

L&L: EEVENKOTO PELITESTIPAKETTI 4: BARDI JA HURJAPÄÄ

v. 0.2.1 - tämä on alustava versio Eevenkodosta löytyvästä materiaalista, ja kaikki tässä oleva voi muuttua.

Relevantit lisäsäännöt

Asiantuntemus

Hahmot voivat saada asiantuntemuksen taitoon, jossa niillä on jo pätevyys. Asiantuntemus tarkoittaa, että hahmon pätevyysbonus lisätään taitoa käyttäviin ominaisuusheittoihin kahdesti.

Iskuvahinko

Iskuvahinko on kuvaus vahingolle, mikä ei ole erikseen jonkin tietyn tyyppistä. Aseeton taistelu ja aseet tekevät lähtökohtaisesti iskuvahinkoa. Jos jollakulla on sietokyky, immunitetti tai kesto iskuvahinkoon, se koskee vain iskuvahinkoa. Jos jollakulla on heikkous iskuvahinkoon, se koskee automaattisesti viilto-, pisto- ja murskausvahinkoakin. Jos jollakulla on sietokyky, immunitetti tai kesto viilto-, pisto- tai murskausvahinkoon, hänellä on sama ominaisuus myös iskuvahingolle. Jos jollakulla on heikkous viilto-, pisto-, tai murskausvahinkoon, tämä ei tarkoita, että hänellä on heikkous iskuvahingolle.

Noppaketju

Noppaketju järjestyksessä: 1n3, 1n4, 1n6, 1n8, 1n10, 1n12

Kesto

Kesto vähentää vahinkoa tietyn vahinkotyyppin vahingosta määrällään. Kesto ei voi vähentää vahinkoa 0:aan. Kestokyky lasketaan vasta keston jälkeen.

Iskuvahinkoon pätee suurin hahmolla oleva mihinkään vahinkotyyppiin. Kesto iskuvahinkoon ei puolestaan vaikuta minkään muun vahinkotyyppin keston.

Uupuminen

Kuusi tasoa *uupunut* -olotilaa. Tasot 1-5 lisäävät kaikkien ominaisuusheittojen (ml. hyökkäysheitot ja pelastusheitot) vaikeusastetta uupumuksen taso x 2. Uupunut 2 -olotilan omaava hahmo yrittäessään tavallisesti VA 10 viisauospelastusheittoa heittää siis VA 14 viisauospelastusheiton. Tasot 1-5 vähentävät myös hahmon nopeutta 2 m per uupumuksen taso. Tasolla 6 hahmo kuolee.

Vaihtoehtoinen esiintyminen

Musiikkiin vahvemmin keskittyvissä kampanjoissa hahmojen esiintyminen-taito on jaettu kuudeksi erilliseksi taidoksi, joista jokainen on sidoksissa yhteen ominaisuuteen. Tällä tehdään eroa erilaisten muusikoiden välille ja sillä on merkitystä bändien taisto-minipelissä.

Valtit

“Ominaisuusnosto” on yksi valtti, jonka hahmo voi valita. Tällä hahmon yksi ominaisuus nousee kahdella tai kaksi ominaisuutta yhdellä. Tämän takia hahmot saavat “Valtin” eivät “Ominaisuusnostoa” tasonnousujen yhteydessä.

BARDI

Taso	PB	Taika-konstit	Osatut Loitsut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Piirteet
1	+2	2	4	2									Loitsiminen, innostavat sanat (1n6)
2	+2	2	5	3									Asiantuntemus, jokapaikanhöylä, rauhoittava laulu
3	+2	2	6	4	2								Bardin koulukunta, koulukunnan piirre
4	+2	3	7	4	3								Valtti
5	+3	3	8	4	3	2							Innostavat sanat (1n8), inspiraation lähde
6	+3	3	9	4	3	3							Koulukunnan piirre
7	+3	3	10	4	3	3	1						Lumouksen vastustus
8	+3	3	11	4	3	3	2						Valtti
9	+4	3	12	4	3	3	3	1					Asiantuntemus
10	+4	4	15	4	3	3	3	2					Innostavat sanat (1n10), Magian salaisuudet
11	+4	4	16	4	3	3	3	2	1				
12	+4	4	17	4	3	3	3	2	1				Valtti
13	+5	4	18	4	3	3	3	2	1	1			
14	+5	4	19	4	3	3	3	2	1	1			Koulukunnan piirre
15	+5	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1		Innostavat sanat (1n12)
16	+5	4	21	4	3	3	3	2	1	1	1		Valtti
17	+6	4	21	4	3	3	3	2	1	1	1	1	
18	+6	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1	Todellinen innostus
19	+6	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1	Ominaisuusnosto
20	+6	4	24	4	3	3	3	3	2	2	1	1	Mahtisanojen mestari

Olet oman tarinasi päähenkilö - savusumun hämärtämällä kujilla askeleesi ja eleesi toistelevat maailman rytmiä. Olet bard. Maestro, jonka luomisvimman ytimestä kohoaa ylimaailmainen mahti, jonka sävelet, rytmit ja sanat voivat konkreettisesti muuttaa ympäröivää maailmaa. Voit murtaa vihollistesi tahdon tai nostaa rinnallasi marssivien mielialan tilanteen ollessaan synkimmillään. Pelkällä persoonallisuudellasi aukaiset ovia, jotka pysyvät tavallisille tallajille suljettuina, ja partaveitsenterävä nokkeluutesi poistaa edestäsi ne esteet, joiden kiertämiseksi toiset kamppailevat pitkään. Bardeissa monia arveluttaa se, tavoittelevatko he vain kauneutta vai jotain syvempää, mutta tärkeämpi kysymys on se, onko vyölläsi oleva miekka vai sanojesi säilä lopulta terävämpi ja vaarallisempi.

Osumanopat: 1n8 jokaista barditasoa kohden.

Osumapisteeet 1. tasolla: 8 + sitkeysuuttuja

Osumapisteeet tasonousussa: 1n8 tai 5 (valitse) + sitkeysuuttuja.

Tyypilliset ominaisuudet: karisma, ketteryys, älykkyys

Haarniskapätevytydet: kevyet panssarit

Asepätevytydet: yksinkertaiset aseet

Työkalupätevytydet: kolme vapaavalintaista instrumenttia

Pelastusheittopätevytydet: ketteryys, karisma

Taidot: Valitse mitkä tahansa kolme, jos käytössä vaihtehtoiset säännöt ominaisuuskohtaisista esiintymispätevytyksistä, pätevyys lisäksi kahteen näistä.

Bardi hahmoluokkana

Jos ajatus hahmoryhmän karismaattisesta viihdyttäjistä ja monitaiturista kiehtoo, bardi on sinua varten. Bardi loihitii ja innostaa musiikin ja sanojen voimalla, ja on kyvykkyyksiltään pelin jokapaikanhöy. Bardi innostaa ja lannistaa sanoillaan, paikkaa haavoja ja osallistuu myös käsiryösyyn tarvittaessa. Aloitteijalle bardi on palkitseva valinta, sillä se mahdollistaa kaikkien pelin puolien testaamista pätevällä ja rennolla hahmolla. Jos siis haluat hahmon, joka voi soitella koko seikkailuryhmän yhteen ja nostattaa tunnelman kattoon, bardi on erinomainen valinta.

