



**L&L**

# **EREBUKSEN VIISI HOLVIA**



**Seikkailu:** Jonas Mustonen, Christopher Stratton Smith

**Kartta:** Jukka Sorsa

**Oikoluku:** Vehka Kurjenmiekka, Christopher Stratton Smith, Jukka Sorsa

**Kansi ja kuvitus:** Jukka Sorsa, Hans Zenjuga

**Taitto:** Petri Leinonen

**Apuna suunnittelussa myös:** Miska Fredman, Vehka Kurjenmiekka, Jukka Sorsa

## EREBUKSEN VIISI HOLVIA

Legendoja & lohikäärmeitä -seikkailu 2-4 ensimmäisen tason hahmolle.

### EREBUKSEN VIISI HOLVIA

Erebusen viisi holvia” on lyhyt seikkailu, joka esittelee Legendoja & Lohikäärmeitä roolipelin. Millaista seikkaileminen on ensimmäisen tason hahmojen, eli aloittelevien seikkailijoiden, saappaissa?

### ENNEN SEIKKAILUA

Ennen kuin aloitat seikkailun, lue se kokonaisuudessaan huolella läpi. Tutustu hirviöiden kykylistauksiin ja kohtaamisten kuvauksiin ajan kanssa, tutki karttoja ja liitteitä ja lue valmishahmojen kuvaukset läpi. Myös 5. laitoksen sääntöjen tai Legendoja & lohikäärmeitä -sääntöjen tunteminen on välttämätöntä. Erityisesti taistelua koskevat säännöt kannattaa kerrata. Muista myös antaa jokaiselle pelaajalle yksi **sankaripiste** pelin alussa.

### TAUSTA

Paikallinen kevään juhla alkaa sillä, että metsänväen lähetystö satyyreja ja dryadeja käy hakemassa kultaisen seppeleen paikallisesta tuonelan maanalaisesta luolapyhätyöstä, jonka jälkeen tehtävään valittu dryadi laskeutuu askel askeleelta syvyysiin ja lopulta palaa sepele päälänsä. Tämän tehtyään hän käyskentelee lähialueella, siunaten pellot sekä puutarhat.

Metsänväki palauttaa seppeleen toisessa seremoniassa, joka pidetään syksyllä.

Tänä vuonna jokin on mennyt pieleen - pahasti.

Pyhätön turvatoimet ovat yhtäkkiä käynnistyneet dryadin kadottua maan uumeniin. Maasta on noussut kuolleita satureita. Väkijoukko, joka tavallisesti juhlistaa seremoniaa on paennut paniikissa, ja metsänväki on paennut sekasorrossa paikalta enimmäkseen takaisin metsän uumeniin.

Syynä ovat alishaltiat, jotka ovat sepeleen ryöstöä yrittäessään huomanneet, että se on vain kultainen näköis-

sine eikä taikaesine, jota he etsivät. He ovat tunkeutuneet halkeamasta, joka ulottuu syvemmälle maan sisään. Taikaesine on viidennessä salatusta kammiossa, jota he eivät ole löytäneet. Dryadi on heidän vankinaan.

Paikalliset osaavat kertoa että pääsy toista huonetta pidemmälle on normaalisti kielletty, mutta metsänväen valitsema dryadi käy sen toisella puolella. Hän menee tavallisesti sisään yksin painavan lahjakakun kanssa ja palaa yltä päältä maan tomussa ja tuhkassa kultainen sepele päässä.

### ALOITUS

Vaikka seikkailu on suunniteltu enintään neljälle hahmolle, mukana on viisi ensimmäisen tason valmishahmoa, joista pelaajat voivat valita haluamansa.

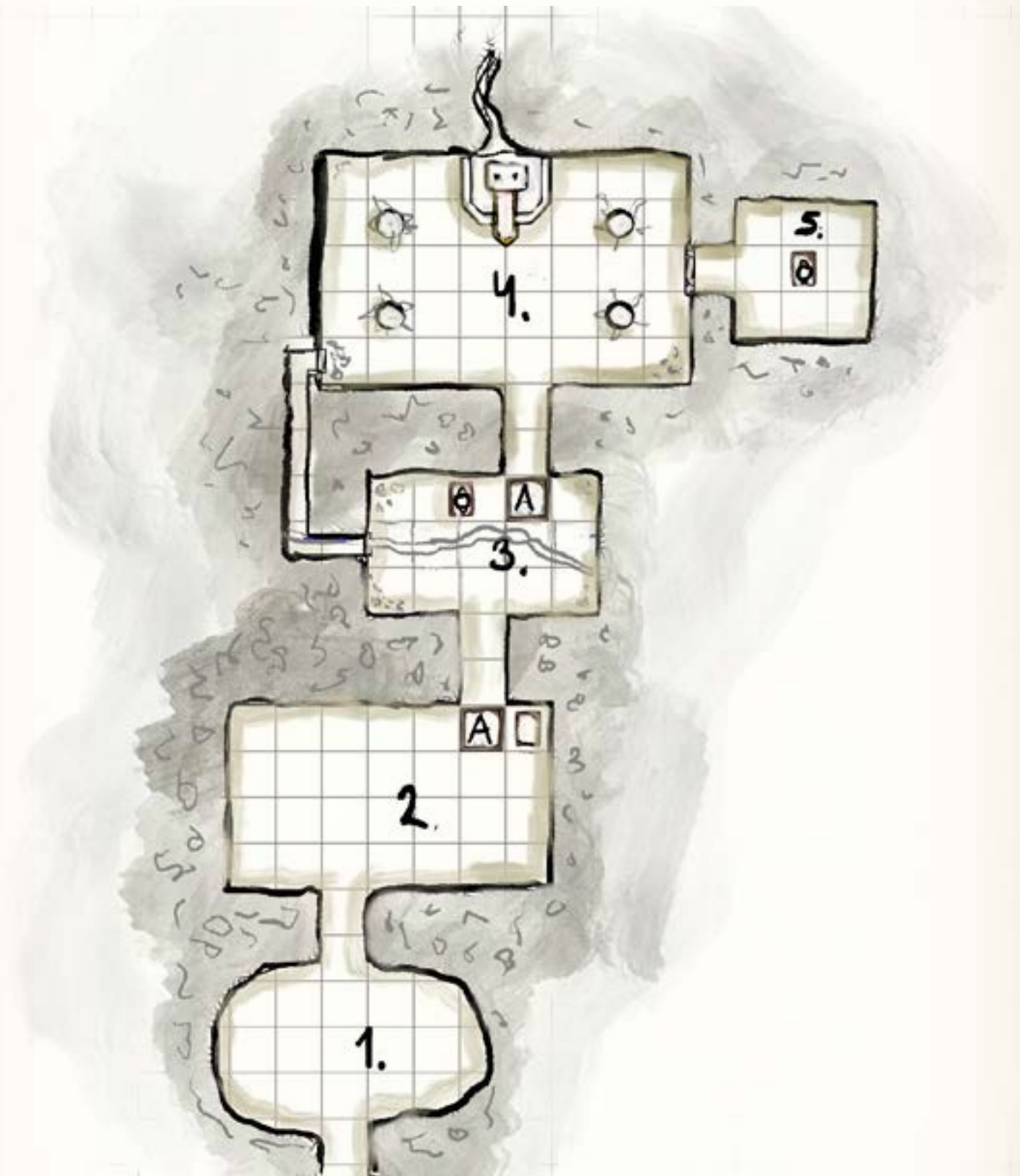
Tarkoituksena on, että viimeisenä hahmonsa valitsevalla pelaajalla on myös mielekäs valinta ja päätös siitä, kumpaa hahmoa hän mieluummin pelaa.

Valmishahmoina löytyvät munkki, taistelija, temppeliritari, varas ja velho. Hahmojen tarkemmat kuvauksensa ovat liitteissä.

Lisäksi on mahdollista lisätä yksi tai useampi apurihahmo täydentämään pelaajien seikkailujaseuruutta. Jos pelaajia on kaksi tai kolme, täydennä apureilla heidän määränsä vähintään neljään.

#### VAROITUS:

On mahdollista, että tästä seikkailusta löytyy piirteitä, jotka ahdistavat tai vaivaavat sinua tai pelaajiasi. Keskustele ennen peliä pelaajien kanssa, onko sellaista sisältöä, mihin he eivät halua pelissä törmätä. Moni yksityiskohta on muutettavissa hyvin helposti, esimerkiksi luurangot voi helposti kuvailuilla vaikka naristen liikkuvina puisina patsaina, käyttäen aivan samaa kykylistausta. Panttivankitilanne lopussa voi luonteensa vuoksi olla ahdistava ja voidaan huolelta ohittaa ja olettaa esim. että dryadi Heliantus on päässyt pakoan alkuryminässä ja on kirmannut ystävänsä Nyxin kanssa metsään piiloon.



Apureita voi käyttää, jos pelaajahahmoilla ei ole kyvyllään monipuolinen seurue. Esimerkiksi, jos pelaajat tekevät seikkailua varten jokainen oman hahmonsa sen sijaan, että valitsisivat valmiista, ja kaikki ovat vaikkapa velhoja, tarvitsevat he mukaansa ehkä soturin ja parantajan. Pellistä barbaareista, varkaista ja taistelijoista koostuva seurue hyötyisi sekä maagista että parantajasta.

Apureina on mahdollisesti saatavilla joukon jatkoksi jotkut seuraavista:

- ◆ Selen (Ekspertti), lyhyt siniseen silkkipaitaan pukeutunut polkkatukkainen hienostelija.
- ◆ Reiko (Loitsija - Parantaja), valkoisen kaapuun pukeutunut nuori ja hontelo loitsija.
- ◆ Maelor (Loitsija - Maagi), epävarma mustiin pukeutunut teini.
- ◆ Joral (Soturi - Hyökkääjä), pyhiinvaelluksella oleva tummahiuksinen soturi, tullut kunnioittamaan vainajia.
- ◆ Hafren (Soturi - Puolustaja) isokokoinen punahiuksinen maalainen, lomilla varuskunnasta.
- ◆ Nyx (Satyyri), herkkä ja isosilmäinen metsän olento, joka on tulistunut pahemman kerran.

