenki	-	4d6
67-71	Älyhenki	d6	2d10
72-76	Taikahenki	3d6	4d6+6
77-81	Tunnehenki	-	3d6+6
82-86	Nymfi	riippuu tyypistä	
87-91	Mahtihenki	-	2d6+3
92-96	Loitsuhenki	kuten loitsu 3d6	
97-00	Haamu	2d6+6	5d6+6

1) Viittaa Hellionin R-R:een, joka on samalla sen panssari- ja taikapisteet.

**Loitsun muita käyttöjä ja seurauksia**

Hahmo voi oppia minkä tahansa kutsutun olennon Tosinimen jos onnistuu Hallitse/Käske (lajia) loitsussa ja kysyy sitä olennolta. Vastaus tavallisesti tulee olennon alitajunnasta. Siten voi myös saada tietoa olennon ominaisuuksista tai kyvyistä. Kukin kysymys vaatii yhden hallinta-tyyppisen loitsun.

Joskus hahmo haluaa kutsua olennon, jonka hän on kutsunut jo aikaisemminkin. Kysymyksessä voi olla olento, joka on riittävän voimakas tehtävään, mutta ei vaarallisen voimakas hahmon kannalta. Tällöin Kutsurituuaali on muuten samanlainen kuin tavallisesti, mutta kutsuttavaa olentoa kutsutaan Tosinimellään. Se on myös turvallisempaa kuin lajin Kutsuminen, koska mitään supervoimakkaita olentoja ei voi tulla.

Hahmo voi menettää Kutsutun olennon hallinnan useilla tavoilla. Olento voidaan tuhota joko sen ominaisuuksien tai kestopisteiden kautta. Milloin tahansa hallintaloitsu katkeaa, olento on vapaa. Toinen hahmo voi riistää sen hallinnan ensin poistamalla hallintaloitsun vastaloitsulla ja sitten heittämällä oman hallintaloitsunsa. Oma hallintaloitsu voidaan heittää myös olentoon, joka on sidottu sellaiseen esineeseen, jota hahmo voi käyttää.

**Tavallisia Kutsumisen kohteita**

Seuraavia lajeja kutsutaan tavallisesti Kutsu (laji) loitsulla. Hahmo voi oppia asianmukaisen kutsumisloitsun, jos pelinjohtaja vahvistaa, että se on saatavissa. Aave, alkeisvoima, chonchon, haamu, hellion, kulttihenki, kulttiolento, loitsuhenki, mahtihenki, nymfi, parannushenki, sairaushenki, tunnehenki ja älyhenki.

**LUMOAMINEN**

Lumousrituaalia käytetään yhdessä Lumousrituaaliloitsujen kanssa jotta tieto loitsuista ladattaisiin fyysisiin esineisiin, jotta paikkoja voitaisiin puolustaa taikuudella vihollisia vastaan ja jotta saataisiin tois-

ten olentojen hallinta, ja moniin muihin tarkoituksiin. Myöhemmin tässä luvussa annetaan tiedot loitsuista joita on saatavissa eri taikuuslajeihin.

**Yleiset ehdot ja määritelmät**

Lumouksen kautta aiheutetaan pysyvä muutos ympäristössä taikuuden avulla. Tehtävän Lumouksen tyyppi riippuu rituaaliloitsusta, jolla Lumousta ohjataan. Lumous vaatii, että lumoaja menettää pysyvästi jotain saadakseen Lumouksen aikaan. Tavallisesti kysymys on MHT-pisteistä. Koska Lumous on pysyvä muutos, vastaloitsu tai muu vastaava ei tehoa siihen, mutta Lumousriimut voidaan rikkoa ja rituaalin tulos siten poistaa.

Mitä tahansa voidaan Lumota. Yksi tai useampi osumapaikka täydellisestä tai epätäydellisestä olennosta, esineitä (25 KOK-pisteeseen asti/käytetty MHT-piste). Lumousriimut on kaiverrettava lumottavaan esineeseen tms. tai sen päälle. Jos kaiverruskyky on 30%, sitä pidetään riittävänä riimujen kaivertamiseen. Hahmo voi myös antaa osaavamman kaivertajan hoitaa kaiverruksen, mutta hänen itsensä on tehtävä itse lumoaminen.

Tavallisesti Lumotaan sellaisia esineitä joita on helppo kantaa ja joita niiden omistajan on helppo koskettaa, jos tarpeen. Samaan esineeseen voidaan tehdä rajaton määrä Lumouksia. Muista kuitenkin, että Lumottu esine voidaan varastaa, joten se on jonkin verran haavoittuva. Tavallisia Lumottavia esineitä ovat sormukset, amuletit ja sauvat. Periaatteessa hahmo voi yrittää lumota mitä tahansa esinettä pelinjohtajan valvonnassa.

Ellei Lumous sisällä rajoituksia, kuka tahansa voi käyttää lumottua esinettä.

Myös paikka voidaan Lumota. Tunkeutajat voivat aktivoida loitsun tai useampia, ehkä hahmo on varastoinut taikapisteitä tai loitsuja johonkin: kirottu hauta, velhon työhuone, temppelin sisäalue tai jopa piikkiköynnökset jotka suojelevat nukkuvaa kaunotarta linnassa.

**Lumouksen valmistelu**

Lumoajan on kaiverrettava ne riimut, jotka toimivat laukaistavien energioiden polttopisteinä. Jos Lumotaan paikkaa, symbolit kaiverretaan maahan, kiviin, puihin tai muihin aineisiin Lumottavalla alueella. Symbolien ei tarvitse olla näkyviä. Eläviin olentoihin tehtävät Lumousriimut on tatuoitava asianmukaiseen olentoon. Riimut on kaiverrettava mahdollisimman pysyvästi. Jos ne tuhoutuvat, koko Lumous haihtuu.

**Lumouksen suoritus**

Hahmon pelaajan on ilmoitettava pelinjohtajalle, että hahmo yrittää Lumota esinettä tai paikkaa, ja hänen on myös sanottava mitä esinettä tai paikkaa.

Pelaajan on ilmoitettava se Lumous rituaaliloitsu, jota hahmo käyttää, ehdot joita hän asettaa ja sen MHT-määrän jonka hän käyttää. Lumouksen teko kestää tunnin kutakin käytettävää MHT-pistettä kohden.

Kun rituaali on suoritettu, pelaaja heittää d100 ja yrittää saada vähemmän kuin rituaalikykyensä Lumous. MHT-pisteet kuluvat riippumatta siitä, onnistuuko rituaali.

Jos kykyheitto onnistuu, esine tai paikka on Lumottu kuten oli tarkoituskkin. Jos se ei onnistu, Lumous ei toteudu. Kompurointi ei aiheuta mitään erityisiä seurauksia, myöskään kriittinen onnistuminen ei anna mitään bonuksia.

### Lumousriimun murtaminen

Koska Lumoukset ovat pysyviä muutoksia, vastaloitsu tai vastaava ei tehoa niihin. Jotta lumous voitaisiin poistaa, kaiverretut riimut on murrettava. Ne on ensin löydettävä. Sekin voi viedä aikaa, jos Lumoaja oli riittävän ovela. Sitten se esine, jossa riimut ovat, on tuhottava niin, että se menettää kaikki kestopisteensä. Vasta sitten sen Lumous on murrettu.

### Murretun Lumouksen palauttaminen

Murrettu Lumousesine voidaan palauttaa ennalleen ilman, että Lumouksia on tehtävä uudelleen. Ensin murretun esineen palaset kerätään yhteen ja kootaan esineeksi. Sitten joku hahmo, joka normaalisti pystyy käyttämään esinettä, käyttää yhden MHT-pisteen kuttakin esineessä ollutta loitsua kohden. Sillä ei ole vaikutusta, kuinka monta MHT-pistettä esineeseen aikanaan kulutettiin. Tällöin myös alkuperäisen lumouksen ehdot tulevat mukana. Vain koko Lumous voidaan palauttaa, osaa ei voi.

### Cormacin tarina

Nikolokselta putosi hänen ainoa taikaesineensä, kultainen amuletti. Hän keräsi palat, ja yhdisti ne loitsulla. Sitten hän Lumousrituaalissa kulutti 3 pistettä pysyvää MHT:a palauttaakseen kolme Lumousta, jotka olivat amuletissa (parannus-2, suoja vahingolta, 10-taikapisteen varastointi). Ehto, että ainoastaan vanhan Nawsin entiset oppilaat saattoivat käyttää amulettia palautui myös, ja se ei maksanut MHT-pisteitä.

### Lumousten ehdot

Kaikkia Lumouksia voi muuttaa lisäämällä niihin Lumotessa ehtoja. Lumoaja oppii niiden lisäyksen osana koulutusta. Lumoajan pelaaja ilmoittaa ehdot, joita hän haluaa Lumoukseen liitettävän, ja vähentää niiden vaatiman määrän MHT:ia heittäessään onnistumisheitoa. Kun ehto on lisätty Lumoukseen, sitä ei voi poistaa tai laajentaa, mutta Lumoaja voi myöhemmin rajoittaa sitä edelleen.

**ALUELUMOUSTEN EHDOT:** Lumous vaikuttaa alueeseen eikä yksittäiseen esineeseen. Alueen suuruus riippuu käytetyistä MHT-pisteistä. Yksi MHT-piste vaikuttaa yhden metrin kuutioon, kolme pistettä vaikuttaa kuutioon, jonka sivu on kolme metriä jne. Aluevaikutushyökkäyksen voimakkuus vastaa alueelle asetettuja MHT-pisteitä.

**HYÖKKÄYSEHDOT:** Jos lumouksessa on hyökkäysehto, sen loitsu laukeaa heti kun määritelty kohde tulee alueelle tai koskettaa esinettä.

**KOHDE-EHDOT:** Näillä ehdoilla määrätään, kehen esineen lumous vaikuttaa. Jos ehto ei määritetä, se vaikuttaa kaikkiin. Jos ehto määritellään, esineessä olevat loitsut eivät laukea määritettyä kohdetta vastaan, ja jos joku käyttää esineen loitsua, se ei onnistu määritettyä kohdetta vastaan.

**KÄYTTÄJÄEHDOT:** Tavallisesti kuka tahansa voi käyttää esinettä. Uhrattu MHT-piste sallii tekijän sulkea esine pois yhdeltä olennoilta tai ryhmältä. Kun tämä ehto on kerran asetettu esineeseen, määritetyt olennot eivät koskaan voi käyttää esinettä. Jos myöhemmin halutaan rajoittaa esine muiltakin, on uhrattava uusi MHT-piste. Jos ainoastaan Lumoaja voi käyttää esinettä, siitä tulee käyttökelvoton tämän kuollessa.

On mahdollista kytkeä ehto vain osaan esineen Lumouksista. Esim. jos kaikki voivat käyttää esinettä taikapisteiden varastointiin, vain myrskypapit voivat käyttää sen miekanterämatriisia.

**LOITSUJEN YHDISTÄMISEHDOT:** Tämä lumous kytkee yhteen loitsuja. Yhden tai useamman MHT-pisteen uhraaminen antaa hahmon kytkeä yhteen vaikka kaikki loitsut, jotka ovat Lumottuina esineessä. Täten olennaisesti luodaan yksi hyvin monimutkainen loitsu. Jos hahmo haluaa heittää niistä yhdenkin, muut seuraavat mukana. Myöhemmin voidaan liittää lisää loitsuja uhraamalla yksi MHT-piste.

**TAIKAPISTEIDEN KYTKENTÄEHDOT:** Tällä Lumouksella kytketään esineen taikapistevarastointi loitsuun tai loitsuihin siten, että kun loitsu heitetään, siihen tulee taikapisteet automaattisesti esineestä. Tämä edellyttää, että esineessä on taikapisteitä varastoituna.

### Lumousloitsut

On olemassa useita tavallisia vaikutuksia, joita Lumouksella voi olla. Hahmo voi oppia minkä tahansa niistä oppimalla asianmukaisen Lumousloitsun.

### Loitsumatriisilumous

Loitsumatriisilla hahmo voi varastoida tiedon loitsusta esineeseen. Kuka tahansa joka koskettaa esineeseen saa tiedon loitsusta, mutta unohtaa sen kun kosketus katkeaa.

Vaikka tämä toimii kaikille taikuuden lajeille, se toimii eri lajeille hieman eri tavoin. Henkitaikuudessa ja velhoudessa hahmo ei unohtaa loitsua, kun se asetetaan esineeseen. Riimutaikuudessa unohtaa.

**HENKITAIKUUSMATRIISI:** Esineen omistaja voi heittää loitsua MHTx5 mahdollisuudella. Samalla kuluu yksi taikapiste loitsun taikapistettä kohden.

**RIIMULOITSUMATRIISI:** Esineeseen lumotun riimuloitsun voi heittää 100% mahdollisuudella. Jos heitto ei onnistu (96-00), seuraavalla meele vuorolla voi yrittää uudelleen. Kun se kerran käytetään, käyttäjän on

vietävä se temppeliin ja hartaudenharjoituksen päätteeksi se latautuu taas. Olennaisesti se toimii kuten pappien loitsut.

Vain papit voivat lumota riimuloitsuja esineisiin. Vain uusiutuvia loitsuja voi lumota. Kun lumous on valmis, pappi menettää sen loitsun, mutta voi uhrata MHT:ia saadakseen sen taas itselleen.

**VELHOLOITSUMATRIISI:** Jos hahmo käyttää esinettä, jossa on velholoitsu, hänen on opeteltava sen loitsun heittokyky. Hänen alkukykyensä esineessä olevan loitsun heittoon on hänen taikakykymuutoksensa, ja kyky kasvaa vain kokemuksen kautta. Kyky lasketaan erikseen kutakin eri loitsua kohden. Jos hän myöhemmin oppii kyseisen loitsun ilman esinettä, hän saa suoraan osaamisensa esineen kanssa. Jos hän jo osaa loitsun saadessaan esineen, hän voi käyttää esineloitsua normaalilla kyvyllään siihen loitsuun.

Kun loitsu on lumottu esineeseen, sitä ei voi muuttaa, vaikka muita loitsuja voi lisätä myöhemmin. Yksi uhrattu MHT-piste tarvitaan kutakin esineeseen sidottavaa loitsupistettä kohti. Riimuloitsuja voi pinota esineeseen (loitsua voi myöhemmin vahvistaa) ja muuttuvia henkilöloitsuja voi asettaa esineeseen piste kerrallaan. Esim ensin terävyys-1, terävyys-2 jne. Jos esineeseen heitetään kahdesti terävyys-1, siinä on kaksi kertaa terävyys-1, mutta ei terävyys-2:ta. Velholoitsua voidaan manipuloida, jotta se olisi voimakkaampi, mutta se vaatii lisää MHT-uhrauksia. Vahvistettu velholoitsu esineessä ei maksa käyttäjälle vapaata ÄLY:ä. Siten jos Nikolos heittää sormuksesta intensiteetti-5 loitsun intensiteetillä 10, hän tarvitsisi vain 5 pistettä vapaata ÄLY:ä.

### Panssarointilumous

Tällä lumouksella voi lisätä minkä tahansa kohteen panssaripisteitä. Kukin uhrattu MHT-piste antaa kohteelle d3 panssaripistettä. Jos tällä loitsulla annetaan elävälle olenolle panssaripisteitä, loitsu vaikuttaa vain yhteen osumapaikkaan. Tosin uudella loitsulla voi panssaroida toisen osumapaikan jne. Vastaavasti jos tällä loitsulla parannetaan panssaria, se vaikuttaa vain yhtä osumapaikkaa vastaavaan panssariin.

### Sidontalumous (laji)

Tällä lumouksella sidotaan muiden maailmojen olentoja taikaesineisiin.

**OLENNON SITOMINEN ESINEESEEN:** Esineeseen, johon olento sidotaan, täytyy lumota 1 piste sidontalumousta olennon kutakin ominaisuutta kohti. Lumoaja sitoo olennon fyysisen ja henkisen olemuksen esineen sisään. Jos olento on niitä harvoja muiden maailmojen olentoja joilla on KOK, se ei lisää esineen painoa, samoin alkeisvoimat eivät lisää kosteutta, lämpöä jne.

Olennon sitominen esineeseen sotii sen vaistoja vastaan ja vaatii onnistuneen Käske/Hallitse loitsun toimiakseen. Sidontalumous koskee vain yhtä lajia, siten loitsua jolla yksi olento sidotaan, ei voi käyttää toisenlajista olentoa vastaan. Kun olento on kerran sidottu, se pysyy sidottuna kunnes esine tuhoutuu tai olento vapautetaan. Jos sidottu olento tuhoutuu, se ei merkitse, että esine olisi käyttökelvoton. Toinen

olento voidaan silloin sitoa esineeseen.

Esineeseen sidotulla olenolla ei ole tavallisia aisteja ja se ei voi havaita maailmaa ellei se käytä taikuutta. Esineeseen fyysisesti koskettava hahmo voi kommunikoida sen kanssa (jos sitä vastaan ei ole ehtoja), ja voi määrätä olennon käyttämään kykyjään.

Joillakin olennoilla on kykyjä, joita niiden omistaja voi käyttää kun se on sidottuna esineeseen (älyhengenget, taikahengenget ja mahtihengenget). Monet muut olennot eivät ole kovin tehokkaita esineen sisältä. Ne on päästettävä ulos ollakseen avuksi (aaveet, parannushengenget ja alkeisvoimat). Ilman sopivaa hallintaloitsua olento voidaan määrätä tekemään yksi asia, ja sen jälkeen se on vapaa. Jos hallintaloitsua käytetään ennen kuin olento vapautuu, se voidaan määrätä tekemään useita asioita, ja sen jälkeen palaamaan esineeseen. Hallintaloitsu onnistuu automaattisesti kun sitä käytetään sidottuun olentoon.

Hallintaloitsu on muutenkin vahvempi kuin sidonta esineeseen. Hahmo, joka ei rajoita esineensä toimintaa ehdoilla, voi huomata, että ovela vastustaja varastaa hänen sidotut olentonsa tai jopa kääntää ne häntä itseään vastaan. Kuka tahansa, joka voi käyttää esinettä, voi myös heittää loitsuja sen sisään. Fyysistä kosketusta ei tarvita. Tosin hän tarvitsee tavan, jolla näkee olennon (mystinen näkö, sielunäkö tai henkinäkö), jotta voisi kohdistaa loitsunsa siihen.

Esineeseen sidotut olennot eivät voi saada menetettyjä kestopisteitä takaisin ennen kuin ne palaavat omaan maailmaansa.

**OLENNON SITOMINEN PAIKKAAN:** Jos olento sidotaan paikkaan, se ei voi liikkua paikan rajojen ulkopuolelle. MHT-uhrausta tarvitaan kuten esinettä lumouksessa ja lisäksi uhraus aluetta koskevasta ehdosta. Alueelle sidottu olento voi käyttää aistejaan.

### Taikapistematrääsilumous

Kullakin MHT-pisteellä, joka uhrataan tätä lumousta varten voidaan varastoida yksi taikapiste. Näitä pisteitä voi käyttää loitsunheitossa kuka tahansa, joka voi käyttää esinettä. Ne eivät palaudu itsestään käytön jälkeen, mutta käyttäjä voi täyttää ne aina omista taikapisteistään. Yhden taikapisteen syöttö vie yhden meeleevuoron. Esineessä ei voi olla taikapisteitä enempää kuin sillä on varastointikykyä.

### Vahvistuslumous

Tällä lumouksella voidaan lisätä olennon kestopisteitä. Tätä ei voi käyttää esineisiin tai olentoihin, joilla ei ole kestopisteitä. Kukin uhrattu MHT-piste joko lisää kohteen kokonaiskestoa tai yhden osumapaikan kestoa d6 pistettä. MHT-pisteiden uhraaja saa päättää, kumpia. Jos kokonaiskesto kasvaa, siitä voi seurata myös osumapaikkojen keston kasvaminen.

## KOMMENTTEJA PELAAJILLE

### RITUAALEISTA

Seuraavana on yleisiä ohjeita rituaalien käytöstä, jotta tavallisimmat virheet voitaisiin välttää.

#### Seremonia

Henkitaikuuden käyttäjät käyttävät seremoniaa usein parantaakseen esim. parannusloitsun tai muun pysyvän loitsun heittomahdollisuutta. Väliaikaisiin loitsuihin seremoniaa kannattaa harvoin käyttää. Seremoniaan menisi enemmän aikaa kuin loitsu itse edes vaikuttaisi.



Papit käyttävät seremoniaa joko muiden rituaalien yhteydessä, jos heillä on aivan liian paljon taakkaa tai muuten välttääkseen loitsun onnistumismahdollisuuden alenemisen.

Velhoille seremonia on erittäin hyödyllinen etenkin heidän uransa alkuvaiheessa, kun loitsun heittomahdollisuus on alhainen.

#### Kutsuminen

Tavallisesti on turvallisinta, että kutsurituuaalia suorittaa kaksi hahmoa. Toinen voi kutsua halutun olennon, ja toinen valmistaa hallintaloitsun. Rituaali voi viedä paljon aikaa etenkin velholta, ja kutsuttu olento voi hyökätä kutsujan kimppuun, jos loitsu ei tule pian. Pysyvää hallintaa olennosta ei saada muuten kuin sitomalla se johonkin esineeseen. Sen esineen pitäisi olla valmiina jo ennen kutsumista. Yksi velho voi yhdistää kutsurituuaalin ja hallinnan moniloitsukyvyllä. Hallintaloitsu tulee tällöin samalla hetkellä kun kutsuminen on valmis.

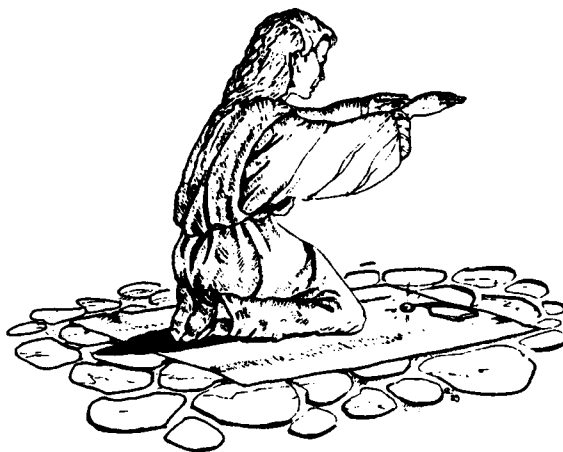
#### Lumoaminen

Hahmo voi säästää aikaa ja MHT:ia jos hän määrittelee ehdot, mitä lumoukseen tulee jo lumoamisen yhteydessä eikä jälkeinpäin. Hänelle riittää tällöin yksi lumoamisheitto. Jos haluaa lisätä ehtoja myöhemmin ja siten säästää MHT-pisteitään alkuvaiheessa, hän joutuu heittämään toisenkin kerran lumouksen onnistumista.

#### Sidotut olennot

Hahmon joka käsittelee sidottuja olentoja on oltava hyvin varovainen. Vaikka vain yksi hallintaloitsu voi olla voimassa kerralla, hallinta voidaan siepata heittämällä vahvempi loitsu hallittavaan olentoon.

Sidottu olento voidaan vapauttaa ja käskää suorittamaan yksi tehtävä (sille sopiva) sidontarituuaalin seurauksena. Sen jälkeen olento on vapaa. Hahmon on onnistuttava uudessa hallintatyypisessä loitsussa jotta voisi pakottaa olennon takaisin esineeseen tai suorittamaan muitakin tehtäviä. Hallintatyypinen loitsu voidaan myös heittää ennen kuin olento päästetään esineestään.



## IV. PELIHAHMOT

### OLENNOT SEIKKAILIJOINA

Sen lisäksi, että kohtaa kaikenlaisia olentoja, pelaaja voi haluta pelata sellaista. Tätä mahdollisuutta on usein syytä rajoittaa.

Epätäydellisiä olentoja ei voi antaa pelihahmoksi. Myöskään ei suositella olentoja, joiden perus ÄLY-heitto on alle 3d6.

Pelinjohtaja voi kieltää harkintansa mukaan tiettyjen rotujen käytön. Esim kampanjassa, jossa haltioilla on suuri rooli, ja jossa on lukuisia haltiahahmoja, voidaan kieltää peikot ja kääpiöt pelihahmoina. Kaikki tällaiset päätökset kuuluvat pelinjohtajalle, jonka sana on tässä asiassa laki.

Pelihakmoiksi käyvät lähinnä seuraavien rotujen olennot: ankat, broot, dracoliskot (lainsuojattomat), haltiat, kentaurit, kääpiöt, ogret, peikot ja puolituiset.

Pelinjohtaja voi joko antaa pelaajien valita itse haluamansa rotu, tai hän voi kehittää oman järjestelmänsä rodun valintaa varten. Tällöin on realistisinta määritellä eri rotujen asukasmäärä ympäristössä ja laskea satunnaistaulukko niiden suhteessa.

Alla annetaan taulukko, joka vastaa karkeasti rotujakaumaa Gloranthan maailmassa Genertelan manteeella. Genertela jakaantuu seitsemään osaan. Heitä ensin, mistä osasta Genertelaa hahmo tulee, ja sitten hahmon rotu.