Esityksen mahti

Bardin loitsut ja laulut ovat osa jonkinlaisen alkukantaisen energian virtausta, ja ne kutoutuvat lähes huomaamatta osaksi hetkeä vaikuttamatta välttämättä erikoisilta. Ne pystyvät parantamaan haavoja, nostamaan masentuneen pystyyn tai pakottamaan vastustajan toimimaan omaa tahtoaan vastaan. Bardin tuottamissa sävelissä ja sanoissa piilee väkevä siemen ja vaikka tämä ei suoraa loitsisi, siemen kasvaa kuulijansa korvissa ja sydämessä innostuksena ja kipinä. Eikä bardin ole tarve edes esiintyä, sillä aivan tavallisetkin arkiset sanat bardin suusta kykenevät muuttamaan tilan ja tilanteen sävyn, aivan kuin näytelmien kokonaisen tunnelman määrää usein orkesterin ensitahdit. Vaikka bardin hetket valokeilassa ovat ohimeneviä, hänen vaikutuksensa pysyy kuulijan sielussa, kantaen hedelmää vielä pitkälle tulevaan.

Moniosaaja

Kun puhutaan puhtaasti taitojen kirjosta, on bardi kameleontti vailla vertaa, kyeten mukautumaan liki tilanteeseen kuin tilanteeseen. Olipa kyse sitten ilma-akrobatiasta, entisen Harmajan hallitsijaperheiden monimutkaisista sukulaisuussuhteista tai muinaisten lohikäärmeiden kadonneista loitsuista, bardilla tuntuu olevan aina aiheesta vähintään perusymmärrys. Terävin kärki hänellä puolestaan on sosiaalisessa pelissä – bardi lukee toista kuin avointa kirjaa, löytää paikkansa seurueessa kuin seurueessa ja on kykenevä rauhoittamaan kärkevimmänkin riidan. Ei ole tilannetta, josta bardi ei selviäisi.

Vapaus ja luovuus

Bardi on sankari, joka kulkee omaa polkuaan, aina uutta inspiraatiota etsien. Taide ja sen kaipuu on yleismaailmallista ja niinpä bardeja löytyy kaikista sosiaalisista taustoista ja kaikilta kolmelta mantereelta –

Evenkodossa heitä on niin korkeasti koulutetuista aatelisista kuin työväenluokassa. Alikeupungista aina Marmoriharjun huipulla. Eikä bardin elämää missään nimessä määritä mistä hän on syntynään, vaan minkälaisen kokemusten kirjon hänen elämänsä muodostaa ja ketä hän kohtaa matkoillaan.

Hahmoluokan piirteet

Loitsiminen

Olet oppinut muokkaamaan todellisuuden kudelmaa musiikkisi ja toiveidesi mukaan. Loitsulaulut ovat osa ohjelmistoasi, josta löytyy eri tilanteisiin sopivia kappaleita.

Taikakonstit

Osaat kaksi haluamaasi taikakonstia bardin loitsulistalta. Opit lisää taikakonsteja korkeammilla tasoilla. Yllä olevassa taulukossa näkyy, montako taikakonstia osaat milläkin tasolla. Voit vaihtaa yhden tuntemasi taikakonstin toiseksi bardin taikakonstiksi pitkän levon yhteydessä.

Loitsuvaraukset

Bardin taulukosta näkee kunkin tason kohdalta, kuinka monta loitsuvarausta hahmollasi on loitsimiseen ensimmäiseltä tasolta lähtien. Loitsiaksesi sinun tulee kuluttaa yksi loitsun piiriä oleva tai sitä korkeampi loitsuvaraus. Saat pitkän levon jälkeen takaisin kaikki kulutetut loitsuvaraukset.

Voit käyttää esimerkiksi ensimmäisen tai toisen piirin loitsuvarauksen loitsiaksesi ensimmäisen tason loitsun **haavojen parannus**.

Loitsut ensimmäisellä tasolla ja siitä eteenpäin

Ensimmäisellä tasolla osaat neljä haluamaasi ensimmäisen piirin loitsua bardin loitsulistalta.

Osatut loitsut -sarakeesta näet, kuinka monta loitsua osaat yhteensä ja koska opit uusia loitsuja. Jokaisen osatun loitsun tulee olla korkeintaan sellaista piiriä, jonka loitsujen loitsuvarauksia sinulla on. Esimerkiksi noustessasi kolmannelle tasolle, voit opetella yhden ensimmäisen tai toisen piirin loitsun.

Voit lisäksi tasonnousun yhteydessä vaihtaa yhden osaamasi loitsun toiseen loitsuun, joka on sellaisen piirin loitsu, jolle sinulla on loitsuvaraus.

Loitsimisominaisuus

Käytät karismaa bardin loitsujen loitsimiseen. Kun loitsun yhteydessä viitataan loitsimisominaisuuteen, käytä karismaa.

Käytä karismamuuttujaa, kun määrität VA:n loitsimillesi bardin loitsuille tai kun loitsit hyökkäysloitsun.

Loitsun pelastusheiton VA = 8 + pätevyysbonuksesi + karismamuuttujasi

Loitsun hyökkäysmuuttuja = pätevyysbonuksesi + karismamuuttujasi

Rituaaliloitsinta

Voit loitsia minkä tahansa bardin loitsun rituaalina, jos sillä on rituaaliluokitus.

Loitsufokus

Voit käyttää soitinta bardin loitsujen loitsufokuksena.

Innostavat sanat

Voit innostaa toisia puheella tai musiikilla. Käytä bonustoiminto ja valitse olento, joka voi nähdä ja kuulla sinut. Kohde saa käyttöönsä innostusnopan, joka on 1n6.

Kohde voi kerran seuraavan tunnin aikana lisätä innostusnopan tekemäänsä ominaisuusheittoon, hyökkäysheittoon tai pelastusheittoon. Innostusnopan voi lisätä heittoon sen jälkeen kun pelinjohtaja on ilmoittanut onnistuuko heitto vai ei. Innostusnopan menettää heiton jälkeen. Kohteella voi olla käytössään vain yksi innostusnoppa kerrallaan.

Hahmosi pätevyysbonus määrittää, kuinka monta kertaa voitkäyttää innostavia sanoja (esim. +2=2 kertaa) kunnes lepäät pitkän levon.

Innostusnoppa muuttuu suuremmaksi korkeammilla tasoilla:

1n8 viidenneltä tasolta lähtien, 1n10 kymmenenneltä tasolta lähtien ja 1n12 viidenneltätoista tasolta lähtien.

Asiantuntemus

Toisella tasolla saat valita kaksi taitoa, mihin sinulla on pätevyys. Saat näihin taitoihin **asiantuntemuksen**. Saat valita yhdeksännellä hahmotasolla kaksi taitoa lisää joihin saat **asiantuntemuksen**.

Jokapaikanhöylä

Toiselta tasolta lähtien voit lisätä puolet (pyöristä alaspäin) pätevyysbonuksestasi mihin tahansa ominaisuusheittoon, jossa ei ole jo käytössä pätevyysbonusta.

Rauhoittava laulu

Toiselta tasolta lähtien voit virkistää itseäsi ja haavoittuneita tovereitasi lyhyen levon aikana musiikin tai laulun avulla. Kaikki lyhyen levon aikana parantamiseen osuapistenopan käyttävät hahmot saavat lisäksi inspiraationoppasi verran osuapisteita takaisin. Jos et käytä tätä piirreettä lyhyen levon aikana, saat yhden käyttökerran takaisin **innostaviin sanoihin**.

