

Basic Fantasy

Role-Playing Game

Vasta-alkajan ohjeet

Copyright © 2011-2014, 2017, 2019 Tom Hoyt

All Rights Reserved

Distributed under the terms of the Open Game License version 1.0a

Ensimmäinen laitos (julkaisu 1)



www.basicfantasy.org

Muut tekijät

Oikoluku: Barry Gergel, GreatTheAlfred, James Lemon, Matthew Ozor, Pytheas

Kuvitus: Zaozabob

Suomennos: Seppo Raudaskoski

JOHDANTO

Vasta-alkajan ohjeet antaa perustiedot, joiden avulla pelaajat voivat luoda nopeasti 1. tason hahmoja ja ryhtyä pelaamaan Basic Fantasy -roolipeliä. Tämä kirjanen ei sisällä kaikkia tietoja, jotka tarvitaan Basic Fantasy -seikkailun tai -kampanjan johtamiseen. Niinpä pelinjohtajalla on oltava **Basic Fantasy Role-Playing Game Core Rules** -sääntökirja, joka sisältää pelin kaikki säännöt. Sen voi ladata ilmaiseksi osoitteesta basicfantasy.org. Kun hahmot nousevat 2. tasolle, pelaajatkin alkavat tarvita Core Rules -sääntökirjaa. Toinen hyödyllinen peliapu on Simone Fellin laatima **Basic Fantasy RPG Charts and Tables**, jonka voi ladata niin ikään ilmaiseksi Basic Fantasyn verkkosivustolta.

SISÄLLYS

Hahmon luominen.....	1
Varusteet.....	4
Taistelu.....	6
Loitsut.....	9

Hahmon luominen

Ensiksi tarvitset lyijykynän, roolipelinoppia ja paperin, jolle merkitset hahmosi tiedot. Voit käyttää tavallista tyhjää paperiarkkia tai Basic Fantasy -roolipeliä varten tehtyä hahmolomaketta. Basic Fantasyn verkkosivustolta on ladattavissa useita erilaisia lomakkeita. Vasta-alkajalle sopii hyvin Chris Gonnermanin laatima *Basic Fantasy RPG Standard Character Record Sheet*.

Hahmonluonnin vaiheet

1. Arvo jokainen kykyarvo heittämällä 3n6.
2. Kirjoita muistiin kunkin kyvyn hyvitys/sakko.
3. Valitse hahmorotu ja kirjoita muistiin sen erikoiskyvyt.
4. Valitse hahmoluokka ja kirjoita muistiin sen erikoiskyvyt.
5. Kirjoita muistiin 2. tasolle nousemiseen vaadittava kokemuspistemäärä.
6. Arvo kestopisteet heittämällä hahmoluokkasi kestonoppaa ja lisää silmänumero Ruumiinkuntohyvityksesi tai -sakkosi.
7. Kirjoita muistiin, että Hyökkäyshyvityksesi on +1. (Se on +1 kaikilla 1. tason hahmoilla.)
8. Kirjoita muistiin pelastusheittolukusi (muuta lukua tarvittaessa hahmorotusi hyvitysten mukaisesti).
9. Arvo rahamääräsi pelin alussa (3n6 × 10 kultarahaa).
10. Osta hahmollesi varusteita (tarkista luokkasi ja rotusi ase- ja haarniskarajoitukset).
11. Merkitse muistiin panssariluokkasi ja laske siihen Ketteryyshyvityksesi tai -sakkosi.
12. Valitse hahmollesi nimi ja kehitä hänelle taustatarina.

Hahmon kyvyt (3n6)

Kyky	Hyvitys/sakko lisätään
Voimakkuus (VMA)	• Lähihaisteluhyökkäysheittoihin. • Vaurioheittoihin, kun käytetään lähihaistelu- tai heittoasetta (mukaan lukien linkoa)
Ketteryys (KET)	• Kantamahyökkäysheittoihin (jouset, varsijouset, heittokirveet) • Panssariluokkaan (PL) • Aloitenopanheittoon
Ruumiinkunto (RUK)	• Jokaiseen kestonoppaanheittoon • Pelastusheittoihin Myrkyä vastaan
Älykyys (ÄLY)	• Hahmon osaamien kielten lukumäärään • Pelastusheittoihin illuusioita vastaan
Viisaus (VII)	• Joihinkin pelastusheittoihin taikahyökkäyksiä vastaan
Karisma (KAR)	• Reaktioheittoihin • Hahmon pestattavissa olevien palvelijoiden lukumäärään

Kykyhyvitys/kykysakko

Kykyarvo	Hyvitys/sakko
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3



Hahmorodut**Haltiat**

Vaatimukset	ÄLY vähintään 9, RUK enintään 17
Luokat	Mikä tahansa luokka, mahdollisia myös maagi/taistelija ja maagi/varas
Kestonoppa	Enintään n6
Aseet	Isot aseet vaativat kaksi kättä.
Erikoiskyvyt	• Pimeänäkö (kantama 60 jalkaa) • Löytää salaovet, kun 1n6-heiton tulos on 1–2; löytää erikseen etsimättä, kun tulos on 1 • Immuuni ruumiinsyöjien jähmetyshyökkäyksille • Yllätysheitoissa yllättymisen mahdollisuus pienenee 1:llä (ks. edempänä Yllätysheidot)
Pelastusheittohyvitykset	• +2 Taikasauvat • +1 Jähmetys tai Kivetyt • +2 Loitsut
Kielet	• Yhteiskieli, haltiakieli • +1 / ÄLY-hyvityspiste
Yleiskuvaus	Pituus noin 5 jalkaa, hoikka, paino 130 naulaa. Elinikä vähintään 1200 vuotta. Kalpea iho, tumma tukka, suipot korvat, vähäinen parrankasvu tai parraton.

Ihmiset

Vaatimukset	Ei kykyarvovaatimuksia
Luokat	Mikä tahansa
Kestonoppa	Mikä tahansa
Aseet	Isot aseet vaativat kaksi kättä.
Erikoiskyvyt	+10 % kaikkiin hankittuihin kokemuspisteisiin
Pelastusheittohyvitykset	Ei ole
Kielet	• Yhteiskieli • +1 / ÄLY-hyvityspiste
Yleiskuvaus	Keskivertomiehen pituus on 6 jalkaa, paino 175 naulaa, elää noin 75-vuotiaaksi.

Kääpiöt

Vaatimukset	RUK vähintään 9, KAR enintään 17
Luokat	Pappi, taistelija, varas
Kestonoppa	Mikä tahansa
Aseet	Isot aseet vaativat kaksi kättä. Ei voi käyttää kahden käden miekkaa, salkoasetta eikä pitkäjousta.
Erikoiskyvyt	• Pimeänäkö (kantama 60 jalkaa) • Havaitsee äskettäiset rakennustyöt, kääntyvät seinät, vinot ja kaltevat käytävät sekä kivityötä olevat ansat, kun 1n6-heiton tulos on 1–2
Pelastusheittohyvitykset	• +4 Kuolemansäde tai Myrkky • +4 Taikasauvat • +4 Jähmetys tai Kivetyt • +3 Lohikäärmeen henkäys • +4 Loitsut
Kielet	• Yhteiskieli, kääpiökieli • +1 / ÄLY-hyvityspiste
Yleiskuvaus	Noin 4 jalkaa pitkä, roteva, elinikä 300–400 vuotta. Tuuhea tukka ja parta.