#### Genertela

01-50	Hahmo tulee siitä osasta Genertelaa, missä pelaajat juuri toimivat.
51-60	Fronela
61-75	Kralorela
76-85	Lunarin imperiumi
86-90	Maniria
91	Pent
92-99	Länsi
00	Autiomaa

#### Fronela

01-03	Kääpiö
04-06	Haltia
07-99	Ihminen
00	Muu

#### Kralorela

01-02	Haltia
03-12	Yöpeikko
13-99	Ihminen
00	Muu

#### Lunarin imperiumi

01	Kääpiö
02-10	Yöpeikko
11-99	Ihminen
00	Muu

#### Maniria

01	Ankka
02	Kääpiö
03-07	Haltia
08-13	Yöpeikko
14	Dracolisko
15-99	Ihminen
00	Muu

#### Pent

01-05	Yöpeikko
06-99	Ihminen
00	Muu

#### Länsi

01-03	Kääpiö
04-11	Haltia
12-15	Yöpeikko
16-99	Ihminen
00	Muu

#### Autiomaa

01-02	Paviaani
03-18	Morokanthi
19-95	Ihminen
96-00	Muu

#### Muu

01-08	Ankka
09-22	Broo
23-30	Dracolisko
31-45	Haltia
46-57	Kentauri
58-70	Kääpiö
71-80	Ogre
81-90	Peikko
91-00	Puolituinen

Jos hahmon rotu ei ole ihminen, heitetään ominaisuusheitot kuten olennolla kuuluu.

**Ankka**

Ominaisuudet	Keskim
VMA 2d6+1	8
R-R 2d6+6	13
KOK 1d6+2	5-6
ÄLY 2d6+6	13
MHT 3d6	10-11
NPP 2d6+6	13
ULK 2d6	7

**Broo**

Ominaisuudet:	Keskim.
VMA 2d6+6	13
R-R 1d6+12	15-16
KOK 1d6+12	15-16
ÄLY 2d6+6	13
MHT 3d6	10-11
NPP 3d6	10-11
ULK 2d6	7

MHT% mahdollisuus saada satunnainen kaotettiin ominaisuus.

**Dracolisko (soturi)**

OMINAISUUDET	Keskim.
VMA 2d6+12	19
R-R 3d6+6	16-17
KOK 2d6+12	19
ÄLY 4d6	14
MHT 12-14	12-14
NPP 2d6+3	10
ULK 3d6+3	13-14

**Haltia**

Ominaisuudet	Keskim
VMA 2d6+2	9
R-R 3d6	10-11
KOK 2d4+4	9
ÄLY 3d6+6	16-17
MHT 2d6+6	13
NPP 3d6+3	13-14
ULK 3d6	10-11

**Kentauri**

Ominaisuudet	Keskim
VMA 3d6+6	16-17
R-R 3d6	10-11
KOK 4d6+12	26
ÄLY 2d6+6	13
MHT 3d6	10-11
NPP 3d6+3	13-14
ULK 3d6	10-11

**Kääpiö**

Ominaisuudet	Keskim
VMA 4d6	14
R-R d6+12	15-16
KOK 2d6	7
ÄLY 2d6+6	13
MHT 3d6	10-11
NPP 3d6	10-11
ULK 3d6	10-11

**Ogre**

Ominaisuudet	Keskim
VMA 2d6+12	19
R-R 2d6+6	13
KOK 2d6+6	13
ÄLY 2d6+6	13
MHT 2d6+6	13
NPP 3d6	10-11
ULK 3d6+3	13-14

MHT% mahdollisuus saada satunnainen kaotettiin ominaisuus.

**Peikko (Yöpeikko)**

Ominaisuudet	Keskim
VMA 3d6+6	16-17
R-R 3d6	10-11
KOK 3d6+8	18-19
ÄLY 2d6+6	13
MHT 3d6	10-11
NPP 3d6	10-11
ULK 3d6	10-11

**Puolituinen**

Ominaisuudet	Keskim
VMA 2d6	7
R-R 2d6+12	19
KOK 2d3	4
ÄLY 2d6+6	13
MHT 2d6+3	10
NPP 2d6+10	17
ULK 3d6	10-11

Pelinjohtajan on syytä ottaa huomioon, että jos pelaaja haluaa pelata ei-ihmistä, hahmolla voi tulla toimeentulovaikeuksia asutuskeskuksissa. Tämä koskee erityisesti broota ja ogrea, mutta myös haltialla voi olla vaikeuksia kääpiöalueella jne.



## V. KYVYT

Kykyjä koskevat säännöt käsiteltiin melko perusteellisesti jo perussäännöissä. Seuraavassa käydään vielä läpi eri maastotyyppien vaikutus kykyihin.

Pelinohtaja päättää, käytetäänkö näitä lisäyksiä sääntöihin.

### Maastotyytit

**AVOIN:** Heinää ja ehkä pieniä pensaita korkeintaan metrin korkeudelle.

**PENSASTO:** Pensaita ja taimia korkeintaan 3 metrin korkeuteen. Hidastaa liikkumisnopeutta 15-50% tiheydestä riippuen.

**METSÄ:** Yli 3 metriä korkeita puita. Hidastaa liikku- mista kuten pensastokin.

### Maasto/havaintokyvyt

Allaolevat prosentit pitää vähentää havaintokyvyistä kun näitä kykyjä yritetään asianmukaisessa maastos- sa.

	Harva	Keskitiheä	Tiheä
Avoin	0%	10%	15%
Pensasto	10%	20%	30%
Metsä	10%	20%	50%

### Maasto/salavihkaisuuskyvyt

#### PIILESKELY

	Harva	Keskitiheä	Tiheä
Avoin	+ 5%	+10%	+15%
Pensasto	+10%	+20%	+30%
Metsä	+10%	+20%	+50%

Jos maasto on tasainen, käytetään vain puolta piileskelymuutoksesta.

Jos maasto on erittäin mäkinen, kaksinkertaistuu piileskelykyky ennen muutosta.

#### HIIPIMINEN

	Harva	Keskitiheä	Tiheä
Avoin	- 5%	-10%	-15%
Pensasto	-10%	-20%	-30%
Metsä	-10%	-20%	-50%

### Liikkumisnopeus

Taulukon osoittama luku vähennetään liikkumis- nopeudesta asianmukaisessa maastossa.

	Harva	Keskitiheä	Tiheä
Avoin	0	0	0
Pensasto	0	1	2
Metsä	1	2	3

### Sää

Sää kattaa kaikki seikkailijoihin vaikuttavat ilmakehän tekijät.

**Tuuli** määritellään voimakkuutena ja suuntana. Se vaikuttaa liikkumiseen, näkyvyyteen ja ammuttaviin heittoaseisiin.

**LIKKUMINEN:** Hahmon VMA + KOK on minimi tuulivoima, joka voi vaikuttaa häneen. Jos tuulen voima on ainakin se, pelaajan on heitettävä vastustusheitto VMA + KOK tuulen VMAa vastaan. Heiton epäonnistuminen merkitsee sitä, että hahmo kaatuu maahan.

Lentävät olennot käyttävät vain VMA:nsa vastustusheitossa ja minimi tuulivoimassa.

**HEITTOASEET:** Ammuttujen heittoaseiden tarkkuus alenee 5%/tuulen VMA yli 10.

**NÄKYVYYS:** Tuulen kantama pöly, lehdet jne. vaikuttavat näkyvyyteen. Tuulen VMA määrää, minkä kokoisia kappaleita tuuli pystyy kantamaan mukanaan. Näkyvyys ei koskaan heikkenee enempää kuin tuulen VMA %-yksikköinä.

### Tuulen voimakkuus

VMA	Tulos
0- 2	Tyyntä, ilma ei liiku.
3- 6	Tuulen värinä, kynttilän liekki lepattaa, mutta ei ehkä sammuu.
7-12	Tuulenvire, sammuttaa helposti kynttilän.
13-18	Hiljainen tuuli. Purjehduksen alaraja.
19-24	Kohtalainen tuuli. Vaarallinen lentäville olennoille.
25-30	Kova tuuli. Uhkaa kaataa jo tavallisen ihmisen. Purjelaivan sietokyvyn ylärajoilla.
31-36	Myrskyinen tuuli. Tavallinen ihminen ei pysy jaloillaan.
37-45	Myrsky.
46-	Hurrikaani.

### Pilvisuus

Pilvisuus määrittelee kuinka suuri osa taivaasta on pilvien peittämä. Eräät loitsut edellyttävät, että jokin osa taivaasta on kirkas. Lisäksi pilvisyydestä saadaan sateen mahdollisuus ja määrä.

%pilvessä	Tulos	sateen mahd	määrä
0-10	Kirkas taivas	0-10%	0-10mm
11-20	Vähän pilviä	11-20%	11-20mm
21-30	Hajanaisia pilviä	21-30%	21-30mm
31-40	Lievä pilvipeitto	31-40%	31-40mm
41-50	Pilvipeitto	41-50%	41-50mm
51-65	Melko pilvinen	51-65%	51-65mm
66-80	Täysin pilvistä	66-80%	66-80mm
81-100	Paksu pilvipeitto, vähän valoa.	81-100%	81-100mm

## KYVYT

RuneQuestin kykyluettelo jättää väistämättä kykyjä huomiotta ja yhdistelee toisia väkisin. Valinnat on tehty sen mukaan, mitä kykyjä seikkailija tarvitsee ja käyttää elässään.

**UUSIEN KYKYJEN KEHITTÄMINEN:** Jos pelinjohtaja ja pelaajat katsovat tarvitsevansa uusia kykyjä, heillä on pelin tekijöiden lupa ottaa näitä käyttöön. Käyttäkää alkuperäistä kykyluetteloä ohjeena ja pitäkää uudet kyvyt yhteensopivina vanhojen kanssa. Seuraavana on muutamia esimerkkejä mahdollisista uusista kyvyistä:

### KETTERYYSKYVYT

Tanssi (useat alakyvyt mahdollisia).  
Purjehdus

### KOMMUNIKAATIOKYVYT

Näytteleminen  
Väittely

### MANIPULOINTIKYVYT

Aja (sotavaunuja)  
Aja (härkävankkureita)

### HAVAITOKYVYT

Tunto  
Tiedustelu  
Haju  
Maku



## VI. DRACOLISKOT

Dracoliskot (*Draco Sapiens*) ovat Gloranthalle ominainen laji. Jossain mielessä juuri dracoliskot tekevät Gloranthasta ainutlaatuisen maailman, joten ne ansaitsevat kunnollisen kuvauksen. Dracoliskot väittävät olevansa vanhimpia olentoja ja polveutuvansa suoraan alun lohikäärmeistä jo ennen Ajan alkua. Jopa haltioiden tarinoissa Vihreästä Ajasta mainitaan dracoliskot.

Dracoliskot ovat erikoisia olentoja, jotka jatkuvasti syntyvät uudelleen ja muuttuvat pyrkien pääsemään lohikäärmeiksi. Ne ovat olentoja joita ei ymmärretä ja joihin ei luoteta.

Yksittäinen dracolisko katsoo polveutuvansa siitä lohikäärmeestä, joka laski munat, joista dracoliskon ensimmäinen elämä alkoi. Samasta pesästä lähtevät dracoliskot kutsuvat toisiaan "munaveljiksi".

Dracoliskot asuvat vaihtelevan kokoisissa pesissä tai kaupungeissa.

Tavallinen dracolisko ei koskaan voi olla pelaajan seikkailijahahmona. Kukaan pelaaja alkuperäisessä Gloranthan kampanjassa ei koskaan pelannut dracoliskoja. Jos dracoliskosta tulee pelihahmo, se on aina lainsuojaton, joka on menettänyt osuutensa liskojen perimään. Kun se kuolee, se ei synny uudelleen. Kukaan ei tiedä, mihin sen henki menee kuoleman jälkeen.

Dracoliskot on tarkoitettu salaperäiseksi roduksi. Ne ovat muukalaisia ja ihminen ei voi ymmärtää niitä. Niiden kieli (wanha wyrm) koostuu visuaalisista, suullisista, hajuihin perustuvista ja empaattisista osista. Ne itse eivät ole tietoisia kielestään eivätkä siten pysty opettamaan sen puhumista. Koska ihmisillä ei ole synnynnäistä empatiaa, he eivät voi oppia koskaan enempiä kuin 25% osaamisen vanhassa wyrmissä. Dracoliskoilla ei ole kirjoitustapaa kielelleen, eivätkä ne tarvitsekaan sitä, koska ovat kuolemattomia ja oppivat kaiken tarvitsemansa suoraan toisilta dracoliskoilta.

Tavalliset dracoliskot ovat pelinjohtajan väline: ne voivat aiheuttaa yllättäen taistelun, ne voivat pelastaa pelihahmot vaikeasta paikasta, ne voivat tarjota pelihahmoille työtä, tai luoda henkeä muuten tavalliseen matkantekoon. Joskus ne käyttäytyvät kuten ihmiset, joskus kuten patsaat, usein kuten näyttelijät jossain oudossa, mutta vakavassa näytelmässä.

Dracoliskot määräävät usein yhden ryhmästään yhdyshenkilöksi ihmisille. Yhdyshenkilö opettelee ihmisten kielen, ja ehkä myös ihmisten kirjoitustaidon. Joskus sitä muutetaan kirurgisesti niin, että lisko pystyy puhumaan ihmisten kieltä, vaikkakin vahvasti murtaen. Juuri tällaiset dracoliskot rupeavat usein lainsuojattomiksi.

Joissakin paikoissa Gloranthassa voi olla suuriakin siirtokuntia dracoliskoja, jotka poikkeavat tässä kuvatuista. Kaikilla on kuitenkin yhteinen alkuperä.

### Dracoliskon elinkaari

Dracolisko syntyy kerran, mutta voi kuolla satojakin kertoja. Aina kun se kuolee, sen henki herättää uuden ruumiin kasvamaan munasta. Munat ovat nuorten lohikäärmeiden munimia.

Alkujaan lohikäärmeet opettivat syntyneitä liskoja, ja nämä kasvoivat nopeasti. Kehitys on nyt hitaampi.

Kun dracolisko kuolee, sen ruumis jää taakse, ja sen henki palaa samaan munaan, mistä se alkujaan kuoriutuikin. Muna pystyy ilmeisesti kasvattamaan lukemattomia dracoliskon ruumiita. Muutaman päivän jälkeen uudelleensyntynyt dracolisko tulee ulos ja on valmis jatkamaan elämäänsä. Se muistaa kaiken edellisessä elämässä tapahtuneen ja on valmis esim. kostamaan edellisen ruumiinsa surmaajille. Dracoliskot eivät tunne kuolemaa, se on niille vain keskeytys.

Kaikki dracoliskot ovat neliraajaisia, niillä on häntä ja ne ovat vasenkätisiä. Ne eivät käytä metallia vaan niiden aseet ovat luuta, kiveä tai puuta. Vain erityiset johtajat käyttävät panssaria, mutta kaikilla voi olla koristeita tai vaatteita.

Dracoliskoilla on neljä kasvuvaihetta, ja niiden koko ja muoto vaihtelee kussakin vaiheessa.

### Dracoliskotiedustelija (Ensimmäinen vaihe)

Dracoliskotiedustelija on pieni, lyhythäntäinen ja sillä on harja pään päällä. Se on kasvissyöjä ja pitää hedelmistä ja vihanneksista.

Sille ei sallita mitään erityisiä koristeita. Ylemmät dracoliskot opettavat sitä käyttämään linkoa ja metsästämään lintuja ja kaniineja. Sitä koulutetaan myös tiedustelijaksi. Se palvelee orjana ylempiä dracoliskoja.

Kun se vanhenee, sen häntä venyy ja koko ruumis kasvaa, mutta näkyvin muutos tapahtuu sen päässä: sen harja kasvaa ja sen nokka venyy. Sille kasvaa hampaat, joilla se voi syödä puun kuorta tai ruohoa. Lopulta se ilmestyy munastaan seuraavan kasvuvaiheen liskona, soturina. Tähän menee usein satoja vuosia ja monia uudelleensyntymisiä.

### Soturidracolisko (Toinen vaihe)

Soturidracolisko on suurempi kuin tiedustelija. Se on lihansyöjä. Sen häntä ulottuu nyt maahan, ja sen nahkaa peittävät suomut. Kun se ikääntyy, sen nahka kovettuu panssarimaiseksi aineeksi, joka joskus keskittyy sen selkään, etuosaan, häntään tai johonkin muuhun ruumiinosaan. Sille voi kasvaa sarvia, piikkejä tai muita kovia ulokkeita. Soturidracoliskot voivat näyttää hyvin erilaisilta. Melkein kaikki ovat kuitenkin erittäin sopivia taisteluun. Ihonväri ja muoto voi vaihdella myös samalla liskolla tämän ikääntyessä.

Soturi on usein joko pesän vartija tai metsästäjä.

Useimmat soturidracoliskot ratsastavat olennoilla nimeltä puolilintu. Puolilinnuilla on höyhenet, kovat nokat ja ne munivat munia. Niiden luut ovat kiinteät ja niillä ei ole siipiä vaan alkeelliset kädet. Jos näitä ei elä ympäristössä villoina, dracoliskot kasvattavat niitä. Puolilintu on myös lihansyöjä eikä pelkää taistelua. Se tekee dracoliskoratsastajansa huomattavasti vaarallisemmaksi.

### Dracoliskoatelininen (Kolmas vaihe)

Kolmannessa kasvuvaiheessa dracoliskon panssari ja luonnolliset aseet lähes korvautuvat kaikenlaisilla koristeellisilla ja tiedonvälitykseen liittyvillä elimillä. Nahan väri korostuu ja hajurauhasten määrä kasvaa.

Aatelisen tehtävä on johtaa ja edustaa. Se tietää kuinka elää rauhassa ympäröivän maailman kanssa. Joillakin alueilla aatelista nimitetään "hännälliseksi papiksi".

Aatelisdracolisko on kaikkiruokainen. Jotkin ihmiskulttuureihin lähteneet lähettiläät ovat saaneet mestarikokkin maineen.

### Hallitsijadracoliskot (Neljäs vaihe)

Näitä harvinaisia dracoliskoja nähdään tuskin koskaan niiden omien pesien tai kaupunkien ulkopuolella. Pesässä on yleensä vain yksi ja kaupungissa useita. Niiden tehtävät, ravinto ja voimat eivät ole tunnettuja. Tiedetään, että jotkut ovat muuttuneet suunnattomiksi lohikäärmeiksi puolustaakseen kotiaan.

Hallitsijadracoliskon ulkonäkö muistuttaa aatelista, mutta se kasvaa iän karttuessa, ja lisäksi sen siivet kasvavat myös suhteessa muuhun kokoon.

Sen oletetaan valmistautuvan lopulliseen muutokseen lohikäärmeeksi ja mietiskelevän lohikäärmeuodon salaisuuksia. Jonain päivänä se herää täytenä lohikäärmeenä ja poistuu pesästä.

### Lohilisko (Vaihtoehtoinen viides vaihe)

Joskus hallitsijadracolisko ei suostu muuttumaan lohikäärmeeksi. Syitä tähän ei tiedetä. Se jää tällöin maahan loppuiäkseen. Sen voimia ei tunneta, mutta niitä voi arvailla sen perusteella, että lohikäärmeiden uskotaan voivan surmata vihollisiaan ajatuksella ja muotoilla maata kuin ihmiset savea. Tämän vaiheen liskoja ei yleensä löydy muualta kuin niiden ikivanhasta syntykodista Louhensilmästä, joka on Lohikäärmeen Solassa.

## DRACOLISKOJEN ASEET

Myös dracoliskojen aseet vaativat oman selvityksensä. Vain lainsuojaton dracolisko voi käyttää kilpeä. Peruskyky%:ja ei anneta, koska juuri kuoriutuneita dracoliskoja ei ole mahdollista tavata. Jos ihminen käyttää mitä tahansa dracoliskoasetta, hänen peruskykynsä on 05%.

### Aseiden kuvaukset:

**LINKO:** Kuten tavallinen linko, mutta usein tehty joko ihmisen tai dracoliskon nahasta.

**PITKÄJOUSI:** Suuri luinen jousi. Edellyttää käyttäjältään ainakin VMA 17 ja NPP 9.

**SAMARIN ja CHOKIN:** Pieniä heittoaseita. Ne voivat lävistää. Niitä voi heittää samalla kuinka monta tahansa. Kutakin yhden yli olevaa kohden vähennetään 10% kaikkien osuma%:sta. Jos osuma% menee 0:aan tai alle, lisko ei voi heittää niin montaa. Esimerkki: Jos dracolisko, joka osaa 50% samarinin heittää yhden, sen osuma% on 50%. Jos se heittää 3, sen osuma% on 50-20=30%. Se ei voi heittää kuutta, koska osuma% olisi 0%.

**KLANTH:** Miekka, jossa on puukahva ja kiviterä. Käsitellään kuten bastardimiekkaa. Joskus klanth tehdään lohikäärmeen luusta, ja sillä on tällöin 18 kestopistettä.

**GAMI:** Gami on dracoliskovastine vasemman käden torjuntatarikalle. Se on tehty lohikäärmeen luusta. Siinä on myös miekanrikkoja.

**UTUMA:** Dracoliskojen lyhytmiekka. Se on usein vahvistettu kivimiekka, mutta joskus se on tehty lohikäärmeen luusta. Tällöin sillä on 12 kestopistettä.

## DRACOLISKOJEN ASETAULUKKO

Ase	Iskuhetki	Vahinko	Suojapisteet
Linko	tav.	d8	-
Pitkäjousi	tav.	d10+1	8
Samarin	1/mv	d4+1	2
Chokin	1/mv	d6	2
Klanth	2	d10+1	12 tai 18
Gami	3	3d3	20
Utuma	2	d6+1	8 tai 12

## LOHIKÄÄRMETAIKUUS

Tämä on taikuuden erityinen laji, jota vain dracoliskot voivat käyttää. Loitsujen vaikutukset tulevat aina iskuhetkellä yksi, ja dracoliskon ei tarvitse painaa loitsua mieleensä, se joko osaa sen tai ei. Lohikäärmetaikuudessa ei ole varsinaisia loitsuja, dracolisko joko osaa vaikutuksen tai ei. Sitä ei tarvitse mitenkään painaa muistiin. Tämän taikuuden käyttö hidastaa liskon henkistä kehitystä, joten se voi pitää kuolemaa (ja uudelleensyntymistä) parempana vaihtoehtona kuin tämän taikuuden käyttöä monissa tilanteissa. Tärkeää tehtävää suorittamassa oleva dracolisko käyttää helpommin tätä taikuutta kuin muut. Henkisesti epäpuhdas dracolisko voi käyttää tätä välttääkseen mahdollisesti pitkäaikaisen kuoleman.

### Tiedustelijat ja lohikäärmetaikuus

Tiedustelijat eivät osaa lohikäärmetaikuutta. Ne voivat oppia muita loitsuja. Muut loitsut on kuitenkin unohdettava ennenkuin niistä voi tulla satureita.

### Soturidracoliskojen loitsut:

#### Lohikäärmeennahka

Tämä loitsu torjuu vahinkoa taikapisteillä. Kaikki läpi tuleva vahinko imeytyy taikapisteitä vastaan siten, että taikapisteitä kuluu yhtä paljon kuin vahinkoa

olisi tullut läpi. Myös kriittisen osuman vahinko voidaan torjua tällä tavoin. Kaikkia saatavissa olevia taikapisteitä saa käyttää tähän.

### Lohikäärmeenkynsi

Yksi dracoliskon raajoista muuttuu käpäläksi jossa on kaksiteräiset, käyrät ja tikarimaiset kynnet. Käpälä tekee vahinkoa 2d6 + vahinkomuutos. Osuma% ja torjunta% on aluksi liskon manipulointimuutos. Kykyjä voi kehittää kokemuksella. Kynnellä on 12 suojapistettä torjuessa, ja pisteet eivät vähene vaikka vahinkoa tulisi läpi.

### Lohikäärmeenvoima

Dracoliskon voima kasvaa puolella. Siten lisko, jonka VMA on 19 saisi 28 VMA:n loitsun kestoajaksi. Tätä voi käyttää yhdessä Kasvun kanssa.

### Tulihengitys

Tällä loitsulla dracolisko hengittää tulta kuin lohikäärme. Sen suusta tulee tulikiila jonka pituus on liskon MHT metreinä. Tuli tekee vahinkoa d10 pistettä kokonaiskeston kaikille olennoille, joihin se osuu. Panssari ja suojaloitsut auttavat. Toisen takana seisominen ei suojaa. Joskus harvoin dracolisko onnistuu puhaltamaan 2d10 hengityksen (peilihohtajan harkinta tai 05% mahdollisuus).

### Kasvu

Dracoliskon KOK kasvaa 6 pistettä. Sen vahinko- ja muut muutokset voivat muuttua ja sen kestopisteet lisääntyvät 3:lla. Lisko voi käyttää tätä loitsua peräkkäisillä meleevuoroilla kasvaakseen yhä lisää. Jos sen KOK on yli kolme kertaa VMA, se ei kykene liikkumaan itse.

### Siivet

Dracoliskolle kasvaa suuret siivet joiden avulla se voi lentää 3 x tavallisella maanopeudellaan. Tällöin dracoliskon osumapaikat ovat samat kuin hallitsijaliskoilla, joilla on vastaavat siivet pysyvästi.