Bardin koulukunta

Kolmannelta tasolta lähtien suuntaudut johonkin bardin koulukuntaan. Saat kolmannella, kuudennella ja neljännellätoista tasolla käyttöösi kaikki koulukunnan siihen tasoon asti antamat piirteet. Tässä kirjassa esitellään improvisoijan, sotasäveltäjän ja virtuoson koulukunnat.

Valtti

Neljännellä, kahdeksannella, kahdennellaatoista, kuudennellaatoista ja yhdeksännellätoista tasolla voit valita yhden valtin.

Inspiraation lähde

Viidenneltä tasolta lähtien saat takaisin käyttämäsi **innostavat sanat** levättyäsi lyhyen tai pitkän levon. Voit käyttää myös loitsuvarauksia **innostavien sanojen** käyttökertojen sijaan.

Lumouksen vastustus

Saat seitsemännellä tasolla kyvyn pistää vastaan mieltä hallitseville loitsuille ja vaikutuksille esityksen tai sanojesi avulla. Voit aloittaa toimintona näytöksen, joka kestää seuraavan vuorosi loppuun. Tuona aikana sinä ja kaikki toverisi 20 metrin säteellä saatte *edun* pelastusheittoihin *lumotuksi* tulemista tai *kauhistumista* vastaan. Tämän edun saadakseen kohteen täytyy nähdä ja kuulla sinut.

Voit myös käyttää reaktion antaaksesi *edun* yhteen pelastusheittoon *lumotuksi* tulemista tai *kauhistumista* vastaan aikaan itsellesi tai kohteelle 20 metrin etäisyydellä. Tämän edun saadakseen kohteen täytyy nähdä ja kuulla sinut.

Lumouksen vastustuksen vaikutus päättyy, jos olet *toimintakyvyttö*n tai *hiljennetty*, tai jos lopetat sen itse. Lopettaminen ei vaadi toimintoa.

Magian salaisuudet

Kymmenennellä tasolla sinulle selviää magian luonnon todellisia salaisuuksia. Valitse kaksi loitsua minkä tahansa hahmoluokan listalta (myös bardin), jotka ovat sellaiselta piiriltä, jonka loitsuja pystyt loitsimaan.

Nämä valitut loitsut lasketaan sinulle tästä eteenpäin bardin loitsuiksi, ja ne lasketaan mukaan osaamiesi loitsujen kokonaismäärään (otettu huomioon taulukossa).

10. tasolta eteenpäin, tasonnousun yhteydessä vaihtaessasi osaamasi loitsun toiseen loitsuun, voit halutessasi valita korvaavan loitsun minkä tahansa muun hahmoluokan kuin bardin loitsulistalta. Tämän loitsun pitää kuitenkin poikkeuksellisesti olla samalta piiriltä kuin loitsun, jonka vaihdot pois. Se lasketaan sinulle bardin loitsuksi.

Todellinen innostus

Kahdeksannelta tasolta eteenpäin heittäessäsi aloitetta, jos sinulla on vähemmän kuin kaksi käyttökertaa **innostavissa sanoissa** jäljellä, palautuu sinulle käyttökertoja niin, että sinulla on kaksi käyttökertaa **innostavia sanoja** jäljellä.

Ominaisuusnosto

Yhdeksänneltä tasolla voit nostaa yhtä ominaisuuttasi kahdella, tai kahta yhdellä pisteellä. Ominaisuutta ei voi nostaa näillä keinoin yli 25.

Mahtisanojen mestari

Kahdenneltäkymmenenneltä tasolta pystyt aina loihtimaan kaikki **mahtisana**-loitsut vaikket erikseen osaisi niitä. Jos osattujen loitsujesi listalla oli tässä vaiheessa **mahtisana**-loitsuja, voit vaihtaa ne muihin loitsuihin normaaleja sääntöjä noudattaen. Kun loihtit **mahtisanan**, voit valita sille toisen kohteen, kunhan kohteet ovat 10 metrin etäisyydellä toisistaan.

Bardin koulukunnat

Improvisaation koulukunta

Improvisoijalle elämä on alalti jännittävän yllätyksellinen ja ihanasti svengaava matka - musiikkiesitys, joka syntyy kaupungin pulssista, hetken

mielijohteista ja jatkuvasta uuden etsimisestä. Hänelle tärkeintä on fiilis, ja se yhteys muiden mikä syntyy kun soinnuilla ja säkeillä pallotellaan, reagoiden tapahtumiin niin musiikissa kuin sosiaalisessa elämässä.

Improvisoija toki ymmärtää teorian, muttei vaan anna sen kahlita häntä. Hänelle musiikki ja elämä on seikkailu. Seikkailu kuin loputon jamisessio, villi ja vapaasti virtaava tutkimusmatka. Tutkimusmatka, askel kohti tuntematonta, mahdollisuus luoda jotain ennenkokematonta. Mikään ei ole ennalta suunniteltua, mutta kaikki lopulta päättyy juuri sinne minne kuuluukin.

Lisäpätevyudet

Kun valitset kolmannella tasolla improvisaation koulukunnan, saat pätevyuden ja **asiantuntemuksen** improvisoituihin aseisiin.

Mukautuva

Saavuttaessasi kolmannen tason ja valitessasi improvisaation koulukunnan, improvisoidut aseet tekevät käsissäsi yhtä suurempaa vahinkoa noppaketjulla. Voit halutessasi tehdä viilto-, pisto- tai murskaavaa vahinkoa improvisoidulla aseella. Improvisoidut aseet ovat sinulle loitsufokus.

Moukan magia

Kuudennelta tasolta eteenpäin loihtiessasi vahingoittavan loitsun, voit muuttaa sen vahinkotyyppin viilto-, pisto- tai murskaavaksi vahingoksi. Jos teet näin, loitsu tekee bardin tasojesi verran lisää vauriota, ja sen vaikutus näyttää täysin luonnolliselta ilmiöltä. Sen tunnistaminen loitsuksi vaatii katsojalta älykkyysheiton (tieteet), jonka VA = 8 + pätevyysbonuksesi + karismamuuttujasi.

Oikeat työkalut

Neljänneltä tasolta eteenpäin voit toimintona käyttää yhden käyttökerran **innostavista sanoistasi** vaihtaaksesi osaamasi loitsun johonkin toiseen saman piirin bardin loitsuun. Voit tehdä tämän kerran pitkien lepojen välillä.

Sotasäveltäjän koulukunta

Taistelukenttä on kuin sinfonia. Sotasäveltäjän koulukunnan bardi ajattelee aina ensin kokonaisuutta, ei yksittäistä osasta. Sillä ole niin väliä mikä yksittäinen instrumentti soi tai kuinka joku yksittäinen esiintyjä

briljeeraa, kunhan lopputulos on vaikuttava ja se mitä oli mielessä.

Säveltäjän palo on luoda puitteet muiden esitykselle, ja hän vetäytyykin itse usein varjoihin, ohjaamaan kokonaisuutta taustalta. Hänen orkestroimansa taistelut ovat upeita kokonaisuuksia, jossa jokaisella nuotilla, pistoolinlaukauksella ja teemalla on tarkkaan sovitettu osansa, kokonaisuuden kasvaessa osiensa summaa suuremmaksi.