Täydennä seikkailijajoukkoa niin, että nämä seurueeseen lyöttäytyvät sivuhahmot paikkaavat ilmeisiä puutteita. Pidä sivuhahmojen määrä vähäisenä. Suosittelemme, että seurueeseen lisätään enintään kaksi sivuhahmoa.

## ESIPUHE

Lue seuraava pelaajille. Sinun ei tarvitse toistaa mitään sanantarkasti, vaan voit kertoa pelaajille lyhyen selostuksen seikkailun alkutilanteesta. Seikkailu alkaa kallion syvyyksiin johtavan luolaston ensimmäisen kammion suuaukolta.

“On tullut jälleen kevätjuhlan aika. Metsänväen lähetystö satyyreja ja dryadeja käy hakemassa kultaisen seppeleen paikallisesta tuonelan luolapyhätyksestä. Tehtävään valittu dryadi laskeutuu maan alle ja kiipeää takaisin seppele päälle. Tämän jälkeen hänen tehtävänä on vaeltaa siunaamassa peltoja ja puutarhat.

Tänä vuonna kunniatehtävään on valittu dryadi Helianthus. Jotain on kuitenkin mennyt pahasti pieleen. Olette vasta saapuneet paikalle, mutta ehkä juuri teidän kykyjänne tarvitaan.

Dryadin kadottua maan uumeniin pyhätön ylle on langennut pyhättöä suojeleva kirous, jonka tehtävänä on karkottaa sen laukaisseet tunkeilijat. Maasta on noussut

kammottavia epäkuolleita sotureita. Väkijoukko, joka normaalisti juhlistaa seremoniaa, on paennut paniikissa ja jopa metsänväki on enimmäkseen paennut sekasorrossa paikalta takaisin metsän uumeniin.

Paikalliset osaavat kertoa, että pääsy toista huonetta pidemmälle on normaalisti kielletty, mutta metsänväen valitsemalla dryadilla on erityislupa käydä sen toisella puolella. Hän astuu yksin sisään (uhri) lahjaksi tarkoitettu painava kakku käsissään ja palaa yltä päältä maan tomussa ja tuhkassa kultainen seppele päässä.

Seisotte lehtiä ja köynnöksiä muistuttavilla kaiveruksilla koristellun kivisen sisäänkäynnin edessä. Ulkona lehdet havisevat melkein päin kuin varoittavasti ja sisään astuessa lankeaa yllättävän äkillinen hiljaisuus. Voitte ennen sisään astumista odottaa vielä hetken ja suunnitella toimintaanne. Jos hahmonne tarvitsevat helposti saatavilla olevia varusteita tai muista tavaroita, kyläläiset voivat toimittaa niitä.”

## ETEISKAMMIO HUONE I

Huoneessa on himmeä valaistus halkeamasta tihkuvan päivänvalon ansiosta.

Synkässä huoneessa on kaksi kolkkoa vartijaa: luurankosotureita, jotka näyttävät vähäilmeisyydestään huolimatta haluttomilta päästää ketään eteenpäin. Ne näyttävät juuri hiljattain maan povesta nousseilta, ovat tomun peittämiä ja liikkuvat nytkähdellen.

Katso liitteistä luurankojen kykylistaukset. Nyt on aika heittää aloitetta, koska luurangot aloittavat taistelun eivätkä pysähdy neuvottelemaan. Luurangot eivät ole kovin väkkyjä (älykkyyks 6 ja viisautta 8), joten niitä on melko helppo huijata. Ne pyrkivät surmaamaan tunkeilijat, mutta niitä voidaan johdatella ja ohjata ihan sillä perusteella, että ne eivät kykene itsenäiseen tai luovaan ajatteluun kovin hyvin.



## RUKOUSHUONE HUONE 2

Huone on täysin pimeä, ellei sitä valaista esimerkiksi sytyttämällä kynttilöitä.

Tämän sammuneiden kynttilöiden täyttämän huoneen perällä on suuaukko, jonka vieressä on kaapuun verhoutunutta hahmoa muistuttava patsas viittaamassa oikealla kädellään jähmettyneenä kuin kesken liikkeen ja kutsuen seikkailijoita peremmälle. Jalustassa on porras, jolla patsaan oikea jalka lepää dramaattisesti. Portaankyljessä lukee jotain. Teksti on yleiskielellä ja siinä lukee "En ole äiti, en isä, en morsian, enkä sulho, mutta minulle kuuluu jokainen, sillä olen kuningas. Osoita oikeassa mitassa nöyryyttä." Patsaan vasemmassa kädessä on taaksepäin ojennettu musta rautainen miekka ja sen lanteilla on tyhjä huotra.

Vastaus tekstin esittämään arvoitukseen on "kuolema". Patsaan ohi pääsee vain osoittamalla nöyryyttä eli kumartamalla ja ryömimällä. Portaankyljessä on 90 cm korkeudella. Ohi pääsee myös purkamalla ansan tai löytämällä sen pois kytkävän mekanismin. Painelaatan huomaaminen vaatii onnistumisen VA 10 viisaus (tarkkaavaisuus) heitossa. Onnistuessa huomaa myös terät seinän syvennyksissä. Rautapiikki tai vastaava esine voidaan kiilata painelaatan alle estäen ansaa laukeamasta.

Suuaukon toiselta puolen heilahdattaa seinän sisältä kolme terää, joista alin on 90 cm korkeudella ja ylin 150 cm korkeudella. Terät laukaisee lattiassa oleva painelaatta. Oviaukosta ilman varotoimia kulkeva joutuu heittämään VA 10 ketteryysspelastusheiton syöksykäseen terien ulottumattomiin tai maihin. Pelastusheitossa epäonnistunut kärsii 1n10 viiltovahinkoa. Ansan saa kytkettyä pois myös ottamalla miekan patsaan kädestä ja palauttamalla se huotraansa, jolloin kuuluu kovaääninen \*KLIK\* merkinä siitä, että ansa on vaaraton. Saman voi tehdä myös millä tahansa muulla

miekalla. Huomioi, että tarpeeksi lyhyt, eli alle 90-senttinen hahmo voi kävellä huolelta ansan läpi terien vain viuhussa yläpuolelta. Sitä lähemmin tarkasteltaessa joko tarkkaavaisen hahmon toimesta tai sen lauetta

on ilmeistä, että se on ruosteinen ja sitä ei ole huollettu vähään aikaan. Kaikki ansat eivät ole yhtä vaarattomia, ja on vain tuuria, jos keneltäkään ei lähtenyt henki.

## VARTIJAN HUONE HUONE 3

Huone on kirkkaasti valaistu lepattavien liekkien kajolla.

Tämän kammion poikki virtaa pieni puro. Sen toisella puolen on tumman käytävän suuaukko, jonka vieressä oikealla puolella on valtavaa kolmipäistä koiraa esittävä 2 metriä korkea patsas.

Huonetta tutkimalla on selvää, että seinissä on korventumia ja tuhkaa, aivan kuin siellä olisi raivonnut tulipalo. Patsaan edessä on myös pronssinen kulho, joka liekehtii. Tällä puolen puroa on vasemmalla kiviröykkiö.

Ansa kytkeytyy pois päältä, kun kulhoon asetetaan tai heitetään mikä tahansa yli puoli kiloa painava esine, kuten kakku. Yleensä kakulla kestää tarpeeksi aikaa palaa, jotta seppeleen ehtii turvallisesti hakea alttarihuoneesta ja palata takaisin puron toiselle puolen. Seikkailijat voivat tietysti nakata kippoon vaikka kiven ja ansa on pysyvämminkin poissa päältä. Ansan laukaisee seuraavaan huoneeseen johtavan oviaukon edessä oleva 2 x 2 metriä painelaatta, jota kohti liekit purkautuvat.

Huoneen länsipuoleisen reunan kiviä tarkastelemalla voi kuulla niiden takaa solinaa ja tuntea vetoa jaloissaan. Siirtämällä kiviä löytyy irtonainen ritilä, jonka takana on jonkinlainen 60 x 60 cm salakäytävä. Alkumatka siitä on inhottavan kostea, koska puron vesi virtaa sinne ennen kuin katoaa käytävän mutkissa rakoon seinän ja lattian välissä. Salakäytävä on vaihtoehtoinen reitti huoneeseen 4. Pyydä niitä hahmoja, jotka lähtevät tätä reittiä

### VALAISTUS

Seikkailemisen perusedellytykset (esimerkiksi vaarojen huomaaminen, piilotettujen esineiden löytäminen, vastustajien lyöminen ja loitsiminen) vaativat kaikki, että hahmo voi nähdä eteensä. Pimeys ja muut olosuhteet, jotka heikentävät näkyvyyttä, voivat osoittautua merkittäviksi haittoiksi. Muista, että ilman valonlähteitä luolastossa on pimeää.

Valaistusta tai sen puutetta kuvataan kolmella eri valaistuksen asteella: kirkas valaistus, himmeä valaistus ja pimeys. **Kirkkaassa valaistuksessa** useimmat olennot näkevät normaalisti. Jopa erityisen synkkä päivä, vain tietyllä säteellä valaisevat soihdut, lyhyt ja tulet lasketaan kirkkaasti valaistuksi. Valaistun alueen reunoilla tai esimerkiksi kirkkaan täydenkuun valossa ollaan **himmeässä valaistuksessa**. Öisin ulkosalla, luolien ja hautaholvien syövereissä tai maagisesti luodun pimeyden vaikutuksesta peittyneessä näkyvyydessä ollaan **pimeydessä**.