### Ennaltaparannus

Dracolisko voi uhrata pysyvää MHT:a tulevaisuuden parannustarvetta varten. Kun tällaiseen dracoliskoon tulee osuma, joka ei tapa sitä heti, se paranee täysiin kestopisteisiinsä heti seuraavan meleevuoron iskuhetkellä 1. Kukin uhrattu MHT-piste parantaa liskon yhden kerran kokonaan.

### Loitsut ja kyvyt dracoliskoatellisille

Aateliset voivat käyttää kaikkia samoja loitsuja ja kykyjä kuin soturitkin, ja lisäksi vielä seuraavia:

### Panssarin pukeminen

Tätä kykyä voi käyttää vain jos lisko omistaa koristeellisen täyden lohikäärmeenuupanssarin. Tällä kyvyllä lisko voi pukea sen päälleen d10+10 iskuhetkessä. Lisäksi kukin heitetty 05% antaa panssarille 1 suojapisteen, mutta heiton on oltava alle liskon kyvyn.

Esimerkki: Dracoliskolla on Panssarin Pukeminen 25%. Se heittää 18, joten saa 3 pisteen panssarin. Jos heitto olisi 25, panssaria tulisi 5 pistettä. Jos heitto olisi 26, panssaria ei tulisi.

### Henki-isku

Dracoliskon taikapisteet asetetaan kohteen taika-

pisteitä vastaan vastustustaulussa. Näkyy vihreä salama dracoliskosta kohteeseen, ja jos dracolisko voitti, vastustaja menettää 2d6 taikapistettä. Jos taikapisteet putoavat 0:aan tai alle, kohde on tajuton.

### Hallitsijadracoliskojen taikuus

Näillä olennoilla on kaikki vähäisempien kyvyt ja muitakin. Koska niitä kohdataan vain harvoin, niiden taikuutta ei kuvata.

## DRACOLISKOJEN OMINAISUUDET

### Dracoliskotiedustelija

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	2d6	7	Liike	3
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	9
KOK	2d6	7	Väsymys	18
ÄLY	4d6	14		
MHT	2d6	7		
NPP	2d6+9	16		
ULK	3d6	10-11		

Osumapaikka	melee	heittoase	pisteet
Häntä	01-02	01	1/3 (0,25)
Oikea jalka	03-05	02-04	1/3 (0,33)
Vasen jalka	06-08	05-07	1/3 (0,33)
Vatsa	09-11	08-11	1/3 (0,33)
Rinta	12	12-15	1/4 (0,40)
Oikea käsi	13-15	16-17	1/3 (0,25)
Vasen käsi	16-18	18-19	1/3 (0,25)
Pää	19-20	20	1/3 (0,33)

Ase	iskuh.	osuma%	vahinko	torj.	pist.
Samarin	2	25%	d4+1		2
Chokin	2	25%	d6		2
Utuma	7	25%	d8	25%	8
Linko	2/7	25%	d8		

KYVYT: Kätke 25, Väistä 25, Piileskele 25 ja Hiivi 25.

PANSSARI: 1 pisteen suomuinen nahka.

TAIKUUS: Vain tiedustelijat (ja lainosuojattomat) käyttävät muuta kuin lohikäärmetaikuutta. Niiden suosikkeja ovat henkitaikuus ja velhous. Tyypillisiä loitsuja ovat Haava, Koordinointi, Liikkuvuus, Parannus, Salamanuoli, Halvaus, Kiire, Lisää NPP, Vahingon lisäys (kyky noin 40%, velholoitsujen intensiteetti 25%).

### Dracoliskosoturi

MHT nousee maksimissaan 21:een. Lisko saa rituaali klanthin, keihään ja yleensä puoliliinnun. Vain muutama soturi saa lohikäärmeestä tehtyjä aseita. Tavallisesti soturi käyttää klanthia vasemmalla kädellään ja utumaa oikealla. Se käyttää suurta pitkäa jouta lingon sijasta.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	2d6+12	19	Liike	2
R-R	3d6+6	16-17	Kestopisteet	18
KOK	2d6+12	19	Väsymys	36
ÄLY	4d6	14		
MHT	12-14	12-14		

NPP 2d6+3 10  
 ULK 3d6+3 13-14

Osumapaikka	melee	heittoase	pisteet
Häntä	01-02	01	6/5 (0,25)
Oikea jalka	03-05	02-04	6/6 (0,33)
Vasen jalka	06-08	05-07	6/6 (0,33)
Vatsa	09-11	08-11	6/6 (0,33)
Rinta	12	12-15	6/8 (0,40)
Oikea käsi	13-15	16-17	6/5 (0,25)
Vasen käsi	16-18	18-19	6/5 (0,25)
Pää	19-20	20	6/6 (0,33)

Ase	iskuh.	osuma%	vahinko	torj.	pist.
Klanth	6	50%	d10+1+d6	50%	12
Pitkä jousi	3/9	50%	d10+1	20%	8
Samarin	3	80%	d4+1+d3	-	2
Chokin	3	80%	d6+d3	-	2
Oik k. utuma	6	25%	d6+1+d6	50%	8
Vas k. utuma	6	80%	d6+1+d6	80%	8

KYVYT: Kätke 70, Väistä 70, Piileskele 70, Hiivi 70, Ratsasta puolilintua 75.

PANSSARI: 6 pisteen suomuinen nahka.

TAIKUUS: Vain lohikäärmetaikuus (paitsi lainsuojattomat).

### Dracoliskoaatelinen

Tässä vaiheessa lisko ei yleensä enää ratsasta puolilinnulla. Aseet ovat kokonaan lohikäärmeenluuta. Gami korvaa utuman. Monissa barbaarisissa dracoliskoklaaneissa ei enää kehitytä tästä vaiheesta eteenpäin.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	2d6+6	13	Liike	3
R-R	3d6+6	16-17	Kestopisteet	15
KOK	2d6+6	13	Väsytys	30
ÄLY	4d6	14		
MHT	18-20	18-20		
NPP	2d6+6	13		
ULK	3d6+6	16-17		

Osumapaikka	melee	heittoase	pisteet
Häntä	01-02	01	3/4 (0,25)
Oikea jalka	03-05	02-04	3/5 (0,33)
Vasen jalka	06-08	05-07	3/5 (0,33)
Vatsa	09-11	08-11	3/5 (0,33)
Rinta	12	12-15	3/6 (0,40)
Oikea käsi	13-15	16-17	3/4 (0,25)
Vasen käsi	16-18	18-19	3/4 (0,25)
Pää	19-20	20	3/5 (0,33)

Ase	iskuh.	osuma%	vahinko	torj.	pist.
Klanth	7	90%	d10+1+d4	90%	18
Pitkä jousi	3/9	90%	d10+1	20%	8
Samarin	3	90%	d4+1+d2	-	2
Chokin	3	90%	d6+d2	-	2
Gami	8	40%	3d3+d4	50%	20
Vas k. utuma	6	80%	d6+1+d6	80%	8

KYVYT: Kätke 90, Väistä 90, Piileskele 90, Hiivi 90, Ratsasta puolilintua 90.

PANSSARI: 3 pisteen suomuinen nahka.

TAIKUUS: Vain lohikäärmetaikuus.

### Dracoliskohallitsijat

Tässä vaiheessa lisko saa siivet ja on liian suuri puolilinnun kannettavaksi. Rodun maksimi MHT on 28.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	4d6+12	26	Liike	4/12 (lento)
R-R	3d6+6	16-17	Kestopisteet	22
KOK	4d6+12	26	Väsytys	43
ÄLY	4d6	14		
MHT	24-26	24-26		
NPP	2d6+6	13		
ULK	3d6+12	22-23		

Osumapaikka	melee	heittoase	pisteet
Häntä	01-02	01	9/6 (0,25)
Oikea jalka	03-05	02-03	9/8 (0,33)
Vasen jalka	06-08	04-05	9/8 (0,33)
Vatsa	09-11	06-09	9/8 (0,33)
Rinta	12	10-13	9/10 (0,40)
Oikea siipi	13	14-15	9/6 (0,25)
Vasen siipi	14	16-17	9/6 (0,25)
Oikea käsi	15-16	18	9/6 (0,25)
Vasen käsi	17-18	19	9/6 (0,25)
Pää	19-20	20	9/8 (0,33)

Ase	iskuh.	osuma%	vahinko	torj.	pist.
Klanth	5	120%	d10+1+2d6	50%	18
Pitkä jousi	3/9	120%	d10+1	-	8
Samarin	3	120%	d4+1+2d3	-	2
Chokin	3	120%	d6+2d3	-	2
Gami	6	90%	3d3+2d6	100%	20

KYVYT: Kätke 120, Väistä 120, Piileskele 120, Hiivi 120.

PANSSARI: 9 pisteen nahka.

TAIKUUS: Vain lohikäärmetaikuus.



### Puolilintu

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	4d6+18	32	Liike	10
R-R	2d6+6	13	Kestopisteet	20
KOK	4d6+12	26	Väsytys	45
ÄLY	3	3		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6+6	16-17		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	4/7
Vasen jalka	05-08	04-06	4/7
Vatsa	09-10	07-10	4/7
Rinta	11-13	11-15	4/9
Oikea siipi	14-15	16	4/6
Vasen siipi	16-17	17	4/6
Pää	18-20	18-20	4/7

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Nokkaisu	8	30+14	d10+2d3
Potku	2	30+14	d6+2d6

HUOM. Puolilintu voi hyökätä sekä nokkaisulla että potkulla saman meelevuoron aikana. Nokkaisu vahinkomuutos on puolet normaalista.

PANSSARI: 4 pisteen höyhenet ruumiissa ja päässä, 4 pisteen nahka jaloissa.

## VII. OLENNOT

Allakuvatut olennot on kuvattu samassa muodossa kuin olennot Pelinjohtajan Kirjassakin. Lisätsemennyksenä voi mainita, että olennon osumapaikkojen oikealla puolen oleva sarake, joka on muotoa x/y (esim 2/5) tarkoittaa suojapisteitä (x) ja kestopisteitä (y) kyseisessä osumapaikassa.

### ALKEISVOIMAT

Alkeisvoimat ovat olentoja, joiden ruumiit ovat tässä ulottuvuudessa luonnonvoimia tai materiaaleja. Yleisimpiä ovat tulen alkeisvoimat eli salamannerit, maa-alkeisvoimat, veden, ilman ja pimeyden alkeisvoimat. Salamannerit käsiteltiin jo perussäännöissä, tässä esitetään maan, ilman, veden ja pimeyden alkeisvoimat.

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

Jos alkeisvoiman KOK tarvitsee numeroarvon, voidaan käyttää sen kestopisteitä. Siis 10 kestopisteen alkeisvoima painaa 10, jos se esim. menee laatikkoon ja joku nostaa sen. Koska alkeisvoimilta puuttuu ÄLY, ne eivät toimi minkään älyn mukaan. Niitä voi hallita loitsuilla, mutta muuten ne toimivat vain luontonsa mukaan, salamannerit polttavat kaiken palavan mihin ylettyvät, pimeys pakenee valoa, vesi valuu alaspäin jne.

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

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

Alkeisvoimaan osumiseen tarvitaan onnistunut hyökkäysheitto, vaikka se olisi kokonaan peittänyt vastustajansa.

**MAA-ALKEISVOIMA** Maa-alkeisvoimaa ei voi kutsua tiukasti laaditettun kiven tai kallion kohdalla. Se kuitenkin pitää hyvin kivisestä maasta. Se kulkee suoraan maan läpi. Se ei pysty poistumaan maasta ja näyttää jonkinlaiselta maapyörteeltä.

Se pystyy avaamaan kuoppia maahan, tekemään tun-

neleita ja löytämään maahan kaivettuja esineitä. Sitä voi käyttää myös pitämään esineitä kiinni maassa, pitämään tunnelin kattoa paikallaan, ja muodostamaan pieniä kumpareita (ei sitä itseään suurempia). Siten se voi poistaa puunkantoja, kyntää peltoa, ja valmistaa perustuksia taloille. Sodassa se voi tehdä tai hajottaa linnoituksia ja valjeja.

Se voi kantaa mukanaan hahmoa ja "uida" maan läpi jos sen VMA riittää ko. hahmon kantamiseen. Maan alla ei ole ilmaa, joten kannettu hahmo joutuu pidättämään henkeään kuten veden alla. Vain vapaachtoista hahmoa voi kantaa tällä tavoin. Jos VMA riittää, on mahdollista kantaa useita hahmoja samalla.

Maa-alkeisvoima voi hyökätä 10 KOK-pistettä vastaan /kuutiometri tilavuutta. Se voi hyökätä samalla useita vastustajia vastaan.

Taistelussa se avaa kuopan vastustajan jalkojen alle. Jos sillä on yksi m<sup>3</sup> tilavuutta vastustajan 10 KOK pistettä kohti, se peittää tämän jalat. Jos sillä on kolme m<sup>3</sup> tilavuutta vastustajan 10 KOK pistettä kohti, se peittää tämän kaulaan asti. Jos sillä on viisi m<sup>3</sup> tilavuutta vastustajan 10 KOK pistettä kohti, se peittää tämän kokonaan, jolloin uhri voi myös tukehtua maan alla ellei vapaudu pian.

Sitten se sulkee kuopan, ja vahinkoa tulee sen vahinkomuutos, joka lasketaan 2 x VMA:n perusteella eikä tavallisen VMA + KOK. Vahinko tulee kaikkiin sisäänjääviin osumapaikkoihin. Panssari ja loitsut suojaavat. Se voi hyökätä vain kivisessä maastossa tai sorassa. Hiekkapohja on liian pehmeä. Se voi hyökätä vain kerran yhdessä paikassa, koska maa hajoaa hiekkaksi hyökkäyksen aikana.

Se voi pitää uhrista kuitenkin kiinni, ja tämän on voitettava sen VMA omallaan, jotta pääsisi irti.

Jos maan alkeisvoimalla ei ole vahinkomuutosta, se hyökkää silti ylläkuvatulla tavalla, mutta ei saa aikaan vahinkoa. Uhrin on taas voitettava sen VMA päästäkseen irti.

Kukin tilavuuskuutiometri antaa sille d6+6 VMA-pistettä, 2d6+6 kestopistettä, ja d6 MHT. Se liikkuu yhden metrin iskuhetkessä. Sen hyökkäyskuoppa aukeaa iskuhetkellä 1 ja rusentaa kohdetta hetkellä 10.

Esimerkkejä:

OMINAISUUS	Keskim.	OMINAISUUS	Keskim.
VMA d6+6	9-10	VMA 3d6+18	28-29
KOK 1 kuutiometri		KOK 3 kuutiometriä	
MHT d6	3-4	MHT 3d6	10-11
Kesto 2d6+6	13	Kesto 6d6+18	39
Liike 1		Liike 1	
Vahinkomuutos 0		Vahinkomuutos	3d6

**SYLFI** (Ilman alkeisvoima)

Sylfejä on käytännössä kaikkialla paitsi veden alla tai ulkoavaruudessa. Ne tuntuvat muodostuvan "kiinteästä ilmasta". Niillä ei ole kiinteää tilavuutta, ja niiden KOK-ominaisuutta käytetään määrittämään, kuinka paljon ne tekevät vahinkoa taistelussa.

Sylfi voi kantaa esineitä tai ihmisiä VMA-pisteidensä edestä. Se voi aiheuttaa hiljaisen tuulen tai pienen pyörteen. Se voi nopeuttaa purjelaiivan kulkua työntämällä purjeisiin.

Sylfi taistelee nostamalla vastustajan ilmaan ja pudottamalla tämän. Se voi nostaa vastustajan, jonka KOK on pienempi tai yhtäsuuri kuin sylfin VMA. Uhri nostetaan 3 metrin korkeuteen/sylfin tilavuus  $m^3$ . Vahinko lasketaan tavallisten putoamissääntöjen mukaan (d6 pistettä/3 metriä). Sylfi pystyy nostamaan kerralla useampia vastustajia, jos sen VMA riittää.

Uhri voi vastustaa nostoa asettamalla VMA:nsa sylfin VMA:a vastaan. Hän voi myös yrittää lyödä sylfiä ja toivoa, että se tuhoutuu ennenkuin saa nostettua hänet ilmaan.

Sylfillä on 2d6 VMA, d6 MHT ja d6 kestopistettä per kuutiometri. Se voi lentää 10 metriä iskuhetkessä. Sen hyökkäys tapahtuu iskuhetkellä 10.

Esimerkkejä:

OMINAISUUS	Keskim.	OMINAISUUS	Keskim.
VMA 2d6	7	VMA 6d6	21
KOK 1 kuutiometri		KOK 3 kuutiometriä	
MHT d6	3-4	MHT 3d6	10-11
Kesto d6	3-4	Kesto 3d6	10-11
Liike 10	10	Liike 10	10

**UNDIINI** (Veden alkeisvoima)

Undiini voi muodostua mistä tahansa nesteestä, jossa on ainakin 90% vettä. Siten undiinini voi tehdä laimennetusta viinistä, maidosta, virtsasta jne. Undiini liikkuu maan yli kuten valtava nestemäinen ameeba, ja veden läpi kuten virtaus tai tuulenväre.

Undiini voi puhdistautua mudasta, liukenemattomista öljyistä tai hiekasta olemalla paikallaan yhden vuoden. Se ei pysty hankkiutumaan eroon liuenneista kemikaaleista kuten suolasta tai täysin liuenneista nesteistä kuten alkoholista.

Undiini voi työntää laivaa vedessä eteenpäin. Se voi kantaa esineitä tai olentoja joiden KOK on yhteensä korkeintaan sen VMA. Se voi kantaa näitä joko kokonaan veden alla tai osittain pinnalla.

Undiini hyökkää maalla ympäröimällä vastustajansa ja tunkemalla itsensä tämän suuhun ja keuhkoihin. Käytä tavallisia hukkumissääntöjä, mutta ensimmäinen R-R-heitto on  $3 \times$  R-R. Undiini voi peittää 10 KOK pistettä per  $m^3$  tilavuutta.

Veden alla undiini lyö vastustajiaan pohjaa vastaan ja tekee vahinkoa d6 pistettä per  $m^3$  tilavuutta. Vastustaja voi yrittää estää VMA vastaan VMA-heitolla. Jos undiini hyökkää samalla usean vastustajan kimppuun, sen on jaettava VMA:nsa näiden kesken.

Sylfejä on käytännössä kaikkialla paitsi veden alla tai ulkoavaruudessa.

Undiini voi myös tukehduttaa vettähengittäviä olentoja imemällä hapen pois näiden kiduksista. Tämä käsitellään tukehtumissääntöjen mukaan ja ensimmäinen heitto on R-R x 10.

Undiinilla on 2d6 VMA, d6 MHT ja d6+6 kestopistettä per kuutiometri tilavuutta. Se voi uida 6 metriä iskuhetkessä tai ryömiä maalla 2 metriä iskuhetkessä. Undiinin hyökkäys tulee aina iskuhetkellä 10.

Esimerkkejä:

OMINAISUUS	Keskim.	OMINAISUUS	Keskim.
VMA 2d6	7	VMA 6d6	21
KOK 1 kuutiometri		KOK 3 kuutiometriä	
MHT d6	3-4	MHT 3d6	10-11
Kesto d6+6	9-10	Kesto 3d6+18	28-29
Liike 6/2	6/2	Liike 6/2	6/2

**VARJO** (Pimeyden alkeisvoima)

Varjon täytyy muodostua paikassa, missä ei ole mitään valoa.

Se on pala pimeyttä, joka voi liikkua missä tahansa, myös päivänvalossa. Se on täysin musta. Ainoastaan vahvin valo voi ollenkaan läpäistä sitä.

Varjo voi sammuttaa pieniä valoja/tulia kuten kynttilöitä tai lyhtyjä. Se voi myös kätkeä esineitä sisäänsä.

Jos joku joutuu Varjon sisään hänen aistinsa eivät enää toimi. Näkö on pimeässä mahdoton, haju ei toimi hyytävässä kylmässä ilmassa, ja kosketus ja kuuloakaan eivät auta. Siten Varjo estää näön lisäksi myös peikkojen yöaistin ja kääpiöiden maa-aistin. Varjo tekee tämän automaattisesti, edes sen hallitsija ei voi estää sitä.

Varjo aiheuttaa pelkoshokin kohteelle, jonka se peittää osittain. Se asettaa taikapisteensä vastustajan R-R-pisteitä vastaan vastustustaulussa.

**VARJON PELKOSHOKKITAULUKKO****ONNISTUMISTASO SEURAUUS**

Kriittinen	Uhri kuolee.
Erikois- onnistuminen	Uhri tajuton 20- R-R meele- vuoroa. Heitettävä $5 \times$ R-R tai vähemmän, tai kuolee.
Tavallinen onnistuminen	Uhri masentuu (kuten henkilöi- su. Vaikutus kestää 20- R-R mi- nuttia.
Epäonnistuminen	Ei vaikutusta normaaliälyisiin olentoihin. Kohde, jolla on kiin- teä ÄLY, masentuu.
Kompurointi	Ei vaikutusta.

Varjo voi käyttää pelkoshokkia yhtä kohdetta vastaan kerran vuorossa. Pelkoshokki ei vaikuta tajuttomaan kohteeseen.

Jos Varjo voi peittää kohteen kokonaan, tämä voi kärsiä myös kylmyydestä. Varjo voi peittää 10 KOK pistettä kullakin kuutiometrillä omaa tilavuuttaan.

Kullakin meele vuorolla, jonka kohde on Varjon sisällä hän kärsii yhden pisteen vahingon satunnaiseen osu-  
mapaikkaan. Panssari tai suojavaatteet eivät suoja-

tältä vahingolta.

Varjolla on d6 VMA, d6 MHT ja d6 kestopistettä kutakin tilavuuskuutiometriä kohden. Se liikkuu 6 metriä iskuhetkessä joko lentäen tai maata pitkin. Pelkoshokki tapahtuu sillä iskuhetkellä, jolla uhria kosketaan. Kylmyysvahinko tulee iskuhetkellä 10.

Esimerkkejä:

OMINAISUUS	Keskim.	OMINAISUUS	Keskim.
VMA d6	3-4	VMA 3d6	10-11
KOK 1 kuutiometri		KOK 3 kuutiometriä	
MHT d6	3-4	MHT 3d6	10-11
Kesto d6	3-4	Kesto 3d6	10-11
Liike 6	6	Liike 6	6



### Bandersnatsi (Bandersnatchus Carroli)

Bandersnatsi perustuu Lewis Carrolin kirjoihin. Se on suuri nelijalkainen olento, jolla on pitkät kynnet. Sen turkissa on kirkkaanvärisiä läikkiä, sen kaula on pitkä ja pää pyöreä. Sillä on suuret torahampaat. Se muistuttaa hieman leijonaa.

Bandersnatsit elävät lauhkeassa ilmastossa metsissä ja niityillä. Ne elävät yksin ja syövät ainoastaan lihaa.

OMINAISUUDET	Keskim.	Liike	
VMA 2d6+18	25	Liike	16
R-R 2d6+6	13	Kestopist.	16
KOK 2d6+12	19	Väsymys	38
ALY 6	6		
MHT 2d6+10	17		
NPP d6+18	21-22		

Osumapaikka	Melee	Heittoas.	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	4/5
Vasen takajalka	03-04	03-04	4/5
Takaosa	05-07	05-09	4/8
Etuosa	08-10	10-14	4/8
Oikea etujalka	11-13	15-16	4/5
Vasen etujalka	14-16	17-18	4/5
Pää	17-20	19-20	4/6

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	2	50+16	d10+2d6
Kynsi	5	30+16	d6+2d6

**HUOM.** Bandersnatsi voi joko purra kerran tai kynsiä kahdesti meele vuoron aikana, mutta ei molempia yhtä aikaa. Vasen kynsi hyökkää kolme iskuhetkeä oikean jälkeen.

Se voi purra 3-4 metrin päähän pitkän kaulansa avulla. Tämä tekee sen puraisusta erittäin nopean hyökkäyksen.

**KYVYT:** Hiipiminen 50-4, Jäljitys 40+2, Väistö 100+11.

**PANSSARI:** 4 pisteen nahka.

**TAIKUUS:** Jos se haavoittuu, siitä tulee raivokas. Sen Väistö puoliutuu ja sen osuma% nousee puolella. Siten bandersnatsi jonka Väistö on 110% ja Puraisu 70% olisi raivostuessaan Väistö 55% ja Puraisu 105%.

Bandersnatsi voi saada aikaan savupilven suustaan ja nahastaan jos käyttää siihen yhden väsymyspisteen. Se on tällöin vaikeampi nähdä. Mahdollisuus osua bandersnatsiin vähenee 5% kullakin peräkkäisellä meele vuorolla, jonka aikana pilvi muodostuu. Tämä koskee kaikkia, jotka yrittävät osua siihen. Pilvi liikkuu bandersnatsin mukana. Se itse näkee pilven läpi helposti.

Jos bandersnatsi ei kuluta väsymystä tehdäkseen pilveä, pilvi alkaa hajota 5% per meele vuoro.