Lisäpätevyudet

Kun valitset kolmannella tasolla sotasäveltäjän koulukunnan, saat pätevyuden keskiraskaisiin haarniskoihin ja kilpiin. Saat myös pätevyuden älykkyyspelastusheittoihin.

Taktiset melodiat

Saavuttaessasi kolmannen tason ja valitessasi sotasäveltäjän koulukunnan, **innostavat sanasi** saavat aikaan suuria muutoksia taistelukentällä ohjatessasi liittolaisiasi ja opit **melodioita**. Melodiat edustavat kykyäsi vaikuttaa taistelun kulkuun strategisella nerokkuudella.

Kolmannella tasolla opit kolme melodiaa alla olevasta listasta. Opit yhden melodian lisää 6. ja 14. tasolla. Aina, kun saavutat uuden bardin tason, voit korvata yhden osaamasi melodian toisella.

Melodian käyttö: Kun sanot **innostavat sanasi** liittolaiselle, voit liittää yhden melodioistasi osaksi sitä. Voit käyttää melodian kerran kierroksessa.

- **Liikkeen melodia:** kohde saa tehdä nyt reaktiona *ryntäyksen* tai liikkua 2 m ilman, että vastustajat saavat tehdä vapaahyökkäyksiä. Jos 4 m etäisyydellä kohteesta on liittolainen, liittolainen saa reaktiona liikkua 2 m ilman, että vastustajat saavat tehdä vapaahyökkäyksiä.
- **Puolustuksen melodia:** kohde saa tehdä nyt reaktiona *väistön*. Jos 4 metrin etäisyydellä kohteesta ei ole yhtään liittolaista, kohde saa myös 1 pisteen kestoaa kaikkia vahinkotyyppettä vastaan seuraavan vuoronsa alkuun asti.
- **Iskun melodia:** kohde saa tehdä heti reaktiona hyökkäyksen. Jos 4 metrin etäisyydellä kohteesta on liittolainen, joka ei ole hyökkäyksen kohteen vieressä, hyökkäys tehdään *edulla*.
- **Melodian avausnuotit:** Kohde voi heittää aloitteensa uudelleen ja valita haluaako käyttää uutta vai vanhaa aloitettaan seuraavan

kierroksen alusta eteenpäin. Jos kohde ei ole lähitaistelussa, mutta hänestä 4 m etäisyydellä on liittolainen, kohde saa heittää aloitteen *edulla*.

- **Tuhoava melodia:** Kohde voi käyttää antamasi innostusnoppasi seuraavaan vahinkoheittoonsa.
- **Parrasvalojen melodia:** Vastustajat 10 m etäisyydellä kohteesta joutuvat tekemään viisaukselastusheiton (VA 8 + pätevyysbonuksesi + karismamuuttujasi). Epäonnistuessaan saavat *haitan* hyökätessään kenen tahansa muun kuin kohteen kimppeeseen.

Mestari-innostaja

Kuudennelta tasolta eteenpäin antaessasi innostusnopan liittolaisellesi **innostavia sanoja** käyttäessäsi, voit valita toisen liittolaisen, joka kuulee tai näkee sinut ja innostusnopan saaneen liittolaisesi. Tämä saa noppaketjussa yhtä pienemmän innostusnopan aivan kuin olisit lausunut tälle **innostavia sanoja**. Jos haluat antaa sanoihisi **melodiaa**, molemmat kohteena olevat liittolaiset hyötyvät samasta **melodiasta**.

Taistelun sinfonia

Neljännellätoista tasolla voit kerran pitkien lepojen välillä toimintona aloittaa taistelusinfonian. Sinfonia vaatii keskittymisen ja kestää korkeintaan 10 minuuttia. Voit sinfonian ollessa aktiivinen kolme kertaa tehdä ylimääräisen reaktion vihollisen 20 metrin etäisyydellä sinusta tehdessä hyökkäykseen. Voit tänä reaktiona sanoa **innostavia sanoja** yhdelle liittolaisellesi. Melodian sijaan liittolainen voi reaktiona joko hyökätä tai tehdä *ryntäyksen*.

Lisäksi, aina heittäessäsi aloitetta taistelussa saat yhden käyttökerran takaisin **innostaviin sanoihisi**. Tämä huomioidaan **väkevän innostuksen** jälkeen.

Virtuoson koulukunta

Täydellisyys on virtuosolle elämän kulmakivi ja hyvä ensimmäinen askel. Hänen esityksensä ovat aina teknisesti tinkimätöntä taidetta, jossa jokainen sävel soi puhtaasti ja liike suoritetaan vailla virhettä. Kun virtuooso astuu lavalle, hän ei vain esiinny, vaan tuottaa kellopelitarkan yhteyden maailman lainalaisuuksiin. Jokainen hänen tekonsa on metronomintarkasti ajoitettu ja kaikki mitä hän tekee on aina virheetöntä.

Virtuoson koulukunnan bardi harjoittelee askelmerkkejään herkeämättä, kunnes jokainen yksityiskohta on viritetty viimeiseen vireeseen.

Äärimmäinen tinkimättömyys ei rajoitu vain musiikkiin, vaan ohjaa virtuoson elämää kaikessa – jokainen henkäys otetaan harkiten, huolellisesti ja teknisesti oikein.

Lisäpätevyudet

Kolmannella tasolla valitessasi virtuoson koulukunnan, saat **asiantuntemuksen** esiintymiseen. Jos sinulla on jo asiantuntemus esiintymiseen, saat **asiantuntemuksen** johonkin toiseen haluamaasi taitoon. Jos käytössä on vaihtoehtoiset säännöt eri ominaisuuksille jaetusta esiintymispätevyydestä, saat **asiantuntemuksen** yhteen esiintymiseen ja **pätevyyden** kaikkiin esiintymisiin, mitkä sinulta vielä puuttuu.

Harjoitellut askeleet

Opit kolmannella tasolla täydellisen suorituksen vaatiman hinnan ja sen tarjoaman mahdollisuuden. Voit reaktiona epäonnistuneeseen heittoon käyttää **innostavia sanoja** itseesi. Jos teet näin, kärsit hengenvahinkoa innostusnopan tuloksen verran, jota et voi vähentää millään keinolla. Jos innostusnopasta huolimatta epäonnistut heitossa, saat tason *uupumusta*.

Rikkoutumaton fokus

Kuudennella tasolla opit pitämään fokuksen tilanteesta huolimatta. Yrittäessäsi pitää yllä keskittymistäsi loitsuun heität sitkeyspelastusheitot *edulla*. Voit kerran pitkän tai lyhyen levon välissä heittää minkä tahansa epäonnistuneen hyökkäys- tai ominaisuusheiton uudelleen. Jos epäonnistut uudessa heitossa, saat tason *uupumusta*.

Voit käyttää käytön **innostavat sanoja** jättääksesi *uupumuksen* vaikutukset huomioimatta tunnin ajaksi. Jos teet näin, saat tason *uupumusta*. Jos sinulla on 6 tasoa *uupumusta* ja saisit jostain lisää *uupumusta*, kuolet saman tien **rikkoutumattomasta fokuksesta** huolimatta.