Puolituiset

Vaatimukset	KET vähintään 9, VMA enintään 17
Luokat	Pappi, taistelija, varas
Kestonoppa	Enintään n6
Aseet	Keskikokoiset aseet vaativat kaksi kättä. Ei voi käyttää Isoja aseita.
Erikoiskyvyt	• +1 kantamahyökkäykseen • +2 panssariluokkaan lähitaistelussa, kun hyökkääjä on ihmistä isompi • +1 aloitenopanheittoihin • Piloutuminen (paljastumisen mahdollisuus metsässä 10 % ja sisällä 30 %)
Pelastusheittohyvitykset	• +4 Kuolemansäde tai Myrkky • +4 Taikasauvat • +4 Jähmetys tai Kivetyt • +3 Lohikäärmeen henkäys • +4 Loitsut
Kielet	• Yhteiskieli, puolituiskieli • +1 / ÄLY-hyvityspiste
Yleiskuvaus	Pituus n. 3 jalkaa, paino 60 naulaa, kihara tukka, parraton, elinikä noin 100 vuotta.

Lisäkielet

Pelinjohtaja tietää, mitä kieliä hänen kampanjassaan on tarjolla. Pelaajan ei tarvitse valita lisäkieliään heti hahmonluonnin yhteydessä vaan hän voi valita ne myöhemmin kampanjan kuluessa.

Hahmoluokat**Maagi**

Primaarikyky	ÄLY (oltava 9+)
Kestonoppa	n4
Aseet	Ryhmysauva, tikari, vaellussauva
Haarniska	Ei haarniskaa eikä kilpeä
2. tason KoP	2500
Loitsut	Yksi 1. tason loitsu (ks. Loitsut)
Erikoiskyvyt	Ei ole
Pelastusheitot 1. tasolla	• Kuolemansäde tai Myrkky: 13 • Taikasauvat: 14 • Jähmetys tai Kivetys: 13 • Lohikäärmeen henkäys: 16 • Loitsut: 15

Pappi

Primaarikyky	VII (oltava 9+)
Kestonoppa	n6
Aseet	Vain tylpät (kurikka, linko, moukari, sotanuija, sotavasara, taistelussauva)
Haarniska	Mikä tahansa, kilpi sallittu
2. tason KoP	1500
Loitsut	Ei loitsuja 1. kokemustasolla
Erikoiskyvyt	Epäkuolleiden käännitys (ks. alla)
Pelastusheitot 1. tasolla	• Kuolemansäde tai Myrkky: 11 • Taikasauvat: 12 • Jähmetys tai Kivetys: 14 • Lohikäärmeen henkäys: 16 • Loitsut: 15

Epäkuolleiden käännitys

Papit voivat käännättää epäkuolleita eli karkottaa epäkuolleita olentoja luotaan silkan uskonsa voimalla. Pappi kotoittaa tällöin pyhän tunnusmerkkinsä ja kutsuu avukseen suojelusjumaluutensa voimia. Pelaaja heittää 1n20 ja ilmoittaa tuloksen pelinjohtajalle.

**Taistelija**

Primaarikyky	VMA (oltava 9+)
Kestonoppa	n8
Aseet	Mikä tahansa
Haarniska	Mikä tahansa, kilpi sallittu
2. tason KoP	2000
Loitsut	Ei ole
Erikoiskyvyt	Ei ole
Pelastusheitot 1. tasolla	• Kuolemansäde tai Myrkky: 12 • Taikasauvat: 13 • Jähmetys tai Kivetys: 14 • Lohikäärmeen henkäys: 15 • Loitsut: 17

Varas

Primaarikyky	KET (oltava 9+)
Kestonoppa	n4
Aseet	Mikä tahansa
Haarniska	Nahkahaarniska, ei kilpeä
2. tason KoP	1250
Loitsut	Ei ole
Erikoiskyvyt	• Salahyökkäys (ks. alla) • Ks. alla taulukko Varkaan kyvyt
Pelastusheitot 1. tasolla	• Kuolemansäde tai Myrkky: 13 • Taikasauvat: 14 • Jähmetys tai Kivetys: 13 • Lohikäärmeen henkäys: 16 • Loitsut: 15

Salahyökkäys

- Hyökkäysheittoon +4, osuma tuottaa kaksinkertaiset vauriot. Suoritettava takaapäin (tämä voi vaatia Hiivintä-heiton, Piiloutuminen-heiton tai molemmat).
- Ei voida suorittaa samaa vihollista vastaan kuin kerran taistelussa.
- Voidaan suorittaa myös paljain käsin tai "aseen lappeella" (jälkimmäisessä tapauksessa hyökkäysheittoon +0, osuma tuottaa aseensa normaali vauriot). Vauriot ovat molemmissa tapauksissa tainnuttavia.

Varkaan kyvyt 1. tasolla

Tiirikointi	25%	Seinäkiipeily	80%
Ansanpurku	20%	Piiloutuminen*	10%
Taskuvarkaus	30%	Kuulostelu	30%
Hiivintä	25%		

*Puolituisten kannattaa käyttää tämän sijasta omaa piiloutumiskykyään, jossa paljastumisen mahdollisuus on metssä vain 10 % ja kaikkialla muualla 30 %.

VASTA-ALKAJAN OHJEET

VARUSTEET

Rahojen arvot

1 platinaraha (plr)	=	5 kultarahaa (kr)
1 kultaraha (kr)	=	10 hopearahaa (hr)
1 elektrumaraha (er)	=	5 hopearahaa (hr)
1 hopearaha (hr)	=	10 pronssirahaa (pr)

Yleisvarusteet

Esine	Hinta	Paino
Kartta- tai kääriokotelo	1 kr	½
Kiilausnauloja, 12	1 kr	1
Kiipeilyhaka	2 kr	4
Kovasin	1 kr	1
Kuivamuonaa (viikoksi)	10 kr	14
Kynttilöitä, 12	1 kr	*
Käsihakeet (ilman munalukkoa)	6 kr	4
Köyttä, hamppu- (50 jalkaa)	1 kr	5
Köyttä, silkki- (50 jalkaa)	10 kr	2
Lasipullo	1 kr	*
Liituja, pieni pussillinen	2 kr	*
Loitsukirja (128 sivua)	25 kr	1
Lyhty	5 kr	2
Lyhty, sala-	8 kr	2
Lyhty, suunta-	14 kr	3
Munalukko (ja 2 avainta)	12 kr	1
Mustetta (pullollinen)	8 kr	½
Nuoli- tai vasamaviini	1 kr	1
Paperia (1 arkki)	1 kr	**
Peili, pieni metallinen	7 kr	*
Pilli	1 kr	**
Pyhä tunnusmerkki	25 kr	*
Reppu	4 kr	*
Satula, kuorma-	5 kr	15
Satula, ratsastus-	10 kr	35
Satulalaukkupari	4 kr	7
Seiväs, puinen 10 jalan	1 kr	10
Soihtuja, 6	1 kr	1
Suitset ja kuolaimet	15 hr	3
Sulkakynä	1 hr	**
Sulkakynän teroitusveitsi	1 kr	*
Säkki, iso	1 kr	*
Säkki, pieni	5 hr	*
Teltha, iso (kymmenelle)	25 kr	20
Teltha, pieni (yhdele)	5 kr	10
Tikkaat, 10 j	1 kr	20
Tuluskukkaro	3 kr	1
Vaatekerta, tavallinen	4 kr	1
Varkaan tiirikat ja työkalut	25 kr	1
Vesileili/viinileili	1 kr	2
Vihkivettä (pullollinen)	10 kr	*

BASIC FANTASY

Esine	Hinta	Paino
Viitta	2 kr	1
Villahuopa	1 kr	3
Vyökukkaro	1 kr	*
Öljy (pullollinen)	1 kr	1

* Kymmenen tällaista esinettä painaa yhden naulan.

** Näitä esineitä ei lasketa mukaan hahmon taakkaan, ellei niitä ole suorastaan satoja.

Huomautus: Maagi saa ensimmäisen loitsukirjansa mestariltaan.