### Basiliski (Viperigallo necatrix)

Basiliski on pienehkö lisko, jolla on kuolettava voima. Sillä on harmaat tai vihreät suomet, ja sen neljä jalkaa muistuttavat kukon jalvoja. Sen pään päällä on kruunumainen harja joka jatkuu mustana höyhenturkina pitkin sen selkää. Sillä on lepakkomaiset siivet, sen pää muistuttaa kukon päätä, mutta sillä on kaksiahaarainen kieli.

Basiliski voi tappaa katseellaan. Taistelussa se voi katsoa yhtä vastustajaa meele vuorolla. Jos se voittaa tämän taikapisteet, kohde kuolee. Tämä hyökkäys ei maksa sille taikapisteitä, ja se voi hyökätä myös fyysisesti samalla vuorolla. Katseen voima vastaa 6 taikapisteen henkiloitsua, ja riittävä vastataikuus voi torjua sen. Tosin voimakkuus voi vaihdella eri basiliskeilla. Katsehyökkäys tapahtuu iskuhetkellä 1.

OMINAISUUDET	Keskim.	Liike	
VMA 2d3	4	Liike	2/3(lento)
R-R 2d6+6	13	Kestopist.	8
KOK d3	1-2	Väsymys	17
ALY 3	3		
MHT d6+12	15-16		
NPP 2d6	7		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Häntä	01-02	01	2/3
Oikea takajalka	03-04	02	2/3
Vasen takajalka	05-06	03	2/3
Takaosa	07-08	04-08	2/4
Etuoasa	09-10	09-14	2/4
Oikea siipi	11-12	15	2/3
Vasen siipi	13-14	16	2/3
Oikea etujalka	15-16	17	2/3
Vasen etujalka	17-18	18	2/3
Pää	19-20	19-20	2/3

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Katse	1	100	Kuolema
Puraisu	10	40-13	d6 + myrkkyy

HUOM. Jos puraisu pääsee läpi, basiliski ruiskuttaa myrkyä, jonka POT on basiliskin R-R. Tämä myrky on erittäin nopea ja vaikuttaa kohteeseen iskua seuraavalla iskuhetkellä.

KYVYT: Havaitse 40-2, Etsintä 30-2, Piileskely 40-2, Väistö 25+2.

PANSSARI: 2 pisteen höyhenet ja suomet. Lisäksi basiliskin osuvat aseet syöpyvät sen verestä. Kaikki siihen osuvat aseet kärsivät yhtä paljon vahinkoa kuin mitä ne tekevät basiliskin. Tämä ei koske taikuusvahinkoa. Esim. Terävyysloitsun tuoma lisävahinko ei tule aseelle.

TAIKUUS: Tappava katse, myrky nopea vaikutus ja syövyttävä veri perustuvat kaikki taikuteen.

### Brontosaurus (Apatosaurus)

Kaikki dinosaurusten ystävät varmaan tuntevat brontosauruksen. Se on suunnaton lisko, jolla on pieni pää, norsumainen ruumis ja pitkä häntä.

Brontosaurus elää lämpimissä havumetsissä. Se rypee mielellään järvisissä ja joissa. Se on kasvissyöjä ja saa ravintonsa tyhjentämällä puiden oksia.

Brontosaurus elää joko yksinään tai laumoissa. Se ei ole aggressiivinen eikä piittaa ihmisistä. Se on noin 20 metriä pitkä ja 3-5 leveä.

OMINAISUUDET	Keskiarvo		
VMA	4d10+40	62	Liike 5
R-R	2d10+30	41	Kesto 57
KOK	4d10+50	72	Väsymys 103
ÄLY	3	3	
MHT	d6+8	11-12	
NPP	d6	3-4	

Osumapaikka	d20	Pisteet
Häntä	01-02	14/19
Oikea jalka	03-04	14/19
Vasen jalka	05-06	14/19
Vatsa	07-10	14/23
Rinta	11-14	14/23
Oikea etujalka	15-16	14/19
Vasen etujalka	17-18	14/19
Pää	19-20	14/19

Vastustajat, joiden KOK on alle 1/3 brontosauruksen koosta eivät heitä tästä taulusta vaan lyövät lähinnä olevaa ruumiinosaa.

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Häntä	5	60-3	7d6
Tallaus	7	75	14d6

HUOM. Brontosaurus hyökkää kerran meele vuorossa. Häntä on lakaisuhyökkäys, jonka vahinko on puolet brontosauruksen vahinkomuutoksesta. Tallausta voi käyttää joko kaatuneita vastustajia vastaan tai pysyvässä olevia, jos näiden KOK on alle 1/3 brontosauruksen koosta.

KYVYT: Havaitse 20+4.

PANSSARI: 14 pisteen nahka.

### Chonchon (Eucephalus horribilis)

Chonchonit ovat toisesta ulottuvuudesta tulevia hirviöitä. Ne näyttävät suurilta ruumiittomilta ihmispäiltä joilla on valtavat korvat. Ne lentävät heiluttamalla korviaan. Niiden vaivaamilla alueilla voidaan öisin kuulla niiden outo huuto "Kon-kon". Ne havaittiin ensimmäisen kerran Perussa.

Ne ilmestyvät vasta pimeään tultua, päivänvalo ajaa ne takaisin henkiulottuvuuteen. Ne eivät voi palata sinne omasta tahdostaan, vaan aamu ajaa ne sinne, jos ne eivät löydä pimeää piilopaikkaa.

Ne ovat epätäydellisiä olentoja joilta puuttuu MHT ja pysyvä VMA, R-R ja KOK.

Chonchonia voi haavoittaa Vastaloitsulla. Kutakin Vastaloitsun tai Neutraloi Taikuus-loitsun pistettä kohti se menettää yhden taikapisteen. Kutakin Poista Taikuus-loitsun pistettä kohden se menettää 4 taikapistettä. Loitsut on ensin heitettävä siihen. Jos sen taikapisteet alenevat nolnaan, se putoaa maahan ja ei voi enää lentää.

### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	2d6	7	Liike	0/6 (lento)
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	8
KOK	2d3	4	Väsymys	18
ÄLY	4d6	14	Taikapisteet	3d6+6
NPP	2d6+6	13		
ULK	d6	3-4		

Osumapaikka	Melee(d20)	Heittoase	Pisteet
Pää	01-20	01-20	0/kaikki

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Puraisu	9	50+6	d4+ taikapisteet	

HUOM. Jos chonchonin puraisu läpäisee panssarin, se asettaa taikapisteensä kohteen taikapisteitä vastaan. Jos se voittaa kohteen, se saa tältä d6 taikapistettä. Kun se on kerran läpäissyt panssarin, se roikkuu kiinni ja jatkaa taikapisteimuaan kullakin meele vuorolla jolla se voittaa kohteen taikapisteet.

Henkiä vastaan toimiva puolustava taikuus tehoaa myös chonchoneihin.

KYVYT: Aisti elämä 80+5. Tämä erikoinen havaintokyy antaa sen havaita kaiken elävän 20 metrin etäisyydelle.

PANSSARI: Ei ole.

TAIKUUS: Chonchon osaa henkilöitsuja koko Älynsä määrällä. Ne eivät tarvitse mitään polttopisteitä loitsunheittoon, ja niiden mahdollisuus onnistua loitsussa on aina 100%.



### Fachan (Monopus cyclops)

Fachan on hirviömäinen olento, jolla on yksi silmä keskellä otsaa, yksi käsi keskellä rintaa ja yksi jalka. Sen kasvot ovat yhtä vääntyneet ja kierot kuin vanhan puun juuret, ja sen vartaloa suojaa likaiset sinertävät höyhenet. Sen päänahassa on yksi hiustöyhtö, joka on taikuudella kiinni ja jota ei viroiteta.

Fachan on yksinäinen olento jonka alkuperää ei tiedetä. Ne suostuvat joskus liittymään joukkoihin, jotka tarjoavat paljon taistelua ja saalista.

Fachaneilla on hyvät aseet. Ne rakastavat aseita ja niillä on usein mukanaan jokin taika-ase. Seikkailijat voivat joskus lahjoa aseilla fachanin jättämään heidät rauhaan.

Koska fachanilla on vain yksi käsi, se voi käyttää vain yhtä asetta kerrallaan. Se voi liikkua vain hyppien, ja se pääsee 6 metriä yhdellä hypyllä. Jos se kaatuu, sen on heitettävä NPP x 5 päästäkseen pystyyn ja se ei voi tehdä muuta sillä vuorolla. Sen stereonäkö on huono, ja se käyttää heittoaseita vain harvoin.

OMINAISUUDET	Keskim.		
VMA	3d6+24	34-35	Liike 6m/hyppy
R-R	3d6+12	22-23	Kestopist. 29
KOK	3d6+24	34-35	Väsymys 58
ÄLY	2d6+3	10	
MHT	3d6	10-11	
NPP	d6+6	9-10	
ULK	d6	3-4	

Osumapaikka	Melee	Heittoas.	Pisteet
Jalka	01-06	01-04	8/10
Vatsa	07-10	05-09	12/10
Rinta	11-12	10-15	12/12
Käsi	13-16	16-18	8/10
Pää	17-20	19-20	8/10

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torj.
Varsta	4	50+10	2d6+2+3d6	50-15
Nyrkki	6	50+10	d6+3d6	

HUOM. Fachanin varsta on usein myrkytetty. Se voi käyttää mitä tahansa asetta, mutta varsta on suosikki. Ylläolevat osuma%:t ovat minimi, kokeneen fachanin osaaminen pääasella voi olla yli 90%.

KYVYT: Kiipeäminen 20-15, Hyppy 150-15, Ratsastus 00, Uinti 05-15, Kuuntelu 50+8, Havaitse 10+8.

PANSSARI: 5 pisteen nahka ja lisäksi 4 pisteen höyhenet vartalolla. Tavallisesti kantaa myös cuirboil-lipanssaria.

TAIKUUS: Tavallisesti kantaa yhtä taika-asetta. Fachan voi oppia mitä tahansa taikuutta, mutta tavallisesti se osaa vain henkitaikuutta.

### Gorgon (Teratocoma damnosum)

Gorgon on lentävä kauhu, jonka kasvot ja yläruumis on kuten vanhalla naisella ja jonka hiukset ovat kiemurtelevia käärmeyttä. Sillä on lepakkomaiset siivet ja suurin osa ruumista on pronssinväristen suomujen peittämä.

Gorgonin tunnetuin hyökkäys on sen kuolettava ulkonäkö. Kaikki, jotka näkevät sen, muuttuvat kiveksi ja heidän henkensä jää ansaan patsaan sisään. Hahmo kuolee lopullisesti, jos patsas rikotaan. Taistelutilanteessa kaikki, jotka ovat näköetäisyydellä gorgonista, joutuvat heittämään MHT x 5, tai vahingossa katsovat kasvoja ja kivettyvät.

Puolustavat loitsut kuten Kilpi tai Vastataikuus eivät autu gorgonin ulkonäköä vastaan. Gorgonit itse ovat immuuneja omalle ja toisten gorgonien ulkonäköille.

OMINAISUUDET	Keskim.		
VMA	4d6	14	Liike 3/8(lento)
R-R	3d6+6	16-17	Kestopist. 16
KOK	4d6	14	Väsymys 31
ÄLY	3d6	10-11	
MHT	d6+12	15-16	
NPP	3d6+6	16-17	
ULK	d6	3-4	

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-03	01-02	8/6
Vasen jalka	04-06	03-04	8/6
Vatsa	07-09	05-08	8/6
Rinta	10	09-13	8/8
Oikea siipi	11-12	14-15	8/5
Vasen siipi	13-14	16-17	8/5
Oikea käsi	15-16	18	8/5
Vasen käsi	17-18	19	8/5
Pää	19-20	20	8/6

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Kynnet	7/10	50+10	d6+d4
Käärmeet	7	100	2d3+myrky
Ulkonäkö	1	Automaattinen	Kivettää

HUOM. Ulkonäköhyökkäys on automaattisesti joka meele vuorolla. Lisäksi gorgon voi hyökätä joko kahdella kynnellä tai d10 käärmeellä.

Käärmeet ulottuvat puolen metrin päähän. Puraisu voi lävistää ja myrkyt teho on gorgonin R-R. Jos kohde onnistuu vastustamaan myrkyä, häneen tulee vahinkoa vain 2d3 pistettä, muuten täydet pisteet.

PANSSARI: 8 pisteen pronssiset suomet.



### Gorilla (Gorilla gorilla)

Gorilla on viidakossa asuva suurikokoinen apina. Sen voima on suhteettoman suuri jopa sen kokoon verrattuna. Se kulkee yleensä neljällä jalalla, mutta pystyy tarpeen tullen kulkemaan myös kahdella.

Gorillat ovat kasvisyöjiä, vaikka niille maistuu myös hyönteiset ja madot. Ne liikkuvat pienissä perheryhmissä.

Gorilla ei ole yleensä aggressiivinen, mutta raivostunut gorilla voi repiä ihmisen palasiksi. Naaras on urosta pienempi, sillä on d6 pienemmät KOK ja VMA.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	6d6+15	36	Liike	2/3 (puussa)
R-R	2d6+6	13	Kestopisteet	20
KOK	4d6+12	26	Väsymys	49
ÄLY	7	7		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6+3	13-14		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-03	01-02	3/6
Vasen jalka	04-06	03-04	3/6
Vatsa	07-09	05-08	3/7
Rinta	10	09-13	3/9
Oikea käsi	11-14	14-16	3/7
Vasen käsi	15-18	17-19	3/7
Pää	19-20	20	3/7

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Käpälä	6	20+11	d3+3d3	-
Puraisu	6	40+11	d10+3d3	
Rusennus	6	50+11	erikois	

HUOM. Gorilla voi hyökätä kahdesti kullakin meele vuorolla. Käpälä ja puraisu tekevät vain puolet gorillan vahinkomuutoksesta. Jos rusennus onnistuu, gorilla pitää kiinni kohteestaan ja tekee koko vahinkomuutoksensa (yleensä 3d6) joka vuorolla. Se voi sen lisäksi purra kohdettaan.

KYVYT: Kiipeäminen 60-2, Väistö 40-2, Kuuntelu 25+0, Havaitse 25+0, Uinti 00, Piileskely 40-13, Hiipiminen 30-13.

PANSSARI: 3 pisteen nahka.

### Grampus (Mastigoproctus giganteus)

Grampus muistuttaa jättiläismäistä skorpionia, mutta sillä ei ole oikean skorpionin piikkiä, vaan ohut ruoskamainen häntä. Hännän tyvessä on rauhanen, joka voi erittää pilven pahanhajuista kaasua.

Grampus on lihansyöjä, ja se elää metsissä, soilla ja viidakoissa. Se tunnetaan myös piiskaskorpionin nimellä.

#### OMINAISUUDET Keskim

VMA	4d6+12	26	Liike	3
R-R	2d6+12	19	Kestopisteet	21
KOK	3d6+12	22-23	Väsymys	45
ÄLY	2	2		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6	10-11		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01	01	6/4
Vasen takajalka	02	02	6/4
Oikea keskijalka1	03	03	6/4
Vasen keskijalka1	04	04	6/4
Vatsa	05-09	05-09	6/9
Oikea keskijalka2	10	10	6/4
Vasen keskijalka2	11	11	6/4
Oikea etujalka	12	12	6/4
Vasen etujalka	13	13	6/4
Oikea etupihti	14-15	14-15	6/7
Vasen etupihti	16-17	16-17	6/7
Etuosa ja pää	18-20	18-20	6/9

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Pihdit	6/9	50+1	d8+2d6
Suihku	3	100	Muuttuva

HUOM. Grampus voi hyökätä molemmilla pihdeillä ja suihkulla yhden meele vuoron aikana.

Tavallisin suihku haisee etikalle, ja syövyttää panssaria 1 pisteen kohteen kaikissa osumapaikoissa. Kun panssari on kokonaan syöpynt, vahinko tulee suoraan ihoon. Suihkun kantomatka on 10 metriä ja se voi peittää 3 metrin nelion.

Toinen suihkutyyppi haisee kloorille ja on myrkykaasu teholtaan 3d6. Myrkkypilvessä on mahdollista pidättää hengitystään. Suihkun kantomatka ja vaikutusalue ovat samat kuin ensimmäiselläkin suihkulla.

Kolmas suihku on happoa, joka tulee kapeana suihkuna. Jos se osuu, kohde kärsii 2d6 pistettä satunnaisen osumapaikkaan. Ensimmäinen syöpy panssari, sitten iho.

KYVYT: Kuuntelu 50-2, Piileskely 60-13, Hiipiminen 60-13.

PANSSARI: 6 pisteen kuori.

**Hai** (Carcharodon)

Nämä pelätyt kalat ovat arvaamattomia ja voivat olla erittäin vaarallisia. Tässä annetaan ominaisuudet kahdelle eri koolle: ensin 2-3 metriselle haille, ja sitten 8-metriselle.

Hain nahka on erittäin sitkeää ja täynnä suomuja.

**KESKIKOKOINEN HAI (2-3m)****OMINAISUUDET Keskim.**

VMA	3d6+12	22-23	Liike	10
R-R	2d6+9	16	Kestopisteet	20
KOK	3d6+12	22-23	Väsymys	39
ÄLY	2	2		
MHT	3d6	10-11		
NPP	2d6+3	10		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Pyrstö	01-03	01-03	5/7
Takaosa	04-08	04-08	5/9
Etuosa	09-13	09-13	5/9
Oikea evä	14	14	5/6
Vasen evä	15	15	5/6
Pää	16-20	16-20	5/7

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	6	75-1	2d6+2d6
Evä	9	50	2d3

**HUOM.** Jos puraisu ei osu, tai väistetään, niin evän isku tulee kolme iskuhetkeä myöhemmin. Jos puraisu osuu tai se torjutaan, evän iskua ei tule. Evän iskun vahinko on puolet hain vahinkomuutoksesta.

**KYVYT:** Haista veri 80-4.

**PANSSARI:** 5 pisteen nahka.

**SUURI HAI (8 metriä)****OMINAISUUDET Keskim.**

VMA	6d6+24	45	Liike	10
R-R	4d6+18	32	Kestopisteet	39
KOK	6d6+24	45	Väsymys	77
ÄLY	2	2		
MHT	4d6	14		
NPP	2d6+3	10		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Pyrstö	01-03	01-03	13/13
Takaosa	04-08	04-08	13/16
Etuosa	09-13	09-13	13/16
Oikea evä	14	14	13/10
Vasen evä	15	15	13/10
Pää	16-20	16-20	13/13

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	6	75+2	2d6+5d6
Evä	9	50	5d3

**HUOM.** Jos puraisu ei osu, tai väistetään, niin evän isku tulee kolme iskuhetkeä myöhemmin. Jos puraisu osuu tai se torjutaan, evän iskua ei tule. Evän iskun vahinko on puolet hain vahinkomuutoksesta.

**KYVYT:** Haista veri 80-4.

**PANSSARI:** 13 pisteen nahka.

**Harpyija** (Gynavens vexans)

Tällä olennolla on vanhan naisen pää ja rinnat, mutta muu ruumis on inhottavan petolinnun. Harpyijat ovat tunnetusti saastaisia ja nauttivat päästessään liikaa muita olentoja tai näiden ravintoa. Ne ovat pelkureita, ja pakenevat kun niiden kimppuun hyökätään. Harpyijan turmelema ruoka sopii vain harpyijan ravinnoksi ja antaa lisäksi jotain sairautta.

Harpyijat sieppaavat mielellään pieniä arvokkaita esineitä. Ne ovat erittäin kostonhimoisia ja seuraavat vihollisiaan kilometrikaupalla (turvalliselta etäisyydeltä). Harpyija voi olla toisen olennon tiedustelija tai vakooja.

**OMINAISUUDET Keskim.**

VMA	3d6	10-11	Liike	1/8(lento)
R-R	3d6	10-11	Kestopist.	9
KOK	2d6	7	Väsymys	21
ÄLY	3d6	10-11		
MHT	3d6	10-11		
NPP	5d6	17-18		
ULK	d6	3-4		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-02	01	1/3
Vasen jalka	03-04	02	1/3
Vatsa	05-07	03-06	1/3
Rinta	08-09	07-11	1/4
Oikea siipi	10-13	12-15	1/3
Vasen siipi	14-17	16-19	1/3
Pää	18-20	20	1/3

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Kynnet	8	25+10	d6+sairaus
Kivi (pudotus)	2	25+10	d6/3m kork.
Linnunlanta	2	50+10	-d10 ULK + sairaus

**HUOM.** Harpyija voi hyökätä molempien jalkojensa kynsillä samalla iskuhetkellä.

Harpyija voi pudottaa myös kiviä tai lantaansa. Osuma% laskee 5%/3 metrin korkeus. Jos harpyijan lanta osuu seikkailijaan, on tämän pestävä itseään d10 tuntia puhdistuakseen.

Hahmo, johon harpyijan lanta tai kynsi osuu, joutuu aina alttiiksi sairaudelle.

**KYVYT:** Havaitse 40+3.

**PANSSARI:** 1 pisteen höyhenet.



## Haukka (useita)

Haukka on petolintu, joka elää kaikissa ilmastoissa. Niistä saa erinomaisia lemmikkejä. Ne eivät hyökkää ihmisen kimppuun, paitsi sairaana tai puolustaessaan pesäänsä. Allaolevat tiedot ovat suurelle haukalle ja sopivat myös suurelle pöllölle tai muulle petolinnulle.

OMINAISUUDET	Keskim.			
VMA	d3	2	Liike	1/12(lento)
R-R	2d4	5	Kestopist.	4
KOK	d2	1-2	Väsymys	7
ÄLY	3	3		
MHT	2d6	7		
NPP	3d6+18	28-29		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Ruumis	01-20	01-20	0/4

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Kynnet	7	40+8	d2
Nokkaisu	10	25+8	d3

HUOM. Haukka hyökkää molemmilla jaloillaan yhtäaikaan ja nokkaisee kolme iskuhetkeä myöhemmin.

KYVYT: Väistö 80+23, Havaitse 100-10, Etsintä 100-10.

PANSSARI: Ei ole.

## Hellion

Tällä epätäydellisellä olennolla on KOK ja ÄLY. Sen kesto-, taika ja suojapisteeet ovat aina sama luku. Kun hellion menettää kestopisteitään, myös sen taikaja suojapisteeet vähenevät samalla. Jos se heittää kolmen pisteen loitsun, myös sen kesto- ja suojapisteeet vähenevät kolmella.

Hellion näyttää hopeiselta läpinäkyvältä kuplalta joka vapisee hillittömästi. Siihen liittyy usein ukkosmyrskyä edeltävä haju. Ne ovat sitä läpinäkyvämpiä ja vähemmän hopeisia, mitä enemmän ne menettävät olemustaan.

Hellion hyökkää entrooppisella energialla. Kantomatka on 10 metriä. Hyökkäys osuu kohteeseensa automaattisesti. Se ei ole erityisen tuskallinen, mutta kuluttaa väsymyspisteitä. Kutakin hyökkäykseen käytettyä taikapistettä kohden uhri menettää d10 väsymyspistettä. Hyökkäys tapahtuu iskuhetkellä 1. Uhri heittää R-R x 5. Jos tulos + väsymyspisteet on 0 tai pienempi, uhri on koomassa kunnes on saanut väsymyspisteensä taas positiivisiksi.

Hellionilla ei ole muuta hyökkäystä. Se voi oppia velhotaikuutta. Se on harvoin yksin, yleensä sillä on orjia tai liittolaisia, jotka vangitsevat tajuttomat uhrit tai imevät näiden ominaisuuksia.

OMINAISUUDET	Keskim.			
KOK	1	1	Liike	20
ÄLY	4d6	14	Kestopist.	16-17
Taikap.	3d6+6	16-17		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Ruumis	01-20	01-20	17/17

PANSSARI: Vastaa kestopisteitä.

TAIKUUS: Usein velholoitsuja.

## Hyönteisparvi (Apis Mellifera & co.)

Tavallisen kokoiset hyönteiset voivat olla vaara seikkailijalle siinä missä jättimäisetkin. Tyypillisiä esimerkkejä ovat häirityt mehiläispesät, ampiaisparvet jne.

Hyönteiset eivät käy huvikseen ihmisten kimppuun, mutta jos hahmo uhkaa pesää, hän voi saada parven kimppuunsa. Hyönteiset eivät tarvitse ominaisuuksia, niiden vaikutusten luettelu riittää.

Pistoja	Pesän koko
d6	Erittäin pieni (pieni ampiaispesä)
2d6	Pieni (suuri ampiais- tai pieni mehiläispesä)
4d6	Suuri (erittäin suuri ampiais- tai keskikokoinen mehiläispesä).
6d6	Erittäin suuri (suuri mehiläispesä)
8d6	Valtava (Erittäin suuri mehiläispesä)

Kukin pesä häiritsevä hahmo kärsii annetun määrän pistoja jokaisessa melevuorossa kunnes pääsee pakoon parvea. Jos hahmolla on paksum vaatteet, vähennetään kustakin pistonopasta 2. Tavallinen panssari vähentää 1/noppa. Hyönteissuojavaatteet vähentää 3/noppa ja erityinen mehiläishoitajan asu (vain tietyillä sivistyneillä alueilla) 4/noppa. Suojaloitsut vähentävät 1/noppa kolmea loitsussa olevaa pistettä kohden.