Täydelliset sanat

Neljänneltätoista tasolta eteenpäin, kun kohde, jolla on innostusnoppa **innostavista sanoista** tekee toiminnon, johon voisi käyttää innostusnoppaa, voit valita, että hän saa heitostaan luontaisen 20:n sen sijaan, että heittää. Hän voi käyttää halutessaan innostusnoppaa normaalisti, jos ei onnistu heitossaan. Saat heti tason *uupumusta*. Sinä ja kohde saatte lisäksi toiminnon ratkaisun jälkeen yhteensä kaksi tasoa *uupumusta*, jonka kohde saa jakaa teidän keskenne haluamallaan tavalla.

Bardin loitsut

Taikakonstit

- Julma iva
- Kunnostaminen
- Taikatemppu
- Tanssivat valot
- Tarkka isku
- Valo
- Velhonkäsi
- Viesti
- Vähäinen illuusio

Piiri 1

- Eläimille puhuminen
- Eläinystävä
- Haavojen parannus
- Höyhenpudotus
- Keijuliekki
- Kielten ymmärrys
- Lumoaminen
- Magian löytäminen
- Mykkä kuvajainen
- Naurukohtaus
- Näkymätön palvelija
- Paineaalto
- Parantava sana
- Piina
- Pikamarssi
- Salakirjoitus
- Sankaruus
- Tunnistaminen
- Uni
- Valeasu

Piiri 2

- Ajattelun löytäminen
- Ehdotus
- Eläinlähetti
- Eläinten tai kasvien löytäminen
- Esineen löytäminen
- Hiljaisuus
- Kiehtova
- Koputus
- Näkymättömyys
- Näkymättömän näkeminen
- Ominaisuuden korotus
- Pirstominen
- Punahehku
- Pysäytys

- Rauhoittaminen
- Sokeus/kuurous
- Valheeton alue
- Velhon suu
- Voimapalautus

Piiri 3

- Ajatustenvaihto
- Huomaamattomuus
- Hypnoottinen kuvio
- Kasveille puhuminen
- Kasvikasvu
- Kielillä puhuminen
- Kirous
- Kuolleille puhuminen
- Kuvajainen
- Löyhkäävä pilvi
- Maja
- Pelko
- Selvänäkeminen
- Taikuuden purkaminen
- Torjuva merkki

Piiri 4

- Hämmennys
- Kangastus
- Muodonvaihdos
- Paikanna olento
- Pakko
- Tosi näkymättömyys
- Ulottuvuusovi
- Vapaa liikkuvuus

Piiri 5

- Esineen herättäminen
- Etäkatselu
- Henkiherruus
- Herättäminen
- Hirviön pysäyttäminen
- Houkutuslintu
- Joukkoparannus
- Kuolleista nostaminen
- Legenda

- Muistinmuokkaus
- Tahdon hallinta
- Tehtävä
- Teleportaatiokehä
- Univiesti
- Valemuoto
- Voimallinen palautus

Piiri 6

- Joukkohurmos
- Liikkuva illuusio
- Linnoitus
- Noidansilmät
- Reittihaku
- Tosinäkeminen
- Vastustamaton rytmi

Piiri 7

- Arkkimaagin kartano
- Eetterimuoto
- Liikkuva omakuva
- Loitsumiekka
- Maaginen kangastus
- Maaginen symboli
- Regeneraatio
- Taikahäkki
- Teleportti
- Vähäisempi henkiinherätys

Piiri 8

- Hirviön alistaminen
- Kaunopuhe
- Tainnutuksen mahtisana
- Tyhjämieli
- Vähämielisyyys

Piiri 9

- Kaukokatse
- Muodonmuokkaus
- Surman mahtisana

HURJAPÄÄ (BARBAARI)

Taso	PB	Hurmat	Hurman vahinko	Piirteet
1	+2	2	+2	Hurma, haarniskaton puolustus
2	+2	2	+2	Hurjapäinen hyökkäys, taistelutyyli, vaaran vaistoaminen
3	+2	3	+2	Väkevä perinne, perinteen piirre
4	+2	3	+2	Valtti
5	+3	3	+2	Lisähyökkäys, nopea liike
6	+3	4	+2	Perinteen piirre
7	+3	4	+2	Villi vaisto
8	+3	4	+2	Valtti
9	+4	4	+3	Brutaali kriittinen (+1 noppa)
10	+4	4	+3	Perinteen piirre
11	+4	5	+3	Leppymätön hurma
12	+4	5	+3	Valtti
13	+5	5	+3	Brutaali kriittinen (+2 noppaa)
14	+5	5	+3	Perinteen piirre
15	+5	5	+3	Jatkuva hurma
16	+5	5	+4	Valtti
17	+6	6	+4	Brutaali kriittinen (+3 noppaa)
18	+6	6	+4	Lannistumaton voima
19	+6	6	+4	Ominaisuusnosto
20	+6	8	+4	Väkevä esitaistelija

Evenkodon katujen sykkeessä, missä kaupungin kakofonia sekoittuu villien rytmien ja ihmisten kiihkeän puheensorinan kanssa, elät sinä, hurjapä. Seisot ylpeänä, lihaksikas vartalosi täynnä arpia, jotka kertovat tarinaa kovasta elämästäsi ja lakkaamattomista taisteluista. Olet soturi, joka taistelee sisäisen raivosi ja vimman voimalla, hyödyntäen ympäristön tarjoamia aseita ja keinoja. Osaat ammentaa jakamistasi ja vastaanottamistasi iskuista paitsi sitkeyttä myös vakautta ja jatkuvuutta elämällesi. Hurjapään tie houkuttelee niitä, jotka etsivät laillasi suurta seikkailua ja haluavat kokea todellisen voiman ja rohkeuden.

Osumanopat: 1n12 jokaista hurjapäätasoa kohden.
Osumapisteeet 1. tasolla: 12 + sitkeysmuuttuja
Osumapisteeet tasonousussa: 1n12 tai 7 (valitse) + sitkeysmuuttuja.

Tyypilliset ominaisuudet: ketteryys, sitkeys, voimakkuus

Haarniskapätevyudet: kevyet ja keskiraskaat panssarit, kilvet

Asepätevyudet: kaikki aseet

Työkalupätevyudet: ei mitään

Pelastusheittopätevyudet: sitkeys, voimakkuus

Taidot: Valitse 2: eläinten käsittely, luonto, selviytyminen, tarkkaavaisuus, uhkailu ja urheilu

Hurjapää hahmoluokkana

Jos ajatus rämäpästä, joka ryntää taisteluun eturintamassa ja kestää iskut pelkällä sisulla houkuttaa, hurjapää on hahmoluokka sinulle. Taktiikan puolesta hurjapään elämä koostuu suoraviivaisesta mätöstä: saat heiluttaa isoa asetta kahdella kädellä, karjua sodanriemusta keuhkojen täydeltä ja iskeä viholliset kanveesiin miettimättä hetkeäkään loitsuja tai monimutkaisia kikkailuja.

Hurjapää sopii erityisesti pelaajalle, joka haluaa päästä nopeasti jyvälle pelin taistelusäännöistä ja hypätä suoraan toiminnan pyörteeseen. Se antaa paljon aloittelijalle herkästi tulevia pikkuvirheitä anteeksi massiivisen kestävyuden ja reteiden suoraviivaisten toimintojensa ansiosta.