Alue voi olla näkyvyydeltään heikentynyt tai peittyneenä. **Heikentyneessä näkyvyydessä**, kuten **himmeässä valaistuksessa**, sumussa tai tiheän aluskasvillisuuden läpi rämpiessä kaikilla olennoilla, ellei erikseen mainita, on haittavaisuus (tarkkaavaisuus) heittoihin. **Peittyneessä** näkyvyydessä, kuten täydessä **pimeydessä**, olento, jolla ei ole pimeänäköä tai vastaavaa kykyä on käytännössä **sokaistu**.

pitkin heittämään ketteryys (hiipiminen) heitot, jos he pyrkivät liikkumaan varovaisesti ja ääntä päästämättä. Jokainen ahtaassa käytävässä liikuttu metri vie kaksi metriä liikkumista. Vertaa hiiviskelijöiden nopanheittojen tuloksia huoneessa 5 vartiossa olevien alishaltioiden vakiotarkkaavaisuuteen VA 12 ja heidän johtajansa Kiran vakiotarkkaavaisuuteen VA 15. On todennäköistä, että alishaltioiden johtajaa ei yllätetä, mutta hänen alaisensa on mahdollista yllättää hyvin todennäköisesti, jos hiiviskelemässä ovat oikeat henkilöt.

## TULTASYÖKSEVÄ PATSAS

### Maaginen ansa

Tämä ansa laukeaa tunkeilijan astuessa kätketylle painelaatalle, jolloin lähellä oleva patsas syöksee tulta. Patsaan aihe voi olla mikä tahansa, vaikkapa lohikäärme tai loitsiva velho.

Painelaatan tarkan sijainnin huomaaminen vaatii onnistumisen VA 15 viisautta (tarkkaavaisuus) heitossa. Mikä tahansa vaikutus tai loitsu, joka havaitsee magian läsnäolon, kuten esimerkiksi magian löytäminen, paljastaa luomisen koulukunnan maagisen auran patsaan ympärillä.

Ansa laukeaa, jos enemmän kuin 9 kiloa painoa lasketaan painelaatalle, jolloin patsas syöksee painelaatan taakse oikealle seinälle saakka ulottuvan liekkikartion. Jokaisen liekin alle jäävän olennon täytyy heittää VA 13 ketteryys-pelastusheitto tai kärsiä 11 (2n10) pistettä tulivahinkoa. Onnistuminen puolittaa vahingon.

Rautapiikki tai vastaava esine voidaan kiilata painelaatan alle estäen sitä laukeamasta. Onnistuneesti VA 13 vastaan loitsittu taikuuden purkaminen tuhoaa myös ansan.

## ALTARI HUONE 4

Huone on täysin pimeä, ja jos sitä lähestytään valon kanssa, ei alishaltioita pysty yllättämään.

Tässä suuressa holvissa on kivinen alttari, jolla lepää kullainen seppelä. Kattoa kannattelee neljä massiivista puunrungon muotoon kaiverrettua

pilaria, ja kattoon on kaiverrettu niiden oksia ja lehtiä. Kira ja hänen kolme alishaltiatiedustelijaa ovat huoneen perällä ja dryadi Heliantus heidän takanaan. Kira ja yksi alishaltioista kuulustelevat dryadia ja kaksi tiedustelijoista pitävät vahtia.

Kun pelaat Kiraa tai hänen alaisiaan alishaltiatiedustelijoina muista, että he ovat pyhällä tehtävällä. Seppelän oikea paikka on alishaltioiden kaupungissa syvällä, syvällä maanalaissessa maailmassa. Kira tietää kevään rituaalin, mutta heidän näkökulmastaan se on vain 100 vuotta vanha perinne, jonka varjolla esine varastettiin alunperin heidän temppelissään. He kuulustelevat kovasanaisesti Heliantusta, mutta ovat taipumassa kannalle, ettei hän tiedä asiasta.

Alishaltiat ovat kärsineet vahinkoa Heliantuksen vastarinnasta ja temppelin ansoista/puolustusmekanismien ansiosta. Sen sijaan, että Kiralla ja tiedustelijoilla olisi jokaisella 13 osuuspistettä, heillä on vain 8.

Jokaisella alishaltialla on varusteissaan yksi kutistusjuoma kullakin sekä yksi tyhjä pullo. He ovat käyttäneet matkalla ylös halkeamaa pitkin kukin yhden, ja alkuperäinen suunnitelma on juoda toiset, kun seppelä on hallussa ja palata onnistuneesta tehtävästä takaisin niiden avulla. Halkeama alttarin takana, josta alishaltijat kulkevat, oli sata vuotta sitten leveämpi, ja silloin kevään rituaalia kuljettiin alishaltioiden kaupungissa olevaan temppeliin saakka.

Alttari on ontto, ja sen kivikannen maaginen lukko aukeaa vain dryadin kosketuksella. Mikä tahansa vai-

### KOHTAAMISEN VAIKEUDEN SÄÄTÄMINEN YLÖS- TAI ALASPÄIN

Voi olla, että seikkailijat ovat tähän asti päästyään aivan henkivierissä ja alishaltiat tekisivät heistä selvää, tai he ovat selvinneet täysin naarmuitta ja tilanne vaikuttaa aivan liian helpolta. Ei ole väärin palkita varovaista pelaamista sillä, että fiksusti pelaamalla hahmot ovat enimmäkseen kunnossa ja kohtaaminen on suhteellisen helppo.

Kohtaamisesta voi tehdä myös helpomman sillä, että laskee tiedustelijoiden määrää kolmesta kahteen. Voit kuvailla, että yksi alishaltioista on loukkaantuneena maassa. Fiksut pelaajat voivat myös käyttää tätä hyödykseen ratkaistakseen tilanteen neuvottelemalla. Voit myös olettaa, että Kira on jo käyttänyt Parantavan kosketuksensa.

Pelaajien selvästi jyrätessä kokeneiden konkarien tavoin kaikki esteet voi kohtaamisesta tehdä helposti vaikeamman poistamalla pelaajien liittolaisen, dryadi Heliantuksen, taistelusta kuvailemalla vaikkapa, että hän on tajuttomana. Alishaltiatiedustelijoiden määrää voi myös nostaa kolmesta neljään, jolloin tilanne vaikeutuu näillä muutoksilla huomattavasti.

Muutokset kumpaankaan suuntaan eivät tarkoita, että tilanne ratkeaisi vain väkivallalla.

kutus tai loitsu, joka havaitsee magian läsnäolon, kuten esimerkiksi *magian löytäminen*, paljastaa suojeluksen koulukunnan maagisen auran patsaan ympärillä. *Koputus* avaa lukon 10 minuutin ajaksi, ja onnistuneesti VA 13 vastaan loitsittu *taikuuden purkaminen* tuhoaa lukon pysyvästi. Alttarin sisällä on säilytetty väärennettyä seppelettä.

Huoneessa on oikealla sivuseinällä kauan sitten laastilla umpeen muurattu salaovi joka on nykyään lian ja tomun peittävä. Pelaaja joka ymmärtää että tempelissä täytyy olla vielä viides huone löytää sen automaattisesti jos hän ilmoittaa tutkivansa tämän huoneen seiniä. Muussa tapauksessa se on mahdollista löytää tuurilla VA 15 älykkyys (tutkimus) heitossa onnistumalla jos pelaaja ilmoittaa vain tutkivansa huonetta, tarkentamatta miten.

Vasemmalla puolestaan on lattianrajassa 60 x 60 cm salaluukku, jota alishaltiat eivät ole huomanneet. Luukku on ainoa reitti huoneeseen, jonka kautta heidät voi yllättää.

## TILANTEEN RATKAISEMINEN TAISTELEMALLA

Taistelu on haastava, mutta ei aivan mahdoton. Huomioi yllätystä koskevat säännöt, jos pelaajat pääsivät onnistuneesti hiipimään salakäytävää pitkin. Taistelun muut osapuolet toimivat seuraavasti:

### YLLÄTYS

Hahmo tai hirviö, joka ei huomaa uhkaa, on kohtaamisen alussa yllätetty. Yllätetty osapuoli ei voi toimia ensimmäisellä vuorollaan eikä voi liikkua tai tehdä yhtään toimintaa, ei edes reaktioita. On myös täysin mahdollista, että yksittäinen ryhmän jäsen voi olla yllätetty, vaikka muut eivät olisi.

**Alishaltiat** ampuvat mieluummin kuin käyvät lähitaisteluun, jos tilanne vaikuttaa epätoivoiselta. Esimerkiksi, jos Kira tai useampi kuin kaksi heistä päihitetään, yksi heistä loitsii pimeyden, jonka jälkeen taistelusta selvinneet juovat kutistusjuoman ja yrittävät paeta halkeaman kautta pois.

**Heliantus** ei jää seisomaan tumput suorina, vaan yrittää loitsimalla Kampituksen sitoa alishaltiat paikalleen. Tämän jälkeisillä vuoroillaan hän yrittää ratkoa asioita loitsimalla Puunuijan ja kopauttelemalla vastustajiaan tyhjistä ilmestyneellä aseella.





**Kira** Ampuu käsivarsijousella ensimmäisellä vuorollaan, jonka jälkeen hän syöksyy epäröimättä lähitaisteluun kaikkein kovimman näköisen vastustajan kanssa. Val-mishahmoista Ives ja Jenra tässä järjestyksessä ovat hänen mielestään kaikkein varteenotettavimmat vastustajat.

## TILANTEEN RATKAISEMINEN NEUVOTTELEMALLA

Kira on aloitusasenteeltaan vihamielinen, ja tilanne on räjähdysherkkä, jonka seurauksena taistelu voi alkaa milloin vain.