Laske, kuinka monta pistoa kukin uhri kärsii. Jaa saatu luku sitten lajin myrkkYTEKIJÄLLÄ, jonka saa seuraavasta taulukosta:

	MyrkkYTEKIJÄ	Pesän koko
Mehiläinen	20	2d6- 8d6
Kimalainen	15	d6- 4d6
Ampiaisen	20	d6- 2d6
Sotilasmuurahainen	10	6d6-12d6
Polttomuurahainen	15	4d6- 8d6

Pistojen lukumäärä jaettuna myrkkYTEKIJÄLLÄ antaa myrkyntehon, jonka uhri kokee. D6 tuntia pistojen jälkeen asetetaan kohteen R-R myrkyntehoa vastaan. Jos R-R voittaa, kärsii uhri puolet myrkyntehosta, jos myrkyntehon voittaa, niin uhri kärsii koko tehon.

## Jabberwock (Jabberwock Carroli)

Jabberwock tulee Lewis Carrollin kirjoista. Sen pituus voi olla jopa 8 metriä, vaikka suuri osa siitä on pitkää kaulaa ja jalkoja. Sillä on kaksi kättä, jotka päätyvät petolinnun kynsiin. Sillä on myös kaksi ohutta lepakkomaista siipeä ja pitkä liskon häntä. Sen pää on järkyttävän näköinen alaspäin tuijottavine silmineen, jyräjän hampaineen ja sen suun ympärillä on neljä pitkää viiksikarvaa tai antennia.

Jabberwockit elävät metsässä ja syövät kaikkea mikä liikkuu. Niillä on sen verran älyä, että voivat tehdä ansoja ja suunnitelmia ja pitää koko aluetta kauhun vallassa. Ne elävät yksin, mutta voivat liittoutua muiden kauhun olentojen kanssa.

OMINAISUUDET	Keskim.		
VMA	3d6+18	28-29	Liike 4/4(lento)
R-R	3d6+6	16-17	Kestopist. 28
KOK	4d6+24	38	Väsymys 45
ÄLY	2d6+3	10	
MHT	4d6	14	
NPP	3d6+6	16-17	
ULK	2d6	7	

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-03	01-02	6/10
Vasen jalka	04-06	03-04	6/10
Häntä	07	05	6/8
Vatsa	08-10	06-09	9/10
Rinta	11-12	10-13	9/12
Oikea siipi	13	14	6/8
Vasen siipi	14	15	6/8
Oikea käsi	15-16	16-17	6/10
Vasen käsi	17-18	18-19	6/10
Pää	19-20	20	6/10

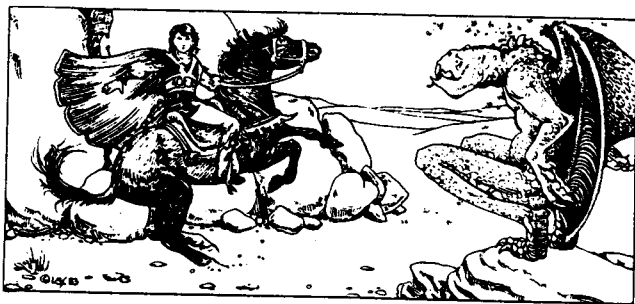
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Kynsi	5	50+17	d10+3d6
Puraisu	8	30+17	d6+3d6
Tulikatsse	2	100	2d6

**HUOM.** Jabberwock hyökkää molemmilla kädillään yhtäaikaan. Puraisu tulee 3 iskuhetkeä myöhemmin. Jos kynsi osuu, jabberwock saa uhrista kiinni, ja tämä voi paeta vain voittamalla jabberwockin VMA:n omallaan. Puraisu osuu automaattisesti kiinnisaatuun kohteeseen.

Jabberwock voi tuijottaa liekkejä silmistään. Se maksaa yhden taikapisteen. Kohteen R-R:tta verrataan heitettyyn liekkivahinkoon. Jos R-R voittaa, kohde kärsii puolet vahingosta kokonaiskestoonsa, muuten koko vahingon. Panssarista ei ole apua.

**PANSSARI:** 6 pisteen nahka. Voi pitää 3 pisteen keinoteokoista lisäpanssaria kehon suojana.

**TAIKUUS:** Tulikatse. Jabberwock voi oppia henkitai-kuutta, jos löytää halukkaan opettajan.



### Jättiläiskovakuoriainen (Carabus s. p.)

Kovakuoriaisia on tuhansia lajeja. Tässä kuvataan aktiivinen ja nopea lihaasyövä laji. Sillä on kiiltävä musta kuori, pullistuvat suuret silmät ja terävät alaleukaluut, jotka ulottuvat eteenpäin.

Kovakuorianen asuu metsissä missä se syö mitä tahansa se voi saada kiinni. Jos se hyökkää seikkai-

lijoiden kimppuun, se on mieletön ja raivokas taistellen kuolemaan asti. Jos se saa jonkun tapettua, se yrittää kiskoa uhrinsa pois ja syödä sen kauempana.

OMINAISUUDET	Keskim.		
VMA	2d6+12	19	Liike 6
R-R	3d6+6	16-17	Kestopist. 16-17
KOK	3d6+6	16-17	Väsymys 36
ÄLY	2	2	
MHT	d6+6	9-10	
NPP	2d6+6	13	

Osumapaikka	d20	Pisteet
Oikea takajalka	01	6/3
Vasen takajalka	02	6/3
Oikea keskijalka	03	6/3
Vasen keskijalka	04	6/3
Vatsa	05-09	6/8
Rinta	10-13	6/8
Oikea etujalka	14	6/3
Vasen etujalka	15	6/3
Pää	16-20	6/6

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	10	50+0	d10+d6

**HUOM.** Puraisu voi lävistää.

**KYVYTT:** Havaitse 60-4, Jäljitys 30-4.

**PANSSARI:** 6 pisteen kuori.

### Jättiläismuurahainen (Formicidae)

Muurahaisia on useita lajeja: siemeniä syöviä, lihan-syöjiä, haaskansyöjiä jne. Jättiläismuurahaiset voivat paimentaa muita hyönteisiä, hankkia orjia ryöstöretkillä, tai käydä sotaa muita pesiä tai jopa ihmisiä vastaan. Tyypillisessä pesässä on 300-15 000 yksilöä.

Muurahaispesä on monimutkainen maanalainen verkosto käytäviä ja kammioita. Joissakin kammioissa voi olla munia, ruokaa tai ryöstösaalista. Yhdessä on kuningatar. Muurahaiset keräävät pesäänsä kaikenlaisia esineitä, joita ovat löytäneet.

Muurahaisilla on yhteisömieli. Yksilön ÄLY on 2, mutta pesän muurahaisten ÄLY riippuu pesän väkiluvusta.

Pesän väkiluku	Pesän ÄLY
alle 100	d6
100- 300	2d6
300- 1000	3d6
1000- 3000	4d6
3000-10000	5d6

Pesä voi reagoida tai sopeutua: tehdä väjytyksiä tunkeutujille, tukkia käytäviä puolustukseen, paimentaa muita hyönteisiä ja poistaa vaaratekijöitä. Sen vuoksi muurahaispesää on vaikeaa vallata.

Kuningatar on vain munintaa varten, se ei ole mitenkään pesän henkinen tai älyllinen johtaja. Sen kuolema kuitenkin merkitsee pesän tuhoa, kun uusia munia ei tule. Niinpä muut muurahaiset suojelevat kuningattartaan fanaattisesti. Joillakin muurahaislajeilla voi olla useita kuningattaria eri paikoissa pesää. Kuningattaret ovat suuria ja voimakkaita, mutta eivät osaa

taistella.

Eräillä muurahaislajeilla on erityisiä soturikasteja. Allaolevat tiedot ovat tyypilliselle työmuurahaiselle, joka voi hoitaa myös soturin tehtäviä.

OMINAISUUDET	Keskim.		
VMA	4d6	14	Liike 4
R-R	3d6+6	16-17	Kestopist. 12
KOK	2d6	7	Väsytys 31
ÄLY	2	2	
MHT	d6+4	7-8	
NPP	2d6+6	13	

Osumapaikka	d20	Pisteet
Oikea takajalka	01	5/2
Vasen takajalka	02	5/2
Oikea keskijalka	03	5/2
Vasen keskijalka	04	5/2
Vatsa	05-09	5/2
Rinta	10-13	5/5
Oikea etujalka	14	5/2
Vasen etujalka	15	5/2
Pää	16-20	5/5

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	9	40-3	d10
Pisto	9	40-3	d6

Molemmat hyökkäykset voivat lävistää. Muurahainen puree kunnes se osuu, sitten se roikkuu kiinni ja yrittää pistoa kullakin meele vuorolla. Puraisu osuu 95% kyvyllä sen roikkuessa. Jos se kompuroi, sen ote irtoaa.

Pistollaan se käyttää myrkkyä, jonka POT on d6. Koko vahinko tulee aina, tässä tapauksessa ei heitetä R-R:tta vastaan. Muurahainen voi pistää vasta kun sen purema osuu.

KYVYT: Jäljitys 90-5, Kiipeäminen 70+8, Väistö 25+8.

PANSSARI: 5 pisteen.

### Jääkarhu (Thalarctos maritimus)

Jääkarhu on yksi suurimmista ja vaarallisimmista karhuista. Se elää vain tundralla ja jääaavikoilla ja on lihansyöjä. Se syö enimmäkseen hylkeitä, mutta ihmislihakin sopii. Se ei pelkää ihmisiä.

Ominaisuudet ovat urokselle, naaraalla on KOK ja VMA 3d6+15.

OMINAISUUDET	Keskim.		
VMA	3d6+21	31-32	Liike 6/2 (uinti)
R-R	2d6+6	13	Kestopist. 23
KOK	3d6+21	31-32	Väsytys 45
ÄLY	5	5	
MHT	3d6	10-11	
NPP	3d6	10-11	

Osumapaikka	Melee	Heittoas.	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	4/6
Vasen takajalka	03-04	03-04	4/6
Takaosa	05-07	05-09	4/10
Etuoasa	08-10	10-14	4/10
Oikea etujalka	11-13	15-16	4/6
Vasen etujalka	14-16	17-18	4/6

Pää	17-20	19-20	4/8
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	9	25+6	d10+3d6
Kynsi	6	40+6	d6+3d6

HUOM. Jääkarhulla on kaksi hyökkäystä meele vuorossa: joko kaksi käpälän iskua 3 iskuhetken päässä toisistaan tai käpälänisku ja puraisu 3 iskuhetkeä myöhemmin. Puraisu on vain harvoin ensimmäinen hyökkäys.

KYVYT: Uinti 90-11, Kuuntelu 30-2, Havaitse 30-2, Piileskely 60-22, Hiipiminen 50-22.

PANSSARI: Turkki vastaa 4 pisteen panssaria.

### Karja (Bos taurus)

Karjaan lasketaan lehmät, härät ja sonnit. Eri alalajit voivat olla erikokoisia tai -näköisiä, ja niiden KOK ja NPP voi vaihdella. Ne elävät tasangoilla ja niityillä. Härät voivat olla vaarallisia, kuten myös lehmät. Ominaisuudet ovat härille, lehmien KOK ja VMA on 3d6+24.

OMINAISUUDET	Keskim.		
VMA	4d6+24	38	Liike 9
R-R	2d6+9	16	Kestopisteet 27
KOK	4d6+24	38	Väsytys 54
ÄLY	4	4	
MHT	2d6	7	
NPP	2d6	7	

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	4/7
Vasen takajalka	03-04	03-04	4/7
Takaosa	05-07	05-09	4/11
Etuoasa	08-10	10-14	4/11
Oikea etujalka	11-13	15-16	4/7
Vasen etujalka	14-16	17-18	4/7
Pää	17-20	19-20	4/9

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Ryntäys	7	35+1	d10+4d6
Tallaus	7	75	8d6

Tallausta voi käyttää vain kaatunutta vastustajaa vastaan.

KYVYT: Haista tunkeutuja 25-4, Kuuntelu 25-4.

PANSSARI: 4 pisteen nahka.

### Koira (Canis familiaris jne.)

Koiriin lasketaan mukaan myös villit koirat, kuten Intian dholit ja puolivillit koirat kuten Siperian huskyt ja Afrikan ja Aasian dingot. Pelinjohdajalla on täysi vapaus kehittää omia rotujaan.

Koirat metsästävät laumoina, joissa on sekä uroksia että narttuja. Laumaa johtaa hallitseva yksilö (tai kaksi) ja se pystyy yhteistyöhön metsästyksessä.

OMINAISUUDET	Keskim.		
VMA	d6+1	4-5	Liike 7
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet 7

KOK	d6	3-4	Väsymys	15
ÄLY	5	5		
MHT	d6+6	9-10		
NPP	2d6+6	13		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	0/3
Vasen takajalka	03-04	03-04	0/3
Takaosa	05-07	05-09	0/4
Etuaosa	08-10	10-14	0/4
Oikea etujalka	11-13	15-16	0/3
Vasen etujalka	14-16	17-18	0/3
Pää	17-20	19-20	0/3

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	9	40-4	d8-d4

KYVYT: Väistö 25+7, Kuuntelu 40-4, Jäljitys 80-4.

PANSSARI: Ei ole.

### Krokotiili (Alligator mississippiensis tai Crocodylus porosus)

Krokotiilit elävät suoalueilla ja joissa. Ne syövät kaloja, käärmeitä ja juomaan tulevia eläimiä. Vaikka ne eivät ole sosiaalisia eläimiä, ne ovat usein suurissa ryhmissä. Ne ovat nopeampia vedessä kuin maalla, ja hyökkäävät helpommin vedessä tai lähellä rantaa.

Alla annetaan tiedot sekä 3 metrin kokoiselle että suurelle 6-metriseksi krokotiilille.

#### PIENI KROKOTIILI, 3m

OMINAISUUDET	Keskim.	Liike	3/4 uiden
VMA	4d6+12	26	23
R-R	3d6+8	18-19	45
KOK	4d6+12	26	
ÄLY	3	3	
MHT	3d6	10-11	
NPP	2d6	7	

Osumapaikka	Melee	Heittoas.	Pisteet
Häntä	01-03	01-03	5/8
Oikea takajalka	04	04	5/6
Vasen takajalka	05	05	5/6
Takaosa	06-09	06-09	5/10
Etuaosa	10-14	10-14	5/10
Oikea etujalka	15	15	5/6
Vasen etujalka	16	16	5/6
Pää	17-20	17-20	5/8

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Hännänisku	7	30-2	2d6+tönäys
Puraisu	7	50-2	d10+2d6

KYVYT: Piileskely 60-20, Hiipiminen 70-20.

PANSSARI: 5 pisteen nahka.

#### SUURI KROKOTIILI 6m

OMINAISUUDET	Keskim.	Liike	3/4 uiden
VMA	8d6+12	50	40
R-R	6d6+8	29	79
KOK	8d6+12	50	
ÄLY	3	3	
MHT	3d6	10-11	

Osumapaikka	Melee	Heittoas.	Pisteet
Häntä	01-03	01-03	12/14
Oikea takajalka	04	04	12/11
Vasen takajalka	05	05	12/11
Takaosa	06-09	06-09	12/17
Etuaosa	10-14	10-14	12/17
Oikea etujalka	15	15	12/11
Vasen etujalka	16	16	12/11
Pää	17-20	17-20	12/14

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Hännänisku	7	30+0	5d6+tönäys
Puraisu	7	50+0	d10+5d6

HUOM. Krokotiili voi käyttää joko häntäänsä tai purra, mutta ei molempia yhtäaikaan. Onnistunut hännänisku on aina tönäisyhyökkäys. Hännän vahinko on krokotiilin vahinkomuutos.

Jos krokotiili puree kohdetta vedessä, se roikkuu kiinni ja pyörii, vääntäen uhrista palan irti syötäväksi. Siitä aiheutuu krokotiilin vahinkomuutos vahinkoa ko. osumapaikalle kullakin meele vuorolla. Panssari ei auta tätä vahinkoa vastaan. Tämä hyökkäys ei toimi maalla.

KYVYT: Piileskely 60-44, Hiipiminen 70-44.

PANSSARI: 12 pisteen nahka.



### Lamia

Lamia on yliuunnollinen vampyyrimainen naisdemoni. Lamian yläruumis muistuttaa kaunista naista mutta lantiolta alaspäin se on jättiläiskäärme. Lamia voi illuusion avulla esiintyä täysin naisena.

Lamia voi yrittää voittaa miehen ÄLY-pisteet omilla taikapisteillään kerran meele vuorossa. Jos lamia voittaa, mies rakastuu siihen toivottomasti. Kun hän näkee lamian oikean muodon, hän voi yrittää murtaa lumouksen asettamalla ÄLY:nsä vastaan lamian senhetkiset taikapisteet. Jos lamian ensimmäinen lumousyritys ei onnistu, kohde on immuuni sille koko loppupäivän. Vaikka uhri vietäisiin eroon lamiasta, hän pysyy rakastuneena tähän lamian ULK päivää.

Lamia pitää usein lähellään yhtä tai kahta vahvaa orjaa henkivartijoina. Ajan mittaan se tyydyttää myös niillä verenhimoaan, mutta näin ainakin muutama uhri voi pysyä hengissä jopa viikkojen ajan.

Lamia menettää d6 väsymyspistettä päivässä ja ainoa tapa saada niitä takaisin on imeä toisilta VMA:a (verta). Sillä ei ole MHT:a.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	3d6	10-11	Liike	3
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	14
KOK	3d6+6	16-17	Väsymys	21
ÄLY	4d6	14	Taikapist.	2d6+6
NPP	4d6	14		
ULK	3d6+6	16-17		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Häntä	01-06	01-05	4/6
Vatsa	07-10	06-10	4/5
Rinta	11-12	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
Puraisu	7	40+9	d6+d4+VMA:n imu
Suudelma	7	40+9	MHT imu
Rusennus	10	60+9	2d4

**HUOM.** Taistelussa Lamia voi joko purra tai suudella. Se voi yrittää rusennusta kolme iskuhetkeä myöhemmin.

Kun hahmoon osuu rusennushyökkäys, hän jää kiinni. Panssari suojaa kunnes kumulatiivinen vahinko ylittää suojapisteet, sitten panssari murtuu. Rusennusvahinko on kaksi kertaa lamian vahinkomuutos. Lamia ei voi rusentaa ja esiintyä kokonaan naisena yhtäaikaan.

Jos puraisu onnistuu, lamia roikkuu kiinni ja imee yhden VMA-pisteen verta kullakin meeleuvuorolla. Kukin imetty VMA-piste antaa sille d6 väsymyspistettä. VMA:n menetys on pysyvä. Jos lamia imee VMA:n O:aan, uhri kuolee.

Lamian suudelma imee MHT:ia. Sen ja uhrin taikapisteet asetetaan vastakkain. Jos lamia voittaa, se saa uhrilta d6 MHT-pistettä. Uhrin MHT ei voi aleta alle 1:n.

**KYVYT:** Piileskele 90-3, Hiivi 90-3.

**PANSSARI:** Käärmeosassa 4 pisteen suomet.

**TAIKUUS:** Puraisu, kosketus, illuusio ja rakkaustranssihyökkäys. Illuusio maksaa lamialle 2 taikapistettä päivässä, ja sen voi poistaa 4 pisteen vahuisella loitsulla (esim. vastaloitsu). Muut lamian kyvyt eivät maksa taikapisteitä. Monet lamiat osaavat velhotuutta. Suojaavasta taikuudesta ei ole apua lamian rakkaustranssihyökkäystä vastaan.



#### Lohikäärme (Draco pyrofer) (Eurooppalainen)

Lohikäärmeet ovat suunnattomia lentäviä liskoja, jotka voivat hengittää tulta. Tässä kuvataan eurooppalaiset lohikäärmeet.

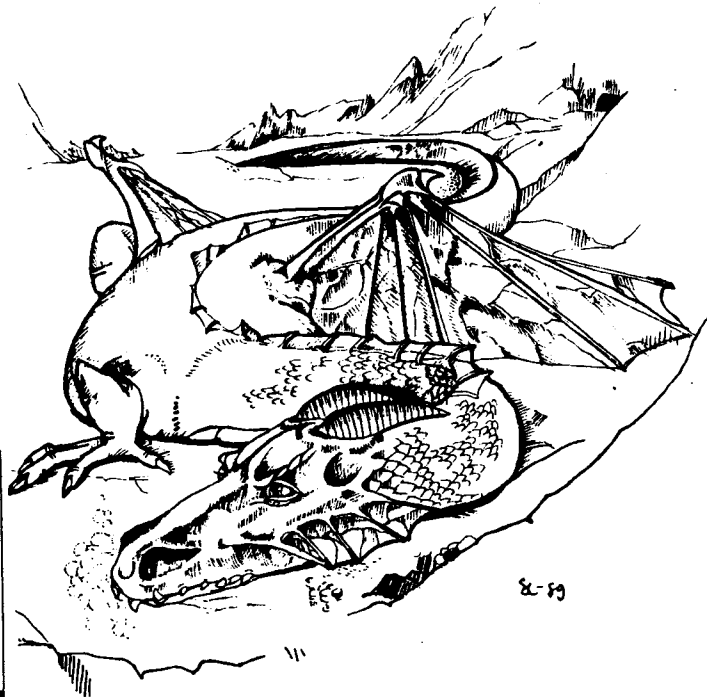
Ne elävät yksin ja tekevät selvää lähiseuduistaan. Jotkin ovat älykkäitä, mutta monet ovat vain ovelia eläimiä. Pelinjohtaja voi harkintansa mukaan määrätä yksilölle ÄLY:n normaaliksi, mutta suurimman osan ÄLY on vakio.

Lohikäärmeen suosikkitaktiikka on lentää vihollisten yli ja hengittää tulta alaspäin.

OMINAISUUDET	Keskim.	Liike	3/7(lento)
VMA	20d6	70	
R-R	10d6	35	Kestopist. 53
KOK	20d6	70	Väsymys 105
ÄLY	10	10	
MHT	4d6+6	20	
NPP	3d6	10-11	

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Häntä	01-02	01	24/14
Oikea takajalka	03-04	02	24/18
Vasen takajalka	05-06	03	24/18
Takaosa	07-08	04-08	24/22
Etuosa	09-10	09-14	24/22
Oikea siipi	11-12	15	24/14
Vasen siipi	13-14	16	24/14
Oikea etujalka	15-16	17	24/18
Vasen etujalka	17-18	18	24/18
Pää	19-20	19-20	24/18

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Hengitys	3	60+11	Tuli
Puraisu	9	25+11	3d6+8d6
Käpälä	6	25+11	d6+8d6
Häntä	6	50+11	4d6



**HUOM.** Lohikäärmeellä on kaksi hyökkäystä meele-  
vuorossa. Se voi joko purra tai hengittää tulta en-  
simmäisellä, ja joko kynsiä tai käyttää häntää toisel-  
la. Hyökkäyksillä on eroa 3 iskuhetkeä. Jos lohikäär-  
me lentää, se voi käyttää vain hengitystä.

Hännän hyökkäys on lakaisuhyökkäys, jonka vahinko  
on puolet lohikäärmeen vahinkomuutoksesta.

Hengitys kattaa alueen, jonka läpimitta on 3 metriä,  
ja kantomatka on lohikäärmeen MHT metreinä. Tuli  
tekee vahinkoa 4d6 kohteen kaikkiin osumapaikkoihin.  
4d6 heitetään kerran, ja samaa lukua sovelletaan.  
Panssari ja suojalointsut suojaavat tältä vahingolta.  
Lohikäärme joutuu käyttämään d6 väsymyypistettä ku-  
takin hengityskertaa kohden.

**KYVYT:** Kuuntelu 50+15, Etsintä 35+15.

**PANSSARI:** 24 pisteen metallisuomut.

**TAIKUUS:** Sekä tulihengitys että lentokyky osoitta-  
vat, että lohikäärmeet ovat täynnä taikuutta. Älyk-  
kään lohikäärmeen ÄLY on 4d6, ja se voi osata loit-  
sua, tavallisesti henkitaikuutta tai velhoutta.

## Lohikäärme, Glorantha

Gloranthan lohikäärmeet ovat suunnattoman voimak-  
kaita olentoja jopa eurooppalaisiin serkkuihinsa ver-  
rattuna. Ne sekaantuvat vain harvoin kuolevaisten  
elämään. Toisella ajalla ihmiset yrittivät tuhota  
dracolisokojen rodun Lohikäärmeen Solassa. Tällöin  
tosilohikäärmeet heräsivät ja tulivat puolustamaan  
alkumuotojaan. Seurannutta sotaa nimitetään Louhen-  
surmasodaksi. Ei siksi, että lohikäärmeitä olisi sur-  
mattu, vaan sen mukaan mitä ne tekivät. Sen jälkeen  
Lohikäärmeen solassa kasvoi sukupolvi isättömiä poi-  
kia, joilla oli patologinen pelko lohikäärmeitä koh-  
taan.

Lohikäärmeet käyttävät suurimman osan ajastaan  
uneksimiseen ja niiden unet saavat ruumiillisen muo-  
don. Nämä muodot, eli unilohikäärmeet, voivat tuntea  
kullanhimoa ja muita maallisia tunteita. Unilohikäär-  
meillä on samat ominaisuudet kuin eurooppalaisilla  
lohikäärmeillä. Koska varsinaisia Glorantalaisia lohi-  
käärmeitä on lähes mahdotonta kohdata, niiden omi-  
naisuuksia ei anneta.