Haarniskat ja kilvet

Haarniskan tyyppi	Hinta	Paino	PL
Ei haarniskaa	0 kr	0	11
Nahkahaarniska	20 kr	15	13
Rengaspanssari	60 kr	40	15
Levypanssari	300 kr	50	17
Kilpi	7 kr	5	+1

Ratsastusvarusteet

Esine	Hinta	Paino
Hevosenkengät ja kengitys	1 kr	10
Satula, kuorma-	5 kr	15
Satula, ratsastus-	10 kr	35
Satulalaukkupari	4 kr	7
Suitset ja kuolaimet	15 hr	3

Ratsut ja juhdat

Eläin	Nop	KN	PL	PH:t kuten	Hyökkäyk- set	Taakka (kev/ras)	Hinta
Aasi	40 j			T2	1 puraisu, 1n2	70/140	40 kr
Hevonen,	80 j	2	13	T2	2 kaviota, 1n4/1n4	250/500	75 kr
ratsastus-							
Hevonen,	60 j	3	13	T3	2 kaviota, 1n6/1n6	350/700	200 kr
sota-							
Hevonen,	60 j	3	13	T3	2 kaviota, 1n4/1n4	350/700	120 kr
työ-							
Kameli	50 j	2	13	T2	1 puraisu/ 1 kavio, 1n4/1n4	400/800	75 kr
Muuli	40 j	2	13	T2	1 potku tai 1 puraisu, 1n4 tai 1n2	300/600	40 kr
Poni*	40 j	1	13	T1	1 puraisu, 1n4	275/550	40 kr
Poni, sota-*	40 j	1	13	T1	1 puraisu, 1n4	275/550	80 kr

* Kääpiöt ja puolittuiset ratsastavat pienuutensa vuoksi yleensä poneilla eivätkä hevosilla.

BASIC FANTASY

Taakka

VMA	Haltia/ihminen/kääpiö		Puolituinen	
	Kevyt taakka	Raskas taakka	Kevyt taakka	Raskas taakka
3	25	60	20	40
4–5	35	90	30	60
6–8	50	120	40	80
9–12	60	150	50	100
13–15	65	165	55	110
16–17	70	180	60	120
18	80	195	65	130

Kokonaiskuormitus ja liikenopeus

Haarniskan tyyppi	Kevyt taakka	Raskas taakka
Ei haarniskaa tai taikanahka	40 j	30 j
Nahkahaarniska tai taikametalli	30 j	20 j
Metallihaarniska	20 j	10 j

Aseet

Ase	Hinta	Koko	Paino	Vaur
Jouset				
Lyhytjousi	25 kr	K	2	
Lyhytjousen nuoli	1 hr		0,1	1n6
Lyhytjousen hopeanuoli*	2 kr		0,1	1n6
Pitkäjousi	60 kr	I	3	
Pitkäjousen nuoli	2 hr		0,1	1n8
Pitkäjousen hopeanuoli*	4 kr		0,1	1n8
Kevyt varsijousi	30 kr	K	7	
Kevyt vasama	2 hr		0,1	1n6
Kevyt hopeavasama*	5 kr		0,1	1n6
Raskas varsijousi	50 kr	I	14	
Raskas vasama	4 hr		0,1	1n8
Raskas hopeavasama*	10 kr		0,1	1n8
Kirveet				
Kahden käden kirves	14 kr	I	15	1n10
Käsikirves	4 kr	P	5	1n6
Sotakirves	7 kr	K	7	1n8
Miekat				
Kahden käden miekka	18 kr	I	10	1n10
Lyhytmiekka	6 kr	P	3	1n6
Pitkämiekka/käyräsapeli	10 kr	K	4	1n8
Nuijat ja vasarat				
Moukari	10 kr	I	16	1n10
Sotanuija	6 kr	K	10	1n8
Sotavasara	4 kr	P	6	1n6
Tikarit				
Tikari	2 kr	P	1	1n4
Hopeatikari*	25 kr	P	1	1n4
Muut aseet				

VASTA-ALKAJAN OHJEET

Ase	Hinta	Koko	Paino	Vaur
Keihäs	5 kr	K	5	
Heitto (1 kädellä)				1n6
Lähitaistelu (1 kädellä)				1n6
Lähitaistelu (2 kädellä)				1n8
Kurikka/ryhmysauva/vaellussauva	2 hr	K	1	1n4
Linko	1 kr	P	0,1	
Kivi			0,1	1n3
Kuula	1 hr		0,1	1n4
Salkoase	9 kr	I	15	1n10
Taistelussauva	2 kr	I	4	1n6

* Hopeinen kärki tai terä, joka tehoaa lykantrooppeihin.

Kantama-aseiden kantamat

Ase	Lyhyt (+1)	Keskipitkä (0)	Pitkä (-2)
Keihäs	10	20	30
Kevyt varsijousi	60	120	180
Käsikirves	10	20	30
Linko	30	60	90
Lyhytjousi	50	100	150
Pitkäjousi	70	140	210
Raskas varsijousi	80	160	240
Sotavasara	10	20	30
Tikari	10	20	30
Öljy tai vihkivesi	10	30	50

* Nämä kantamat ovat jalkoja (sisätiloissa) tai jaardeja (ulkoilmassa).

Matkaliikenopeudet ulkoilmassa

Matkaliikenopeudet ulkoilmassa johdetaan suoraan taisteluliikenopeuksista. Ks. taulukko alla:

Taisteluliikenopeus (jalkoja kierroksessa)	Matkaliikenopeus (virtoja päivässä)
10 j	6
20 j	12
30 j	18
40 j	24
50 j	30
60 j	36
70 j	42
80 j	48

Yhdessä matkustava ryhmä liikkuu tietysti hitaimman jäsenenä nopeudella.

Maastotyyppi vaikuttaa nopeuteen jonkin verran, kuten alla olevasta taulukosta näkyy:

Maasto	Muutos
Suo, viidakko, vuoristo	×1/3
Aavikko, metsä, mäkimaasto	×2/3
Polku, raivattu, tasanko	×1
Tie (päälystetty)	×1 1/3

Nämä päivämatkat on laskettu sen mukaan, että hahmot matkaavat 8 tuntia päivässä. He voivat kuitenkin suorittaa myös *pikamarssin*, jolloin he kulkevat 12 tuntia päivässä. Päivämatka kasvaa tällöin normaalista 50 %. Jokainen ensimmäistä pikamarssia seuraava pikamarssipäivä tuottaa hahmoille (ja heidän eläimilleen) 1n6 pistettä vaurioita. Vauriot voidaan välttää pelastusheitolla Kuolemansädettä vastaan (heittoon lasketaan Ruumiinkunto-hyvitys), mutta kun heitto epäonnistuu ensimmäisen kerran, hahmo tai olento ei voi yrittää sitä enää seuraavina päivinä. Yksi lepopäivä ”nollaa” pelastusheitotilanteen.

Ruoka, vesi ja uni

Tavallisen hahmon on kulutettava päivässä yhden päivän verran kuivamuonaa (tai vastaavaa ruokaa) ja vähintään yksi neljännesgallon vettä. Riittämätön ruoansaaanti ei vaikuta hahmoon merkittävästi kahtena ensimmäisenä päivänä, mutta sen jälkeen hän menettää 1 kestopisteen päivässä. Lisäksi hahmon haavat eivät enää parane luonnollista tietä, joskin taikaparantaminen tehoaa yhä. Kun hahmo syö seuraavan kerran riittävästi ruokaa koko päivän tarpeisiin (päivän kuluessa eikä kerralla), hänen haavansa alkavat parantua taas luonnollista tietä ja hän alkaa saada menettämiään kestopisteitä takaisin normaalia vauhtia.

Vedenpuute vaikuttaa hahmoon nopeammin: yhden vedettömän päivän jälkeen hän menettää 1n4 kestopistettä ja kunakin seuraavana päivänä 1n4 pistettä lisää. Haavojen paraneminen luonnollista tietä lakkaa ensimmäisten vedenpuutevaurioiden tullen.

