

Pelaaja: \_\_\_\_\_

**NIMI**  
Aamu

**VAKAUMUS**  
Kaoottisen hyvä

**VOIMAKKUUS**

◇ +0 Pelastusheitot  
○ +0 Urheilu

**+0**

10

**KETTERYYS**

◆ +5 Pelastusheitot  
● +5 Akrobatia  
● +7 Hiipiminen  
● +7 Sorminäppäryys

**+3**

16

**SITKEYS**

◇ +2 Pelastusheitot

**+2**

14

**ÄLYKKYYS**

◆ +2 Pelastusheitot  
○ +0 Historia  
○ +0 Luonto  
○ +0 Salatiede  
○ +0 Tutkimus  
○ +0 Uskonto

**+0**

11

**VIISAUUS**

◇ +0 Pelastusheitot  
○ +0 Eläinten käsittely  
○ +0 Lääketiede  
● +2 Oivallus  
○ +0 Selviytyminen  
● +2 Tarkkaavaisuus

**+0**

10

**KARISMA**

◇ +2 Pelastusheitot  
○ +2 Esiintyminen  
○ +2 Huijaaminen  
○ +2 Suostuttelu  
○ +2 Uhkailu

**+2**

14

**KOKO** K

**NOPEUS** 12 m

**ALOITE** +3

**PASSIIVINEN TARKKAVAISUUS** 12

**KOKEMUSTASO** 1

**KOKEMUSPISTEET**

SEURAAVA KOKEMUSTASO

**PÄTEVYYSBONUS** +2

**SANKARIPISTEET**

**LAJI**  
Vaihdokas, keijusalon lapsi

**LAJIN PIIRTEET**  
Pimeänäkö 24 metriä. Etu pelastusheittoihin kaikkia lumouksia vastaan, eikä sinua voi vaivuttaa uneen magialla. Osaat druidintaito-taikakonstin.

**TAUSTA**  
Rikollinen

**LUONTEENPIIRRE**  
nautiskelija, yli-itsevarma

**IHANNE**  
vapaus

**SIDE**  
velka

**HEIKKOUS**  
peluri

**MUUTA**

**PUOLUSTUS** 14

**OSUMAPISTEET** 10

**KILVELLÄ** 14

**OSUMANOPAT** 1n8+2

**ASEET** | HB | VAH | KANTAMA

Pistomieikka +5 1n8+3 2

bonust. Tikari +5 1n4 2

Tikari +5 1n4+3 8/24

Lyhytjousi +6 1n6+3 32/128

**HAHMOLUOKKA & POLKU** Varas

**TASO** 1

**PIIRTEET, VALTIT**  
**Asiantuntemus:** hiipiminen & sorminäppäryys

**Yllätyshyökkäys:** +1n6 vahinkoon jos sinulla on etu hyökkäysheittoosi, kohteesi on toimintakyvytön, tai taistelee toista vihollista vastaan lähitaistelussa.

**Varkaiden salakieli**

**ASE- JA HAARNISKAPÄTEVYYDET**  
Kevyet panssarit  
Yksinkertaiset aseet  
Lyhytmiikka, miekka, pistomieikka.  
Käsivarsijousi.

**LOITSIMINEN**

Pelastusheiton VA Hyökkäysmuuttuja

**LOITSUVARAUKSET**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

**KIELET JA TYÖKALUPÄTEVYYDET**  
Yleiskieli, salokieli.  
Kortit, luuttu, varkaan työkalut

## Aamu

# LEGENDOJA & LOHIKÄÄRMEITÄ

Pelaaja: \_\_\_\_\_

HAHMON KUVA TAI VAAKUNA

### VARUSTEET, TAIKAKOMPONENTIT JA MUUT TARVIKKEET

Pistomiekka, lyhytjousi, 20 nuolta, nahkapanssari, kaksi tikaria ja varkaan työkalut.

Tummat tavalliset vaatteet, joissa on viitta ja huppu. Hienot mustat vaatteet.

Parfyymi (pullo), saippua, kortit, pieni rasia joka avattaessa päästää maukaisun kuin kissa (korteille), luuttu, reppu, 3 metriä narua, kello tai kulkunen, tulusrasia, vasara, 10 kiilaa, sorkkarauta, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili, kiipeilyvälineet ja hammppuköysi (15 m). Säkki jossa 1000 pientä kuulaa. Vyökukkaro.

### PLATINA

KULTA

15 kr

ELEKTRUM

HOPEA

KUPARI

### MUUT AARTEET JA OMAISUUS

Ikä

PITUUS

Pienikokoinen

PAINO

SILMÄT

HIUKSET

IHO

TUNTOMERKIT

VAATETUS

Keikarimainen pukeutuminen, mutta kaikki mustaa, pitsiä ja hörhelöitä, leveälierinen hattu, jossa on iso sulka.