## Mammutilisko (Behemoth giganteum)

Mammutilisko on luultavasti suurin maaeläin mitä on  
koskaan elänyt. Täysikasvuinen yksilö on 6 metriä  
korkea niskan kohdalta, 6 metriä leveä keskeltä ja 15  
metriä pitkä. Sillä on sileä harmaa nahka, pylväsmäi-  
set jalat ja paksu häntä jonka päässä on piikikäs  
nuija. Sen nahka on yli 20cm paksu.

Mammutiliskot elävät trooppisissa viidakoissa. Ne  
ovat kasvissyöjiä ja nauttivat kahlaamisesta joissa ja  
lammissa. Ne elävät yksin, mutta joskus pentu ja sen  
emo nähdään yhdessä.

OMINAISUUDET	Keskim.		
VMA	6d10+100	133	Liike 5
R-R	6d10+60	93	Kestopist. 108
KOK	4d10+100	122	Väsymys 226
ÄLY	4	4	

MHT	4d6	14
NPP	2d3	4

Osumapaikka	Melee	Heittoas.	Pisteet
Häntä	01-02	01-02	40/27
Oikea takajalka	03-04	03-04	40/27
Vasen takajalka	05-06	05-06	40/36
Takaosa	07-09	07-10	40/44
Etuosa	10-13	11-14	40/44
Oikea etujalka	14-15	15-16	40/27
Vasen etujalka	16-17	17-18	40/27
Pää	18-20	19-20	40/36

Vastustajat, joiden KOK on alle 1/3 liskon koosta  
eivät heitä tästä taulusta vaan lyövät lähinnä olevaa  
ruumiinosaa.

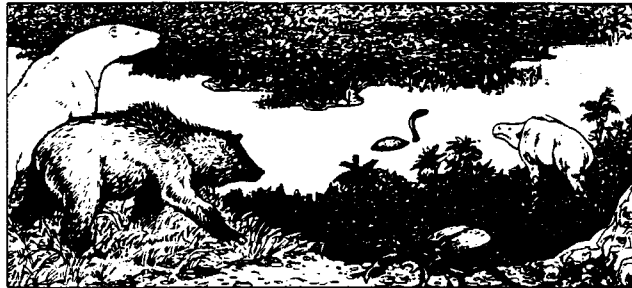
Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Hännäisku	7	50-2	d6+16d6
Puraisu	7	25-2	8d6

**HUOM.** Mammutilisko voi hyökätä kerran meele-  
vuorossa, joko hännäniskulla tai puraisulla. Puraisu tekee  
vahinkoa puolet olennon vahinkomuutoksesta. Vahinko  
asetetaan hahmon Kokoa vastaan ja jos se voittaa,  
hahmo nielaistaan kokonaisuutena. Nielaistu hahmo ei voi  
liikua ja tukehtuu pian ellei häntä pelasteta.

Häntähyökkäys voi olla myös lakaisu, ks. taisteluluku.

**KYVYT:** Haju 40+6.

**PANSSARI:** Mammutiliskon paksu nahka suojaa 40  
pistettä.



## Mantikore (Manticora rapax)

Mantikore on suuri leijonamainen hirviö jolla on  
skorpionin häntä ja ihmisen pää. Pää on suuri ja  
ruma, suussa on torahampaat ja kasvoja ympäröi lei-  
jonamainen harja. Hännässä on useita pitkiä piikkejä.

Mantikoret elävät vuorilla ja erämaissa. Ne syövät  
aina uhriensa aivot ja pitävät tunnetusti ihmisestä. Ne  
ovat erittäin vaarallisia ja toimivat onneksi vain  
harvoin ryhmissä.

Pelinjohtaja voi halutessaan antaa mantikorelle  
muuttuvan ÄLY:n 2d6. Sen luonne ei parane tästä. On  
väitetty, että mantikore vihaa mantikoren veren  
hajua niin paljon, että siltä voi suojautua hieromalla  
itseensä tuoretta mantikoren verta.

## OMINAISUUDET Keskim.

VMA	4d6+12	26	Liike	6
R-R	2d6+9	16	Kestopisteet	21
KOK	4d6+12	26	Väsymys	42
ÄLY	7	7		
MHT	3d6	10-11		
NPP	2d6+3	10		
ULK	2d6	7		

Osumapaikka	melee	heittoase	pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	4/7
Vasen takajalka	03-04	03-04	4/7
Häntä	05-06	05	4/7
Takaosa	07-09	06-09	4/9
Etuosa	10-12	10-14	4/7
Oikea etujalka	13-14	15-16	4/7
Vasen etujalka	15-16	17-18	4/7
Pää	17-20	19-20	4/7

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Käpäli	6	30+5	d6+2d6
Pisto	9	30+5	d6+2d6+myrky

HUOM. Mantikore lyö ensin käpäliällä, ja pistää 3 iskuhetkeä myöhemmin. Pistossa on myrkyä, jonka teho vastaa mantikoren R-R:tta. Jos myrkyt teho voittaa kohteen R-R:een, uhri kärsii koko vahingon, muuten puolet.

KYVYT: Kiipeä 80-8, Väistö 45-8, Havaitse 40+1.

PANSSARI: 4 pisteen nahka.

## Merikäärme (Megaserpentes maritimus)

Merikäärmeet ovat suunnattomia meressä asuvia lis-koja. Ne ovat lihansyöjiä ja hyökkäävät joskus jopa laivojen kimppuun. Allaolevat tiedot ovat 20 metriä pitkälle ja paksuimmillaan metrin paksulle käärmeelle. Merikäärmeet ovat yleensä avomerellä, ja tulevat vain harvoin rantaan. Suurimmat yksilöt elävät ulapoilla.

Merikäärme voi hyökätä laivaa vastaan kahdella tavalla. Se voi joko nousta kannelle, ja hyökätä suoraan miehistöä vastaan, tai jos se on todella suuri, se voi kietoutua laivan ympäri ja puristaa.

OMINAISUUDET	Keskiarvo		
VMA	8d6+30	26	Liike 3/5(uiden)
R-R	6d6+20	41	Kesto 50
KOK	8d6+30	58	Väsymys 99
ÄLY	3	3	
MHT	5d6	17-18	
NPP	2d6	7	

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Häntä	01-06	01-06	15/17
Ruumis	07-14	07-14	15/21
Pää	15-20	15-20	15/17

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	7	70+0	d6+6d6
Puristus	10	40+0	6d6

HUOM. Merikäärme voi sekä purra että yrittää puristaa kohdettaan samalla meele vuorolla.

Jos puristus onnistuu, uhri jää kiinni. Vain hänen rintapanssarinsa auttaa. Pakoon voi päästä, jos

voittaa käärmeen VMA:n omalla.

Merikäärmeellä ei ole KOK: on perustuvia negatiivisia kykymuutoksia.

PANSSARI: 15 pisteen nahka.

## Minotauri (Minotaurus bestialis)

Minotauri on suurikokoinen humanoidi, jolla on härän pää ja häntä. Se on kaikkiruokainen, myös ihmisen liha kelpaa. Se viihtyy kuivassa ilmastossa.

Jos minotauri haavoittuu tai osuu erikoisosuman vastustajaansa, se tulee hurmukseen. Vaikutus on muuten sama kuin riimuloitsulla Berserkki, mutta minotauri pysyy berserkkinä kunnes kaikki vastustajat on tuhottu. Minotauri ei voi tällöin torjua tai väistää. Se ei voi heittää loitsuja. Sen osuma% kaksinkertaistuu ja sen kaikki R-R -heitot onnistuvat. Se ei väsy, menetä tajuuaan, eikä mene shokkiin. Se voi palata normaalitilaansa heittämällä ÄLY x1 d100:lla. Hurmoksen jälkeen sen väsymyspisteet ovat 0 tai sen normaali taso, jos se on alempi. Riimuloitsu Berserkki saa aikaan minotaurissa vain sen normaalin hurmoksen. Henkiloitsu Fanaattisuus häviää aina kun minotauri menee hurmukseen.

## OMINAISUUDET Keskim.

VMA	3d6+12	22-23	Liike	5
R-R	d6+12	15-16	Kestopisteet	19
KOK	3d6+12	22-23	Väsymys	38
ÄLY	2d6	7		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6	10-11		
ULK	2d6	7		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	5/7
Vasen jalka	05-08	04-06	5/7
Vatsa	09-11	07-10	5/7
Rinta	12	11-15	5/9
Oikea käsi	13-15	16-17	5/6
Vasen käsi	16-18	18-19	5/6
Pää	19-20	20	3/7

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Piilukirves	4	25+5	3d6+2d6	25-5
Pusku	6	40+5	d6+2d6	-

HUOM. Minotauri voi joko puskea tai käyttää asetta normaalisti meele vuorolla. Se voi myös puskea ja lyödä asella, mutta tällöin se menettää torjunnan.

KYVYT: Jäljitys 50+1.

PANSSARI: 3 pisteen nahka (oma). Usein pitää pääl-ään lisäksi 2 pisteen nahkahaarniskaa.

TAIKUUS: Minotaurit eivät yleensä piittaa taikuu-desta paitsi parannus- ja hedelmällisyysloitsusta.

## Mustekala (Octopus vulgaris)

Mustekala ei ole luonnostaan aggressiivinen, mutta sen tiedetään hyökänneen ihmistenkin kimppuun. Se voi muuttaa väriään hämmästyttävästi, ja päästää veteen mustetta, jotta estäisi näkyvyyden.

Mustekalalla on d6 KOK ja VMA pistettä kutakin metriä kohden, mitä sillä on välimatkaa kahden vastakkaisen lonkeron kärjestä toiseen. Allaolevat tiedot ovat kuusimetriselle.

Mustekala voi ryömiä hitaasti maata pitkin, ja pysyy hengissä pitkään poissa vedestäkin.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	6d6	21	Liike	1/4 (uinti)
R-R	2d6+6	13	Kestopisteet	17
KOK	6d6	21	Väsymys	34
ÄLY	4	4		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6+12	22-23		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Lonkero 1	01-02	01	2/5
Lonkero 2	03-04	02	2/5
Lonkero 3	05-06	03	2/5
Lonkero 4	07-08	04	2/5
Lonkero 5	09-10	05	2/5
Lonkero 6	11-12	06	2/5
Lonkero 7	13-14	07	2/5
Lonkero 8	15-16	08	2/5
Pää	17-18	09-13	2/8
Ruumis	19-20	14-20	2/8

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Lonkero	4	60+13	2d3 kuristus
Puraisu	7	40+13	2d6 + myrkyä

HUOM. Mustekala hyökkää kaikilla lonkeroillaan yhtäaikaan ja puraisee 3 iskuhetkeä myöhemmin. Sillä vuorolla kun lonkero osuu, se takertuu kiinni, mutta ei tee vahinkoa. Kun mustekala osuu toisella lonkerolla samaan osumapaikkaan, lonkerot alkavat puristaa tehden mustekalan vahinkomuutoksen vahinkoa kullakin vuorolla. Panssari suojaa, kunnes se murtuu.

Puraisu tekee vahinkoa mustekalan vahinkomuutoksen (ainakin d3). Se suihkauttaa samalla myrkyä, jonka teho on mustekalan R-R. Jos uhri vastustaa myrkyä, hänelle tulee vain d6 vahinkoa, muuten koko myrkyt teho.

KYVYT: Piileskele 100+1, Etsintä 50-3, Havaitse 50-3.

PANSSARI: 2 pisteen nahka (1 piste + 1 /d6 vahinkomuutos).

### Muumio

Muumio on epäkuollut hirviö, joka on muodostettu erityisesti säilytetystä ja kuivatusta ruumiista. Sen alkuperäinen henki toimii siinä edelleen. Muumio luodaan Lumousrituaalilla, joka vaatii MHT-pisteen lumoaialta. Lisäksi tarvitaan suostumus henkilöltä, joka muutetaan muumioksi. Prosessin aikana tämä kuluttaa koko MHT:nsa. Muumio voidaan sitoa sitein tai kankailla. Prosessi ja "muumion kypsyminen" kestää useita vuosia.

Vain muutama pahuuden kultti ja turmeltunut velho tietää kaikki muumion luomiseen liittyvät salaisuudet.

Kuten kaikilta epäkuolleilta, myös muumioilta puuttuu MHT-ominaisuus. Niillä ei ole mitään kätevää tapaa saada taikapisteitä, joten ne yleensä välttävät loit-

sunkäyttöä. Ne ovat rutikuivia, ja alttiita tullelle. Syytysloitsu tuhoaa muumioita satunnaisen osumapaikan, jos voittaa muumion taikapisteet.

Jos muumion raaja rikkoutuu, sen voi parantaa vain Korjausloitsulla. Parannusloitsuista ei ole apua.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	3d6x2	20-22	Liike	laji-1
R-R	3d6x2	20-22	Kestopisteet	18
KOK	2d6+6	13	Väsymys	42
ÄLY	2d6+6	13	Taikapisteet	2d6+2
NPP	2d6	7		
ULK	d3-1	1		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	3/6
Vasen jalka	05-08	04-06	3/6
Vatsa	09-11	07-10	3/6
Rinta	12	11-15	3/8
Oikea käsi	13-15	16-17	3/5
Vasen käsi	16-18	18-19	3/5
Pää	19-20	20	3/6

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Moukari	7	75	2d8+d6	75
Nyrkki	9	50+8	d6+d6	

PANSSARI: Voi pitää mitä tahansa, lisäksi 3 pisteen nahka.

TAIKUUS: Muumioille on voinut jäädä riimutaikuutta elossaoloajaltaan ja se voi oppia velhoutta. Uusi riimutaikuus ja kaikki henkitaikuus ovat mahdottomia. Muumion kaikki taikapisteet täytyy antaa sille jonkin loitsun tai rituaalin avulla.

### Mäkikonna (Megafuco hippovorax)

Mäkikonna on suunnaton rupikonna tai sammakko joka elää kivisillä alueilla, vuorilla ja rotkoissa. Ne ovat harmaita ja niiden väritys muistuttaa kivikkoa.

Nuoret mäkikonnat ovat riesa. Ne saalistavat kannettua ruokaa ja pieniä eläimiä kuten lemmikkejä. Suurilla mäkikonnilla on tapana roikkua kallionjyrkänneeltä imukuppialoillaan ja siepata sotahevosiä tai ratsastajia kielellään. Ne nielevät saaliinsa kokonaisuina.

Mäkikonna voi hypätä 2 metriä d6 KOK pistettä kohden 2 iskuhetken välein.

Mäkikongan kielen kantomatka on 1 metri/d6 KOK pistettä. Ne kasvavat koko ikänsä. Nuijapää kasvaa metrin pituiseksi ennenkuin tulee maalle. KOK ja VMA vaihtelee 2d6-12d6. R-R on puolet KOK d6:na.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	2-12d6	7-42	Liike	2m/d6 KOK
R-R	1-6d6	3-21	Kestopisteet	5-32
KOK	2-12d6	7-42	Väsymys	10-63
ÄLY	2	2		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6	10-11		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01-04	01-03	7/7
Vasen takajalka	05-08	04-06	7/7

Vatsa	09-10	07-10.	7/9
Rinta	11-12	11-14	7/9
Oikea etujalka	13-14	15	7/6
Vasen etujalka	15-16	16	7/6
Pää	17-20	17-20	7/7

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Kieli	3	40+3	1-4d6
Nielaisu	3	80	happo
Isku	6	25+3	d6+0-4d6

**HUOM.** Konnalla on vain yksi hyökkäys meeleuvorossa. Se käyttää tavallisesti ensin kieltään. Potkua käytetään sellaisia vastustajia vastaan joita ei voi nielaista.

Kun kieli osuu, se takertuu kohteeseensa ja kiertyy tämän ympärille. Se imaisee uhrin konnan suuhun seuraavalla meeleuvorolla ("nielaisuhyökkäys"). Jos nielaisu ei osu, konna voi yrittää uudestaan seuraavalla vuorolla. Uhri ei voi liikkua konnan vatsassa ja kärsii 1 pisteen vahinkoa jokaiseen osumapaikkaansa/meleevuoro vatsahaposta. Panssari syöpyy ensin pois, sitten kestopisteet. Konna voi nielaista uhreja aina omaan KOK-pistemääräänsä asti. Tällöin sen vatsa kasvaa valtavasti.

**KYVYT:** Piileskele kivikossa 100 +salavihkaisuusmuutos +3 - -32.

**PANSSARI:** 1 piste/d6 KOK.

### Norsu (Loxodonta africanus)

Tässä esitetään afrikkalainen norsu. Intialainen on pienempi (KOK 6d6+30) ja sillä on pienemmät syöksyhampaat. Hannibalin aikoinaan käyttämä ja nyt sukupuuttoon kuollut Afrikkalainen metsänorsu oli vielä pienempi (KOK 6d6+24).

Norsut liikkuvat laumoissa ja elävät trooppisilla tasangoilla. Lauma voi hajota väliaikaisesti ruokailua varten. Yksilö voi joskus joutua pysyvästi yksin pahan luonteensa takia. Norsut auttavat ja puolustavat loukkaantunutta toveriaan.

Norsut ovat älykkäitä ja oppivat nopeasti. Ne voidaan kesyttää ja kouluttaa. Vahingoittuneena norsusta voi tulla raivohullu, joten se ei ole ihanteellinen sotaratsu. Norsu tarvitsee päivässä n. 225 kiloa heinää tms. rehua.

Sukupuuttoon kuolleiden mämmuttien ja mastodonttien ominaisuudet ovat samat kuin norsuilla.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	6d6+24	45	Liike	6
R-R	3d6+16	26-27	Kestopisteet	40
KOK	6d6+32	53	Väsymys	72
ÄLY	6	6		
MHT	2d6+6	13		
NPP	3d6	10-11		

Osumapaikka	melee	heittoase	pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	8/14
Vasen takajalka	03-04	03-04	8/14
Takaosa	05-08	05-08	8/17
Etuoasa	09-12	09-12	8/17
Oikea etujalka	13-14	13-14	8/14

Vasen etujalka	15-16	15-16	8/14
Kärsä	17	17	4/11
Pää	18-20	18-20	8/14

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Kärsä	6	50+6	puristus
Jalat	6	25+6	2d8+5d6
Tallaus	6	50	10d6 kaatunutta vastaan
Syöksyhampaat	6	25+6	5d6

**HUOM.** Norsulla on yksi hyökkäys meeleuvorossa. Kärsä ei aiheuta vahinkoa, mutta osuman jälkeen se saa kiinni kohteesta, ja seuraavilla vuoroilla norsu voi hyökätä kohdetta vastaan 100% osumamahdollisuudella. Norsulla on yksi hyökkäys meeleuvorossa. Intialaisen norsu ei voi hyökätä syöksyhampailaan.

**KYVYT:** Haista tunkeutuja 50+7, Kuuntelu 50+7.



### NYMFIT

Nymfit ovat tiettyyn paikkaan sidoksissa olevia luonnon olentoja. Ne voivat luoda naismaisen ruumiin itselleen, jos haluavat. Ilman ruumista ne eivät voi heittää loitsuja tai aloittaa henkitaistelua.

Jos nymfin ruumis tapetaan, sen henki menee henkiulottuvuuteen kuten muillakin olennoilla. Tosin jos sen asuinpaikka säästyy, paikka luo ajanmittaan uuden ruumiin nymfilleen.

Nymfejä on montaa lajia. Neljä tavallisinta ovat dryadit, riivajaiset, naiadit ja oreadit. Ne liittyvät puihin; varjosiini paikkoihin; puroihin ja lampiin; ja mäkiin ja vuoriin. Nymfi on aina naispuolinen.

Eri nymfit ovat hyvin erilaisia, ja ovat vain vähän kosketuksissa toisiinsa. Osa on hyviä, osa pahoja ja useimmat vain leikittelevät kuolevaisten kanssa.

### Dryad

Dryad on puun nymfi ja sidoksissa johonkin puuhun tai metsään. Yksi metsän puista on aina dryadin henkilökohtainen puu. Dryad elää ja kuolee puun mukana.

Dryad voi hallita kaikkia puita ja kasveja omassa metsässään. Hän voi saada puut liikuttamaan oksiaan, kukat kukkimaan talvellakin tai ruohon kietoutumaan tunkeutujan jalkoihin. Dryad ei yleensä ole kovin voimakas. Suurissa metsissä on yleensä useita dryadeja.

Dryadit ovat haltioiden läheisiä ystäviä. Dryad ei voi

jättää metsäänsä. Jos se pakotetaan ulkopuolelle, sen ruumis hajoaa ja sen henki palaa puuhunsa.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	2d6	7	Liike	3
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	11
KOK	2d6+3	10	Väsymys	18
ÄLY	3d6+6	16-17		
MHT	2d6+16	23		
NPP	4d6	14		
ULK	2d6+12	19		

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
Sauva	5	10+10	d8	10+3

KYVYT: Kätke 90+10, Piileskele 90-9, Hiivi 90-9.

PANSSARI: Ei ole.

TAIKUUS: Muodosta ruumis tahdonvoimalla puusta. Osaa ÄLY pisteiden edestä henkilöitsuja; ainakin Parannus ja Henkinäkö.

Dryad voi käskeä yhtä omissa metsässään syntyynyttä epätäydellistä olentoa käyttämällä yhden taikapisteen. Olento ei pysty vastustamaan. Lumous kestää yhden tunnin.



#### Riivajainen

Riivajainen on varjojen ja pimeiden paikkojen nymfi. Pimeyden vuoksi ne ovat usein rumia ja pahantahtoisia. Ne ovat usein epäkuolleiden ystäviä. Niiden tyypillisiä asuinsijoja ovat vanhat hautaholvit, kosteat luolat ja tiheät, pimeät metsät.

Riivajainen voi muodostaa ruumiinsa pimeydestä ja asuinpaikkansa kosteudesta.

Se voi jättää kotinsa lyhyeksi aikaa, mutta sen on

palattava ennen aamua. Auringonvalo tuhoaa sen ruumiin ja palauttaa hengen kotiinsa.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	6d6	21	Liike	3/3 lento
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	11
KOK	3d6	10-11	Väsymys	32
ÄLY	2d6+12	19		
MHT	2d6+20	27		
NPP	3d6	10-11		
ULK	d6	3-4		

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
Kynsi	8	50+16	d6+d4

KYVYT: Piileskele 90-17, Intensiteetti 25+27.

PANSSARI: Ei ole.

TAIKUUS: Muodosta ruumis tahdonvoimalla. Riivajainen tietää ainakin 2d6 pistettä henkitaikuutta ja d6 loitsua velhoutta. Se voi luoda varjon kotinsa pimeydestä yhdellä taikapisteellä/kuutiometri. Sillä voi olla vain yksi varjo kerrallaan, mutta se voi luoda toisen heti ensimmäisen tuhouduttua.

Riivajainen voi käskeä yhtä alueellaan asuvaa epätäydellistä olentoa yhdellä taikapisteellä. Tyypillisiä olentoja ovat epäkuolleet, hirviöt tai vaikka lepakot. Olento ei voi vastustaa tätä. Lumous kestää tunnin.

#### Naiad

Naiadeja eli vesinymfejä on lukuisia eri lajeja. Ne muodostavat ruumiinsa suoraan vedestä. Jos naiad joutuu pois vedestä, se menettää yhden taikapisteen kutakin 10 metrin etäisyyttä kohden. Se saa takaisin taikapisteensä kun on kokonaan veden alla.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	4d6	14	Liike	3/9(uiden)
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	10
KOK	2d6+2	9	Väsymys	25
ÄLY	3d6+6	16-17		
MHT	2d6+18	25		
NPP	4d6	14		
ULK	2d6+12	19		

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	Pisteet
Ruoska	3	25+13	d4	6

KYVYT: Väistä 90+7.

PANSSARI: Ei ole.

TAIKUUS: Muodosta ruumis tahdonvoimalla. Naiadilla on ÄLY-pisteiden edestä henkilöitsuja. Niihin kuuluu ainakin Haava, Hohto, Koordinointi, Parannus ja Sammutus. Sillä on usein myös d6 pistettä veteen liittyviä riimuloitsuja.

Naiad voi muuttaa itsensä veden alkeisvoimaksi. Se saa kooksi yhden kuutiometrin/ käytetty taikapiste. Tämä edellyttää vastaavaa vesimäärää. Jos naiad tuhotaan tässä muodossa, se hajoaa ja joutuu uudelleen uhraamaan taikapisteet saadakseen saman muodon takaisin.

Naiad voi käskä yhta vesissään asuvaa epätäydellistä olentoa yhden taikapisteen hinnalla. Olento ei voi vastustaa. Lumous kestää tunnin.



### Oread

Oread on vuorien ja mäkien nymfi. Se seurustelee usein satyrien kanssa. Oreadilla on lähes aina ruumis, mutta se voi hajoittaa sen, jos tarpeen.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	2d6	7	Liike	4
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	10
KOK	2d6+2	9	Väsytys	18
ÄLY	3d6+3	13-14		
MHT	2d6+16	23		
NPP	3d6+6	16-17		
ULK	2d6+10	17		

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
Nyrkki	8	25+10	d3
Potku	8	15+10	d6

KYVYT: Kätke 90+10, Piileskele 90-9, Kiipeä 90-7, Hyppy 90+7.