Tavallinen hahmo tarvitsee 6 tuntia unta jokaista 24:ää tuntia kohden. Vähennä tästä luvusta hahmon Ruumiinkunto-hyvitys (eli jos Ruumiinkunto on 18, hahmo tarvitsee vain 3 tuntia unta yössä, ja jos Ruumiinkunto on 3, unta tarvitaan 9 tuntia). Nämä luvut ovat vähimmäisarvoja; useimmat hahmot nukkuisivat mieluusti ainakin pari tuntia pitempään.

Hahmo, joka saa vaadittua vähemmän unta, saa sakkoa –1 kaikkiin hyökkäys- ja pelastusheittoihinsa (ja hänen haavansa lakkaavat paranemasta luonnollista tietä). Sakko kasvaa yhdellä pisteellä jokaisesta seuraavasta yöstä, jona hahmo ei saa tarpeeksi unta. Vaikka unenpuutetta olisi jatkunut miten pitkään hyvänsä, kertynyt sakko poistuu yksien riittävien yönien myötä.

TAISTELU

Kun seikkailijaryhmä kohtaa mahdollisia vihollisia, aikaa aletaan mitata 10 minuutin pelivuorojen sijasta 10 sekunnin taistelukierroksina. Taistelussa on seuraavat vaiheet:

1. Yllätysheitot (jos PJ niin päättää)
2. Hirviöiden reaktioheitto (jos PJ niin päättää)
3. Taistelukierrokset

Yllätysheitot (PJ suorittaa)

Heitit tarvittaessa 1n6. Hahmot yllättyvät yleensä silloin, kun heiton tulos on 1–2, mutta jos kyse on hyvin valmistellusta väijytyksestä, he yllättyvät tuloksella 1–4. Kuuroutuneet hahmot yllättyvät tuloksella 1–3 ja sokaistut tuloksella 1–4. Haltiat yllättyvät tavallisesti tuloksella 1, kuuroutuneet haltiat tuloksella 1–2 ja sokaistuneet tai väijytykseen joutuneet haltiat tuloksella 1–3. Yllättyneet hahmot eivät voi toimia ensimmäisellä taistelukierroksella, joskin he voivat puolustautua ja heillä on siten normaali panssariluokka.

(PJ voi heittää tässä vaiheessa myös hirviöiden reaktion seikkailijaryhmää kohtaan. Ks. lisätietoja teoksesta **Basic Fantasy RPG Core Rules**.)

Taistelukierrokset

1. Aloiteheitot. Kukin hahmo heittää 1n6 ja lisää silmäluonon hyvityksensä ja sakkonsa, kuten KET-hyvityksen, –1 kuuroudesta, –2 sokeudesta. Tulos on hahmon aloitelukema.

2. Hahmot toimivat järjestyksessä suurimmasta aloitelukemasta pienimpään. Hahmot, joilla on sama lukema, toimivat samanaikaisesti. Hahmo voi lykätä vuoroaan, kunnes joku toinen hahmo toimii, ja toimia tämän kanssa samanaikaisesti.

Vuoronsa aikana hahmo voi sekä liikkua että hyökätä (tässä järjestyksessä), pelkästään liikkua tai pelkästään hyökätä. Hyökkäys päättää hahmon vuoron. Loitsun langetus kestää taistelussa yleensä saman ajan kuin hyökkäys. Jos loitsijaa vastaan hyökätään samalla aloitelukemalla, jolla hän langettaa loitsun, loitsu epäonnistuu ja menee hukkaan.

Toista näitä vaiheita, kunnes taistelu päättyy.

Kun hahmo käyntelee asetta, jolla on pitkä ulottuma (esimerkiksi keihästä), hän voi hyökätä päälle tulevaa vihollista vastaan vihollisen aloitelukemalla (eli hyökätä samanaikaisesti vihollisen kanssa), vaikka olisi heittänyt pienemmän aloitelukeman kuin vihollinen.

Liikkuminen taistelussa

(Ks. alla myös osiot **Juokseminen**, **Rynnäkkö** ja **Ase tanaan rynnäkköä vastaan**.)

Viholliset, jotka ovat yli 5 jalan päässä toisistaan, voivat liikkua vapaasti, mutta kun kaksi vihollista päätyy 5 jalan säteelle toisistaan, he ovat "taistelukosketuksessa" ja heidän on noudatettava alla kuvattuja liikkumissääntöjä. Olento voi olla 5 jalan säteellä vihollisestaan tietämättä sitä itse, esimerkiksi silloin kun hahmo onnistuu hiipimään toisen hahmon taakse. Tällöin viholliset eivät ole keskenään taistelukosketuksessa.

Jos toinen osapuoli haluaa paeta toista, selvitä pakenijoiden ja takaa-ajajien toimet taistelutoimintojen avulla. Kar-toittaminen on paon tai takaa-ajon aikana tietysti mahdollista. Aina kuin hahmon on kuljettava oviaukosta, käännytävä jyrkästi tms., PJ voi vaatia pelastusheiton Kuolemansädettä vastaan (heittoon lasketaan Ketteryshyvyys). Jos pelastusheitto epäonnistuu, hahmo kaatuu eikä voi liikkua sillä kierroksella pitemmälle. Hän voi nousta pystyyn ja suorittaa juoksutoiminnon seuraavalla kierroksella omalla aloittelukemallaan.

Jos takaa-ajajat ovat jonkin kierroksen alkaessa 5 jalan päässä pakenijoista (eli taistelukosketuksessa), he voivat aloittaa lähitaistelun. Pakenijat altistuvat "läksiäislyönneille", jos he jatkavat pakenemista sen jälkeen, kun takaa-ajajat ovat päässeet taistelukosketukseen.

Jos pakenijat pääsevät pois takaa-ajajien näkyvistä täyden kierroksen ajaksi, takaa-ajo päättyy, sillä takaa-ajajat ovat kadottaneet saaliinsa.

Aina kun hahmo kääntää selkensä vieressään olevalle viholliselle (jolla on ase valmiina) ja lähtee liikkeelle, kyseisen vihollinen saa suorittaa "läksiäislyönnin" eli hyökkäyksen, johon lasketaan hyvitystä +2. Läksiäislyönnin voi suorittaa, vaikka olisi jo suorittanut kaikki hyökkäyksensä kyseiseltä kierrokselta. Olennot, joilla on hyökkäyssarjoja, valitsevat yhden hyökkäystavoistaan; esimerkiksi tiikeri, jolla on kynnet/kynnet/puraisu-sarja, voi vain joko kynsiä kerran tai puraista kerran.

Läksiäislyönnin välttääkseen hahmo voi ryhtyä perääntymään (enintään puolta taisteluliikenopeuttaan) jatkaen samalla taistelua (sikäli kuin vihollinen pysyttelee hänen ulotumallaan eli tulee perässä). Tätä kutsutaan **vetäytymiseksi taistellen**. Hahmon on tässäkin tapauksessa liikuttava ennen kuin hyökkää.

Juokseminen

Juokseva hahmo ei saa tavallisesti hyökätä (ks. kuitenkin edempänä **Rynnäkkö**). Juokseva hahmo voi liikkua joka kierroksella kaksi kertaa normaalin taisteluliikenopeutensa verran. Hän voi jatkaa juoksua kierrosmäärän, joka on yhtä kuin hänen Ruumiinkunto-arvonsa $\times 2$. Tämän jälkeen hän on uupunut ja voi vain kävellä (eli liikkua nor-

maalin taisteluliikenopeutensa verran). Hirviöt, joiden Ruumiinkuntoa ei ole ilmoitettu, voivat juosta 24 kierrosta. Uupuneiden hahmojen ja olentojen on levättävä vähintään pelivuoron (10 minuutin) ajan ennen kuin he voivat jatkaa juoksemista.