MUUTA

### PIIRTEITÄ JA MUISTIINPANOJA

#### **Roolipelausvinkkejä:**

Yrität todistella, että olet kova luu etkä mikään räpäle.

#### **Mielipiteet muista:**

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

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

Nal, barbaari, ihminen, Nal on iso ja hänellä on iso sydän. Toivottavasti se ei johda isoihin ongelmiin maailmalla.

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

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

## **Loitsut**

### **Druidintaito**

Taikakonsti, muovaaminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 12 metriä

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** välitön

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

Pelaaja: \_\_\_\_\_

**NIMI**  
Ive

**VAKAUMUS**  
Neutraali

**VOIMAKKUUS**

◆ +5 Pelastusheitot  
● +5 Urheilu

**+3**

16

**KETTERYYS**

◇ +0 Pelastusheitot  
○ +0 Akrobatia  
○ +0 Hiipiminen  
○ +0 Sorminäppäryys

**+0**

11

**SITKEYS**

◆ +5 Pelastusheitot

**+3**

16

**ÄLYKKYYS**

◇ +2 Pelastusheitot  
● +4 Historia  
○ +2 Luonto  
○ +2 Salatieide  
○ +2 Tutkimus  
○ +2 Uskonto

**+2**

14

**VIISAUS**

◇ +0 Pelastusheitot  
● +2 Eläinten käsittely  
○ +0 Lääketiede  
○ +0 Oivallus  
○ +0 Selviytyminen  
● +2 Tarkkaavaisuus

**+0**

10

**KARISMA**

◇ +2 Pelastusheitot  
○ +2 Esiintyminen  
○ +2 Huijaaminen  
○ +2 Suostuttelu  
○ +2 Uhkailu

**+2**

15

**KOKO** K

**NOPEUS** 12 m

**ALOITE** +3

**PASSIIVINEN TARKKAVAISUUS** 12

**KOKEMUSTASO** 1

**KOKEMUSPISTEET**

SEURAAVA KOKEMUSTASO

**PÄTEVYYSBONUS** +2

**SANKARIPISTEET**

**LAJI**  
Ihminen

**LAJIN PIIRTEET**  
Ylimääräinen valtti

**TAUSTA**  
Sotilas

**LUONTEENPIIRRE**  
konkari, suoraviivainen

**IHANNE**  
kunniallisuus

**SIDE**  
tinkimätön

**HEIKKOUS**  
ankara

**MUUTA**

**PUOLUSTUS** 16

**OSUMAPISTEET** 13

**KILVELLÄ** 16

**Osumanopat** 1n10+3

**ASEET** | HB | VAH | KANTAMA

Lyhytmiekka +5 1n6+3 2

bonust. Tikari +5 1n4+3 2

Tikari +5 1n4+3 8/24

**HAHMOLUOKKA & POLKU** Taistelija

**TASO** 1

**PIIRTEET, VALTIT**

**Askeleen edellä:** Heittäessäsi aloitetta voit valintasi mukaan joko lisätä tai vähentää siitä viisi pistettä ennen kuin olet toiminut taistelussa. Voit halutesasi muuttaa aloitettasi, jotta toimit juuri ennen olentoa, joka toimisi ennen sinua. Tämä muutos täytyy tehdä ennen kuin olet toiminut taistelussa. Voit muuttaa aloitetta uudestaan vasta lyhyen levon jälkeen.

**Taistelutyyli:** Kahdella aseella taistelu

**Sisu:** Kerran lepojen välillä bonustointo palauttaa 1n10+1 osumapistettä.

**ASE- JA HAARNISKAPÄTEVYYDET**

Kaikki panssarit

Kaikki kilvet

Yksinkertaiset aseet

Sota-aseet

**LOITSIMINEN**

Pelastusheiton VA Hyökkäysmuuttuja

**LOITSUVARAUKSET**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

**KIELET JA TYÖKALUPÄTEVYYDET**

Yleiskieli, kääpiö

Kortit

# LEGENDOJA & LOHIKÄÄRMEITÄ

Pelaaja: \_\_\_\_\_

HAHMON KUVA TAI VAAKUNA

Ikä

PITUUS

Ryhdykäs

PAINO

SILMÄT

HIUKSET

IHO

TUNTOMERKIT

VAATETUS

MUUTA

Katsoo suoraa silmiin

## VARUSTEET, TAIKAKOMPONENTIT JA MUUT TARVIKKEET

Matkavaatteet. Ketjupanssari, lyhytmiekka, tikari.

Arvomerkkejä, kortit, pieni veitsi, ja reppu. Kaukoputki, makuupussi, ruokailuvälineet, tulusrasia, 10 soihtua, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili ja hampuköysi (15 m).

Tuntemattoman saaren kartta, saaren sisäosiin on merkitty jotain isolla X-merkillä, maailmankartta, jonka mantereet, sijainnit, paikannimet ovat täysin vieraita, 2 kartan suojaputkea.