Fyysinen voima

Hurjapää ovat erityisen tunnettuja fyysisestä voimastaan ja kyvystään heittäytyä taistelun hurmioon. Elämän karut opit tai kehon harjoittaminen teräksiseksi tekevät hurjapästä monin verroin tavallista taistelijaa sitkeämmän. Kuitenkin hänen olemuksensa kiteytyy todella vasta silloin, kun raivo virtaa suonissa ja hän muuttuu lähes pysäyttämättömäksi. Kun toiset kaatuvat, hurjapää jatkaa taisteluaan kivusta välittämättä, terävöittäen jokaisen liikkeensä täydellisyyteen. Hurjapään voima vain kasvaa, mitä suurempia haasteita hän kohtaa.

Karujen katujen koulu

Monet hurjapää ovat kaupungin köyhimpien ja karuimpien alueiden kasvatteja, selviytyjiä, jotka ovat nousseet satama-alueiden ja teollisuuden varjoista ja tuntevat kaupungin jokaisen nurkan kuin omat taskunsa. Kovien olosuhteiden koulimina he osaavat tulla toimeen vähällä ja kestävät kovia koettelemuksia. Hurjapään karheus ei rajoitu pelkkään fyysiseen voimaan, vaan ulottuu myös henkiseen sitkeyteen. Hurjapää käyttävät yleensä yksinkertaisia, mutta tehokkaita aseita, kuten raskaita työkaluja tai kaduilta löytämiään esineitä. Hänen valttejaan ovat nokkelat temput ja raaka voima.

Sormi kaupungin pulssilla

Hurjapäillä on syvä yhteys ympäristöönsä, ja he tuntevat monia polkuja ja piilopaikkoja tai osaavat ainakin keksiä, mistä niitä löytää. Tämä tekee heistä mestarillisia jäljittäjiä ja selviytyjiä, antaen heille mahdollisuuden hyödyntää kaupungin varjoja taitavasti.

Hurjapää uskovat, että ympäristön voimat ja heidän henkinen tasapainonsa suojelevat heitä, mikä antaa heille lähes yliluonnollisia kykyjä.

Itsenäisyys ja itsepäisyys

Hurjapää pitävät vaistonvaraisesti kiinni vapaudestaan ja itsenäisyydestään. Jos he toimivat ryhmässä, heidän kumppaninsa ovat usein yhtä itsepäisiä ja omatoimisia. Ulkoiset auktoriteetit eivät vetoa hurjapäihin, ja heidän on usein vaikea toimia osana järjestäytyntä ryhmää. Olipa hurjapään motiivina oikeudenmukaisuus tai rikkaus, hän ei pelkää ottaa riskejä ja arvostaa suoraa toimintaa. Hurjapää on parhaimmillaan eturintamassa, suojaen liittolaisiaan voimakkailla hyökkäyksillään.

Hurjapään piirteet

Hurma

Taistelet väkevällä raivolla. Vuorollasi voit ajaa itsesi bonustoimintona taisteluhurmaan. Saat seuraavat vaikutukset **hurmasta**:

- Saat edun kaikkiin voimakkuuteen liittyviin ominaisuusheittoihin ja voimakkuuspelastusheittoihin.
- Saat hurman vahinkobonus (taulukossa, yllä) hyökätessäsi aseella käyttäen voimakkuutta hyökkäysominaisuutena.
- Sinulla on sietokyky murskaavaa, pistävää tai viiltävää vahinkoa vastaan.
- Et voi loitsia hurman aikana, etkä ylläpitää mitään vaikutusta, mikä vaatii keskittymistä.

Hurma kestää maksimissaan 15 minuuttia, mutta se loppuu, jos sinut lyödään *tajuttomaksi* tai jos et ole hyökännyt kenenkään kimppuun, pakottanut vastustajaa tekemään pelastusheittoa, tai saanut vahinkoa kierroksen aikana. Voit myös itse keskeyttää **hurman** vuorollasi bonustoimintona tai ylläpitää sitä bonustoiminnolla, jos mikään edellämäinnittu ehto ei ole täyttynyt.

Jos sinulla ei ole **hurman** käyttökertoja jäljellä heittäessäsi aloitetta taistelussa, saat kerran lyhyiden tai pitkien lepojen välillä yhden käyttökerran takaisin. Et voi mennä taisteluhurmaan jos sinulla on raskas haarniska päällä, ja taisteluhurma lakkaa samantien jos puolet raskaan haarniskan päällesi.

Haarniskaton puolustus

Kun sinulla ei ole päälläsi mitään haarniskaa, puolustuksesi on 10 + ketteryysmuuttuja + sitkeysmuuttuja. Voit kuitenkin käyttää kilpeä.

Hurjapäinen hyökkäys

Toiselta tasolta lähtien voit tehdä **hurjapäisen hyökkäyksen**. Hyökätessäsi hurjapäisesti saat voimaa käyttäviin hyökkäysheittoihin *edun*, mutta myös vastustajat saavat *edun* sinua vastaan tehtäviin hyökkäyksiin seuraavaan vuoroosi asti.

Taistelutyylit

Toisella tasolla voit valita yhden alla olevista taistelutyyleistä. Et voi ottaa samaa tyyliä toiseen kertaan myöhemmillä tasoilla.

Puolustava

Saat +1 puolustukseen, kun pidät panssaria ylläsi.

Kahden käden aseilla taistelu

Kun käytät lähitaisteluasetta kahdella kädellä, kohteesi kesto on hyökkäystäsi kohtaan yhtä pienempi. Voit lisäksi heittää aseesi vahinkonopan tai -nopat sillä uudelleen jos et ole tyytyväinen ensimmäiseen tulokseesi. Sinun tulee käyttää uudelleen heitettyä noppatulosta, vaikka se olisikin huonompi kuin alkuperäinen. Ase ei voi olla **kevyt**.

Uhrautuva

Kun kohteeseen, joka on 2 metrin etäisyydellä sinuun osutaan lähitaistelu- tai kantamahyökkäyksellä, voit reaktiona vähentää kohteen kärsimän vahingon puoleen (pyöristettynä ylöspäin, ennen kuin kohteen omat puolustukset vähentävät sitä). Kärsit itse puolet vähennetystä vauriosta (pyöristettynä alaspäin).

Vaaran vaistoaminen

Toiselta tasolta lähtien vaistoat, jos asiat lähelläsi eivät ole kohdallaan, ja pystyt väistämään vaaran. Saat *edun* ketteryyspelastusheittoihin. Vaaran vaistoaminen ei toimi, kun olet *toimintakyvytön*.

Väkevä perinne

Kolmannella tasolla valitset perinteen, jota seuraat. Saat käyttöösi kolmannella, kuudennella, kymmenennellä ja neljännellätoista tasolla perinteesi sinulle antamat

piirteet. Tässä kirjassa esitellään jätinkaatajan, kuolonkulkijan, raivoajan ja rikkurin perinteet.

Valtti

Neljännellä, kahdeksannella, kahdennelatoista, kuudennelatoista ja yhdeksännelatoista tasolla voit valita yhden valtin.

Lisähyökkäys

Viidenneltä tasolta lähtien voit hyökätä yhden kerran lisää kun käytät hyökkäystoiminnon.

Nopea liike

Viidenneltä tasolta lähtien nopeutesi nousee neljällä metrillä kun et käytä raskasta panssaria. Jos ensimmäisenä asiana taistelussa yllytät itsesi taisteluhurmaan, voit samalla bonustoiminnolla liikkua puolet nopeudestasi.