Rynnäkkö

Joissakin tilanteissa hahmo tai olento voi suorittaa juoksu-toiminnon ja sen jälkeen vielä hyökätä. Tällä **rynnäköksi** kutsutulla hyökkäyksellä on eräitä rajoituksia. Ensinnäkin rynnäköijän on liikuttava vähintään 10 jalkaa, ja hän voi liikkua enintään kaksi kertaa normaalin taisteluliikenopeutensa verran. Toiseksi liikkumisen on tapahduttava josta-kuinkin suorassa linjassa kohti vihollista, eikä matkalla saa olla merkittäviä esteitä. Kolmanneksi hyökkääjän on käytettävä jotakin rynnäkköön soveltuvaa asetta, kuten keihästä, peistä tai salkoasetta. Jotkin hirviöt, etenkin sarvekkaat olennot, voivat käyttää rynnäkössä kehoaseitaan. Jos hyökkääjällä ei ole rynnäkö alussa näköyhteyttä viholliseensa, hän ei voi rynnäköidä kyseisen vihollisen kimp-puun.

Rynnäköön jälkeen suoritettavaan hyökkäysheittoon laske-taan hyvitystä +2. Rynnäköijä saa loppukierroksen ajaksi sakkoa -2 panssariluokkaansa. Jos hyökkäys osuu, se tuottaa kaksinkertaiset vauriot.

Ase tanaan rynnäkköä vastaan: Keihäät, salkoaseet ja eräät muutkin pistoaseet tuottavat osuessaan kaksinkertai-set vauriot, kun ne asetetaan "tanaan" (tukevasti maata tai lattiaa vasten) odottamaan rynnäköivää vihollista. Tämä vaatii, että tanaan asettajalla on vähintään yhtä korkea aloittelukema kuin rynnäköijällä. Tanaan asettaminen kat-sotaan toiminnon lykkäämiseksi, joten rynnäköijä ja ta-naan asettaja toimivat samanaikaisesti rynnäköijän aloitelu-kemalla.

Tyypillisiä toimintoja

Perushyökkäys	Liike (1 $\times$ taisteluliikenopeuden verran) + lähitaistelu- tai kantamahyökkäys
Juoksu	Liike (2 $\times$ taisteluliikenopeuden verran)
Rynnäkkö*	Liike (2 $\times$ taisteluliikenopeuden verran) + hyökkäys (hyvitystä +2)
Läksiäislyönti	Ilmainen hyökkäys (hyvitystä +2) taistelusta poistuvaa vihollista vastaan
Vetäytyminen taistellen	Perääntymistä (puolet taisteluliikenopeu-desta) + lähitaisteluhyökkäys

* Sakkoa -2 panssariluokkaan loppukierrokseksi

Hyökkäys ja puolustus

Hyökkääjä heittää n20 "osuakseen" ja lisää silmälukuun kaikki asiaankuuluvat muuntimet, myös Hyökkäyshyvityk-sensä (+1). Jos heiton tulos on vähintään yhtä suuri kuin kohteen panssariluokka (PL), hyökkäys osuu ja hyökkääjä heittää vauriot. Jos nopan silmäluku on "1", heitto epäon-nistuu aina. Jos silmäluku on "20", heitto onnistuu aina,

mikäli viholliseen on ylipäättään mahdollista osua (jos esimerkiksi hirviötä voi vahingoittaa vain hopea- tai taikaseilla, hyökkäysheitto tavanomaisella aseella epäonnistuu, vaikka sen silmäluku olisi ”20”).

Hyökkäykseen laskettavat hyvitykset/sakot

Hyökkäys takaapäin	+2 (älä yhdistä Salahyökkäys-kykyyn)
Hyökkäys aseensa lappella	-4 (puolita vauriot; nämä vauriot ovat tainnuttavia)
Nyrkinisku	+0 (1n3 pistettä tainnuttavia vaurioita)
Potku	-2 (1n4 pistettä tainnuttavia vaurioita)
Näkymätön hyökkääjä/ puolustautuja	+4 / -4
Sokaistunut hyökkääjä/ puolustautuja	-4 / +4
Puolustautuja on painotteessa	+4

Kantamahyökkäykset

Etäisyys kohteeseen	Hyvitys/sakko hyökkäykseen
5 j tai alle	-5 *
Enintään lyhyt kantama	+1
Enintään keskipitkä kantama	+0
Enintään pitkä kantama	-2
Yli pitkän kantaman	Ei voida hyökätä

* Jos hyökkääjä on kohdeolennon takana eikä häntä ole huomattu tai jos kohdeolennon huomio on kiinnittynyt toisaalle, lisää hyvitystä +1 (yhteensä siis +3, jos hyökkäys suoritetaan takaapäin)

Suojan ja näkösuojan sakot

Kohde on	Suojassa	Näkösuojassa
25-prosenttisesti	-2	-1
50-prosenttisesti	-4	-2
75-prosenttisesti	-6	-3
90-prosenttisesti	-8	-4



Roiskeaseiden ohimenotaulukko

(taakse)		
	0	
7	8	9
5	Kohde	6
2	3	4
	1	
(eteen)		

Heitä 1n10 ja katso kaaviosta, minne ase päättyy. Kukin luku edustaa yhtä 10 × 10 jalan aluetta.

Heitetty öljyroiskeaset

- Suora osuma: 1n8 pistettä tulivaurioita ja seuraavalla kierroksella toiset 1n8 pistettä tulivaurioita, ellei hahmo käytä koko kierrosta liekkien sammuttamiseen.
- Roiskeosuma: 1n6 pistettä tulivaurioita 5 jalan säteellä osumakohdasta. Vauriot voidaan välttää pelastusheittolla Kuolemansädetä vastaan.
- Sytytetty öljylätäkö palaa 10 kierrosta. Lätäkön ylittämistä yrittävä kärsii 1n6 pistettä tulivaurioita jokaisella kierroksella, jonka aikana hän on lätäkössä.

Vihkivesi epäkuolleita vastaan

- Voidaan heittää roiskeaseena ruumiillisten epäkuolleiden päälle; ruumiittomien epäkuolleiden päälle vesi on kaadettava pullon suusta.
- Suora osuma: 1n8 pistettä vaurioita.
- Roiskeosuma: 1n6 pistettä vaurioita 5 jalan säteellä osumakohdasta.
- Vaikuttaa 1 kierroksen.

Ohi menneet kantamahyökkäykset

Kantama-aseet (muut kuin roiskeaset) eivät yleensä tuota vaurioita kenellekään, jos hyökkäys epäonnistuu. Jos hahmo kuitenkin heittää tai ampuu lähitaisteluun, jossa on mukana hänen liittolaisiaan, harhaan mennyt hyökkäys voi osua johonkin hänen liittolaiseensa. PJ:n on päätettävä, mihin liittolaisiin ase voi osua, minkä jälkeen hän suorittaa hyökkäysheittoja, kunnes johonkin liittolaisista osuu tai kaikki mahdolliset kohteet on käyty läpi. Näihin hyökkäysheittoihin lasketaan hyökkääjän normaalit hyvitykset niin kuin hän olisi yrittänyt osua liittolaiseensa. Heitot suorittaa PJ eikä pelaaja.

Vauriot

Jos hyökkäys osuu, hyökkääjä heittää aseensa tietojen mukaiset vauriot. Lähitaisteluhyökkäysten vaurioihin lasketaan Voimakkuus-hyvitys tai -sakko, samoin heittoaseiden, kuten tikareiden ja keihäiden. Jousilla ja varsijousilla suoritettuihin hyökkäyksiin ei yleensä lasketa Voimakkuus-hyvitystä tai -sakkoa, mutta linkohyökkäyksiin lasketaan.

Taika-aseiden hyvitys lisätään niiden tuottamiin vaurioihin (samoin kirottujen aseiden sakko). Huomaa, että vaikka vaurioihin laskettaisiin sakkoa, hyökkäys tuottaa aina vähintään 1 pisteen verran vaurioita. Kuten edempänä kerrotaan, olento tai hahmo kuolee, jos sen kestopisteet hupe-nevat 0:aan.