Jos hahmot yrittävät saada päämääriään edistettyä rauhalliseen sävyyn neuvottelemalla, kyseessä on karisma (suostuttelu) heitto. Jos he käyttäytyvät uhkaavasti, kyseessä on karisma (uhkailu) heitto ja valehdellessaan karisma (huijaaminen) heitto.

Neuvottelemalla tai tekemällä myönnytyksiä tai lupauksia (katteettomat lasketaan huijausyrityksiksi) on mahdollista muuttaa Kiran asennetta. Esimerkiksi, jos pelkästään väärennetty sepple on löydetty ja hahmot antavat alishaltioille lupauksen, että voivat poistua sen kanssa, Kira suhtautuu tilanteeseen neutraalisti ja on vain VA 10 karisma (suostuttelu) heiton takana, että he lähtevät niillä eväillä pettyneenä takaisin huomaten että esine ei ollut siellä, missä sen piti. Epäonnistuminen merkitsee, että he haluavat jäädä tutkimaan paikkaa tai uskovat, että heille valehdellaan.

On muitakin seikkoja, jotka voivat vaikuttaa neuvotte-luun. Esimerkiksi parannuksen tarjoaminen vihollisille - jos heidät saa suostuteltua ottamaan apu vastaan, eivätkä pidä sitä juonena - voi muuttaa heidän suhtautumisensa heti asteen parempaan päin.

Jos oikea *luonnonvoimien sepple* löytyy, on tilanne moni-mutkaisempi ja pelaajahahmojen täytyy miettiä vakavis-saan, voivatko he antaa alishaltioiden poistua sen kanssa. Kira ei myöskään halua jättää temppeleinsä pyhää esinettä taakseen.

## KANSSAKÄYMISEN VAIKUTUS

VA

OLENNON REAKTIO

0

**Vihamielinen** olento vastustaa seikkailijoita ja ottaa riskejä estääkseen heitä.  
**Neutraali** olento voi tarjoutua auttamaan, mutta ei myöskään vastusta hahmoja.  
**Ystävällinen** olento voi suostua pyyntöihin, joihin ei liity riskiä tai vaivannäköä hänen osaltaan.

10

**Vihamielinen** olento ei tarjoutua auttamaan, mutta ei myöskään vastusta hahmoja.  
**Neutraali** olento voi suostua pyyntöihin, joihin ei liity riskiä tai vaivannäköä hänen osaltaan.  
**Ystävällinen** olento voi suostua pyyntöihin, joihin liittyy pientä riskiä tai vähäistä vaivannäköä hänen osaltaan.

20

**Vihamielinen** olento voi suostua pyyntöihin, joihin ei liity riskiä tai vaivannäköä hänen osaltaan.  
**Neutraali** olento voi suostua pyyntöihin, joihin liittyy pientä riskiä tai vähäistä vaivannäköä hänen osaltaan.  
**Ystävällinen** olento voi suostua pyyntöihin, joihin liittyy merkittävä riski tai huomattavaa vaivannäköä hänen osaltaan.

## KÄTKETTY HOLVI HUONE 5

Huone on täysin pimeä. Tämä on viides holvi, johon pyhätön nimessä viitataan.

Tähän holviin on kätkeytyä voimallinen taikaesine, luonnonvoimien sepple. Tämä kullattu lehtisepple lepää puisen, etäisesti humanoidia muistuttavan patsaan päällä kammion keskellä. Patsas vaikuttaa kuin lattiaan juurtuneelta. Sen seinillä on maalauksia, joissa alishaltiat ja pintamaailman väki tapaavat sovussa ja osallistuvat samoihin juhliin sekä pinnalla että maanalaisissa luolissa.

## SEIKKAILUN PÄÄTTÄMINEN

Mikään päätös, mikä johtaa seikkailun päättymiseen ei ole väärä. Jos alishaltiat päihitetään taistelussa, ovat sankarit voittaneet vihamieliset tunkeilijat. Jos taas he neuvottelivat tilanteen onnistuneesti päätökseen, ovat he voittaneet maltilla. Jos kuitenkin kävi niin huonosti, että seikkailijat päihitettiin taistelussa, heidän traaginen mutta sankarillinen kohtalonsa oli kuolla puolustaessaan heikompiin. Pakenemisenkaan ei myöskään ole väärin, koska silloin voi sanoa, että seikkailijat punta-roivat mahdollisuuksiaan ylivoimaa vastaan ja päätti-vät taistella toinen päivä - paremmilla onnistumisen todennäköisyyksillä.

## SEIKKAILUN JÄLKEEN

Seikkailun jälkeen on mahdollista jatkaa kampanjapeli-sä moniin eri suuntiin. Halkeama voidaan muurata umpeen ja alishaltiat unohtaa, tai sen kautta voidaan lähteä käymään heidän puolellaan samoin konstein tai yrittää jopa rakentaa diplomaattisia suhteita.



## LIITTEET:

### TAIKAESINEET:

Alla ovat kuvattuna seikkailussa löytyvät taikaesineet voimineen.

### KUTISTUSJUOMA

*Juoma, harvinainen*

Juotuasi kutistusjuoman saat 1n4 tunnin ajaksi **suurenus/kutistus** loitsun **kutistus**-vaikutuksen (keskittymistä ei vaadita). Juoma näyttää kirkkaalta nesteeltä, jossa kelluu pieni punainen tippa, joka laajenee vähitellen värjäämään koko juoman ja sen jälkeen kutistuu taas kasaan.

### LUONNONVOIMIEN SEPPELE (KEVÄÄN KRUUNU)

*Ihme-esine, legendaarinen (vaatii yhteyden, joka on muodostettu maan alla kevätpäiväntasauksena tai talvipäivänseisauksena)*

Tässä esineessä on 12 käyttökertaa, ja se saa joka päivä aamunkoiton aikaan 1n6 + 6 niistä takaisin. Jos ikinä käytät sen viimeisen käyttökerran, heitä 1n20. Tuloksella 1 luonnonmahdin seppeleestä tulee täysin tavallinen ei-maaginen päähine.

**Loitsut.** Kun pidät päässäsi tätä seppelettä, voit käyttää toimintosi loitsimiseen käyttäen omaa loitsuhyökkäyksen bonusta sekä pelastusheiton vaikeusastetta, jonka tuloksena voit loitsia jonkin seuraavista loitsuista sen yhteydessä mainitun määrän käyttökertoja: **eläimille puhuminen** (1 käyttökerta), **eläinten tai kasvien löytäminen** (2 käyttökertaa), **eläinystävä** (1 käyttökerta), **kasveille puhuminen** (3 käyttökertaa), **kasvikasvu** (3 käyttökertaa), **säänhallinta** (8 käyttökertaa) tai **uudelleensyntyminen** (5 käyttökertaa).



## SATUNNAISET LÖYDÖT

Nämä esineet ovat pieniä tavaroita, joita voit antaa pelaajille, jotka kertovat heidän hahmojensa etsivän esineitä tai jatkavat etsimistä, kun kaikki ilmeinen on löydetty. Nämä on tarkoitettu luomaan tunnelmaa, palkitsemaan uteliaisuudesta ja ruokkimaan mielikuvitusta. Voit myös keksiä omia esineitä tai tilanteita taulukossa olevien tilalle.

| 1N100  | LÖYTÖ   |
|--------|---|
| 1-3    | Ruhjoutunut hopeinen pikari.  |
| 4-7    | Seikkailijan hylkäämä ruokakätkö, jossa on purkki kiteytynyttä hunajaa. Purkin kyljessä on haalistunut etiketti, jonka teksti on vieraalla kielellä.  |
| 8-10   | Vanha luusta kaiverrettu piippu, jonka pohjaan kaiverrettu kirjain T.   |
| 10-13  | Kiviseinään tehtyjä pieniä kaiverruksia, joissa on eri eläinten kuvia, vitsejä tai terveisiä.   |
| 14-16  | Pelurin uhrilahjaksi jättämä sokerinen noppasetti.  |
| 17-19  | Nippu miellyttävän tuoksuisia suitsukkeita, 12 kpl, käyttämättömiä.   |
| 20-23  | Seinään tehty syvennys, joka toimii kirjahyllynä pyhille teksteille. Hyllyssä oleva pöly paljastaa, että syvennyksessä on ollut kolme kirjaa.   |
| 24-26  | Hopeinen kynttelikkö viidelle kynttilälle.  |
| 27-29  | Lyijylevy, johon on kaiverrettu rukous kuolleen omaisen puolesta.   |
| 30-33  | Taitettava retkijakkara, jonka vieressä on leiriytymisen merkkejä (mm. kuivunut siivu makkaraa lattialla ja roskia)   |
| 34-36  | Puinen lasten lelu, narulla vedettävä pyörillä liikkuva lehmä.  |
| 37-39  | Luinen huolella kaiverrettu hiusneula, jonka päässä on hopeisten kynsien pitämä pieni punainen (10 kr) jalokivi.  |
| 40-43  | Kaatonut, dryadia esittävä patsas, joka estää pääsyn seuraavaan huoneeseen. Patsaan siirtäminen vaatii VA 15 Voima-heiton. Epäonnistuminen johtaa siihen, että patsas putoaa nostajan varpaille tehden 1 pisteen vahinkoa.  |
| 44-46  | Kenties uhrilahjaksi jätetty hopeinen kaulakääty. (10 kr)   |
| 47-49  | Hopeinen pyökin lehtiä esittävä korvakorupari pienessä rasiassa.  |
| 50-53  | 2d6 kelmeästi hehkuvia 15 cm pituisia toukkia, jotka ovat kerääntyneet märälle, sammaleen peittämälle seinälle ja imevät siitä kosteutta itseensä. Toukat valaisevat 2 metrin alueen ympärillään himmeästi.   |
| 54-56  | Vihreä amuletti, jossa on suu ammoltaan hymyilevän partaisen satyyrin kasvot.   |
| 57-59  | Posliininen pieni patsas, joka esittää dryadia.   |
| 60-63  | Louhimyyrän pesä, jossa on 1d4 munaa. Louhimyyrä ei näy missään.  |
| 64-66  | Yksittäinen lautapelin keraaminen pelinappula, kruunupäinen kuningas.   |
| 67-70  | Rintaneula, jossa on vaskinen karhunpää.  |
| 71-75  | Merkkejä, että huoneesta on etsitty jotain. Lattiassa olevien jälkien perusteella huonekaluja on siirrelty.   |
| 76-78  | Simpukankuorista tehty kaulakoru.   |
| 79-81  | Rikkoutunut taskupeili, jonka puisella kääntöpuolella on miniatyyrin maalaus.   |
| 82-85  | Arka romuvyötiäinen, joka on tehnyt vanhasta haarniskan levystä itselleen kehoaan suojaavan panssarin. Romuvyötiäisen panssariin on juuttunut 10 kultakolikon arvoinen jalokivi, joka vaikuttaa painavan tätä kylkeen epämukavasti. Vyötiäisen kiinniotto vaatii VA 15 Ketteryyshaiton. |
| 86-88  | Keraaminen säilytysrasia, jossa on tuhkaa. Ko. puutuhka on seremonialliseen käyttöön.   |
| 88-90  | Paksu kuparinen rannekoru, joka on koristeltu köynnöstä esittävällä kuviolla.   |
| 91-94  | Tuntemattoman eläimen jättämä pistävä haju, joka merkitsee sen reviirin.  |
| 95-97  | Pronssinen viitansolki, joka on tehty kättelevien käsien muotoon.   |
| 98-100 | Tammerterhon muotoinen messinkinappi.   |