Villi vaisto

Seitsemänneltä tasolta lähtien vaistosi ovat hioutuneet niin teräviksi, että saat *edun* aloiteheittoon.

Kun sinut on yllätetty voit toimia myös yllätyskierroksella, jos yllytät itsesi kierroksen alussa taisteluhurmaan. Tämä vaatii kuitenkin, että teet sen ennen mitään muuta toimintoa kierroksella ja tietenkin, ettet ole *tajuton*.

Voit käyttää **hurmassa** ollessasi tarkkaavaisuus- ja selviytymisheittoihin voimakkuutta viisauden sijaan, ja aktivoida **hurman** ennen näiden taitoheittojen heittämistä jos olet taistelun ulkopuolella.

Brutaali kriittinen

Yhdeksänneltä tasolta lähtien saat heittää yhtä aseensa lisänoppaa lähitaisteluhyökkäysten kriittisissä osumissa. Kolmannelatoista tasolla saat heittää kahta lisänoppaa ja seitsemännelatoista tasolla kolmea lisänoppaa.

Leppymätön hurma

Yhdennelatoista tasolta lähtien hurma auttaa sinua taistelemaan pahoista haavoista huolimatta. Jos vahinko laskisi osumapisteesi nollaan hurman aikana, ja jos et kuole vahinkoon, voit heittää VA 10 sitkeys-pelastusheiton. Jos onnistut, jäät yhteen osumapisteeseen.

Joka kerta kun käytät **leppymätöntä hurmaa**, sitkeyspelastusheiton VA nousee viidellä.

Leppymättömän hurman VA palautuu kymmeneen lyhyen tai pitkän levon jälkeen.

Jatkuva hurma

Viidenneltätoista tasolta lähtien taisteluhurmasi on niin hurja, että se päättyy vain, jos menet *tajuttomaksi* tai päätät itse lopettaa sen. Saat kerran pitkien lepojen välillä heittäessäsi aloitetta kaikki **hurman** käyttökerrat takaisin.

Lannistumaton voima

Kahdeksannelta toista tasolta lähtien voit käyttää voimakkuusarvoasi voimakkuusheiton tai voimakkuuspelastusheiton tuloksen sijaan, jos heiton tulos on pienempi kuin voimakkuusarvosasi.

Ominaisuusnosto

Yhdeksänneltätoista tasolla voit nostaa yhtä ominaisuuttasi kahdella, tai kahta yhdellä pisteellä. Ominaisuutta ei voi nostaa näillä keinoin yli 25.

Väkevä esitaistelija

Kahdennellakymmenennellä tasolla sinusta tulee luonnon mahdin ruumiillistuma. Voimakkuusarvosasi ja sitkeysarvosasi nousevat molemmat neljällä. Niiden maksimi on nyt 25.

Hurjapäiden perinteet

Jätinkaatajan perinne

Jätinkaatajan perinnettä vaalivat hurjapäät eivät kaihda kolossaalisia haasteita. Heidän raivonsa kohdistuu maan alta ajoittain nouseviin tai vuoristossa liikkuviin jättimäisiin hirviöihin ja muihin pelottaviin vastuksiin, kun he käyvät taistoon silmästä silmään kauhujen kanssa, joiden edessä heikommat sortuvat. Jätinkaataja kohtaa kammottavat kummajaiset ilman pelon häivääkään, nauraen ilosta kohdatessaan arvoistaan haastetta. Hänen voimaansa ja varmuuttaan ei voi murtaa – Jokainen hurjaa hurjempi yhteenotto vain kasvattaa hänen legendansa, hänen tanssiessaan yhä kiihtyvässä eskalaation rytmissä.

Yksin jättejä vastaan

Kolmannelta tasolta eteenpäin valittuasi jätinkaatajan perinteen, kun aloitat **hurman**, voit valita yhden

vihollisen saaliksesi. Saalistasi vastaan tämän **hurman** ollessa voimassa:

- Hyökkäyksesi tekevät pätevyysbonuksesi verran lisävahinkoa saaliiseesi, jos 4 metrin etäisyydellä sinusta ei ole toista liittolaista.
- Tiedät vaistomaisesti saaliisi kestot, sietokyvyt, immunitetit ja heikkoudet.
- Sinulla on *etu* kaikkiin tämän vihollisen sinulle pakottamiin pelastusheittoihin, etkä voi tulla tämän vihollisen *lumoamaksi* tai *kauhistuttamaksi*.

Kaikkia muita kuin saalistasi vastaan tämän **hurman** ollessa voimassa:

- Sinulla on *haitta* hyökkäysheittoihisi.

Kun kohde kuolee, yllä olevat hyödyt ja haitat lakkaavat vaikuttamasta.

Putkinäköinen keskittyminen

Kuudennelta tasolla eteenpäin, ollessasi **hurmassa** ja jos olet valinnut saaliin, sinulla on hurman vahinkobonuksen verran kestoa kaikkia hyökkäyksiä vastaan, jotka tulevat muilta kuin saaliiltasi.

Esteiden voittaja

Kymmenenneltä tasolta eteenpäin ollessasi **hurmassa** jos sinuun osutaan kriittisellä osumalla, voit käyttää reaktiosi tehdäksesi yhden ylimääräisen hyökkäyksen hyökkääjääsi vastaan *edulla*.

Lisäksi tehdessäsi **hurmassa** vahinkoa lähitaisteluhyökkäyksellä mihin tahansa vastustajaan, jonka heikkouden tiedät, tekemäsi vahinko ohittaa vastustajan sietokyvyt ja immunitetit.

Tasatilanne

14. tasolta eteenpäin kun olet **hurmassa**, jos vuorosi alussa olet ainoa liittolaisistasi, kuka on lähitaisteluetaisyydellä saaliistasi (vihollisen ulottuvuudesta mitaten), saat väliaikaisia osumapisteitä voimakkuusmuuttujasi + sitkeysmuuttujasi verran (vähintään +2).

Lisäksi voit kerran per **hurma** reaktion vastustajan osuessa sinuun pakottaa tämän heittämään kokonaan uudelleen onnistuneen hyökkäysheittonsa ja käyttämään uutta tulosta, jos se on huonompi kuin alkuperäinen.

Kuolonkulkijan perinne

Kuolonkulkijat ovat hurjapäitä, jotka tietävät lopun olevan väistämätön, ja tuo kuoleman kutsu houkuttaa heitä kuin yöklubin valokyltti janoista kulkijaa. Nämä hurjapäät syöksyvät kerta toisensa jälkeen kohti yhä karmivampia koitoksia ja vaaroja, tietäen, että jonain päivänä he kohtaavat iskun, josta eivät enää nouse. Kuolonkulkijat eivät näe kuolemaa pelättävänä päätepisteenä, vaan hyväksyvät sen levollisin mielin, tietäen rauhan odottavan, kun viimeinen taistelu on ohi. Heidän elmänlankansa sykkiikin kuin paras ilta kaupungilla, joka vaimennee vasta, kun viimeinen kappale hiljenee ja on aikainen aamu.