Tainnuttavat vauriot

Hyökkäys voidaan suorittaa ”aseen lappeella”, jolloin se tuottaa tainnuttavia vaurioita. Hyökkäysheittoon lasketaan tällöin sakkoa -4, ja vauriomäärä puolitetaan. Tällä tavoin voidaan käyttää kaikkia aseita paitsi sellaisia, joiden lyöntipää pistää tai viiltää joka puoleltaan.

Vammat, paraneminen ja kuolema

Kun hahmon tai olennon kestopisteet hupenevat 0:aan, hän on (luultavasti) kuollut. PJ voi halutessaan sallia sen, että joku korkean tason pappi nostattaa hahmon kuolleista. Hahmon ystävien on vietävä ruumis tällaisen papin luo, ja papin suostumukseen vaaditaan usein tuntuva palkkio tai jonkinlainen vastapalvelus.

Jos hahmo on kärsinyt edes jonkin verran tainnuttavia vaurioita ja hänen kestopisteensä hupenevat sen jälkeen 0:aan, hahmo ei kuole vaan vaipuu tajuttomaksi. (Tämän jälkeen kärsityt tainnuttavat vauriot katsotaan kuolettaviksi vaurioiksi, joten tajuton hahmo on mahdollista piestä kuoliaaksi.) Jos hahmo vaipuu tajuttomaksi eikä häntä sen jälkeen tapeta, hän palaa tajuihinsa 1n4 pelivuoron kuluttua tai hänet voidaan herättää 2n10 kierroksen kuluttua. Kummassakin tapauksessa hänellä on virottuaan 1 kestopiste.

Haavoittunut hahmo saa takaisin 1 kestopisteen päivässä, kunhan hän saa riittävästi unta (6 tuntia päivässä plus/miinus Ruumiinkunto-hyvitys tai -sakko). Hahmo, joka viettää koko päivän vuodelevossa, saa illalla takaisin 1 ylimääräisen kestopisteen.

Nyrkkitappelu

Hahmo voi hyökätä myös ilman asetta. Tätä kutsutaan nyrkkitappeluksi. Tavallisen hahmon nyrkinisku tuottaa 1n3 pistettä ja potku 1n4 pistettä tainnuttavia vaurioita; potkuhyökkäyksiin lasketaan sakkoa -2. Haarniskaton tai enintään nahkahaarniskaa pitävä hahmo ei voi vaurioittaa metallihaarniskaan sonnustautunutta vihollista, ja jos hän yrittää sitä, vauriot kärsii hyökkääjä eikä puolustautuja. PJ:n on päätettävä, millaisten hirviöiden kanssa voidaan käydä nyrkkitappeluun. Nyrkkitappelu on mahdollista kaikille hahmoluokille – niillä ei ole tämän suhteen ”aserajoituksia”.

LOITSUT

Papit

Papeilla ei ole loitsuja 1. kokemustasolla.

Maagit

Maagi langettaa loitsuja tietämyksensä ja tahdonvoimansa avulla. Hän valmistelee loitsunsa lukemalla loitsukirjaansa; jokaisella maagilla on oma loitsukirja, johon hän on kirjoittanut kaikkien oppimiensa loitsujen sanakaavat taikakirjoituksella, jota osaa lukea vain sen kirjoittanut maagi itse, ellei ulkopuolinen lukija käytä tähän tarkoitukseen varattua 1. tason loitsua nimeltä **taianluku**. Kaikki maagit saavat **taianluvun** pelin alussa ensimmäisenä loitsunaan, ja se on iskostunut maagin mieleen niin lujasti, että hän voi valmistella sen ilman loitsukirjaansa. **Taianluvun** kantama on ”kosketus”, ja se selvittää luettavan taikakirjoituksen (loitsukirjan tai loitsukäärön) sisällön pysyvästi.

Maagi voi oppia uusia loitsuja joko toisen maagin opettamana tai tutkimalla omatoimisesti toisen maagin loitsukirjaa. Jos hän saa opetusta, uuden loitsun oppiminen kestää vain yhden päivän; toisen maagin loitsukirjan tutkiminen omatoimisesti kestää yhden päivän jokaista opiskeltavan loitsun tasoa kohden. Opitaanpa uusi loitsu miten hyvänsä, maagin on kopioitava se omaan loitsukirjaansa, mikä maksaa 500 kr jokaista kopioitavan loitsun tasoa kohden. Pelin alussa maagilla on maksutta käytössään loitsukirja, johon on kirjoitettu **taianluku** ja vähintään yksi PJ:n valitsema muu 1. tason loitsu.

Maagin on luettava loitsukirjaansa päivittäin, yleensä aamulla, jotta hän voisi valita käyttämiensä loitsujen tilalle uusia. Valmistellut mutta käyttämättä jääneet loitsut ovat käytettävissä seuraavinakin päivinä, joten niitä loitsijan ei tarvitse valmistella uudelleen. Loitsija voi aina luopua jostakin valmistelemastaan loitsusta (langettamatta sitä ensin) ja valmistella sen tilalle jonkin toisen saman tason loitsun.

Loitsijalla on oltava ainakin toinen käsi vapaana ja hänen on kyettävä puhumaan, jotta hän voisi langettaa loitsuja. Niinpä loitsijan sitominen ja kapuloiminen on tehokas keino estää häntä loitsimasta. Taistelussa loitsun langetus vie yleensä saman ajan kuin hyökkäyksen suorittaminen. Jos langettajaa vastaan hyökätään (hyökkäyksen ei tarvitse osua) tai hänen on suoritettava pelastusheitto (heiton onnistumisella ei ole väliä) sillä aloitelukemalla, jolla hän langettaa loitsun, kyseinen loitsu epäonnistuu ja menee hukkaan. Poikkeus tästä säännöstä on se, että kun kaksi loitsijaa langettaa loitsunsa samalla aloitelukemalla, kumpikin langetus onnistuu. Loitsija voi turmella toisen loitsun langetuksen omalla loitsullaan vain, jos hänellä on korkeampi aloitelukema kuin toisella loitsijalla. Tällöin hän voi lykätä loitsunsa langetusta samalle aloitelukemalle mutta kuitenkin hetkeen, joka on *juuri* ennen kuin toinen loitsija langettaa oman loitsunsa.



Joistakin loitsuista on olemassa käänteisversio; tällaisten loitsujen nimen perässä on tähti.

1. tason maaginloitsut

1	Ihmisolion lumous
2	Kieltenluku
3	Kilpi
4	Leijuva kiekko
5	Nukutus
6	Salpaus
7	Suoja pahuudelta*
	Taianluku
8	Taikasuu
9	Taikavasama
10	Taikuuden paljastus
11	Valo*
12	Vatsastapuhunta

Loitsujen kuvaukset

Ihmisolion lumous

Maagi 1

Kantama: 30 j

Kesto aika: ks. teksti

Tämä loitsu saa yhden hirviöihmisolion, jolla on enintään 4 kestonoppaa, pitämään langettajaa luotettuna ystävänsä ja liittolaisenaan. Ihmisiin ja epäihmisiin tämä loitsu voi vaikuttaa aina, heidän tasoonsa katsomatta. Pelastusheitto Loitsuja vastaan mitätöi vaikutuksen. Jos langettaja tai hänen liittolaisensa uhkaavat langetushetkellä kohdeolentoa tai taistelevat sitä vastaan, olento saa pelastusheitoonsa hyvitystä +5. Lumottu olento ei tottele langettajaa niin kuin kone, mutta se suhtautuu hänen puheisiinsa ja tekoihinsa mahdollisimman myönteisesti. Langettaja voi yrittää käskä sitä, mutta se ei suostu mihinkään, mihin se ei suostuisi normaalioloissakin, ja se voi saada myös ylimääräisen pelastusheiton loitsua vastaan (PJ:n harkinnan mukaan). Langettajan on kyettävä välittämään käskynsä olennon osaamalla kielellä tai muussa tapauksessa oltava taitava elehtimään. Jos langettajaa vastaan hyökätään, olento tietysti puolustaa "ystäväänsä" (joskin se voi paitsi hyökätä langettajan vihollisia vastaan myös yrittää kantaa hänet "turvalliseen" paikkaan). Olento saa uuden pelastusheiton kerran päivässä, jos sen Älykkyys on vähintään 13, kerran viikossa, jos Älykkyys on 9–12, ja kerran kuussa, jos Älykkyys on enintään 8.