## KYKYLISTAUKSET:

Seuraavilla sivuilla ovat seikkailun liittolaisten ja vastustajien kykylistaukset.

### ALISHALTIA, TIEDUSTELIJA

*Keskikokoinen humanoidi (haltia), mikä tahansa vakaumus*

**Puolustus** 15 (ketjupaita)

**Osumapistee** 8 (normaalisti 13)

**Nopeus** 12 metriä

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 10 (+0) | 11 (+0) | 11 (+0) | 12 (+1) |

**Taidot** hiipiminen +4, tarkkaavaisuus +2

**Aistit** pimeänäkö 48 metriä, vakiotarkkaavaisuus 12

**Kielet** aliskieli, haltia

**Haaste** 1/4 (50 KOP)

**Keijujen perintö.** Alishaltialla on *etu* pelastusheittoihin kaikkia lumouksia kuten *lumoa henkilö* vastaan ja häntä ei voi vaivuttaa uneen magialla.

**Vaistoloitsija.** Alishaltian loitsimisominaisuus on karisma (pelastusheitto loitsuja vastaan VA 11). Alishaltia voi heittää seuraavat loitsut ilman että se tarvitsee aineksia niihin:

Ilmaiseksi: **tanssivat valot**

1/päivässä: **keijuliekki, pimeys**

**Valoherkkä.** Auringonvalossa alishaltialla on haitta hyökkäysheittoihin ja viisaus (tarkkaavaisuus) heittoihin niiden liittyessä näköön.

### TOIMINNOT

**Lyhytmiikka.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) viiltovahinkoa.

**Käsivarsijousi.** *Kantamahyökkäys:* +4 osumiseen, kantama 12/48 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) pistovahinkoa ja kohteen täytyy heittää VA 13 sitkeys-pelastusheitto tai hän on *myrkytetty* yhden tunnin ajan, jos heitto epäonnistuu 5 pisteellä tai enemmän kohde on myös *tajuton* tämän ajan. Kohde herää, jos hän kärsii vahinkoa tai toinen olento käyttää toimintonsa hänet hereille ravistelemiseen.

Syvälle maan valottomiin uumeniin karkotetut alishaltiat ovat haltiakansojen muinaisen konfliktin häviäjiä. Esivanhempien saaman rangaistuksen kohtuuttomuuden vuoksi monet ovat katkeria. He ovat hyvin kalpeita,

kuten maan alla eläviltä olennoilta voi odottaa, mutta muutoin ulkomuodoltaan ovat kuin maan pinnalla elävät sukulaisensa. Maanpako kammottavissa hirviöiden täyttämässä luolissa on pakottanut heidät sopeutumaan ankariin ja väkivaltaisiin oloihin.

### DRYADI

*Keskikokoinen keiju, tyypillisesti neutraali*

**Puolustus** 12 (16 kaarnaiholla)

**Osumapistee** 22 (5n8)

**Nopeus** 12 metriä

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (+0) | 12 (+1) | 11 (+0) | 14 (+2) | 15 (+2) | 18 (+4) |

**Taidot** hiipiminen +5, tarkkaavaisuus +4

**Aistit** pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 14

**Kielet** haltia, salokieli

**Haaste** 1 (200 KOP)

**Vaistoloitsija.** Dryadin loitsimisominaisuus on karisma (loitsun pelastusheiton VA 14). Dryadi voi loitsia seuraavat loitsut ilman komponentteja:

Ilmaiseksi: **druidintaito**

Jokaisen 3/Päivässä: **kampitus, lounasmarja**

Jokaisen 1/Päivässä: **jäljittä kulkeminen, kaarnaiho, puunuija**

**Magiansieto.** Dryadilla on *etu* pelastusheittoihin loitsuja ja maagisia kykyjä vastaan.

**Puhu kasveille ja eläimille.** Dryadi voi kommunikoida kaikkien eläin- ja kasvityyppisten olentojen kanssa aivan kuin he jakaisivat yhteisen kielen.

**Metsäharppaus.** Dryadi voi vuorollaan käyttää 4 metriä nopeuttaan astuakseen maagisesti ulottuvillaan olevan puun sisään tullen ulos toisen elävän puun sisältä korkeintaan 24 metrin päässä ensimmäisestä, jolloin se ilmestyy vapaaseen tilaan toisen puun viereen. Kummankin puun on oltava kooltaan suuria tai isompia.

### TOIMINNOT

**Nuija.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +2 osumiseen (+6 osumiseen **puunuija** -loitsulla), ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde.

*Osuma:* 2 (1n4) pistettä murskausvahinkoa, tai 8 (1n8 + 4) pistettä murskausvahinkoa **puunuija** -loitsulla.

**Lumoa.** Dryadi valitsee kohteekseen humanoidin tai pedon, jonka se voi nähdä 12 metrin etäisyydellä. Jos kohde voi nähdä dryadin, hänen täytyy onnistua VA



14 viisauus-pelastusheitossa tätä magiaa vastaan tai hän joutuu dryadin lumoamaksi. Dryadin lumoama henkilö pitää dryadia luotettuna ystävänä, jota on syytä suojella ja jonka sanaan voi luottaa. Vaikka kohde ei ole dryadin hallinnassa, hän tulkitsee dryadin pyynnöt ja toiminnan kaikkein parhaimmalla mahdollisella tavalla. Dryadin tai sen liittolaisten tehdessä jotain vahingollista kohteelle hän voi heittää pelastusheittonsa uudestaan. Muutoin vaikutus kestää 24 tuntia, kunnes dryadi on kuollut tai mikäli kohde ja dryadi päätyvät eri olemassaolon tasoille.

Dryadilla voi olla kerrallaan lumottuna korkeintaan yksi humanoidi ja kolme eläintä.

## KIRA, ALISHALTIOIDEN JOHTAJA

**Ensivaikutelma:** vihamielinen, fanaattinen

**Laji:** alishaltia

**Tausta:** sotilas

**Hahmoluokka:** paladiini

**Taso:** 1

**Vakaumus:** lainkuuliaisien neutraali

**Luonteenpiirteet:** suoraviivainen, ummikko

**Ihanne:** voima

**Side:** tinkimätön

**Heikkous:** viha

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 16 (+3) | 16 (+3) | 16 (+3) | 14 (+2) | 14 (+2) | 14 (+2) |

**Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu:** +2

**Pelastusheitot** *Voi +3, Ket +3, Sit +3, Äly +2, Vii +4, Kar +4*

**Taidot** akrobatia +3, eläinten hallinta +2, esiintyminen +2, hiipiminen +3, historia +2, huijaaminen +2, luonto +2, lääketiede +2, oivallus +2, salatiede +2, selviytyminen +2, sorminäppäryys +3, suostuttelu +2, **tarkkaavaisuus +4**, tutkimus +2, **uhkailu +4, urheilu +5, uskonto +4**

**Pätevyudet:** nopat, kaikki panssarit, kilvet, yksinker-  
taiset aseet, sota-aseet, käsivarsijousi

**Vakiotarkkaavaisuus:** 15

**Aloite:** +3

**Puolustus:** 16

**Osumapistenopat:** 1n10 +3

**Osumapistheet:** 8 (normaalisti 13)

**Nopeus:** 12 metriä

**Hyökkäykset:** Yksi piikkinuijalla tai käsivarsijousella.

**Lyhytmiikka.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n8 + 3) pistovahinkoa.

**Käsivarsijousi.** *Kantamahyökkäys:* +5 osumiseen, kantama 12/48 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 3) pistovahinkoa ja kohteen täytyy heittää VA 13 sitkeys-pelastusheitto tai hän on *myrkytetty* yhden tunnin ajan, jos heitto epäonnistuu 5 pisteellä tai enemmän kohde on myös *tajuton* tämän ajan. Kohde herää jos hän kärsii vahinkoa tai toinen olento käyttää toimintonsa hänet hereille ravisteleminen.