Kukkaro.

## PLATINA

KULTA

10 kr

ELEKTRUM

HOPEA

KUPARI

## MUUT AARTEET JA OMAISUUS

## PIIRTEITÄ JA MUISTIINPANOJA

### Roolipelausvinkkejä:

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

### Mielipiteet muista:

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

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

**Nal**, barbaari, ihminen, Nal on todella taitava kaveri ja jos vaan pystyisi pitämään itsensä aloillaan, hän olisi täydellinen sotilas. Sinun onneksesi hän on seikkailija, jossa tuota taitoa ei välttämättä tarvita.

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

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

Pelaaja: \_\_\_\_\_

**NIMI**  
**Jenra**

**VAKAUMUS**  
Lainkuuliaisien neutraali

**VOIMAKKUUS**

◆ +3 Pelastusheitot  
○ +1 Urheilu

**+1**

12

**KETTERYYS**

◆ +5 Pelastusheitot  
● +5 Akrobatia  
● +5 Hiipiminen  
○ +3 Sorminäppäryys

**+3**

17

**SITKEYS**

◇ +2 Pelastusheitot

**+2**

14

**ÄLYKKYYS**

◇ +0 Pelastusheitot  
○ +0 Historia  
○ +0 Luonto  
○ +0 Salatie  
○ +0 Tutkimus  
● +2 Uskonto

**+0**

10

**VIISAUUS**

◇ +4 Pelastusheitot  
○ +4 Eläinten käsittely  
○ +4 Lääketiede  
● +6 Oivallus  
○ +4 Selviytyminen  
○ +4 Tarkkaavaisuus

**+4**

18

**KARISMA**

◇ +0 Pelastusheitot  
○ +0 Esiintyminen  
○ +0 Huijaaminen  
○ +0 Suostuttelu  
○ +0 Uhkailu

**+0**

10

**KOKO** **NOPEUS** **ALOITE**

**K** **10 m** **+3**

**PASSIIVINEN TARKKA-AVAISUUS** **14**

**KOKEMUSTASO** **KOKEMUSPISTEET**

1

SEURAAVA KOKEMUSTASO

**PÄTEVYYSBONUS** **SANKARIPISTEET**

+2

**Laji**  
**Kivikääpiö**

**LAJIN PIIRTEET**  
Pimeänäkö 24 metriä.

**Etu pelastusheittoihin myrkyä vastaan ja vastustat myrkkyyvahinkoa.**

**Voit aina yrittää päätellä kivityön alkuperää.**

**TAUSTA**  
**Akolyytti**

**LUONTEENPIIRRE**  
optimisti, ummikko

**IHANNE**  
voima

**SIDE**  
hengenvelka

**HEIKKOUS**  
joustamaton

**MUUTA**

**PUOLUSTUS** **OSUMAPISTEET**

**17** **10**

**KILVELLÄ** **Osumanopat**

**17** **1n8+2**

**ASEET** | HB | VAH | KANTAMA

**Aseeton taistelu +5 1n4+3 2**

**Sauva (1-käden) +5 1n6+3 2**

**Sauva (2-käden) +5 1n8+3 2**

**bonust. Aseeton +5 1n4+3 2**

**HAHMOLUOKKA & POLKU** **TASO**

**Munkki** **1**

**PIIRTEET, VALTIT**  
**Haarniskaton puolustus**  
**Mystinen soturi**

**ASE- JA HAARNISKAPÄTEVYYDET**  
**Kevyet ja keskiraskaat panssarit**  
**Yksinkertaiset aseet**  
**Lyhytmielikka, sotavasara,**  
**taistelukirves**

**LOITSIMINEN**

**Pelastusheiton VA** **Hyökkäysmuuttuja**

**LOITSUVARAUKSET**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

**KIELET JA TYÖKALUPÄTEVYYDET**

**Yleiskieli, kääpiö, jätti, peikko**  
**Kivenveistäjän työkalut, panhuilu**

## Jenra

# LEGENDOJA & LOHIKÄÄRMEITÄ

Pelaaja: \_\_\_\_\_

HAHMON KUVA TAI VAAKUNA

### VARUSTEET, TAIKAKOMPONENTIT JA MUUT TARVIKKEET

Sauva. Munkin kaapu. Tavalliset vaatteet.

Pyhä symboli, rukouspyörä, 5 tikkua suitsuketta, reppu, makuupussi, haarukan, veitsen ja lusikan nerokas yhdistelmä, tulusrasia, panhuilu, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili ja hammppuköysi (15 m). Kukkaro.