Kuoleman läheisyys

Kolmannelta tasolta eteenpäin valittuasi kuolonkulkijan perinteen, kun olet **hurmassa** ja sinulla on alle puolet maksimiosumapisteistäsi (pyöristettynä alaspäin), olet *verissäpäin*. Ollessasi *verissäpäin*, saat seuraavat edut:

- Hyökkäyksesi tekevät 1n6 lisävahinkoa (samaa vahinkotyyppiä kuin alkuperäinen hyökkäys). Tämä kasvaa tasolla 10 2n6:een ja tasolla 14 3n6:een.
- Vuorosi alussa saat väliaikaisia osumapisteitä yhtä monta kuin olet edellisellä kierroksella menettänyt varsinaisia osumapisteitä. Nämä väliaikaiset osumapisteet kestävät seuraavan vuorosi alkuun.

Kuoleman kutsu

Kuudennelta tasolta lähtien, kun vastustaja olisi vahingoittamassa liittolaistasi, joka on 4 m etäisyydellä, voit reaktion vaihtaa paikkaa tämän liittolaisesi kanssa. Tämä liike ei anna vastustajien tehdä vapaahyökkäyksiä kumpaakaan teitä kohtaan. Vahingoittava toiminto, joka kohdistui liittolaiseesi osuu nyt sinuun. Jos kyseessä oli alueelle kohdistuva vaikutus, alue pysyy samana ja vaikuttaa normaalisti.

Kuoleman kiistäjä

Kymmenenneltä tasolta eteenpäin voit heittäessäsi pelastusheittoa kuolemaa vastaan käyttää yhden **hurman** käyttökerroistasi heittäaksesi pelastusheiton kuolemaa vastaan *edulla*. Jos saat 18, 19 tai 20 tästä heitosta, se lasketaan kuin olisit heittänyt luonnollisen 20:n.

Kuoleman rakastaja

Neljänneltätoista tasolta eteenpäin ollessasi *verissäpäin*, sinulla on hurman vahinkobonus verran kesto kaikkea vahinkoa kohtaan. Voit valita **leppymättömän hurman** pelastusheiton tehdessäsi vaikeusasteeksi joko tavallisen tai 8 + kärsimäsi vahinko, jonka kärsit hyökkäyksestä. Jos onnistut, saat normaalin vaikutuksen lisäksi kaksi kertaa hurjapään tasojesi määrän väliaikaisia kestopisteitä.

Raivoajan perinne

Kaikkien hurjapäiden sisällä sykkii taistelun hurmoksen kutsu, mutta raivoajan perinnettä seuraavalle se on elämänliekki ja ohjaava majakka. Hänen maailmansa kietoutuu sisällä kytevän vihan ympärille, ja kun tuo raivo vapautuu, se tempaa hänet mukaansa myrskytuulen tavoin. Raivoajan oma hyvinvointi tai terveys ei paljoa paina vaakakupissa, kun kuin muinaisten aikojen sankari hän syöksyy taistelukentälle verenjanoisena ja väijäämättömänä. Hän ei koe pelkoa tai kipua, vain alati kasvavan taistelun riemun. Raivoajan perinne on hurjapäistä verisin ja väkivaltaisain – suoraviivainen ja säälimätön, herättäen kauhua ja kunnioitusta niin taistelukentillä kuin Eevenkodon kujilla.

Hurmemyrsky

Kolmannelta tasolta eteenpäin valittuasi raivoajan perinteen ollessasi **hurmassa** ja tehdessäsi **hurjapäisen hyökkäyksen**, saat ensimmäiseen vuorollasi osuvaan lähitaisteluhyökkäykseen 1n6 lisävahinkoa per hurman vahinkobonus.

Mieletön raivo

6. tasolta eteenpäin ollessasi **hurmassa**, olet immuuni *lumotuksi* tulemiselle ja *kauhistumiselle*.

Verinen riehuja

Kymmenennestä tasosta eteenpäin jos osut vastustajaan lähitaisteluhyökkäyksellä ollessasi **hurmassa**, voit käyttää bonustoiminnon ja hyökätä samalla hyökkäyksellä uudelleen tämän kimppuun. Saat *edun* tähän hyökkäykseen.

Jos saat vastustajaan kriittisen osuman lähitaisteluhyökkäyksellä ollessasi **hurmassa**, voit heti käyttää reaktiosi saadaksesi yhden lisähyökkäyksen samalla hyökkäyksellä vapaavalintaiseen kohteeseen. Saat *edun* tähän hyökkäykseen.

Uhkaava olemus

Neljännellä tasolla voit **hurmassa** ollessasi käyttää yhden hurman käyttökerroistasi ja tehdä bonustoiminnon pelotellaksesi vastustajia olemuksellasi. Kaikki vastustajat 10 metrin etäisyydellä sinusta heittävät viisauospelastusheiton (VA = 8 + pätevyysbonuksesi + voimakkuusmuuttujasi). Epäonnistuneet vastustajat ovat *kauhuissaan* minuutin ajan. He voivat uusia pelastusheittonsa oman vuoronsa lopussa.

Rikkurin perinne

Rikkurin rinnassa leimuaa vapauden tuli. Hänen raivonsa kumpuaa lujasta päättäväisyydestä murtaa kaikki kahleet ja nousta sorron ikeen alta. Rikkurille on itsestään selvää, että vapaus ja oikeudet kuuluvat kaikille – juuri tämä tekee hänestä vallankumouksellisen, jotka eivät siedä epäoikeudenmukaisuutta tai sortoa Hänen taistonsa ei ole vain omaa vapautta varten, vaan sen soinnut resonoivat laajemmin, ajaen häntä puolustamaan myös toisten oikeuksia.

Toivon liekki

Kolmannelta tasolta eteenpäin valittuasi rikkurin perinteen, kun aloitat **hurman**, valitse hurman vahinkobonuksen verran liittolaisia 20 m etäisyydellä. Valitut liittolaiset saavat *edun* seuraavaan pelastusheittoonsa, jos tämä pelastusheitto tapahtuu **hurmasi** ollessa voimassa. Lisäksi nämä saavat väliaikaisia osumapisteitä pätevyysbonuksesi verran.

Kapinan esikuva

Kuudennelta tasolta eteenpäin kun olet **hurmassa**, kaikki liittolaiset 10 m etäisyydellä sinusta saavat *edun* vuoronsa ensimmäiseen hyökkäysheittoon, jos se kohdistuu vihollista vastaan, joka on vahingoittanut sinua sitten liittolaisen edellisen vuoron.

Pysäyttämätön

Kymmenenneltä tasolta eteenpäin olet **hurmassa** immuuni *halvaantunut, kiinniotettu, kivettynyt ja taintunut* -olotiloille.

Vapauden majakka

Kun liittolainen 20 m etäisyydellä sinusta olisi putoamassa 0 osumapisteeseen, voit käyttää reaktionona yhden **hurman** käyttökerroistasi täyttääksesi tämän uudella tavoitteella. Kohde ei mene 0 osumapisteeseen

vaan hänelle jää 1 osumapiste. Lisäksi hän saa puolet maksimiosumapisteistäsi väliaikaisina osumapisteinä.

Voit käyttää tämän piirteen kerran pitkien lepojen välillä.

Legendoja & Lohikäärmeitä SRD

Tämä työ sisältää materiaalia, joka on otettu Legendoja & Lohikäärmeitä SRD:stä ja on saatavilla osoitteessa <https://github.com/Myrrys/LnL-SRD>. Legendoja & Lohikäärmeitä SRD on lisensoitu Creative Commons BY 4.0 -lisenssin mukaisesti, joka on saatavilla osoitteessa <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

System Reference Document 5.1

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.