**Varusteet:** arvomerkit, kutistusjuoma, piikkinuija, kilpi, kovetettu nahkapanssari

**Lajin piirteet:** Pimeänäkö 48 m, Auringonvalossa alishaltialla on haitta hyökkäysheittoihin ja viisauus (tarkkaavaisuus) heittoihin, jotka liittyvät näköön, Alismagia.

**Taustan erikoisuus:** Sotilarvo, voit vedota tähän kotimaassasi.

**Hahmoluokan piirteet:** Ylimaallinen aistimus, Parantava kosketus (5 osumapistettä),

## LUURANKO

*Keskikokoinen epäkuollut, tyypillisesti lainkuuliaisien paha*

**Puolustus** 13 (panssarin jäänteitä)

**Osumapistheet** 13 (2n8 + 4)

**Nopeus** 12 metriä

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY    | VII    | KAR    |
|---------|---------|---------|--------|--------|--------|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 15 (+2) | 6 (-2) | 8 (-1) | 5 (-3) |

**Heikkoudet** murskausvahinko

**Immunitetit** myrkkyy

**Olotila immunitetit** uupunut, myrkytetty

**Aistit** pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 9

**Kielet** ymmärtää kieliä, jotka tunsivat eläessään, mutta ei pysty enää puhumaan

**Haaste** 1/4 (50 KOP)

## TOIMINNOT

**Lyhytmiikka.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) pistettä viiltovahinkoa.

**Lyhytjousi.** *Kantamahyökkäys:* +4 osumiseen, kantama 32/128 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 2) pistettä pistovahinkoa.

## SATYYRI

Keskikokoinen keiju, tyypillisesti kaoottisen neutraali

**Puolustus** 14 (nahkapanssari)

**Osumapisteet** 31 (7n8)

**Nopeus** 16 metriä

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 12 (+1) | 16 (+3) | 11 (+0) | 12 (+1) | 10 (+0) | 14 (+2) |

**Taidot** esiintyminen +6, hiipiminen +5, tarkkaavaisuus +2

**Aistit** vakiotarkkaavaisuus 12

**Kielet** haltia, salokieli, yleiskieli

**Haaste** 1/2 (100KOP)

**Magiansieto.** Satyyrillä on etu pelastusheittoihin loitsuja ja maagisia kykyjä vastaan.

## TOIMINNOT

**Pusku.** Lähitaisteluhyökkäys: +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (2n4 + 1) pistettä murskausvahinkoa.

**Lyhytmiekka.** Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) pistettä viiltovahinkoa

**Lyhytjousi.** Kantamahyökkäys: +5 osumiseen, kantama 32/128 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) pistettä pistovahinkoa.

## EKSPERTTI

Tason 1 keskikokoinen humanoidi, mikä tahansa vakaumus

**Puolustus** 14 (kovetettu nahkapanssari)

**Osumapisteet** 11 (2n8 + 2)

**Nopeus** 12 metriä

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (+0) | 17 (+3) | 12 (+1) | 13 (+1) | 10 (+0) | 16 (+3) |

**Pelastusheitot** Ket +5

**Taidot** akrobatia +5, esiintyminen +5, hiipiminen +5, sorminäppäryys +5, suostuttelu +5

**Aistit** vakiotarkkaavaisuus 10

**Kielet** yleiskieli sekä yksi vapaavalintainen

**Avunanto.** Ekspertti voi tehdä *auta* -toiminnon bonustoimintona.

**Työkalut.** Ekspertillä on varkaan työkalut ja soitin.

## TOIMINNOT

**Lyhytmiekka.** Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n6 + 3) pistettä pistovahinkoa.

**Tikari.** Lähitaistelu- tai kantamahyökkäys: +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 8/24 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1n4 + 3) pistettä pistovahinkoa.

**Lyhytjousi.** Kantamahyökkäys: +5 osumiseen, kantama 32/128 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n8 + 3) pistettä pistovahinkoa.

## LOITSIJA

Tason 1 keskikokoinen humanoidi, mikä tahansa vakaumus

**Puolustus** 12 (nahkapanssari)

**Osumapisteet** 9 (2n8)

**Nopeus** 12 metriä

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (+0) | 12 (+1) | 10 (+0) | 15 (+2) | 14 (+2) | 13 (+1) |

**Pelastusheitot** Vii +4

**Taidot** salatiede +4, tutkimus +4, uskonto +4

**Aistit** vakiotarkkaavaisuus 12

**Kielet** yleiskieli sekä yksi vapaavalintainen

**Loitsijan rooli.** Valitse loitsijalle rooli. Hän on joko maagi tai parantaja ja käyttää alla olevista kahdesta piirteestä vain oman roolinsa mukaista.

**Loitsiminen (Maagi).** Maagin loitsimisominaisuus on älykkyys (Loitsun pelastusheiton VA on 12, Loitsun hyökkäysmuuttuja on +4). Maagilla on seuraavat loitsut valmisteltuina:

Taikakonstit (ilmaiseksi): **tulinuoli**, **pimeyden ote**

Piiri 1 (2 loitsuvarausta): **uni**

**Loitsiminen (Parantaja).** Parantajan loitsimisominaisuus on viisautta (Loitsun pelastusheiton VA on 12, Loitsun hyökkäysmuuttuja on +4). Parantajalla on seuraavat loitsut valmisteltuina:

Taikakonstit (ilmaiseksi): **pyhä liekki**, **vakauttaminen**

Piiri 1 (2 loitsuvarausta): **haavojen parannus**

## TOIMINNOT

**Sauva.** Lähitaisteluhyökkäys: +2 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 3 (1n6) pistettä murskausvahinkoa tai 4 (1n8) pistettä murskausvahinkoa, jos käyttää sauvaa molemmilla käsillä.

## SOTURI

Tason 1 keskikokoinen humanoidi, mikä tahansa vakaumus

**Puolustus** 16 (ketjupaita ja kilpi)

**Osumapisteet** 13 (2n8 + 4)

**Nopeus** 12 metriä

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 15 (+2) | 13 (+1) | 14 (+2) | 10 (+0) | 12 (+1) | 10 (+0) |

**Pelastusheitot** Sit +4

**Taidot** selviytyminen +3, tarkkaavaisuus +3, urheilu +4

**Aistit** vakiotarkkaavaisuus 13

**Kielet** yleiskieli sekä yksi vapaavalintainen

**Soturin rooli.** Valitse soturille rooli. Hän on joko hyökkääjä tai puolustaja ja käyttää alla olevista kahdesta piirteestä vain oman roolinsa mukaista.

**Hyökkääjä.** Soturi saa +2 bonuksen hyökkäysheittoihin.

**Puolustaja.** Soturi saa *suojeleminen* -reaktion käyttöönsä.

## TOIMINNOT

**Pitkämiekka.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n8 + 2) pistettä viiltovahinkoa tai 7 (1n10 + 2) pistettä viiltovahinkoa, jos käyttää miekkaa molemmilla käsillä.

**Pitkäjousi.** *Kantamahyökkäys:* +4 osumiseen, kantama 60/240 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1n8 + 1) pistettä pistovahinkoa.

## REAKTIOT

**Suojeleminen (vain puolustaja).** Vastustajan hyökätessä soturin vieressä (korkeintaan 2 metrin päässä) olevan kohteen kimppuun, soturi aiheuttaa tälle haitan hyökkäysheittoon. Soturin täytyy kyetä näkemään vastustaja.



## VALMISHAHMOT

---

Valmishahmoja on annettu tätä seikkailua varten yhteensä viisi kappaletta, mutta oletuksena on kuitenkin, että seikkailua pelataan 2-4 hahmolla. Tämä on tarkoituksellista, jotta jokainen pelaaja pääsee valitsemaan vähintään kahden hahmon välillä. Hahmojen väliset suhteet on kirjoitettu niin, että ei haittaa, jos useampi puuttuu. Neljällä pelaajalla yksi valmishahmo jää siis käyttämättä, riippuen pelaajien mieltymyksistä.

# MUNKKI - JENRA

**Ensivaikutelma:** Kääpiö, keskittynyt, tiukka katse, tummat kulmat, liehuva kangasvyö, paljaat käsivarret.

**Laji:** kääpiö (kivi)

**Tausta:** akolyyytti

**Hahmoluokka:** munkki

**Taso:** 1

**Vakaumus:** lainkuuliaisen neutraali

**Luonteenpiirteet:** optimisti, ummikko

**Ihanne:** voima

**Side:** hengenvetäjä

**Heikkous:** joustamaton

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 12 (+1) | 17 (+3) | 14 (+2) | 10 (+0) | 18 (+4) | 10 (+0) |

**Pätevyysbonus, pätevydet lihavoitu:** +2

**Pelastusheitot** Voi +3, Ket +5, Sit +2, Äly +0, Vii +4, Kar +0

**Taidot akrobatia** +5, eläinten hallinta +4, esiintyminen +0, **hiipiminen** +5, historia +0, huijaaminen +0, luonto +0, lääketiede +4, **oivallus** +2, salatiiede +0, selviytyminen +4, sorminäppäryys +3, suostuttelu +0, tarkkaavaisuus +4, tutkimus +0, uhkailu +0, urheilu +1, **uskonto** +3

**Pätevydet:** taistelukirves, kirves, vasara, sotavasara, yksinkertaiset aseet, lyhytmiekat, kevyt ja keskiraskas panssari, työkalupätevyys: sepän työkalut, työkalupätevyys: kivenveistäjän työkalut, panhuilu,

**Vakiotarkkaavaisuus:** 14

**Aloite:** +3

**Puolustus:** 17

**Osumapistenopat:** 1n8 + 2

**Osumapisteet:** 10

**Nopeus:** 10 metriä

**Hyökkäykset:** yksi hyökkäys joko aseettomalla taistelulla tai sauvalla

**Aseeton taistelu.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n4 + 3) murskausvahinkoa.

**Sauva.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) murskausvahinkoa tai kahdella kädellä käytettynä 7 (1n8 + 3) murskausvahinkoa.