Ikä

PITUUS

PAINO

SILMÄT

Keskittynyt tiukka katse

HIUKSET

IHO

TUNTOMERKIT

VAATETUS

Liehuva kangasvyö

MUUTA

PLATINA

KULTA

15 kr

ELEKTRUM

HOPEA

KUPARI

MUUT AARTEET JA OMAISUUS

### PIIRTEITÄ JA MUISTIINPANOJA

#### Roolipelausvinkkejä:

Puhut mielummin asiaa kuin paljon. Saatat tämän takia joskus töksäyttää asioita aika suoraviivaisestikin.

#### Mielipiteet muista:

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

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

**Nal**, barbaari, ihminen, liian pehmeä ja tulisieluinen. Hänelle tekisi hyvää joskus vaan meditoida järven rannalla tai metsän keskellä.

**Sarastus**, tempeliritari, vaihdokas, asiallinen tyyppi, mutta joskus jarruttelee nopeaa päätöksentekoa.

**Zardonia**, velho, haltia, puhuu ihan liikaa.

Pelaaja: \_\_\_\_\_

NIMI Nal

VAKAUMUS Kaoottisen hyvä

VOIMAKKUUS **+4**

18

- ◆ +6 Pelastusheitot
- +6 Urheilu

KETTERYYS **+1**

13

- ◇ +1 Pelastusheitot
- +1 Akrobatia
- +1 Hiipiminen
- +1 Sorminäppäryys

SITKEYS **+2**

15

- ◆ +2 Pelastusheitot

ÄLYKKYYS **+0**

11

- ◇ +0 Pelastusheitot
- +0 Historia
- +2 Luonto
- +0 Salatiede
- +0 Tutkimus
- +0 Uskonto

VIISAUUS **-1**

8

- ◇ -1 Pelastusheitot
- -1 Eläinten käsittely
- -1 Lääketiede
- -1 Oivallus
- +1 Selviytyminen
- +1 Tarkkaavaisuus

KARISMA **+0**

10

- ◇ +0 Pelastusheitot
- +0 Esiintyminen
- +0 Huijaaminen
- +0 Suostuttelu
- +0 Uhkailu

KOKO K NOPEUS 12 m ALOITE +1

PASSIIVINEN TARKKAVAISUUS 11

KOKEMUSTASO 1 KOKEMUSPISTEET \_\_\_\_\_

SEURAAVA KOKEMUSTASO \_\_\_\_\_

PÄTEVYYSBONUS +2 SANKARIPISTEET \_\_\_\_\_

LAJI Ihminen

LAJIN PIIRTEET Ylimääräinen valtti

TAUSTA Aartenetsijä

LUONTEENPIIRRE ystävällinen, kärsimätön

IHANNE kokemus

SIDE pyrkyri

HEIKKOUS arvaamaton

MUUTA **Tuttu juttu:** +1 ansojen löytämishetoihin muinaisissa rakennelmissa

PUOLUSTUS **13** OSUMAPISTEET 14

KILVELLÄ **13** Osumanopat 1n12+2

ASEET | HB | VAH | KANTAMA

Suurkirves +7 1n12+6 2

Kirves +6 1n6+4 8/24

HAHMOLUOKKA & POLKU Barbaari TASO 1

PIIRTEET, VALTIT **Hurma (+2 vahinkobonus)**

**Haarniskaton puolustus**

**Valtti:** Ase-erikoistuminen: Suurkirvestä käyttäessäsi: +1 hyökkäysheittoihin, +2 vahinkoon, kerran lyhyiden lepojen välissä yksi hyökkäys edulla.

ASE- JA HAARNISKAPÄTEVYYDET

Kevyet ja keskiraskaat panssarit

Kilvet

Yksinkertaiset aseet ja sota-aseet

LOITSIMINEN

Pelastusheiton VA \_\_\_\_\_ Hyökkäysmuuttuja \_\_\_\_\_

LOITSUVARAUKSET

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

KIELET JA TYÖKALUPÄTEVYYDET

Yleiskieli, kääpiö, örkki



# LEGENDOJA & LOHIKÄÄRMEITÄ

Pelaaja: \_\_\_\_\_

HAHMON KUVA TAI VAAKUNA

Ikä

PITUUS

Pitkä ja raamikas

PAINO

SILMÄT

HIUKSET

IHO

TUNTOMERKIT

VAATETUS

Yksinkertaiset, mutta kauniisti äidin  
neuleilla koristelemat vaatteet

MUUTA

## VARUSTEET, TAIKAKOMPONENTIT JA MUUT TARVIKKEET

Suurkirves, kaksi kirvestä. Reppu, makuupussi, ruokailuväliteen, tulusrasia,  
10 soittoa, 10 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili, hampukköysi 30m. Lapio,  
sorkkarauta, matkavaatteet, varkaan työkalut, pehmoeläin (pieni musta karhu).  
Vyökukkaro.