Kieltenluku

Maagi 1

Kantama: 0

Kesto aika: ks. alla

Tämä loitsu suo langettajalle kyvyn lukea miltei mitä tahansa kieltä. Se voidaan langettaa kolmessa eri muodossa:

Ensimmäisessä muodossa langettaja voi lukea mitä tahansa kirjallisia teoksia kaikenlaisilla kielillä. Tämä muoto kestää 1 pelivuoron langettajan tasoa kohden.

Toisessa muodossa langettaja voi lukea yhtä kirjallista teosta; tämä muoto kestää 3 tuntia langettajan tasoa kohden.

Kolmannessa muodossa langettaja voi lukea minkä tahansa valitsemansa kirjakäärön (ei kuitenkaan loitsukääröä vaan esimerkiksi suojakäärön tai aarrekartan); tämä muoto on voimassa pysyvästi.

Loitsu suo kyvyn lukea kirjoitusta, mutta se ei mitenkään jouduta lukemista tai auta langettajaa ymmärtämään asioita, joita hän ei muutoin ymmärtäisi. Lisäksi loitsu ei toimi, ellei samassa sfäärissä ole vähintään yhtä elollista olentoa, joka osaa lukea kyseistä kieltä.

Kilpi

Maagi 1

Kantama: langettaja itse

Kesto aika: 5 kierrosta+1/taso

Kilpi luo langettajan eteen näkymättömän, leijuvan, liikkuvan ja kilvenmuotoisen voimakiekon. Kiekko mitätöi langettajaan kohdistetut **taikavasama**-hyökkäykset ja tuottaa lisäksi panssariluokkaan hyvitystä +3 lähitaisteluhyökkäyksiä vastaan ja +6 kantamahyökkäyksiä vastaan. Panssariluokkahyvitystä ei lasketa hyökkäyksiin, jotka suoritetaan langettajan takapuolelta, mutta **taikavasamat** kilpistyvät tulosuunnasta riippumatta.

Leijuva kiekko

Maagi 1

Kantama: 0

Kesto aika: 5 pelivuoroa +
1/taso

Tämä loitsu luo näkymättömän ja aavistuksen koveran voimakenttätason, jonka avulla voidaan kantaa taakkoja. Se on suunnilleen kilven kokoinen ja muotoinen, sillä sen läpimitta on 3 jalkaa ja syvyys keskikohdaltaan 1 tuuma. Se voi kannatella enintään 500 naulan painon. (Huomaa, että vesi painaa noin 8 naulaa gallonilta.) Kantamukset on lastattava kiekolle tukevasti, sillä muuten ne tietysti tippuvat. Esimerkki: vaikka kiekko voi kannatella hieman yli 62:ta gallonia vettä, veden on oltava tynnyrissä tai muussa järkevässä astiassa, jotta sen voisi lastata kiekolle. Toinen esimerkki: avoin kolikkokasa siirtyilee kiekolla sinne tänne ja kolikoita tippuu maahan langettajan joka askelella, mutta rahat pysyvät tallessa, kun ne pannaan säkkiin, jonka suu on sidottu kunnolla kiinni.

Kiekko leijuu suunnilleen langettajan vyötärön korkeudella ja pysyy aina vaakatasossa. Se pysyy paikoillaan, jos langettaja on siitä enintään 10 jalan päässä, ja lähtee seuraamaan langettajaa, jos hän liikkuu kauemmas. Kiekko voidaan tarvittaessa siirrellä haluttuun paikkaan työntämällä,

mutta loitsu raukeaa, jos kiekko onnistutaan jotenkin siirtämään yli 10 jalan päähän langettajasta. Kun loitsun kesto-aika päättyy, kiekko katoaa ja sen kantamukset putoavat maahan.

Nukutus

Maagi 1

Kantama: 90 j

Kesto-aika: 5 kierrosta / taso

Tämä loitsu vaivuttaa taikauneen olentoja, joilla on enintään 3 kestonoppaa. Loitsu ei vaikuta olentoihin, joilla on vähintään 4 kestonoppaa. Langettaja valitsee vaikutuksen alkupisteen (jonka on luonnollisesti oltava loitsun kantomalla), ja vaikutukselle altistuvat kaikki olennot 30 jalan säteellä tästä pisteestä. Kukin alueella oleva olento voi yrittää pelastusheittoa Loitsuja vastaan välttyäkseen vaikutukselta.

Nukutettu olento on puolustuskyvytön. Se voidaan herättää läpsimällä tai haavoittamalla mutta ei pelkillä normaa-leilla äänillä. Nukutus ei vaikuta tajuttomaan, rakennettuun tai epäkuolleeseen olentoon, ja jos tällaisia olentoja on vaikutusalueella, ne voi sivuuttaa.

Kun loitsun kesto-aika päättyy, nukkuvat olennot heräävät tavallisesti oitis, mutta jos niille on tehty oikein mukavat oltavat ja ympäristö on hiljainen, PJ voi halutessaan päättää, että ne jatkavat uniaan ilman loitsuakin.

Salpaus

Maagi 1

Kantama: 100 j + 10 j / taso

Kesto-aika: 1 kierros / taso

Tämä loitsu sulkee maagisesti jonkin oven, portin, ikkunan tai ikkunaluukun, joka on puuta, metallia tai kiveä. Taika vaikuttaa niin kuin kohde olisi tukevasti kiinni ja lukossa. Salpaus voidaan mitätöidä **kolkutus**-loitsulla tai onnistuneella **taikuuden rautetus** -loitsulla.

Suoja pahuudelta*

Maagi 1, Pappi 1

Kantama: kosketus

Kesto-aika: 1 pelivuoro / taso

Tämä loitsu suojaa kohdettaan pahojen olentojen hyökkäyksiltä, mielenhallinnalta ja esiinloihdituilta olennoilta. Se luo suojamuurin, joka ympäröi loitsuttua 1 jalan etäisyydellä. Muuri liikkuu loitsitun myötä ja vaikuttaa kolmella tavalla.

Ensinnäkin loitsittu saa hyvitystä +2 panssariluokkaansa ja hyvitystä +2 pelastusheittoihinsa. Nämä hyvitykset laskeaan vain pahojen olentojen hyökkäyksiä ja pahojen olentojen luomia vaikutuksia vastaan. Huomaa että se, kuka on "paha", jää pelinjohtajan päätettäväksi.

Toiseksi suojamuri torjuu kaikki yritykset vallata suojatun olennon ruumis (esimerkiksi **taikaruukku**-hyökkäyksellä) tai hallita sen mieltä (esimerkiksi lumousloitsuilla tai -vaikutuksilla). Suoja pahuudelta ei estä mielenhallintavaikutuksia kohdistumasta loitsittuun, mutta se tukahduttaa ne suojan kestoajaksi. Jos suoja pahuudelta päättyy ennen mielenhallintavaikutusta, hallintalointsun langettaja voi sen jälkeen ohjailla olentoa. Samoin suoja pahuudelta pitää

loitolla olennon ruumiin valtaamista yrittävän sielun mutta ei voi ajaa sielua pois, jos se on vallannut ruumiin jo ennen loitsun langettusta.

Kolmanneksi loitsu estää esiinloihdittuja olentoja (ovatpa ne "pahoja" tai eivät) koskemasta suojattuun olentoon. Niinpä esiinloihdittujen olentojen kehoasehyökkäykset epäonnistuvat ja olennot ylipäätään kavahtavat suojatun olennon koskettamista. Suoja esiinloihdittujen olentojen kosketukselta kumoutuu, jos suojattu olento hyökkää torjutun olennon kimppuun tai yrittää pakottaa suojamuurin sitä vasten.