**Varusteet:** Pyhä symboli, rukouspyörä, 5 tikkua suitsu-

ketta, munkin kaapu, tavalliset vaatteet ja kukkaro jossa 15 kultarahaa, reppu, makuupussi, haarukan, veitsen ja lusikan nerokas yhdistelmä, tulusrasia, panhuilu, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili ja hampukköysi (15 m) ja sauva.

**Lajin piirteet:** Pimeänäkö 24 metriä. *Etu* pelastusheittoihin myrkyä vastaan ja *vastustat* myrkkyyvahinkoa. Voit aina päätellä kivityön alkuperän onnistuneella älykkyys (historia) heitolla. Mitä kivitöiden alkuperään tulee, sinulla on pätevyys historia taidossa ja lisäät pätevyysbonukseksi heittoon tuplana normaalin sijaan.

**Taustan erikoisuus:** Turvapaikka, sinulla on aina koti temppelissä.

**Hahmoluokan piirteet:** Haarniskaton puolustus, Mystinen soturi

## MITÄ MIELTÄ OLET MUISTA SEIKKAILJOISTA?

Sarastus, temppeliritari, vaihdokas, asiallinen tyyppi, mutta joskus jarruttelee nopeaa päätöksentekoa.

Ives, taistelija, ihminen, kestää kuulla asiat sanottuna suoraan.

Zardonia, velho, haltia, puhuu ihan liikaa.

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

## ROOLIPELAUSVINKKEJÄ

Et puhu paljon ja pitäydyt asiassa, saatat joskus töksäyttää asioita rumasti.

## TAISTELIJA - IVES

**Ensivaikutelma:** Ihminen, ryhdikäs, katsoo suoraan kohti.

**Laji:** ihminen

**Tausta:** sotilas

**Hahmoluokka:** taistelija

**Taso:** 1

**Vakaumus:** neutraali

**Luonteenpiirteet:** konkari, suoraviivainen

**Ihanne:** kunniallisuus

**Side:** tinkimätön

**Heikkous:** ankara

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 16 (+3) | 16 (+3) | 16 (+3) | 14 (+2) | 10 (+0) | 15 (+2) |

**Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu:** +2

**Pelastusheitot Voi +5, Ket +3, Sit +5, Äly +2, Vii +0, Kar +2**

**Taidot** akrobatia +3, **eläinten hallinta** +2, esiintyminen +2, hiipiminen +3, **historia** +4, huijaaminen +2, luonto +2, lääketiede +0, oivallus +0, salatiede +2, selviytyminen +0, sorminäppäryys +3, suostuttelu +2, **tarkkaavaisuus** +2, tutkimus +2, uhkailu +2, **urheilu** +5, uskonto +2

**Pätevyudet:** kortit, kaikki panssarit, kilvet, yksinkertaiset aseet, sota-aseet

**Vakiotarkkaavaisuus:** 13

**Aloite:** +3

**Puolustus:** 17

**Osumapistenopat:** 1n10 +3

**Osumapisteeet:** 13

**Nopeus:** 12 metriä

**Hyökkäykset:** Kaksi hyökkäystä: yksi lyhytmiekalla ja toinen tikarilla tai vain yksi koko vuoron aikana raskaalla varsijousella.

**Lyhytmiekka.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) pistovahinkoa.

**Tikari.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n4 + 3) pistovahinkoa.

**Raskas varsijousi.** *Kantamahyökkäys:* +5 osumiseen, kantama 40/160 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 8 (1n10 + 3) pistovahinkoa.

**Varusteet:** arvomerkit, kortit, pieni veitsi, matkavaatteet ja kukkaro jossa 10 kultarahaa, reppu, kaukoputki, tuntemattoman saaren kartta, saaren sisäosiin on merkitty jotain isolla X-merkillä, maailmankartta, jonka mantereet, sijainnit, paikannimet ovat täysin vieraita, 2 kartan suojaputkea, makuupussi, ruokailuvälineet, tulusrasia, 10 soihtua, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili ja hampuköysi (15 m), puolipanssari, lyhytmiekka, tikari, raskas varsijousi, 20 vasamaa.

**Lajin piirteet:** Ihmisenä saat ylimääräisen valtin ensimmäisellä tasolla.

**Valtti: Askeleen edellä**

Olet nopea ja sinulla leikkaa. Olet selvillä sekä vastustajiesi että liittolaistesi liikkeistä. Heittäessäsi aloitetta voit valintasi mukaan joko lisätä tai vähentää siitä viisi pistettä ennen kuin olet toiminut taistelussa. Voit halutessasi 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.

**Taustan erikoisuus:** Sotilasarvo, voit vedota tähän kotimaassasi.

**Hahmoluokan piirteet:** Taistelutyylit: Kahdella aseella taistelu, Sisu: 1n10 + 1 osumapistettä.

Olet sisarussarjan nuorin, ja olet aina joutunut todistelemaan itseäsi ja kykyjäsi, usein jopa tappelemalla vanhempia siskoja vastaan. Vanhempasi toivoivat, että et olisi lähtenyt palkkasoturiksi vaan suunnannut opintoihin. Itse olet sanonut, että miekan tie ja vaeltavan soturin elämä valitsi sinut eikä toisinpäin. Vaikka sinua ei muodollisesti nimitettäisi aina joukon johtajaksi, usein monet päätökset lepäävät harteillasi. Sinun on usein päätettävä asiat, koska muut jahkailevat.



---

## MITÄ MIELTÄ OLET MUISTA SEIKKAILIJOISTA?

---

Sarastus, temppeliritari, vaihdokas, pystyvä soturi, jonka mielipidettä kannattaa kuunnella. Ei voisi vähempää kiinnostaa, minkä tämän esi-isien ja pirujen välillä käydyn kaupan takia hänellä on sarvet ja häntä.

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.

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

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

## ROOLIPELAUSVINKKEJÄ

---

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

## VARAS - AAMU

**Ensivaikutelma:** Vaihdokas, pieni, keikarimainen pukeutuminen mutta kaikki mustaa, pitsiä ja hörhelöitä, leveälierinen hattu, jossa on iso sulka.

**Laji:** vaihdokas

**Tausta:** rikollinen

**Hahmoluokka:** varas

**Taso:** 1

**Vakaumus:** kaoottisen hyvä

**Luonteenpiirteet:** nautiskelija, yltiöpää

**Ihanne:** vapaus

**Side:** velka

**Heikkous:** peluri

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (+0) | 16 (+3) | 14 (+2) | 11 (+0) | 10 (+0) | 14 (+2) |

**Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu:** +2

**Pelastusheitot** Voi +0, Ket +5, Sit +2, Äly +2, Vii +0, Kar +2

**Taidot akrobatia** +5, eläinten hallinta +0, esiintyminen +2, **hiipiminen** +7, historia +0, **huijaaminen** +5, luonto +0, lääketiede +0, **oivallus** +3, salatiiede +0, selviytyminen +0, **sorminäppäryys** +7, suostuttelu +2, **tarkkaavaisuus** +3, tutkimus +0, uhkailu +2, urheilu +0, uskonto +0

**Pätevyudet:** varkaan työkalut, kortit, kevyt panssari, yksinkertaiset aseet, käsivarsijousi, miekka, pistomiekka, lyhytmiekka, luuttu

**Vakiotarkkaavaisuus:** 13

**Aloite:** +3

**Puolustus:** 14

**Osumapistenopat:** 1n8 + 2

**Osumapisteeet:** 10

**Nopeus:** 12 metriä

**Hyökkäykset:**

**Pistomiekka.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 7 (1n8 + 3) pistovahinkoa.

**Tikari.** *Lähitaistelu- tai kantamahyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 8/24 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 5 (1n4 + 3) pistovahinkoa.

**Lyhytjousi.** *Kantamahyökkäys:* +6 osumiseen, kantama 32/128 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 6 (1n6 + 3) pistovahinkoa.

**Varusteet:** Sorkkarauta, hienot mustat vaatteet sekä tummat tavalliset vaatteet, joissa on viitta ja huppu sekä vyökukkaro, jossa 15 kultarahaa, parfyymi (pullo), saippua, kortit, pieni rasia joka avattaessa päästää maukaisun kuin kissa (korteille), luuttu, reppu, säkki jossa 1000 pientä kuulaa, 3 metriä narua, kello tai kulkunen, tulusrasia, vasara, 10 kiilaa, sorkkarauta, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili, kiipeilyvälineet ja hampukköysi (15 m), pistomiekka, lyhytjousi, 20 nuolta, nahkapanssari, kaksi tikaria ja varkaan työkalut.

**Lajin piirteet:** Pimeänäkö 24 metriä. *Siedät* tuliva-hingoa. Osaat **velhonnäytös** taikakonstin. Voit *hornan verenperinnön* johdosta loitsia **hornankoston** toisen tason loitsuna, pitkän levon jälkeen voit loitsia sen uudestaan. Voit loitsia myös **pimeyden**, pitkän levon jälkeen voit loitsia sen uudestaan. Näitä loitsuja koskien *loitsimisominaisuutesi* on karisma.

**Taustan erikoisuus:** Varkaiden kilta, olet paljon syvemällä organisoituneen rikollisuuden maailmassa kuin moni toverisi uskoo, vihollisten lisäksi sinulla on niissä piireissä myös liittolaisia.

**Hahmoluokan piirteet:**

Asiantuntemus: varkaan työkalut & hiipiminen, Yllätyshyökkäys + 1n6, Varkaiden salakieli, Asiantuntemus: hiipiminen & sorminäppäryys

## MITÄ MIELTÄ OLET MUISTA SEIKKAILJOISTA?

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

Ives, taistelija, ihminen, pomo, tiukkapiipo, näyttää selkeästi arvioivan vielä onko musta mihinkään.