PLATINA

KULTA

10 kr

ELEKTRUM

HOPEA

KUPARI

MUUT AARTEET JA OMAISUUS

## PIIRTEITÄ JA MUISTIINPANOJA

### Roolipelausvinkkejä:

Olet avoimesti ystävällinen kaveri, jolla on paljon suuria suunnitelmia, vaikkei  
välttämättä ymmärrystä siitä, mitä ne aina vaativat.

### Mielipiteet muista:

**Ive**, taistelija, ihminen, porukan pomo. Liian tiukkapipoinen, eikä ymmärrä aina,  
että ette ole armeijassa. Osaava kaveri.

**Jenra**, munkki, kääpiö, vähän ummikko ja olet päättänyt, että tämä on erinomainen  
tapa opettaa Jenralle maailmasta.

**Sarastus**, tempeliritari, vaihdokas, suojattua elämää elänyt tyyppi, mutta ihan ok,  
kunhan lopettaa vatvomisen.

**Zardonia**, velho, haltia, sinulla on ehkä pienoinen ihastus/kateellisuus Zardoniaan.  
Hän on mielestäsi ylevä tavalla, jota et ehkä ikinä itse osaisi olla.

Pelaaja: \_\_\_\_\_

**NIMI**  
**Sarastus**

**VAKAUMUS**  
Lainkuuliaisena hyvä

**VOIMAKKUUS**

◇ +1 Pelastusheitot  
○ +1 Urheilu

**+1**

12

**KETTERYYS**

◇ +2 Pelastusheitot  
○ +2 Akrobatia  
○ +2 Hiipiminen  
○ +2 Sorminäppäryys

**+2**

14

**SITKEYS**

◇ +1 Pelastusheitot

**+1**

12

**ÄLYKKYYS**

◇ +0 Pelastusheitot  
○ +0 Historia  
○ +0 Luonto  
○ +0 Salatie  
○ +0 Tutkimus  
● +2 Uskonto

**+0**

10

**VIISAUUS**

◆ +5 Pelastusheitot  
○ +3 Eläinten käsittely  
● +5 Lääketiede  
● +5 Oivallus  
○ +3 Selviytyminen  
○ +3 Tarkkaavaisuus

**+3**

16

**KARISMA**

◆ +3 Pelastusheitot  
○ +1 Esiintyminen  
○ +1 Huijaaminen  
● +3 Suostuttelu  
○ +1 Uhkailu

**+1**

12

**KOKO** K **NOPEUS** 12 m **ALOITE** +2

**PASSIIVINEN TARKKAVAISUUS** 13

**KOKEMUSTASO** 1 **KOKEMUSPISTEET**

SEURAAVA KOKEMUSTASO

**PÄTEVYYSBONUS** +2 **SANKARIPISTEET**

**LAJI**  
Vaihdokas, demonien perillinen  
LAJIN PIIRTEET  
Pimeänäkö 24 metriä. Siedät tulivahingoja. Osaat julma iva -taikakonstin.

**TAUSTA**  
Akolyytti  
LUONTEENPIIRRE  
sovittelija, suvaitsevainen  
IHANNE  
hyväntekeväisyys  
SIDE  
populisti  
HEIKKOUS  
ylikunnioittava  
MUUTA

**PUOLUSTUS** 16 **OSUMAPISTEET** 10

**KILVELLÄ** 18 **Osumanopat** 1n8+2

**ASEET** | HB | VAH | KANTAMA  
Rautanuija +3 1n6+1 2

**HAHMOLUOKKA & POLKU** TASO  
Temppeliritari 1

**PIIRTEET, VALTIT**  
**Loitsiminen**  
**Elämän valtapiiri**  
**Lisäpätevyys:** raskas panssari  
**Elämän opetuslapsi** (Loitsiessasi ensimmäisen tai korkeamman piirin parannusloitsun, parannusloitsun kohde saa lisäksi takaisin 2 + tasosi verran osumapistettä)

**ASE- JA HAARNISKAPÄTEVYYDET**  
Kevyet, keskiraskaat ja raskaat panssarit  
Kivet  
Yksinkertaiset aseet

**LOITSIMINEN**

Pelastusheiton VA 13 Hyökkäysmuuttuja +5

**LOITSUVARAUKSET**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2								

**KIELET JA TYÖKALUPÄTEVYYDET**  
Yleiskieli, pimeydenpuhe, valonkieli, örkki

## Sarastus

# LEGENDOJA & LOHIKÄÄRMEITÄ

Pelaaja: \_\_\_\_\_

HAHMON KUVA TAI VAAKUNA

IKÄ

PITUUS

PAINO

SILMÄT

HIUKSET

IHO

Arpinen iho

TUNTOMERKIT

VAATETUS

MUUTA

### VARUSTEET, TAIKAKOMPONENTIT JA MUUT TARVIKKEET

Ketjupanssari ja kilpi. Rautanuija. Papin kaapu. Matkavaatteet.