PANSSARI: Ei ole.

TAIKUUS: Muodosta ruumis tahdonvoimalla. Oreadilla on henkilöitsuja ÄLYn mukaan, ainakin Liikkuvuus, Henkinäkö ja Parannus.

Oread voi käskä yhta epätäydellistä olentoa, joka on syntynyt sen vuorella, yhdellä taikapisteellä. Olento ei voi vastustaa. Lumous kestää tunnin.

### Pantteri (Panthera pardus)

Pantteri on suuri kissapeto joka voi olla joko pilkukas tai kokonaan tumma. Ne elävät metsissä ja viidakoissa metsästäen myös läheisillä tasangoilla tai savanneilla. Niille kelpaa mikä tahansa riista, mutta ne jättävät suuret aggressiiviset kohteet mielellään rauhaan. Pantteri metsästää mielellään väijytyksestä ja loikaten läheltä saaliin kimppuun. Pantteri tunnetaan myös leopardin nimellä.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	3d6+6	16-17	Liike	8
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	13
KOK	2d6+8	15	Väsytys	27
ÄLY	5	5		
MHT	3d6	10-11		
NPP	2d6+12	19		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	1/4
Vasen takajalka	03-04	03-04	1/4
Takaosa	05-07	05-09	1/6
Etuaosa	08-10	10-14	1/6
Oikea etujalka	11-13	15-16	1/4
Vasen etujalka	14-16	17-18	1/4
Pää	17-20	19-20	1/5

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Kynsi	7	50+7	d6+d4
Puraisu	10	30+7	d10+d4
Raatelu	7	80	2d6+2d4

HUOM. Pantteri hyökkää ensin molemmilla käpäliään, ja puree kolme iskuhetkeä myöhemmin. Jos molemmat käpälat osuvat, se roikkuu kiinni ja pääsee raatelemaan takajaloillaan seuraavalla vuorolla.

KYVYT: Piileskele 80+3, Hiivi 90+3.

PANSSARI: 1 pisteen nahka.



### Plesiosaurus (Plesiosaurus)

Tällä meren hirmuliskolla on pitkä kaula, tukeva ruumis ja evät. Se käyttää ravinnokseen kaloja ja pieniä mustekaloja matalissa vesissä. Se meloo hii-jalleen ja sen pää iskee nopeasti.

Plesiosaurus voi siepata yksittäisiä mielisiä suoraan laivoista. Kun se iskee vedestä, voidaan osua vain sen päähän tai kaulaan.

OMINAISUUDET	Keskiarvo		
VMA	6d6	21	Liike 3 (uiden)
R-R	4d6	14	Kesto 24
KOK	6d6+12	33	Väsymys 35
ÄLY	3	3	
MHT	3d6	10-11	
NPP	3d6+6	16-17	

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Häntä	01	01	5/6
Oikea takavä	02-03	02	5/8
Vasen takavä	04-05	03	5/8
Takaosa	06-08	04-09	5/10
Etuoasa	09-11	10-15	5/10
Oikea etuvä	12-13	16	5/8
Vasen etuvä	14-15	17	5/8
Pää/Kaula	16-20	18-20	5/8

HUOM. Useimmissa taistelutilanteissa plesiosaurusta voi osua vain päähän/kaulaan.

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	2	70+6	d8+d6

HUOM. Plesiosaurus saa puolet vahinkomuutoksestaan puraisuhyökkäykseen. Sen aseiskuhetki on 0.

KYVYT: Piileskele 60-17, Väistö 60-10.

PANSSARI: 5 pisteen nahka ja rasvakerros.

### Python (Python tai Boa)

Pythonit ja muut vastaavat kuristuskäärmeet elävät viidakoissa ja sademetsissä. Jotkin elävät vedessä, toiset metsästävät puissa ja jotkin muut elävät maan pinnalla. Alla on annettu tiedot 8-metrisestä käärmestä, siis mahdollisesta ihmisyyöstä.

OMINAISUUDET	Keskiarvo		
VMA	3d6+24	34-35	Liike 2/3(uiden)
R-R	3d6+18	28-29	Kesto 29
KOK	3d6+18	28-29	Väsymys 63
ÄLY	3	3	
MHT	2d6+6	13	
NPP	2d6+6	13	

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Häntä	01-06	01-06	3/10
Ruumis	07-14	07-14	3/12
Pää	15-20	15-20	3/10

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	6	60+6	d4+3d3
Puristus	9	40+6	3d6

HUOM. Python hyökkää kahdesti meelevuoron aikana. Ensimmäinen se puree ja kolme iskuhetkeä myöhemmin yrittää puristaa.

Jos puristus osuu, uhri jää kiinni, ja python osuu automaattisesti seuraavilla vuoroilla. Se tekee 3d6 vahinkoa, ja vain rintapanssari suoja.

Uhri voi yrittää vapauttaa itsensä. Jos VMA vastaan

käärmeen VMA onnistuu, hän pääsee irti. Kun hän yrittää irti, hän ei voi samalla lyödä.

Käärmeen KOK ei vaikuta sen ketteryyssykyihin.

KYVYT: Kiipeä 80+13, Väistö 50+13, Piileskely 60+0, Hiipiminen 80+0.

PANSSARI: 3 pisteen nahka.



### Roikkupää (Decapitans rugosus)

Roikkupää muistuttaa velttoa liskoa tai hyönteistä. Sen ruumiista tulee lukuisia ohuita sarvia joista osan päässä on elävä pää. Roikkupäällä on vahva taikuu ja se elää yksinomaan sieluilla.

Roikkupäät metsästävät älykkäitä olentoja ja syövät näiden päitä. Päivän kuluttua syömisestä syöty pää puhkeaa roikkupäälle tyhjänä sarveen. Pää pysyy elävänä kuukausia kun sen sielua sulatetaan hitaasti.

Roikkupäällä ei ole omaa päätä, mutta sen ulkoiset aistimet ja ruoansulatuskanavan aukko ovat ruumiin etuosassa.

Päät auttavat olentoa rääkymällä, sylkemällä ja puremalla vastustajia. Kutakin päätä kohden vastustajan on vähennettävä 5% kaikista käytetyistä kyvyistä. Roikkupäällä on kiinteä ÄLY d3 pistettä per pää. Tyypillisellä roikkupäällä on 2d4 päätä.

OMINAISUUDET	Keskim.		
VMA	4d6+12	26	Liike 3
R-R	4d6	14	Kestopisteet 22
KOK	3d6+18	28-29	Väsymys 40
ÄLY	d3/pää	4-16	
MHT	2d6+9	16	
NPP	3d6	10-11	

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	4/8
Vasen takajalka	03-04	03-04	4/8
Takaosa	05-07	05-09	4/10
Etuoasa	08-10	10-14	4/10
Oikea etujalka	11-13	15-16	4/8
Vasen etujalka	14-16	17-18	4/8
Päät	17-20	19-20	4/?

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Kynsi	6/9	60+3/15	d8+2d6

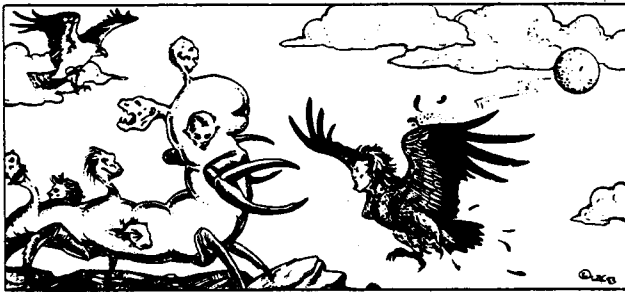
HUOM. Päillä on vaihtelevat suojapisteet 1-8. Jos osua päähän pudottaa kestopisteet nolnaan, pää menee koomaan. Jos päälle aiheutuu vahinkoa 2 x sen kestopisteet, se mätännee heti ja sen sielu pakenee.

Roikkupää voi hyökätä molemmilla kynsillään samalla meeleuvorolla. Osuma on aina kohteen päähän. Jos pää irtoaa, roikkupää ottaa sen seuraavalla vuorolla ruoansulatuskanavaansa ja hyökkää vain toisella kynnellään. Jos se ei saa päätä sillä vuorolla sisään, sielu pakenee ja jäljelle jää vain käyttökelpoton kallo.

KYVYT: Aisti älykästä elämää 50-1/50+11.

PANSSARI: 4 pisteen nahka.

TAIKUUS: Roikkupää saa tietoa päistään. Se ei opi kykyjä tai loitsuja, mutta se saa kaiken tiedon uhrin elämästä. Niiden tietojen avulla se voi esim. tehdä ansan uhrin ystäville. Se saa nämä tiedot vasta kun pää on kasvanut sarven päähän. Kun pää on tuhottu tai kokonaan sulatettu, se unohtaa kaiken siitä päästä saamansa tiedon.



Saksanhirvi (Cervus elaphus)

Kaikki saksanhirvet elävät metsien reunoilla ja pensasmaastossa. Ne säikkyvät helposti ja ovat varovaisia. Hirvas voi joskus hyökätä jopa ihmisen kimppuun kiima-aikana.

Saksanhirvet elävät pienissä laumoissa, joissa on joko yksi hirvas ja tämän naaraita ja vasoja, tai joukko nuoria hirvaita.

Vaativilla (naarailla) ei ole sarvia. Niiden KOK ja VMA on keskim. 6 pistettä alempi kuin hirvailla. Saksanhirven sukulaisilla valkohäntäpeuroilla on VMA 2d6+2 ja KOK 3d6+4. Kuusipeurahirvailla on VMA 2d6 ja KOK 3d6, vaatimilla 2d6 ja 2d6+2.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	2d6+6	13	Liike	11
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	17
KOK	3d6+12	22-23	Väsymys	24
ÄLY	4	4		
MHT	2d6	7		
NPP	3d6+6	16-17		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	1/5
Vasen takajalka	03-04	03-04	1/5
Takaosa	05-07	05-09	1/8
Etuaosa	08-10	10-14	1/8
Oikea etujalka	11-13	15-16	1/5
Vasen etujalka	14-16	17-18	1/5
Pää	17-20	19-20	1/6

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Pusku	5	30+3	d8+d6

KYVYT: Kuuntelu 75-6, Havaitse 75-6, Etsintä 10-6,

Haista 50-6, Hyppy 90-4.

PANSSARI: 1 pisteen nahka.

#### Satyyri (Faunus hircus)

Satyyrit ovat taikaolementoja, jotka asuvat erämaissa ja matsissa. Ne ovat, tai ainakin yrittävät olla tekemisissä nymfiensä kanssa. Kaikki satyyrit ovat miespuolisia ja jatkavat sukuaan paritumalla nymfiensä tai vangittujen haltia- tai ihmisnaisten kanssa.

Satyyrilla on hevosen tai vuohen takaruumis, ja vuohen sarvet. Iho on ruskea. Ne tunnetaan voimakkuudesta ja irstailusta.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	5d6	17-18	Liike	5
R-R	4d6	14	Kestopisteet	14
KOK	2d6+6	13	Väsymys	32
ÄLY	2d6+6	13		
MHT	4d6	14		
NPP	3d6+6	16-17		
ULK	2d6	7		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	3/5
Vasen jalka	05-08	04-06	3/5
Vatsa	09-11	07-10	3/5
Rinta	12	11-15	1/6
Oikea käsi	13-15	16-17	1/4
Vasen käsi	16-18	18-19	1/4
Pää	19-20	20	3/5

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torj.
Pusku	9	40+14	d6+d4	
Puunuija	6	25+14	d10+d4	25+8
Heittokivi	2/7	25+14	d4+d2	

HUOM. Voi yrittää pääpuskua 3 iskuhetkeä muun hyökkäyksen jälkeen.

KYVYT: Piileskele 50+0, Hiivi 75+0, Soita huilua 90+14, Tanssi 80+8.

PANSSARI: 3 pisteen nahka jaloissa, päässä ja vatsassa. Muualla 1 pisteen.

TAIKUUS: Satyyrit käyttävät henkitaikuutta jossa ne käyttävät huiluaan polttopisteinä. Kun satyyri soittaa huilua, ja käyttää taikapisteet, haluttu loitsu tulee voimaan. Se vaikuttaa kaikkiin musiikin kuuliijoihin ellei satyyri erikseen halua vapauttaa jonkun.

Satyyri voi käyttää näin Fanaattisuus-, Masennus-, Henkinäkö-, Sammutus- ja Parannusloitsuja. Lisäksi se tuntee yhden seuraavista: Uni, joka maksaa kolme taikapistettä, ja nukuttaa kaikki kuulijat; harmonisointi, joka maksaa kaksi taikapistettä, ja kaikki kuulijat tanssivat niin kauan kun satyyri tanssii ja soittaa huiluaan; ja hulluus, joka maksaa neljä taikapistettä, ja kuulijat joko huutavat pelosta tai laulavat iloisesti, mutta eivät reagoi mihinkään muuhun ärsykkeeseen.

Kun satyyri käyttää hyökkäävää loitsua, se heittää yhdellä heitolla, mihin taikapisterajaan asti loitsu onnistuu. Jos Satyyrin MHT on 12, ja se heittää 38, kaikki hahmot, joiden MHT on 14 tai alle joutuvat

Ominaisuudet on annettu uroksille, naarailta on VMA 4d6 ja KOK 2d4+4.



loitsun alaisiksi. Tämä heitto uusitaan 10 meeleuoron välein. Jos satyyri lopettaa soittonsa, loitsu lakkaa seuraavalla meeleuorolla.

Loitsu ei kuluta lisätaikapisteitä jos se kohdistuu useaan kohteeseen. Satyyri joutuu pitämään loitsut mielessään ja voi oppia muitakin taikuutta.

### Simpanssi (Pan troglodytes)

Kaikki eläintarhoissa kävijät tuntevat nämä apinat. Simpanssit ovat älykkäitä ja aikuinen uros on yli 1,5 metriä pitkä. Niiden karvoitus on ohut ja musta, ja niiden kädet ovat pitkät ja lihaksikkaat. Simpanssit viihtyvät sekä maassa että puissa.

Ne ovat hedelmänsyöjiä, vaikka myös liha ja hyönteiset kuuluvat ruokavalioon. Ne elävät 6-20 suuruisissa laumoissa. Vahvin uros on tavallisesti lauman johtaja, mutta se ei ole mikään ehdoton tyranni. Jotkut yksilöt voivat uhkailla puunuijilla ja jopa käyttää niitä taisteluun. Se on kuitenkin epätavallista.

### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	3d6+6	16-17	Liike	2/3 (puussa)
R-R	3d6	10-11	Kestopisteet	12
KOK	2d4+7	12	Väsymys	27
ÄLY	7	7		
MHT	3d6	10-11		
NPP	3d6+6	16-17		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	0/3
Vasen jalka	05-08	04-06	0/3
Vatsa	09-11	07-10	0/4
Rinta	12	11-15	0/5
Oikea käsi	13-15	16-17	0/4
Vasen käsi	16-18	18-19	0/4
Pää	19-20	20	0/4

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torjunta
Käpälä	7	25+7	d4+d4	-
Puraisu	7	25+7	d8	-

HUOM. Simpanssi voi joko hyökätä kerran molemmilla käsillään tai kerran kädellä ja kerran puraisulla. Toinen hyökkäys tulee 3 iskuhetkeä ensimmäisen jälkeen. Puraisuissa ei ole vahinkomuutosta.

KYVYT: Kiipeä 90+8, Väistö 35+8, Hyppy puun oksalta toiselle 80+8, Piileskely 30+4, Etsintä 25-1 ja Havaitse 25-1.

PANSSARI: Ei ole.



### Skunkkimato (Dracovermis insidiens)

Skunkkimadot ovat suuria raajattomia lohikäärmeen kaltaisia olentoja. Ne elävät soilla ja kosteissa metsissä. Niillä ei ole tulihengitystä, mutta ne voivat puhalttaa myrkkyykaasua.

Kun skunkkimadon kimppuun hyökätään, se hengittää heti ulos myrkkypilven ja hyökkää. Hahmojen on heitettävä R-R heitot kuten tukehtumissäännöissä, tai he hengittävät myrkkyä.

OMINAISUUDET		Keskiarvo	
VMA	12d6	42	Liike
R-R	3d6+12	22-23	Kesto
KOK	12d6	42	Väsymys
ÄLY	9	9	
MHT	d6+12	15-16	
NPP	2d6	7	

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Häntä	01-06	01-06	10/11
Ruumis	07-14	07-14	10/14
Pää	15-20	15-20	10/11

Ase	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Puraisu	7	50+6	d10+4d6
Hengitys	1	100	myrkkyy

HUOM. Skunkkimato puree ja hengittää myrkkyyä samalla meele vuorolla. Myrkkypilven säde on kolme metriä ja teho vastaa madon MHT:a.

PANSSARI: 10 pisteen nahka.

TAIKUUS: Skunkkimato paranee itsestään kaksi pistettä meele vuorossa per osumapaikka. Tapettu mato ei parane. Myrkkypilven ylläpito maksaa madolle yhden väsymypisteen/mele vuoro.



### Tiikeri (Panthera tigris)

Tiikeri on suurin kissaeläin. Se metsästää yksin ja elävää viidakoissa ja ruohikkoisessa maastossa. Se tulee toimeen kylmässäkin. Se metsästää väijytyksestä ja ymmärtää olla hyökkäämättä liian vaarallista vihollista vastaan.

OMINAISUUDET		Keskim.	
VMA	5d6+12	29-30	Liike
R-R	3d6+3	13-14	Kestopisteet
KOK	4d6+12	26	Väsymys
ÄLY	5	5	
MHT	3d6	10-11	
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
Etuaosa	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	2/7

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Kynsi	5	50+12	d8+2d6
Puraisu	8	30+12	d10+2d6
Raatelu	5	80	2d8+2d6

HUOM. Tiikeri hyökkää ensin molemmilla käpälillä, ja puree kolme iskuhetkeä myöhemmin. Jos molemmat käpälät osuvat, se roikkuu kiinni ja pääsee raatelemaan takajaloillaan seuraavalla vuorolla.

KYVYT: Väistä 40+1, Hyppy 50+1, Piileskele 80-10, Hiivi 80-10.

PANSSARI: 2 pisteen nahka.

### Valas (Cetacea)

Alla kuvataan kolme valaslajia: maitovalas (physeter catodon), miekkavalas (orcinus orca) ja delfiini (tursiops truncatus).

Kaikki valaat ovat lihansyöjiä. Delfiinit ja miekka-valaat liikkuvat parvissa, maitovalaat usein yksinään. Valaiden älykkyydestä ollaan useampaa mieltä. Tässä oletetaan, että valaat eivät ole täysin älykkäitä olentoja. Omassa pelimaailmassasi ne voivat olla, jos haluat. Valaiden ÄLY olisi tällöin 2d6+6.

### MAITOTALAS

OMINAISUUDET		Keskim.	
VMA	7d6+50	73-74	Liike
R-R	3d6+40	50-51	Kestopisteet
KOK	7d6+60	83-84	Väsymys
ÄLY	8	8	
MHT	4d6	14	
NPP	2d6+3	10	

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Pyrstö	01-03	01-03	18/23
Takaosa	04-08	04-08	18/28
Etuaosa	09-13	09-13	18/28
Oikea evä	14	14	18/18
Vasen evä	15	15	18/18
Pää	16-20	16-20	18/23

Ase:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko
Törmäys	6	60+8	d6+9d6
Puraisu	6	40+8	d6+5d6
Pyrstön isku	6	25+8	d6+9d6

HUOM. Maitovalalla on yksi hyökkäys meele vuorossa. Se voi käyttää mitä tahansa ylläolevista.

Törmäys onnistuu vain, jos kohteen KOK on ainakin puolet valaan koosta.

Puraisulla on vain puolet vahinkomuutoksesta.

Pyrstönisku käy takana olevia vastustajia vastaan. Sitä ei voi käyttää veden alla, vastustajan on oltava pinnalla.

KYVYT: Valaan ruumiin koolla ei ole negatiivista

ketteryysmuutosta. Havaitse 50+10, Hyppy 60+10.

PANSSARI: 18 pisteen nahka.

### miekkaavalas

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	6d6+30	51	Liike	10
R-R	3d6+25	35-36	Kestopisteet	49
KOK	6d6+40	61	Väsymys	87
ÄLY	8	8		
MHT	3d6	10-11		
NPP	2d6+3	10		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Pyrstö	01-03	01-03	12/17
Takaosa	04-08	04-08	12/21
Etuosa	09-13	09-13	12/21
Oikea evä	14	14	12/13
Vasen evä	15	15	12/13
Pää	16-20	16-20	12/17

Ase: Iskuhetki Osuma% Vahinko  
Puraisu 6 60+8 d6+6d6

KYVYT: Valaan ruumiin koolla ei ole negatiivista ketteryysmuutosta. Havaitse 50+9, Hyppy 60+8.

PANSSARI: 12 pisteen nahka.

### DELFIINI

#### OMINAISUUDET Keskim.

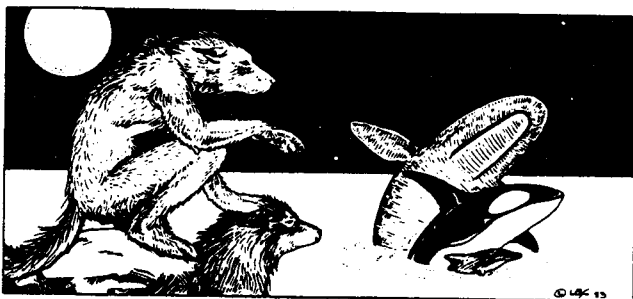
VMA	3d6+8	18-19	Liike	6
R-R	2d6+8	15	Kestopisteet	19
KOK	3d6+12	22-23	Väsymys	34
ÄLY	8	8		
MHT	3d6	10-11		
NPP	2d6+3	10		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Pyrstö	01-03	01-03	4/7
Takaosa	04-08	04-08	4/9
Etuosa	09-13	09-13	4/9
Oikea evä	14	14	4/6
Vasen evä	15	15	4/6
Pää	16-20	16-20	4/6

Ase: Iskuhetki Osuma% Vahinko  
Törmäys 6 50+3 d6+2d6

KYVYT: Valaan ruumiin koolla ei ole negatiivista ketteryysmuutosta. Havaitse 50+2, Hyppy 60+5.

PANSSARI: 4 pisteen nahka.



## Vampyyri

Vampyyri on kalpea olento, jolla ei ole varjoa ja joka ei heijastu peilistä. Useimmat vampyyrit ovat alkujaan ihmisiä. Vain lihaasyövät (tai kaikkiruokaiset) älykkäät olennot voivat tulla vampyyreiksi. Vampyyri on epäkuolleiden aatelia.

Vampyyri elää missä tahansa sille riittää saalistettavaa. Se saa ravintonsa älykkäistä olennoista: eläinten veri ei tyydytä sen nälkää.

Vampyyrin R-R ja VMA ovat kaksi kertaa niin suuret kuin alkuperäisellä olennolla.

Se voi muuttaa itsensä sumuksi NPP-iskuhetkellään +3 ja parantaa kärsimäänsä vahinkoa yhden pisteen meelevuorossa. Jos sen kestopisteet saadaan nolllaan, se tekee niin automaattisesti.

Sumumuodossaan se voi liikkua 5 metriä meelevuorossa. Siihen ei tällöin tehoa juuri mikään fyysinen vahinko, mutta jotkin loitsut vaikuttavat.

Vampyyri voi muuttua halutessaan sudeksi tai lepakoksi. Nämä muodot ovat liikkumista ja naamiointia varten, ei taistelua. Vampyyri näkee myös pimeässä.

Jos vampyyrin pää tai rinta saadaan nolllaan kestopisteeseen, se kaatuu maahan ja ei voi muuttua sumuksi. Jos puuvaarna ajetaan tällöin sen rinnan läpi ja pää irrotetaan, se tuhoutuu lopullisesti. Vampyyri tuhoutuu heti myös, jos se upotetaan juoksevaan veteen.

Vampyyriä voi vastustaa ristin avulla. Jos hahmo osoittaa ristin voimakkaasti kohti vampyyriä, hän asettaa MHT-pisteensä vampyyrin vastaavia vastaan. Jos hän voittaa, vampyyri kärsii d3 pistettä vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan. Tämä vahinko on pysyvää, se ei parane. Panssari tai taikuussuojat eivät auta. Risti vaikuttaa uskonnosta riippumatta, koska se on kuolemanriimun merkki.

Vampyyri ei voi lumota hahmoa, joka uhkaa sitä ristillä. Se voi hyökätä kuitenkin fyysisesti tämän kimppuun. Jos vampyyriä lyödään ristillä, se kärsii d3 pistettä pysyvää vahinkoa panssarista tai taikuussuojista huolimatta. Sumumuodossa olevaa vampyyriä risti ei häiritse.

Vampyyri ei voi muuttua sumuksi, sudeksi tai lepakoksi päivänvalossa, eikä lumota ketään, eikä imeä taikapisteitä.