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

Zardonian, velho, haltia, hienot tatuoinnit ja upee vitival-koinen letti, mutta tuntuu pitävän ympärillään olevaa porukkaa yksinkertaisena.

## ROOLIPELAUSVINKKEJÄ

Yrität todistella, että olet kova luu etkä mikään räpäle.

# TEMPELIRITARI - SARASTUS

**Ensivaikutelma:** Vaihdocas, arpinen kivikasvo, pyhä symboli roikkuu näkyvästi rinnalla.

**Laji:** vaihdokas

**Tausta:** akolyyyti

**Hahmoluoikka:** tempeliritari

**Taso:** 1

**Vakaumus:** lainkuuliaisen hyvä

**Luonteenpiirteet:** sovittelija, suvaitsevainen

**Ihanne:** hyväntekeväisyys

**Side:** populistit

**Heikkous:** ylikunnioittava

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 12 (+1) | 14 (+2) | 12 (+1) | 10 (+0) | 16 (+3) | 12 (+1) |

**Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu:** +2

**Pelastusheitot** Voi +1, Ket +2, Sit +1, Äly +0, **Vii** +5, **Kar** +2

**Taidot** akrobatia +2, eläinten hallinta +3, esiintyminen +1, hiipiminen +2, historia +0, huijaaminen +1, luonto +0, **lääketiede** +5, **oivallus** +5, salatiede +0, selviytyminen +3, sorminäppäryys +2, **suostuttelu** +3, tarkkaavaisuus +3, tutkimus +0, uhkailu +1, urheilu +1, **uskonto** +3

**Pätevyudet:** kevyt panssari, keskiraskas panssari, raskas panssari, kilvet ja yksinkertaiset aseet

**Vakiotarkkaavaisuus:** 13

**Aloite:** +2

**Puolustus:** 17

**Osumapistenopat:** 1n8 + 1

**Osumapistet:** 9

**Nopeus:** 12 metriä

**Hyökkäykset:**

**Rautanuija.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +3 osumiseen, olottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1n6 + 1) murskausvahinkoa.

**Varusteet:** pyhä symboli, rukouskirja, 7 tikkua suitsuketta, suitsutusastia, papin kaapu, matkavaatteet ja kukkaro jossa 15 kultarahaa, reppu, viltti, nahkainen ilmatäytteinen retkipatja ja pienet palkeet sen täyttämiseen, 10 kynttilää, tulusrasia, kolehtilipas, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa ja vesileili, rautanuija, puolipanssari ja kilpi.

**Lajin piirteet:** Pimeänäkö 24 metriä. *Siedät* tuliva-hingoa. Osaat **velhonnäytös** taikakonstin. Voit *hornan verenperinnön* johdosta loitsia **hornankoston** toisen tason loitsuna, pitkän levon jälkeen voit loitsia sen uudestaan. Voit loitsia myös **pimeyden**, pitkän levon jälkeen voit loitsia sen uudestaan. Näitä lajista tulevia loitsuja koskien **loitsimisominaisuutesi** on karisma.

**Taustan erikoisuus:** Turvapaikka, sinulla on aina koti tempelissä.

**Hahmoluokan piirteet:**

Loitsiminen, Elämän valtapiiri, Valtapiiriin liittyvä piirre: Elämän opetuslapsi (Loitsiessasi ensimmäisen tai korkeamman piirin parannusloitsun, parannusloitsun kohde saa lisäksi takaisin 2 + tasosi verran osumapistettä.), Epäkuolleiden häätäminen

**Loitsiminen:** Sarastus on tason 1 loitsija, jonka loitsimisominaisuus on viisaus (loitsun pelastusheiton VA 13, +5 hyökkäysmuuttuja loitsuilla). Hänellä on seuraavat tempeliritarin loitsut valmisteltuna, jos haluat *pitkän levon* jälkeen valmistella eri tempeliritarin loitsut, katso sääntökirjasta tempeliritarin loitsulista, valtapiirilöitsut merkittynä asteriskilla \* ovat aina valmisteltuina: Taikakonstit (ilmaiseksi): **opastus, vakauttaminen, vastustus**

Piiri 1 (2 loitsuvarausta): **siunaus\***, **haavojen parannus\***, **hyvän tai pahan löytäminen**, **myrkyn ja taudin löytäminen**, **parantava sana**, **uskon kilpi**

## MITÄ MIELTÄ OLET MUISTA SEIKKAILJOISTA?

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

Jenra, munkki, kääpiö, suoraviivainen ja luotettava.

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

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.



## 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.

# VELHO - ZARDONIA

**Ensivaikutelma:** Haltia, valkoiset pitkät hiukset, kalpea, mystisiä tatuointeja, suuret ystävälliset silmät.

**Laji:** haltia (jalo)

**Tausta:** oppinut

**Hahmoluokka:** velho

**Taso:** 1

**Vakaumus:** lainkuuliaisen neutraali

**Luonteenpiirteet:** opettaja, pätiä

**Ihanne:** koulutus

**Side:** elämäkokemus

**Heikkous:** pehmo

| VOI     | KET     | SIT     | ÄLY     | VII     | KAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (+0) | 16 (+3) | 12 (+1) | 17 (+3) | 14 (+2) | 12 (+1) |

**Pätevyysbonus, pätevydet lihavoitu:** +2

**Pelastusheitot** Voi +0, Ket +3, Sit +1, Äly +5, **Vii** +4, Kar +1

**Taidot** akrobatia +3, eläinten hallinta +2, esiintyminen +1, hiipiminen +3, **historia** +5, huijaaminen +1, luonto +3, lääketiede +2, **oivallus** +4, **salatiede** +5, selviytyminen +2, sorminäppäryys +3, suostuttelu +1, **tarkkaavaisuus** +4, **tutkimus** +5, uhkailu +1, urheilu +0, uskonto +3

**Pätevyudet:** Tikarit, tikat, lingot, sauvat, kevyet varsijouset, miekka, lyhytmiekka, lyhytjousi ja pitkäjousi.

**Vakiotarkkaavaisuus:** 12

**Aloite:** +3

**Puolustus:** 13

**Osumapistenopat:** 1n6 + 1

**Osumapisteet:** 7

**Nopeus:** 12 metriä

**Hyökkäykset:**

**Miekka.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1n8) viiltovahinkoa.

**Pitkäjousi.** *Kantamahyökkäys:* +6 osumiseen, kantama 60/240 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 7 (1n8 + 3) pistovahinkoa.

**Happoroiske.** *Osuu automaattisesti,* kantama 24 metriä, yksi kohde, *Osuma:* 3 (1n6) happovahinkoa, ei pelastusheittoa velhon koulukunnasta johtuen.

**Jäädyyssäde.** *Kantamahyökkäys:* +5 osumiseen, kantama 24 metriä, yksi kohde, *Osuma:* 4 (1n8) kylmävahinkoa ja kohteen nopeus laskee 4 metrillä seuraavan vuorosi alkuun saakka.

**Noidannuoli.** *Osuu automaattisesti,* kantama 48 metriä, kolme nuolta valitsemissi kohteisiin, *Osuma:* 3 (1n4 + 1) energiavahinkoa.

**Varusteet:** Sulkakynä, muste (pieni pullo), tyhjä muistikirja, matkavaatteet, pieni veitsi, pieni liitutaulu ja vyökukkarossa 5 kultarahaa, 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, maaginfokus, loitsukirja, miekka, pitkäjousi ja 20 nuolta.

**Lajin piirteet:** Pimeänäkö 24 metriä. Sinulla on *etu* pelastusheittoihin kaikkia lumouksia, kuten *lumoa henkilö* vastaan ja sinua ei voi vaivuttaa uneen magialla. Haltioiden ei tarvitse nukkua. Haltiat harjoittavat meditaatiota puoliksi tietoisessa tilassa 4 tuntia päivässä. Meditoidesasi et varsinaisesti nuku, mutta voit käydä läpi henkisiä harjoitteita, joiden suorittamisesta tulee vuosien varrella vaistomaisia. Levätessä tällä tavoin saat samat hyödyt siitä kuin ihminen, joka on nukkunut täydet 8 tuntia. Osaat yhden ylimääräisen *taikakonstin* velhon loitsulialta. Ominaisuutesi *loitsimiseen* on älykkyys.

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

**Hahmoluokan piirteet:**

Loitsiminen, Magian palautuminen

**Loitsiminen:** Zardonia on tason 1 loitsija, jonka loitsimisominaisuus on älykkyys (loitsun pelastusheiton VA 13, +5 hyökkäysmuuttuja loitsuilla). Hänellä on seuraavat velhon loitsut loitsukirjassaan (tummalla on merkitty ne 4 loitsua, jotka hänellä on valmisteltuna) sekä seuraavat taikakonstit:

Taikakonstit (ilmaiseksi): **Happoroiske**, **Jäädyyssäde**, **Taikatemppu**, **Velhonkäsi**  
Piiri 1 (2 loitsuvarausta): **Häilytys**, **Noidannuoli**, **Magian löytäminen**, **Mykkä kuvajainen**, **Salakirjoitus**, **Tunnistaminen**

## MITÄ MIELTÄ OLET MUISTA SEIKKAILIJOISTA?

---

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

Ives, 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 suorasuu, jolla, täytyy myöntää, on aika hyvät vaistot. On joskus sangen töykeä ja kärsimätön, ehkä se on kääpiökulttuurin tuottamaa.

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

## ROOLIPELAUSVINKKEJÄ

---

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



# OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 (“SRD5”) is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material. The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player’s Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of The Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of The Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar’ri, baatezu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

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, and 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, Christopher Stratton Smith