Pyhä symboli, rukouskirja, 7 tikkua suitsuketta, suitsutusastia, reppu, viltti, nahkainen ilmatäytteinen retkipatja ja pienet palkeet sen täyttämiseen, 10 kynttilää, tulusrasia, kolehtilipas, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa ja vesileili. Kukkaro.

### PLATINA

KULTA

15 kr

ELEKTRUM

HOPEA

KUPARI

### MUUT AARTEET JA OMAISUUS

### PIIRTEITÄ JA MUISTIINPANOJA

#### Roolipelausvinkkejä:

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

#### Mielipiteet muista:

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

**Ive**, taistelija, ihminen, joukkomme epämuodollinen johtaja, yritän tukea hänen päätöksiään ja pitää järjestystä yllä.

**Jenra**, munkki, kääpiö, suoraviivainen ja luotettava.

**Nal**, barbaari, ihminen, ihana Nal. Haluaisit olla joskus yhtä spontaani mitä Nal on, mutta ehkä on parempi, että vastakohtat täydentävät toisiaan.

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

Pelaaja: \_\_\_\_\_

LOITSIMISOMINAISUUS

LOITSUN PELASTUSHEITON VA

LOITSUN HYÖKKÄYSMUUTTUJA

VII

13

+5

**0 TAIKAKONSTIT**

Julma iva (KAR-pohjainen, VA 12)

Opastus

Vakauttaminen

Vastustus

LOITSUVARAUKSET VARAUKSIA JÄLJELLÄ

**1**

2

- Siunaus \*
- Haavojen parannus \*
- Hyvän tai pahan löytäminen
- Myrkyn ja taudin löytäminen
- Parantava sana
- Uskon kilpi

**2**

**3**

**6**

**4**

**7**

**8**

**5**

**9**

OSATUT JA VALMISTELLUT LOITSUT

## **Loitsut** **\* on aina valmisteltuna**

### **Julma iva \***

Taikakonsti, lumoaminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 24 metriä

**Komponentit:** taikasana

**Kesto:** välitön

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

### **Opastus**

Taikakonsti, ennustaminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** kosketus

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** Keskittyminen, korkeintaan minuutti

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

### **Vakauttaminen**

Taikakonsti, kuulontaikuus

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** kosketus

**Komponentit:** taikasana

**Kesto:** välitön

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

### **Vastustus**

**Taikakonsti,** suojeleus

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** kosketus

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

**Kesto:** Keskittyminen, korkeintaan minuutti

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

### **Haavojen parannus \***

1-piirin luominen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** kosketus

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** välitön

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

### **Hyvän tai pahan löytäminen**

1-piirin ennustaminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** itse

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** keskittyminen, enintään 10 minuuttia

Loitsun keston ajan aistit elementaalien, epäkuolleiden, epäsikiöiden, keijujen, pirujen ja taivaallisten läsnäolon ja tarkan sijainnin korkeintaan 12 metrin etäisyydellä itsestäsi. Samalla aistit myös alueet ja esineet loitsun kantamalla, jos ne ovat pyhiä tai epäpyhiä. Loitsu ei toimi tarpeeksi paksun esteen läpi, joka voi olla riippuen materiaalista noin 90 cm puuta tai maa-ainesta, 30 cm kiveä, 2-3 cm mitä tahansa metallia tai paperin paksuinen kerros lyijyä.

### **Myrkyn ja taudin löytäminen**

1-piirin ennustaminen (rituaali)

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** itse

**Komponentit:** taikasana, ele, aines (marjakuusen lehti)

**Kesto:** keskittyminen, enintään 1 minuutti

Loitsun keston ajan aistit myrkkujen, myrkyllisten kasvien, myrkyllisten olentojen ja tautien läsnäolon 12 metrin etäisyydellä itsestäsi. Tunnistat jokaisen löytämäsi taudin tai myrkyn kohdalla myös niiden tyyppin tai myrkyllisen olennon tai kasvin lajin. Loitsu ei toimi riittävän paksun esteen läpi, joka voi olla noin 90 cm kerros puuta tai maa-ainesta, 30 cm kiveä, 2-3 cm mitä tahansa metallia tai paperin paksuinen kerros lyijyä.

### **Parantava sana**

1-piirin luominen

**Loitsimisviive:** 1 bonustoiminto

**Kantama:** 24 metriä

**Komponentit:** taikasana

**Kesto:** välitön

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

## **Siunaus \***

1-piirin lumoaminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 12 metriä

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

**Kesto:** keskittyminen, enintään 10 minuuttia

Siunaat enintään kolme olentoa loitsun kantamalla.

Siunauksen kohteet voivat pelastus- ja hyökkäysheittoja tehdessään heittää 1n4 ja lisätä sen heittonsa tulokseen.