Jos vampyyri ei viettä päivää ruumisarkussaan, se menettää 3d6 taikapistettä. Joka yö se menettää d6 taikapistettä vain pysyäkseen olemassa. Jos sen taikapisteet vähenevät nolllaan, se joutuu koomaan, eikä pysty liikkumaan ilman apua. Vampyyri menettää öisin yhtä monta väsymyspistettä kuin taikapistettäkin. Se ei menetä väsymyspisteitä muilla tavoin. Se ei saa väsymyspisteitä lepäämällä, vaan vain juomalla älykkäiden olentojen verta.

#### OMINAISUUDET Keskim.

VMA	3d6x2	20-22	Liike	rotu + 1
R-R	3d6x2	20-22	Kestopisteet	18
KOK	2d6+6	13	Väsymys vaihtelee	
ÄLY	2d6+6	13	Taikapisteet	2d6+6

NPP 3d6 10-11  
 ULK 3d6 10-11

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	0/6
Vasen jalka	05-08	04-06	0/6
Vatsa	09-11	07-10	0/6
Rinta	12	11-15	0/8
Oikea käsi	13-15	16-17	0/5
Vasen käsi	16-18	18-19	0/5
Pää	19-20	20	0/6

Ase: Iskuhetki Osuma% Vahinko  
 Kosketus 8 50+10 d4+d6 + taikap. imu  
 Puraisu 8 25+10 d6 + väsymys. imu

**HUOM.** Kun vampyyri osuu kosketuksellaan, se asettaa taikapisteensä kohteen MHT-pisteitä vastaan vaikka osuma ei menisikään panssarin läpi. Jos vampyyri voittaa, se saa d4 taikapistettä kohteelta.

Jos puraisu osuu ja läpäisee panssarin, vampyyri roikkuu kiinni ja imee d6 väsymyspistettä meeleuvorossa. Kun kohde on menettänyt väsymyspisteitä yhteensä VMA + R-R:n, vampyyri alkaa imeä VMA-pisteitä. Tällä tavoin tapahtuva VMA-menetys on pysyvä. Puraisun vahinko on vampyyrin vahinkomuutos, tosin vähintään d3.

**KYVYT:** Vampyyrit säilyttävät edellisen olomuotonsa kyvyt. Koska ne ovat vielä voineet kehittyä vampyyreinä, niiden kyvyt voivat olla erittäin hyvät.

**PANSSARI:** Ei luonnollista. Tavallisesti ei kannu mitään, koska kannettu panssari ei seuraa, kun vampyyri muuttuu sumuksi. Vampyyrillä on luonnostaan mukana vaatteet, jotka sillä oli kun se haudattiin.

**TAIKUUS:** Vampyyri voi Lumota vastustajansa keskittymällä ja voittamalla vastustajan taikapisteet omiltaan. Se ei maksa vampyyrille taikapisteitä. Uhri jää avuttomasti paikalleen eikä voi reagoida mihinkään. Vaikutus kestää täyden vuoron.

Vampyyri voi hyökätä tällä tavoin yhtä vastustajaa vastaan meeleuvorossa. Tällöin vampyyri ei voi hyökätä kosketuksella tai puremalla.

Jos kohde on taistelussa, hänellä on MHT x 5 mahdollisuus välttää vampyyrin katse.

Vastataikuus tai muu puolustava taikuus ei auta vampyyrin Lumoa vastaan. Jos hahmo voisi jotenkin taistella silmät suljettuina, hän olisi turvassa ainakin tältä hyökkäykseltä.

Koska vampyyreiltä puuttuu MHT-ominaisuus, ne eivät voi heittää henkilöitsuja tai saada Riimutaikuutta. Jos vampyyrillä oli riimuloitsuja edellisessä olomuodossaan, se voi pitää ne. Vampyyri voi olla voimakas velho.



### Yksisarvinen (Unicornus sylvanus)

Yksisarvinen on hevosmainen mutta pienempi olento, jolla on yksi spiraalimainen sarvi keskellä otsaa. Yksisarviset ovat melkein aina valkoisia.

Ne elävät yksin metsissä. Ne ovat älykkäitä, eivät vanhene ja suostuvat olemaan tekemisissä vain naispuolisten ihmis- ja haltianeitsyiden kanssa.

### OMINAISUUDET Keskim.

VMA 2d6+24	31	Liike	11
R-R 2d6+6	13	Kestopisteet	19
KOK 2d6+18	25	Väsymys	44
ÄLY 2d6+6	13		
MHT 2d6+12	19		
NPP 2d6+6	13		
ULK 4d6	14		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea takajalka	01-02	01-02	0/6
Vasen takajalka	03-04	03-04	0/6
Takaosa	05-07	05-09	0/9
Etuoasa	08-10	10-14	0/9
Oikea etujalka	11-13	15-16	0/6
Vasen etujalka	14-16	17-18	0/6
Pää	17-20	19-20	0/7

Ase: Iskuhetki Osuma% Vahinko Torj Pist  
 Sarvi 4 60+16 d10+2d6 60-2 14  
 Potku 6 25+16 d8+2d6 - -  
 Tallaus 6 75 4d6 kaatunutta vast.

**HUOM.** Yksisarvisella on yksi hyökkäys meeleuvorossa, ja se käyttää mielellään sarveaan. Se voi torjua sarvellaan minkä tahansa hyökkäyksen lisäksi.

Sarvi voi lävistää ja sen perusiskunopeus on 1.

**KYVYT:** Väistö 30-2, Havaitse 75+10, Etsintä 75+10.

**PANSSARI:** Ei ole.

**TAIKUUS:** Yksisarvinen voi parantaa vammoja sarvelaan. Sen täytyy koskettaa vammaa, ja käyttää taikapiste kutakin parannettavaa pistettä kohden. Myös katkenneet raajat voidaan parantaa, jos käytetään ainakin kuusi pistettä.

Myrkyt tai sairauden takia menetetyt ominaisuuspisteet voidaan myös parantaa näin, mutta niiden parantaminen maksaa yksisarviselle pysyviä MHT-pisteitä, joten se ei paranna niitä usein.

Yksisarvinen voi havaita myrkyt sarvensa kosketuksella. Jos sarvesta tehdään kuppi, se hajoaa kun siihen pannaan myrkyä.



## Zombi

Zombi on pimeän henkitaikuuden animoima ruumis. Sielu, joka aikanaan oli ruumiissa, on siepattu henkiulottuvuudesta, ja lukittu takaisin ruumiiseen. Se on sidottu lumouksilla ja siten on myös estetty sen mahdollisuus vastustaa uutta isäntää. Zombin kohtalo on kaamea: sielu estetään menemästä helvettiin, paratiisiin tai mihin se sitten onkin menossa, ja pakotetaan palvelemaan jotain isäntää. Tavallisesti vain pahimmat velhot tai shamaanit tekevät koskaan zombeja.

Zombin tekoa varten tarvitaan ruumis, jossa on suurin osa sen lihasta jäljellä. Ruumis lumotaan Sido Haamu -loitsulla. Ruumiin alkuperäinen henki kutsutaan Kutsu Haamu -loitsulla, jossa käytetään hengen nimeä. Zombin tekijä käy sitten henkitaisteluun haamun kanssa. Jos hän voittaa, sitoo hän Hallinnallaan haamun ruumiiseen. Sitten ruumis lumotaan Luo Zombi -rituaalilla, ja tämä maksaa tekijälle yhden MHT-pisteen. Kukin rituaalissa käytetty taikapiste antaa zombille taikapisteen.

Zombin luominen pysäyttää mätänemisen, zombi pysyy siinä tilassa, missä oli kun se tehtiin.

Zombi ei osaa puhua ja sillä ei ole MHT-ominaisuutta. Sillä on puolet sen entisestä ÄLY:stä vakio-ÄLY:nä (pyöritys alaspäin).

Jos zombille syötetään suolaa, rituaalin vaikutukset häviävät. Zombin suu ommellaan usein kiinni tämän välttämiseksi. Zombit eivät syö luonnostaan, ne on joko pakotettava siihen tai käskettävä. Kun se on syönyt suolaa, se saa takaisin MHT-ominaisuuden ja mätäneminen jatkuu taas moninkertaisella nopeudella. Se ryntää mielettömänä hautauspaikalleen. Kun se pääsee perille, se hajoaa tuhkaksi ja sen henki vapautuu.

Jos zombin ruumis mätäne liikuntakyvyttömäksi jo ennen hautauspaikkaa, sen henki jää ansaan ruumiiseen. Jos sillä ei ole siunattua hautauspaikkaa, se yrittää tuhota ruumiinsa mahdollisimman täydellisesti ja toivoo henkensä samalla vapautuvan. Jos kuka tahansa yrittää pysäyttää sen matkalla hautauspaikalle, se hyökkää tämän kimppuun.

Zombeja käytetään ruumiillisen työn tekoon ja taisteluun. Ascena niillä on tavallisesti moukari tai jokin maanviljelytyökalu.

### OMINAISUUDET Keskim.

VMA 3d6x1,5	15-17	Liike	rotu-1
R-R 3d6x1,5	15-17	Kestopisteet	14-15
KOK 2d6+6	13	Väsymys	32
ÄLY 2d6+6x0,5	6	Taikapisteet	3-4
NPP 2d6	7		
ULK d6	3-4		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	2/5
Vasen jalka	05-08	04-06	2/5
Vatsa	09-11	07-10	2/5
Rinta	12	11-15	2/6
Oikea käsi	13-15	16-17	2/4
Vasen käsi	16-18	18-19	2/4
Pää	19-20	20	2/5

Asc:	Iskuhetki	Osuma%	Vahinko	Torj.
Moukari	7	35	d10+2+d4	18
Nyrkki	9	35	d3+d4	

**HUOM:** Zombin osuma% on sen NPP x 5 millä tahansa aseella. Sen torjuntamahdollisuus on puolet tästä. Zombi ei koskaan yritä väistää.

**KYVYT:** NPP x 5 NPP-pohjaisissa kyvyissä.

**PANSSARI:** Ei luonnollista, voi kantaa mitä vain. Usein paksu (2 pisteen) nahka.

**TAIKUUS:** Zombi ei voi kuolla, se on hakattava kappaleiksi. Jos vatsa saadaan nolnaan kestopisteeseen, sen jalat ovat käyttökeltottomat. Jos rinta, kaikki raajat halvaantuvat. Pään tuhoaminen hävittää zombin.

Lävistävät aseet tekevät vain puoli vahinkoa zombille. Nuoli tai vasama ei voi tehdä enempää kuin yhden pisteen, paitsi jos osuma on lävistys, jolloin se tekee 2 pisteen vahingon.

**OLENNON KESTOPISTEIDEN****MÄÄRITTÄMINEN OSUMAPAIKOITTAIN**

Olentojen kuvauksissa on annettu kestopisteet keskimääräisille yksilöille. Jos olennon kestopisteet poikkeavat tästä, saadaan eri osumapaikkojen kestot seuraavasti:

Alla on taulukoitu erilaisten olentojen osumapaikkajakaumat ja niiden kestopistekertoimet. Kun halutaan kestot tietylle olennolle, otetaan vastaava olento esiin, ja kerrotaan kestopistekertoimella (KP-kerroin) olennon kokonaiskesto osumapaikoittain. Olennon kokonaiskesto lasketaan R-R:sta ja KOK:sta samalla tavoin kuin ihmisilläkin.

**Humanoidi**

Ankka, ghou, haltia, ihminen, ihmissusi (ihmismuodossa) jättiläinen, kääpiö, luolapeikko, luuranko, minotauri, muumio, ogre, peikkolainen, puolituinen, satyyri, vampyyri, vuohilainen, zombi, yöpeikko ja örkki.

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea jalka	01-04	01-03	0,33
Vasen jalka	05-08	04-06	0,33
Vatsa	09-11	07-10	0,33
Rinta	12	11-15	0,40
Oikea käsi	13-15	16-17	0,25
Vasen käsi	16-18	18-19	0,25
Pää	19-20	20	0,33

**Nelijalkainen eläin**

Bandersnatsi, hevonen, ihmissusi (susimuoto), karja, karhu, kauris, koira, leijona, pantteri, paviaani, susi, tiikeri ja yksisarvinen.

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea takajalka	01-02	01-02	0,25
Vasen takajalka	03-04	03-04	0,25
Takaosa	05-07	05-09	0,40
Etuosa	08-10	10-14	0,40
Oikea etujalka	11-13	15-16	0,25
Vasen etujalka	14-16	17-18	0,25
Pää	17-20	19-20	0,33

**Allosaurus**

Osumapaikka	d20	KP-kerroin
Häntä	01-02	0,33
Oikea jalka	03-05	0,33
Vasen jalka	06-08	0,33
Vatsa	09-11	0,40
Rinta	12-15	0,40
Oikea etujalka	16	0,25
Vasen etujalka	17	0,25
Pää	18-20	0,33

**Apina**

Simpanssi ja gorilla.

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea jalka	01-04	01-03	0,25
Vasen jalka	05-08	04-06	0,25
Vatsa	09-11	07-10	0,33
Rinta	12	11-15	0,40
Oikea käsi	13-15	16-17	0,33
Vasen käsi	16-18	18-19	0,33
Pää	19-20	20	0,33

**Brontosaurus ja mammuttilisko**

Osumapaikka	d20	KP-kerroin
Häntä	01-02	0,33
Oikea jalka	03-04	0,33
Vasen jalka	05-06	0,33
Vatsa	07-10	0,40
Rinta	11-14	0,40
Oikea etujalka	15-16	0,33
Vasen etujalka	17-18	0,33
Pää	19-20	0,33

**Fachan**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Jalka	01-06	01-04	0,33
Vatsa	07-10	05-09	0,33
Rinta	11-12	10-15	0,40
Käsi	13-16	16-18	0,33
Pää	17-20	19-20	0,33

**Gorgon**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea jalka	01-03	01-02	0,33
Vasen jalka	04-06	03-04	0,33
Vatsa	07-09	05-08	0,33
Rinta	10	09-13	0,40
Oikea siipi	11-12	14-15	0,25
Vasen siipi	13-14	16-17	0,25
Oikea käsi	15-16	18	0,25
Vasen käsi	17-18	19	0,25
Pää	19-20	20	0,33

**Grampus**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea takajalka	01	01	0,16
Vasen takajalka	02	02	0,16
Oikea keskijalka1	03	03	0,16
Vasen keskijalka1	04	04	0,16
Vatsa	05-09	05-09	0,40
Oikea keskijalka2	10	10	0,16
Vasen keskijalka2	11	11	0,16
Oikea etujalka	12	12	0,16
Vasen etujalka	13	13	0,16
Oikea etupihti	14-15	14-15	0,33
Vasen etupihti	16-17	16-17	0,33
Etuosa ja pää	18-20	18-20	0,40

**Griffoni (Aarnikotka)**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea takajalka	01-02	01	0,25
Vasen takajalka	03-04	02	0,25
Takaosa	05-07	03-07	0,40
Etuoasa	08-10	08-12	0,40
Oikea siipi	11	13-14	0,25
Vasen siipi	12	15-16	0,25
Oikea etujalka	13-14	17	0,25
Vasen etujalka	15-16	18	0,25
Pää	17-20	19-20	0,33

**Harpyija**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea jalka	01-02	01	0,25
Vasen jalka	03-04	02	0,25
Vatsa	05-07	03-06	0,33
Rinta	08-09	07-11	0,40
Oikea siipi	10-13	12-15	0,33
Vasen siipi	14-17	16-19	0,33
Pää	18-20	20	0,33

**Jabberwock**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea jalka	01-03	01-02	0,33
Vasen jalka	04-06	03-04	0,33
Häntä	07	05	0,25
Vatsa	08-10	06-09	0,33
Rinta	11-12	10-13	0,40
Oikea siipi	13	14	0,25
Vasen siipi	14	15	0,25
Oikea jalka	15-16	16-17	0,33
Vasen jalka	17-18	18-19	0,33
Pää	19-20	20	0,33

**Jättiläishyönteinen****Muurahainen, Kuoriainen**

Osumapaikka	d20	KP-kerroin
Oikea takajalka	01	0,16
Vasen takajalka	02	0,16
Oikea keskijalka	03	0,16
Vasen keskijalka	04	0,16
Vatsa	05-09	0,40
Rinta	10-13	0,40
Oikea etujalka	14	0,16
Vasen etujalka	15	0,16
Pää	16-20	0,40

**Kala****Hai, Valas**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Pyrstö	01-03	01-03	0,33
Takaosa	04-08	04-08	0,40
Etuoasa	09-13	09-13	0,40
Oikea evä	14	14	0,25
Vasen evä	15	15	0,25
Pää	16-20	16-20	0,33

**Kentauri**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea takajalka	01-02	01	0,25
Vasen takajalka	03-04	02	0,25
Takaosa	05-06	03-06	0,40
Etuoasa	07-08	07-10	0,40
Oikea etujalka	09-10	11	0,25
Vasen etujalka	11-12	12	0,25
Rinta	13-14	13-17	0,40
Oikea käsi	15-16	18	0,25
Vasen käsi	17-18	19	0,25
Pää	19-20	20	0,33

**Kivilisko**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Häntä	01-02	01	0,25
Oikea takajalka	03-04	02-03	0,33
Vasen takajalka	05-06	04-05	0,33
Takaosa	07-09	06-09	0,40
Etuoasa	10-13	10-14	0,40
Oikea etujalka	14-15	15-16	0,33
Vasen etujalka	16-17	17-18	0,33
Pää	18-20	19-20	0,33

**Krokotiili**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Häntä	01-03	01-03	0,33
Oikea takajalka	04	04	0,25
Vasen takajalka	05	05	0,25
Takaosa	06-09	06-09	0,40
Etuoasa	10-14	10-14	0,40
Oikea etujalka	15	15	0,25
Vasen etujalka	16	16	0,25
Pää	17-20	17-20	0,33

**Käärme****Merikäärme, Python, Skunkkimato**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Häntä	01-06	01-06	0,33
Ruumis	07-14	07-14	0,40
Pää	15-20	15-20	0,33

**Lamia**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Häntä	01-06	01-05	0,33
Vatsa	07-10	06-10	0,33
Rinta	11-12	11-15	0,40
Oikea käsi	13-15	16-17	0,25
Vasen käsi	16-18	18-19	0,25
Pää	19-20	20	0,33

**Lohikäärme****Basiliski, Lohikäärme**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Häntä	01-02	01	0,25
Oikea takajalka	03-04	02	0,33
Vasen takajalka	05-06	03	0,33
Takaosa	07-08	04-08	0,40
Etuosa	09-10	09-14	0,40
Oikea siipi	11-12	15	0,25
Vasen siipi	13-14	16	0,25
Oikea etujalka	15-16	17	0,33
Vasen etujalka	17-18	18	0,33
Pää	19-20	19-20	0,33

**Manticore**

Osumapaikka	melee	heittoase	KP-kerroin
Oikea takajalka	01-02	01-02	0,33
Vasen takajalka	03-04	03-04	0,33
Häntä	05-06	05	0,33
Takaosa	07-09	06-09	0,40
Etuosa	10-12	10-14	0,40
Oikea etujalka	13-14	15-16	0,33
Vasen etujalka	15-16	17-18	0,33
Pää	17-20	19-20	0,33

**Mustekala**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Lonkero 1	01-02	01	0,25
Lonkero 2	03-04	02	0,25
Lonkero 3	05-06	03	0,25
Lonkero 4	07-08	04	0,25
Lonkero 5	09-10	05	0,25
Lonkero 6	11-12	06	0,25
Lonkero 7	13-14	07	0,25
Lonkero 8	15-16	08	0,25
Pää	17-18	09-13	0,40
Ruumis	19-20	14-20	0,40

**Mäkikonna**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea takajalka	01-04	01-03	0,33
Vasen takajalka	05-08	04-06	0,33
Vatsa	09-10	07-10	0,40
Rinta	11-12	11-14	0,40
Oikea etujalka	13-14	15	0,25
Vasen etujalka	15-16	16	0,25
Pää	17-20	17-20	0,33

**Norsu**

Osumapaikka	melee	heittoase	KP-kerroin
Oikea takajalka	01-02	01-02	0,33
Vasen takajalka	03-04	03-04	0,33
Takaosa	05-08	05-08	0,40
Etuosa	09-12	09-12	0,40
Oikea etujalka	13-14	13-14	0,33
Vasen etujalka	15-16	15-16	0,33
Kärsä	17	17	0,25
Pää	18-20	18-20	0,33

**Pikkulohikäärme**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Häntä	01-04	01-03	0,33
Vatsa	05-08	04-08	0,33
Rinta	09-12	09-14	0,40
Oikea siipi	13-14	15-16	0,25
Vasen siipi	15-16	17-18	0,25
Pää	17-20	19-20	0,33

**Plesiosaurus**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Häntä	01	01	0,25
Oikea takaevä	02-03	02	0,33
Vasen takaevä	04-05	03	0,33
Takaosa	06-08	04-09	0,40
Etuosa	09-14	10-15	0,40
Oikea etuevä	12-13	16	0,33
Vasen etuevä	14-15	17	0,33
Pää/Kaula	16-20	18-20	0,33

**Roikkupää**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea takajalka	01-02	01-02	0,33
Vasen takajalka	03-04	03-04	0,33
Takaosa	05-07	05-09	0,40
Etuosa	08-10	10-14	0,40
Oikea etujalka	11-13	15-16	0,33
Vasen etujalka	14-16	17-18	0,33
Pää	17-20	19-20	Vaihtelee

**Wyvern**

Osumapaikka	Melee	Heittoase	KP-kerroin
Oikea jalka	01-03	01-02	0,33
Vasen jalka	04-06	03-04	0,33
Vatsa	07-08	05-07	0,33
Rinta	09-11	08-13	0,40
Häntä	12	14	0,33
Oikea siipi	13-14	15-16	0,25
Vasen siipi	15-16	17-18	0,25
Pää	17-20	19-20	0,33



# RuneQuest -tarina jatkuu!

Fantasiaroolipeli RuneQuest jatkaa voittokulkuaan.

RUNEQUEST FANTASIAROOLIPELI Kaikki peliin tarvittava

RIIMUMESTARIN KIRJA	Laajennus	Lisäsääntöjä taisteluun, rituaalitaikuus, lisää olentoja jne.
OMENAKUJA	Esittelyseikkailu	Puolusta Gringlen taloa rosvoja vastaan ja tee selvää peikorosvoista Sateenkaarikummuilla.
KÄÄRMEPIIPUN SYVÄNNE	Seikkailu	Käärmepipun syvänteessä asuu kauhu. Onko sinusta uhmaan kaaoksen voimia. Kokeneille seikkailijoille.
<b>Tulossa:</b>		
AARNIKOTKIEN SAARI	-89 Seikkailupakkaus	Seikkaile Aarnikotkien Saarella: Lukuisia miniseikkailuja, etsi Tuulen Mickkaa, hävitä kaaoksen uhrauspaikkoja jne.
GLORANTHAN KULTIT	-89 Lisäosa	Gloranthan maailman jumaltarustoa ja 60 kulttia.
PEIKKOJEN VALTAKUNNAT	-89 Seikkailu	Seikkaile peikkojen keskuudessa. Peikkolaisterroristeja, juomakilpailu, peikkopallo, ja muita seikkailuja.
RUNEQUESTIN KAUPUNGIT	-90 Apuväline	Kaupunkikohtauksia, seikkailunalkuja jne.
GLORANTHA	-90 Lisäosa	Maailman kuvaus
PEIKKOPAKKAUS	? Lisäosa	Kaikki mitä olet halunnut tietää peikoista mutta et ole uskaltanut kysyä (ja vähän enemmänkin).
RAJAMAAT	? Miniseikkailuja	
PEIKKOJEN JUMALAT	? Laaja seikkailupakkaus	
PRAXIN KAMPANJA	? Laaja seikkailupakkaus	

Science-Fiction roolipeli **Tie Tähtiin 2300** ilmestyy -89.

Ihmiskunta kurottaa tähtiin: Seikkaile maassa vuonna 2300 tai avaruudessa jossain ihmiskunnan monista siirtokunnista.

Tulossa myös seikkailuja ja muita lisäosia.

*Saatavissa kaikista hyvinvarustetuista roolipelejä myyvistä liikkeistä:*

Postitse voi myös tilata osoitteesta:  
**FANTASIAPELIT**  
Runeberginkatu 50  
00260 Helsinki

**Jos tarvitset roolipelejä Tule Fantasiapeleihin!**

*Tarjoamme erittäin kattavaa valikoimaa roolipelejä, strategiapelejä, pienoismalleja, maaleja, noppia jne. jne.*

*Haluat sitten uusia pelejä, tai vaikka vain lisä-noppia, pienoismalleja tai maaleja tähän nykyiseen, Fantasiapelit on paikka juuri sinua varten.*

*Myös tietokonepelejä.*

*Jälleenmyyjiä etsitään.*

## Roolipellehti MAGUS

- kaikki ajankohtainen roolipeleistä
- paljon seikkailuja, artikkeleita jne.
- joka numerossa RuneQuest asiaa
- kaikista hyvinvarustetuista roolipelejä myyvistä liikkeistä
- hinta vain 25,-

**FANTASIAPELIT**  
Runeberginkatu 50  
00260 Helsinki  
puh. 90-406 587

**FANTASIAPELIT**  
Rauhankatu 1  
20100 Turku  
921-328 413

**FANTASIAPELIT**  
Rongankatu 5-7  
33100 Tampere  
931-225 200