Tällä loitsulla on käänteisversio, **suoja hyvyydeltä**. Se toimii kaikin tavoin kuten edellä, paitsi että se pitää loitolla "hyvät" olennot eikä "pahoja" olentoja.

Taianluku

Maagi 1

Kantama: 0

Kesto-aika: pysyvä

Kun tämä loitsu langetetaan mihin tahansa taikakirjoitukseen, kuten loitsukirjaan tai maaginloitsukääröön, langettaja voi lukea kyseisen kirjoituksen. Jos loitsu langetetaan kirjoitettuun kirjoitukseen, kirous astuu yleensä voimaan.

Taikasuu

Maagi 1

Kantama: 30 j

Kesto-aika: ks. teksti

Tämä loitsu antaa valitulle elottomalle esineelle lumotun suun, joka tulee näkyviin ja lausuu viestin, kun jokin ennalta määrätty ehto täyttyy. Viestin pituus voi olla enintään kolme sanaa langettajan tasoa kohden, se voidaan lausua millä tahansa langettajan osaamalla kielellä, sen lausumiseen voi kulua enintään 10 minuuttia, ja lausunta-ajan voimakkuus voi olla mitä tahansa kuiskauksesta huutoon. Ääni muistuttaa langettajan ääntä mutta ei ole täysin samanlainen. Suu ei voi lausua taikaesineiden käskysanoja eikä aktivoida taikavaikutuksia. Se muodostaa viestin sanat huulillaan; jos se langetetaan esimerkiksi patsaaseen, patsaan suu liikkuu siten, että näyttää kuin patsas puhuisi. Taikasuu voidaan toki langettaa myös puuhun, kiveen tai mihin tahansa muuhun esineeseen.

Loitsu käynnistyy, kun langetushetkellä asetetut ehdot täyttyvät. Ehdot voivat olla niin yleisluonteiset tai yksityiskohtaiset kuin langettaja tahtoo, joskin loitsu voi käynnistyä vain näkö- tai kuulohavaintojen pohjalta. Loitsu reagoi siihen, miten asiat vaikuttavat olevan, joten naamioituminen ja illuusioidot voivat hämätä sitä. Normaali pimeys ei estä näköhavaintoon perustuvaa käynnistymistä, mutta maaginen pimeys ja näkymättömyys estävät. Äänetön liikkuminen ja maaginen hiljaisuus estävät loitsun käynnistymisen kuulohavainnon perusteella. Loitsu voidaan asettaa käynnistymään joko kaikista tietyn tyyppisistä äänistä tai jostakin tarkkaan määritellystä yksittäisestä äänestä tai lausutusta sanasta. Myös jokin teko voi käynnistää loitsun, kunhan se on nähtävissä tai kuultavissa. Taikasuu ei voi tunnistaa tasoa, kestonoppamäärää tai hahmoloukkaa, ellei se käy ilmi olennon ulkoasusta.

Käynnistävien tekijöiden kantamaraja on 10 jalkaa langettajan tasoa kohden, joten 6. tason langettaja voi määrätä taikasuun käynnistymään asioista, jotka tapahtuvat enintään 60 jalan päässä. Onpa kantama mikä hyvänsä, suu voi reagoida vain nähtävissä tai kuultavissa oleviin asioihin, jotka ovat sen näkölinjalla tai kuuloetäisyydellä.

Taikavasama Kantama: 100 j + 10 j / taso
Maagi 1 Kesto aika: silmänräpäys

Loitsun langettajan sormenpäästä sinkoaa taikaenergia-ammus, joka iskeytyy kohteeseensa ja tuottaa $1n6+1$ pistettä vaurioita. Ammus osuu kohteeseensa aina, silloinkin kun kohde on lähitaistelussa tai kun sillä on osittaista suojaa tai näkösuojaa (tällä loitsulla ei voi kuitenkaan ampua täydellisessä suojassa tai täydellisessä näkösuojassa olevaa olentoa). Ammusta ei voi tähdätä mihinkään tiettyyn ruumiinosaan. Loitsu ei vaurioita elottomia esineitä.

Ammusten määrä kasvaa 1. tason jälkeen jokaisesta kolmesta langettajan tasosta: 4. tasolla ammuksia on kaksi, 7. tasolla kolme, 10. tasolla neljä ja 13. tasolla enimmäismäärä eli viisi. Jos ammuksia on enemmän kuin yksi, langettaja voi iskeä niillä kaikilla samaa olentoa tai jakaa ne eri olentojen kesken. Yhdellä ammuksella voidaan iskeä vain yhtä olentoa. Kohteet on nimettävä ennen vaurioiden heittämistä.

Taikuuden paljastus Kantama: 60 j
Maagi 1, Pappi 1 Kesto aika: 2 pelivuoroa

Tämän loitsun langettaja havaitsee loitsitut tai muutoin maagiset esineet ja olennot loitsun kantamalla. Ne hohtavat hänen silmissään kalpeaa valoa, jota kukaan muu ei havaitse. Loitsu ei paljasta näkymättömiä olentoja tai esineitä, mutta näkymättömyystaikuuden väreet näkyvät epä-määräisenä hohtavana sumuna, minkä ansiosta langettaja (ja vain hän) voi hyökätä näkymätöntä olentoa vastaan niin, että hyökkäykseen lasketaan sakkoa ainoastaan -2.

Valo* Kantama: 120 j
Maagi 1, Pappi 1 Kesto aika: 6+taso pelivuoroa

Tämän loitsun kohteena oleva paikka tai esine hohtaa valoa, jonka kirkkaus vastaa soihtua. Loitsu valaisee kirkkaasti säteeltään 30 jalan alueen ja himmeämmin 20 jalkaa siitä eteenpäin. Jos loitsu langetetaan johonkin paikkaan, valo ei liiku sieltä mihinkään, mutta jos loitsu langetetaan esineeseen, valoa voidaan liikuttaa esineen mukana. Valo ei toimi, jos se tuodaan taikapimeyden valtaamalle alueelle.

Tämän loitsun käänteisversio on **pimeys**, joka luo edellä kuvatun kaltaisen pimeän vyöhykkeen. Tämä pimeys mitätöi Pimeänäön ja taikuudettomat valonlähteet.

Voit kumota valo-loitsulla pimeys-loitsun (tai pimeys-loitsulla valo-loitsun), jonka langettaja on korkeintaan samalla tasolla kuin sinä itse. Tällöin molemmat loitsut lakkaavat välittömästi ja alueelle palaavat normaalit valaistusolosuhteet.

Loitsun kummallakin versiolla voidaan sokaista vihollinen, jos se langetetaan tämän näköelimiin. Kohde saa pelastusheiton Kuolemansädettä vastaan, ja jos heitto onnistuu, loitsu ei vaikuta mitenkään. Sokaisuun käytetyllä **valo-** tai **pimeys-**loitsulla ei ole yllä kuvattua vaikutusaluetta (toisin sanoen loitsun uhri ei ala säteillä valoa tai huokua pimeyttä).

Vatsastapuhunta Kantama: 60 j
Maagi 1 Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

Langettaja voi saada äänensä kuulumaan jostakin toisesta loitsun kantamalla olevasta paikasta, esimerkiksi patsaasta tai pimeästä syvennyksestä.

Open Game License

INTRODUCTION

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/n20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

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

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

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

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

BFRPG Charts and Tables Copyright © 2008 Simone Felli.

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials Copyright © 2011-2014, 2017, 2019 Tom Hoyt

Lohikäärmeen Luola Copyright © 2010-2012, Seppo Raudaskoski (translations), Antti Raudaskoski (visual design & illustrations), Petri Kiukkonen (technical realisation).

END OF LICENSE