## **Uskon kilpi**

1-piirin suojeleminen

**Loitsimisviive:** 1 bonustoiminto

**Kantama:** 24 metriä

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

**Kesto:** keskittyminen, enintään 10 minuuttia

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

Pelaaja: \_\_\_\_\_

**NIMI**  
**Zardonia**

**VAKAUMUS**  
Lainkuuliaisien neutraali

**VOIMAKKUUS**

◇ +0 Pelastusheitot  
○ +0 Urheilu

**+0**

10

**KETTERYYS**

◇ +3 Pelastusheitot  
○ +3 Akrobatia  
○ +3 Hiipiminen  
○ +3 Sorminäppäryys

**+3**

16

**SITKEYS**

◇ +1 Pelastusheitot

**+1**

12

**ÄLYKKYYS**

◆ +5 Pelastusheitot  
● +5 Historia  
○ +3 Luonto  
● +5 Salatiede  
● +5 Tutkimus  
○ +3 Uskonto

**+3**

17

**VIISAUS**

◆ +4 Pelastusheitot  
○ +2 Eläinten käsittely  
○ +2 Lääketiede  
● +4 Oivallus  
○ +2 Selviytyminen  
● +4 Tarkkaavaisuus

**+2**

14

**KARISMA**

◇ +1 Pelastusheitot  
○ +1 Esiintyminen  
○ +1 Huijaaminen  
○ +1 Suostuttelu  
○ +1 Uhkailu

**+1**

12

**KOKO** **NOPEUS** **ALOITE**

**K** **12 m** **+3**

**PASSIIVINEN TARKKAVAISUUS** **14**

**KOKEMUSTASO** **KOKEMUSPISTEET**

1

SEURAAVA KOKEMUSTASO

**PÄTEVYYSBONUS** **SANKARIPISTEET**

+2

**LAJI**  
Jalohaltia

**LAJIN PIIRTEET**  
Pimeänäkö 24 metriä. Sinulla on etu pelastusheittoihin kaikkia lumouksia, vastaan ja sinua ei voi vaivuttaa uneen magialla. Osaat yhden ylimääräisen taikakonstin velhon loitsulistalta.

**TAUSTA**  
Oppinut

**LUONTEENPIIRRE**  
opettaja, pätiä

**IHANNE**  
koulutus

**SIDE**  
elämäkokemus

**HEIKKOUS**  
pehmo

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

**PUOLUSTUS** **OSUMAPISTEET**

**13** **7**

**KILVELLÄ** **Osumanopat**

**13** **1n6+1**

**ASEET** | HB | VAH | KANTAMA

Miekka +3 1n8 2

Pitkäjousi +6 1n8+3 60/240

**HAHMOLUOKKA & POLKU** **TASO**

Velho 1

**PIIRTEET, VALTIT**  
**Loitsiminen**  
**Magian palautuminen:** kerran päivässä voit lyhyen levon yhteydessä palauttaa yhden menetetyn loitsuvarauksen.

**ASE- JA HAARNISKAPÄTEVYYDET**  
Lyhytmiekka, sauva, tikka, tikari ja miekka.  
Kevyt varsijousi, linko, lyhytjousi ja pitkäjousi.

**LOITSIMINEN**

Pelastusheiton VA 13 Hyökkäysmuuttuja +5

**LOITSUVARAUKSET**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2								

**KIELET JA TYÖKALUPÄTEVYYDET**  
Yleiskieli, haltia, maahinen, lohikäärme

## Zardonia

# LEGENDOJA & LOHIKÄÄRMEITÄ

Pelaaja: \_\_\_\_\_

HAHMON KUVA TAI VAAKUNA

Ikä \_\_\_\_\_

PITUUS \_\_\_\_\_

PAINO \_\_\_\_\_

SILMÄT \_\_\_\_\_

Suuret ja ystävälliset \_\_\_\_\_

HIUKSET \_\_\_\_\_

Vitivalkoiset \_\_\_\_\_

IHO \_\_\_\_\_

Kalpea \_\_\_\_\_

TUNTOMERKIT \_\_\_\_\_

Mystisiä tautointeja \_\_\_\_\_

VAATETUS \_\_\_\_\_

MUUTA \_\_\_\_\_

### VARUSTEET, TAIKAKOMPONENTIT JA MUUT TARVIKKEET

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

### PLATINA

KULTA \_\_\_\_\_

5 kr \_\_\_\_\_

ELEKTRUM \_\_\_\_\_

HOPEA \_\_\_\_\_

KUPARI \_\_\_\_\_

### MUUT AARTEET JA OMAISUUS

### PIIRTEITÄ JA MUISTIINPANOJA

#### Roolipelausvinkkejä:

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

#### Mielipiteet muista:

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

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

**Jenra**, munkki, kääpiö, asioita töksäyttelevä suorassu, jolla, täytyy myöntää, on aika hyvät vaistot. On joskus sangen töykeä ja kärsimätön, ehkä se on uskonnollisen kasvatuksen tuottamaa.

**Nal**, barbaari, ihminen, todella fyysinen tyyppi. Toivot kovasti, että saat hänet ymmärtämään, että kirjaviisaudella on paikkansa seikkailussa.

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



Pelaaja: \_\_\_\_\_

LOITSIMISOMINAISUUS	LOITSUN PELASTUSHEITON VA	LOITSUN HYÖKKÄYSMUUTTUJA
ÄLY	13	+5

**0 TAIKAKONSTIT**

- Happoroiske
- Jäädytyssäde
- Taikatemppu
- Velhonkäsi

LOITSUVARAUKSET VARAUKSIA JÄLJELLÄ

**1**      **2**

- Hälytys (rituaali)
- Magian löytäminen (rituaali)
- Mykkä kuvajainen
- Noidannuoli
- Salakirjoitus (rituaali)
- Tunnistaminen (rituaali)

**2**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**3**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**4**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**5**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**6**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**7**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**8**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**9**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

OSATUT JA VALMISTELLUT LOITSUT

## Loitsut

### \* **merkatut loitsut on valmisteltu**

#### **Happoroiske \***

Taikakonsti, kutsuminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 24 metriä

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** välitön

Heität hapon täyttämän kuplan. Valitse loitsun kantamalla oleva kohde tai kaksi kohdetta, jotka ovat korkeintaan kahden metrin päässä toisistaan. Kohteen tai kohteiden täytyy onnistua ketteryys-pelastusheitossa tai kärsiä 1n6 happovahinkoa.

#### **Jäädytyssäde \***

Taikakonsti, luominen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 24 metriä

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** välitön

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

#### **Taikatemppu \***

Taikakonsti, muovaaminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 4 metriä

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** korkeintaan tunti

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

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

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

#### **Velhonkäsi \***

Taikakonsti, kutsuminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 12 metriä

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** 1 minuutti

Luot aavemaisen ilmassa leijuvan käden jonnekin kantaman sisällä. Voit ennen loitsun keston loppumista päättää velhonkäden toiminnolla. Käsi katoaa myös, jos se päätyy kauemmas kuin 12 metrin päähän sinusta tai jos loitsit velhonkäden uudestaan. Voit käyttää toiminnon käden ohjailuun. Se voi käyttää esineitä, avata lukitsemattoman oven tai kirstun, kaataa astian sisällön tai poimia tavaraa mukaansa. Voit liikuttaa kättä korkeintaan 12 metriä joka kerta kun ohjaillet sitä. Velhonkädellä ei voi hyökätä, käyttää taikaesineitä tai nostaa enempää kuin 5 kiloa.

#### **Hälytys**

1-piirin suojelus (rituaali)

**Loitsimisviive:** 1 minuutti

**Kantama:** 12 metriä

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

**Kesto:** 8 tuntia

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

## Magian löytäminen \*

1-piirin ennustaminen (rituaali)

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** itse

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** keskittyminen, enintään 10 minuuttia

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

## Mykkä kuvajainen \*

1-piirin illuusio

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 24 metriä

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

**Kesto:** keskittyminen, enintään 10 minuuttia

Luot illuusion jostakin asiasta, esineestä tai olennosta, jonka täytyy olla kooltaan 6x6x6 metrin kuution rajoissa. Illuusio ilmestyy valitsemaasi sijaintiin loitsun kantamalla. Illuusio ei luo valoa, lämpöä, hajua tai mitään sisältöä muille aisteille. Voit käyttää toimintosi illuusion liikutteluun loitsun kantamalla haluamallasi tavalla. Jos olet esimerkiksi luonut illuusion olennosta, voit vaikuttaa siihen niin, että se näyttää kävelevän. Illuusion koskeminen paljastaa sen, koska todelliset esineet läpäisevät sen. Olennen käyttäessä toiminnon illuusion tarkasteluun hän voi tehdä viisautta (tutkimus) heiton loitsun pelastusheiton VA:ta vastaan nähdäkseen sen läpi.

## Noidannuoli \*

1-piirin luominen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 48 metriä

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** välitön

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

## Salakirjoitus

1-piirin illuusio (rituaali)

**Loitsimisviive:** 1 minuutti

**Kantama:** kosketus

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

**Kesto:** 10 päivää

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

## Tunnistaminen \*

1-piirin ennustaminen (rituaali)

**Loitsimisviive:** 1 minuutti

**Kantama:** kosketus

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

**Kesto:** välitön

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

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hero Points  
Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) Copyright 2019, Paizo Inc.;  
Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

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

Weapon specialization  
Fifth Edition Feats. Copyright 2016 Total Party Kill Games, Brian Berg.

Hero Points  
Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) Copyright 2019, Paizo Inc.;  
Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Adventuring Scholar, Fortune hunter  
5-for-5e Book 2 – 5 Backgrounds for 5e. Copyright 2017 d20pfsrd.com  
Publishing; Author: Ed Kabara

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